

Series BAS H

BỘ LẬP TRÌNH

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

Vui lòng đọc sổ tay hướng dẫn này trước khi sử dụng máy.

Vui lòng đặt sổ tay hướng dẫn này trong tầm tay để dễ tham khảo.



brother[®]

Xin chân thành cảm ơn bạn đã lựa chọn máy may BROTHER. Trước khi sử dụng máy mới, xin vui lòng đọc các hướng dẫn an toàn và các giải thích được nêu trong sổ tay hướng dẫn này.

Với máy may công nghiệp, thường phải thực hiện công việc khi đang ở ngay phía trước các bộ phận chuyển động như kim và cò giật chỉ, do đó luôn có nguy cơ thương tích do các bộ phận này gây ra. Hãy làm theo các hướng dẫn từ cán bộ đào tạo và hướng dẫn về hoạt động an toàn và chính xác trước khi vận hành máy để biết cách sử dụng máy một cách chính xác.



HƯỚNG DẪN AN TOÀN

[1] Các chỉ dẫn an toàn và ý nghĩa



Sổ tay hướng dẫn này và các chỉ dẫn và ký hiệu được sử dụng trên máy nhằm đảm bảo hoạt động an toàn của máy này và tránh tai nạn và thương tích cho chính bạn hoặc người khác.



Ý nghĩa của các chỉ dẫn và ký hiệu này được nêu ra dưới đây.



Chỉ dẫn

	CẢNH BÁO	Chỉ ra các tình huống mà việc không tuân theo hướng dẫn có thể dẫn đến tử vong hoặc thương tích nghiêm trọng.
	CẢN THẬN	Chỉ ra các tình huống mà việc không tuân theo hướng dẫn có thể dẫn đến thương tích nhẹ hoặc vừa phải.


























Biểu tượng/ký hiệu

 Biểu tượng () này chỉ ra một điều gì đó bạn nên **cẩn thận**. Hình ảnh bên trong hình tam giác chỉ ra bản chất của sự việc cần phải thận trọng.
(Ví dụ, biểu tượng ở bên trái có nghĩa là "coi chừng bị thương".)

 Biểu tượng () này chỉ ra một điều gì đó mà bạn **không được** làm.

 Biểu tượng () này chỉ ra một điều gì đó mà bạn **phải** làm. Hình ảnh bên trong vòng tròn chỉ ra bản chất của điều phải được thực hiện.
(Ví dụ, biểu tượng ở bên trái có nghĩa là "bạn phải thực hiện nối đất".)

[2] Lưu ý về an toàn

 CẢNH BÁO	
Các biện pháp phòng ngừa cơ bản	
 Không được tháo rời hoặc sửa đổi bộ lập trình, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.  Yêu cầu nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn thực hiện công tác kiểm tra, điều chỉnh hoặc sửa chữa bên trong. (Mọi sự cố hoạt động xảy ra do khách hàng cố gắng tháo rời hoặc sửa đổi bộ lập trình sẽ không được bảo hành.)	 Nếu bộ lập trình chịu một lực mạnh như bị rơi xuống hoặc bị dẫm lên, nó có thể bị hỏng.  Nếu bạn tiếp tục sử dụng bộ lập trình trong khi nó bị hư hỏng, điều này có thể dẫn đến cháy hoặc điện giật. Nếu bộ lập trình bị hư hỏng, hãy ngắt kết nối ngay lập tức ra khỏi máy may (hoặc rút bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn.
 Túi đựng bộ lập trình phải được giữ tránh xa tầm tay của trẻ nhỏ hoặc được vứt bỏ một cách an toàn. Trẻ nhỏ có thể bị rủi ro ngạt thở nếu đặt túi này trên đầu khi chơi đùa.  Không được xử lý bộ lập trình hoặc đầu nối máy may hoặc bộ chuyển đổi AC bằng tay ướt, nếu không có thể gây ra điện giật.	 Không được chèn các vật như tua vít vào giắc cắm bộ chuyển đổi AC hoặc khe cắm thẻ nhớ, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.  Ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường trước khi ngắt kết nối phích cắm bộ chuyển đổi AC ra khỏi bộ lập trình, nếu không có thể gây ra điện giật hoặc sự cố hoạt động.
Lắp đặt	
 Không sử dụng bất kỳ bộ chuyển đổi AC nào khác ngoài bộ chuyển đổi của Brother, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 	 Không được làm hỏng hoặc xử lý cáp kết nối máy may hoặc cáp bộ chuyển đổi AC hoặc đặt các vật nặng như đồ đạc trong nhà lên trên hoặc uốn cong hoặc kéo bằng lực quá mạnh, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 
 Khi sử dụng bộ chuyển đổi AC, không được sử dụng bất kỳ điện áp nào khác ngoài điện áp được chỉ định, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 	 Hãy nhớ sử dụng bộ chuyển đổi AC tuân thủ các tiêu chuẩn an toàn tại quốc gia sử dụng, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 
Trong quá trình sử dụng	
 Nếu vật lạ rơi vào bên trong bộ lập trình, hãy ngay lập tức ngắt kết nối ra khỏi máy may (hoặc ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn. Nếu bạn tiếp tục sử dụng bộ lập trình trong khi có vật lạ ở bên trong, điều này có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 	 Không sử dụng bộ lập trình nếu nhận thấy có sự cố như khói hoặc mùi hôi phát ra từ bộ lập trình, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.  Ngay lập tức ngắt kết nối bộ lập trình ra khỏi máy may (hoặc ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn. (Khách hàng không bao giờ được tự sửa chữa bộ lập trình, vì điều này có thể cực kỳ nguy hiểm.)
 Không được để nước hoặc dầu dính trên bộ lập trình, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.  Nếu bất kỳ chất lỏng nào dính vào bộ lập trình, hãy ngay lập tức ngắt kết nối ra khỏi máy may (hoặc ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn.	 Không được chèn các vật như tua vít vào khe cắm thẻ SD hoặc cổng bộ nhớ flash USB, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động. 



CẢNH THẬN

Các yêu cầu về môi trường



Sử dụng bộ lập trình và máy may ở khu vực không có nguồn nhiễu điện mạnh như nhiễu đường dây điện hoặc nhiễu điện tĩnh. Nguồn nhiễu điện mạnh có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.



Mọi dao động điện áp cấp điện đều phải nằm trong khoảng $\pm 10\%$ điện áp định mức cho máy. Biên động điện áp lớn hơn mức này có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.



Công suất nguồn cấp điện phải lớn hơn các yêu cầu về mức tiêu thụ điện của thiết bị. Công suất nguồn cấp điện không đủ có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.



Nhiệt độ môi trường xung quanh phải nằm trong khoảng từ 5°C đến 35°C trong quá trình sử dụng và bảo quản. Nhiệt độ thấp hoặc cao hơn mức này có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.



Độ ẩm tương đối phải nằm trong khoảng 45% đến 85% trong quá trình sử dụng và bảo quản, và không được xảy ra sự hình thành sương trong bất kỳ thiết bị nào. Môi trường quá khô hoặc ẩm và sự hình thành sương có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.



Trong trường hợp có bão điện, hãy tắt nguồn và rút dây điện ra khỏi ổ cắm trên tường. Sét có thể gây ra sự cố trong hoạt động của bộ lập trình và máy may.

Lắp đặt



Không đặt bộ lập trình lên các bề mặt không ổn định như bàn không ổn định hoặc kệ cao, nếu không bộ lập trình có thể bị lật nhào hoặc rơi xuống và gây thương tích.



Không đặt vật nặng lên trên bộ lập trình, nếu không bộ lập trình có thể trở nên mất cân bằng và lật nhào hoặc rơi xuống và gây thương tích.



Tắt công tắc nguồn trước khi kết nối và ngắt đầu nối máy may, nếu không có thể làm hỏng bộ lập trình và hộp điều khiển.



Hãy nhớ ngắt đầu nối máy may khi sử dụng bộ chuyển đổi AC, nếu không có thể gây ra sự cố hoạt động của bộ lập trình.



Trong quá trình sử dụng



Chỉ nhân viên vận hành đã được đào tạo thích hợp mới được sử dụng bộ lập trình và máy may.



Hãy nhớ đeo kính bảo hộ khi sử dụng máy may. Nếu không đeo kính bảo hộ, thì khi kim bị gãy, các phần của kim bị gãy có thể bay vào mắt và có thể xảy ra thương tích.



Nếu xảy ra sự cố với hoạt động của bộ lập trình hoặc máy may, hãy liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn.

Mục lục


Chương 1

Hãy nhớ đọc	1
Nội dung và cách sử dụng	2

Chương 2

Cài đặt bộ lập trình	3
Tên bộ phận và chức năng	4
Tính năng	5
Độ dài mũi may	5
Số lượng mũi may	5
Hoạt động cơ bản	5
Kết nối bộ lập trình với máy may	6
Bật nguồn	7
Tắt nguồn	7
Khi sử dụng bộ lập trình một mình	8
Biện pháp phòng ngừa khi tháo rời, lắp ráp và thay thế bộ phận	8
Xử lý phương tiện ghi/nhớ	9
Sử dụng thẻ SD và bộ nhớ flash USB	9

Chương 3

Lập trình bằng biểu tượng/icon	11
Lời mở đầu	12
Các phím được sử dụng	12
Giới thiệu về màn hình lập trình	13
Mô tả các biểu tượng	14
Quy trình lập trình	18
Tạo chương trình	24
Tạo đường thẳng	24
Tạo đường cong	24
Tạo đường vòng cung	25
Tạo hình chữ nhật	25
Tạo vòng tròn	26
Tạo nửa vòng tròn	27
Tạo hình elip	27
Tạo dữ liệu từng mũi	28
Tạo dữ liệu cơ cấu dây	28
Tạo dữ liệu may lược	28
Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa đường may)	31
Xóa đường may	31
Di chuyển đường may	31
Sao chép đường may	32
Xoay đường may	32
Di chuyển đường may đối xứng	33
Sao chép đường may đối xứng	33
Di chuyển đường may theo điểm gốc	35
Sao chép đường may theo điểm gốc	35
Thay đổi kích thước đường may	36
Thay đổi Kiểu may của đường may	37
Thêm và xóa các đường lại mũi (backtack) cho đường may	37
Chuyển đổi điểm bắt đầu và kết thúc may cho các đường may	38
Thay đổi phương thức kết nối cho đường may	38
Kết hợp các đường may	39
Thay đổi thứ tự may cho đường may	39
Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa điểm đường may)	40
 Xóa điểm đường may	40
Di chuyển điểm đường may	41

Thêm điểm đường may	42
Thay đổi hình dạng đường cong	42
Thay đổi thuộc tính các điểm đường may	43
Tách đường may tại điểm thành phần	43
Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa mũi may)	44
Di chuyển mũi may	45
Thêm mũi may	46
Thay đổi thuộc tính của mũi may	47
Tách đường may tại mũi may	47
Thiết lập may gia cố (bar tacking) tại mũi may	48
Thêm và xóa mã tại mũi may	48
Chỉnh sửa mã kết thúc	49
Danh mục cài đặt mã	50
Kiểm tra chương trình	51
Kiểm tra từng mũi may	51
Di chuyển tới vị trí bắt đầu	51
Đo khoảng cách	52
Ví dụ về lập trình	53
Lập trình cho từng mũi may	53
Mẫu có đường thẳng	54
Mẫu có đường cong	55
Mũi may kép và nhiều mũi may	56
May liên tục với bàn ép ở vị trí sau khi cắt chỉ (cơ cấu đẩy)	57
May lược	58
Mẫu đối xứng	59
Lập trình trong khi nhập đường xê trong các mẫu khác nhau	60
Mũi may zigzag	61
Ví dụ về chương trình được sửa đổi	62
Thay đổi kích thước mẫu	63
Sửa đổi một phần mẫu	64
Xóa mũi may đầu tiên để thay đổi điểm bắt đầu may thành mũi may thứ hai	65
Di chuyển điểm bắt đầu may	66
Thêm điểm bắt đầu may mới trước mũi may đầu tiên	67
Thêm điểm thoát trước điểm bắt đầu may	68
Sửa đổi mẫu bằng cách di chuyển điểm thành phần	69
Sửa đổi mẫu bằng cách thêm điểm thành phần	70
Sửa đổi mẫu bằng cách xóa điểm thành phần	71
Di chuyển mẫu song song	72
Xóa một phần dữ liệu trong quá trình lập trình	73
Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song	74
Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song một phần	75
Chèn đường thẳng vào mẫu	76

Chương 4

Đầu ra tùy chọn mở rộng (CHƯƠNG TRÌNH)	79
Lời mở đầu	80
Chức năng của đầu ra tùy chọn mở rộng	80
Mô tả các biểu tượng	80
Cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng	82
Mở màn hình cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng	82
Cài đặt chi tiết của đầu ra tùy chọn mở rộng	82
Cài đặt điều kiện kích hoạt	83
Lưu đầu ra tùy chọn mở rộng	83
Lưu bằng tên tệp khác	84
Tải đầu ra tùy chọn mở rộng đã được tạo	85
Xóa đầu ra tùy chọn mở rộng	85
Áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may	86
Áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may	86

Hiển thị đầu ra tùy chọn mở rộng.....	86	Thay đổi phương thức hiển thị nội dung thành định dạng danh sách hoặc định dạng biểu tượng	115
Khởi tạo đầu ra tùy chọn mở rộng.....	86	Sắp xếp chế độ hiển thị (áp dụng các điều kiện sắp xếp).....	116
Bảng số điều kiện.....	87	Các thao tác tệp.....	117
Chế độ vận hành máy may	87	Xóa tệp và thư mục.....	117
Đầu vào tiêu chuẩn.....	87	Sao chép tệp và thư mục	118
Đầu ra tiêu chuẩn.....	87	Di chuyển tệp và thư mục	119
Bảng đầu vào tùy chọn mở rộng.....	89	Thay đổi tên tệp và thư mục	120
Bảng đầu ra tùy chọn mở rộng	90	Tạo thư mục.....	121
Ví dụ về đầu ra tùy chọn mở rộng.....	91	Thao tác tệp bằng phương tiện nhớ	122
Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Cơ bản)	94	Nhập tệp từ phương tiện nhớ vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển.....	122
Các hạng mục cần thiết	94	Xuất tệp từ bộ nhớ trong của bảng điều khiển sang phương tiện nhớ.....	122
Ví dụ đơn giản về đầu ra tùy chọn mở rộng	94	Định dạng phương tiện ghi/nhớ	123
Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Ứng dụng) ...	100		
Các hạng mục cần thiết (không phải hạng mục Cơ bản).....	100		
Hạn chế của đầu ra tùy chọn mở rộng	100		
Ví dụ về đầu ra tùy chọn (Ứng dụng).....	101		
Cách tạo chương trình	106		
Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Tài liệu tham khảo)	108		
Các bộ phận cho tùy chọn mở rộng	108		
Sơ đồ mạch của bảng kiểm tra.....	109		
Sơ đồ khối	110		
		Chương 6	
		Cài đặt chức năng.....	125
		Cài đặt bộ lập trình.....	126
		Cài đặt chế độ hiển thị.....	126
		Cài đặt ngày và giờ.....	127
		Danh mục cài đặt múi giờ.....	128
		Cài đặt ngôn ngữ	129
		Cài đặt âm thanh.....	129
		Kiểm tra thông tin	130
		Xem thông tin	130
		Cập nhật phần mềm.....	131
		Kiểm tra bản quyền phần mềm.....	131
		Phụ tùng	132
Chương 5			
Chức năng của trình quản lý tệp.....	111		
Lời mở đầu.....	112		
Các tác vụ có thể được thực hiện bằng trình quản lý tệp.....	112		
Mô tả các biểu tượng.....	112		
Hiển thị danh sách tệp.....	115		
Kiểm tra thông tin tệp.....	115		

Chương 1

Hãy nhớ đọc

Tài liệu này gồm các mục sau:

Chương 1 Hãy nhớ đọc

Mô tả các biện pháp phòng ngừa chung.

Chương 2 Cài đặt bộ lập trình của bạn

Mô tả cách cài đặt bộ lập trình của bạn và các hoạt động cơ bản của nó.

Chương 3 Lập trình bằng biểu tượng/icon (CHƯƠNG TRÌNH)

Mô tả cách tạo ra các chương trình bằng biểu tượng.

Chương 4 Đầu ra tùy chọn mở rộng (CHƯƠNG TRÌNH)

Mô tả cách thiết lập đầu ra tùy chọn mở rộng.

Chương 5 Chức năng của trình quản lý tệp

Mô tả cách kiểm tra, sao chép, di chuyển và thay đổi dữ liệu chương trình.

Chương 6 Cài đặt chức năng

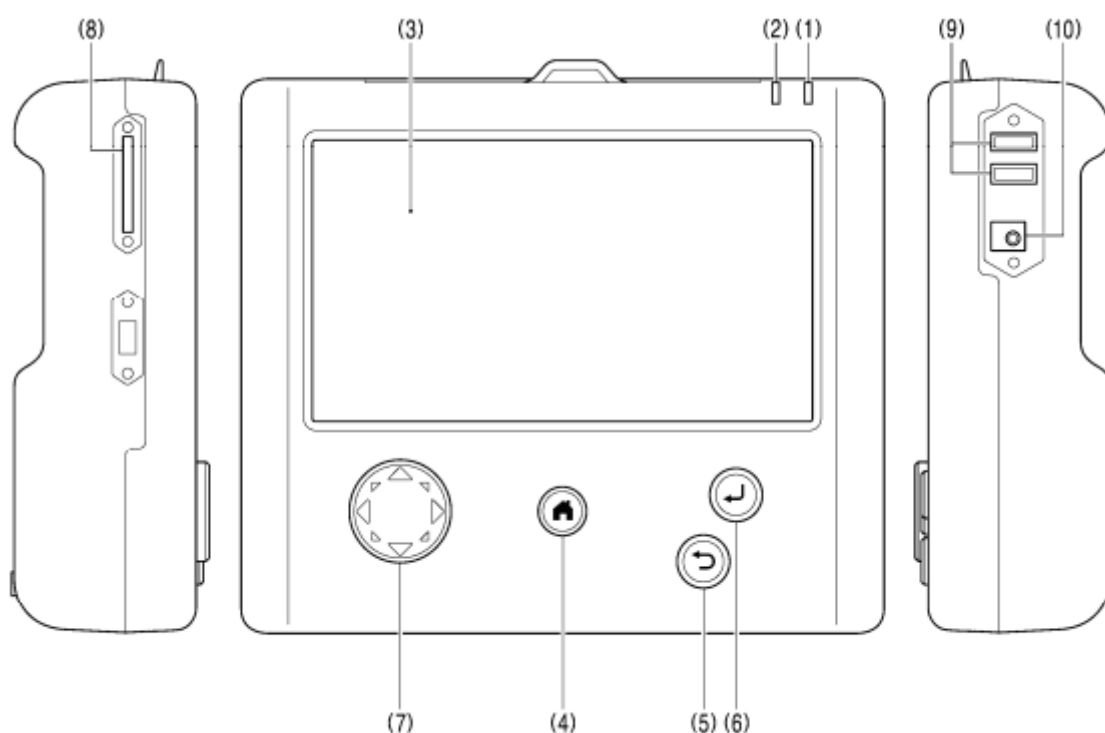
Mô tả cách hiển thị chương trình của máy may.

Thông tin bổ sung

Chương 2

Cài đặt bộ lập trình của bạn

Tên bộ phận và chức năng



3642B

(1) Chỉ báo nguồn điện	Chiếu sáng khi bật nguồn.
(2) Chỉ báo cảnh báo	Chiếu sáng khi xảy ra lỗi.
(3) Bảng điều khiển LCD/cảm ứng	Hiển thị các thông báo và phím cảm ứng (biểu tượng).
(4) Phím HOME/TRANG CHỦ	Phím này được sử dụng để trở về màn hình chính. Ở màn hình chính, giữ (trong 2 giây trở lên) để chuyển sang chế độ nghỉ*.
(5) Phím BACK/TRỞ LẠI	Phím này được sử dụng cho các hoạt động như quay lại bước trước đó và hủy cài đặt.
(6) Phím ENTER/NHẬP	Phím này được sử dụng cho các hoạt động như xác nhận cài đặt.
(7) Phím JOG/CHẠY CHẠM	Phím này được sử dụng khi lập trình dữ liệu may.
(8) Khe cắm thẻ SD	Lắp thẻ SD.
(9) Cổng USB×2	Kết nối thiết bị như bộ nhớ flash USB.
(10) Giắc cắm bộ chuyển đổi AC	Kết nối bộ chuyển đổi AC.

* Màn hình sẽ tắt và không thể vận hành máy may. Bấm phím home/trang chủ một lần nữa để hủy chế độ nghỉ.

Tính năng

Độ dài mũi may

Có thể được đặt trong khoảng 0.05 đến 12.7 mm

Số lượng mũi may

Số lượng mũi may tối đa cho mỗi dữ liệu là 20.000. (Máy may có thể chứa 999 mẫu và phương tiện nhớ có thể chứa số mẫu mà giới hạn trên dung lượng lưu trữ của phương tiện nhớ cho phép. Tuy nhiên, nếu có một số mẫu có số lượng mũi may lớn trong mỗi chương trình, thì số lượng mẫu có thể lưu trữ có thể ít hơn.)

Hoạt động cơ bản



CẢNH BÁO



Không được xử lý bộ lập trình hoặc đầu nối máy may hoặc bộ chuyển đổi AC bằng tay ướt, nếu không có thể gây ra điện giật.



Không được chèn các vật như tua vít vào giắc cắm bộ chuyển đổi AC hoặc khe cắm thẻ nhớ, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Không sử dụng bất kỳ bộ chuyển đổi AC nào khác ngoài bộ chuyển đổi của Brother, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Khi sử dụng bộ chuyển đổi AC, không được sử dụng bất kỳ điện áp nào khác ngoài điện áp được chỉ định, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Nếu vật lạ rơi vào bên trong bộ lập trình, hãy ngay lập tức ngắt kết nối ra khỏi máy may (hoặc ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn. Nếu bạn tiếp tục sử dụng bộ lập trình trong khi có vật lạ ở bên trong, điều này có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường trước khi ngắt kết nối phích cắm bộ chuyển đổi AC ra khỏi bộ lập trình, nếu không có thể gây ra điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Không được làm hỏng hoặc xử lý cáp kết nối máy may hoặc cáp bộ chuyển đổi AC hoặc đặt các vật nặng như đồ đạc trong nhà lên trên hoặc uốn cong hoặc kéo bằng lực quá mạnh, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.



Không sử dụng bộ lập trình nếu nhận thấy có sự cố như khói hoặc mùi hôi phát ra từ bộ lập trình, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.

Ngay lập tức ngắt kết nối bộ lập trình ra khỏi máy may (hoặc ngắt kết nối bộ chuyển đổi AC ra khỏi ổ cắm trên tường) và liên hệ với nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn.

(Khách hàng không bao giờ được tự sửa chữa bộ lập trình, vì điều này có thể cực kỳ nguy hiểm.)



CẦN THẬN



Không đặt bộ lập trình lên các bề mặt không ổn định như bàn không ổn định hoặc kệ cao, nếu không bộ lập trình có thể bị lật nhào hoặc rơi xuống và gây thương tích.



Không đặt vật nặng lên trên bộ lập trình, nếu không bộ lập trình có thể trở nên mất cân bằng và lật nhào hoặc rơi xuống và gây thương tích.



Chỉ nhân viên vận hành đã được đào tạo thích hợp mới được sử dụng bộ lập trình và máy may.



Tắt công tắc nguồn trước khi kết nối và ngắt đầu nối máy may, nếu không có thể làm hỏng bộ lập trình và hộp điều khiển.



Hãy nhớ ngắt đầu nối máy may khi sử dụng bộ chuyển đổi AC, nếu không có thể gây ra sự cố hoạt động của bộ lập trình.



CHƯƠNG 2 CÀI ĐẶT BỘ LẬP TRÌNH CỦA BẠN

Kết nối bộ lập trình với máy may

Phần này mô tả cách kết nối bộ lập trình với máy may.

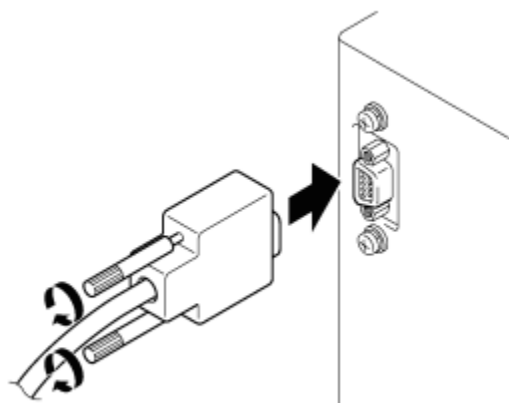
Kiểm tra để đảm bảo máy may đã tắt trước khi kết nối cáp.

<Kết nối với BAS-311HN, 326H, 341H và 342H>

Kết nối với đầu nối ở bên phải hộp điều khiển.

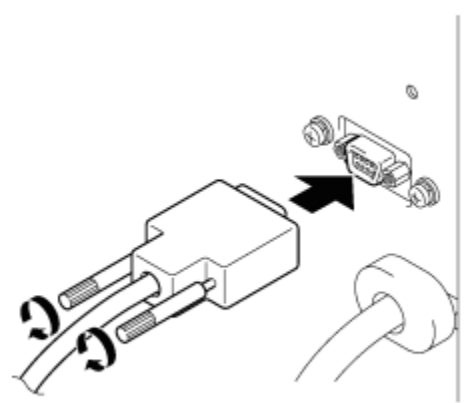
Vặn chặt các vít.

<BAS-311HN, BAS-326H>



3588B

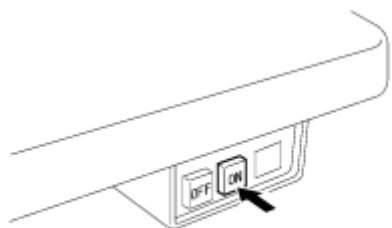
<BAS-341H, BAS-342H>



3589B

Bật nguồn

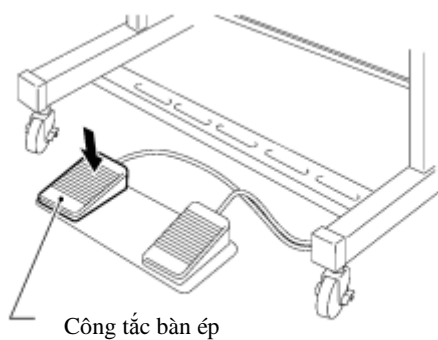
1. Bật công tắc máy may.



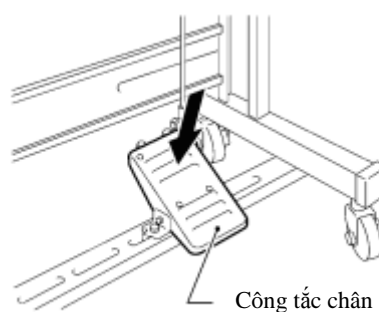
3666B

Tắt nguồn

1. Viết chương trình của bộ lập trình vào một phương tiện nhớ.
"Lưu các chương trình bạn đã tạo" (Tham khảo trang 21 trong Chương 3.)
2. Nhấn bàn đạp công tắc chân để nâng bàn ép.

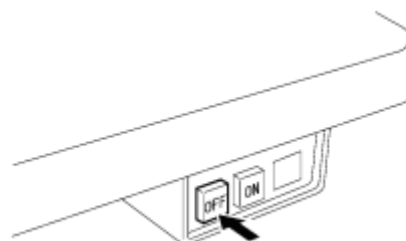


3667B



3668B

3. Tắt công tắc máy may.



3669B

CHƯƠNG 2 CÀI ĐẶT BỘ LẬP TRÌNH CỦA BẠN

Khi sử dụng bộ lập trình một mình



CẢNH BÁO

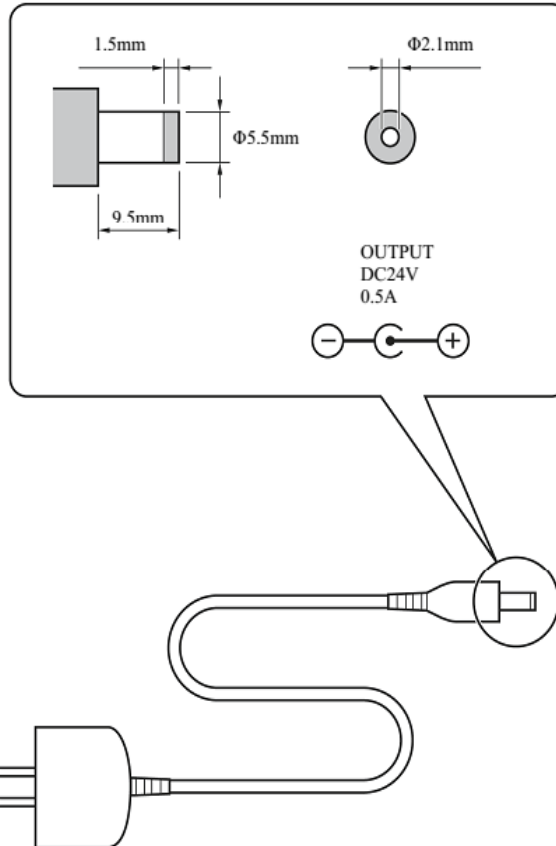


Hãy nhớ sử dụng bộ chuyển đổi AC tuân thủ các tiêu chuẩn an toàn tại quốc gia sử dụng. Nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.

Hãy mua bộ chuyển đổi AC phù hợp với thông số kỹ thuật bên dưới.

ĐẦU RA: 24 VDC, 0.5A

Phân cực:



3670B

3671B

Biện pháp phòng ngừa khi tháo rời, lắp ráp và thay thế bộ phận



CẢNH BÁO



Không được tháo rời hoặc sửa đổi bộ lập trình, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.

Yêu cầu nơi mua hàng hoặc kỹ thuật viên có trình độ chuyên môn thực hiện công tác kiểm tra, điều chỉnh hoặc sửa chữa bên trong.

(Mọi sự cố hoạt động xảy ra do khách hàng cố gắng tháo rời hoặc sửa đổi bộ lập trình sẽ không được bảo hành.)

- Để ngăn không cho hệ thống dây điện bên trong bị hư hỏng, phải cẩn thận khi lắp ráp và tháo rời vỏ máy.
- Để ngăn không cho hệ thống dây điện bên trong bị kẹt trong vỏ máy hoặc các bộ phận khác, phải cẩn thận khi lắp ráp vỏ máy.
- Đảm bảo sử dụng mô-men xoắn 0.5 N/m khi siết chặt vít.
Việc dùng mô-men xoắn quá mức có thể làm hỏng vỏ máy.

Xử lý phương tiện ghi/nhớ



CẢNH BÁO



Không được chèn các vật như tua vít vào khe cắm thẻ SD hoặc cổng bộ nhớ flash USB, nếu không có thể gây ra cháy hoặc điện giật hoặc sự cố hoạt động.

Sử dụng thẻ SD và bộ nhớ flash USB

■ **Cấu hình thư mục bộ nhớ flash USB và thẻ SD**

Loại dữ liệu	Tên thư mục	Tên tệp
Chương trình điều khiển	¥BROTHER¥ISM¥ISMSYS¥	ISM19MN.BVP, ISM21MN.BVP (Chương trình điều khiển chính) ISM19MT.BVP (Chương trình điều khiển motor) ISM23PL.BVP (Chương trình điều khiển bảng điều khiển)
Dữ liệu máy	¥BROTHER¥ISM¥ISMDH**¥ * "***" đại diện cho giá trị chuyển mạch bộ nhớ số 752. Nếu bạn muốn giữ dữ liệu máy bổ sung cho các máy khác nhau trên một thẻ SD, hãy thay đổi tên thư mục.	ISMS0***.SEW ISMS0***.EMB * '***' đại diện cho số dữ liệu máy.
Chuyển mạch bộ nhớ	Giống như trên	memorysw.db
Thông số	Giống như trên	userparam.db
Chương trình chu kỳ	Giống như trên	ISMCYC**.*SEW * '***' đại diện cho số dữ liệu máy.
Chương trình tùy chọn mở rộng	Giống như trên	ISMSEQ**.*SEQ * '***' đại diện cho số dữ liệu máy.
Nhật ký lỗi	¥BROTHER¥ISM¥ISMLDT¥	Lưu trữ các tệp liên quan đến nhật ký lỗi.


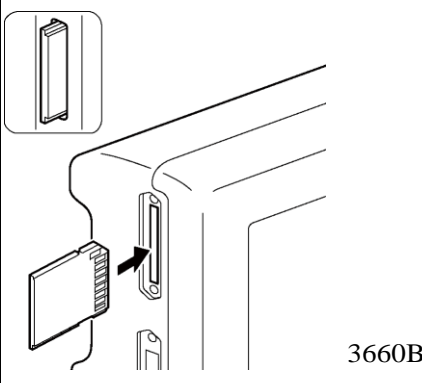
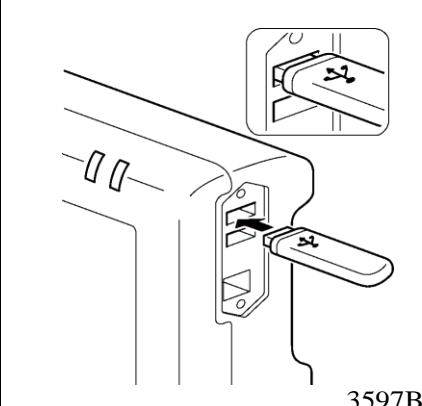
■ **Lưu ý khi xử lý thẻ SD và bộ nhớ flash USB**

- Không được lắp bất kỳ vật gì vào khe cắm thẻ nhớ và cổng bộ nhớ flash USB ngoài thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB. Nếu không tuân thủ điều này, thì có thể xảy ra hư hỏng cho sản phẩm.
 - Không được tháo phích cắm điện hoặc lắp hoặc tháo thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB trong khi đang tiến hành đọc hoặc ghi dữ liệu, nếu không dữ liệu có thể bị lỗi hoặc thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB có thể bị hỏng.
 - Nếu không thể nhận diện được dữ liệu, hãy trả dữ liệu về thiết bị đã ghi dữ liệu hoặc một số thiết bị tương tự khác để kiểm tra xem thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB có bị hỏng hay không.
 - Dữ liệu trên thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB có thể bị mất hoặc bị lỗi do một số trục trặc hoặc sự cố. Chúng tôi khuyên bạn nên sao lưu những dữ liệu quan trọng.
- * Tên công ty và tên sản phẩm xuất hiện trong sổ tay hướng dẫn này là các thương hiệu hoặc nhãn hiệu đã đăng ký của các chủ sở hữu tương ứng.
- * Sản phẩm này tương thích với phương tiện ghi/nhớ đã được định dạng bằng phương pháp FAT16/32. Không thể sử dụng phương tiện ghi/nhớ đã được định dạng bằng các phương pháp định dạng khác.

CHƯƠNG 2 CÀI ĐẶT BỘ LẬP TRÌNH CỦA BẠN

■ Lắp thẻ SD và bộ nhớ flash USB

1. Mở nắp khe cắm phương tiện ghi/nhớ.
2. Lắp thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB vào khe cắm thẻ SD hoặc cổng bộ nhớ flash USB của bộ lập trình.
Bộ lập trình tương thích với các thẻ SD và bộ nhớ flash USB sau đây.

Loại	Vị trí cài đặt
<ul style="list-style-type: none">• Thẻ SD (dung lượng tối đa 2 GB)• Thẻ SDHC (dung lượng tối đa 32 GB)  3594B	 3660B
<ul style="list-style-type: none">• Bộ nhớ flash USB (dung lượng tối đa 32 GB)	 3597B

■ Khi tháo thẻ SD và bộ nhớ flash USB

Kiểm tra xem thao tác đọc hoặc viết đã hoàn tất chưa và sau đó chỉ cần lấy thiết bị nhớ ra.

Nếu bộ lập trình được kết nối với PC (máy tính cá nhân), trước tiên hãy chờ cho đến khi thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB không còn được PC truy cập, sau đó lấy thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB ra.

Chương 3

Lập trình bằng biểu tượng/icon

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

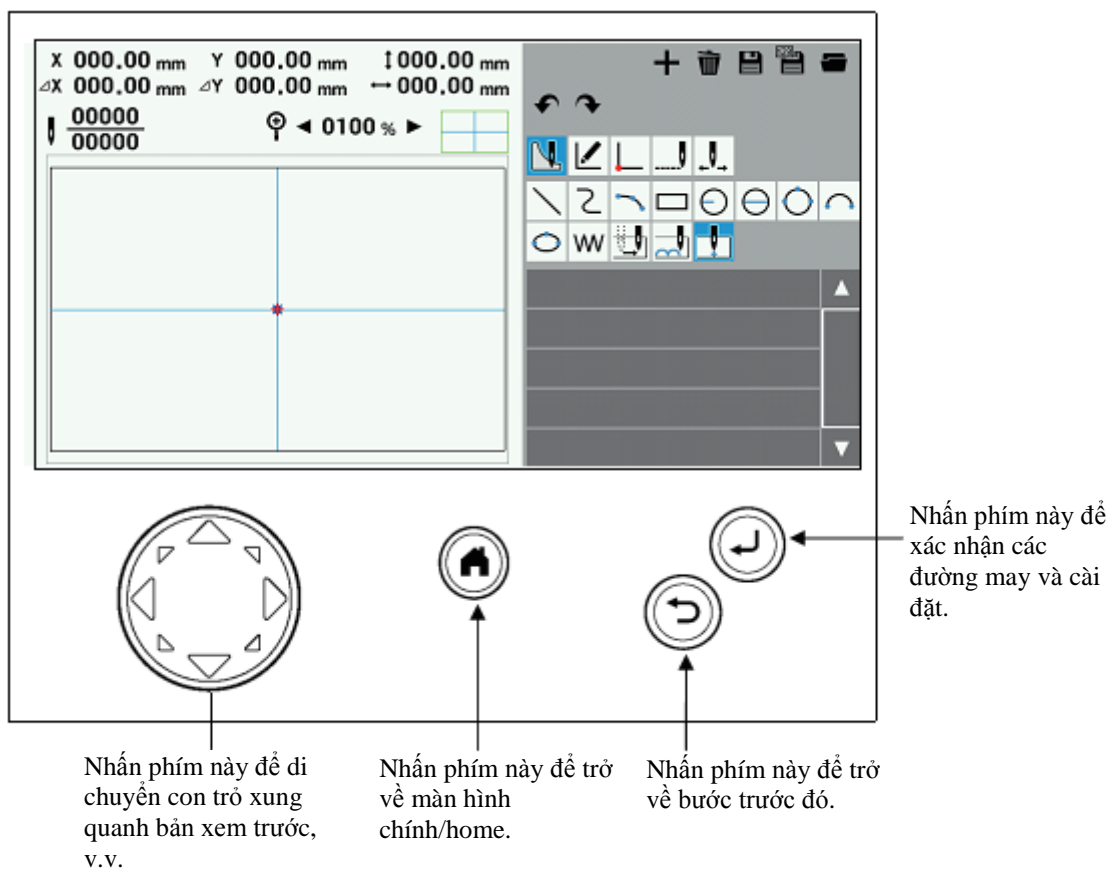
Lời mở đầu

Trong khi được bộ lập trình điều hành, một số biểu tượng được hiển thị trên màn hình minh họa các hoạt động và chức năng của nó.


Chương này mô tả quy trình lập trình bằng các biểu tượng.

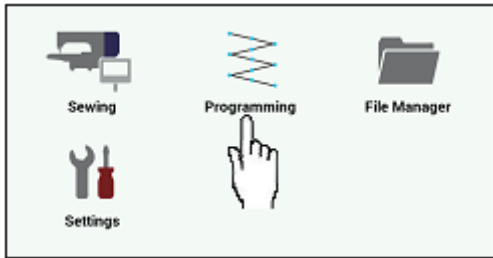
Các phím được sử dụng

Dưới đây là giải thích về các phím được sử dụng khi lập trình.



Giới thiệu về màn hình lập trình

Trên màn hình chính/home, chạm vào  để hiển thị màn hình lập trình.

















Hiển thị sự khác biệt giữa vị trí con trỏ hiện tại và vị trí ở bước trước đó.
 Hiển thị kích thước của chương trình.
 Sử dụng để làm lại và khôi phục các chương trình.
 Sử dụng để xóa tất cả các chương trình và lưu và tải các chương trình.
 Chuyển đổi chế độ.
 Hiển thị số vị trí hiện tại của kim may và tổng số mũi may.
 Sử dụng để hiển thị và thay đổi tỷ lệ thu phóng chương trình và vị trí thu phóng.
 Hiển thị hình ảnh của chương trình.
 Đặt giá trị được các chức năng khác nhau sử dụng.
 Hiển thị các biểu tượng có thể được sử dụng trong nhiều chế độ khác nhau.





CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Mô tả các biểu tượng


Lập trình

		Tạo đường thẳng	
		Tạo đường cong	
		Tạo đường vòng cung	
		Tạo hình chữ nhật	
		Tạo một vòng tròn có bán kính xác định (theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ)	
		Tạo một vòng tròn có đường kính xác định (theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ)	
	Tạo dữ liệu		Tạo một vòng tròn bằng cách xác định ba điểm
			Tạo nửa vòng tròn
			Tạo hình elip
			Tạo dữ liệu từng mũi
		Tạo dữ liệu cơ cấu dầy	
		Tạo dữ liệu may lược	
		Xác định điểm bắt đầu may	










Chỉnh sửa chương trình

 Chỉnh sửa đường may/outline		Xóa đường may
		Di chuyển đường may
		Sao chép đường may





CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

		Xoay đường may	
		Di chuyển đường may đối xứng	
		Sao chép đường may đối xứng	
		Di chuyển đường may theo điểm góc/offset	
		Sao chép đường may theo điểm góc/offset	
 Chỉnh sửa đường may/outline		Thay đổi kích thước đường may	
		Thay đổi Kiểu may của đường may	
		Thêm và xóa các đường lại mũi (backtack) cho đường may	
		Chuyển đổi điểm bắt đầu và kết thúc may cho các đường may	
		Thay đổi phương thức kết nối cho đường may	
		Kết hợp các đường may	
		Thay đổi thứ tự may cho đường may	
			Xóa điểm đường may
			Di chuyển điểm đường may
	 Chỉnh sửa điểm đường may		Thêm điểm đường may
		Thay đổi hình dạng đường cong	
		Thay đổi thuộc tính các điểm đường may	
		Tách đường may tại điểm thành phần	





CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

	Xóa mũi may
	Di chuyển mũi may
	Thêm mũi may
	Thay đổi thuộc tính của mũi may
	Tách đường may tại mũi may
	Thiết lập may gia cố (bar tacking) tại mũi may
	CODE Thêm và xóa mã tại mũi may
	END Chỉnh sửa mã kết thúc
 Chỉnh sửa mũi may	

Kiểm tra chương trình

	Di chuyển riêng biệt một mũi may lùi lại
	Di chuyển riêng biệt một mũi may tiến tới
 Kiểm tra	Di chuyển tới vị trí bắt đầu
	Đo khoảng cách

Nút chạy các chức năng bên ngoài

	Tạo tệp mới
	Xóa tất cả các thay đổi đối với chương trình đang được chỉnh sửa
	Lưu
	Lưu bằng tên tệp khác

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



Mở tệp

Các nút khác



Hoàn tác thay đổi




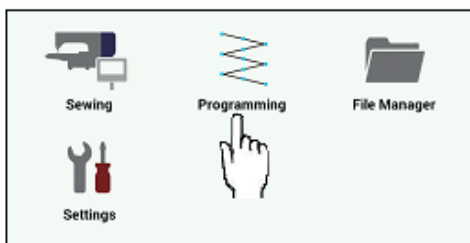
Làm lại thay đổi

Quy trình lập trình

Quy trình lập trình bằng biểu tượng như sau.

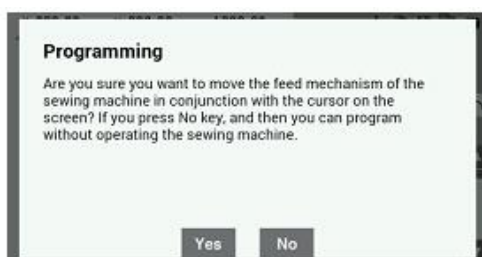
■ 1. Hiển thị màn hình lập trình

Trên màn hình chính/home, chạm vào .



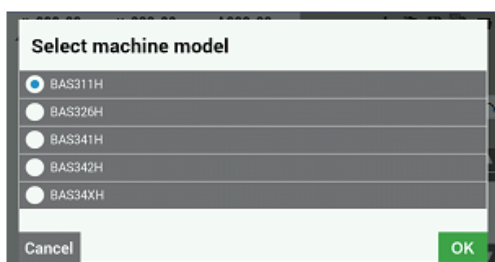
Màn hình lập trình sẽ được hiển thị.

◆ Nếu bạn nhấn **Yes** khi thông báo sau đây được hiển thị, thì máy may sẽ hoạt động và sau đó có thể tạo các chương trình.

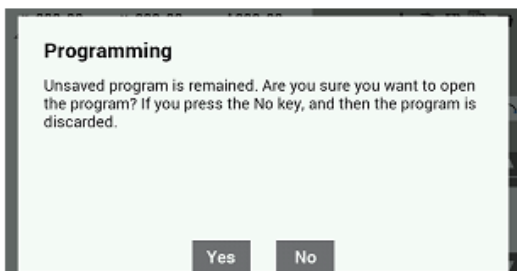


Ngoài ra, nếu bạn nhấn **No** trên màn hình ở trên, thì màn hình lựa chọn model máy (hiển thị bên dưới) sẽ được hiển thị, vì vậy hãy chọn model máy có thể áp dụng và sau đó chạm vào **OK**. Lúc này, bạn có thể tạo các chương trình mà không cần vận hành máy may.


Chạm vào **Cancel** để trở về màn hình chính/home.

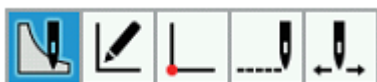


◆ Nếu thông báo sau đây được hiển thị, hãy nhấn **Yes** để bắt đầu lại từ chương trình đã không được lưu khi dừng hoạt động gần đây nhất. Ngoài ra, nhấn **No** để bắt đầu tạo chương trình mới.




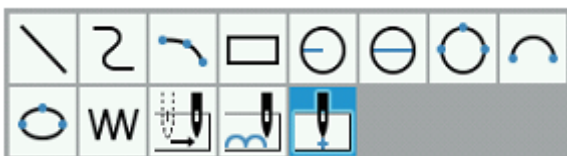
■ 2. Bắt đầu tạo chương trình


Chạm vào 




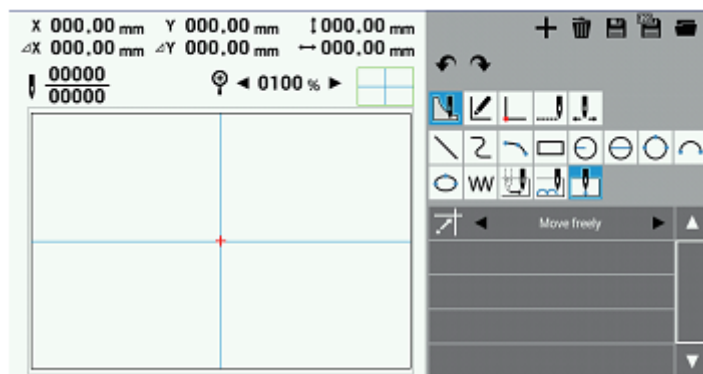
■ 3. Đặt vị trí bắt đầu máy.

Chạm vào 



Sử dụng phím điều khiển (phím Jog) để di chuyển con trỏ theo hướng .

Khi bạn đã đặt vị trí bắt đầu máy, hãy nhấn .



■ 4. Tạo chương trình

Chọn biểu tượng mong muốn từ các biểu tượng ở góc trên bên phải của màn hình, sau đó tạo một chương trình cho thiết kế mà bạn muốn may. Các chương trình bạn tạo được kích hoạt cho đến khi bạn xóa chúng.

Để biết giải thích chi tiết về cách tạo chương trình, hãy tham khảo phần "Tạo chương trình" (trang 24) và "Ví dụ về lập trình" (trang 53).


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

■ 5. Nhập mã kết thúc


Khi bạn đã hoàn tất việc tạo chương trình, hãy chỉnh sửa mã kết thúc kiểm soát hoạt động của máy may. Có sẵn sáu mã kết thúc sau đây từ 111 đến 116, mỗi mã thực hiện các hoạt động của máy như được trình bày trong bảng bên dưới.

Khi tạo chương trình, điểm kết thúc (bình thường) được đặt ở điểm kết thúc may.

111	Bình thường
112	Ấn định tốc độ may ở mức 1200 mũi may/phút hoặc thấp hơn
113	Không thực hiện thao tác gạt chỉ
114	Ấn định tốc độ may ở mức 1200 mũi may/phút hoặc thấp hơn và không thực hiện thao tác gạt chỉ
115	Không thực hiện thao tác cắt chỉ
116	Ấn định tốc độ may ở mức 1500 mũi may/phút hoặc thấp hơn

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .




3. Chạm vào mã kết thúc bạn muốn đặt, sau đó thay đổi mã.

<input checked="" type="checkbox"/>	111: Normal
<input type="checkbox"/>	112: Under 1200sti/min
<input type="checkbox"/>	113: Disable Wiper
<input type="checkbox"/>	114: Disable Wiper, Under 1200sti/min
<input type="checkbox"/>	115: Disable Trimming
<input type="checkbox"/>	116: Under 1500sti/min

■ 6. Lưu chương trình đã tạo

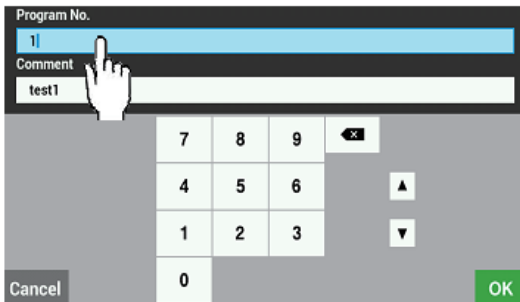
Để biết chi tiết về phương thức hoạt động, hãy tham khảo phần "Chức năng quản lý tệp" (trang 112).

1. Chạm vào .



[Khi lưu chương trình mới]

2. Chạm vào trường Program No./Số Chương trình để hiển thị màn hình bàn phím số, sau đó chạm vào các phím để nhập số chương trình.



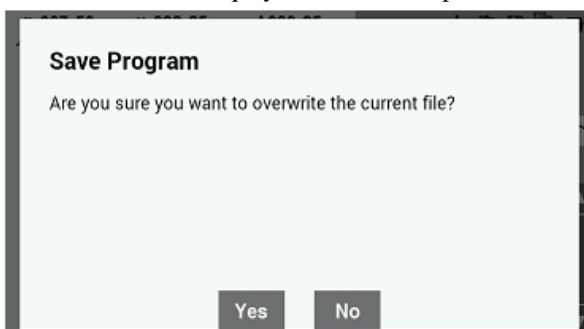
3. Chạm vào trường Comment/Nhận xét để hiển thị màn hình bàn phím, sau đó chạm vào các phím để nhập nhận xét.



4. Khi bạn chạm vào **OK** trên màn hình bàn phím số hoặc màn hình bàn phím, tệp sẽ được lưu trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển và màn hình sẽ trở về màn hình lập trình. Chạm vào **Cancel** để quay lại màn hình lập trình mà không lưu tệp.


[Khi ghi đè số chương trình hiện tại]

2. Màn hình hộp thoại lưu chương trình sẽ được hiển thị, do đó hãy chạm vào **Yes** để ghi đè lên tệp hiện có. Chạm vào **No** để quay lại màn hình lập trình.



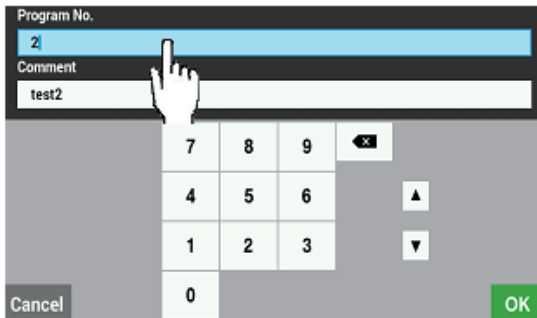
CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

■ 7. Lưu các chương trình bằng một tên khác

1. Chạm vào 



2. Chạm vào trường Program No./Số Chương trình để hiển thị màn hình bàn phím số, sau đó chạm vào các phím để nhập số chương trình.




3. Chạm vào trường Comment/Nhận xét để hiển thị màn hình bàn phím, sau đó chạm vào các phím để nhập nhận xét.



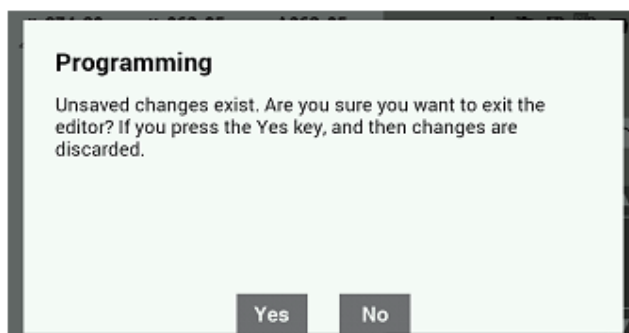
4. Khi bạn chạm vào **OK** trên màn hình bàn phím số hoặc màn hình bàn phím, tệp sẽ được lưu trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển và màn hình sẽ trở về màn hình lập trình. Chạm vào **Cancel** để quay lại màn hình lập trình mà không lưu tệp.

■ 8. Kết thúc lập trình

1. Nhấn  trên màn hình lập trình. (Màn hình sẽ trở về màn hình chính/home.)
2. Nếu một chương trình hiện đang được tạo, thì màn hình hộp thoại sau đây sẽ được hiển thị.


Chạm vào **Yes** để hủy chương trình đã hoàn thành và kết thúc lập trình.

Chạm vào **No** để quay lại màn hình lập trình.




■ 9. Tải các chương trình đã được tạo

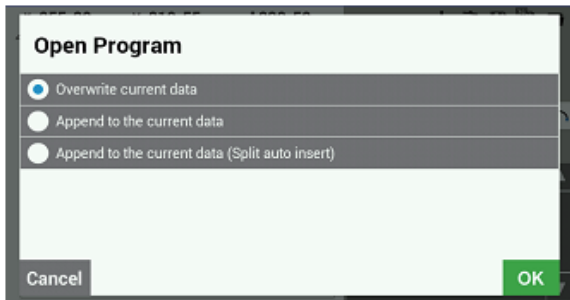
Để biết chi tiết về phương thức hoạt động, hãy tham khảo phần "Chức năng quản lý tệp" (trang 112).


1. Chạm vào 

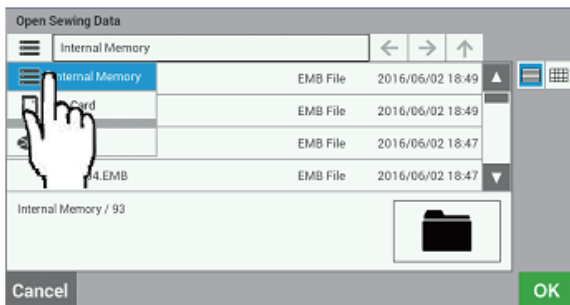



◆ Nếu có một chương trình hiện đang được tạo, màn hình hộp thoại sau đây sẽ được hiển thị. Chọn " Overwrite current data/Ghi đè dữ liệu hiện tại", " Append to the current data/Nối với dữ liệu hiện tại" hoặc "Append to the current data (Split Auto Insert)/Nối với dữ liệu hiện tại (Tách tự động chèn)", sau đó chạm vào . Tham khảo thông tin sau đây để biết chi tiết về từng mục lựa chọn.

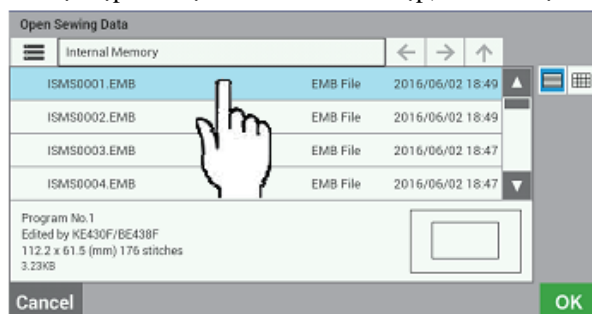
Mục lựa chọn	Hoạt động
Ghi đè dữ liệu hiện tại	Hủy dữ liệu hiện đang được tạo và hiển thị dữ liệu đã được tải.
Nối với dữ liệu hiện tại	Dữ liệu được kết nối thông qua việc nạp vào cuối chương trình hiện đang được chỉnh sửa.
Nối với dữ liệu hiện tại (Tách tự động chèn)	Dữ liệu được kết nối thông qua việc nạp vào cuối chương trình hiện đang được chỉnh sửa và một mã (tách) được chèn vào đầu dữ liệu được tải.



2. Chạm vào  để chọn phương tiện để tải tệp, sau đó điều hướng đến thư mục để tải tệp từ đó.




3. Chọn tệp sẽ được tải từ danh sách tệp, sau đó chạm vào .



4. Chi tiết của tệp đã được tải sẽ xuất hiện trên màn hình lập trình.

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

10. Xóa chương trình

1. Chạm vào 

2. Chương trình hiện đang được chỉnh sửa sẽ bị xóa và màn hình sẽ trở về trạng thái ban đầu.



Tạo chương trình

Phần này mô tả các biểu tượng được sử dụng để tạo và chỉnh sửa chương trình cũng như cách sử dụng chúng.


* Để biết chi tiết về các thao tác, hãy tham khảo "Ví dụ về lập trình" (trang 53).

* Để biết chi tiết về phương pháp cài đặt đối với mũi may zigzag, hãy tham khảo phần "Mũi may zigzag" (trang 61).


* Trong chương trình, ● chỉ ra điểm bắt đầu may và × chỉ ra điểm kết thúc may.

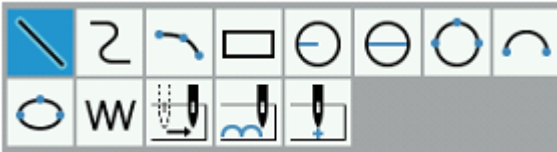




Tạo đường thẳng

1. Chạm vào 




2. Chạm vào 

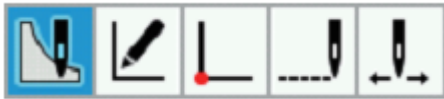



- Thực hiện cài đặt cho từng mục.
* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.
- Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ + đến điểm tiếp theo, sau đó nhấn .
- Lặp lại bước 4 cho đến khi hình dạng bạn muốn may được tạo. Di chuyển con trỏ + đến điểm kết thúc, sau đó nhấn  hai lần.
* Bạn có thể nối đường thẳng, đường cong và đường vòng cung với nhau.

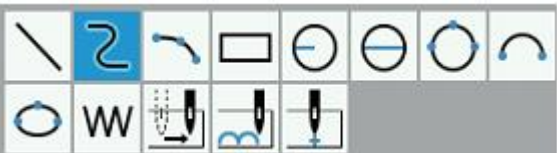




Tạo đường cong

1. Chạm vào 

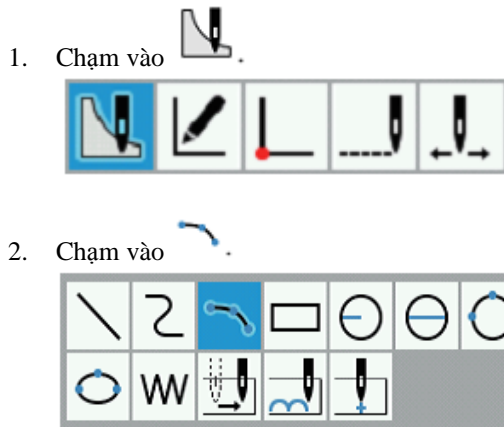




2. Chạm vào 



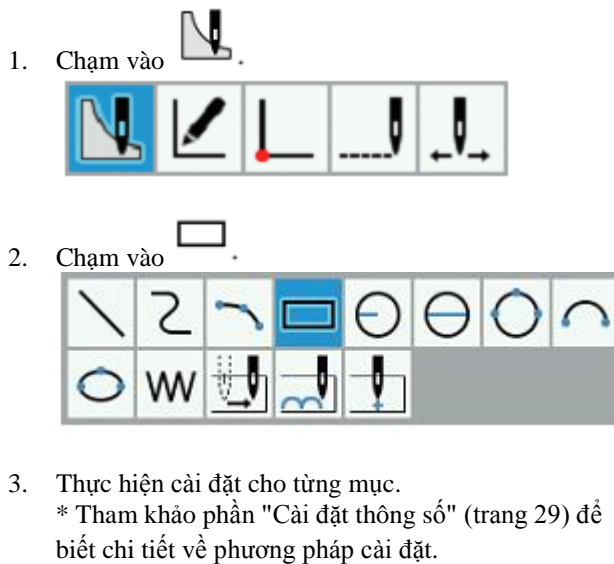
- Thực hiện cài đặt cho từng mục.
* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.
- Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ + đến điểm tiếp theo, sau đó nhấn .
- Lặp lại bước 4 cho đến khi hình dạng bạn muốn may được tạo. Di chuyển con trỏ + đến điểm kết thúc, sau đó nhấn  hai lần.


 **Tạo đường vòng cung**





3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.
* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.
 4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm thứ 2, sau đó nhấn 
 5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm thứ 3, sau đó nhấn 
- * Nếu bạn muốn tạo nhiều hơn ba điểm cho đường vòng cung, bạn có thể tiếp tục nhập nhiều điểm hơn.


 **Tạo hình chữ nhật**



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm thứ 2, sau đó nhấn 

Điểm thứ 2  Điểm bắt đầu


5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để đặt hình chữ nhật. Để tạo hình chữ nhật, di chuyển con trỏ **+** từ cạnh đơn đã được tạo ở bước 4 đến vị trí mong muốn tạo hình chữ nhật, sau đó nhấn 


Điểm thứ 2  Điểm bắt đầu


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Tạo vòng tròn

Có sẵn ba tùy chọn sau đây để tạo ra một vòng tròn.

 Xác định bán kính để tạo vòng tròn (theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ)

 Xác định đường kính để tạo vòng tròn (theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ)

1. Chạm vào .



■ Nếu   được chọn


2. Chạm vào  hoặc .

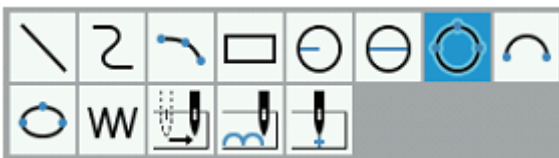


3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.

* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.

■ Nếu  được chọn


2. Chạm vào .




3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.

* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.


4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ

+ đến điểm thứ 2, sau đó nhấn .

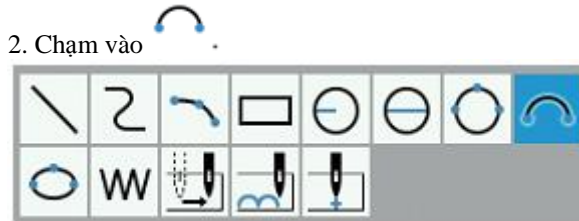
4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ



+ đến điểm thứ 2, sau đó nhấn .

5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ

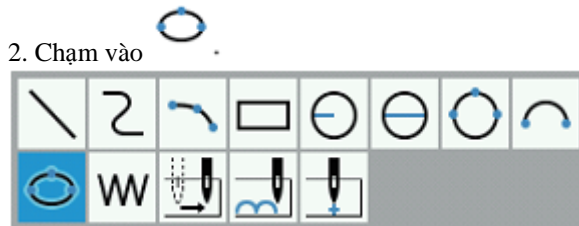
+ đến điểm thứ 3, sau đó nhấn .



 Tạo nửa vòng tròn






3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.
* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.
4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  + đến điểm bạn muốn đặt, sau đó nhấn .

 Tạo hình elip



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  + đến điểm thứ 2 trên trục dài (trục ngắn), sau đó nhấn .

Điểm thứ 2  Điểm bắt đầu

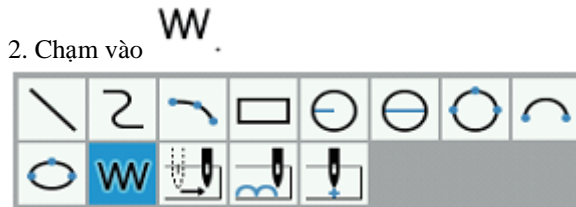
5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  + đến vị trí trục ngắn (trục dài), sau đó nhấn .
- 
- Điểm bắt đầu

3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.
* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

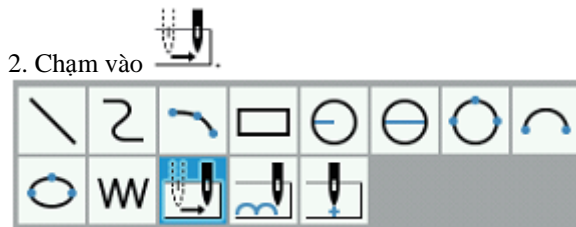
W Tạo dữ liệu từng mũi

Tạo dữ liệu từng mũi cho vị trí kim hiện tại.



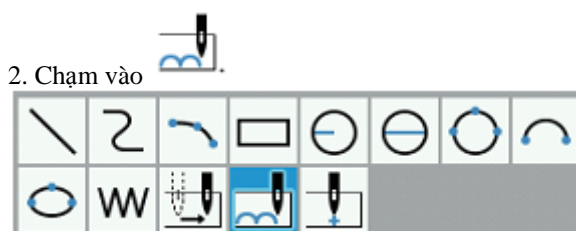
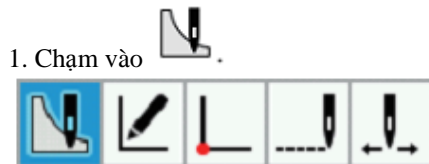
Tạo dữ liệu cơ cấu dây

Tạo dữ liệu (cơ cấu dây) để di chuyển kim đến vị trí tiếp theo mà không cần thả kim ở vị trí hiện tại.



Tạo dữ liệu may lược

Tạo dữ liệu may lược.



3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.


* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.

4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm bạn muốn đặt vị trí hạ kim, sau đó nhấn



Để thay đổi độ dài mũi may tối đa, hãy thực hiện quy trình tương tự như ở bước 3 để thay đổi cài đặt.

5. Lặp lại bước 4 cho đến khi có thể đặt được vị trí thả kim. Di chuyển con trỏ **+** đến điểm kết thúc,

sau đó nhấn  hai lần.

3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.

* Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.

4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm bạn muốn đặt cơ cấu dây, sau đó nhấn



hai lần.

3. Thực hiện cài đặt cho từng mục.

• Tham khảo phần "Cài đặt thông số" (trang 29) để biết chi tiết về phương pháp cài đặt.

4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** đến điểm bạn muốn đặt cơ chế may lược, sau đó



nhấn .



5. Lặp lại bước 4 cho đến khi có thể đặt được vị trí may lược. Di chuyển con trỏ **+** đến điểm kết thúc,

sau đó nhấn  hai lần.


















CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

◆ Cài đặt thông số

■ Phương thức hoạt động

Các thông số được hiển thị trong danh mục ở cạnh phải màn hình, do đó hãy chạm vào   để thực hiện cài đặt.

■ Chi tiết về cài đặt thông số

Biểu tượng	Thông số	Lựa chọn
	Phương thức nối thêm *1	Chèn, Nối vào phần đầu, Nối vào phần cuối
	Phương thức di chuyển con trỏ	Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim
	Hướng quay *2	Theo chiều kim đồng hồ, ngược chiều kim đồng hồ
	Kiểu may	Chạy thường, V Zigzag, N Zigzag
	Khoảng chạy *3	0.3 - 12.7 mm
	Khoảng zigzag *4	0.1 - 25.5 mm
	Chiều rộng zigzag bên trái *4	0.0 - 25.5 mm
	Chiều rộng zigzag bên phải *4	
	Số mũi may zigzag *4	2 - 4 mũi may
	Chế độ bắt đầu chạy *3	Khoảng cách bằng nhau, Khoảng cách ưu tiên
	Chế độ nhập đường lại mũi chạy vào	Không có đường lại mũi, lại mũi chữ V, lại mũi N, may choàng qua.
	Chế độ nhập đường lại mũi đầu ra	Không có đường lại mũi, lại mũi chữ V, lại mũi N, may choàng qua.
	Số mũi may lại mũi đầu vào *5	0 - 9 mũi may
	Số mũi may lại mũi đầu ra *5	0 - 9 mũi may
	Độ dài mũi may tối đa *7	0.3 - 12.7 mm
	Tách tự động chèn *8	Không, Tách có nâng kim
	Kết nối đường may	Đã, Chưa, May, May lược

* 1 Khi thêm một mẫu hiện có, bạn có thể chọn phương thức nối thêm chương trình (Chèn, Nối vào phần cuối, Nối vào phần đầu).

* 2 Mục này chỉ có thể được đặt khi vẽ hình tròn (bán kính), hình tròn (đường kính), nửa hình tròn hoặc hình elip.

* 3 Mục này chỉ có thể được đặt khi Kiểu may được đặt thành "Chạy".

* 4 Mục này chỉ có thể được đặt khi Kiểu may được đặt thành "V Zigzag" hoặc "N Zigzag".

* 5 Mục này chỉ có thể được đặt khi chế độ bắt đầu đường lại mũi (chế độ kết thúc đường lại mũi) được đặt thành một cài đặt khác với "Không có đường lại mũi".

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

- * 6 Mục này chỉ có thể được đặt khi vẽ hình chữ nhật, hình tròn (bán kính), hình tròn (đường kính), hình tròn (3 điểm) hoặc hình elip.
- * 7 Mục này chỉ có thể được đặt khi tạo dữ liệu từng mũi.
- * 8 Mục này chỉ có thể được đặt khi tạo dữ liệu cơ cấu đẩy hoặc dữ liệu may lược.








■ Ví dụ về cài đặt thông số






- Ví dụ 1: Để tạo mũi may càng đều càng tốt mà không vượt quá độ dài mũi may được chỉ định: Đặt chế độ bắt đầu chạy thành "Equal Pitch/Độ dài mũi may bằng nhau".
- Ví dụ 2: Để kết nối điểm kết thúc của đường may trước đó và điểm bắt đầu của đường may hiện tại bằng cách đẩy: Đặt kết nối đường may thành "Feed/Đẩy".


Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa đường may)










Quy trình chỉnh sửa chương trình bằng cách sử dụng biểu tượng như sau.






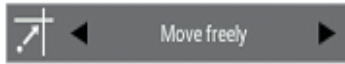


 **Xóa đường may**

1. Chạm vào  .

2. Chạm vào  .

3. Sử dụng   để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn xóa.

4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.
 Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.
5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn xóa, hãy lặp lại bước 3 và 4.
 * Để chọn tất cả các đường may
 Giữ  để chọn tất cả các đường may.
 * Để bỏ chọn tất cả các đường may
 Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.
6. Nhấn  .

 **Di chuyển đường may**

1. Chạm vào  .

2. Chạm vào  .

3. Sử dụng   để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn di chuyển.
4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.
 Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn di chuyển, hãy lặp lại bước 3 và 4.
 * Để chọn tất cả các đường may
 Giữ  để chọn tất cả các đường may.
 * Để bỏ chọn tất cả các đường may
 Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.
6. Nhấn  .
7. Chạm vào   để đặt phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).
 Phương thức di chuyển con trỏ
8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn di chuyển đường may.
9. Nhấn  .

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



Sao chép đường may

1. Chạm vào



2. Chạm vào



3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn sao chép.

4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.



Xoay đường may

1. Chạm vào



2. Chạm vào



3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn xoay.

4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn xoay, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

Giữ để chọn tất cả các đường may.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn sao chép, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

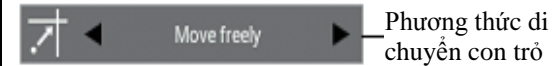
Giữ để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Nhấn

7. Chạm vào để đặt phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).



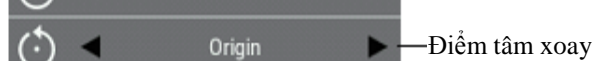
8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ tới vị trí bạn muốn sao chép đường may.

9. Nhấn

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào để đặt góc xoay, điểm tâm xoay và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).



* Tâm xoay ... Điểm gốc, Tâm mẫu may, Mép trên cùng mẫu may, Mép dưới cùng mẫu may, Trên cùng bên trái mẫu may, Dưới cùng bên trái mẫu may, Trên cùng bên phải mẫu may, Dưới cùng bên phải mẫu may, Điểm được chỉ định

* Phương thức di chuyển con trỏ chỉ được đặt khi điểm tâm xoay được đặt thành "Điểm được chỉ định".

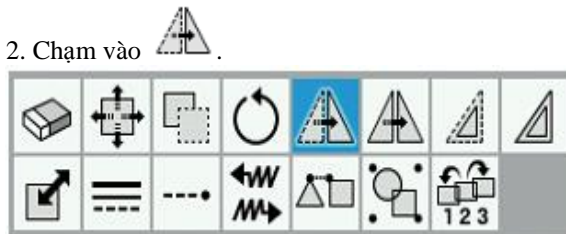
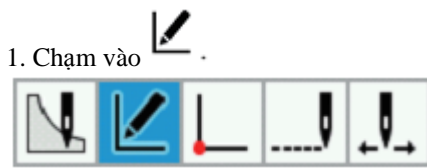
7. Nhấn



* Nếu tâm xoay được đặt thành "Điểm được chỉ định" trong bước 6, thì bạn có thể sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ sao cho vị trí con trỏ hiện tại xoay quanh tâm.


Trong trường hợp này, sau khi di chuyển con trỏ ,


nhấn một lần nữa. Ngoài ra, mỗi lần bạn thay đổi góc xoay, bản xem trước sẽ được hiển thị sau khi đường may được xoay.

 Di chuyển đường may đối xứng




3. Sử dụng  để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn di chuyển đối xứng.

4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.


5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn di chuyển đối xứng, hãy lặp lại bước 3 và 4.

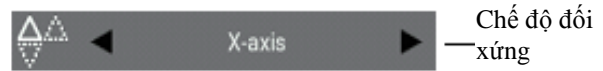
* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào  để đặt chế độ đối xứng và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).




* Chế độ đối xứng


... Trục X, Trục Y, Tâm mẫu may(ngang), Tâm mẫu may(đọc), Mép trên cùng mẫu may, Mép dưới cùng mẫu may, Mép bên trái mẫu may, Mép bên phải mẫu may, Trục được chỉ định


* Phương thức di chuyển con trỏ chỉ được đặt khi chế độ đối xứng được đặt thành "Trục được chỉ định".

7. Nhấn  .

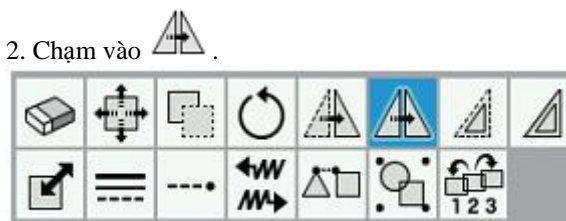
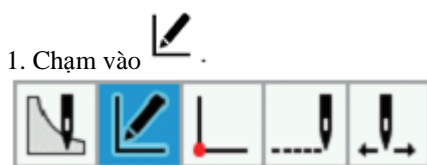
* Nếu chế độ đối xứng được đặt thành "Trục được chỉ định" trong bước 6, thì bạn có thể sử dụng phím



jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  sao cho vị trí con trỏ hiện tại di chuyển đối xứng quanh tâm.


Trong trường hợp này, sau khi di chuyển con trỏ ,


nhấn  một lần nữa. Khi điều này được thực hiện, mỗi lần bạn thay đổi vị trí con trỏ, thì bản xem trước sẽ được hiển thị sau khi con trỏ được di chuyển.

 Sao chép đường may đối xứng




3. Sử dụng  để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn sao chép đối xứng.

4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn sao chép đối xứng, hãy lặp lại bước 3 và 4.



* Để chọn tất cả các đường may

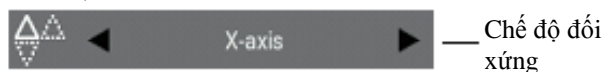
Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON


6. Chạm vào   để đặt chế độ đối xứng và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).




* Chế độ đối xứng


... Trục X, Trục Y, Tâm mẫu may(ngang), Tâm mẫu may(đọc), Mép trên cùng mẫu may, Mép dưới cùng mẫu may, Mép bên trái mẫu may, Mép bên phải mẫu may, Trục được chỉ định


* Phương thức di chuyển con trỏ chỉ được đặt khi chế độ đối xứng được đặt thành "Trục được chỉ định".

7. Nhấn  .

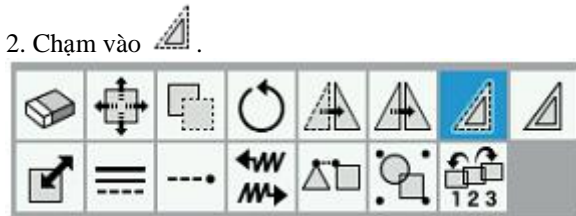
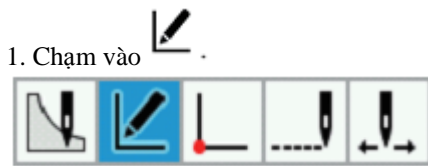
* Nếu chế độ đối xứng được đặt thành "Trục được chỉ định" trong bước 6, thì bạn có thể sử dụng phím



jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  sao cho vị trí con trỏ hiện tại di chuyển đối xứng quanh tâm.


Trong trường hợp này, sau khi di chuyển con trỏ ,


nhấn  một lần nữa. Khi điều này được thực hiện, mỗi lần bạn thay đổi vị trí con trỏ, thì bản xem trước sẽ được hiển thị sau khi con trỏ được di chuyển.

 Di chuyển đường may theo điểm góc



3. Sử dụng  để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn di chuyển theo điểm góc.


4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.


* Đường may bao gồm các mũi may/đẩy/may lược và đường may được tải từ tệp *.SEW không thể được di chuyển theo điểm góc.


5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn di chuyển theo điểm góc, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

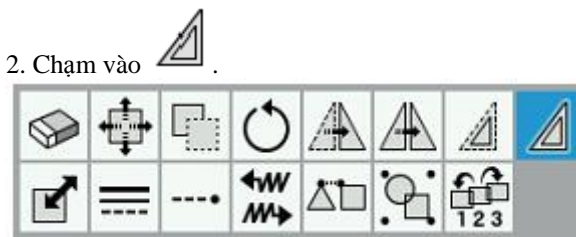
Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.



6. Chạm vào  để đặt hướng điểm góc (Bên trong/Phía bên trái, Bên ngoài/Phía bên phải) và chiều rộng điểm góc.





7. Nhấn  .

 Sao chép đường may theo điểm góc



3. Sử dụng  để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn sao chép theo điểm góc.


4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.


* Đường may bao gồm các mũi may/đẩy/may lược và đường may được tải từ tệp *.SEW không thể được sao chép theo điểm góc.


5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn sao chép theo điểm góc, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.


6. Chạm vào  để đặt hướng điểm góc (Bên trong/Phía bên trái, Bên ngoài/Phía bên phải), chiều rộng điểm góc, số bản sao điểm góc (1 đến 99) và phương thức tạo điểm góc (Cùng hướng, Trở về, Trở về + Nổi mũi may).




7. Nhấn  .

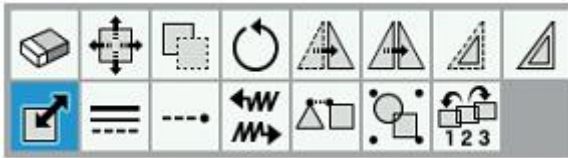
CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON




Thay đổi kích thước đường may


1. Chạm vào .




2. Chạm vào .




3. Sử dụng   để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn thay đổi kích thước.

4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.



5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn thay đổi kích thước, hãy lặp lại bước 3 và 4.

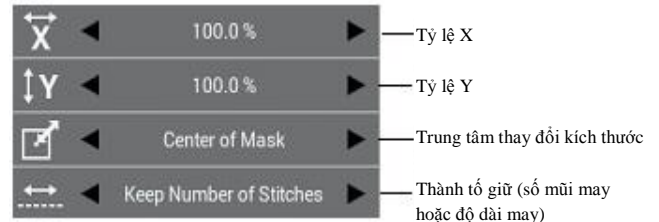
* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào   để đặt tỷ lệ X, tỷ lệ Y, trung tâm thay đổi kích thước, thành tổ giữ (số mũi may hoặc độ dài may) và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).





* Trung tâm thay đổi kích thước... Điểm gốc, Tâm mẫu may, Mép trên cùng mẫu may, Mép dưới cùng mẫu may, Trên cùng bên trái mẫu may, Dưới cùng bên trái mẫu may, Trên cùng bên phải mẫu may, Dưới cùng bên phải mẫu may, Điểm được chỉ định


* Phương thức di chuyển con trỏ chỉ được đặt khi trung tâm thay đổi kích thước được đặt thành "Điểm được chỉ định".

7. Nhấn .

* Nếu trung tâm thay đổi kích thước được đặt thành "Điểm được chỉ định" trong bước 6, thì bạn có thể sử dụng

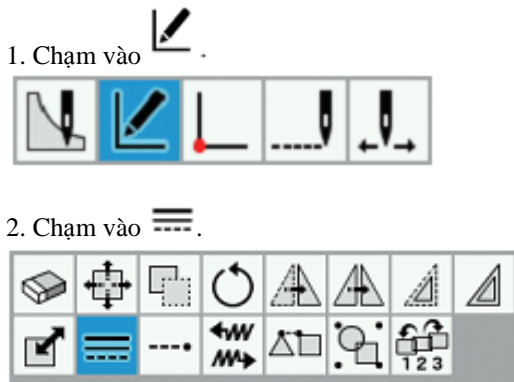
phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  sao cho đường may được thay đổi kích thước với vị trí con trỏ hiện tại làm trung tâm thay đổi kích thước.




Trong trường hợp này, sau khi di chuyển con trỏ ,


nhấn  một lần nữa. Ngoài ra, mỗi lần bạn thay đổi tỷ lệ X và tỷ lệ Y, bản xem trước sẽ được hiển thị sau khi đường may được thay đổi kích thước.


* Đường may bao gồm các mũi may/đây/may lược và đường may được tái từ tệp *.SEW thường có "Keep Number of Stitches/Giữ số lượng mũi may" làm thành tổ giữ của chúng.

☰ Thay đổi Kiểu may của đường may




3. Sử dụng   để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn thay đổi Kiểu may.

4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.



5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn thay đổi Kiểu may, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may


Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào   để đặt Kiểu may (Chạy, V Zigzag, N Zigzag, Giữ hình dạng hiện tại), khoảng cách và chế độ bắt đầu chạy (Khoảng cách bằng nhau, Khoảng cách ưu tiên).

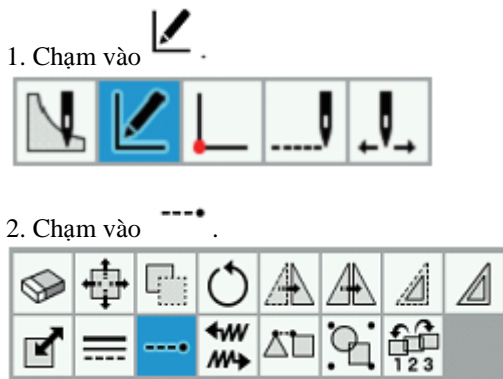





* Để biết chi tiết về phương pháp cài đặt đối với mũi may zigzag, hãy tham khảo "Mũi may zigzag" (trang 61).


* Đường may bao gồm các mũi may/đẩy/may lược và đường may được tải từ tệp *.SEW không thể thay đổi Kiểu may.


7. Nhấn  .

☰ Thêm và xóa các đường lại mũi (backtack) cho đường may




3. Sử dụng   để tới vị trí con trỏ  tại đường may bạn muốn thêm hoặc xóa đường lại mũi.


4. Khi bạn nhấn  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.



Khi bạn nhấn  một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

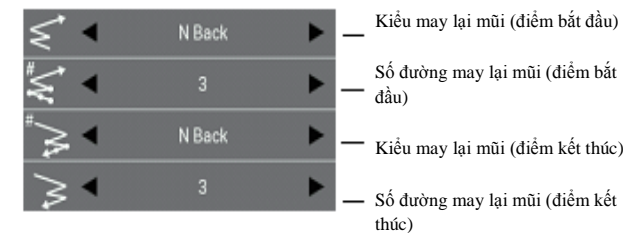
5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn thêm hoặc xóa đường lại mũi, hãy lặp lại bước 3 và 4.
* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ  để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào   để đặt kiểu may lại mũi (điểm bắt đầu), số đường may lại mũi (0 đến 9), kiểu may lại mũi (vị trí kết thúc) và số đường may lại mũi (0 đến 9).



* Kiểu may lại mũi ...

Không có đường lại mũi, V lùi, N lùi, Chồng chéo

* Cài đặt "Chồng chéo" chỉ có thể được đặt cho các đường may kín (vòng tròn được xác định theo bán kính, vòng tròn được xác định theo đường kính, vòng tròn được xác định theo ba điểm, hình elip, hình chữ nhật, v.v.).

7. Nhấn  .

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



Chuyển đổi điểm bắt đầu và kết thúc may cho các đường may

1. Chạm vào



2. Chạm vào



3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn chuyển đổi điểm bắt đầu hoặc điểm kết thúc đường may.

4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn chuyển đổi điểm bắt đầu hoặc điểm kết thúc, hãy lặp lại bước 3 và 4.

* Để chọn tất cả các đường may

Giữ để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Nhấn

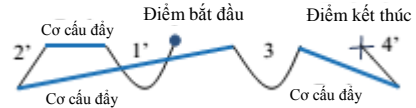
* Khi nhiều đường may liên tục được chọn, các thứ tự cũng sẽ được chuyển đổi.

Ví dụ: Khi đường may 1, 2, 3 và 4 đã được tạo, và bạn chọn đường may 1, 2 và 4 (đường màu đỏ) và chuyển đổi điểm bắt đầu và điểm kết thúc:



Thứ tự may trở thành 1', 2', 3, 4'.

(Điểm bắt đầu và kết thúc cho 1', 2' và 4' được đảo ngược.)



Thay đổi phương thức kết nối cho đường may

1. Chạm vào



2. Chạm vào



3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn thay đổi phương thức kết nối đường may.

4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn thay đổi phương thức kết nối đường may, hãy lặp lại bước 3 và 4.

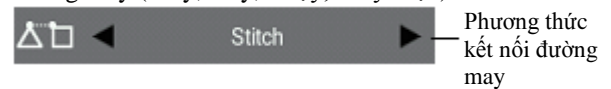
* Để chọn tất cả các đường may

Giữ để chọn tất cả các đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Chạm vào để đặt phương thức kết nối đường may (May, Đẩy, Chạy, May lược).



* Nếu "Stitch/May" được đặt làm phương thức kết nối đường may:

Nếu độ dài tối đa của các mũi may vượt quá 12.7 mm, hãy sử dụng cài đặt "Feed/Đẩy" để kết nối.

* Nếu "Running/Chạy" được đặt làm phương thức kết nối đường may:

Đường may được kết nối bằng đường thẳng tại khoảng chạy đường may hiện tại.

7. Nhấn

* Điểm kết thúc của đường may trước đó và điểm bắt đầu của đường may hiện tại được kết nối.



Kết hợp các đường may

1. Chạm vào

2. Chạm vào

3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn kết hợp.
4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.
- Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn kết hợp, hãy lặp lại bước 3 và 4.
- * Để chọn tất cả các đường may
- Giữ để chọn tất cả các đường may.
- * Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.

6. Nhấn
- * Không thể kết hợp các đường may sau đây.
 - Các đường may kín (các vòng tròn được xác định theo bán kính, các vòng tròn được xác định theo đường kính, các vòng tròn được xác định theo ba điểm, hình elip, hình chữ nhật, v.v.)
 - Các đường may bao gồm các mũi may/đẩy/may lược và các loại đường may khác

* Nếu chỉ có một đường may được chọn, nó sẽ trở thành một đường may kín.



Thay đổi thứ tự may cho đường may

1. Chạm vào

2. Chạm vào 1 2 3 .

3. Sử dụng để tới vị trí con trỏ tại đường may bạn muốn thay đổi thứ tự may đường may.
4. Khi bạn nhấn một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.
- Khi bạn nhấn một lần, đường may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

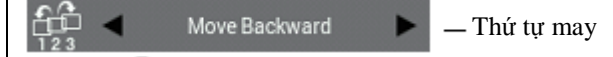
5. Nếu có nhiều hơn một đường may mà bạn muốn thay đổi thứ tự may đường may, hãy lặp lại bước 3 và 4.
- * Để chọn tất cả các đường may

Giữ để chọn tất cả các đường may.

- * Để bỏ chọn tất cả các đường may

Giữ để bỏ chọn tất cả các đường may đã chọn.


6. Chạm vào để đặt thứ tự may (Di chuyển tiến tới, Di chuyển lùi lại, Di chuyển để bắt đầu, Di chuyển để kết thúc).




7. Nhấn


Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa điểm đường may)

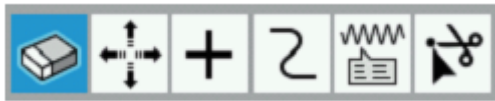
Phần này mô tả các biểu tượng được sử dụng khi chỉnh sửa các điểm đường may và cách sử dụng chúng.
 * Bạn không thể chỉnh sửa các điểm đường may cho các đường may được tải từ tệp *.SEW.


 **Xóa điểm đường may**

1. Chạm vào .




2. Chạm vào .





3. Chạm vào  để đặt phương thức lựa chọn.





■ Lựa chọn các điểm thành phần liên tục để chỉnh sửa

4. Chạm vào  để đặt phương thức lựa chọn thành "Range select/Chọn phạm vi".




5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới vị trí bắt đầu cho phạm vi bạn muốn chọn.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Nhấn .



7. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới vị trí kết thúc cho phạm vi bạn muốn chọn. Các điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và các điểm từ điểm bắt đầu đến điểm kết thúc sẽ được chọn.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.


8. Nhấn .


■ Chọn thủ công các điểm thành phần để chỉnh sửa

4. Chạm vào  để đặt phương thức lựa chọn thành "Manual select/Chọn thủ công".




5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới điểm thành phần bạn muốn xóa.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.


6. Khi bạn nhấn  một lần, điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

Khi bạn nhấn  một lần, điểm thành phần đã chọn sẽ được bỏ chọn.


7. Nếu có nhiều hơn một điểm thành phần mà bạn muốn xóa, hãy lặp lại bước 5 và 6.
 * Để chọn tất cả các đường may


Giữ  để chọn tất cả các điểm thành phần trong đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may


Giữ  để bỏ chọn tất cả các điểm thành phần đã chọn.

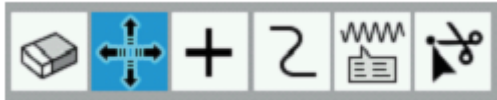
8. Nhấn .



 Di chuyển điểm đường may

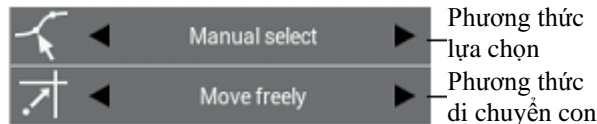
1. Chạm vào .



2. Chạm vào .





3. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn (Chọn thủ công, Chọn phạm vi) và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).





* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Move freely/Di chuyển tự do", thì con trỏ có thể được di chuyển đến bất kỳ vị trí mong muốn nào.
* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Snap to needle point/Di chuyển theo mũi kim", thì con trỏ sẽ di chuyển đến mũi may.



■ Lựa chọn các điểm thành phần liên tục để chỉnh sửa



4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành "Range select/Chọn phạm vi".



5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới vị trí bắt đầu cho phạm vi bạn muốn chọn.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.



6. Nhấn .

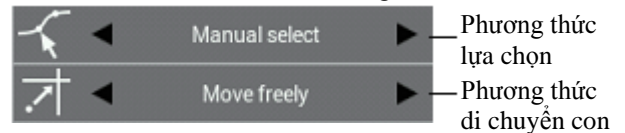
7. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới vị trí kết thúc cho phạm vi bạn muốn chọn. Các điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và các điểm từ điểm bắt đầu đến điểm kết thúc sẽ được chọn.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.



8. Nhấn  một lần, sau đó sử dụng phím jog/chạy bộ để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn di chuyển điểm thành phần.


9. Nhấn .


■ Chọn thủ công các điểm thành phần để chỉnh sửa

4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành "Manual select/Chọn thủ công".





5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới điểm thành phần bạn muốn di chuyển.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.



6. Khi bạn nhấn  một lần, điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, điểm thành phần đã chọn sẽ được bỏ chọn.

7. Nếu có nhiều hơn một điểm thành phần mà bạn muốn di chuyển, hãy lặp lại bước 5 và 6.
* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các điểm thành phần trong đường may.
* Để bỏ chọn tất cả các đường may


Giữ  để bỏ chọn tất cả các điểm thành phần đã chọn.

8. Nhấn  một lần, sau đó sử dụng phím jog/chạy bộ để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn di chuyển điểm thành phần.


9. Nhấn .

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



+ Thêm điểm đường may

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .




3. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới điểm thành phần nơi bạn muốn thêm điểm thành phần.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

4. Nhấn .


* Điểm thành phần sẽ được tự động thêm vào giữa điểm thành phần được chọn và điểm thành phần tiếp theo.

* Bạn không thể thêm điểm thành phần cho vòng tròn (vòng tròn được xác định theo bán kính, vòng tròn được xác định theo đường kính, vòng tròn được xác định theo ba điểm) và hình elip.



~ Thay đổi hình dạng đường cong

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .




3. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới điểm thành phần trong đường cong bạn muốn chỉnh sửa.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

4. Nhấn .


* Bạn chỉ có thể thay đổi điểm thành phần hiện tại nếu nó và các điểm thành phần ngay trước và sau nó là một phần của đường cong.


5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để chỉnh sửa đường cong.

* Để xoay đường cong theo chiều kim đồng hồ

Giữ  để xoay đường cong theo chiều kim đồng hồ.

* Để xoay đường cong ngược chiều kim đồng hồ

Giữ  để xoay đường cong ngược chiều kim đồng hồ.

6. Nhấn .

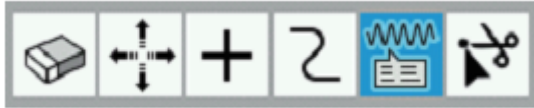


Thay đổi thuộc tính các điểm đường may

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .



3. Sử dụng để di chuyển con trỏ tới điểm thành phần mà bạn muốn thay đổi thuộc tính.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

4. Chạm vào để chọn thuộc tính (Đường thẳng, Đường cong) cần thay đổi. Sau đó thuộc tính của điểm thành phần sẽ được thay đổi.



* Bạn không thể thay đổi thuộc tính cho các điểm thành phần trong vòng tròn (vòng tròn được xác định theo bán kính, vòng tròn được xác định theo đường kính, vòng tròn được xác định theo ba điểm) và hình elip.

* Có thể thay đổi đường vòng cung thành đường thẳng hoặc đường cong, nhưng đường thẳng và đường cong không thể thay đổi thành đường vòng cung.

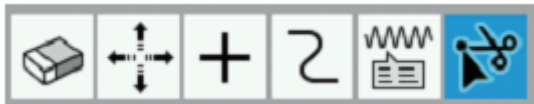


Tách đường may tại điểm thành phần

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .



3. Sử dụng để di chuyển con trỏ tới điểm thành phần trong đường may mà bạn muốn tách đường may.

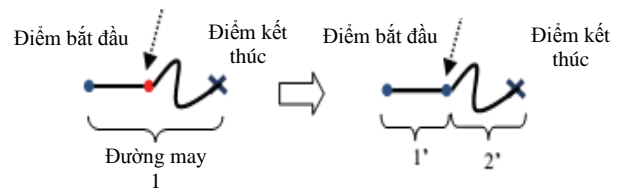
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

4. Nhấn .

* Không thể tách vòng tròn (vòng tròn được xác định theo bán kính, vòng tròn được xác định theo đường kính, vòng tròn được xác định theo ba điểm), hình elip và đường may bao gồm các mũi may/dây/may lược.
* Đường may sẽ tách tại vị trí của điểm thành phần được chọn.


Ví dụ: Để tách đường may 1 tại điểm thành phần A


Chọn điểm hợp phần A Đường may sẽ tách thành 1' và 2' tại điểm hợp phần A




Chỉnh sửa chương trình (Chỉnh sửa mũi may)

Phần này mô tả các biểu tượng được sử dụng khi chỉnh sửa mũi may và cách sử dụng chúng.



 **Xóa mũi may**

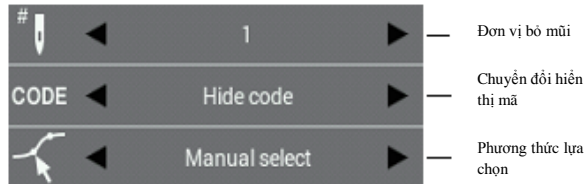
1. Chạm vào .





2. Chạm vào .






3. Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000), chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã) và phương thức lựa chọn.



Lựa chọn các mũi may liên tục để chỉnh sửa




4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành “Range select/Chọn phạm vi”.



5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới vị trí bắt đầu cho phạm vi bạn muốn chọn.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.



6. Nhấn .

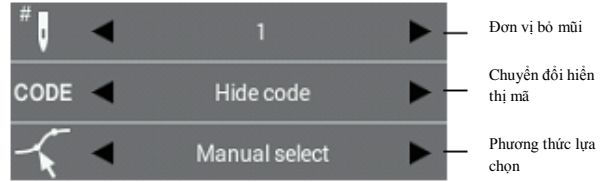
7. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới điểm kết thúc cho phạm vi bạn muốn chọn. Các mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và các điểm từ điểm bắt đầu đến điểm kết thúc sẽ được chọn.




* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

8. Nhấn .


Chọn thủ công các mũi may để chỉnh sửa


4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành “Manual select/Chọn thủ công”.



5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may bạn muốn xóa.


* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Khi bạn nhấn  một lần, mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, mũi may đã chọn sẽ được bỏ chọn.

7. Nếu có nhiều hơn một mũi may mà bạn muốn xóa, hãy lặp lại bước 5 và 6.


* Để chọn tất cả các đường may


Giữ  để chọn tất cả các mũi may trong đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may


Giữ  để bỏ chọn tất cả các mũi may đã chọn.

8. Nhấn .



 Di chuyển mũi may

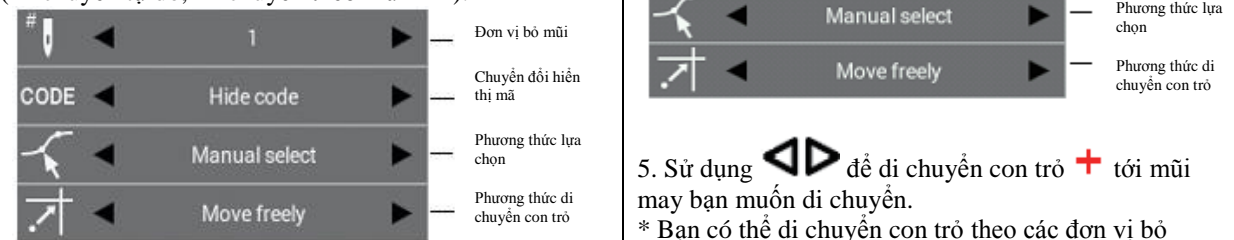
1. Chạm vào .



2. Chạm vào .





3. Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000), chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã) và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).

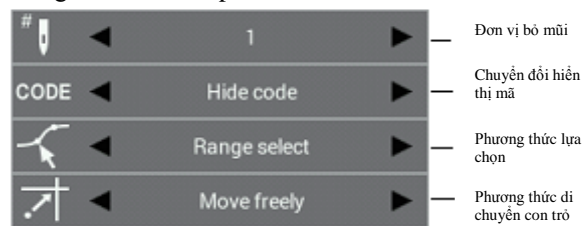





* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Move freely/Di chuyển tự do", thì con trỏ có thể được di chuyển đến bất kỳ vị trí mong muốn nào.

* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Snap to needle point/Di chuyển theo mũi kim", thì con trỏ sẽ di chuyển đến mũi may.

■ Lựa chọn các mũi may liên tục để chỉnh sửa

4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành "Range select/Chọn phạm vi".






5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới vị trí bắt đầu cho phạm vi bạn muốn chọn.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.



* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.


6. Nhấn .

7. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới điểm kết thúc cho phạm vi bạn muốn chọn. Các mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và các điểm từ điểm bắt đầu đến điểm kết thúc sẽ được chọn.



* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.

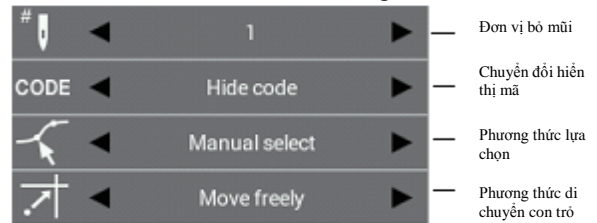
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.




8. Nhấn  một lần, sau đó sử dụng phím jog/chạy bộ để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn di chuyển điểm thành phần.

9. Nhấn .

■ Chọn thủ công các mũi may để chỉnh sửa


4. Chạm vào   để đặt phương thức lựa chọn thành "Manual select/Chọn thủ công".




5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may bạn muốn di chuyển.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.


* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Khi bạn nhấn  một lần, mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.


Khi bạn nhấn  một lần, mũi may đã chọn sẽ được bỏ chọn.



7. Nếu có nhiều hơn một mũi may mà bạn muốn di chuyển, hãy lặp lại bước 5 và 6.


* Để chọn tất cả các đường may

Giữ  để chọn tất cả các điểm thành phần trong đường may.

* Để bỏ chọn tất cả các đường may


Giữ  để bỏ chọn tất cả các điểm thành phần đã chọn.

8. Nhấn  một lần, sau đó sử dụng phím jog/chạy bộ để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn di chuyển điểm thành phần.


9. Nhấn .

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



+ Thêm mũi may

1. Chạm vào .



2. Chạm vào .





3. Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000), chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã), phương thức nối thêm mũi may (Thêm thủ công, Thêm tự động) và phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).




* Phương thức di chuyển con trỏ chỉ được hiển thị khi phương thức nối thêm mũi may được đặt thành "Add Manually/Thêm thủ công".



■ Thêm mũi may tự động

4. Chạm vào   để đặt phương thức nối thêm mũi may thành "Add Automatically/Thêm tự động".



5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may mà bạn muốn thêm mũi may.



* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.

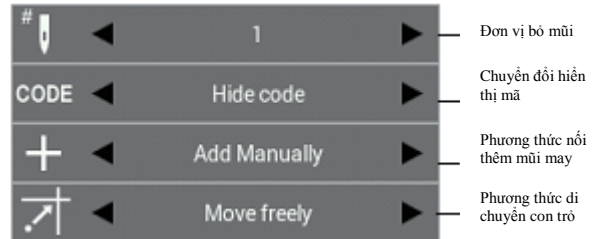
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.




6. Nhấn .

* Mũi may sẽ được tự động thêm vào giữa mũi may được chọn và mũi may tiếp theo.

■ Thêm mũi may theo cách thủ công

4. Chạm vào   để đặt phương thức nối thêm mũi may thành "Add Manually/Thêm thủ công".




5. Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may mà bạn muốn thêm mũi may.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Nhấn .

một lần, sau đó sử dụng phím jog/chạy bộ để di chuyển con trỏ  tới vị trí bạn muốn thêm mũi may.

* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Move freely/Di chuyển tự do", thì con trỏ có thể được di chuyển đến bất kỳ vị trí mong muốn nào.








* Nếu phương thức di chuyển con trỏ được đặt thành "Snap to needle point/Di chuyển theo mũi kim", thì con trỏ sẽ di chuyển đến mũi may.




7. Nhấn .



* Mũi may sẽ được tự động thêm vào giữa mũi may được chọn và mũi may tiếp theo tại vị trí con trỏ được di chuyển đến trong bước 6.



Thay đổi thuộc tính của mũi may

- Chạm vào  .

- Chạm vào  .

- Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000) và chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã).

 - Đơn vị bỏ mũi
 - Chuyển đổi hiển thị mã

- Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may mà bạn muốn thay đổi thuộc tính.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

- Chạm vào   để chọn thuộc tính cần thay đổi (May, Đẩy, May lược). Sau đó thuộc tính của mũi may sẽ được thay đổi.













- * Khi chuyển từ "Feed/Đẩy" sang "Stitch/May" hoặc từ "Baste/May lược" sang "Stitch/May", khoảng cách may phải từ 12.7 mm trở xuống cho cả X và Y. Nếu cài đặt nằm ngoài phạm vi, thì chuông báo sẽ kêu lên hai lần và quá trình xử lý sẽ dừng lại.



Tách đường may tại mũi may

* Khi tách đường may tại mũi may khi các đường may có chứa dữ liệu điểm thành phần, thì dữ liệu điểm thành phần sẽ bị mất.






- Chạm vào  .

- Chạm vào  .

- Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000) và chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã).

 - Đơn vị bỏ mũi
 - Chuyển đổi hiển thị mã


- Sử dụng   để di chuyển con trỏ  tới mũi may trong đường may mà bạn muốn tách đường may.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

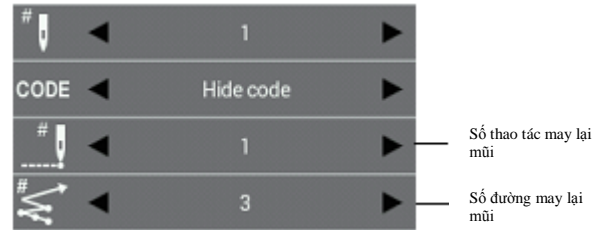
- Nhấn  .

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON


----- Thiết lập may gia cố (bar tacking) tại mũi may

1. Chạm vào .
 2. Chạm vào .
 3. Chạm vào  để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000) và chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã).
 4. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới mũi may bạn muốn thiết lập may lại mũi.
- * Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
 - * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.





5. Chạm vào  để đặt số thao tác may lại mũi (1 đến 9) và số đường may lại mũi (1 đến 9).



- * Bạn không thể thiết lập may lại mũi để băng qua từ đường may này sang đường may khác, hoặc thiết lập may lại mũi tại điểm bắt đầu may. Nếu bạn muốn đặt may lại mũi tại điểm bắt đầu may, hãy tham khảo "Thêm và xóa đường may lại mũi cho đường may" trên trang 37.

6. Nhấn .
- * Chế độ may lại mũi sẽ được đặt theo hướng trở về từ mũi may hiện tại.

CODE Thêm và xóa mã tại mũi may

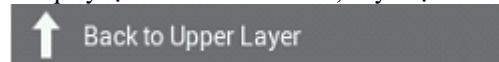
1. Chạm vào .
 2. Chạm vào **CODE** .
 3. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới mũi may bạn muốn thêm hoặc xóa mã.
- * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

4. Chạm vào vị trí bạn muốn thêm hoặc xóa mã. Mã sẽ được thêm vào hoặc xóa đi.



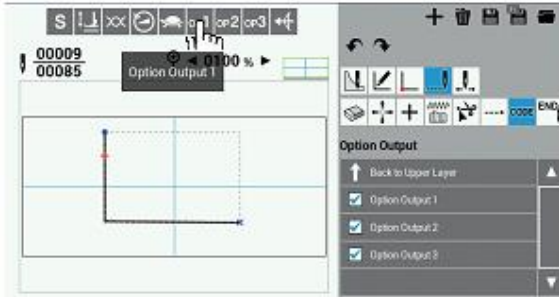
- * Tùy thuộc vào loại mã, việc chọn mã để thêm và xóa có thể diễn ra ở điểm đến màn hình.

Để quay lại màn hình trước đó, hãy chạm vào




- * Tham khảo "Danh mục cài đặt mã" (trang 50) để biết danh mục các mã có thể được đặt.

5. Nếu chạm vào các biểu tượng ở đầu màn hình, thì bạn có thể kiểm tra chi tiết cài đặt cho các mã.




* Các mũi máy có bộ mã sẽ chuyển sang màu xanh lá.

END **Chỉnh sửa mã kết thúc**

1. Chạm vào  ..



2. Chạm vào .



3. Chạm vào mã kết thúc bạn muốn thay đổi.











Mã kết thúc cho mũi máy cuối cùng sẽ được thay đổi.



* Để biết chi tiết về các mã có thể được đặt, hãy tham khảo mục "5. Chỉnh sửa mã kết thúc" trong quy trình lập trình (trang 20).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẢNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Danh mục cài đặt mã

Tên		Giá trị cài đặt	Biểu tượng*2	Ghi chú
Tách mẫu may		Dùng kim trên/Dùng kim dưới		
Chiều cao chân ép gián đoạn		-10.0 - 10.0mm (Đơn vị cài đặt: 0.1mm)		
Lực căng chỉ		0 - 9		
Tốc độ may		200 – 2800 mũi may/phút (Đơn vị cài đặt: 100 mũi may/phút) (Tốc độ may tối đa được giới hạn trong cài đặt ở trên hoặc ít hơn)		
Tốc độ thấp		0: Hủy tốc độ thấp 1: Giới hạn tốc độ may tối đa trong 1200 mũi may/phút trở xuống 2: Giới hạn tốc độ may tối đa trong 800 mũi may/phút trở xuống 3: Giới hạn tốc độ may tối đa trong 600 mũi may/phút trở xuống 4: Giới hạn tốc độ may tối đa trong 400 mũi may/phút trở xuống		
Đầu ra tùy chọn	Đầu ra tùy chọn 1	ON/OFF (BẬT/TẮT) *1		
	Đầu ra tùy chọn 2	ON/OFF (BẬT/TẮT) *1		
	Đầu ra tùy chọn 3	ON/OFF (BẬT/TẮT) *1		
Trình kích hoạt	Số tùy chọn	1 - 20		* Có thể đặt tối đa năm số cho mỗi mũi may.
	Dừng máy may	Tạm dừng/Không tạm dừng		
Cắt chỉ		Đã kích hoạt / Vô hiệu hóa		* Khi cơ cấu đẩy đã được đặt, điểm kết thúc mũi may sẽ được đặt tự động.


* 1 Bật khi được chọn, tắt khi không được chọn.

* 2 Khi chế độ hiển thị mã được đặt thành "Hiển thị mã" trong quá trình chỉnh sửa hoặc kiểm tra thao tác may, các biểu tượng được hiển thị ở phía trên cùng bên trái của màn hình.
Các biểu tượng luôn được hiển thị trong quá trình cài đặt mã.



Kiểm tra chương trình

Phần này mô tả các biểu tượng được sử dụng khi kiểm tra các chương trình và cách sử dụng chúng.

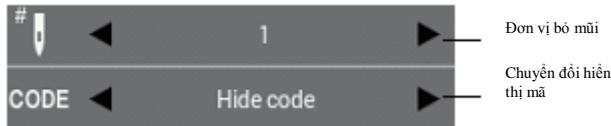
Kiểm tra từng mũi may





1. Chạm vào .



2. Chạm vào   để đặt đơn vị bỏ mũi (1, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000) và chuyển đổi chế độ hiển thị mã (Ẩn mã, Hiển thị mã).



* Tham khảo "Danh mục cài đặt mã" (trang 50) để biết danh mục các mã được hiển thị khi đặt chuyển đổi chế độ hiển thị mã thành "Show code/Hiển thị mã".






3. Chạm vào  hoặc . (Hoặc cũng có thể thao tác bằng cách sử dụng phím  .








* Để di chuyển lùi lại

Chạm vào , hoặc sử dụng phím .


Giữ  hoặc . Con trỏ  sẽ di chuyển lùi lại theo các đơn vị bỏ mũi trong khi phím đang được nhấn.

* Để di chuyển tiến tới


Chạm vào , hoặc sử dụng phím .

Giữ  hoặc . Con trỏ  sẽ di chuyển tiến tới theo các đơn vị bỏ mũi trong khi phím đang được nhấn.

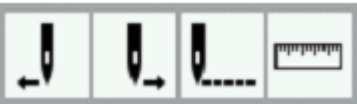
Di chuyển tới vị trí bắt đầu

1. Chạm vào .




2. Chạm vào .

Cơ cấu đẩy sẽ trở về vị trí bắt đầu may.




CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON


Đo khoảng cách

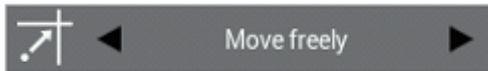
1. Chạm vào .




2. Chạm vào .



3. Chạm vào  để đặt phương thức di chuyển con trỏ (Di chuyển tự do, Di chuyển theo mũi kim).



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới điểm bắt đầu mà bạn muốn đo.

5. Nhấn .

6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới vị trí mà bạn muốn đo.

* Khoảng cách giữa vị trí bắt đầu đo và vị trí con trỏ hiện tại được hiển thị dưới dạng ΔX và ΔY .

* Đường kết nối vị trí bắt đầu đo và vị trí con trỏ hiện tại sẽ được hiển thị.

Ví dụ về lập trình

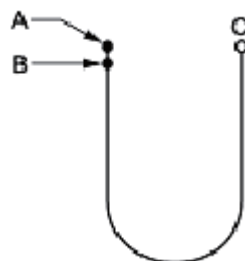
Phần này mô tả cách tạo chương trình, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.

- ◆ Lập trình cho từng mũi may: Trang 53
- ◆ Mẫu có đường thẳng: Trang 54
- ◆ Mẫu có đường cong: Trang 55
- ◆ Mũi may kép và nhiều mũi may: Trang 56
- ◆ May liên tục với bàn ép ở vị trí sau khi cắt chỉ (cơ cấu đẩy): Trang 57
- ◆ May lược: Trang 58
- ◆ Mẫu đối xứng: Trang 59
- ◆ Lập trình trong khi nhập đường xé trong các mẫu khác nhau: Trang 60
- ◆ Mũi may zigzag: Trang 61

* Để biết chức năng và thông tin hoạt động về từng biểu tượng, hãy tham khảo phần "Lập trình" (trang 24).
 * Trong ví dụ về lập trình, điểm A trong hình minh họa là mũi may đầu tiên.

W Lập trình cho từng mũi may

Phần sau đây mô tả cách thực hiện lập trình cho từng mũi may theo tờ mẫu.

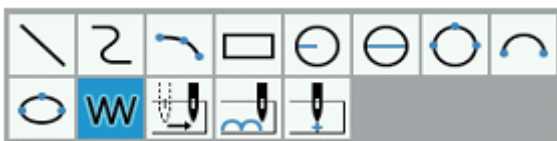


1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

2. Chạm vào



3. Chạm vào **W**.



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới B.

5. Nhấn

6. Lặp lại bước 4 và 5 để di chuyển con trỏ tới C.

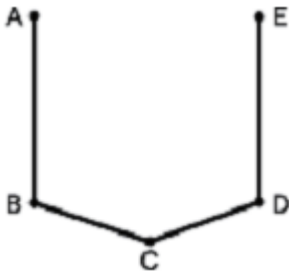
7. Nhấn

8. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Mẫu có đường thẳng


Phần này mô tả cách lập trình các hình dạng bao gồm các đường thẳng, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.

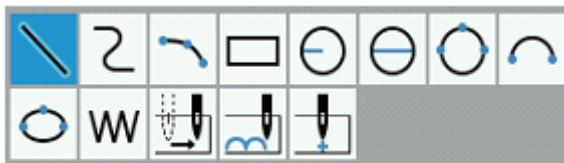


1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).


2. Chạm vào .



3. Chạm vào .



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới B.

5. Nhấn .

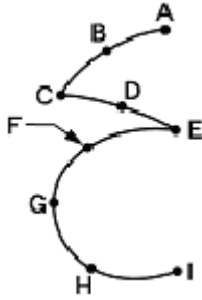
6. Thực hiện thao tác tương tự trong bước 4 và 5 để di chuyển con trỏ tới C, D và E.


7. Nhấn .

8. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

2 Mẫu có đường cong

Phần này mô tả cách lập trình các hình dạng bao gồm các đường cong, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.



Hãy nhớ nhấn  hai lần để tạo đường xê tại điểm góc C hoặc E. Nếu không tạo đường xê, thì góc sẽ thành vòng tròn.

Khi tạo đường xê




Khi không tạo đường xê




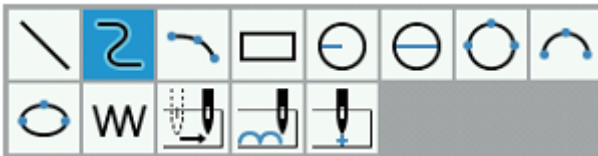
Việc tạo ra nhiều điểm trung gian hơn như điểm B, D, F, G và H sẽ giúp tạo ra các đường cong mượt mà hơn.

1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

2. Chạm vào .




3. Chạm vào .




4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới B.

5. Nhấn .


6. Lặp lại bước 4 và 5 để di chuyển con trỏ **+** tới C.

7. Nhấn  hai lần để chèn đường xê.

8. Di chuyển con trỏ **+** tới E.

9. Nhấn  hai lần để chèn đường xê.

10. Di chuyển con trỏ **+** tới I.

11. Nhấn  hai lần.

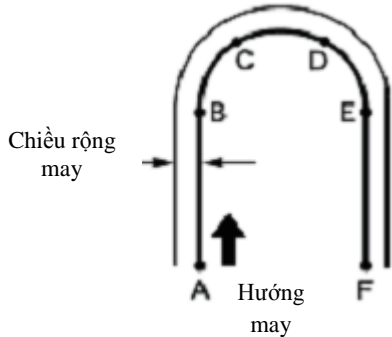
12. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Mũi may kép và nhiều mũi may


Nếu bạn muốn lập trình nhiều đường thẳng ở chiều rộng không đổi cách xa một đường thẳng khác, bạn có thể tạo các đường thẳng bằng cách sử dụng chức năng sao chép điểm gốc.

Phần này mô tả cách lập trình các mũi may kép ở bên trái một đường thẳng khác theo hướng may, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.




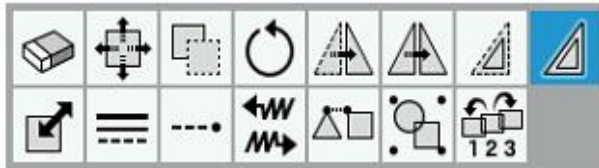
Hãy nhớ nhấn  hai lần để tạo đường xẻ tại điểm B hoặc E nơi đường thẳng thay đổi thành đường cong. Việc đặt thêm nhiều điểm trung gian như điểm C và D sẽ giúp tạo ra các đường cong mượt mà hơn.


- Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).
- Sử dụng các chức năng để tạo đường thẳng hoặc cong để tạo đường may từ A đến F.
* Tham khảo phần "Mẫu có đường thẳng" (trang 54) hoặc "Mẫu có đường cong" (trang 55).

3. Chạm vào .



4. Chạm vào .

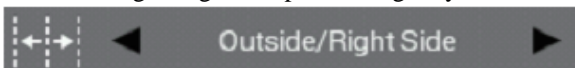



5. Chạm vào  để đặt mũi may kép sẽ được tạo ở bên trái hay bên phải hướng may.

Để tạo đường thẳng ở bên trái hướng may:



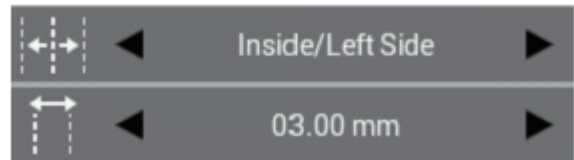
Để tạo đường thẳng ở bên phải hướng may:




6. Chạm vào  để đặt chiều rộng may và số lượng bản sao.

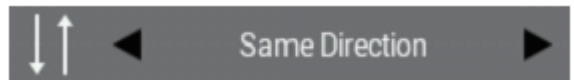
Ví dụ: Để may một mũi may kép ở chiều rộng may là 3.0 mm, hãy đặt chiều rộng may thành "03.00mm" và số lượng bản sao thành "1".

* Để may nhiều mũi may, hãy đặt số lượng bản sao thành số lượng đường thẳng bổ sung sẽ được may.



7. Chạm vào  để đặt phương thức tạo điểm góc (Cùng hướng, Trở về, Trở về + Kết nối mũi may).

Ví dụ: Để sao chép theo cùng hướng với hướng may, hãy đặt phương thức tạo điểm góc thành "Same Direction/Cùng hướng".



8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để chọn toàn bộ đường may đã được tạo ở bước 2.

* Đường may được chọn sẽ được hiển thị bằng màu đỏ.

9. Nhấn .

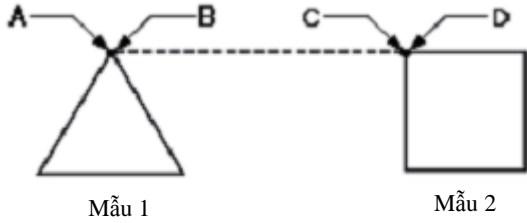
10. Đường may được chọn sẽ được sao chép theo hướng may được chỉ định.

11. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).



May liên tục với bàn ép ở vị trí sau khi cắt chỉ (cơ cấu đẩy)

Đặt "feed/cơ cấu đẩy" để tiếp tục may với bàn ép ở vị trí sau khi cắt chỉ.
Phần sau mô tả cách lập trình mẫu 2 với cơ cấu đẩy sau mẫu 1.



1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

2. Tạo đường may cho mẫu 1.
* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

3. Chạm vào .



4. Chạm vào .



5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới C.

6. Nhấn hai lần.

7. Tạo đường may cho mẫu 2.
* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

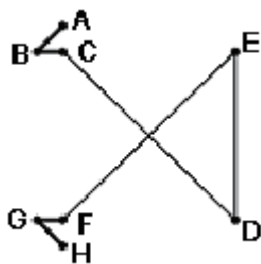
8. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON



May lược

Phân sau mô tả cách lập trình may lược từ điểm C đến điểm F.



1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

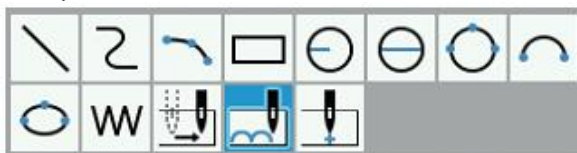
2. Sử dụng chức năng tạo đường thẳng để tạo đường may từ A đến C.

* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

3. Chạm vào



4. Chạm vào



5. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới D.


6. Nhấn

7. Lặp lại bước 5 và 6 để di chuyển con trỏ **+** tới F.

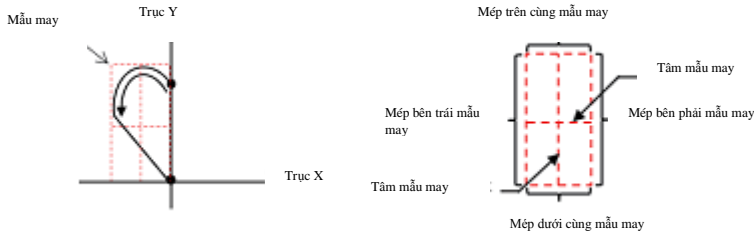
8. Nhấn

9. Lặp lại bước 2 để tạo đường may từ F tới H.
* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

10. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

 **Mẫu đối xứng**

Khi lập trình mẫu đối xứng, hãy lập trình một mẫu đích và sau đó chọn một kiểu mẫu đối xứng. Phần này mô tả cách lập trình các hình dạng đối xứng dọc theo trục Y, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.



Kiểu mẫu đối xứng



Đối xứng với trục Y

Chọn "Symmetrical along Y axis/Đối xứng dọc trục Y"



Tâm mẫu may (ngang)

Chọn "Center of Mask (Horizontal)/Tâm mẫu may (Ngang)"



Mép trên cùng mẫu may

Chọn "Mask top edge/Mép trên cùng mẫu may"



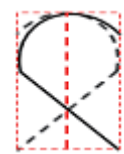
Mép bên trái mẫu may

Chọn "Mask Left Edge/Mép bên trái mẫu may"



Đối xứng với trục X

Chọn "Symmetrical along X axis/Đối xứng dọc trục X"



Tâm mẫu may (dọc)

Chọn "Center of Mask (Vertical)/Tâm mẫu may (Dọc)"



Mép dưới cùng mẫu may

Chọn "Mask bottom edge/Mép dưới cùng mẫu may"




Mép bên phải mẫu may


Chọn "Mask Right Edge/Mép bên phải mẫu may"

1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).



2. Sử dụng các chức năng tạo dữ liệu cơ cấu đẩy hoặc đường cong để tạo đường may từ A đến B. Tham khảo "Lập trình cho từng mũi may" (trang 53) hoặc "Mẫu có đường cong" (trang 55).

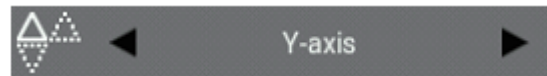
3. Chạm vào .



4. Chạm vào .



5. Chạm vào   để chọn để độ đối xứng. Trong ví dụ, "Symmetrical along Y axis/Đối xứng dọc trục Y" được chọn.



6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để chọn toàn bộ đường may đã được tạo ở bước 2.

* Đường may được chọn sẽ được hiển thị bằng màu đỏ.

7. Nhấn .

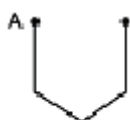
Đường may được chọn sẽ được sao chép đối xứng dọc theo trục Y.

8. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Lập chương trình tách các mẫu may khác nhau

Nhiều mẫu được lập trình tách từng mẫu theo trình tự.
Phần sau mô tả cách lập trình 3 mẫu theo trình tự.



Mẫu 1



Mẫu 2



Mẫu 3

1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

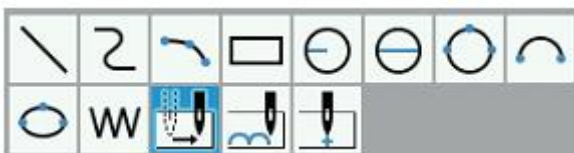
2. Tạo đường may cho mẫu 1.

* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

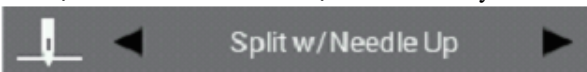
3. Chạm vào



4. Chạm vào



5. Chạm vào để cài đặt tách mẫu may.



6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới B.

7. Nhấn hai lần.

8. Tạo đường may cho mẫu 2.

* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

9. Thực hiện bước 3 đến 5 một lần nữa.

10. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới C.

11. Nhấn hai lần.

12. Tạo đường may cho mẫu 3.

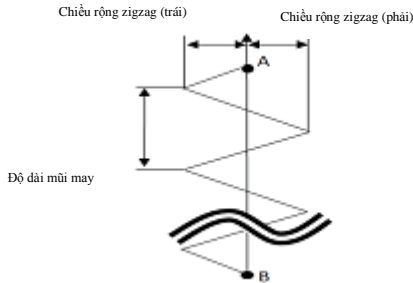
* Tham khảo "Mẫu có đường thẳng" (trang 54).

13. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

Mũi may zigzag

Phần này mô tả cách lập trình mũi may zigzag di chuyển sang trái và phải trong khi căn giữa trên điểm bắt đầu may (A), sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.

Có thể chọn hai kiểu may zigzag: zigzag kiểu chữ V và zigzag kiểu chữ N. Độ rộng zigzag trái và phải cũng có thể được đặt riêng cho từng kiểu. Ngoài ra, các mũi may zigzag có đường cong cũng có thể được lập trình. (Mô tả về phương pháp lập trình bằng cách sử dụng phương thức may zigzag kiểu chữ V được đưa ra làm ví dụ.)



1. Thực hiện bước 1 đến 3 trong "Quy trình lập trình" (trang 19).

2. Chạm vào



3. Chạm vào



* Để lập trình các mũi may zigzag có đường cong, hãy chạm vào

4. Chạm vào để thay đổi thành "V-type zigzag/Zigzag kiểu chữ V".



5. Đặt khoảng chạy và chiều rộng zigzag cho các mũi may zigzag kiểu chữ V.

Ví dụ: Để đặt khoảng chạy thành 3.0 mm: Chạm vào để đặt khoảng chạy thành "03.0mm".



6. Đặt chiều rộng zigzag (phải) cho các mũi may zigzag kiểu chữ V.

Ví dụ: Để đặt chiều rộng zigzag (phải) thành 1.0 mm:

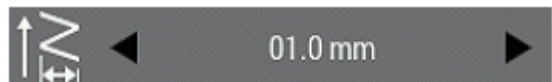
Chạm vào để đặt chiều rộng zigzag (phải) thành "01.0mm".



7. Đặt chiều rộng zigzag (trái) cho các mũi may zigzag kiểu chữ V.

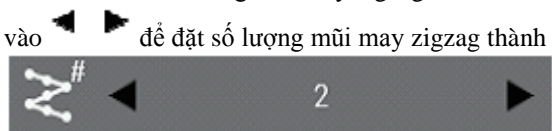
Ví dụ: Để đặt chiều rộng zigzag (trái) thành 1.0 mm:

Chạm vào để đặt chiều rộng zigzag (trái) thành "01.0mm".



8. Đặt số đường zigzag cho các mũi may zigzag kiểu chữ V.

Ví dụ: Để đặt số lượng mũi may zigzag thành 2: Chạm vào để đặt số lượng mũi may zigzag thành "2".



9. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ tới B.

10. Nhấn hai lần.

* Để lập trình các mũi may zigzag có đường cong, hãy lặp lại quy trình này.

11. Thực hiện bước 5 và các bước sau trong "Quy trình lập trình" (trang 20).

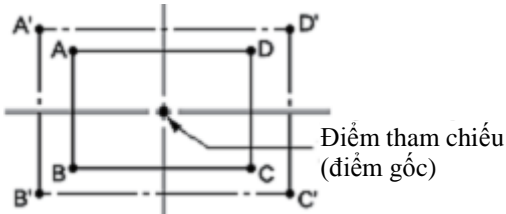
Ví dụ về chương trình được sửa đổi

Phần này mô tả các phương pháp sửa đổi chương trình bằng cách sử dụng các ví dụ cụ thể.

- ◆ Thay đổi kích thước mẫu: Trang 63
 - ◆ Sửa đổi một phần mẫu: Trang 64
 - ◆ Xóa mũi may đầu tiên để thay đổi điểm bắt đầu may thành mũi may thứ hai: Trang 65
 - ◆ Di chuyển điểm bắt đầu may: Trang 66
 - ◆ Thêm điểm bắt đầu may mới trước mũi may đầu tiên: Trang 67
 - ◆ Thêm điểm thoát trước điểm bắt đầu may: Trang 68
 - ◆ Sửa đổi mẫu bằng cách di chuyển điểm thành phần: Trang 69
- ◆ Sửa đổi mẫu bằng cách thêm điểm thành phần: Trang 70
 - ◆ Sửa đổi mẫu bằng cách xóa điểm thành phần: Trang 71
 - ◆ Di chuyển mẫu song song (khi mũi may đầu tiên là điểm bắt đầu may): Trang 72
 - ◆ Xóa một phần dữ liệu trong quá trình lập trình: Trang 73
 - ◆ Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song: Trang 74
 - ◆ Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song một phần: Trang 75
 - ◆ Chèn đường thẳng vào mẫu: Trang 76 - 78

Thay đổi kích thước mẫu

Phần sau đây mô tả cách thay đổi kích thước mẫu đã được lập trình.



Điểm tham chiếu để thay đổi kích thước mẫu là điểm trung tâm để mở rộng hoặc giảm kích thước mẫu.

1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào



3. Chạm vào



4. Sử dụng để chọn mẫu bạn muốn thay đổi kích thước.

5. Khi bạn nhấn phím một lần, mẫu sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

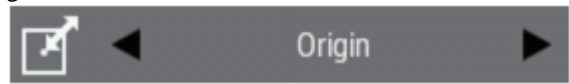
6. Chạm vào và nhập các tỷ lệ thay đổi kích thước theo hướng X và Y.

Ví dụ: Để mở rộng thêm 150%: Thay đổi cài đặt thay đổi kích thước thành "150.0%".



7. Chạm vào để đặt trung tâm thay đổi kích thước.

Ví dụ: Để thay đổi kích thước căn giữa trên điểm gốc: Đặt trung tâm đổi kích thước thành "Origin/Điểm gốc".



8. Chạm vào để đặt thành tổ giữ.

Ví dụ: Để thay đổi kích thước trong khi duy trì cùng số lượng mũi may như trong dữ liệu gốc: Đặt thành tổ giữ thành "Keep Number of Stitches/Giữ số lượng mũi may".



9. Nhấn .

Mẫu sẽ được thay đổi kích thước.

* Nếu trung tâm thay đổi kích thước được đặt thành "Điểm được chỉ định" trong bước 7, bạn có thể sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ sao cho đường may có thể được thay đổi kích thước với vị trí con trỏ hiện tại làm trung tâm thay đổi kích thước.

Trong trường hợp này, sau khi di chuyển con trỏ ,

hãy nhấn một lần nữa.

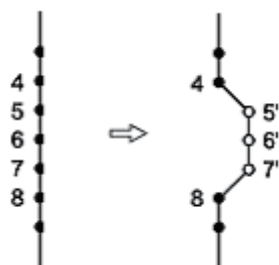
Ngoài ra, mỗi khi bạn thay đổi tỷ lệ thay đổi kích thước, thì bản xem trước sẽ được hiển thị sau khi đường may được thay đổi kích thước.

10. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Sửa đổi một phần mẫu

Một phần của mẫu đã được lập trình sẽ được thay đổi.
Phần sau mô tả cách sửa đổi 5, 6 và 7 thành 5', 6' và 7'.



1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào



3. Chạm vào



4. Chạm vào để chọn "Range select/Chọn phạm vi".



5. Sử dụng để di chuyển con trỏ + tới 5.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũ.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Nhấn

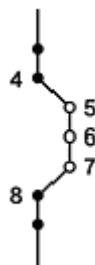
7. Sử dụng để di chuyển con trỏ + tới 7.
Giờ đây, tất cả mũi may từ 5 đến 7 sẽ được chọn.

8. Nhấn

9. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ + tới 5', 6' và 7'.

10. Nhấn

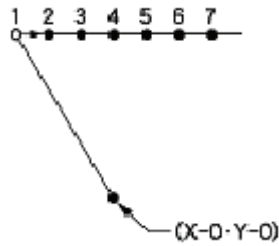
Các mũi may sẽ di chuyển tới vị trí 5', 6' và 7'.




11. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

Xóa mũi may đầu tiên để thay đổi điểm bắt đầu may thành mũi may thứ hai


Phần sau mô tả cách xóa điểm bắt đầu may của mẫu đã được lập trình để làm cho mũi may thứ hai trở thành điểm bắt đầu may.




1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào .






3. Chạm vào .



4. Chạm vào  để chọn "Manual select/Chọn thủ công".



5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới 1.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
 * Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

6. Khi bạn nhấn phím  một lần, mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

7. Nhấn .

Vị trí 1 tại vòng tròn màu trắng cho mũi may thứ nhất sẽ bị xóa, và vị trí kim cho điểm bắt đầu may sẽ chuyển sang 2 cho mũi may thứ 2.

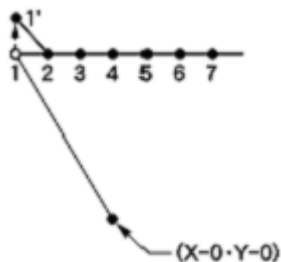


8. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Di chuyển điểm bắt đầu máy


Phần sau mô tả cách di chuyển điểm bắt đầu máy từ 1 tới 1'.




1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

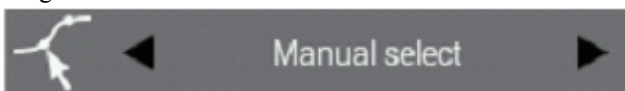
2. Chạm vào .




3. Chạm vào .




4. Chạm vào  để chọn "Manual select/Chọn thủ công".



5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ **+** tới 1.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũ.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

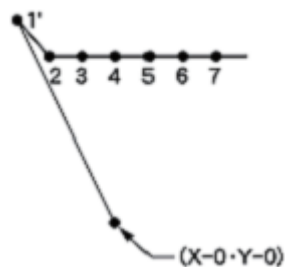
6. Khi bạn nhấn phím  một lần, mũi máy sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

7. Nhấn .

8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ **+** tới 1'.

9. Nhấn .

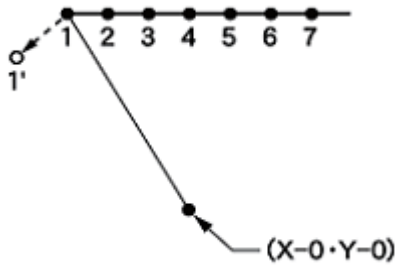
Vị trí 1 tại vòng tròn màu trắng cho mũi máy thứ nhất sẽ di chuyển, và vị trí kim cho điểm bắt đầu máy sẽ di chuyển tới 1'.




10. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

Thêm điểm bắt đầu may mới trước mũi may đầu tiên


Một điểm được thêm vào trước điểm bắt đầu may hiện tại để làm cho điểm đó trở thành điểm bắt đầu may. Phần sau mô tả cách thay đổi điểm bắt đầu may từ 1 thành 1'.




1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

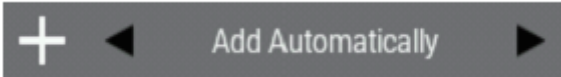
2. Chạm vào .





3. Chạm vào .



4. Chạm vào  để chọn "Add Automatically (Thêm tự động)".

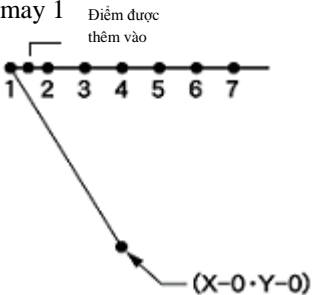



5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới 1.

6. Nhấn .


* Bạn có thể di chuyển con trỏ theo các đơn vị bỏ mũi.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

Một mũi may sẽ được thêm vào đường may giữa mũi may 1






7. Chạm vào .




8. Chạm vào  để chọn "Manual select/Chọn thủ công".



9. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới 1.

10. Khi bạn nhấn phím  một lần, mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

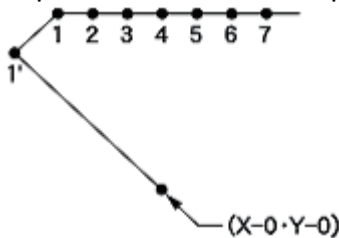
11. Nhấn .

12. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới 1'.

13. Nhấn .

Vị trí 1 tại mũi may thứ nhất sẽ di chuyển, và vị trí kim cho điểm bắt đầu may sẽ di chuyển tới 1'.

14. Lặp lại bước 9 đến 13 để di chuyển mũi may đã được thêm vào ở bước 6 đến vị trí 1.

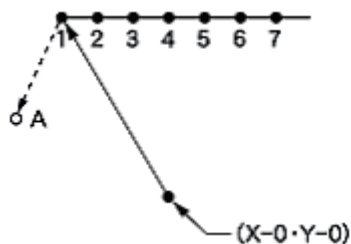


15. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Thêm điểm thoát trước điểm bắt đầu máy

Phần sau mô tả cách đặt điểm thoát A trước điểm bắt đầu máy.



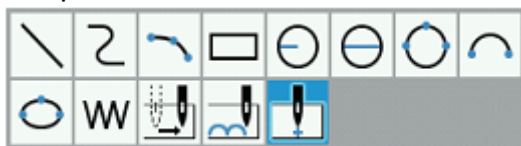
* Điểm thoát là một điểm tạm thời được cung cấp để ngăn không cho bàn ép cản trở kim hoặc chân ép khi bàn ép được nâng lên tại điểm bắt đầu.

1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào



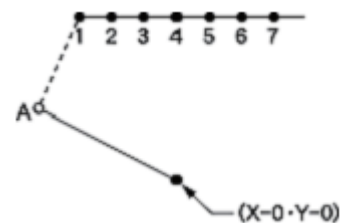
3. Chạm vào



4. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ tới A.

5. Nhấn

Điểm bắt đầu máy tại vị trí 1 sẽ được di chuyển tới vị trí A. Bằng cách dịch chuyển vị trí của điểm bắt đầu máy, điểm này có thể được sử dụng làm điểm thoát.

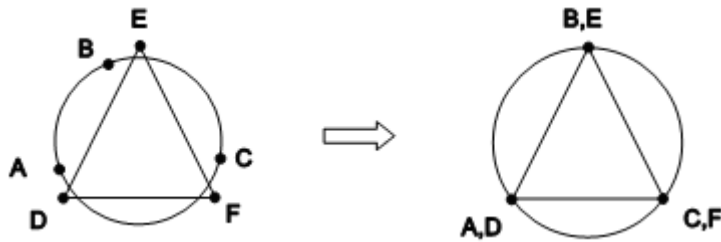


6. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).


Sửa đổi mẫu bằng cách di chuyển điểm thành phần

Phần này mô tả cách thay đổi các điểm đường may trong mẫu đã được lập trình.


Phần này mô tả cách sửa đổi vòng tròn (A, B và C) sao cho nó đi qua các đỉnh của tam giác (D, E và F), sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.

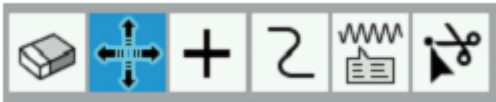



1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

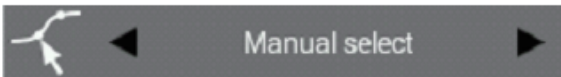
2. Chạm vào .






3. Chạm vào .




4. Chạm vào  để chọn "Manual select/Chọn thủ công".




5. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới A.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

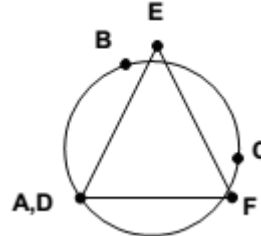
6. Khi bạn nhấn phím  một lần, điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

7. Nhấn .

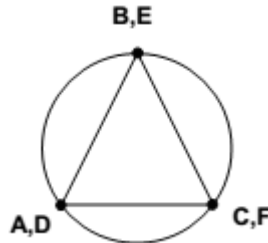
8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới D.

9. Nhấn .

Điểm A sẽ di chuyển tới vị trí D.



10. Lặp lại bước 8 và 9 để di chuyển B tới E và C tới F.



11. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Sửa đổi mẫu bằng cách thêm điểm thành phần

Phần này mô tả cách thêm các điểm đường may vào mẫu đã được lập trình.

Phần này mô tả cách sửa đổi mẫu bằng cách thêm điểm thành phần A' và điều chỉnh vị trí của A và A', sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.

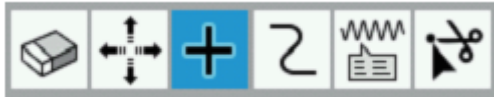


1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào



3. Chạm vào

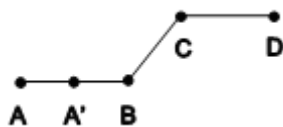


4. Sử dụng để di chuyển con trỏ tới A.

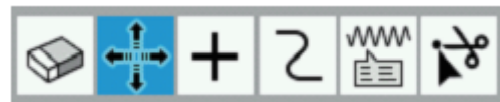
5. Nhấn

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

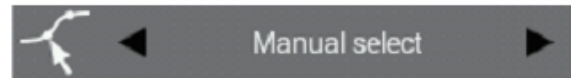
Điểm thành phần A' sẽ được thêm vào đường may giữa điểm thành phần A và B.



6. Chạm vào



7. Chạm vào để chọn "Manual select/Chọn thủ công".



8. Sử dụng để di chuyển con trỏ tới A.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

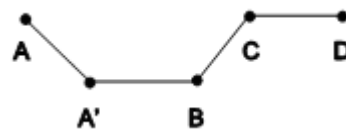
9. Khi bạn nhấn phím một lần, điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

10. Nhấn

11. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ tới A.

12. Nhấn

13. Lặp lại bước 8 đến 11 để di chuyển điểm thành phần A' đã được thêm vào trong bước 5.

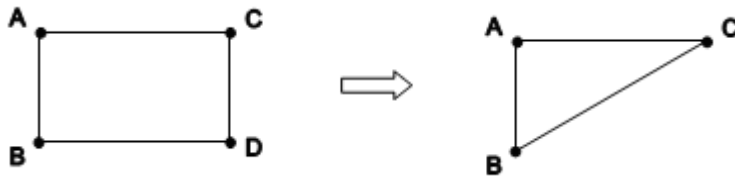


14. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).


Sửa đổi mẫu bằng cách xóa điểm thành phần

Phần này mô tả cách xóa các điểm đường may khỏi mẫu đã được lập trình.


Phần này mô tả cách sửa đổi mẫu bằng cách xóa điểm thành phần D, sử dụng chương trình sau đây làm ví dụ.

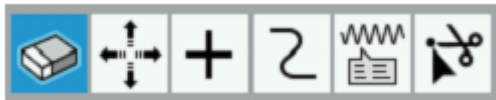




1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).


2. Chạm vào .




3. Chạm vào .



4. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới D.
* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

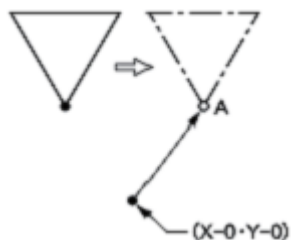
5. Khi bạn nhấn phím  một lần, điểm thành phần sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

6. Nhấn .
Điểm thành phần được chọn sẽ bị xóa. Đường may sẽ được tái lập sao cho các điểm thành phần trước và sau điểm thành phần được chọn được nối với nhau.
7. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Di chuyển mẫu song song


Phần sau mô tả cách di chuyển mẫu song song khi mũi máy đầu tiên là điểm bắt đầu máy.





1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).


2. Chạm vào .





3. Chạm vào .




4. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tại đường may bạn muốn chỉnh sửa.

5. Khi bạn nhấn phím  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

6. Nhấn .

7. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  dọc theo trục X tới vị trí A.

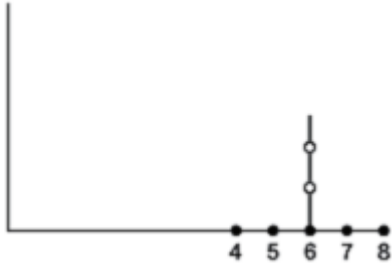
8. Nhấn .


Mũi máy đầu tiên sẽ di chuyển tới vị trí A.

9. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).


Xóa một phần dữ liệu trong quá trình lập trình

Phần sau mô tả cách xóa 2 mũi may (7 và 8) tại điểm 8 và tạo chương trình mới.




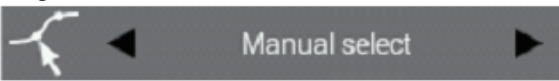
1. Chạm vào  trong khi lập trình.






2. Chạm vào .




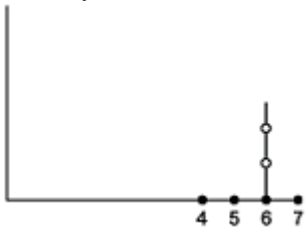
3. Chạm vào  để chọn “Manual select/Chọn thủ công”.



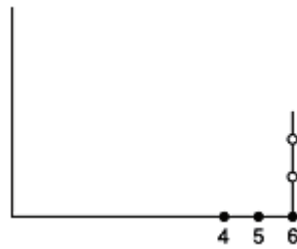
4. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới 8.

5. Khi bạn nhấn phím  một lần, mũi may sẽ thay đổi thành màu đỏ và sẽ được chọn.

6. Nhấn .
Mũi may tại 8 sẽ bị xóa.



7. Lặp lại bước 4 đến 6 để xóa mũi may ở 7.
Mũi may tại 7 sẽ bị xóa và con trỏ sẽ chuyển sang 6.

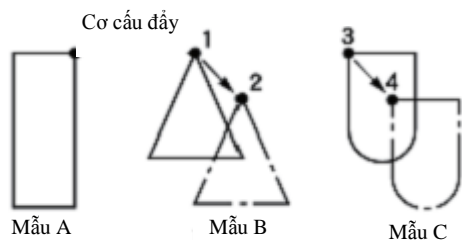


8. Tiếp tục lập trình.


CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song cùng một lúc, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.


Phần này mô tả cách di chuyển một phần của chương trình liên tục (mẫu B và C) song song cùng một lúc, sử dụng chương trình thực tế làm ví dụ.





1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).


2. Chạm vào .



3. Chạm vào .




4. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tại đường may của mẫu B.

5. Khi bạn nhấn phím  một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

6. Lặp lại bước 4 và 5 để chọn mẫu C. Mẫu B và C giờ đây sẽ được chọn.

7. Nhấn .

8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  tới 2.

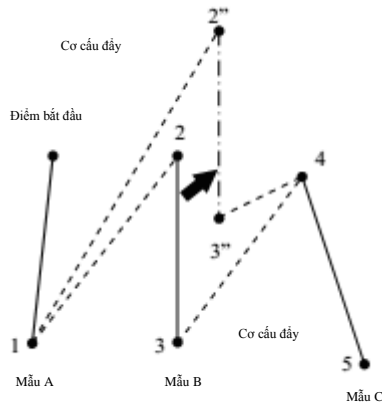
9. Nhấn .

Mẫu B sẽ di chuyển tới 2 và mẫu C sẽ di chuyển tới 4 theo cùng một cách.

10. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song một phần

Di chuyển một phần của chương trình liên tục song song tới vị trí trước khi bắt đầu cơ cấu đẩy tiếp theo. Phần sau mô tả cách chỉ di chuyển mẫu B song song.



1. Thực hiện bước 8 trong "Quy trình lập trình" (trang 22).

2. Chạm vào



3. Chạm vào



4. Sử dụng để di chuyển con trỏ tại đường may của mẫu B.

5. Khi bạn nhấn phím một lần, đường may sẽ thay đổi thành đường màu đỏ và sẽ được chọn.

6. Nhấn .

7. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ tới 2''.

8. Nhấn .

Mẫu B sẽ di chuyển tới 2''.

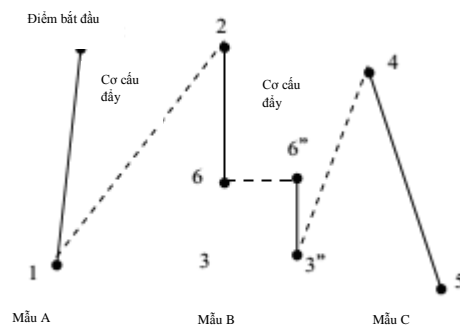
9. Thực hiện bước 6 và 7 trong "Quy trình lập trình" (trang 21, 22).

Đề đặt chuyển động song song ở giữa dữ liệu mũi

may, hãy chạm vào sau đó chạm vào , chọn các mũi may để di chuyển song song, sau đó di chuyển các mũi may.

Các mũi may được di chuyển sẽ được kết nối bằng cơ cấu đẩy.

(Trong ví dụ dưới đây, 6-3 nằm giữa 2 đến 4 được di chuyển tới 6''-3''.)



CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

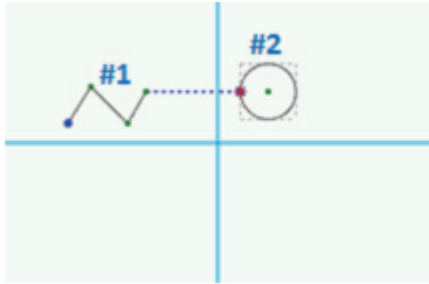
Chèn đường thẳng vào mẫu

Phần này mô tả cách thêm mẫu mới vào chương trình hoặc mẫu hiện có đã được tạo.

* Quy trình được giới thiệu ở đây là quy trình khi "Settings(Cài đặt)" -> "Programmer(Bộ lập trình)" -> "Consecutive Data Input(Đầu vào dữ liệu liên tiếp)" được đặt thành "OFF(TẮT)".


1) Khi chèn đường thẳng trước mẫu đã chọn

[Trước khi chèn đường thẳng]






[Sau khi chèn đường thẳng]

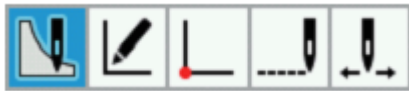



1. Chạm vào .

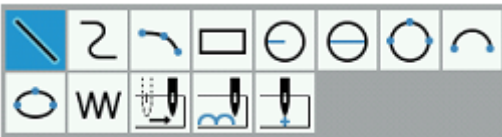



2. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới đường may #2.

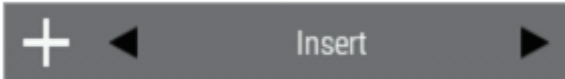
3. Chạm vào .




4. Chạm vào .





5. Chạm vào  để chọn "Insert/Chèn".




6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ đến vị trí bạn muốn chèn mẫu.

7. Nhấn  để tạm thời đặt điểm bắt đầu.

8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  đến vị trí điểm kết thúc của mẫu mới sẽ được tạo.

9. Nhấn  để tạm thời đặt các mũi may.

* Lặp lại bước 8 và 9 cho đến khi hình dạng của mẫu đã được tạo.

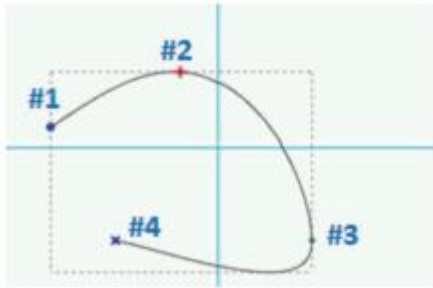
10. Nhấn  để xác nhận mẫu.

CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON

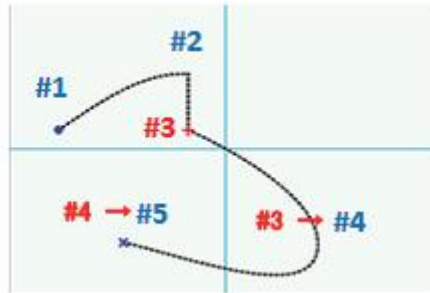
2) Khi chèn đường thẳng sau điểm thành phần đã chọn

* Thao tác trên chỉ được kích hoạt cho đường thẳng, đường cong và đường vòng cung.

[Trước khi chèn đường thẳng]



[Sau khi chèn đường thẳng]



1. Chạm vào



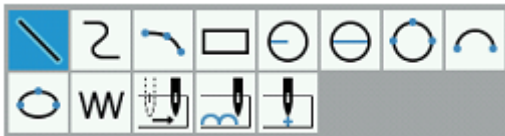
2. Sử dụng để di chuyển con trỏ tới #2.

* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

3. Chạm vào



4. Chạm vào



5. Chạm vào để chọn "Insert/Chèn".



6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ đến vị trí bạn muốn chèn mẫu.

7. Nhấn để tạm thời đặt điểm bắt đầu.

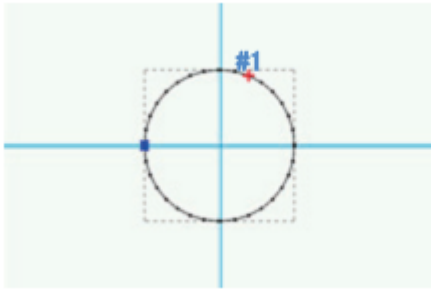
8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ đến điểm kết thúc.

9. Nhấn để xác nhận mẫu.

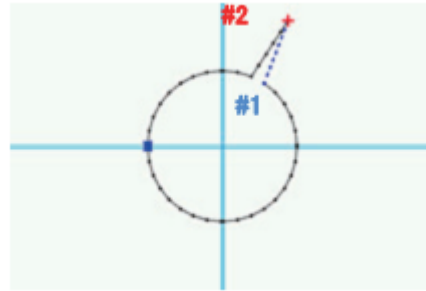
CHƯƠNG 3 LẬP TRÌNH BẰNG BIỂU TƯỢNG/ICON


3) Khi chèn đường thẳng trong khi vẽ vòng tròn

[Trước khi chèn đường thẳng]





[Sau khi chèn đường thẳng]




1. Chạm vào .




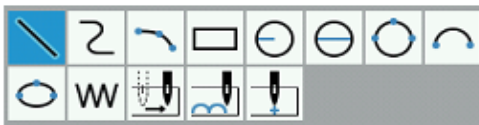
2. Sử dụng  để di chuyển con trỏ  tới C.


* Bạn có thể di chuyển con trỏ liên tục bằng cách giữ phím.

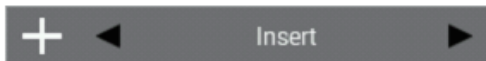
3. Chạm vào .




4. Chạm vào .




5. Chạm vào  để chọn “Insert/Chèn”.




6. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ đến #1.

7. Nhấn  để tạm thời đặt điểm bắt đầu.

8. Sử dụng phím jog/chạy chậm để di chuyển con trỏ  đến vị trí điểm kết thúc của mẫu mới sẽ được tạo.

9. Nhấn  để tạm thời đặt các mũi may.

* Lặp lại bước 8 và 9 cho đến khi hình dạng của mẫu đã được tạo.

10. Nhấn  để xác nhận mẫu.

Chương 4

Đầu ra tùy chọn mở rộng (CHƯƠNG TRÌNH)

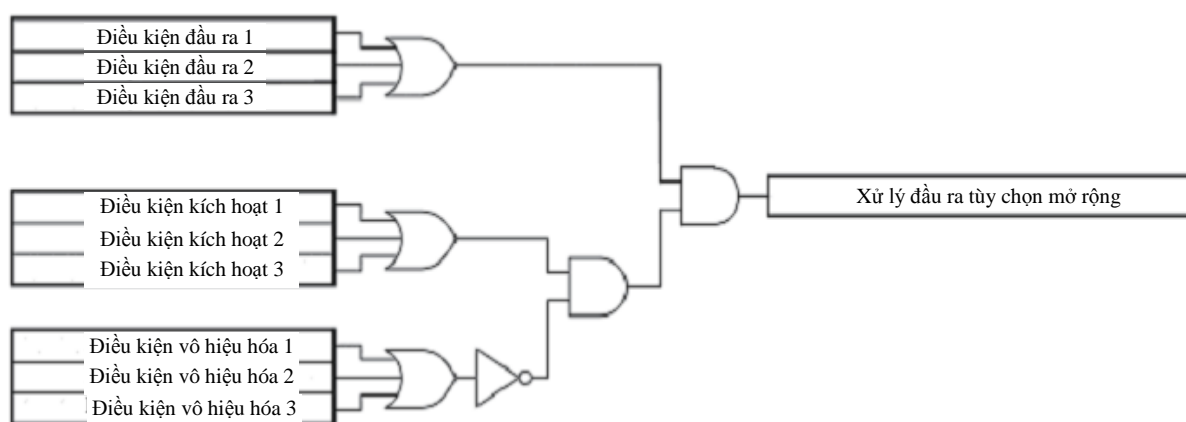
Chức năng của đầu ra tùy chọn mở rộng

Bạn có thể đăng ký các chương trình để điều khiển các chuyển động nhấn khác nhau và xếp chồng tự động các sản phẩm may trong máy may cho bất kỳ mục đích nào.








- * Series BAS300H không thể sử dụng các chương trình từ các mẫu máy trước đó (series BAS300E/F/G).
- * Thao tác đầu ra tùy chọn mở rộng là dành cho người có kinh nghiệm. Vì nó bao gồm các thao tác phức tạp, bạn nên trải qua khóa đào tạo trước khi sử dụng chức năng này. Để biết thông tin về khóa đào tạo, hãy liên hệ với kỹ sư đã được đào tạo hoặc cửa hàng nơi bạn mua máy may.

Chỉ khi có 3 điều kiện được thiết lập, tức là điều kiện đầu ra, điều kiện kích hoạt và điều kiện vô hiệu hóa (ba mục cho mỗi điều kiện), thì đầu ra tùy chọn mở rộng mới được thực hiện.



Mối quan hệ giữa đầu ra và các điều kiện như sau:



Mô tả các biểu tượng

	Tạo nội dung cho đầu ra tùy chọn mở rộng.
	Xóa chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng đang được chỉnh sửa.
	Lưu đầu ra tùy chọn mở rộng vào phương tiện ghi/nhớ.
	Lưu đầu ra tùy chọn mở rộng vào phương tiện ghi/nhớ bằng một tên khác.
	Đọc dữ liệu đầu ra tùy chọn mở rộng được lưu trong phương tiện ghi/nhớ.
	Mở màn hình cài đặt.
	Tải các chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng từ máy may.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

	Đặt chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng đang được hiển thị vào máy may.
	Xóa các chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng ra khỏi máy may.

Cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng

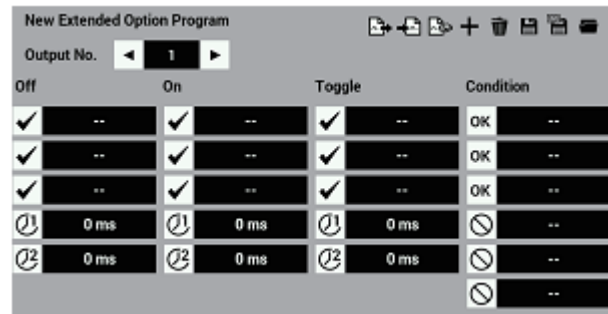
Mở màn hình cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng

Làm theo quy trình dưới đây để hiển thị các cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.

1. Chạm vào **+** trên màn hình lập trình.
2. Một hộp thoại sẽ hiển thị để bạn chọn loại tệp cần tạo.
3. Chọn "New Extended Option Program/Chương trình tùy chọn mở rộng mới", sau đó chạm vào

OK

Cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ mở ra.



Cài đặt chi tiết của đầu ra tùy chọn mở rộng

Xác định giá trị tại các mục bên dưới.

■ **Số đầu ra tùy chọn mở rộng**

Sử dụng ◀ ▶ để xác định số cài đặt từ số đầu ra từ 1 đến 20.

* Tham khảo “Bảng đầu ra tùy chọn mở rộng” (trang 90).

■ **Điều kiện đầu ra**

Nhập điều kiện đầu ra tùy chọn mở rộng. Bạn có thể nhập tối đa ba điều kiện: Off/Tắt, On/Bật hoặc Toggle/Chuyển đổi.

* Tham khảo “Bảng đầu ra tùy chọn mở rộng” (trang 90).

■ **Bộ hẹn giờ 1**

Đặt thời gian cho đến khi đầu ra được chuyển đổi sau khi điều kiện đầu ra được thiết lập.

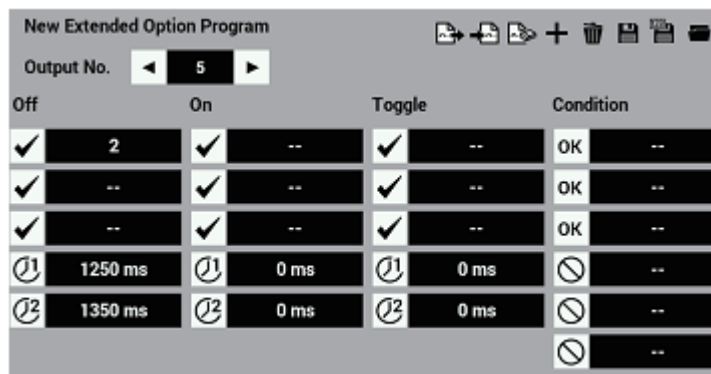
Đặt 0 hoặc bất kỳ giá trị nào trong khoảng từ 10 đến 2550 ms theo gia số 10 ms.

■ **Bộ hẹn giờ 2**

Đặt thời lượng của đầu ra tùy chọn mở rộng.

Đặt 0 hoặc bất kỳ giá trị nào trong khoảng từ 10 đến 2550 ms theo gia số 10 ms.



Nếu bạn đặt 0, thì trạng thái đầu ra được chuyển đổi sẽ được giữ.



- Để xóa giá trị cài đặt, bỏ chọn hộp kiểm điều kiện và sau đó chọn "Spare/Bỏ" trên màn hình.
- Chi tiết cài đặt sẽ được lưu trong máy may (trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển). Tham khảo phần "Áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may" trên trang 86.

Cài đặt điều kiện kích hoạt

Có thể đặt các điều kiện sau.

-  Điều kiện kích hoạt
Có thể xác định 3 điều kiện.
* Tham khảo “Bảng số điều kiện” (trang 87)
-  Điều kiện vô hiệu hóa
Có thể nhập tối đa ba điều kiện vô hiệu hóa.
* Tham khảo “Bảng số điều kiện” (trang 87)

- Nếu không đặt điều kiện kích hoạt, thì nó sẽ luôn ở trạng thái được kích hoạt.

Để sử dụng các điều kiện đầu ra tùy chọn mở rộng mà không thay đổi bất kỳ điều kiện nào, đừng đặt bất kỳ giá trị nào làm điều kiện kích hoạt.
- Để xóa giá trị cài đặt, hãy chọn "Spare/Bỏ" trong màn hình điều kiện.


Lưu đầu ra tùy chọn mở rộng

Đầu ra tùy chọn mở rộng do bộ lập trình tạo ra có thể được lưu vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển.


1. Chạm vào 
- 

[Khi lưu chương trình mới]
Màn hình lưu sẽ mở ra, sau đó hãy chọn số chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng.





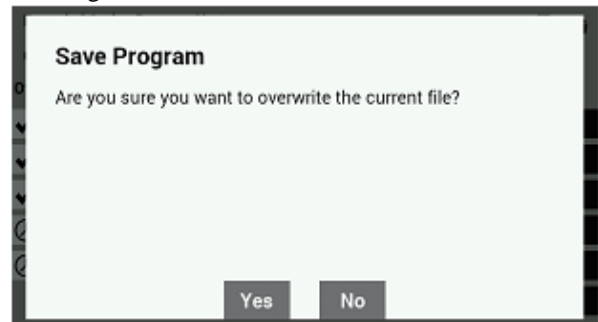
2. Chạm vào 
- Đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được lưu và màn hình sẽ trở về cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.

* Nếu bạn không muốn lưu đầu ra tùy chọn mở rộng,

hãy chạm vào  để quay lại cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.

* Có thể lưu tối đa 99 đầu ra tùy chọn mở rộng trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển. Ngoài ra, dữ liệu cài đặt có thể được ghi vào phương tiện nhớ (thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB).


- [Khi ghi đè lên một số chương trình hiện có]
2. Màn hình hộp thoại lưu chương trình sẽ mở ra, sau đó hãy chạm vào  để ghi đè lên tệp hiện có.
Chạm vào  để quay lại cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.

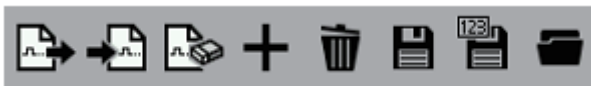


CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Lưu bằng tên tệp khác

Đầu ra tùy chọn mở rộng do bộ lập trình tạo ra có thể được lưu vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển bằng một tên khác.

1. Chạm vào 



Màn hình lưu sẽ mở ra, sau đó hãy nhập số chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng chưa được sử dụng.




Save Extended Option Program

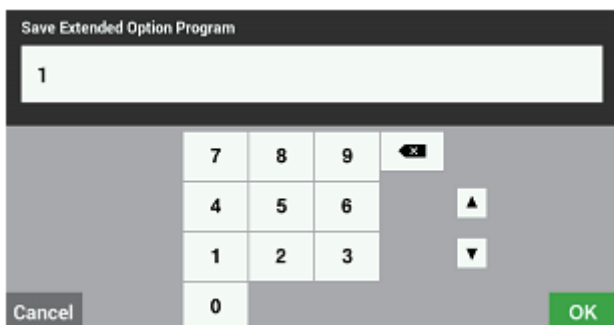
2

7	8	9	←
4	5	6	▲
1	2	3	▼
0			

Cancel OK

2. Chạm vào 

Đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được lưu dưới tên khác và màn hình sẽ trở về cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng. Nếu bạn muốn ghi đè số chương trình hiện có, hãy nhập số chương trình đầu ra tùy chọn mở rộng hiện có tại màn hình lưu ở bước 1.





Save Extended Option Program

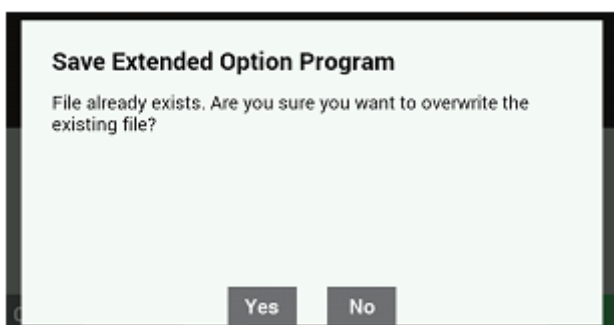
1

7	8	9	←
4	5	6	▲
1	2	3	▼
0			

Cancel OK

Màn hình hộp thoại xác nhận lưu sẽ được hiển thị, hãy chạm vào  để ghi đè tệp hiện có.

Chạm vào  để quay lại cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.




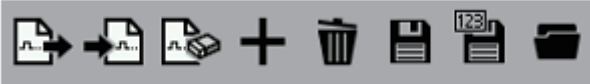


Save Extended Option Program

File already exists. Are you sure you want to overwrite the existing file?

Yes No


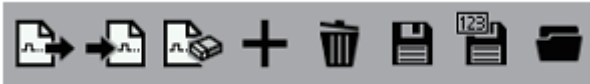

Tải đầu ra tùy chọn mở rộng đã được tạo

Bạn có thể tải đầu ra tùy chọn mở rộng từ phương tiện ghi/nhớ (bộ nhớ trong của bảng điều khiển, thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB) nơi đầu ra được lưu trữ.

1. Kết nối phương tiện ghi/nhớ có chứa đầu ra tùy chọn mở rộng mà bạn muốn tải.
* Khi tải chương trình đã được lưu vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển, thao tác này không bắt buộc.
2. Chạm vào .

3. Trình quản lý tệp sẽ mở ra, sau đó hãy chọn phương tiện ghi/nhớ và đích đến có chứa đầu ra tùy chọn mở rộng mà bạn muốn tải.
4. Chọn đầu ra tùy chọn mở rộng mà bạn muốn tải.
5. Chạm vào .
Đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được tải và màn hình sẽ trở về cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng. (Thao tác này không đăng ký đầu ra tùy chọn mở rộng trong bộ nhớ của máy may.)
 - Nếu bạn không muốn tải đầu ra tùy chọn mở rộng, hãy chạm vào  để quay lại cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.
 - Tham khảo phần "Nhập tệp từ phương tiện nhớ vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển" trong "Chương 5 - Chức năng của trình quản lý tệp" (trang 122) để biết chi tiết về cách nhập đầu ra tùy chọn mở rộng vào máy may.
6. Các tệp SEQ đã được tạo bằng cách kết nối bộ lập trình BPD3000 với BAS311G được đặt tên tệp là "ISMSEQ00.SEQ".
Do bảng điều khiển LCD không thể đọc được tệp "ISMSEQ00.SEQ", hãy sử dụng PC để đổi tên thành "ISMSEQ01.SEQ" để có thể đọc được bằng bảng điều khiển LCD.

Xóa đầu ra tùy chọn mở rộng

Bạn có thể xóa đầu ra tùy chọn mở rộng đang được chỉnh sửa.


1. Chạm vào .

2. Màn hình xác nhận sẽ được hiển thị để bạn xác nhận xem có xóa nội dung đang được chỉnh sửa hay không.
3. Chạm vào .
Nội dung hiện đang được chỉnh sửa sẽ bị xóa và màn hình sẽ trở về cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.
* Để xóa đầu ra tùy chọn mở rộng đã được lưu trong phương tiện nhớ (bộ nhớ trong của bảng điều khiển, thẻ SD hoặc bộ nhớ flash USB), hãy xóa tệp đầu ra tùy chọn mở rộng được lưu trên phương tiện nhớ đồng thời tham khảo "Xóa tệp và thư mục" trong Chức năng của trình quản lý tệp (trang 117).

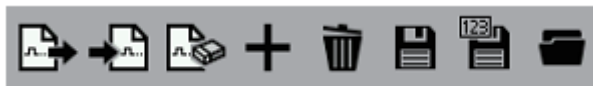
Áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may

Áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may


Phần này giải thích cách tải và áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng cho máy may.

1. Lưu đầu ra tùy chọn mở rộng hoặc tải đầu ra tùy chọn mở rộng đã được tạo.

2. Tại màn hình cài đặt tùy chọn mở rộng, hãy chạm vào .




3. Màn hình xác nhận sẽ được hiển thị.

4. Chạm vào .


5. Cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được áp dụng cho máy may.

Hiển thị đầu ra tùy chọn mở rộng

Phần này giải thích cách hiển thị đầu ra tùy chọn mở rộng đã được áp dụng cho máy may.

1. Tại màn hình cài đặt tùy chọn mở rộng, hãy chạm vào .


2. Màn hình xác nhận sẽ được hiển thị.

3. Chạm vào .


4. Màn hình cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được làm mới.

Khởi tạo đầu ra tùy chọn mở rộng

Phần này giải thích cách khởi tạo đầu ra tùy chọn mở rộng đã được áp dụng cho máy may.

1. Tại màn hình cài đặt tùy chọn mở rộng, hãy chạm vào .

2. Màn hình xác nhận sẽ được hiển thị để bạn xác nhận xem có thể khởi tạo nội dung đã được áp dụng hay không.

3. Chạm vào .

4. Đầu ra tùy chọn mở rộng đã được áp dụng sẽ bị xóa khỏi máy may và cài đặt sẽ được khởi tạo.

Bảng số điều kiện

Phân sau đây cho thấy các số điều kiện đầu ra, số điều kiện kích hoạt và số điều kiện vô hiệu hóa và các thao tác để thiết lập chúng.

Chế độ vận hành máy may

Số điều kiện	Thao tác thiết lập điều kiện
1	Sau khi cơ cấu đẩy hoàn thành ở vị trí gốc
2	Sau khi cơ cấu đẩy hoàn thành ở điểm bắt đầu may (tại điểm thoát, nếu áp dụng)
3	Trước khi may hoặc cơ cấu đẩy thử bắt đầu từ điểm bắt đầu may (hoặc điểm thoát)
4	Trước khi trục trên của máy may bắt đầu quay ở mũi may đầu tiên
5	Trước khi cơ cấu đẩy thử bắt đầu tại mũi may đầu tiên
6	Sau khi may hoặc hoàn thành thử nghiệm/kiểm tra (trước khi di chuyển đến điểm bắt đầu may hoặc điểm thoát)
7	Sau khi đặt lại dừng khẩn cấp
8	Sau khi bắt đầu bước lùi
9	Trước khi bắt đầu may nửa chừng
10	Sau khi giá trị bộ đếm chỉ dưới thay đổi từ 1 thành 0 và trạng thái chờ thay thế chỉ dưới bắt đầu.
11	Sau khi trạng thái chờ thay thế chỉ dưới kết thúc
12	Sau khi chương trình bắt đầu
13	Sau khi chương trình kết thúc
14	Khi phát hiện dữ liệu của trình kích hoạt trong quá trình may
15	Sau khi xảy ra dừng khẩn cấp
16	Sau khi phát hiện đứt chỉ
17	Sau khi thay đổi chương trình
18	Sau khi bật công tắc nguồn
19	Sau khi phát hiện lỗi áp suất không khí thấp
20	Trước khi di chuyển tới điểm bắt đầu tiếp theo khi hoàn thành may ở chế độ tách/xé
21	Sau khi di chuyển tới điểm bắt đầu tiếp theo khi hoàn thành may ở chế độ tách/xé

Đầu vào tiêu chuẩn

Số điều kiện	Thao tác thiết lập điều kiện
25	Khi bàn đạp chân được kích hoạt (trước khi bàn ép di chuyển lên hoặc xuống)
26	Khi bàn đạp khởi động được kích hoạt (trước khi bắt đầu hoạt động)

Đầu ra tiêu chuẩn

Số điều kiện	Thao tác thiết lập điều kiện
30	Sau khi bàn ép nâng lên (sau khi bàn ép bên phải nâng lên đối với kiểu không khí)
31	Sau khi bàn ép hạ xuống
32	Sau khi bàn ép bên trái nâng lên (chỉ áp dụng với kiểu không khí)
33	Sau khi bàn ép bên trái hạ xuống (chỉ áp dụng với kiểu không khí)
34	Sau khi bàn ép gián đoạn nâng lên
35	Sau khi bàn ép gián đoạn hạ xuống
36	Sau khi tắt đầu ra cần gạt chỉ
37	Sau khi tắt đầu ra đứt chỉ
38	Trước khi bàn ép nâng lên

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Đầu vào bên ngoài của tùy chọn mở rộng

Số điều kiện	Thao tác thiết lập điều kiện
40	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 1
41	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 1
42	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 2
43	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 2
44	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 3
45	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 3
46	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 4
47	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 4
48	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 5
49	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 5
50	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 6
51	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 6
52	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 7
53	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 7
54	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 8
55	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 8
56	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 9
57	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 9
58	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 10
59	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 10
60	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 11
61	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 11
62	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 12
63	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 12
64	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 13
65	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 13
66	Khi bật đầu vào tùy chọn mở rộng 14
67	Khi tắt đầu vào tùy chọn mở rộng 14

Đầu ra tùy chọn mở rộng

Số điều kiện	Thao tác thiết lập điều kiện
70	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 1
71	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 1
72	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 2
73	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 2
74	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 3
75	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 3
76	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 4
77	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 4
78	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 5
79	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 5
80	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 6
81	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 6
82	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 7
83	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 7
84	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 8
85	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 8
86	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 9
87	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 9
88	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 10
89	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 10
90	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 11
91	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 11
92	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 12
93	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 12
94	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 13
95	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 13
96	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 14
97	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 14
98	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 15
99	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 15
100	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 16
101	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 16
102	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 17
103	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 17
104	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 18
105	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 18
106	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 19
107	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 19
108	Khi bật đầu ra tùy chọn mở rộng 20
109	Khi tắt đầu ra tùy chọn mở rộng 20

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Bảng đầu vào tùy chọn mở rộng

Số đầu vào tùy chọn mở rộng	Đầu vào kết hợp (điều kiện) ^{*1}		Đầu nối ^{*2}			
	Tên	Điều kiện sử dụng	Số đầu nối	Số Pin		
				Tín hiệu	+24V	OV
1	EJECT RIGHT SENSOR (Đẩy cảm biến bên phải ra)	BỘ NHỚ SW560=1,2	P10 (EXIN1)	2	3	1
2	EJECT LEFT SENSOR (Đẩy cảm biến bên trái ra)			5	6	4
3	RESET SW (Công tắc đặt lại)	BỘ NHỚ SW650=2		8	9	7
4				11	12	10
5				14	15	13
6	PNo Input bit0	BỘ NHỚ SW354=1,2 BỘ NHỚ SW355=ON	P11 (EXIN2)	2	3	1
7	PNo Input bit1			5	6	4
8	PNo Input bit2			8	9	7
9	PNo Input bit3			11	12	10
10	PNo Input bit4			14	15	13
11	Upper thread nipper F sensor (Cảm biến kẹp chỉ trên F)	BỘ NHỚ SW500=ON	P34 (EXIN3)	2	5	1
12	Upper thread nipper sensor (Cảm biến kẹp chỉ trên)			3		
13	AIR SW (Công tắc không khí)	BỘ NHỚ SW558=ON	P35 (EXOUT1)	12	11	9
14			P8 (SENSOR1)	11	10	12

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Bảng đầu ra tùy chọn mở rộng

Số đầu ra tùy chọn mở rộng	Đầu vào kết hợp (điều kiện)* ¹		Đầu nối * ²		
	Tên	Điều kiện sử dụng	Số đầu nối	Số Pin	
				Tín hiệu	+24V
1	2-STEP THREAD TENSION DEVICE (Thiết bị căng chỉ 2 nấc)	BỘ NHỚ SW564=ON	P35 (EXOUT1)	5	10 11
2	AIR WIPER (Cần gạt không khí)	BỘ NHỚ SW557=2		6	
3	AUTO EJECT (Tự động đẩy ra)	BỘ NHỚ SW560=1,2,3		7	
4	RIGHT WORK CLAMP FLIP/FLOP (Lật/lắc bàn ép bên phải)	BỘ NHỚ SW055=1,2	P12 (AIR2)	1	9 10
		PNo output bit0		BỘ NHỚ SW951=ON	
5	LEFT WORK CLAMP FLIP/FLOP (Lật/lắc bàn ép bên trái)	BỘ NHỚ SW055=1,2		2	
		PNo output bit1		BỘ NHỚ SW951=ON	
6	PNo output bit2	3			
7	PNo output bit3	4			
8				5	
9	SIGNAL TOWER GREEN (Tháp tín hiệu xanh lá)	BỘ NHỚ SW559=ON		6	
10	SIGNAL TOWER YELLOW (Tháp tín hiệu vàng)		7		
11	SIGNAL TOWER RED (Tháp tín hiệu đỏ)		8		
12	NEEDLE COOLER (Bộ làm mát kim)	BỘ NHỚ SW550=ON	P35 (EXOUT1)	8	10 11
13	Inner clamp device or lower thread detector (Thiết bị kẹp bên trong hoặc đầu dò chỉ dưới)	BỘ NHỚ SW556=1,2,3 BỘ NHỚ SW569=1,2,3		4	
		-		3	
15	LCLAMP	Khi sử dụng bàn ép giai đoạn 2		2	
16	RCLAMP	Đối với kiểu không khí		1	
17	Pneumatic thread take-up (Cò giật chỉ khí nén)	BỘ NHỚ SW575=ON		P13 (AIR3)	
18	Pneumatic thread trimming (Cắt chỉ bằng khí nén)	BỘ NHỚ SW164=ON	2		
19			3		
20			4		

* 1 Sử dụng đầu ra này khi lắp bộ phận tùy chọn.

Không có sẵn dưới dạng tùy chọn mở rộng I/O nếu điều kiện được thiết lập.

* 2 Số đầu nối và số pin trên bảng điều khiển trong hộp điều khiển.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Ví dụ về đầu ra tùy chọn mở rộng

Để lập trình đầu ra tùy chọn mở rộng, hãy chuẩn bị biểu đồ thời gian. Sau đó, đặt điều kiện đầu ra và điều kiện kích hoạt/vô hiệu hóa dựa trên biểu đồ này.

Các ví dụ sau mô tả cách phát triển các giá trị cài đặt chương trình dựa trên biểu đồ thời gian.

* Không có giải thích nào về hoạt động của máy may được cung cấp.

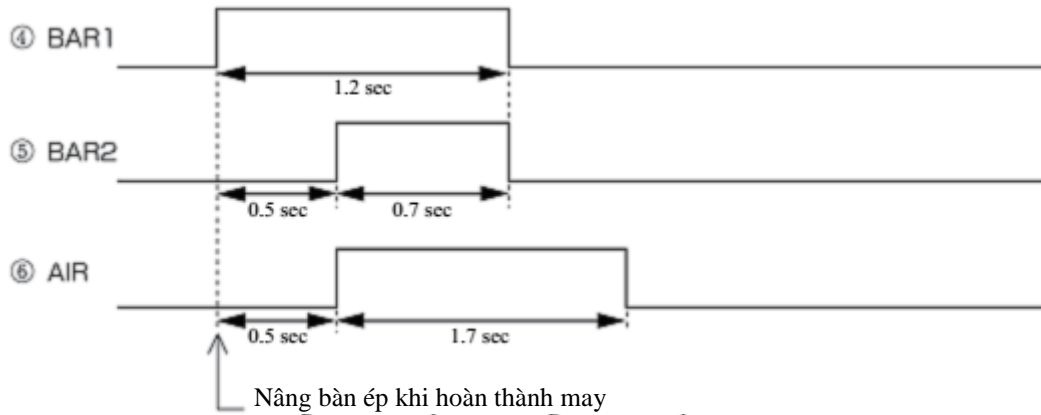
■ Ví dụ 1

Trình tự 1 cho bộ xếp chồng

Trình tự này đẩy vật liệu ra ngay lập tức sau khi bàn ép nâng lên khi hoàn thành may, và lập trình thao tác xếp chồng.

Đầu ra tùy chọn 4	BAR1: Đỡ giữ vật liệu
Đầu ra tùy chọn 5	BAR2: Đỡ di chuyển vật liệu
Đầu ra tùy chọn 6	AIR: Đỡ thổi không khí

Biểu đồ thời gian



Giá trị cài đặt chương trình

Số đầu ra	Cài đặt hoạt động	Điều kiện đầu ra		Bộ hẹn giờ 1 [ms]	Bộ hẹn giờ 2 [ms]	Điều kiện kích hoạt <input checked="" type="checkbox"/>		Điều kiện vô hiệu hóa <input type="checkbox"/>	
		Số điều kiện	Nội dung			Số điều kiện	Nội dung	Số điều kiện	Nội dung
4	ON	30	Nâng bàn ép	0	1200	6	Kết thúc may	81	Đầu ra 6 TẮT
5	ON	76	Đầu ra 4 BẬT	500	700	—	—	—	—
6	ON	76	Đầu ra 4 BẬT	500	1700	—	—	—	—

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

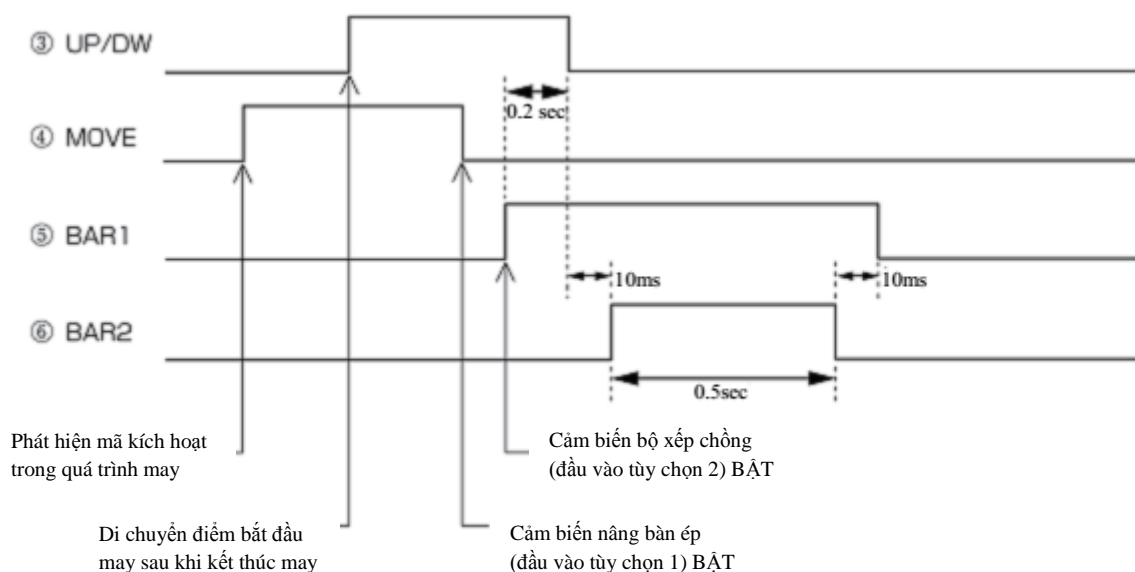
■ Ví dụ 2

Trình tự 2 cho bộ xếp chồng

Trình tự này đẩy vật liệu ra ngay lập tức sau khi bàn ép nâng lên khi hoàn thành may, và lập trình thao tác xếp chồng.

Đầu ra tùy chọn 3	UP/DW: Nâng/hạ để lấy vật liệu ra
Đầu ra tùy chọn 4	MOVE: Di chuyển để lấy vật liệu ra
Đầu ra tùy chọn 5	BAR1: Để giữ vật liệu
Đầu ra tùy chọn 6	BAR2: Để di chuyển vật liệu

Biểu đồ thời gian



Giá trị cài đặt chương trình

Số đầu ra	Cài đặt hoạt động	Điều kiện đầu ra		Bộ hẹn giờ 1 [ms]	Bộ hẹn giờ 2 [ms]	Điều kiện kích hoạt <input type="checkbox"/>		Điều kiện vô hiệu hóa <input type="checkbox"/>	
		Số điều kiện	Nội dung			Số điều kiện	Nội dung	Số điều kiện	Nội dung
3	ON	2	Di chuyển điểm bắt đầu đầu may	0	0	6	Kết thúc may	1	Máy may trở về vị trí gốc
	OFF	78	Đầu ra 5 BẬT	200	0				
4	ON	14	Phát hiện trình kích hoạt	0	0	-	-	-	-
	OFF	40	Đầu vào 1 BẬT	0	0				
5	ON	42	Đầu vào 2 BẬT	0	0	-	-	-	-
	OFF	81	Đầu ra 6 TẮT	10	0				
6	ON	75	Đầu ra 3 TẮT	10	500	-	-	-	-

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

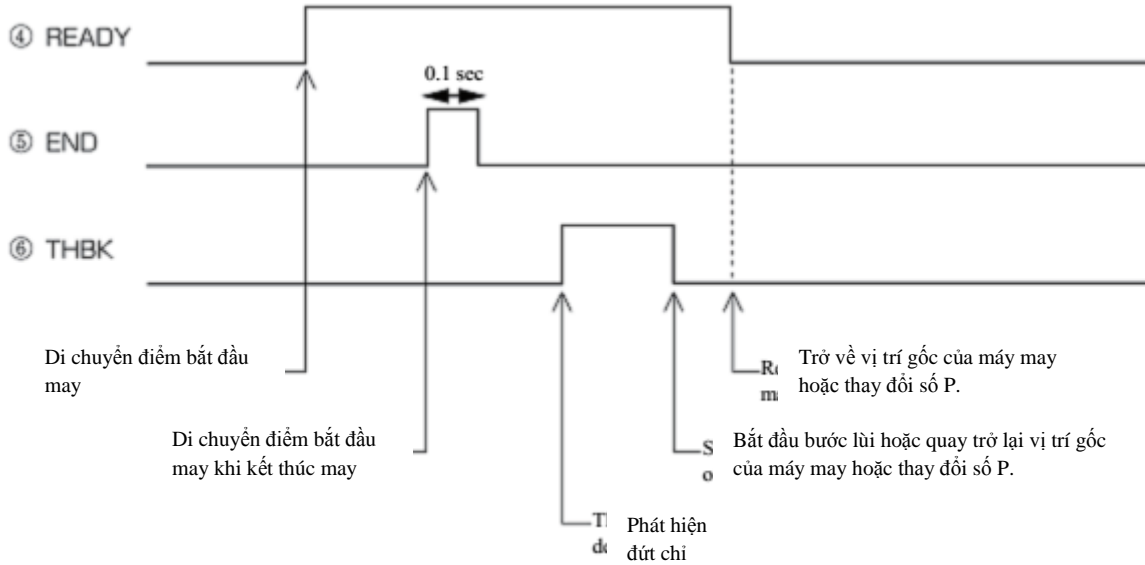
■ Ví dụ 3

Tín hiệu cho thiết bị bên ngoài

Khi kết nối với thiết bị tuần tự bên ngoài, trình tự này lập trình các thao tác để phát ra tín hiệu thời gian.

Option output 4	READY: Tín hiệu sẵn sàng máy
Option output 5	END: Tín hiệu kết thúc máy
Option output 6	THBK: Tín hiệu phát hiện đứt chỉ

Biểu đồ thời gian



Giá trị cài đặt chương trình

Số đầu ra	Cài đặt hoạt động	Điều kiện đầu ra		Bộ hẹn giờ 1 [ms]	Bộ hẹn giờ 2 [ms]	Điều kiện kích hoạt <input checked="" type="checkbox"/> OK		Điều kiện vô hiệu hóa <input type="checkbox"/> OFF	
		Số điều kiện	Nội dung			Số điều kiện	Nội dung	Số điều kiện	Nội dung
4	ON	2	Di chuyển điểm bắt đầu máy	0	0	—	—	—	—
	OFF	1	Máy may trở về vị trí gốc	0	0				
		17	Thay đổi số P.						
5	ON	2	Di chuyển điểm bắt đầu máy	0	100	6	Kết thúc máy	1	Máy may trở về vị trí gốc
6	ON	16	Phát hiện đứt chỉ	0	0	—	—	—	—
	OFF	8	Bắt đầu bước lùi	0	0				
		77	Đầu ra 4 TẮT						

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Cơ bản)

Phần này cung cấp mô tả toàn diện về cách sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng bằng cách cung cấp một loạt các ví dụ để nhiều người dùng có thể dễ dàng sử dụng.

Các ví dụ này cho thấy các chương trình có thể được thử và thử nghiệm chỉ bằng máy may kiểu không khí.

Các hạng mục cần thiết

Máy may kiểu bàn ép không khí (không áp dụng kiểu điện từ).

Bộ lập trình

Sổ tay hướng dẫn lập trình (Tham khảo sổ tay hướng dẫn khi trang tham khảo được cung cấp.)

Sổ tay hướng dẫn điều chỉnh máy may (Tham khảo phần chuyển đổi chuyển mạch bộ nhớ.)

Ví dụ đơn giản về đầu ra tùy chọn mở rộng

Có thể lập trình số 1 đến số 20 làm đầu ra tùy chọn; số 15 dành cho đầu ra van không khí của bàn ép bên trái và số 16 dành cho đầu ra van không khí của bàn ép bên phải. Nếu đầu ra số 15 và 16 được lập trình làm đầu ra tùy chọn, thì bàn ép sẽ không hoạt động như được lập trình ban đầu, mà sẽ hoạt động như được lập trình dưới dạng đầu ra tùy chọn. Các ví dụ cho thấy cách lập trình đầu ra tùy chọn số 15 và 16 để xác nhận hoạt động của chúng (có thể chấp nhận được nếu bàn ép trái và phải hoạt động như được lập trình).

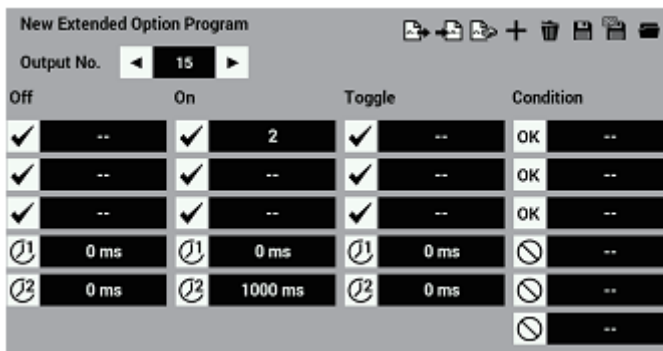
Cẩn thận


Một ví dụ cho thấy cách may với bàn ép được nâng lên. Hãy cẩn thận khi thử. Hãy đảm bảo tháo kim ra trước khi xác nhận hoạt động của nó.

■ Bật và tắt khóa liên động đầu ra tương ứng với thao tác máy may


Tạo chương trình để tự động nâng và hạ bàn ép bên trái (đầu ra tùy chọn số 15 BẬT và TẮT) tại điểm bắt đầu may.


- Chuẩn bị sẵn bộ điều khiển và thực hiện theo các hướng dẫn trong phần "Mở màn hình cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng" (tham khảo trang 82) để hiển thị các thiết lập đầu ra.
- Tham khảo bảng số điều kiện chế độ vận hành máy may (tham khảo trang 87), đặt "BẬT/ON khi điều kiện số 2 (khi hoàn tất di chuyển đến điểm bắt đầu may) được thiết lập". Đặt Bộ hẹn giờ 2 thành 1 giây (1000 mili giây). Trên màn hình cài đặt, thực hiện các cài đặt sau.




Chọn điều kiện số 2, sau đó chạm vào 

Sau khi cài đặt được nhập, giá trị số trong cột của màn hình cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng sẽ được làm mới, để bạn có thể kiểm tra xem giá trị đã được nhập chính xác chưa.

- Chạm vào 

- Lưu cài đặt vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển, sau đó chạm vào 


CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

5. Hiện thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa, sau đó chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được lưu ở bước 5 vào máy may.
6. Đọc dữ liệu may ngắn khoảng 10 mũi may. Đặt chuyển mạch bộ nhớ số 50 thành 4 (bàn ép được tự động nâng lên khi may xong). Thực hiện thao tác may.
Xác nhận rằng bàn ép bên trái nằm ở vị trí được nâng lên, bàn ép ở nguyên vị trí đó trong một giây và sau đó hạ xuống khi kim quay trở lại điểm bắt đầu may. Nếu bàn ép bên trái hoạt động theo cách này, có nghĩa là bàn ép đang hoạt động theo chương trình.

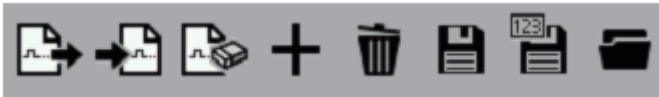
■ Sửa đổi dữ liệu đã được lập trình

Sửa đổi dữ liệu chương trình hiện có theo quy trình được mô tả trong phần "Bật và tắt khóa liên động đầu ra tương ứng với thao tác máy may".

1. Hiện thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.

2. Chạm vào  .

Tải các chương trình đã được viết.



3. Hiện thị màn hình cài đặt đầu ra. Đặt Bộ hẹn giờ 1 thành 0.5 giây (500 mili giây) và Bộ hẹn giờ 2 thành 0.5 giây (500 mili giây). Trên màn hình cài đặt, thực hiện các cài đặt sau.

New Extended Option Program					
Output No. ◀ 15 ▶					
Off	On	Toggle	Condition		
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	OK --
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	OK --
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	OK --
<input checked="" type="checkbox"/>	0 ms	<input checked="" type="checkbox"/>	500 ms	<input checked="" type="checkbox"/>	0 ms
<input checked="" type="checkbox"/>	0 ms	<input checked="" type="checkbox"/>	500 ms	<input checked="" type="checkbox"/>	0 ms
				<input checked="" type="checkbox"/>	--

Cài đặt "1000" hiện tại cho Bộ hẹn giờ 2 sẽ được làm mới và ghi đè bằng "500".

4. Thực hiện bước 4 đến 6 trong phần "Bật và tắt khóa liên động đầu ra tương ứng với thao tác máy may" để ghi đè đầu ra tùy chọn mở rộng.
5. Thực hiện thao tác may. Xác nhận rằng thời gian trôi qua sau khi kim trở về điểm bắt đầu may cho đến khi bàn ép bên trái nâng lên là lâu hơn (vì cài đặt Bộ hẹn giờ 1 đã được thay đổi từ 0 thành 0.5 giây) và khoảng thời gian bàn ép cần để nâng lên là ít hơn (vì cài đặt Bộ hẹn giờ 2 đã được thay đổi từ 1 thành 0.5 giây).

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

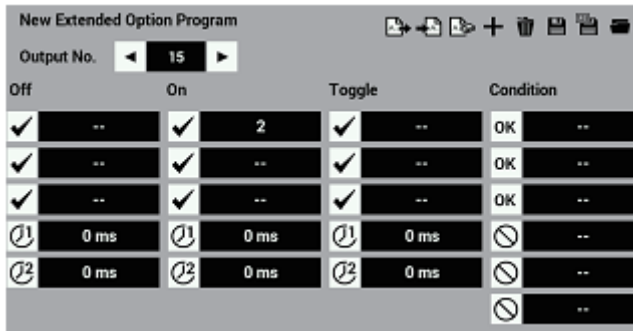
■ Lập trình bật và tắt riêng lẻ

Trong ví dụ về "Bật và tắt khóa liên động đầu ra tương ứng với hoạt động của máy may" và "Sửa đổi dữ liệu bạn đã lập trình một lần", một quy trình đã được mô tả trình bày sơ lược cách tạo chương trình để giữ trạng thái bật đầu ra trong thời gian đặt cho Bộ hẹn giờ 2 và tự động trở về trạng thái tắt.

Trong ví dụ này, hãy tạo một chương trình để tự động mở bàn ép bên trái tại điểm bắt đầu may (đầu ra tùy chọn số 15 BẬT) và đóng nó đồng thời khi máy khởi động. (đầu ra tùy chọn số 15 TẮT). Xác nhận rằng các điều kiện đầu ra bật và tắt là khác nhau.

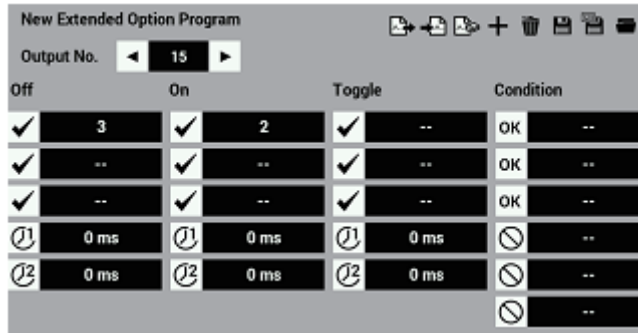
1. Chuẩn bị sẵn bộ lập trình và hiển thị các cài đặt đầu ra.
2. Tham khảo bảng số điều kiện chế độ vận hành máy may (tham khảo trang 87), cài đặt "BẬT khi điều kiện số 2 được thiết lập (khi hoàn tất di chuyển đến điểm bắt đầu may)".



Trên màn hình cài đặt, thực hiện các cài đặt sau.



3. Tham khảo bảng số điều kiện "Chế độ vận hành máy may" (tham khảo trang 87), đặt thành "tắt khi điều kiện số 3 (trước khi bắt đầu may) được thiết lập".

Nhập vào màn hình cài đặt như hình dưới đây.




4. Chạm vào  để lưu đầu ra tùy chọn mở rộng.
5. Hiển thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa, sau đó chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được lưu ở bước 4 vào máy may.
6. Thực hiện thao tác may. Xác nhận rằng bàn ép bên trái nâng lên sau khi kim trở về điểm bắt đầu may và hạ xuống khi bắt đầu may.

Như được trình bày trong ví dụ trên, khi Bộ hẹn giờ 2 được đặt thành [0000], trạng thái bật hoặc tắt sẽ không thay đổi sau khi điều kiện được thiết lập.

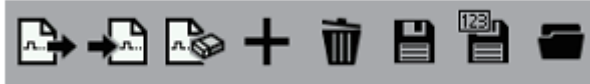
CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Sử dụng dữ liệu của trình kích hoạt để bật đầu ra trong khi may

Trong ví dụ "Lập trình bật và tắt riêng lẻ", số 15 được lập trình bật tại điểm bắt đầu may. Trong ví dụ này, cài đặt được thay đổi để số 15 bật trong khi may. Đừng thay đổi cài đặt tắt khi bắt đầu may được thiết lập trong ví dụ "Lập trình bật và tắt riêng lẻ".

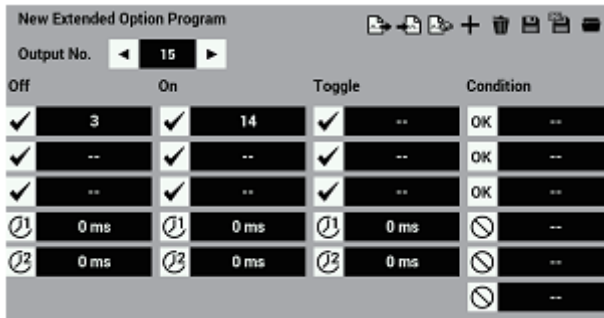
1. Chạm vào .

Tải các chương trình đã được viết.





2. Tham khảo bảng số điều kiện chế độ vận hành máy may (tham khảo trang 87), cài đặt "BẬT khi điều kiện số 14 (phát hiện dữ liệu của trình kích hoạt) được thiết lập".

Trên màn hình cài đặt, ghi đè các giá trị như sau.



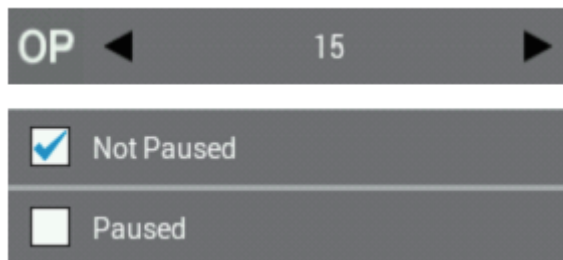
Kiểm tra để đảm bảo dữ liệu được đặt trong "Lập trình bật và tắt riêng lẻ" vẫn còn.

3. Chạm vào  để ghi đè đầu ra tùy chọn mở rộng.
4. Hiển thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa.

Chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi đè ở bước 3 vào máy may.

5. Tải chương trình may để chỉnh sửa và thêm mã vào vị trí mong muốn. ("Thêm và xóa mã tại các mũi may" trong "Chương 3 - Lập trình bằng biểu tượng" (trang 48))

Tại màn hình chỉnh sửa mã, chỉ định "Not paused/Không tạm dừng" cho đầu ra tùy chọn số 15. Nhập vào màn hình cài đặt như sau.



6. Sau khi thêm mã, hãy lưu chương trình may theo số chương trình mới.
7. Tiến hành may.

Kiểm tra để đảm bảo bàn ép bên trái nâng lên ở vị trí mã được thêm vào và hạ xuống khi bắt đầu may.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

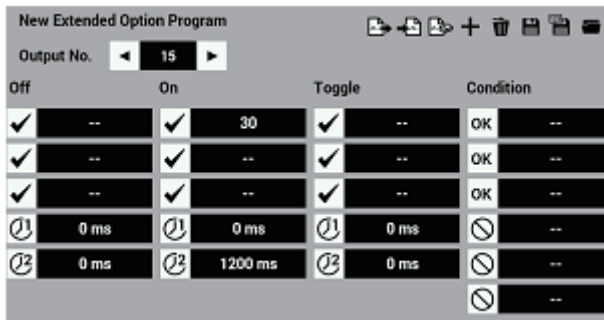
■ Đầu ra trình tự

Phần này giả định rằng đầu ra tùy chọn dành cho bộ xếp chồng (thiết bị đẩy vật liệu ra sau khi may xong). Phần này tạo ra ví dụ về đầu ra trình tự sau khi bàn ép nâng lên khi kết thúc may.

Đầu tiên, thực hiện các cài đặt cho đầu ra tùy chọn số 15 để bật và tắt tương ứng với hoạt động nâng bàn ép. Tiếp theo, cài đặt số 16 để bật và tắt, sau đó thêm điều kiện khi kết thúc may như được giải thích trong phần bên dưới.

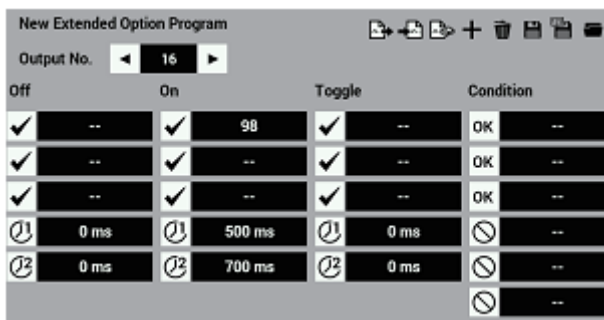
1. Chuẩn bị sẵn bộ lập trình và hiển thị các cài đặt đầu ra.
2. Tham khảo bảng số điều kiện của đầu ra tiêu chuẩn (tham khảo trang 87), đặt điều kiện đầu ra số 15 thành "BẬT khi điều kiện số 30 được thiết lập (sau khi bàn ép nâng lên)". Đặt Bộ hẹn giờ 2 thành 1.2 giây (1200 mili giây).



Nhập như sau trong cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.



3. Tham khảo bảng số điều kiện của đầu ra tùy chọn mở rộng (tham khảo trang 88), đặt điều kiện đầu ra cho số 16 thành "điều kiện số 98 (khi số 15 được bật)". Đặt Bộ hẹn giờ 1 thành 0.5 giây (500 mili giây) và Bộ hẹn giờ 2 thành 0.7 giây (700 mili giây).

Trên màn hình cài đặt, tạo các cài đặt sau.




4. Chạm vào  để ghi đè đầu ra tùy chọn mở rộng.
5. Hiển thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa. Chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi đè ở bước 4 vào máy may.
6. Thực hiện thao tác may. Đặt chuyển mạch bộ nhớ số 50 thành 3 (bàn ép được tự động nâng lên khi may xong) để thực hiện thao tác may. Xác nhận rằng bàn ép bên trái (số 15) được bật và bàn ép bên phải (số 16) được bật sau thời gian trễ 0.5 giây và cả hai đều bị tắt trong 0.7 giây tương ứng với hoạt động nâng bàn ép (trong ví dụ này, bàn ép phải và trái hoạt động như các đầu ra tùy chọn).
Nhấn bàn đạp chân để xác nhận rằng số 15 và 16 được bật và tắt. Khi khởi động lại, xác nhận rằng bàn ép gián đoạn đang ở vị trí hạ xuống.

Ở chế độ đầu ra trình tự (đầu ra được bật và tắt liên tục), có thể hữu ích khi chỉ định đầu ra đầu tiên bật lên làm điều kiện đầu ra cho hoạt động của máy may. Sau đó chỉ định các mô-men khi đầu ra đầu tiên bật hoặc tắt làm điều kiện đầu ra cho các đầu ra tiếp theo.

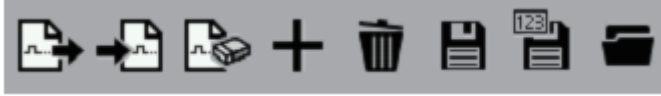
CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Thêm điều kiện kích hoạt (AND) vào đầu ra trình tự

Trong ví dụ ở phần trước, đầu ra tùy chọn số 15 và 16 được bật và tắt ngay cả khi bạn ấn bàn đạp chân. Trong phần này, hãy thêm các điều kiện kích hoạt để cho phép đầu ra được bật và tắt chỉ khi máy xong.


1. Chạm vào .


Tải các chương trình đã được viết.



2. Tham khảo bảng số điều kiện "Chế độ vận hành máy may" (tham khảo trang 87), đặt điều kiện kích hoạt cho số 15 thành "Kích hoạt cài đặt khi điều kiện số 6 (sau khi kết thúc may) được thiết lập". Đặt nó thành "Vô hiệu hóa cài đặt (điều kiện số 101 trong "Bảng số điều kiện" trang 88) khi đầu ra số 16 kết thúc đầu ra của trình tự liên tục bị tắt".

New Extended Option Program					
Output No. <input type="text" value="15"/>					
Off	On	Toggle	Condition		
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	30	<input checked="" type="checkbox"/>	OK 6
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	OK --
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	OK --
<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	101
<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	1200 ms	<input type="checkbox"/>	--
				<input type="checkbox"/>	--

3. Chạm vào  để ghi đè đầu ra tùy chọn mở rộng.
Nếu điều kiện kích hoạt đã được thiết lập, thì trạng thái đã tắt là cài đặt ban đầu.

4. Hiện thị đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa, sau đó chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi đè ở bước 3 vào máy may.

5. Đọc dữ liệu may để thực hiện thao tác may.

Xác nhận rằng bàn ép trái và phải (đầu ra tùy chọn số 15 và 16) không hoạt động khi bàn đạp chân được ấn, nhưng chúng được bật và tắt tương ứng với hoạt động nâng bàn ép khi máy xong. (Xác nhận rằng bàn ép gián đoạn đang ở vị trí hạ xuống. Ấn công tắc khởi động.)

Nếu bạn đặt "kích hoạt " làm điều kiện kích hoạt, thì bạn cũng thường cần phải đặt "vô hiệu hóa ".

Trong ví dụ trên, hãy đặt điều kiện kích hoạt (AND) ở số đầu ra đầu tiên sẽ được bật và tắt. Sau đó, đặt số điều kiện cho lần bật hoặc tắt cuối cùng trong trình tự làm điều kiện vô hiệu hóa.

Nếu bạn không đặt bất kỳ điều kiện kích hoạt nào như trong các ví dụ trước, thì các đầu ra sẽ được bật và tắt theo các cài đặt được thực hiện trên màn hình cài đặt đầu ra.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Ứng dụng)

Với điều kiện tiên quyết là phải tạo bảng kiểm tra, phần này mô tả cách tạo các chương trình bằng cách cung cấp một số ví dụ.

Các hạng mục cần thiết (không phải hạng mục Cơ bản)

Bảng kiểm tra (tham khảo “Tài liệu tham khảo” trang 109.)

Hạn chế của đầu ra tùy chọn mở rộng

- Vô hiệu hóa khi số điểm đầu ra vượt quá 20 (bao gồm đầu ra bàn ép).
- Vô hiệu hóa khi số điểm đầu vào vượt quá 14.
- Chức năng kiểm tra đầu vào trong quá trình vận hành máy may bị vô hiệu hóa. Do đó, không thể bật và tắt đầu ra được phát hiện bởi đầu vào từ bàn đạp công tắc chân trong khi may.
- Đầu ra trình tự trong quá trình vận hành máy may bị tắt.
Hoạt động bật và tắt của đầu ra bằng cách nhập dữ liệu của trình kích hoạt ngoài dữ liệu may được kích hoạt.
Chức năng tạm dừng máy may để chạy đầu ra tùy chọn mở rộng bằng cách nhập dữ liệu của trình kích hoạt được kích hoạt. (Đầu vào và đầu ra được kích hoạt trong trường hợp này.)
- Vô hiệu hóa khi nhiều điều kiện AND được đặt. Ví dụ, hoạt động bằng cách chuyển đổi giữa nhiều chế độ và ức chế đầu ra bằng cách kết hợp nhiều đầu vào bị vô hiệu hóa.
Có thể đặt tối đa điều kiện AND 2 đầu vào cho mỗi đầu ra tùy chọn. Cấu hình điều kiện AND 3 đầu vào được kích hoạt bằng cách đặt một đầu ra làm đầu ra ảo. (Tham khảo “Ví dụ về đầu ra tùy chọn” trang 94, 101.)
- Chức năng điều khiển đầu ra motor bước tích hợp bằng đầu ra tùy chọn mở rộng bị vô hiệu hóa.

Ví dụ về đầu ra tùy chọn (Ứng dụng)

■ Tự động hóa bắt đầu máy


Nếu bạn đặt chuyển mạch bộ nhớ số 950 thành ON/BẬT, thao tác máy tự động sẽ bắt đầu sau khi bật đầu ra tùy chọn số 1. Tạo chương trình để làm cho máy bắt đầu máy sau khi bàn ép hạ xuống.


1. Thay đổi chuyển mạch bộ nhớ thành các cài đặt sau.
Số 50 = 4, Số 57 = ON/BẬT, Số 950 = ON/BẬT
2. Chuẩn bị sẵn bộ lập trình và hiển thị các cài đặt đầu ra.
Nếu có bất kỳ đầu ra tùy chọn mở rộng nào đã được đăng ký, hãy xóa nó trước.
3. Tham khảo bảng số điều kiện "Đầu ra tiêu chuẩn" (tham khảo trang 87), đặt điều kiện đầu ra cho số 1 thành "bật khi điều kiện số 31 (sau khi bàn ép hạ xuống) được thiết lập" và đặt Bộ hẹn giờ 2 thành 100 ms. Nhập thông tin sau trong cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng.



New Extended Option Program						
Output No. 1						
Off	On	Toggle	Condition			
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/> 31	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input checked="" type="checkbox"/>	--	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/> 0 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--
<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/> 100 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--
					<input type="checkbox"/>	--

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)


4. Chạm vào  để ghi đầu ra tùy chọn mở rộng.
5. Hiển thị cài đặt đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa.

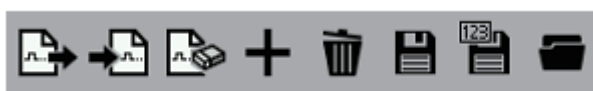
Chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi ở bước 4 vào máy may.



6. Đọc dữ liệu máy. Nhấn bàn đạp khởi động. Máy may sẽ phát hiện vị trí gốc và di chuyển đến điểm bắt đầu may. Mặc dù việc nhấn bàn đạp khởi động thường sẽ bắt đầu thao tác may, nhưng điều này sẽ không xảy ra khi chuyển mạch bộ nhớ số 950 được đặt thành ON/BẬT. Nhấn bàn đạp chân hai lần để nâng và hạ bàn ép. Xác nhận rằng thao tác may bắt đầu sau khi bàn đạp chân đã đạt đến vị trí hạ xuống.

■ Kiểm soát bắt đầu may bằng cách cung cấp chức năng kiểm tra đầu vào cho chức năng khởi động tự động

Thêm đầu vào tùy chọn số 1 vào các điều kiện kích hoạt trong phần trước.

1. Chạm vào  và tải các chương trình đã được viết.



2. Hiển thị màn hình cài đặt điều kiện kích hoạt. Tham khảo bảng số điều kiện đầu vào bên ngoài (tham khảo trang 88), đặt điều kiện kích hoạt số 1 thành “kích hoạt khi điều kiện số 40 (đầu vào 1 BẬT) được thiết lập”. Đặt “vô hiệu hóa khi điều kiện số 41 (đầu vào 1 TẮT) được thiết lập”.
3. Chạm vào  để ghi đề đầu ra tùy chọn mở rộng.
4. Hiển thị đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa, sau đó chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi đề ở bước 3 vào máy may.
5. Như là bước bổ sung 7 trong phần "Tự động hóa bắt đầu may", hãy xác nhận rằng thao tác may chỉ bắt đầu khi đầu vào tùy chọn số 1 được bật.
Bằng cách thực hiện điều khiển trình tự nâng và hạ bàn ép bằng cách sử dụng đầu ra tùy chọn như trong ví dụ trên, bạn có thể cấu hình máy may sao cho vật liệu được nạp tự động trước khi may.


CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Thêm chức năng kiểm tra đầu vào để thực hiện cài đặt điều kiện AND 3 đầu vào

Ví dụ này thêm "khi đầu vào tựy chọn số 1 và 2 được bật" vào các điều kiện kích hoạt trong ví dụ trước "Kiểm soát bắt đầu máy bằng cách cung cấp chức năng kiểm tra đầu vào cho chức năng khởi động tự động". "Sau khi bàn ép được hạ xuống (điều kiện số 31)" đã được đặt làm điều kiện đầu ra. Theo đó, tổng cộng điều kiện AND 3 đầu vào được thiết lập.

Có thể đặt tối đa điều kiện AND 2 đầu vào cho mỗi đầu ra tựy chọn. Điều kiện AND 3 đầu vào được cấu hình sao cho một đầu ra được đặt thành đầu ra ảo.

Trong trường hợp này, hãy đặt đầu ra tựy chọn số 2 làm đầu ra ảo.

1. Chạm vào  và tải các chương trình đã được viết.



2. Hiển thị cài đặt đầu ra tựy chọn mở rộng.

Tham khảo bảng số điều kiện "Đầu ra tựy chọn mở rộng" (tham khảo trang 88), đặt điều kiện kích hoạt cho

số 1 thành "Kích hoạt OK" cài đặt khi điều kiện số 72 (đầu ra 2 bật) được thiết lập". Đặt "Vô hiệu hóa

khi điều kiện số 73 (đầu ra 2 tắt) được thiết lập".

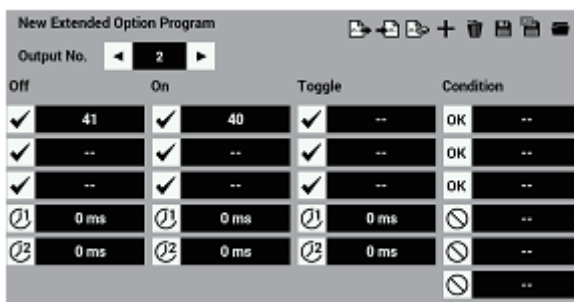
New Extended Option Program					
Output No. <input type="text" value="1"/>					
Off	On	Toggle	Condition		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	72
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	73
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	100 ms
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--

3. Tham khảo bảng số điều kiện "Đầu vào bên ngoài của tựy chọn mở rộng" (tham khảo trang 88), đặt điều kiện kích hoạt cho số 2 thành "Kích hoạt cài đặt khi điều kiện số 40 (đầu vào 1 bật) được thiết lập". Nhập vào màn hình cài đặt như sau.

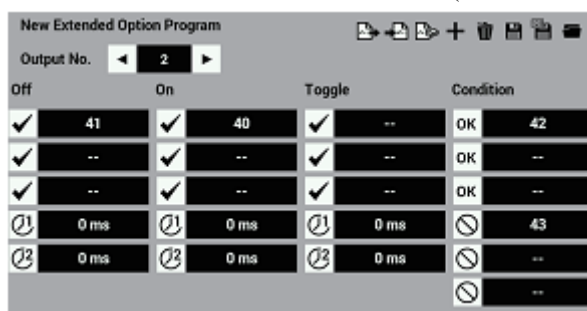
New Extended Option Program					
Output No. <input type="text" value="2"/>					
Off	On	Toggle	Condition		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	40	OK	--
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	--	OK	--
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	0 ms
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ms	<input type="checkbox"/>	--



CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

- Tham khảo bảng số điều kiện "Đầu vào bên ngoài của tùy chọn mở rộng" (tham khảo trang 88), đặt điều kiện tắt đầu ra cho số 2 thành "tắt khi điều kiện số 41 (đầu vào 1 tắt) được thiết lập". Nhập vào màn hình cài đặt như sau.



- Tham khảo bảng số điều kiện "Đầu vào bên ngoài của tùy chọn mở rộng" (tham khảo trang 88), đặt điều kiện kích hoạt cho số 2 thành "Kích hoạt OK" cài đặt khi điều kiện số 42 (đầu vào 2 bật) được thiết lập". Đặt "Vô hiệu hóa khi điều kiện số 43 (đầu vào 2 tắt) được thiết lập".




- Chạm vào  để ghi đè đầu ra tùy chọn mở rộng.
- Hiện thị đầu ra tùy chọn mở rộng một lần nữa, sau đó chạm vào  để áp dụng đầu ra tùy chọn mở rộng được ghi đè ở bước 6 vào máy may.
- Xác nhận rằng thao tác may bắt đầu khi bàn ép hạ xuống khi cả hai đầu vào tùy chọn số 1 và 2 đều BẬT. Trong ví dụ trên, điều kiện đầu ra cho đầu ra ảo số 2 bật là điều kiện số 40 (đầu vào 1 bật). Nếu đầu vào 1 đã bật khi nguồn được bật, thì đầu ra ảo số 2 sẽ không bật.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Tạm dừng trong quá trình hoạt động theo trình tự

Lập trình Ví dụ 1 từ sổ tay hướng dẫn. Xác nhận đầu ra tùy chọn trong quá trình tạm dừng.

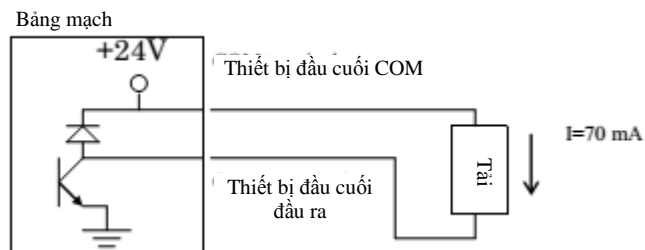
1. Sử dụng  để xóa đầu ra tùy chọn mở rộng đã đăng ký.
2. Tham khảo Ví dụ 1 (Trình tự 1 cho bộ xếp chồng) trong sổ tay hướng dẫn lập trình (tham khảo trang 91), lập trình đầu ra số 4, 5 và 6 và điều kiện kích hoạt cho số 4.
3. Khi chương trình đang hoạt động như dự định, hãy nhấn công tắc tạm dừng trong quá trình hoạt động theo trình tự để hủy.
Việc vận hành chức năng tạm dừng trong quá trình hoạt động theo trình tự sẽ tạm thời dừng trình tự. Để hoàn thành trình tự, hãy thực hiện thao tác khôi phục.
4. Thêm điều kiện số 15 (khi máy may đi vào trạng thái dừng tạm thời), làm điều kiện cho đầu ra số 4, 5 và 6 TẮT.
Nếu bạn nhấn công tắc dừng tạm thời, thì đầu ra sẽ bị tắt ngay lập tức.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

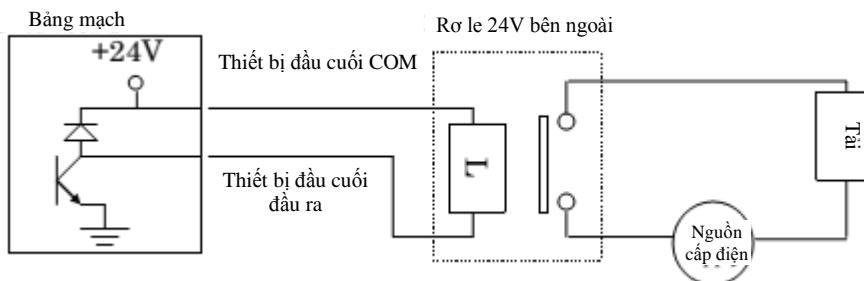
Cách tạo chương trình

■ Chọn phần cứng ở phía đầu ra

Sử dụng các đầu ra cực thu hở NPN.



Giả định rằng van không khí tùy chọn có sẵn được sử dụng.
Ngoài van không khí 24 V, hãy sử dụng rơ le 24 VDC.



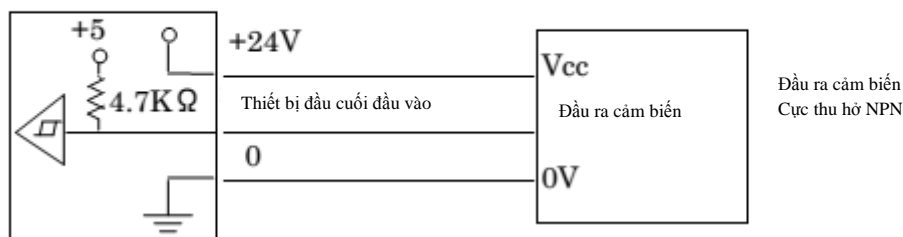
Cầu chì không được tích hợp vào mạch đầu ra. Để ngăn không cho mạch bị hư hỏng nếu đầu ra bị ngắn mạch, bạn nên gắn một cầu chì bên ngoài cho mỗi mạch.

■ Chọn phần cứng ở phía đầu vào

- Sử dụng đầu vào IC không cách ly

Bảng mạch

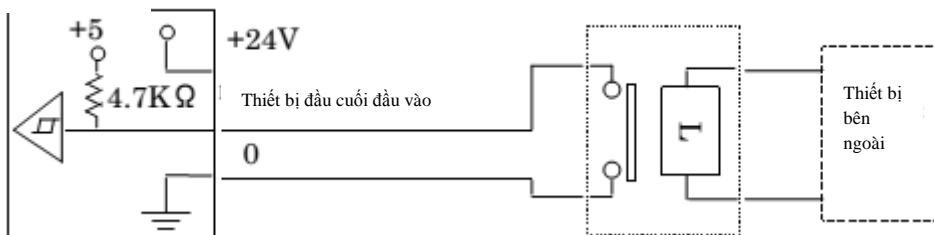
Ví dụ kết nối với cảm biến độ gần



- Ngoài việc sử dụng công tắc tiếp điểm hoặc cảm biến 24 V, hãy sử dụng rơ le để cách ly các đầu vào.

Bảng mạch

Rơ le bên ngoài



- Sử dụng rơ le cho mạch điện tử có tải ứng dụng tối thiểu là 5 V và 1 mA trở xuống.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Tạo bảng phân bố I/O

Phân bố phần cứng đã chọn để hoàn thành bảng.

Bảng đầu ra tùy chọn

Số đầu ra tùy chọn	Phân bố		Đầu nối		
			Số đầu nối	Số Pin	
	Tên	Mô tả		Tín hiệu	+24V
1			P35 (EXOUT1)	5	10 11
2				6	
3				7	
4			P12 (AIR2)	1	9 10
5				2	
6				3	
7				4	
8				5	
9				6	
10				7	
11				8	
12			P35 (EXOUT1)	8	10 11
13				4	
14				3	
15				2	
16				1	
17			P13 (AIR3)	1	5
18				2	
19				3	
20				4	

Bảng đầu vào tùy chọn

Số đầu vào tùy chọn	Phân bố		Đầu nối			
			Số đầu nối	Số Pin		
	Tên	Mô tả		Tín hiệu	+24V	0V
1			P10 (EXIN1)	2	3	1
2				5	6	4
3				8	9	7
4				11	12	10
5				14	15	13
6			P11 (EXIN2)	2	3	1
7				5	6	4
8				8	9	7
9				11	12	10
10				14	15	13
11			P34 (EXIN3)	2	5	1
12				3		
13			P35 (EXOUT1)	12	11	9
14			P8 (SENSOR1)	11	10	12

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

■ Tạo biểu đồ thời gian và bảng giá trị cài đặt chương trình

Tham khảo ba ví dụ ở trang 91 đến 93.

1. Tạo biểu đồ thời gian trong đó các hoạt động bật và tắt của đầu vào và đầu ra được hiển thị theo chuỗi thứ tự hoạt động.
2. Lập bảng các giá trị cài đặt chương trình dựa trên biểu đồ thời gian và bảng số điều kiện (Tham khảo các trang trên 87).
3. Nhập giá trị bằng cách sử dụng bộ lập trình.

Sử dụng đầu ra tùy chọn mở rộng (Tài liệu tham khảo)

Phụ lục

Các bộ phận cho tùy chọn mở rộng

- Đầu nối P35 EXOUT1

Dành cho đầu ra tùy chọn 1 đến 3 và 12 đến 16

Dành cho đầu vào tùy chọn 13

Đầu nối 12 chấu của series NH từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

- Vỏ bọc cho đầu nối P12 AIR 2

Dành cho đầu ra tùy chọn 4 đến 11

Đầu nối 10 chấu của series NH từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

- Vỏ bọc cho đầu nối P13 AIR 3

Dành cho đầu ra tùy chọn 17 đến 20

Đầu nối 5 chấu của series NH từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

Các bộ phận cho đầu vào tùy chọn mở rộng

- Vỏ bọc và chấu cho đầu nối P10 EXIN 1

Đầu vào tùy chọn 1 đến 5

Đầu nối 16 chấu của series PHD từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

- Vỏ bọc và chấu cho đầu nối P11 EXIN 2

Đầu vào tùy chọn 6 đến 10

Đầu nối 18 chấu của series PHD từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

- Vỏ bọc và chấu cho đầu nối P34 EXIN 3

Đầu vào tùy chọn 11 đến 12

Đầu nối 5 chấu của series PH từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

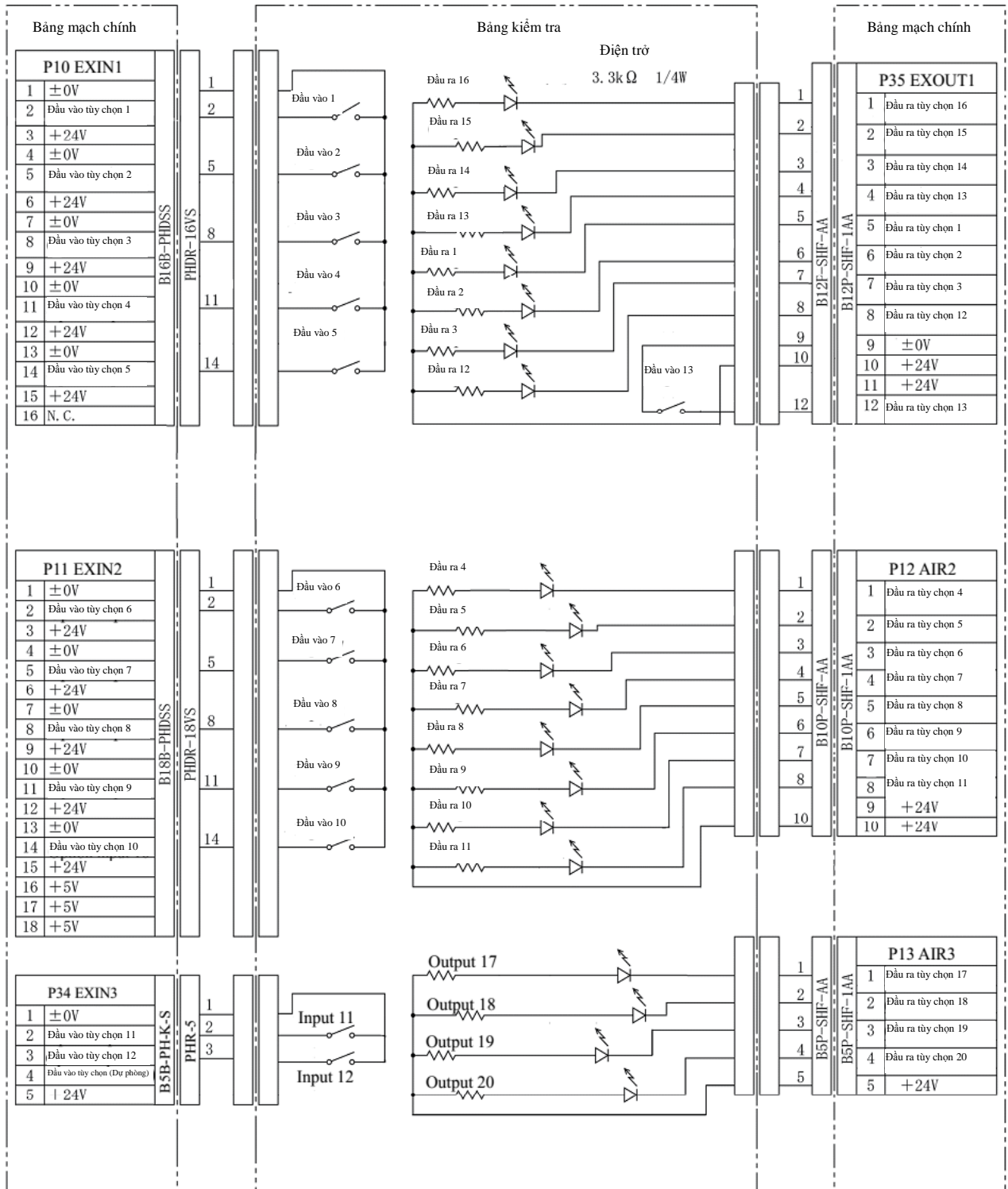
- Vỏ bọc và chấu cho đầu nối P8 SENSOR 1

Đầu vào tùy chọn 14

Đầu nối 12 chấu của series PAD từ Công ty TNHH J.S.T. Mfg

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TỰY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Sơ đồ mạch của bảng kiểm tra

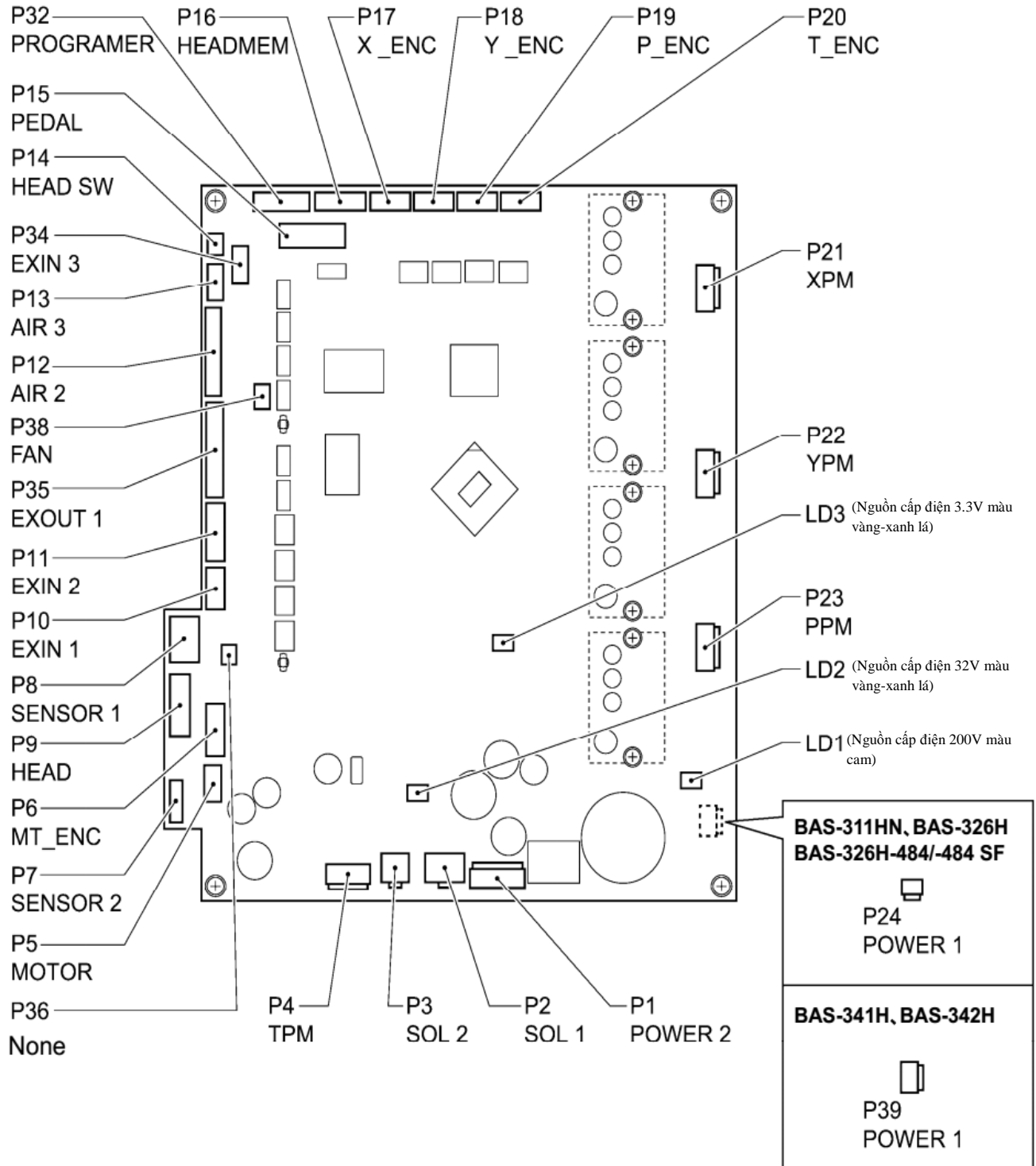


Đầu vào tùy chọn 14 là đầu nối được dùng chung với tín hiệu cảm biến vị trí gốc. Đầu vào này không được sử dụng trên bảng kiểm tra.

CHƯƠNG 4 ĐẦU RA TÙY CHỌN MỞ RỘNG (CHƯƠNG TRÌNH)

Sơ đồ khối

Bộ cục đầu nối của bảng mạch chính



Chương 5

Chức năng của trình quản lý tệp

CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

Lời mở đầu

Các tác vụ có thể được thực hiện bằng trình quản lý tệp

Chương này mô tả cách sử dụng trình quản lý tệp.

Trình quản lý tệp có thể được sử dụng để thực hiện các tác vụ sau cho các tệp được lưu trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển hoặc trên phương tiện nhớ.

- Kiểm tra thông tin tệp
- Các thao tác tệp như tải, xóa và sao chép tệp và thay đổi tên tệp
- Đọc tệp từ và ghi tệp vào phương tiện nhớ

Ngoài ra, các định dạng tệp (phần mở rộng) sau đây có thể được xử lý bằng bộ lập trình.

(Các tệp khác với các tệp dưới đây có thể được hiển thị và được chọn, nhưng thao tác trên những tệp này bị hạn chế trong việc thay đổi tên tệp, sao chép và di chuyển.)

emb: Dữ liệu may

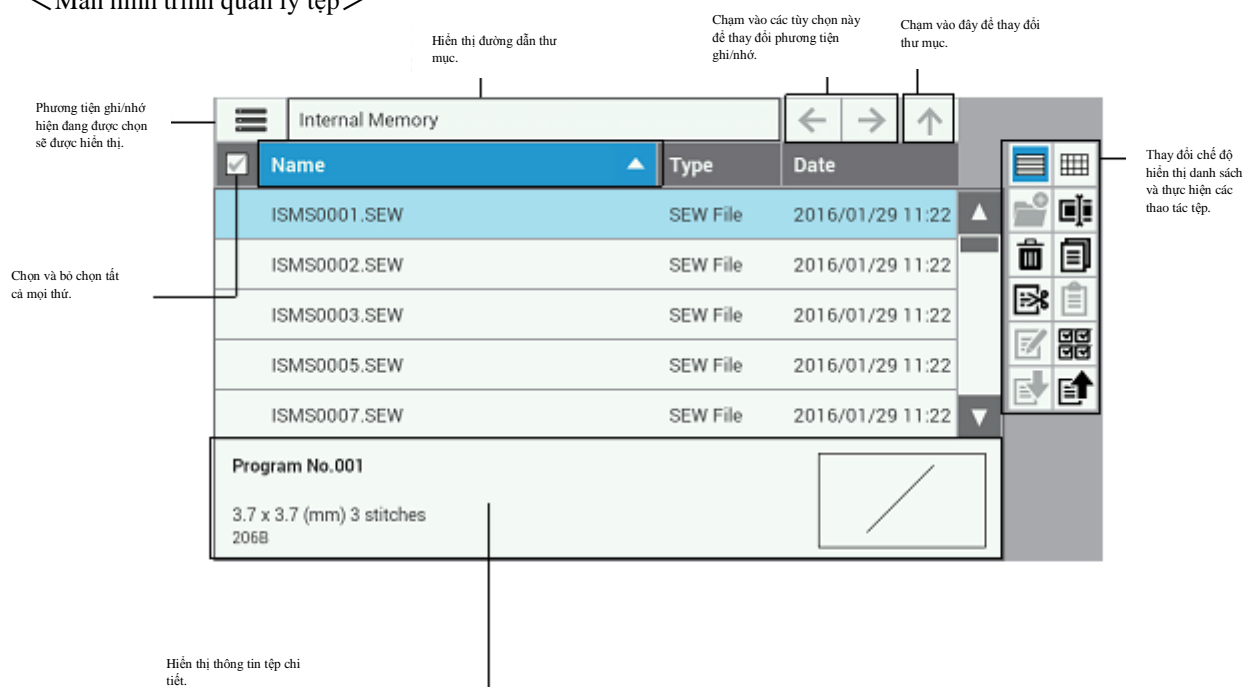
may: Dữ liệu may, chương trình chu kỳ và thông số người dùng

seq: Cài đặt tùy chọn mở rộng

jpg, png, bmp, gif: Tệp hình ảnh






Mô tả các biểu tượng

<Màn hình trình quản lý tệp>





CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP







Chọn phương tiện ghi/nhớ, chọn tệp, địa chỉ, sắp xếp

	Chọn phương tiện ghi/nhớ để duyệt (Bộ nhớ trong của bảng điều khiển, thẻ SD, bộ nhớ flash USB)
	Định dạng phương tiện ghi/nhớ
	Thay đổi phương tiện ghi/nhớ
	Chuyển đến thư mục cao hơn
	Chọn/bỏ chọn tất cả các mục





Thay đổi chế độ hiển thị

	Chuyển sang hiển thị danh sách
	Chuyển sang hiển thị biểu tượng

Thao tác tệp và thư mục

	Thêm thư mục
	Chỉnh sửa tên tệp, tên thư mục và nhận xét
	Xóa tệp và thư mục
	Sao chép tệp và thư mục
	Cắt tệp và thư mục
	Dán tệp và thư mục



CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

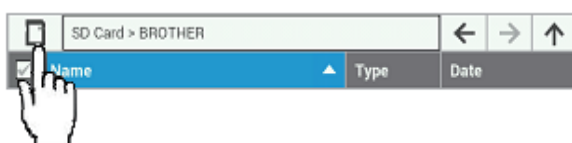
	Chỉnh sửa tệp
	Chuyển đổi giữa chế độ chọn nhiều mục và chọn một mục
	Ghi từ bộ nhớ trong của bảng điều khiển sang phương tiện khác (phương tiện nhớ)
	Đọc từ phương tiện khác (phương tiện nhớ) sang bộ nhớ trong của bảng điều khiển

Hiện thị danh sách tệp

Kiểm tra thông tin tệp





Thao tác này sẽ hiển thị thông tin chi tiết của các tệp và thư mục được lưu trữ trên các phương tiện khác nhau (bộ nhớ trong của bảng điều khiển và phương tiện nhớ).

1. Kết nối phương tiện chứa các tệp mà bạn muốn kiểm tra với bộ lập trình.
2. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
3. Chạm vào biểu tượng ở góc trên bên trái màn hình để chuyển sang phương tiện chứa các tệp bạn muốn kiểm tra.
4. Chọn tệp bạn muốn kiểm tra. Thông tin tệp chi tiết sẽ được hiển thị ở dưới cùng màn hình.



Thay đổi phương thức hiển thị nội dung thành định dạng danh sách hoặc định dạng biểu tượng

Thao tác này sẽ chuyển đổi phương thức được sử dụng để hiển thị nội dung tệp.



1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chạm vào .
3. Nội dung tệp sẽ được hiển thị theo định dạng danh sách.
4. Chạm vào .
5. Nội dung tệp sẽ được hiển thị theo định dạng biểu tượng.



CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

Sắp xếp chế độ hiển thị (áp dụng các điều kiện sắp xếp)

Bạn có thể sắp xếp chế độ hiển thị nội dung tệp theo thứ tự sắp xếp được chỉ định.

1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chạm vào tab “Name/Tên”, “Type/Loại” hoặc “Date/Ngày” ở đầu danh sách.





3. Nội dung tệp sẽ được sắp xếp theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần dựa trên mục mà bạn đã chạm vào. (Thứ tự này sẽ chuyển đổi giữa tăng dần và giảm dần mỗi khi bạn chạm vào cùng một mục.)


Các thao tác tệp

Xóa tệp và thư mục

Thao tác này sẽ xóa các tệp được lưu trữ trên các phương tiện khác nhau (bộ nhớ trong của bảng điều khiển và phương tiện nhớ).

Có thể chọn nhiều hơn một tệp để xóa cùng một lúc.

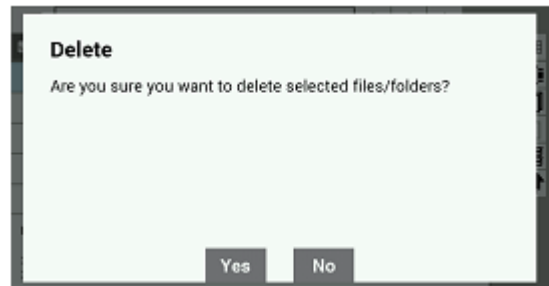
1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chọn (các) tệp hoặc (các) thư mục mà bạn muốn xóa.
(Để xóa nhiều hơn một tệp hoặc thư mục, hãy sử dụng chế độ chọn nhiều mục để chọn tệp hoặc thư mục bạn muốn xóa.)

3. Chạm vào  .



4. Màn hình hộp thoại xác nhận xóa được hiển thị, sau đó hãy chạm vào **Yes** .

Chạm vào **No** để quay lại màn hình danh sách tệp.






5. (Các) tệp hoặc (các) thư mục đã chọn sẽ bị xóa.

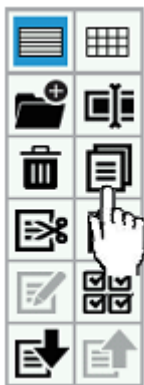
CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

Sao chép tệp và thư mục


Các tệp và thư mục đã được lưu trên phương tiện ghi/nhớ (bộ nhớ trong của bảng điều khiển và phương tiện nhớ) có thể được sao chép vào thư mục được hiển thị. Có thể chọn nhiều hơn một tệp để sao chép cùng một lúc.

1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chọn (các) tệp hoặc (các) thư mục mà bạn muốn sao chép.
(Để sao chép nhiều hơn một tệp hoặc thư mục, hãy sử dụng chế độ chọn nhiều mục để chọn tệp hoặc thư mục bạn muốn sao chép.)

3. Chạm vào .



4. Điều hướng đến thư mục đích để sao chép.

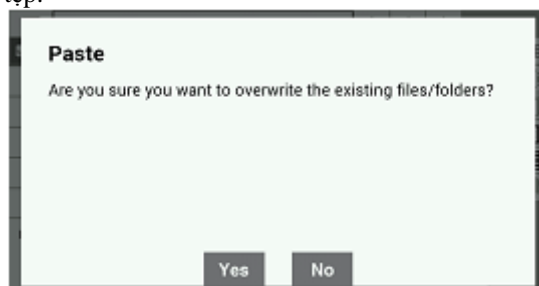
5. Chạm vào .



* Nếu các tệp hoặc thư mục trong nguồn sao chép và đích sao chép giống nhau, thì màn hình hộp thoại sau đây sẽ được hiển thị.

Để ghi đè, hãy chạm vào **Yes**.



Chạm vào **No** để quay lại màn hình danh sách tệp.




6. (Các) tệp hoặc (các) thư mục đã chọn sẽ được sao chép vào thư mục được hiển thị.

Di chuyển tệp và thư mục


Các tệp và thư mục đã được lưu trên phương tiện ghi/nhớ (bộ nhớ trong của bảng điều khiển và phương tiện nhớ) có thể được di chuyển đến thư mục được hiển thị. Có thể chọn nhiều hơn một tệp để di chuyển cùng một lúc.

1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chọn (các) tệp hoặc (các) thư mục mà bạn muốn di chuyển.
(Để di chuyển nhiều hơn một tệp hoặc thư mục, hãy sử dụng chế độ chọn nhiều mục để chọn tệp hoặc thư mục bạn muốn di chuyển.)

3. Chạm vào .



4. Điều hướng đến thư mục đích để di chuyển.

5. Chạm vào .





6. (Các) tệp hoặc (các) thư mục đã chọn sẽ được di chuyển đến thư mục được hiển thị.


CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

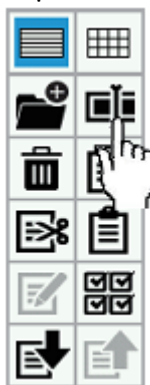
Thay đổi tên tệp và thư mục

Thao tác này thay đổi tên của các tệp và thư mục được lưu trữ trên các phương tiện khác nhau (bộ nhớ trong của bảng điều khiển và phương tiện nhớ).

Các nhận xét được đính kèm với tệp có thể được thay đổi cùng một lúc.


1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chọn tệp hoặc thư mục mà bạn muốn thay đổi tên.

3. Chạm vào .



4. Màn hình sẽ chuyển sang màn hình chỉnh sửa tên tệp/tên thư mục để bạn có thể chỉnh sửa tên tệp hoặc tên thư mục.
* Trong trường hợp tệp dữ liệu máy, bạn có thể chỉnh sửa các nhận xét cùng một lúc.





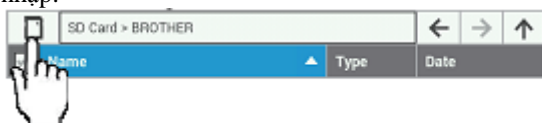
5. Chạm vào .
6. Tên tệp, tên thư mục và/hoặc nhận xét sẽ được thay đổi thành nội dung đã được chỉnh sửa ở bước 4.



Thao tác tệp bằng phương tiện nhớ

Nhập tệp từ phương tiện nhớ vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển


Các tệp đã được lưu trên phương tiện nhớ có thể được nhập vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển. Có thể chọn nhiều hơn một tệp để nhập cùng một lúc.

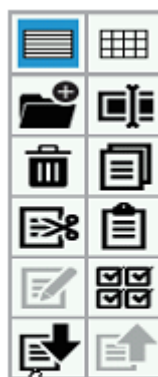
1. Chèn phương tiện nhớ chứa tệp mà bạn muốn nhập vào bộ lập trình.
2. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
3. Chạm vào biểu tượng ở góc trên bên trái màn hình để chọn phương tiện nhớ chứa tệp mà bạn muốn nhập.



* Khi nhập một tệp từ thẻ SD, hãy chọn ; để nhập một tệp từ bộ nhớ flash USB, hãy chọn .

4. Chạm vào tệp bạn muốn nhập để chọn tệp đó. (Để nhập nhiều hơn một tệp hoặc thư mục, hãy sử dụng chế độ chọn nhiều mục để chọn tệp hoặc thư mục bạn muốn nhập.)



5. Chạm vào .

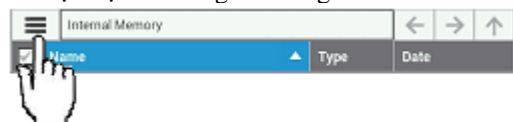


6. (Các) tệp đã chọn sẽ được nhập vào bộ nhớ trong của bảng điều khiển.


Xuất tệp từ bộ nhớ trong của bảng điều khiển sang phương tiện nhớ

Các tệp đã được lưu trong bộ nhớ trong của bảng điều khiển có thể được xuất sang phương tiện nhớ. Có thể chọn nhiều hơn một tệp để xuất cùng một lúc.

1. Chèn phương tiện nhớ mà bạn muốn sử dụng để xuất tệp từ bộ lập trình.
2. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
3. Chạm vào biểu tượng ở góc trên bên trái màn hình để chọn bộ nhớ trong của bảng điều khiển.



4. Chạm vào tệp bạn muốn xuất để chọn tệp đó. (Để xuất nhiều hơn một tệp hoặc thư mục, hãy sử dụng chế độ chọn nhiều mục để chọn tệp hoặc thư mục bạn muốn xuất.)



5. Chạm vào .

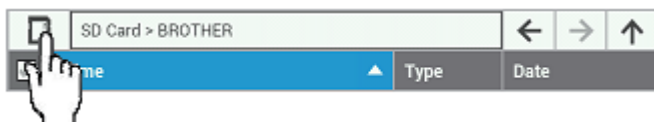



6. (Các) tệp đã chọn sẽ được xuất sang phương tiện nhớ.


Định dạng phương tiện ghi/nhớ


Bạn có thể định dạng phương tiện (bộ nhớ trong của bảng điều khiển hoặc phương tiện nhớ) để phương tiện này có thể được sử dụng với bộ lập trình.

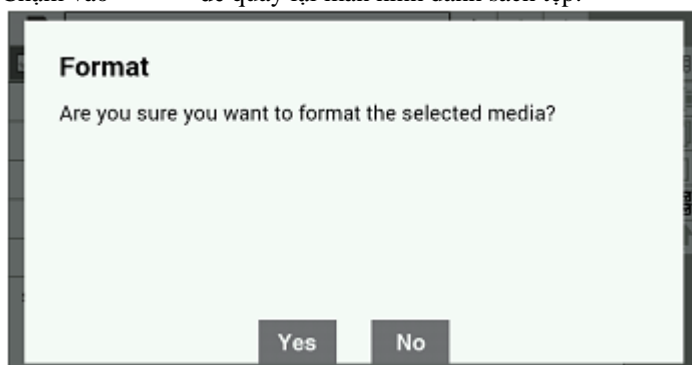
1. Trên màn hình , chạm vào  để hiển thị Trình quản lý tệp/File Manager.
2. Chạm vào biểu tượng ở góc trên bên trái màn hình để chọn phương tiện ghi/nhớ bạn muốn định dạng.



3. Chạm vào biểu tượng ở góc trên cùng bên trái màn hình một lần nữa, sau đó chạm vào  ở dưới cùng danh sách.
4. Màn hình yêu cầu bạn xác nhận thao tác định dạng sẽ được hiển thị.

Chạm vào 

Chạm vào  để quay lại màn hình danh sách tệp.



5. Phương tiện ghi/nhớ được chỉ định sẽ được định dạng và sau đó có thể được sử dụng.

CHƯƠNG 5 CHỨC NĂNG CỦA TRÌNH QUẢN LÝ TỆP

Chương 6

Cài đặt chức năng





CHƯƠNG 6 CÀI ĐẶT CHỨC NĂNG

Cài đặt bộ lập trình


Bạn có thể thay đổi các cài đặt liên quan đến chức năng lập trình.

Các cài đặt đã thay đổi sẽ được áp dụng khi lập trình.

Quy trình thay đổi cài đặt bộ lập trình và các mục có thể được cài đặt được giải thích dưới đây.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Chạm vào   để hiển thị cài đặt bộ lập trình.
3. Chạm vào giá trị cài đặt cho mục cài đặt mà bạn muốn thay đổi, và sau đó thay đổi giá trị cài đặt.

* Tham khảo bảng sau đây để biết các mục cài đặt.

4. Chạm vào  ở dưới cùng màn hình để áp dụng các cài đặt đã thay đổi.






Mục cài đặt	Tóm lược	Giá trị cài đặt
Mô hình tăng tốc jog	Thao tác này thay đổi mô hình tăng tốc cho phím jog/chạy chậm khi được giữ.	1 - 5 Chậm ... Nhanh
Nhập dữ liệu liên tục	ON/BẬT: Khi nhập dữ liệu, nó sẽ tự động được kết nối với điểm kết thúc của đường may trước đó. OFF/TẮT: Khi nhập dữ liệu, điểm bắt đầu đường may sẽ được nhập mỗi lần.	ON / OFF
Giá trị tọa độ ban đầu X (mm)	Thay đổi giá trị ban đầu cho tọa độ X của con trỏ.	-999 - 999
Giá trị tọa độ ban đầu Y (mm)	Thay đổi giá trị ban đầu cho tọa độ Y của con trỏ.	-999 - 999

Cài đặt chế độ hiển thị

Bạn có thể thay đổi các cài đặt liên quan đến chế độ hiển thị.

Sau khi cài đặt được thay đổi, cài đặt này sẽ được áp dụng sau khi được xác nhận.

Quy trình thay đổi cài đặt chế độ hiển thị và các mục có thể được cài đặt được giải thích bên dưới.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để hiển thị cài đặt hiển thị, sau đó chạm vào mục cài đặt mong muốn.
3. Chạm vào giá trị cài đặt cho mục cài đặt mà bạn muốn thay đổi, và sau đó thay đổi giá trị cài đặt.
Tham khảo bảng sau đây để biết các mục cài đặt.
4. Chạm vào  ở dưới cùng màn hình để áp dụng các cài đặt đã thay đổi.






Mục cài đặt	Tóm lược	Giá trị cài đặt
Độ sáng	Thao tác này thay đổi độ sáng của đèn nền LCD.	1 - 6 Tối ... Sáng

Cài đặt ngày và giờ

Bạn có thể thay đổi các cài đặt liên quan đến ngày và giờ.

Sau khi cài đặt được thay đổi, cài đặt này sẽ được áp dụng sau khi được xác nhận.

Quy trình thay đổi cài đặt ngày và giờ và các mục có thể được cài đặt được giải thích bên dưới.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để hiển thị cài đặt ngày và giờ, sau đó chạm vào mục cài đặt mong muốn.
3. Chạm vào giá trị cài đặt cho mục cài đặt mà bạn muốn thay đổi, và sau đó thay đổi giá trị cài đặt.
* Tham khảo bảng sau đây để biết các mục cài đặt.
4. Chạm vào  ở dưới cùng màn hình để áp dụng các cài đặt đã thay đổi.

Mục cài đặt	Tóm lược	Giá trị cài đặt
Múi giờ	Thao tác này thay đổi cài đặt múi giờ. * Tham khảo "Danh mục cài đặt múi giờ" trên trang tiếp theo để biết các múi giờ có thể được đặt.	Tham khảo trang tiếp theo.
Năm	Thao tác này thay đổi cài đặt năm.	2015 - 2037
Tháng	Thao tác này thay đổi cài đặt tháng.	1 - 12
Ngày	Thao tác này thay đổi cài đặt ngày.	1 - 31
Giờ	Thao tác này thay đổi cài đặt giờ.	1 - 24
Phút	Thao tác này thay đổi cài đặt phút.	0 - 59
Định dạng hiển thị ngày	Thao tác này thay đổi định dạng hiển thị ngày tháng năm. Ví dụ: Khi đặt thành YYYY/MM/DD, ngày tháng năm sẽ được hiển thị dưới dạng "2015/01/01".	YYYY/MM/DD DD/MM/YYYY MM/DD/YYYY
Định dạng hiển thị giờ/thời gian	Thao tác này thay đổi định dạng hiển thị giờ/thời gian.	12 giờ/ 24 giờ

CHƯƠNG 6 CÀI ĐẶT CHỨC NĂNG

Danh mục cài đặt múi giờ





Lựa chọn	Lựa chọn
Midway	Central African Time (Harare)
Honolulu	Baghdad
Anchorage	Moscow
American Pacific Time (Los Angeles)	Kuwait
American Pacific Time (Tijuana)	East Africa Time (Nairobi)
American Mountain Time (Phoenix)	Teheran
Chihuahua	Baku
American Mountain Time (Denver)	Tbilisi
American Central Time (Costa Rica)	Yerevan
American Central Time (Chicago)	Dubai
American Central Time (Mexico City)	Kabul
American Central Time (Regina)	Karachi
Bogota	Oral
American Eastern Time (New York)	Yekaterinburg
Caracas	Calcutta
Atlantic Time (Barbados)	Colombo
Halifax	Kathmandu
Amazon Time (Manaus)	Almaty
Chile/Santiago	Yangon
Newfoundland Standard Time (St. John's)	Krasnoyarsk
Brasilia Time (São Paulo)	Bangkok
Argentina Time	China Standard Time (Beijing)
Nuuk	Hong Kong
Montevideo	Irkutsk
South Georgia Islands	Kuala Lumpur
Azores Islands	Perth
Cabo Verde	Taipei
Casablanca	Seoul
Greenwich Mean Time	Japan Standard Time (Tokyo)
Greenwich Mean Time (London)	Yakutsk
Central European Standard Time (Amsterdam)	Adelaide
Central European Standard Time (Belgrade)	Darwin
Central European Standard Time (Brussels)	Brisbane
Central European Standard Time (Sarajevo)	Hobart
Windhoek	Sydney
West Africa Time (Brazzaville)	Vladivostok
Eastern European Standard Time (Amman)	Guam
Eastern European Standard Time (Athens)	Magadan
Eastern European Standard Time (Beirut)	New Zealand/Auckland
Eastern European Standard Time (Cairo)	Fiji
Eastern European Standard Time (Helsinki)	Majuro
Israel Standard Time (Jerusalem)	Tongatapu
Minsk	

Cài đặt ngôn ngữ


Bạn có thể thay đổi các cài đặt liên quan đến ngôn ngữ.

Sau khi cài đặt được thay đổi, cài đặt này sẽ được áp dụng sau khi được xác nhận.

Quy trình thay đổi ngôn ngữ được giải thích bên dưới.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để cuộn màn hình, và chọn “Language setting/Cài đặt ngôn ngữ” từ danh sách.
3. Chạm vào ngôn ngữ bạn muốn chọn.

* Tham khảo các cài đặt trong bảng bên dưới để biết các ngôn ngữ có thể được chọn.





4. Chạm vào  ở dưới cùng màn hình để áp dụng các cài đặt đã thay đổi.

Cài đặt âm thanh


Bạn có thể thay đổi các cài đặt liên quan đến âm thanh.

Sau khi cài đặt được thay đổi, cài đặt này sẽ được áp dụng sau khi được xác nhận.

Quy trình thay đổi cài đặt âm thanh và các mục có thể được cài đặt được giải thích bên dưới.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để cuộn màn hình, và chọn “Sound setting/Cài đặt âm thanh” từ danh sách.
3. Chạm vào giá trị cài đặt cho mục cài đặt mà bạn muốn chọn, và sau đó thay đổi giá trị cài đặt.

* Tham khảo bảng sau đây để biết các mục cài đặt.





4. Chạm vào  ở dưới cùng màn hình để áp dụng các cài đặt đã thay đổi.

Số mục	Tóm lược	Giá trị cài đặt
Âm lượng kiểm tra nút	Thao tác này thay đổi âm lượng của âm thanh kiểm tra nút.	0 - 6 Thấp ... Cao
Âm lượng kiểm tra lỗi	Thao tác này thay đổi âm lượng của âm thanh kiểm tra lỗi. Một số lỗi nghiêm trọng sẽ phát ra âm thanh bất chấp cài đặt này.	0 - 6 Thấp ... Cao

Xem thông tin

Bạn có thể kiểm tra thông tin liên quan đến máy may và bảng điều khiển LCD.

Các bước cần thiết để kiểm tra thông tin được giải thích dưới đây.





1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để cuộn màn hình và chọn "Information/Thông tin" từ danh sách.
3. Chạm vào "Information/Thông tin".

Số mục	Tóm lược
Số sê-ri máy may	Thao tác này sẽ hiển thị số sê-ri của máy may.
Phiên bản phần mềm chính	Thao tác này sẽ hiển thị phiên bản phần mềm chính của máy may.
Phiên bản phần mềm motor	Thao tác này sẽ hiển thị phiên bản phần mềm motor của máy may.
Phiên bản phần mềm bảng điều khiển	Thao tác này sẽ hiển thị phiên bản của phần mềm bảng điều khiển LCD.
Danh sách thông tin bảo trì	Thao tác này sẽ hiển thị thông tin bảo trì cho máy may.
Danh sách nhật ký lỗi	Thao tác này sẽ hiển thị thông tin lỗi cho máy may.

Cập nhật phần mềm

Bộ lập trình có thể được sử dụng để cập nhật phần mềm cho máy may.

Quy trình cập nhật phần mềm máy may được nêu ra dưới đây.

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để cuộn màn hình và chọn "Software update/Cập nhật phần mềm" từ danh sách.
3. Chạm vào mục tương ứng với phần mềm bạn muốn cập nhật.





* Tham khảo bảng sau đây để biết các mục cập nhật.

Số mục	Tóm lược
Phần mềm bảng điều khiển	Thao tác này cho phép bạn cập nhật phần mềm của bảng điều khiển. * Nếu không thể tìm thấy tệp cập nhật, việc cập nhật sẽ không thể thực hiện được.
Phần mềm chính	Thao tác này cho phép bạn cập nhật phần mềm chính. * Nếu không thể tìm thấy tệp cập nhật, việc cập nhật sẽ không thể thực hiện được.
Phần mềm motor	Thao tác này cho phép bạn cập nhật phần mềm motor. * Nếu không thể tìm thấy tệp cập nhật, việc cập nhật sẽ không thể thực hiện được.

Kiểm tra bản quyền phần mềm

Bộ lập trình có thể được sử dụng để cập nhật phần mềm cho bản quyền phần mềm.

Các bước cần thiết để kiểm tra thông tin bản quyền phần mềm được giải thích dưới đây.

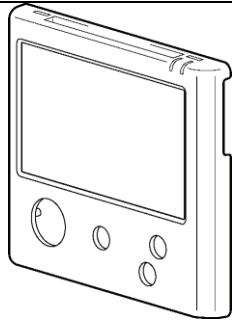
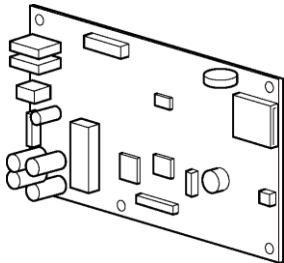
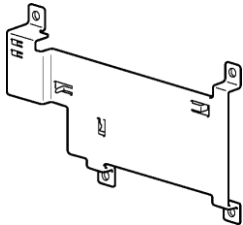
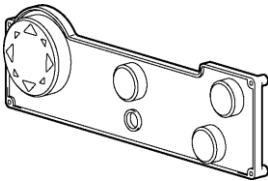
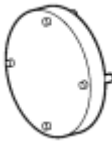

1. Trên màn hình , hãy chạm vào .
2. Sử dụng   để cuộn màn hình và chọn "Open source license/Giấy phép mã nguồn mở" từ danh sách.
3. Chạm vào "Open source license/Giấy phép mã nguồn mở".

Số mục	Tóm lược
Giấy phép mã nguồn mở	Thao tác này sẽ hiển thị giấy phép cho phần mềm nguồn mở. * Nếu bạn chạm vào "Open source license/Giấy phép mã nguồn mở", thì giấy phép sẽ được hiển thị.

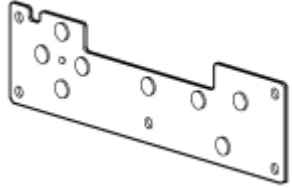
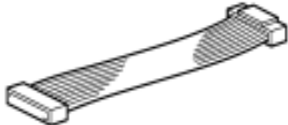
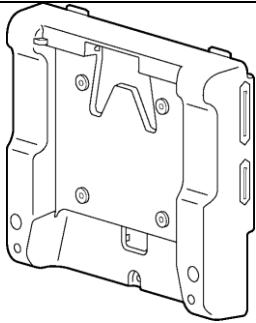

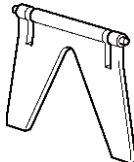
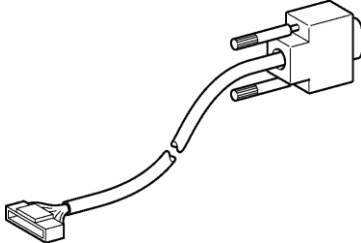
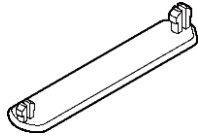
CHƯƠNG 6 CÀI ĐẶT CHỨC NĂNG

Phụ tùng

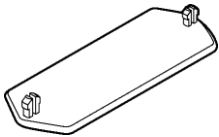
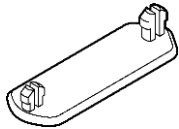
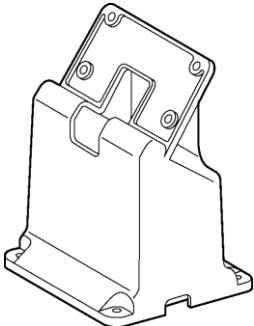

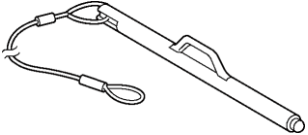
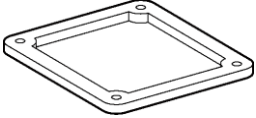
Phân sau đây cho thấy các phụ tùng thay thế có sẵn.

Số bộ phận	Tên bộ phận	
SB6532001	CỤM NẮP TRƯỚC	 3609B
SB6019001	BẢNG MẠCH IN CHÍNH CỦA BỘ LẬP TRÌNH	 3610B
SB6538001	TẤM NỐI ĐẤT	 3611B
SB6539001	BÀN PHÍM	 3613B
SB6540001	PHÍM CON TRÓ	 3614B
SB6541001	PHÍM ÁN	 3615B

CHƯƠNG 6 CÀI ĐẶT CHỨC NĂNG

<p>SB6525001</p>	<p>BẢNG MẠCH IN PHÍM CỦA BỘ LẬP TRÌNH</p>	 <p>3616B</p>
<p>SB6472001</p>	<p>BỘ DÂY PHÍM MN</p>	 <p>3617B</p>
<p>SB6542001</p>	<p>CỤM NẮP SAU</p>	 <p>3618B</p>
<p>SB6551001</p>	<p>NẮP PHỦ PHÍA SAU</p>	 <p>3620B</p>
<p>SB6552001</p>	<p>GIÁ ĐỠ SAU</p>	 <p>3621B</p>
<p>SB6313001</p>	<p>DÂY BỘ LẬP TRÌNH 3100</p>	 <p>3622B</p>
<p>SB6545001</p>	<p>MÁNG BÊN SD</p>	 <p>3623B</p>

CHƯƠNG 6 CÀI ĐẶT CHỨC NĂNG

SB6546001	MÁNG BÊN USB	 <p>3624B</p>
SB6547001	NẮP BÊN BCR	 <p>3625B</p>
SB6554001	KHUNG GẠT BỘ LẬP TRÌNH	 <p>3662B</p>
SB6555001	TẤM GẮN KHUNG GẠT	 <p>3663B</p>
SB6556001	CỤM BÚT	 <p>3664B</p>
SB6657001	ĐỆM CAO SU	 <p>3661B</p>

brother



HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

BROTHER INDUSTRIES, LTD. <http://www.brother.com/>
1-5, Kitajizoyama, Noda-cho, Kariya 448-0803, Nhật Bản. ĐT: 81-566-95-0088

© 2016 Brother Industries, Ltd. Mọi quyền đều được bảo hộ.
Đây là sổ tay hướng dẫn gốc.

Series BAS H, Bộ lập trình
I7011127B E
2017.01.B (1)