

Kurzanleitung

Deutsch

Anleitung zum Stickern

Initial Screen

- ⑩ **Design call**---Muster auswählen und mit **Select** bestätigen
- ⑩ **Set Maschine**
- ⑩ **Neddle**---Farben zuordnen, auf die nächste 0 und mit **Insert** speichern
- ⑩ **Previus**
- ⑩ **Offset**---Konrolle ob das Muster in Rahmen passt
- ⑩ **End**
- ⑩ Eventuell neue Rahmenauswahl---**Next Page**
- ⑩ **Limit set**
- ⑩ **Choose frame**--- Rahmen auswählen und mit **Select** bestätigen
- ⑩ **End**
- ⑩ Bei neuer Rahmenauswahl bitte nochmalige Kontrolle des Designs ---
Set Maschine---**Offset**
- ⑩ Zum schluß immer auf **End** drücken
- ⑩ Dann **Start**

Anleitung zum Sticken für Kappen

Ist die Maschine auch auf Kappe umgestellt?

Initial Screen

1. **Design call**—Muster auswählen und mit **Select** bestätigen
2. **Set Maschine**
3. **Needle**—Farben zuordnen, auf die nächste **0** und mit **Insert** bestätigen
4. **Previus**
5. **Offset**—Kontrolle ob das Muster in den Rahmen passt
6. **Previus**
7. **Outline**—Die Mitte der Kappe suchen (Fuß nach unten) und anschließend **Trace** drücken . Der Abstand des Fußes darf minimal 2-3mm betragen.
8. **End**
9. **Start**

Muster einlesen

- **In/Out**----Diskette einschieben
- **FDD in**---kurz warten bis Liste geladen ist
- Muster auswählen und mit **select** bestätigen
- Speicherplatz auswählen und mit **select** bestätigen
- Muster wird eingelesen
- Entweder erneut ein Muster einlesen oder **End**
- Muster kann nun im **Design call** ausgewählt werden

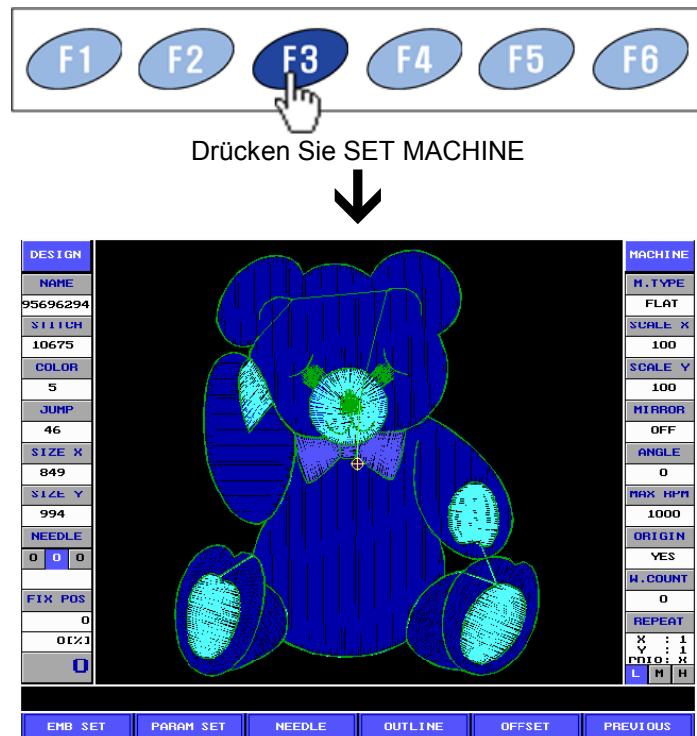
Farbzuordnung Muster und Display

1 Farbzuordnung

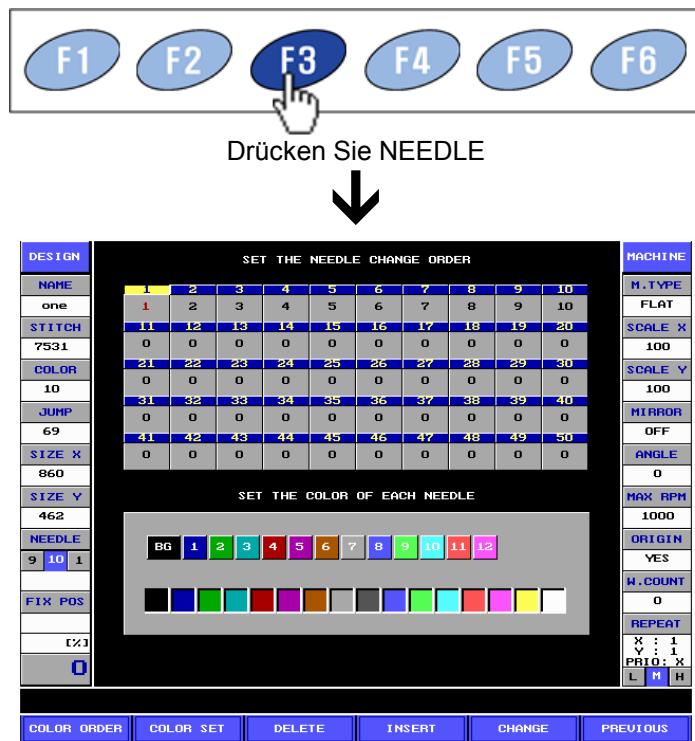
- ◆ Muster im Design call aufrufen



Picture 1



Picture 2



Picture 3

- ◆ Es blinkt immer die erste Zahl. Nun geben Sie die Reihenfolge der Farbwechsel an.

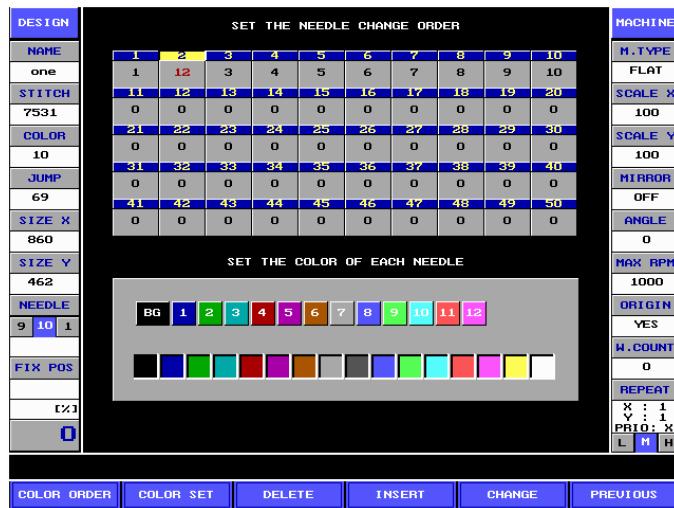


Picture 4

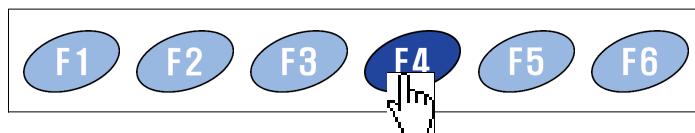


Mit den Zahlen geben Sie die richtige Farbe an. Wenn Sie die Farbe Nummer 12 wollen

drücken Sie **POWER/R 1**, **BACK 2** und mit dem Cursor eins weiter.



Picture 5

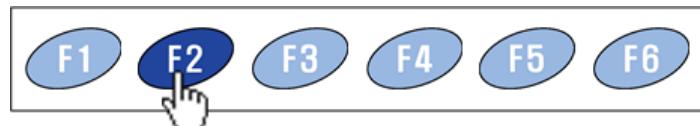


Wenn Sie fertig sind mit der Programmierung drücken Sie mit dem Cursor auf die nächste 0 und Speichern das ganze mit **F4 Insert**.

3 Farben im Display zuordnen

DESIGN		SET THE NEEDLE CHANGE ORDER												MACHINE											
NAME	one	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	M.TYPE	FLAT		
STITCH	7531	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	SCALE X	100		
COLOR	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	SCALE Y	100		
JUMP	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	MIRROR	OFF		
SIZE X	860	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	SET THE COLOR OF EACH NEEDLE												ANGLE	0
SIZE Y	462	BG 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12												MAX RPM	1000										
NEEDLE	9 10 1													ORIGIN	YES										
FIX POS														M.COUNT	0										
EX1	0													REPEAT	X : 1 Y : 1 PRIO: X L M H										
														COLOR ORDER		COLOR SET		DELETE		INSERT		CHANGE		PREVIOUS	

Picture 6



Drücken Sie auf COLOR SET

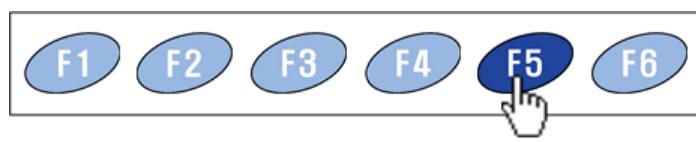


DESIGN		SET THE NEEDLE CHANGE ORDER												MACHINE											
NAME	one	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	M.TYPE	FLAT		
STITCH	7531	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	SCALE X	100		
COLOR	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	SCALE Y	100		
JUMP	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	MIRROR	OFF		
SIZE X	860	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	SET THE COLOR OF EACH NEEDLE												ANGLE	0
SIZE Y	462	BG 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12												MAX RPM	1000										
NEEDLE	9 10 1													ORIGIN	YES										
FIX POS														M.COUNT	0										
EX1	0													REPEAT	X : 1 Y : 1 PRIO: X L M H										
														COLOR ORDER		COLOR SET						CHANGE		PREVIOUS	

Picture 7



Sie befinden sich nun in der unteren Liste auf der Nadel 1. Mit den Cursor Tasten können Sie zu den anderen Nadeln wechseln.



Um eine Farbe zu ändern drücken Sie auf CHANGE

DESIGN		SET THE NEEDLE CHANGE ORDER												MACHINE	
NAME		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		M.TYPE	FLAT	
one		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		SCALE X	100	
STITCH	7531	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		SCALE Y	100	
COLOR	10	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		MIRROR	OFF	
JUMP	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		ANGLE	0	
SIZE X	860	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		MAX RPM	1000	
SIZE Y	462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		ORIGIN	YES	
NEEDLE	9 10 1	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		M.COUNT	0	
FIX POS		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		REPEAT	X : 1 Y : 1 PRIO: X L M H	
EZI	0	Select Needle Color													
		COLOR ORDER		COLOR SET				CHANGE		PREVIOUS					

Picture 8

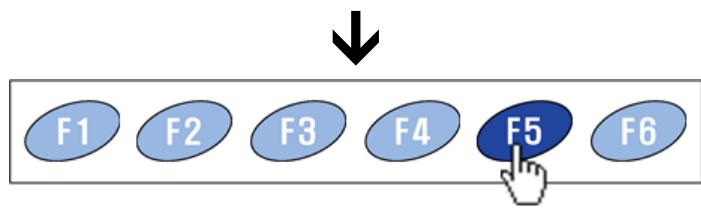
Sie befinden sich nun in der Farbkarte unter den Nadeln und können mit den Cursor Tasten



, die entsprechende Farbe anwählen.

DESIGN		SET THE NEEDLE CHANGE ORDER												MACHINE	
NAME		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		M.TYPE	FLAT	
one		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		SCALE X	100	
STITCH	7531	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		SCALE Y	100	
COLOR	10	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		MIRROR	OFF	
JUMP	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		ANGLE	0	
SIZE X	860	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		MAX RPM	1000	
SIZE Y	462	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		ORIGIN	YES	
NEEDLE	9 10 1	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		M.COUNT	0	
FIX POS		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		REPEAT	X : 1 Y : 1 PRIO: X L M H	
EZI	0	Select Needle Color													
		COLOR ORDER		COLOR SET				CHANGE		PREVIOUS					

Picture 9



Nun drücken Sie wieder auf CHANGE und die angewählte Farbe wird für die Nadel übernommen.

Muster Drehen oder Spiegeln

Emb Screen

- **Set Maschine**
- **Emb Set**
- Zum Drehen auf Zeile 3 **Angle**---Gradzahl eingeben (z.B **180°**) und mit **Set** bestätigen , zum zurücksetzen auf **0** und mit **Set** bestätigen
- Zum Spiegeln auf Zeile 4 **Mirror**---zum Einschalten **1** drücken und mit **Set** bestätigen , zum Ausschalten **0** drücken und mit **Set** bestätigen
- **End**

Rahmenwahl

EMB Screen

- **Next Page**
- **Limit Set**
- **Choose FRAME**
- Rahmen auswählen und mit **select** bestätigen
- **End**

Offset Programmierung

- **Set Maschine—Offset**
- **On/Off** drücken (Offset ist nun an)
- **Startpunkt** festlegen (Rahmen ausrichten und auf Start Pos drücken)
- **Offsetpunkt** festlegen (Rahmen ausrichten und auf Offset Pos drücken)
- **Stich set** (nun zeitpunkt bestimmen wann die Maschine den Offset macht)
 - **Numeric Key**--Hier kann man die Stichzahl festlegen
 - **100**--Bedeutet 100 Stiche vor
 - **1000**--Bedeutet 1000 Stiche vor
 - **Next color**--Die nexte Farbe
 - **Prev color**--Die Farbe zurück
- Nach bestimmung der Stichzahl auf Insert drücken und die Stich zahl wird in der Liste gespeichert (man kann bis zu 10 Stichzahlen speichern)
- **End**
- Maschine schneidet nun bei allen eingegebenen Stichzahlen ab und fährt auf den programmierten Offsetpunkt

Applikation

Emb Screen

- **Set Machine**
- **Needle** um die Farbzuordnung zu Programmieren
- **Previous**
- **Offset**
- **Start Pos** um die Startposition festzulegen
- **Offset Pos** um den Punkt festzulegen an den die Maschine fahren soll, um eine Applikation aufzulegen
- **ON/OFF** um das Ganze einzuschalten
- **Stich Set** hier wird nun festgelegt wann die Maschine denn Offset punkt anfährt.
- **Numeric Key** hier können Sie die Stichzahl eingeben
- **Next Color** hier floaten Sie zur nexten Farbe
- **Prev Color** hier floaten Sie eine Farbe zurück
- **Delete** hier löschen Sie die Stichzahlen die eventuell schon in der Liste schon aufgeführt sind
- **Insert** hier bestätigen Sie die Stichzahl die in die Liste eingegeben werden soll

Beispiel: Sie drücken einmal auf **Next Color** und dann auf **Insert** dann würde die Maschine nach dem Sie die erste Farbe gestickt hat abschneiden und auf den programmierten Offsetpunkt fahren. Nun könnten Sie eine Applikation auflegen und dann einfach auf Start drücken.

Wichtig!!!!

Es können nur bis zu 10 mal solche Offsets gefahren werden pro Design

Anleitung zur Musterwiederholung

Emb Screen

- **Repeat** drücken
- Normal Repeat einschalten (**1** drücken und dann **Set**)
- Anzahl der Wiederholungen (Repeat X und Y Count) in X und Y angeben (Rahmen abhängig)
- Abstand der Muster zueinander Angeben (Interval X und Y) Aufpassen das Maß ist in Zehntelmillimeter (10mm muß mit 100 eingegeben werden)
- Whole operating status auf **On** (mit **1** und **Set**)
- **Previous**
- **Next Page**
- **Limit Set**
- **Manuell Travel**
- Kontrolle der Muster im Rahmen
- Wenn die Muster hineingehen dann auf **End** und **Start**

Kreiswiederholung

2 Einzel Muster im Kreis



Drücke **F5** [REPEAT] dann Circle Repeat einschalten (auf 1 drücken und mit Set bestätigen)

Drücke **F3** [SET UP] um das Menü der Kreiswiederholung auf zu rufen



Das Fadenkreuz in die Mitte des Bildschirm fahren

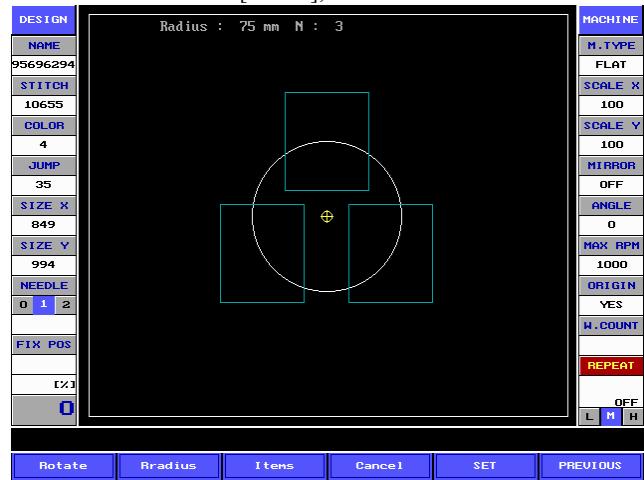
Dann drücke **F5** [SET]



Drücke **F2** [Radius] oder drücke die Pfeiltasten (Rahmen ausrichten)um den Radius festzulegen



Drücke **F1** [Rotate], um die Muster zu drehen





Auf der rechten Seite ist nun das Wort Repeat rot und die Einstellungen sind sichtbar

Um alle Wiederholungen zu sehen muss man die **Whole Operation Status** auf **On** setzen

Manueller Farbwechsel

- Wenn festgestellt wird das die Farbe falsch ist auf **Stop** drücken
- **Manuell Trim**
- **Set**
- **CHG Needle**
- Auf die zutreffende Nadel drücken
- **Start**
- Nach dem Stickern kommt die Frage ob die Änderung gespeichert werden soll (Software abhängig), entweder mit **Yes** oder **No** bestätigen

Umstellen auf Flach

- Maschine einschalten und 2x **Yes** drücken
- **Design call---** Muster auswählen und mit **Select** bestätigen
- **Set maschine**
- **Param set**
- **Next Page** 2x drücken (bis auf Seite 3)
- In Zeile 4 auf **Maschine Type --- 0** drücken und mit **Set** bestätigen
- **End**

Umstellen auf Kappen

- Maschine einschalten und **Yes** drücken
- **No** drücken
- **Design call---** Muster auswählen und mit **Select** bestätigen
- **Set maschine**
- **Param set**
- **Next Page** 2x drücken (bis auf Seite 3)
- In Zeile 4 auf **Maschine Type --- 1** drücken und mit **Set** bestätigen
- **End**

Montageanleitung Kappenrahmen

- Demontieren der Stichplatte (E-48 Needle Plate Set Flat)
- Montage der Stichplatte (die mit dem kleinen höcker) für den Kappenrahmen
- Demontage des Rahmenträgers (P-1 Tubular Frame Set)
- Sicherungsschraube aus Kappenrahmen entfernen und den Kappenrahmen einsetzen (vorsichtig sein das der Rahmen sich nicht verdreht)
- Kappenrahmen festschrauben
- Zusätzliche Schrauben von unten (rechts und links) leicht andrehen
- Den Rahmen mittig ausrichten und nun die Schrauben fest anziehen
- Die Maschiene muss nun umgestellt werden wie in der zweiten Anleitung beschrieben

Fehlerbehebung

- Fehler Nr. 1 Stop Position das Große Handrad Kontrollieren ob es auf 100° steht (wenn nicht auf 100° stellen)
- Fehler Nr.2 -X Frame Limit Das Muster passt nicht in den Rahmen
- Fehler Nr.3 +X Frame Limit Das Muster passt nicht in den Rahmen
- Fehler Nr.4 +Y Frame Limit Das Muster passt nicht in den Rahmen
- Fehler Nr.5 -Y Frame Limit Das Muster passt nicht in den Rahmen
- Fehler Nr.9 Needle Bar Position Maschine Aus und wieder Einschalten
- Fehler Nr.10 Half C Position An dem kleinen Rad rechts vom Kopf drehen bis der Fehler weg ist
- Fehler Nr.11 Timeover (Color) Der Kopf blockiert beim Farbwechsel
- Fehler Nr.14 Up Thread Cut Oberfadenbruch Faden wieder einfädeln
- Fehler Nr.15 Under Thread Cut Unterfadenbruch oder Leer Spule Kontrollieren
- Fehler Nr.24 System Halted Maschine Aus und wieder Einschalten

Stromausfall

- Ober- und Unterfaden manuell mit Schere abschneiden
- Handrad wieder auf **100°** drehen
- Maschine wieder einschalten---2x **yes**
- Dann auf das große **SET** drücken (Muster erscheint wieder)
- **Start**

Anleitung für Software Update

1. Maschine Einschalten
2. Auf **No** drücken
3. Diskette mit der Software in die Diskettenstation
4. **Mode + 9 + 0+ Set** drücken
5. Warten bis die Software sich Installiert hat
6. Auf **Yes** drücken
7. Diskette entfernen