

**Návod k použití ovládacího panelu
(uživatel)**

GARUDAN[®]

**GPS/E-1006
series**



ANITA B, s.r.o.

Průmyslová 2453/7

680 01 Boskovice

Czech Republic

tel: +420 516 454 774

+420 516 453 496

fax: +420 516 452 751

e-mail: info@anita.cz

www.garudan.cz

OBSAH

<u>1) POPIS OVLÁDACÍHO PANELU</u>	Str. 4
<u>2) SPECIFIKACE, TABULKA RYCHLOSTÍ</u>	Str. 5
<u>3) NASTAVENÍ PARAMETRŮ STROJE</u>	Str. 6
<u>4) ZAPNUTÍ STROJE</u>	Str. 7
<u>5) NASTAVENÍ RYCHLOSTI</u>	Str. 9
<u>6) VÝBĚR VZORU</u>	Str. 10
<u>7) FUNKCE PRO TVORBU VZORU</u>	Str. 12
<u>8) VYTVOŘENÍ VZORU</u>	Str. 14
<u>9) ÚPRAVY VZORU</u>	Str. 18
<u>10) PŘENOS DAT POMOCÍ USB DISKU</u>	Str. 21
<u>11) MAZÁNÍ A OBNOVENÍ VZORŮ</u>	Str. 23
<u>12) INFORMACE O VNITŘNÍ PAMĚTI STROJE</u>	Str. 25
<u>13) POZNÁMKY</u>	Str. 26

1. Popis ovládacího panelu

displej

klávesa navíjení
cívky

klávesa odhozu nitě



klávesy
posunu při
editaci+kombi
nace čísel a
písmen

klávesa
CLEAR-
mazání zanků,
zpět

klávesy
nastavení
rychlosti

klávesy
simulace
vzoru

klávesy
funkcí
šití

funkce
odstřihu
nitě

klávesy
posunu na
další část
MENU

klávesa
ENTER

klávesy END a
EXE

klávesa
editace
rychlosti

2. Specifikace:

Šicí plocha	100 mm v ose X a 60 mm v ose Y
Rychlost stroje	300~3000 ot./min
Vnitřní paměť	30 vzorů
Vnější paměť	USB, počet vzorů není limitován, závisí na velikosti USB disku
Formát vzorů	binární systém ve formátu *.DSB .
Funkce šití	možnost šití přímek, kruhů, půlkruhů, křivek, oblouků, zigzagových stehů, odstříhu atd.
Doplnění vzorů	umožňuje změnit steh a posunout pozici každého stehu.
Editace vzorů	umožňuje zvětšit, zmenšit, posunout a otočit vzor
Pozice při zastavení	jehelní tyč se po došití vzoru automaticky vrátí do výchozí pozice
Hlavní motor obou os	400 W servomotor.

Tabulka maximálních rychlostí

Pro dokonalou vazbu stehu dodržujte následující maximální doporučené rychlosti.

Rovný steh

Steh zigzag

rychlost	max délka stehu	rychlost	max délka stehu
1 000	3mm	700	3mm
800	4mm	600	4mm
600	5mm	500	5mm
500	6mm	400	6mm
400	7mm	300	7mm
300	>7mm	200	>7mm

3. Nastavení parametrů stroje

Jelikož řídicí systém „E“ je používán pro více typů strojů, mohou být některé funkce nedostupné z důvodu jejich nepoužitelnosti u konkrétního typu stroje.

Parametry stroje se nastavují následujícím způsobem:

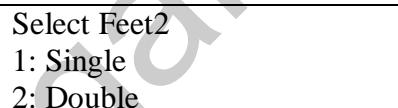
1. Vypněte stroj.
2. Stiskněte klávesu “5”, držte ji a zapněte stroj. Až se ozve druhé pípnutí, klávesu pusťte a objeví se následující displej:



```
Select:3
1: 0403
2: 0504
3: 1006
```

Obr. 1

3. Stiskněte klávesu “3”, čímž nastavíte velikost rámečku a objeví se displej:



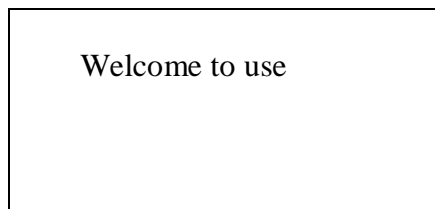
```
Select Feet2
1: Single
2: Double
```

Obr. 2

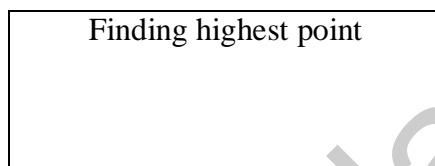
4. Stiskněte klávesu “2”.

4. Zapnutí stroje

- Po zkontrolování, zda je stroj vizuelně v pořádku, stiskněte tlačítko ON pod plátem pro zapnutí stroje. Objeví se následující displej (obr.1, obr.2):

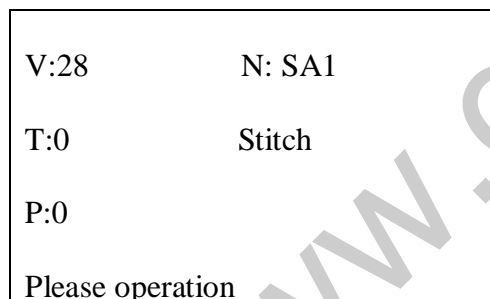


Obr. 3



Obr. 4

Jehelní tyč se vrátí zpět do základní pozice, vnitřní patka je zvednuta, vnější rámeček je nahoře a vrátí se automaticky do výchozího bodu. Stroj je připraven pro šití posledního vzoru, který byl ušit před vypnutím stroje. Poté je na displeji následující:



Obr. 5

Písmeno N značí název vzoru.
Písmeno V značí rychlost (1~30, což je 100-3000ot./min)
Písmeno T značí počet stehů.
Písmeno P značí počet odšitých kusů.

- Pokud chcete pokračovat v tomto vzoru, stačí sešlápnout pedály rámečků a pedál start.
- Stiskněte “UP” (zrychlit) nebo “DOWN” (zpomalit) ke změně rychlosti. **Více o nastavení rychlosti v kapitole 3.**
- Pomocí kláves “**B**” nebo “**à**” lze simulovat posun rámečku bez šití a projet si vzor.

5. Navíjení cívky: Stiskněte klávesu, na které je nakreslena cívka k zobrazení “Round the wire”. Nasadíte cívku, stiskněte pedál Start a můžete navíjet cívku. Cívku je samozřejmě možné navíjet i při šití vzorů. Pokud chcete navíjet cívku samostatně, musíte vyvléci nit z jehly.

6. HLAVNÍ MENU STROJE

Pokud stisknete ENTER, dostanete se do hlavního menu stroje.

0: Stitch

1: Pattern design

2: Pattern edit

3: Disc operation >

Obr. 6

“0” – výběr vzoru (kapitola 3)

“1” – vytvoření vzoru (kapitola 4)

“2” – úpravy vzoru (kapitola 5)

“3” – přenos dat pomocí USB (kapitola 6)

Pokud stisknete šipku >, dostanete se do další části menu.

4: File transact

5: Main Parameter

6: Usage Elucidate

Obr. 7

“4” – mazání vzorů (kapitola 7)

“5” – obnovení vzorů

“6” – pro tento typ stroje nemá funkci

5. Nastavení rychlosti

Rychlost šití se dá nastavit dvěma způsoby:

1. Před šitím se dá rychlost nastavit pomocí kláves “UP” (zvýšit) a “DOWN” (snížit) v rozmezí 03-30, což znamená 300-3000 stehů za minutu.
2. Rychlost se dá nastavit pomocí klávesy “SPEED”. Stroj umožňuje ušít každou část vzoru jinou rychlostí, což může zvýšit kvalitu hotového výrobku.

Jakmile je na displeji displej (obr. 5), posuňte se pomocí kláves “**B**” nebo “**à**” do požadované pozice vzoru a stiskněte klávesu “SPEED”. Objeví se následující displej:

Speed set: 0: Resume speed 1: Set speed 2: Cancel set
--

Obr. 8

“0” znamená, že stroj bude šít rychlostí, která je zobrazena

“1” znamená, že stroj bude šít rychlostí, kterou nastavíte (stroj nebude šít rychlostí, která je zobrazena na displeji)

“2” znamená zrušení rychlosti, kterou jste si nastavili pomocí klávesy “1”

Pokud potřebujete nastavit rychlost šití, stiskněte klávesu “1” pro zobrazení následující displeje:

Speed set: V=5 Input speed

Obr. 9

Zadejte požadovanou rychlost šití, stiskněte klávesu “ENTER” a vrátíte se zpět na tabulku (obr. 5). Poté se opět pomocí kláves “**B**” nebo “**à**” přesuňte do další požadované pozice vzoru, kterou chcete šít jinou rychlostí a stejným způsobem nastavte požadovanou rychlost. Maximálně lze nastavit 50 různých rychlostí.

Upozornění:

Takto různě nastavené rychlosti šití se neukládají do vzoru a nejsou přenášeny při změnách vzoru (zvětšení, zmenšení, otočení, posun) a také při přenosu vzoru (kopírování z/na USB).

Po nastavení různých rychlostí se tato změna projeví až po odšití prvního vzoru, který je odšit původně nastavenou rychlostí. K požadované změně dojde až při druhém vzoru. Stjeně je tomu i u zrušení rychlosti vzoru. Opět se změna projeví až při šití druhého vzoru.

6. Výběr vzoru:

Stiskněte klávesu “0”, objeví se následující:

```

Pattern select
0: Menu Find
1: Input pattern name.
  
```

„0” vyhledáváte v menu
“1” vyhledáváte podle názvu

Obr. 10

1. Vyhledávání vzoru v Menu:

Stiskněte klávesu “0” k nalezení vzoru v menu. Objeví se následující:

```

Menu (3)

1: 01
2: 02
3: 03
>
  
```

Obr. 11

Menu lze procházet pomocí klávesy “>”.

Po nalezení vzoru v Menu se zobrazí následující displej:

```

Select Pattern

N: 01

0: Display
1: Stitch
  
```

Obr. 12

- a) Pokud stisknete klávesu „0“, vzor se zobrazí na displeji. Pokud chcete pokračovat v šití tohoto vzoru, stiskněte klávesu „ENTER“, poté sešlápněte pedály rámečků a pedál START.

Pro návrat stiskněte klávesu “CL”

- b) Pokud stisknete klávesu „1“, přikročíte přímo k operaci šití. Sešlápněte pedály rámečků a pedál START.

2. Vyhledávání podle názvu:

Pattern select N: Input pattern name.

Obr. 13

Názvy vzorů lze zadávat a vyhledávat nejen pomocí čísel, ale také pomocí písmen. Toto funguje stejně jako na klávesnici mobilního telefonu při psaní SMS.

Po nalezení vzoru můžete vzor opět zobrazit nebo začít šít.

www.garudan.cz

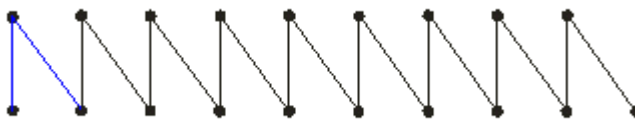
7. Funkce pro tvorbu vzoru

1. Normální steh: Obr. 14.



Obr. 14

2. Zig-zagový steh 1: na obr. 15 jsou dva vpichy, první vpich je n akrajní straně a jedná se o pravouhlý trojúhelník.



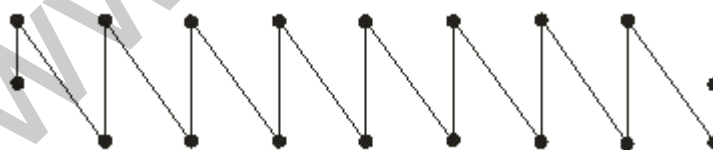
Obr. 15

3. Zig-zagový steh 2: na obr. 16 jsou dva vpichy, první vpich je na krajní straně a jde o rovnoramenný trojúhelník.



Obr. 16

4. Zig-zagový steh 3: na obr. 17 jsou dva vpichy, první vpich je uprostřed a jde o pravouhlý trojúhelník.



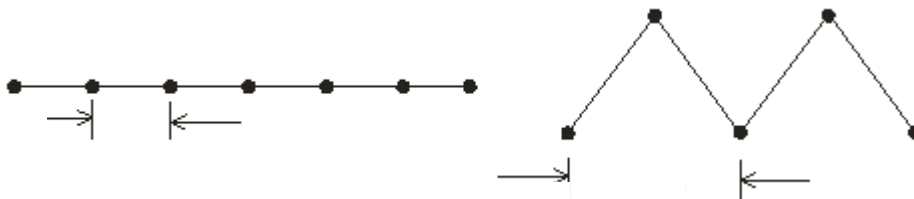
Obr. 17

5. Zig-zagový steh 4: na obr. 18 jsou tři vpichy, první vpich je uprostřed a jde o rovnoramenný trojúhelník.

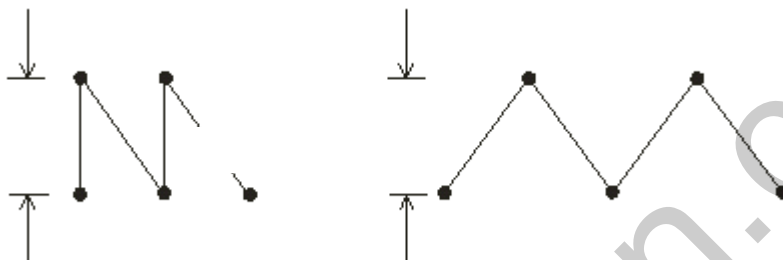


Obr. 18

6. Délka stehu:



7. Šířka stehu:



8. Zapošití: slouží pro zajištění stehu na začátku a konci vzoru.

9. Funkce Jump: při šití je možné přeskočit krátkou vzdálenost a opět začít šít

10. Odstrih: před koncem operace dojde k odstrihu nitě

8. Vytvoření vzoru

1. V režimu zobrazení dle obr. 6 stiskněte "1" k editaci vzoru.

Pattern design N: Input pattern name.

Obr. 19

2. Pomocí čísel nebo písmen zadejte název vzoru. Objeví se následující:

Original Point X=0.0A Input Y=0.0 Function Select

Obr. 20

„Original point“ znamená, že vzor začne uprostřed. Pokud chcete vzor začít jinde, stiskněte funkci „JUMP“ a poté pomocí číselných kláves, u kterých jsou šipky (1,2,3,4,6,7,8,9) najedte do pozice, kde chcete začít šít. Stiskněte tlačítko „EXE“.

3. Zadejte tvar, který chcete šít: klávesy „LINE“, „ARCH“, „CURVE“.

„LINE“ znamená přímku.

„ARCH“ znamená oblouk.

„CURVE“ znamená křivku.

Pokud stisknete klávesu „LINE“ objeví se následující:

1: Line stitch 2: Tria stitch	„1“ rovný steh „2“ zig-zagový steh
----------------------------------	---------------------------------------

Obr. 21

Pokud zadáte funkci “ARCH” nebo “CURVE” objeví se následující:

1: Gill Faller
2: Triangle

„0” rovný steh
“1” zig-zagový steh

Obr. 22

4. Po zadání funkce se objeví následující displej. Jde o funkci zapošití:

Bartack
0: No Bartack
1: Start Bartack
2 : End Bartack
3: StartEndBartack

„0” bez zapošití
“1” zapošití na začátku
“2” zapošití na konci
“3” zapošití na začátku i na konci

Obr. 23

Při zadání “1”, “2” nebo “3” se objeví následující displeje (obr. 24 a 25):

Shape Of Bartack
(1): “V” Bartack
(2): “Z” Bartack

Obr. 24

Jde o tvar zapošití.

Bartack Number
(1): 1-Needle
(2): 2-Needle
(3) : 3-Needle

Obr. 25

Jde o počet stehů.

5. Po funkci Bartack se objeví následující displej:

0 Not Overlap
1~6 Overlap

Obr. 26

Jde o funkci překrytí. Můžete si vybrat buď bez překrytí nebo překrytí jednoho až šesti stehů.

6. Dále se objeví displej s délkou stehu:

Line P=20 Needle distance (0,1 mm)
--

Obr. 27

7. Poté pomocí číselných kláves, u kterých jsou šipky (1,2,3,4,6,7,8,9) vytvoříte část vzoru. Stiskněte tlačítko END a poté EXE a stroj funkci nasimuluje. Dále vyberete další funkci a pokračujete stejným způsobem.

Pokud je vybrána funkce s zig-zagovým stehem, opět zadáte funkce zpátkování a překrytí a objeví se následující displeje:

Triangle 1: Brim Start 2: Mid Start

Obr. 28

Jde o výběr prvního vpichu. Brim Start znamená první vpich na krajní straně, Mid Start znamená první vpich uprostřed.

Triangle 1: Isosceles 2: Vertical

Obr. 29

Isosceles znamená rovnoramenný trojúhelník (obr. 15 a 17), Vertical znamená pravoúhlý trojúhelník (obr. 16 a 18).

Triangle 1: Left Start 2: Right Start

Obr. 30

Left Start znamená začátek šití na levé straně trojúhelníku, Right Start znamená začátek šití na pravé straně.

8. Po zadání délky stehu se objeví ještě displej s šířkou stehu:

Triangle needle W=80 Input width (0,1 mm)

Obr. 31

9. Po každé funkci je potřeba stisknout klávesu END a EXE. **Poslední funkcí je funkce odstříhu.** Stiskněte symbol nůžek a klávesu EXE. Poté stiskněte klávesu ENTER a chvíli **počkejte, než se vzor uloží.** Poté můžete vzor najít v hlavním Menu.

www.garudan.cz

9. Úpravy vzoru:

V hlavním menu stiskněte klávesu "2" – Disc Handle. Objeví se následující displej:

1: BlowUp/ZoomOut
2: Rotary angle
3: Pattern

Obr. 32

"1" znamená zvětšení/zmenšení vzoru.

"2" znamená otočení vzoru

"3" znamená posunutí vzoru

1. Zvětšení/zmenšení

Při stisku "1" se objeví následující displej pro výběr vzoru (obr. 6). Vyberte vzor a objeví se následující displej:

BlowUp/ZoomOut
X= 20%
Input Scale

Obr. 33

Zadejte požadované zvětšení, zmenšení v procentech v ose X a stiskněte ENTER.

BlowUp/ZoomOut
Y= 20%
Input Scale

Obr. 34

Zadejte požadované zvětšení, zmenšení v procentech v ose Y a stiskněte ENTER.

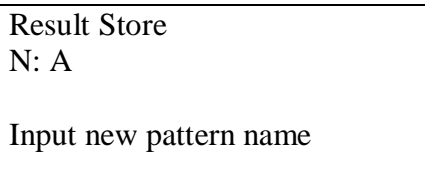
Objeví se následující displej:

0: Origin Begin
1: Start Begin

Obr. 35

Origin Begin znamená střed rámečku, Start Begin znamená první bod vzoru.

Nakonec se objeví displej:

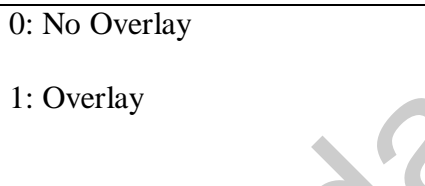


Result Store
N: A

Input new pattern name

Obr. 36

Zadejte nový název vzoru a stiskněte ENTER. Pokud chcete vzor uložit pod stejným názvem, stiskněte ENTER a objeví se displej:



0: No Overlay

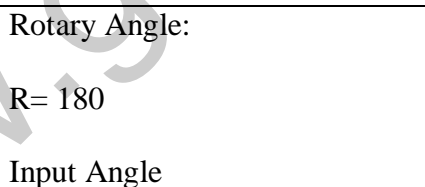
1: Overlay

Obr. 37

“0” znamená nepřepisovat vzor a “1” znamená přepsat vzor.

2. Otočení vzoru

Pokud vyberete funkci otočení vzoru a vyberete vzor, objeví se displej:



Rotary Angle:
R= 180

Input Angle

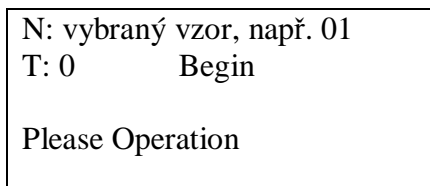
Obr. 38

Zadejte úhel otočení vzoru a stiskněte ENTER.

Poté se opět objeví displej s výběrem prvního bodu a displej pro jméno vzoru (obr. 35,36).

3. Posunutí vzoru

Pokud vyberete funkci posunutí vzoru a vyberete vzor, objeví se displej:

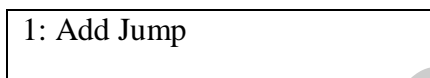


N: vybraný vzor, např. 01
T: 0 Begin

Please Operation

Obr. 39

Stiskněte tlačítko REVISE a objeví se displej:



1: Add Jump

Obr. 40

Stiskněte “1” a pomocí číselných kláves, u kterých jsou šipky (1,2,3,4,6,7,8,9) posuňte vzor do požadovaného místa. Dbejte na velikost šicí plochy, aby jste se nedostali mimo šicí plochu.

Po posunutí vzoru stiskněte dvakrát posobě ENTER a opět zadejte jméno vzoru (obr. 36).

10. Přenos dat pomocí USB

Zasuňte USB disk do stroje (vstup je na hlavním boxu). V hlavním menu stiskněte klávesu “3” a objeví se následující displej:

1: Disc read
2: Save to disc
3: Delete disc Pat

Obr. 41

“1” znamená čtení disku USB a následné kopírování do paměti stroje
“2” znamená uložení vzoru na USB
“3” slouží k vymazání

- Po stisknutí klávesy “1” se objeví následující displej. Tato funkce slouží k prohlížení vzorů na USB disku a následně kopírování do paměti stroje. Vyhledávání vzorů na USB disku a postup je stejný jako u vyhledávání vzorů v paměti stroje.

Disc read
0: Menu Read
1: Pattern Read

Obr. 42

Po vybrání požadovaného vzoru se objeví displej:

Disc read
N:125

Input pattern name in inner memory

Obr. 43

Vložte jméno vzoru do paměti stroje. Můžete zanechat původní jméno nebo pomocí CL vymazat a napsat jméno nové. Potvrďte stiskem ENTER.

Read disc
N:

Input pattern name

Obr. 44

- Po stisknutí klávesy “2” se objeví následující displej. Tato funkce slouží pro uložení vzorů z paměti stroje na USB disk.

Save to disc
0: Menu Read
1: Pattern Read

Obr. 45

Postup je stejný jako u uložení vzoru z USB disku do paměti stroje.

Po stisknutí klávesy “3” se objeví následující displej. Tato funkce slouží pro vymazání vzorů z disku USB.

Delete Disc Pattern 0: Menu Find 1: Input pattern

Obr. 46

Po nalezení požadovaného vzoru (buď vyhledáním v Menu nebo podle názvu) se objeví displej:

Delete pattern? N:452.DSB 0: No 1: Yes

“0” znamená Ne
“1” znamená Ano

Obr. 47

11. Mazání a obnovení vzorů

Pokud v menu přístroje (obr. 7) stisknete klávesu "4", objeví se následující displej:

0: Delete a pattern
1: Delete all
2: Copy
3: Undo

Obr. 48

"0" slouží pro vymazání jednoho vzoru
 "1" slouží pro vymazání všech vzorů
 "2" tato funkce je pro tento typ stroje nepřístupná
 "3" tato funkce slouží pro obnovení smazaného

1. Smazání jednoho vzoru

Pokud stisknete klávesu "0", objeví se následující displej. Vyberte vzor pomocí menu nebo názvu:

Delete pattern in inner memory
0: Find in menu
1: Input pattern name

Obr. 49

Po nalezení požadovaného vzoru (buď vyhledáním v Menu nebo podle názvu) se objeví displej:

Delete pattern in inner memory
N: Pocket
0: No
1: Yes

Obr. 50

"0" znamená Ne
 "1" znamená Ano

2. Smazání všech vzorů

Pokud stisknete klávesu "1" objeví se následující displej:

Delete all patterns
0: No
1: Delete all

Obr. 51

"0" znamená Ne
 "1" znamená Ano

3. Obnovení vzorů

Pokud stisknete klávesu “3”, objeví se následující displej:

Recover pattern or not?

0: No

1: Yes

“0” znamená Ne

“1” znamená Ano – obnoví vymazané vzory

Obr. 52

www.garudan.cz

12. Informace o vnitřní paměti stroje

Pokud v menu přístroje (obr. 7) stisknete klávesu “5” a poté klávesu “>” objeví se následující displej:

4: All Mem
5: Mem Surplus
6: Pattern Num

Obr. 53

“4” slouží k zobrazení celkové vnitřní paměti
“5” slouží k zobrazení volné vnitřní paměti
“6” slouží k zobrazení počtu vzorů ve vnitřní paměti

1. Celková vnitřní paměť stroje

Pokud stisknete klávesu “4”, zobrazí se celková paměť stroje.

Total capacity
1984K
1k Total needle number could
be stored
About 341 needles

Obr. 54

2. Volná vnitřní paměť stroje

Pokud stisknete klávesu “5”, zobrazí se zbývající volná paměť stroje.

Rest capacity
1968K Number of Byte:
1K Total needle number could
be stored
About 341 needles

Obr. 55

3. Počet vzorů ve vnitřní paměti stroje

Pokud stisknete klávesu “6”, zobrazí se počet uložených vzorů v paměti stroje.

Number of patterns: 13

Obr. 56

13. Poznámky

www.garudan.cz