

DI LUPO SISTEMI

Sistemi per telai Cotton Bentley Monk Textima Scheller Closa Boehringer

Manuale Per programma Tv1manager

SOMMARIO: Nel presente documento è descritto il software per la gestione dei programmi Tv1Manager

INDICE

INDICE.....	
Descrizione modalità funzionali	03
Descrizione dei menù della barra alta	03
Iniziare a programmare	04
Operazioni sulle parti di maglia	04
Programma editore delle parti	06
Come inserire i dati della maglia	05
Programma simulatore	07
Programma di configurazione del software	10

DESCRIZIONE MODALITA FUNZIONALI

L'immagine in [fig.1](#) mostra la schermata iniziale del nuovo gestore universale dei programmi, usato per tutta la gamma dei nostri prodotti di controllo per telai cotton. In questa sezione viene descritto il funzionamento solo per l'uso del controllore DL200

Il sistema è composto da due finestre di selezione e da un gruppo di icone corrispondenti alle possibili operazioni eseguibili sui file selezionati.

La prima finestra a sinistra rappresenta degli archivi che ospitano le parti di maglia e rimangono permanentemente memorizzate nel disco fisso del computer, la finestra di destra mostra archivi e parti di maglia contenute nella Usb Key.



Fig.1

DESCRIZIONE DEI MENU BARRA ALTA

Il primo menu visibile in "Fig.4.A" serve per selezionare per quale dispositivo viene usato il programma, in questo caso deve sempre essere selezionato come in "Fig.4.A" per la gestione del DL200.

Dal secondo menu visibile in "Fig.4.B" possiamo gestire gli archivi contenenti i programmi residenti nel disco rigido del PC, possiamo creare un nuovo archivio (**Add**) rinominare un archivio (**Rename**) Cancellare un archivio (**Remove**) "Fig.4.B"

Nella finestra di destra ,se la USB Key è inserita avremo la lista delle cartelle contenute esattamente come per gli archivi con una sola differenza, i nomi non possono essere più lunghi di 8 caratteri ,altrimenti non sono compatibili con il DL200 Vedi “Fig.4.C”

Il menu di “Fig.4.D” serve per configurare il sistema ,verrà descritto in seguito.



Fig.4.A



Fig.4.B

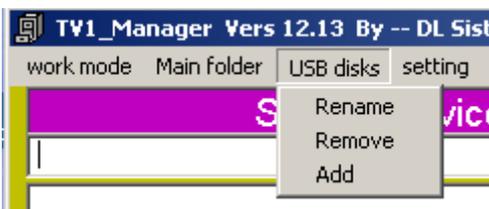


Fig.4.C



Fig.4.D

COME INIZIARE A PROGRAMMARE

Per prima cosa si deve selezionare un archivio su cui lavorare. Premendo il pulsante in alto a destra nella finestra archivi avremo la lista degli archivi presenti ,selezionando un archivio avremo la lista dei programmi contenuti nell’archivio selezionato;
per creare una nuova parte di maglia trascinare l’icona (**new file**) verso sinistra sulla finestra , al rilascio del pulsante appare una finestra su cui digitare il nome, il nome non deve superare gli 8 caratteri di solito viene usato: 5 caratteri per conoscere l’articolo prodotto, 2 caratteri per la taglia, mentre l’ultimo carattere serve per distinguere da manica , davanti o dietro . Esempio di nome **Pluto48m**, rappresenta articolo pluto taglia 48 parte manica. Vedi fig.5.

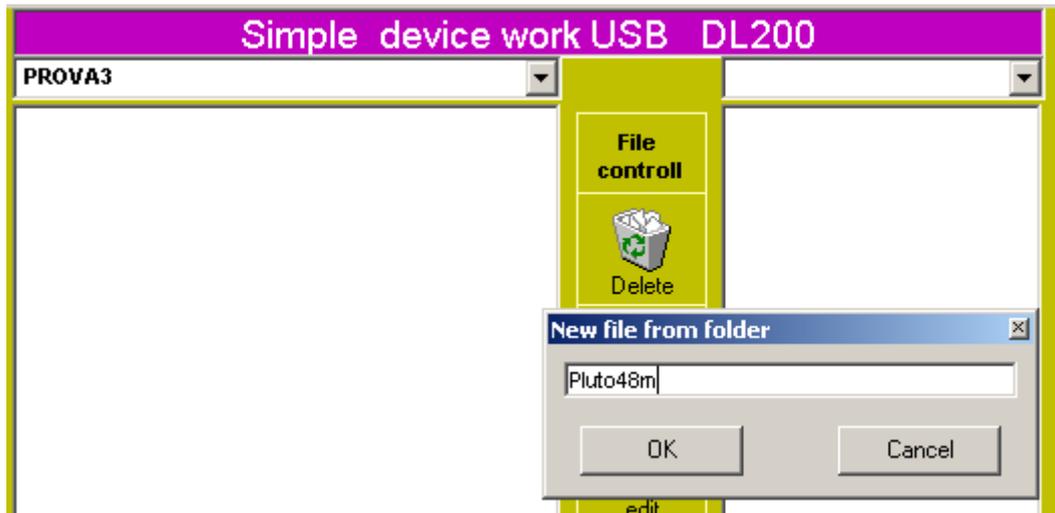


Fig.5

Alla conferma sul tasto OK il programma entra automaticamente nell'editore delle maglie ,

OPERAZIONI SULLE PARTI DI MAGLIA

Dopo aver generato una parte troveremo il suo nome nella lista , le operazioni possibili sui nomi sono intuitive e si attivano con il trascinamento del nome stesso sulla icona del comando,

Trascinando il nome dalla finestra di destra a quella di sinistra al rilascio del pulsante del mouse se la USB Key è inserita la parte verrà copiata su questa.

Trascinando sul comando (**edit**) la parte può essere modificata , Vedi editore parti.

Trascinando sul comando (**file copy**) si apre una finestra su cui digitare un nuovo nome per la copia, cliccando su "OK" avremo una copia con un nuovo nome da modificare per la taglia successiva.

Trascinando sul comando (**rename**) possiamo cambiare il nome impostato.

Trascinando sul comando (**dolete**) la parte verrà cancellata dopo richiesta di conferma

Trascinando sul comando (**View**) la parte verrà simulata , di seguito seguire la descrizione del simulatore

Trascinando sul comando (**Print**) se il pc è munito di stampante viene stampato il programma come rappresentato in fig.6

---DL sistemi-----

Stampa.exe Vers.10.12-TS by DL sistemi

Latignano (PI)----

Name G:\sri-lanca\PROGAM\tvlman\archivi\PROVA3\PLUTO48D.tv1

Last modifichetion 02/05/2015 16.54.41

Article ----- Size -- Part -----

Frontura 224 Density -----

Start point 200R 200L Star point v_neck 1R 1L

Board height 0

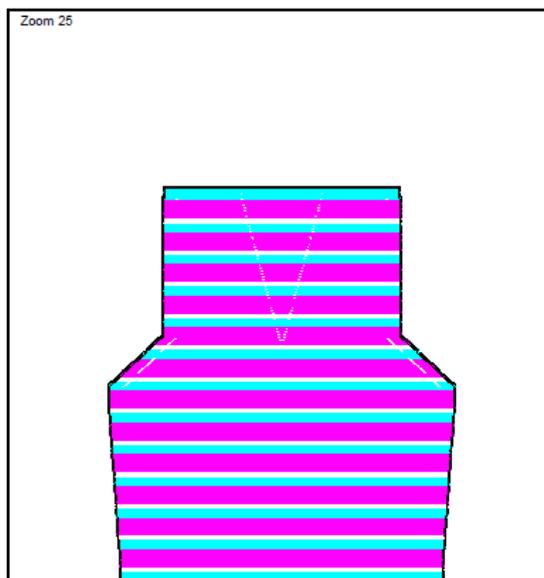
needles centimeter 0

Rows centimeter 0

Predisposition 1

Datalies _____

0	definition	External laier	0	*****
1	plain	, 10 , 1	10	
2	top disk	, 1 , 2	12	
3	widening	1, 15 , 14	222	
4	plain	, 31 , 1	253	
5	top disk	, 1 , 3	256	
6	fashion	2, 2 , 33	322	
7	plain	, 183 , 1	505	
8	fashion	2, 1 , 1	506	
9	plain	, 14 , 1	520	
10	definition	V Nneck	0	*****
11	plain	, 314 , 1	314	
12	v neck in	, 1 , 1	315	
13	v neck	1, 4 , 48	507	
14	v neck	1, 7 , 1	514	
15	definition	Stripping	0	*****
16	striping	2, 1 , 1	1	
17	plain	, 11 , 1	Loop 11	
18	striping	3, 1 , 1	Loop 12	
19	plain	, 5 , 1	Loop 17	
20	striping	1, 1 , 1	Loop 18	
21	plain	, 23 , 1	Loop 41	
22	striping	2, 1 , 1	Loop 42	
23	repete	, 0 , 12	505	



Original measure	200 L	200 R	Cent. 0
Maximum value	214 L	214 R	Cent. 0
Minimal value	146 L	146 R	Cent. 0
Start v neck	1 L	1 R	Cent. 0
Final v neck	50 L	50 R	Cent. 0
Cams Laps	605		
Ranks	520		
Productivity	86 %		
Total length cm.	0		

Fig.6

PROGRAMMA EDITORE PARTI

Trascinando il nome su "edit" per modificare una parte oppure creandone una nuova si apre la finestra di edit parte come in fig.7

Nella finestra a sinistra in bianco sono presenti tutti i comandi necessari per la creazione della parte di maglia.

Descrizione comandi:

Nella prima riga in alto alle voci (**Type,size,side**) possiamo scrivere l'articolo la taglia e la parte da produrre, qualora questi dati siano lasciati in bianco la programmazione verrà comunque regolarmente fatta ma poi a bordo macchina non si leggeranno i dati e quindi non potremo identificare cosa si sta producendo.

La voce **Ndl Bend** non può essere cambiata da questa posizione, rappresenta la larghezza massima della macchina, questa viene impostata nel settaggio iniziale del sistema.

La voce **F/V_Neck space** indica lo spazio minimo prima che i punzoni laterali si scontrino con quelli centrali, di conseguenza verrà segnalato un errore di conflitto comandi, questa misura è settata nel setting iniziale ma può essere variata manualmente se necessario.

la voce **Quality** è solo indicativa per l'operatore, può indicare la regolazione del punto maglia da settare manualmente, questa può essere omessa senza nessuna segnalazione di errore.

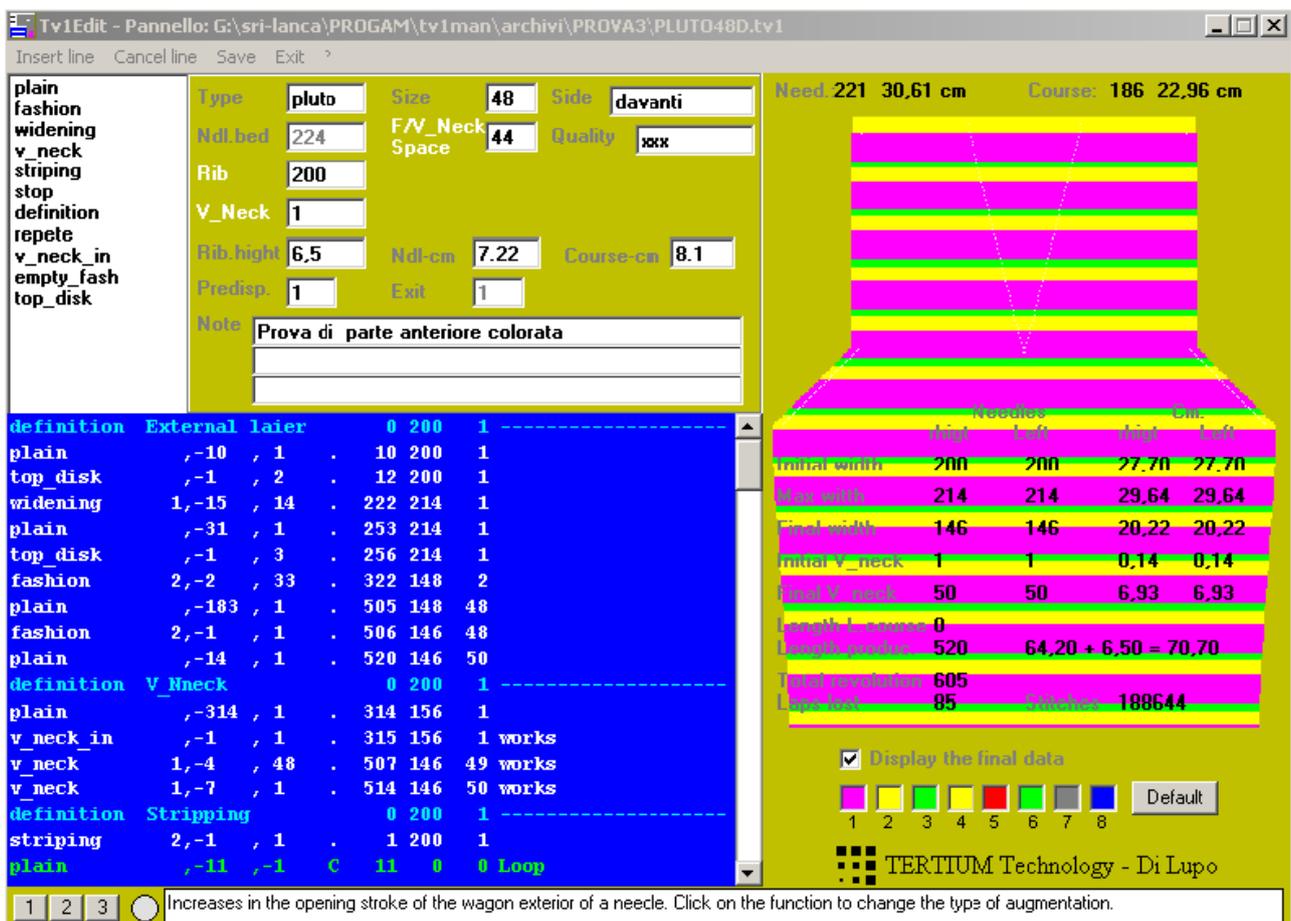
La voce **Rib** rappresenta il valore di aghi alla partenza ,
 La voce **V_Neck** stessa cosa ma per i punzoni dello scollo v

La riga successiva **Rib.height** ,**Ndl-cm** e **Corse-cm** sono nell'ordine altezza del bordo,numero di aghi per centimetro e numero di righe per centimetro.
 Questi dati non sono obbligatori ma se vengono omessi non avremo il calcolo della misura in centimetri del telo prodotto.

La riga **Predisp.** Seleziona la programmazione simmetrica o asimmetrica se viene impostato 2 significa che verranno fatti 2 distinti programmi uno per la destra ed uno per la sinistra, per i telai SCHELLER questo non e possibile in quanto le due parti sono indivisibili e quindi deve sempre restare al valore 1.

Exit deve sempre avere valore 1 per uscire alla fine del telo.

Note sono 3 righe di 40 caratteri su cui si possono scrivere annotazioni , non influiscono sulla programmazione



The screenshot shows the 'Tv1Edit' software interface. On the left is a configuration panel with various settings for 'pluto' size 48. The central part of the interface displays a table with columns for 'definition', 'External', 'laier', and other parameters. The right side features a graphical representation of a garment pattern with a color-coded grid and technical specifications.

definition	External	laier	0	200	1
plain	,-10	, 1	. 10	200	1
top_disk	,-1	, 2	. 12	200	1
widening	1,-15	, 14	. 222	214	1
plain	,-31	, 1	. 253	214	1
top_disk	,-1	, 3	. 256	214	1
fashion	2,-2	, 33	. 322	148	2
plain	,-103	, 1	. 505	148	48
fashion	2,-1	, 1	. 506	146	48
plain	,-14	, 1	. 520	146	50
definition	V_Nneck		0	200	1
plain	,-314	, 1	. 314	156	1
v_neck_in	,-1	, 1	. 315	156	1 works
v_neck	1,-4	, 48	. 507	146	49 works
v_neck	1,-7	, 1	. 514	146	50 works
definition	Stripping		0	200	1
striping	2,-1	, 1	. 1	200	1
plain	,-11	,-1	C 11	0	0 Loop

Technical specifications from the right panel:

- Needle: 221, 30.61 cm
- Course: 186, 22.96 cm
- Needles: 2mm (right), 2mm (left), 27.70 (right), 27.70 (left)
- Max width: 214 (right), 214 (left), 29.64 (right), 29.64 (left)
- Final width: 146 (right), 146 (left), 20.22 (right), 20.22 (left)
- Final V neck: 50 (right), 50 (left), 6.93 (right), 6.93 (left)
- Length L course: 0
- Length border: 520, 64.20 + 6.50 = 70.70
- Total revolution: 605
- Loop feet: 85, 5 stitches, 188644

Fig.7

COME SCRIVERE I DATI DELLA MAGLIA.

Il programma principale cioè il primo della lista determina la lunghezza della maglia , pertanto deve sempre essere un profilo esterno, le operazioni di scrittura avvengono con il solo uso del mouse, quindi se vogliamo scrivere corse lisce, facciamo doppio click su “**plain**” nella lista bianca, il comando passa alla lista blu, premendo il tasto sinistro del mouse sul primo numero vedremo aumentare il numero e dalla parte destra vedremo la figura della magli crescere in proporzione. Con il tasto destro possiamo diminuire il valore, questo vale per tutti i comandi , cambia solo che alcuni comandi hanno più parametri da cambiare, esempio, la voce “**Fashion**” per i calati porta 3 parametri, il primo può essere 1 o 2 che significa calato di un’ago oppure 2 aghi, il secondo numero rappresenta le corse di intervallo tra un calato ed il successivo mentre il terzo numero rappresenta il numero di calati da fare. Ad ogni inserimento di un nuovo comando la figura della maglia si modifica secondo la sua impostazione.

I numeri che appaiono nella parte destra della finestra blu sono le misure correnti in corrispondenza del comando eseguito, nell’ordine sono le corse totali, la larghezza in aghi e la larghezza dello scollo v.

Quanto sopra vale anche per il comando **v_neck**.

Se si deve inserire una riga in mezzo ad altre righe si deve selezionare la riga immediatamente successiva , quindi si seleziona la voce da inserire e poi si fa click sul comando **insert line**, per cancellare una riga si seleziona la riga da cancellare poi si fa click su **Cancel line**.

Dopo aver scritto il programma del profilo esterno ,inserendo il comando **definition** possiamo scrivere un altro programma per il profilo interno cioè scollo v, tutto ricomincia dalla prima riga come sopra.

Il comando **V_neck_in** nei telai che hanno il dispositivo per la rotazione automatica delle barre rotonde dello scollo v

Provvede ad abbassare i pettini centrali, facendo click sulla voce il comando assume 4 diverse posizioni , **in,out,left,rhigt** corrispondenti alla combinazione possibile della posizione barre, nei telai che non supportano questi movimenti le quattro voci in esame provocano un arresto della macchina per dare tempo all’operatore di eseguire manualmente questi movimenti.

Anche il comando **Widening** cioè aumentazione in corsa con un click sul nome può essere variato in **fash_widening** per avere l’aumentazione con i punzoni se compatibile con il tipo di macchina.

Con lo stesso metodo cioè inserendo ancora il comando **definition** si può scrivere un ulteriore programma per il rigato o altro, in tutto si possono fare fino a 15 definizioni in un unico programma.

Sulla parte destra dello schermo sovrapposto al disegno della maglia sono impressi i dati finali della maglia stessa , ciò permette di controllare: i giri totali, la larghezza massima, la larghezza minima ed i dati in centimetri della parte.

Se la maglia è composta da più colori è possibile selezionare i colori reali in modo tale che la figura sarà come la maglia realmente prodotta.

Dopo aver completato la scrittura è necessario salvare il programma dal menu **"Save"**, se non ci sono errori avremo una finestra come in fig.10, il punto verde indica che non ci sono errori, se esiste un errore il punto sarà rosso e l'errore sarà segnalato, per avere maggiori notizie sull'eventuale errore selezionare la casella **"?"**.

Premere **Exit** oppure chiudere il programma per uscire.

Il programma permette inoltre di eseguire se necessario dei cicli ripetuti esempio calato 2 aghi per una corsa + calato 2 aghi 3 corse con ripetizione di 10 volte.

Per fare un ciclo si deve scrivere tutte le righe che stanno nel ciclo, poi aggiungere in basso la voce **"repete"** quindi fare click sul punto a destra alla riga dove deve iniziare il ciclo, le righe assumono colore verde, il numero di destra di **"repete"** imposta il numero di ripetizioni.

PROGRAMMA SIMULATORE

Se una parte di maglia già salvata viene trascinata sul comando **"View"** si apre un programma di simulazione che visualizza la maglia simulando i movimenti reali della macchina, in questa parte del programma sarà possibile misurare la maglia come se fosse stesa su un tavolo, controllare in caso di maglia a più colori l'esatta fase di cambio colore e leggere tutti i dati della maglia.

Questo simulatore inoltre permette un calcolo molto preciso del peso dei filati necessari per ogni capo, se colorato, restituisce il peso dei singoli colori.

Per impostare il calcolo del peso è sufficiente pesare un singolo capo prodotto avendo cura di sottrarre il peso del bordo (non prodotto dal telaio), fare click **"Calculated weight"** poi **"Setting new sample panel"**, nella finestra digitare il peso in grammi rilevato, da ora fino ad un nuovo settaggio questo valore resterà costante per il calcolo dei capi di taglie successive "Fig.10".

E inoltre possibile stampare la figura della maglia con tutti i dati finali come nella "fig.11" premendo il tasto **"print prview"**

Le voci in basso a sinistra B1,B2,B3 sono gli ordini di colore da inserire nei guidabili.

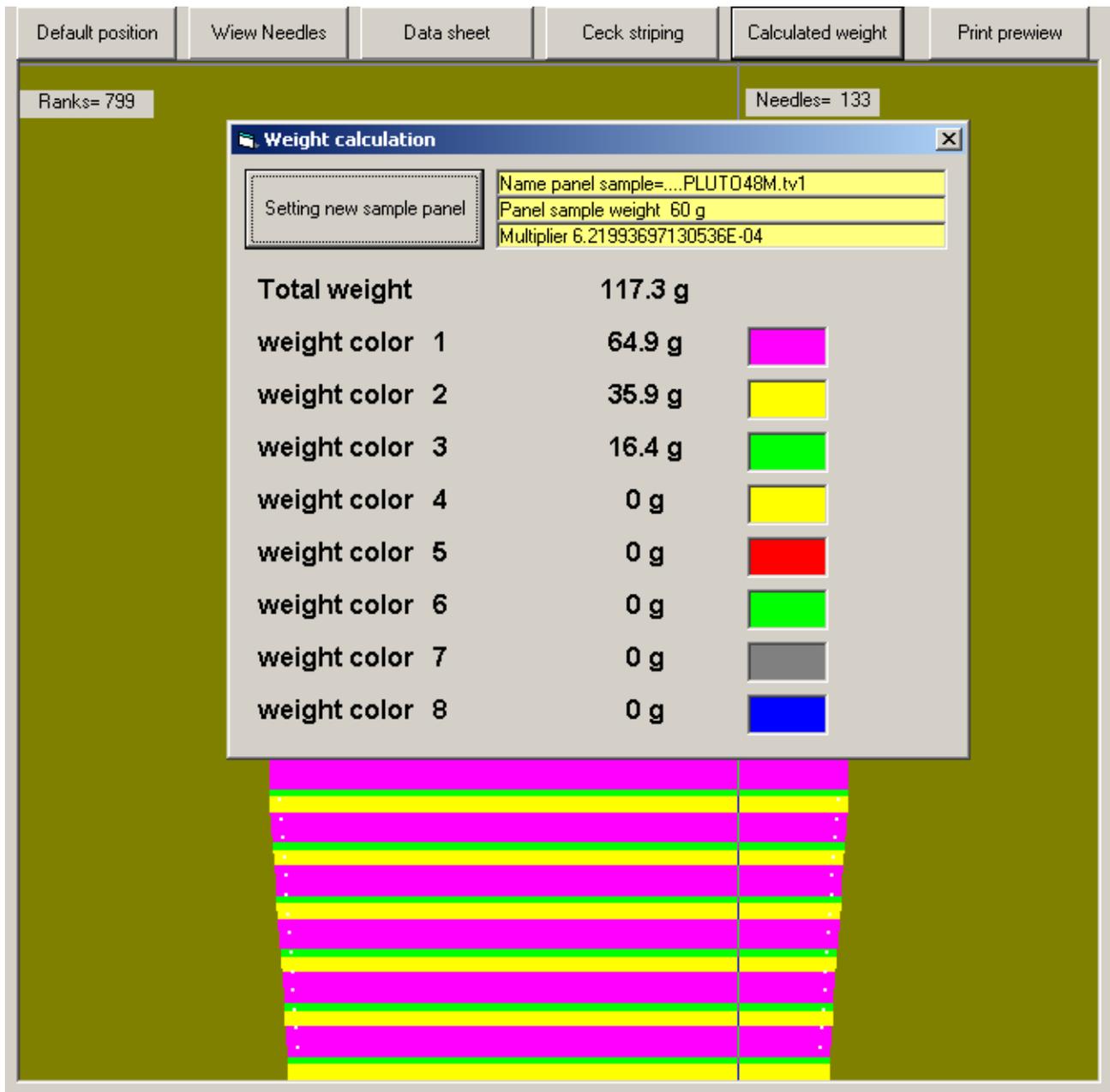


Fig.10

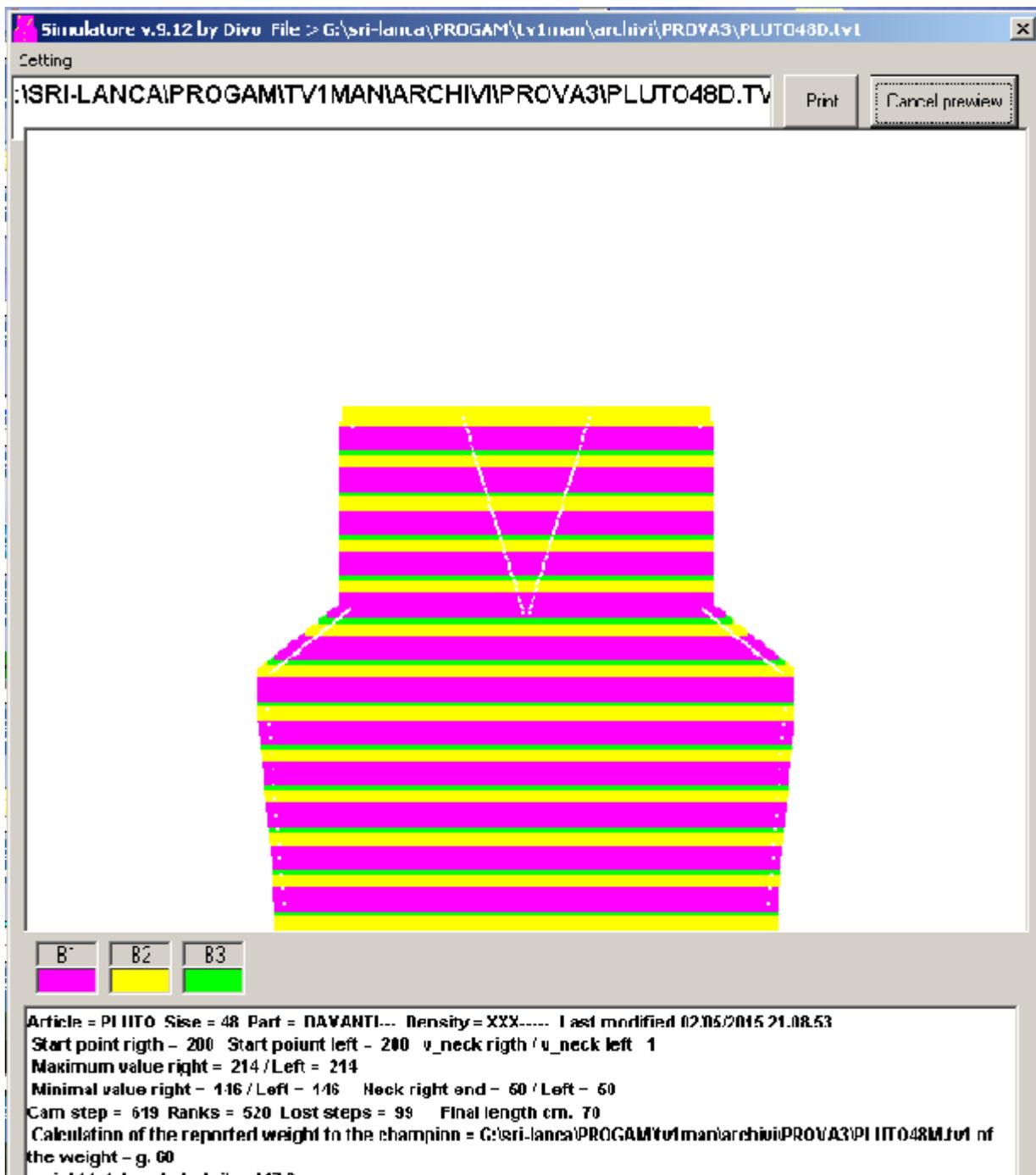


Fig. 11

PROGRAMMA DI CONFIGURAZIONE

Dal menu **"config"** si seleziona la finestra vista in fig.12, i dati impostati in questa finestra servono per configurare il modo di funzionamento generale della macchina , per l'uso con il DL200 le voci delle due finestre di sinistra sono ininfluenti,
 Le possibili regolazioni nell'ordine sono:

The maximum width , qui deve essere impostato il valore massimo della frontura in aghi

Space for V-neck ,qui deve essere impostato il numero di aghi tra i punzoni interni ed esterni , il programma si blocca se i punzoni si scontrano secondo le misure inserite.

Plain after funcion ,qui possiamo decidere se vogliamo i lisci prima o dopo la funzione, esempio , calato 2aghi ogni 3 giri per 10 volte, con la casella in bianco in questa riga si contano 3 giri poi si fa il calato; se la casella e segnata invece si fa il calato poi si contano 3 giri.

Space v neck no look ,seve per rendere modificabile da programma il numero di aghi di protezione scontro pettini

Keyfile open apre il file di definizione dei comandi , se vogliamo cambiare il nome di un comando e possibile modificare dopo la voce ALIAS:
il file key se modificato deve essere salvato alla richiesta.

Save ,salva la nuova configurazione

Ciccando sulle bandiere si cambia la lingua delle definizioni

ATTENZIONE: IMPORTANTE.

La modifica non appropriata della configurazione può compromettere il corretto funzionamento del programma:

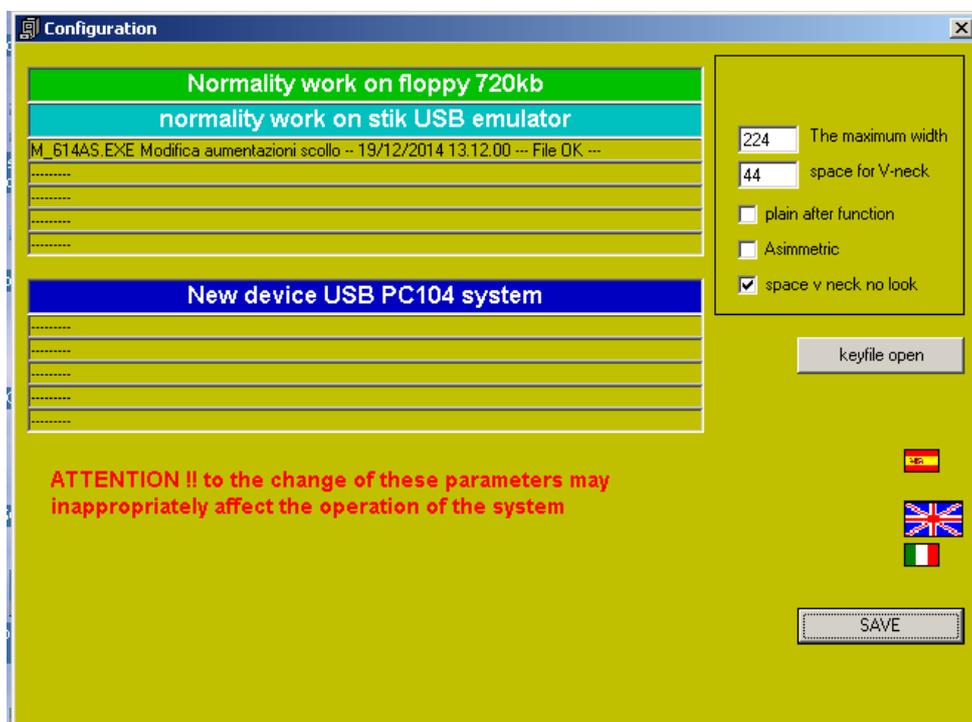


Fig. 12

USO CHIAVETTA USB

La voce “**stik usb**” si riferisce alla memoria di massa o chiavetta usb da usare Nel dl200.

Si possono usare chiavette di qualsiasi capacita è preferibile una capacita minima Per avere più velocità in lettura, i programmi delle maglie hanno dimensioni molto ridotte Quindi in una chiavetta da 1GB può contenere molte migliaia di maglie.

La chiavetta usb per essere adattata al DL200 deve contenere una cartella di nome DL200

Questa cartella può avere tutte le parti di maglia al suo interno, qualsiasi altro dato sarà ignorato

Quando si usa una nuova chiavetta si deve creare una nuova cartella!!