

# GIÁC SƠ ĐỒ DIAMINO

Phần mềm này giúp người sử dụng có thể tính toán định mức của một mã hàng dựa vào khổ vải, loại vải của từng size được cung cấp và sắp xếp chi tiết để tìm định mức tối ưu

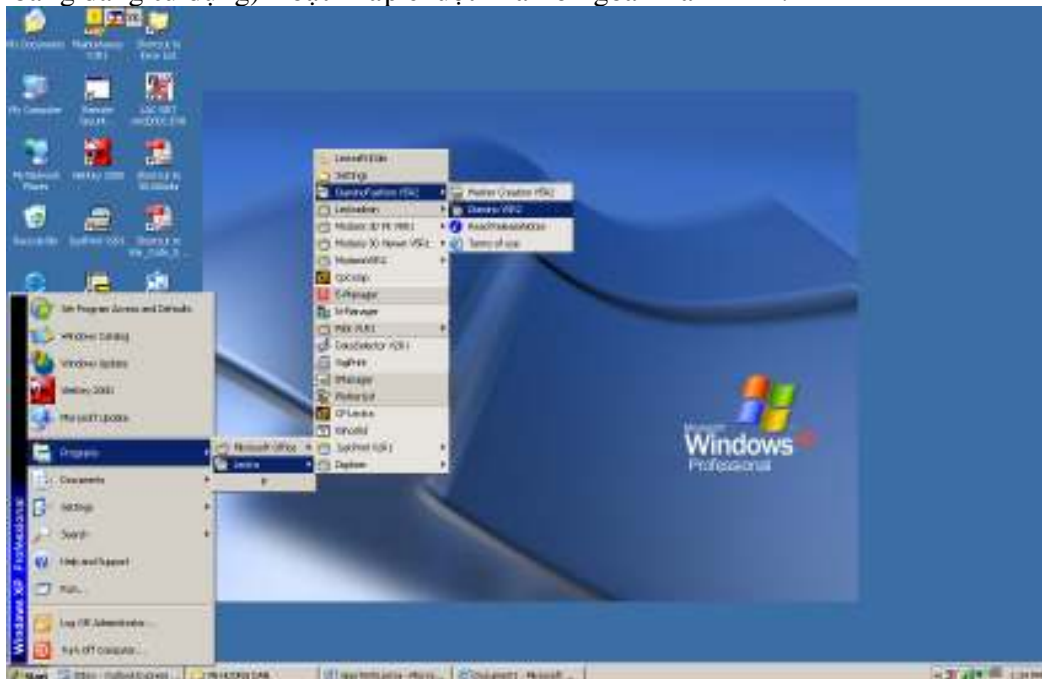
Phần mềm này cho phép làm việc với các định dạng IBA, VET, MDL

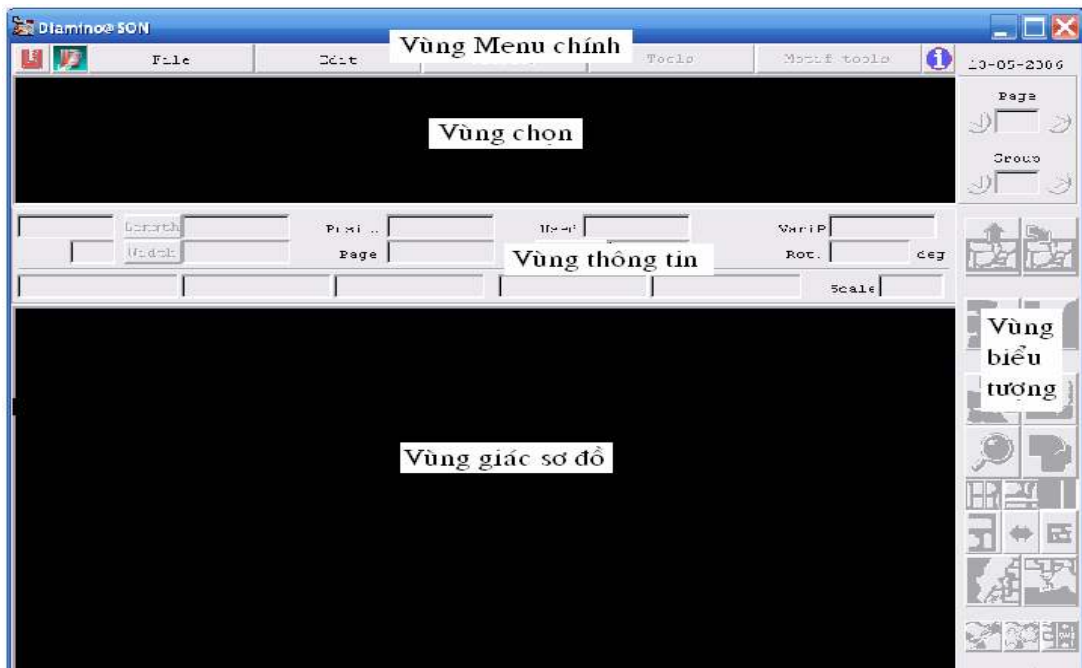
Sơ đồ sau khi lưu sẽ tạo ra 2 kiểu định dạng : PLX và PLA

Khổ vải trong sơ đồ cho phép khai báo tối đa là 3 mét; chiều dài tối đa là 900 mét

Có 2 cách mở Diamino như sau:

- 1) Đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình
- 2) Vào Start\ All Progame\Lectra Systems\ Diamino V5\ Diamino V5 (tùy theo phiên bản đang sử dụng) Hoặc nhấp chuột 2 lần ở ngoài màn hình .



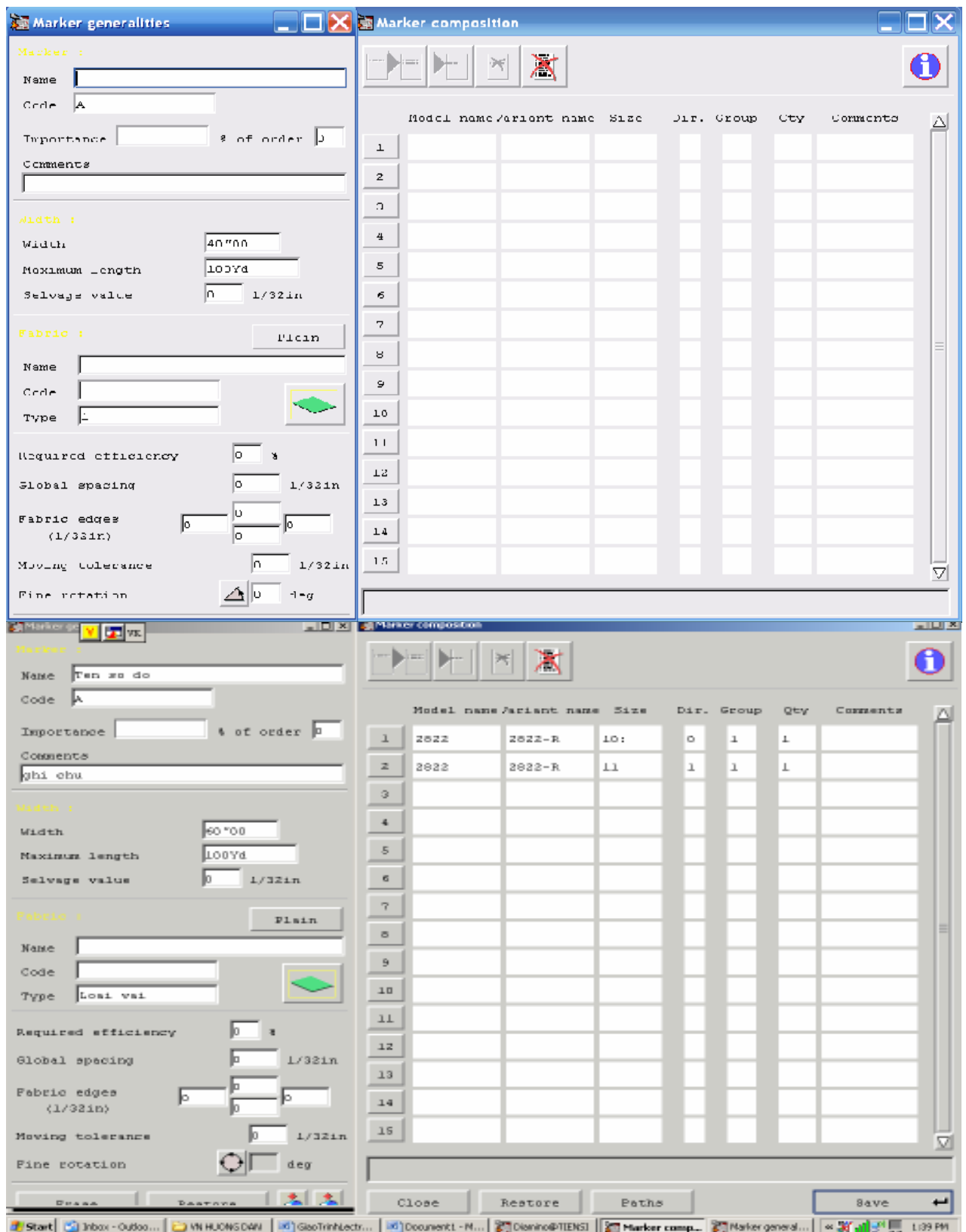


- > Vùng Logo : Biểu tượng màu đỏ, nằm phía trên góc trái cho biết phiên bản phần mềm đang sử dụng
- > Vùng Menu chính : Gồm có Files, Edit, Display...chứa các chức năng mở, tạo, lưu và quản lý sơ đồ
- > Vùng chọn : Trình bày chi tiết trước khi giác sơ đồ
- > Vùng thông tin : Cho biết tên sơ đồ, khổ vẽ, hiệu suất....
- > Vùng Biểu tượng : Hỗ trợ giác sơ đồ
- > Vùng giác sơ đồ : Chứa các chi tiết đã hoặc đang sắp xếp thành một sơ đồ

Để thoát khỏi giao diện, vào menu File chọn Quit, xong OK

#### A) CÁCH CHỌN ĐƯỜNG DẪN

- 1) KHAI BÁO MỘT SƠ ĐỒ MỚI : Bấm File giữ trái chuột kéo xuống New, xuất hiện 2 hộp thoại



@ Hộp thoại bên trái: Marker generalities gồm có

\_ Khung Marker

- 1) Khung name : Nhập tên sơ đồ tối đa 32 ký tự không có khoảng cách
- 2) Khung Code : Mã sơ đồ (khg cần nhập)
- 3) Importance : Thứ tự ưu tiên của sơ đồ liên quan đến sơ đồ khác (khg cần nhập)
- 4) of order : Cửa sơ đồ

5) Comment : Dòng ghi chú, tối đa 120 ký tự (khg cần nhập)

\_ Khung Width

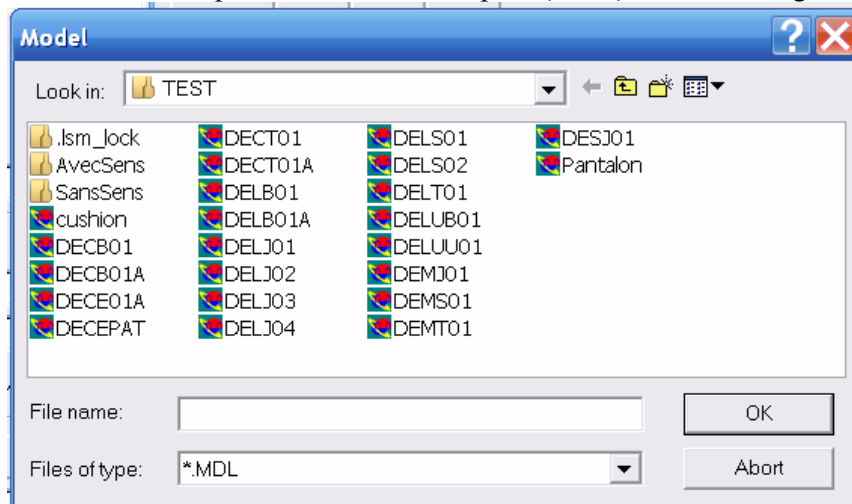
- 1) Width : Khổ vải
- 2) Maximum length : Chiều dài bàn cắt (mặc định là 100m)
- 3) Selvage value : Giá trị biên vải, sẽ tự động trừ đi khổ vải trong ô Width để ra khổ thực tế sơ đồ

\_ Khung Fabric

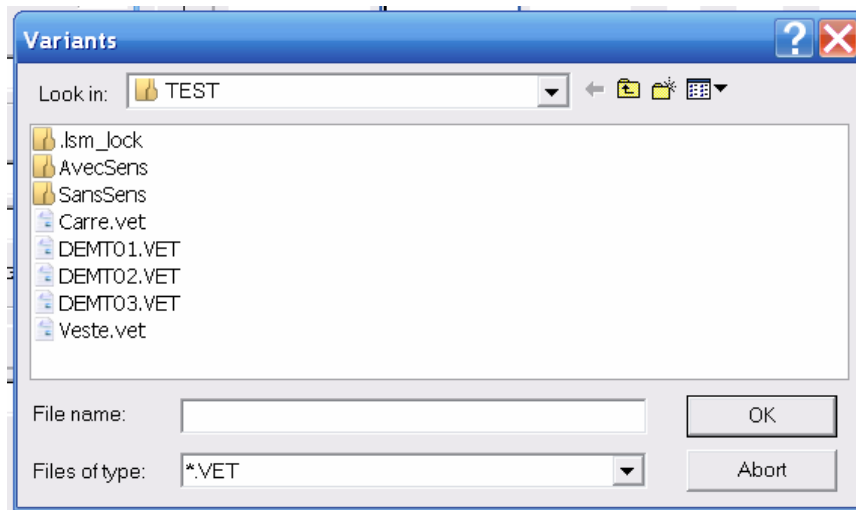
- 1) Ô Plain : Khai báo chu kỳ sọc, khi kích hoạt sẽ xuất hiện hộp thoại khai báo sọc và ô Plain sẽ đổi tên thành Motif
- 2) Name : Khai báo ràng buộc tính chất vải (khg cần nhập)
- 3) Code : Mã vải (khg cần nhập)
- 4) Type : Khai báo loại vải giống với cột Fabric trong bảng chi tiết đã được lập trong phần Modaric
- 5) Biểu tượng hình thoi màu xanh lá : Biểu tượng trái vải gồm có, trái đơn, đối xứng, trái vải ống và trái mặt úp mặt
- 6) Required efficiency : Hiệu suất giả định (như tiêu hao bao nhiêu %) (khg cần nhập)
- 7) Global spacing : Quy định khoảng cách giữa các chi tiết (hở hay không)
- 8) Fabric edge : Khai báo 4 mặt cạnh của sơ đồ
- 9) Moving tolerance : Giá trị dịch chuyển trong sơ đồ
- 10) Fine rotation : Khai báo độ đá canh chi tiết

@ Hộp thoại bên phải : Marker composition gồm có

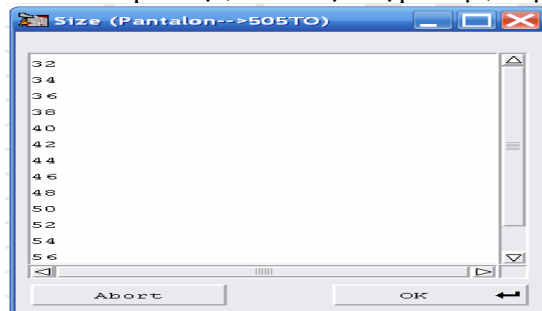
- 1) Cột Mode name : Đúp chuột, xuất hiện hộp thoại, chọn tên mã hàng, OK



- 2) Cột Variant name : Đúp chuột, xuất hiện hộp thoại, chọn tên bảng chi tiết, OK



3) Cột Size : Đúp chuột, xuất hiện hộp thoại, chọn 1 size nhỏ xóa 2 dấu chấm phía sau,



4) Cột Dir : Nhập số 0 hoặc 1, là chiều lên, xuống của chi tiết, OK

5) Cột Group : Nhập số thứ tự trang của 1 size, nếu đi sơ đồ ghép (nhập số 1), nếu đi cụm thì nhập theo thứ tự 1, 2, 3, 4 ...

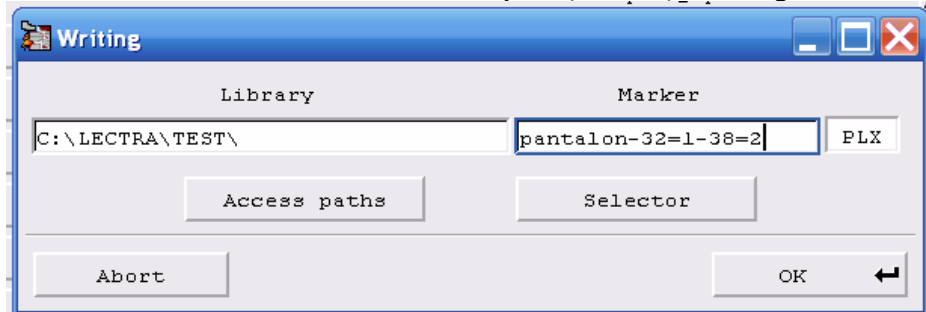
6) Cột Qty : Nhập số lượng cần đi bao nhiêu size

7) Cột Comment : Ghi chú (khg cần nhập)

**Nếu muốn thêm size, thì làm các thao tác như trên cho từng hàng**

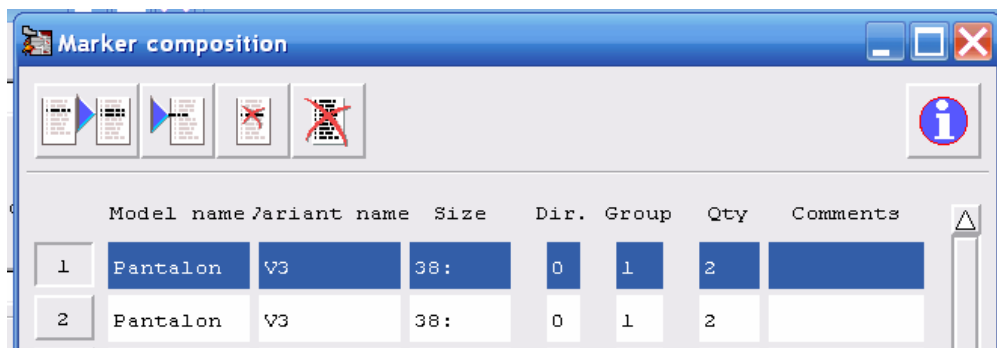
Phía dưới gồm :

- \_ Close : Sau khi Save, bấm close để đóng hộp thoại
- \_ Restore : Khôi phục lại tình trạng ban đầu
- \_ Paths : Chỉ định đường dẫn
- \_ Save : Sau khi khai báo, bấm Save, xuất hiện hộp thoại, chỉ định đường dẫn để lưu lại



Nếu đồng ý bấm OK

@ Hoặc bấm vào số đứng trước dòng khai báo xuất hiện hộp thoại



\_ Chọn 1 trong 4 biểu tượng phía trên (từ trái qua phải)

- \_ Copy 1 dòng thành nhiều dòng
- \_ Tạo một dòng trắng
- \_ Xoá một dòng
- \_ Xoá toàn bộ

@ **Marker creation** : Khai báo nhiều sơ đồ cùng một lúc (đây là một phần mềm tiện ích riêng của Lectra chỉ có trong phiên bản chính thức)

Thao tác :

Bước 1 : Mở Marker creation, xuất hiện hộp thoại

Bước 2 : Bấm chuột vào biểu tượng Acces Paths, xuất hiện hộp thoại

Bước 3 : Bấm chuột vào biểu tượng Extract a save range..., xuất hiện hộp thoại, chọn tên mã hàng, Open, xuất hiện hộp thoại, chọn tên bảng chi tiết, OK. Sẽ tự động trình bày trong khung trắng bên dưới gồm có cột name ....

Bước 4 : Đặt tên sơ đồ

+ Đặt tên tự động : \_ Chọn Auto Marker naming

\_ Ô Single Size marker : Sơ đồ chỉ có 1 size

\_ Ô Multi Size marker : Sơ đồ có nhiều size

\_ Nhập tên cố định trong khung : Prefix

\_ Nhập số bắt đầu trong khung : Start Index

+ Đặt tên theo ý người sử dụng : Bỏ chọn Auto Marker naming, bấm chuột vào cột name, rồi nhập tên, OK

Bước 5 : Mỗi dòng sơ đồ bấm chuột vào ô size tương ứng đã khai báo

+ khai báo trong khung loại vải Fabric

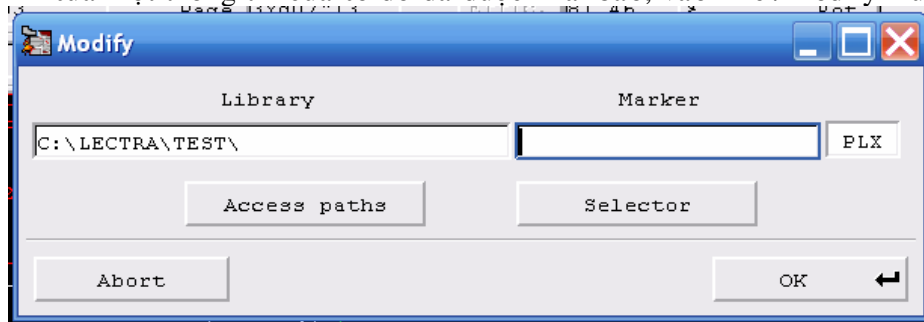
+ khai báo chiều đi của size trong cột size direction

+ khai báo khổ vải mình muốn cho từng dòng sơ đồ

Bước 6: Bấm biểu tượng, OK để lưu lại sơ đồ đã khai báo, xuất hiện hộp thoại, chọn Creat the marker files và all, rồi bấm OK, xuất hiện hộp thoại, bấm close

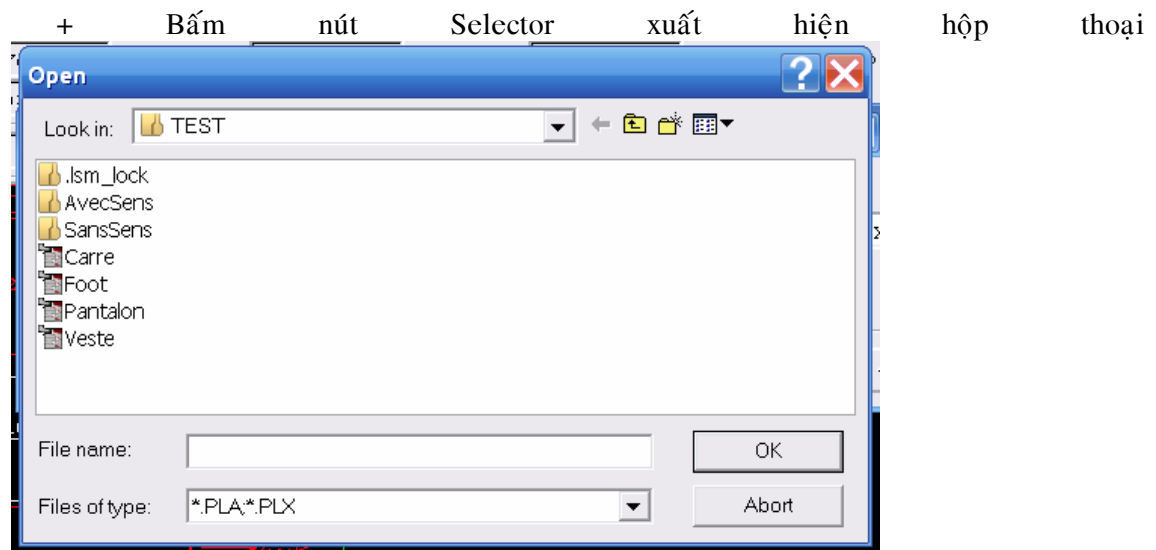
## 2) CÁCH CHỈNH SỬA THÔNG TIN TRÊN SƠ ĐỒ

Để chỉnh sửa một thông tin của sơ đồ đã được khai báo, vào File\ Modify... xuất hiện



hộp thoại

+ Khung Library : Trình bày đường dẫn đang được chọn, để đổi đường dẫn bấm nút Access paths

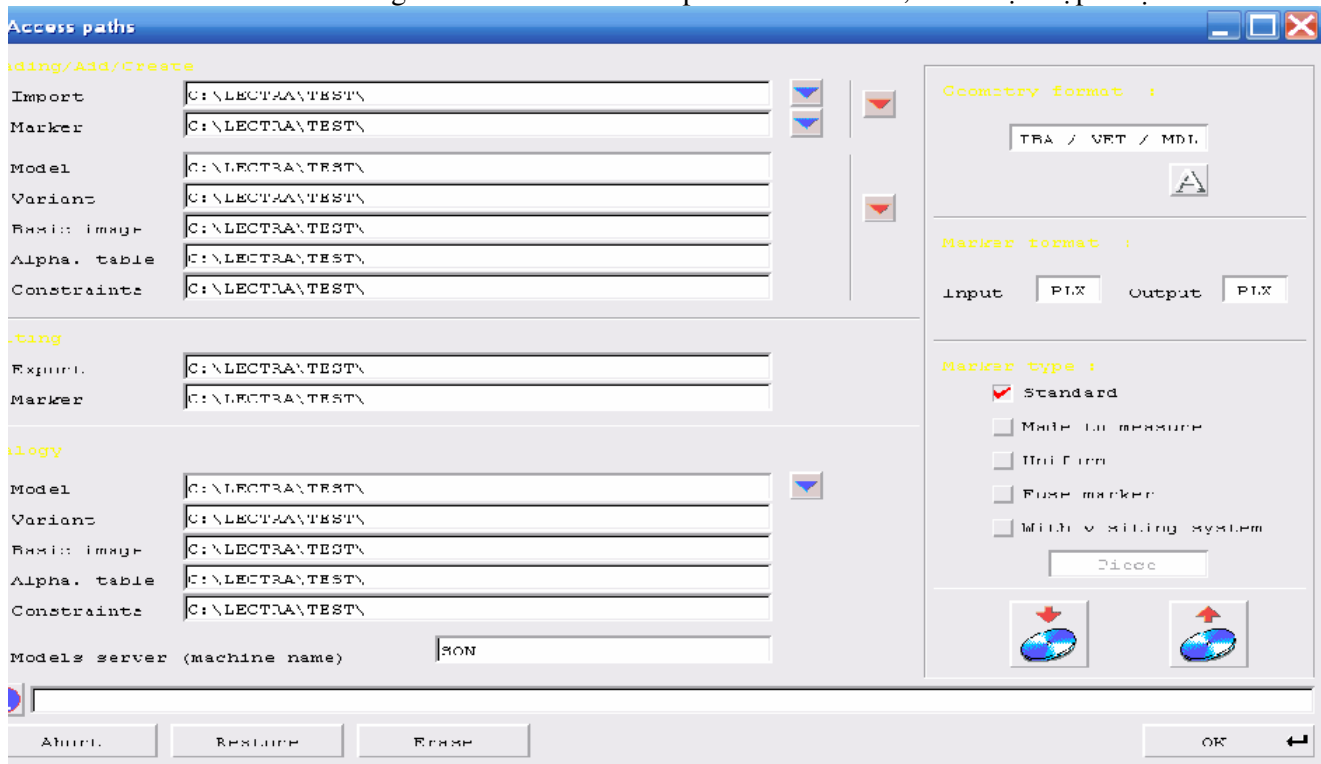


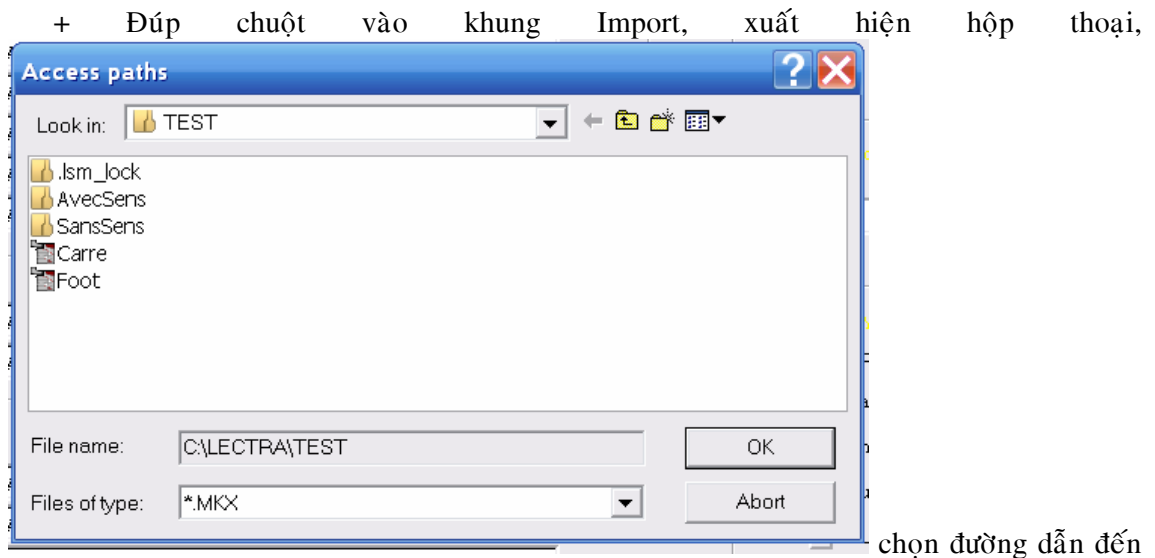
bấm chọn tên sơ đồ muốn chỉnh, OK, sẽ trình bày lại 2 hộp thoại Marker generalities và Marker composition. Chỉnh những thông tin mình muốn trong 2 hộp thoại này

+ Chỉnh xong bấm Save để lưu lại, bấm close

### 3) CÁCH CHỌN ĐƯỜNG DẪN

Để đổi đường dẫn vào File\ Access path modification, xuất hiện hộp thoại



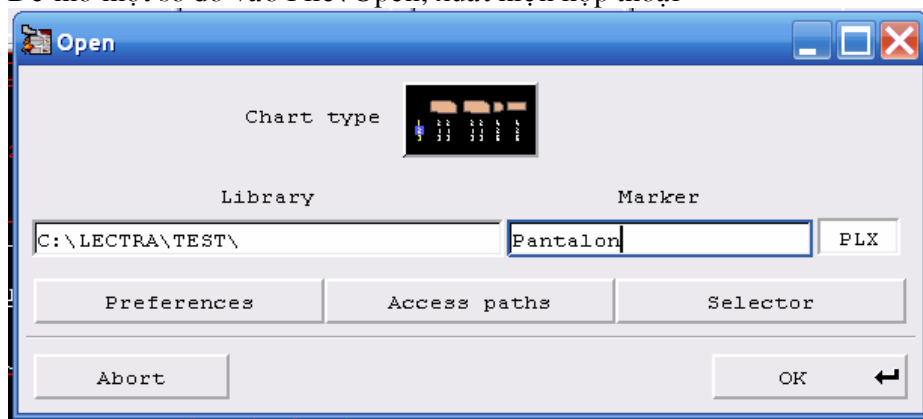


thư mục có chứa sơ đồ hoặc mã hàng chuẩn bị giác,OK

- + Bấm vào 2 biểu tượng và để copy cho các khung bên dưới
- + Khung Geometry format : Phải chọn 3 định dạng IBA, VET, MDL
- + Khung Marker format luôn có định dạng Input = PLX và Output = PLX
- + Bấm OK đóng hộp thoại

#### 4) CÁCH MỞ MỘT SƠ ĐỒ ĐỂ XEM HOẶC GIÁC

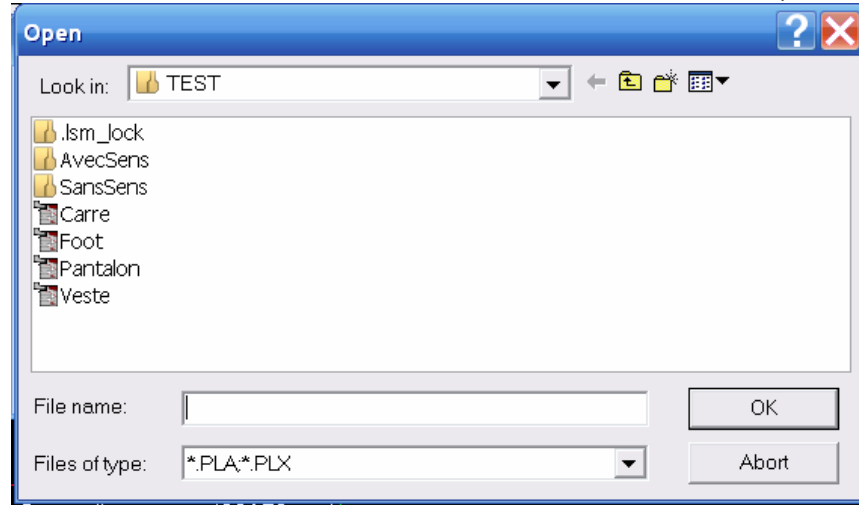
Để mở một sơ đồ vào File\ Open, xuất hiện hộp thoại



- + Trong ô Chart type : Trình bày cách chọn chi tiết vừa hình vừa số hoặc giống như sơ đồ
- + Khung Library : Trình bày đường dẫn hiện tại, để đổi đường dẫn bấm nút Access paths



+ Bấm nút Selector, xuất hiện hộp thoại



chọn sơ đồ muốn

mở, bấm OK

## 5) CÁCH LẤY CHI TIẾT TỪ VÙNG CHỌN XUỐNG VÙNG GIÁC

Tuỳ theo cách trình bày chi tiết trên vùng chọn

- + Vừa hình vừa số : Bấm chuột vào số đứng dưới chi tiết tương ứng với size muốn lấy đem xuống vùng giác
- + Trình bày giống như sơ đồ : Bấm chuột trực tiếp vào chi tiết muốn đem xuống vùng giác

## 6) CÁCH SỬ DỤNG BIỂU TƯỢNG VÀ PHÍM TẮT ĐỂ GIÁC SƠ ĐỒ

### A) CÁC BIỂU TƯỢNG



- 1) phím tắt : (0+7) : Trả toàn bộ các chi tiết từ vùng giác lên vùng chọn

Thao tác : Đặt chuột vào vùng giác, chọn chức năng (hoặc phím tắt), bấm vào vùng giác, xong OK



- 2) phím tắt : (0+9) : Cho phép trả toàn bộ các chi tiết từ vùng chọn xuống vùng giác; với điều kiện các chi tiết trước đó đã sắp xếp thành một sơ đồ và đã lưu lại



- 3) : Biểu tượng rơi tự do. Cho phép lấy chi tiết từ vùng chọn xuống vùng giác đặt ở vị trí bất kỳ



- 4) : Bấm vào biểu tượng rơi tự do, xuất hiện bàn tay. Cho phép lấy chi tiết từ vùng chọn xuống vùng giác đặt ở vị trí cố định theo ý người sử dụng



- 5) : Biểu tượng dấu cộng: Cho phép đặt chi tiết cách nhau đúng giá trị khoảng cách ban đầu được cho



- 6) : Bấm vào biểu tượng dấu cộng, xuất hiện biểu tượng dấu X : Cho phép đặt chi tiết khít nhau



- 7) : Bấm vào biểu tượng dấu X, xuất hiện biểu tượng dấu O : Tự động trừ đi  $\frac{1}{2}$  giá trị khoảng cách ban đầu được cho (phím tắt là F2)



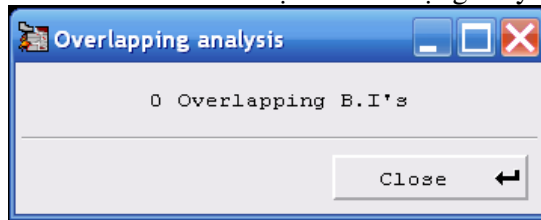
- 8) ( F5) : Biểu tượng kết nối. Dùng để kết nối các chi tiết muốn di chuyển  
Thao tác : Bấm chọn biểu tượng này (hoặc F5), sau đó bấm chuột vào các chi tiết muốn kết nối (hoặc giữ chuột trái kéo vòng bao các chi tiết muốn kết nối). Kéo chuột để di chuyển các chi tiết đã kết nối



- 9) (F7) : Phóng to một vị trí trong vùng giác  
Thao tác : Bấm chọn biểu tượng này (hoặc F7), sau đó bấm chọn vào vị trí muốn phóng to



- 10) (Shift+F4) : Kiểm tra các chi tiết có cần chồng trên sơ đồ hay không  
Thao tác : Bấm chọn biểu tượng này (hoặc Shift+F4), xuất hiện hộp thoại



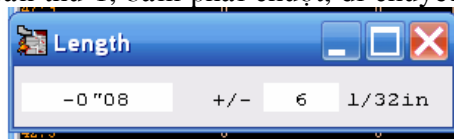
thông báo số lượng chi tiết đã cần và xuất hiện các ô vuông của những chi tiết bị cần, bấm close để đóng hộp thoại



- 11) (v) : Cho phép làm cây chỉ vị trí vải bị lỗi sợi, hoặc cây đo độ cần giữa 2 chi tiết theo chiều dọc

Thao tác : + Cây lỗi vải : Bấm vào biểu tượng, xuất hiện 1 đường thẳng dọc màu vàng, di chuyển chuột về phía đầu sơ đồ (phía trái), sao cho khung Varip = 0, xong kéo chuột về phía phải đến vị trí tương ứng vải bị lỗi, bấm trái chuột để cố định

+ Đo vị trí cần giữa 2 chi tiết : Bấm vào biểu tượng, di chuyển chuột đến vị trí cần thứ 1, bấm phải chuột, di chuyển tiếp đến vị trí cần thứ 2, xuất hiện



hộp thoại Length, bấm chuột trái cố định cây cho biết giá trị cần trong khung Length, bấm chuột trái cố định cây



- 12) (h) : Cho phép làm cây chỉ vị trí vải bị lỗi sợi, hoặc cây đo độ cần giữa 2 chi tiết theo chiều ngang. Thao tác giống như trên



- 13) (Shift+F3) : Luôn được chọn mặc định để chỉ vị trí của chi tiết cuối cùng trên sơ đồ, cũng là định mức sơ đồ

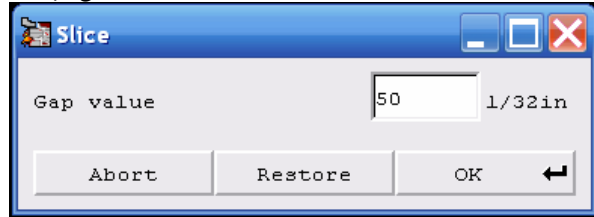


- 14) (F4) : Biểu tượng phóng to hoặc thu nhỏ vùng sơ đồ theo ý người sử dụng.

Thao tác : Bấm vào mũi tên đỏ (hoặc bấm phím F4), đưa chuột vào vùng sơ đồ, bấm chuột phải liên tục là: thu nhỏ; bấm trái phải liên tục là: phóng to; trái chuột là: cố định



- 15) **Biểu tượng đẩy dọc** : Tách một khoảng trống trên sơ đồ theo chiều dọc  
 Thao tác : Bấm chọn biểu tượng, bấm chuột vào biên trên, biên dưới, bấm chuột



phải, xuất hiện hộp thoại

nhập số

âm hoặc dương để tách ra hoặc khép lại khoảng trống



- 16) **Biểu tượng đẩy ngang** : Tách một khoảng trống trên sơ đồ theo chiều ngang. Thao tác như trên



- 17) : Tự động sắp xếp toàn bộ chi tiết từ vùng chọn xuống vùng góc, để cho ra một định mức sơ khởi  
 Thao tác : Bấm vào biểu tượng, lập tức có kết quả ngay



- 18) : Cho phép dồn từng cụm chi tiết




- 19) : Cho phép dồn toàn bộ chi tiết để tiết kiệm vải hơn





- 20) : Trở về đầu, cuối, trên, dưới trong sơ đồ

## B) CÁC PHÍM TẮT

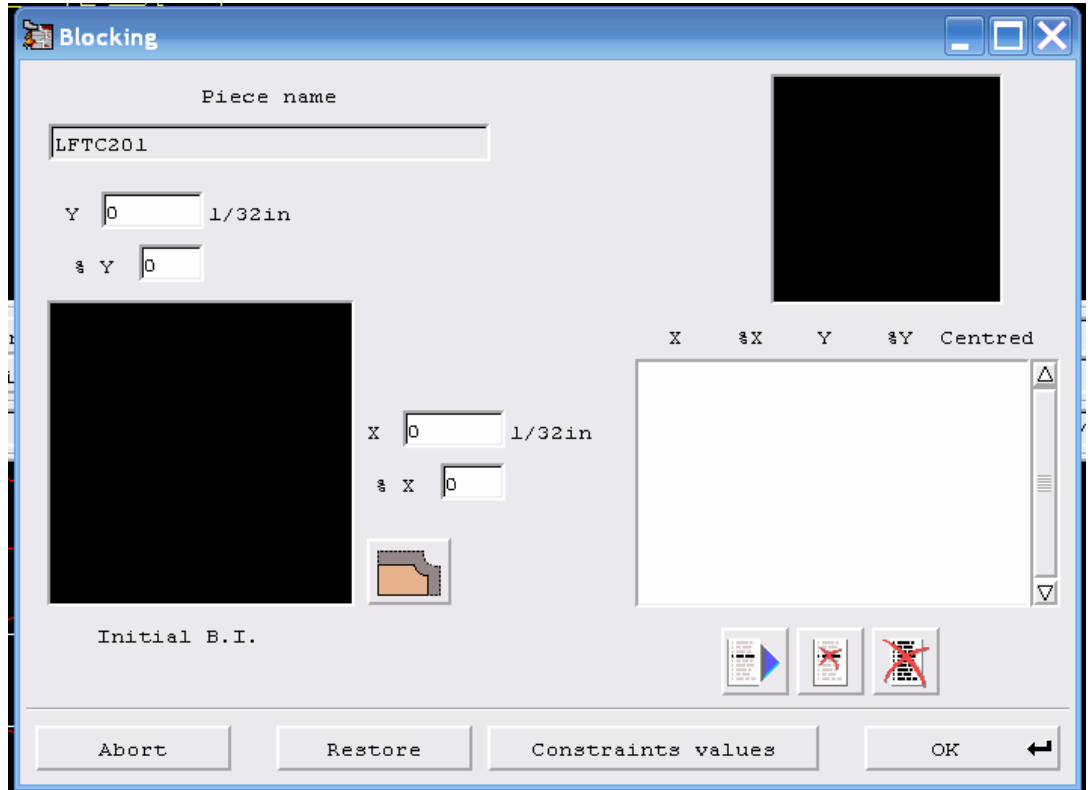
- 1) Bốn phím mũi tên : Cho phép dồn các chi tiết qua phải, trái, lên, xuống trong sơ đồ
- 2) Phím số 1 : Trả chi tiết trở về vị trí cũ trước đó  
 Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, nhấn phím số 1
- 3) Phím số 2, 4, 6, 8 : Cho phép di chuyển từng bước sơ đồ về đầu, cuối, trên, dưới  
 Thao tác : Đặt chuột vào vùng góc, bấm phím 2, 4, 6 hoặc 8
- 4) Phím số 5 : Cho phép xoay chi tiết theo canh sợi được cho
- 5) Phím số 7 :
  - + Trả từng chi tiết lên vùng chọn  
 Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím 7
  - + Hủy bỏ từng chi tiết đã được kết nối  
 Thao tác : Bấm vào biểu tượng kết nối, Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím 7
- 6) Phím số 3, 9 :
  - + Chỉnh khổ vải trực tiếp trong sơ đồ  
 Thao tác : Bấm chuột vào nút Width, sau đó nhấn phím 3 hoặc 9 để tăng hoặc giảm khổ vải
  - + Xoay đá canh chi tiết  
 Thao tác : Bấm chuột vào chi tiết, sau đó nhấn phím 3 hoặc 9 để xoay chi tiết
  - + Phóng to hoặc thu nhỏ cửa sổ vùng góc  
 Thao tác : Bấm chuột vào biểu tượng , sau đó nhấn phím 3 hoặc 9
- 7) Phím dấu chia (/) :
  - + Lấy một cho tiết khác cùng size đang góc, vẫn giữ chi tiết gốc  
 Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím /


- + Lấy một cho tiết khác cùng size đang giác, nhưng trả chi tiết gốc lên vùng chọn  
Thao tác : Bấm chuột vào chi tiết, bấm phím /
- 8) Phím \* : Cho phép lấy toàn bộ số lượng của một chi tiết xuống vùng giác  
Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím \*
- 9) Phím Del : Cho phép lấy từng chi tiết cùng size xuống vùng giác  
Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím Del
- 10) Phím – (dấu trừ): Cho phép lấy một chi tiết giống như chi tiết đang giác, có size nhỏ hơn hoặc lớn hơn và trả chi tiết gốc lên vùng chọn hoặc không trả  
Thao tác : : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím dấu trừ, xuất hiện chi tiết muốn lấy nếu không đúng size mình muốn bấm tiếp phím dấu trừ đến lúc chọn đúng size mình muốn, bấm chuột trái cố định
- 11) Phím + (dấu cộng): Cho phép thêm số lượng của chi tiết nằm ngoài số lượng đã khai báo  
Thao tác : Đặt chuột vào con số nằm dưới chi tiết trên vùng chọn, bấm phím +, sẽ xuất hiện ngay chi tiết muốn thêm, chuột trái cố định
- 12) Phím số 0 + Enter (bấm cả 2 phím) : Nhớ tắt phím Num Lock  
+ Ép cứng chi tiết tại một vị trí mình muốn  
Thao tác : Kéo chi tiết đến vị trí muốn ép, sau đó bấm phím số 0 và Enter  
+ Tạo kết nối cùng lúc của tất cả các chi tiết trong sơ đồ  
Thao tác : Bấm chọn biểu tượng kết nối, đặt chuột vào trong một chi tiết bất kỳ, bấm phím số 0 và Enter, xuất hiện khung bao, kéo chuột để bao các chi tiết muốn kết nối, xong nhấn Enter
- 13) Phím số 0 + 7 (bấm cả 2 phím) : Xoá kết nối tất cả cùng lúc  
Thao tác : Bấm vào biểu tượng kết nối, bấm phím NumLock để tắt số, sau đó đặt chuột vào một góc kết nối bất kỳ trong vùng giác, bấm phím số 0 và 7, lập tức sẽ xoá hết các kết nối
- 14) Phím số 0 + / (bấm cả 2 phím số 0 và phím chia) : Cho phép tạo khoảng cách của một chi tiết  
Thao tác : Bấm chuột vào chi tiết muốn tạo khoảng cách, sau đó bấm phím số 0 và phím dấu chia, xuất hiện hộp thoại, nhập giá trị khoảng cách cho 4 bên chi tiết , bấm OK
- 15) Phím số 0 + Del : Cho phép cắt hoặc dán chi tiết trực tiếp trong vùng giác  
Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết muốn cắt hoặc dán, bấm phím số 0 và Del, xuất hiện



Bấm chọn đường cắt theo ý muốn, bấm trái chuột. Để dán lại chi tiết, bấm chuột vào biểu tượng  (dán một chi tiết),  (dán tất cả)

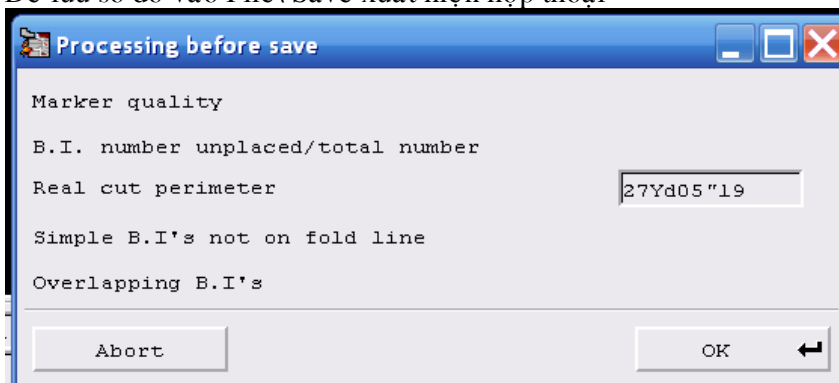
- 16) Phím Shift+F11 : Cho phép di chuyển chi tiết trong vùng giác từng ly một được cho bởi lệnh Moving tolerance  
 Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm Shift và F11, xuất hiện hộp thoại giống như bàn cờ, bấm vào các mũi tên lên xuống hoặc trái phải để di chuyển chi tiết
- 17) Phím B : Tăng chi tiết trực tiếp trong sơ đồ  
 Thao tác : Đặt chuột vào chi tiết, bấm phím B, xuất hiện hộp thoại



Nhập giá trị tăng trong ô Y và X (hoặc cả 2 ô), sau đó bấm chọn vào biểu tượng  để tăng đều xung quanh hoặc tăng qua một phía, xong nhấn OK. Để trả lại vị trí cũ, làm lại thao tác như trên, nhưng nhập giá trị trong ô Y và X bằng 0

#### 6) CÁCH LƯU SƠ ĐỒ ĐANG GIÁC hoặc ĐÃ GIÁC XONG

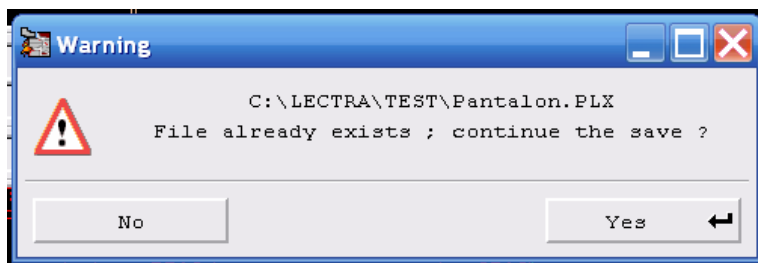
Để lưu sơ đồ vào File\ Save xuất hiện hộp thoại



tin như sau:

- \_B.I number unplaced/ total number : Số lượng chi tiết đã giác
  - \_Real cut perimeter : Tổng số chu vi
  - \_Overlapping B.I's : Số chi tiết bị cắn
- Nếu đồng ý lưu thì nhấn OK, xuất hiện hộp thoại

thông báo một số thông



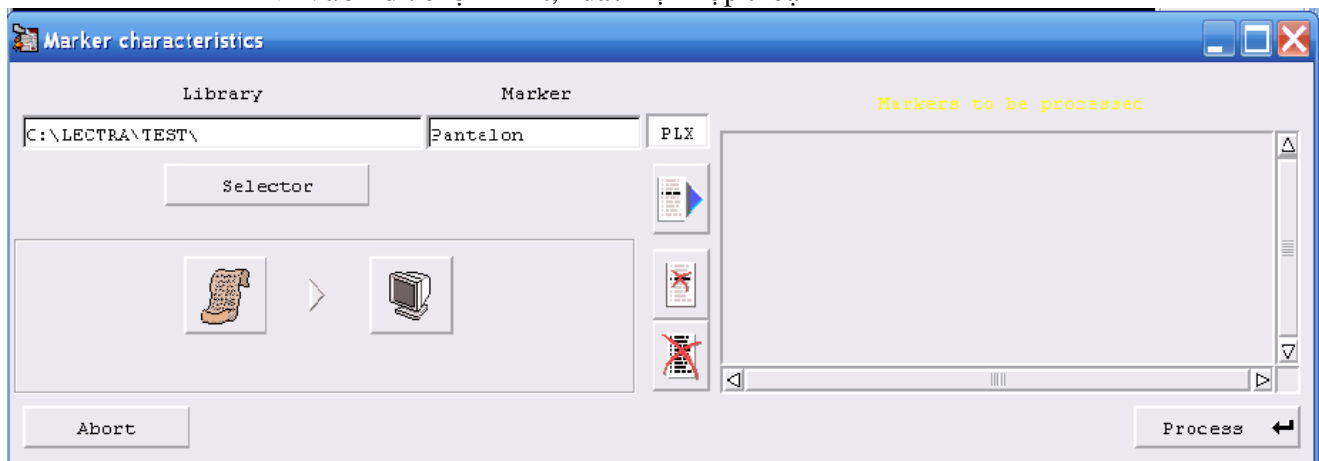
Nhấn Yes

## 7) CÁCH IN THÔNG TIN CỦA CÁC SƠ ĐỒ

Để in thông tin của các sơ đồ đã làm (như tên sơ đồ, hiệu suất, khổ vải, tỷ lệ...)



Thao tác :

- > Đổi đường dẫn
- > Vào Edit chọn Print, xuất hiện hộp thoại



> Bấm chuột vào ô Selector, chọn sơ đồ muốn in thông tin , bấm OK

> Chọn biểu tượng  (in nhiều thông tin), biểu tượng  (ít thông tin)

> Chọn biểu tượng  in ra màn hình, hoặc biểu tượng  in ra máy

> Sau khi chọn lựa xong nhấn Process

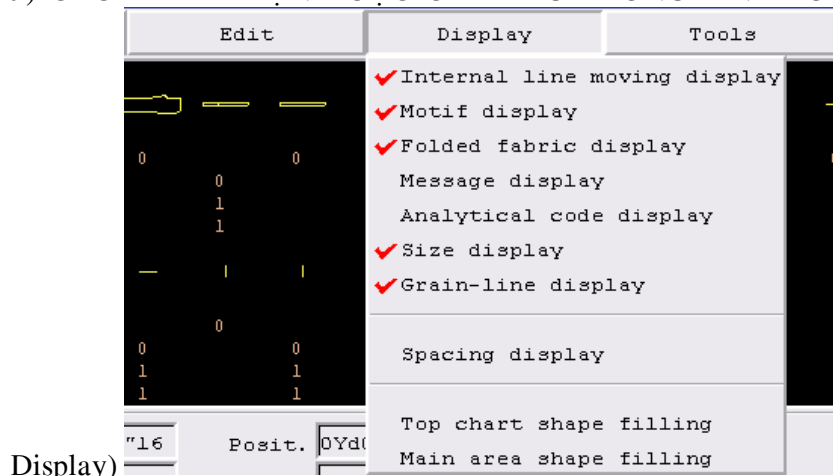
> bấm Abort để đóng hộp thoại

## 8) CÁCH IN SƠ ĐỒ MINI VÀ SƠ ĐỒ THỰC TẾ

Để in sơ đồ, ta phải lưu trước khi in

Thao tác : Vào menu Edit\ Plot, xuất hiện hộp thoại. Để chọn loại máy in bấm configure, xuất hiện hộp thoại, chọn loại máy in, bấm OK\ Abort, xong OK

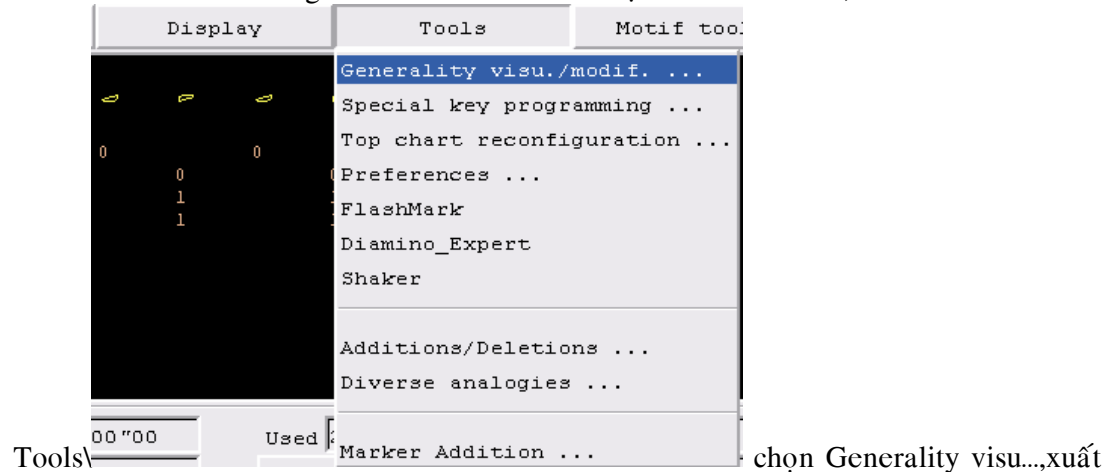
## 9) CÁCH THỂ HIỆN HOẶC CHE DẤU THÔNG TIN TRONG VÙNG GIÁC (trong menu



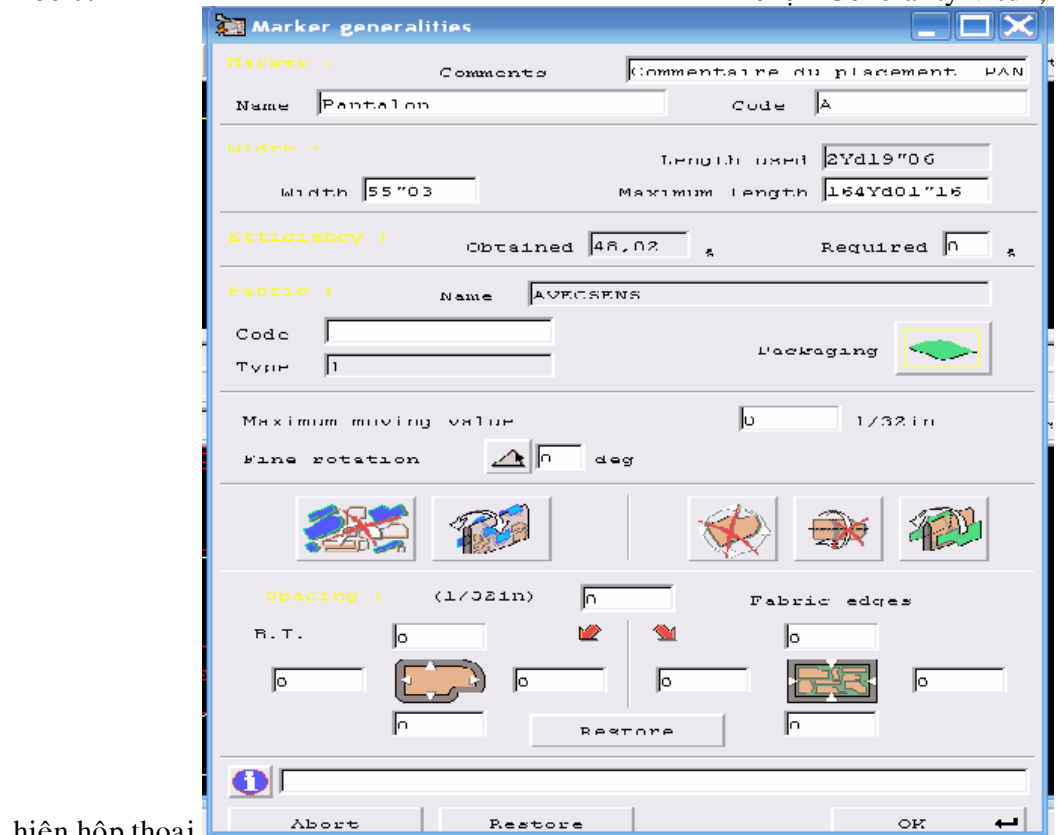
- > Internal line moving display : Thể hiện hoặc che dấu đường nội vi khi di chuyển trong vùng giác
- > Motif display : Thể hiện hoặc che dấu chu kỳ sọc đã khai báo
- > Folded fabric display : Thể hiện hoặc che dấu đường xếp đôi của vải
- > Message display : Thể hiện hoặc che dấu đường ghi chú trên chi tiết
- > Analytical code display : Thể hiện hoặc che dấu mã của chi tiết
- > Size display : Thể hiện hoặc che dấu size trong chi tiết
- > Grain-line display : Thể hiện hoặc che dấu đường canh sợi trong chi tiết
- > Spacing display : Thể hiện hoặc che dấu khoảng cách trên chi tiết
- > Top chart shape filling : Thể hiện hoặc che dấu màu của chi tiết trên vùng chọn
- > Main area shape filling : Thể hiện hoặc che dấu màu của chi tiết trên vùng giác

10) CÁCH CHỈNH SỬA MỘT SỐ THÔNG TIN TRÊN SƠ ĐỒ mà không ảnh hưởng đến cách giác sơ đồ hiện hành

+ Để chỉnh thông tin của một sơ đồ, vào menu



chọn Generalité visu..., xuất



hiện hộp thoại

Hoặc bấm chuột phải vào vùng giác. Chỉnh lại những thông tin mình muốn trong khung màu trắng. Riêng 5 biểu tượng nằm hàng ngang có ý nghĩa như sau :



1\_ : Cho phép xoay hoặc cấm xoay toàn bộ các chi tiết trong một size



2\_ : Cho phép xoay hoặc cấm xoay toàn bộ các chi tiết trên trái vãi đối xứng xếp đôi



3\_ : Cho phép xoay hoặc cấm xoay chi tiết  $180^0$ ,  $90^0$



4\_ : Cho phép lật hoặc cấm lật chi tiết được chọn

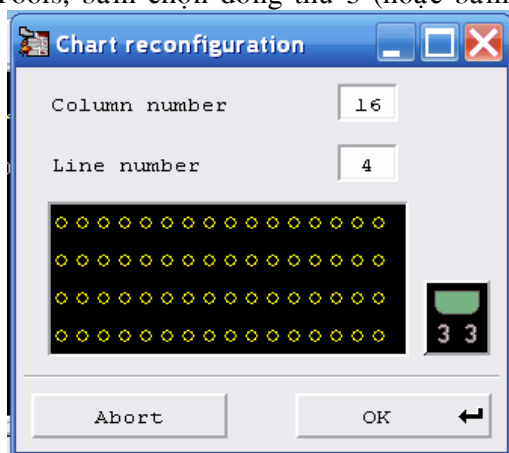


5\_ : Định vị chi tiết trên đường trái vãi xếp đôi

Thay đổi các thông tin xong, bấm OK, lập tức sẽ tác động lên sơ đồ

#### 11) CÁCH SẮP XẾP DÒNG & CỘT CHI TIẾT TRÊN VÙNG CHỌN

Vào menu Tools, bấm chọn dòng thứ 3 (hoặc bấm chuột phải vào vùng chọn),xuất



hiện hộp thoại , nhập số cột trong ô: Column number, và số dòng trong ô: Line number, xong OK

#### 12) CÁCH THÊM SỐ LƯỢNG CỦA SIZE ĐƯỢC CHỌN VÀO TRONG SƠ ĐỒ ĐANG GIÁC

Mở sơ đồ muốn thêm số lượng của size được chọn, vào Tools\ Additions/ Deletions.. xuất hiện hộp thoại





+ Bấm nút Addition

+ Chọn khai báo trong ô Model, Variant, Size, Dir, Qty tương tự như khai báo một sơ đồ mới

+ Bấm biểu tượng  để chuyển qua khung phải

+ Tương tự, khai báo thêm size khác, nếu muốn

+ Có thể thay đổi tên hoặc giữ nguyên tên sơ đồ củ trong khung Marker, bấm OK 2 lần để cập nhật vùng khai báo được chọn

### 13) CÁCH XOÁ SỐ LƯỢNG CỦA SIZE ĐƯỢC CHỌN TRONG SƠ ĐỒ ĐANG MỞ

Thao tác : Mở sơ đồ muốn xoá những files không sử dụng, vào Tools\ Addition.. xuất hiện hộp thoại như trên

+ Bấm nút Deletion

+ Bên trái trình bày những size đang giác, cột State có P là: size đã giác; NP là: chưa giác; PP là: đang giác

+ Bấm chọn dòng muốn xoá

+ Có thể thay đổi tên hoặc giữ nguyên tên sơ đồ củ trong khung Marker, bấm OK 2 lần để cập nhật phần size bị xoá trong sơ đồ

### 14) SAO CHÉP NƯỚC GIÁC SƠ ĐỒ

Để sao chép nước giác của một sơ đồ cho size khác có cùng tỷ lệ. Mở sơ đồ đó ra, vào Tools\ Diverse analogic, xuất hiện hộp thoại

Model

Variant

Size

Model	Variant	Size	Dir.	No
PANTALON	505TO	38:10	0	1
PANTALON	505TO	42:5	1	2
PANTALON	505TO	44	1	3
PANTALON	505TO	50	1	4

+Đây là khung bên trái của hộp thoại, trình bày các size của sơ đồ hiện tại, nhấp chuột vào từng dòng, lập tức trình bày trong các khung Model, Variant và Size của hộp thoại

+ Đổi size hiện tại trong khung size thành size mình muốn, sau đó bấm biểu tượng mũi tên màu xanh, để chuyển qua khung bên phải, làm tương tự cho các dòng còn lại


+Có thể giữ nguyên hoặc thay đổi tên sơ đồ trong khung marker

+ Bấm OK, tự động cập nhật và thay đổi trong sơ đồ

#### 15) CÁCH CẬP NHẬT NHỮNG THAY ĐỔI CỦA CHI TIẾT TỪ THIẾT KẾ VÀO SƠ ĐỒ ĐANG GIÁC

Sơ đồ đã giác xong nhưng chi tiết bên thiết kế thay đổi, yêu cầu bên thiết kế phải cập nhật và lưu chi tiết của mã hàng vào sơ đồ này.

Sau đó mở sơ đồ này lên, vào Tools\ Diverse analogic, xuất hiện hộp thoại, bấm vào

biểu tượng , xong bấm OK để cập nhật vào sơ đồ

#### 16) CÁCH NỐI ĐẦU SƠ ĐỒ

Mở sơ đồ muốn nối (phải cùng khổ vải với sơ đồ hiện hành)

Vào Tools\ Marker Addition..., xuất hiện hộp thoại

Marker Addition

Library

C:\LECTRA\TEST\

Marker

PLX

Access paths

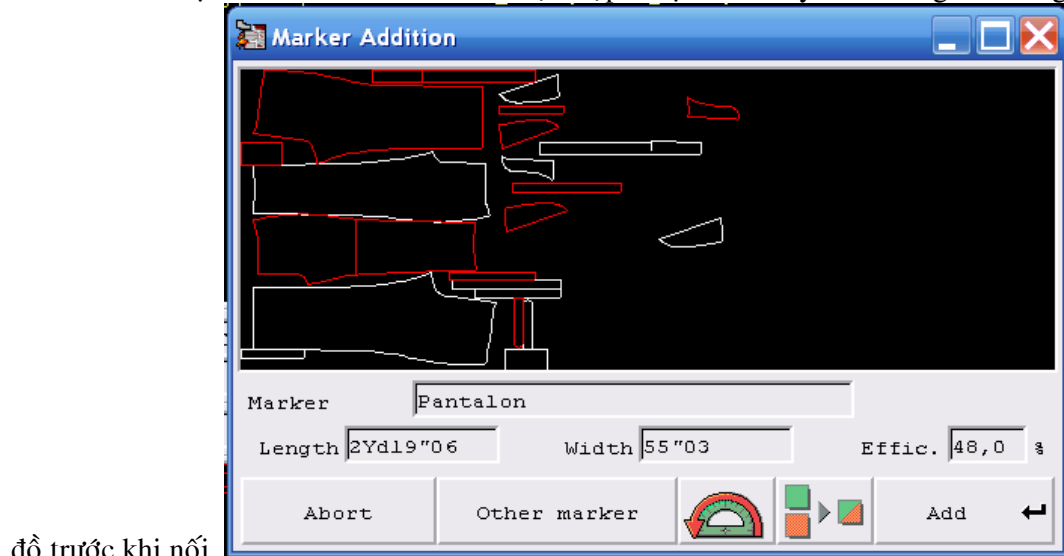
Selector

Abort


OK

bấm vào

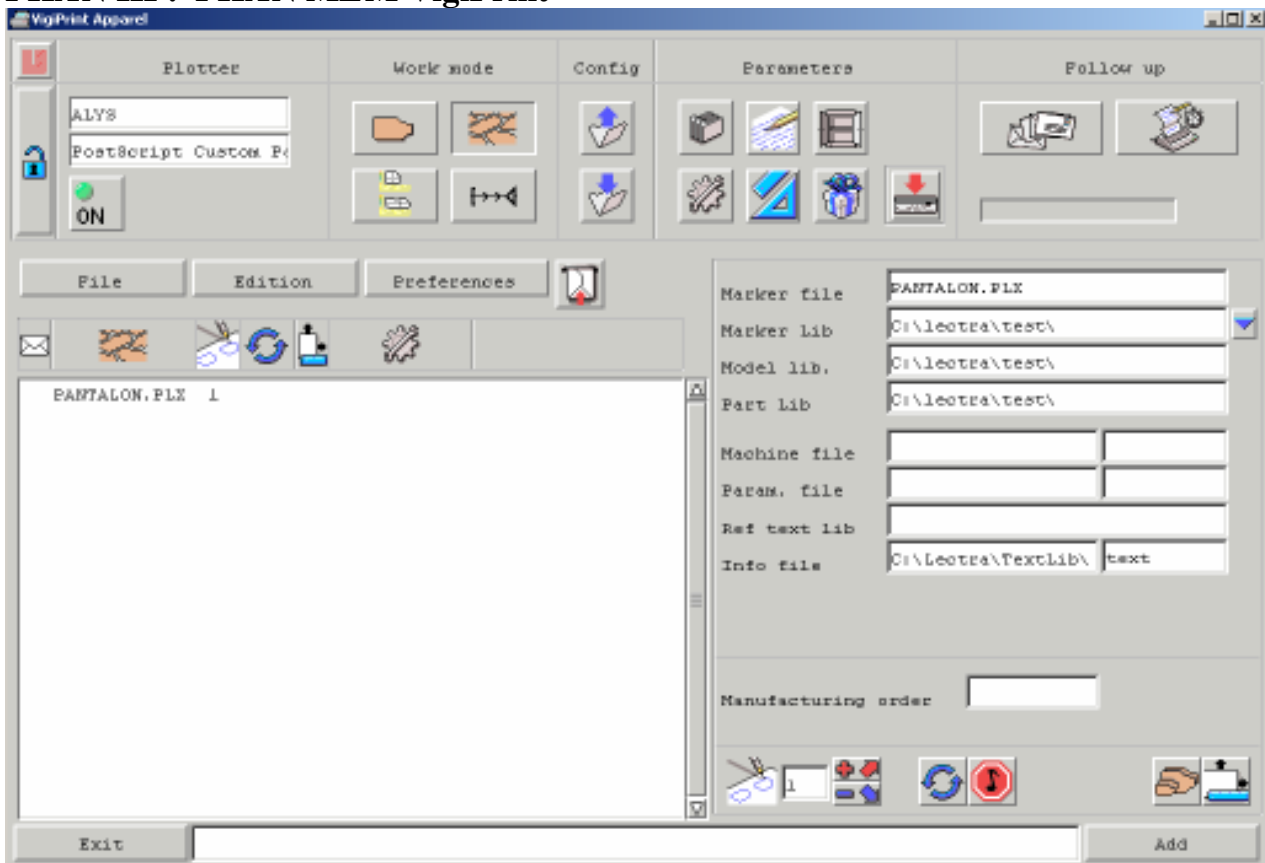
Selector để chọn sơ đồ muốn nối, xuất hiện hộp thoại trình bày hình dáng và thông tin sơ



đồ trước khi nối

Muốn nối đầu hoặc đuôi sơ đồ bấm vào biểu tượng , xong rồi bấm nút Add

### PHẦN III : PHẦN MỀM VigiPrint



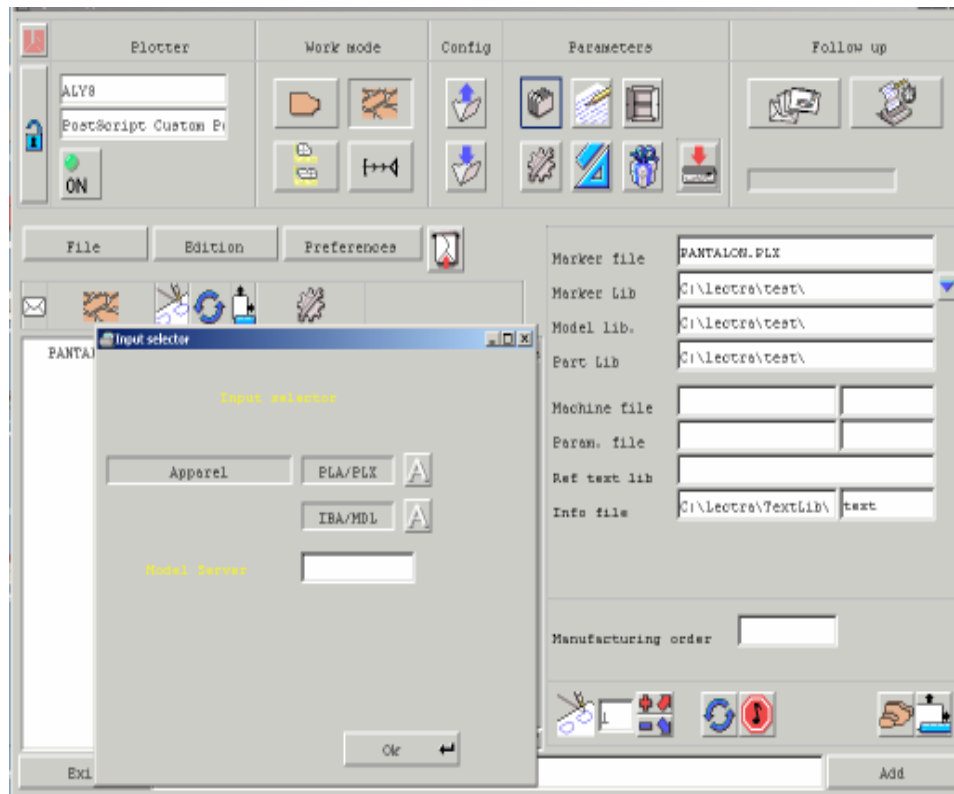
Phần mềm này cho phép in raster hoặc sơ đồ ở dạng thực tế hoặc mini

Cách sử dụng:

Đúp chuột vào biểu tượng VigiPrint, xuất hiện hộp thoại với các vùng như sau :

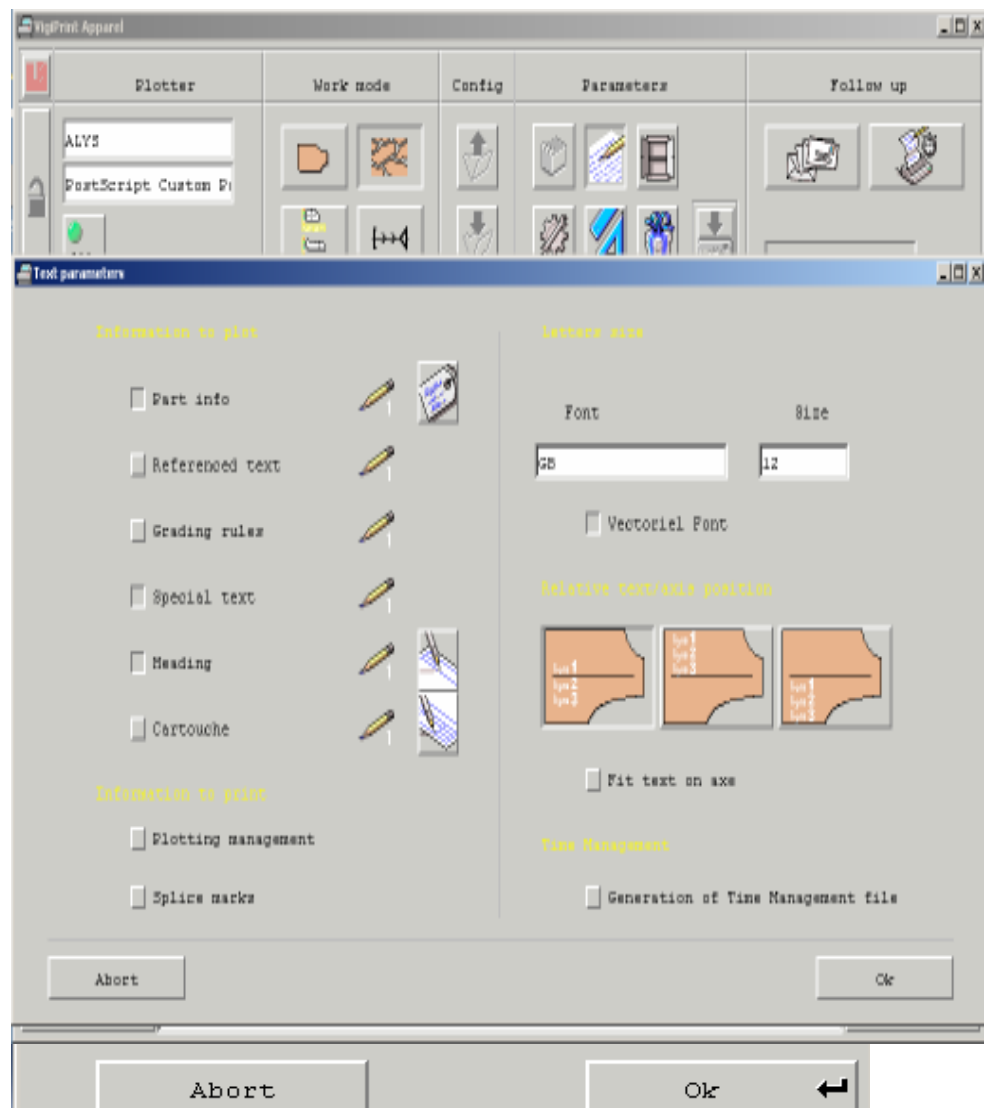
- 1) Vùng ổ khoá: Cho phép mở các tham số trước khi in (Password là: ls)
- 2) Khung Plotter: Chọn loại máy in
- 3) Khung Work mode: Chọn chế độ in (Raster, sơ đồ, bảng chi tiết ..)
- 4) Khung Parameter : Dùng để khai báo tham số đường nét trước khi in

**- Vào biểu tượng cuốn sách .**



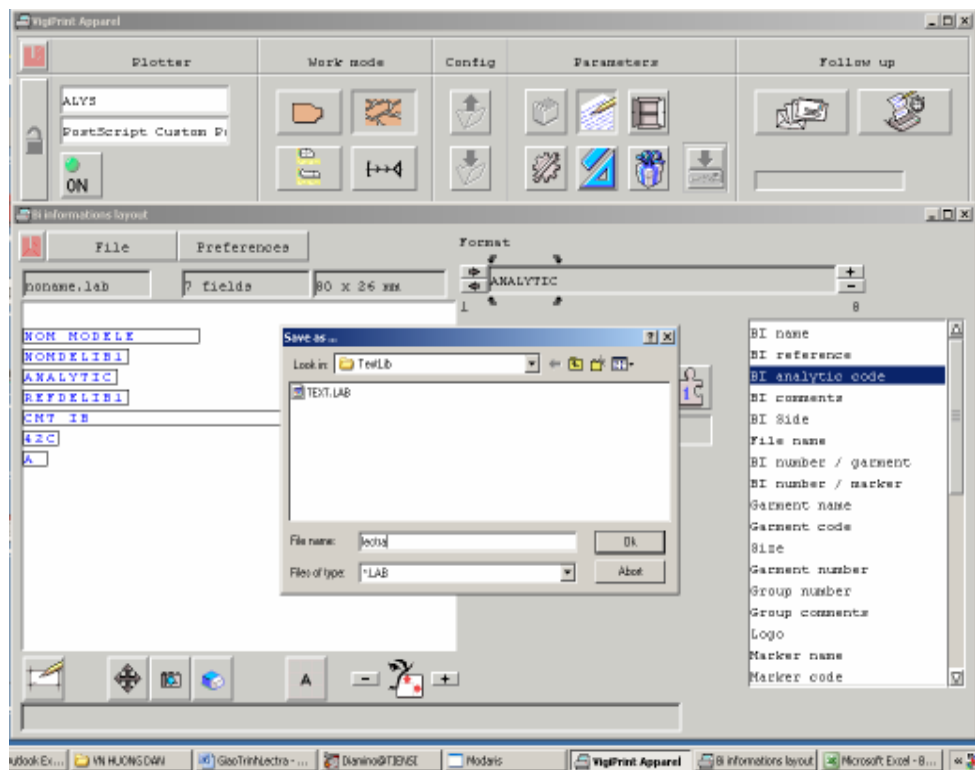
- \* Chọn PLA in sơ đồ dạng đuôi PLA
- \* Chọn PLX in sơ đồ dạng đuôi PLX
- \* Chọn PLA/PLX in sơ đồ dạng đuôi PLA/PLX
- \* Chọn IBA/MDL là thể hiện cột in rập và in model

**- Vào biểu tượng lá thư cây bút nằm ngang.**



Chọn OK

- Part info in những thông tin bên trong tệp (Lúc xuống là chọn ,nổi lên khôn chọn)  
Vào biểu tượng Đồng tiền có quay treo để tạo đuôi .LAB , những thông tin in bên trong chi tiết.



- Special text in những thông tin trên đường canh sợi.
- **Heading** in những thông tin ở đầu sơ đồ.
- Vào trong biểu tượng cây bút đứng ở ngang dòng heading chọn những thông tin cần in ở đầu sơ đồ. Khi Chọn bấm giữ Shift

**Heading definition**

**Parameters list**

- Marker name
- Manufacturing order
- Marker Code
- Garments list
- Length
- Width
- Date
- Efficiency
- Total perimeter
- Scales
- Comments
- Marker Comment
- Repeat

**Comments**

**Heading position**

Beginning

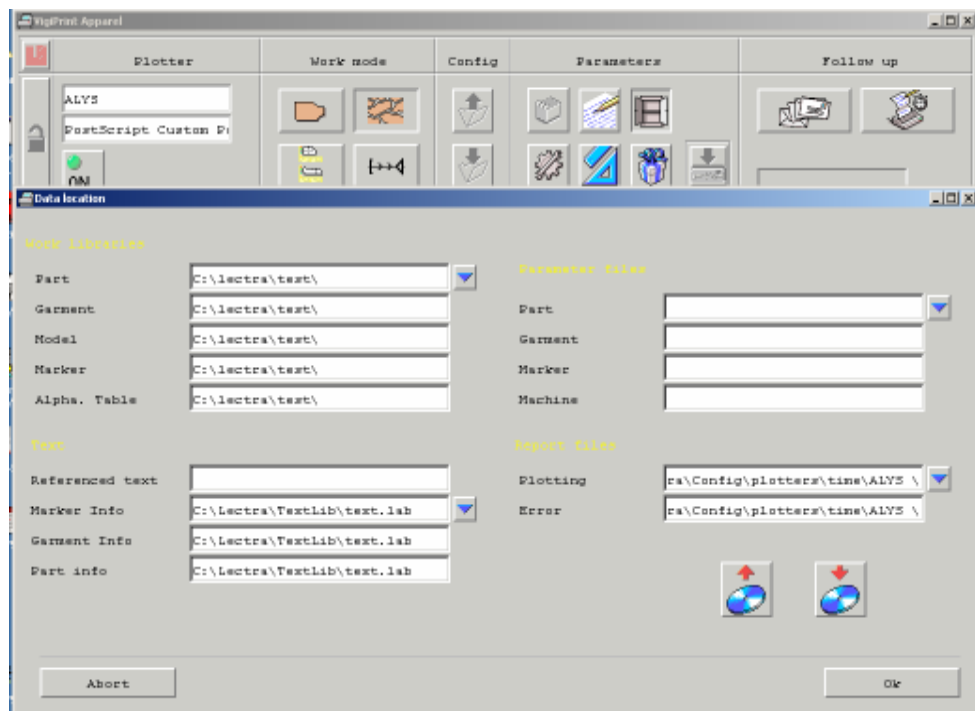
Abort Ok

- Marker name : Tên sơ đồ
- Marker code : Số sơ đồ
- Garments List : Số lượng sản phẩm trên sơ đồ
- Length : Chiều dài sơ đồ
- Width : Khổ sơ đồ
- Date : Ngày Tháng
- Efficiency : %
- Marker comment : In chi chu ở sơ đồ
  - Heading Position : trong lệnh này có 3 menu
- Beginning : In thông tin ở đầu sơ đồ
- Side : In thông tin bên hông sơ đồ
- End : In thông tin ở cuối sơ đồ

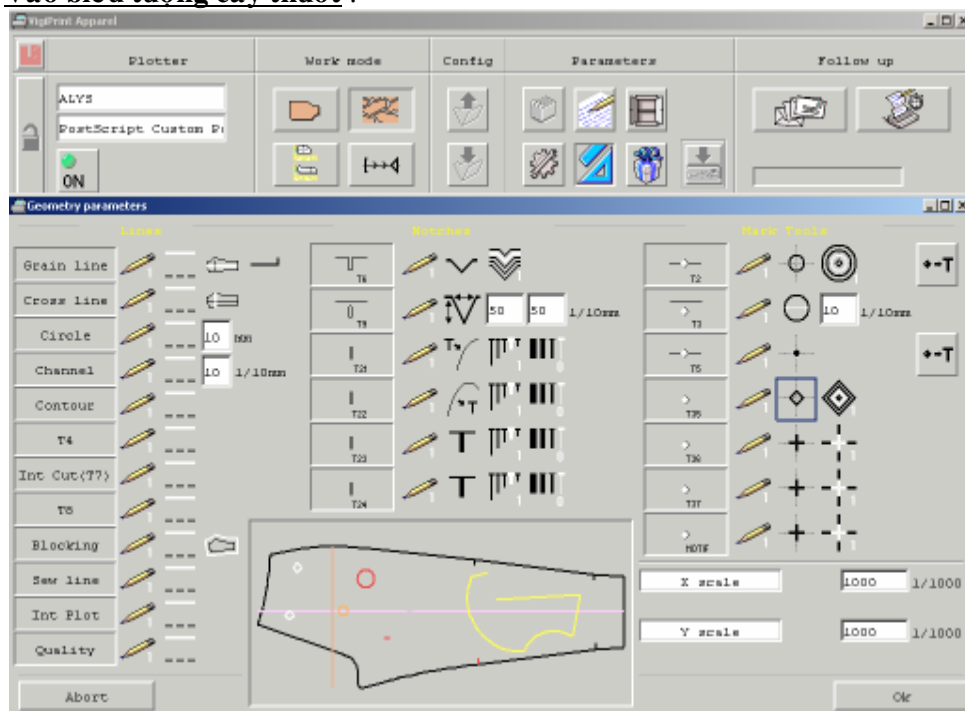
Abort Ok

Chọn OK

- **Vào menu cửa sổ mở:**



- Part : Chọn đường dẫn để in , nhấp 2 lần chuột vào khung trống xuất hiện cửa sổ windows tới file có sơ đồ cần in
  - Marker Info : Chọn đường dẫn file .LAB để in những thông tin bên trong sơ đồ
  - Nhấp 2 lần chuột vào trong khung trống có mũi tên xanh xuất hiện hộp thoại windows chọn tới C/lectra /Textlib/ lectra.lab Bấm chọn OK--- Chọn OK
- Vào biểu tượng cây thước :**



Line : Chọn đường để in

- Grain Line : Canh sợi dọc
- Gross line : Canh sợi ngang
- Circle : In lỗ treo rập



- Channel : In đường bên trong rập nhưng trong modaris có tạo giá trị channel.
- Contour : In đường xung quanh rập ( Bán Thành Phẩm )
- T4: In đường tròn lớn
- Int Cut (T7) : In đường bên trong rập nhưng trong mofaris có tạo giá trị Inter cut.
- T8: In đường tròn nhỏ
- Blocking : In giá trị tăng rập lớn hoặc nhỏ ở bên trong sơ đồ
- Sew line : In đường may ( Thành Phẩm )
- Int Plot : In những đường bên trong không cần tạo giá trị Channel hoặc Intercut.
- Quality :In chu vi
- Bấm OK



Sao khi tạo các thông số trong Parameters phải bấm mũi tên **SAVE** lại

- 5) Khung Follow up: Theo dõi tiến trình in
- 6) Khung phía dưới bên phải : Chọn đường dẫn và tập tin trước khi in
- 7) Khung phía dưới bên trái : Vùng chờ in
- 8) Biểu tượng hình vuông : Gửi lệnh in

#### A) CÁCH IN SƠ ĐỒ

- > Chọn máy in trong khung Plotter
  - > Chọn chế độ in trong khung Work mode
  - > Chọn đường dẫn và sơ đồ trước khi in, bấm 2 lần vào khung Marker Lib xuất hiện hộp thoại, chọn đường dẫn có chứa sơ đồ muốn in, bấm OK
  - > Bấm vào biểu tượng tam giác màu xanh để copy cho các khung phía dưới
  - > Đúp chuột vào khung Marker file xuất hiện hộp thoại, bấm chọn sơ đồ muốn in
  - > Bấm Add để chuyển qua vùng chờ in
- Tương tự cho các sơ đồ khác. Xong rồi bấm vào biểu tượng hình vuông để in



Sao đó có muốn in chọn YES còn không in chọn NO

#### B) CÁCH IN CHI TIẾT

- > Chọn máy in trong khung Plotter
- > Chọn chế độ in trong khung Work mode
- > Khai báo đường dẫn mã hàng, bảng chi tiết và chi tiết muốn in
- > Đúp chuột vào khung Mode Lib, xuất hiện hộp thoại, chọn tên mã hàng, OK
- > Đúp chuột vào khung Variant name xuất hiện hộp thoại, chọn tên bảng chi tiết, OK
- > Đúp chuột vào khung Piece name, xuất hiện hộp thoại, chọn tên chi tiết, OK



Sao đó có muốn in chọn YES còn không in chọn NO

#### C) CÁCH CHỌN FILES MUỐN IN

- > No nest : Cho phép in size chuẩn hoặc size bất kỳ được khai báo  
Thao tác : Bấm chuột vào ô No nest, bấm phím \$ ,rồi nhập size muốn in
- > Complet nest : Cho phép in tất cả các size lồng lên nhau
- > Partical nest : Cho phép in một vài size lồng lên nhau

Thao tác : Bấm chuột vào ô Partical nest, bấm phím \$ ,rồi nhập size muốn in (ví dụ: \$38,\$40,\$42,\$44...)

> Size serial : Cho phép in tất cả các size rời nhau (dùng để in rập)

Sau khi khai báo xong bấm nút Add để chuyển qua vùng chờ in, bấm vào biểu tượng hình vuông để in



Sao đó có muốn in chọn YES còn không in chọn NO

#### D) SƠ ĐỒ ĐANG IN DỪNG MÁY KHÔNG IN

Sơ đồ đang in muốn ngưng để in sơ đồ khác , Bấm vào biểu tượng lá thư ở coat Follow Up xuất hiện khung trắng có những dòng thông tin đang in ,in bao nhiêu sơ đồ thì có bao nhiêu dòng ,bấm giữ shift rồi bấm vào từng dòng 1 vào lệnh Batch chọn lệnh Erase batch 2 lần , lần đầu máy dừng lần thứ 2 mất dòng thông tin đó .Muốn in lại bấm lại biểu tượng lá thư trong menu Follow Up trở lại rồi in lại từ đầu.