

Inngangur

Sé saumaskapur þín hjartans ánægja - og engar takmarkanir ásættanlegar - þá er þessi vél rétta saumavélin.

Og til hamingju með að hafa eignast saumavélina Pfaff Creative 2144, sem er ein alfullkomnasta sauma- og útsaumsvél með fjöldan allan af nýjungum; vél sem mun aðstoða við að breyta frjóum sauma-hugmyndum í raunveruleika.

Já og það hvort sem sauma á útsaum - eða bara venulega sauma þá mun Pfaff Creative 2144 vonandi uppfylla allar óskir í sambandi við saumaskap - og svo er hún svo auðveld í notkun.

Setjið vélina í samband og kveikið á henni. Þegar kviknar á litaskjánum blasa við ykkur ótakmarkaðir möguleikar - snertið skjáinn - snerting er allt sem þarf.

Vélin er með innbyggðan upplýsingabanka „Creative assistant“. Þessi innbyggði upplýsingabanki leiðir ykkur þrep fyrir þrep í gegn um saumaforritin, og er ávallt til taks þegar hentug ráð og upplýsingar vantar.

Áður en byrjað er að sauma, biðjum við um að eytt sé nokkrum tíma í að lesa þennan leiðarvísi. Að sjálfsögðu má prófa á vélinni sjálfri það sem lesið er um hverju sinni. Þetta er auðveldasta leiðin til að kynna hinum mörgum hliðum vélarinnar.

Fljótlega er komist að raun um hversu auðveld vélin er í notkun. Þetta er atriði sem Pfaff hefur ávallt lagt mikla áherslu á.

En höfum þennan formála ekki lengri. Gefið nú hugmyndafluginu lausan tauminn - Pfaff Creative 2144 á vonandi eftir að verða áreiðanlegur félagi í öllum saumaskap - og ef ykkur vantar upplýsingar eða ráð, þá er bara að leita til Pfaff umboðsins, þar sem vélin var keypt og þeir verða örugglega reiðubúnir til aðstoðar. Góða skemmtun.

með bestu kveðjum

VSM Group AB

Inngangur þýðenda

Það er ekki hlaupið að því að þýða tölvu og tæknimál yfir á íslensku, því á báðum þessum sviðum vantar mikið af góðum íslenskum orðum. Í sambandi við tæknimál saumavélarinnar notum við orð, sem við höfum notað í áratugi en örugglega eru sum þeirra ykkur mjög framandi. Svipað á sér stað með tölvumálið - þar er mikið af orðum sem þið hafið örugglega aldrei heyrt áður, en að mestu leyti höfum við stuðst við alveg frábært tölvuorðasafn frá Íslenskri málnefnd. Hér hafa sérfræðingar á sviði tölvufræða setið yfir erfiðum orðum og reynt að íslenska þau, og eru mörg þeirra hreinasta snilld. Nokkur orð þeirra treystum við okkur hins vegar ekki til að nota og í þeim tilfellum höfum við farið í kring um þessi orð og reynt að gera þau skiljanleg á annan hátt.

Við vitum að það má setja út á þessa þýðingu á mörgum stöðum, en við vonum hins vegar að þessi þýðing hjálpi ykkur nokkuð. Ef þið rekist á „alvarlegar“ þýðingarskekkjur væri hins vegar gott að fréttu af þeim.

Reykjavík 2002

KM / HM

km@pfaff.is

Hvernig á að nota þennan leiðarvísi

Til að gera notkun þessa leiðarvísis eins auðveldan og notkun vélarinnar sjálfrar, þá höfum við byggt hann upp á einfaldan hátt. Fjöldinn allur af litmyndum og skýringarteikningum sýna á greinilegan hátt hversu auðvelt er að nota sauma og útsauma.

Hinir ýmsu kaflar eru;

1. Yfirlit: Hér er fjallað um vélina sjálfa og þá sauma sem eru innbyggðir í hana. Hér er líka fjallað um hin ýmsu skýringarták og aðgerðir sem eru í vélinni. Lesið þennan kafla til að kynnst vélinni og til aðstoðar þegar vélin er í notkun.
2. Upplýsingar um vélina: Þessi kaflar fjallar um tæknilega og vélræna hluti vélarinnar og er með mörgum skýringarmyndum um alla þessa þætti eins og t.d. þræðingu, hvernig spólað er á spóluna o.s.frv.
3. Frumkynning á vélinni Pfaff Creative 2144: Í þessum kafla er að finna allar leiðbeiningar um notkun vélarinnar;
 - Almennar upplýsingar um notkun lita-snertiskjásins
 - Hvernig nota á „Creative upplýsingarnar (Creative Assistant) leiðbeiningarnar
 - Hvernig á að nota vélina sjálfa.
 - Lýsingar á vali á forritum og staðvísa forritinu
4. **Hvernig lita-snertiskjáriinn er notaður:** Í þessum kafla er farið yfir hina ýmsu möguleika á stillingu og saumum, sem hægt er að velja með snertiskjánnum eins og t.d. hnappagöt, samsetningu á mynsturröðum, útsaum o.fl.
5. **Saumahjálpin:** Þessi kaflar er um saumahjálpinna (Sewing Assistant) eða „alfræðibókina“ um saumaskap; en hér er hægt að fletta upp og finna lýsingar á hinum ýmsu saumum sem eru innbyggðir í 2144.
6. **Útsaumshjálpin:** Hér er lýst ýmsum aðferðum og tækni við útsauma með Pfaff 2144
7. **Fylgihlutir og aukahlutir:** Hér er öllum fylgihlutum lýst og einnig er hér að finna lýsingu á ýmsum aukafótum og aukahlutum, sem hægt er að fá fyrir vélina. Þeim er lýst með myndum og notkun þeirra útskýrð.
8. **Gangtruflanir og ráð við þeim:** Hér er farið yfir ýmsar gangtruflanir sem upp geta komið og hvernig best er að bregðast við þeim.
9. **Eiginn kaflar:** Hér er safnað saman minnisþingum og bætt inn aukasíðum ef þær koma.

Tungumálið sem birtist í Pfaff Creative 2144 er annaðhvort enska eða sænska ef umboðsaðilinn, þar sem vélin er keypt hefur ekki breytt því. Eigi hins vegar að breyta yfir í annað tungumál, þá er það mjög auðvelt. Sjá bls. 18 í kafla 3. Því miður var ekki hægt að fá Íslensku í vélina, en e.t.v. kemur það seinna.

Allar upplýsingar í þessum leiðarvísi eru samkvæmt nýjustu upplýsingum um vélina. Pfaff fær hins vegar stöðugt óskir frá eigendum og umboðsaðilum Pfaff Creative véla um alla mögulega hluti og óskir um breytingar. Þessar óskir verða oft að raunveruleika og þá er hugbúnaði vélarinnar breytt. Allar breytingar og viðbætur við leiðarvísa er hægt að sækja á internetinu.

Nánari upplýsingar fást með því að hafa samband við umboðsaðilann í viðkomandi landi eða með því að heimsækja vefsíðu okkar

www.pfaff.com

ÖRYGGISLEIÐBEININGAR

Þessi saumavél er hönnuð í samræmi við staðla IEC/EN 60335-2-28.

Rafmagnstenging

- Rafmagnsspennan verður að vera sú sama og gefin er upp á kennisþjaldinu.

Öryggisatriði

- Notið vélna aldrei sem leikfang.
Ef vélin er notuð af börnum eða nálægt börnum, þá verður ávallt að fylgjast vel með.
- Skiljið saumavélina aldrei eftir í sambandi við rafmagn.
- Takið saumavélina ávallt úr sambandi við rafmagn þegar hætt er að nota hana, og eins þegar verið er að hreinsa hana.
- Slökkvið ávallt á vélinni ("0") þegar unnið er nálægt nálarvæðinu, t.d. þegar verið er að þræða vélna, skipt er um nál, saumfót eða spólan sett í o.s.frv.
- Notið vélna aldrei ef rafmagnsleiðslurnar eða klærnar á þeim eru skemmdar.
- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir hreyfanlegum hlutum vélarinnar, og aðgætið sérstaklega að fingur verði ekki fyrir nálinni þegar vélin er í gangi.
- Notið saumavélina eingöngu í þeim tilgangi sem lýst er í leiðarvísir vélarinnar og notið eingöngu fylgihluti sem mælt er með af framleiðanda vélarinnar.
- Takið vélna ávallt úr sambandi þegar skipta þarf um peru í vélinni. Notið ávallt samskonar gerð af peru og var í vélinni, (volt og wött).

Sum efni innihalda mjög mikil litarefni sem geta e.t.v. gefið frá sér lit yfir í önnur efni og jafnvel einnig skilið eftir litabletti á vélinni. Það getur verið mjög erfitt og jafnvel ómögulegt að ná þessum litum aftur af.

Flís og gallabuxnaefni og sérstaklega rauð og blá efni innihalda oft mikið af litarefnum.

Ef ykkur grunar að efnin/fullunninn fatnaður innihaldi of mikið af litarefnum, þá ráðleggjum við ykkur að þvo þau áður en þið saumið til að koma í veg fyrir smit.

1 Yfirlit

Hlutir vélarinnar	1-1
Hlutir útsaumstækisins	1-2
Yfirlit yfir sauma	1-3
Útskýringar á táknum	1-9 – 1-23

2 Upplýsingar um vélna

Tenging við rafmagn	2-1
Mötstaðan tengd	2-1
Aðalrofi	2-1
Birtustillir fyrir skjá	2-1
Fellilokið	2-2
Hólf fyrir fylgihluti	2-2
Fríarmur	2-2
Spólun	2-2
Gríparinn / lokið yfir gríparanum	2-6
Spóluhúsið tekið úr gríparanum	2-6
Tvinnastillingar	2-6
Spólan sett í spóluhúsið	2-7
Spóluhúsið sett í gríparann	2-7
Nálin þrædd	2-8
Þræðari fyrir nálina	2-8
Vaki fyrir undirtvinnann	2-9
Fótlyftir	2-9
Undirtvinna náð upp	2-9
Tvinnahnífur	2-9
Skipt um saumfót	2-10
Rafræn fótlyfta	2-10
Skipt um nál	2-11
Tvíburanálar þræddar	2-11
Innbyggði efri flytjarinn	2-12
Neðri flytjarinn tekinn úr sambandi	2-12
Skipt um peru	2-13
Skipt um stingplötu	2-13
Útsaumur í ramma	2-14
Efri flytjarinn tekinn úr sambandi	2-14
Fjarlægð hnéspaðann	2-14
Útsaumsfóturinn settur á	2-14
Útsaumstækið tengt við vélna	2-15
Disklingur settur í	2-15
Útsaumsramminn	2-16
Ramminn tengdur við útsaumstækið	2-16
Ramminn fjarlægður	2-16
Útsaumstækið tekið af vélinni	2-16

3 Almennar upplýsingar um notkun vélarinnar

Aðgerðarhnappar	3-1
Tólaborðið	3-2
Tólaborðið eftir opnun upplýsingabankans	3-2
Leiðbeiningar um notkun vélarinnar	3-2
Spor eða mynstur valið	3-3
Stillingum breytt	3-4
Eitt mynstur í einu	3-4

Heftingar stilltar	3-5
Hefting í lok þess saums sem verið er að sauma	3-6
Fleiri valkostir	3-6
Forrituð saumlengd	3-6
Forritið vistað	3-7
Tvíburanálar	3-9
Fríhendis saumur	3-10
Fjögurra átta saumur (ferhyrningar)	3-10
Valmynd fyrir sauma	3-11
Gagnabankinn (Creative Assistant)	3-14
Samhengis valmynd	3-18
Slökkt á opunar valmynd	3-19
Aðgerðir í samhengis-valmynd (context menu)	3-19
Persónuleg valmynd	3-22
Demo	3-25
Upplýsingar um mynstur / mynsturraðir	3-26
Uppfærsla á Pfaff creative 2144	3-27

4 Hvernig nota á lita-snerti-skjáinn

Zik zak spor valið	4-1
Valmynd fyrir sauma	4-1
Sporstillingum breytt	4-2
Saumaaðgerðir og forrit	4-2
Forrit fyrir þræðispor	4-3
Zik zak með nálarstöðu til hægri	4-3
Mjókkun og/eða breikkun (Tapering)	4-4
Val á skrautsaumum	4-5
Sporstillingum breytt	4-5
Hnappagöt	4-6
Töluáfesting	4-8
Ístopp og heftingar	4-9
Fríhendis ístopp / útsaumur / bútsaumur	4-10
Stafróf	4-11
Einstök mynstur saumuð	4-13
Sjálfvirk staðsetning rammans	4-14
Breytt um lit á skjánum	4-14
Litabreytingar á skjá	4-15
Val á rammastærð	4-15
Sjálfvirk rammastaðsetning	4-16
Útsaumur á einum litarhluta	4-16
Geymslustaða útsaumsrammans	4-16
Mynstrið staðsett á efnið sem spennt er í rammann	4-17
Staðsetning mynstra í útsaumsrammanum	4-18
Útsaumur með einum lit	4-19
Útsaumur í mörgum litum	4-19
Skipt um lit í útsaumi	4-20
“Stokkið yfir spor” þegar saumað er út með mörgum litum	4-20
Útsaumur á aðeins einum mynsturhluta	4-21
“Stokkið yfir spor” þegar aðeins einn mynsturhluti er saumaður út”	4-21
Saumað með útsaumstækið tengt við saumavélna	4-21
Útsaumur á bókstöfum og tölustöfum	4-21
Creative disklingur undirbúinn fyrir vistun	4-24
Röð af saumum	4-25



“Spora-hönnuður” (Stitch Creator)	4-32
Mynstrum blandað saman	4-44
Stafir og mynstur saumuð í boga	4-44
Sjálfvirk spormyndun	4-49
Mynstur í röð súmað að	4-59
Creative gagnabankinn (Data Manager)	4-62

5 Saumahjálpin

Saumar sem ekki teygjast	5-2
Teygjanlegir saumar	5-4
Önnur saumatækni	5-6
Rennilásar	5-7
Hnappagöt	5-9
Töluáfesting	5-12
Kóssar	5-12
Smokksaumur	5-13
Ístopp	5-14 – 5-16
Skeljasaumur	5-17
Földun	5-18

6 Útsaumshjálp

Tækni við útsauma	6-2
Saumfætur	6-2
Leiðréttingar á saumum	6-2
Undirlegg fyrir efni	6-2
Límefni á úðabrúsa	6-2
Útsaumur án útsaumstækisins	6-3 – 6-15
Gatasaumur	6-3
Húllsaumur	6-4
Krosssaumur	6-6
Bútasaumur / Vattsaumur	6-7
Útsaumur með tvíburanál	6-9
Mjókkan og/eða breikkun (Tapering)	6-10
Maxi saumar saumaðir án útsaumstækisins	6-11
Útsaumstækið	6-12
Efnið spennt í ramma	6-14
Járnklemmur fyrir þunn efni	6-15
Útsaumsfóturinn staðsettur	6-15
Útsaumur með útsaumstækinu	6-16 – 6-30
Feneyjarsaumur (Richelieu)	6-16
Applíkeringar með útsaumsmyndum	6-17
Step útsaumsefnið	6-17
Þykk undirleggsefni	6-18
Puffy svampefnið	6-18

Prisma 3-D þrívíddarfilman	6-18
Útsaumun blúnda	6-18
Útsaumur á mjög þunn efni	6-19
Útsaumur á finprjónuð efni eins og t.d. Jersey	6-19
Útsaumur á frotté	6-20
Útsaumur á leður	6-20
Útsaumur á flauel og flos	6-20
Útsaumur á prjónuð og ofin efni	6-21
Útsaumur á litla efnisbúta	6-21
Vattstunga með mynstrum af disklingum	6-21
Útsaums sniðmátið	6-22
Mynstrum blandað í stórt mynstur	6-23
Útsaumaður texti	6-26
Viðbót við mynstur staðsett	6-26
Mynstrum blandað saman	6-27

7 Fylgihlutir og aukahlutir

Fylgihlutir	7-1 – 7-4
Fáanlegir aukahlutir	7-5 – 7-18
Nálartafla	7-19

8 Gangtruflanir og ráð við þeim

Vegna sauma	8-1
Vegna útsauma	8-2
Efnisyfirlit í stafrófsröð	8-3



Yfirlit

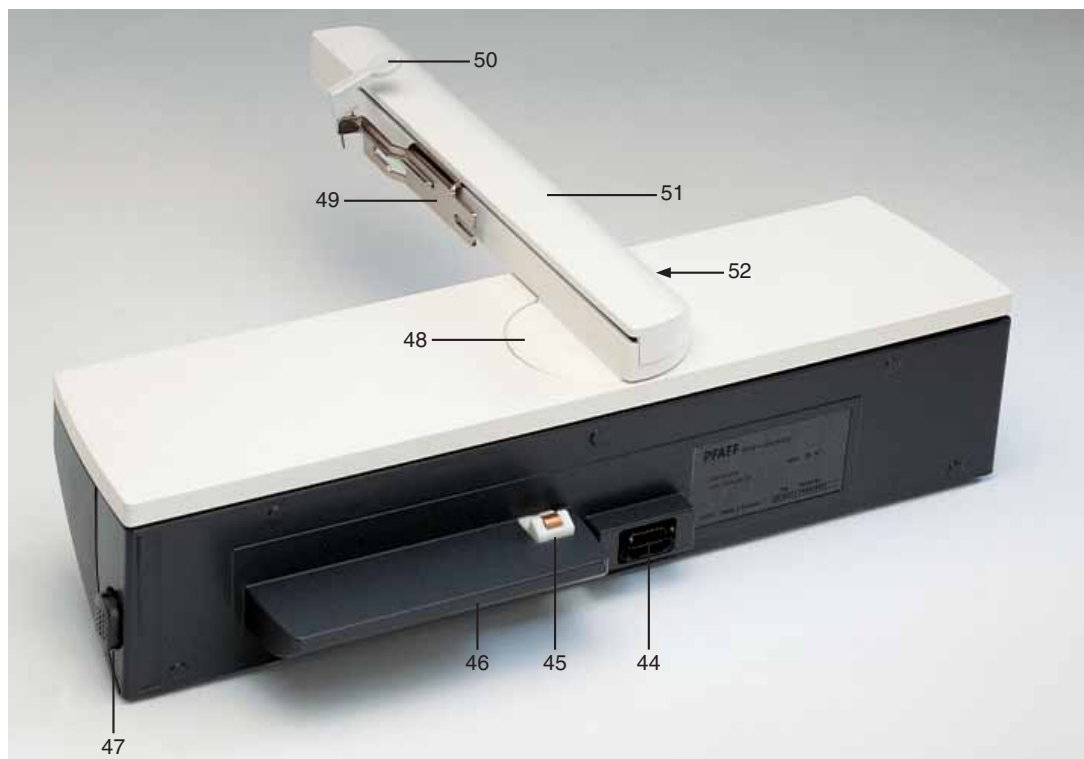
Hlutir vélarinnar 2144

- 1 Fellilok með myndum af saumum
- 2 Lita-snertiskjár
- 3 Botnplata
- 4 Takki fyrir flytjara
- 5 Gat til að tengja hnésþaða
- 6 Grípari (fyrir innan lokið)
- 7 Flytjari
- 8 Fríarmur
- 9 Fóthalda með fæti
- 10 Þræðari fyrir nál
- 11 Nálarhalda
- 12 Tvinnahnífur
- 13 Takki “afturábak saumur”
- 14 Aðvörunarljós fyrir neðri tvinna
- 15 Tengill fyrir útsaumstæki
- 16 Þráðgjafi
- 17 Tvinnaspenna fyrir þræðingu og spólun
- 18 Tvinnastýring fyrir þræðingu og spólun
- 19 Keflispinni með skífu
- 20 Gat fyrir annan keflispinna
- 21 Gat fyrir þriðja keflispinnann
- 22 Spóluvaki
- 23 Spólari



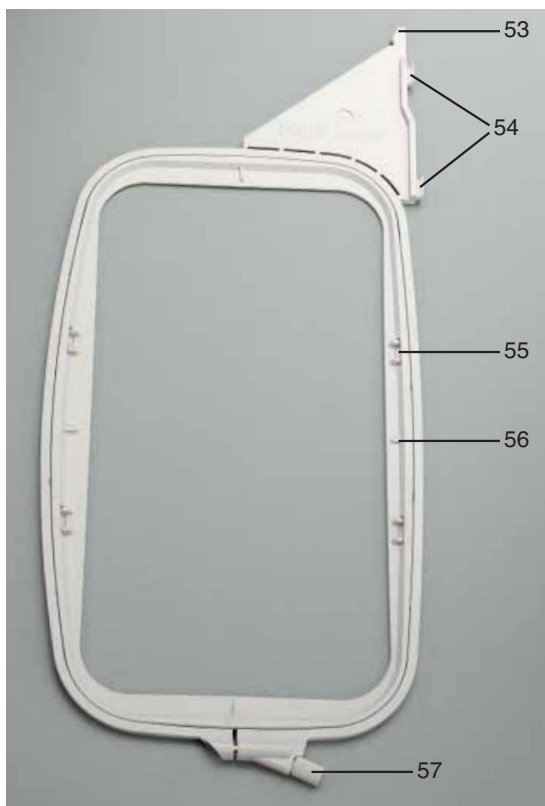
- 24 Handhjól
- 25 Birtustillir fyrir skjá
- 26 Takkar til að losa disklinga
- 27 Raufar f. fremra og aftara disklingadrif
- 28 Rofi til að breyta rafspennu
- 29 Tengill fyrir rafmagn
- 30 Tengill fyrir mótstöðu
- 31 Aðalrofi
- 32 Vinnuborð sem hægt er að fjarlægja
- 33 Stingplata
- 34 Tvinnastýringar (hægri og vinstri)
- 35 Pera (hám. 5 W)
- 36 Þræðiraufar
- 37 Handfang
- 38 Takki “tvinnahnífur”
- 39 Takki “byrjun á mynstri”
- 40 Takki “saumað hægt”
- 41 Takki “nálin upp / nálin niður”
- 42 Fótlyftir
- 43 Innbyggður efri flytjari





Hlutir útsaumstækisins

- 44 Tengill fyrir vélina
- 45 Smella til að festa tækið við vélina
- 46 Stýring
- 47 Takki til að losa tækið frá vélinni
- 48 Svæði fyrir útsaumsarm
- 49 Járnstýring til að festa útsaumsramma
- 50 Takki til að losa tækið frá vélinni
- 51 Útsaumsarmur
- 52 Niðurfellt hak til að lyfta og snúa útsaumsarminum



Hlutir útsaumsrammans

- 53 Stýripinni
- 54 Tveir stýripinnar til að halda ramma
- 55 Rifflur til að festa spennur
- 56 Nibbur til að staðsetja mát
- 57 Festiskrúfa fyrir efni

Yfirlit yfir sauma creative 2144



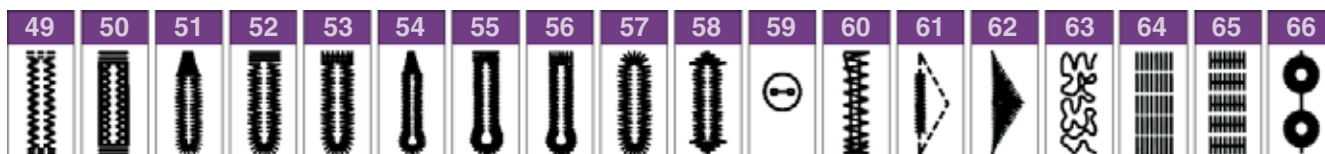
Saumur Nr.	Lýsing	Notist við	Breidd allt að mm
1	Beint spor með 19 sporlegustillingum	Fyrir alla beina sauma og 6mm stungusauma. Hægt er að stilla nálina í 19 mismunandi stillingar í fætinum fyrir kantstungur o.fl.	–
2	Teygjanlegur 3ja þrepa beinn saumur með 19 sporlegustillingum	Fyrir sauma sem mikið reynir á. Sporið teygist eins og efnið sjálft. Hentugt á skrefsauma og sauma á íþróttafatnað. Sporlengd er stillanleg allt upp í 6 mm. lengd.	–
3	Zik Zak	Til að kasta sauma, fyrir applíkeringar, blúndur o.fl.	9
4	Teygjanlegur saumur með 2 millisporum	Til að sauma teygjur á efni, setja í bætur og gera við rifur á teygjanlegum efnum.	7
5	Afturábak saumur	Beinn saumur afturábak - hentugur til að blanda inn í sauma í mynsturröðum.	–
6	Teygjanlegur skelja-saumur	Fallegur fald og jaðarsaumur á mjúk, þunn og teygjanleg efni	6
7	Vöflusaumur	Til að sauma teygjuþræði á efni, skeyta saman frottéefnum o.fl.	7
8	Teygjanlegur saumur með einu millispori	Til að sauma teygjur á efni, setja í bætur og gera við rifur á teygjanlegum efnum	7
9	Teygjanlegur þrefaldur teygjusaumur	Til að setja teygjur í íþróttafatnað og baðfatnað. (sérstaklega sterkur saumur fyrir þrjónuð efni)	6
10	Applíkeringarspor	Sérstaklega hentugt fyrir applíkeringar þar sem sporið er svo þétt	6
11	Fjaðrasaumur	Fallegur saumur t.d. á jaðra þar sem tvö efni mætast	7
12	Teygjanlegt skrautspor	Til að sauma yfir ullar eða gúmmíþræði, Fyrir rykkingar og smokksaum	6
13	Króksaumur	Mjög sterkur og teygjanlegur saumur sem hentar mjög vel á íþróttafatnað	7
14	Teygjanlegt 3ja þrepa zik zak	Til að sauma teygjur á íþrótt og baðfatnað. Hentar einnig vel sem saumur á falda.	6
15	Bútasaumsspor með 13 nálastöðum	Fyrir bútasaum	–
16	Bútasaumsspor	Bútasaumsspor með skreytingu	9
17	Bútasaumsspor	Bútasaumsspor með skreytingu.	4,5

Yfirlit yfir sauma creative 2144



Saumur Nr.	Lýsing	Notist við	Breidd allt að mm
18	Spor fyrir bútasaum og applíkeringar	Fyrir applíkeringar í bútasaum. Lítur út eins og handunnið spor	9
19	Lokað overlockspor með jaðarþræði	Til að sauma saman og loka samtímis jöðrum á teygjanlegum efnum og efnum sem vilja rakna og trosna.	7,5
20	Lokað overlockspor	Til að sauma saman og loka samtímis jöðrum í einum saum.	6
21	Jaðarspor	Til að ganga frá jöðrum á teygjanlegum efnum	7,5
22	Zik Zak (sporlega frá hægri eða vinstri)	Til að ganga frá jöðrum, fyrir applíkeringar, sauma í blúndur. (Hægt að sauma út frá vinstri eða hægri hlið með því að nota takkann fyrir mynsturspeglun)	6
23	Opið overlockspor	Til að sauma saman ofin efni og ganga frá jöðrum um leið	7,5
24	Overlockspor	Til að ganga frá jöðrum á frotté efnum	7,5
25	Viðgerðarspor fyrir fínt þrjón	Mjög teygjanlegt og sterkt viðgerðarspor fyrir þunnt þrjón	7,5
26	Lokað overlockspor	Til að ganga frá jöðrum á venjulegum efnum. Til að ganga frá földum	6
27	Peysusaumur	Teygjanlegur jaðar og frágangssaumur fyrir gróf ofin eða þrjónuð efni og jersey efni	7,5
28	Opið overlockspor	Til að sauma saman ofin og fín þrjónuð efni og ganga samtímis frá jöðrum	7,5
29	Þekjusaumur	Til að sauma saman frotté og jersey efni. Til að setja í bætur og til að sauma yfir falda.	9
30	Blindföldunarspor	Fyrir blindfalda á buxum, pilsu o.fl.	6
31	Teygjanlegt blindf.spor	Fyrir blindfalda á teygjanlegum efnum	6
32	Þræðispor	Til að þræða saman sniðhluta með löngum sporum	–
47	Skyrtuhnappagöt	Skyrtuhnappagöt fyrir skyrtur, blússur, sængurfatnað o.fl.	5,5
48	Venjuleg hnappagöt	Fyrir hnappagöt á skyrtur, blússur o.fl.	–

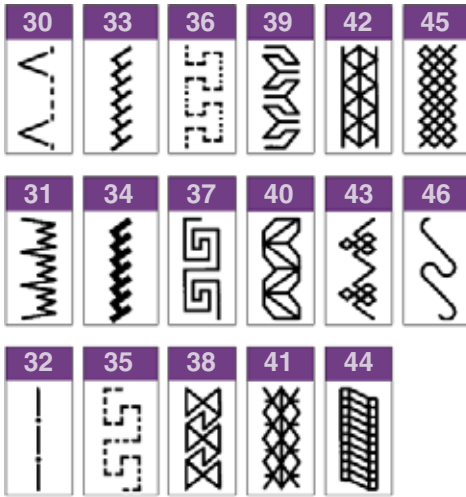
Yfirlit yfir sauma creative 2144



Saumur Nr.	Lýsing	Notist við	Breidd allt að mm
49	Teygjanleg hnappagöt	Hnappagöt fyrir teygjanleg efni og þrjón	5,5
50	Hnappagöt m/krosssaum	Hnappagöt fyrir þunn teygjanleg efni. Einnig sem skrauthnappagöt á venjuleg efni	5,5
51	Ávöl hnappagöt með hala	Hnappagöt fyrir skyrtur, blússur o.fl.	7
52	Ávöl hnappagöt með heftingu langsum	Hnappagöt fyrir skyrtur, blússur o.fl.	7
53	Ávöl hnappagöt með heftingu þversum	Hnappagöt fyrir skyrtur, blússur o.fl.	7
54	Augahnappagöt með hala	Hnappagöt fyrir jakka, buxur og yfirhafnir	8,5
55	Augahnappagöt með heftingu langsum	Hnappagöt fyrir jakka, buxur og yfirhafnir	8,5
56	Augahnappagöt með heftingu þversum	Hnappagöt fyrir jakka, buxur og yfirhafnir	8,5
57	Skrauthnappagöt	Ávöl skrauthnappagöt fyrir skyrtur, blússur o.fl.	–
58	Skrauthnappagöt	Ávöl skrauthnappagöt fyrir skyrtur, blússur o.fl.	–
59	Töluáfesting	Til að festa tveggja og fjögurra gata tölur á fatnað	6
60	Heftingar	Til að sauma sjálfvirkar heftingar á beltaslaufur, sprota, rennilásaenda o.fl.	4
61	Heftingar fyrir vasa	Til að sauma sjálfvirkar heftingar við enda á vösum	
62	Heftingar - fiðrildi	Til að styrkja og skreyta klaufar á pilsum	7
63	Völundarhús	Til að stoppa yfir skemmd svæði. Einnig hentugt fyrir útsaum	9
64	Sjálfvirkt ístopp langsum	Til að stoppa yfir skemmdir á efnum	9
65	Sjálfvirkt ístopp langsum og þversum	Til að stoppa yfir litlar skemmdir á efnum	9
66	Sjálfvirkir kóssar	Eru til í mismunandi stærðum í minni vélarinnar - henta einnig við útsaum	9

Skrautsaumar creative 2144

Nytjasaumar

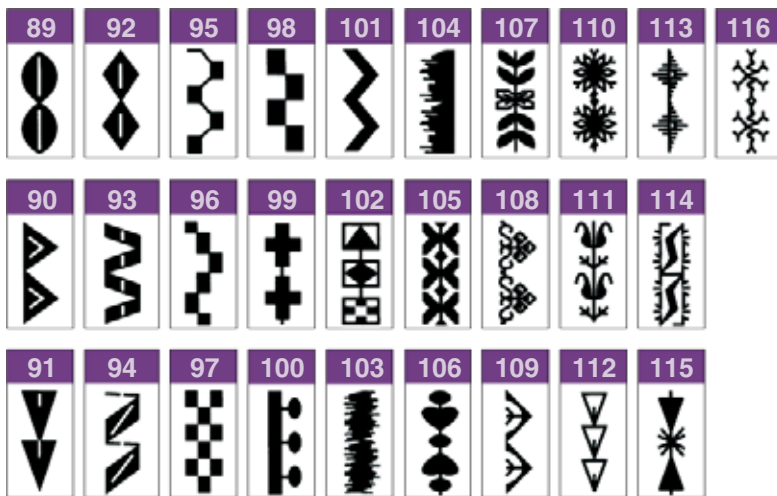


Skeljasaumar

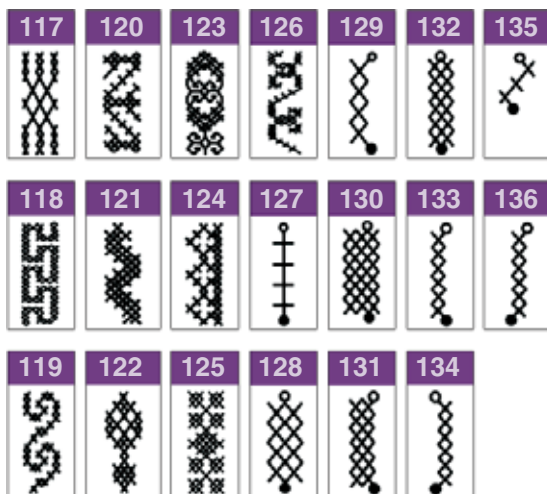


Nánari lýsingar eru á saumum 30, 31 og 32 í töflunum yfir saumana á bsl. 1-4.

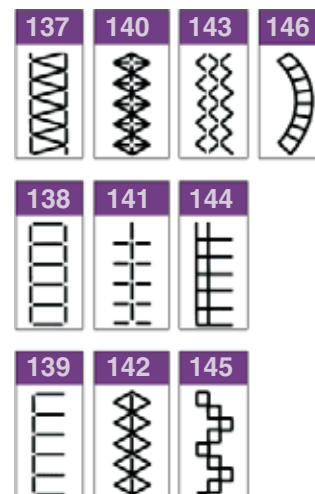
Flatsaumar



Krosssaumar

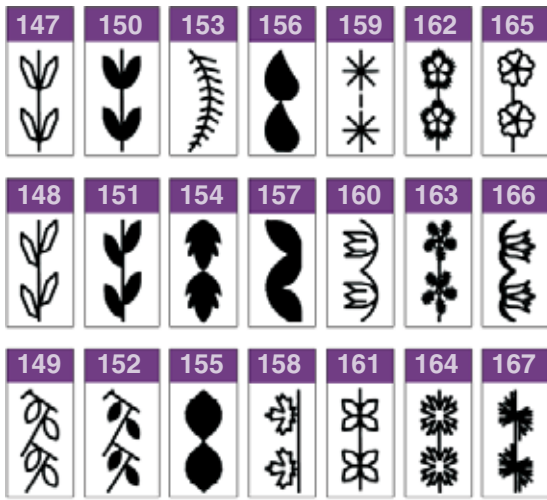


Faldsaumar

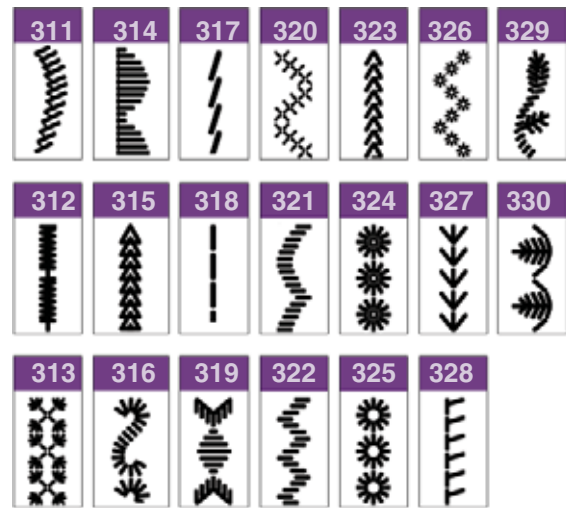


Skrautsaumar creative 2144

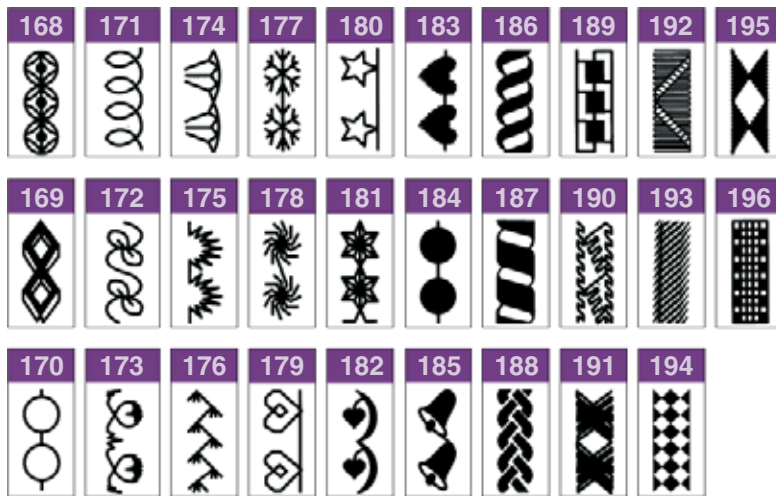
Lauf og blóm



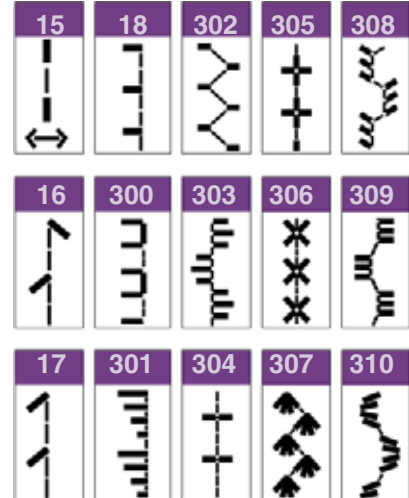
Gamaldags handavinnusaumar



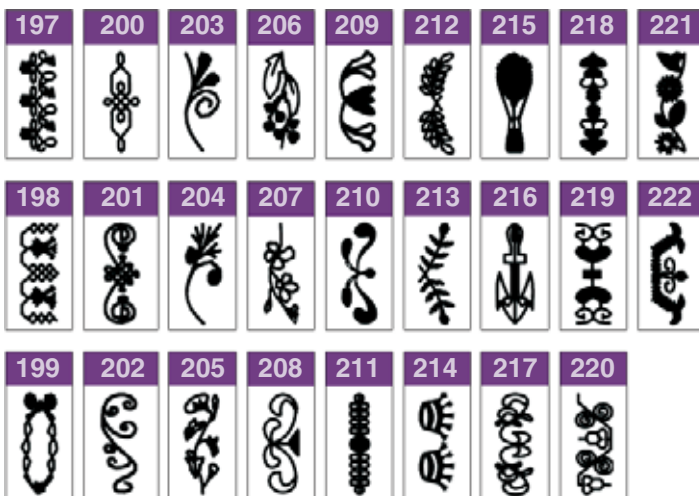
Skrautsaumar 1



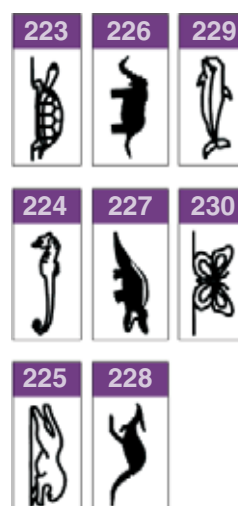
Bútasaumsspor



Skrautsaumar 2

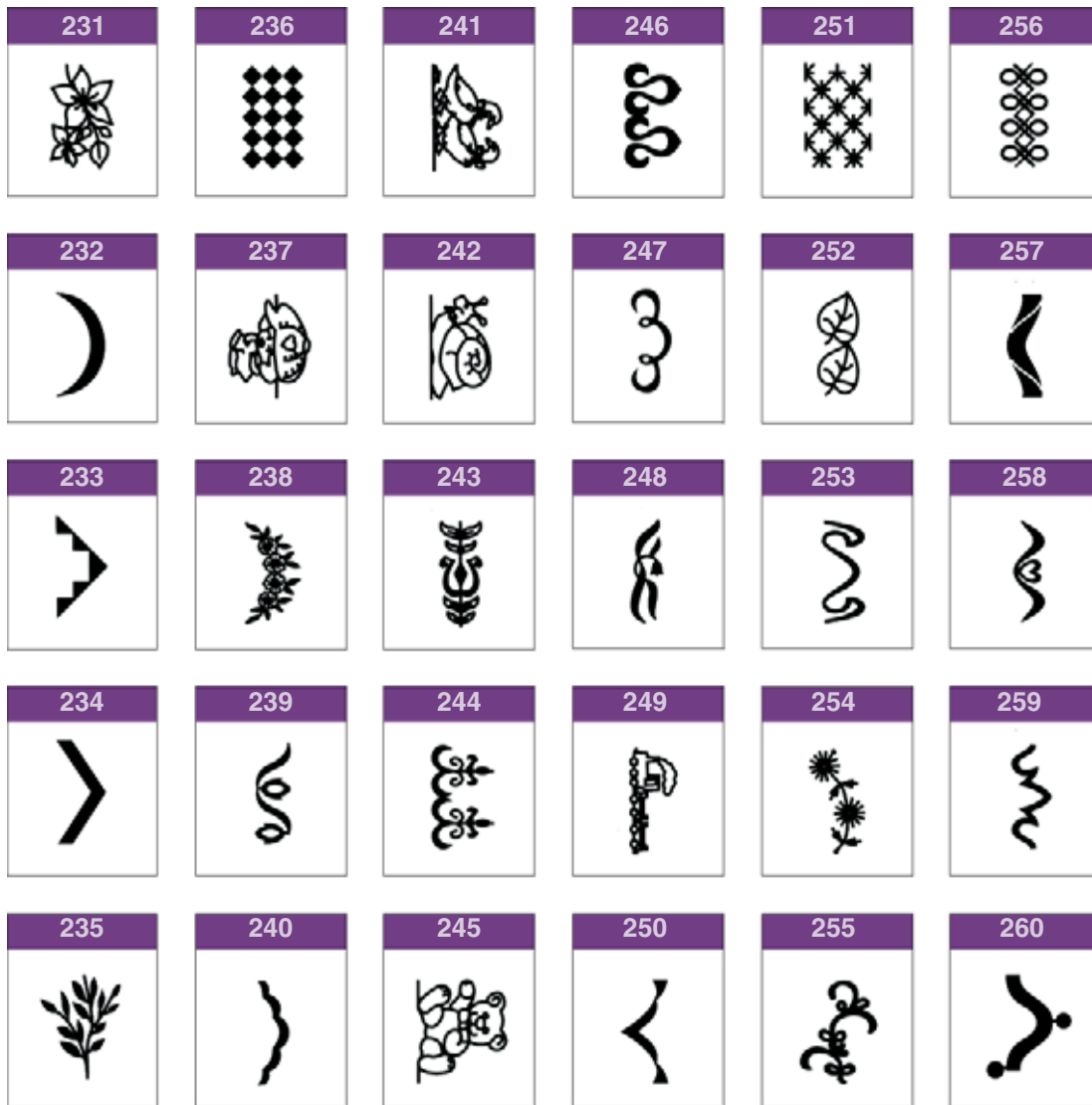


Dýramyndir

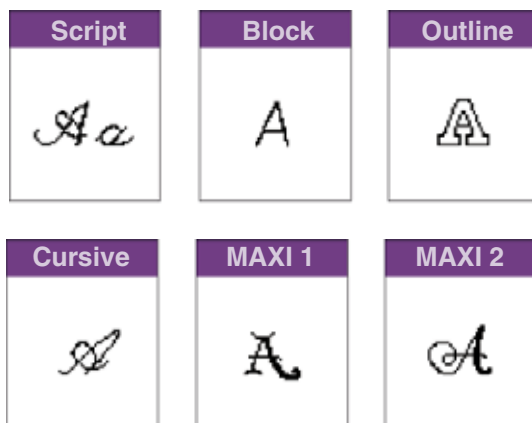





Skrautsaumar creative 2144

MAXI saumar



Stafróf



 Main menu	Aðalvalmynd (main menu) Notið þessa aðgerð til að fara inn í aðal valmyndina. Þar eru sýnd öll spor vélarinnar.
 Last stitch	Síðasta spor (last stitch) Með þessari aðgerð er farið á síðasta spor sem notað var áður en slökkt var á vélinni
 Information	Upplýsingar (Information) Með þessari aðgerð er farið inn á upplýsingabanka vélarinnar um notkun hennar.

Tólaborð (tool bar)

	Aðal valmynd (main menu) Með þessari aðgerð er farið aftur inn á aðal valmyndina til að velja ný spor.
	Samhengis valmynd (context menu) <ul style="list-style-type: none"> Í þessari valmynd sjást stuttar lýsingar á táknum á valmyndarræmuni.. Hér er hægt að breyta ýmsum grundvallarstillingum á vélinni og sporum hennar. <p>Þessi samhengis-valmynd á ávallt við þá valmynd sem valin er hverju sinni því það er ekki hægt að breyta öllum aðgerðum í valmyndunum</p>
	Creative upplýsingar (creative assistant) <ul style="list-style-type: none"> Ef ýtt er á þennan takka opnast innbyggðri upplýsingabankinn sem er í vélinni . Tólaborðið breytir um lit og aðgerðir hnappanna breytast. Ef teiknið í aðalvalmyndinni er snert, þá koma almennar upplýsingar um notkun vélarinnar. Ef táknið  er snert þegar verið er í valmynd af saum, þá er almenn hjálparaðgerð kölluð fram. Sú valmynd inniheldur upplýsingar um sauma-aðgerðir og tákni Snertið einfaldlega þann flöt þar sem óskað er frekari upplýsinga. Upplýsingarnar gætu verið á nokkrum blaðsíðum, sem hægt er að fletta með aðstoð örvanna.
	OK <ol style="list-style-type: none"> Þessi aðgerð staðfestir ílagsferli, sem áður var merkt við með bendilörvunum, (þ.e.a.s. að kalla upp ákveðið mynstur af disklingi)) Kalla má fram skrár, mynsturraðir og spor til frekara ferils. Staðfesta má ákveðið mynstur af disklingi til frekara ferils. Stillingum og aðgerðum sem sýndar eru, er hægt að breyta. Hægt er að opna glugga til að breyta stillingum og aðgerðum. Aðgerðin lokar glugganum og stillingarnar eru komnar í minnið. Ef stigið er á mótstöðuna eftir að stillingum er breytt, þá eru allar stillingar komnar í minnið, en glugginn er enn opinn og gefur möguleika á frekari breytingum.
	Lokað án þess að setja í minni <ol style="list-style-type: none"> Með þessari aðgerð er farið úr ákveðinni aðgerð til baka í fyrri aðgerð. Glugga er lokað án þess að geyma breytingarnar sem framkvæmdar voru (<i>Undantekningar: breytingar á staðsetningu ramma verða áfram jafnvel þótt ýtt sé á esc.</i>)
	Upplýsingar um vélina (machine assistant) Ýtið á þennan hnapp til að fá upplýsingar um vélina sjálfa <ul style="list-style-type: none"> Hér eru m.a. nákvæmar upplýsingar um notkun vélarinnar, þræðingu, spólun, hvernig skipta á um fót, peru og hvernig setja á útsaumsrammann á vélina. <p>Eftir að teikn er snert þá opnast valmynd þar sem valið er um hvort upplýsingar eiga að vera um venjulegan saumskap eða útsaum.</p>
	Upplýsingar um saumtækni og útsaum (sewing and embroidery assistant) Ýtið á þennan hnapp til að fá upplýsingar um saum eða útsaum. <ul style="list-style-type: none"> Hér eru upplýsingar um ýmsa tækni við venjulega sauma, efni og notkun. Hér eru einnig upplýsingar um hvernig setja eigi efni í útsaumsrammann, upplýsingar um undirleggsefni, tvinna og sérstök efni. <p>Eftir að teikn er snert þá opnast valmynd þar sem valið er úr upplýsingum um hvort aðgerðir vélarinnar sjálfrar eiga að vera um almenna sauma eða útsaum.</p>
	Creative upplýsingum lokað. Notið þessa aðgerð til að loka creative upplýsingunum og fara aftur í saumaaðgerð. Tólaborðið breytir aftur um lit og aðgerðir hnappanna breytast aftur í fyrra horf.

Aðgerðarhnappar

Þessir hnappar eru á saumavélinni sjálfri



Tvinnaðarhnappur

Ef ýtt er á þennan hnapp klippir vélin sjálfvirkt bæði yfir og undirtvinnann.



Mynsturbyrjun

Ef ýtt er á þennan hnapp fer vélin sjálfkrafa á byrjun þess mynsturs sem verið er að sauma.



Saumað hægt

Ef ýtt er á þennan hnapp saumar vélin með hálfum hraða.



Nálin uppi / Nálin niðri

Ef ýtt er á þennan hnapp stoppar vélin sjálfkrafa með nálina niðri í efninu þegar hætt er að sauma. Um leið er ákvarðað hversu

hátt vélin lyftir saumfætinum þegar fóturinn er tekinn af mótstöðunni. Gluggi opnast fyrir þessa aðgerð.

Hægt er að velja um "0" "low" (lítið) = 3mm, "medium" (meðal) = 6mm, eða "high" (hátt) = 9mm.

Þegar stigið er aftur á mótstöðuna, fer saumfóturinn aftur niður. Þetta gerir kleift að snúa efninu undir fætinum án þess að efnioð færast úr stað. Almenna stillingin er "0" þ.e.a.s. fætinum er ekkert lyft.



Afturábak saumur

Með þessum hnapp er hægt að framkvæma ýmsar aðgerðir.

1. Vélin saumar afturábak eins lengi og hnappnum er haldið inni.
2. Ef ýtt er á þennan hnapp áður en byrjað er að sauma, þá saumar vélin afturábak þar til ýtt er á hnappinn á nýjan leik
3. Hafi heftingar-hnappurinn verið gerður virkur, þá er heft fyrir í lok saums með því að ýta á þennan hnapp.
4. Í "fjögurra átta saum", "pat", mjókkun/breikkun (tapering) og "ístopps" saumunum er lengd saumanna ákveðin með þessum hnappi.
5. Þegar lengd hnappagata er ákvörðuð, þá er hún ákvörðuð með þessum hnappi.
6. Í valmyndunum "Embroidery / Card" (útsaumur/disklingur), "Embroidery Combination" (Samsettur útsaumur) og "Sequence / Combination" (mynsturraðir) þá er hægt að byrja eða stoppa útsauminn með því að ýta á afturábaktakann í ca. 0,5 - 1 sekúndu í stað þess að stíga á fótstöðuna.



Spóluvaki

Þessi spóluvaki fylgist með tvínum á spólunni. Þegar tvíinn er að verða búinn á spólunni, blikkar þetta ljós..

Þessi aðgerð er aðeins virk ef lokið yfir gríparanum er lokað.

Sporin valin / þetta eru grunnstillingar sporanna



Sporbreidd

Hægt er að mjókka eða breikka sporin með +/- teiknunum.

Fyrir alla beina sauma

er hægt að færa nálina til í þrepum með +/- teiknunum.

+ færir nálina til hægri í 9 þrepum sem hvert um sig er 0,5 mm.

- færir nálina til vinstri í 9 þrepum sem hvert um sig er 0,5 mm.



Sporengdin

Hægt er að lengja og stytta sporengdina með +/- teiknunum.



Lenging á útsaumsspori

Hægt er að auka eða minnka sporþéttleikann í útsaumsspori með +/- teiknum.



Yfirtvinnaspennan:

Hægt er að breyta fyrirfram stilltri yfirspennu með +/- teiknunum.

**Langsum speglun**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstur langsum. Hvert mynstur er speglað eitt sér. Mynstrið kemur síðan á skjáinn, þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er. .

**Þversum speglun**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstur þversum.

Mynstrið kemur síðan á skjáinn, þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er.

**Heftingar**

Hér opnast gluggi þar sem hægt er að láta vélin hefta sjálfkrafa, klippa tvinnana og lyfta saumfætinum. Hægt er að velja hvort vélin heftir í byrjun saums eða í byrjun og enda saums. Snertið bara viðkomandi hnappa.



Ef „hefting í lok saums“ er valin, þá er einnig hægt að velja hvort vélin á að klippa tvinnana og lyfta síðan saumfætinum. Ef valin er „hefting í lok saums“, þá er afturábakhnappurinn notaður til að ákvarða lengd heftingarinnar.

**Hefting í byrjun saums**

Ef þessi aðgerð er valin þá heftir vélin með fjórum sporum í byrjun saums.

**Hefting í lok saums**

Ef þessi aðgerð er valin þá heftir vélin fyrir með fjórum sporum í lok saums.

**Tvinnaklipping**

Með því að snerta þetta teikn, þá klippir vélin yfir og undirtvinnann sjálfkrafa í byrjun og enda saums

**Fótyftir**

Með því að snerta þetta teikn þá klippir vélin .

**Fríhendissaumur**

Með því að snerta þetta teikn opnast gluggi þar sem hægt er að velja fríhendis saum (“Embroidery/Darning/Quilting” = útsaum - ístopp - bútasaum) Saumfóturinn er þá settur í rétta hæð. Flytjarinn er tekinn úr sambandi og síðan er sporlengdin ákvörðuð með því að færa efnid fríhendis. Slökkt er á þessari aðgerð með því að snerta teiknið á ný og velja “0”. Setjið flytjarann í samband.

**Eitt mynstur í einu**

Mynstur eða mynsturraðir er hægt að sauma sem eitt sérstakt mynstur. Einnig má velja ákveðinn fjölda mynstra sem eitt mynstur. Hefting er sjálfvirk í byrjun og enda hvers mynsturs. .



Snertið „ON“ til að gera þessa aðgerð virka

Ákvarða má fjölda endurtekninga með aðstoð +/- teiknanna.

**Jafnvægi í sporlengd (balance)**

Með því að snert þetta teikn opnast gluggi þar sem hægt er að leiðrétta jafnvægi í áfram og afturábak sporunum.

Samtalsgluggi:

Með því að nota +/- teiknin er hægt að færa mynstur sem er á skjánum í örvarátt. Notið saumað sýnishorn til viðmiðunar. Þannig er hægt að leiðrétta sauma.

**Bútasaumskerfi**

Með þessari aðgerð er hægt að ákvarða ákveðna saumlengd til að sauma saman ákveðna saumhluta sem allir eru jafnlangir. Síðan er hægt að geyma þessa aðgerð í minni vélarinnar t.d. fyrir bútasaum.



Samtalsgluggi: Ýtið á „ON“ til að opna fyrir aðgerð um sauma sem eru geymdir í minni vélarinnar eða til að búa til nýja sauma .



Saumið ákveðna saumlengd til að búa til nýjan saum. Vélin heftir fyrir sauminn í byrjun.

Þegar æskilegri lengd er náð er ýtt á afturábakhnappinn og vélin heftir þá fyrir sauminn. Nú er hægt að endurtaka þessa saumlengd aftur og aftur.



Með þessu teikni er hægt að lengja sauminn sem er í minninu.



Með þessu teikni er hægt að stytta sauminn sem er í minninu.



Með þessu teikni er gluggi opnaður til að opna, vista, eyða og loka ákveðnum forritum.

**Tvíburanálar**

Með þessari aðgerð er breidd sporanna mjókuð þannig að hægt sé að nota tvíburanálar.

Það þarf að rjúfa þessa aðgerð þegar tvíburanálar eru ekki lengur notaðar.

Aðgerðin er virk jafnvel þó breytt hafi verið um saum, og einnig þó slökkt hafi verið á vélinni og kveikt á henni á nýjan leik. Snertið teiknið til að rjúfa þessa aðgerð..



Samtalsgluggi: Opnið fyrir vistuð forrit eða hannið ný. Ýtið á „ON“ til að gera aðgerðina virka. Ýtið síðan aftur á „ON“ til að fara út úr aðgerðinni.

Hægt er að stilla inn í vélina það millibil sem er á milli nálanna í tvíburanálinni með því að nota +/- hnappana.

Breidd sporsins er nú minnkuð á þann hátt að það henti þessu nálamillibili. Saumurinn er nú sýndur á skjánum með tvíburanál.

**Fjögurra átta saumur**

Með þessari aðgerð er hægt að forrita lengd og breidd á ferhyrningi og geyma síðan þessi gildi í minni vélarinnar þegar farið er út úr aðgerðinni. Með þessu er hægt að sauma bætur eða miða án þess að snúa þurfi efninu.



Snertið þessa aðgerð áður en byrjað er að sauma til að forrita og vista fjögurra átta sauminn.



Snertið þessa aðgerð til að ákvarða hvar viðkomandi hliðarsaumur á að enda. Vélin lýkur við viðkomandi spor og stoppar síðan.



Þetta teikn er virkt þegar aðgerðin er opnuð. Örvarnar sýna þá átt sem saumað er og vélin saumar í þá átt sem örin vísar.



Þegar æskilegri lengd er náð er ýtt á afturábakhnappinn til að breyta um saumátt. Vélin saumar síðan í örvarátt þar til aftur er ýtt á afturábakhnappinn. Endurtakið þetta fyrir allar fjórar hliðar ferningsins.

Það er einnig hægt að nota örvarnar til að breyta saumáttinni. Snertið örvarnar eftir síðasta val og vélin breytir þá um saumátt og saumar nú eftir því sem síðast var valið.












Með þessu teikni er gluggi opnaður til að opna, vista og loka ákveðnum forritum.



Með þessu teikni er gluggi opnaður til að leiðrétta jafnvægið í afturábak og áfram sporunum og gera reitinn alveg rétt-thyrndan. Notið saumaða prufu þegar sporin eru leiðrétt.

Notið +/- teiknin til að stilla ferhyrninginn á skjánum þannig að hann líti út eins og saumaða sýnishornið. Ferhyrnin-gurinn leiðréttist sjálfkrafa næst þegar hann verður saumaður.

	<p>Snertið „ON“ til að gera mynstur virkt, til að forrita nýjar stillingar eða til að breyta stillingum á mynstri sem er til staðar og vista það síðan í minni vélarinnar.</p>
	<p>Minni vélarinnar eða disklings opnað Notið þessa aðgerð til að opna, vista, eyða eða loka forriti.</p> <p>”Opnunar” - teiknið Þetta opnar útgáfu af „Creative skráar stjórnun“ til að ná í forrit sem áður hefur verið vistað, mynstur eða mynsturröð sem kemur á skjáinn annaðhvort af disklingi eða úr minni vélarinnar. (Í lýsingunum hér á eftir köllum við sauma, mynstur, mynsturraðir og forrit ávallt „FORRIT“.) Ílagssvæðið sýnir skrá þar sem forritið er sjálfkrafa geymt. Með aðstoð bendilteknanna er merkireinin færð á það forrit/mynstur sem á að opna. Valið forrit/mynstur kemur nú á ílagssvæðið þegar þetta teikn er snert..</p>
	<p>Teikn fyrir ”vistun” (save) Hafi ákveðið forrit/mynstur sem áður var vistað verið opnað og breytt, þá er hægt að vista það á nýjan leik undir sama nafni. Fyrri útgáfu af þessu forriti er þar með eytt sjálfkrafa.</p> <p>Teikn fyrir “vista sem” (save as) Þegar snert er „vista sem“ (Save as) þá opnast fyrir ílagslínu fyrir nafn forritsins/mynstursins. Gefa má forritinu nafn og velja skrá þar sem geyma á forritið. Þegar valmyndin er opnuð þá birtist minni vélarinnar sjálfkrafa.</p>
	<p>Ílagssvæðið sýnir skrár þar sem sjálfkrafa er hægt að vista forritið. Einnig er þar merkingin „NEW“. Þessari merkingu er hægt að eyða með eyðingar-teikninu og setja síðan inn það sem nota á.</p>
	<p>Nafnið má þó ekki vera lengra en 8 stafir. Snertið þetta teikn til að staðfesta skráninguna.</p>
	<p>Saumana sem nú eru geymdir í þessari skrá, er hægt að kalla fram hvenær sem er með því að opna hana. Ef þetta teikn er snert, opnast annar gluggi til að opna aðra skrá</p> <ul style="list-style-type: none">• Hægt er að vista forritið í annarri skrá• Eigi að vista forritið á diskling, þá er viðeigandi disklingadrif þar sem disklingurinn er staðsettur valið (fremra eða aftara).
	<p>Ef vista á forritið í vélinni, þá er viðkomandi skrá valin með örvarbendlunum. Ýtið á “esc” til að loka glugganum. Forritið er nú vistað í þessari skrá. Ýtið á “esc” til að loka glugganum án þess að vista ílagið. Eingöngu er hægt að stofna skrá í „Creative File Manager“.</p>
	<p>”Lokunar” teikn Hafi stillingarnar verið vistaðar, þá lokar þessi aðgerð glugganum. Hafi stillingarnar ekki verið vistaðar, þá kemur upp gluggi sem spyr hvort vista eigi þetta í „NEW“ ílagslínunni. Ef þetta teikn er snert, þá kemur upp valmynd þar sem hægt er að setja inn nafn á forritinu.</p>
	<p>Ef þetta teikn er snert, þá vistast forritið ekki.</p>
	<p>”Eyðingar” teikn: Hægt er að eyða öllum stillingunum. Gluggi opnast og spurt er: ”Á virkilega að eyða þessu forriti?” (Do you really want to delete the program?)</p>
	<p>Ef þetta teikn er snert þá er forritinu eytt.</p>
	<p>Ef þetta teikn er snert, þá er forritinu ekki eytt.</p>

<p>Prog</p>  <p>Forritað á meðan saumað er Á meðan verið er að sauma þá er þetta teikn snert til að ákvarða lengdina á hnappagatinu. Saumið leggin sem sauma á með því að flytja efnið á venjulegan hátt og ýtið svo á afturábakhnappinn þegar réttri lengd er náð. Vélin saumar nú heftinguna og seinni leggin á hnappagatinu, og gengur síðan frá því með seinni heftingu. Þetta hnappagat er nú komið í minni vélarinnar og hægt er að endurtaka það eins oft og óskað er.</p>
<p>Man</p>  <p>Handvirkt hnappagat (manual) Óháð þeirri aðferð sem notuð er til ákvörðunar á lengd hnappagats, þá er hægt að ljúka við það handvirkt. Til að gera það er nóg að ýta á afturábakhnappinn áður, eða á meðan saumað er. Ljúkið við hnappagatið með því að ýta á afturábakhnappinn þegar seinni leggurinn er að verða búinn. Þessi aðgerð opnar glugga svo hægt sé að breyta jafnvæginu í afturábak og áfram sporunum. <i>Hægt er að færa hnappagatið á skjánum í þá átt sem örin sýnir með því að nota +/- teiknin. Hafið saumað hnappagat til hliðsjónar. Hnappagatið leiðréttist svo sjálfkrafa..</i></p> <p>Tvíburanál  Táknið fyrir tvíburanál á aldrei að vera virkt þegar hnappagöt eru saumuð.</p>
<p>Breidd á hnappagötum  Hægt er að hafa hnappagötin breiðari eða mjórri með því að ýta á +/- teiknin.</p> <p>Sporþéttleiki  Hægt er að hafa sporin í hnappagötunum þéttari eða gisnari með því að ýta á +/- teiknin.</p> <p>Lengd hnappagatanna  Hægt er að lengja eða stytta hnappagötin með því að ýta á +/- teiknin.</p> <p>Tvinnastilling:  Hægt er að breyta tvinnastillingunni með því að ýta á +/- teiknin. Venjulegast er spennan losuð aðeins.</p> <p>Sporafjöldi þegar tala er fest á flík  Hér er hægt að taka fram sporafjöldann (3-9) sem nota á þegar tala er fest á flík.. Innslátturinn er sýndur á skjánum.</p>



Stilling á stærð

Stærðina á hverri gerð af stöfum er hægt að breyta hlutfallslega í nokkrum þrepum með +/- teiknunum. Valin stærð gildir þá fyrir alla stafi sem valdir eru þar á eftir.

Setning sett saman

Ef stafafjöldi í setningu er lengri en ílagsflöturinn, þá hverfa fyrstu stafirnir hver af öðrum út fyrir vinstri jaðar flatarins, og lítil ör við vinstri hliðina gefur til kynna að það hafi skeð.



Teikn fyrir bendla

Teiknin fyrir bendlana er hægt að nota til að færa texta-bendilinn í hvaða átt sem er. Með honum (undirstrikaða merkið á fletinum) er hægt að fara á ákveðinn staf til að breyta eða eyða honum.



Bendillinn er staðsettur hægra megin við þann stað, þar sem bæta á inn í eða breyta.



Spor fyrir bil í setningu

Notið þetta teikn til að setja bil á milli orða eða stafa.



Eyða eða þurrka út (delete)

Notið „strokleðrið“ til að eyða stafnum sem er fyrir ofan bendilinn.



Bókstafir

Þetta er eitt af fjórum teiknum til að velja upphafsstafi, litla stafi, tölur og tákn.

Stafróf / Ílagssvæði (þróunarsvæði)



Minni vélarinnar eða disklingur opnaður.

Notið þessa aðgerð til að opna glugga til að opna, vista, eyða og ljúka við forrit / Frekari upplýsingar um þetta teikn eru í kaflanum „stillingar“ (parameters).



Merkja við spor

Til að hægt sé að vinna við eitthvert spor í mynsturröð, verður að merkja það. Hægt er að merkja við staf í orði eða mynstur í mynsturröð. Rautt strík kemur á skjáinn og hægt er að færa það eftir orðinu með bendil teiknunum. Ferhyrndur rauður rammi kemur í kring um stafinn sem merktur er.

Ef farið er yfir áður merktan staf þá hverfur merkingin.



Eyða (Delete)

Hægt er að eyða merktum staf eða setningu.



Aðgerðar örvar (Activity arrows)

Með þessum örvum er hægt að rápa í gegn um skjáinn.



Renna að (Zoom in)

Hægt er að stækka framsetta mynd með því að stækka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður stækkað.



Renna frá (Zoom down)

Hægt er að minnka framsetta mynd með því að minnka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður minnkað.



Tengispor

Með þessari aðgerð opnast gluggi til að færa sporin til í ýmsar áttir .

Þessi tengispor eru hámark 1 mm að lengd.



Samtalsgluggi:

Með því að nota bendilörvarnar er hægt að velja þá átt sem færa á sporið.



Snertið þetta teikn til að staðfesta valið.

Sporin eru staðsett hvert fyrir sig og hægt er að breyta áttinni eftir hvert spor.

**Fleiri aðgerðir fyrir stafróf**

Með því að snerta þetta teikn er hægt að kalla upp frekari aðgerðir til að breyta ferli, stöfum eða orðum í setningu. Snertið teiknið aftur til að loka glugganum.

**Speglun enda í enda**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstrið enda í enda. Mynstrið kemur síðan á skjáinn þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er.

**Speglun til hliðar**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstrið þversum. Sérhvert mynstur er speglað út af fyrir sig og kemur síðan á skjáinn þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er.

**Heftingar**

Hér opnast gluggi þar sem hægt er að láta vélin hefta sjálfkrafa, klippa tvinnana og lyfta saumfætinum.

Ákvarðað er hvort vélin heftir í byrjun saums eða byrjun og enda saums. Snertið bara viðkomandi hnappa.

Hafi „Hefting í lok saums“ verið valin þá er einnig hægt að velja hvort vélin á að klippa tvinnana og lyfta síðan saumfætinum.



Hafi „Hefting í lok saums“ verið valin, er ýtt á afturábakhnappinn til að ákvarða lengd heftingarinnar.



Hefting í byrjun saums

Sé þessi aðgerð valin þá heftir vélin fyrir með fjórum sporum í byrjun saums.



Hefting í lok saums

Sé þessi aðgerð valin þá heftir vélin fyrir með fjórum sporum í lok saums.



Tvinnaklipping

Með því að snerta þetta teikn, er hægt að láta vélin klippa yfir og undirtvinnann sjálfkrafa í byrjun og enda saums.

**Eitt mynstur í einu**

Setningar er hægt að sauma sem eitt sérstakt mynstur.

Einnig er hægt að velja ákveðinn fjölda setninga sem eitt mynstur.

Hefting er sjálfvirk í byrjun og enda hvers mynsturs.

Hægt er að ákvarða fjölda endurtekninga með aðstoð +/- hnappanna.

**Jafnvægi í sporlengd (balance)**

Með því að snerta þetta teikn opnast gluggi þar sem hægt er að leiðrétta jafnvægi í áfram og afturábak sporunum.

Samtalsgluggi: Með því að nota +/- teiknin er hægt að færa setninguna sem er á skjánum í örvarátt. Notið saumað sýnishorn til viðmiðunar. Þannig er hægt að leiðrétta setninguna.

**Tvíburanálar**

Með þessari aðgerð er breidd sporanna mjókkuð þannig að hægt sé að nota tvíburanálar.

Það þarf að rjúfa þessa aðgerð þegar verið er að sauma setningar.

**Minni vélarinnar**

Ýtið á þennan hnapp til að komast að innbyggðu saumunum eða opna vélarinnið.

**Fremra disklingadrifið**

Ýtið á þennan hnapp ef nota á fremra disklingadrifið.

**Aftara disklingadrifið**

Ýtið á þennan hnapp ef nota á aftara disklingadrifið.

**Speglun enda í enda**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstrið enda í enda. Mynstrið kemur síðan á skjáinn þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er.

**Speglun þversum**

Með þessum hnappi er hægt að spegla mynstrið þversum. Mynstrið kemur síðan á skjáinn þar sem hægt er að breyta því frekar ef óskað er.

**Vandamál - tvinninn slitnar o.s.frv.**

Með þessari aðgerð er hægt að opna glugga sem sýnir gangtruflanir sem upp geta komið og ráð við þeim eins og t.d. af hverju slitnar tvinninn ?

**Spor númer**

Ýtið á þennan hnapp til að stimpla inn ákveðið númer á spori til að láta rammann færast á það spor sem valið er, eftir að búið er að staðfesta valið.

**Færsla áfram/afturábak spor fyrir spor.**

Með þessari aðgerð er hægt að færa mynstrið áfram eða afturábak spor fyrir spor.

**Færsla áfram/afturábak mynstur fyrir mynstur**

Með þessari aðgerð er hægt að fara áfram eða afturábak í mynsturröð mynstur fyrir mynstur.

**Færsla áfram/afturábak lit fyrir lit**

Með þessari aðgerð er hægt að færa útsaumsrammann áfram eða afturábak á byrjun næsta litar á undan eða eftir í mynstrinu. Liturinn kemur fram í táknuinu.

**Byrjun á litnum sem verið er að nota**

Þessi aðgerð staðsetur nálina á byrjunina þar sem viðkomandi litur er notaður.

Liturinn er sýndur í táknuinu. Gluggi opnast sjálfkrafa ef tvinninn hefur slitnað.

**Bendill fyrir þráðkross**

Þetta teikn kveikir á bendli fyrir þráðkross, sem sýnir núverandi nálarstaðsetningu.

**Litaskiptingar**

Með þessari aðgerð opnast gluggi, þar sem hægt er að ákvarða litaferlið nánar.

Glugganum er skipt upp í þrjá fleti, þar sem hægt er að framkvæma breytingar.



Þegar aðgerðin er staðfest, þá hefur skipunin áhrif á alla 3 fletina.

Efsti flöturinn / Breyta um lit

1. Á þessum fleti er hægt að velja ákveðinn lit til að breyta honum. Merkið þann hluta sem breyta á með því að nota bendilteiknin. Aðeins valinn litur kemur þá á skjáinn.

2. Hægt er að velja ákveðinn lit í þeim tilgangi að sauma eingöngu þann litarflöt. Sé það gert er stigið á mótstöðuna eftir að hafa merkt viðkomandi lit.

Ef bendillinn er settur á M, þá saumar vélin alla hluta mynstursins með sama litnum.

Mi flöturinn / Skipt um lit

Á þessum fleti er hægt að nota bendiltakkana til að merkja við þann lit sem breyta á í þeim litarhluta.

Neðsti flöturinn / Litastyrkleiki

Á þessum fleti er hægt að stilla styrkleika hvers litar með bendiltökkunum.

**Stækkuð mynd**

Með þessari aðgerð er hægt að stækka myndina af saumfletinum á skjánum. Með því að ýta á "esc" er farið aftur á fyrri skjámynd án þess að vista breytingar.

**Val á útsaumsramma**

Með þessari aðgerð er hægt að velja útsaumsramma, sem ekki er enn kominn á vélina. Gluggi opnast til að velja rammastærðina.

Eftir að búið er að velja rammann, þá kemur hann á skjáinn.

**Staðsetning á mynstri**

Notið þessa aðgerð til að fá nákvæma staðsetningu á mynstrinu með því að fara í kring um það innan rammans.

Með aðstoð þráðkrossins er er auðvelt að blanda einu eða fleiri mynstrum saman á nákvæman hátt og búið til stórt útsaumsmyndur með því að færa efnið til í rammanum.

**Farið í kring um mynsturflötinn**

Ýtið á þessi tákn til að færa útsaumsrammann í efra vinstra / efra hægra eða neðra vinstra / neðra hægra gornið á mynstrinu.

**ON**

Notið þessa aðgerð til að velja að þráðkrossinn (og útsaumsramminn) muni verða færður á þá stöðu í mynstrinu þar sem hægt er að tengja mynstur við saumað mynstur.

**Fínstilling**

Notið örvarnar fjórar til að færa útsaumsrammann í mm-þrepum í hinar ýmsu áttir.

**Frekari vinnsla við mynstur**

Þessi aðgerð opnar glugga þar sem frekar er hægt að vinna við mynstrið sem merkt var. Hægt er að breyta stærð, færa það og snúa því innan útsaumsrammans.

**Mynstrið fært**

Staðsetjið valið mynstur á útsaumsrammanum annaðhvort með fingrinum eða stylus.

Þessa aðgerð verður að afturkalla eftir notkun.



Hægt er að fínstilla staðsetningu mynstursins innan rammans með þessum takka með 8 örvunum.

Tölurnar efst í sprettiglugganum segja til um það hversu marga mm. mynstrið hefur verið fært frá miðju rammans.

**Mynstrinu snúið**

Snúið völdu mynstri á litaskjánum annaðhvort með fingri eða stylus penna.

Þessa aðgerð verður að afturkalla eftir notkun.



Notið þetta tákn til að snúa mynstrinu í 1° þrepum eins og örvarnar sýna.

**Endurstaðsetning**

Ef mynstri er snúið þannig að það snúi út fyrir jaðar rammans, þá kemur rauð lína í stað rammans. Þessi lína gerir aðvart um að ekki sé hægt að sauma mynstrið í þessari stöðu.

Með þessari aðgerð er mynstrið aftur staðsett innan útsaumsrammans.

**Afturkalla (Undo)**

Þessi aðgerð afturkallar aðgerðina sem lýst var hér að ofan og staðsetur mynstrið aftur utan rammans, og gerir kleift að halda áfram að snúa mynstrinu.

Ef engin rauð lína er á skjánum, þá er mynstrið innan rammans og hægt að sauma það.

**Stilling á stærð**

Hægt er að stilla stærð mynstursins með +/- táknum. Stærð er ávallt breytt í réttum hlutföllum.

**Aðgerð fyrir þræðingar**

Ýtið á þetta tákn til að gera "þræðingar"-aðgerðina virka og sauma þræðispor í kring um mynstrið með 6mm beinum sporum.

**Tvinnaspenna**

Hægt er að breyta tvinnaspennunni (gera hana stífari eða lausari) með +/- táknum.

Ef "stafróf" (Alphabets) eru valin í valmyndinni "Útsaumur/Disklingur" (Embroidery/card), þá opnast skjámynd þar .

Þess vegna eru teiknin sem sýnd eru, sýnd í sama lit og útsaums-samsetningin

Eftirfarandi teikn sem sýnd eru í sama lit og útsaums-samsetningin eru aðeins sýnd þegar "Stafróf" (Alphabets) er valið.



Aðgerðarörvar

Notið þessar örvar til að skruna í gegn um skjáinn.



Velja

Svo hægt sé að vinna við eitthert spor í mynsturröð verður að merkja það. Hægt er að merkja staf í orði eða mynstur í mynsturröð.

Litað strik kemur á skjáinn og hægt er að færa það eftir orðinu með bendilteiknunum. Ferhyrndur litaður rammi kemur í kring um stafinn sem er merktur.

Ef farið er yfir áður merktan staf, þá hverfur merkingin.



Renna að (Zoom in)

Hægt er að stækka framsetta mynd með því að stækka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður stækkað.



Renna frá (Zoom out)

Hægt er að minnka framsetta mynd með því að minnka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður minnkað.



Eyða (Delete)

Hægt er að eyða merktum staf eða setningu.



Fleiri aðgerðir fyrir útsaums-samsetningar.

Með því að snerta þetta teikn, er hægt að kalla fram fleiri aðgerðir til að þróa eða breyta mynstri.

Snertið teiknið á nýjan leik til að loka aðgerðinni.

Mynstur- eða stafaröð



Minnið í vélinni eða á disklingnum opnað

Notið þessa aðgerð til að opna glugga til að opna, vista, eyða og loka ákveðnu forriti..



Mynstrið valið

1. Ef þetta teikn er snert, þegar búið er að merkja mynsturröð, þá er hægt að sauma hana strax. Viðkomandi ferli mynsturraðarinnar kemur á skjáinn.
2. Ef þetta teikn er snert þegar spor eða mynstur er merkt, þá kemur viðkomandi ferli mynsturraðarinnar á skjáinn og vélin er tilbúin til notkunar.



Velja valmynd

Ýtið á þetta teikn til að setja saman nýja mynsturröð. Afbrigði af aðalvalmyndinni kemur þá á skjáinn.

Með því að snerta viðeigandi hóp af mynstrum eru mynstrin valin beint, og einnig er hægt að breyta þeim stillingum sem koma á skjáinn fyrir hvert einstakt mynstur.



Ef mynstrið er staðfest, þá kemur það eitt út af fyrir sig á skjáinn, en með því að snerta teiknið til að velja mynstur á nýjan leik, er hægt að bæta við fleiri mynstrum.



Aðgerðar örvar

Með þessum örvum er hægt að rápa í gegn um skjáinn.



Merking

Til að hægt sé að vinna við mynstur þarf að merkja það. Hægt er að merkja einstakt mynstur eða mynsturröð.

Strik kemur á skjáinn og hægt er að færa það eftir röðinni með bendil teiknunum. Ferhyrndur litaður rammi kemur í kring um mynstrið sem er merkt. Ef farið er yfir áður merkt mynstur þá hverfur merkingin - mynstrið verður svart.



Fleiri valkostir

Þegar þessi valmynd er opnuð, þá er hægt að velja um fleiri aðgerðir til að vinna við mynsturröðina.

**Minnið í vélinni eða disklingnum opnað**

Notið þessa aðgerð til að opna glugga, vista, eyða og loka ákveðnu forriti.

**Ná í geymda sauma**

1. Ef þetta teikn er snert, þegar búið er að merkja mynsturröð, þá er hægt að sauma hana strax. Viðkomandi ferli mynsturraðarinnar kemur á skjáinn.
2. Ef þetta teikn er snert þegar spor er merkt, þá kemur viðkomandi ferli mynsturraðarinnar á skjáinn og vélin er tilbúin til notkunar.

**Velja valmynd**

Ýtið á þetta teikn til að setja saman nýja mynsturröð. Afbrigði af aðalvalmyndinni kemur á skjáinn. Með því að snerta viðeigandi hóp af mynstrum eru mynstrin valin beint, og einnig er hægt að breyta þeim stillingum sem koma á skjáinn fyrir hvert einstakt mynstur. Ef mynstrið er staðfest, þá kemur þá kemur það eitt út af fyrir sig á skjáinn, en með því að snerta teiknið til að velja mynstur á nýjan leik, er hægt að bæta við fleiri mynstrum.



Með því að snerta OK oftast en einu sinni, er valið á því mynstri sem er á skjánum endurtekið án þess að þurfa að fara til baka á valmyndina.

**Velja**

Til að hægt sé að vinna við eitthvert spor í mynsturröð, þá verður að merkja það. Hægt er að merkja staf í orði eða mynstur í mynsturröð. Rautt strík kemur á skjáinn og hægt er að færa það eftir röðinni með bendilteiknunum. Ferhyrndur rammi kemur í kring um staðinn. Ef farið er yfir yfir áður merkt svæði þá hverfur merkingin. |

**Eyða**

Hægt er að eyða merktu mynstri eða mynsturröð.

**Aðgerðar örvar**

Með þessum örvum er hægt að rápa í gegn um skjáinn.

**Fleiri aðgerðir fyrir mynsturraðir**

Með því að snerta þetta teikn er hægt að kalla upp frekari aðgerðir til að breyta ferli, mynstri eða mynsturröð. Snertið teiknið aftur til að loka glugganum.

**Langsum speglun**

Með þessum hnappi er hægt að spegla hvert mynstur í mynsturröð langsum. Speglað mynstrið kemur síðan á skjáinn og þar er hægt að gera breytingar á því ef óskað er.

**Hliðarspeglun**

Með þessum hnappi er hægt að spegla hvert mynstur í mynsturröð þversum. Speglaða mynstrið kemur síðan á skjáinn og þar er hægt að gera breytingar á því ef óskað er.

**Renna að (Zoom in)**

Hægt er að stækka framsetta mynd með því að stækka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður stækkað..

**Rennt frá (Zoom out)**

Hægt er að minnka framsetta mynd með því að minnka hana í nokkrum þrepum. Svæðið í kring um merkt spor er svæðið sem verður minnkað.

**Spor tengd saman**

Með þessari aðgerð opnast gluggi og þar er hægt að færa spor í ýmsar áttir til að tengja þau saman. Þessi tengispor eru hámark 1 mm að lengd.

**Samtalsgluggi**

Með því að nota bendil örvarnar er hægt að velja þá átt sem, færa á sporið í. Snertið þetta teikn til að staðfesta hverja aðgerð. Sporin eru staðsett hvert fyrir sig, og hægt er að breyta áttinni eftir hvert spor.

**Heftingar-off program**

Hér opnast gluggi þar sem hægt er að láta vélina hefta sjálfkrafa, klippa tvinnann og lyfta saumfætinum.

Hægt er að ákvarða hvort vélin á að hefta í byrjun saums eða byrjun og enda saums. Snertið bara viðkomandi hnappa.

Ef „hefting í lok saums“ er valin má einnig velja hvort vélin á að klippa tvinnana og lyfta síðan fætinum.

Ef „hefting í lok saums“ er valin þá er afturábakhnappurinn notaður til að ákvarða lengd heftingarinnar.

**Hefting í byrjun saums**

Ef þessi aðgerð er valin þá heftir vélin fyrir með fjórum sporum í byrjun saums.

**Hefting í lok saums**

Ef þessi aðgerð er valin heftir vélin sjálfkrafa með fjórum sporum í lok saums.

**Tvinnaklipping**

Með því að snerta þetta teikn, er hægt að láta vélina klippa yfir- og undirtvinnann sjálfkrafa í byrjun og enda saums.

**Fótlyftir**

Með því að snerta þetta teikn, er hægt að ákvarða að vélin lækki saumfótinn sjálfkrafa í byrjun saums og lyfti honum síðan í lok saums.

**Eitt mynstur í einu**

Mynsturröð eða setningar er hægt að sauma sem eitt sérstakt mynstur.

Einnig er hægt að velja ákveðinn fjölda mynsturraða eða setninga sem eitt mynstur.

Hefting er sjálfvirk í byrjun og enda hvers mynsturs.

Hægt er að ákvarða fjölda endurtekninga með aðstoð +/- hnappanna.

**Jafnvægi í sporum (Balance)**

Með því að snerta þetta teikn opnast gluggi þar sem hægt er að leiðrétta jafnvægið í áfram og afturábaksporunum.

Samtalsgluggi; *Með því að nota +/- teiknin er hægt að færa mynsturröðina sem er á skjánum í örvarátt.*

Notið saumað sýnishorn til viðmiðunar. Þannig er hægt að leiðrétta sauminn.

**Tvíburanálar**

Með þessari aðgerð er breidd sporanna mjókkuð þannig að hægt sé að nota tvíburanálar.

Það þarf að rjúfa þessa aðgerð þegar ekki er lengur verið að nota tvíburanálar.

- Creative gagnabankinn sér um skipulag á saumum. Hér eru aðgerðir eins og afritun, gefa mynstrum ný nöfn, færa þau til, flokka þau, eyða þeim, ná í upplýsingar eða stofna skrár.
- Um er að ræða tvo fleti þar sem hægt er að vinna. Báða fletina er hægt að nota sem upphafs eða ákvörðunarstað þegar verið er að afrita eða færa mynstur eða mynsturraðir.
- Til að opna skrár, undirskrár, mynsturraðir eða einstök mynstur er farið inn á reinina og hún færð upp eða niður með örvunum.

Ef reinin er ofan á skráarnafni, þá er ýtt á þetta teikn til að setja inn nýjar upplýsingar.



Snertið þetta teikn til að fara úr viðkomandi skjámynd í fyrri skjámynd.



Aðgerðarörvar

Notið þessar örvar til að skruna í gegn um skjáinn.



Minni vélarinnar

Ýtið á þennan hnapp til að komast að innbyggðu saumunum eða opna vélarminnið



Fremra disklingadrifið

Ýtið á þennan hnapp til að nota fremra disklingadrifið.



Aftara disklingadrifið

Ýtið á þennan hnapp til að nota aftara disklingadrifið.



Afritun, breytt um nafn, fært á milli skráa

Hér opnast gluggi til að afrita, gefa mynstrum nýtt nafn eða færa mynstur eða raðir á milli skráa

Afrita gögn

Hægt er að afrita gögn eins og mynstur, mynsturraðir úr minni vélarinnar eða af disklingi og vista þau í annað minni, vista þau eða bæta þeim inn á diskling. Til að framkvæma þetta er ákvörðunarskráin merkt, upprunaskráin merkt og síðan ýtt á „copy“.

Röð: 1. Merkja ákvörðunarskrá, 2. Merkja upprunaskrá, 3. Ýta á „copy“

Gefa gögnum nýtt nafn

Til að gefa gögnum eins og ákveðnum sporum, mynstrum, mynsturröðum eða persónulegum myndum nýtt nafn er ýtt á „rename“. Gluggi opnast þar sem hægt er að setja inn nýtt 8 stafa nafn.

Færa gögn

Til að færa mynstur eða mynsturraðir úr minni vélarinnar eða af minni disklingi í annað minni eða á annan diskling, er upprunaskráin fyrst merkt, síðan ákvörðunarskráin og síðan ýtt á „Move“.

Röð: 1. Merkja upprunaskrá, 2. Merkja ákvörðunarskrá, 3. Ýta á „move“.



Eyða (delete)

Þessi aðgerð er til að eyða upplýsingum sem hafa verið merktar (skrá, mynstri eða röð).



Stofna skrá

Þessi aðgerð er til að stofna nýja skrá.

Gluggi opnast þar sem hægt er að gefa skránni nafn.



Upplýsingar um minni

Notið þessa aðgerð til að fletta upp upplýsingum í skrá eða merktu mynstri.



Flokkun mynstra


Notið þessa aðgerð til að raða mynsturskrám eftir stafrófsröð eða eftir flokkum.


Ef þetta teikn er snert þegar verið er inni í „stafrófsröð“, þá er farið yfir í „flokka“ og öfugt.



Mynstur valið

1. Ef þetta teikn er snert þegar búið er að merkja mynsturröð, þá er hægt að sauma hana strax. Viðkomandi ferli mynsturraðarinnar kemur á skjáinn.
2. Ef þetta teikn er snert þegar spor er merkt, þá kemur viðkomandi ferli mynsturraðarinnar á skjáinn og vélin er tilbúin til notkunar.
3. Ef þetta teikn er snert þegar „persónuleg valmynd“ er merkt, þá kemur viðeigandi valmynd á skjáinn og hægt er að velja mynstur og sauma það. Mynstrið kemur á viðeigandi aðgerðarskjá.

Það er innbyggð "Creative aðstoð" í vélinni, sem kalla má fram hvenær sem er. Ýtt er á  teiknið á tólaborðinu. Tólaborðið breytir um lit og aðgerðir teiknanna breytast um leið.

Snertið  teiknið og þá opnast hjálpin fyrir vélina sjálfa. Hér eru nákvæmar upplýsingar um notkun vélarinnar, þræðingu, spólun, hvernig skipta á um peru og hvernig setja á útsaumstækið á vélina o.fl. Því miður eru þessar upplýsingar aðeins á erlendum tungumálum.



Lokið yfir vélinni

Geymið mótstöðuna og rafmagnsleiðsluna í hólfinu á lokinu yfir vélinni

Athugið: Slökkvið ávallt á vélinni áður en lokið er sett yfir hana.

Ef vélin er í sambandi við rafmagn þegar lokið er sett yfir hana, þá getur það orsakað alvarlegar skemmdir á snertiskjánum.



Rafmagnstenging

1. Tengið rafmagnssnúruna í tengilinn 1 á hægri hlið vélarinnar og síðan í vegg tengil.

Mótstaðan tengd

2. Togið snúruna út úr mótstöðunni í hentuga lengd.

Að notkun lokinni vindur mótstaðan snúruna inn sjálfkrafa.

Tengið mótstöðuna við tengilinn 2 á hægri hlið vélarinnar.

Því fastar sem stigið er á mótstöðuna, þeim mun hraðar saumar vélin.

Við þessa vél verður að nota fótmótstöðu af gerðinni ATK 0080.

Aðalrofi

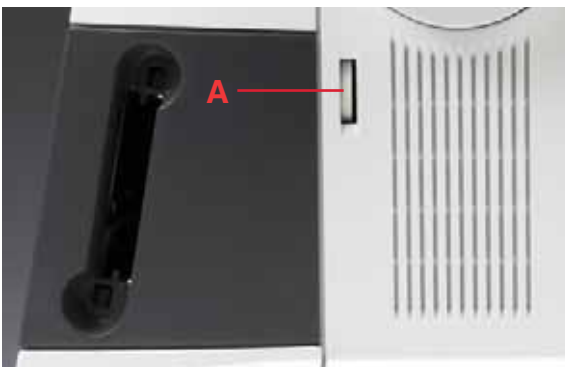
3. Um leið og kveikt er á aðalrofanum, kviknar á ljósi og litaskjá vélarinnar. Vélina er tilbúin til notkunar.

Spennubreytir



220 V - 240 V / 120 V

Vélina er stillt á evrópska spennu 220 - 240 V, en einnig er hægt að stilla hana á 120 V, ef á þarf að halda. Þá þarf aðeins að færa rofann fyrir spennubreytinn (28) neðan á vélinni á 120 V.



Birtustillir fyrir skjá

Með birtustillinum (A) er hægt að stilla birtuna á skjánum

Fellilokið

Opnið fellilokið með því að setja fingur niður í raufarnar öðru hvoru megin við fellilokið.

Það eru 260 saumar og mynstur í Creative 2144 vélinni og þeir eru allir sýndir innan á lokinu.

Nytjasaumar eru sýndir með bláum bakgrunni, 9mm skrautsaumar eru sýndir með fjólubláum bakgrunni og Maxi saumar eru sýndir með lillabláum bakgrunni.

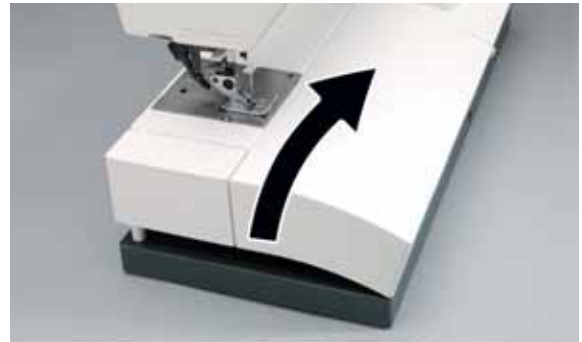


Hólf fyrir fylgihluti

Opnið vinnuborðið með því að þrýsta á rífflaða hlutann og opnið það upp og fram á við.

Fylgihlutunum komið fyrir

Fylgihlutirnir eru merktir með númerum og því auðvelt að setja hvern hlut á sinn stað.



Vinnuborðið tekið af - fríarmur

Til að hægt sé að nota fríarminn verður að fjarlægja vinnuborðið (32). Snúið vinnuborðinu til vinstri og lyftið því síðan upp á við.

Athugið að þegar það er sett á vélina á ný, þá verður það að vera slétt við fríarminn.

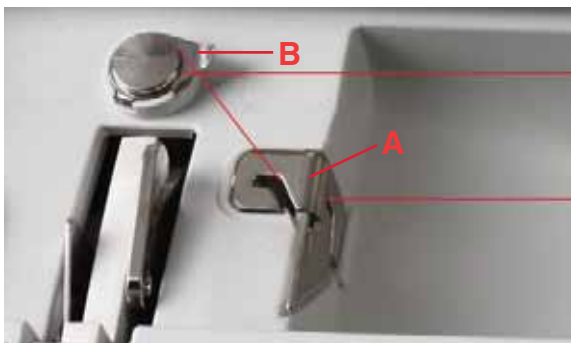


Spólun

Spólun undirbúin

Setjið tóma spólu þannig á spólarann að svarti titturinn á spólaranum falli í rauf spóllunnar.





Spólað af tvinnakeflishöldunni

Setjið tvinnakefli á keflishölduna. Setjið síðan annaðhvort litlu eða stóru skífuna fyrir framan keflið eins og sést á myndinni. T.d. notið þið stóra skífu fyrir stærri keflin, en litla skífu fyrir mjórri keflin.

Præðing fyrir spólun

Leggið tvinnann framan frá í stýringu A og síðan hægra megin rangsælis í spennu B.

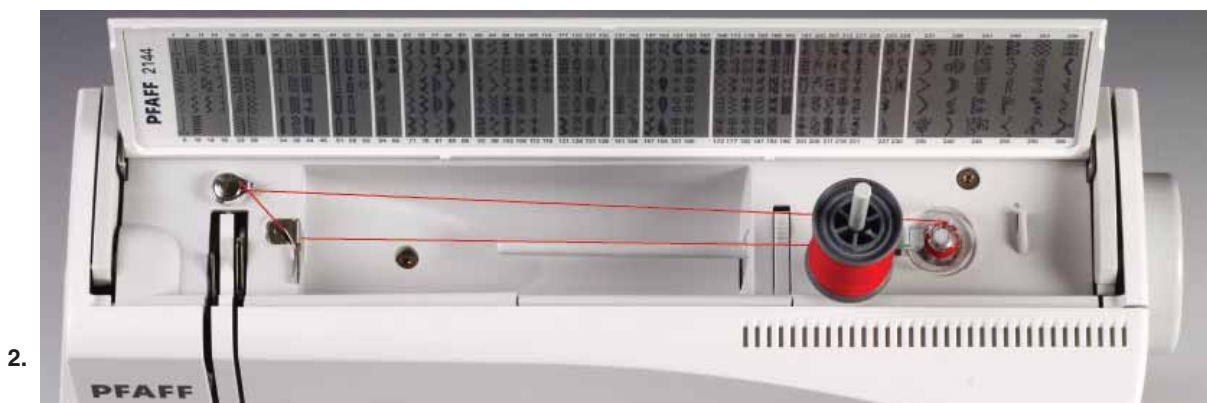
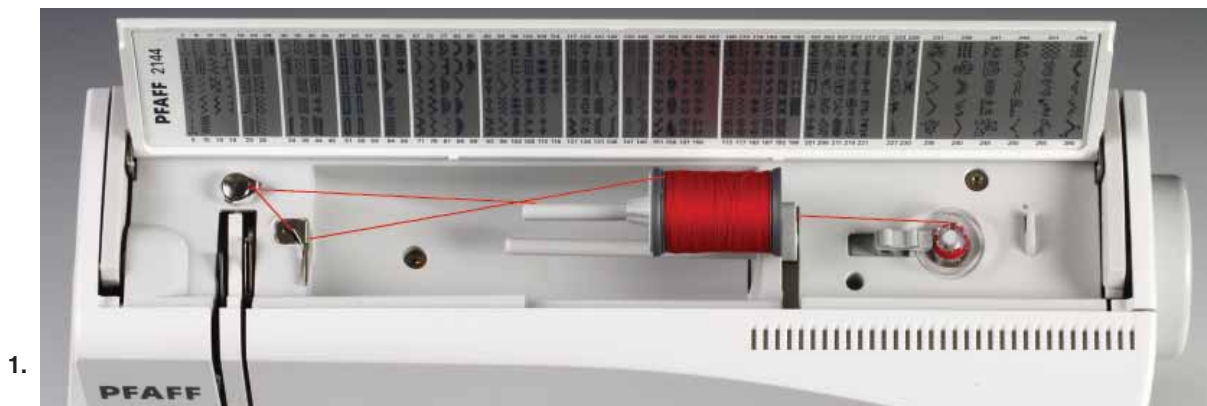
Snúið tvinnanum síðan réttisælis nokkrum sinnum utan um spóluna.

Ath: Þegar verið er að spóla á spóluna á ávallt að láta tvinnann renna í efri hluta stýringar B.

Kveikið á aðalrofanum

Prýstið spólara-arminum lauslega til hægri. Þegar spólan er full, slekkur spólarinn sjálfkrafa á sér. Klippið tvinnann og takið spóluna af spólaranum.





1. Spólað af aukakeflispinnanum

Sveiflið aukakeflispinnanum (20) upp á við og setjið tvinnakefli og viðeigandi skífu ofan á hann.

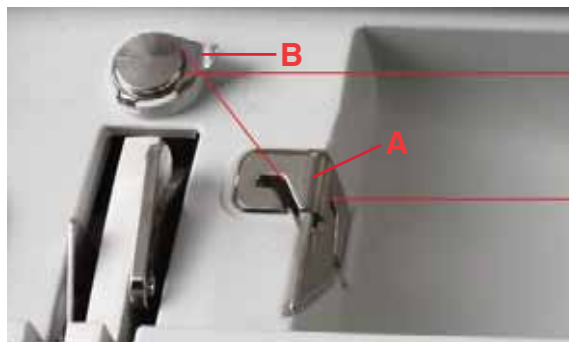
2. Spólað af þriðja keflispinnanum

Stingið þriðja keflispinnanum í gatið (21) ofan á vélinni og setjið tvinnakefli og viðeigandi skífu ofan á það.

Præðing fyrir spólun

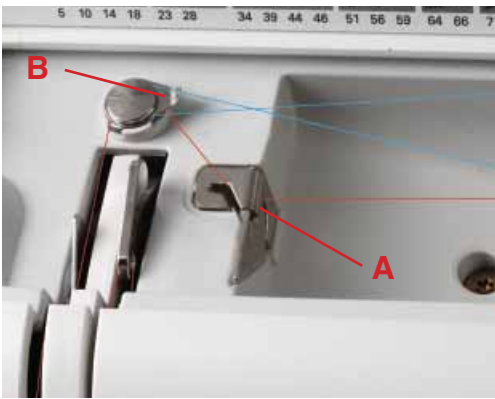
Leggið tvinnann í stýringu A og síðan hægra megin rangsælis í spennu B.

Snúið tvinnann síðan réttisælis nokkrum sinnum utan um spóluna.



Prýstið spólu-arminum lauslega til hægri. Þegar spólan er full slekkur spólarinn sjálfkrafa á sér. Klippið tvinnann og takið spóluna af spólaranum.

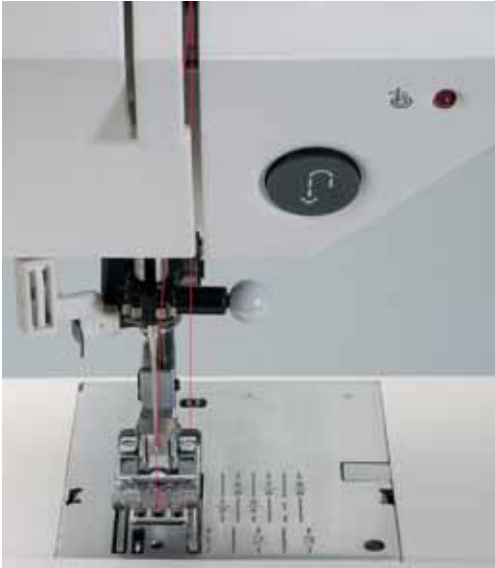




Spólað á spóluna á meðan saumað er út

Á creative 2144 er tvinnastýring sem gerir kleift að spóla á spóluna á meðan vélin er að sauma út. .

Nálartvinninn (rauður) er þræddur í tvinnastýringu (A) síðan í neðri stýringuna fyrir spólarann (B). Snúið spólutvinnannum (blár) rangsælis um tvinnaspennuna fyrir spólarann. Snúið tvinnaend-anum nokkrum sinnum réttisælis um spóluna.



Spólað í gegn um nálina

Það er einnig hægt að spóla á spóluna með tvinnannum sem er þræddur í nálina. (sjá bls. 2 - 8 um þræðingu vélarinnar).

Lyftið saumfætinum . Togið tvinnann undir fótinn til hægri og síðan í hægri þræðiraufina.



Leggið tvinnann síðan vinstra megin frá í þráðgjafann (F).

Athugið: Þráðgjafinn verður að vera í efstu stöðu.



Leggið tvinnann til hægri og snúið honum síðan réttisælis nokkrum sinnum utan um spóluna. Þrýstið spóluarminum síðan lauslega til hægri. Þegar spólan er full, slekkur spólarinn sjálfkrafa á sér. Klippið tvinnann og takið spóluna af spólarannum.

Athugið: Með tvinnahnífnum sem er við hliðina á spólarannum er auðvelt að skera tvinnann eftir að spólun lýkur. .

Gríparinn / Lokið yfir gríparanum

Takið um lokið (6) vinstra megin og opnið það niður á við.



Spóluhúsið tekið úr gríparanum

Togið í lokuna á spóluhúsinu og takið spóluhúsið úr gríparanum

Sleppið lokunni og þá dettur spólan úr því.



Tvinnastillingar (MJÖG ÁRÍÐANDI)

Eftirfarandi ráðleggingar eiga við um almenna sauma.

Rétt tvinnastilling

Til að fá fallegt og sterkt spor verða tvinnastillingar á undir og yfirtvinna að vera í samræmi hvor við aðra, þannig að hnýtingin sjáist hvorki á réttunni né á röngunni. Hún á að vera í miðju efni eða á milli laga.



Undirtvinninn sést á réttunni

Yfirtvinnaspennan er þá of stíf eða undirtvinnaspennan of laus.

Leiðréttu þarf spennurnar (sjá bls. 3-4).



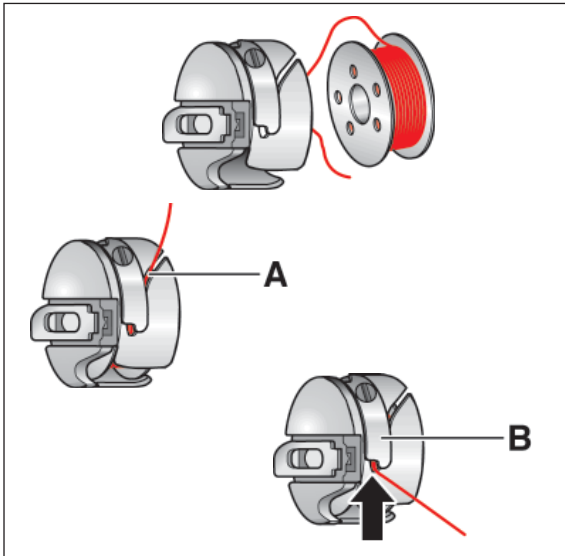
Yfirtvinninn sést á röngunni

Yfirtvinnaspennan er of laus eða undirtvinnaspennan of stíf.

Leiðréttu þarf spennurnar (sjá bls. 3-4).



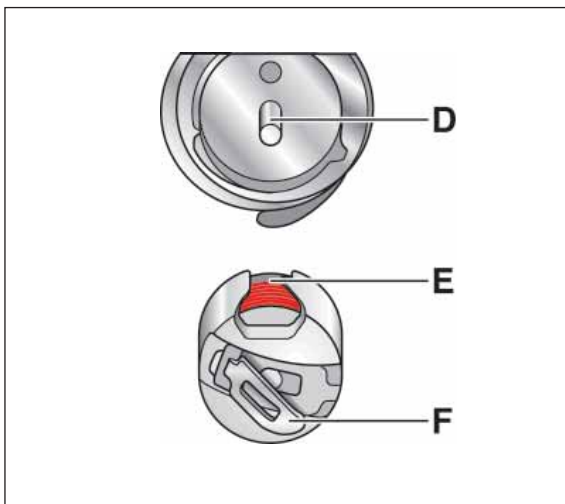
Fyrir útsaum og hnappagöt á yfirtvinninn að sjást aðeins á röngunni.



Spólan sett í spóluhúsið

Tvinninn á að renna aftur af spólunni eins og myndin sýnir. Þræðið hann í rauf A, og síðan undir fjöðrina B, þar til hann hefur krækst undir fjöðrina (sjá örina á mynd B).

Athugið: Þegar togað er í tvinnann verður spólan að snúast réttisælis



Spóluhúsið sett í gríparann

Haldið um loku F og setjið spóluhúsið á titt D. Úrtakið E verður að vísa beint upp á við.

Athugið: Togið snögg í undirtvinnann. Spóluhúsið má þá ekki detta úr gríparanum.

Setjið lokið yfir gríparanum aftur á sinn stað.

Yfirtvinninn þræddur

Setjið saumfótinn í efstu stöðu. Setjið síðan tvinnakefli á keflishölduna og skífu í réttri stærð fyrir framan keflið.

Notið nú báðar hendur; smeygið tvinnanum framan frá í stýringu A og setjið hann síðan hægra megin frá í neðri hluta forspennu B.

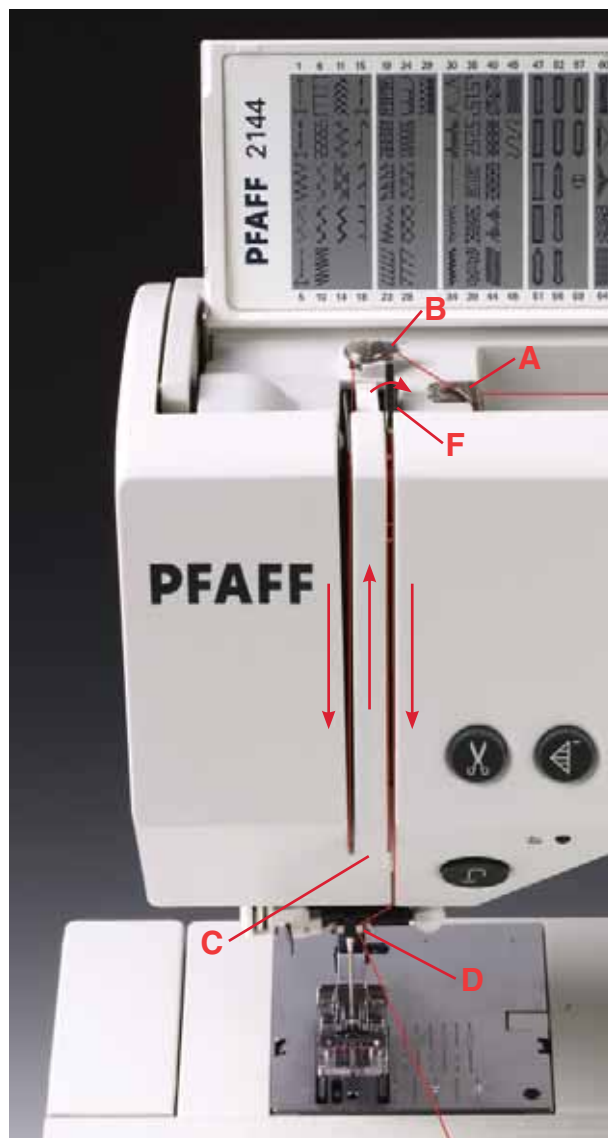
Þræðið síðan eins og örvarnar sýna - niður vinstri raufina - undir C og upp hægri raufina að þráðgjafanum (F)

Nú er tvinninn lagður frá vinstri til hægri í þráðgjafann og síðan er hann þræddur niður hægri raufina.

Smeygið tvinnanum síðan í aðra hvora fjöðrina (D) sem er á nálarhöldunni.

Lesið næsta kafla um þræðingu á nálinni.

Ath: Þegar verið er að sauma á ávallt að þræða tvinnann í neðri hlutann á tvinnastýringu B.



Þræðari fyrir nál

Til að auðvelda þræðingu nálarinnar er Pfaff 2144 með innbyggðan þræðara.

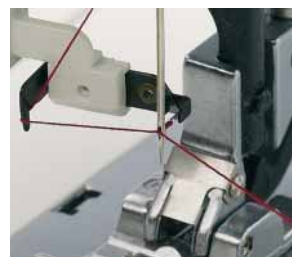
1. Setjið saumfótinn niður. Þrýstið á handfangið á þræðaranum niður á við og snúið honum í neðstu stöðu þannig að krókurinn R fari í gegn um nálaraugað.
2. Setjið tvinnann síðan í stýringu O og síðan undir krókin R á þræðaranum - haldið í tvinnann. Látið nú þræðarann ganga hægt til baka og upp á við.
3. Um leið togar krókurinn tvinnann eins og lykkju í gegn um nálaraugað. Ýtið lauslega á þræðarann aftur niður á við og þá verður lykkjan eftir og hægt er að draga endann í gegn.



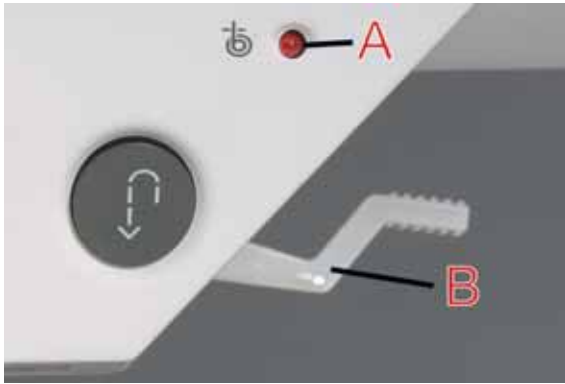
1.



2.



3.



Vaki fyrir undirtvinnann

Þegar undirtvinninn er að verða búinn á spólunni þá kviknar á rauða ljósinu við hliðina á tákmyndinni af spólunni A.

Þessi aðgerð er því aðeins virk að lokið yfir gríparanum sé lokað.

Fótlyftir

Saumfætinum er lyft eða hann settur niður með fótlyftinum B.



Undirtvinnanum náð upp

Lyftið saumfætinum - haldið í yfirtvinnann og stígið snögg á mótstöðuna þannig að nálin fari niður og komi upp aftur. Einnig er hægt að snúa vélinni með hendinni þar til nálin er komin í efstu stöðu og undirtvinninn liggur eins og lykkja á yfirtvinnanum. Togið í yfirtvinnann til að ná undirtvinnanum upp.

Setjið lokið yfir gríparanum á sinn stað og togið báða tvinnænda aftur undan saumfætinum.



Tvinnahnífur

Togið endana aftan frá og fram á við yfir tvinnahnífinn A.

Skipt um saumfót

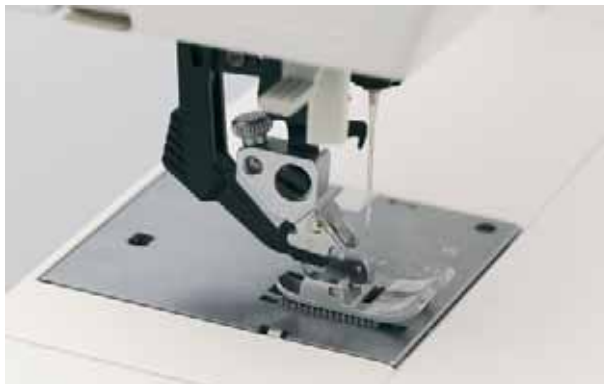
Saumfóturinn tekinn af vélinni

Setjið nálina í efstu stöðu. Lyftið saumfætinum og þrýstið ofan á fótinn að aftan og lyftið honum aðeins upp að framan og við það dettur hann af höldunni (9).

Þegar hnappagatafóturinn (5A) er tekinn af, þá verður að renna honum eins langt aftur og hægt er og lyfta honum aðeins upp að aftanverðu.

Saumfótur settur á vélina

Setjið fótinn þannig undir fóthölduna (9) að þegar fótlyftirinn er settur niður þá falli raufar fóthöldunnar á tittina sem eru sitt hvoru megin á fætinum.



Rafræn fótlyfta fyrir saumfótinn

Með Pfaff Creative 2144 fylgir rafræn hnélyfta til að stjórna hæð saumfótarins.

1. Ýtið hnésþaðanum að fullu inn í gatið (5) framan á botnplötu vélarinnar

Athugið: Flati flöturinn á að snúa upp.

2. Stillið ferhyrnda púðann á hnésþaðanum þannig að hann sé í þægilegri hæð.

Ef ýtt er á hnésþaðann til hægri, þá lyftist saumfóturinn og hægt er að setja efnið undir saumfótinn með báðum höndum.

3. Togið hnésþaðann út úr vélinni til að taka hann úr sambandi.



1.



2.



3.



Skipt um nál

Nálin fjarlægð: Setjið saumfótinn niður og nálina í efstu stöðu. Losið um festiskrúfuna B og fjarlægið nálina

Ný nál sett í: Setjið nýja nál þannig að flati kanturinn A snúi aftur og ýtið henni eins hátt og hún kemst. Haldið nálinni fastri og herðið festiskrúfuna B aftur.



Tvíburanálur þræddar

Setjið tvíburanál í nálarhölduna.

Sveiflið aukakeflispinnanum upp og setjið tvinnakefli á báða keflispinnana. Þegar byrjað er að þræða í vinstri raufina verður að gæta þess að tvinnarnir fari sitt hvoru megin við spenniskífuna B. Þræðið að öðru leyti eins og venjulega, en gætið þess að þegar þið þræðið í spenniskífurnar í yfirspennunni B, þá fari annar tvinninn vinstra megin en hinn hægra megin við skífuna, svo þeir flækist ekki saman.

Þræðið tvinnana síðan í sitt hvora stýringuna á nálarhöldunni og þræðið nálarnar með höndunum á venjulegan hátt.



Athugið: Ekki er hægt að þræða tvíburanálur með innbyggða þræðaranum

Innbyggði efri flytjarinn

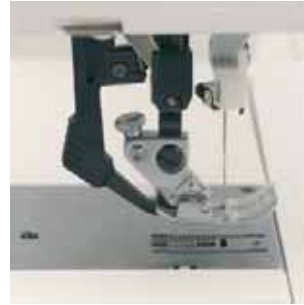
Til að sauma saman **þykk og einnig erfið þunn efni, þá hefur Pfaff frábærlega góða lausn. Innbyggða efri flytjarann;** Þegar hann er settur í samband þá flytur vélin efnin **ekki aðeins að neðan heldur einnig að ofan.** Vélin klemmir efnin saman eins og í tóng og þar með geta þau ekki misfærst. Þetta er einnig mjög gott að nota á þunn efni eins og silki og ýmiss gerviefni, en efri flytjarinn kemur í veg fyrir að þessi efni rykkist eins og koma vill fyrir ef þau eru aðeins flutt með neðri flytjaranum. Auðvelt er að sauma saman köflótt og röndótt efni án þess að þau misfærast. .

Efri flytjarinn settur í samband

Áríðandi: Alla fætur sem eru með rauf að aftan er hægt að nota með efri flytjaranum

Lyftið saumfætinum

Ýtið á rifflaða flöt efri flytjarans niður á við þar til flytjarinn smellur í samband.



Efri flytjarinn tekinn úr sambandi

Takið um efri flytjarann með tveimur fingrum þar sem hann er rifflaður - ýtið lauslega á hann niður á við og takið hann um leið úr rauf fótans. Þá fer hann aftur í sína efri stöðu.

Neðri flytjarinn tekinn úr sambandi

Við suma sauma verður að taka flytjarann úr sambandi t.d. þegar verið er að sauma bútasaum frihendis, þegar verið er að stoppa í fatnað, festa tölur á flíkur o.s.frv.

Ýtið flytjarastilli til vinstri til að taka flytjarann úr sambandi - ýtið á hann til hægri til að setja hann aftur í samband.

Athugið: Lyftið saumfætinum áður en flytjarinn er tekinn úr sambandi eða settur í samband á ný.



Einnig er hægt að taka flytjarann úr sambandi með því að opna lokið yfir gríparanum og ýta stilli B til hægri.



Skipt um peru**Slökkvið á vélinni****Peran fjarlægð**

Peran er staðsett fremst í vélarhausnum. Slökkvið á vélinni og takið rafmagnsleiðsluna úr tenglinum. Takið vinnuborðið af vélinni. Hægt er að fá nýja peru hjá næsta Pfaff umboði, en aðgætið að peran má ekki vera sterkari en 5 W.

Prýstið peruskiptinum, sem er með fylgihlutunum, upp á peruna eins og myndin sýnir og ýtið henni eins hátt og hægt er. Snúið perunni síðan rangsælis og fjarlægjið hana.

**Ný pera sett í**

Setjið peruskiptinn utan um peruna. Prýstið henni síðan inn í skáhallandi perustæðið þannig að hökin á perunni falli í raufarnar á perustæðinu.

Prýstið á peruna og snúið henni réttisælis þar til hún situr rétt.

Fjarlægjið peruskiptinn.

**Stingplatan tekin af****Slökkvið á vélinni****Stingplatan fjarlægð**

Lyftið saumfætinum. Setjið mjóa endann á peruskiptinum undir stingplötuna eins og sýnt er á myndinni hér til hliðar, og þrýstið stingplötunni upp - fyrst hægra megin og síðan vinstra megin. Þá er auðvelt að fjarlægja hana.

Stingplatan sett á.

Setjið stingplötuna jafnt aftari brúninni á opinu og þrýstið henni síðan niður að framan þar til smá smellur heyrir. Aðgætið; Að nálin fari örugglega niður um gatið á stingplötunni áður en byrjað er að sauma.

Ráð: Það er auðveldara að skipta um stingplötuna ef flytjarinn er tekinn úr sambandi



Útsaumur í ramma

Til að sauma út í ramma þarf að stilla vélina rétt og undirbúa hana eins og lýst er hér að neðan. Það er ekki hægt að velja mynstur af disklingi nema búið sé að tengja útsaumstækið við vélina.

Áður en saumað er út í ramma verður að taka efri og neðri flytjarana úr sambandi, fjarlægja hnésþaðann og setja útsaumsfótinn á fóthölduna.

Flytjarinn tekinn úr sambandi

Nauðsynlegt er að taka flytjarann úr sambandi þegar verið er að sauma út. Færið stillinn (4) til vinstri.

Athugið: Setjið saumfótinn í efstu stöðu áður en flytjarinn er tekinn úr sambandi

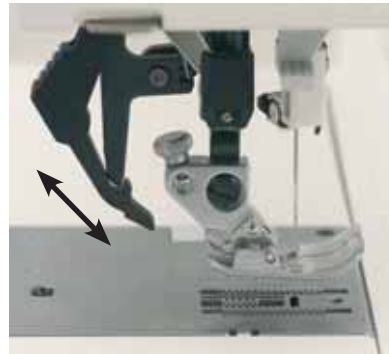
Tvinnaspennan er stillt sjálfkrafa, en hægt er að breyta henni ef nauðsynlegt er fyrir sérstaka tækni.



Efri flytjarinn tekinn úr sambandi

Nauðsynlegt er að taka efri flytjarann úr sambandi þegar verið er að sauma út.

Takið um efri flytjarann með tveimur fingrum þar sem hann er rífflaður - ýtið lauslega á hann niður á við og takið hann um leið úr rauf fótansins. Þá fer hann aftur í sína efri stöðu.



Fjarlægið hnésþaðann

Ekki þarf að nota hnésþaðann þegar verið er að sauma út, þannig að nauðsynlegt er að fjarlægja hann.

Togið hann einfaldlega út úr gatinu á botnplötu vélarinnar



Útsaumsfóturinn settur á

1. Fjarlægið venjulega saumfótinn. Losið um skráfu S svo hægt sé að renna titti útsaumsfótansins í gat T.
2. Klemmið fótinn saman með þumal og vísifingri og setjið tittinn á fætinum í gatið T á fóthöldunni eins langt og hann kemst, en við það eiga hökin á fætinum að falla utan um fótstöngina. Plastarmur fótansins á einnig að liggja ofan á skráfunni í nálarhöldunni.
3. Herðið skráfu S
Þegar fóturinn er fjarlægður er skráfa S losuð og fóturinn togaður til hægri. Munið að herða skráfu S aftur..



1.



2.



3.



Útsaumstækið tengt við vélina

Tengill fyrir útsaumstækið

Tengillinn (15) fyrir útsaumstækið er staðsettur aftan á botnplötu vélarinnar.



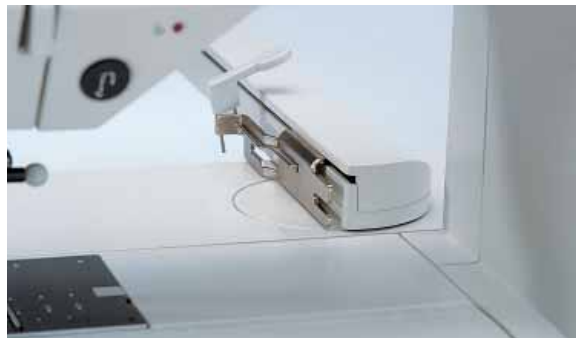
Slökkvið á vélinni

Haldið tækinu samhliða vélinni að aftan og tengið það við tengilinn með því að renna því fram á við.

Gætið þess að stýring F fari á milli botnplötu vélarinnar og fríarmsins.



Lyftið arminum á útsaumstækinu (1) þar sem snúningsflöturinn er og snúið arminum þannig að hann vísi aftur.



Armurinn festist nú í útsaumsstöðu (3).

Athugið: Hægt er að skipta um spólur þegar útsaumstækið er á vélinni, en aðgætið að ekki er hægt að opna vinnuborðið meira en um 90°. Annars er útsaumstækinu ýtt út úr tenglinum.



Disklingur settur í

Setjið diskling í annaðhvort disklingadrifið og setjið það eins langt og það kemst og þannig að örin á því fari fyrst inn í raufina.

Losunartakkinn fyrir viðkomandi drif kemur ca. 6 mm. (1/4") út úr vélinni þegar disklingurinn er rétt settur í raufina.

Þegar disklingurinn er fjarlægður er ýtt á hnappinn (A) sem er fyrir viðkomandi drif.

Útsaumsramminn

Það fylgja tveir útsaumsrammar með vélinni 2144. Einn ferkan-taður rammi með útsaumsfleti C sem er 140 x 225 mm og kring-lóttur rammi með útsaumsfleti sem er 115 x 120 mm

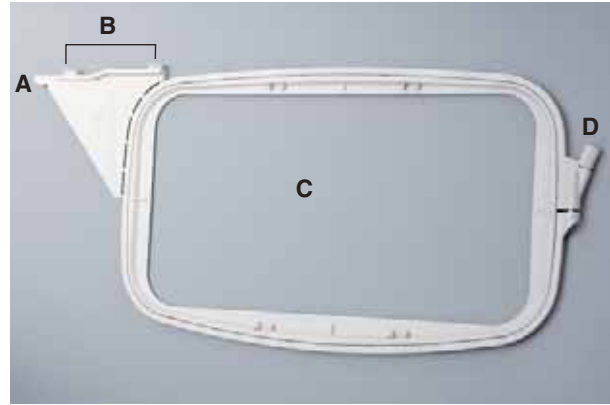
A: Hak til að festa rammann

B: 2 hök fyrir hliðarfestingu

C: Útsaumsflöturinn

D: Festiskrúfa fyrir efnið í rammanum

Athugið: Einnig er hægt að fá sem aukahlut 80 x 80 mm kring-lóttan ramma.



Ramminn tengdur við útsaumstækið

Rennið rammanum undir útsaumsfótinn með því að lyfta fæti-num eins hátt og hann kemst. Festiskrúfan D utan á rammanum á að snúa að ykkur og hökin 2 (B) eiga að snúa til hægri..

Rennið nú rammanum þannig að hökin 2 (B) fari í stýringarnar á arminum (A) og hakið til að festa rammann smellur á sinn stað bak við losunartakkann



Ramminn fjarlægður

Þegar fjarlægja á rammann er einfaldlega ýtt á losunartakkann H - haldið honum aðeins niðri og togðið rammann út úr stýringu-num fram á við.



Útsaumstækið tekið af vélinni

Takið um arminn á útsaumstækinu við snúningsflötinn og snúið arminum til vinstri þar til hann smellur í geymslustöðu.

Athugið: Áður en arminum er snúið verður að gæta þess að rammafestingin standi ekki fram úr arminum að framan.

Ýtið á losunartakkann (B) sem er vinstra megin á útsaumstækinu og takið tækið af vélinni



Slökkvið á vélinni

Frekari upplýsingar um útsauma eru í eftirtöldum köflum:

Kafla 4 : "Útsaumur / Disklingur".

Kafla 6 : "Útsaumur / Aðstoð".


Almennar upplýsingar um notkun vélarinnar




Helstu stillingar á vélinni 2144 eru framkvæmdar með því að snerta teiknin sem eru á snerti-skjánum

Sumar skjámyndir eru með örvarbendlum, og þar er hægt að fletta í gegn um fleiri síður af upplýsingum.

Hægt er að breyta flestum stillingum vélarinnar.

Ýtið á  til að loka viðkomandi glugga, vista viðkomandi stillingu og til að geta valið nýja aðgerð.

Ýtið á  til að halda áfram án þess að vista viðkomandi stillingu.

Það er hægt að færa til sérhvern opinn glugga á skjánum. Snertið bara litareinina og dragið hann til.

Við höfum sett með vélinni nokkrar blaðsíður (kafli 1) með góðum útskýringum á táknum og skipunum sem eru til staðar í val-myndum fyrir hvert ták.

Hafið þessi blöð við hendina þegar þið eruð að nota vélina.

Aðgerðar hnappar

Þessir hnappar eru staðsettir á armi vélarinnar

Ef hnapparnir “nálin upp / nálin niður” eða “saumað hægt” eru snertir, þá kemur ljós á viðkomandi hnapp. Ef ekki er hægt að nota viðkomandi hnapp þegar ýtt er á hann, þá kemur ekkert ljós á hann



Tvinnahnífur: Þegar ýtt er á þennan hnapp þá klippir vélin bæði yfir og undirtvinnann



Byrjun á mynstri: Þegar ýtt er á þennan hnapp fer vélin sjálfkrafa á byrjun mynsturs eða mynsturraðar.



Saumað hægt: Þegar ýtt er á þennan hnapp þá saumar vélin á hálfum hraða.



Nálin upp / Nálin niður: Þegar ýtt er á þennan hnapp, þá stoppar vélin alltaf með nálina niðri í efninu. Þetta er mjög þægilegt þegar snúa þarf efninu undir fætinum.

Samtímis er hægt að ákvarða hvort og hversu hátt vélin lyftir saumfætinum þegar fóturinn er tekinn af mótstöðunni.

Gluggi opnast þar sem hægt er að velja “0”, low (lágt) = 3 mm, “medium” (meðal) = 6 mm og “high” (hátt) = 9 mm.

Þegar aftur er stigið á mótstöðuna fer saumfóturinn niður. Með þessu er hægt að snúa efninu undir fætinum án þess að það færast úr stað. Grunnstillingin er “0”. Hæð fótlyftu fyrir saumfóttinn er hægt að breyta, sjá “context” Stillingar í vlamynd vélar, bls. 3-19.



Afturábak saumur: Með þessum hnappi er hægt að framkvæma nokkrar aðgerðir

1. Ef ýtt er á hnappinn, saumar vélin afturábak eins lengi og honum er haldið inni.

2. Ef ýtt er á hnappinn áður en byrjað er að sauma, saumar vélin afturábak þar til ýtt er aftur á hnappinn.

Þegar þessi aðgerð er gerð virk, kemur örin fyrir afturábak sauminn á skjáinn.

3. Ef heftingar-forritið er virkt, er hefting í lok saums gerð virk með því að ýta á hnappinn

4. Þegar forritin “fjögurra átta saumur”, “pat”, “tapering” og “ístopp” eru notuð, er lengd saumanna ákvörðuð með þessum hnappi.

5. Þegar lengd á hnappagati er ákvörðuð, er hún ákvörðuð með þessum hnappi.

6. Í valmyndunum “Embroidery / Card” (útsaumur/disklingur), “Embroidery Combination” (Samsettur útsaumur) og “Sequence / Combination” (mynsturraðir) þá er hægt að byrja eða stoppa útsauminn með því að ýta á afturábak-takkann í ca. 0,5 - 1 sekúndu í stað þess að stíga á fótstöðuna.

Tólaborðið



Tólaborðið er staðsett við neðri brún skjásins og hefur ýmsar aðgerðir, forrit og skipanir sem hentugt er að nota.



1. Þetta teikn staðfestir val sem hefur áður verið valið með bendlunum. (t.d. að kalla fram mynstur af disklingi.)
2. Hægt er að opna skrár, sauma og forrit til að breyta þeim
3. Hægt er að staðfesta mynstur eða saum sem valinn var af disklingi til að breyta því.
4. Öllum stillingum og aðgerðum sem sýndar eru á skjánum er hægt að breyta

Hægt er að opna glugga og breyta stillingum. Með teikninu er glugga líka lokað og þá eru stillingarnar vistaðar.



1. Með þessu teikni er farið aftur yfir á fyrri valmynd
2. Og að loka glugga án þess að vista stillingar



Farið aftur á aðalvalmynd til að velja sauma



Með breytingum á sjálfgefnum stillingum er hægt að stilla vélina þannig að hún henti sem best. Breytið "tungumáli", "hljóðmerkjum" og "skilaboðum" svo nokkuð sé nefnt. Einnig má breyta varanlegum stillingum fyrir sauma eins og flatsaum, hnappagöt o.fl.

Þessi aðgerð á ávallt við þá valmynd sem valin er. Það er ekki hægt að nota allar aðgerðir í öllum valmyndum, en hægt er að hanna "eigin valmynd" sem kemur á skjáinn í stað aðalvalmyndarinnar.



Creative upplýsingabankinn (Creative Assistant)

Hægt er að komast í Creative upplýsingabankann hvenær sem er. Tólaborðið breytir um lit og ný teikn koma á það.

Tólaborðið eftir opnun "upplýsingabankans"



Lokar "upplýsingabankanum"





Opnar fyrir upplýsingar um sauma og útsauma



Opnar fyrir upplýsingar um vélina sjálfa

Vélin creative 2144 er með sprettiglugga með upplýsingum um einstakar aðgerðir og tákn

Ef ýtt er á  teiknið, koma sprettigluggar með skýringum á valmynd sem verið er í og einnig um tákn og spor.

Ef ýtt er á  teiknið þegar verið er í mynstri koma gluggar með upplýsingum um aðgerðir og teikn.

Útlit teikna

Útlit á teiknum getur breyst eftir vali á aðgerð

T.d. eftirfarandi



Virkt - hægt að velja aðgerðir



Virkt og valið - búið að velja aðgerð



Óvirkt - ekki hægt að velja aðgerð

Leiðbeiningar um notkun vélarinnar creative 2144

Í þessum kafla er fjallað um grundvallarnotkun vélarinnar Pfaff creative 2144


- Með því að nota myndræn dæmi hér á eftir útskýrum við hvernig hægt er að breyta aðgerðum og stillingum fyrir saum eða mynstur og hvernig það er gert.
- Við sýnum yfirlit yfir valmyndir
- Við sýnum einnig dæmi til að skýra hvernig "upplýsingabankinn" er notaður.
- Við sýnum hvernig hægt er að breyta grunnstillingum á uppsettri valmynd


Kveikið á vélinni og þá kemur fyrst upp skjámynd sem býður ykkur velkomin. Nú er hægt að stilla birtuna á skjánum með birtustillingum (25).

Vélinni er stjórnað með því að snerta viðkomandi teikn á snertiskjánum.

Hægt er að kalla fram vélaupplýsingar með því að

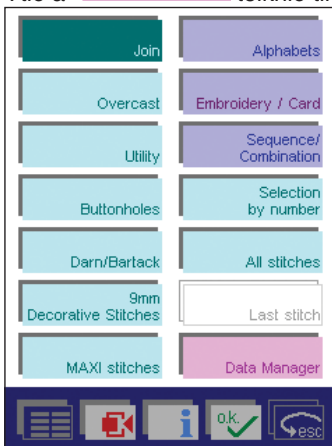
ýta á teiknið  Information.

Ýtið á  Main menu teiknið til að opna aðal valmyndina. Hún sýnir kafla yfir tegundir sauma og hnappa

Ef ýtt er á  Last stitch teiknið, er sjálfkrafa farið yfir á síðasta spor eða mynstur sem notað var áður en slökkt var á vélinni

Spor eða mynstur valið

Ýtið á  Main menu teiknið til að opna aðal valmyndina



- Í þessari valmynd er hægt að velja um flokk af saumum. Þaðan er farið yfir í saumana sjálfa eða valmynd þar sem hægt er að velja saumana beint
- Einnig er hægt að opna mynsturröð, sem vistuð var eða hanna nýja mynsturröð
- Hægt er að færa til, afrita, flokka og endurskíra gögn, sem geymd eru í minni vélarinnar

Pegar valmyndin er opnuð er flokkurinn “joining” eða “saumað saman” auðkenndur.

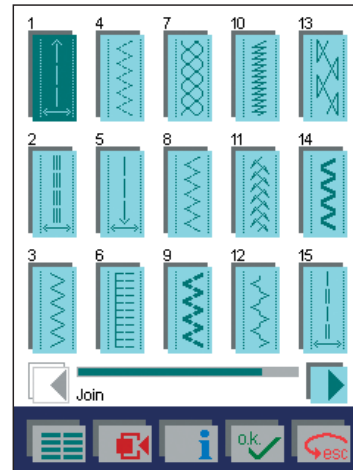
Athugið: Ef stígið er á mótstöðuna á þessum stað, þá breytist skjáinn yfir í beint spor og vélin er tilbúin til að sauma beint spor.

Ef flokkur eins og t.d. “stafróf” hefur verið opnaður og valinu

er lokað aftur með því að ýta á , þá verður “stafrófs”-teiknið auðkennt.

Ef lokað er með því að ýta á , þá verður “Joining” (saumað saman) auðkennt.

Snertið “Join” “saumað saman”

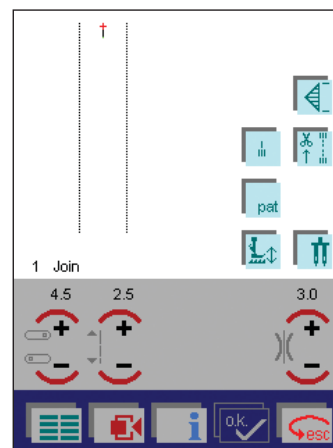


Í þessum kafla koma upp 18 saumar sem henta vel til að sauma saman öll efni.

Venjulegt beint spor er auðkennt og ef stígið er á mótstöðuna þá breytist skjámyndin í mynd af beinu spori og vélin saumar beint spor á þeim stillingum sem eru á þessari valmynd. (sporlengd, nálarstöðu, tvinnaspennu o.s.frv.)

Hægt er að rápa á milli saumanna með örvar tökkunum og einnig má snerta reinina milli örvanna og draga og fara á milli sauma á þann hátt.


Ef viðkomandi spor er snert opnast skjámynd fyrir það.




Pegar skjámynd opnast, þá eru aðalstillingarnar allar sjáanlegar.

Ef við tökum beina sporið sem dæmi, skulum við gera á því ýmsar breytingar til að skýra út grundvallar stillingar vélarinnar.


Hægt er að breyta stillingum t.d. sporlegunni, sporlengdinni, tvinnstillingu og öðrum aðgerðum (t.d. speglun) fyrir hvern saum

Til að breyta ýmsum stillingum og aðgerðum er gluggi opnaður. Valið er staðfest með því að ýta á , Glugginn lokast og breytingar á stillingum vistast.

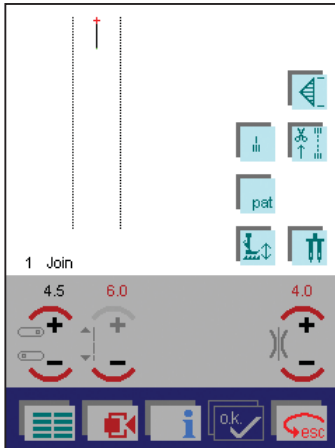
Ef ýtt er á  teiknið, þá lokast glugginn án þess að breytingar vistist.


Hægt er að draga opinn glugga til á skjánum með því að snerta lituðu reinina með fingrinum


Vélin er með innbyggða sprettiglugga fyrir hinar ýmsu aðgerðir og teikn.


Ef ýtt er á  teiknið þegar verið er í mynstri, þá opnast gluggarnir og síðan er ýtt á það teikn sem upplýsingar vantar um.

Stillingum breytt




 Hægt er að færa nálarstöðuna með +/- teiknunum og hægt er að velja um 19 nálarstöður. Með + er nálarstaðan færð um 0,5 mm í hvert sinn til hægri, en með - er hún færð um 0,5 mm í hvert sinn til vinstri.

 Hægt er að lengja eða stytta sporlengdina með +/- teiknunum. Hér er lengdin stillt á 6,0, sem er lengsta spor. Ef hámarkslengd er valin, þá er hún sýnd sem óvirk (talan sem sýnir gildið er rauð.).


 Hægt er að breyta fyrirfram stilltri yfirtvinnaspennu með +/- teiknunum. Ef hæsta gildi er valið, þá er það sýnt sem óvirk.

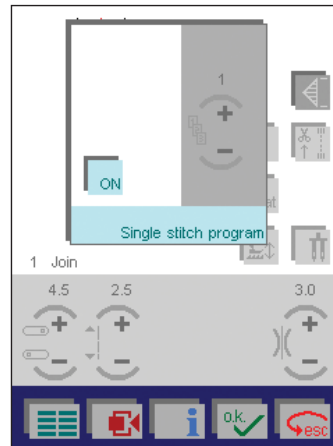
Ef skjámyndin er yfirgefin, þá eru stillingar allar settar aftur í þau gildi sem voru þar fyrir, og næst þegar glugginn fyrir sporið er opnaður þá er sporlengdin 2,5 mm, nálarstaðan í miðju og tvinnaspennan stillt á 3.0.

Sé valmyndarteiknið  á aðgerðarskjánum valið, má velja að vista þær breytingar sem gerðar voru á viðkomandi saum og geyma þær varanlega.

Hægt er að breyta stillingum fyrir sporlengd og nálarstöðu (Teikn fyrir spor) og yfirtvinnaspennu ("Teikn fyrir spennu)

Eitt mynstur í einu

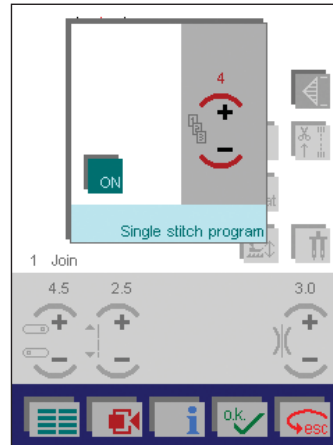
Myndin hér á eftir sýnir skjámyndina sem upp kemur ef ýtt er á  teiknið:






Ýtið á  til að gera aðgerðina virka.

Með +/- teiknunum er valið hversu oft á að endurtaka sama mynstrið - Í okkar dæmi er það 4 sinnum.


Vélin heftir sjálfkrafa fyrir í byrjun saums.




Snertið  teiknið til að loka glugganum og vista.

Til að hætta við þessa aðgerð er ýtt á  og síðan á .

Staðfestið síðan með .

Ef ýtt er á , teiknið lokast glugginn án þess að stillingar vistist.

Heftingar stilltar

Myndin hér á eftir sýnir skjámyndina sem upp kemur ef ýtt er á  teiknið.

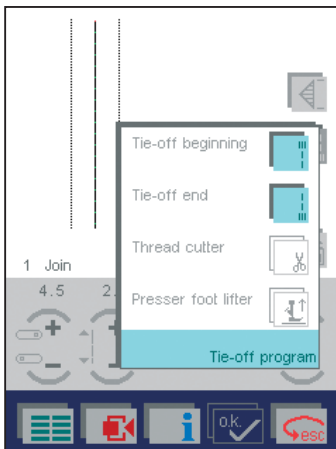
Þetta er forrit til að velja heftingar, klippa tvinnann og lyfta saumfætinum.

Hægt er að ákveða hvort vélin á að hefta í byrjun eða bæði í byrjun og enda saums. Snertið viðeigandi teikn.

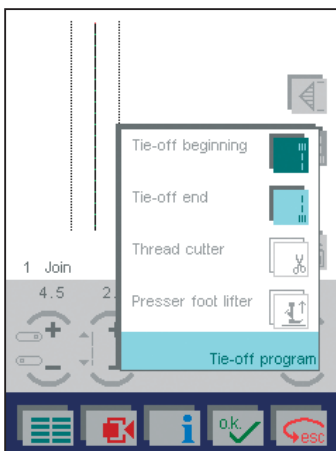
- Hafi “hefting í lok saums” verið valin þá er einnig hægt að ákveða lengd saumsins með því að ýta á afturábakhnappinn.

Pegar glugginn er opnaður þá er hvorki “hefting í byrjun” né “hefting í lok saums” valin eða auðkennd.

Hægt er að velja þá hvorn fyrir sig.



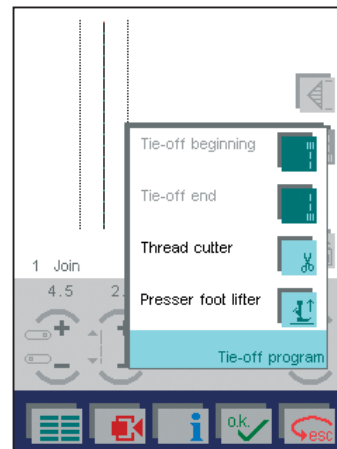
Ef “hefting í byrjun” er snert þá heftir vélin fyrir í byrjun saums með fjórum sporum.



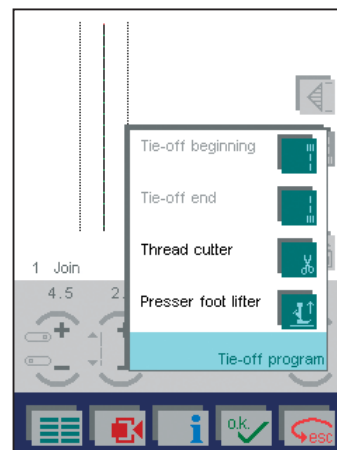
Ef “hefting í lok saums” er snert þá eru teiknin fyrir tvinnaklippingu og fótlyftu gerð virk.

Ef teiknin eru snert þá eru þau orðin virk.

Vélin heftir sjálfkrafa fyrir í lok saums.




Allir valkostir eru valdir í þessum glugga



Lok saumsins eru ákvörðuð með afturábak hnappnum.


Tvinnarnir eru klipptir og saumfætinum er lyft í efstu stöðu.

Ýtið á  til að loka glugganum og gera þetta virkt.


Ef ýtt er á , lokast glugginn án þess að stillingar vistist, - ferlið er sem sagt truflað.

Athugið: Ef ýtt hefur verið á „nálin upp“, þá mun vélin sjálfkrafa taka það úr sambandi um leið og hún heftir fyrir.

Hefting í lok þess saums sem verið er að sauma

Ef ýtt er á hnappinn fyrir tvinnaklippuna  þegar vélin hefur stöðvast, þá klippir vélin bæði undir og yfirtvinnann.


Ef þið ýtið á hnappinn á meðan verið er að sauma þá klippir vélin endana að saumnum loknum.

Ef þið ýtið á hnappinn “byrjun á mynstri”  þegar vélin hefur stöðvast, þá fer hún sjálfkrafa á byrjun þess mynsturs eða saums sem byrjað var að sauma.

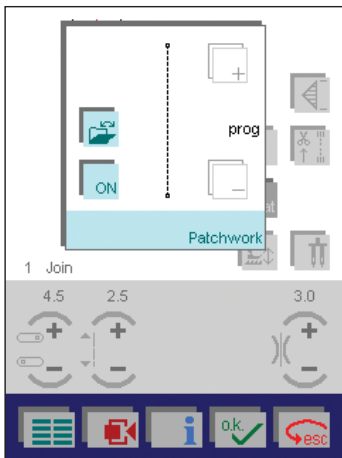
Ef ýtt er á hnappinn á meðan verið er að sauma, þá heftir vélin sjálfkrafa fyrir að saum loknum.


Forrituð saumlengd



Með þessari aðgerð er hægt að forrita og vista til frambúðar ákveðna lengd á saum. Þetta getur t.d. komið sér vel þegar verið er að sauma sömu saumlengd aftur og aftur t.d. í bútasaum.

Skjámyndin hér að neðan sýnir gluggann sem opnast þegar ýtt er á  teiknið.

Hægt er að opna vistaðan saum eða hanna nýjan.









Teiknið  er virkt og sjálfvalið og vélin er tilbúin til notkunar.


Ef þið viljið forrita saum án þess að hefta fyrir í byrjun og enda saum þá opnið þið forritið  og lokið gluggunum með .

Þið ákvarðið lengd saumsins með því að sauma prufusaum

og ýta á “afturábak hnappinn” . Vélin saumar án þess að vélin hefti fyrir.


Til að hefta fyrir í byrjun og/eða lok saums, þá opnið þið heftingar-forritið  eftir að hafa gert forritið virkt , og veljið heftingu í byrjun  og/eða heftingu í lokin  og lokið síðan glugganum með .

Lengd saumsins er einnig ákvörðuð með “afturábak hnappnum” .




Ef aðeins á að stilla lengdina á saumnum ýtið þá á .

Ýtið á + teiknið til að lengja sauminn. Sporlengdin breytist ekki, en saumurinn lengist í þrepum og í hlutfalli við sporlengdina. Ef sporlengdin er 2 mm, þá lengist saumurinn í 2 mm. þrepum. Sporlengdin sjálf breytist ekki.


Ýtið á - teiknið til að stytta sauminn. Sporlengdin breytist ekki en saumurinn styttest í þrepum og í hlutfalli við sporlengdina. Ef sporlengdin er 2 mm, þá styttest saumurinn í 2 mm þrepum. Sporlengdin sjálf breytist ekki.

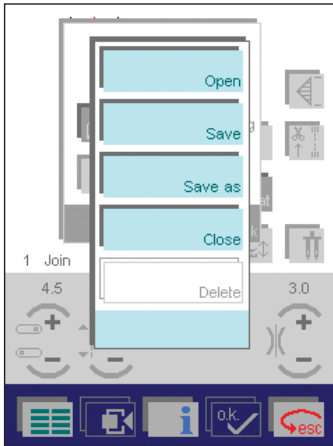
Snertið  teiknið. Þá opnast gluggi þar sem hægt er að opna, vista, eyða eða loka saum.

Til að fá upplýsingar um hin ýmsu teikn, skoðið þá kafla 1.

Til að slökkva á þessari aðgerð, ýtið á  og síðan á . Staðfestið síðan með .

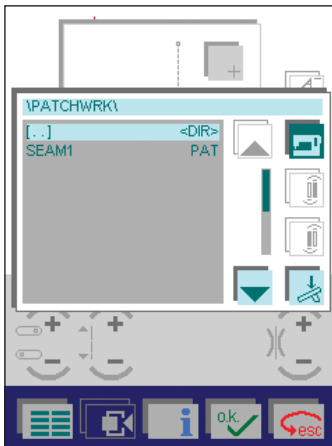
Forritið vistað


Ýtið á . Þá opnast gluggi þar sem hægt er að opna, vista, eyða eða loka forriti.



'Opnunar' teiknið:

Snertið teiknið til að komast inn í afbrigði af "Creative gagnabankanum" (Data Manager). Þar er hægt að velja áður vistuð mynstur af disklingi eða úr minni vélarinnar.





Opnað úr minni vélarinnar: Með örvunum er skrunað um minni vélarinnar og valið með þessu teikni .

Notið örvannar til að velja vistað forrit

Ýtið á þetta teikn  og forritið kemur á skjáinn.

Opnað af disklingi: Í véinni eru tvö disklingadrif og hægt er að hafa disklinga í þeim báðum. Disklingarnir verða að vera að fullu inn í raufunum. Ýtið á teiknið fyrir drifið sem nota á.

Ýtið á  til að velja diskling í fremra disklingadrifinu

Ýtið á  til að velja diskling í aftara disklingadrifinu.

Notið örvannar til að skruna að forritinu.

Ýtið á  og þá kemur mynstrið á skjáinn.

Eftir að mynstri sem áður var vistað hefur verið breytt er ýtt á "vista" (save). Upprunalega forritinu er eytt og breytt útgáfa er nú vistuð undir sama nafni.

Ef vista á þetta breytta forrit undir nýju nafni, þá er ýtt á "vista sem" (save as) og þá eru bæði geymd.

'Vista sem' teiknið:

Þegar "vista sem" (save as) teiknið er valið, þá opnast valmynd til að setja inn nafn. Minni vélarinnar er sjálfgefið einnig má velja diskling.




Í ílagslínunni stendur NEW en það má stroka út

með því að ýta á teiknið  og setja nafn að eigin vali í staðinn, en það má ekki vera meira en 8 stafir.

Ýtið á  til að staðfesta valið.

Mynstrið er nú vistað í minni vélarinnar sem "ferhyrningur" (Rectangle) og hægt að nálgast það hvenær sem er með því að velja viðkomandi skrá.


Ýtið á  teiknið og þá opnast gluggi þar sem velja má að fara í aðra skrá.



Hægt er að vista mynstrið í annarri skrá eða vista það á diskling

Vistað í minni vélarinnar: Notið örvarnar til að fara í aðra skrá.

Ýtið á  til að vista mynstrið í annarri skrá og lokið glugganum.

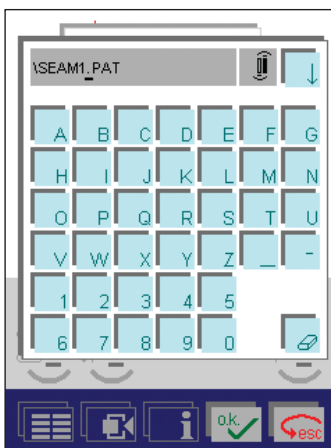
Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista mynstrið.


Vistað á diskling: Veljið það disklingadif sem nota á.

Ef til eru skrár á disklingnum, þá eru örvarnar notaðar til að skrúna á skrána sem nota á.

Ýtið á  til að vista mynstrið og lokið glugganum.

Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista forritið.



Þegar nafnið sem vistað var er staðfest, er ýtt á teiknið , og glugginn lokast.


'Lokunar' teiknið icon:

Ef stillingar hafa verið vistaðar, þá lokar þetta teikn glugganum.

'Eyðingar' teiknið:

Hægt er að eyða mynstrinu sem er á skjánum

Ef ýtt er á , þá er mynstrinu eytt.

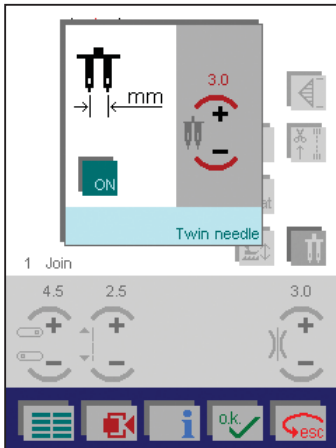
Ef ýtt er á , þá er mynstrinu ekki eytt.



Tvíburanálar


Hér er hægt að gefa upp millibilið á nálunum sem verið er að nota. Sporbreiddin er þá sjálfkrafa minnkuð til að koma í veg fyrir að nálarnar brotni og um leið er kleift að sauma útsauma með tvíburanál. (sjá kafla 6 bls. 6-9).

Ýtið á , og síðan á  til að gera aðgerðina virka.




Snertið +/- teiknin til að gefa upp millibilið á tvíburanálunum. Saumbreiddin er sýnd á skjánum.

Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingarnar.

Ýtið á , til að halda áfram að sauma án þess að vista stillingarnar.

Þessa aðgerð verður að ógilda þegar hætt er að nota tvíburanál. Aðgerðin er virk jafnvel eftir að breytt hefur verið um saum og einnig þótt slökkt hafi verið á vélinni. Snertið teiknið aftur til að gera aðgerðina óvirka.

Ýtið á , og síðan á  til að gera aðgerðina óvirka.


Snertið teiknið  til að fara út úr skjámyndinni og þá er farið yfir í aðal valmyndina.

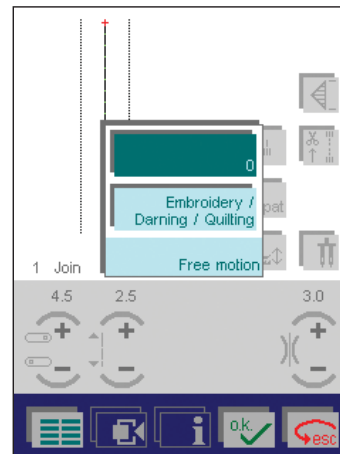
Ýtið á  til að fara yfir í fyrri valmynd.

Sprettigluggar eru fyrir hendi þar sem hægt er að leita upplýsinga um aðgerðir og teikn.

Snertið einfaldlega teiknið  og snertið síðan eitthvert teikn til að fá stutta lýsingu á því.

Fríhendis-saumur

Hægt er að stilla vélina 2144 fyrir fríhendissaum með því að snerta teiknið .



Veljið síðan “útsaum/ístopp” (Embroidery/Darning/Quilting).

Þegar þessi aðgerð er gerð virk, er saumfætinum lyft í útsaums-hæð. Takið neðri flytjarann úr sambandi og setjið útsaumsfót eða bútsaumsfót á fótstöngina. Þegar saumað er, þá er það samspil á milli hraða vélarinnar og fríhendis færslunnar á efninu sem ræður sporlengdinni og sporbreiddinni.

Snertið teiknið á ný, veljið “0” til að fara aftur á venjulega sauma og setjið neðri flytjarann aftur í samband.

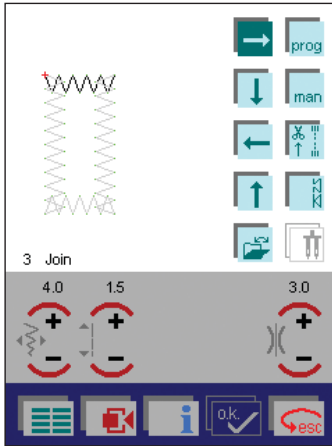
Fjögurra átta saumar (ferhyrningar)

Hægt er að forrita lengd og breidd á ferhyrning sem á að sauma og vista þessar stillingar í minni vélarinnar.

Þetta er t.d. mjög hentugt til að sauma á bætur eða miða án þess að þurfa að snúa efninu.

Forritið er hægt að nota með saumum 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 eða 25. Skjámyndin hér að neðan sýnir gluggann sem

opnast á  teiknið.



Það er hægt að hanna fjögurra átta sauma á ýmsa vegu.

1. Saumað í fjórar áttir án þess að vista sauminn.

Aðgerðin  er virk og vélin er tilbúin að sauma.


Með örvunum er hægt að ákveða í hvaða átt vélin á að sauma fyrsta sauminn.

Stígið á móttstöðuna og vélin byrjar á að sauma til hægri.

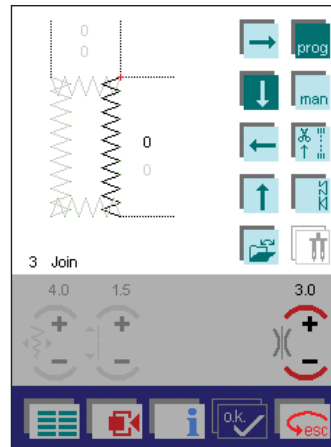
Þegar búið er að sauma hentuga lengd, er ýtt á afturábakhnappinn eða teiknið fyrir næstu átt snert. Vélin saumar síðasta sporið og nálin er staðsett á horninu á væntanlegum ferhyrning.

Næst saumar vélin áfram þar til ýtt er aftur á afturábakhnappinn eða teiknið fyrir næstu átt snert. Vélin saumar síðasta sporið og nálin er staðsett á næsta horni ferhyrningsins. Lengdirnar á næstu hliðum eru einnig ákvarðaðar með því að ýta á afturábakhnappinn eða með því að snerta teiknið fyrir næstu átt. Saumurinn er ekki vistaður.


2. Saumur fyrir 4 áttir vistaður.

Ýtið á  og á örina fyrir þá átt sem byrja á að sauma áður en byrjað er að sauma. Síðan er saumurinn vistaður þannig að hægt er að endurtaka hann eins oft og óskað er.


Breytið um átt eins og lýst var hér að ofan.





Saumuð breidd og lengd fyrstu tveggja hliðanna eru sýndar á skjánum.

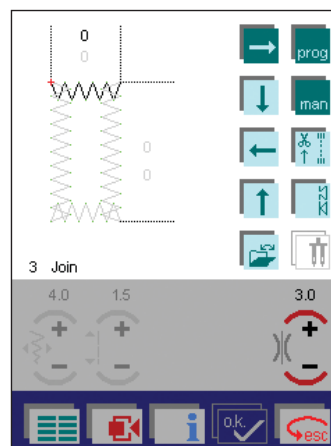
Haldið áfram þar til allar hliðar hafa verið saumaðar. Þegar allar hliðar hafa verið hannaðar, þá kemur teiknið  aftur á litaskjáinn. Nú er saumurinn vistaður og hægt að endurtaka hann eins oft og óskað er. Einnig er hægt að vista hann til frambúðar í minni vélarinnar.

Athugið: Ef aðeins á að vista eina, tvær eða þrjár hliðar af


ferhyrningi, ýtið þá á  þegar búið er að sauma þær hliðar sem vista á. Þá vistast aðeins þær hliðar. Þetta er t.d. hentugt þegar verið er að sauma litla vasa á flikur.


3. Hver hlið saumuð fyrir sig.

Ef vista á sauminn til frambúðar eða endurtaka á sauminn nokkrum sinnum er ýtt á  og áttina sem vélin á að sauma áður en byrjað er að sauma. Ef einnig er ýtt á  þá saumar vélin í eina átt og stoppar í lok þess saums. Lengd hvers saums er ákvörðuð á sama hátt og lýst var í nr. 1, en vélin stoppar í lok hvernar hliðar. Stígið síðan einfaldlega á móttstöðuna aftur til að halda áfram og sauma næstu hlið.

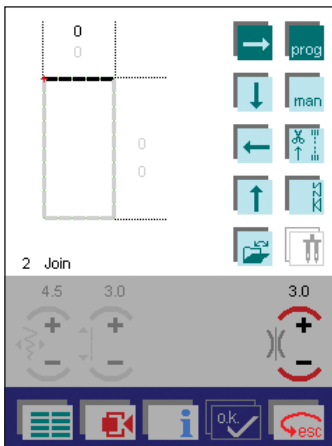



4. Handvirk lok á vistuðum ferhyrning.

Pótt ferhyrningur hafi verið hannaður og teiknið  sé sjáanlegt á skjánum, þá er hægt að ákvarða lengd sau-

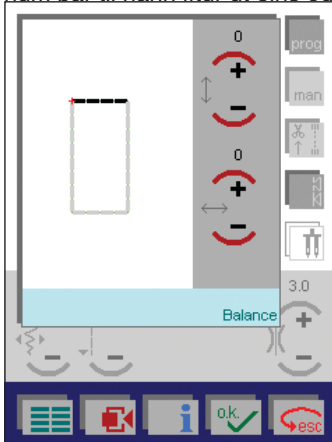
manna með því að ýta á teiknið . Vélín hægir á sér í lok þriðju og fjórðu hliðar. Ljúkið við saumana með því að ýta á afturábakhnappinn - vélín lýkur við síðasta spor og staðsetur nálina á horni ferhyrningsins og heldur áfram með næstu hlið.

Fleiri aðgerðir fyrir fjögurra átta sauma:



Ýtið á  til að opna fyrir skjámynd þar sem hægt er að laga jafnvægi í saumunum. Hafið ávallt saumað sýnishorn til hlið-sjónar, þegar verið er að laga jafnvægi í saumum.


Með +/- teiknunum er hægt að leiðrétta ferhyrninginn á skjánum þar til hann lítur út eins og saumaða fyrirmyndin.



Ferhyrningurinn saumast nú rétt næst þegar hann verður saumaður.

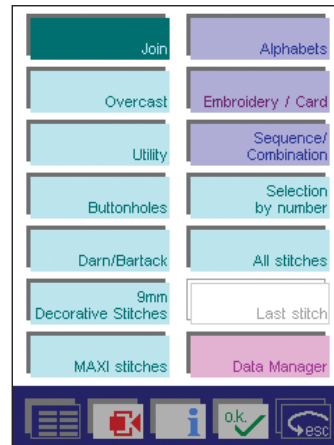
Ýtið á  til að opna, vista, eyða eða loka forritinu.

Ýtarlegar lýsingar á teiknunum er að finna í kafla 1.

Ýtið á  til að fara yfir á fyrri valmynd.

Ýtið á  til að fara yfir á aðal valmyndina.

Valmynd fyrir sauma



Saumað saman (joining)

Í þessari valmynd er úrval af saumum til að sauma saman venjuleg og teygjanleg efni á ýmsa vegu.

Saumar 1 – 18 / sjá yfirlit yfir sauma.

Jaðarsaumar (Overcasting)

Í þessari valmynd er úrval af saumum til að sauma og ganga frá jöðrum samtímis.

Lokaði overlocksaumurinn er til dæmis mjög hentugur til að sauma saman efni og ganga frá jöðrum um leið. Stýrið jöðrunum þannig að þeir komi hægra megin í rauf fótans. Ef sporbreidd-inni er breytt á þessum saum þá verður hægri staða saumsins samt ávallt sú sama, vinstri brún saumsins færist til vinstri ef hann er breikkaður en til hægri ef hann er mjökkaður.

Saumar 19 – 27 / sjá yfirlit yfir sauma.

Nytjasaumar (Utility stitches)

Í þessari valmynd er úrval sauma.

Saumar 30 – 46 / sjá yfirlit yfir saumna.

Hnappagöt (Buttonholes)

Í þessari valmynd er hægt að velja um 12 mismunandi gerðir af hnappagötum og einn saum til að festa tölur. Hvert hnappagat er hannað fyrir ákveðin efni og ákveðna notkun. Notið "Sensormatic" stýringuna til að fá hnappagötin falleg og ávallt í réttu lengd.

Saumar 47 – 59 / sjá yfirlit yfir sauma

Ístopp og heftingar (Darning/Bartacking)

Í þessari valmynd er úrval af heftingum. Hinar ýmsu heftingar eru til að styrkja horn á vösum, raufar í pílsum, beltasprota o.fl.

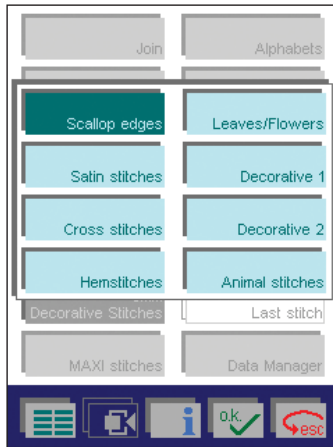
Sjálfvirku ístopps-saumarnir eru til að stoppa í og gera við lítil göt eða lítil skemmd svæði á efnum.

Saumar 60 – 66 / sjá yfirlit yfir sauma

9mm skrautsaumar (Decorative stitches)

Í þessari valmynd er úrval af skrautsaumum sem eru upp í 9 mm. á breidd. Henta mjög vel í saumaða bekki.

Þeim er skipt niður í 8 undirflokkar til að auðvelda val á þeim.



- *Skeljasauumar*, til að sauma skrautsauma á jaðra á dúkum og fatnaði. Hægt er að blanda hinum ýmsu saumum saman - hægt er að breyta þéttleika án þess að breyta lengd mynstursins. Hér er tilvalið að nota sértvinna eins og reyrdan tvinna eða málmvinnu. .

Saumar 67 – 88 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Flatsaumar*; Hér er um að ræða margar gerðir af flatsaums-mynstrum til að skreyta með fatnað eða annað á heimilinu. Hér er einnig hægt að breyta þéttleika án þess að breyta lengd mynstursins og hér er einnig tilvalið að nota reyrdan eða marglitan tvinna.

Saumar 89 – 116 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Krosssaumar*; Henta t.d. vel í bekki og einnig er hægt að nota einstök mynstur til að blanda saman mynstri að eigin vild.

Athugið vel byrjunar og endasporin í hverju mynstri. Athugið að byrjunarspor í næsta spori sé þar sem endasporið í fyrra mynstrinu er. Þessi spor eru merkt með rauðum lit. Frekari upplýsingar eru í kafla 6.

Saumar 117 – 136 / sjá yfirlit yfir sauma.

- *Faldsaumar, Húllsaumar*; Þetta eru aldagamlir saumar til að skreyta fatnað og dúka. Þessir saumar verða fall-egastir ef notuð er sverð eða WING nál. Þessu er lýst í kafla 6-5.

Saumar 137 – 146 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Lauf og blómamyndir*; hægt að sauma ein og sér til að búa til stærri mynstur og henta einnig sem skreytingar á saumaða bekki.

Hægt er að breyta þéttleika sporanna án þess að mynstrið styttest. Einnig hér er tilvalið að nota reyrdan eða mislitan tvinna. .

Saumar 147 – 167 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Skrautsaumar 1*; 38 skrautsaumar sem hægt er að sauma sér eða blanda saman. Hægt er að breyta þéttleika þeirra án þess að breyta lengdinni og einnig er fallett að nota marglitan tvinna.

Saumar 168 – 196 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Skrautsaumar 2*; 28 blómamynstur og hér er einnig hægt að breyta þéttleikanum án þess að breyta lengdinni á mynstrunum.

Saumar 197 – 222 / sjá yfirlit yfir sauma

- *Dýramynstur*; Henta vel til skreytinga á barnafatnaði. Hægt er að breyta þéttleika án þess að breyta lengd mynstranna, og hér er einnig tilvalið að nota allskonar sértvinna, marglitan, silfur, gull o.s.frv.

Saumar 223 – 230 / sjá yfirlit yfir sauma

MAXI saumar

Í þessari valmynd er úrval af mynstrum sem eru upp í 60 mm á breidd og hægt er að blanda þessum mynstrum saman í mynsturbekki.

Saumar 231 – 260 / sjá yfirlit yfir sauma.

Stafróf (Alphabets)

Í þessari valmynd er hægt að velja um nokkrar gerðir af stafrófum. Sum þeirra eru bæði með há og lágstófum, tölum og táknum.

Sjá bls. 4-11

Útsaumur / disklingur (Embroidery / Card)

Í þessari valmynd er hægt að blanda saman mynstrum úr minni vélarinnar og mynstrum af disklingum. Þið getið einnig merkt ykkur mynstrin.

Sjá bls. 4-13

Mynsturraðir / Mynstrum blandað saman (Sequence/Combination)

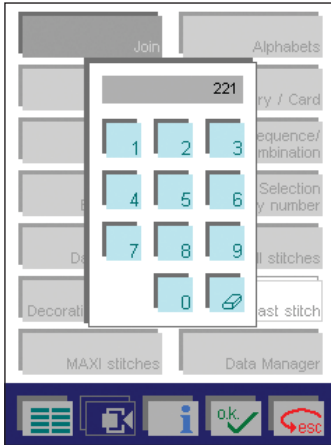
- Í þessari valmynd er hægt að blanda saman mynstrum úr minni vélarinnar. Hægt er að blanda saman MAXI og 9 mm. mynstrum.


Sjá bls. 4-25


- Blanda saman mynstrum úr minni vélarinnar, mynstur-röðum sem geymdar eru í minni vélarinnar .

Sjá bls. 4-44

Mynstur valið eftir númeri þess



Veljið númer mynstursins og ýtið síðan á teiknið .

Ýtið á  til að stroka út ranga tölu. Ef stimplaðar eru inn fleiri en 3 tölur þá hverfur fremsta talan úr glugganum.

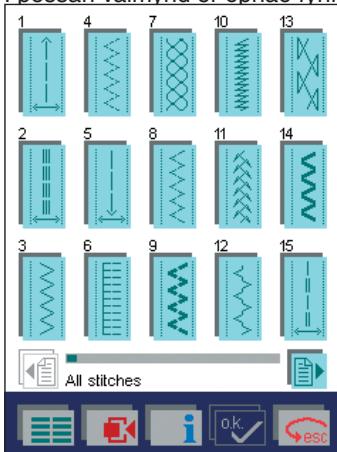
Ýtið á  til að loka glugganum án þess að velja mynstur.

Allir saumar og öll mynstur

Í þessari valmynd eru allir saumar og öll mynstur sýnd í röð. Hægt er að rápa í gegn um valmyndina blaðsíðu fyrir blaðsíðu með því að snerta táknid fyrir síðurnar. Snertið svo teikn mynstursins sem nota á.

Síðasta spor

Í þessari valmynd er opnað fyrir það spor sem síðast var



notað áður en slökkt var á saumavélinni.

Creative gagnabankinn (Creative Data Manager)


Í creative gagnabankanum eru geymdir allir saumar og öll mynstur sem vistuð eru í minni vélarinnar. Hér er hægt að geyma sauma, mynstur, mynsturraðir, eigin mynstur, forritanlegar saum-lengdir og fjögurra átta sauma.

Aðgangur er að eftirtöldum aðgerðum:

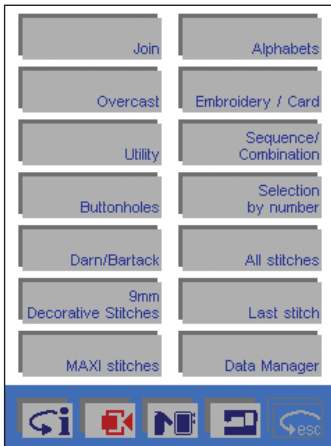
1. Eigin mynstur er hægt að vista, búa til ný nöfn á þau, afrita þau og eyða þeim.
2. Hægt er að afrita mynstur af einum disklingi yfir á annan.
3. Hægt er að búa til mynsturraðir eða blanda saman mynstrum, búa til nöfn, breyta eða eyða.
4. Hægt er að breyta persónulegum valmyndum, endurskíra þær og eyða þeim.
5. Hægt er að búa til nýjar skrár eða undirskrár og geyma þær í minni vélarinnar eða á disklingi.
6. Hægt að komast að upplýsingum í minni vélarinnar.
7. Hægt er að komast að einstaka sporum í mynsturröðum.
8. Hægt er að komast að heilum skrár. Þó gagnabankinn sé opinn, er alltaf hægt að sauma á vélina.



Creative upplýsingar (The Creative Assistant)

Það er innbyggður upplýsingabanki í vélinni og hann er hægt að opna með því að ýta á  teiknið á tólaborðinu.

Valmyndin breytir um lit, og aðgerðir hnappanna á tólaborðinu breytast.



Snertið þetta teikn til að loka upplýsingaspjaldi eða yfirgefa sprettiglugga.



Snertið þetta teikn til að loka alveg fyrir upplýsinga-aðgerðina.



Snertið þetta teikn til að opna fyrir sauma upp-lýsingar ("Sewing and Embroidery assistant").

Sauma upplýsingar (Sewing assistant)
Hér eru allar upplýsingar um saumaskap. Lýsingar í smáatriðum um ýmsa tækni í sambandi við sauma sem hægt er að sauma með Pfaff 2144

Útsaums upplýsingar (Embroidery Assistant)


Hér eru t.d. upplýsingar um hvernig best sé að spenna mismunandi efni í ramma. Upplýsingar um undirlegg, tvinna og ýmiss sérefni fyrir hin ýmsu efni og hvaða fylgihluti er best að nota o.s.frv.





Snertið þetta teikn til að opna "Upplýsingar um vél-ina" (**Machine Assistant**). Hér eru alhliða tæknilegar upplýsingar með fjölda skýringamynda um allar vél-rænar aðgerðir svo sem þræðingu, spólun o.s.frv.





Snertið þetta teikn til að opna fyrir samhengis-valmyndina ("Context" Machine Settings Menu) fyrir nánari upplýsingar. Þar eru stuttar lýsingar á teiknunum á tólaborðinu. Einnig er hægt að gera aðgerð virka aftur, sem áður var afturkölluð..

Ýtið á  teiknið á aðalvalmyndinni og upp koma stuttar lýsingar á teiknunum á tólaborðinu.

Ýtið á  teiknið til að fara úr myndinni án þess að fara úr aðgerðinni. Nú er hægt að fletta upp í öðrum valmyndum með því að snerta viðkomandi mynd. .

Ýtið á  teiknið til að loka creative upplýsingunum og fara yfir í aðra valmynd.

Ýtið nú á  á valmyndinni og upp koma upplýsingar um viðkomandi spor eða saum.


Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum og velja ákveðið spor eða saum.

Hægt er að gera sérhverja hjálparaðgerð óvirka til fram-búðar. Eftirfarandi spurning kemur upp í sérhverjum upplýsingaglugga.


Sýna þessar upplýsingar alltaf?
(Always show this information?)

Farið aftur yfir í samhengisvalmyndina
(Switch on again in the context menu!)

Staðfestið síðan með Já eða Nei

Ef ýtt er á  þegar spor er valið, koma upplýsingar um hvert þrep í sporinu (t.d. hvernig hnappagat er forritað).


Ef einstakt mynstur er valið þá koma upplýsingar um hvaða fót er best að nota, og hvort nota á efri flyerjarann eða ekki.

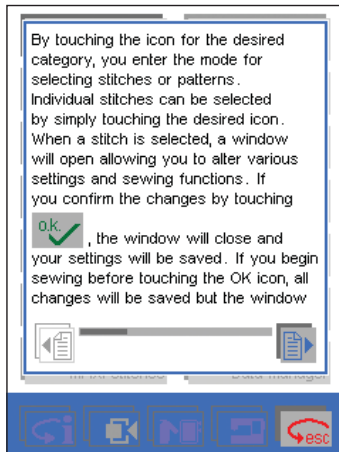
Ýtið á  til að loka sprettigluggunum án þess að yfirgefa Creative upplýsingarnar.


Hægt er að kalla fram upplýsingar um allar saumaaðgerðir og teikn. Snertið einfaldlega viðkomandi teikn til að fá frekari upplýsingar.

Upplýsingar um notkun á Creative upplýsingum og sprettigluggum


Til að sýna notkun upplýsinga með sprettigluggum notum við aðalvalmyndina fyrir hnappagötin.

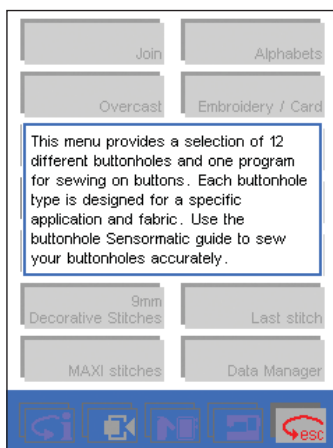
Ef ýtt er á  teiknið koma upp stuttar lýsingar á teiknunum á tólaborðinu. Tólaborðið breytir um lit og aðgerðir teiknanna breytast einnig.




Ýtið á  til að loka glugganum án þess að yfirgefa creative upplýsingarnar.


Þetta gerir kleift að nálgast frekari upplýsingar með því að snerta valmynd.

Á myndinni að neðan höfum við opnað fyrir upplýsingar um hnappagöt .




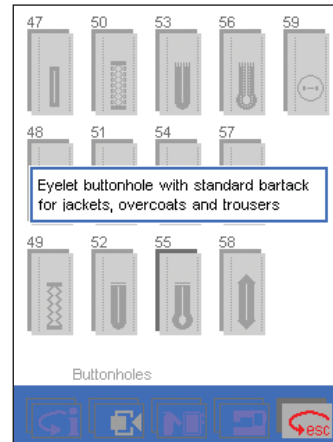
Ýtið á  til að loka glugganum án þess að yfirgefa creative upplýsingarnar.

Þetta gerir kleift að nálgast frekari upplýsingar með því að snerta valmynd.


Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum og fara yfir í aðra valmynd.

Við höfum valið .


Ýtið nú á . Snertið síðan hvaða hnappagat sem er, til að fá frekari upplýsingar.

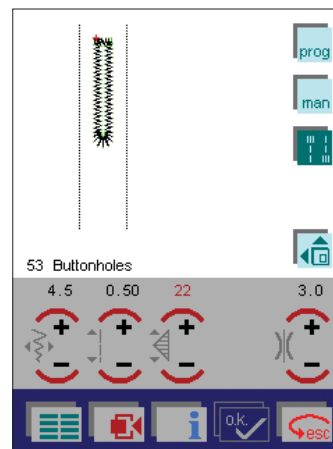



Upplýsingar fást um sérkenni viðkomandi hnappagats og hvar á helst að nota það.


Ýtið á  til að loka glugganum án þess að yfirgefa creative upplýsingarnar.

Þá er hægt að velja upplýsingar um aðra gerð.


Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum og velja hnappagat til að sauma.

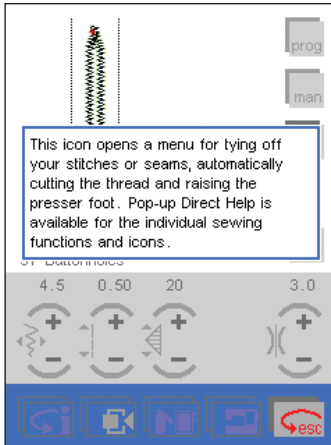



Ef ýtt er á  á meðan verið er inni í valmynd gatanna, þá fást frekari upplýsingar um þau.

Ýtið á  til að loka glugganum án þess að yfirgefa creative upplýsingarnar.


Þetta gerir kleift að nálgast frekari upplýsingar með því að snerta valmynd.


Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum.



Í okkar dæmi eiga sprettigluggarnir við teiknið  sem sýnt er virkt og valið teikn.

Það geta verið nokkrar blaðsíður með upplýsingum. Notið örvarteiknin til að rápa um þær.


Ýtið á  til að loka glugganum án þess að yfirgefa creative upplýsingarnar

Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum

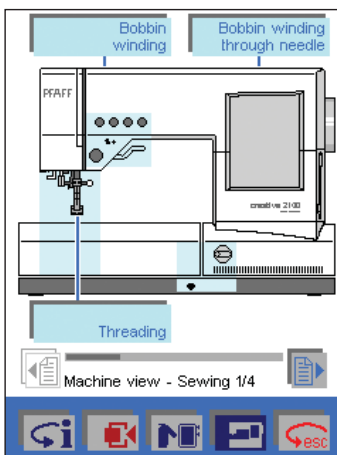
Upplýsingar um vélina sjálfa (Machine Assistant)

Yfirgripsmiklar tæknilegar upplýsingar um vélina sjálfa ásamt skýringarmyndum t.d. um þræðingu, spólun o.fl.

Hægt er að opna upplýsingarnar hvenær sem er.

Ýtið á  til að opna valmyndina.

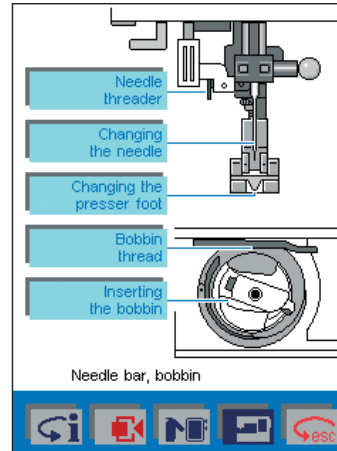
Ef ýtt er á “Machine technique / Sewing”, kemur mynd af framhuta vélarinnar á skjáinn.



Ýtið á teiknið til að fletta blaðsíðunum og skoða myndirnar af vélinni.

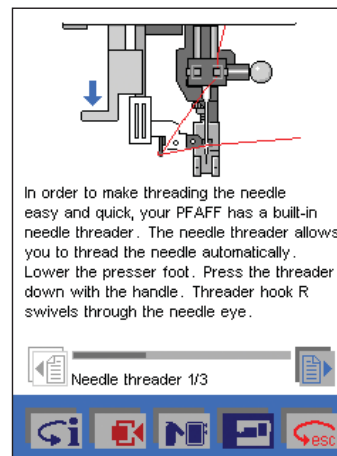
Svæði vélarinnar eru merkt og auðkennd í lit.

Ýtið á eitthvert svæði til að fá nærmynd af því. Lýsingarnar og nánari valmyndir koma þá í ljós.





Mynd og texti lýsa viðkomandi aðgerð.


Í okkar dæmi höfum við ýtt á þræðarann, (Needle threader).




Ýtið á bls. teiknin til að rápa í gegn um síðurnar.

Ýtið á  til að fara aftur á fyrri valmynd.

Ýtið á  til að loka upplýsingum um vélina.

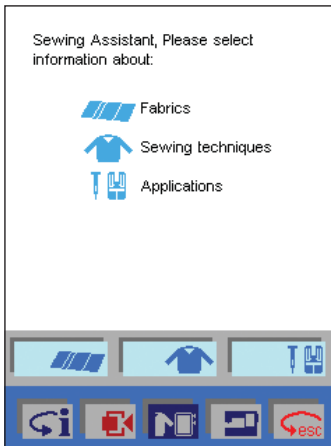
Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum.

Leiðbeiningar um notkun upplýsinga um sauma og útsaum (Sewing and Embroidery Assistant)

Ýtið á  til opna fyrir valmyndina

Hægt er að opna upplýsingarnar hvenær sem er.

Ef ýtt er á “Sauma” (Sewing) birtist þessi skjámynd





Hægt er að kalla fram upplýsingar um saumatækni sem nota þarf við sérstök efni, eins og t.d. hvernig sauma á rennilás í gallabuxur.

Upplýsingar um hvaða fylgihluti er best að nota, hvort bæði neðri og efri flytjarinn eiga að vera í sambandi, hvaða nál, tvinnaspennu og hvaða fót á að nota.

Hægt er að komast í upplýsingarnar með því að snerta teiknin við neðri brún skjásins.



Ýtið á  til að velja upplýsingar um efni.

Ýtið á  til að fá upplýsingar um saumatækni eins og að sauma í rennilása, blindfalda og hvernig sauma á hina mismunandi vasa.

Ýtið á  til að fá upplýsingar um fætur og nálar. Þar er einnig fjallað um tvinnaspennuna og efri flytjarann.

Hægt er að velja öll teikn, en það eru mismunandi aðferðir til að nálgast upplýsingar. Við skýrum þessar mismunandi aðferðir hér á eftir.



Ýtið t.d. á teiknið  og þá kemur sprettigluggi á skjáinn. Um leið verða hin teiknin sjálfkrafa óvirk


Ýtið á  til að fara út úr skjámyndinni eða loka sprettigluggunum til að velja annað teikn eins og .


Ef nokkrar skjámyndir eru opnar, þá er farið á fyrri mynd.


Ýtið síðan aftur á .

Hægt er að velja teiknin 3 í hvaða röð sem er.

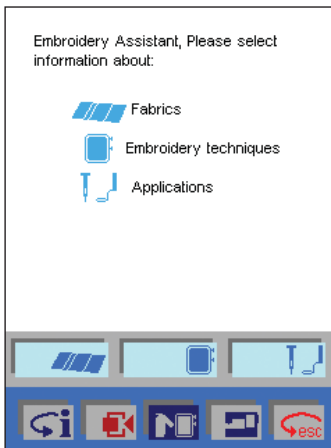
1.
 - Byrjið á að velja efnið og ýtið síðan á saumatækni (sewing technique) til að komast að leiðbeiningunum.
 - Veljið það sem verið er að vinna við og fáið upplýsingar um hin ýmsu þrep.
 - Ýtið á  til að fara yfir á aðalvalmyndina fyrir sauma- tækni. Þá er ýtt á “notkun” (Applications) til að komast að leiðbeiningum um fót, nál, hvort nota á efri flytjara og ráð-leggingar um tvinnaspennu fyrir þetta ákveðna verkefni.
2.
 - Ef byrjað er á því að ýta á “saumatækni” (Sewing techniques), opnast fyrir allar skrár um saumatækni.
 - Ýtið á  til að fara aftur yfir á aðalvalmyndina fyrir saumatækni. Þá er ýtt á “notkun” (Applications) til að komast að leiðbeiningum um fót, nál, hvort nota á efri flytjara og ráð- leggingar um tvinnaspennu fyrir þetta ákveðna verk-efni.
3.
 - Ef spor eða mynstur er valið áður en leiðbeiningarnar eru opnaðar þá er ýtt á “notkun” (Applications) og þá fást ráð- leggingar um fót, nál, hvort betra er að nota efri flytjarann, ráð um tvinnaspennu o.s.frv.
 - Ef ýtt er á “Auto. Prog.” teiknið koma fleiri valkostir um spor á skjáinn.

 fer aftur á fyrri valmynd.


Ýtið á  til að loka upplýsingum um sauma


Ýtið á  til að loka creative upplýsingunum


Ef verið er inni í upplýsingum um sauma og útsaum, ýtið þá á “útsaum” (Embroidery) og þá kemur þessi skjámynd.







Hægt er að komast í “upplýsingar um útsaum” (“Embroidery Assistant”) með teiknunum við neðri brún skjásins.

Ýtið á , og þá kemur upp listi yfir efni. Veljið efni til að kalla fram ráð um hvernig best er að setja það í ramma og hvaða undirlegg er best að nota.

Ýtið á , til að fá almennar ráðleggingar um undirleggsefni og tvinna.

Ýtið á , til að fá upplýsingar um hvernig best er að sauma út hin ýmsu litasvæði mynsturs, einlit eða marglit mynstur.

- Ýtið á  og sprettigluggi opnast. Hin tvö teiknin verða óvirk á meðan.
- Ýtið á  til að yfirgefa skjáinn eða loka sprettigluggunum til að velja annað teikn t.d. :
. Ef fleiri skjámyndir eru opnar, er farið á næstu á undan. Ýtið aftur á .

Hægt er að velja teiknin 3 í hvaða röð sem er.

1.
 - Ýtið á “efni” (Fabrics) til að velja það efni, sem verið er að sauma og þá fást nákvæm ráð um hvernig best er að setja það í ramma, undirlegg o.fl.
2.
 - Ýtið á “notkun” (Applications) og þá fást ráð um tvinna-spennu, nálar og saumfót sem henta best.
Að auki fást ráð um hvernig best er að sauma einlita mynstur-hluta, og einlit eða marglit mynstur.


3.

- Ef ýtt er á “útsaumstækni” (Embroidery techniques), fást almenn ráð um mismunandi undirlegg og tvinna.

Einnig fást yfirlit um önnur undirlegg til að breyta útliti mynstursins. Þessi efni er svo hægt að velja með því að ýta á teiknið fyrir viðkomandi efni.



fer aftur á fyrri valmynd

Ýtið á  til að loka upplýsingum um útsauma.

Ýtið á  til að loka creative upplýsingum






Samhengis valmyndin

(“context” menu)

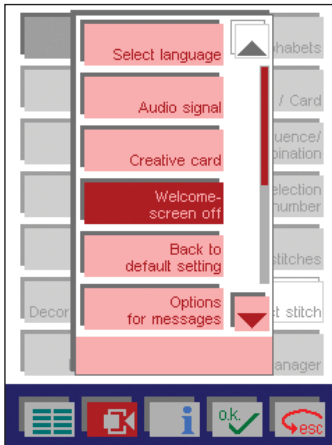
Hægt er að breyta grunnstillingum vélarinnar eins og t.d. tungumálinu (Language), eða grunnstillingum spors, eins og t.d. sporlengd og tvinnaspennu.

Svona “context” stillingar eru ekki í öllum valmyndum.


Hægt er að hanna og velja eigin “valmynd” (Personal Menu) sem opnar skjámyndina.

- Opnið samhengisvalmynd og teiknið  kemur á skjáinn sem valið og virkt teikn.
Snertið teiknið aftur til að loka valmyndinni
- Ýtið á  til að staðfesta og loka glugganum.
Hægt er að opna nokkra samtalsglugga í röð til að breyta ýmsum aðgerðum eins og t.d. “hljóðmerki” (Audio signal) Ýtið á  til að staðfesta og loka glugganum.
- Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista stillingar
- *Undantekning: Ef verið er að kveikja á og loka opunarvalmynd er lokað fyrir samhengisvalmyndina með því að ýta á teiknið .*

Slökkt á opunarvalmynd




Ef ýtt er á “Welcome screen off” teiknið verður það teikn virkt.

Ýtið svo á  til að staðfesta valið. Samhengisvalmyndin lokast.

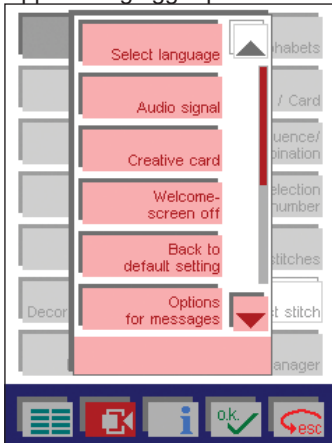
Þegar kveikt er á vélinni kemur aðalvalmyndin upp.

Fyrri “Welcome” skjámynd er tengd á ný með því að snerta teiknið á ný.

Ýtið á  til að loka samhengisvalmyndinni.

Aðgerðirnar í samhengis “context” valmyndinni


Upp koma gluggar þar sem hægt er að breyta stillingum eða



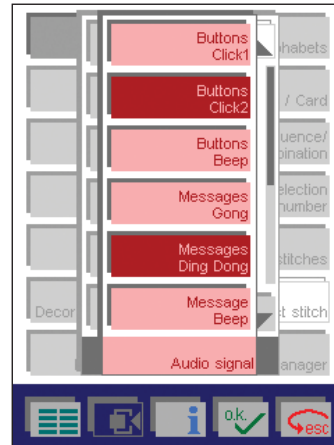
aðgerðum með því að snerta teikn.

Tungumál


Í þessari valmynd er hægt að velja tungumál. Snertið það tungumál sem nota á og þá er sá hnappur sýndur virkur.

Ýtið á  til að staðfesta valið.

Hljóðmerki (Audio signal)



Hægt er að velja mismunandi hljóðmerki þegar teikn eru snert eða þegar skilaboð koma á skjáinn. Hægt er að velja hljóðmerki að eigin smekk.

- Til að gera viðeigandi hljóðmerki virkt er nóg að snerta við-eigandi hnapp. Ýtið svo á  til að staðfesta valið
- Ýtið aftur á hnappinn til að slökva á viðkomandi hljóðmerki (hljóðmerkið verður virkt)
- Eða veljið annað hljóðmerki (sá hnappur verður virkur).

Ýtið á  til að staðfesta valið og loka glugganum.

Creative disklingur (Memory Card)

Í þessari valmynd er hægt að forsníða diskling eða breyta nafni á disklingi.

Snertið teiknið fyrir viðkomandi disklingadrif.

Þá opnast gluggi þar sem hægt er að velja á milli: “Breyta nafni” (Change name) og “Forsníða” (Format) Ýtið á viðeigandi.


- Ef “breyta nafni” (Change name) er valið, þá opnast flötur þar sem hægt er að skrifa nýtt nafn. Nafnið getur verið allt að 20 tákn á lengd.

Ýtið á  til að staðfesta valið.

- Ef “forsníða” (Format) er valið þá kemur til öryggis:

Disklingurinn er ekki auður!

Á raunverulega að forsníða? (öllum gögnum eyðast)

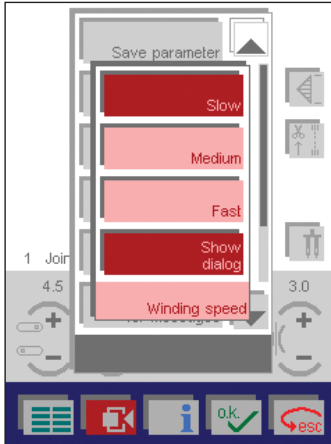
Ýtið á  til að eyða öllum upplýsingum sem eru á þessum disklingi.

Aftur á grunnstillingar

- Með þessari aðgerð eru allar breytingar sem voru gerðar á stillingum eins og t.d. á spori eða saumaaðgerðum, settar aftur á grunnstillingar.
- Fyrri textar verða aftur virkir. Allir textar verða sýndir sjálfkrafa.

Ýtið á  til að staðfesta.

Stilling á hraða spólarans



Hægt er að velja um hraða á spólaranum, og er það gert þegar vélin er ekki í gangi. Hægt er að velja um 3 mismunandi hraða “hægt (low)”, “meðal (medium)” og “hratt (high)”

Ef ýtt er á teiknið “show dialogue”. Þá opnast gluggi þar sem hægt er að velja hraðann í hvert sinn sem spólarinn er settur í samband.

Ávallt er hægt að minnka hraða spólarans um helming með

því að ýta á teiknið  á meðan verið er að spóla.

Ath: Ef þið spólið á spóluna á meðan að verið er að sauma, þá snýst spólarinn ávallt “hægt”.

Nálin upp / niðri - Saumfætinum lyft

Þið getið einnig ákvarðað hversu hátt saumfóturinn á að

lyftast með því að ýta á teiknið fyrir nálina uppi /niðri! .

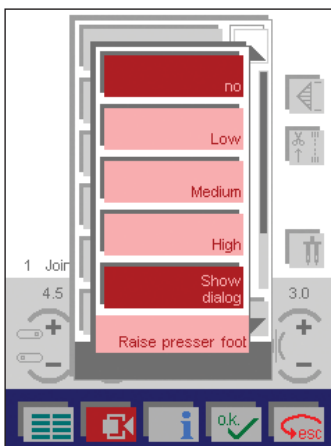
Ef þið ýtið á “0”, “low”, “medium” eða “high” þá lyftist saumfóturinn í þá hæð sem þið hafið valið um leið og ekki er lengur stigið á fótmótstöðuna. Glugginn fyrir val á fóthæð opnast ekki.

Ef þið hins vegar snertið teiknið “show dialogue” þá opnast glugginn til að stilla fóthæðina alltaf þegar ýtt er á teiknið



Valin saumfótarhæð mun síðan ávallt verða geymd í minni vélarinnar sem ný grunnstilling.

Vélin er tilbúin til sauma.



Fyrirfram stillingar í samhengis valmynd



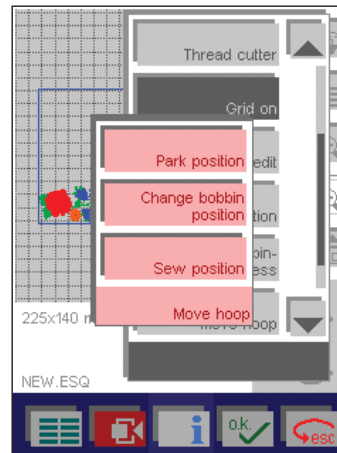
Rúðufloiturinn valinn og afturkallaður

Til að staðsetja útsaum og sauma á nákvæmari hátt í rammannum er ráðlegt að gera rúðufloitin á skjánum virkan.

Ef þið snertið teiknið “Grid on” (rúðufloitur virkur) í samhengis-valmyndinni þá kemur rúðufloiturinn á skjáinn og teiknið er sýnt sem virkt.

Ramminn færður

Þessi aðgerð gerir kleift að færa rammann á ákveðinn stað á útsaumstækinu.



Ef þið snertið “Park position” (geymslustaða) þá fer útsaumstækið í hentugustu stöðu þar sem auðvelt er að snúa útsaumsarminum og fjarlægja tækið af vélinni.

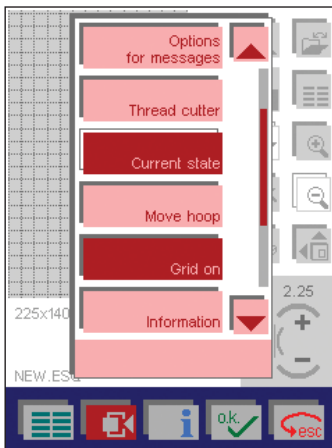
Ef þið snertið “Change bobbin position” (staða til að skipta um spólu) þá fer útsaumstækið í hentugustu stöðu til að fjarlægja spóluhúsið.

Þegar stigið er á fótmótstöðuna þá fer ramminn aftur á þann stað sem hann var áður.

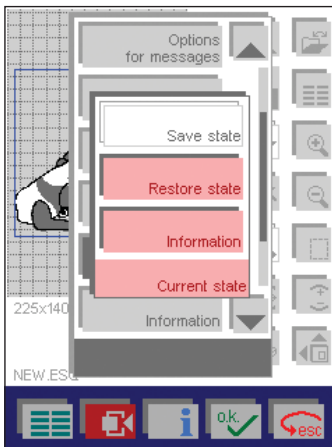
Ef þið snertið “Sew position” (saumastaða) þá fer útsaumsarmurinn á hentugustu stöðu þannig að hægt sé að sauma á vélinni þótt tækið sé enn tengt við hana. Þið farið aftur á fyrri útsaumsstöðu með því að stíga á fótmótstöðuna áður en útsaumsvalmyndin er yfirgefin eða með því að velja mynstur í “Embroidery / Card” (útsaumur/disklingur) eða í “Embroidery Combination” (útsaumur/mynsturraðir).

Núverandi staða

Ef útsaums aðgerðin er trufluð þá er hægt að vista núverandi númer á spori og stöðu með því að ýta á teiknið “Current state” (núverandi staða) í samhengis-valmyndinni áður en útsaums valmyndin er yfirgefin.



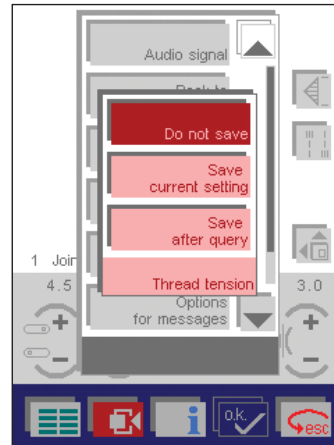
Ýtið á teiknið “Save state” (vista stöðu) til að vista núverandi stöðu rammans undir nafni þeirrar mýnsturraðar sem verið er að sauma. Þessi staða er þá vistuð og geymd jafnvel þótt slökkt verði á vélinni.



Eftir að kveikt er aftur á vélinni er ýtt á teiknið “Restore state” (setja aftur á fyrri stöðu) til að halda áfram með útsauminn þar sem frá var horfið.


Ath: Það er aðeins hægt að vista eina stöðu í vélinni.

Kóti



Með kóta-aðgerðinni er hægt að læsa saumavélinni.

Grunnvalmyndin kemur ekki á skjáinn fyrr en öryggiskótinn er stimplaður inn.

Kveikið á vélinni og stimplið inn öryggiskótann. Síðan er ýtt á teiknið .

Kótinn verður að vera í það minnsta fjögur gildi og ekki meira en átta.

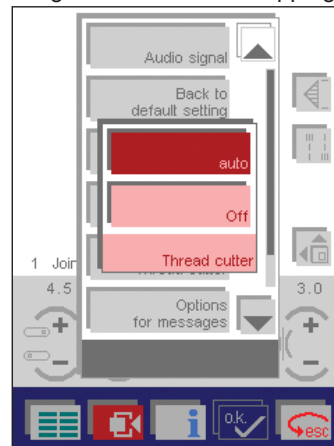
Stjörnurnar breytast í plús merki um leið og tákinn eru slegin inn.


Ýtið á “Eyða” (Delete) ef eyða á kótanum sem búið var að stimpla inn.

Ýtið á “Breyta” (Change) til að stimpla inn nýjan kóta.

Tvinnaklipping

Hægt er að taka tvinnaklippinguna alveg úr sambandi.



Ýtið á “Off” og staðfestið með , og vélin klippir ekki lengur jafnvel þótt teiknið í “heftingunum” (Tie-off program) hafi verið valið..

Grunnstillingin er “auto” þ.e.a.s. tvinninn verður klíptur sjálfkrafa.

Creative Gagnabankinn (Data Manager)

Hægt er að opna Creative gagnabankann. Sjá nánar "Creative gagnabankinn" bls. 4-62.

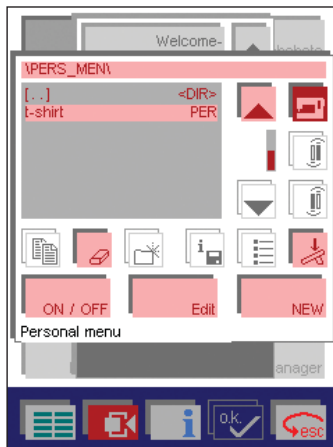
Persónuleg valmynd

Hægt er að vista safn af saumum í "persónulegri valmynd". T.d. er hægt að safna saman þeim saumum sem alltaf eru notaðir við saum á flíkum. Það gæti líka verið ákveðið spor sem mikið er notað og væri gott að kæmi á skjáinn þegar kveikt er á vélinni.

Hægt er að hanna nokkrar "persónulegar valmyndir"

- Byrjað er á því að opna gagnabankann (Data Manager) þar sem hægt er að hanna eigin valmynd eða breyta valmynd sem er þar fyrir.
- Hægt er að velja að ein af einka valmyndum komi á skjáinn þegar kveikt er á vélinni. Veljið viðeigandi valmynd og ýtið á "On/Off".

Persónuleg valmynd hönnuð

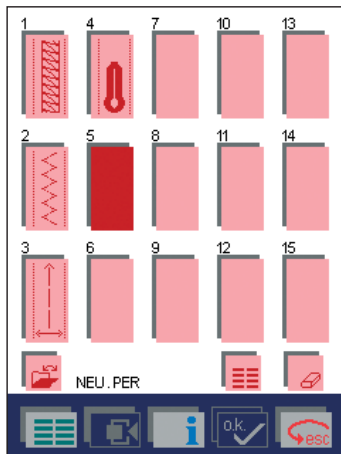


Ýtið á "New" teiknið til að hanna "persónulega valmynd".


Eftirfarandi skilaboð koma á skjáinn:


"Veljið spor eða mynstur sem eiga að vera í valmyndinni"

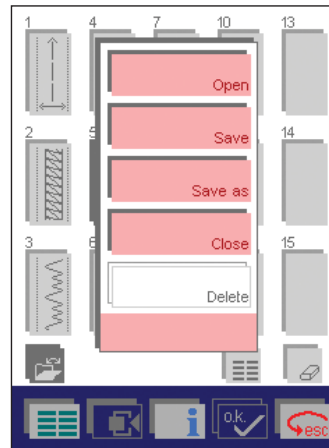
Ýtið á teiknið  til staðfestingar.



Ýtið á  teiknið.

- Veljið viðeigandi hóp og sauma úr honum. Hægt er að vista upp í 9 mm. spor.
- Saumurinn kemur á skjáinn
- Næsta lausa svæði er nú auðkennt, en einnig er hægt að velja annað laust svæði og auðkenna það með því að snerta það.
- Ýtið á  til að velja sérhvert viðbótar mynstur sem geyma á í þessari "persónulegu valmynd".


Ýtið á  til að opna glugga sem gerir kleift að opna, vista, eyða eða loka "persónulegri valmynd".



Opna

Opnar minni vélarinnar svo hægt sé að komast að "Persónulegri valmynd".

Notið örvarteiknin til að skruna og leita að "persónulegu valmyndinni" sem er í skráarsafni gagnabankans.

"Persónulega valmyndin" kemur á skjáinn eftir að ýtt hefur verið á teiknið .

Vista (Save)

Hægt er að vista stillingar á skrá sem er fyrir hendi. Þessar nýju stillingar koma þá sjálfkrafa í stað fyrri stillinga sem voru í þessari skrá.

Vista sem (Save as)

Valkostur til að skrifa yfir stillingar sem eru fyrir hendi í "persónulegri valmynd" eða vista stillingarnar undir nýju nafni. Skilaboð koma þá á skjáinn til að staðfesta valið.

Ýtið á  til að staðfesta og vista.


Ef valið er að vista stillingarnar á nafn, sem var fyrir hendi vistast stillingarnar í þá skrá.

Ef valið er að vista stillingarnar á nýtt nafn, þá opnast valmynd til að skrifa nafnið:

Veljið nafn sem er að hámarki 8 tákn.

Ef ýtt er á  teiknið þá opnast gluggi til að velja skrá.

Hægt er að vista stillingarnar í minni vélarinnar eða á diskling. Notið örvarteiknin til að velja.

Staðfestið valið með . (Skrá er eingöngu hægt að hanna í Creative gagnabankanum (Data Manager)).


Loka (close)


Hafi stillingarnar verið vistaðar, lokar þessi aðgerð valmyndinni.


Hafi stillingarnar ekki verið vistaðar, kemur gluggi með skila-boðum á skjáinn.

Eyða (Delete)

Hægt er að eyða “persónulegri valmynd”. Ýtið á “eyða” (Delete) og gluggi kemur á skjáinn:


Ýtið á  til að eyða persónulegri valmynd.


Ýtið á  ef ekki á að eyða þessari persónulegu valmynd.

Einnig er hægt að eyða myndinni með því að ýta á .

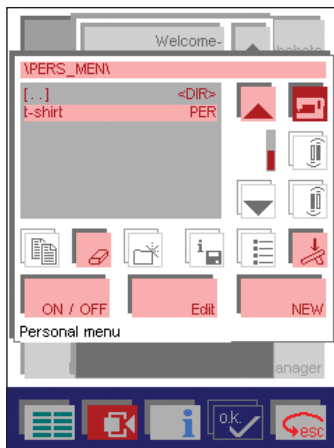
Eftirfarandi skilaboð koma á skjáinn:

“Búið er að breyta skránni. Vista breytingar?” (The file has been changed. Save changes?)

Ýtið á  til að opna glugga, til að opna, vista, eyða og loka forriti


Ýtið á  til að loka glugga án þess að vista breytingar.


Breyta “persónulegri valmynd”




Hægt er að breyta “persónulegri valmynd” með því að nota “breyta” (edit) teiknið.

Yfirlit yfir sauma í valmyndinni opnast.

- Ýtið á flötinn með sporinu sem breyta á og við það auðkennist flöturinn.
- Teiknið  opnar fyrir afbrigði af aðalvalmyndinni.
- Með því að velja viðkomandi hóp eða flokk er hægt að velja sporið beint. Hægt er að velja spor sem eru upp í 9 mm.

- Nýja sporið kemur í stað þess eldra.
- Ýtið á annan flöt; hann auðkennist og nú er hægt að breyta því sem þar er.
- Ýtið á  teiknið til að kalla fram viðbótarmynstur sem breyta á í “persónulegu valmyndinni”.

Kalla fram “persónulega valmynd”

“Persónuleg valmynd” er kölluð fram með teikninu . Snertið spor til að opna skjáinn fyrir það spor. Vélin er nú tilbúin að sauma.

“Persónuleg valmynd afrituð”

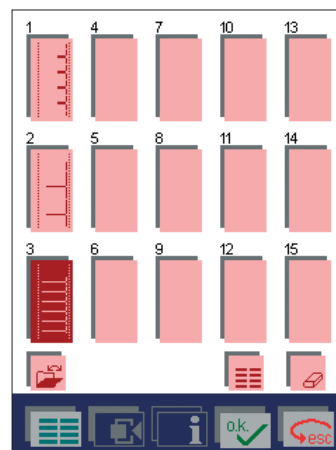
Ólíkt “persónulegu valmyndinni” (sjá bls. 3-23) sem hönnuð er í aðalvalmyndinni, þá getið þið vistað mismunandi stillingar fyrir valið spor (einnig maxi-spor) á forritunarskjánum. Þið getið einnig vistað hnappagöt, forritaðar stillingar fyrir ístopp eða sauma sem hannaðir eru í “fjögurra átta saumum”.

“Afrwitið (Copy)” þessar stillingar í “persónulegri valmynd” sem er til staðar eða hannið nýja.

Í þeim tilgangi, stillið þið sporastillingar í samræmi við val og óskir ykkar eða forritið stillingar í “ístopps” eða “fjögurra átta saumum” og opnið síðan “context valmyndina” og afritið á “persónulega valmynd” á skjánum.



Hannið nýja “persónulega valmynd” með því að ýta á “nýtt” eða notið örvarteiknin til að velja “persónulega valmynd” sem er til staðar og ýtið á “edit”. Ýtið á laust svæði og sporið kemur á það.



Ef þið hafið valið “nýtt” þá yfirgefið þið valmyndina eins og lýst er í “Persónuleg valmynd hönnuð” (sjá bls. 3.20).

Ef þið hafið valið að “breyta (Edit)”, þá staðfestið þið breytingarnar og lokið “persónulegu valmyndinni” með því að ýta á



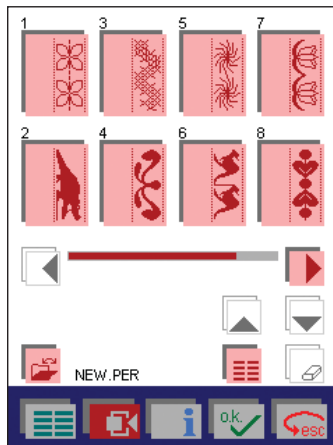
Með farið þið til baka.

Geymslurými minnanna

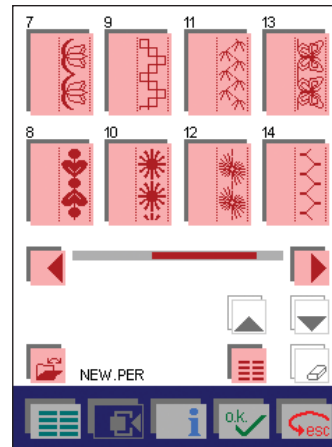
Hægt er að vista mynstur, afrituð mynstur, breytt hnappagöt og ístoppis-forrit þar til minnið eru orðin fullt.



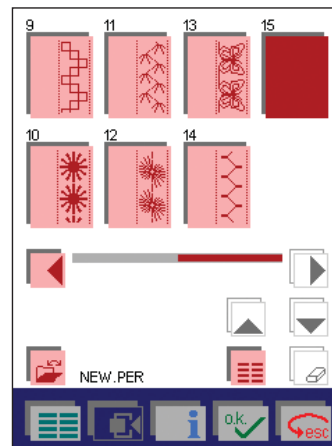
Ef þið ýtið á “New” (nýtt) til að hanna persónulega valmynd eða ef þið veljið “Personal menu” sem þegar er til staðar með því að nota örvarteiknin og ýtið síðan á “Edit”, þá opnast ný skjámynd.



Notið örvarteiknin eða skrunsléðann til að fara í gegn um valmyndina.



Skrunað er dálk fyrir dálk.



Síðasta sporvalsmyndin er með auðum fleti þar sem hægt er að velja nýtt mynstur til að geyma í valmyndinni.

Valkostir fyrir skilaboð

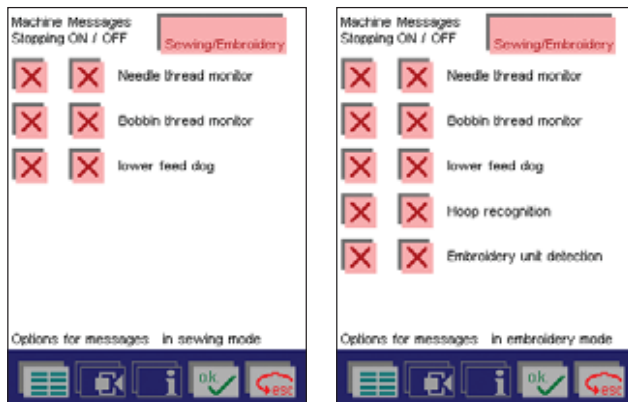
Hægt er að loka fyrir skilaboð sem koma sjálfkrafa fram í vélinni.

Hægt er að ákveða hvort vélin á að stoppa þegar ýmsar ástæður koma fram.

Þessar stillingar er hægt að ákvarða hvort sem er fyrir saum eða útsaum.

Snertið “sauma (sewing)” eða “útsaum (embroidery)” teiknin til að ákveða hvort stillingin á að gilda fyrir saum eða útsaum.

Þann-ig er hægt að skipta óháð á milli stillinga fyrir saum og útsaum.



X í teikninu þýðir að viðkomandi aðgerð er virk.

Snertið það teikn til að gera aðgerðina óvirka. X-ið hverfur þá af fletinum.

Allar aðgerðir eru virkar í grunnstaðli vélarinnar.

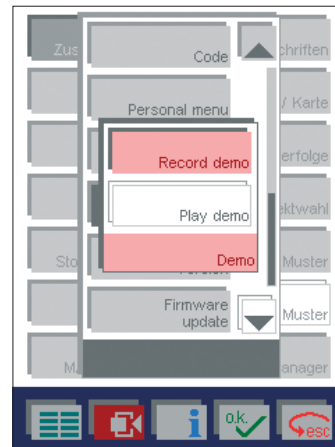
Vélarprófun (Machine test)

Þessi aðgerð er eingöngu fyrir viðgerðarmenn okkar, til að prófa ákveðin atriði í vélinni.

“Demo”

Hægt er að forrita vélina creative 2144 til að sýna á hana ákveðin atriði og geyma þau í henni. Þetta er aðallega notað af söluaðilum Pfaff.

“Demo” forritað



Til að forrita “demo”, er ýtt á “Record demo” teiknið.

Opnunarglugginn opnast strax.

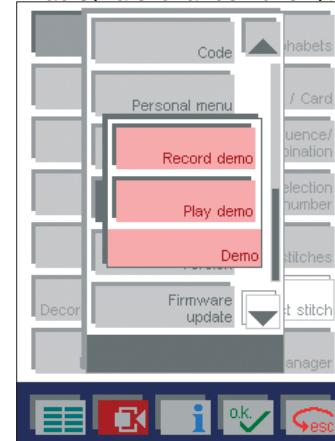
Nú getið þið saumað á vélina eins og þið væruð að sýna á hana og þannig safnað í sýningaratriði.

Með því að ýta á “afturábaktakkann” ljúkið þið við þetta og vistið um leið.

Ath: Lengd svona sýningaratriða minnkar minnisgetu vélarinnar til að geyma aðra vistaða sauma til frambúðar.

“Demo” sýnt.

Til að sýna svona “demo” er ýtt á “sýna demo (play demo)”



teiknið. Ljúkið með afturábakhnappnum.

Stillingar vistaðar (Saving settings):

Ef þið snertið teiknið “stillingar vistaðar (Save settings)”, þá verður allar breyttar stillingar og aðgerðir vistaðar.

Ath: Ef þið hafið breytt stillingum í forriti þá verða þær breytingar einnig vistaðar.

Stíllt aftur á grunnstillingar (Restore settings)

Ef þið snertið teiknið “stíllt aftur á grunnstillingar (Restore settings)” áður en þið yfirgefið forritunarskjáinn með mynd af ákveðnu mynstri, þá verða allar stillingar og aðgerðir viðkomandi spors eða mynsturs settar aftur á þau gildi sem þau voru á þegar vélin kom frá verksmiðjunni.

Ath: Ef þið hafið lokað ákveðnu mynstri þá eru þær stillingar einnig vistaðar.

Breyta stærð á römmum (Edit hoop size)

Með þessari aðgerð er hægt að breyta málsetningu á römmum sem færðir hafa verið inn.

Gluggi opnast, og þar er hægt að velja þann ramma sem breyta á málsetningum á.

Ath: Í þessari valmynd eru eingöngu sýndar stærðir sem þið hafið sjálf sett inn.

Veljið þann ramma sem á að breyta. Gluggi opnast og hægt

er að skrifa málin. Ýtið á  til að staðfesta breytingarnar.

Útgáfa (Version)

Hér er hægt að sjá útgáfunúmer hugbúnaðar vélarinnar.

Upplýsingar um mynstur / mynsturraðir



Ef ýtt er á teiknið fyrir “upplýsingar” (Information) í samhengis valmyndinni þá koma fram upplýsingar um fjölda mynstra; (Samtals fjöldi (Num of entries): = 3) og um fjölda valinna mynstra (Valin (Selected) = 2).

“Actual” sýnir síðast valda mynstrið. Þessar upplýsingar er eingöngu hægt að velja í valmyndunum “Útsaumur / Samsetning” (Embroidery combination) og “röð af sau- mum” (Stitch sequence).

Uppfærsla á Pfaff creative 2144

Með Pfaff creative 2144 fylgdi sérstakur kapall með tölvutengli á öðrum endanum og creative disklingi á hinum endanum. Notið þennan kapal þegar þið viljið uppfæra véлина eða þegar þið eruð að færa gögn á milli Pfaff creative 2144 og tölvuforritsins "File Assistant" í tölvunni ykkar. Farið inn á heimasíðu Pfaff í Þýskalandi <www.pfaff.com> og smellið á "2144 update".

Smellið til að ná í gögnin (download).

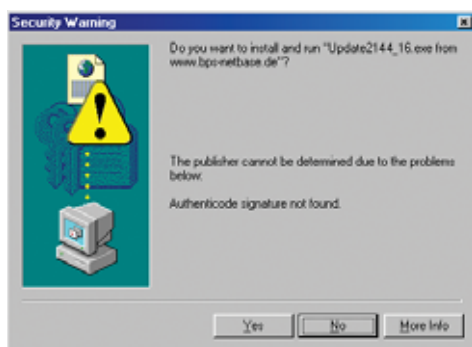
Fillið út skráningargögnin eða gefið upp e.mail adressuna og byrjið að leita. Þegar þið eruð búin að skrá ykkur er hægt að byrja að ná í gögnin (download). Eftirfarandi skjámynd kemur upp:

Það fer eftir útgáfu af Windows í ykkar tölvu hvort myndin lítur út eins og þessi hér að neðan eða er öðruvísi.



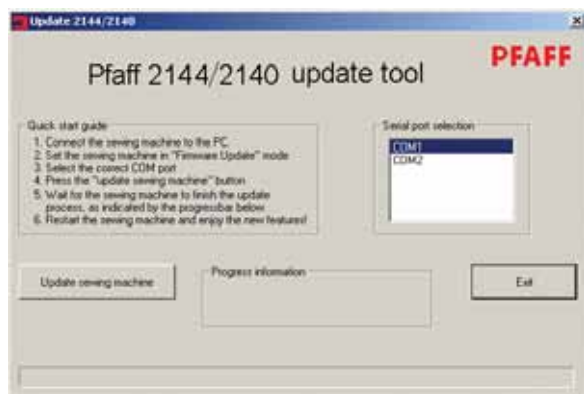
Til að keyra gagnayfirfærsluna beint af heimasíðunni veljið þið "Open this file from its current location".

Ef þið viljið keyra gagnayfirfærsluna beint inn á harða disk tölvunnar og uppfæra véлина seinna, þá veljið þið "Save this file to disk". Sjá: "Hvernig á að vista uppfærslugögn á harða diskinn".



Smellið á "Yes" til að halda áfram.

Þegar eftirfarandi skjámynd kemur upp, þá er uppfærsluforritið virkt og þið getið lokað internet tengingunni.



Stillið véлина creative 2144 á uppfærslu aðgerð

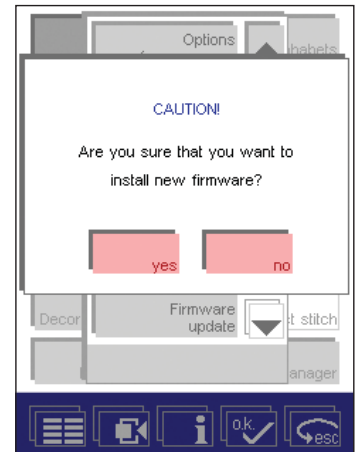
Tengið kapallinn við "COM-tengil" á tölvunni og stingið síðan disklingnum í annaðhvort disklingadrifið.

Kveikið á saumavélinni.

Ýtið á aðal valmyndina.

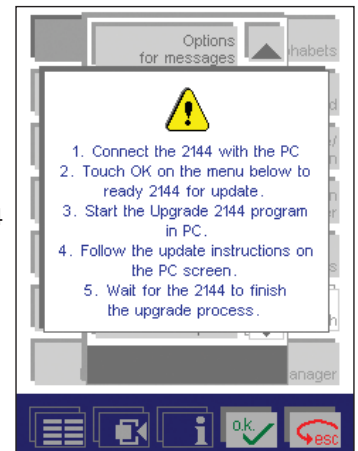
Ýtið á "Context menu", (sambhengis valmynd) ýtið á, "Firmware update" (uppfærsla á hugbúnaði).

Veljið "yes" við spurningunni sem kemur á skjáinn..



Nýr sprettigluggi með leiðbeiningum kemur á skjáinn.

Lesið leiðbeiningarnar og ýtið síðan á "ok" til að undirbúa Pfaff creative 2144 fyrir uppfærsluna.



Annar sprettigluggi kemur á skjáinn og gefur til kynna að véлин bíði nú eftir uppfærslugögnunum.

Smellið á "Update sewing machine" (uppfærið saumavéлина) á tölvunni til að byrja gagnaflutninginn.

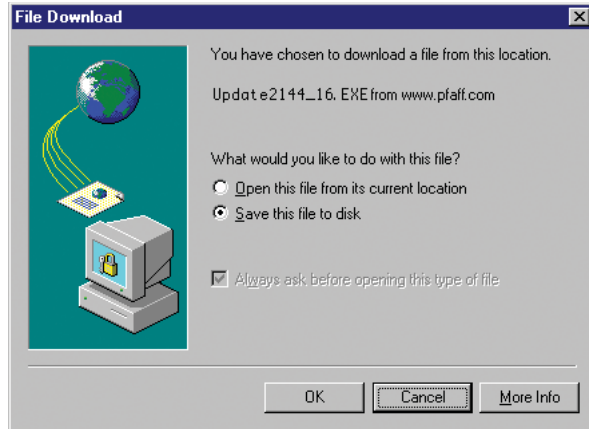
Uppfærslan byrjar og eftir ca. 20 mínútur getið þið kveikt aftur á saumavélinni og byrjað að nota hana með nýrri útgáfu af hugbúnaði.

Ef þið lendið í vandræðum með að uppfæra véлина creative 2144, bendum við ykkur á "Truflanir og ráð við þeim" aftar í 9. kaflanum.

Hvernig á að vista uppfærsluna á harða diskinn

Allt eftir útgáfu af Windows á ykkar tölvu, geta myndirnar hér á eftir lítið öðru vísi út en þær sem við sýnum.

Smellið á uppfærslu-linkinn og eftirfarandi kemur á skjáinn;

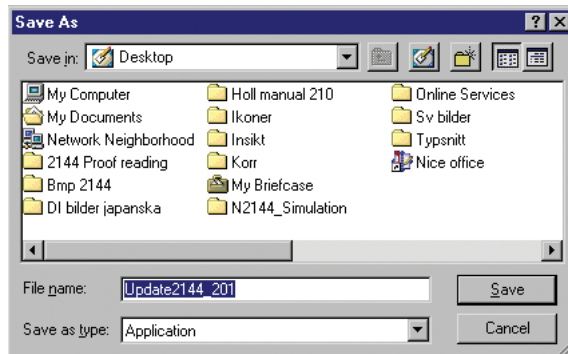


Veljið "Save this file to disk" með því að smella á hvíta hringflötinn fyrir framan textann. (ef punktur er á fletinum, þá hefur hann þegar verið valinn). Smellið á "OK".

"Save As" glugginn opnast. Ef þið hafið uppfært vélina 2144 áður, flettið þá í gegn um uppfærslumöppu og vistið nýju skrána þar. Búið annars til nýja möppu í samræmi við leiðbeiningarnar hér á eftir.

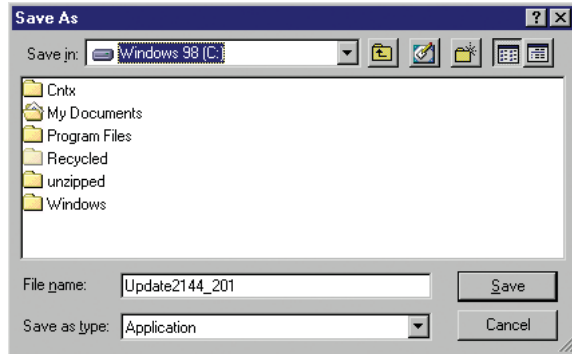
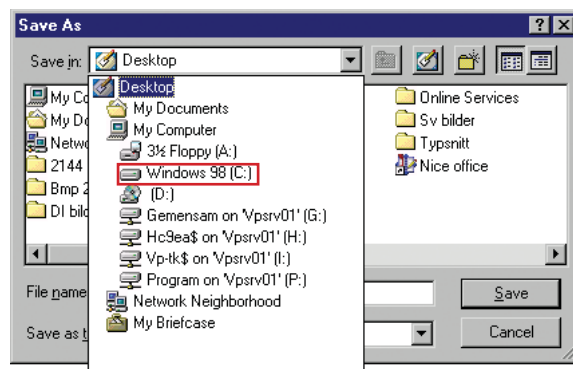
Hannið möppu til að vista uppfærslur í

Á eftir orðunum "Save In", smellið þið með músinni á örina sem vísar niður.

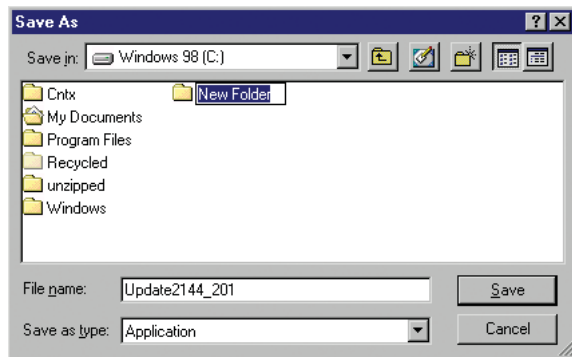


Harði diskurinn er oftast nefndur "Local Disk" og á eftir stendur C: sem er nafnið á drifinu.

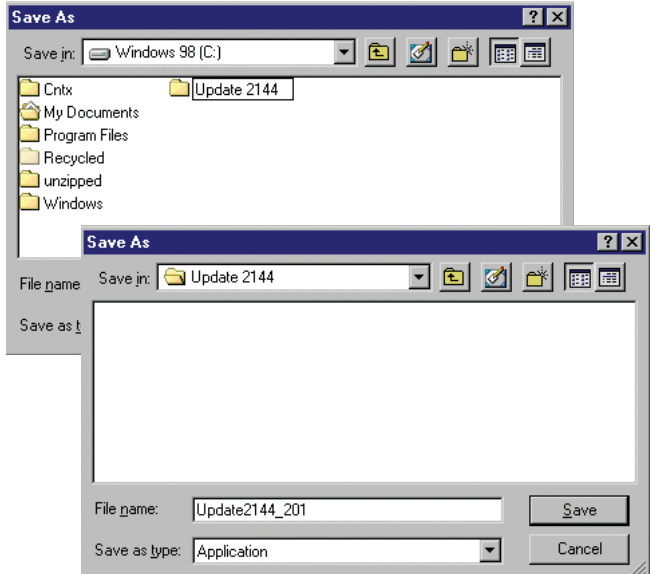
Finnið harða diskinn og vinstrismellið á það til að opna það.



Smellið á teiknið "new folder" til að búa til nýja möppu á harða disknum.



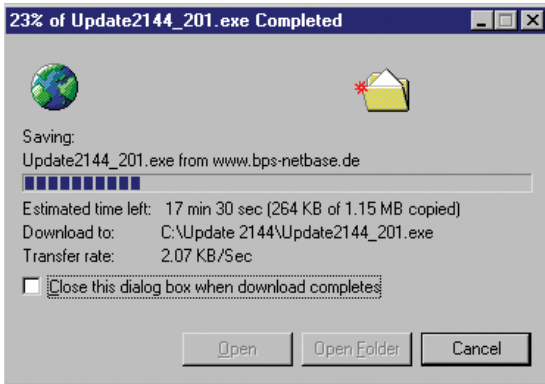
Nýja mappan er valin þannig að nú er hægt að gefa henni nýtt nafn. Gefið henni nafnið "Uppfærslur 2144".



Tvísmellið á möppuna til að opna hana.

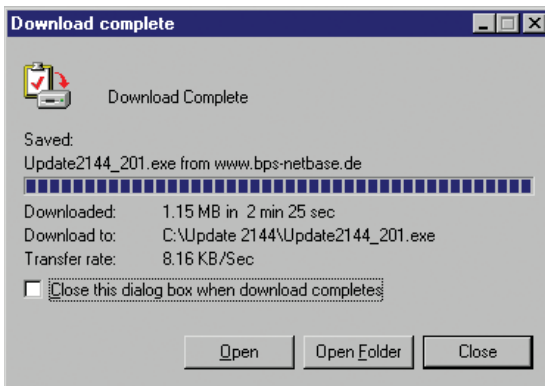
Vinstri smellið á teiknið "Save" (vista) til að vista uppfærslu-skrána í möppunni.

Vistunin í möppuna byrjar.



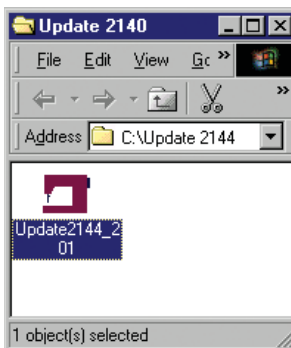
Hraði ykkar á internet-teningu ræður því hversu langan tíma þessi gagnaflutningur tekur.

Nú er búið að ná í og vista skrána "Uppfærsla 2144".



Vinstri smellið nú á teiknið "Open folder", til að opna möppuna þar sem uppfærslugögnin eru nú geymd.

Eftir útfærslu á ykkar tölvu þá gæti glugginn hér að ofan lokast sjálfkrafa. Ef svo er, þá farið vinsamlegast eftir leiðbeiningunum "Update later" (uppfæra vélina seinna).



Tvísmellið vinstri músartakkanum á teiknið "Update 2144".

Uppfærslu forritið fer í gang.

Farið eftir leiðbeiningunum sem koma á skjáinn og stillið vélina 2144 í uppfærsluaðgerð (sjá bls. 3-27).

Uppfærsla seinna

Ef þið viljið uppfæra Pfaff creative 2144 seinna þá vinstrismellið þið á teiknið "Close". Ef skjámyndin "Download complete" lokast af sjálfu sér þá takið ekki mark á því sem sagt var hér að ofan.



Þegar þið viljið uppfæra vélina 2144, þá tvísmellið þið með vinstri músartakkanum á teiknið "My Computer" á tölvunni. (á opnunarmyndinni sem kemur eftir að kveikt er á tölvunni). Tvísmellið með vinstri músartakkanum á C: drifið.

Tvísmellið með vinstri músartakkanum á möppuna "Update 2144" til að opna hana.



Tvísmellið á skrána "Update 2144"

Uppfærsluforritið fer í gang.

Farið eftir leiðbeiningum á skjánum og setjið vélina 2144 í uppfærslu aðgerð (sjá bls. 3-27).

Truflanir og ráð við þeim

- Orðsendingin "Unable to open COM-port" (get ekki opnað "COM-tengi") kemur á skjáinn. Athugið að rétt "COM tengi" sé valið á vallistanum fyrir raðtengin.
- Skilaboðin "Unable to initialize the sewing machine monitor" (get ekki fundið skjáinn á saumavélinni) koma á tölvuskjáinn. Yfirfarið allar tengingar á milli tölvu og saumavélar. Slökkvið á saumavélinni 2144, kveikið á henni á ný og stillið hana á uppfærsluaðgerð. Endurræsið uppfærsluforritið í tölvunni.
- Ef samskiptavillur koma upp, þá athugið tengingar við tölvuna, slökkvið og kveikið aftur á saumavélinni. Þegar kveikt er aftur á vélinni þá verður skjárinn á henni svartur. Smellið á teiknið "Update sewing machine" á tölvunni. Innan nokkurra sekunda mun uppfærslu aðgerðin byrja aftur.

Hvernig nota á lita-snertiskjárninn

Fyrst opnast skjámynd þar sem þið eruð boðin velkomin. !

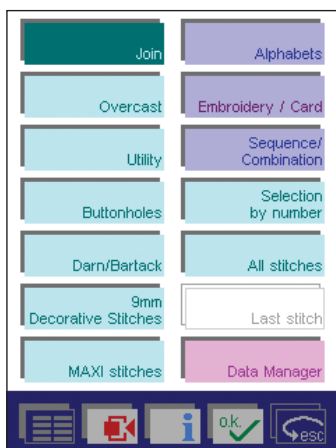
Með birtustillingum (25) er hægt að breyta birtuskilum á skjánum.



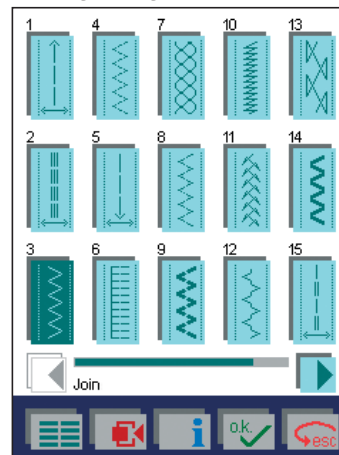
Zik Zak spor valið

Ýtið á **Main menu** til að velja aðalvalmyndina.

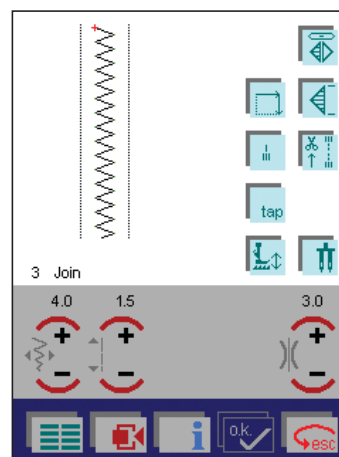
Snertið “saumað saman” (“joining”).



Valmynd fyrir sauma



Snertið zik zak spor nr. 3.



Pegar zik zak skjámyndin er opnuð þá eru allar mest áriðandi stillingar sjáanlegar á skjánum.

Sporstillingum breytt



Sporbreidd

Með +/- teiknunum er breidd sporsins breytt.



Sporlengd

Með +/- teiknunum er lengd sporsins breytt frá 0.2 mm og upp í 6.0 mm.

Grunnstilling á sporlengd er 6.0 mm, sem er hámarkslengd. Ef þessi lengd er valin, er aðgerðin sjálfkrafa sýnd sem óvirk.

Sporlengdin er minnkuð í stuttum þrepum og minnsta sporlengd er 0.2 mm.




Yfirtvinnaspenna

Hægt er að breyta spennunni á yfirtvinnanum eftir þörfum fyrir mismunandi efni og tvinna.

Við höfum stillt spennuna á 4.

Ef mesta gildi hefur verið valið, er aðgerðin sjálfkrafa sýnd sem óvirk.

Breytingum á stillingum er ekki breytt til frambúðar. Næst þegar þetta spor er opnað verður sporlengdin aftur orðin 1,5 mm., sporbreiddin 4,0 mm. og tvinnaspennan stillt á gildið 4,0.

Ef samhengisvalmyndin (context menu) , er opnuð, er hægt að vista þessar breytingar til frambúðar. Þá er hægt að vista breytingar á sporlengd, sporlegu og tvinnastillingu.

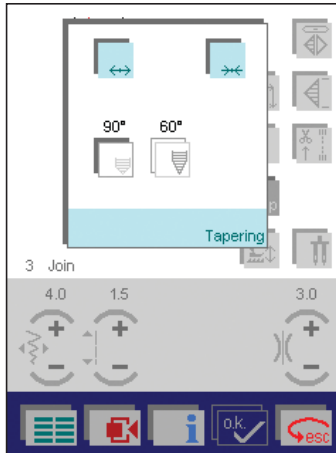
Saumaadgerðir og forrit stillt


Hægt er að breyta stillingum og aðgerðum á zik zak sporinu.


Dæmi: Mjókkandi flatsaumur (tapering)

Þetta er tækni sem kölluð er "tapering", en er ýmist mjókkun eða breikkun á zik zak sporum í flatsaum. Á 2144 vélinni er hægt að velja um mismunandi útgáfur eða skáa sem vélin saumar sjálfkrafa. Zik zak spori nr. 3 og applíkeringarspori nr. 10 í valmyndinni "saumað saman" (join) er breytt út frá nálarstöðu í miðju.

Ýtið á  teiknið.




 Breiddin á zik zak sporinu byrjar á 0 mm. og verður svo breiðari þar til fyrirfram ákveðinni breidd er náð. Ef ýtt er á afturábaktakkann þá fer saumbreiddin sjálfkrafa aftur á 0 mm.


 Breiddin á zik zak sporinu mjókkar nú niður í 0 mm., og þar stoppar vélin. Ef um hornskurð er að ræða er efninu snúið um 90°. Sporið verður sjálfkrafa breiðara þegar haldið er áfram að sauma. .

 Saumbreiddin er minnkuð í 0 mm í 30° skáa.

 Saumbreiddin er minnkuð í 0 mm. í 45° skáa.

Vistið sauminn og ýtið á , og við það lokast glugginn.

Ýtið á , til að loka glugganum án þess að vista breytingar.

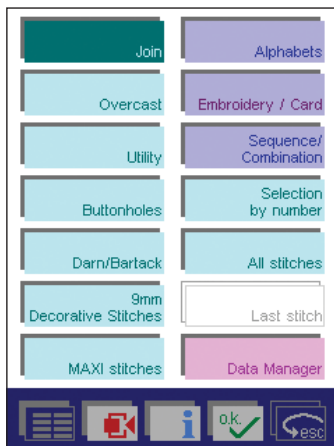
Ýtið á , til að fara aftur í aðalvalmyndina.

Mjókkandi og breikkandi flatsaumur

Hægt er að velja mismunandi gerðir af mjókkun/breikkun á flatsaumum með því að ýta á teiknið og þá verða þeir saumaðir alveg sjálfvirkt.

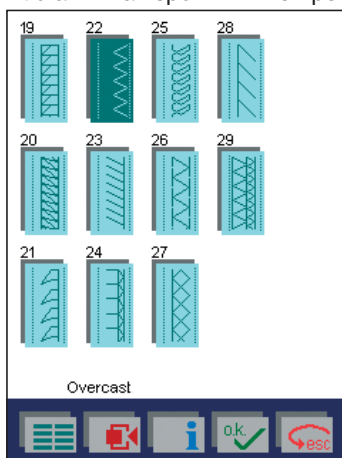
Ólíkt zik zak sporunum nr. 3 og 10, þá eru þessi spor ekki sjálf-krafa stillt á 0.35/0.4 mm sporlengd og 7 mm sporbreidd.

Zik zak með nálarstöðu til hægri



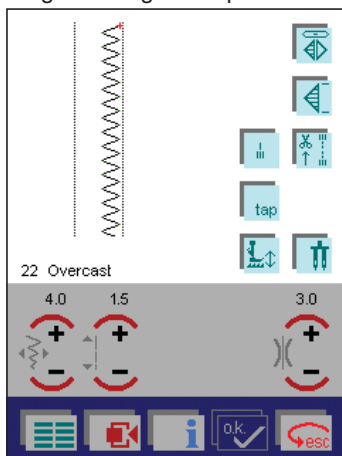
Ýtið á “sauma jaðra” (**Overcast**).

Ýtið á zik zak spor nr. 22. en þetta zik zak spor er saumað út



frá hægri innri brún fótáris.

Hægt er að framkvæma sömu breytingar á saum 22 eins og hægt var að gera á sporunum nr. 3 og nr. 10.



Forrit fyrir þræðispor

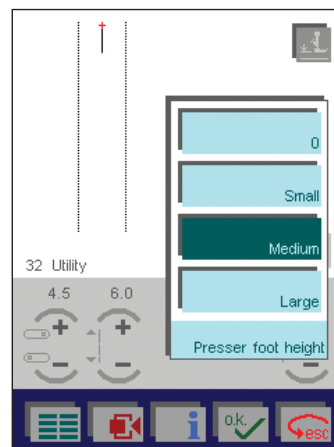
Þræðispor eru oft notuð þegar fatnaður er saumaður og þá til að þræða efnishlutana saman til mátunar og til að aðlaga flíkina betur að líkamsbyggingu viðkomandi. Í þeim tilgangi notið þið annaðhvort langt venjulegt 6 mm beint spor eða stökkspor sem eru um það bil 2 cm á lengd.

Einnig er hægt að nota þessi spor til að merkja fyrir á efnishlut-unum. Þetta er oftast notað með því að nota dökkkan tvinna á ljós eða grófofin efni.

Í Creative 2144 er forrit fyrir þræðispor sem hægt er að velja með saum nr. 32.


Þetta forrit er hægt að nota á tvo mismunandi vegu. Þræðingin er framkvæmd með því að flytjarinn er tekinn úr sambandi eða hafður í sambandi.

Þegar forritið er í notkun þá er flytjarinn annaðhvort í sambandi eða ekki í sambandi.

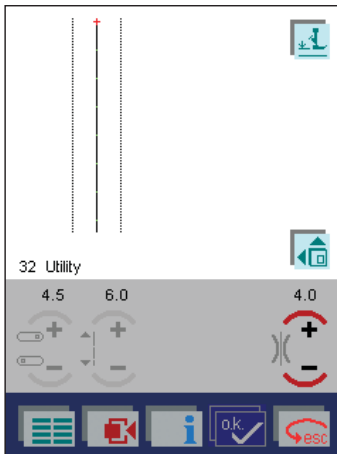


Þegar flytjarinn er ekki í sambandi þá saumar vélin aðeins eitt spor þegar stigið er á fót mótstöðuna og stöðvast síðan.

Þá færið þið efnið eins langt og þið viljið og ákveðið um leið þá “sporlengd” sem þið viljið hafa á milli sporanna.

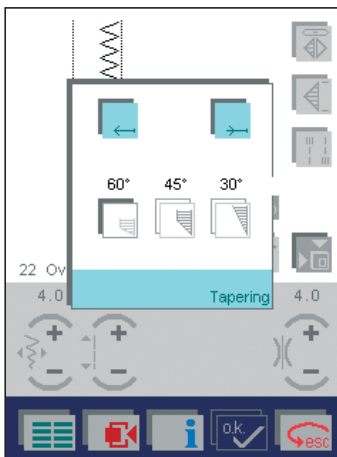
Með því að snerta teiknið  getið þið einnig valið í hvaða hæð saumfóturinn á að fara þegar vélin stöðvast þannig að auðvelt verði að færa efnið.

Ef flytjarinn er í sambandi þá saumar vélin með 6 mm löngu spori. 6 mm er lengsta spor sem vélin getur saumað og hægt er að nota það sem þræðispor með því að losa um tvinnaspennuna.



Mjókun og/eða breikkun (Tapering)

Þegar spor nr. 22 er notað verður hægrri brún sporsins alltaf bein en vinstri brúnin breytist.



← Breiddin á zik zak sporinu byrjar á 0 mm. og verður svo breiðari þar til fyrirfram ákveðinni breidd er náð. Ef ýtt er á afturábaktakkann þá fer saumbreiddin sjálfkrafa aftur á 0 mm.

→ Breiddin á zik zak sporinu mjókkar nú niður í 0 mm., og þar stoppar vélin. Ef um hornskurð er að ræða er efninu snúið um 90°. Sporið verður sjálfkrafa breiðara þegar haldið er áfram að sauma.


↙ Saumbreiddin er minnkuð í 0 mm. í 30° skáa.

↘ Saumbreiddin er minnkuð í 0 mm í 45° skáa.

↖ Saumbreiddin er minnkuð í 0 mm. í 60° skáa.

Ýtið á ↻ til að snúa nálarstöðunni við. Hornið er þá saumað í hina áttina.

Vistið sauminn og ýtið á  og við það lokast glugginn.


Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista breytingar.

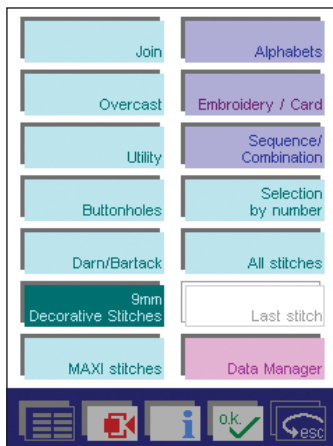
Ýtið á  til að fara aftur í aðalvalmyndina.

Hægt er að velja mismunandi gerðir af mjókun/breikkun á flatsaumum með því að ýta á teiknið og þá verða þeir saumaðir alveg sjálfvirk.

Ólíkt zik zak sporunum nr. 3 og 10, þá eru þessi spor ekki sjálfkrafa stillt á 0.35 mm sporlengd og 7 mm sporbreidd.

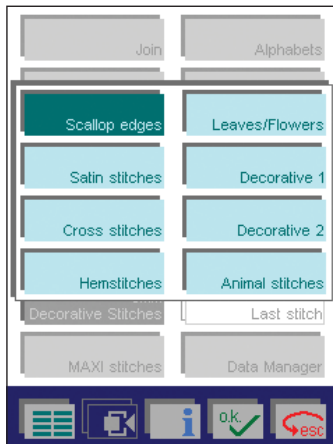
Val á skrautsaumum

Ýtið á  til að fara í aðal valmyndina.

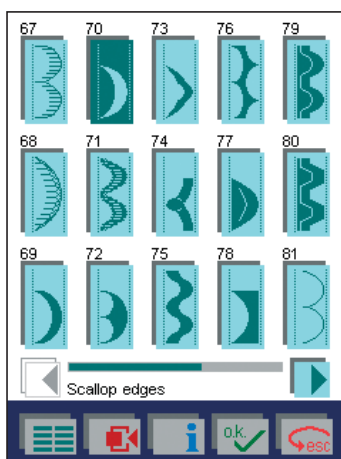


Ýtið á “9 mm útsaumsmyndur“.

Þessi útsaumsmyndur eru flokkuð í 8 hópa eða undirflokkar til að auðvelda valið á þeim.

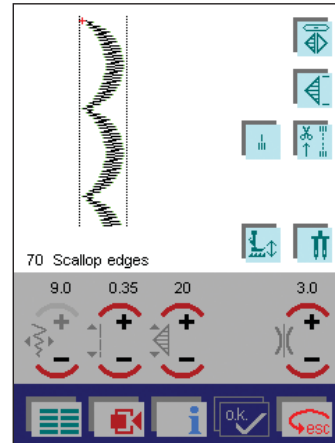


Ýtið á “skeljasauða (Scalloped edgings)” og veljið eitt af 22 mismunandi myndum sem þar eru.



Með örvartökkunum er hægt að rápa einn dálk í einu og einnig má nota reinina sem er á milli örvanna; - snertið hana og dragið hana til hægri.

Ýtið á skeljasauð nr. 70 til að opna hann. Þá koma aðalstillingar fyrir þann saum í ljós.



Hægt er að breyta frekari stillingum og aðgerðum í þessum skrautsaum. **Sporstillingum breytt**



Sporbreidd

Með +/- teiknunum er breidd sporsins breytt.



Sporlengd

Með +/- teiknunum er lengd sporsins breytt. Þéttleikinn er fyrirfram stilltur á 0.35 mm. Breyting á þessu breytir ekki lengd sporsins.



Ílangt útlit saumsins

Með +/- teiknunum er hægt að teygja á honum eða stytta hann. Þetta hefur ekki áhrif á þéttleika sporsins.



Yfirtvinnaspenna

Hægt er að breyta spennunni á yfirtvinnanum eftir þörfum fyrir mismunandi efni og tvinna.

Breytingum á stillingum er ekki breytt til frambúðar. Næst þegar þetta spor er opnað verður sporlengdin aftur orðin 0.35 mm., sporbreiddin 9.0 mm. og tvinnaspennan stillt á gildið 3.0.

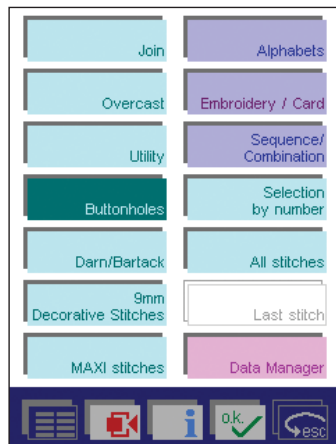
Ef samhengisvalmyndin , er opnuð er hægt að vista þessar breytingar til frambúðar.

Hnappagöt

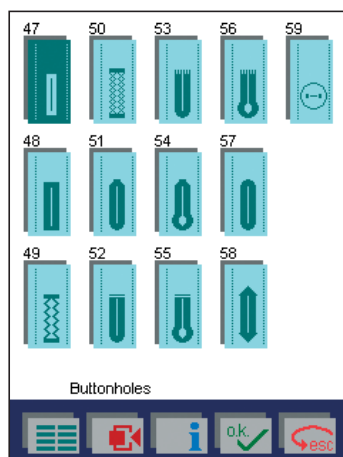
Í vélinni er hægt að velja um 12 mismunandi gerðir af hnappa-götum og einn saum til að festa á tölur.

Pökk sé skynjaratækninni sem er innbyggð í vélin, þá er auðvelt að sauma hnappagöt á jafnvel erfiðustu efni eins og flauel, pluss og þrjón.

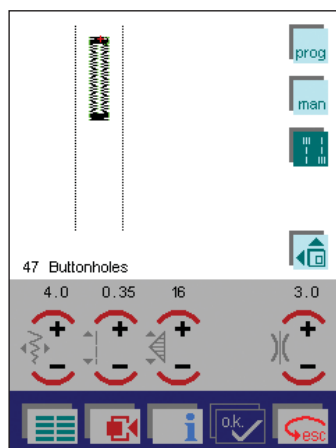
Í kafla 5-9 er lýsing á því hvernig hnappagatafóturinn er settur á og skynjaranum komið fyrir.



Ýtið á "Hnappagöt" (Buttonholes).




Ýtið á hnappagat nr. 47



Aðal stillingarnar eru allar sjáanlegar.

Tvær aðferðir til að ákvarða lengd hnappagats.

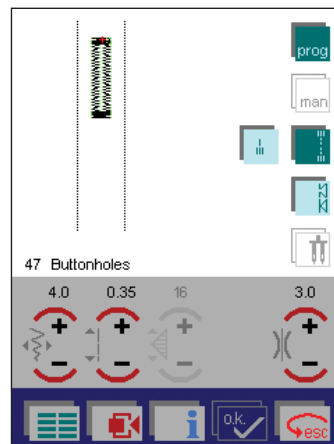
1. Stimplið lengd hnappagatsins í mm. beint inn á skjáinn.

Ýtið á +/- teiknin á spurlengdarteikninu  til að stilla lengd agatsins. Gatið saumast sjálfkrafa.

2. Þið ákvarðið lengdina um leið og saumað er.

Ýtið á .

Saumið fyrri leggin áfram - ýtið svo á afturábak hnappinn þegar leggurinn er orðinn nógu langur. Vélin saumar þá heftingu, seinni leggin afturábak og svo seinni heftinguna




sjálfkrafa. .

Þessi lengd hnappagatsins er nú vistuð í minninu og það er sýnt með merkinu á  teikninu. Nú er hægt að sauma hnappagatið eins oft og þarf.

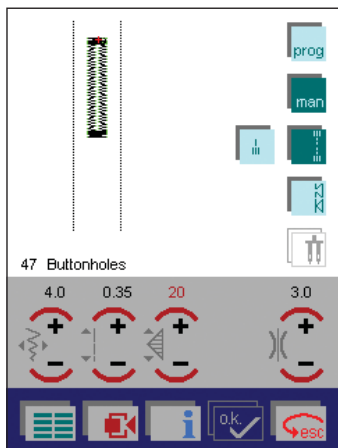
Ýtið á  til að hreinsa út stærðina..


Lengd hnappagatsins ákvörðuð handvirkt.

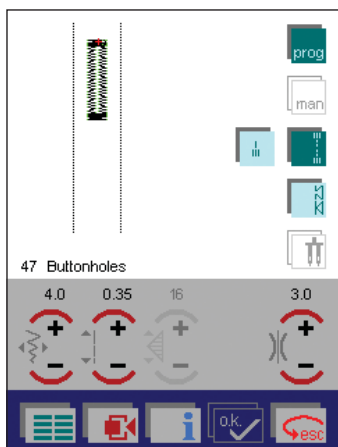
Hægt er að ákvarða lengd hnappagatsins á handvirkan hátt.


Þá er ýtt á  teiknið. Hægt er að nota þessa aðferð fyrir hvaða hnappagat sem er.

Skjárninn ef lengd er stillt með .



Skjárninn ef lengd er stillt með .



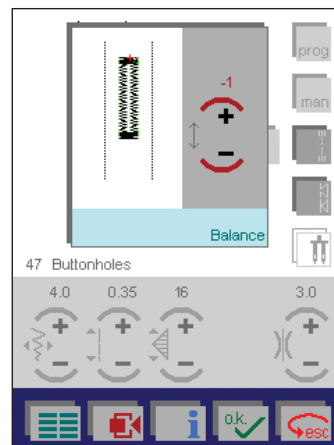
Ýtið á  annaðhvort áður eða eftir að byrjað er að sauma gatið.

Með því að ýta á afturábakhnappinn eftir að vélin hefur lokið við að sauma seinni legginn er seinni heftingin saumuð.

Hnappagatið leiðrétt


Jafnvægi sporanna í gatinu er leiðrétt með .

Það getur þurft að leiðrétta jafnvægi í áfram og afturábaksporunum svo að báðir leggir líti eins út. Leiðréttingargildin eru í prósentugildum.



Saumið hnappagat. Notið síðan +/- teiknin til að endurskapa þetta hnappagat á skjáinn. Síðan er hnappagatið leiðrétt sjálfkrafa samkvæmt leiðréttingargildunum.

Ef skynjarastíkan er notuð við hnappagatasaum, verða hnappagötin jafnari og fallegrí.

Ýtið á  til að fara aftur í valmyndina og velja nýjan saum.


Ýtið á  til að fara aftur í aðal valmyndina.

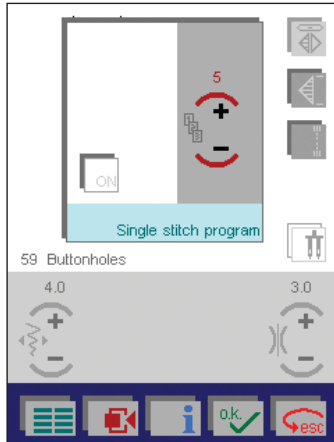
Ráð: Frekari upplýsingar um hnappagöt eru í “Creative upplýsingum” (Creative Assistant) og á bls. 5-9 – 5-11..


Töluáfesting


Með saum 59, er auðvelt að festa tveggja og fjögurra gata tölur á fatnað og þessi saumur raknar ekki upp.

Fjöldi spora sem við notum til að festa á tölur eru fyrirfram ákveðin sem 3. Vélin heftir fyrir endann í byrjun og lok saums og hægt er að ákveða hvort vélin klippir tvinnann og lyftir saumfætinum í lokin.

Ýtið á , til að opna glugga þar sem hægt er að ákvarða fjölda sporanna að eigin vild. Notið +/- teiknin til að ákvarða sporafjöldann á milli 3 og 9. Fjöldinn sem valinn er kemur á skjáinn.



Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingar.

Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista breytingarnar. Talan saumast með fyrirfram ákveðnum sporafjölda (3).

(Ráðleggingar um töluáfestingu eru á bls. 5-12)

Fyrsti kafllinn í þessum leiðarvísi er yfirlit og upplýsingar um hluti og einnig um sauma sem eru í minni vélarinnar 2144. Þar er einnig fjallað um hin ýmsu teikn sem koma fram á hinum ýmsu valmyndum og skjámyndum..

Ætíð ætti að hafa þessar síður við hendina þegar vélin er notuð.

Í vélinni eru einnig sprettigluggar, þar sem leita má ráða um saumaaðgerðir og teiknin.

Ýtið bara á  þegar verið er í ákveðnu spor, og síðan á það teikn sem þarfnast nánari upplýsinga.



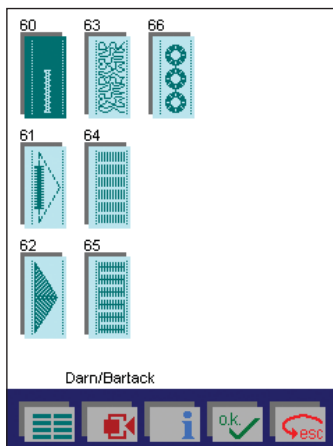
Ístopp og heftingar

(Fríhendis útsaumur + fríhendis bútasaumur)

Í þessum hluta eru ýmsir handvirkir og sjálfvirkir saumar fyrir ístopp og heftingar.

Notið hina ýmsu sauma fyrir ístopp eftir því hversu skemmdin er mikil og hvernig efni er verið að gera við. Heftingarnar eru til að styrkja vasaop, fyrir enda á rennilásum, pilsraufum o.s.frv..

Ýtið á "Ístopp / Heftingar" (Darn/Bartack) á aðal valmynd-



dinni..

Nánari lýsing er á þessum saumum fyrir ístopp og heftingar í kafla 1 (bls. 1-3).

Ýtið á teikn fyrir heftingu að eigin ósk. Síðan er hægt að breikka og lengja hana með +/- teiknunum.

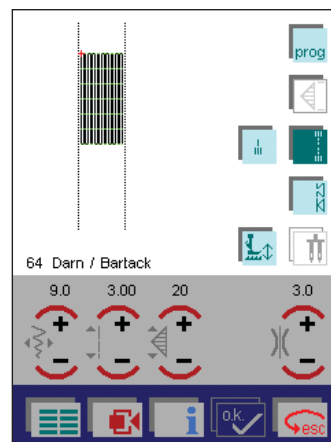
Ýtið á  til að fara aftur á fyrri valmynd.

Sjálfvirk ístopp

Með saumum 64 og 65 er auðvelt að gera við lítil skemmd svæði. (sjá bls. 5-14).


Saumur 64 hentar vel til að gera við skemmdir sem eru langsum í efnum.

Saumur 65 hentar vel til að gera við gót. Hann saumar yfir skemmda svæðið bæði langsum og þversum.




Því þéttari sem spurlengdin er, þeim mun þéttara verður ístoppið.

 Notið +/- teiknin til að stilla spurlengdina.

 Notið +/- teiknin til að stilla breiddina á ístopps-svæðinu.

Hægt er að nota tvær aðferðir til að stilla þetta.

1. Stillið inn lengdina (í mm) fyrir svæðið sem á að gera við og stimplið það beint á skjáinn.

 Notið +/- í þessu teikni til að stilla lengdina. Við höfum hér stillt lengdina á 20 mm.

2. Ákvarðið lengdina um leið og saumað er.

Ýtið á "prog" teiknið til að ákvarða lengdina um leið og saumað er. Saumið yfir skemmda svæðið og ýtið síðan á afturábakhnappinn þegar réttri lengd er náð. Vélin lýkur síðan við ístoppið..

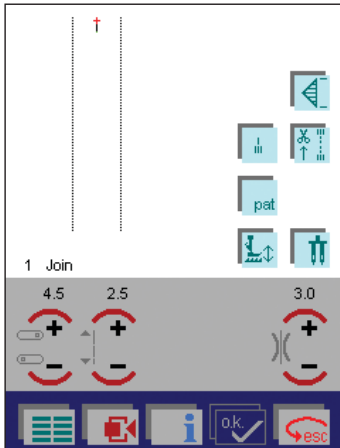
Lengdin á ístoppinu er nú vistuð og hægt er að endurtaka það aftur og aftur. Á skjánum er þetta sýnt með rauðu merki í "prog" teikninu.

Ýtið aftur á teiknið til að hreinsa sauminn úr vélinni..

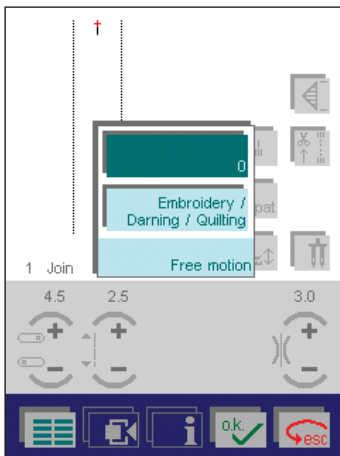
Fríhendis ístopp / útsaumur / bútasaumur

Með ístopps, útsaums og bútasaumsfætinum er hægt að hanna eigin ístopps-, bútasaums- eða útsaumsáferð með því að færa efnið fríhendis og án aðstoðar flytjara vélarinnar. (hentar t.d. mjög vel á frotté efni). Þessi aðferð krefst hins vegar þó nokkurrar æfingar.

Veljið beint spor (nr. 1) eða zik zak (nr. 3)



Ýtið á  til að gera fríhendis aðgerðina virka.



Veljið "Útsaum/Ístopp/Bútasaum" (Embroidery/Darning/Quilting)



Setjið stoppfótinn á vélina (bls. 5-15) og takið neðri flytjarann úr sambandi. (bls. 2-12).


Þegar stígið er á mótstöðu, lækkar stoppfóturinn sjálfkrafa í stoppstöðu og hægt er að byrja að sauma.

Sporlengd og sporbreidd er ákvörðuð eingöngu með því að færa efnið fríhendis.

Eftir að hafa saumað nokkur spor er stoppað - tvinnaendarnir klipptir og svo haldið áfram.

Ráð: Þétt og falleg áferð næst ef saumað er frekar hratt en efnið færst frekar hægt.


Til að slökkva á aðgerðinni er ýtt á  og síðan á "0". Staðfestið með . Gleymið ekki að setja flytjarann í samband aftur.

Ef ýtt er á  er farið til baka í valmyndina til að velja aðra sauma.

Ef ýtt er á  er farið aftur í grunn valmynd vélarinnar.

- Nánari lýsingar um ístopp eru á bls. 5-14 og að 5-16.
- Nánari lýsingar á fríhendis bútasaum og útsaum eru í kafla 6.

Í vélinni eru sprettigluggar þar sem hægt er að sækja ráð um ýmsar aðgerðir og teikn.

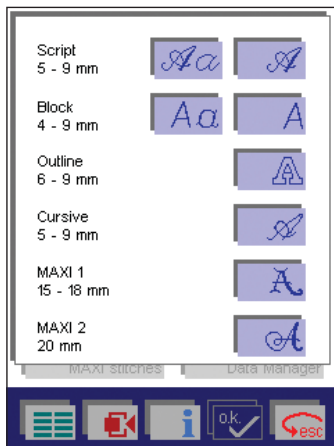
Snertið teiknið  þegar verið er í viðkomandi spori. Síðan er það teikn snert sem upplýsingar óskast um.



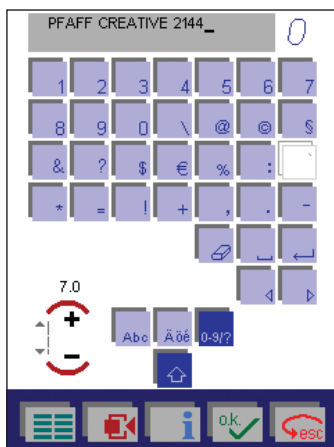
Stafróf (Alphabets)

Hægt er að skrifa heilar setningar með því að nota stafróf vélarinnar og geyma það svo í minni hennar. Einnig eru tvö stafróf (Maxi 1 og Maxi 2) sem henta mjög vel til að sauma einn og einn staf sem upphafsstafi. Öll stafróf eru saumuð með því að hafa aðeins neðri flytjarann í sambandi. .

Ýtið á teiknið fyrir “Stafróf (Alphabets).



Veljið leturgerð.



Ýtið á há eða lágstafi, númer eða tákni til að komast inn í viðkomandi leturgerð.

Notið línuskiptinn  til að byrja nýja línu.


Þessi aukalína gerir kleift að sjá meira af því sem stimplað er inn á flötinn. Línan sjálf saumast ekki,

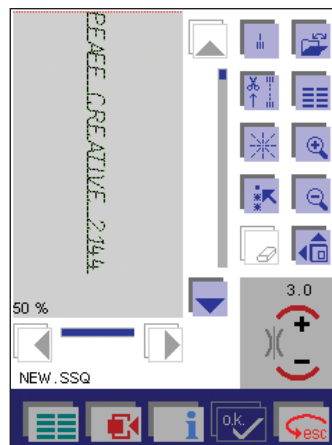
Purfi að leiðrétta, er bendillinn staðsettur neðan við stafinn

og notast við   örvarteiknin

Hægt er að breyta stærð letursins, eyða stöfum eða bæta inn stöfum.

Sé stöfum bætt við, er þeim bætt inn vinstra megin við bendilinn.


Staðfestið og ýtið á . Setningin er sýnd á skjánum og hægt er að byrja að sauma.



Hér höfum við notað “renna frá” (zoom out) aðgerðina til að geta séð alla setninguna á skjánum.

Ef ýtt er á  kemur upp öryggisspurning:

Ef staðfest er með  er farið aftur á aðal valmyndina.

Ýtið á  til að fara aftur á aðal valmyndina eftir öryggisspurninguna.


Setning leiðrétt

Til að leiðrétta einn staf eða orð í setningu verður að merkja það áður.

Til að **merkja einn staf** eru örvarteiknin notuð og rauða strikið fært á stafinn sem á að merkja. Stafurinn er nú innan litaðs ramma.

Til að merkja **orð í setningu** er ýtt á þetta teikn .


Þá eru örvarteiknin notuð og rauða strikið fært eftir setningunni á orðið sem á að merkja. Stafirnir auðkennast með rauðu.


- Eftir að hafa merkt einn eða fleiri stafi, þá er hægt að breyta öllum stillingum þeirra.
- Hægt er að velja fleiri aðgerðir til að breyta merktum stöfum og orðum og er það gert með því að ýta á  teiknið.
- Hægt er að eyða einum eða fleiri stöfum eða heilli setningu.

Ef farið er yfir staf sem búið var að merkja og auðkenna, þá afturkallast sú merking.


Ef forrita á aðra stafi, eru þeir einfaldlega merktir með bendilteiknunum.

Pegar búið er að breyta því sem

breyta á er einfaldlega ýtt á teiknið  á ný.

Heftingar  forritið er gert virkt sjálfkrafa.

Setning vistuð

Ýtið á  teiknið til að vista setningu.

Þá opnast gluggi þar sem hægt er að opna, vista, loka eða eyða útsaumsmyndri.

Opna (Open)

Notið þessa aðgerð til að komast í minni vélarinnar og velja geymda setningu.

Vista (Save)

Notið þessa aðgerð til að vista setningu með nafni sem er fyrir hendi.

Vista sem (Save as)

Notið þessa aðgerð til að gefa setningu eða myndri nafn eða nýtt nafn.

Nafn má ekki vera lengra en 8 stafir eða ták.

Loka (Close)

Notið þessa aðgerð til að loka setningu án þess að vista hana. (eftir öryggis-spurningu).

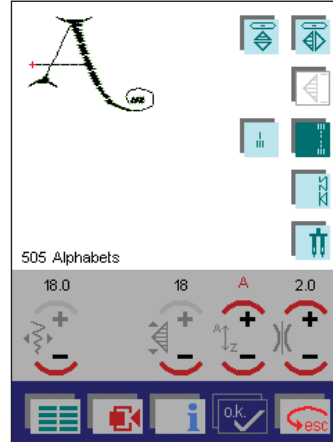
Eyða (Delete)

Notið þessa aðgerð til að eyða setningu (eftir spurningu).


Upphafsstafir - Fangamörk

Í vélinni eru tvær leturgerðir fyrir upphafsstafi (Maxi 1 og Maxi 2). Þessir stafir eru ávallt saumaðir sem eitt sérstakt myndstúr. Neðri flytjarinn á að vera í sambandi.

Pegar þessi flokkur er valinn opnast skjárninn ávallt með bókstafnum A.



Veljið bókstaf að eigin vild með því að ýta á +/- teiknin sem bókstafurinn A er fyrir ofan. Þegar flett er í gegn um stafrófið breytist stafurinn fyrir ofan teiknin og einnig stafurinn á skjánum.

Hefting  er sjálfkrafa í byrjun og enda saums.

Einstök mynstur saumuð

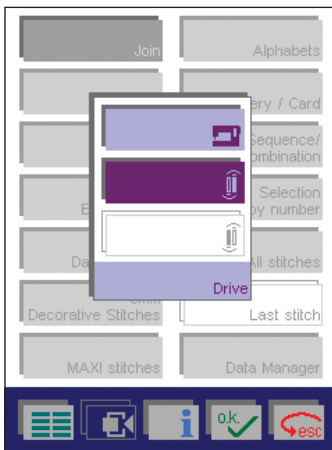
Veljið “Útsaum / Diskling” (Embroidery/Card) til að sauma eitt einstakt mynstur úr minni vélarinnar eða eitt einstakt mynstur af disklingi.

Pfaff creative disklingurinn 300, sem fylgir með vélinni 2144 hefur 32 mynstur.

Hægt er að nota disklinga frá Creative 7570 vélinni í vélna 2144. Séu þeir notaðir koma mynstur af þeim þó ekki í réttum litum á skjáinn.

Mynstur valið úr minni vélarinnar eða af disklingi

Ýtið á Útsaum / Diskling” (Embroidery/Card), og upp kemur



þessi skjámynd.

Í þessari valmynd er hægt að kalla fram mynstur af disklingum eða úr minni vélarinnar.

9 mm./ MAXI mynstrin sem eru í minninu er þó aðeins hægt að kalla fram í útsaumshópum.

Í minni vélarinnar geta verið:

1. Mynstur sem hafa verið sett í minnið af disklingum
2. Mynstur sem hafa verið hönnuð í PC tölvu og vistuð í vélinni í gegn um creative minnisdiskling.

Eingöngu er hægt að vista mynstur af creative minnisdisklingi þegar verið er í Creative gagnabankanum. (Creative Data Manager).

3. Eldri mynstur sem hönnuð voru og vistuð til frambúðar í minni vélarinnar.

Til að velja mynstur úr minni vélarinnar er ýtt á



Mynstur af disklingi er valið með

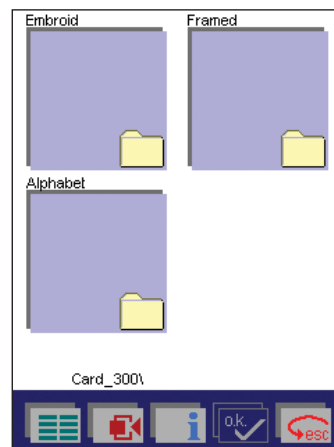
fyrir fremra drifið en með

Ýtið á teiknið fyrir aftara disklingadrifið.

Aðferðin við að velja mynstur úr minni vélarinnar og af disklingi er sú sama.

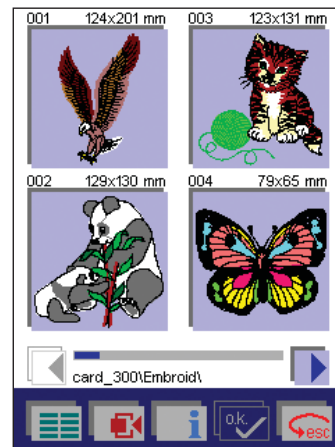
Mynstur sem geymt er á disklingi valið

:

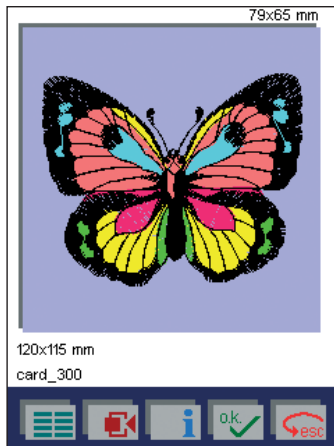


Upplýsingar um innihald disklingins eru opnaðar.

- Mynstrin koma á skjáinn
- Ef mynstur á disklingi eru flokkuð í mismunandi skrár, eru þær sýndar sem möppur. Hægt er að rápa um hverja þeirra fyrir sig.
- Ýtið á “Útsaums” (Embroidery) möppuna til að opna hana. Mynstrin koma þá á skjáinn.



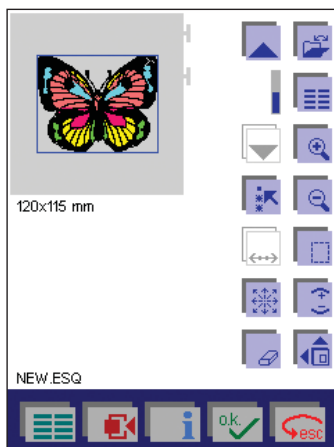
- Ýtið á eitthvert mynstur og það kemur í stækkaðri mynd á skjáinn.



Staðfestið og ýtið á  teiknið eða snertið skjáinn.


Vélin Pfaff creative 2144 kvarðar nú til að finna út hvaða rammastærð er tengd við útsaumstækið. Þessi kvörðun getur tekið nokkrar sekúndur, en að henni lokinni er vélin tilbúin til notkunar.

Ef enginn rammi er tengdur við tækið, þá velur vélin þá rammastærð sem best hentar fyrir mynstrið.



Allar stillingar og saumaaðgerðir fyrir mynstrið eru sýndar á skjánum og þar er hægt að breyta þeim.

Þræðing innan útsaumsrammans

Ef þið ýtið á  teiknið, þá gerið þið þræðingaraðgerðina virka.

Vélin saumar þá 6 mm beint spor í ca. 2 mm fjarlægð frá útjaðri þess mynsturs eða mynstra sem sauma á.

Með þessu getið þið t.d. fest efni við undirleggsefni sem ekki er límborið, en þetta getur komið sér vel þegar ekki er hægt að spenna viðkomandi efni í ramma. Þetta getur einnig verið gott á teygjanlegum efnum.




Ráð: Ef þið veljið "útsaumur/ útsaumur á einum litarhluta (embroidery / single color segments)", þá verður þræðisporið eingöngu í kring um þann hluta.

Þegar stígið er á mótstöðuna, þá lækkar vélin saumfótinn í útsaumsstöðu, og byrjar að sauma þræðisporin.


Stækkuð mynd



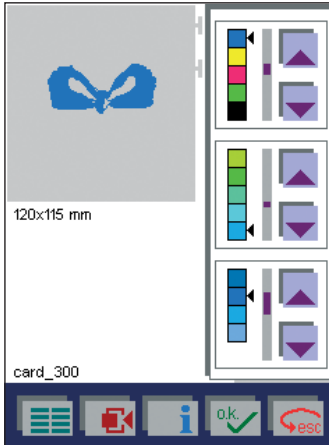
Ef ýtt er á  teiknið þá kemur mynstrið í stækkaðri mynd á allan skjáflötinn.

Þessari aðgerð er lokað með því einfaldlega að snerta skjáinn.

Litabreytingar á skjá

Ýtið á  teiknið. Glugginn er með þrjá fleti þar sem hægt er að breyta.

Ef þú staðfestir valið, þá hefur sú aðgerð áhrif á alla þrjá fletina og glugginn lokast.



Efsti flöturinn / Veljið litaflöt


1. Með örvarbendlunum veljið þið þann litaflöt sem þið viljið breyta. Aðeins valinn litur í myndrúni er sýndur.
2. Til að sauma aðeins einn litaflöt, þá veljið þið hann í efsta fletinum. Stígið á mótstöðuna eftir að hafa valið þann lit sem á að sauma.
3. Ef þið setjið bendilinn á M, þá saumar vélin alla fleti í sama lit.


Mið flöturinn / Skipta um lit

Notið örvarbendlana til að velja nýjan lit, sem þú vilt að valinn litaflötur verði í.

Neðsti flöturinn / Birta á lit

Notið örvarbendlana til að stilla litabrigði litar í ákveðnum fleti.

Vistið breytingarnar með því að ýta á , og við það lokast glugginn einnig.


Ýtið á , en við það lokast glugginn án þess að breytingar hafi verið vistaðar.

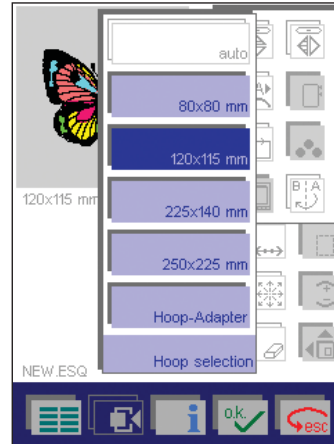
Ath: Eftir að byrjað er að sauma út, þá verður örvarbendillinn

að vera settur aftur á  eða M þegar breytt er um lit.!!

Eftir fyrsta sporið, er ekki hægt að framkvæma neinar breytingar á stillingum.

Val á rammastærð


Ef skipta á um rammastærð er ýtt á  teiknið. Upp kemur sprettigluggi þar sem stærðir ramma eru sýndar.



Snertið viðkomandi rammastærð til að velja hana. Mynstrið kemur á skjáinn og er sýnt innan rammans. Mál viðkomandi ramma er sýnt á skjánum fyrir neðan útsaumsflötinn (í þessu dæmi er 225x140 mm ramminn valinn).



(Hægt er að kaupa 80x80 ramma sem aukahlut hjá Pfaff umboðinu).

Ýtið á , og glugginn lokast án þess að nokkrar breytingar hafi verið vistaðar.

Verið viss um að sama rammastærð sé sett á vélinu og er sýnd á skjánum.

Sjálfvirk rammastaðsetning

Pegar stígið er á mótstöðuna til að byrja útsaum þá kvarðar vélin sig einu sinni enn til að staðsetja rammann á réttan stað. Þegar kvörðun á sér stað þá verður ramminn á vélinni að vera af sömu stærð og sýnt er á skjánum.

Millistykki fyrir útsaumsrammann

Þið þurfið að nota millistykki fyrir útsaumsrammann til að geta notað eftirtalda ramma:

- Creative húfuramma
- 80 x 80 mm ferkantaðan útsaumsramma

Millistykkið er fest við rammahölduna á útsaumstækinu sem framlenging fyrir þessa ramma.

Pegar vélin staðfestir rammann, þá kannast hún eingöngu við millistykkið. Rammann sem tengdur er við millistykkið verður að velja.

Ef millistykkið er tengt við útsaumstækið, þá opnast eftirfarandi gluggi eftir að vélin hefur kannast við millistykkið.



Ýtið á viðkomandi teikn til að gefa til kynna hvaða rammi er festur við millistykkið.


Eftir að hafa valið viðkomandi ramma þá er viðkomandi útsaumsflötur sýndur á skjánum.


Geymslustaða útsaumsrammans

Pegar þið hafið lokið við saum á mynstri, þá getið þið sett útsaumsrammann í "geymslustöðu". Í þessari stöðu getið þið snúið útsaumsarminum, og það auðveldar einnig að fjarlægja útsaumstækið af vélinni.


Í þeim tilgangi og eftir að mynstrið hefur verið saumað opnast gluggi og þar er spurt;


"BÚIN (FINISHED), setja rammann í geymslustöðu?"

Ef þið staðfestið þetta með því að ýta á , þá fer útsaumsramminn í geymslustöðu.

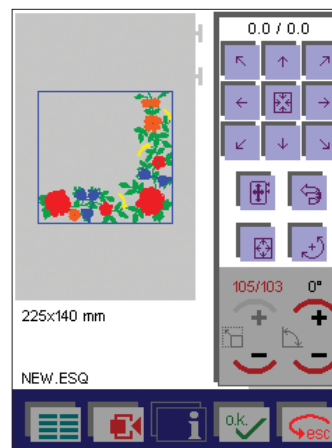
Ef þið hins vegar svarið með því að ýta á , þá getið þið haldið áfram og saumað mynstrið á ný.


Staðsetning mynstra í útsaumsrammanum


Með  teikninu opnið þið glugga til að færa mynstrin eða útsaumsröðina innan rammans. Þið getið breytt stærð einstaks mynsturs, snúið því og fært þau á skjánum. Smellið og dragið það til á skjánum eða notið breytiteiknin.


Með örvarteiknunum , getið þið fært viðkomandi mynstur eða mynsturröð innan rammans.


Tölurnar við efri brúnina á glugganum gefa til kynna hversu marga mm mynstrið eða röðin hefur verið færð frá miðju rammans.




Ef þið snertið  teiknið, þá getið þið staðsett mynstrið eða röðina á skjánum með fingrinum eða grifflinum beint á skjánum.


Til að afturkalla aðgerðina snertið þið teiknið á ný eða gerið aðgerðina  virka. Ekki er hægt að nota báðar aðgerðirnar samtímis.


Snertið  teiknið til að snúa völdu mynstri í 1° þrepum.

Ef þið snertið  teiknið þá getið þið snúið völdu mynstri eða röð með fingri eða griffli beint á skjánum.


Til að afturkalla aðgerðina snertið þið teiknið á ný eða gerið aðgerðina  virka. Ekki er hægt að nota báðar aðgerðirnar samtímis.


Valin aðgerð er sýnd með rauðu teikni í efra vinstra horninu á rammavæðinu.


Ef þið snertið  teiknið, þá fara þau mynstur eða raðir sem eru utan rammans aftur inn í rammann.

Með teikninu  er hægt að staðsetja mynstur sem hefur verið fært, þannig að það verði í miðjum útsaumsrammanum.


Ef þið staðfestið valið með , þá lokast glugginn og stillingar verða vistaðar.



Ef þið ýtið á , þá lokast glugginn og stillingar verða afturkallaðar.

Ef þið snertið  teiknið, þá verður aðgerðin eða skipunin sem lýst var hér á undan afturkölluð.

Ef þið staðfestið aðgerðina með , þá mun glugginn lokast og stillingarnar vistaðar.

Aðgerðin  eða  eru enn opnar. Slökkt er á þeim með því að snerta viðkomandi teikn.


Ef þið snertið , þá lokast glugginn, mynstrið eða röðin fara í upprunalegu stöðu og hætt er við aðgerðina.

Aðgerðin  eða , eru hins vegar opnar. Slökkt er á þeim með því að snerta viðkomandi teikn..

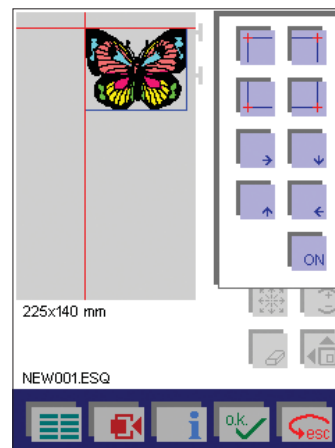
Mynstrið staðsett á efnið sem spennt er í rammann


Til að staðsetja mynstrið nákvæmlega, þá þarf að athuga stað-setningu þess á efnið sem spennt er í rammann áður en byrjað er að sauma út.

Ath: Ef nokkur mynstur eru valin þá eiga eftirfarandi leiðbeiningar um þau öll.

Í þeim tilgangi er ýtt á  teiknið. Útlínurammni sýnir málin á mynstrinu, og miðja mynstursins er sýnt með krossbendli

Farið eftir útlínurammans



- Ef ýtt er á  teiknið, þá fer útsaumsramminn upp í efsta vinstra hornið á mynstrinu. Aðgætið að nálin stingi niður í efnið á þeim stað.

Ef þið ýtið á eftirfarandi teikn , , , þá fer ramminn í kring um allt mynstrið í þessari röð.

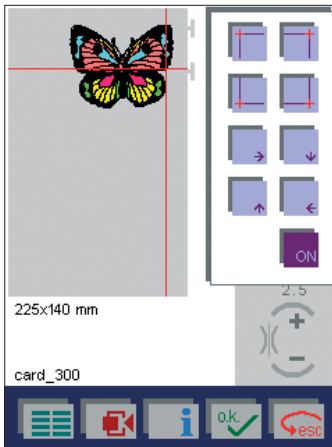
- Með því að snerta mynstrið sjálf á skjánum þá fer krossinn á þann stað og ramminn færast á viðkomandi stað. Hægt er að færa krossinn til aftur með fingrinum eins oft og þið viljið, og í hvert sinn sem þið snertið skjáinn þá færast ramminn einnig á viðkomandi stað. Athugið að nálin stingi niður í efnið á þeim stað.

Staðsetning með aðstoð krossins

Þið getið einnig staðsett einstakt mynstur nákvæmlega á stóru útsaumssvæði með því að spenna efnið aftur í rammann.

Í þeim tilgangi snertið þið einnig  teiknið.




Ath: Ef bæta á mynstri af nákvæmni við annað mynstur sem búið er að sauma, þá verður það svæði að vera staðsett innan útsaums-svæðisins í rammanum sem er á vélinni.




Snertið skjáinn á þeim stað sem mynstrið á að koma og bætast við fyrirfram saumað mynstur og þá mun krossinn og ramminn færast á þann stað.. Athugið hvort þið eruð á réttum stað með því að láta nálina stinga ofan í efnið.

Þið getið fært krossinn á önnur svæði með því að snerta skjáinn með fingri og eftir hverja snertingu færast ramminn á viðkomandi stað.



Með örvunum    , er einnig hægt að færa krossinn í þrepum í viðkomandi átt til að fínstilla staðsetninguna þar til þið hafið nákvæmlega fundið rétta staðinn.

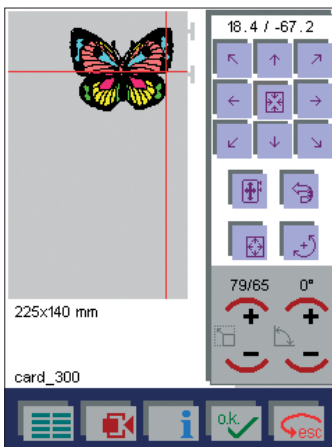
Með  er glugganum síðan lokað og bendillinn, útsaums-ramminn og þar af leiðandi einnig nálina eru á síðast valda staðnum.

Nú er hægt að staðsetja mynstrið nákvæmlega á skjánum

þar sem krossinn er. Í þeim tilgangi ýtið þið á  teiknið.

Ath : Til að staðsetja fleiri mynstur í röð þá þarf að velja öll mynstrin. Sjá bls. 4-57 "Stilling á útsaumsröð".

Ráð: Um hvernig á að spenna efnið aftur í ramma tog einnig




um notkun á útsaumsmátinu þá flettið upp á bls. 6-22ff.

Stilling á stærð mynsturs eða útsaumsmynsturs

Það er hægt að breyta stærð útsaumsmynsturs í hlutföllum.

Að auki er hægt að breyta mynsturbreidd og mynsturlengd einstakra mynstra og útsaumsmynstra og þá óháð hverju

fyrir sig. Til þess er ýtt á  teiknið.



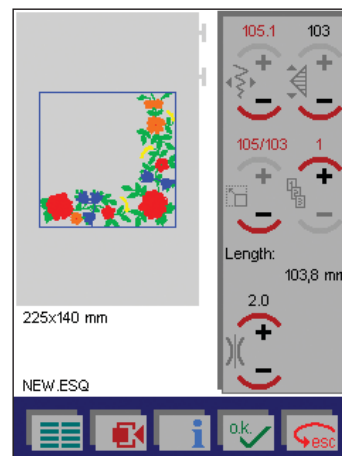
Breiddinni á mynstrinu eða útsaumsmynstrinu er breytt með $-/+$ teiknunum.




Lengdinni á mynstrinu eða útsaumsmynstrinu er breytt með $-/+$ teiknunum.




Hægt er að breyta mynstrinu eða útsaumsmynstrinu í réttum hlutföllum með því að ýta á $-/+$ teiknunum.



Ef þið staðfestið valið með , þá lokast glugginn og stillingar verða vistaðar.

Ef þið ýtið á , þá lokast glugginn og stillingar verða afturkallaðar.

Útsaumur með einum lit

Ef sauma á allt mynstrið í einum lit er ýtt á  teiknið og merkt við M í efsta fletinum.


Ýtið á , og glugginn lokast.


Nú er hægt að sauma mynstrið.

- Stigið á mótstöðuna, saumfóturinn fer sjálfkrafa niður í útsaumsstöðu og vélin byrjar að sauma. Vélin heftir sjálfkrafa fyrir sauminn í byrjun.
- Gluggi með eftirfarandi skilaboðum opnast “Ef vélin á að sauma án þess að stigið sé á mótstöðuna þá staðfestið það nú með OK” (If you wish to embroider without pressing the foot control, please confirm now with OK).
- Eftir nokkur spor er stoppað til að klippa lausa endann. Glugginn lokast aftur.
- Stigið á ný á mótstöðuna, ýtið á OK teiknið á meðan vélin saumar. Vélin heldur nú sjálf áfram að sauma.

Þegar vélin hefur lokið við mynstrið, heftir hún fyrir endann, klippir tvinnana, lyftir saumfætinum og færir sig yfir á mitt mynstrið áður en hún stoppar. .

Skilaboðin “Tilbúin”(Ready) kemur á skjáinn.


Ef sauma á annað mynstur af disklingnum er skrá diskling-sins opnuð með því að ýta á  og velja nýtt mynstur.

Ýtið á  til að fara aftur í aðal valmyndina.


Ath: Hægt er að stoppa vélinna hvenær sem er. Snertið skjáinn eða stigið lauslega á mótstöðuna og þá stoppar vélin.



Útsaumur í mörgum litum

Ef sauma á mynstur sem er í mörgum litum er hægt að sjá litaröðina ef ýtt er á  teiknið.


Efsti hlutinn sýnir litaröðina ofan frá og niður á við.

Merkiörin verður að vera á  teikninu.

Hafið nú tvinnalitina tilbúna í þeirri röð sem á að nota þá og þræðið fyrsta litinn

Stigið á mótstöðuna, saumfóturinn er sjálfkrafa lækkaður í útsaumsstöðu og vélin byrjar að sauma. Vélin heftir sjálfkrafa í byrjun saums.

- Gluggi með eftirfarandi skilaboðum opnast: “Ef vélin á að sauma án þess að stigið sé á mótstöðuna, þá staðfestið það með OK” (If you wish to embroider without pressing the foot control, please confirm now with OK).
- Eftir nokkur spor er stoppað til að klippa lausa endann. Glugginn lokast aftur.

- Stigið á ný á mótstöðuna, ýtið á  á meðan vélin saumar. Vélin heldur nú sjálf áfram að sauma.


Vélin stoppar síðan eftir hvern litakafla og hún heftir fyrir endann og klippir tvinnann.

Gluggi með eftirfarandi skilaboðum opnast:

”Skipta þarf um lit, náði í næsta lit” (Change of thread, please insert the next color).

Þræðið vélinna aftur.

- Stigið á mótstöðuna og vélin byrjar að sauma. Vélin heftir fyrir í byrjun hvers saums.
- Gluggi með eftirfarandi skilaboðum opnast: “Ef vélin á að sauma án þess að stigið sé á mótstöðuna, þá staðfestið það nú með OK” (If you wish to embroider without pressing the foot control, please confirm now with OK).
- Eftir nokkur spor er stoppað til að klippa lausa endann. Glugginn lokast aftur.

- Stigið á ný á mótstöðuna, ýtið á  á meðan vélin saumar. Vélin heldur nú sjálf áfram að sauma.

Endurtakið þetta þar til vélin hefur lokið við alla litina.

Þegar hún hefur lokið við mynstrið, heftir hún fyrir endann, klippir tvinnana, lyftir saumfætinum og færir sig yfir á mitt mynstrið áður en hún stoppar.

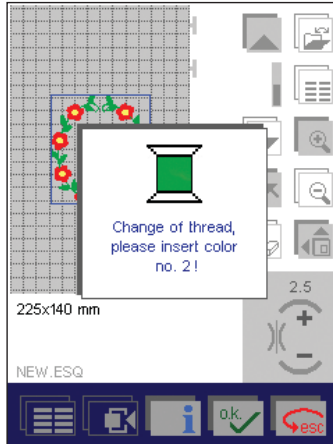
Skilaboðin “Tilbúin” (Ready) kemur á skjáinn.


Ef sauma á annað mynstur af disklingnum er skrá diskling-sins opnuð með því að ýta á  og velja nýtt mynstur.

Ýtið á  til að fara aftur á aðal valmyndina.

Skipt um lit í útsaumi


Þegar verið er að sauma út þá stöðvast creative 2144 eftir hvern lit og vélin heftir fyrir sauminn og klippir tvinnana. Spennan á yfirtvinnanum er opnuð þannig að auðveldara sé að draga nýjan lit í gegn. Gluggi opnast og á hann koma skilaboð "Change of thread, please insert color no..." (skiptið um tvinna, vinsamlegast notið lit nr....)

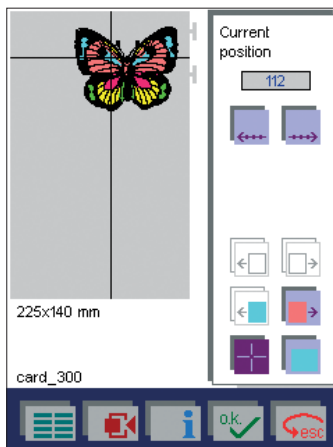


Þegar þið staðfestið skilaboðin með því að ýta á  og eftir að hafa þrætt næsta lit í gegn um stýringarnar þá lokast vinnaspennan aftur.

Þræðið nú nálina með því að nota þræðarann.


“Stokkið yfir spor” þegar saumað er út með mörgum litum

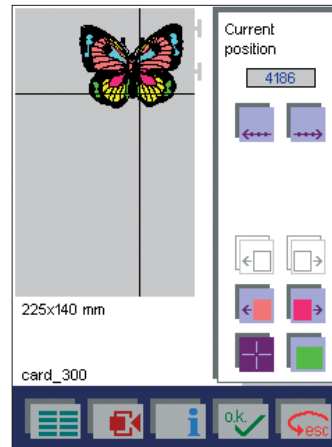
Með  teikninu opnið þið glugga til að færa rammann á ákveðið spor í mynstri eða mynsturröð. Á þennan hátt er hægt að “stökkva” yfir á byrjun ákveðins mynsturhluta og sauma aðeins þann hluta.




Ýtið á til að opna annan glugga til að skrifa þar ákveðið númer á spori.


Skrifið númerið á spori.


Ef þið staðfestið innsláttinn með því að ýta á , þá færast útsaumsramminn yfir á það spor.





Með því að ýta á  þá er sú aðgerð afturkölluð.


Með  teikninu getið þið farið afturábak spor fyrir spor - einnig fram yfir litaskiptinguna.

Með  teikninu getið þið farið áfram spor fyrir spor - einnig fram yfir litaskiptingu.


Með  teikninu er hægt að færa rammann á byrjun næsta litar á undan í mynstrinu. Liturinn er sýndur í teikninu.


Með  teikninu er hægt að færa rammann á byrjun næsta litar sem á að sauma í mynstrinu. Liturinn er sýndur í teikninu. Ef síðasti litur er valinn þá er þetta teikn ekki virkt.

Með  teikninu kallið þið fram krossbendil sem sýnir núverandi stöðu nálarinnar.


Með  teikninu getið þið staðsett nálina á byrjun núverandi litar.

Ef þið eruð í útsaumsröð, sjá “útsaumsröð (embroidery combinations)”, þá farið þið afturábak mynstur fyrir mynstur

með því að ýta á  teiknið. Þegar komið er að fyrsta mynstrinu verður þetta teikn ekki virkt lengur.

Með  teikninu farið þið fram á við mynstur fyrir mynstur. Þegar kemur að síðasta mynstrinu þá verður þetta teikn ekki virkt lengur.

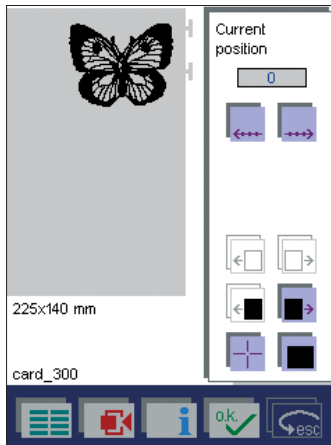
Útsaumur á aðeins einum mynsturhluta


Til að sauma aðeins einn mynsturhluta í mynstri er ýtt á  og sá litur valinn með örvarbendlunum. Þá sést aðeins sá hluti mynstursins á skjánum.

Þræðið vélina með þeim lit sem á að nota.

Stígið á fótmótstöðuna, saumfótirinn er sjálfkrafa lækkaður í útsaumsstöðu og vélin byrjar að sauma eins og lýst er í “út-saumur í einum lit”.


“Stokkið yfir spor“ þegar aðeins einn mynsturhluti er saumaður út”




Með  teikninu er ramminn færður yfir í byrjun næsta litarhluta í mynstri.


Liturinn er sýndur í teikninu.

Þessi aðgerð er aðeins virk þegar sami litur er saumaður tvisvar í mynstri.

Með  teikninu er hægt að færa rammann á byrjun næsta litar á undan í mynstrinu. Liturinn er sýndur í teikninu.



Þessi aðgerð er aðeins virk þegar sami litur er saumaður tvisvar í mynstri. Í okkar mynstri er saumavélin staðsett í byrjun fyrsta litarhlutar.

Með  teikninu er nálin endurstaðsett á byrjun núverandi litar

Ath: Ef þið notið innsláttinn fyrir númer á spori  til að færa rammann, þá færast hann eingöngu innan valins litar.

- Ef innslegið númer er of lítið fyrir valinn litarflöt, þá færast ramminn á byrjun litarflatarins.
- Ef innslegið númer er of stórt þá færast ramminn á lok viðkomandi litarflatar.

Í mynsturröð - sjá “mynsturraðir (embroidery combinations)”,


þá notið þið  teiknið til að fara afturábak og  til að fara áfram með rammann mynstur fyrir mynstur. Þið verðið að stilla lit fyrir hvert mynstur fyrir sig.

Saumað með útsaumstækið tengt við saumavélina

Það er hægt að skipta frá útsaum yfir á venjulega sauma án þess að fjarlægja útsaumstækið eða taka disklingana úr disklingadrifunum.

Hins vegar verður að fjarlægja útsaumsrammann.

Setjið flytjarann í samband og saumfot á vélina.

Með því að ýta á , er farið yfir í valmyndina fyrir saumana í aðalvalmyndinni og saumur valinn.

Útsaumstækið fer í hægri stöðu þannig að sem mest rými verði til að sauma.

Við mælum eingöngu með þessu þegar verið er að sauma eitthvað smávægilegt en mælum með því að útsaumstækið sé fjarlægt þegar verið er að sauma stærri stykki og í lengri tíma.

Útsaumur á bókstöfum og tölustöfum

Á creative disklingnum 300 er að finna sett af upphafsstöfum og einnig tvö stafróf sem hægt er að nota og blanda saman.

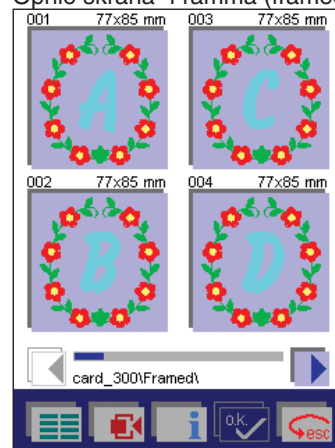
Þæði upphafsstafi og útsaums-stafróf sem hægt er að blanda saman er hægt að vista á creative diskling / creative minnisdiskling.

Upphafsstafina er að finna í möppunni “í ramma (framed)” en stafrófin í möppunni “stafróf (alphabets)”

Útsaumur á staf af disklingi

Stafirnir eru saumaðir og hægt er að stilla þá á sama hátt og lýst er í “Útsaumur á einu mynstri” (bls. 4-13 - 4-16).

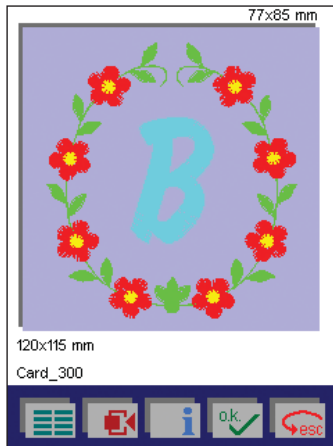
Opnið skrána “í ramma (framed)” á disklingnum creative



300.

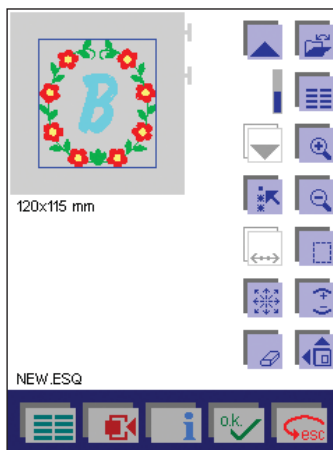
Rápið svo með örvarbendlunum eina röð í einu þar til þið finnið stafinn sem á að nota.

Ýtið á stafinn og hann kemur stækkaður á skjáinn.



Staðfestið með því að ýta á  eða snertið skjáinn.

Vélin kvarðar nú stafinn í samræmi við rammann sem er á útsaumstækkinu.

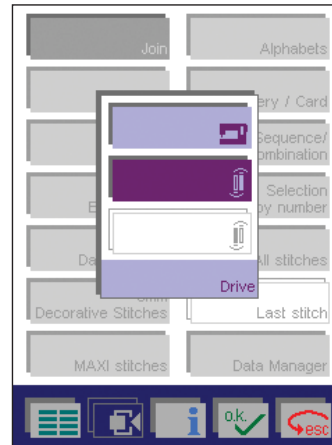


Allar stillingar og saumaaðgerðir fyrir mynstrið eru sýndar á skjánum og þar er hægt að breyta þeim.

ýtið á viðeigandi teikn ef breyta þarf mynstrinu. Þá opnast gluggi fyrir frekari aðgerðir.





Setningar settar saman úr stafrófum

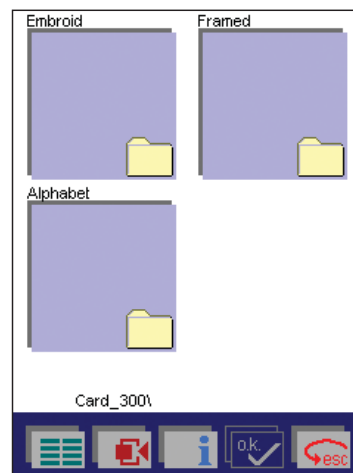


Ýtið á “útsaumur / disklingur” (Embroidery/Card).

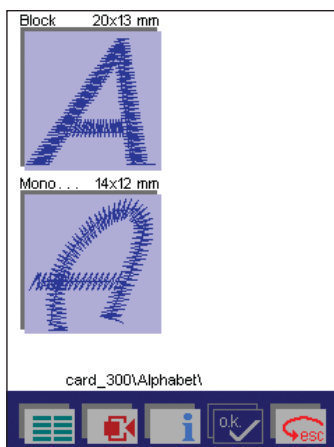
Ef velja á stafróf úr minni vélarinnar er ýtt á  teiknið.

Ef velja á stafróf af disklingi er ýtt á  teiknið fyrir fremra disklingadrifið en á  teiknið fyrir aftara disklingadrifið.

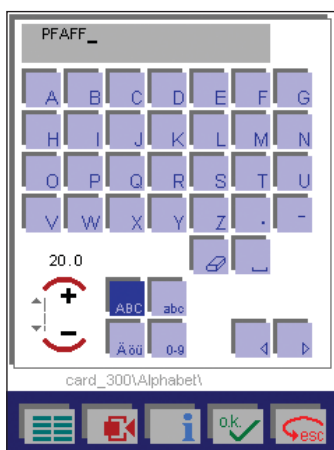
Aðferðin við að velja stafróf úr minni vélarinnar eða af disklingi er sú sama.



Opnið skrána “stafróf” (Alphabet) á creative disklingnum 300 og þau stafróf sem til boða eru koma sem teikn á skjáinn og sýna gerð stafrófanna.



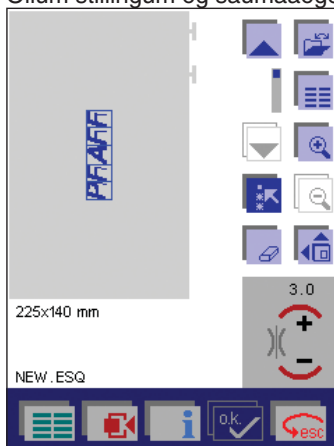
Ýtið á það stafróf sem á að nota og við það opnast flagsvalmynd og hægt er að velja stafina.



Ýtið á  til staðfestingar og þeir koma á skjáinn.

Munurinn á uppbyggingu þessarar valmyndar er sá að fleiri aðgerðir eru sjáanlegar og veljanlegar en á “útsaumur/disklingur” (Embroidery / card).

Öllum stillingum og saumaaðgerðum sem sýndar eru á skjá-




num bæði fyrir einstaka stafi og stafróf er hægt að breyta að eigin smekk.

Læst er fyrir aðgerðirnar til að endurskrifa stafi og að velja úr minni vélarinnar. Þessar aðgerðir eru nú til að hanna og vista útsaumsraðir. Til að framkvæma það er ýtt á “runa/samsetning” (Sequence/Combination) og síðan á “útsaumur / samsetning” (Embroidery Combination)

Þegar aðgerðarskjárninn er opnaður fyrir sambland á útsaum er algengustu stillingarnar sjáanlegar og veljanlegar.

Vélin er tilbúin fyrir saum.


Ef ýtt er á , er farið aftur yfir á valmynd disklingins og hægt er að velja nýtt stafróf.

Ef ýtt er á  er farið aftur yfir á aðal valmyndina.

Stafrófsröð lagfærð

Ef lagfæra þarf staf eða sambland af stöfum verður að merkja þá áður.

Færið bendilinn með örvartökkunum á þann staf sem á að lagfæra. Stafurinn er sýndur innan litaðs ramma.

Ýtið á  til að merkja sambland stafa og merkið síðan stafina með örvarbendlunum. Ef teikninu er haldið niðri, er merkt við öll mynstur.

Ath:

- Stafirnir eru merktir í þeirri röð sem þeir voru valdir.
- Ekki er hægt að hlaupa yfir staf eða sleppa honum ef merkja á sambland stafa.
- Þegar nokkrir stafir eru merktir í stafaröð, þarf að merkja þá hvern fyrir sig.


Öll merкта röðin er nú innan litaðs ramma.

Eftir að hafa merkt einn eða fleiri stafi er hægt að breyta öllum stillingum þeirra.

Einnig er hægt að eyða einum eða fleiri stöfum, eða eyða allri merktu röðinni.

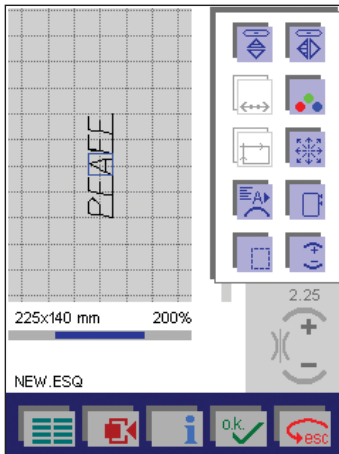
Ef farið er með örvarbendilinn yfir stað sem búið var að merkja áður, eyðist merkingin.



Ef merkja á annan staf, þá er merkt við hann með örvarbendlunum.

Að loknum breytingum á stöfunum er hætt við aðgerðina og ýtt á  teiknið.

Einum staf breytt í setningu

Einum bókstaf sem óvart hefur slæðst inn í setningu er hægt að breyta.

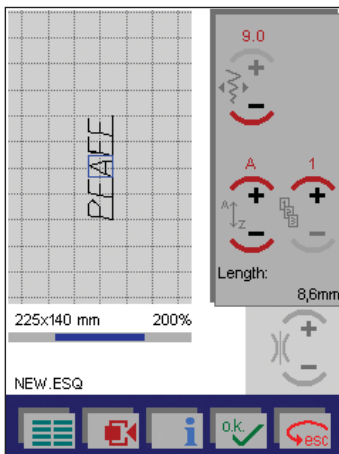



Til þess er þessi stafur valinn með  og síðan ýtt á .

Til að opna fyrir stillingar/sporstillingar gluggann er ýtt á




teiknið.




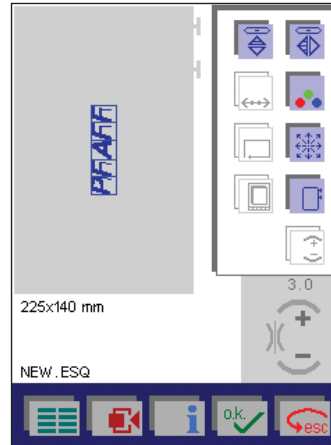
Ýtið á teiknið  til að skrúna afturábak eða áfram í gegnum stafrófið.

Ef valið er staðfest með , þá lokast glugginn og valið er vistað.

Ef þið ýtið á , þá lokast glugginn og aðgerðin er afturkölluð.

Fleiri aðgerðir í stafrófum

Ef ýtt er á , teiknið er opnað fyrir fleiri aðgerðir til að breyta stafrófum. Staðsetningu þeirra í ramma, speglun, litabreytingu og val á ramma eru t.d. aðgerðir sem eru þar. Ýtið aftur á teiknið til að loka glugganum.



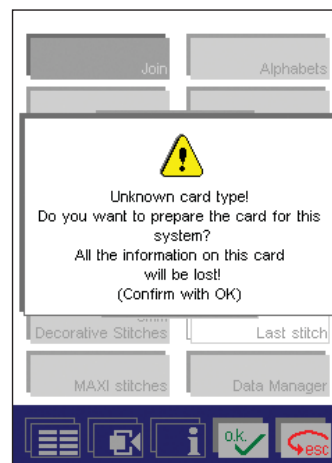
Hinar ýmsu stillingar fyrir útsaumuð stafróf eru framkvæmdar á sama hátt og fyrir einstök mynstur eða mynsturraðir.


Creative disklingur undirbúinn fyrir vistun

Áður en hægt er að vista mynstur á diskling verður að byrja á því að forsníða disklinginn.

Byrjið á því að setja nýjan auðan og óforsniðinn diskling í disklingadrifið.

Eftirfarandi skilaboð koma á skjáinn.



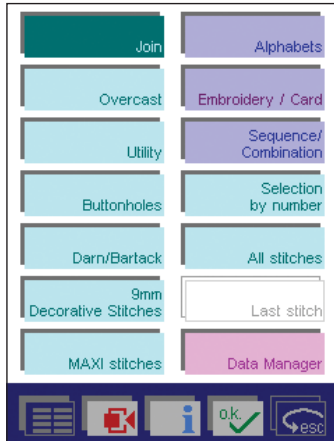
Ýtið á  teiknið og gluggi opnast þar sem hægt er að gefa disklingnum nafn (hám. 8 stafir).

Ýtið á  til að hætta við aðgerðina.

Með því að gefa disklingnum nafn er hann forsníðinn.

Röð af saumum

Hægt er að blanda saman hinum ýmsu sporum og vista þau til frambúðar í valmyndinni fyrir raðir.



Valmyndin fyrir “sambland sauma (sequence/combination)” er skipt í sauma og útsaum.

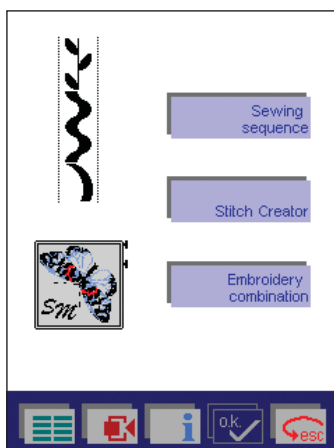
- Í sauma valmyndinni er hægt að blanda saman hinum ýmsu 9 mm sporum og MAXI sporum úr minni vélarinnar, sporum af disklingi og og sauma þá síðan sem samhangandi bekk.

Setjið neðri flytjarann í samband.

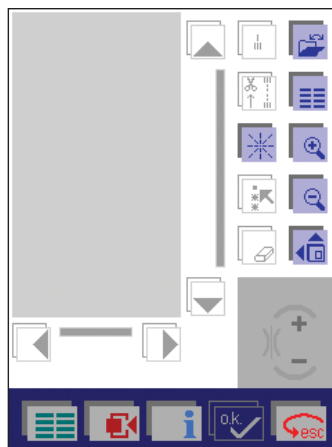
- Í útsaums valmyndinni er hægt að blanda saman myndstrum af disklingum, 9 mm sporum og MAXI sporum úr minni vélarinnar og sauma þau síðan í ramma.

Útsaumstækið verður þá að vera tengt við vélina.


Röð sauma sett saman




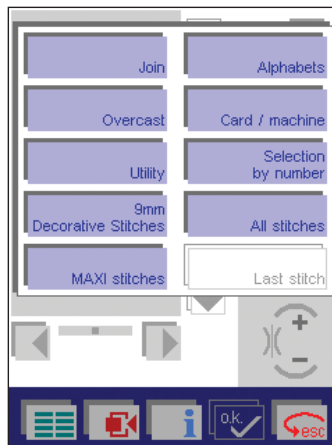
Pegar “sambland sauma (sewing sequence)” er snert þá opnast fyrir valmyndina.



Nú er hægt að velja hvort hanna á nýja röð af saumum eða kalla fram vistaða röð sauma.

Ýtið á  teiknið til að opna fyrir vistaða röð úr minni vélarinnar eða af disklingi.


Ýtið á  teiknið á skjánum til að hanna nýja röð af saumum.

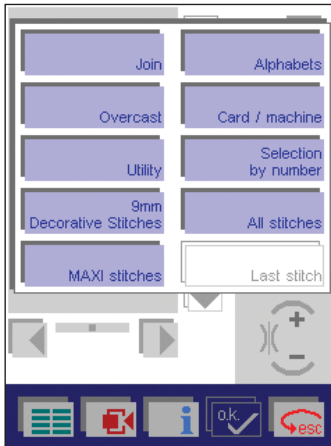


Þá opnast afbrigði af aðal valmyndinni.

Hér er hægt að velja um sauma úr minni vélarinnar (sjá kafla 1,= yfirlit yfir sauma) og einnig um sauma sem eru geymdir á disklingi.

Saumur valinn úr minni vélarinnar

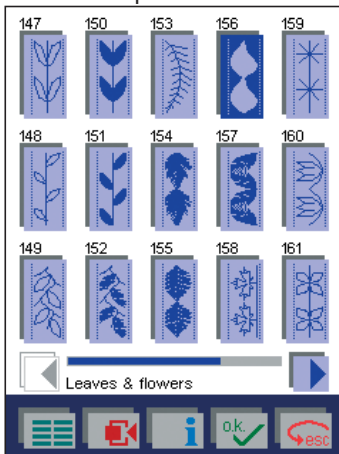
Ýtið á  teiknið á skjánum og þá koma fram allir hópar sauma sem eru í minni vélarinnar.



Ýtið á "9mm skrautsauma (9mm decorative stitches)" og valmyndin fyrir þá opnast.

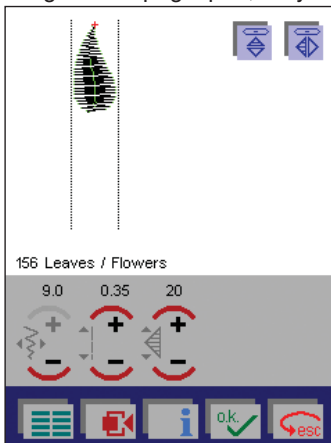
Ýtið á "lauf og blóm (leaves/flowers)" og upp kemur skjámynd af þeim saumum sem eru í boði.

Ef snert er spor sem nota á í röðinni, þá opnast um leið




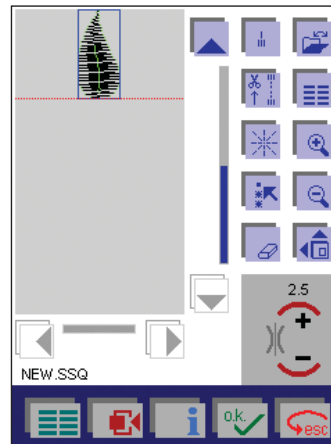
skjámynd þar sem hægt er að breyta ýmsum stillingum fyrir þetta spor.

Hægt er að spegla það, breyta þéttleikanum og stillingunni á



yfirtvinnanum.

Ýtið á  teiknið til að staðfesta valið og það birtist á skjámyndinni fyrir saumaröðina.





Þegar skjámyndin fyrir saumaröðina er opnuð verða helstu stillingar sjáanlegar og veljanlegar.

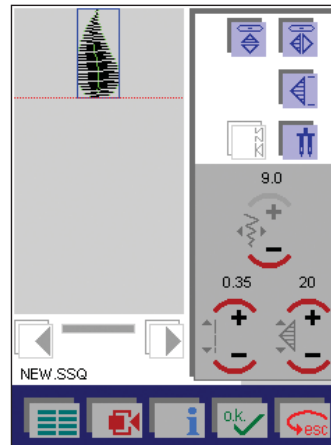
Bendilslína táknað lok raðarinnar og þar myndu næstu myndstur bætast við.


Ef halda á áfram að breyta einhverju, er bendilslínan færð á sporið til að velja það.


Valið spor er sýnt innan ramma í mynsturröðinni.

Fleiri valkostir eru aðgengilegir með því að ýta á  teiknið.

Ýtið á  teiknið á ný til að loka valkostinum.



Ef endurtaka á sama sporið er ýtt á teiknið  og þá kemur það aftur á skjáinn.

Ýtið á  á skjánum til að velja sérhvert nýtt spor sem bæta á í röðina. Afbrigði af aðalvalmyndinni kemur aftur upp og hægt er að velja viðbótarspor

- Ef bæta á við öðrum sporum úr minni vélarinnar er farið eins að og lýst var hér að ofan.
- Ef blanda á saman sporum úr minni vélarinnar og disklingum er ýtt á "disklingur/vél (card / machine)".

Saumur valinn af disklingi

Þessi valmynd kemur á skjáinn þegar ýtt er á "disklingur/vél (card / machine)"



Ýtið á viðeigandi disklingadrif.

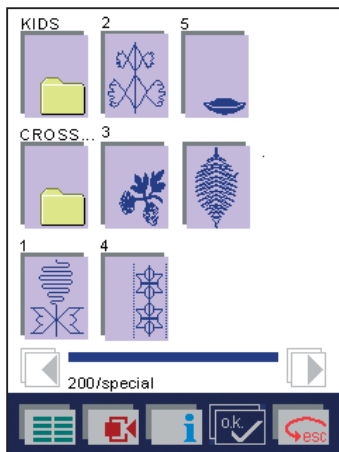
Aðferðin við að velja sauma/mynstur úr minni vélarinnar og af disklingi er sú sama.

Saumur eða mynstur valið af disklingi

Aðeins er hægt að velja mynstur sem henta í mynsturraðir. Útsaumsmynd, stafróf og upphafsstafi er ekki hægt að nota í raðir.

Allt sem geymt er á disklingnum kemur á skjáinn.

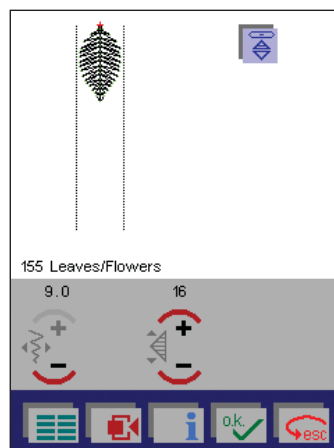
- Saumarnir koma beint á skjáinn.
- Ef mynstrin eru vistuð í mismunandi skrá, þá koma þessar skrár sem möppur á skjáinn.




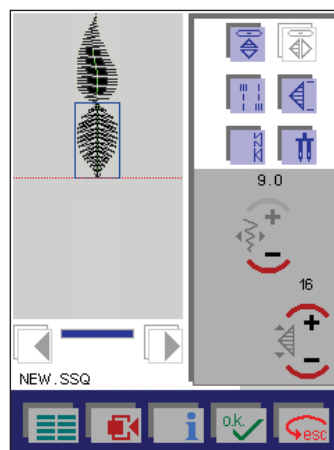
Með örvarbendunum er hægt að rápa um einn dálk í senn. Snertið möppu til að opna hana.

Ef skrá er opnuð þar sem mynstrin eru geymd, eða mynstur snert til að bæta því í röðina, þá opnast valmynd þar sem hægt er að breyta stillingum.


Hægt er að spegla, breyta þéttleikanum og breyta stillingum á efri tvinnaspennunni.




Ýtið á  til að staðfesta spor og það kemur á aðgerðar-skjáinn í saumaröðinni.



Sporið er staðsett við hliðina á fyrsta sporinu við bendilslí-nuna. Bendilslínan fer síðan yfir á síðasta sporið í nýja mynstrinu.

Fleiri kostir eru aðgengilegir með því að ýta á  teiknið.


Ýtið á  til að kalla fram fleiri spor sem á að bæta í röðina.

Til að endurtaka sama sporið er ýtt á  og það kemur aftur á skjáinn.

Um leið og búið er að hanna saumaröð er hægt að sauma hana.

Ef ýtt er á  kemur upp öryggisspurning.

Ef staðfest er með  er farið aftur inn í valmyndina fyrir röðina.

Ýtið á  til að fara aftur inn í aðal valmyndina eftir öryggis-spurningu..

Sporum bætt inn í mynsturröð

Til að hanna breiðari bekki er hægt að bæta tengisporum í saumaröðina.

Á þann hátt er hægt að færa ákveðin mynstur til í ýmsar áttir.

Þetta hefur í för með sér nýja lögun og breiðari bekki.

Tengispor eru bein spor sem eru 1 mm á lengd og hægt er að láta þau fara í 16 mismunandi áttir.



Það þarf oft fleiri en eitt spor til að færsla á mynstri verði sjáanleg frá fyrri legu.

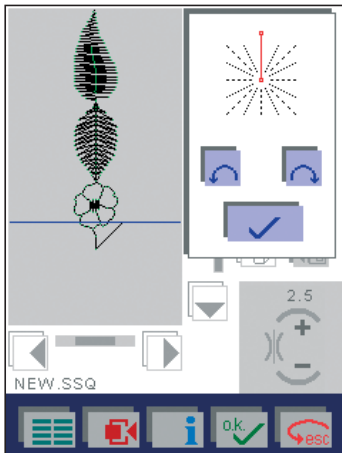
Pegar tengispor eru notuð er áriðandi að vita bæði hvar upphafs og endaspor eru í mynstrinu sem á að færa.


Tengisporin eru saumuð út frá endaspori mynstursins á undan.


Næsta mynstur byrjar þar sem tengisporið endar.

Tengispor er ávallt sett í miðjum vinnufletinum.


Ef ýtt er á  opnast skjámynd þar sem hægt er að velja um áttina og fjölda tengispora (notið örvarbendilana). Staðfestið sérhvert tengispor með því að ýta á .

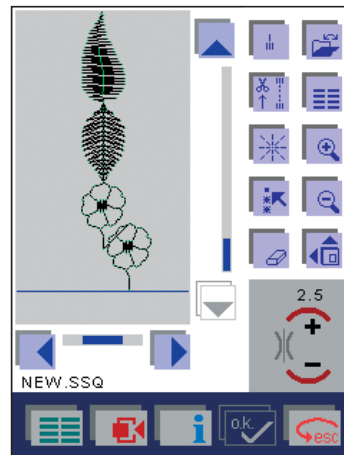



Vistið valið með því að ýta á , og við það lokast glugginn.

Ýtið á , og glugginn lokast án þess að vista breytin-garnar.

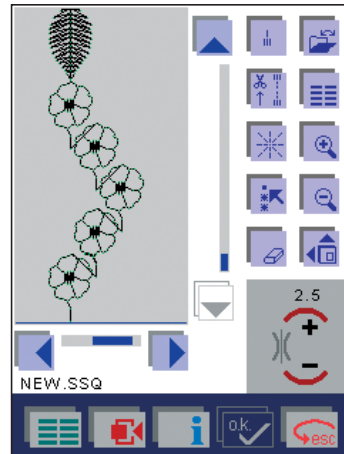
Bendilslínan sýnir síðasta tengisporið og þann stað þar sem næsta spor myndi bætist við.

Ýtið á  til að kalla fram sérhvert viðbótarspor sem á að nota í þessari saumaröð.



Fleiri kostir til að stilla mynsturröðina eru aðgengilegir með því að ýta á .

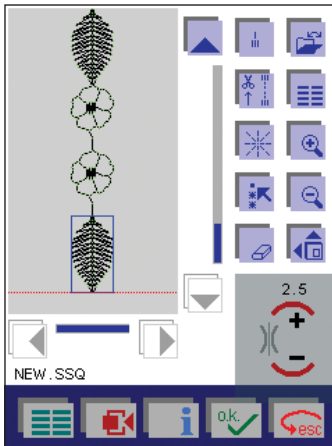
Síðasta sporið í sporaröð er ávallt merkt og á eftir því er bendils-lína, sem táknar staðinn þar sem næsta spori verður bætt í.




Ráð: Bekkir með tengisporum eru fallegastir ef tengisporin eru hulin af raunverulega mynstrinu (í þessu dæmi blómunum).

Tilbúin röð lagfærð

Hægt er að laga áður gerða mynsturröð. Þetta er gert með því að merkja viðkomandi mynstur í röðinni eða þá alla mynsturröðina.




Notið örvarbendilana til að merkja mynstur og setjið bendilinn fyrir framan það mynstur sem á að laga. Þá kemur rammi í kring um mynstrið.

Ýtið á  til að merkja röð sem á að breyta. Ef teikninu er haldið niðri þá verða öll mynstrin valin.

Upp kemur bendilslína. Færið hana með örvarbendilunum yfir á þau spor sem á að velja þau. Rammi kemur í kring um mynstrin

- Eftir að hafa merkt eitt eða fleiri mynstur er hægt að breyta öllum stillingum þeirra, en það fer eftir gerð hvers mynsturs hverju er hægt að breyta.

Fleiri kostir til breytinga eru aðgengilegir með því að ýta á teiknið .

- Hægt er að eyða einu eða fleiri mynstrum eða eyða allri röðinni.

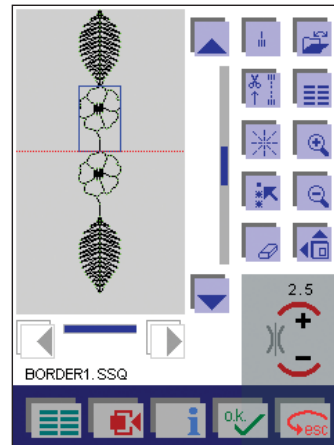
Ef bendilslínan er færð yfir stað sem búið var að merkja þá er merkingin gerð ógild.

Ef breyta á einhverju öðru mynstri er það valið með örvarbendilunum.

Þegar öllum óskuðum breytingum er náð er hætt og ýtt á



Mynstri bætt inn í röð

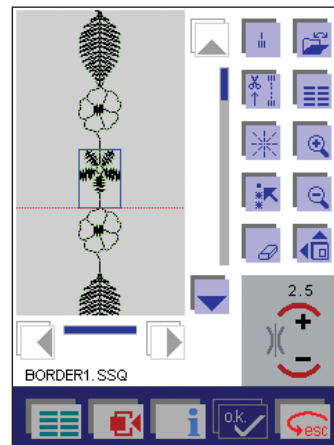


Ef bæta á inn í röð er bendilslínan færð með örvarbendilunum á þann stað í röðinni þar sem bæta á inn mynstri.

Bendillinn verður að vera staðsettur þar sem bæta á inn mynstrinu.

Veljið nýtt mynstur eða spor.

Þegar búið er að bæta mynstrinu í röðina, þá færst bendillinn á síðasta sporið í mynstrinu sem bætt var inn.




Mynstri bætt framan við mynsturröð

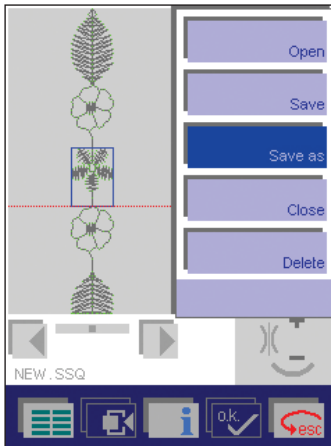
Ef bæta á mynstri framan við mynsturröð er bendilslínan færð á byrjun raðarinnar og nýtt mynstur valið.

Mynstrið er sjálfkrafa staðsett í byrjun raðarinnar.

Mynsturröð vistað

Ýtið á  til að vista mynsturröð:

Gluggi opnast, þar sem hægt er að opna, vista, loka eða eyða mynstrunum.




Þegar ýtt er á “vista sem (Save as)”, þá opnast valmynd þar sem gefa má mynstrinu nafn.


Hægt er að gefa röðinni nafn og velja slóð þar sem á að geyma hana.

Þegar þessi valmynd er opnuð, er minni vélarinnar valið




sjálfkrafa.

Ílagssvæðið sýnir skrá þar sem röðin vistast sjálfkrafa og þar sést einnig "NEW". Hægt er að eyða því nafni með  og skrifa annað nafn í staðinn.

Nafn má aðeins vera átta stafir eða tákni. Ýtið á  til að staðfesta innsláttinn.

Röðin er nú geymd í skránni “saumaðar raðir (sewing sequence)” í minni vélarinnar og hægt er að ná í hana aftur með því að opna þessa skrá.


Ef ýtt er á  teiknið þá opnast annar gluggi þar sem velja má aðra skrá.



Einnig er hægt að vista röðina í aðra skrá eða vista hana á diskling.

Vistað í minni vélarinnar

Með örvarbendlunum er valin skrá til að vista mynstur í minni vélarinnar.

Ýtið á  til að loka glugganum. Mynsturröðin vistast í völdu minni vélarinnar.


Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista.

Vistað á creative diskling


Eigi að vista mynstur á diskling, er byrjað á því að velja viðkomandi disklingadrif.


Sé þegar hönnuð skrá á disklingnum, er viðeigandi skrá valin til að vista mynstrið.

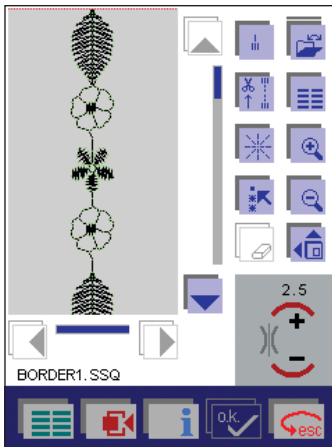
Ef engin skrá er fyrir hendi á disklingnum, þá veljið þið nýja skrá með örvarbendlunum.

Ýtið á  til að loka glugganum og mynsturröðin vistast í skrána á disklingnum.




Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista.


Staðfestið innsláttinn með því að ýta á , og glugginn lokast.



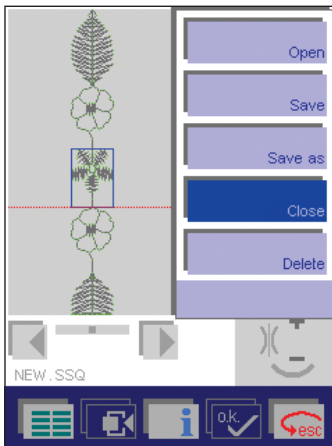
Útsaumsröðin sést á skjánum og hægt er að sauma hana.


Ef ýtt er á  kemur upp öryggisspurning.

Ef staðfest er með  er farið aftur yfir á valmyndina “mynsturraðir (sequence/combination)”.

Ýtið á  til að fara aftur yfir á aðal valmyndina eftir öryggisspurninguna.


Mynsturröð lokað án vistunar




1. Ef ýtt er á  og ”loka (close)”, er farið út úr valmyndinni án þess að vista röðina.

Gluggi opnast og til öryggis er spurt hvort vista eigi breytingar í NEW skránni.


Ef ýtt er á , er röðinni lokað.


Ef ýtt er á , er valmyndinni lokað.


2. Ef ýtt er á  og ”opna (open)”, er farið út úr valmyndinni án þess að vista.

Um leið opnast mynsturröð sem áður var vistuð.


Gluggi með öryggisspurningu opnast.

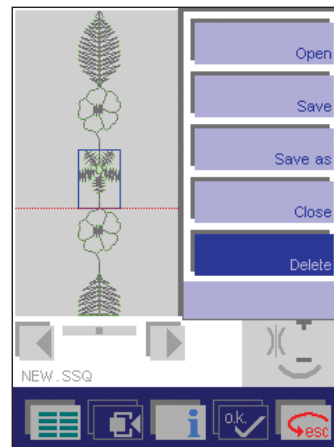
Ef ýtt er á , opnast útgáfa af gagnabankanum þar sem hægt er að opna vistaða mynsturröð.


Ef ýtt er á , lokast valmyndin “opna (open)”.


3. Ef ýtt er á  er farið aftur yfir í aðal valmyndina.

Mynsturröð eytt

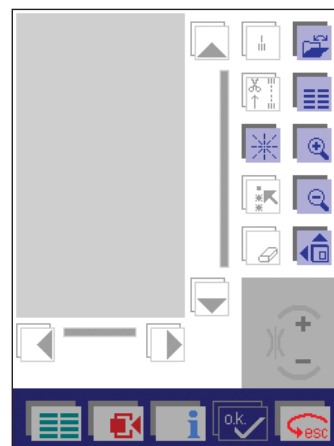
Ef ýtt er á  og “eyða (delete)”, þá kemur spurning á skjáinn.




Ýtið á  til að eyða mynsturröðinni.

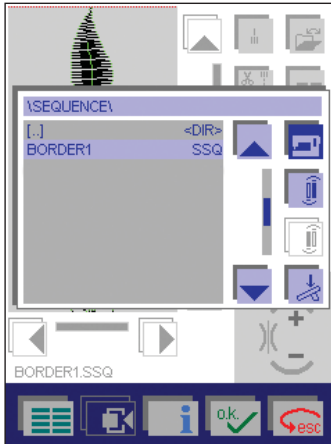
Ýtið á  ef ekki á að eyða mynsturröðinni.

Mynsturröð valin og opnuð




Ýtið á  til að opna mynsturröð sem vistuð var í minni vélarinnar eða á creative diskling.

Ýtið á “opna (open)” til að opna afbrigði af gagnabankanum.




Minni vélarinnar opnað

Notið örvarbendilana til að færa staðvísinn á reininni á skrá sem geymir röðina.

Staðfestið skrána með því að ýta á , og þá opnast listi með nöfnum mynstra í skránni.

Veljið nú mynsturröðina með örvarbendilunum.


Röðin sem valin var kemur síðan á skjáinn eftir að ýtt er á  teiknið.

Minni á disklingi opnað


Byrjið á að velja viðkomandi disklingadrif til að ná í mynsturröð af disklingi.

Ef skrár eru á disklingnum er farið eins að og lýst var til að opna skrár úr minni vélarinnar.

Ef engar skrár eru á disklingnum er hægt að velja mynsturröðina beint með örvarbendilunum.

Röðin sem valin var kemur þá á skjáinn eftir að ýtt er á  teiknið.

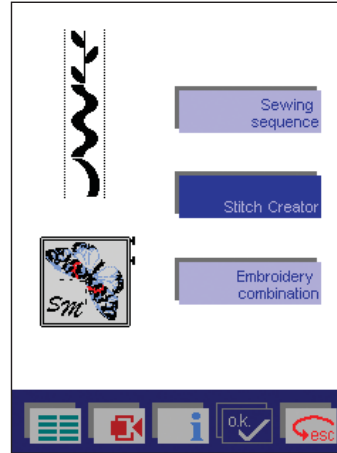
Nú er hægt að breyta öllum stillingum á saumaaðgerðinni að eigin vali.

Ef ýtt er á  og “vista (save)”, þá vistast saumaröðin á sama nafni og áður. Röðinni sem var áður undir þessu nafni er þá eytt. t

Ef hins vegar á að vista breyttu röðina og geyma gömlu röðina líka, þá er hún vistuð undir nýju nafni og ýtt á “vista sem (save as)”.

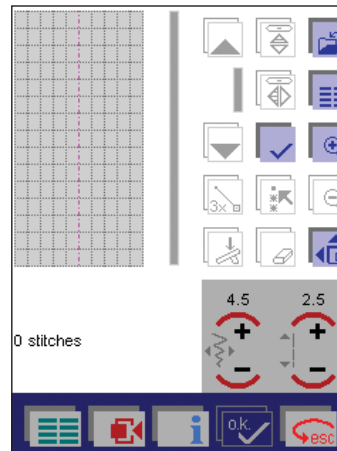
Þá vistast báðar raðirnar.

“Spora-hönnuður” (Stitch Creator)



Með þessu forriti getið þið hannað ykkar eigin spor og sauma. Hægt er að bæta við, strika út, færa til og sameina saumana á skjánum. Þið getið hannað mynsturröð úr einstökum mynstrum sem þið hafið hannað, eða með því að nota 9 mm saumana, önnur mynstur eða stafrófin.

Ath: Þegar þetta er saumað er flytjarinn að sjálfsgöðu í sambandi.



Þegar forritið er opnað þá er auður flötur á skjánum.

Vinnuflöturinn er ætlaður fyrir 9 mm mynsturbreidd. Á miðjum fletinum er lóðrétt fjólublá lína sem gefur miðju mynstursins til kynna þ.e.a.s. það eru 4,5 mm beggja megin við línuna.

Ef þið þarfnist meiri nákvæmni til að staðsetja mynstrin, þá er hægt að gera rúðufliötinn virkann. Sjá nánar á bls. 9-28.

Lýsingar á teiknum



Notið þetta teikn til að opna glugga til að opna, vista eða eyða mynstri í vélinni eða á diskling.



Notið þessa aðgerð til að hanna nýtt mynstur, og þá opnast afbrigði af aðalvalmyndinni. Með því að snerta viðkomandi hóp og vistuðu mynstrin eða sporin þá er hægt að velja þau beint. Ef þið staðfestið sporið þá kemur það á skjáinn. Ef þið snertið teiknið til að velja saumavalmyndina á ný þá getið þið bætt við fleiri saumum.

Skrunsleðinn verður aðeins virkur ef mynstrið eða mynsturröðin er lengri en vinnufloturinn. Notið skrunsléðann til að skoða allt mynstrið lóðrétt.



Með þessu teikni er einu og einu beinu spori bætt við endann á völdu mynstri. Ef þið hafið valið fleiri en eitt spor, þá verða þau afrituð og bætt við valda sporið.



Ef þetta teikn er snert þá opnast valmynd, þar sem þið getið séð allt mynstrið og saumað það. Það er aðeins í þessari aðgerð sem þið getið saumað mynstrið.



Þið getið stækkað framsetninguna á fletinum í 3 þrepum, 150 %, 200 % og 300 %. Til viðbótar kemur lárétur skrunsléði þannig að hægt er að færa mynstrið til á fletinum.



Þetta teikn verður aðeins virkt að áður hafi vinnufloturinn verið stækkaður. Þá getið þið minnkað framsetninguna aftur í 3 þrepum.



Ef þetta teikn er snert þá er hægt að velja einn saum eða fleiri. Ef teikninu er haldið, þá koma fleiri saumar á vinnuflotinn. Valið mynstur er ávallt sýnt í bláum lit.



Með þessu teikni er valbendillinn færður eftir mynsturröðinni saum eftir saum. Hægt er að fara fram eða til baka í gegn um alla mynsturröðina.

Skrunsleðinn á milli aðgerðarörvanna gerir kleift að fara á meiri hraða í gegn um mynsturröðina.



Þetta teikn eyðir öllum völdum sporum.



Þetta teikn opnar valmynd fyrir fleiri valkosti með mynsturhlutum, sem hægt er að nota við hönnun á nýjum mynstrum.



Þetta teikn sýnir sporlengdina í völdu mynstri eða spori, og þið getið breytt lengdinni með því að snerta + eða - táknin. Ef fleiri en eitt mynstur eru valin þá verður þetta teikn óvirkt.

Ráð:

Ef zik zak spor hefur verið valið þá sýnir þetta teikn ekki sporlengdina heldur í hvaða átt flytjarinn færir. Ef talan í teikninu er neikvæð, þá þýðir það að flytjarinn færir afturá-bak þegar saumað er.



Þetta teikn sýnir lárétta stöðuna á völdu spori. Ef þið breytið stöðu einstaks saums annaðhvort til vinstri eða hægri, þá breytið þið sjálfkrafa um leið sporbreiddinni. Ef fleiri en eitt spor eru valin þá breytist staða allra sporanna eða alls mynstursins.

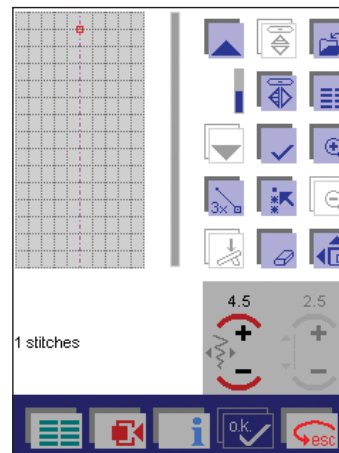
Ráð:

Teiknið sýnir tölurnar 0-9, Þetta er ekki sporbreiddin heldur x-gildið á vinnufletinum.

Ný spor hönnuð með því að bæta inn beinum sporum

Þegar "spora-hönnuðurinn" (Stitch Creator) er opnaður þá er vinnufloturinn auður. Fjólublá lína gefur lóðréttu miðlínuna á vinnufletinum til kynna.

Til að hanna nýtt spor verður fyrst að ákvarða byrjunarpunktinn. Þetta þýðir að þið ákvarðið staðsetningu fyrsta spors-

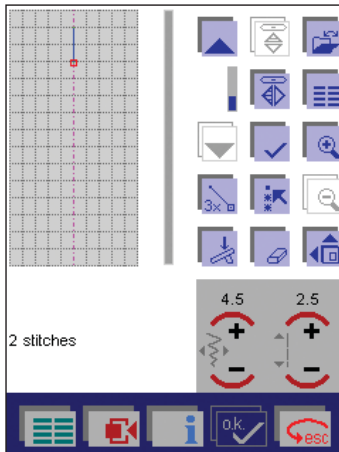


ins á vinnufletinum.



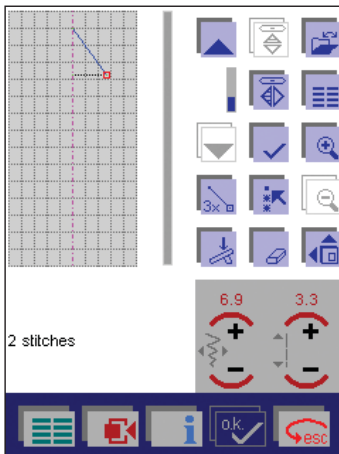
Ýtið á til að staðsetja á byrjunina og fyrsta sporið. Staða fyrsta sporsins er merkt með rauðum ramma.

Einstökum sporum bætt við



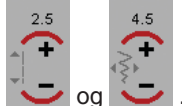
Fyrir hvert nýtt spor sem þið viljið bæta við ýtið þið á .

Til að færa einstök spor

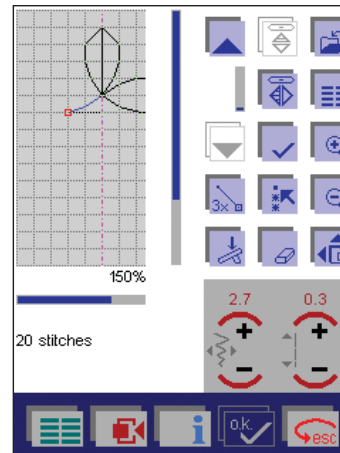


Með grifflinum (stylus) eða með fingrinum þá er hægt að vinna að sporunum á vinnufletinum með því að draga og sleppa þeim á annan stað. Til að staðsetja spor er nóg að snerta það á fletinum og draga það á annan stað. Með þessu breytið þið e.t.v. sporbreiddinni og sporengdinni á þessu spori.

Einnig er hægt að færa spor eða fínstilla staðsetningu þeirra



með því að nota teiknin

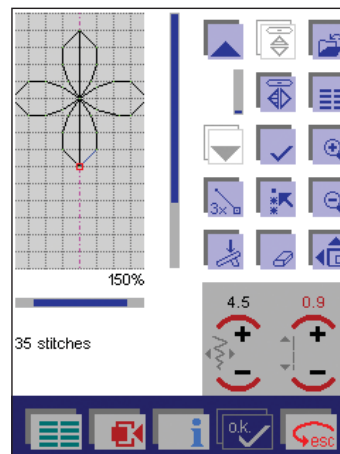


Þegar búið er að færa sporið á óskaðan stað er ýtt á teiknið

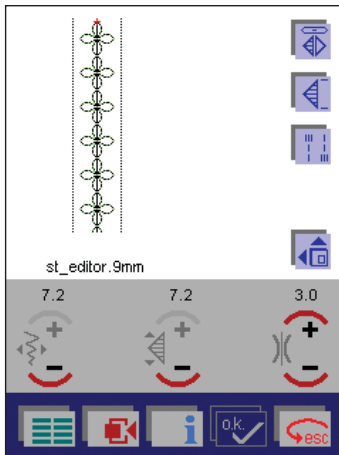



til að staðfesta það. Síðasta sporið í röðinni er merkt með bláum lit og síðasta nálarstungan er merkt með rauðum ramma.

Punktalínan, bendillínan við enda síðasta spors sýnir hvar næsta spori verður bætt við röðina. (ef x-gildi síðasta spors er ekki það sama og fyrsta sporið í nýja sporinu). Þetta tryggir að efnin færast jafnt þegar mynsturröðin verður saumuð.




Ef síðasta spor er staðsett nákvæmlega á sama gildi (x-gildi) og fyrsta sporið í næsta spori er með, þá verður punktalinan fyrir bendilinn ekki saumuð.



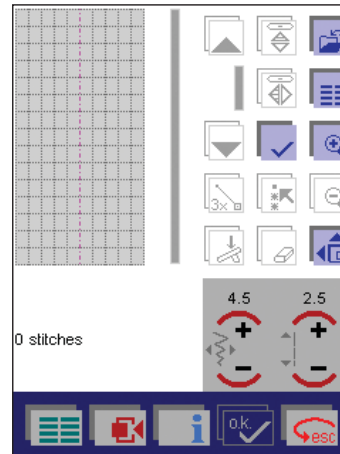
Ýtið á  til að opna sauma-valmyndina.


Nú getið þið séð alla mynsturröðina og saumað hana. Það er eingöngu hægt að sauma saumaröðina þegar þessi valmynd er opin.

Ýtið á  til að fara aftur yfir á valmyndina fyrir “spora-hönnuðinn” til að framkvæma breytingar.

Einstakir hlutar mynsturs sameinaðir


Með “spora-hönnuðinum” er einnig hægt að breyta og sameina mynstur sem eru til staðar.

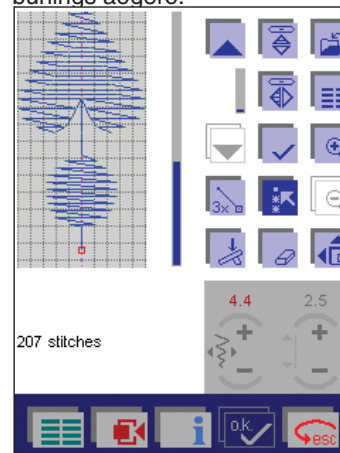


Ýtið á  til að opna aðal valmyndina þar sem hægt er að kalla fram mynstur sem þið viljið bæta inn í ykkar mynsturröð.

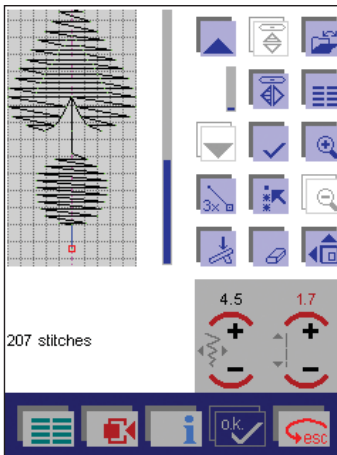
Ýtið á “9 mm skrautsauma” á valmyndinni.


Ýtið á “Flatsauma” (Satin stitches) og veljið spor nr. 106.

Ýtið á  til að staðfesta sporið og farið aftur í undirbúnings aðgerð.

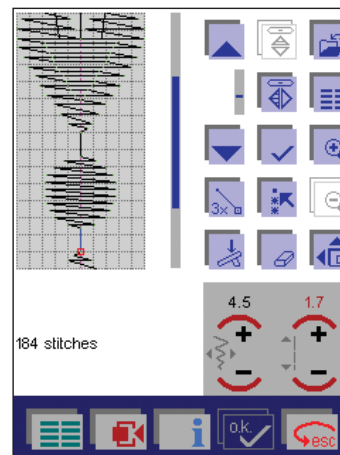




Mynstrið er nú sjálfkrafa valið og merkt með bláum lit þegar það kemur á vinnuflötinn.

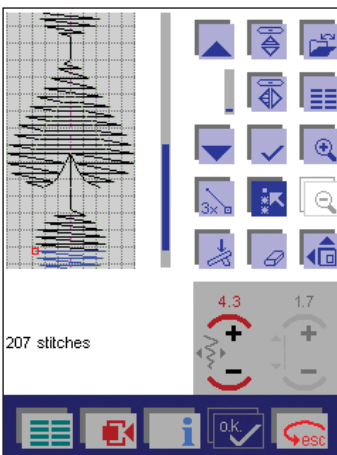



Ýtið á  til að afturkalla sporið.


Nú er aðeins síðasta sporið í röðinni valið.




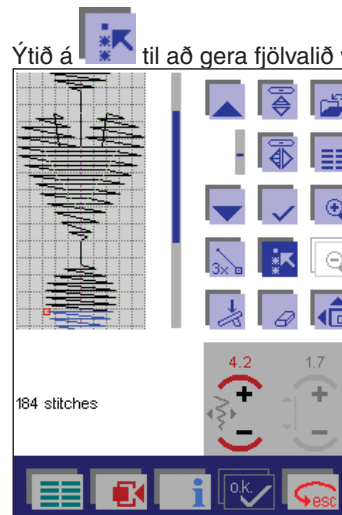
Ýtið á  eða skrunsléðann  sem er á milli örvanna til að fara fram á oddinn á hjartanu án þess að velja ný spor.





Ýtið á  til að gera fjölvalið virkt.

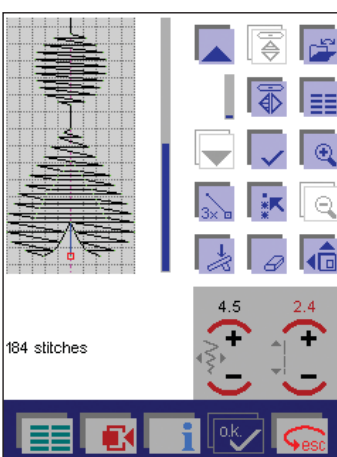
Ýtið á  til að velja alla mynsturröðina spor fyrir spor.


Til að fara hraðar í gegn um mynsturröðina er betra að nota skrunsléðann  á milli örvanna. .



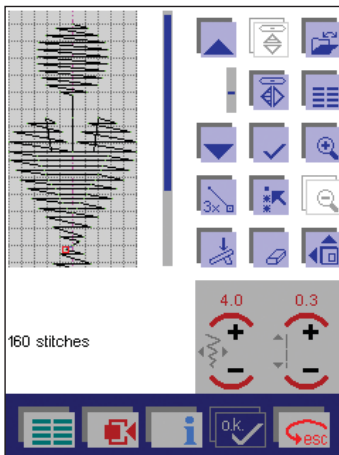
Ýtið á  til að gera fjölvalið virkt.


Ýtið á  eða skrunsléðann til að velja næsta hring sem eyða á.

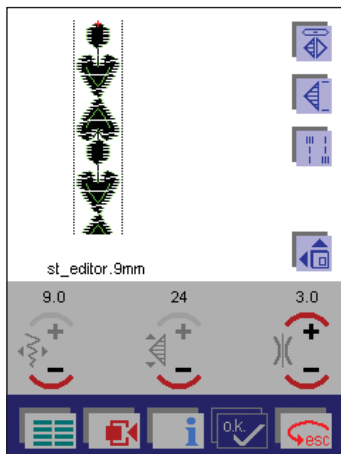



Ýtið á  til að eyða þeim sporum sem valin eru. Nú er síðasta sporið í hjartanu valið.



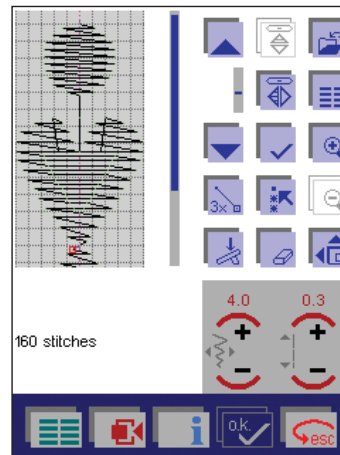



Ýtið á  til að eyða hringnum sem valinn var. Rauði ramminn er nú staðsettur við oddann á hjartanu og eitt spor er valið.



Ýtið á  til að opna sauma-valmyndina til að skoða alla röðina.


Ýtið á  til að fara aftur á vinnuflötinn í “spora-hönnuðinum”.

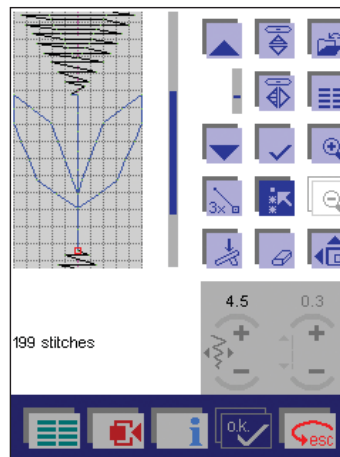


Ýtið á  til að kalla fram næsta spor sem bæta á inn í mynsturröðina.


Ýtið á “9mm skrautsauma”.

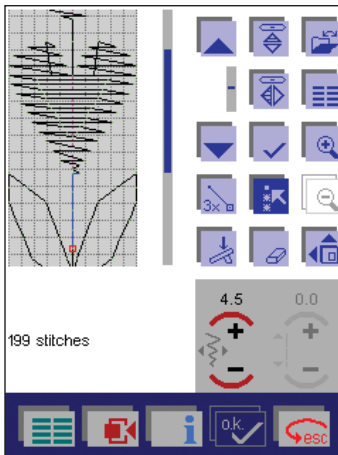
Ýtið á “Lauf/Blóm” (Leaves/flowers) og mynstur nr. 147.


Ýtið á  til að staðfesta valið og farið aftur á vinnuflötinn.






Sporið er staðsett við endann á völdu spori í mynsturröðinni.

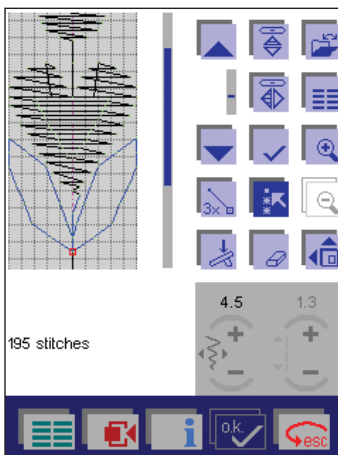
Innsett spor hefur nú verið valið. Ýtið á  ef þið viljið hætta við að velja þetta spor.






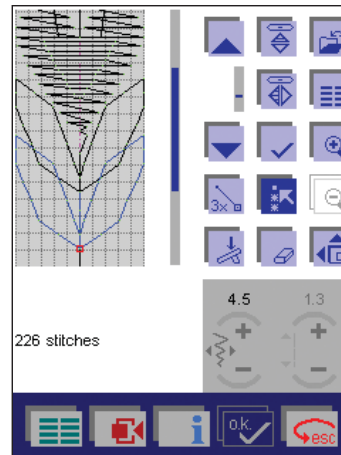
Ýtið á  til að gera fjölvalið virkt.


Ýtið á  eða skrunsléðann  til að velja þau myndur sem á að eyða (legginn).

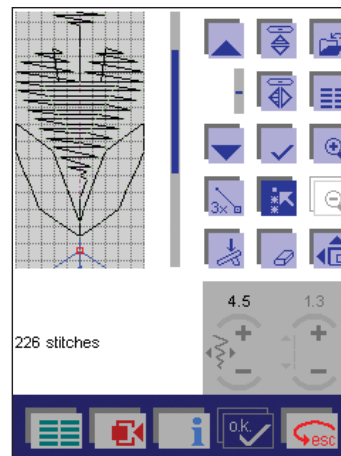
Ýtið á  til að eyða leggnum.



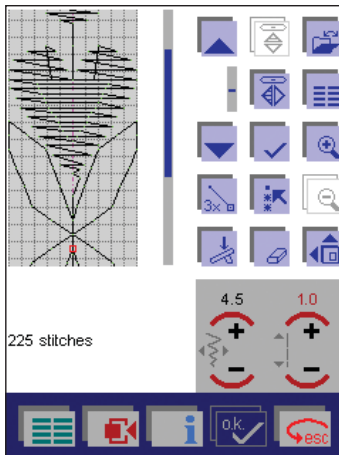
Ýtið á  og veljið lafin með  eða .




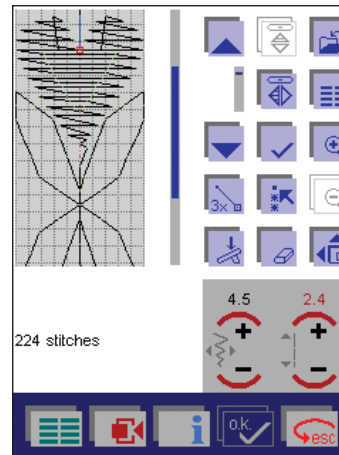
Ýtið á  til að afrita og líma valin laufblöð. Afrituðu sporin eru staðsett við endann á síðasta sporinu í myndur-röðinni.




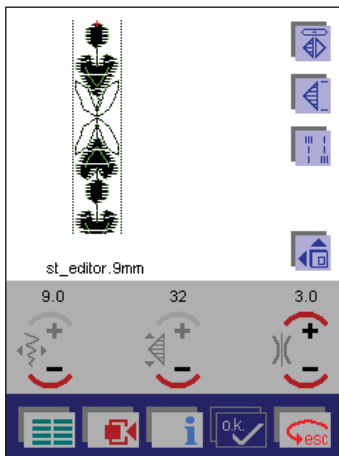
Ýtið á  til að spegla valin spor.





Ýtið á  til að afturkalla sporin.



Ýtið á  eða skrunsléðann til að færa bendilinn á síðasta sporið í hjartanu án þess að velja fleiri spor.




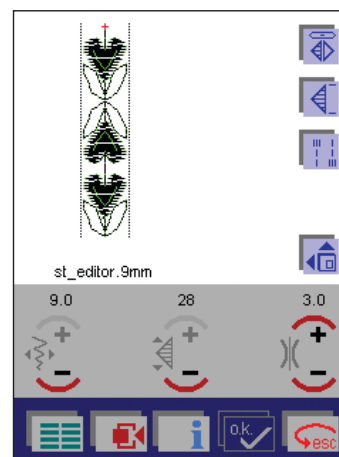
Ýtið á  til að opna sauma-valmyndina til að skoða alla röðina eða til að sauma hana.


Ýtið á  til að fara aftur á "spora-hönnuðinn".



Ýtið á  og síðan á  til að velja næsta hring.

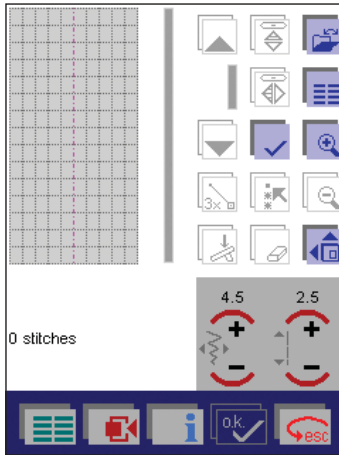
Ýtið á  til að eyða völdum sporum.




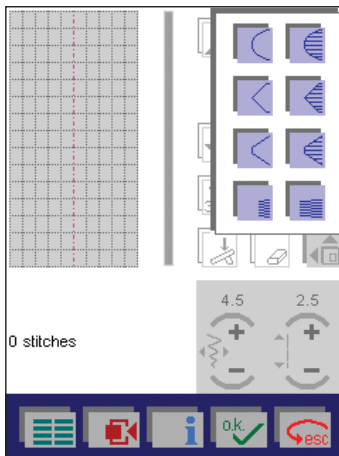
Ýtið á  til að opna sauma-valmyndina til að skoða alla röðina eða til að sauma hana.

Sameining mynsturhluta

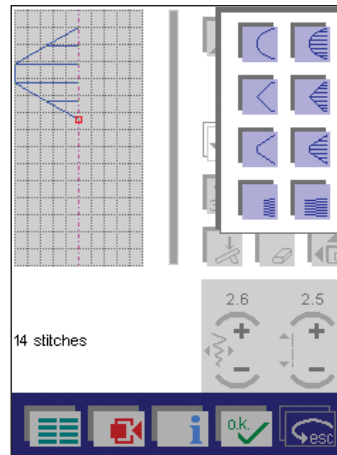
Í “spora-hönnuðinum” getið þið valið um 8 mynsturhluta sem þið getið notað til að búa til ný mynstur.



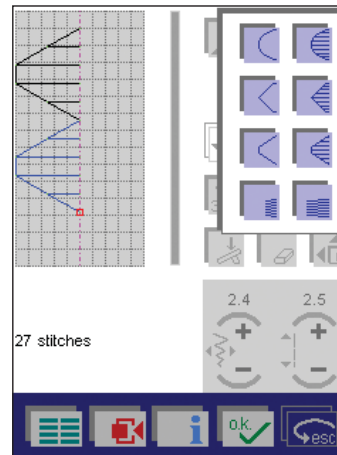
Ýtið á  til að opna valmynd með 8 mismunandi mynsturhlutum.





Ýtið á teiknið  og saumurinn kemur á vinnuflötinn.





Glugginn verður opinn og hægt er að velja fleiri mynsturhluta.

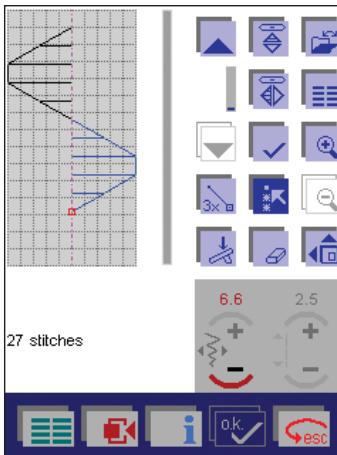



Ýtið aftur á  og mynsturhlutinn verður staðsettur við endann á þeim sem fyrr var valinn. Annar hlutinn er valinn.

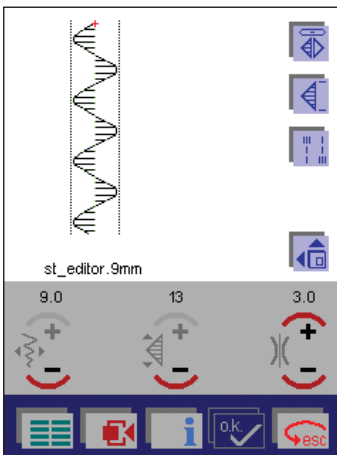
Ýtið á  til að loka glugganum.


Ráð:

Eftir að hafa valið mynsturhluta, þá er ekki hægt að loka glugganum með “esc” teikninu. Ef þið viljið afturkalla innsettan mynsturhluta þá er sprettiglugganum lokað með  og hlutanum eytt með .



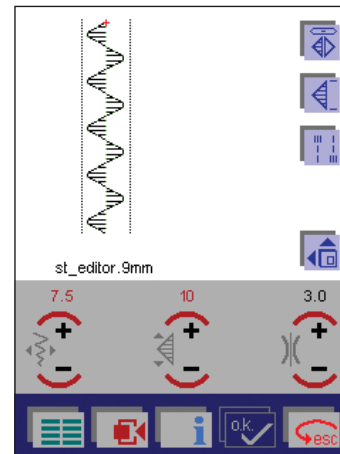
Ýtið á  til að spegla valið spor.



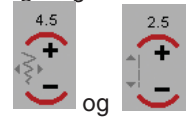
Ýtið á  til að opna sauma valmyndina.

Fleiri valkostir til að breyta myndum

Öllu myndrinu breytt í sauma valmynd




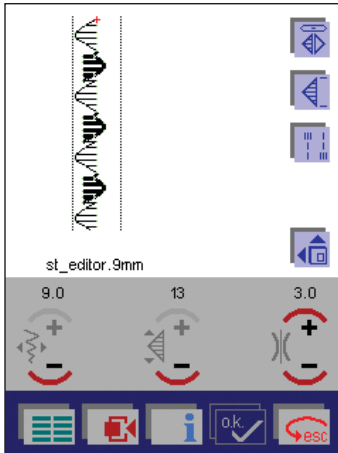
Í sauma valmyndinni er hægt að minnka eða auka breiddina og lengdina á allri myndurröðinni með því að nota teiknin




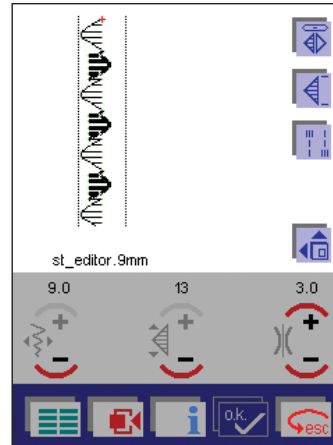
Einföldum sporum breytt í þreföld spor




Ýtið á  til að breyta öllum völdum sporum í þreföld spor.

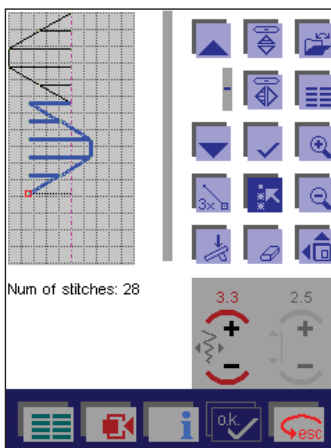


Til að geta séð alla mynsturröðina í sauma-valmyndinni er ýtt á  .




Til að geta séð alla mynsturröðina í sauma-valmyndinni er ýtt á  .

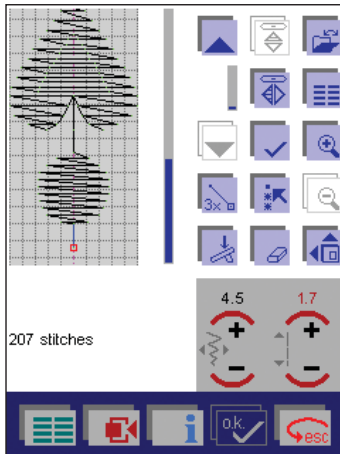
Stöðu valinna spora breytt



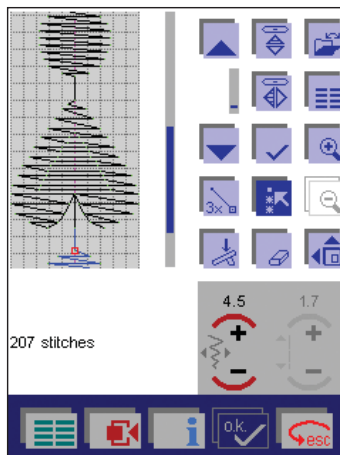
Ef fleiri en eitt spor er valið þá er hægt að breyta láréttu




stöðunni á mynsturröðinni . Ýtið á  til að færa sporin til lárétt.

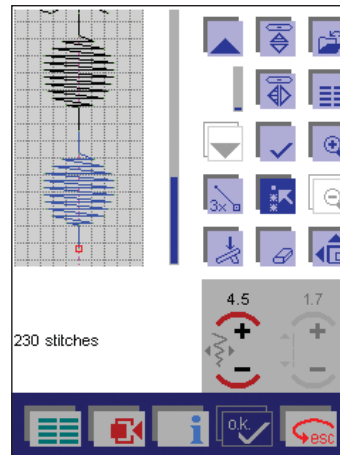
Fleiri sporum bætt við




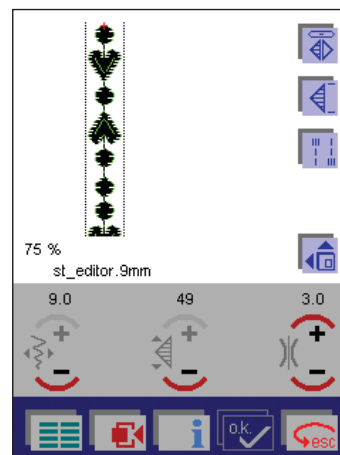
Síðasta sporið í hringnum er valið.




Ýtið á  og  eða  til að velja hringinn (eða fjölda spora sem þið viljið bæta við).



Ýtið á  til að afrita og líma valin spor. Sporin verða staðsett fyrir aftan síðasta spor.



Til að skoða alla myndurröðina í sauma valmyndinni er ýtt á  .

Mynstrum blandað saman

Stafir og mynstur saumuð í boga

Boga-aðgerðin gerir ykkur kleift að sauma orð, nöfn og setningar á fjóra mismunandi vegu í boga. Einnig er hægt að nota þetta með 9mm og Maxi saumum.

Setningar með mismunandi lögun

Í stafrófs valmyndinni er hægt að velja að setning verði saumuð eftir ákveðinni og mismunandi lögun.

Valið er framkvæmt með fingrinum eða grifflinum á skjánum. Síðan er hægt að fínstilla línuna með $-/+$ teiknunum.

Lýsing á teiknunum



Snertið þetta teikn til að opna valmyndina til að breyta löguninni.

Til að opna þetta í stafrófs-valmyndinni og einnig í valmyndinni "more functions" (fleiri aðgerðir).



Snertið þetta teikn til að setja textann rangsælis á línu. (Staðsetja textann rangsælis á hringlaga línu).



Snertið þetta teikn til að setja textann réttisælis á línu. (Staðsetja textann réttisælis á hringlaga línu).



Til að setja textann á S-lagaða línu er ýtt á þetta teikn.



Snertið þetta teikn til að setja textann ofan frá og niður á við á skáhallandi línu.



Venjulegu stillingunum breytt.

Gluggi opnast þar sem hægt er að breyta millibili á milli stafa, þar sem hægt er að breyta lengd og breidd S-löguðu línunnar eða til að snúa stöfunum við.

Þessar stillingar eru óháðar valinu á lögun línunnar.



Mynstrið færð með fingrinum

Ýtið á þetta teikn til að geta breytt staðsetningu mynstursins með fingri eða griffli þannig að það komi á annan stað í ramma.



Ýtið á $-/+$ táknin til að snúa setningunni í 10° þrepum.



Ýtið á $-/+$ táknin til að breyta fjarlægð á milli allra stafanna.

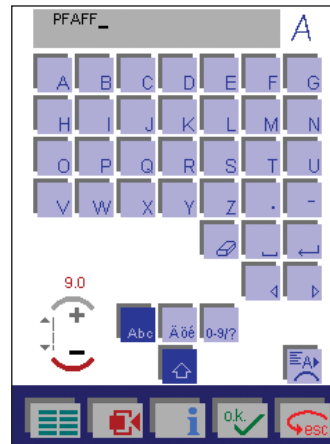


Ýtið á $-/+$ táknin til að breyta breidd S-línunnar.



Ýtið á $-/+$ táknin til að breyta lengd S-línunnar.

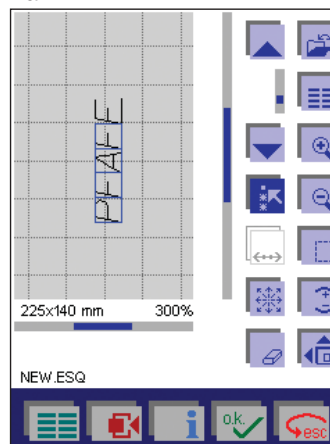
Vinnubrepinn



Í stafrófs valmyndinni er hægt að velja hvort sauma eigi setningu eftir ákveðinni línu.

Þá ýtið þið á eftir að hafa búið setninguna til..

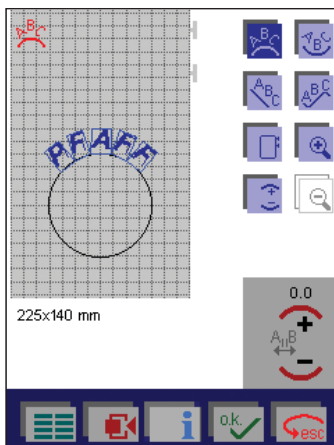
Valmynd opnast þar sem hægt er að velja um lögun línunnar.



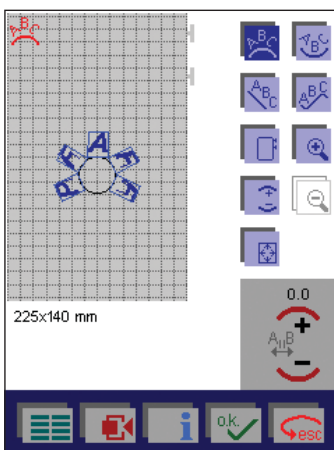
Setningin er staðsett í miðjan rammann.

Hver bókstafur er valinn.

Ýtið á eitthvert af teiknunum til að staðsetja setninguna á ákveðinn stað.




Ýtið á  til að snúa öllum textanum réttisælis.




Hægt er að breyta ummáli textahringsins á skjánum annaðhvort með fingrinum eða grifflinum.

Valin lögun er sýnd í efra vinstra horni skjásins.

Ýtið á  til að breyta fjarlægðinni á milli einstakra stafa.

Ef þið snertið  teiknið þá getið þið staðsett valið myndur með fingri eða griffli í rammanum.

Ef þetta er síðan staðfest með  þá lokast valmyndin. Atferlisskjárninn með útsaumsröðinni opnast.

Ef ýtt er á  þá er atferlið stöðvað og stafrófs valmyndin opnast á ný.

Á atferlisskjánum er einnig hægt að ákvarða hvort innsleginn texti eigi að saumast eftir ákveðinni línulögun.

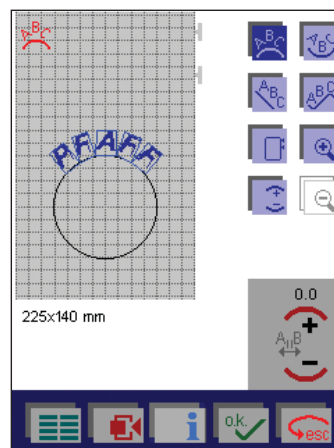
Í þeim tilgangi er ýtt á  teiknið og síðan á .

Ath: Ef þið veljið sömu lögun aftur í þessum glugga, þá er fyrra val sjálfkrafa afturkallað.


P.e.a.s. völdu löguninni er ekki breytt en er aftur sett á grunnstillingu.

Það þarf að stilla setninguna og línuna á ný.

Ef glugginn er opnaður aftur og lögun valin, þá eru fyrri stillingar afturkallaðar.

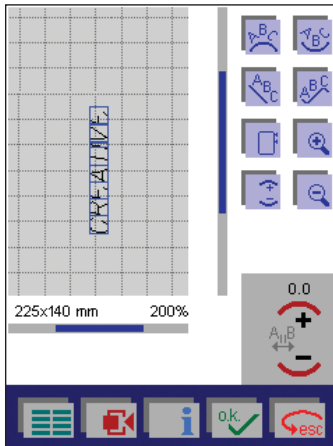


Með því að ýta á teiknið , þá er hægt að staðsetja myndstrið í rammanum með fingrinum eða grifflinum.

Ef glugganum er lokað með því að ýta á , þá eru stillingarnar vistaðar.

Þegar glugginn er opnaður á ný og lögun er valin þá er stillingun eytt á ný og stillt á grunnstillingar.

Skrifað lóðrétt upp eða niður



Eftir að setningin hefur verið búin til í stafrófs-valmyndinni er

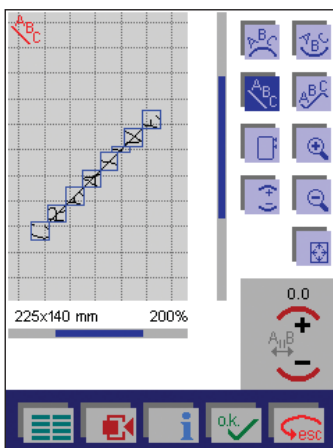
ýtt á .


Valmynd þar sem hægt er að breyta löguninni opnast.

Setningin er staðsett í miðjum rammaum.

Nú er hver stafur valinn fyrir sig.

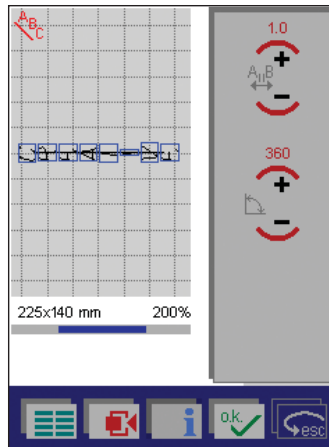
Ýtið á eitthvert af þessum teiknum til að koma setningunni fyrir á viðkomandi lögun.





Ýtið á  til að setja setninguna ofan frá og niður á við á skáhallandi línu.


Aðgerðarskjárinn er virkur og hægt að snúa setningunni.

Ýtið á setninguna og snúið henni í lárétta stöðu.

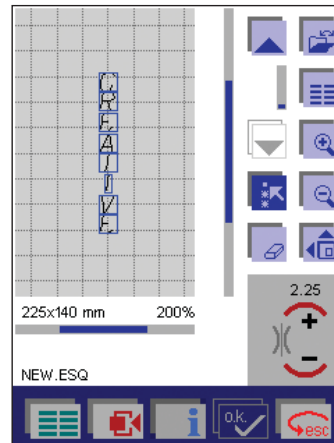


Ýtið á  teiknið til að opna sporstillingar gluggann.


Ýtið tvisvar á  teiknið. Ýtið á táknið fyrir fleiri aðgerðir

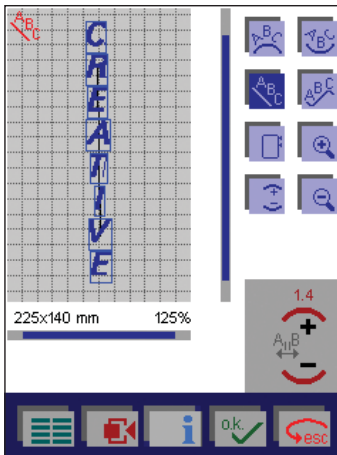
,  og síðan  til að snúa setningunni lóðrétt.


Ef þið ýtið á teiknið , þá getið þið staðsett mynstrið í rammann með fingrinum.




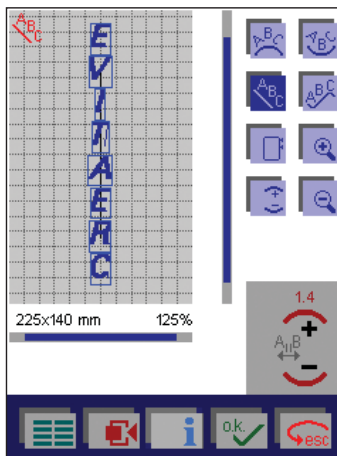
Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingarnar.

Ýtið á  til að loka glugganum og hætta við aðgerðina.



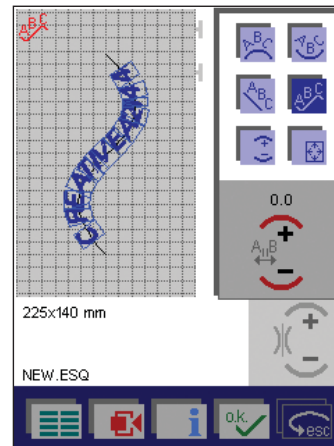
Ef stilingarnar eru staðfestar í þessari valmynd með , þá lokast valmyndin, en aðgerðarskjærinn fyrir myndur-röðina opnast.

Með  er hætt við aðgerðina og stafrófs-valmyndin opnast á ný.




Ef þið snúið setningunni um 180°, þá snýr setningin neðan frá og upp á við.

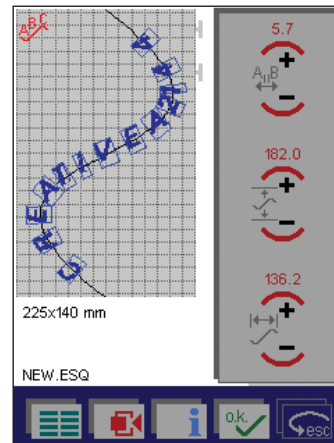
S-lína hönnuð



Vinnuferlið við að búa til S-lagaða línu er eins og fyrir aðrar línur.

Ef ýtt er á teiknið , þá getið þið staðsett valið myndur í rammann með fingrinum eða grifflinum.

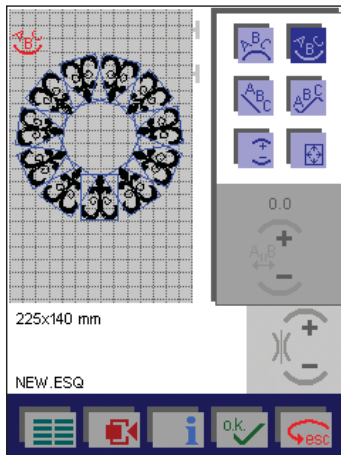
Ef ýtt er á teiknið , þá opnast sillingarglugginn.



Notið $-/+$ táknið til að breyta millibilinu á milli stafanna og lengd og lögun S-línunnar.

Mynstrin aðlöguð mismunandi lögun

Í aðgerðarvalmyndinni fyrir röðina þá er einnig hægt að aðlaga nokkur valin 9 mm spor og maxi spor að hinum mismunandi línum.



Vinnuferlið er hið sama og fyrir stafrófið.

Setning nær yfir nokkrar línur

Í stafrófs valmyndinni er hægt að velja um það hvort skipta eigi textanum í nokkrar línur þegar hann verður saumaður.

Lýsing á teiknum



Ýtið á þetta teikn til að byrja nýja línu.



Ýtið á þetta teikn til að opna valmyndina fyrir lögun línunnar.



Ýtið á þetta teikn til að vinstri stilla allan textann.



Ýtið á þetta teikn til að hægri stilla allan textann.



Ýtið á þetta teikn til að miðjustilla allan textann.



Til að breyta almennum sporstillingum. Gluggi opnast þar sem hægt er að breyta fjarlægð á milli stafa eða lína.

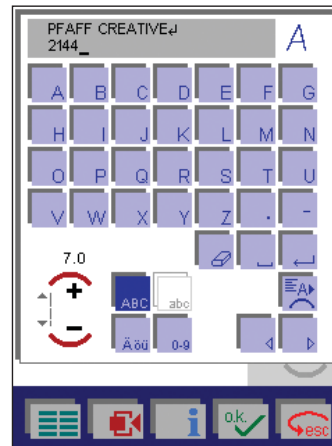


Ýtið á +/- táknin til að breyta bilinu á milli allra stafa.




Ýtið á +/- táknin til að breyta bilinu á milli línanna.

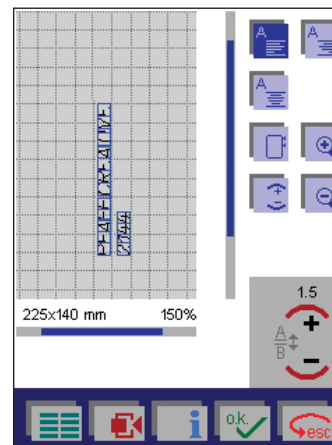
Vinnsluferli



Í stafrófs valmyndinni er hægt að velja hvort skipta eigi textanum í nokkrar línur þegar hann verður saumaður.

Til að búa til nýja línu er ýtt á .

Eftir að hafa búið setninguna til er ýtt á .

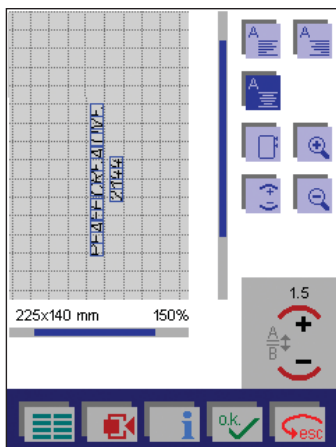



Valmynd til að koma textanum fyrir opnast.


Setningin með tölustöfum/stafrófi er staðsett í miðjan rammann.

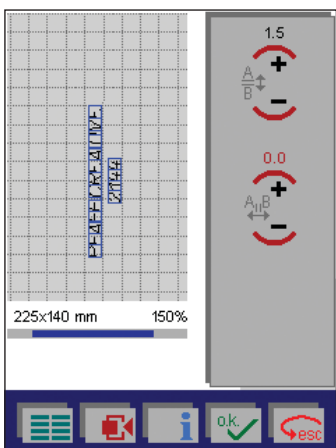
Sérhver stafur er nú valinn.

Ýtið á eitt af teiknunum til að koma textanum fyrir á viðeigandi hátt.




Ýtið á  til að miðjustilla textann.


Ýtið á  til að opna gluggann fyrir stillingar.




Ýtið á +/- táknin til að breyta bilinu á milli stafanna og línanna.

Ef þið staðfestið með , þá lokast glugginn og stillingar-
nar verða vistaðar.

Með  er glugganum lokað og hætt við aðgerðina.

Ef þið staðfestið aðgerðina með , þá er valmyndinni
lokað.

Aðgerðarskjárninn fyrir útsaumsröðina opnast.

Með  er hætt við aðgerðina og stafrófs valmyndin
opnast á ný.

Sjálfvirk spormyndun

Hægt er að sameina lítil mynstur t.d. 9 mm sauma og maxi sauma úr saumavélinni eða útsaumsmyndur sem hönnuð eru með creative hugbúnaði eða sótt á diskling og nota þau til að búa til bekki með mismunandi lögun á hornum.

Í þeim tilgangi eru einn eða fleiri mynsturjaðrar tvöfaldaðir, þrefaldaðir eða meira og síðan staðsettir innan útsaums-
rammans.

Til að auðveldara sé að tengja einstakar raðir saman nákvæmlega, þá er ráðlegt að nota rúðufloð á skjáinn. Sjá bls. 9-28.

Að sjálfsögðu er hægt að nota alla sauma og aðgerðir fyrir sauma-raðir í þessum tilgangi.

Lýsing á teikum



Notið þetta teikn til að breyta venjulegum stillingum.



Notið - / + táknin til að ákveða hversu oft á að endur-
taka viðeigandi myndur.

Vinnuferli

Hægt er að búa eigin ramma-myndur á mismunandi vegu með þessu forriti.

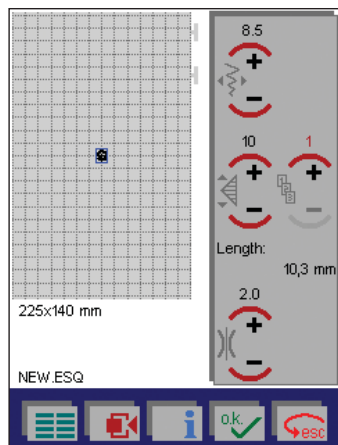
Einum möguleikanum er lýst hér að neðan og þá eru notaðir



9 mm skrautsaumar.

Náið í sauminn á aðgerðarskjánum.

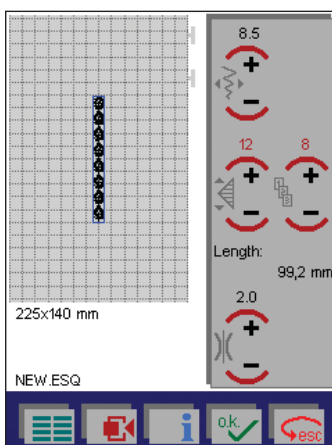
Staðsetjið mynstrið í miðjan rammann..




Ýtið á  teiknið til að opna gluggann fyrir stillingarnar.



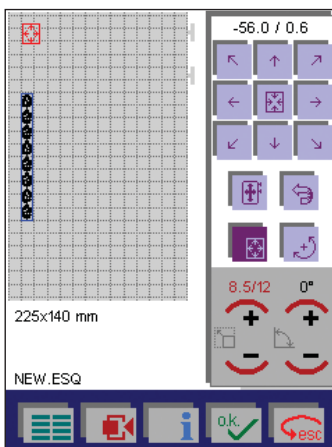
Notið - / + táknið til að velju hversu oft á að endurtaka sama mynstrið.



Ef breiddinni eða lengdinni á mynstrinu er breytt, þá breytast öll einstök spor sem á eftir koma einnig.

Ef staðfest er með  þá lokast glugginn og stillingar verða vistaðar.

Með  er glugganum lokað og hætt við aðgerðina.

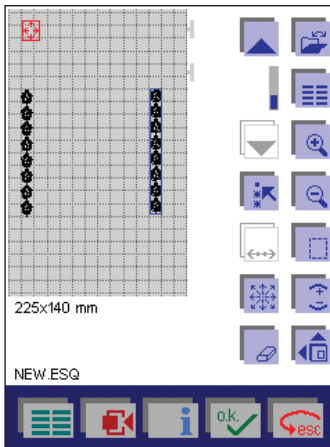


Ýtið á  teiknið og  til að færa fyrsta mynsturjaðarinn á aðra stöðu innan rammans.

Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingarnar.

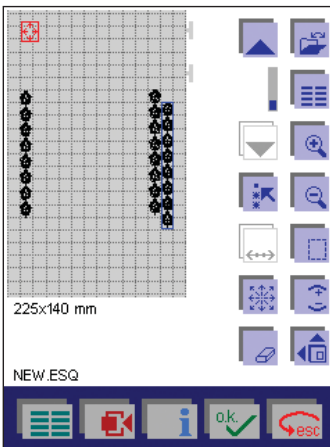
Aðgerðin  verður áfram virk ef hún er valin.


Með  er aðgerðarglugganum lokað.

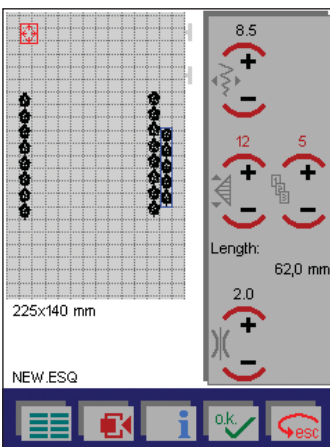


Ýtið á  til að tvöfalda mynsturjaðarinn.

Notið fingur eða griffil til að staðsetja mynsturjaðarinn á annan stað innan rammans.

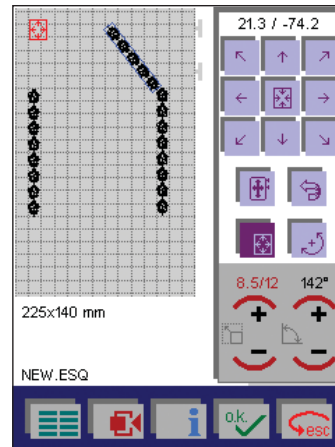





Ýtið á  til að bæta einum mynsturjaðri við.

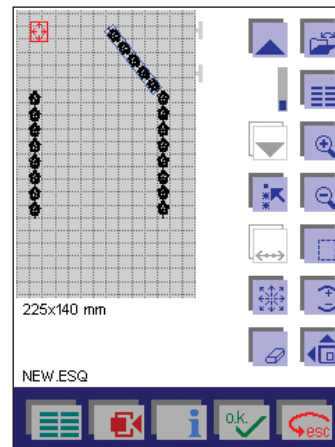



Fjöldi mynsturendurtekninga er aukinn eða minnkaður með - / + táknumum.

Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingarnar.



Ýtið á  og  /  til að færa þriðju röðina á næsta stað í rammannum.

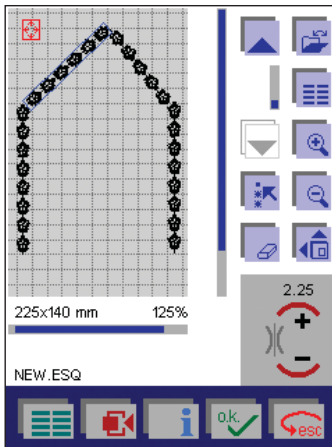


Ýtið á  til að stækka myndina.



Aðgerðin  verður áfram virk ef hún er valin.


Ýtið á  til að loka glugganum og vista stillingarnar.

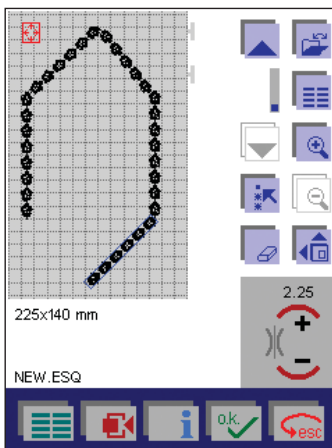
Ýtið á  til að loka aðgerðarglugganum einnig.





Ýtið á  til að endurtaka 3ja mynsturjaðarinn.


Ýtið á  og  til að færa fjórða mynsturjaðarinn á næsta stað í rammanum.

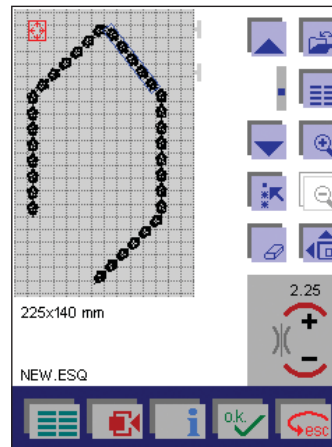
Ýtið á  til að loka öllum opnum gluggum.



Ýtið á  til að endurtaka fjórða mynsturjaðarinn.

Ýtið á  og  til að færa fjórða mynsturjaðarinn á næsta stað innan útsaumsrammans.

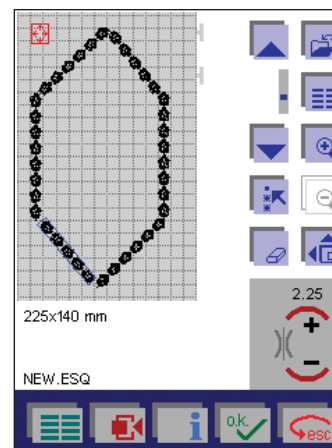
Ýtið á  til að loka öllum opnum gluggum.



Ýtið á  til að velja 3ja mynsturjaðarinn.



Ýtið á  til að endurtaka hann einu sinni enn.

Ýtið á  og  /  til að færa fimmta mynsturjaðarinn á næsta stað innan útsaumsrammans.



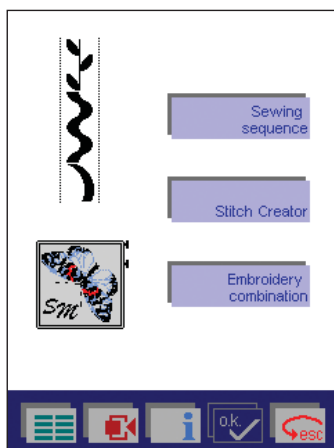
Til að bæta sjötta jaðrinum er aðgerðin hér að ofan endurtekin.

Til að fínstilla einstakar hliðar þá er hægt að velja þær

hverja fyrir sig og breyta þeim aftur með  og  teiknunum.

Mynstrum blandað saman


Mynsturröð hönnuð og sett saman




Ýtið á “útsaumur/samsetning” (Embroidery combination) til að opna valmyndina.

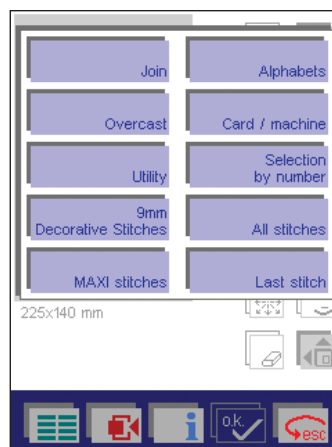


Hér er valið um hvort hanna á nýja samsetningu af útsaumsmyndum eða ná í vistaða röð.

Ýtið á  til að opna röð sem áður var vistuð í minni vélarinnar eða á diskling.

Ýtið á  til að búa til nýja útsaumsröð.

Útgáfa af aðal valmyndinni opnast.

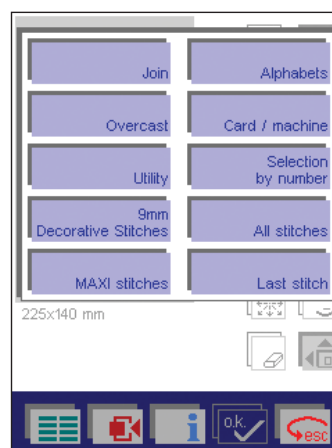


Í þessari valmynd er hægt að velja á milli mynstra sem eru í minni vélarinnar eða mynstra sem eru á disklingi

Nánari lýsingar á aðferðunum eru í kaflanum hér á undan (saumaröð) (Sewing sequence).

Mynstur valið úr minni vélarinnar eða af creative disklingi.

Í þessari valmynd er hægt að velja um útsaumsmyndur af disklingi eða úr minni vélarinnar.



Í minni vélarinnar gætu verið

1. Mynstur sem þar hafa verið vistuð af disklingum.



Eingöngu er hægt að vista mynstur af creative disklingum í minni vélarinnar þegar verið er í “Creative gagnabankanum” (Creative Data Manager).

2. Mynstur sem hafa verið hönnuð á PC-tölvu og vistuð í minni vélarinnar í gegn um diskling.
3. Eldri mynstur og mynsturraðir, sem áður hafa verið vistaðar í minni vélarinnar.

Eftirfarandi gluggi opnast þegar ýtt er á “útsaumur / disklingur” (Embroidery / card).



Ef ná á í myndur úr minni vélarinnar er ýtt á  .

Ef ná á í myndur af disklingi er ýtt á  fyrir fremra drifið en  fyrir aftara disklingadrifið.

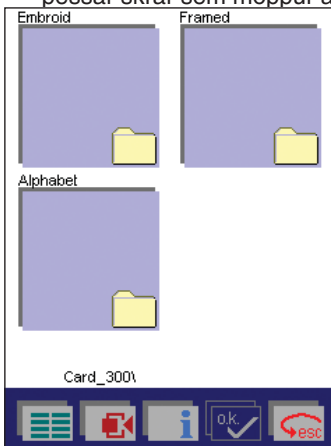
Aðferðin við að ná í “sauma/myndur” (stitch/design) úr minni vélarinnar eða af disklingi er sú sama.

Mynstur valið af disklingi

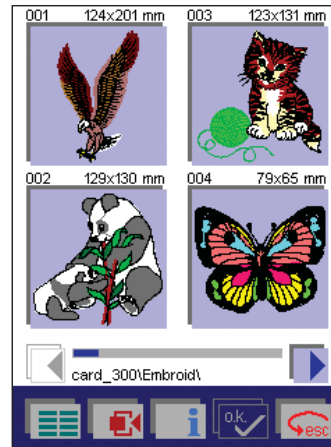
Aðeins er hægt að velja sauma eða myndur sem henta í samblöndun mynstra.

Innihald disklingins opnað:


- ynstrin koma beint á skjáinn
- Ef myndir eru vistuð í mismunandi skrá, þá koma þessar skrár sem möppur á skjáinn.




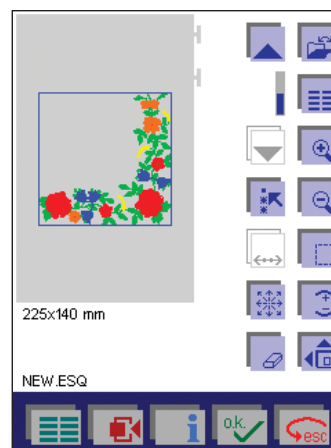
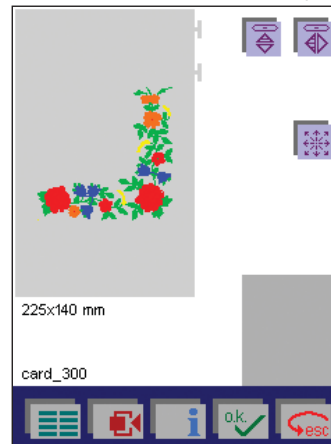
Ýtið á möppuna “útsaumur” (Embroid) til að sjá innihald hennar.




Með örvarbendlunum er hægt að rápa um einn dálk í einu, Snertið myndur og það kemur á skjáinn.

Staðfestið og ýtið á  eða snertið skjáinn og þá opnast valmynd þar sem hægt er að spegla, snúa eða breyta stærðinni á einstöku myndri.


Ýtið svo á  til að fá myndrið á skjáinn.




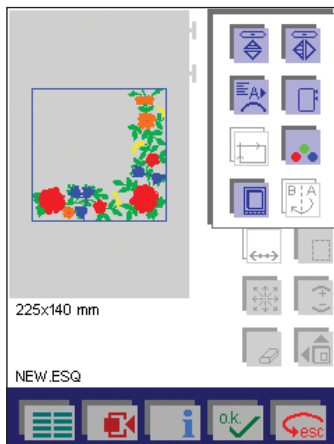
Helstu stillingar eru einnig sjáanlegar og veljanlegar á skjánum.


Ýtið á  til að ná í fleiri mynstur sem setja á í mynstur-röðina.

Útgáfa af aðalmyndinni sem auðveldar að ná í viðbótarmynstur kemur á skjáinn.

Ýtið á  til að fara í minni vélarinnar. Vistið mynstur-röðina á diskling eða í minni vélarinnar.

Fleiri kostir eru fyrir hendi til að breyta mynsturröðinni. Ýtið bara á .




Ýtið á  til að loka glugganum.

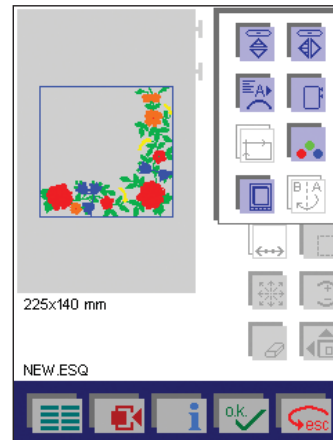
Mynstur er venjulega staðsett í miðjum ramma, en það er hægt að færa öll mynstur til í rammanum.


Undantekning: Samfelld mynstur úr minni vélarinnar.

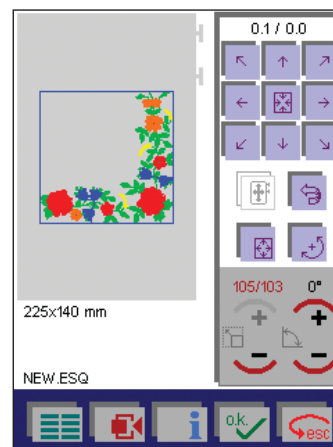
Mynstur fært til í ramma

Mynstur er staðsett í miðjum ramma, en það er hægt að færa það til innan hans.

Ýtið á  til að nálgast fleiri kosti um stillingar á útsaums-röðum.




Ýtið á  teiknið til að opna skjámynd þar sem hægt er að færa mynstur, mynsturraðir, stækka þau eða snúa innan rammans í 5° þrepum.

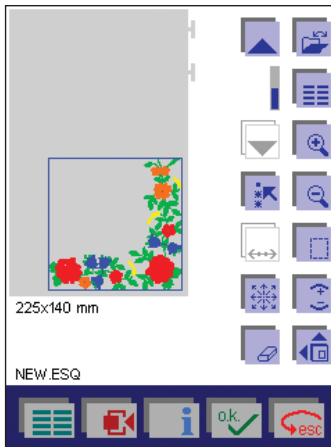



Notið örvarbendilana til að færa merkt mynstur eða mynstur-röð innan rammans.

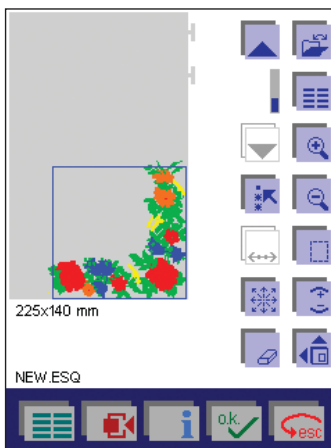
Tölurnar við efri brún gluggans sýna hversu langt mynstrið hefur verið fært frá miðju rammans. Tölurnar eru í mm.

Vistið breytingarnar - ýtið á  og glugginn lokast.


Ýtið á  og glugginn lokast og mynstrin sem voru færð til, fara aftur á upprunaleg stað.

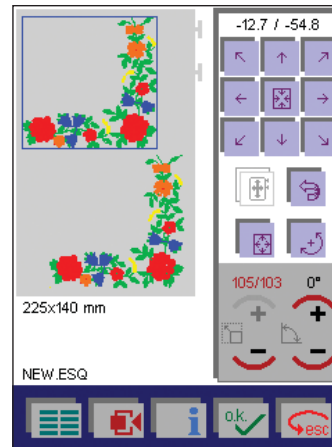


Ýtið á  til að endurtaka valið myndur.



Mynstrið verður staðsett fyrir ofan fyrra mynstrið og hægt er að gera á því ýmsar stillingar.


Ýtið á  teiknið til að opna mynd þar sem færa má mynstrið, stækka það eða snúa því innan rammans í 5° þrepum.



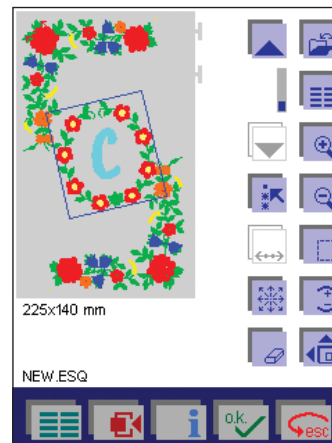
Notið örvarbendilana til að færa merкта mynstrið innan rammans.


Tölurnar við efri brún gluggans sýna hversu langt mynstrið hefur verið fært frá miðju rammans. Tölurnar eru í mm,



Ýtið á  til að kalla fram sérhvert nýtt myndur sem á að vera í mynsturröðinni. Útgáfa af aðal valmyndinni kemur á skjáinn og þar má nálgast mynstrin.

Mynstrið er staðsett í miðju útssaumsrammans og er sjálfkrafa merkt fyrir frekari aðgerðir.




Ýtið á  til að færa mynstrið innan rammans.


Í okkar dæmi höfum við snúið upphafsstafnum og breytt um líti.

Vélin er alltaf tilbúin til að byrja að sauma.

Útsaumurinn saumast skv. eftirfarandi:

Útsaumur

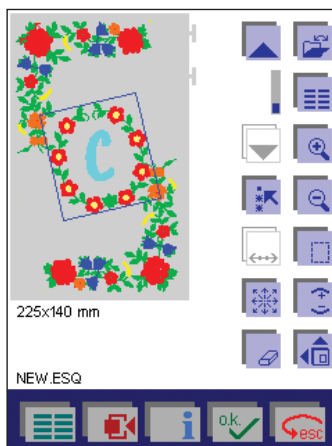
- Stígið á mótstöðuna og vélin byrjar að sauma. Vélin heftir fyrir í byrjun saums.
- Gluggi opnast og spurt er:
“Ef vélin á að sauma án þess að stígið sé á mótstöðuna, þá staðfestið það nú með OK” (If you wish to embroider without pressing the foot control, please confirm now with OK).
- Eftir nokkur spor er stoppað til að klippa lausa endann. Glugginn lokast aftur.
- Ef stígið er nú aftur á mótstöðuna og staðfest að vélin saumi sjálf með  heldur hún því áfram.
- Þegar vélin er búin að sauma ákveðinn lit, stoppar hún sjálfkrafa.
- Vélin heftir fyrir í byrjun og enda hvers saumhluta og í lokin klippir hún tvinnann.

Ýtið á  til að vista. Gluggi opnast og þar er hægt að opna, vista, eyða og loka mynstrum.

Mynsturröð lagfærð

Til að laga einstök mynstur innan mynsturraðar eða alla mynsturröðina, þarf að merkja þau fyrst.

Einstakt mynstur valið




Þegar skjámyndin er opnuð er síðasta mynstrið sem sett var í röðina merkt innan litaðs ramma.

Til að merkja annað mynstur er þessi rammi einfaldlega færður á annað mynstur með örvarbendlunum.

Eftir að mynstur er merkt er hægt að breyta öllum stillingum þess. Nóg er að ýta á teikn fyrir það sem á að breyta.

Mynsturröð merkt

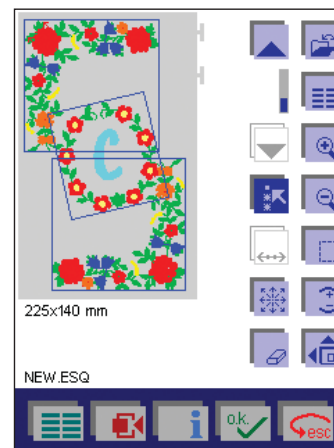
Með  er hægt að merkja heila mynsturröð.

Með örvarbendlunum er merkingin færð yfir á mynstrin sem á að breyta. Þau verða öll innan litaðs ramma.

Aðvörun:

- Mynstrin eru merkt í sömu röð og þau voru valin.
- Þegar mynsturröð er merkt er ekki hægt að hlaupa yfir einstök mynstur.
- Mynstur sem eru ekki í hlaupandi röð verður að merkja sér og lagfæra sér.
- Ef teikninu er haldið inni, þá er merkt þá verða öll mynstrin merkt.

Merkt mynstur eru ávallt innan ramma.



Hægt er að breyta öllum stillingum mynstra eftir að þau hafa verið merkt. Snertið bara viðeigandi teikn.

Til að breyta öðrum mynstrum þarf bara að velja þau fyrst með örvarbendlunum.

Þegar breytingum á mynstrunum er lokið er ýtt aftur á teiknið.


Viðbótarmynstri bætt í mynsturröðina

Hægt er að bæta viðbótarmynstri í mynsturröð sem er til staðar.

Staðsetjið mynstrið fyrir framan staðinn þar sem það á að vera. Veljið mynstrið. Nýja mynstrið er nú staðsett í miðjum rammanum og hægt að gera á því ýmsar breytingar.

Ath: Mynstrin saumast í þeirri röð sem þau voru valin. Eftir að búið er að bæta mynstri við í röð sem var til staðar breytist röðin. Nýja mynstrið saumast á eftir mynstrinu sem valið var.

Mynsturröð færð til innan rammans.

Ýtið á  teiknið til að opna skjámynd þar sem hægt er að færa myndur til innan rammans, stækka þau og snúa þeim í 5° þrepum.

Litaður rammi er utan um myndrið sem merkt er.

Notið örvarbendilana til að færa myndrið til innan útsaumsrammans.


Tölurnar við efri brún gluggans sýna hversu langt myndrið hefur verið fært frá miðju rammans. Tölurnar eru í mm.

Mynsturröð snúid


Hægt er að snúa myndrinu í útsaumsrammanum.

Ýtið á + eða - í þessu teikni  til að stilla á þann gráðuhalla sem á að snúa myndrinu.

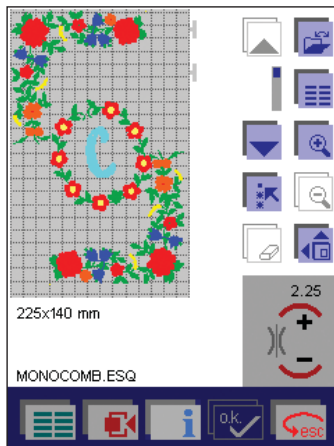
Vistið breytingarnar, ýtið á  og glugginn lokast.


Ýtið á  glugginn lokast og myndrin færast aftur á upprunalega staðsetningu.

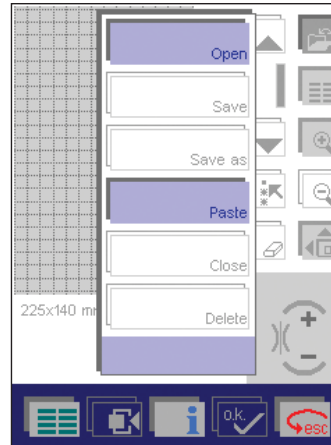
Hægt er að breyta öðrum myndurhlutum einfaldlega með því að merkja þau með örvarbendilunum

Pegar myndrunum hefur verið breytt er ýtt á  til að ljúka aðgerðinni.

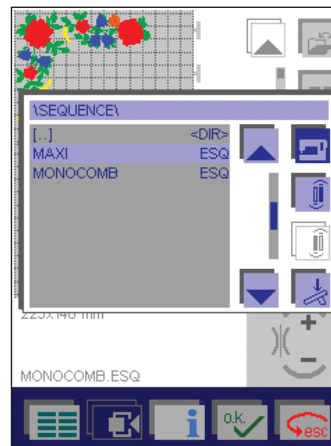
Vistað myndur eða útsaumsmýstur sett inn





Með  teikninu er hægt að setja áður vistað myndur eða útsaumsmýstur úr vélinni eða af disklingi inn í myndsturröð sem búið er að opna.



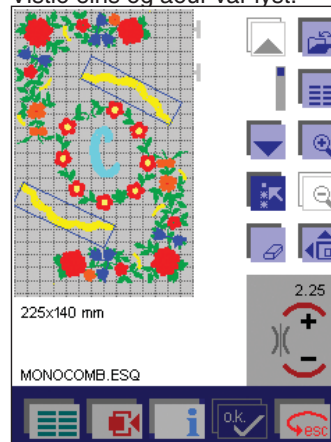
Ef “paste” (líma) er snert tvisvar þá opnast afbrigði af gagna-bankanum.



Með  veljið þið að setja inn “stitch sequence” (mýstur-röð) eða “embroidery combination” (útsaums mýstur).

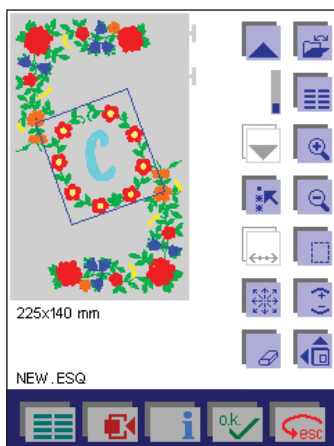
Ef þið snertið  teiknið, þá verður myndsturröðin límd og bætt við myndrið.


Vistið eins og áður var lýst.



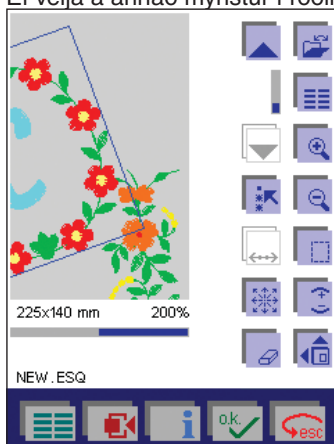
Mynstur í röð súmað að (Zoom)

Til að auðvelda nákvæma staðsetningu á mynstrinu í saumaröðina, er hægt að nota "súm" (zoom) aðgerðina og stækka mynstrin á skjánum.



Ýtið á  teiknið til að súma og stækka mynstrið í þrepum um allt að 800%.

Ef velja á annað mynstur í röðinni, er hægt að gera það með



örvarbendlunum



Súmaði flöturinn færður til


Þegar búið er að súma flöturinn, er ekki hægt að sjá alla mynsturröðina. Á skjánum eru tveir skrunsléðar. Notið þá til að færa stækkuðu myndina innan sjáanlega flatarins.

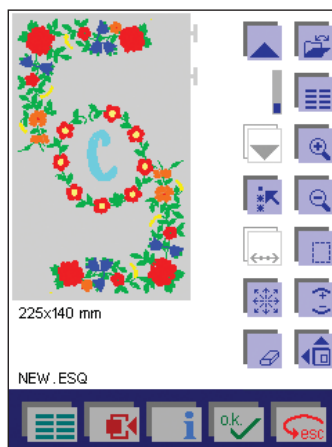
Skrunsléðar

Snertið skrunsléðann með fingrinum og dragið hann upp eða niður allt eftir því hvaða hluti af röðinni á að sjást. Dragið niður til að sjá neðri hlutann og upp til að sjá efri hlutann.


Ef neðri skrunsléðinn er dreginn til hægri þá sést hægri hlutinn, en öfugt ef hann er dreginn til vinstri.

Ef þið hafið gert aðgerðirnar  eða  virkar, þá er hægt að færa eða snúa mynstrinu eða mynsturröðinni einnig þegar hún er súmuð.

Með  er súmað frá aftur í þrepum. Áður en byrjað er að sauma verða mynstrin að vera komin í raunverulega stærð á skjánum.



Mynsturröð vistuð

Ýtið á  til að vista mynsturröð. Gluggi opnast þar sem hægt er að opna, vista, loka eða eyða mynsturröðum.

Ef ýtt er á “vista sem (save as)”, opnast valmynd þar sem hægt er að gefa röðinni nafn.

Hægt er að velja nafn og einnig slóð þar sem vista á röðina.

Pagar valmyndin er opnuð er minni vélarinnar ávallt sjálfgefið val.

Ílagssvæðið sýnir skrána þar sem mynstrið yrði vistað sjálfkrafa. Ílagslínan sýnir skrána “NEW” sem eytt er með

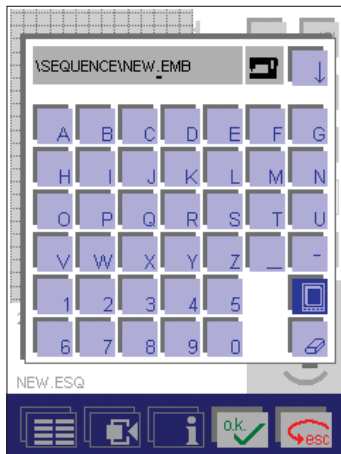
því að ýta á  og gefa röðinni nýtt nafn.


Útsaumsmynstur vistuð

Við vísum á almennar upplýsingar um vistun útsaumsmynstra á bls. 4-36.


Þegar þið opnið valmyndina til að vista, þá getið þið valið um að vista útsaumsröðina annaðhvort sem ESQ skrá eða EMB skrá.

EMB sniðið gerir ykkur kleift að vista mynsturröð og öll meðfylgjandi mynstur sem eina skrá. Þetta þýðir að þið þurfið ekki að setja creative disklinga í vélina næst þegar þið opnið þessa skrá til að sauma hana.





Með því að snerta  teiknið er skráarsniðinu breytt í EMB.





Nafn má aðeins vera að hámarki 8 stafir eða tákni. Ýtið á  til að staðfesta innsláttinn.

Mynsturröðin er nú vistuð í skránni “útsaumsraðir (embroidery combination)” í minni vélarinnar og hægt er að sækja hana þangað hvenær sem er.



Ef ýtt er á , opnast annar gluggi til að velja og opna aðrar skrár.


- Ef vista á mynsturröðina á diskling er viðeigandi disklingadrif valið.
- Ef útbúna hafa verið skrár á disklingunum er viðeigandi skrá valin með  teikninu,

Staðfestið það sem valið var og ýtið á . Glugginn lokast. Mynsturröðin er enn sjáanleg á skjánum og hægt er að sauma hana.

Ýtið á  og “loka” (Close) til að fara úr valmyndinni án þess að vista mynsturröðina.




Gluggi opnast og spurt er “vista breytingar á NEW?”.

- Ef ýtt er á  kemur valmynd til að gefa röðinni nafn.
- Ef ýtt er á  er mynsturröðinni eytt og hægt að velja nýtt nafn.

Ýtið á  og “opna” (Open) til að fara út úr valmyndinni án þess að vista mynsturröðina.

Um leið er opnuð ný valmynd til að hanna nýja mynsturröð.

Gluggi opnast og spurt er: “vista breytingar á NEW?”

- Ef ýtt er á  þá kemur valmynd til að gefa mynstrinu nafn á skjáinn.
- Ef ýtt er á  er mynsturröðinni eytt og upp kemur útgáfa af Creative gagnabankanum og hægt er að velja nýtt myndur.
- Ýtið á  til að fara aftur á aðal valmyndina.

Fyrsti kafli í þessum leiðarvísi er yfirlit og upplýsingar um hluti vélarinnar. Um sauma sem eru í minni vélarinnar 2144. Þar er einnig fjallað um hin ýmsu teikn sem koma fram á hinum ýmsu val- og skjámyndum.


Ávallt ætti að hafa þessar síður við hendina þegar vélin er notuð.

Í vélinni eru einnig sprettigluggar, þar sem leita má ráða um saumaaðgerðir og teikn.

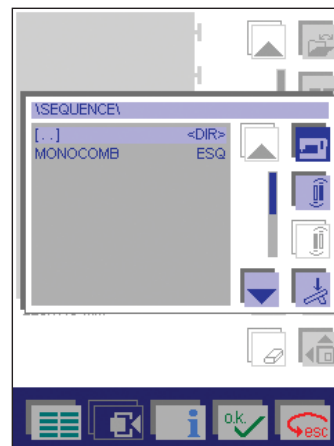
Ýtið bara á  þegar verið er í ákveðnu spori og síðan á það teikn sem upplýsingar óskast um.

Vistuð mynsturröð opnuð




Ýtið á  til að opna áður vistaða mynsturröð sem geymd er á disklingi eða í minni vélarinnar.

Ýtið á “opna” (Open) til að opna afbrigði af Creative gagnabankanum.




Opnað úr minni vélarinnar

Ýtið á  til að opna fyrir innihaldið í minni vélarinnar. Notið örvarbendilana til að fara á þá skrá sem geymir mynsturröðina.

Staðfestið skrána og ýtið á  og upp kemur listi yfir þau myndur sem eru í þessari skrá.

Merkið við mynsturröðina með örvarbendlinum.

Mynsturröðin kemur svo upp á skjáinn þegar ýtt hefur verið á teiknið .

Opnað af disklingi

Byrjað er á því að velja viðeigandi disklingadrif til að geta valið mynstur af disklingi.

Ef disklingurinn inniheldur skrár, er viðeigandi skrá valin eins og áður var lýst.


Ef engar skrár eru á disklingnum, er merkt við viðkomandi mynsturröð með örvarbendlnum.

Mynsturröðin sem valin er kemur svo á skjáinn ef ýtt er á



teiknið.

Nú er hægt að framkvæma allar þær breytingar sem gera á.

Ýtið á  og “vista” (Save) og þessi e.t.v. breytta mynsturröð vistast undir sama nafni og áður, en þeirri sem fyrir var er eytt.

Til að vista mynsturröðina undir nýju nafni er ýtt á “vista sem” (Save as).

Þá vistast eldri útgáfan einnig.

Mynsturröð eytt.

Opnið mynsturröðina sem á að eyða.



Ýtið á .

Ýtið á “eyða” (Delete) til að eyða mynsturröð og þá opnast gluggi og spurt er “á virkilega að eyða mynsturröðinni?”

Ýtið á  til að eyða röðinni.

Mynstur sem eru vistuð í vélinni notuð

Ef mynstri í minni vélarinnar er bætt inn í mynsturröð, þá er farið eftir leiðbeiningum í kaflanum, “saumaröð” (Sewing sequence).

Annað er alveg eins og lýst er í að sauma mynstur.




Undantekning: Auk þess að breyta stærð mynstra, er einnig hægt að breyta t.d. breidd, lengd og sporþéttleika.


Creative gagnabankinn (Data Manager)

Í Creative gagnabankanum (Data Manager) eru allir saumar og öll mynstur vélarinnar skipulögð.

Hér er hægt að vinna með “saumar/mynstur” (stitches/designs), “saumaraðir” (sewing sequences), “útsaumsraðir” (embroidery combinations), “eigin persónulegar valmyndir” (personal menus) bútauma og fjögurra átta saum. (patch-work).

Þegar vísað er í þessa sauma og forrit þá er þetta yfirleitt kallað gögn (data) eða gagnaskrár (data records).

- Tveir fletir eru fyrir hendi.
- Annar flöturinn er fyrir frumgögn, en hinn fyrir ákvörðunargögn.
- Hægt er að nota hvorn flötinn sem er fyrir frumgögn og ákvörðunargögn.
- Opnið skrár, undirskrár, mynsturraðir, eigin valmyndir eða gagnaskrár með vísi sem hægt er að renna upp og niður eftir reininni.
- Svo hægt sé að vinna í gagnaskrá þarf að merkja hana. Gagnaskráin er þá sýnd á dökkum bakgrunni.
- Ef skrá er merkt ýtið þá á  til að komast í gagnaskrána.
- Til að fara aftur úr valinni skrá eða gagnaskrá færið þá bendlana á [..] og ýtið á .
- Ef fleiri gluggar hafa verið opnaðir til að breyta stillingum þá er ýtt á  til að fara á fyrri valmynd án þess að vista stillingarnar (þ.e.a.s. ílagsferlið er truflað).

Ef ýtt er á  í aðal glugganum, þá lokast Creative gagnabankinn.

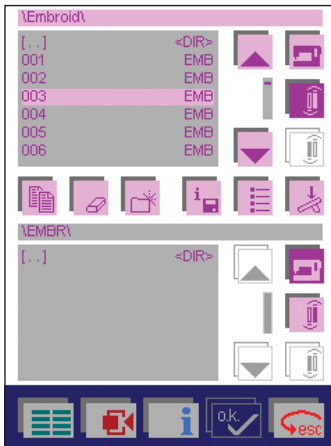
Ýtið á  til að fara aftur á aðal valmynd vélarinnar.

Aðgerðir í Creative gagnabankanum


1. “sauma/mynstur” (Stitches/designs) er hægt að vista; vistuðum er hægt að gefa nýtt nafn, afrita og eyða.
2. Hægt er að afrita mynstur af disklingi yfir á annan diskling.
3. Hægt er að hanna mynsturraðir, endurskíra þær, breyta og eyða.
4. Hægt er að breyta eigin valmyndum, endurskíra þær og eyða.
5. Hægt er að hanna nýjar skrár og undirskrár, hvort sem er í minni vélarinnar eða á diskling.
6. Það er hægt að fara aftur yfir uppbyggingu einstakra sauma/mynstra í mynsturröð eða í heilum skrá.
7. Hægt er að skoða einstök spor í mynsturröð.
8. Hægt er að skoða heilar mynsturraðir.

Unnið með fletina fyrir frumgögn og ákvörðunargögn í gagnabankanum


Efri flöturinn er notaður fyrir frumgögn, en neðri flöturinn fyrir ákvörðunargögn. Hægt er að afrita gögn af efri fletinum yfir á neðri flötinn.



- Neðri flöturinn er ákvörðunarflöturinn og þar er fyrsta aðgerðin framkvæmd.
Í þessu dæmi höfum við fært vísinn á skrána "sauma-raðir" (sequences) í valmyndinni.

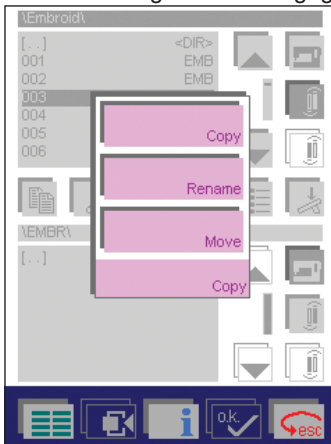
- Efri flöturinn er flötur fyrir frumgögn og þar er gerð aðgerð nr. 2. Merkt er við "EMBR" og síðan er staðfest og ýtt á .

Síðan hefur vísirinn verið stilltur á "003" "mynstur".

- Með  er gluggi til að "afrita" (Copy), "endurskíra" (Rename) og "færa" (Move) opnaður.

Afrita gögn

Almennt : Hægt er að færa gögn eða gagnaskrá úr vélinni,



af disklingum og færa þau í annað minni eða á annan diskling.

- Ýtið á "afrita" (Copy) og mynstrið "003" færast yfir í skrána "EMBR"

Ath: Gögn úr innra minni vélarinnar er ekki hægt að færa eða endurskíra.

Færa gögn

Almennt: Hægt er að færa gögn eða gagnaskrá úr vélinni, af disklingum og færa þau í annað minni eða á annan diskling.

- Ýtið á "færa" (Move) og saumurinn "003" færast yfir í skrána "EMBR".


Endurskíra gögn


Til að gefa gögnum nýtt nafn er ýtt á "endurskíra" (Rename)




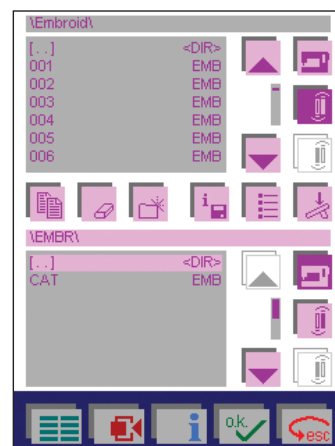
og þá opnast gluggi þar sem hægt er að skrifa nafn.

Nafn má ekki vera lengra en 8 stafir eða tákn. Frekari leiðbeiningar eru í kaflanum "stafróf" (Alphabets) bls. 4-11.

Ýtið á  til að staðfesta nafnið.

Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista breytinguna.

Til að yfirgefa skrá eða gagnaskrá er bendillinn færður á [...] og síðan ýtt á .



Ýtið á  til að loka Creative gagnabankanum.

Ýtið á  til að fara aftur á aðal valmyndina.

Unnið á fleti í Creative gagnabankanum

Eftirfarandi teikn eru fyrir aðgerðir í Creative gagnabankanum

Eyða


Notið þessa aðgerð til að eyða merktum saum eða mynstri, mynsturröð eða útsaumsröð.

Eftirfarandi spurning kemur á skjáinn

Á raunverulega að eyða þessum gögnum?

eða

Skráin er ekki auð ! Á samt að eyða henni ?

Ýtið á  til staðfestu eða ýtið á  til að hætta við.

Hægt er að nota aðgerðina í báðum flötunum.

Hanna skrá

Notið þessa aðgerð til að hanna nýja skrá fyrir sauma og mynstur.


Hægt er að gera þetta í aðal skránni og einnig í undirskrár sem hafa verið hannaðar.


- Hægt er að hanna eigin skrár og undirskrár fyrir “sauma/mynstur/mynsturraðir/fyrir eigin sauma og mynstur/mynsturraðir/forrit og eigin forrit. (stitches/designs/sequences/combinations/programs and ”personal menus.”)
- Hægt er að búa þær til í minni vélarinnar eða búa þær til á disklinga.



Gluggi opnast til að skrifa nafnið á skránni.

Hámarksnotkun er 12 tákni. Nánari upplýsingar eru í kaflanum “stafróf” (Alphabets) bls. 4-11.

Ýtið á  til að staðfesta nafnið

Ýtið á  til að loka glugganum án þess að vista.



Upplýsingar úr minninu

Notið þessa aðgerð til að skoða innihald gagnaskrár sem eru í minni skrár sem hefur verið merkt við.



Gögn er eingöngu hægt að merkja á efri fletinum.

Á neðri fletinum er innihald minnisins sýnt.

Til að loka glugganum er ýtt á  **aftur eða** .

Skrárnar flokkaðar

Notið þessa aðgerð til að flokka skrárnar í stafrófsröð eða eftir tegundum skráa.


Ef þetta teikn er snert þegar flokkunin er stillt á stafrófsröð, er skipt yfir í tegund skrá og öfugt.

Aðgerðina er hægt að framkvæma á báðum flötum.

Gagnaskrár valdar

1. Sé þetta teikn snert þegar mynsturröð hefur verið merkt, er hægt að sauma hana strax. Viðkomandi aðgerðarvalmynd fyrir mynsturröðina kemur á skjáinn.
2. Sé þetta teikn snert þegar verið er í “eigin persónulegri valmynd” (Personal Menu) kemur eigin valmynd á skjáinn og hægt er að velja eitthvað úr henni til að sauma. Sporið kemur á skjáinn.
3. Ef mynstur er valið, kemur viðkomandi aðgerðarvalmynd á skjáinn og hægt er að sauma.
4. Sé “bútsaumur” eða “fjögurra átta saumur” (Patchwork) valinn þá kemur viðkomandi aðgerðarvalmynd og vélin er tilbúin.

Aðgerðina er hægt að framkvæma á báðum flötum.

Ýtið á  til að loka glugganum og fara sjálfkrafa í Creative gagnabankann.

Saumahjálpin

Ávallt er hægt að fara í Creative saumahjálpinna með því að ýta á

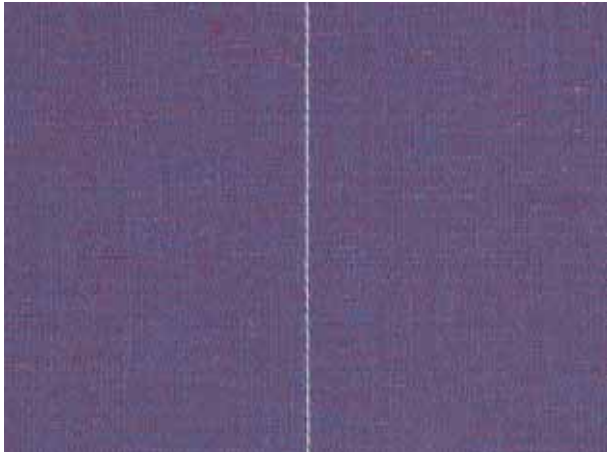
 á tólaborðinu.

Ýtið á  til að opna sauma og útsaumshjálpinna (Sewing Assistant)

Í saumahjálpinni eru upplýsingar um helstu saumatekni fyrir alls konar efni og einnig um hvaða fylgihluti eða aukahluti er best að nota.

Á næstu blaðsíðum skýrum við út ýmiss grundvallaratriði í sambandi við sauma. Farið gaumgæfilega í gegn um þennan kafla til að fræðast enn betur um efni, saumatekni og notkunarmöguleika

Saumar sem ekki teygjast



Beint spor

Saumur nr. 1 er einfalt beint spor með sporlegu í miðju


Hægt er að auka sporlengdina í 6 mm. Suma saumana er þægilegra að sauma með því að færa sporleguna til, eins og stungusauma á kruga og sauma í rennilása. Hægt er að velja um 19 sporlegustillingar sem auðvelt er að færa til með teikninu



. Þegar sporlegunni er breytt verður nálin ávallt að vera í efstu stöðu.

Forritanleg sporlengd fyrir beinan saum.

Saumur nr. 1

Í saum nr. 1 er hægt að vista ákveðna sporlengd. Ýtið á  . Leggðu efnin þannig undir saumfótinn að rétta snúi á móti réttu og saumið fyrsta sauminn. Þegar búið er að sauma þá lengd sem sauma á, er ýtt á afturábak hnappinn. Vélin heftir fyrir endana í byrjun og enda saums. Nú er hægt að endurtaka þessa saumlengd eins oft og óskað er - vélin sér um að hún sé alltaf sú sama. (sjá nánar á bls. 3-6).



Stungusaumar

Notið línurnar á stingplötunni eða jaðarstýringuna þegar saumadir eru stungusaumar á jaðra á efnum. Fjarlægðin á línunum frá miðjum fæti er gefinn upp í mm. og tommum.

Þegar jaðarstýringin er sett á er losað aðeins um skrófu F sem er aftan á fóthöldunni. Rennið svo stýringuni í **gat C** og festið hana síðan með **skrófu F**.



Rykking með beinu spori

Saumur nr. 1, sporlengd 6 mm

Beinn saumur hentar vel fyrir rykkingar.

Merkið fyrir fyrstu rykkingarlínunni á réttu efnisins og losið aðeins um yfirtinnaspennuna. Saumið síðan eftir línunni og látið ca. 13 cm (5") af tvinna standa út af efninu í byrjun og enda saums. Saumið svo aftur einn eða fleiri sauma ca. 6 mm (1/4") frá fyrri saumnum. Rykkið þá efnið með því að toga í spólutvinnann þannig að efnið rykkist. Jafnið rykkinguna.

Ráð: Það er nauðsynlegt að nota sterkan tvinna á spóluna í rykkingum til að koma í veg fyrir að tvinninn slitni þegar togað er í hann.





Rykking með teygjutvinna

Saumur 7

Með teygjutvinna er hægt að ná fram mjög fallegri rykkingaráferð t.d. á ermar, mitti og hálsmál.

Merkið fyrir fyrsta rykkingarsaumnum á röngu efnisins. Saumið nokkur spor og látið svo nálina standa ofan í efninu. Lyftið saumfætinum og smeygið teygjutvinnanum utan um nálina aftan frá og hafið jafna lengd af teygjutvinna fram á við. Lækkið saumfótinn og saumið nokkur spor til viðbótar til að festa teygjutvinnann og gætið þess að teygjutvinnanum sé stýrt hægra og vinstra megin við miðja rauf fótansins. Haldið áfram og saumið yfir teygjutvinnann þannig að hann festist undir saumnum.

Þegar þessu er lokið er togað í teygjutvinnann til að ná fram rykkingaráferð. Áferðin fer eftir því hversu mikið er togað í teygjutvinnann. Síðan þarf að hnýta endana saman eða ganga frá þeim á öruggan hátt.

Ráð: *Mjög gott er að nota 3ja rauða snúrufót (aukahlutur) og einnig er gott að nota saum 98 ef hafa á skrautsaumsáferð á rykkingunni. Aðferðin er sú sama og lýst er hér að ofan.*



Blindfaldur

Blindfaldur hentar vel til að falda efni án þess að saumurinn sjáist á réttunni.

Notið blindföldunarfótinn nr. 3 með blindföldunarspori nr. 30 eða teygjanlega sporinu nr. 31. Teygjanlega sporið gengur frá brún efnisins um leið og faldað er. Hentar t.d. mjög vel á prjónuð efni.

Byrjið á því að kasta saumbrúnina á efninu. Brjótið faldinn eins og hann á að vera og strauðið hann í rétta breidd.

Brjótið faldinn aftur út á við þannig að jaðarinn standi ca. 1 cm (3/8") út frá brúninni.

Setjið faldinn undir fótinn og látið brotlínu hans renna meðfram rauðu stýringunni á fætinum.

Saumið nú eftir jaðri efnisins en þegar nálin kemur nú niður vinstra megin við fald efnisins má hún aðeins stinga í einn eða tvo þræði efnisins.

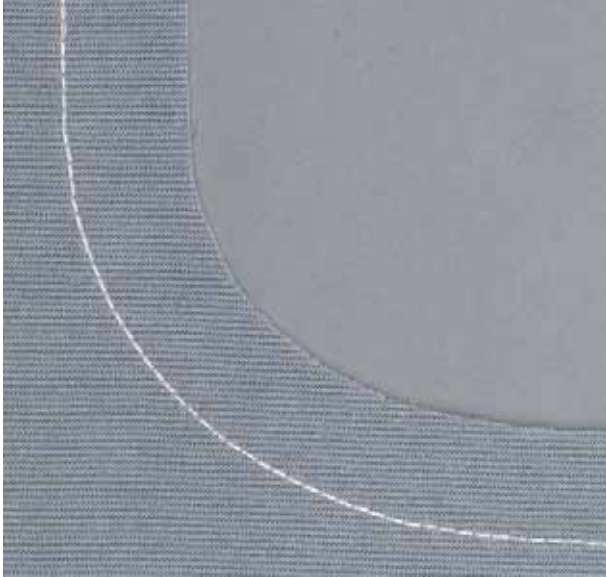
Ef sporin eiga að sjást aðeins á réttunni verður að stilla rauðu stýringuna lengra til hægri með skrúfunni á fætinum. Þetta getur verið nauðsynlegt á mjög þunnum efnum.

Teygjanlegur blindfaldur

Þessi blindfaldur hentar mjög vel á teygjanleg efni. Brúnin er höfð mjó og þá eru brúnirnar kastaðar með zik zak sporum um leið og faldurinn er saumaður. Með teygjutvinna er hægt að ná fram mjög fallegri rykkingaráferð t.d. á ermar, mitti og hálsmál.



Teygjanlegir saumar



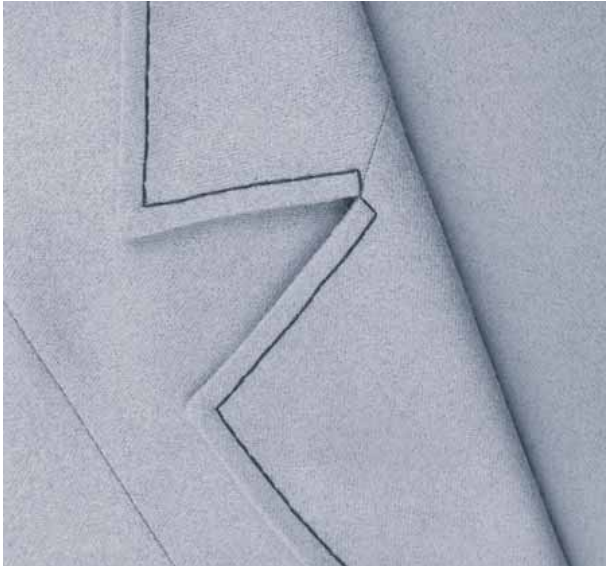
Teygjanleg efni saumuð saman

Notið nálar fyrir Jersey efni 130/705 H-SUK þegar saumuð eru saman teygjanleg efni.

Notið saum nr. 2, en þessi saumur hentar mjög vel á alla sauma sem mikið reynir á, svo sem skrefsauma á buxum, skíðafatnað, sundfatnað o.þ.h. Hafið sporin lengri ef um þykk efni er að ræða.

Það getur verið gott að sauma bendil með sumum saumunum svo ekki teygist á þeim við notkun. Hér eigum við sérstaklega við axlasauma eða aðra sauma sem mikið reynir á. Svona bendla er yfirleitt hægt að fá í útgáfu sem hægt er að strauja á efnið en einnig er hægt að stýra þeim undir nálina um leið og saumað er.

Ráð: Þeð getur líka verið mjög fallegt að nota þrefalda beina sauminn sem stungusaum. Stillið spurlengdina á 4-6 mm. og notið aðeins grófar tvínna.

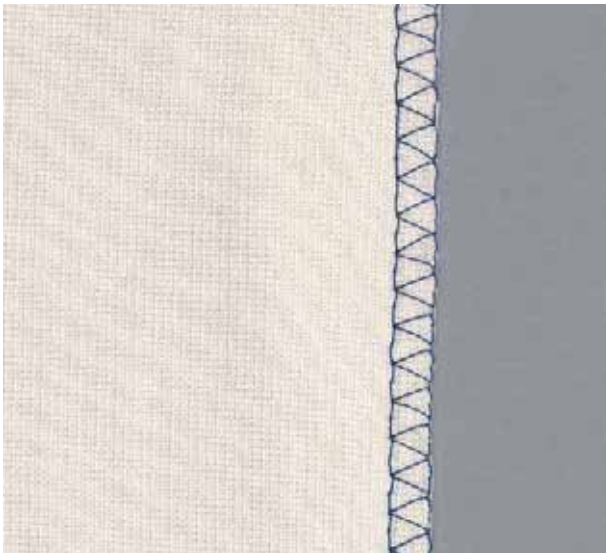


“Overlock saumar

Ef nota á „overlocksama“ nr. 19-21 og nr. 23-29, er hægt að sauma saman og ganga frá jöðrum í einum saum.

Við ráðleggjum að nota blindföldunarfótinn nr. 3 því hann stýrir brúninni mjög vel undir fótinn.

Stillið sporbreiddina nógu breiða, þannig að þegar nálin kemur niður hægra megin þá fari hún út fyrir pinnann í fætinum og út fyrir jaðar efnisins.





Pekjusaumar (Flatlock)

Pekjusaumar eru fínlegir og flatir saumar, sem henta vel þar sem ekki er hægt að nota kastaðar brúnir og saumfar. Þeir hafa “flatlock” og “raglan” áferð og eru fallegir.



Vöndulspor (Fagott saumur)

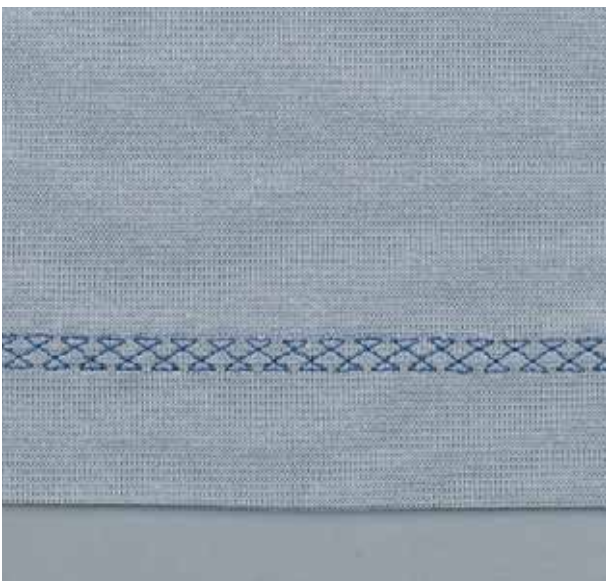
Saumur 11

Með þessum saum er hægt að sauma mjög teygjanlegt spor sem líkist húllsaum. Þetta er t.d. tilvalið á lifstykkiðjavörur.

Kastið jaðrana og brjótið þá inn undir rönguna.

Saumið síðan á réttunni, en aðgætið að nálin verður ávallt að stinga í efnin, þegar hún stingur niður vinstra og hægra megin.

Ráð: Mjög gott er að nota Fagott-stýringu (aukahlutur) en hún fæst í 2 mismunandi breiddum, 3 og 5 mm. Með þeim er auðvelt að stýra efninu rétt undir fótinn.



Króksaumur

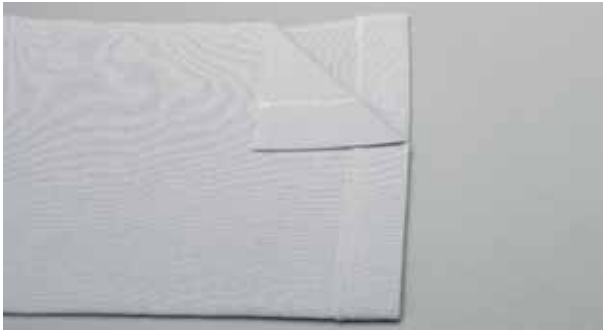
Saumur 13

Þessi teygjanlegi saumur hentar mjög vel til að falda undirfatnað og T-boli með fallegum skrautsaum.

Kastið jaðarinn.

Brjótið jaðarinn inn undir rönguna.

Saumið faldinn á réttunni. Það verður að sauma faldinn þannig að saumurinn þeki faldbrúnina vel.



Faldur með tvíburanál

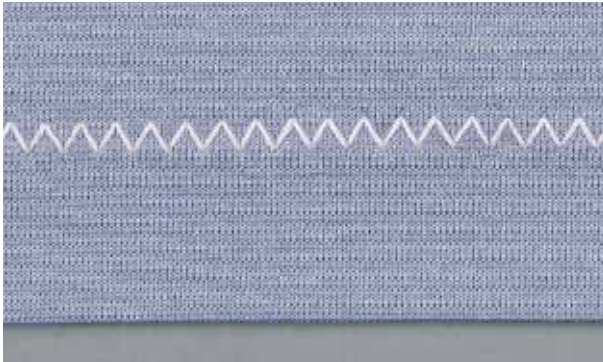
Hægt er að nota tvíburanál til að sauma falda. Faldurinn er saumaður og gengið frá brúninni um leið og árangurinn verður fallega útlítandi faldur.

Notið tvíburanál með minnst 4,0 mm nálamillibili (Nál 4.0/90).

Brjótið og straiðið faldbrotið. Notið títuprjóna ef með þarf.

Setjið jaðarstýringuna á vélina með því að renna henni í gatið á fóthöldunni. Staðsetjið jaðarstýringuna þannig að tvíburanálarnar séu þannig staðsettar að önnur nálin stingi í faldbrúnina, en hin fyrir utan hana. Undirtvinninn myndar nokkurskonar zik zak á röngunni sem lokar jaðarinn inn í saumnum.

Ráð: Teygjanlegi saumurinn 13 og teygjanlega zik zak sporið 14 henta einnig mjög vel á mjög teygjanlega falda á T-ból og undirfatnað.



Ýmiss saumatækni



Beltasprotar

Ákvarðið hversu marga beltasprotu þarf á flíkina.

Saumaðir beltasprotar ættu að vera 1 cm (3/8") lengri en breiddin á strengnum. Mælið breiddina bætið síðan 1 cm við og síðan 2,5 cm (1") saumfari. Margfaldið þetta mál með fjölda beltasprotu til að fá út lengdina á efninu, sem þarf í sprotana. Breidd strimilsins þarf að vera tvöföld breidd tilbúins sprota auk saumfars.

Klippað strimil skv. ofangreindum málum. Brjótið hann saman - rétta á móti réttu og saumið hann saman við jaðarinn. Snyrtið síðan saumfarið og straiði það niður.

Snúið honum við þannig að réttan snúi út og straiði þannig að saumurinn sé í miðju. Saumið eftir jöðrunum.

Klippað strimilinn í þann fjölda af sprotum, sem þarf.

Ef sauma á sprotana inn í strenginn að neðan, þá er best að festa þá með títuprjónum áður en strengurinn er saumaður við flíkina að neðanverðu. Ef hinsvegar á að festa sprotana við strenginn eftir að strengurinn er kominn á flíkina þá er brotið 6 mm saumfar og saumað eða heft á sinn stað.

Efri brún sprotans er svo brotin inn undir og saumuð eða heft við efri brún strengsins.

Það er auðvelt að sauma belta sprota við tilbúinn fatnað.

Ráð: Hefting nr. 60 hentar mjög vel fyrir beltasprotu.

Rennilásar

Það eru til ýmsar gerðir af rennilásum og svo eru ýmsar aðferðir til að sauma þá í flíkur. Á þils er rennilásinn t.d. yfirleitt hulinn beggja vegna, en á buxum er hann yfirleitt hulinn bara öðrum megin. Svo er hægt að velja um margar gerðir af rennilásum, en við mælum með málmilásum fyrir gróf efni, en plastlásum á finni efni.

Á öllum rennilásum er nauðsynlegt að sauma eins nálægt tönnum lássins og hægt er, og þess vegna er t.d. hægt að setja rennilásafótinn á vélina vinstra og hægra megin við nálina. Síðan er hægt að velja um 19 mismunandi stöður nálarinnar í rauf fótans þannig að hægt er að vera í hvaða fjarlægð sem er frá tönnum lássins. Ef fóturinn er hægra megin má aðeins færa nálina til hægri og ef hann er vinstra megin má aðeins færa nálina til vinstri.



Rennilás í buxur

Rennilás í buxum (hulinn öðrum megin) á að vera aðgengilegur vinstra megin frá á kvenbuxum, en frá hægri á karlmannabuxum. Notið rennilás, sem er 2,5-5 cm lengri en endanleg lengd lássins á að vera.

Kvenbuxur

Snyrtið jaðrana. Saumið skrefsauminn að framan og endið 1 cm frá neðri brún klaufarinnar.

Brjótið og straið niður vinstri saumbrúnina eftir miðju klaufarinnar og látið hana vera þannig að hún sé ca. 6 mm undir hægri brún klaufarinnar.

Setjið rennilásafót nr. 4 á fóthölduna

Leggið lásinn undir vinstri brúnina þannig að tennurnar liggja þétt að brotbrúninni. Látið lásgripið vera fyrir ofan efri brún efnisins. Færið nálstöðuna þannig að nálín stingi þétt upp við tennur lássins.

Látið nú efnishelmingana saman og nælið saman þannig að efri og neðri brúnir mætist.

Snúið buxunum við og nælið lásinn aðeins við neðra borðið. Saumið nú lásinn á neðra borðið alveg upp við tennur lássins og aðgætið að sauma ekki í gegn um efra efnisborðið

Leggið nú hægri hlið klaufarinnar þannig undir saumfótinn og stingið á réttunni ca. 3 cm frá miðlínu. Saumið varlega annaðhvort boga eða hornlínu við enda lássins. Best er að nota jaðarstýringuna þegar þetta er saumað.

Herrabuxur eru saumaðar á sama hátt, nema í spegilmynd.

Ráð: Notið heftingu nr. 60 til að styrkja sauminn við neðri hlutann á rennilásnum.



Rennilás hulinn beggja vegna

Notið rennilás, sem er 2,5 - 5 cm lengri en endanleg lengd lássins á að vera. Snyrtið jaðra efnisins. Saumið efnin saman réttu á móti réttu þar til komið er að einu fyrir rennilásinn. Þræðið efnin lauslega saman að enda og straiði brúnirnar niður.

Þræðið rennilásinn á sinn stað og gætið þess að tennur lássins sé ávallt í miðjunni. Hafið lásinn lokaðan og hafið lásgrípið fyrir ofan efnisbrúnina.

Setjið rennilásafótinn nr. 4 á fóthölduna og staðsetjið brún hans þétt upp við tennur lássins. Færið nú nálarstöðuna þannig að nálin stingi ca 5-10 mm frá miðlínunni. Saumið meðfram báðum hliðum lássins og neðan við hann.

Fjarlægið þræðisporin. Opnið lásinn og ljúkið við flíkina.



Sýnilegir rennilásar

Sýnilegir rennilásar eru oftast notaðir á ytri fatnað. Undirlegg er saumað við klaufina áður en lásinn er saumaður í.

Klippið renning af efni, sem er 3 cm breiðari og 2 cm lengri en opið er fyrir rennilásinn.

Kastið jaðra renningsins.

Notið nú fatakrít og merkið fyrir raufinni fyrir lásinn og gerið það á röngu efnisins. Bilið á milli saumlínanna er samsvarandi breidd tannanna í lásnum + 3 mm. Leggið nú réttu á móti réttu - miðju-setjið renninginn yfir raufina og nælið þetta saman. Saumið síðan eftir merktu línunum.

Klippið síðan eftir miðlínu raufarinnar og hættið ca 6 mm frá neðri brún hennar, en þar er klippt í horn beggja megin við klaufina.

Snúið nú renningnum yfir á rønguna. Staðsetjið rennilásinn í miðja raufina og nælið eða þræðið hann við efnid.

Notið rennilásafót nr. 4 með nálarstöðu þannig að hún saumi í æskilegri fjarlægð frá jaðri brúnarinnar.



Hnappagöt

Hnappagöt í minni vélarinnar

Um er að ræða tólf gerðir af hnappagötum í minni vélarinnar og sérhvert þeirra er hannað með ákveðna notkun og ákveðin efni í huga. Í yfirlitinu á bls. 1-3 er lýsing á þessum mismunandi hnappagötum.

Notið hnappagatafótinn nr. 5 þegar sauma á hnappagöt.

Áður en byrjað er að sauma er neðri hluti fótarsins togaður fram á við þar til komið er að öðru rauða strikinu. Vélinni fylgir "Sensormatic" mælistika (fylgihlutir 10) og vélin er einnig með innbyggða skynjaratækni sem tryggir að öll hnappagöt verði jafnlöng og það fyrsta sem saumað er. Hægt er að sauma falleg hnappagöt - jafnvel á erfiðustu efni eins og flauel, pluss, og þrjónuð efni.



Mælistikan sett á:

1. Rennið járnhluta stikunnar aftan frá í raufina undir stingplötunni (á milli örvanna) en látið hvíta plasthlutann liggja ofan á stingplötunni.
2. Ýtið stikunni fram á við þar til hún liggur upp að fríarminum. Í þessari stöðu á stikan að fjaðra aðeins til baka þannig að smábíl verið á milli hennar og stingplötunnar. Ef þetta bil er ekki til staðar þá saumar vélin ekki seinni heftinguna á hnappagatinu.

Þegar mælistikan er sett á, verður skynjarinn virkur.

Nokkur ráð um hnappagöt

Ef sauma á hnappagöt þétt upp við styrktan jaðar, þá getur verið betra að nota saumfót 1A og efri flytjarann.

Efni sem misfærast eða teygjast auðveldlega er nauðsynlegt að styrkja með vatnsuppleysanlegri þynnu eða öðru undirleggi.

Hnappagöt verða mun sterkari og fallegri ef notaður er undirleggsþráður undir þau um leið og saumað er. (sjá nánar hnappagöt með undirleggsþræði).

Hnappagöt á léreft geta líka orðið fallegri ef notaður er aðeins grófari útsaumstivni í nálina.



Hnappagöt með undirleggspræði

Hnappagöt verða ávallt miklu fallettri, sterkari og endingarbetri ef undirleggspráður er lagður undir þau. Notið perlugarn eða undirleggspráð, sem fæst hjá Pfaff umboðinu.

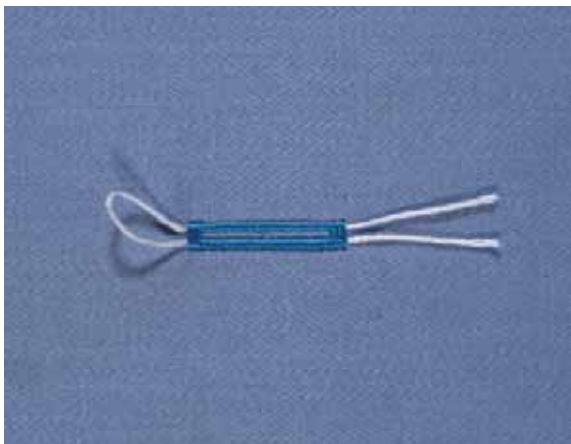
Setjið mælistikuna á vélina.

Smeygið præðinum yfir hakið aftan á fætinum og leggið hann síðan undir fótinn fram á við. Festið práðinn í klemmuna á fætinum.



Setjið hnappagatafótinn á fóthölduna, en áður en byrjað er að sauma þarf að toga neðri hluta fótans fram á við þar til komið er að öðru rauða strikinu.

Hnappagöt 47, 48, 49 og 50 henta fyrir þessa aðferð.



Pegar lokið er við að sauma er togað í báða fremri endana þar til lykkjan er komin inn í heftinguna.



Præðið nú enda undirleggspráðarins í nál og dragið þá niður á rönnguna. Hnýtið endana saman og klippið afganginn í burtu.



Augahnappagöt með undirleggsþræði

Setjið mælistikuna á vélina. Smeygið síðan undirleggsþræðinum yfir hakið **framan** á fætinum og leggið hann síðan undir fótinn **aftur** á við. Festið þráðinn í klemmuna **aftan** á fætinum.

Athugið að þetta er öfugt við venjuleg hnappagöt.



Setjið hnappagatafótinn á fóthölduna, en áður en byrjað er að sauma þarf að toga neðri hluta fótarsins fram á við þar til komið er að öðru rauða strikinu.

Ýtið á "**Nálin niður**" áður en byrjað er að sauma.

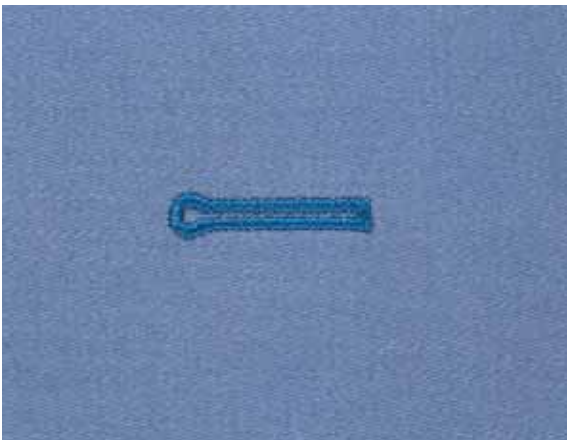
Saumið fyrri (hægri) legg hnappagatsins.



Þegar vélin byrjar á fyrstu bognu sporunum í auga hnappagatsins þá er losað um undirleggsþráðinn úr klemmunni framan á fætinum. (notið t.d. tituprjón).

Athugið: Það má alls ekki lyfta saumfætinum frá efninu á meðan þetta er gert.

Togið nú varlega í undirleggsþráðinn vinstra megin þar til lykkjan er rétt fyrir framan nálinu. Saumið nú augað mjög varlega og stýrið undirleggsþræðinum undir sauminn.



Eftir að hafa saumað augað er haldið fast í undirleggsþráðinn og lokið við hnappagatið.

Þræðið nú enda undirleggsþráðarins í nál og dragið þá niður á rönguna. Hnýtið endana saman og klippið afganginn í burtu.

Ávöl hnappagöt með undirleggsþræði eru saumuð á sama hátt.

Ráð: Þessi hnappagöt verða miklu fallegrri ef notaður er aðeins grófar tvinni.



Töluáfesting

Með saum 59 er mjög auðvelt að festa tveggja og fjögurra gata tölur á fatnað og þessi saumur raknar ekki upp eins og oft kemur fyrir með tölur, sem eru festar á með sérstökum töluáfestivélum. Þær nota nefnilega einfalt keðjuspor með einum þræði, en Pfaff vélarnar hafa tvo þræði og sauma með venjulegu spori.

Takið saumfóttinn af höldunni og flytjarann úr sambandi.

Snúið handhjólinu að ykkur og staðsetjið töluna þannig að nálin stingi ofan í vinstra gat tölunnar. Lækkið fóttstöngina og fóthaldan mun halda tölunni á réttum stað. Snúið handhjólinu og fullvissið ykkur um að nálin stingi líka í hægri gatið á tölunni.

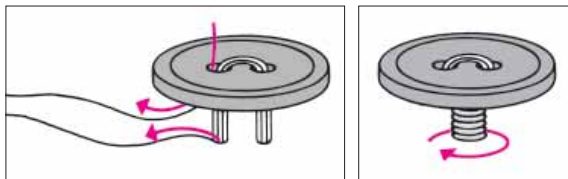
Látið vélinu síðan sauma - hún lýkur við þetta sjálf.



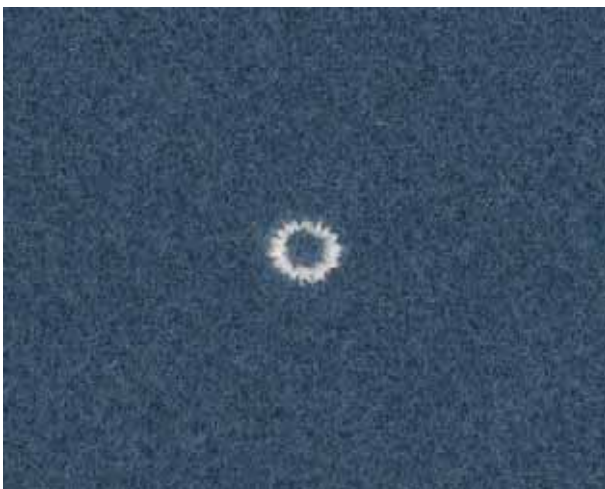
Tölur með fæti

Setjið saumfót 2A á fóthölduna.

Takið flytjarann úr sambandi. Látið eldspýtu eða tannstöngul vera á milli saumfótarins og tölunnar, og saumið eins og fyrr var lýst.



Fjarlægjið síðan eldspýtuna og togið töluna og efnið hvort frá öðru. Þræðið síðan undirtvinnann og yfirtvinnann þannig að þeir séu á milli tölu og efnis. Snúið endunum í sitt hvora áttina og hnýtið þá síðan saman. Þetta er nú ekki flóknara en svona!!




Kóssar

Veljið saum 66 til að sauma kóssa á belti eða annað.

Merkið aðeins fyrir hvar kóssarnir eiga að koma.

Staðsetjið síðan efnið undir saumfætinum þannig að merkið sé í miðri rauf fótarins.

Ef  er snert á meðan saumað er, þá saumar vélin aðeins einn kóssa og heftir fyrir í lokin.

Gerðið svo gat í miðjan kóssann.

Hægt er að velja um fimm stærðir af kóssum.

Saum 66 er einnig mjög gott að nota sem tengispor í útsaums-
mynsturroðum.

Smokksaumur

Smokksaumur er aðferð, þar sem rykkingu er náð fram með því að sauma nokkra sauma hlið við hlið og getur hentað mjög vel t.d. á barnafatnað og lífstykkjavörur. Um er að ræða tvær aðferðir:



Smokksaumur með undirleggsþræði

(Teygist ekki)

Saumar 7 eða 12

Fyrir þessa aðferð þarf tvisvar til þrisvar sinnum breiðara efni en venjulega. Best er að sauma þessa sauma áður en flíkin er saumuð saman. Hentugast er að nota þunn og fín efni eins og nylon, satín, batist, silki eða þunnt lérefi. Merkið fyrir fyrsta saumnum með krít eða töfrapenna á réttunni. Setjið saumfót 1 á fóthölduna (best er að nota applikeringafótinn, sem fæst aukalega) Einnig er hægt að losa um skrúfuna fyrir jaðarstýringuna aftan á fætinum og renna henni í gatið. Setjið efnið undir fótinn með réttuna upp og setjið undirleggsþræðinn þannig að hann liggja í rauf fótansins. Saumið nú fyrsta sauminn og látið 10-15 cm af tvinna og þræði vera út úr saumnum beggja vegna. Nú er hægt að stilla jaðarstýringuna á hentuga breidd (ca 2-2,5 cm) og láta hana síðan renna eftir fyrri saumnum. Saumið síðan eins marga sauma og þarf til að ná fram þeirri rykkingaráferð sem hentar. Togið síðan varlega í enda undirleggsþræðanna og rykkið efnið.



Smokksaumur með teygjutvinna

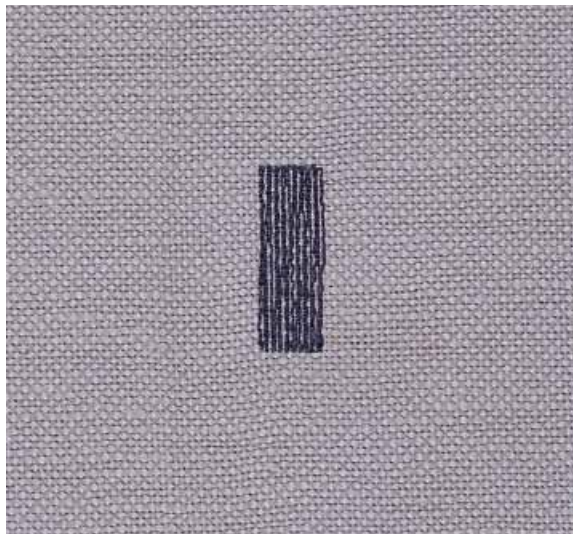
Saumur 1

Með þessari aðferð er teygjutvinni spólaður á spóluna (spólar án þess að teygja á honum) en notið venjulegan tvinna sem yfirtvinna. Þar sem teygjutvinninn er miklu grófari en venjulegur tvinni verður að losa um spennuna á spóluhúsinu þó nokkuð og ef þessi aðferð er mikið notuð, þá væri e.t.v. ráðlegt að kaupa annað spóluhús fyrir þessa vinnu. Því stífari sem tvinnaspennan er á spóluhúsinu, þeim mun meira rykkist efnið.

Ráð: Saumið ávallt þrúfusaum til að sjá hve rykkingin verður mikil .

Saumið nokkra samhliða sauma og hafið fótareidd á milli þeirra. Hnýtið yfir og undirtvinnann saman, bæði í byrjun og enda saums og gerið það á röngunni. Þegar fleiri saumar eru saumaðir hlið við hlið, verður að teygja á efninu í upprunalega lengd á meðan saumað er til þess að rykkingin verði jöfn.

Ístopp



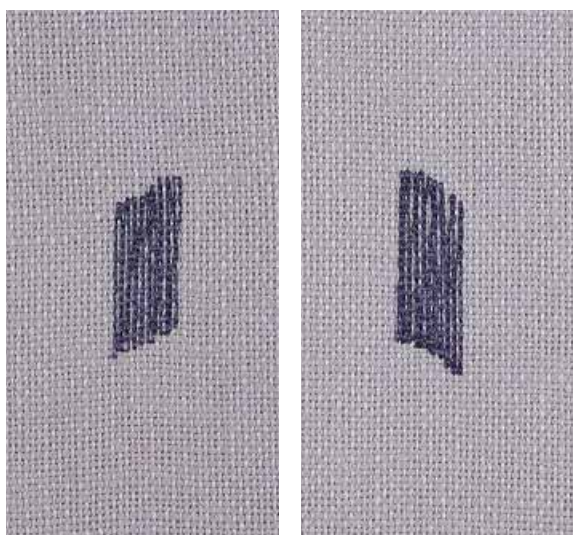
Sjálfvirkt ístopp

Saumur nr. 64 og 65 eru hentugir til að gera við og styrkja skemmda staði.

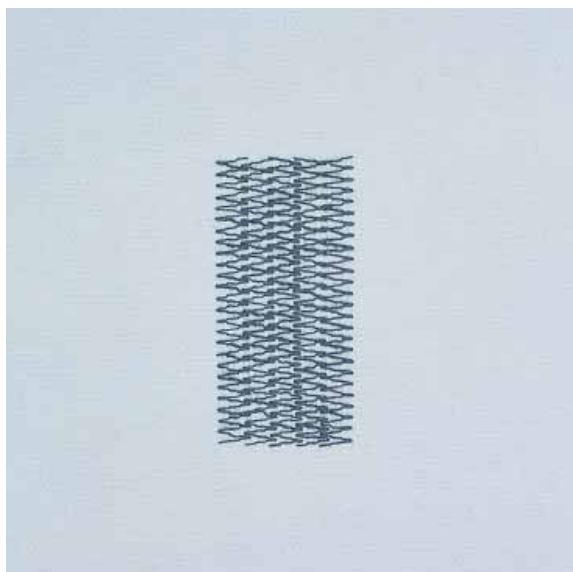
Saumið yfir skemmda svæðið í rétta lengd.

Ýtið síðan á afturábak hnappinn; Vélin lýkur við þennan forritaða saum og lengd ístoppsins er komin í minni vélarinnar.

Nú er hægt að endurtaka sauminn eins oft og nauðsynlegt er - vélin saumar nákvæmlega sömu lengd af stoppspori og valin var. Saumur nr. 64 saumar eingöngu langsum, en saumur nr. 65 saumar bæði þversum og langsum og er því sterkari.



Á erfiðum efnum getur verið að sporið verði ekki réttthyrnt, heldur komi skakkt út. Þetta er hægt að leiðrétta með stillingum. Sjá kafalann um jafnvægi spora.

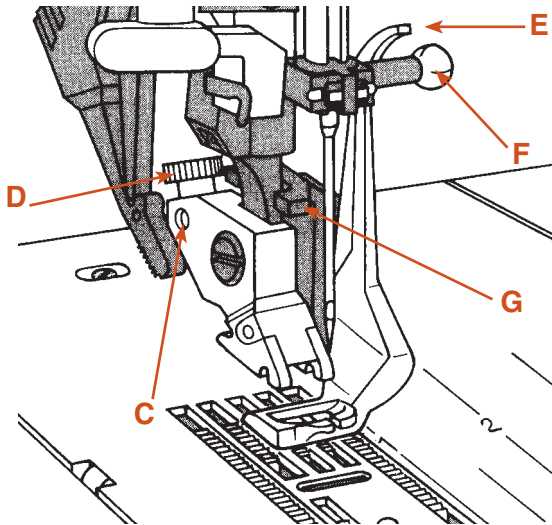


Stoppað í með teygjanlegu spori

Saumur nr. 4

Það getur verið mjög gott að nota teygjanlega sauminn nr. 4 til að gera við göt, rifur eða aðra skemmda staði á þunnum efnum.

Saumið eins margar umferðir og þarf til að sauma yfir skemmdina, en gætið að því að sporin nái ávallt inn á sporin í næsta saum á undan.

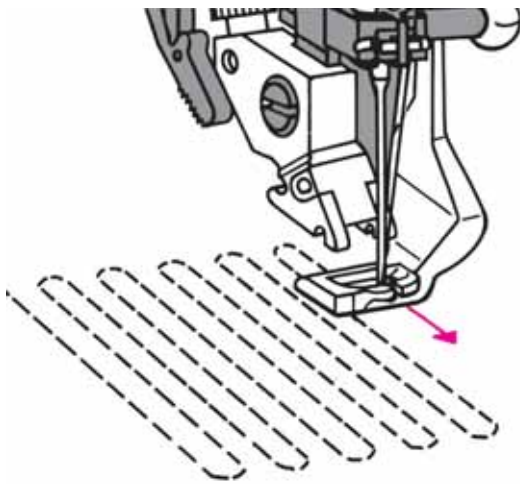


Stoppað í fríhendis með beinu spori


Setjið nálna í efstu stöðu og takið neðri flytjarann úr sambandi.

Setjið stoppfótinn nr. 6 á vélina.

Klemmið fótinn saman með þumal og vísifingri og setjið titinn á fætinum eins langt og hann kemst í gatið (A) á fótöldunni, en við það eiga hökin (B) á fætinum að falla utan um fótstöngina. Armur fótarsins (C) verður að liggja ofan á skrúfunni í nálarhöldunni. Herðið skrúfuna (D).



Spennið efnið sem gera á við í ramma.

Veljið beint spor. Ýtið á . Ýtið á “útsaum/ístopp/bútasaum” (Embroidery/Darning/Quilting) til að gera fríhendisaðgerðina virka.

Útsaumsfóturinn fer sjálfkrafa í stoppstöðu þegar byrjað er að sauma.

Náið undirtvinnanum upp og saumið nokkur spor til að festa endana. Klippið síðan endana þétt upp við efnið og haldið áfram að sauma.

Saumið nú fríhendis yfir skemmda svæðið með því að færa rammann fram og til baka með jöfnum hreyfingum. Spennið þannig þræðina þétt hvorn við hliðina á öðrum og saumið í boga fyrir endana.

Þegar búið er að hylja svæðið með reglulegum sporum er efninu snúið um 90° og stoppað yfir á hinn veginn þar til búið er að fylla upp gatið.

Ráð: Munið að þegar flytjarinn er ekki í sambandi þá fer spurlengdin eftir því hvernig efnið er fært fríhendis. Galdurinn er að færa efnið í réttu hlutfalli við hraða vélarinnar og best er að sauma með meðal eða frekar miklum hraða en færa efnið jafnt og rólega um leið. Ef saumað er of hægt er hætta á að hnútar myndist á röngunni.



Bætur settar í

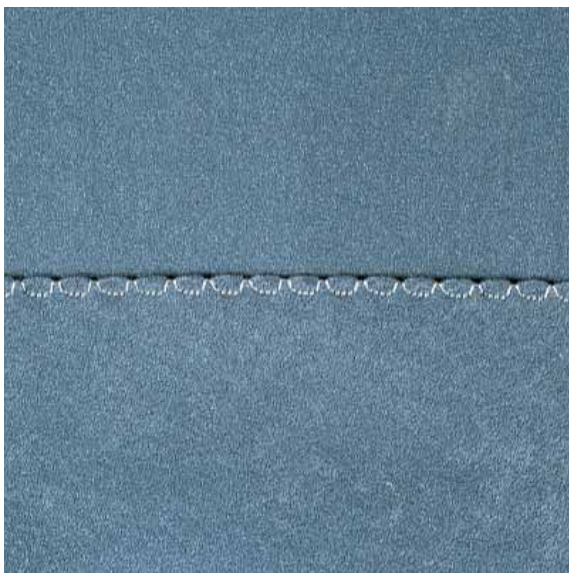
Til að gera við stærri skemmdar verður að setja bót úr samskonar eða svipuðu efni á skemmda svæðið.

Klippið bót sem er aðeins stærri en skemmda svæðið, og þræðið bótinn yfir svæðið. Saumið síðan yfir brúnina með þrefalda zik zak sporinu (saumur 4) Einnig er hægt að nota sauma 1, 2, 3, 4, 7, 8 og 11. (fjögurra átta saumur - sjá bls. 3-8). Til styrkingar má sauma annan saum við hlið þess fyrri. Að lokum er skemmdi staðurinn klipptur frá á röngunni þétt upp við sauminn.



Ístopp til styrkingar

Til að gera við smávægilegar rifur, trosnaða jaðra eða pínugöt, þá er tilvalið að setja samskonar eða svipað efni undir skemmdina á röngunni. Þetta gefur saumnum aukinn styrkleika og viðgerðin verður varanlegri. Saumið síðan yfir skemmdina með saum 4 eins og lýst var að ofan og klippið síðan umframefnið frá á röngunni. Þetta hentar t.d. mjög vel á sængurfatnað.



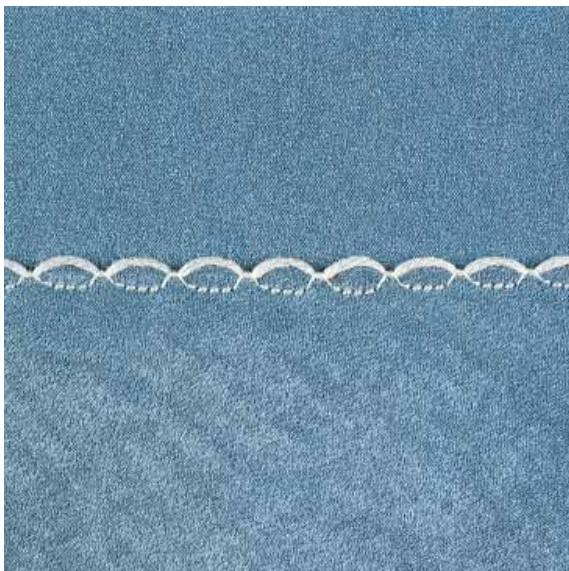
Skeljasaumur

Saumur 30 með speglun

Skeljasaumur er mjög fallegur á þunn og mjúk efni. Hann er mikið notaður sem jaðarskreyting á undirfatnaði

Brjótið efnið saman þar sem saumurinn á að vera. Þegar saumað er dregur blindföldunarsporið efnið saman með reglulegu millibili og myndar þannig skeljasauminn.

Setjið efnið þannig undir fótinn að breiða zik zak sporið í blindsaumnum nái örugglega út fyrir jaðarinn. Því stífari sem yfirtvinnaspennan er, þeim mun meira dregst jaðarinn saman.



Ráð: Einnig er hægt að láta mislitan þráð renna með jaðrinum til skrauts og jafnframt er hægt að leggja mislitt þunnt efni undir jaðarinn.



Földun

Með faldfæti 7 og saum nr. 1 er hægt að ná fram mjög fallegum frágangi á þunn efni eins og nylon, chiffon o.þ.h. Földun kemur í veg fyrir að rakni úr jöðrum og þetta er sterkur og endingargóður frágangur.

Tvíbrjótið nokkra sentimetra jaðarsins í ca. 3 mm. brot..

Setjið faldinn undir fótinn og saumið nokkur spor.


Látið nálina standa í efninu, lyftið saumfætinum og togið efnið inn í földunarjárn fótans


Lækkið saumfótinn og stýrið nú jaðrinum inn í fótinn. Athugið að efnið fari ekki undir hægri hlið fótans.



Ráð: *Reynið einnig zik zak spor til að fá fram aðra áferð.*

Útsaumshjálp

Í vélinni eru innbyggðar upplýsingar um útsauma og þær er mjög auðvelt að kalla fram með því að ýta á  teiknið á tólaborðinu. Tólaborðið breytir um lit og aðgerðirnar sem hægt er að nota teiknin við breytast.

Ýtið á  til að opna fyrir upplýsingar um sauma og útsauma. Kannið þessar upplýsingar t.d. til að fá upplýsingar um hvernig best er að setja mismunandi efni í útsaumsramma, hvaða undirlegg er best að nota í hverju tilfalli, og hvaða aðgerðir henti best þeim efnum sem verið er að sauma.

Á næstu blaðsíðum útskýrum við mismunandi aðferðir við útsaum. Notið creative 2144 til innblásturs og hugmyndaauðgi og nýtið óendanlega möguleika vélarinnar.



Tækni við útsauma

Útsaumur fríhendis krefst mikilla æfinga, en með réttum ábendingum er hægt að ná góðum árangri.

Saumfætur

Útsaumur án útsaumstækis - fríhendis:

Við ráðleggjum fætur 2A og 8.

Notið aldrei efri flytjarann við útsaum, því hann skekkir bara útsauminn.

Útsaumur með útsaumstækinu:

Setjið útsaumsfótinn (creative fantasy) á vélina.

Leiðréttingar á saumum

Ef útsaumstækið er ekki notað

Sérhvert spor og sérhvert mynstur er fyrirfram hannað og þá gert ráð fyrir hagstæðustu sporlengd og breidd. Ef saumuð eru erfið

efni eins og jersey, silki eða prjón, þá er hægt að breyta jafnvægi sporanna eða mynstranna svo þau komi sem best út.

Hafið ávallt saumað sýnishorn til viðmiðunar.

Undirlegg fyrir efni

Hvort sem saumað er út með útsaumstækinu eða fríhendis, þá er betra að nota undirlegg undir efnið. Um er að velja fjöldan allan

af undirleggsefnum sem komið hafa á markaðinn á síðustu árum.

Hér er t.d. um að ræða efni sem hægt er að líma undir efnið og einnig efni til að nota ofan á efnið. Þessi efni tryggja nákvæma vinnu og fallett útlit á því sem verið er að sauma út.

Vlíselín H200 er þunnt undirlegg fyrir þynnri efni til að strauja á röngu efnisins.

Vlíselín H250 er þykkt undirlegg fyrir þykkari og gljúpari efni og einnig til að strauja á röngu efnisins.

Þykk vlísefni (Bulk stabilizers) eru þykk vlísefni, sem hægt er að

fá í ýmsum þykktum og fást til að strauja á efni, setja undir efni

eða inn á milli efna. Þessi efni gefa útsaumnum fallett útlit og henta vel fyrir applíkeringar eða feneyjarsaum.

Pegar þessi efni eru notuð þá spennist grunnefni neðst, síðan vlísefnið og að lokum efnið sem á að sauma á í ramma.

Vlíselín sem hægt er að rífa frá er lagt undir það sem sauma á og kemur í veg fyrir að efnið skreppi saman og gefur útsaumnum einnig fallegra útlit.

Eftir sauminn er það síðan rífið varlega frá á röngunni.

Setjið undirleggsefnið undir efnið og spennist hvorutveggja í rammann. Þetta gerir efnið stöðugra í rammanum.

Ef saumað er út án þess að vera með efnið í ramma, er best að hefta undirleggið við efnið.

Efni sem leysast upp í vatni eru glærar uppleysanlegar þynnur og eru aðallega notaðar til að gera þunn og teygjanleg efni stöðugri. Þetta er einnig mikið notað á prjón og frotté efni, en þar er þetta lagt ofan á efnið og heldur þá lykkjunum niðri í stað þess að þær kæmu e.t.v. í gegn um útsauminn ef þetta væri ekki notað.

Það má einnig nota þetta bæði á réttu og röngu efnisins og spenna það allt saman í rammann.

Að saum loknum er megnið rífið frá, en litlir fletir leysast upp í vatni.

Filmoplast undirlegg með lími er undirleggsefni sem spennt er í rammann og síðan er pappírinn rifinn varlega frá og þá er eftir þunn þynna með límefni á. Síðan er hægt að staðsetja efnið ofan á límið og helst það kyrrt á meðan saumað er.

Þetta er sérstaklega hentugt fyrir efni, sem ekki er hægt að spenna í ramma t.d. gróft prjón, leður og ýmsa smáhluti.

Notið tituprjón og gerið smá kross í miðjan pappírinn - farið varlega inn undir brúnina á honum og rífið pappírinn af límefninu.

Límið síðan bót yfir gatið sem kemur eftir fyrsta sauminn á pappírinn til að spara þetta efni - límið dugur í nokkur skipti.

Límefni í úðabrúsa

Getur verið hentugt til að líma undirlegg á efni.

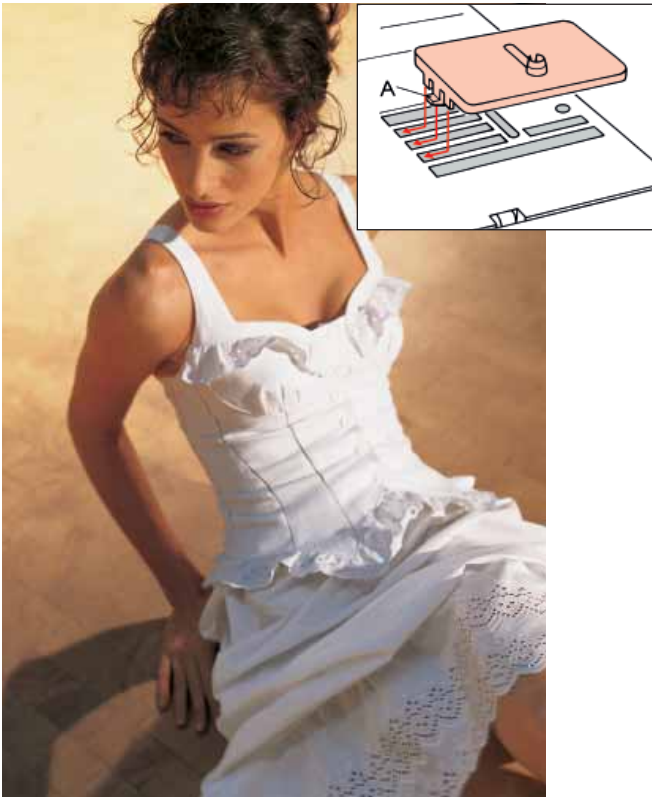
Úðið límefninu á efnið sjálfst og þrýstið því síðan á undirleggsefni.

Límið hverfur af efninu eftir 2-5 daga og skilur ekki eftir sig neina bletti.

Ef saumuð eru mjög fín efni eins og t.d. silki, þá er ráðlegra að úða efninu á undirleggið sjálfst.

Gatasaumur

Hinn hefðbundna gatasaumur sem var saumaður á liðnum öldum af mikilli nákvæmni í höndunum er nú hægt að sauma á auðveldan hátt með gatasaumspötunni en hún fæst aukalega.



Og svona er þetta gert.

- Fjarlægjið saumfótinn og fjarlægjið einnig fóthölduna með skrúfjárn.
- Setjið gatasaumspötuna á stingplötuna. Aftari titturinn á henni (A) er settur niður um miðraufina á stingplötunni að aftan og síðan er plötunni þrýst niður að framan.
- Merkið fyrir götunum á efnið.
- Strekkið efnið vel í útsaumsramma.
- Klippið einn eða tvo þræði í efnið þar sem gatið á að koma og þrýstið því yfir tittinn á plötunni. Efnið verður að leggjast þétt upp að tittinum allan hringinn.
- Lækkið fótstöngina.
- Náið undirtvinnanum upp og haldið í báða endana á meðan vélin saumar fyrstu sporin.
- Færið nú efnið (rammann) fríhendis í kring um tittinn um leið og saumað er.

Áriðandi: Færið efnið hægt og rólega því sporin eiga að liggja þétt saman.

- Að lokum er tvinninn festur með nokkrum beinum sporum.

Nokkrir saumar sem henta vel

- Veljið saum nr. 22. Saumið hægt og rólega í kring um tittinn. Búið síðan til annan hring með sama saum en minnkið sporbreiddina í 2 mm. Heftið síðan fyrir með beinum sporum.
- Veljið skeljasaum nr. 6 eða nr. 18 með mynsturspeglun. Ljúkið síðan við mynstrið með zik zak spori nr. 22 í vinstri nálarstöðu og 2 mm. breidd. Heftið síðan fyrir með því að ýta á afturábakhnappinn.
- Saumið hægt og rólega í kring um tittinn með blindsaum 31 í spegilmynd. Heftið síðan fyrir með beinum sporum í lokin.
- Notið saum 92 í 9 mm. sporbreidd.
- Notið saum 90 í 9 mm. sporbreidd. Heftið sauminn eftir 5 krónublöð.
- Notið saum 86 með því að færa rammann stöðugt. Saumið síðan aftur í kring með saum 22 í spegilmynd.
- Notið zik zak saum 3 í breidd 6 til 9 mm. Heftið síðan fyrir með nokkrum beinum sporum í lokin og hafið nálarstöðuna í miðju.



Húllsaumur

Húllsaum þekkja allir en það eru ekki allir sem vita að það er auðvelt að sauma húllsaum með saumavél. Það eru 10 mismunandi húllsaumar innbyggðir í vélina 2144 og með því að breyta bæði sporlengd og sporbreidd má einnig ná fram mismunandi áferð.

Fyrir húllsaum verður að nota sérstakar sverð eða „Wing“ nálar en þessar nálar gera nokkurs konar göt á efnið.

Húllsaumur kemur best fram á hörefnum, þar sem hægt er að draga til þráð eða þræði úr efninu.

Ef dregnir eru fleiri þræðir úr efninu og saumað síðan meðfram brúnunum þar sem þræðirnir voru, þá búntar saumurinn þversum þræðina saman.

Mismunur er á tækni mismunandi húllsauma.

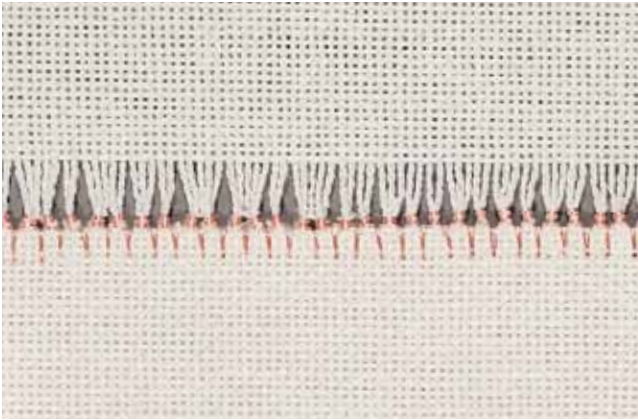
Húllsaumur

Saumar 140, 145 og 146.

Notið „Wing“ nál 130/705 H Wing, í grófleika 100, og dragið enga þræði úr efninu.

Saum 146 er einnig hægt að nota á bogna jaðra þegar verið er að falda.





“Stiga” húllsaumur

Saumar 137, 138, 139, 141, 144.

- Dragið nokkra þræði úr efninu í sömu breidd og gert er þegar þetta er saumað í höndunum
- Saumið síðan meðfram brúnunum með einhverjum af ofangreindum saumum. Nálin verður að stinga rétt út fyrir þræðina vinstra og hægra megin um leið og saumað er til að búnta þræðina saman.

Ráð: Mjög gott er að nota aðgerðina “saumað hægt” þegar þetta er gert.



Fallegur faldur með húllsaum

Þetta er mjög fallegur faldur á borðdúka, munnþurrkur og handklæði.

Nál 130/705 H, í grófleika 80

Saumar 139, 141 og 144.

- Strauið faldinn tvisvar í hentuga breidd.
- Dragið einn eða fleiri þræði úr efninu rétt fyrir ofan faldinn.
- Með einhverjum af ofangreindum saumum er síðan saumað meðfram brúnunum þar sem þræðirnir voru dregnir úr efninu. Nálin verður að stinga rétt út fyrir þræðina hægra megin og búnta þá saman í smá hópa til vinstri.





Krosssaumar

Í gegn um aldirnar hefur krosssaumur ávallt verið mjög vinsæll. Þessi saumur tók jafnan langan tíma og krafðist mikillar handavinnu, en nú er hægt að nota Creative 2144 vélina til að sauma þessi spor.

Hægt er að velja á milli krosssaumsbekkja í minni vélarinnar eða krosssaumsspora, en með þeim er hægt að hanna eigin krosssaumsmynstur. Þessi spor líta eins út og þau hafi verið handsaumuð og henta mjög vel t.d. á dúka, handklæði og fatnað.

Nokkur ráð um krosssaum

- Saumið krosssaum ávallt með því að ýta á takkana „saumað hægt“ og „nálin uppi/niðri“
- Notið saumfót 2A. Bilið á milli rauðu strikanna er jafn stórt og sporin sjálf.

Krosssaumsbekkir 117 - 126

Þessir bekkir eru settir saman úr smærri krosssaumssporum og henta mjög vel til að sauma bekki. Í minni vélarinnar eru þeir í þeirri lengd og breidd sem við mælum með, en þessu er samt hægt að breyta.

Krosssaumsbekkir og spor 127 - 136

Til að sauma stærri krosssaumsmynstur eða fallegan bekk, er hægt að blanda saman einstökum krosssaumssporum og tengja þau saman. Þessa blöndu er síðan hægt að geyma í nokkrum minnum vélarinnar og sauma þau síðan hvert af öðru,

Athugið

Þegar krosssaumssporum er blandað saman, þá er mjög áriðandi að vita hvar byrjunar og endasporin í hverju spori eru staðsett. Krosssaumsspor sem endar á spori til hægri hentar mjög vel til tengingar við spor sem byrjar frá hægri o.s.frv. Byrjunar og endasporin eru merkt á öllum sporunum.



Bútasaumur

Hinn aldagamli bútasaumur samanstendur ávallt af þremur lögum; Margir síbreytilegir hlutir eru saumaðir saman og unnið er eftir formum sem minna á rúmfræðimyndir. Efsta lagið samanstendur af þessum saumuðu bútum, undir þeim er yfirleitt vattefni, sem heft er við bútasauminn á nokkrum stöðum og neðst er síðan heilt efni. Oft er jaðar bútasaumsins síðan bryddaður með þessu neðsta lagi.

* 1/4" bútasaumsfóturinn sem fæst aukalega auðveldar þessa vinnu mjög. Á þessum fæti er fjarlægðin frá nál að ytri brún fótar 1/4" eða 6,35 mm og að innri brún fótarins er hún 1/8" eða 3,15 mm.

- Fyrir fríhendis vinnu er best að nota fríhendisfótinn, sem einnig fæst aukalega, en opið á honum er sérstaklega stórt og sést vinnuflöturinn því betur en með venjulega stoppfætinum.
- Notið bútasauma nr. 15, 16 eða 17. Notið glæran gervitvinna (nylon monofilament) sem yfirtvinna en notið baðmullartvinna eða polyestertvinna á spóluna og í lit, sem hentar við þá liti, sem verið er að sauma. Stíllíð spólutvinnann frekar lausan, þannig að yfirtvinninn geti togað hann auðveldlega upp á réttuna. Þegar sporið er saumað á þrjú lögin af efnunum á eingöngu þrefalda sporið sem myndað er af undirtvinnanum að sjást á réttunni - millisporið hverfur og þannig fær sporið á sig handavinnuútlit.

Og svona er þetta gert:

- Byrjið á því að klippa búтана til, annaðhvort eftir sniðum eða þá eftir eigin hugmyndum og gerið ávallt ráð fyrir 1/4" (6,35 mm) saumfari. (Á tilbúnum sniðum er í flestum tilfellum búið að gera ráð fyrir þessu saumfari).
- Farið eftir leiðbeiningum sem fylgja með sniðunum og saumið búтана saman.
- Strauið síðan saumfarið niður á dekkra efnið af þeim tveim, sem saumuð voru saman.
- Þræðið svo réttuna með nokkrum sporum við vattefnið og neðsta lagið. Venjulegast eru þessi þrjú lög heft saman í höndunum en það er að sjálfsögðu auðveldara að gera þetta með vélinni með því að sauma yfir saumfarið með saumum 15, 16 eða 17.



Vattering

Vatteruð rúmteppi eru vel þekkt og vinsæl víða um heim. Þessi tækni á uppruna sinn að rekja til Ítalíu þar sem hún gengur undir nafninu „trapunto“ en síðan varð þessi aðferð vinsæl meðal landnema í Bandaríkjunum.

Þetta er mjög snyrtileg áferð og samspil flata, sem eru saumaðir og flata sem ekki eru saumaðir. Yfirborðið virkar þar af leiðandi eins og það sé upphleypt. Það er því mjög hentugt að nota saumavélina til að framkvæma þetta.

Í þessu tilfalli er notast við stoppfótinn eða fríhendis bútasaumsfótinn og tækni þar sem efnið er fært fríhendis undir fætinum án þess að nota flytjara vélarinnar. Veljið tvinnalit í sama lit og teppið sjálft.

Og svona er þetta gert:

- Teiknið línur eða skraut með fatakrít að eigin vali á teppi.
- Setjið stoppfótinn eða fríhendis bútasaumsfótinn á fótstöngina og veljið beint spor.
- Staðsetjið nú teppið, sem áður hefur verið þrætt saman með löngum þræðisporum undir fótinn.
- Rúllið teppinu upp hægra megin þannig að það sé auðvelt að færa það til undir fætinum.
- Þegar stigið er á mótstöðuna, þá fer fóturinn sjálfkrafa í stoppstöðu.
- Færið nú teppið á meðalhraða og saumið á meðalhraða eftir línunum sem teiknaðar voru á teppið.

Ráð: Byrjið ávallt út frá miðjunni.



Disklingar með vatteringarsporum

Á Creative disklingum nr. 29 og 50 eru sérhæfð og falleg vatteringarmynstur. Falleg áferð og auðveld í vinnu.

Notið útsaumstækið.


- Klippið út ferkantaða búta ca 25 x 25 cm.
- Setjið vlísefni eða annað styrkingarefni undir efnið.
- Merkið miðju efnisins með fatakrít.
- Spennið efnið í rammann.
- Setjið útsaumsfótinn á fótstöngina.
- Veljið mynstur úr valmyndinni „Útsaumur/disklingur“ og saumið það á efnið í rammanum.
- Síðan er hægt að sauma mismunandi mynstur á mismunandi ferninga.



Útsaumur með tvíburanál

Með tvíburanál er hægt að sauma mjög fallega skrautsauma og þessir saumar verða mjög fallegir í saumbreiddunum 1,6 til 3 mm. Svona útsaumur verður sérstaklega fallegur ef valdir eru saman litir sem falla vel hver að öðrum.

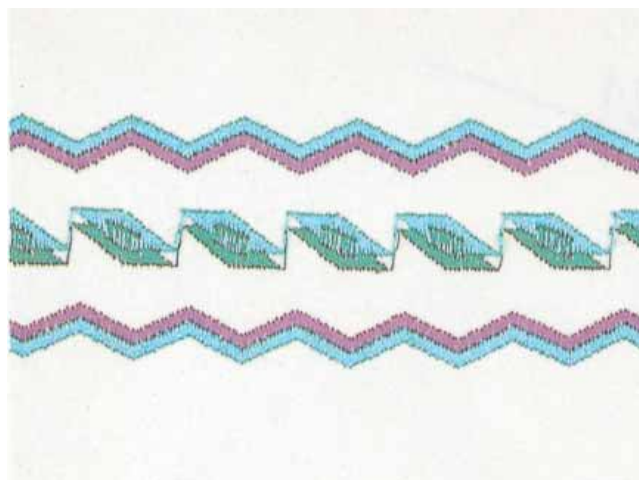
Þegar saumað er með tvíburanál verður fyrst að:

ýta á . Við það er sporbreiddin mjókkuð sjálfkrafa þannig að önnur hvor nálín fari ekki óvart ofan á saumfótinn.

Sjáið bls. 3-9 um þræðingu á tvíburanálum.

Maxi saumar

Ef teiknið fyrir tvíburanálina er virkt, þegar Maxi saumar eru saumaðir, þá er hægt að nota tvíburanál til að ná fram skrautlegum áhrifum. Athugið hinsvegar að nota aðeins tvíburanálar með millibili 1,6 eða 1,8 á milli nálanna, jafnvel þótt hægt sé að velja tvíburanálar með allt upp í 6 mm nálarmillibili í forritinu.





Mjókkun spora „Tapering“

Á engilsaxneskum málum er þessi aðferð að breikka eða mjókka zik zak spor kallað „Tapering“, en með þessari aðferð er hægt að ná fram skemmtilegum áhrifum.

Þetta er tækni þar sem zik zak sporið er mjókkað eða breikkað á meðan saumað er og myndar þar með odda, sem hægt er að hafa annaðhvort í miðjunni eða sitt hvoru megin frá hliðunum.

Með spori nr. 3 er sporbreiddinni breytt út frá miðri nálarstöðu þannig að hægt er að búa til mismunandi odda (reglulegir oddar).

Fyrir samhliða (symmetrical) sauma með 90° og 60° hornum, þá er hægt að sauma eftirtalin mynstur með mjókkun og breikkun;

* 3, 4, 6, 9, 12, 14, 33, 34, 41, 42, 112, 130, 133, 137, 139, 141, 169, 177, 194

Með spori nr. 22 er sporbreiddinni hins vegar breytt þannig að hægri hliðin er ávallt óbreytt en vinstri hliðin mjókkar eða breikkar. Með því að nota takkann fyrir speglun þá er auðvelt að snúa þessu við. Þetta spor er aðallega notað fyrir horn og bekki (óreglulegir oddar).

Fyrir ósamhliða (unsymmetrical) sauma með 90°, 45° og 30° hornum, þá er hægt að sauma eftirtalin mynstur með mjókkun og breikkun;


* 31, 44, 45, 131, 132, 134, 144, 170

Sjálfvirk mjókkun

Reglulegir oddar, saumur nr. 3


Aukið við breidd.

Veljið saum nr. 3. Stillið síðan á zik zak. Ýtið síðan á 

,veljið  og stillið á rétt horn. Zik zak sporið byrjar á 0 og verður síðan breiðara þar til komið er að þeirri breidd, sem stillt var á. Saumið síðan óskaða lengd.

Breiddin minnkuð aftur

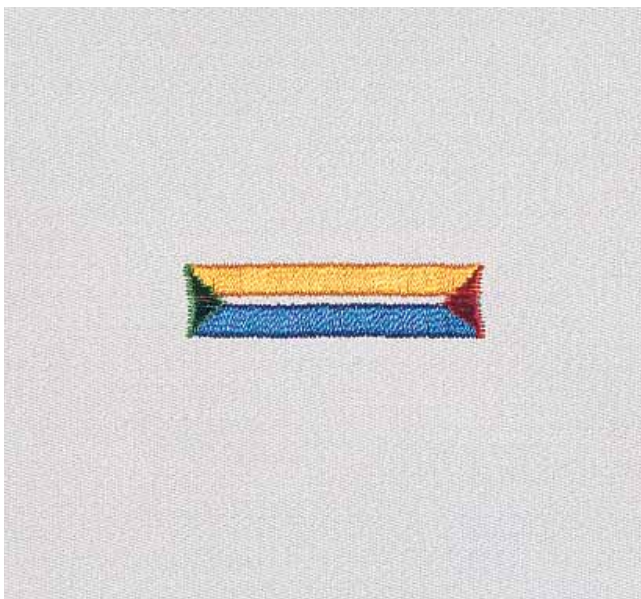
Ýtið á afturábak hnappinn og við það verður zik zak sporið mjókkað niður í 0. Vélin stöðvast með nálina í efninu og hægt er að snúa efninu til að sauma hornið. Stígið aftur á mótstöðuna og sporið breikkar á ný.

Ef ýtt er á , þá byrjar mjókkunin með fyrirfram stilltri s a u m - breidd.

Óreglulegir oddar, saumur nr. 22

Veljið saum 22 og farið að eins og lýst var að ofan.

Með sama teikni er nálarstaðan spegluð.






Skrauthnappagöt

Ef sauma á stórt hnappagat sem tekið verður eftir, þá er þessi aðferð sú rétta fyrir slíkt hnappagat. Hægt er að sauma eins langt hnappagat og óskað er, og þess vegna henta svona göt t.d. mjög vel á frotté og til skreytinga á ýmsan fatnað.

Og svona er þetta gert:

Veljið saum nr. 22.

- Ýtið á . Veljið þá mjókkun sem byrja á með. Í okkar dæmi er það .
- Veljið 45° horn og ýtið á .
- Stillið saumbreiddina á 6 mm.
- Saumið fyrsta legginn í þeirri lengd sem hann á að vera og ýtið síðan á afturábak hnappinn þegar lengdinni er náð. Vélin minnkar þá sporbreiddina í 0 mm.
- Snúið efninu um 90° og saumið heftinguna. Vélin byrjar frá horninu. Saumið ca. 1 mm áfram eftir að vélin er komin á 6 mm breiddina eða á mitt hnappagatið og ýtið þá aftur á afturábak hnappinn. Vélin minnkar breiddina aftur niður í 0 mm.
- Snúið efninu um 90° og saumið seinni legginn á sama hátt.
- Saumið síðan seinni heftinguna eins og lýst var hér að ofan.

Maxi-saumar án útsaumstækisins

Það getur verið mjög fallett að nota Maxi-saumana sem eru innbyggðir í vélina eða Maxi-saumana af disklingunum A og B til að sauma fallega bekki.

- Setjið undirlegg undir efnið til að styrkja það.
- Setjið plastfilmu (Solvly) ofan á efnið og festið bæði undirleggið og filmuna við efnið með tituprjónum. Notið fatakrít áður en það er gert og merkið beina línu þar sem bekkurinn á að koma. Nú er hægt að sauma saumana í óskaðri lengd með saumfæti nr. 8 og notið „saumað hægt“ aðgerðina (40).
- Einnig er hægt að nota úðabrusa með lími og úða á undirleggsefnið og festa sjálft efnið við það. Hér mælum við samt einnig með að nota plastfilmu á réttunni auk undirleggsins. Spennið þetta allt í ramma og saumið mynstrið.

Að saum loknum fjarlægjið þið uppleysanlegu filmuna varlega frá saumnum, en undirleggið er hægt að rífa frá á röngunni. Það sem eftir verður af filmunni á réttunni leysist upp í vatni. t.d. í fyrsta þvotti.

Útsaumstækið



1. Útsaumstækið sett á vélina



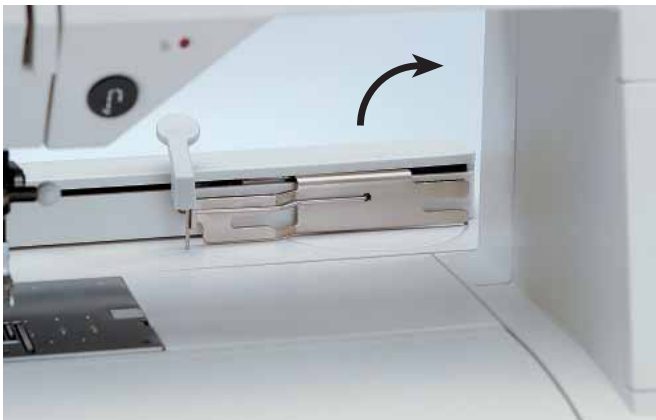
Slökkvið á vélinni

Tengidósinn fyrir útsaumstækið (15) er aftan á vélinni.

Ýtið útsaumstækinu samhliða vélararminum fram á við og tengið það við tengidósina (15).



Aðgætið sérstaklega að stýringin (46) á útsaumstækinu sé á milli grunnplötu vélarinnar og fráarmsins. Þrýstið tækinu eins langt og hægt er.



2. Útsaumsramminn tengdur við tækið

Nú þarf að snúa arminum á útsaumstækinu (51), því í geymslu liggur hann jafnhliða tækinu. Lyftið arminum þar sem snúningsflöturinn er (52) og snúið arminum aftur á bak. Armurinn smellur á réttan stað.





Rennið útsaumsrammanum undir útsaumsfótinn með því að lyfta fætinum eins hátt og hann kemst. Festiskrúfan utan á rammanum á að snúa fram á við og hökin á hliðinni (53) eiga að snúa til hægri.

Rennið nú rammanum samhliða tengistykkinu (49). Rennið honum þar til hann smellur á sinn stað bak við losunartakkann (50).



3. Ramminn fjarlægður

Þegar fjarlægja á rammanum, er ýtt á losunartakkann (50) - honum haldið niðri og ramminn togaður fram á við út úr stýringunni. Fótlyftir verður að vera í efstu stöðu.



4. Útsaumstækið fjarlægt



Slökkvið á vélinni

Snúið arminum á útssaumstækinu aftur í fyrri geymslustöðu. Lyftið arminum þar sem snúningsflöturinn er (52) og snúið honum þar til hann smellur í geymslustöðu jafnhliða tækinu.

Ath: Að rammahaldan standi ekki út úr arminum áður en honum er snúð.

Ýtið á losunartakkann (50) og fjarlægið útsaumstækið aftur á bak og haldið því samhliða vélararminum um leið og það er gert.

Efnið spennt í rammann

Með útsaumstækinu fylgja tveir rammur - einn stór rammi (140 x 225 mm) og einn minni (120 x 115 mm). Þessir rammur henta fyrir svo til hvaða útsaum sem er.

En það er einnig hægt að fá aukalega kringlóttan ramma sem er 80 x 80 mm á stærð. Hann hentar fyrir smærri mynstur á efni og efnisbúta, sem komast ekki í 120 rammann.

Ath: Til að mynstrið saumist betur og haldi sér betur ráðleggjum við eindregið að setja vlísefni undir efnið og spenna það með efninu í rammann. Fyrir mjög þunn og teygjanleg efni ráðleggjum við ennfremur að setja vatnsuppleysanlega filmu (Solvy) ofan á efnið (sjá nánar í upplýsingum um útsauma 6-2).

Efnið og undirleggið verða að vera vel strekkt í rammann. Ef efnið er ekki rétt strekkt í rammann þá hefur það slæm áhrif á útsauminn.

Þetta gæti orsakað að litir saumast hver ofan á annan, jaðarlínur standast ekki á, krumpur koma í útsauminn eða þá að einhver útsaumsflötur sést ekki.



Svona er efnið spennt í rammann

1. Losið um eða fjarlægjið festiskrúfuna á rammanum (57) og takið innri hlutann úr rammanum.
2. Leggið ytri rammann fyrir framan ykkur á borðið og látið hökin á honum (54) snúa til hægri. Skrúfan á honum snýr að ykkur.
3. Leggið undirleggsefnið og síðan efnið ofan á ytri rammann og réttan á efninu á að snúa upp. Ef einnig á að nota vatnsuppleysanlega filmu er hún lögð ofan á efnið. Öll lögin verða að ná út fyrir brúnir ytri rammans.
4. Takið nú innri rammann og þrýstið efnunum ofan í ytri rammann. Herðið síðan aðeins á skrúfunni (57) - takið síðan í efnin og strekkið þau með því að toga lauslega í efnið fyrir utan rammann. Gætið þess að mynda ekki neinar krumpur á útsaumsflötinn eða undirleggsefnin. Rammarnir tveir verða að liggja þétt saman.
5. Þegar efnin liggja slétt í rammanum er skrúfan hert vel.

Ath: Ef slegið er mjög lauslega ofan á spennt efnið, þá ætti fingurinn að hoppa til baka líkt og ef slegið er á trommuskinn.



Ef efnið sem á að sauma út á er of þykkt eða er of lítið til að hægt sé að strekkja það í ramma, þá er gott að nota pappír með lími á. (Heitir Filmoplast og fæst hjá Pfaff umboðinu) (Sjá upplýsingar um útsauma 6-2).

- Pappírinn er strekktur í rammann.
- Notið síðan saumavélanál eða tituprjón og gerið tvær rispur í kross á yfirborð pappírsins. Fjarlægjið síðan efri hlutann og eftir situr þunn límfíla sem er strekkt í rammann.
- Staðsetjið efnið ofan á límfílmuna og saumið.
- Athugið að hægt er að setja bætur yfir lítil göt sem koma á filmuna og nota hana oftast en einu sinni.



Járnklemmur fyrir þunn efni

Fyrir mjög þunn efni eða efni sem ekki er hægt að strekkja nægjanlega vel í rammanna mælum við með að nota járnklemmurnar sem fylgja. Þær tryggja að ytri og innri ramminn séu þétt saman.

Og þetta er það sem gera þarf:

Klemmurnar settar á:

- Spennið efnið og undirleggið í rammann eins og venjulega
- Á lengri hliðum rammans eru fjórar skorur með tveimur rifflum á hverjum stað.
- Festið klemmurnar utan um rammann ofan frá.

Klemmurnar fjarlægðar:

- Ýtið klemmunum upp á við með því að ýta á járnstíttinn.



Útsaumsfóturinn staðsettur

Í útsaumsstöðu liggur fóturinn ekki ofan á efninu heldur er hann mitt á milli efstu og lægstu stöðu. Stígið á mótstöðuna til að lækka fótinn í þessa stöðu.

Útsaumur með útsaumstækinu Hefðbundnar útsaumsaðferðir



Feneyjarsaumur „Richelieu“

Þessi gamli og listræni gatasaumur er saumaður þannig að fyrst er saumað eftir línunum mynstursins með beinum saum - síðan er efnið klippt þar sem götin eiga að vera og að lokum er saumað yfir brúnirnar með þéttu zik zak spori.

Sömu aðferð er mjög auðvelt að gera með saumavélinni.

Við mælum með sérstökum Feneyjarsaumsdisklingum nr. 7 og nr. 25 en á þeim eru nokkur mjög falleg mynstur.

Og svona er þetta gert:

- Setjið undirlegg undir efnið og spennid allt í ramma. Ef um mjög viðkvæm efni er að ræða mælum við einnig með að setja uppleysanlegu filmuna Solvy eða Avalon ofan á efnið.
- Saumið síðan eftir línunum sem búið var að teikna á efnið eða eftir mynstrunum á disklingnum. Hægt er að nota fleiri liti í mynstrið.
- Eftir að búið er að sauma, er undirleggið og filman fjarlægð varlega.
- Nú er klippt varlega með oddmjóum skærum þau svæði sem eiga að vera göt.
- Gætið þess að klippa ekki í tvinnann.





Applíkeringar með útsaumsmynstrum

Það er einnig hægt að sauma tilbúin applíkeringarmynstur sem eru á disklingi nr. 7.

Applíkeringarmynstrin eru merkt með A á yfirlitinu.

- Setjið undirlegg undir efnið.
- Saumið applíkeringarmynstrið.
- Vélin stoppar þegar á að setja applíkeringarefnið í rammann.
- Eftir að búið er að setja applíkeringarefnið á sinn stað eru útlínur mynstursins saumaðar. Vélin sýnir á skjánum hvenær á að klippa umframefnið frá.
- Fjarlægið rammann úr útsaumstækinu og klippið allt umfram efni varlega frá saumuðu útlínunum með oddmjóum skærum.
- Setjið rammann aftur í vélina og látið vélina ljúka við að sauma eftir jöðrum applíkeringarinnar.



Step

Step er ofið efni frá fyrirtækinu Gunold og lítur út eins og það sé allt saumað. Það er mjög gott að sauma út á þetta efni því grunnurinn lítur þá út eins og hann sé líka saumaður.

- Saumið mynstrið þar til vélin lætur vita að setja eigi applíkeringarefnið í rammann.
- Setjið Step efni í staðinn fyrir eitthvað annað applíkeringarefni og saumið á það. Step efnið þarf að vera aðeins stærra en mynstrið sjálft.
- Fjarlægið rammann úr útsaumstækinu og klippið allt umfram efni varlega frá saumuðu útlínunum með oddmjóum skærum.
- Strauið mynstrið sem á að vea á Step efninu en gerið það varlega. Step efnið hefur límkennt yfirborð svo efnin festast saman.

Ráð: Ef sauma á mynstur sem saumuð hafa verið á Step efni á annað efni, þá er best að strauja það á efnið fyrst og sauma síðan eftir jöðrunum með þéttum zik zak sporum (0,2-0,4 mm). Þetta kemur í veg fyrir að rakni úr jöðrum Step efnisins.



Þykk undirleggsefni

Hægt er að fá undirleggsefni í nokkrum þykktum og eru þau ýmist til að strauja á efni, leggja undir efni eða leggja á milli efna. Þau geta gefið útsaumnum þrívíddarútlit og henta fyrir applíkeringar sem þurfa að líta þannig út.

- Setjið efnið í ramma og ef með þarf, venjulegt undirlegg undir efnið.
- Saumið mynstrið þar til vélin stoppar og setja á applíkeringarefnið í rammann. Setjið þykka undirleggið fyrst og síðan applíkeringarefnið ofan á það og saumið eins og



Útsaumur á svampefnið „Puffy“

„Puffy“ efnið er 3 mm þykkt efni sem líkist svampefni. Þegar það er notað næst fram nokkurs konar þrívíddarútlit. Athugið að nota verður tvinna sem er svipaður á litinn og viðkomandi „Puffy“ efni

- Notið blómadisklinginn nr. 36. Athugið að nota eingöngu sauma sem eru með þéttum og breiðum flatsaumssporum því það er eingöngu með slíkum sporum sem þetta þrívíddarútlit næst. Bein spor eyðileggja útlit mynstursins.
- Spennið límpappírinn „Filmoplast“ í rammann og límið efnið sem sauma á ofan á hann.
- Setjið síðan „Puffy“ efnið ofan á efnið sjálft og aðgætið að búturinn þarf að vera aðeins stærrí en mynstrið sem á að sauma. Saumið mynstrið og að saum loknum er umfram efnið, sem nálin er nú búin að skera í sundur fjarlæggt.



„Prisma“ þrívíddarfilma

„Prisma“ þrívíddarfilman er enn eitt efnið frá Gunold. Þetta er efni sem líkist vefnaði en er vinyl efni og ysta lagið er prentuð plastfilma sem er með tveimur litbrigðum þ.e.a.s. hún breytir um lit eftir því hvernig horft er á hana. Þetta getur gefið útsaumnum gljáandi og lifandi útlit. „Prisma“ filman er með góðar brúnir og ekki þarf að kasta brúnirnar á henni og það getur verið skemmtilegt að nota hana í applíkeringar.

- Fjarlægið fyrst pappírinn á röngu filmunnar.
- Klippið filmuna í það lag sem hún á að vera og setjið hana síðan á efni sem búið er að strekkja í ramma.
- Saumið nú það mynstur sem valið var.
- Sé Prisma filman sett beint á límefnið Filmoplast sem spennnt hefur verið í ramma, þá er hægt að sauma út á það án undir-leggsefnis. Þessvegna er það mjög hentugt fyrir merkimiða.
- Það þarf ekkert að gera frekar við efnið eftir sauminn.

Útsaumuð blúnda

Hægt er að búa til fallega blúndu með því að sauma út á uppleysanlegu filmuna (Solvy), en hún var upprunalega hönnuð til að sauma út á þrjónuð og mjög fín efni.

Spennið tvö lög af filmunni í ramma og gætið að því að filmurnar þurfa að vera vel spenntar. Saumið mynstrið sem nota á og klippið síðan umfram efnið frá en hafið breiðan jaðar.

Setjið þetta síðan í volgt vatn þar til filman hefur alveg leystst upp. Perrið blúnduna og leggið hana síðan á hvítan pappír til að þorna alveg.

Síðan er hægt að festa blúnduna við efni, sauma fleiri blúndur saman með mjóum zik zak sporum, eða saumað blúnduna á efni.





Útsaumur á mjög þunn efni

Ef sauma á út á mjög þunn efni eins og chiffon, organza eða silki, þá mælum við með eftirfarnadi undirbúningi áður en byrjað er að sauma.

- Setjið þetta þunna efni á milli tveggja laga af uppleysanlegri filmu (Solvly) og spennið öll þrjú lögin í ramma. Efnið er þar með orðið stöðugt í rammanum og filman leysist síðan upp í vatni.
- Annar kostur er sá að spenna límeefnið Filmoplast í rammann og líma síðan þunna efnið ofan á. (sjá 6-2). Ef saumað er í mjög þunn og viðkvæm efni mælum við meira að segja með því að leggja vatnsuppleysanlegu filmuna (Solvly) ofan á efnið.
- Enn annar möguleiki er sá að nota þykkara efni og klippa í það „glugga“ sem er ca. 2 cm. stærri en mynstrið sem sauma á. Taka síðan þunna efnið sem sauma á og spenna bæði efnin í rammann. Á þennan hátt er hægt að spenna þunn efni örugglega í rammann.

Ef sauma á mynstur sem eru með mjög þétt spor, þá ráðleggjum við ennfremur að setja undirleggsefni undir rammann.

- Saumið t.d. fuglamynstrið sem sýnt er hér að ofan, en það er á disklingi 45. Við mælum með að ýta á hnappinn „saumað hægt“ þegar þetta er saumað.

Útsaumur á fínprjónuð efni eins og jersey

Það er einnig auðvelt að sauma út á þessi þunnu og teygjanlegu efni - bara ef þau eru rétt undirbúin og réttar aðferðir notaðar.

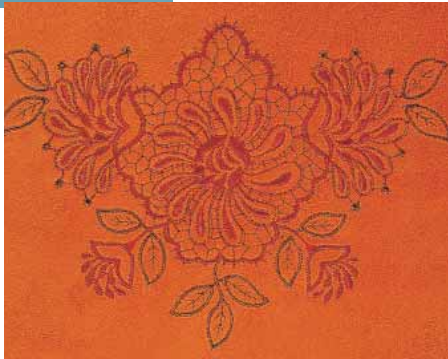
- Spennið límeefnið „Filmoplast“ í rammann - fjarlægið pappírinn ofan á því og límið efnið á yfirborðið í samræmi við hvernig lykkjurnar snúa og gætið vel að því að efnið sé rétt í rammanum.
- Að auki mælum við eindregið með því að nota vatnsuppleysanlegu filmuna (Solvly) ofan á efnið. Saumið síðan með jersey nál þ.e.a.s. nál með kúluoddi.
- Ef spenna á svona efni í ramma, er farið eins að og lýst er hér til hliðar. Ef ramminn skilur eftir far á efninu, er straujað með mikilli gufu á röngunni.



Útsaumur á frotté

Auðvelt er að sauma út á frotté efni og önnur lík efni sem eru með stórar lykkjur. Það er bæði hægt að nota Maxi saumana og mörg mynstur af disklingunum í svona útsaum.

- Ef frotté-efnið er of þykkt til að hægt sé að spenna það í ramma, þá er límeefnið Filmoplast einfaldlega spennt í rammann og efnið límt ofan á það.
- Nælið eða þræðið vatnsuppleysanlegu filmuna Filmoplast ofan á efnið til að hylja lykkjurnar í efninu.
- Síðan er hægt að sauma mynstrið. Ef efnið er mjög þykkt þá er e.t.v. betra að velja „saumað hægt“.



Útsaumur á leður

Það er ekki hægt að spenna leður í ramma, því það er ekki hægt að fjarlægja förin eftir rammann.

- Spennið límpappírinn Filmoplast í rammann, fjarlægjið pappírinn að ofan og límið leðrið á límyfirborðið.
- Athugið að leðrið krumpist ekki þegar það er sett á límpappírinn. Ef leðrið er mjög þykkt eða hart þá er best að ýta á hnappinn „saumað hægt“ (40) áður en byrjað er að sauma, og einnig að stækka mynstrið til að forðast nálarbrot og sauma ekki of þétt því þá koma of mörg göt í leðrið.

Athugið: Notið EKKI leðurnálar við útsaum á leðri.




Útsaumur á flauel og flos.

Það ætti ekki að spenna þessi efni í ramma, því það er mjög erfitt að fjarlægja farið eftir rammann. Notið límpappírinn Filmoplast og farið að eins og lýst var á útsaum á frotté.



Útsaumur á ofin efni

- Merkið fyrir miðju merkisins (LION) á efnið sem á að sauma það á.
- Spennið límpappírinn Filmoplast í rammann og setjið efnið á límpappírinn þannig að lykkjurnar snúi rétt.
- Einnig er hægt að nota lím á úðabrúsa og úða því á venjulegt undirlegg.
- Veljið mynstrið og staðsetjið byrjunina með því að ýta á .
- Síðan er hægt að sauma mynstrið.



Útsaumur á litla búta

- Eigi að sauma út á einhverja litla fleti eins og t.d. brjóstvasa, horn á munnþurrku, en ekki er hægt að spenna efnið í ramma, þá er tilvalið að nota límpappírinn Filmoplast og líma fletina á hann.
- Merkið staðinn þar sem mynstrið á að byrja - staðsetjið nálina beint fyrir ofan þann stað og byrjið að sauma.



Vattstunga með mynstrum af disklingum

- Með mynstum af disklingum 29 og 50 er hægt að sauma vattstunga á einfaldan og fljótlegan hátt.
- Setjið undirlegg og þykkt vílífefni undir efnið.
- Merkið fyrir miðju mynstursins með fatakrít.
- Spennið öll þrjú lögin í ramma - ef þau eru of þykk, þá verður að þræða lögin þrjú saman, þannig að saumflöturinn verði eins stór og ramminn sjálfur. Spennið síðan límpappírinn Filmoplast í rammann og límið þetta á hann.
- Þá er hægt að sauma mynstrið.

Útsaumshjálpin

Útsaums sniðmátið

Með vélinni fylgir sniðmát, sem auðveldar að merkja fyrir réttum byrjunarstöðum á efni fyrir þau mynstur sem á að nota.

Þegar sniðmátið er notað verður að gæta þess að nafnið PFAFF snúi upp og snúi þannig að hægt sé að lesa það og að úrtökin tvö séu í vinstri hornunum.

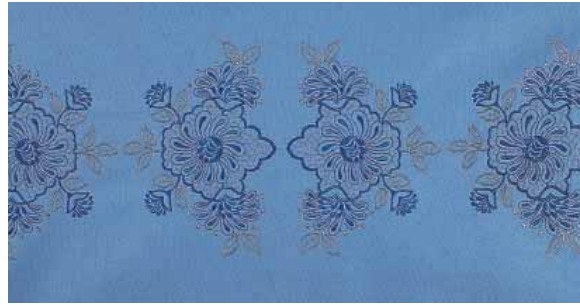
Útsaumsflöturinn á hringrammanum er merktur og sniðmátið hefur mælikvarða í tommum og cm.

Útsaumsflöturinn er merktur með raufum.

Notið fatakrít til að merkja fyrir útsaumsfletinum í gegn um raufarnar sem eru á öllum hliðum og í miðju saumvátsins.



Mynstur sameinuð með því að færa rammann



Í okkar dæmi er mynstur nr. 11 af creative disklingnum 300. Við náðum í einstöku mynstrin með því að ýta á „útsaums/disklings“ valmyndina og staðsettum það innan rammans.

Við höfum staðsett mynstrið við hægri neðri brún útsaumsflatarins og hliðarspeglað það.

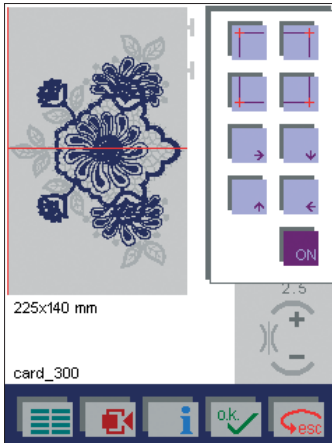
- Saumið fyrsta mynstrið.


Efnið færtil í rammanum til að búa til stærra mynstur en kemst í rammanum.





- Fjarlægjið útsaumarammann af útsaumstækinu.
- Setjið sniðmátið í rammanum og notið fatakrít til að merkja útlínur mynstursins hægra megin og neðst á saumað efnið. Fjarlægjið sniðmátið.
- Þegar búið er að staðsetja fyrsta mynstrið í hægra horninu, þá eru strikaðar bæði lóðréttar og láréttar línur sem mætast í horninu.
- Þessar línur eru viðmiðunarlínur fyrir næsta mynstur.
- Lóðréttan línun er byrjunin á næsta mynstri og láréttan línun er lægsta brún mynstursins.
- Notið nú sniðmátið til að færa og spenna efnið aftur á réttan stað í rammanum þannig að raufarnar í sniðmátiinu séu jafnar strikunum á efniinu.


Mynstur staðsett aftur eftir að hafa verið spennt í ramma



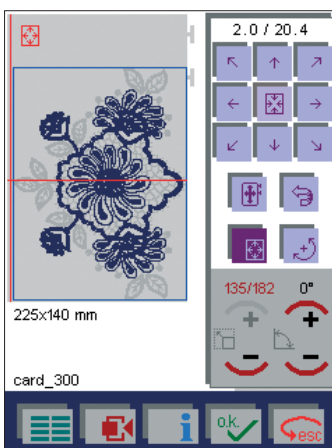
Hliðarspeglið mynstur nr. 11 á ný og ýtið á .


Ýtið á  og með því að snerta mynstrið sjálft á skjánum, setjið þið kross-hárs-bendilinn (rammi/nál) á þann stað í mynstrinu þar sem mynstrið á að tengjast mynstrinu sem var saumað áður.


Færið kross-hárs-bendilinn á nákvæmlega réttan stað með  teiknunum.

Ýtið á  til að loka glugganum; kross-hárs-bendillinn, ramminn og þar af leiðandi einnig nálin verða á síðast valda staðnum.

Nú er hægt að staðsetja núverandi mynstur mjög nákvæm-




lega með því að snerta  teiknið.

Ef þið snertið  teiknið, þá getið þið staðsett mynstrið í rammanum með fingri á skjánum.

Athugið staðsetningu spennta efnisins með því að láta nálin stinga niður í það.

Stillið nákvæmlega með örvarteiknunum .

Ef nálin stingur í mynstrið sem búið var að sauma á þeim stað þar sem núverandi mynstur á að bætast við, þá gerið aðgerðina  óvirka og lokið samtalsglugganum.



- Saumið mynstur nr. 2. Því verður nú sjálfkrafa bætt við mynstur nr. 1. Haldið áfram á sama hátt til að blanda saman mynstrum 3 og 4....

Í valmyndinni „mynsturraðir/mynstrum blandað saman (sequence/combination)” getið þið safnað saman nokkrum mynstrum í eina heild innan rammastærðar og vistað hana til frambúðar.

Notið útsaums sniðmátið og  aðgerðina til að staðsetja nokkur mynstur á einn flöt til að búa til stórt mynstur.

Ráð: Einnig er hægt að velja einstök mynstur í valmyndinni “mynsturraðir/mynstrum blandað saman (sequence/combination)” og vista þau. Ef þið breytið stillingum á mynstrum (eins og að spegla þau, snúa þeim, fara í kring um þau) þá vistast þær stillingar einnig.

Á þennan hátt getið þið ávallt kallað fram slíkt breytt mynstur til að sauma það á ný. jafnvel þótt slökkt hafi verið á vélinni í millitíðinni.



Orð og setningar sameinuð með því að færa útsaumsrammann.

Ef halda á áfram að sauma texta í áframhaldandi röð út fyrir rammann, þá verður að skipta setningunni í kafla áður en hún er sett í vélina.

- Hægt er að hanna þessa sérstæðu kafla hvern á fætur öðrum á skjánum og geyma þá síðan undir mismunandi nöfnum í minni vélarinnar og þeir geymast þar þótt slökkt sé á vélinni.
- Eða útbúa þessa kafla einn í einu og sauma þá án þess að vista þá í minni vélarinnar (sjá blanda saman mynstur með því að færa rammann).

Setjið útsaumsrammann á vélina áður en hönnuð setning er staðfest. Það er gert til að vera viss um að staðsetning setningar-innar sem sýnd er í „rammanum“ á skjánum sé sú sama og staðsetningin á efninu sem á að sauma.

Efnið undirbúið fyrir útsaum

Strikið línu á efnið, þar sem textinn á að vera staðsettur og hafið línuna lengri en textinn er.

Pegar efnið er spennt í stóra rammann, þá á línun að vera staðsett.


í miðjum rammanum og liggja langsum í honum.

Setjið sniðmátið í rammann til að fullvissa ykkur um að línun sé alveg bein. Línun á að vera undir raufunum í miðju sniðmátsins.



Textinn vistaður í skrá

Í valmyndinni „saumaraðir/útsaumsraðir (embroidery combination)“, er ílagssvæðið fyrir „stafróf (alphabets)“ opnað og þar er skrifaður fyrsti hlutinn af setningunni (frekari upplýsingar um hvernig eigi að skrifa á texta eru í kafla 4 / bls. 4-11, 4-18).


Ef staðfest er með , þá kemur þessi hluti á skjáinn.

Við höfum skipt setningunni í tvo hluta.


- creative 2144—embroider
- your imagination


Staðsetjið setninguna á miðja línuna sem teiknuð var á efnið og er nú í miðjum rammanum langsum.


Færið setninguna niður að neðri hluta útsaumsflatarins.

Ef ýtt er á  teiknið og síðan á „vista sem (save as)“, þá opnast valmyndin til að gefa henni nafn. Gefið rununni nafn og veljið skrána sem á að geyma þennan hluta.


Sláið inn nafn fyrir fyrsta hlutann. Við getum kallað hann „2144embr“ og vistið hann í skránni „slagorð (slogan)“. Við höfum búið þessa skrá til áður í „Creative Data Manager“ (sjá einnig bls. 4-38).

Með  teikninu opnið þið gluggann til að velja skrána. Notið síðan örvartakkana til að velja skrána „slagorð (slo-

gan)“ í vélinni og ýtið síðan á  teiknið. Glugginn lokast og skráinn hefur verið valin.

Staðfestið með því að ýta á .

Fyrsti hlutinn er nú vistaður í „slagorð“ undir nafninu „2144embr“.

Með  er hægt að fara aftur á ílagssvæðið fyrir „stafróf“ og skrifa þar næsta hluta. Við notum „your imagination“.

Ef þetta er staðfest með , þá opnast skjáinn.


Staðsetjið þennan hluta einnig á línuna í miðjum rammanum.

Færið þennan hluta upp að efri hluta útsaumsrammans.

Vistið nú einnig þennan hluta í skrána „slagorð“ og gefið honum nafn.

Sannreynið að báðir hlutarnir séu staðsettir í miðjum rammanum og á teiknuðu línunni og í efri hluta útsaumsflatarins.

Orð og setningar sem eru lengri en ramminn sameinuð

- Ýtið á  teiknið og „opnið“ til að kalla fram fyrri hlutann af setningunni úr minni vélarinnar. (úr skránni “Slogan”) þannig að hún komi upp á skjáinn.
- Saumið þennan hluta.


**Efnið fært til og sett afur í rammann til að sauma setningar sem voru utan hans**


Setjið sniðmátið í rammann og merkið fyrir útlínu útsaumsflatarins með fatakrít eða töfrapenna. Sjálfkrafa kemur mjór kross við neðri brúnina þar sem lóðréttu línan er teiknuð. Þessi kross er byrjunarstaður fyrir næsta hluta.


- Notið nú sniðmátið og færið efnið til í rammanum þannig að miðraufar sniðmátsins séu alveg jafnar lóðréttu línunni.

Eftir að hafa spennt efnið aftur í rammann, þá verða láréttu línurnar á efninu að vera innan útsaumsflatarins.



- Ýtið á  og “Open” til að kalla fram seinni hlutann af setningunni úr minni vélarinnar (úr skránni “slagorð”) þannig að hún komi upp á skjáinn.

Með aðgerðinni  staðsetjið þið nú fína krossinn á tengi punktinn á orðunum.

Með aðgerðinni  staðsetjið þið núverandi texta þannig að hann falli að eldri textanum. (Sjá “staðsetjið mynstur eftir að hafa spennt efnið aftur í rammann“, bls. 6-23.)

- Saumið nú annan hlutann. Hann verður nú staðsettur sjálf-virkt við fyrsta hlutann.



Mynstrum blandað saman

Á fjöldamörgum creative disklingum sem við bjóðum upp á eru m.a. mynstur sem eru hönnuð þannig að þau eru í tveimur hlutum og síðan hægt að tengja þau saman. Þau eru öll merkt með tengipunkti.

Síðasta sporið á fyrri mynstrinu táknar sameiginlegan tengipunkt fyrir bæði mynstrin.

Tengipunkturinn er langt spor í lok fyrri mynstursins og einnig í byrjun seinna mynstursins og er staðsett á ytri brún samtengingarinnar.

Þessi mynstur hafa verið sérhönnuð fyrir stóra „Creative Fantasy Big“ rammann, og hægt að sauma þau með þessari vél.

Við greinum á milli tveggja flokka:

- Mynstra sem eru í tveimur hlutum.
- Endalausra bekkja, sem alltaf enda með tengispori og hægt er að tengja saman eins oft og óskað er.


Samtenging mynstra í rammanum

Undirbúningur efnis

Notið fatakrít til að strika línu á efnið í þá átt sem mynstrið eða bekkurinn á að vera saumaður.


Strikið er til viðmiðunar þegar efnið er spennt í rammann

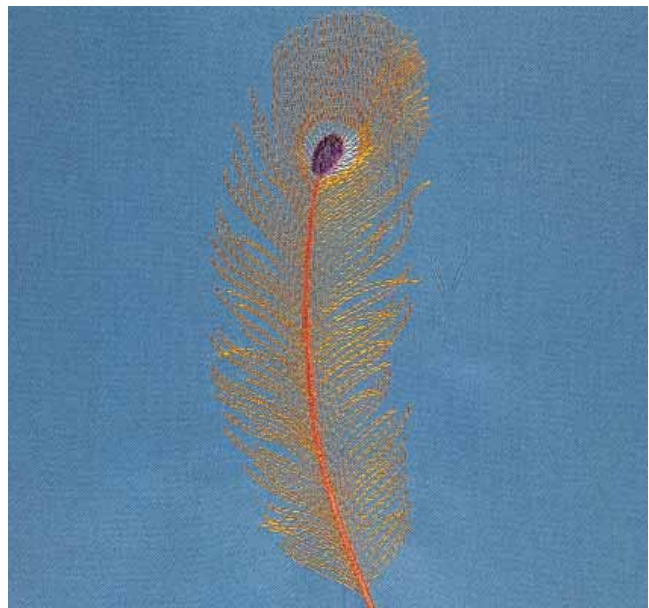
Þegar efnið er spennt í rammann verður að gæta þess að strikið fari í gegn um miðjan rammann. Gott er að hafa rauðfarnar í rammanum til viðmiðunar.

- Veljið mynstrið sem hefur númerið „1“ af disklingnum. Við höfum valið mynstur af disklingi 52 / „mynstur sem blandað er saman“.
- Staðsetjið það í rammann og þegar það er gert má ekki spegla það á lengdina, því það endar með tengispori.
- Veljið nú mynstrið sem merkt er „2“, og þetta mynstur má heldur ekki spegla langsum.
- Staðsetjið þetta mynstur á móti fyrri mynstrinu.
- Ýtið á  til að stækka flötinn á skjánum og þar sem þessi tvö mynstur eiga að tengjast.
- Saumið fyrri hlutann.
- Vélin stöðvast eftir að hafa saumað tengisporið

Ráð: Togið ekki í tvinnann í tengisporinu.



- Seinna mynstrið er nú sýnt sem merkt og nálin er í stöðu þar sem tengisporið fyrir mynstrið er.
- Sannreynið nú hvort nálin stingur niður þar sem tengisporið úr fyrri mynstrinu er.
- Ef tengisporið er rétt, tengist seinna mynstrið nákvæmlega við fyrsta mynstrið.
- Ef nálin stingur ekki rétt niður í tengisporið í fyrri mynstrinu er ýtt á  og mynstrið færð til þar til nálin er beint fyrir ofan tengisporið.
- Saumið nú seinni hlutann.





Endalausir bekkir sem eru lengri en ramminn

Sum mynstur henta vel í endalausá bekki og þessi mynstur eru merkt með stafnum E. Þessi mynstur eru með tengispori í byrjun og enda mynstursins.

Á þennan hátt er hægt að sauma endalausá bekki.

Á disklingi geta verið mynstur fyrir endalausá bekki sem samanstanda af tveimur hlutum. Ef svo er, þá stöðvast vélin eftir að hafa saumað tengisporið í fyrra mynstrinu. Ef stigið er aftur á mótstöðuna þá saumar vélin sjálfkrafa seinni hlutann af þessu mynstri. Þannig má staðsetja fyrri hluta slíks mynsturs á horni þar sem snúa þarf efninu.


Undirbúningur efnis

Notið fatakrít til að strika línu á efnið í þá átt sem bekkurinn á að saumast. Strikið er til viðmiðunar þegar efnið er spennt í rammann.

Saumið nú endalausá bekkinn eins og lýst er í „mynstrum blandað saman“.

Þegar efnið er spennt í rammann verður að gæta þess að strikið fari í gegn um miðjan rammann. Gott er að hafa raufarnar í rammanum til viðmiðunar.

Okkar dæmi er um endalausá bekk af creative disklingnum 300 og er með tvískiptu mynstri.

- Vélin stöðvast eftir að hafa saumað fyrra mynstrið.
- Ef stigið er aftur á mótstöðuna, heldur vélin áfram að sauma.
- Færið efni til í rammanum, þannig að að færast svo til um rammalengdina.
- Gætið þess vel að tengipunktur mynstranna séu staðsettir við efri brún rammans en innan útsaumsflatarins. Notið sniðmátið til aðstoðar.
- Gætið þess einnig að raufarnar á mátinu liggi ofan á teiknuðu línunni.
- Ef ýtt er á „saumar byrji aftur“ (stitch restart) þá fer vélin sjálfkrafa á tengipunktinn.
- Athugið að nálin sé staðsett nákvæmlega fyrir ofan tengipunktinn.
- Ef svo er ekki ýtið þá á , og færið mynstrið til, þar til nálin er beint fyrir ofan tengipunktinn.
- Saumið næsta kafla í bekknum.
- Ef skipt er um mynstur t.d. til að sauma fyrir horn þá þarf að gæta þess að nálin sé rétt staðsett.



Fylgihlutir



Venjulegur saumfótur nr. 0 A

Nr.: 820 244-096



Útsaumsfótur nr. 1 A (fyrir efri flytjara)

Nr.: 820 254-096



Útsaumsfótur nr. 2 A (ekki fyrir efri flytjara)

Nr.: 820 260-096



Útsaumsfótur nr. 8 (ekki fyrir efri efri flytjara)

Nr.: 820 259-096



Blindsaums og overlockfótur Nr. 3

Nr.: 820 256-096

**Rennilása og jaðarfótur Nr. 4**

Nr.: 820 248-096

**Hnappagatafótur Nr. 5 A**

Nr.: 820 299-096

**“Sensormatic” mælistika fyrir hnappagöt Nr. 10**

Nr.: 820 294-096

**Stoppfótur Nr. 6**

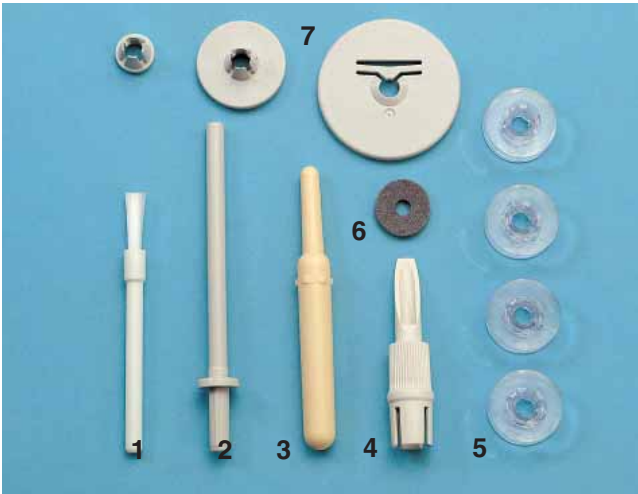
Nr.: 820 243-096

**Faldfótur Nr. 7**

Nr.: 820 249-096

**Jaðarstýring Nr. 3**

Nr. 820 251-096

**1. Bursti**

Nr.: 93-847-979-91

2. Aukakeflispinni**3. Sprettihnífur**

Nr.: 99-053-016-91

4. Peru og stingplötuskiptir

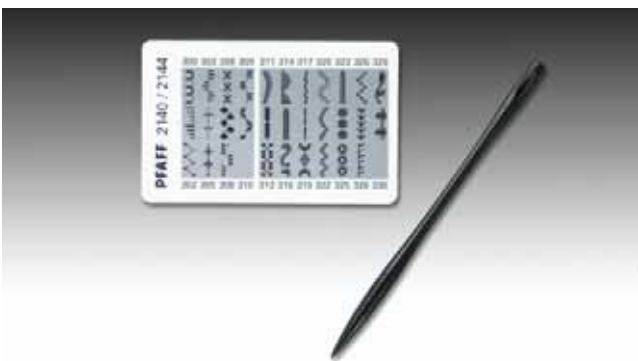
Nr.: 93-038 920-91

5. Spólur**6. Filtskífa****7. Skífur fyrir tvinnakefli****Hnéspaði**

Nr.: 93-039-128-05, 93-039-129-44

Hnitpenni

Nr. 412 69 34-01

**Saumakort – gömul bútaumsspor og handavinnu útsaumsspor**

Nr. 412 74 69-03

Skráarhjálp

Með því að nota þessa skráarhjálp er mögulegt að hlaða niður mynstrum af netinu beint inn á saumavélina 2144 án aðstoðar eða tengingar við tölvuforrit.

Nr. 412 84 16-96



Útsaumstækið



Útsaumsrammar

Ferhyrndur rammi 140x225 mm (sjá mynd)

Nr: 93-039-340-44-000

Kringlóttur rammi 115x120 mm

Nr: 93-039-343-44-000

Sniðmát fyrir útsaum

Nr: 93-039-351-05-000

Smellur

Nr: 41-268-150-20



“Creative fantasy” útsaumsfótur

Nr: 820 28-096 Creative disklingur nr. 300



Kapall

Nr: 412 85 90-96

Aukahlutir

Þessi tafla er fyrir ýmsa aukahluti fyrir sérstaka sauma.

Þessir aukahlutir fást hjá PFAFF umboðinu

Lýsing	Hlutur nr.	Notkun
Applíkeringarfótur	820 214-096	Fyrir applíkeringar
Opinn 9 mm applíkeringarfótur	820 213-096	Fyrir applíkeringar
Lekfótur með 5 raufum (fyrir tvíburanálar 130/705 H-ZWI, 1.6 - 2.0 mm.)	820 226-096	Fyrir bísenlek á þunn og meðalþunn efni (nál í grófleika: 80)
Lekfótur með 7 raufum (fyrir tvíburanálar 130/705 H-ZWI, 1.6 - 2.0 mm.)	820 227 096	
Lektungur (2 stk.)	820 223-096	
Lekútsaumsfótur með stýringu, 9 mm	820 225-096	Til að sauma út í bilin á milli lekanna
Stýring fyrir vöndulspor (Faggot)	820 228-096	Til að sauma saman tvo jaðra með húllsaumsútliti
Fingurvörn fyrir bútautum	820 236-096	Fyrir alla sauma
Kögurfótur	820 232-096	Til að sauma kögur
Fríhendis bútautumsfótur	820 242-096	Fyrir bútautum og útsaum
Þriðji keflispinninn	93-033 063-44-000	Fyrir sauma með þríburanál
Fótur fyrir beinan saum (fyrir efri flytjara)	820 235-096	Aðvörðun! Aðeins fyrir beinan saum með sporlegu í miðju.
Skyrtusaumsfótur 4.5 mm	820 218-096	Fyrir skyrtusauma á þunnum og meðalþykkum efnum
Skyrtusaumsfótur 6.5 mm	820 219-096	
Snúrufótur	820 234-096	Fyrir snúrusaum
Rykkingarfótur (plast)	820 231-096	Til að rykkja mjög þunn efni
Rykkingarfótur (járn)	820 233-096	Til að rykkja þunn og meðalþykk efni - Er með hærra bil undir fótinn
Snúru og bandfótur	820 230-096	Til að sauma yfir snúrur og gróft band
7/9 Snúrufótur	820 022-096	Fótur fyrir allt að 7 og 9 finar snúrur
Gatasaumsplata Ø 4,5 mm	820 238-096	Fyrir gatasaum
Gatasaumsplata Ø 6,5 mm	820 237-096	
Gatasaumsplata Ø 8,5 mm	820 275-096	

Lýsing	Hlutur nr.	Notkun
Rykkingar og fellingafótur	820 255-096	Til að rykkja og fella efni með reglulegu millibili. Aðvörun:! Aðeins fyrir beint spor og sporlegu í miðju.
Bútasaums / jaðarstýring	820 279-096	Fyrir bútasaum og jaðarstungur
Bútasaums og vattsaumsfótur	820 212-096	Fyfir bútasaum og jaðarstungur
Bútasaums og vattsaumsfótur (fyrir efri flytjara)	820 211-096	Fyrir bútasaum og jaðarstungur
Rúllufótur	820 220-096	Til að sauma leður
Kringlóttur útsaumsrammi 80	820 007-096	Fyrir útsauma á mynstrum - stærð 80 x 80 mm.
Stingplata með kringlóttu gati	820 247-096	Fyrir beina sauma á mjög fínum og gljúpum efnum (silki, jersey o.s.frv.). Aðvörun! Aðeins fyrir beint spor og sporlegu í miðju.
Faldfótur 4 mm. (fyrir efri flytjara)	820 221-096	Til að falda jaðra
Jaðarfótur með stýriplötu	820 217-096	Til að sauma saman jaðar við jaðar - til að sauma stungusauma þétt við jaðar o.þ.h.
Skábandafótur (fjarlægð fóthölduna)	820 245-096	Til að brydda jaðra með skáböndum
Fótur fyrir prjónakanta	820 216-096	Til að sauma prjónuð efni
Húðaður útsaumsfótur (fyrir efri flytjara) (og allt að 6 mm. breitt spor)	820 240-096	Fyrir útsaum á leður. Aðvörun! Hámarksbreidd á spori er 6 mm.
Húðaður útsaumsfótur (fyrir efri flytjara) (og allt að 9 mm. breitt spor)	820 277-096	Fyrir útsaum á erfið efni eins og leður, plast o.þ.h.
Húðaður útsaumsfótur	820 239-096	Fyrir útsauma allt að 9 mm. breidd
Hringsaumaáhalld	820 246-096	Fyrir hringsauma

Á næstu blaðsíðum lýsum við notkun nokkurra þessara fóta



Applíkeringarfótur

Það er fljótlegt að sauma applíkeringar og þær geta verið mjög skemmtilegar og fallegar. Með mismunandi efnum og litum er alltaf hægt að ná fram nýjum og nýjum áferðum. Best er að nota applíkeringarfót því hann er með rauf að neðan.

- Setjið applíkeringarfótinn á fóthölduna.
- Teiknið mynstrið á röngu efnisins og athugið að ef sauma á bókstafi þá verða þeir að snúa öfugt. Einnig er hægt að teikna þetta á vísofix, sem straujað er svo á applíkeringarefnið.
- Strauið vísofixið á röngu applíkeringarefnisins og best er að eins liggja í applíkeringarefninu og efninu sem saumað er á. Klippið bútinn út eins og hann á að vera og takið pappírinn af röngunni.
- Staðsetjið applíkeringarefnið á aðalefnið og strauði það á sinn stað.
- Setjið undirleggsefni undir bæði efnin.
- Saumið nú eftir brúnunum með mjóum en þéttum zik zak sporum. Athugið að nálin verður alltaf að stinga út fyrir applíkeringarefni í öðru sporinu til að hylja brúnina vel. Gott er að ýta á „nálin niður“ því þá er auðveldara að sauma krappar beygjur og fyrir horn.

Saumar Nr: 3 eða 10

Sporlengd: 0.3 mm

Sporbreidd: 1.5 – 2 mm

Opinn applíkeringarfótur

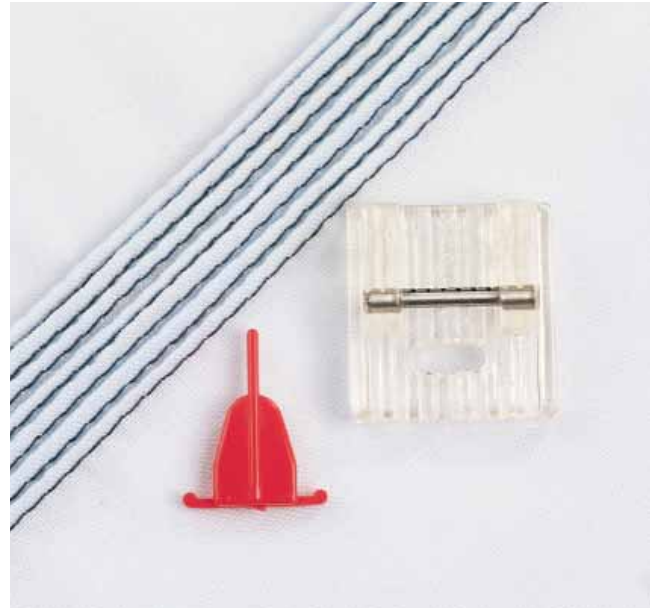
Applíkeringar geta verið mjög fallegar sem skraut á ýmsan fatnað, dúka o.fl. Ef nota á opna applíkeringarfótinn með saum 18, þá næst fram áferð sem líkist handavinnu.

- Klippið út applíkeringarbútana og gerið ekki ráð fyrir neinu saumfari.
- Strauið vísofix á rönguna. Takið pappírinn af og strauði applíkeringarbútinn á þann stað sem hann á að vera.
- Setjið opna applíkeringarfótinn á vélina.
- Veljið saum 18 og stýrið nú efninu þannig að brúnin á applíkeringarbútnum renni meðfram hægri brún fótarins. Við þetta næst fram áferð sem líkist handavinnuspori. Beina sporið svo til hverfur í brúnina og við það næst fram þetta fallega útlit.

Saumur Nr: 18

Sporlengd: 2.5 mm

Sporbreidd: 1.5 mm



Bísenlek

Þessa sígildu sauma er mjög gott að nota t.d. á þunn baðmullar og ullarefni og einnig á þunnt léreft.

- Setjið lekfót á vélina
- Setjið tvíburanál 130/705 H-ZWI með nálar millibili 1.6 eða 2.0 mm í nálarhölduna (nál í grófleika 80).
- Þræðið síðan tvo þræði í vélina (sjá bls. 2-11).
- Saumið fyrsta lekið. Þegar næsta lek er saumað er það fyrsta látið renna í einhverri af næstu raufum fótans til að fá rétt millibil á milli lekanna.

Saumur Nr: 1

Sporlengd: 2.5 mm

Ráð: Til að fá góð bísenlek, þá er hægt að festa svokallaða bísentungu í raufina framan á stingplötunni. Þessi tunga ýtir aðeins undir efnið og tryggir að lekið myndist betur.

Fyrir þunn efni er best að nota bísenfót með 7 raufum og litla bísentungu, en fyrir aðeins grófari efni er betra að nota fót með 5 raufum og grófari bísentungu.

Einnig er gott að sauma þráð inn í lekið til að gera það sterkara og áferðarfallegra. Snúran er þá þrædd í gegn um raufina fyrir framan stingplötuna og síðan upp um kringlóttu gatið fyrir framan nálarraufina á stingplötunni. Keflið með þræðinum getur legið fyrir framan vélina eða undir arminum.

Ef þráður er notaður er bísentungan að sjálfsögðu ekki notuð um leið.

- Fjarlægjið stingplötuna.
- Þræðið þráðinn neðan frá í gegn um kringlóttu gatið á stingplötunni.
- Setjið stingplötuna aftur á vélina og látið þráðinn liggja út um raufina sem er undir stingplötunni framanverðri.
- Togið lauslega í efnið um leið og saumað er, því þráðurinn heldur aðeins á móti flutningi vélarinnar.



Bísen og útsaumsfótur

Með þessum fæti er hægt að sauma bísenlek með 5 til 11 mm. millibili, og síðan er hægt að nota sama fótinn til að sauma 6 til 9mm breið mynstur á milli bísenlekanna.

- Setjið fótinn á fóthölduna. Athugið að það er hægt að láta hann snúa í báðar áttir.
- Setjið tvíburanál með nálar millibili 1,6 eða 2,0 mm í nálarhölduna
- Þræðið svo tvo þræði í vélina (sjá bls. 2-11).
- Stillið undirtvinnaspennuna aðeins stíffari með því að herða á riffluðu skrúfunni á spóluhúsinu og saumið fyrra lekið með eða án undirleggspráðar. (sjá bls. 7-7).
- Þegar seinna lekið er saumað er það fyrra látið renna í raufinni sem er yst á fætinum. Á þann hátt er hægt að fá rétta breidd á milli lekanna til að geta saumað mynstur á milli þeirra.
- Saumið öll þau lek sem sauma á.
- Setjið nú venjulega nál í nálarhölduna.
- Setjið undirleggsefni undir vinnuflötinn.
- Látið nú tvö lek renna í sitt hvorri rauf fótans og saumið skrautsauma eð eigin vali á milli lekanna.

Saumur Nr: 1

Sporlengd: 2.5 mm



Stýring fyrir vöndulspor (Fagot-spor)

Stýringin er notuð til að sauma saman tvo jaðra með bili á milli og ná fram húllsaumsáferð. Hægt er að fá stýringuna í 3 mm og 5 mm breiddum.

- Notið venjulega fótinn nr. 0 A og setjið stýringuna í litla gatið framan til á stingplötunni.
- Ef notað er efni sem raknar ekki þá er hægt að sauma jaðrana beint saman, en ef notuð eru efni sem rakna, þá er betra að kasta brúnirnar, og brjóta þær síðan inn undir á röngunni.
- Setjið efnin sitt hvoru megin upp að stýringunni og saumið jaðrana saman með saum nr 11. Stýringin gerir það að verkum að sporin verða jöfn inn á brúnirnar sitt hvoru megin.

Saumur Nr: 11

Sporlengd: 2 mm

Sporbreidd: 6 – 9 mm



Kögurfótur

Með þessum sérstaka fæti er hægt að sauma kögur og lykkjur og ná með þeim skemmtilegum áhrifum. Sérstaklega getur þetta hentað vel á frotté efni.

- Teiknið með töfrapenna mynd eða mynsturferli.
- Setjið undirleggsefni undir efnið.
- Setjið kögurfótinn á fóthölduna.
- Saumið nú mynstrið röð eftir röð eða ef verið er að sauma mynstur sem er í hring þá verður að byrja utan frá og sauma inn á við.
- Ef notaður er grófur tvinni, verður að velja lengri sporlengd. Saumið prufusaum á afgangsbúta.
- Þegar lokið er við að sauma, verður að toga varlega undan fætinum, því annars er hættu á að síðustu lykkjurnar dragist saman.
- Hnýtið endana saman á röngunni.

Saumur nr. 3

Sporlengd: 0,5-1 mm

Sporbreidd: 1,5-2,5 mm



Skyrtusaumsfótur

Skyrtusaumur er mjög sterkur saumur sem áður fyrr var mikið notaður á skyrtur og lítur út eins og saumur á gallabuxum. Þessi saumur getur litið mjög vel út ef hann er saumaður með öðru vísi litum tvinna. Skyrtusaumsfætur eru til í tveimur breiddum fyrir þunn og þykkari efni eða 4,5 og 6,5 mm.

- Setjið skyrtusaumsfótinn á fóthölduna.
- Leggið efnin saman röngu á móti röngu.
- Látið neðri jaðarinn standa fram undan, sem nemur rauf fótansins.
- Setjið neðri jaðarinn þannig í fótinn að hann brotni yfir jaðar efra efnisins og saumið hann.
- Saumið með beinu spori.
- Leggið síðan efnin þannig undir fótinn að kamburinn stýrist í fótinn og leggist niður. Saumið síðan eftir brúninni og tugið efnin lauslega í sundur um leið og saumað er.

Saumur nr. 1

Sporlengd: 3 mm



Snúrufótur

Snúrusaumur er aðferð, þar sem saumað er yfir perlugarn eða álíka garn til að fá fallega og sterka leggingu. Það getur líka verið mjög fallegt að nota þessa aðferð við applíkeringar, en þá verða brúnirnar fallegri.

- Setjið snúrufótinn á fóthölduna.
- Leggið garnið eða snúruna undir raufar fótans.
- Saumið nú með mjóum zik zak sporum og þéttu spori yfir garnið.

Ráð: Einnig er hægt að ná fram fallegri áferð með því að sauma yfir garnið með öðru vísi lítum tvinna og hafa sporið aðeins lengri.

Saumur nr. 22

Sporlengd: 0,4-0,6 mm

Sporbreidd: 1,5-2 mm



Rykkjargfótur

Auðvelt er að ná fram fallegri rykkingu t.d. á barnafatnað, gardínur o.fl. með rykkjargfætinum.

- Festið fótinn þannig á fóthölduna að aftari titturinn leggist í raufina aftan á höldunni, en fremri titturinn smelli neðan frá í fóthölduna að framanverðu.
- Setjið nú efnið sem á að rykkjast undir fótinn, en efnið sem á að vera slétt er þrætt í rauf fótans. Efnin eiga að snúa rétta á móti réttu.
- Haldið aðeins í efra efnið um leið og saumað er. Því fastar sem haldið er í efra efnið, þeim mun meiri verður rykkingin á neðra efninu.
- Athugið að jaðrar efnanna renni jafnt undan fætinum.
- Þegar fóturinn er tekinn af höldunni, er þrýst á fótinn niður á við að framan og síðan er honum smeygt aftur af höldunni.

Ráð: Með stífari yfirtvinnaspennu og löngu spori næst meiri rykking en ella.

Saumur nr. 1

Sporlengd: 3 mm



Snúru og bandfótur

Þessi fótur hentar best til að sauma yfir fyrirferðarmeiri snúrur og bönd (t.d. lausspunna ullarþræði).

- Þræðið garnið í gegn um vírlykkjuna framan á fætinum og síðan niður í gegn um raufina á fætinum og aftur undan honum.
- Smellið fætinum á fóthölduna.
- Saumið síðan yfir með saum að eigin vali.

Saumur: að eigin vali

Sporlengd: fer eftir saum

Sporbreidd: fer eftir saum



7/9 gata snúru og bandfótur

Á auðveldan hátt er hægt að ná fram mjög skemmtilegum áferðum með þessum fæti. Hægt er að þræða allt að 9 mjóar snúrur eða gróft perlugarn í gegn um fótinn og sauma yfir þær með skrautsaumum.

- Klippið garnið í heppilegar lengdir og þræðið þær síðan ofan frá niður í gegn um götin á fætinum. Togið garnið aftur undan fætinum og látið það ná ca. 4-5 cm aftur undan honum.
- Setjið fótinn á fóthölduna.
- Saumið síðan yfir garnið með skrautsaum að eigin vali.

Ráð: Mjög gott er að nota perlugarn.

Saumur: að eigin vali

Sporlengd: að eigin vali

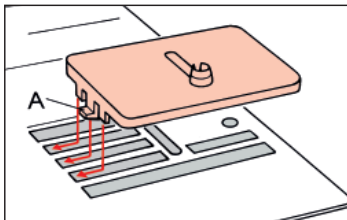
Sporbreidd: fer eftir fjölda snúranna



Gatasaumsplatan

Með því að nota þessa plötu er hægt að sauma hinn aldagamla og hefðbundna gatasaum. Hægt er að fá þessar plötur í 4, 6 og 8 mm stærðum.

- Fjarlægjið fótinn af fóthöldunni og setjið gatasaumsplötuna á stingplötuna.



Setjið hökin á plötunni niður um miðgötin á stingplötunni og smellið henni niður að framan.

- Merkið fyrir götunum á efnið og spennid það stíft í ramma. Notið undirlegg ef með þarf.
- Klippið með beittum skærum einn eða tvo þræði í efnið þar sem gatið á að vera og setjið gatið yfir tittinn á plötunni. Efnið verður að leggjast þétt upp að tittinum allan hringinn.
- Setjið fótlyfti í stoppstöðu.
- Náið undirtvinnanum upp og haldið í báða þræðina á meðan vélin saumar fyrstu sporin.
- Saumið síðan fríhendis í kring um tittinn (t.d. með saumum 6, 86, 87, 88). Færið efnið (rammann) hægt og með jöfnum hraða. Sporin eiga að liggja þétt saman.
- Að lokum eru saumuð nokkur bein spor til að festa endann.

Saumur: að eigin vali

Sporlengd: fer eftir saum

Sporbreidd: 9 mm

Rykkninga og fellingafótur

Með þessum sterka rykkninga og fellingafæti er ekki eingöngu hægt að rykkja efni heldur einnig að sauma smáfellingar í efnið. Fóturinn er tilvalinn fyrir fellingar, leggingar, gardínur o.fl.

Hægt er að velja um 3 aðferðir.

1. Sauma fellingar í einfalt efni.
2. Sauma fellingar í einfalt efni og sauma það við annað efni um leið.
3. Sauma fellingar í efni, sauma það við annað efni og sauma blúndu við um leið.

Sérstakur leiðarvísir fylgir með þessum fæti.

Saumur nr. 1

Sporlengd: 3 mm



Bútasaumsfótur

Bútasauður samanstendur allaf af þremur lögum: Margir síbreytilegir hlutir eru saumaðir saman og unnið er eftir formum sem minna á rúmfræðimyndir. Þessir bútar eru heftir við vattefni og síðan saumaðir við heilt efni, sem er neðsta lagið.

Bútasaumsfótur auðveldar mjög þessa vinnu því fjarlægðin frá nálgatínu að ytri brún fótarins er 6,3 mm (1/4") en að innri brún hans er fjarlægðin 3,15 mm (1/8")

- Setjið fótinn á fóthölduna.
- Saumið búтана síðan saman með beinum saum nr. 1. Þegar bæta á við 1/4" við sauminn er efnið fært að ytri brún fótarins, en að innri brún hans þegar bæta á 1/8" við sauminn.

Saumur nr. 1

Sporlengd: 2,5 mm

Upprunalega aðferðin við bútasauður var að hefta þrjú lög af efnum saman með litlum saumsporum - en það er að sjálfsögðu auðveldara og fljótlegra að nota vélina til að gera þetta.

- Veljið helst glæran yfirtvinna (monofilament) en á spóluna er settur tvinni í litatón við efnið sem verið er að sauma.
- Stillið yfirtvinnaspennuna á bilinu 7-9 og losið um undirtvinnaspennuna um 1/4 úr hring. Það getur jafnvel verið gott að eiga annað spóluhús fyrir þessa vinnu.
- Þegar efnið þrjú eru saumuð saman þá sést aðeins þrefalda sporið með undirtvinnanum, því yfirtvinninn togar hann upp og hverfur. Með þessu er hægt að ná svipaðri áferð og um handsauður væri að ræða.

Saumur: 15, 16, 17

Sporlengd: 3-4 mm



Fríhendis bútasaumsfótur

Fríhendis bútasaumsfóturinn hentar mjög vel fyrir fríhendis bútasauð (free motion quilting). Efnunum þremur er stýrt fríhendis undir fótinn. Því hraðar sem saumað er, þeim mun auðveldara er að stýra efnunum og þeim mun jafnari verða saumarnir. Þessi aðferð krefst æfinga áður en lengra er haldið. Fríhendis sauminn er hægt að hafa hvort sem er í bogum og bylgjum eða þá einfaldlega í beinum línunum. Ef sauma á beinar línur, þá er t.d. hægt að hafa nálarstöðuna í miðju og miða síðan við rauðu línurnar á fætinum, en þá er 6,35 mm bil frá nálinni að línunum. Það er 13 mm (1/2") á milli línanna.

- Losið um riffluðu skrúfunu á fóthöldunni.
- Þrýstið fríhendis-fætinum saman með þumal- og vísifingri
- Setjið titinn á fætinum eins langt og hann kemst inn í gatið á fóthöldunni og athugið að hökin á fætinum falli þétt utan um fótstöngina. Langi plastarmurinn á fætinum á svo að leggjast ofan á nálarskrúfunu.
- Herðið riffluðu skrúfunu aftur.
- Lækkið fótinn í stoppstöðu og takið flytjarann úr sambandi.

Ráð: Með þessum fæti er einnig hægt að merkja t.d. stafi o.fl fríhendis

Saumrur nr. 1

Sporlengd: 2,5 mm



Bútasaums jaðarstýring

Þessi stýring er mjög hentug þegar verið er að sauma bútasauð, og hægt er að hafa hana hvort sem hægra eða vinstra megin við fótinn.

Setjið stýringuna í gatið á höldunni (C) og herðið skrúfunu (F).

Saumur: að eigin vali

Sporlengd: að eigin vali

Sporbreidd: að eigin vali



Jaðarfótur með stýringu

Þessi fótur hentar einstaklega vel til að sauma saman tvö efni jaðar við jaðar eða t.d. blúndu við fastan jaðar. Stýringin í miðjum fætinum heldur efnunum frá hvort öðru, en samt þétt hvoru að öðru.

Stungusaumar þétt við jaðar

Mjög gott er að nota þennan fót til að sauma stungusauma alveg út við jaðar. Setjið efnið undir fótinn og stillið nálarstöðuna.

Saumur Nr: 1

Sporlengd: 2.5 mm

Blúnda saumuð við jaðar

Látið efnisbrúnina sem blúndan á að saumast við vera vinstra megin upp að stýringunni, en blúnduna hægra megin. Hvoru tveggja snýr með réttuna upp og nú er auðvelt að stýra efnunum þannig að þau liggi þétt hvort upp að öðru án þess að fara á misvíxl. Saumið með zik zak saum nr 3 og saumið þannig að zik zak sporið stingi sitt á hvað í efnið og í blúnduna.

Saumur Nr: 3

Sporlengd: 1 - 3.0 mm

Sporbreidd: 1.5 - 3.5 mm



Skábandafótur

Brydding með skáböndum er mjög auðveld aðferð til að ganga fallega og tryggilega frá jöðrum, og þessi frágangur lítur mjög vel út. Það þarf að nota skáband sem er óbrotið 25 mm á breidd (1").

- Fjarlægið fóthölduna og setjið skábandafótinn á fótstöngina í staðinn.
- Klippið skáa á enda skábandsins.
- Þræðið bandið inn í trekt fótans og togið það aftur undan honum.
- Stillið fótinn nú þannig til hliðar að nálin stingi ca. 1 - 1,5 mm frá innri brún skábandsins. Einnig er hægt að gera þetta með því að breyta nálarstöðunni.
- Saumið nú nokkra cm. á skábandið áður en efnið sem brydda á er sett inn í það.
- Nú þarf eingöngu að stýra efninu inn í fótinn því hann sér alveg um að brjóta skábandið um jaðarinn.

Ráð: Einnig er hægt að ná fram fallegri áferð með því að nota zik zak spor eða jafnvel skrautsauma þegar skábönd eru saumuð við jaðra.

Saumur Nr: 1

Sporlengd: 2.5 mm



Fótur fyrir þrjónuð efni

Þessi fótur hentar vel fyrir þrjónuð efni og einnig fyrir eftirlíkingar af pelsum. Sólinn á honum er íhvolfur og er því auðveldara að sauma saman þrjónaðar vörur. Ef um lausþrjónuð efni er að ræða, er gott að láta teygjutvinna eða ullargarn renna með inn í sauminn um leið og saumað er, því þá heldur saumurinn sér enn betur.

Saumur Nr: 23

Sporlegnd: 3 – 4 mm

Sporbreidd: 6 – 9 mm



Húðaður útsaumsfótur

Húðin neðan á fætinum auðveldar að sauma allt að 9 mm. breiða útsauma og venjulega sauma á leður, en yfirleitt vill leður, gerfileður og vinyl efni loða aðeins við málmfætur. Ef um þunnt efni er að ræða er betra að strauja vlísefni undir það áður en saumað er. Þar sem sum þessara efna teygjast, þá er einnig nauðsynlegt að setja undirleggsefni undir efnið ef verið er að sauma út á það. Ef um þykkt leður er að ræða þá mælum við með nál með lengra auga (nál 130 N), en ef um fínt leður er að ræða er betra að nota venjulega fína útsaumsnál.

- Setjið fótinn á fóthölduna
- Saumið á leðrið
- Fjarlægið afganginn af vlísefninu

Aðvörðun! Nálar gata leður, og því verður að gæta þess að stilla sporlengdina ekki of þetta þannig að viðkomandi staður losni ekki frá leðrinu. Athugið einnig að för eftir nálar sjást ávallt í leðri.

Saumur; að eigin vali

Sporlengd; að eigin vali

Saumbreidd: allt að 9 mm



Hringsaumaáhalld

Með þessu áhaldi er auðvelt að sauma mynstur eða sauma í hringi. Vélin flytur efnið sjálfkrafa í hring og auðvelt er að skreyta flíkur og jafnvel að búa til litlar dúllur.

Mælistikunni er skipt upp í 1 cm. bil.

- Merkið fyrir miðjupunktinu með töfrapenna eða krít á efnið.
- Setjið áhaldið vinstra megin frá inn í gatið á fóthöldunni, og þar er hægt að ákvarða hvað radíusinn á að vera stór. Heildarbreiddin á hringnum verður svo helmingi breiðari en fjarlægðin frá nálinni að gúmmistýringunni
- Festið áhaldið síðan með skrúfunni á fóthöldunni.
- Setjið undirlegg undir efnið.
- Leggið efnið síðan undir plötuna þannig að miðjupunkturinn sé undir gúmmistýringunni fremst á áhaldinu.
- Saumið nú mynstur að eigin vali. Þrýstið lauslega ofan á gúmmistýringuna um leið og saumað er.
- Losið um festiskrúfuna og breytið radíusnum og saumið fleiri hringi.

Saumur Nr: að eigin vali.

Sporlengd; að eigin vali

Sporbreidd; allt að 9 mm



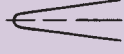











Nálartafla

Ef rétt nál er notuð þá verður árangurinn betri.

Efni þunnt	Efni meðal	Efni þykkt
Nálar 60 70 75	Nálar 80 90	Nálar 100 110 120 130

Nálaroddar

Nálartegund	Útlit	Oddur og auga	Hentug fyrir
130/705 H grófleiki: 60-130		Lítill kúluoddur	Alhliða nál fyrir fínofin gerfiefni, þunnt léreft, chiffon, batist, organdy, ullarefni, flauel, skrautsauma og útsauma
130/705 H-SUK grófleiki : 70-100		Meðal kúluoddur	Gróf þrjónuð efni, jersey efni, latex, þunn nærfataefni, simplex
130/705 H-PS grófleiki : 75-100		Meðal kúluoddur	Sérhönnuð nál fyrir Pfaff og hentar sérstaklega fyrir viðkvæm teygjanleg „stretch“ og þrjónaefni
130/705 H-SKF grófleiki: 90-110		Stór kúluoddur	Fyrir grófar lífstykkjavörur, lycra, simplex, lastex
130/705 H-J grófleiki 90-110		Oddhvass kringlóttur oddur	Twill, grófan vinnufatnað, gróft léreft, gallabuxur, fínni segldúkur
130/705 H-LR grófleiki : 80-100		Skurðaroddur (hægra megin)	Leður alls konar
130/705 H-PCL grófleiki: 80-110		Skurðaroddur (vinstra megin)	Gerfileður, plastefni, vaxdúkur
130 N grófleiki : 70-110		Lítill kúluoddur (langt auga)	Stungusaumar með hnappagatasilki eða gerfitvinna í grófleika 30/3
130/705 H-WING grófleiki : 100/120		Húllsaumsoddur	Fallegir húllsaumar á efni með mikilli steiningu, organdy og glerbatist
130/705 H-M grófleiki: 60-80		Lítill kúluoddur	Fyrir sauma á „micro“-efni
130/705 H-Q grófleiki : 80/90		Lítill kúluoddur	Sérstaklega hönnuð fyrir bútsaum
130/705 H-E grófleiki: 75-90		Meðal kúluoddur	Sérstaklega hönnuð fyrir útsauma



Nálarategund	Spor- lengd	Spor- breidd	Millibil milli nála	Hentug fyrir
130/705 H-ZWI	2,5 mm	–	1,6 mm	venjuleg lek
grófl. 80	2,5 mm	–	2,0 mm	
130/705 H-ZWI				
grófl. 80	2,5 mm	–	2,5 mm	breið lek
grófl. 90	2,5 mm	–	3,0 mm	breið lek
grófl. 100				

Skrautsaumar með tvíburanálum

Áður en skrautsaumurinn er saumaður er handhjólínu snúið til að athuga hvort nálarnar rekast út í fótinn eða stingplötuna. Með því er að mestu hægt að koma í veg fyrir að nálarnar brotni.




Zik zak skrautsaumar				
Nálarategund	Spor- lengd	Spor- breidd	Millibil milli nála	Hentug fyrir
130/705 H-ZWI				
grófl. 80	0,5-1,5 mm	breið	1,6 mm	skrautsauma
grófl. 80	0,5-1,5 mm	mjó	2,0 mm	skrautsauma
grófl. 80	0,5-1,5 mm	mjó	2,5 mm	skrautsauma



Húllsaumar / sérstök tvíbura húllsaumsnál				
Nálarategund	Spor- lengd	Spor- breidd	Millibil milli nála	Hentug fyrir
130/705 ZWI-HO				Falleg eftirlíking á húllsaum. Efni eð mikilli steiningu henta best.
grófl. 80	2,0-3,0 mm	mjög mjó		
grófl. 100	2,0-3,0 mm	mjög mjó		

Þríburanálur

Áður en skrautsaumurinn er saumaður er handhjólínu snúið til að athuga hvort nálarnar rekist í fótinn eða stingplötuna. Með því er að mestu hægt að koma í veg fyrir að nálarnar brotni.



Nálarategund	Spor- lengd	Spor- breidd	Millibil milli nála	Hentug fyrir
130/705 H	0,5-1,5 mm	mjög mjó	2,5 mm	skrautsauma
grófl. 80	0,5-1,5 mm	mjög mjó	3,0 mm	skrautsauma

Gangtruflanir og ráð við þeim

Í þessum kafla nefnum við ýmsa þætti, sem gætu verið orsök fyrir truflunum í gangi vélarinnar. Hafið einnig samband við Pfaff þjónustuna til að fá frekari ráð áður en vélin er send til þeirra.

Við sauma

Vandamál	Orsök	Lausn
Vélin hleypur yfir	Er nálin rétt sett í vélina ? Röng nál í vélinni ? Er nálin bogin eða oddlaus ? Er vélin rétt þrædd ? Er nálin of fín fyrir tvinnann ?	Setjið nálina eins hátt upp og hún kemst og flati kanturinn snýr aftur. Notið eingöngu nálar 130/705 H. Skiptið um nál. Yfirfarið þræðinguna. Notið grófari nál.
Yfirtvinninn slitnar	Af ofangreindum ástæðum ? Yfirspennan of stíf ? Slæmur eða hnökraður tvinni og jafnvel orðinn þurr eftir of langa geymslu ? Tvinninn of grófur fyrir nálina ?	Sjá að ofan. Stillið tvinnaspennuna Notið aðeins góðan tvinna Skiptið um nál eða tvinna
Undirtvinninn slitnar	Er spólan rétt sett í og spennan ekki of stíf ??	Athugið
Nálin brotnar	Eru tvinnaspennurnar rétt stilltar og vélin rétt þrædd? Var togað í efnið ? Ójafnt spólað á spóluna	Yfirfarið Látið vélina flytja efnið Spólið aldrei fríhendis
Saumurinn ójafn	Tvinnaspennan vanstillt ? Tvinninn grófur, hnökraður og harður Ójafnt spólað á spóluna Lykkjur koma á tvinnann	Yfirfarið yfir og undirspennurnar Notið aðeins góðan tvinna Spólið aldrei fríhendis Yfirfarið þræðingar og spennur
Vélin flytur illa	Óhreinindi föst á milli flytjaratannanna ? Flytjarinn ekki í sambandi	Takið stingplötuna af og hreinsið Setjið flytjarann í samband
Vélin gengur erfiðlega	Tvinnaendar hafa feststs í gríparanum	Losið tvinnann
Skjárinn	Birtustilling á skjá getur hafa verið snert þegar verið var að þrifa vélina	Stillið birtuna með birtustillingum

Útsaumur

Vandamál	Orsök	Lausn
Útsaumurinn er afskræmdur	<p>Var efnið rétt spennt í rammann ?</p> <p>Er innri ramminn alveg rétt settur í ytri rammann ?</p>	<p>Það þarf að spenna efnið mjög vel í rammann þannig að það sé alveg rennislétt.</p> <p>Gætið þess vel að rammarnir séu rétt settir saman.</p>
Mynstrið hefur dregist saman	Var sett undirlegg undir efnið ?	Setjið ávallt undirlegg undir efnin þegar saumað er út.
Yfirtvinninn slitnar	<p>Röng nál í vélinni ?</p> <p>Er nálin bogin eða oddlaus ?</p> <p>Nálin er of fín fyrir tvinnann ?</p> <p>Er nálin rétt sett í vélina ?</p> <p>Vélin er ekki rétt þrædd ?</p> <p>Slæmur eða hnökraður tvinni og jafnvel orðinn</p>	<p>Notið eingöngu nálar 130/705 H (eða 130N).</p> <p>Skiptið um nál</p> <p>Notið grófari nál</p> <p>Setjið nálina eins hátt upp og hún kemst og flati kanturinn snýr aftur.</p> <p>Yfirfarið þræðinguna</p> <p>Notið aðeins góðan tvinna</p>

Efnisyfirlit

6 mm bútasaumsfótur	7-14
7/9 gata snúruvótur	7-12
9 mm saumar	9-2
9 mm útsaumsmyndur	9-2

A	
Aðalrofinn	2-1
Aðgerðarhnappar	3-1
Aftur á grunnstillingar	3-19
Afturábaksaumur	3-1
Afturábak takkinn	1-10, 3-1
Allir saumar	3-12
Almennar upplýsingar um notkun vélarinnar	3-1
Applíkeringar með útsaumsmyndum	6-17
Applíkeringarfótur (opinn)	7-7
Applíkeringarfótur	7-7
Aukahlutir / fylgihlutir	7-1 - 7-4
Aukahlutir	7-5 - 7-18

B	
Beint spor	5-2
Beltasprotar	5-6
Birtustilling á skjá	2-1
Bísenfótur	7-8
Bitamynd (Bitmaps)	9-6
Blindföldun	5-3
Breyta stærð á römmum	3-22
Breytt um liti á skjánum	4-14
Bútasaumsfótur	7-14
Bútasaumsfótur (fríhendis)	7-15
Bútasaums jaðarstýring	7-15
Bútasaumsspor	1-7
tBútasauður	6-6, 6-8
Bútasauður með myndum af disklingi	6-21
Byrjun á myndri	5-16
Bætur	2-13

C	
Creative gagnabankinn (Creative Data Manager)	4-36
Creative upplýsingar (Creative Assistant)	3-13



Creative upplýsingar (Machine Assistant)	3-15
Creative upplýsingar (Sewing Assistant)	3-16

D	
Disklingur fyrir bútasauður	6-8
Disklingur settur í vél	2-15
Disklingur undirbúinn fyrir vistun	4-19

E	
Efni spennit í ramma	6-14
Efri flytjarinn	2-12
Efri flytjarinn tekinn úr sambandi	2-14
Eigin persónuleg valmynd	3-20, 3-21
Eitt myndur í einu	3-4
EMB	9-2
Endalausir bekkir	6-28
ESQ (Embroidery sequence files)	9-2
Eyða	4-38
Eyða myndurröð	4

F	
Faldur með húllsauður	6-5
Faldur með tvíburanál	5-6
Fellilokið ofan á vélinni	2-2
Fellingar og rykkingarfótur	7-13
Feneyjarsauður (Richelieu)	6-16
Ferhyrningar	3-9
Fjögurra átta saumur	3-9, 3-10
Flatlock saumur	5-5
Fleiri en eitt myndur "límd"	9-3
Fleiri myndur "límd"	9-6
Fleiri valkostir	3-6
Fleiri valkostir til að breyta myndum	4-41
Fletir fyrir frumgögn og ákvörðunargögn	4-37, 4-38
Földun	5-18
Forrit fyrir þræðispor	4-3
Forrituð saumlengd	3-6
Forrituð vistað	3-6
Forrituð saumlengd	3-6, 5-2
Fótlyftir	2-9
Fótur fyrir þrjúnuð efni	7-17
Fríarmur	2-2
Fríhendis bútasauður	7-15
Fríhendis ístopp	5-15
Fríhendis saumur	3-9
Fylgihlutir / aukahlutir	7-1 - 7-4
Fylgihlutum komið fyrir	2-2
Fyrirfram stillingar í samhengis valmynd	3-21

G	Gamaldags handavinnusaumar	1-7	L	Lekfótur	7-8
	Gangtruflanir og ráð við þeim	8-1		Límefni (á úðabrúsa)	6-2
	Gatasaumsplatan	7-13		Límefni (Filmoplast)	6-14
	Gatasaumur	6-3		Lokið yfir vélinni	2-1
	Geymslurými minnanna	3-24	M	Maxi saumar	3-12
	Gríparinn og lokið yfir gríparanum	2-6		Millistykki fyrir útsaumsrammann	4-16
H	Heftingar á stundinni	9-3		Mjókkandi og breikkandi flatsaumur	4-2, 4-4
	Heftingar stilltar	3-5, 9-3		Mjókkun spora ("Tapering")	4-3, 6-10
	Hefting í lok þess saums sem verið er að sauma	3-6		Mjókkun spora (sjálfvirk "tapering")	6-10
	Hljóðmerki	3-19		Mótstaðan tengd	2-1
	Hlutir útsaumstækisins	1-2		Mynstri bætt framan við mynsturröð	4-24
	Hlutir vélarinnar	1-1		Mynstri bætt inn í mynsturröð	4-24
	Hnappagöt	3-11, 4-6, 5-9		Mynstrum blandað saman	4-28, 6-23, 6-27
	Hnappagöt með undirleggsþræði	5-10		Mynstur færð til	9-6
	Hnappagöt (augahnappagöt)	5-9		Mynstur færð til í ramma	4-30
	Hnappagöt (leiðrétt lengd)	4-7		Mynstur færð til í sporaröð	4-23
	Hnappagöt (mælistikan)	5-9		Mynstur valið eftir númeri þess	3-12
	Hnappagöt (skrauthnappagöt)	6-11		Mynstur valið úr minni vélarinnar eða af disklingi	4-13, 4-29
	Hnappagöt (ýmsar ráðleggingar)	5-9		Mynsturraðir	3-12
	Hnéspaðinn	2-10		Mynsturröð lagfærð	4-32
	Hnéspaðinn fjarlægður	2-14		Mynsturröð lokað án vistunar	4-26
	Hólf fyrir aukahluti	2-2		Mynsturröð valin og opnuð	4-27
	Hringsaumaáhalð	7-18		Mynsturröð vistuð	4-25
	Húðaður útsaumsfótur	7-17	N	Nálartafla	7-19 - 7-20
	Hugbúnaður (ný útgáfa)	3-22		Nálin uppi / Nálin niðri	3-1
	Húllsaumur	6-4, 6-5		Nálin uppi eða niðri með fótmótstöðunni.	9-1
	Hvernig á að eyða skrám í vélinni til að búa til meira minni	9-1		Neðri flytjarinn tekinn úr sambandi	2-12
I	Hvernig nota á litaskjáinn	4-1		Núverandi staða	3-21
	Ístopp	5-14 - 5-16		Nytjasaumar	3-10
	Ístopp - bætur	5-16	O	Overlock saumar	5-4
	Ístopp - sjálfvirk	4-9, 5-14	R	Rafmagnstenging	2-1
	Ístopp - með teygjanlegu spori	5-14		Rafræn fótlyfta fyrir saumfót	2-10
	Ístopp - til styrkingar	5-16		Rammar (val á ramma)	4-16
	Ístopp og heftingar	3-10, 4-9		Ramminn færður	3-21
J	Jaðarfótur með stýringu	7-16		Ramminn settur á útsaumstækið	2-16
	Jaðarsaumar	3-11		Rennilásar	5-7
	Járnklemmur fyrir þunn efni	6-15		Rennilásar (í buxur)	5-7
K	Kóði	3-19		Rennilásar (sjáanlegir)	5-9
	Kóssar	5-12		Rykking með beinu spori	5-2
	Króksaumur	5-5		Rykking með teygjutvinna	5-3
	Kögurfótur	7-10		Rykkingar og fellingarfótur	7-13
				Rykkingarfótur	7-11
				Röð af saumum	4-20

Upplýsingar um uppfærslur og kafla

Hugbúnaðurinn fyrir creative 2144 er uppfærður yfirleitt á hverju ári. Í hverri uppfærslu koma nýir kostir og nýjar aðgerðir. Þið getið ávallt náð í nýjustu uppfærslur á heimasíðu Pfaff sem er www.pfaff.com. Upplýsingar um hvernig fara eigi að til ná í nýjustu útgáfu af hugbúnaðinum eru á bls.3-27.

Fyrir hverja uppfærslu koma nýjar blaðsíður sem bæta á inn í leiðarvísinn. Setjið þessar blaðsíður í kafla 9 og þessar blaðsíður er einnig hægt að ná í á heimasíðunni (þó aðeins á erl. tungumáli). Blaðsíðurnar eru merktar með númeri uppfærslunnar og dagsetningu hvenær þær voru gefnar út.

Almennt

Skráryfirfærslur með USB PC Card

Með creative 2144 er nú mögulegt að yfirfæra skrár með aðstoð USB PC korts, sem fæst sem aukahlutur hjá Pfaff umboðinu. USB PC kortið vinnur á sama hátt og samhliða tengisnúra (serial cable). Til að hægt sé að nota þetta USB PC kort til að yfirfæra skrár á milli tölvunnar ykkar og saumavélarinnar, þá verðið þið að hafa útgáfu 7.0 eða nýrri útgáfu af 3D skráarhjálpi (3D File Assistant) uppsetta á tölvuna ykkar.

Nálin uppi eða niðri með fótmótstöðunni.

Með því að koma örsnöggt við fótmótstöðuna þá mun nálarstaðan uppi breytast í nálarstöðu niðri og öfugt þegar vélin er í sauma eða útsaumsaðgerð.


Þegar þið komið snöggt við mótstöðuna til að setja nálna í neðri stöðu, og saumfóturinn er forritaður til að lyftast sjálfkrafa, þá kemur fóturinn upp þótt handvirki fótyftirinn sé niðri.

Þegar þið komið svo aftur snöggt við mótstöðuna, þá fer nálin í efri stöðu og saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.

Hvernig á að eyða skrár í vélinni til að búa til meira minni

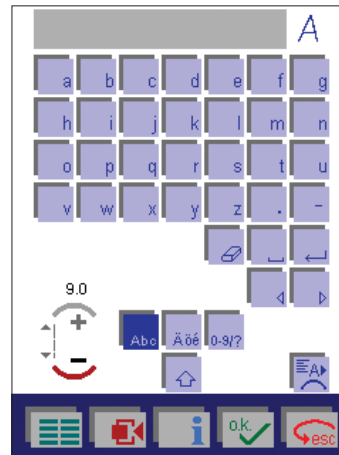
Þið getið eytt vistun úr minninu til að búa til aukið minni í gagnabankanum (Data Manager).


Hægt er að komast í gagnabankann (Data Manager) í gegn um aðalvalmyndina eða úr samhengis valmyndinni (Context Menu) þegar þið eruð í sauma eða útsaumsaðgerð.


1. Auðkennið skrána sem á að eyða, með því að koma við hana eða með því að nota örvarnar.
2. Ýtið á eyðingar-teiknið  og staðfestið með "OK".
3. Ýtið á "ESC" þar til þið komið aftur í sauma eða útsaumsaðgerð..

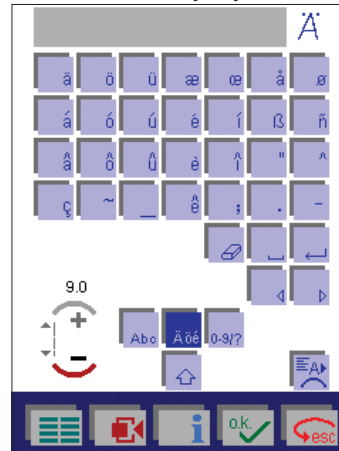
Stafa banki (Font Dialog)

Þó nokkrum nýjum stöfum hefur verið bætt við í stafabanka vélarinnar:

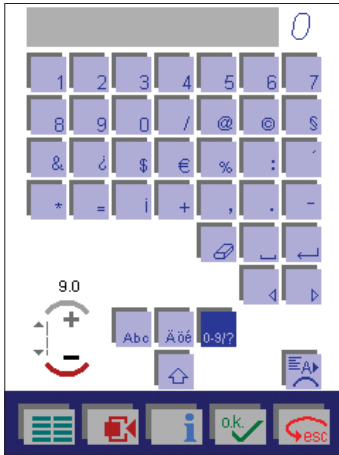


1.  Hástafir og lágstafir eru nú til í leturgerðunum "Script" og "Block".


2.  Sérstafir fyrir ýmiss önnur tungumál eru nú einnig



til í "Script", "Block" og "Outline" leturgerðum.



3. **0-9/?** Tölustafir, og sérstafir eru einnig fyrir hendi í “Script”, “Block” og “Outline”.

Þið getið skipt á milli hástafa, lágstafa og sérstafa með skiptitekninu .

Ef valin stafagerð er bæði með há og lágstafi þá eru hástafirnir sjálfgefið val þegar leturgerðin er opnuð.

Skráarsnið (File formats)

Nokkur mismunandi skráarsnið eru notuð í creative 2144.

9 mm saumar - 9MM

9 mm sporin eru innbyggð í vélina eða byggð upp í spora hönnuðinum (Stitch Creator). Þið getið fært þessi spor á milli saumavélarinnar og tölvunnar.

Maxi saumar - .MAX

Hægt er að færa Maxi sauma á milli saumavélarinnar og tölvunnar.

Útsaumsskrár - EMB (Embroidery)

Inniheldur öll mynsturgögn, en ekki staðsetningar eða aðrar stillingar um þau. Saumavéln nær eingöngu í upplýsingar úr mynsturskránum (EMB files). Þegar náð er í mynstur verður það ávallt staðsett í miðjum útsaumsrammanum.

Ef þið viljið yfirfæra mynstur til að geta unnið það frekar á tölvunni ykkar, þá verður viðkomandi mynstur að vera vistað í EMB-skrá.

Ath: EMB skrár nota mikið rými í minni.

Röð af skráum - SSQ (sewing sequence files)

Er með röð af saumum. Þær innihalda upplýsingar um stillingar eins og speglanir, spurlengd o.s.frv. Þær innihalda ekki einstök mynstur en vísa á 9 mm og Maxi saumana sem notaðir eru í röðinni.

Röð af útsaumsskrám - ESQ (Embroidery sequence files)

ESQ skrárnar innihalda upplýsingar um mynstrin sem þar eru, þ.e.a.s. staðsetningu í ramma, speglanir, og aðrar stillingar.

Skráin er ekki með mynstrið sjálf, en bendir á staðsetningu þess eða hluta þess.

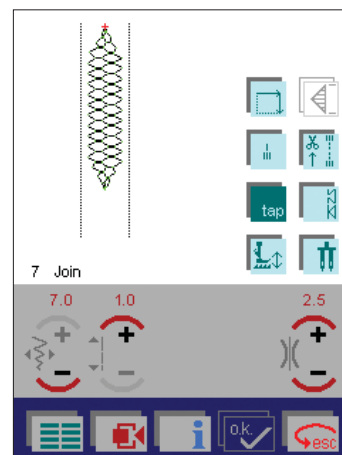
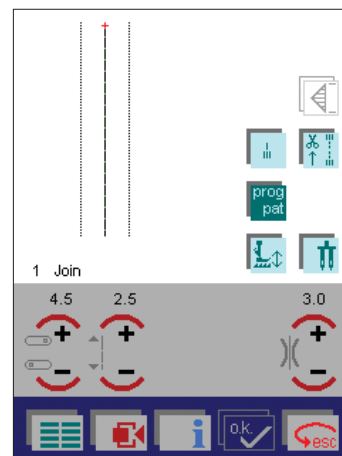
Notið ávallt ESQ slrár, því þær nota ekki eins mikið minnisrými í saumavélinni.

Hægt er að færa ESQ skrár á milli saumavélarinnar og tölvunnar.


Saumað


Teikn fyrir fleiri valkosti

Teiknið fyrir fleiri valkosti hefur verið fjarlægð af skjánum þegar þið eruð í saumaaðferðinni. Allir valkostir eru nú sýnilegir á skjánum.

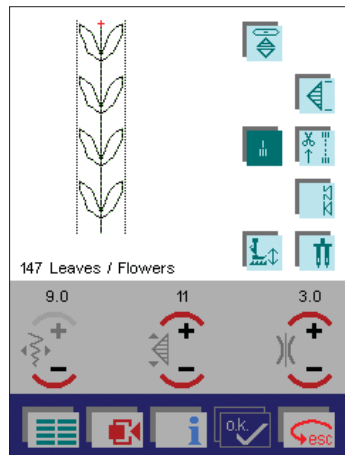


Heftingar á stundinni

Ef þið komið við teiknið “heftingar á stundinni” , annaðhvort þegar vélin er í gangi eða þegar hún er ekki í gangi, þá mun vélin ekki bíða þar til mynstrið er búið til að hefta fyrir, heldur hefta þegar í stað þar sem hún er stödd.

Ath: Ef þið viljið byrja á ný frá byrjun mynsturraðar, þá verður að ýta á takkann fyrir mynsturbyrjun. .


Eftir að hafa framkvæmt “heftingu á stundinni”, þá mun vélin stöðvast og fer ekki í gang aftur fyrr en þið hafið tekið fótinn af fótmótstöðunni og stigið á hana á ný.



Teiknið fyrir “heftingar á stundinni” er áfram virkt eftir að það hefur verið snert, en verður óvirkt þegar heftingu er lokið.

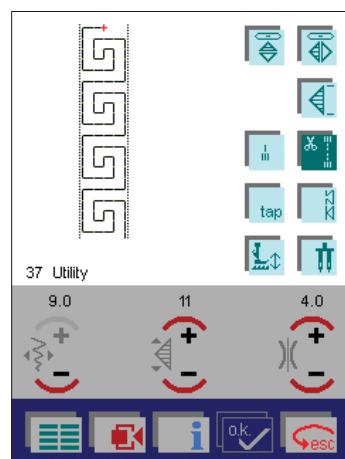
Heftingar forrit

Búið er að breyta teikninu fyrir heftingar forritið, heftingu í byrjun og heftingu í lok saums, tvinnaklippingu og lyftingu á

saumfæti. Nú lítur það svona út: .

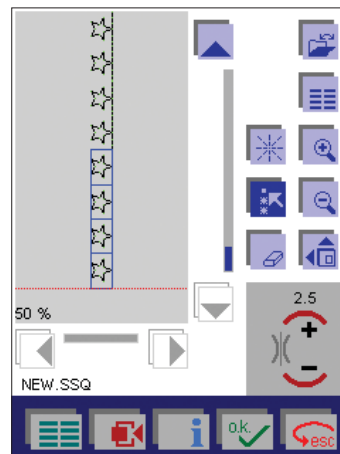
Þegar aðgerð er valin, verður teiknið dökkgrænt á litinn, og ein-göngu þau tákn fyrir valdar aðgerðir eru sjáanlegar á teikninu.

Ef þið veljið eina af aðgerðunum, þá verður sú aðgerð virk þó þið veljið annan saum. Þær verða virkar þar til slökkt er á vélinni.





Hér hafa tvinnaklippingin, hefting í byrjun og hefting í lokin verið valdar.

Fleiri en eitt mynstur “límd”

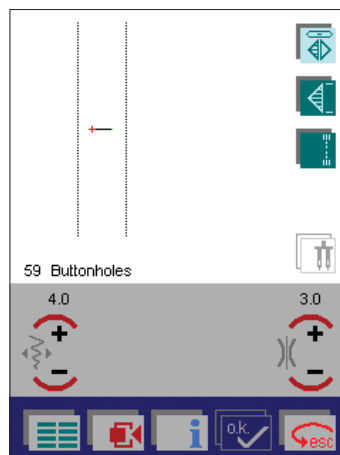


Þegar þið eruð annaðhvort í valmyndinni fyrir mynsturraðir (Sewing sequence) eða “saumahönnuðinum” (Stitch Creator) þá getið þið valið nokkur mynstur í einu og “límt” þau á vinnuflötinn.

Ýtið á teiknið , notið síðan örvarnar til að velja þann fjölda af mynsturum sem þið viljið “líma” og ýtið síðan á “OK”.

Til að velja öll mynsturin sem eru á vinnufletinum ýtið þið á teiknið  í tvær sekúndur.

Ath: Þið getið aðeins valið samhangandi mynstur.

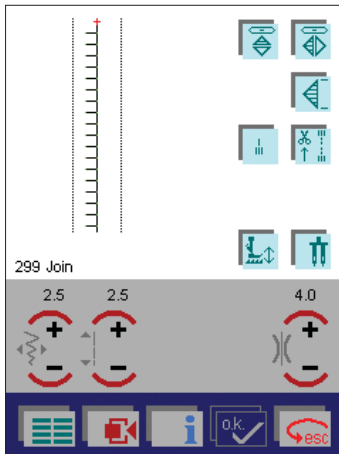


Saumur nr.59

Saum nr.59 er hægt að spegla lóðrétt. Á þann hátt getið þið auðveldlega athugað hvort götin á tölunni séu ekki í beinni línu.

Saumur nr. 299

Saum nr. 299 hefur verið bætt við og staðsettur bæði í kaf-



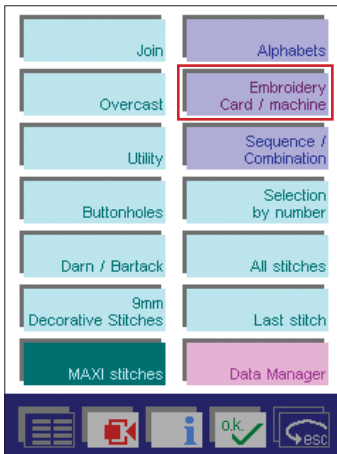
lana “saumað saman” og “aldamóta-bútasamar”.

Ath: Þessi saumur hentar mjög vel fyrir applíkeringar.

Útsaumur

Útsaums kort / Vél

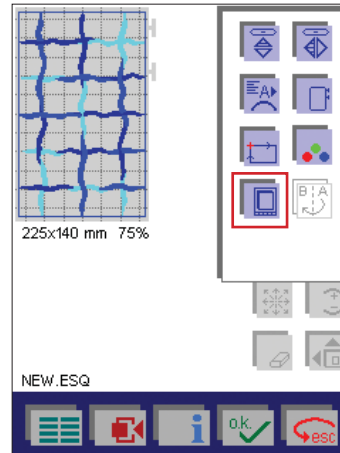
Teiknið fyrir “útsaums / kort” (Embroidery / card) hefur verið felld niður og í staðinn er komið nýtt teikn “útsaums-kort /




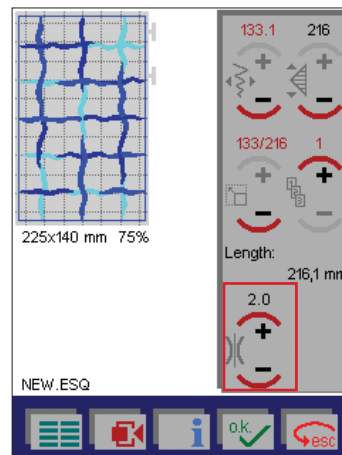
vél” (Embroidery Card / machine).


Þegar þið veljið mynstur í gegn um teiknið “útsaums kort / vél”

(Embroidery Card / Machine)” þá farið þið sjálfkrafa á vinnuflötinn fyrir mynsturblandanir.



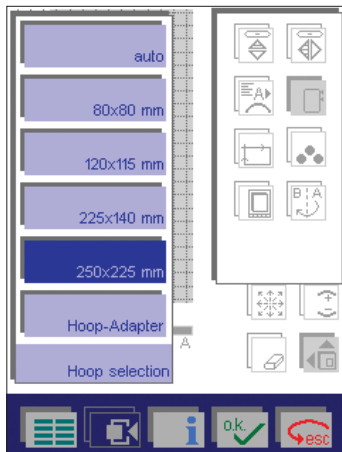
Stór skjámynd (Full View) er fyrir hendi í útsaumsröðum með því að ýta á teiknið  fyrir fleiri valkosti.




Hægt er að komast í breytingar á tvinnastillingum með því að ýta á teiknið .

Creative stór rammi

Nú er fánlegur STÓR rammi fyrir Pfaff creative 2144, en hann fæst nú sem aukahlutur hjá næsta Pfaff umboði.

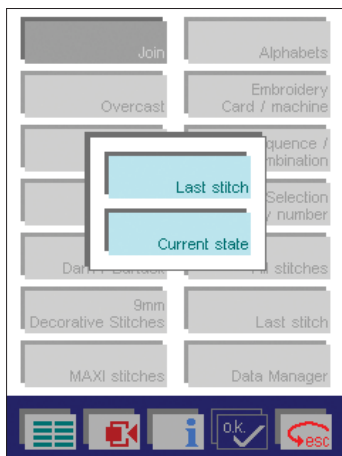


Þið finnið núna þennan stóra ramma, 250 x 225 mm í valmynd-inni fyrir rammavalið. Teiknið  (takið myndstur uppröðun úr sambandi) er eingöngu fyrir hendi þegar þessi stóri rammi er á vélinni.

Frekari upplýsingar eru með leiðarvísi sem fylgir með stóra Creative rammanum.

Núverandi staða

Hægt er að komast í “Núverandi stöðu”(current state) fyrir útsauma úr opunarsíðunni eða aðalvalmyndinni með því að snerta teiknið “síðasta spor” (Last Stitch).

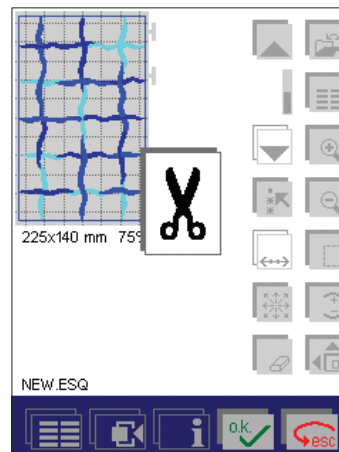


Ef útsaumstækið er á vélinni og “núverandi staða” er geymd í vélinni, ýtið þá á “síðasta spor” (Last stitch) annaðhvort í opunarsíðunni eða aðalvalmyndinni. Upp kemur samtalsgluggi með valkostunum “núverandi staða” eða “síðasta spor”. Ýtið á “núverandi stöðu” (Current State) til að halda áfram með útsauminn.

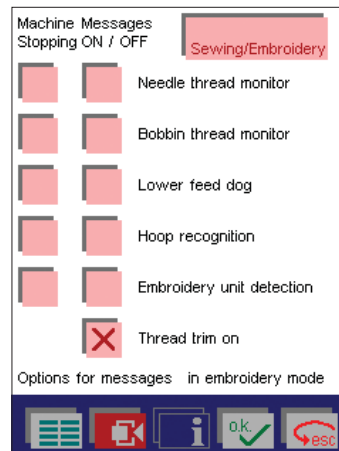
Ath: Ef engin núverandi staða er geymd í vélinni eða ef útsaums-tækið er ekki á vélinni þá kemur samtalsglugginn ekki á skjáinn, og þið farið beint á “síðasta spor” (Last stitch).

Tvinnakliping

Þegar verið er að sauma út þá stöðvast vélin sjálfkrafa eftir fyrstu sporin svo þið getið klippt byrjunarendana. Þetta skeður þegar byrjað er á útsaumsmystrinu, eftir að skipt hefur verið um lit, eftir að hafa endursett “núverandi stöðu”, og eftir að hafa þrætt vélina á ný ef tvinninn hefur slitnað eða klárast. Upp kemur sprettigluggi með mynd af skærum. Klippið tvinnanedana til að halda áfram með útsauminn, ýtið á afturábaktakkann eða stígið á mótstöðuna og snertið



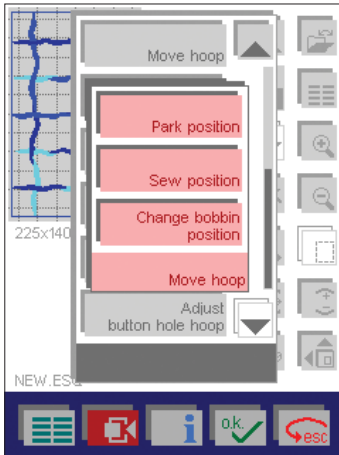
“OK”.



Vélina gefur frá sér smá viðvörunarhljóð, ef hljóðið er virkt. Þið getið tekið tvinnaklipingarnar og skilaboðin úr sambandi í samhengisvalmyndinni undir “Valkostir fyrir skilaboð” (Options for messages).

Staða til að skipta um spólu

Eingöngu er hægt að fara í “stöðu til að skipta um spólu” (change bobbin position) eftir að vélin hefur skynjað

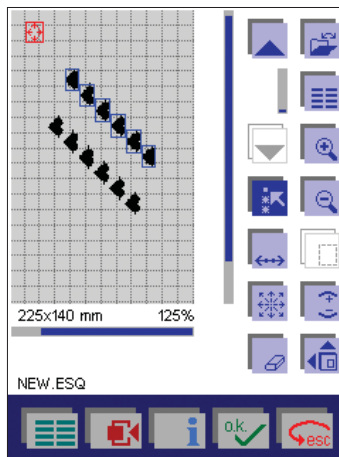


útsaumsrammann.


Þessi skipun”staða til að skipta um spólu” (change bobbin position) færir útsaumsrammann bæði fram á við og aftur á bak.


Fleiri mynstur ”límd”

Þið hafið sömu möguleika á að líma (paste) mynstur á vin-



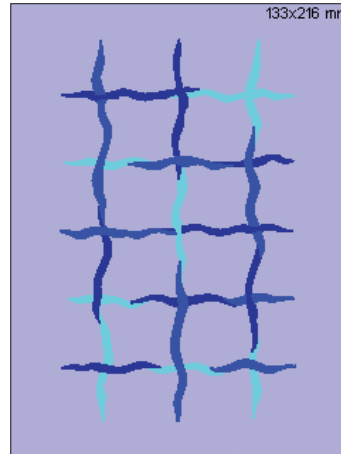
núflötinn hvort sem þið eruð í sauma-aðgerð eða útsaums-aðgerð.

Ýtið á teiknið , og notið síðan örvarnar til að velja það mynstur sem á að nota. Ýtið síðan á “OK”.

Til að velja öll mynstur á vinnufletinum ýtið þið á teiknið  í tvær sekúndur..

Ath: Þið getið aðeins valið samhangandi sauma eða mynstur.

Öll skjámyndin (Full view)

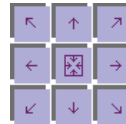



Teiknið fyrir alla skjámyndina  sýnir mynstrið eins stórt og hægt er á skjánum og í efra hægra horni skjásins sést stærðin.

Ath: Teiknið fyrir alla skjámyndina er aðeins hægt að nota þegar mynstrið er komið á skjáinn.

Mynstur færð til


Hægt er að færa mynstrið til, jafnvel eftir að þið hafið byrjað útsauminn. Þetta er gert með staðsetningarörvunum.



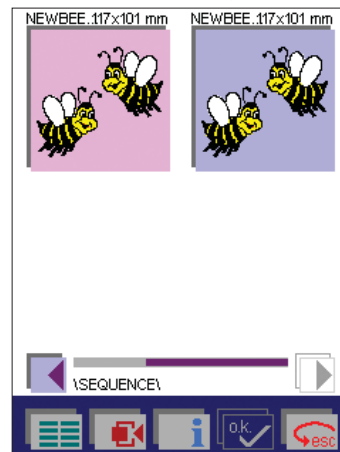
Ef þið hafið fært mynstrið til, þá getið þið hvenær sem er ýtt á teiknið  til að afturkalla færsluna áður en þið haldið áfram að sauma. Þið getið einnig notað endurstaðsetningarteiknið



Bitamynd (Bitmaps)

Þegar þið vistið ESQ eða EMB skrá, þá býr vélin sjálfkrafa til bitamynd (bitmap). Þið munuð sjá litlar bitamyndir þegar þið veljið mynstrin með vélarteikninu. .

ESQ skrár eru með fjólubláum bakgrunni, og EMB skrárnar



eru með bláum bakgrunni.