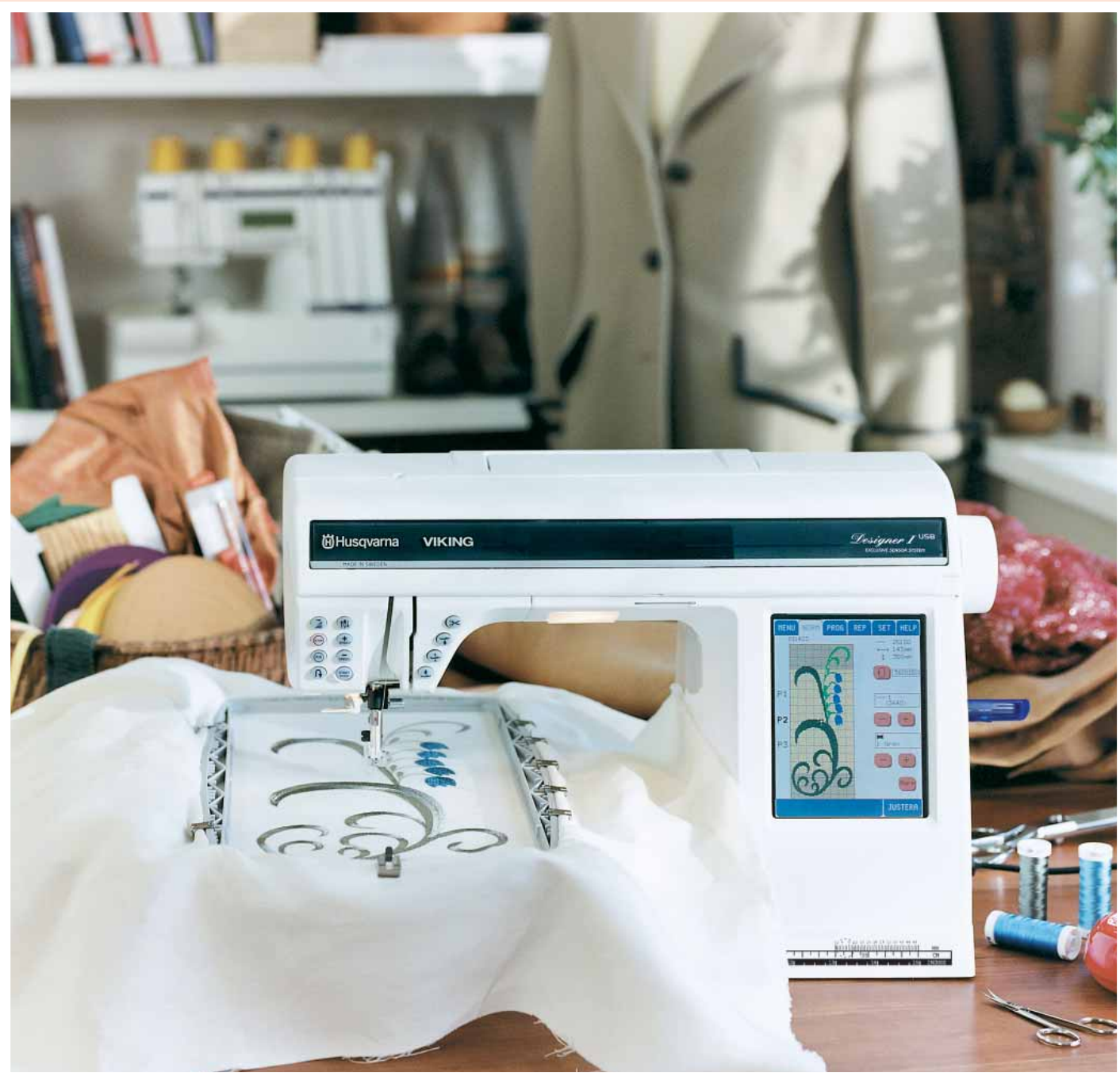
Husqvarna VIKING

Leiðarvísir

Designer I USB



KEEPING THE WORLD SEWING

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 kennispjaldinu.

Öryggisatriði

- Notið vélina 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 nálarsvæðinu, t.d. þegar verið er að þræða vélina, skipt er um nál, saumfót eða spólan sett í o.s.frv.
- Notið vélina 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 vélina ávallt úr sambandi þegar skipta þarf um peru í vélinni. Notið ávallt samskonar gerð af peru og var í vélinni, (volt og wött).

Vinsamlegast athugið að ef þessu tæki verður fargað, þá verður að endurvinna það í samræmi við landslög sem gilda um förgun rafmagns/elektróniskra tækja. Ef þið eruð í vafa þá hafið samband við seljanda tækisins.

Kaflaskiptingar

Kynnist vélinni **4-38**
Yfirlit -hlutir vélarinnar 4-5
Vélin tekin í notkun 6
Hólf fyrir fylgihluti / Vinnuborð 7
Keflispinnar 8
Þræðing 8-10
Spólað á spóluna 10-11
Takkarnir framan á vélinni 12
Skynjari fyrir saumfætur 13
Skipt um saumfót 13
Mismunandi saumfætur 14-15
Flytjarinn 15
Skipt um nál - Nálar 16
Lita-snertiskjár 17-38
Aðal valmyndin 18
Saumráðgjafinn – Hvernig auðvelt er að sauma 19
Valmyndir fyrir sauma 20-26
Byrjað að sauma 27
Tvinnaspennur 27
Að saum loknum 27
Valmyndin STILLA 28
Valmyndin SET 29-32
Sprettigluggar 33
Valmyndin fyrir HJÁLP 34
Forritun 35-38

Nytjasaumar/Fatnaður saumaður **39-62**
Saumráðgjafi 40-50
Val á efni og tvinna 40-41
Saumur 42-43
Frágangur á jöðrum 3ja þr. zikzak 44
Frágangur á jöðrum 45
Þræðispor 46
Blindfaldur og sjáanlegur faldur 47-48
Hnappagöt 49-50
Töluáfesting 50
Valmynd B – Hnappagöt 51-53
Hnappagat með undirleggsþræði 52
Hnappagat saumað í áföngum 52
Jafnvægi í hnappagötum 52
Þéttleiki í hnappagötum 53
Hnappagötin opnuð 53
Paspel-hnappagöt 53
Valmynd A – Nytjasaumar 54-61
Beint spor 54
Teygjanlegt spor "eldingaspor" 54
Rykking 54
Tuttugu og fimm nálarstöður 55
Rennilásar 56
Þrefalt beint spor 57
Margþrepa zik zak 58
Bætur og ístopp 59
Heftingar - Beltaslaufur 60
Saumar í valmynd A 61
Valmynd S – 4-átta saumar 62

Útsaumur **63-82**
Útsaumstækið - það tengt við vélina og fjarlægt aftur. 64-65
Innbyggður USB tengill 65
Bæklingur með mynstrum 65
Útsaumsramminn - Útsaumsmát 66-67
Byrjað að sauma út 69
Útsaums valmyndir 70-71
SET valmyndin í útsaum 71
Valmyndin "STILLIÐ" í útsaum 72
Litir skoðaðir - Aðgerðir 73
Sprettigluggar í úts. valmyndinni 74
Byrjað að sauma út - Klippingar 75
Sambland mynstra 76-81
Innbyggðir saumar í útsaumsramma 82

Skreytingar / Handverk **83-94**
Applíkeringar 84-85
Mjókkandi eða breikkandi flatsaumur 86
“Handavinnuútlit" á applíkeringu 87
Applíkeringar útsaumur 88
Skrautsaumar 89-91
Krosssaumar 92
Bókstafir 93-94

Bútasaumur **95-100**
Bútasaumur 96
Bútasaumur og efnin saumuð saman 96
Skrautsaumar halda vatteringu saman 96
Bútatækni "Crazy"-bútasaumur 97
Handavinnuútlit á bútasaum 97
"Stipple" - bútasaumur 98
Bútasaumur með bogasaum 98
Jaðarstýring fyrir bútasaum 99
Útsaumur í bútasaumi 99

Aldamótasaumar **101-108**
Tækni við aldamótasauma 102
"Entredeux" 102
Milliverk 102
Tengisaumar 103
Húllsaumur með "Wing" nál 103
Tungujaðrar 104
Smokksaumur 105
Feneyjar saumar 106
"Pictogram" - saumar 107

Umhirða vélarinnar **109-113**
Umhirða vélarinnar 110-111
Truflanir og ráð við þeim 112-113
Hvernig á að uppfæra hugbúnað Designer I USB 113

Efnisyfirlit í stafrófsröð **114-115**

Kynnist vélinni Designer I USB
Bls. 4-38

Nytjasaumar/ / Saumaskapur
Bls.. 39-62

Útsaumur
Bls. 63 - 82

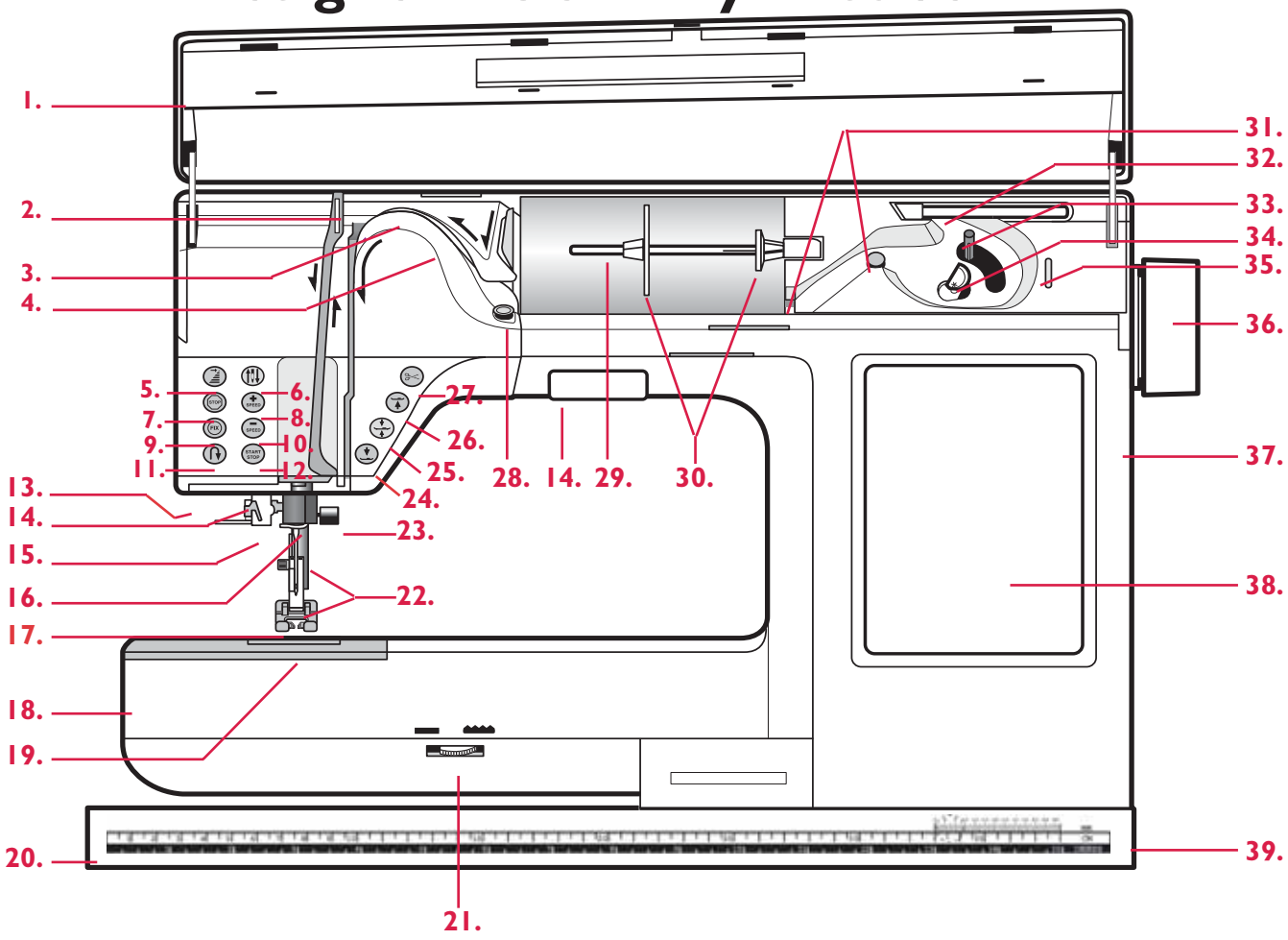
Skreytingar / Handverk
Bls. 83 - 94

Bútasaumur
Bls. 95 - 100

Aldamótasaumar
Bls. 101 - 108

Umhirða vélarinnar
Bls. 109 - 113

Designer I USB - kynnist vélinni



Yfirlit -- framan frá

1. Fellilok
2. Þráðgjafi
3. Tvinnaspenna fyrir yfirtvinna
4. Skífa fyrir tvinna
5. Takki fyrir byrjun á mynstri
6. Takki fyrir nálin uppi / nálin niðri
7. Takki fyrir lok á mynstri
8. Takki fyrir hraða vélar - hraðar
9. Takki FIX fyrir heftingar
10. Takki fyrir hraða vélar - hægar
11. Takki fyrir afturábak saum
12. Takki start/stop - vélin saumar sjálf
13. Tenging fyrir nema í hnappag.fæti
14. Ljós
15. Þræðari fyrir nál
17. Saumfótur
18. Fríarmur
19. Lok yfir grípara
20. Botnplata
21. Stillir fyrir flytjara úr sambandi
22. Fótstöng og halda fyrir saumfætur
23. Nálarhalda
24. Skynjara fótlyfta - niður
25. Skynjara fótlyfta - upp
26. Skynjara fótlyfta - enn hærra upp
27. Takki fyrir tvinnaklippu
28. Tvinnaspenna fyrir spólun -lóðréttur keflis pinni
29. Láréttur keflispinni
30. Skífur fyrir keflispinna
31. Tvinnastýring fyrir spólun
32. Lóðréttur keflispinni
33. Spólari
34. Stoppari fyrir spólun
35. Tvinnahnífur fyrir spólun
36. Handhjól
37. Innbyggður USB tengill
38. Litaskjár
39. Aðalrofi og tenging við rafmagn

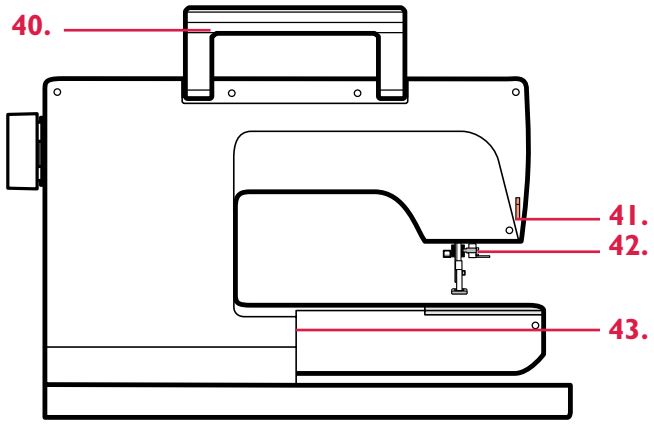
Sum efni innihalda mjög mikil litarefni sem geta e.t.v. gefið frá sér lit yfir í önnur efni og jafnvel einnig skilið eftir litabletti á vélinni. Það getur verið mjög erfitt og jafnvel ómögulegt að ná þessum litum aftur af.

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.

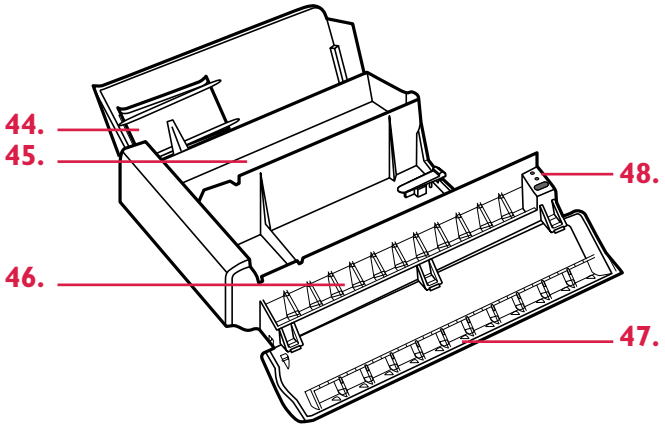
Aftan frá

40. Handfang
41. Tvinnahnífur
42. Þræðari fyrir nál
43. Tengill fyrir útsaumstæki



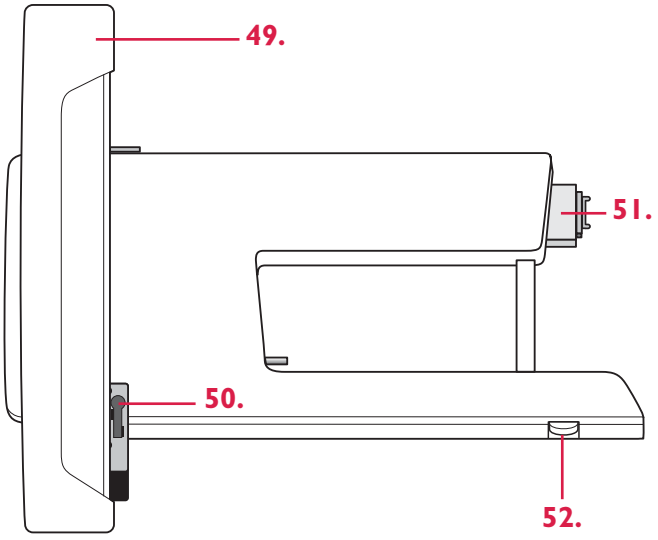
Hólf fyrir fylgihluti

44. Framlenging fyrir vinnuborð
45. Rými fyrir ýmsa fylgihluti
46. Rými fyrir saumfætur
47. Rými fyrir spólur
48. Rými fyrir nálar



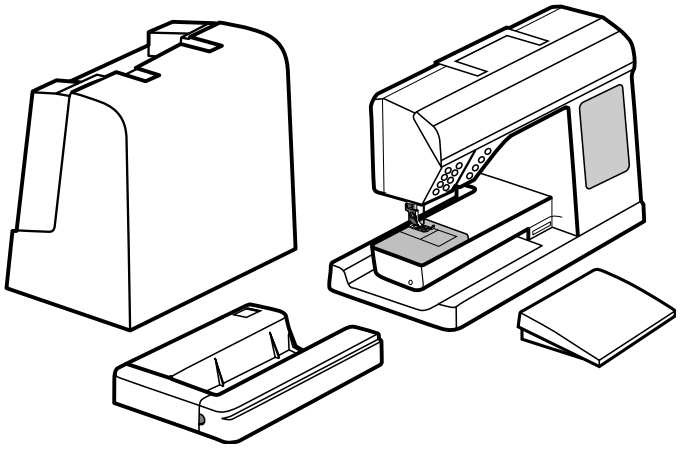
Útsaumstækið

49. Armur á útsaumstæki
50. Tenging fyrir útsaumsramma
51. Tengill fyrir útsaumstæki
52. Losunartakki



Vélin tekin í notkun

1. Setjið vélina á vinnuborðið, fjarlægið pakkningar og takið lokið af vélinni.
2. Fjarlægið lausar pakkningar og mótstöðuna.
3. Með vélinni er poki með fylgihlutum og rafmagnssnúra. Mótstaðan er með útbúnaði sem vindur snúruna inn í hana.
4. Strjúkið yfir vélina með mjúkum klút, sérstaklega á svæðinu í kring um nálina til að fjarlægja lausar agnir frá pakkningunum.



Vélin tengd við rafmagn

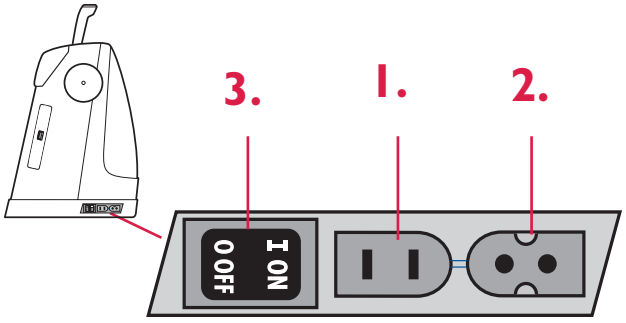
Með fylgihlutunum er m.a. rafmagnssnúra. Neðan á vélinni er spjald sem gefur til kynna spennu (volt) og riðafjölda (Hz).

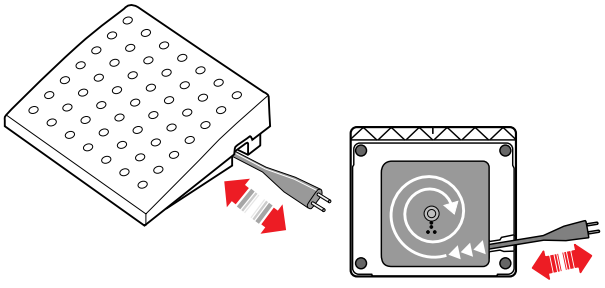
Aðgætið áður en vélin er sett í samband að fótmótstaðan sé af gerðinni FR3.

1. Togið leiðsluna út úr fótmótstöðunni, tengið leiðsluna við fremri tengilinn (1) á hægri hlið vélar-innar.

2. Tengið rafmagnsleiðsluna við aftari tengilinn (2) á hægri hlið vélarinnar.

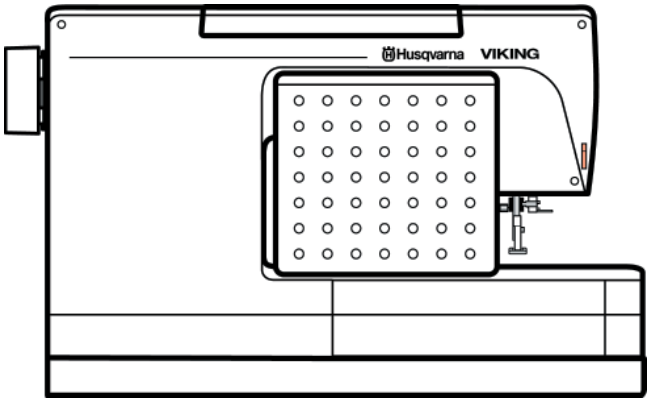
3. Þegar aðalrofinn er settur á "ON" er kveikt á vélinni og ljósi hennar.





Gengið frá vélinni að saum loknum

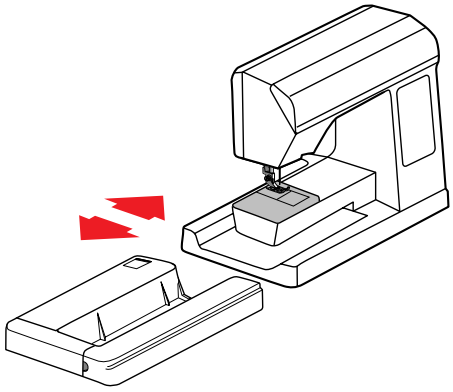
1. Slökkvið á aðalrofanum.
2. Takið mótstöðuna og leiðslu úr sambandi.
3. Vefjið rafmagnsleiðslu saman og setjið hana ásamt leiðarvísi í hólfið utan á loki vélarinnar.
4. Togið lauslega í leiðsluna á mótstöðunni og sleppið henni síðan - leiðslan fer þá inn í mótstöðuna.
5. Aðgætið að allir fylgihlutir séu í hólfinu fyrir fylgihlutina og rennið því síðan undir fríarminn.
6. Setjið fótmótstöðuna með neðri hlutann fram á við, þannig að hún falli í skoruna á hólfinu fyrir fylgihlutina.



Hólf fyrir fylgihluti / Vinnuborð

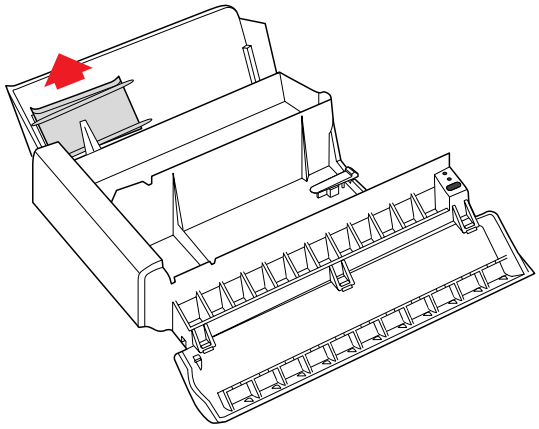
Í hólfinu eru sérstök svæði fyrir saumfætur, spólur og aðra fylgihluti . Gerið það að venju að geyma alla fylgihluti á þessum stöðum, þannig að þeir séu ávallt til reiðu.

Rennið þessu hólfi undir fríarminn til að stækka vinnuflötinn, en dragið það út frá vélinni til vinstri ef nota á fríarminn.

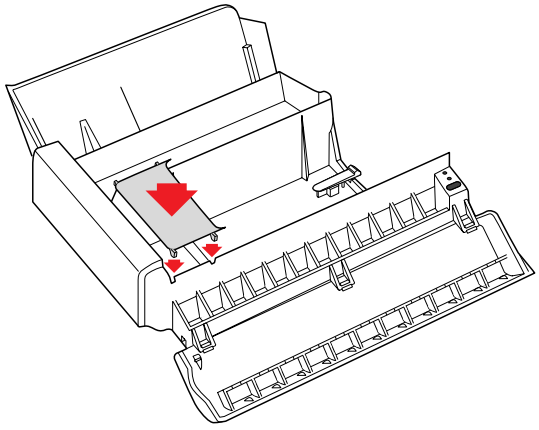


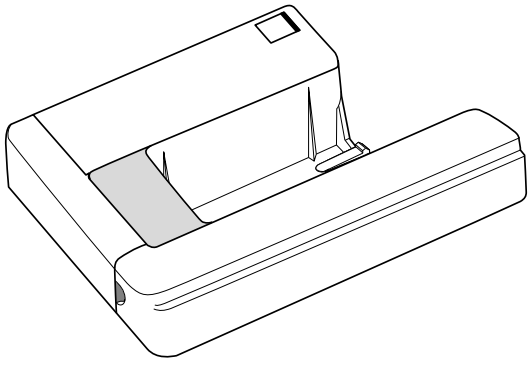
Í aftari hluta hólfsins er lok, sem notað er til að stækka vinnuflötinn.

1. Rennið hólfinu til vinstri þar til það hefur rétt farið fram hjá stöðvunarhakinu.



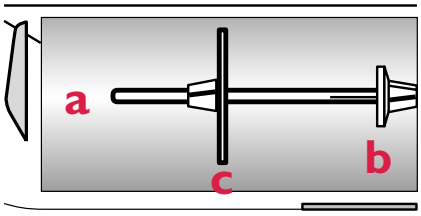
2. Setjið framlengingarlokið ofan á bilið sem myndast á milli vélararmsins og hólfsins og ýtið hólfinu síðan upp að vélararminum.

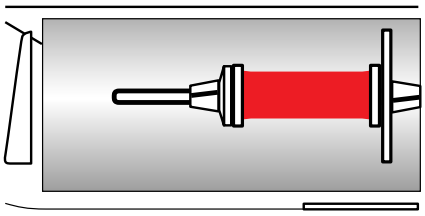


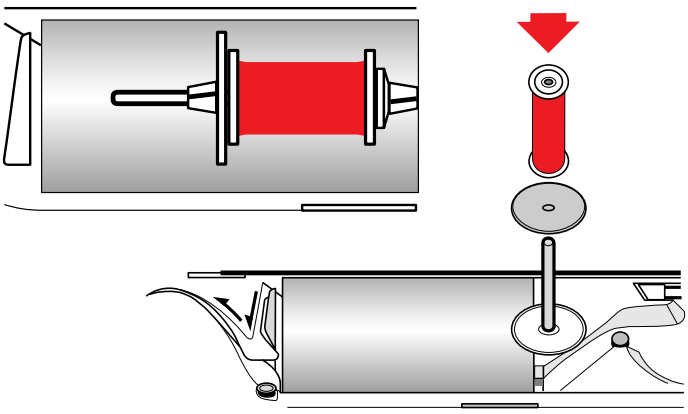


Keflispinnar

Á Designer I USB eru keflispinnar sem henta fyrir allar gerðir af tvinnakeflum. Aðal-keflispinninn (a) er stillanlegur. Í sinni láréttu stöðu er hann notaður fyrir flestar gerðir af venjulegum tvinnakeflum en í lóðréttri stöðu fyrir stærri kefli, eða sérstakan tvinna eins og málmþráð.







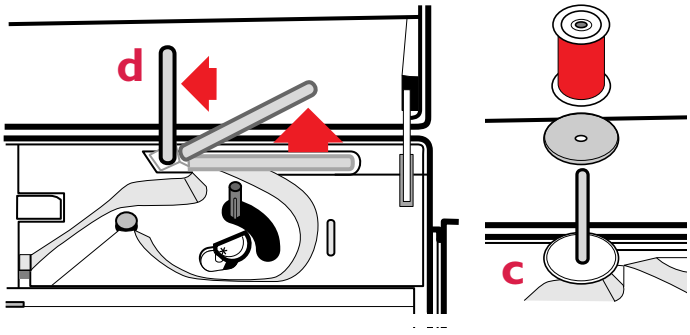
Lárétt staða

Í láréttri stöðu er tvinnakeflunum komið þannig fyrir að tvinninn renni rangsælis af keflinu (keflið sjálft situr fast) . Togið keflispinnann upp á við ef nota á hann í lóðréttri stöðu. (þá á tvinnakeflið að snúast.).

Á keflispinnanum eru tvær fjarlægjanlegar skífur. Í láréttri stöðu og þegar lítil, tvinnakefli eru notuð, þá er litla skífan sett fyrir framan keflið, en þegar stærri kefli eru notuð, þá er stóra skífan sett fyrir framan það. Setjið skífurnar þannig að flati hluti þeirra liggi upp að keflinu og að ekkert bil sé á milli.

Lóðrétt staða

Ef nota á keflispinnann í lóðréttri stöðu er togað í hann út á við og að ykkur. Setjið stærri skífuna á hann og setjið síðan filtskífuna á skífuna. Þetta kemur í veg fyrir að keflið snúist of hratt.



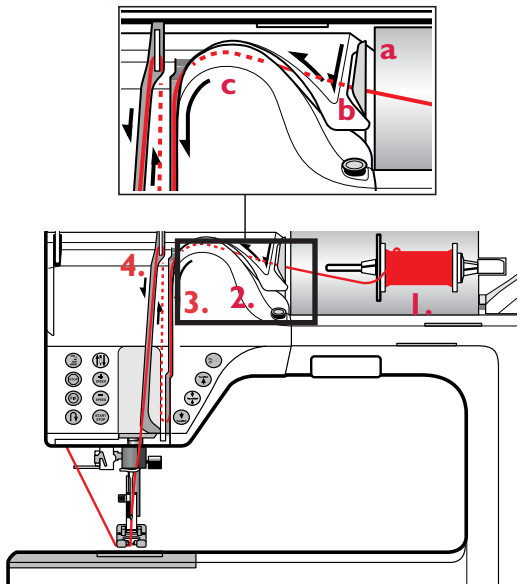
Auka kefispinni

Einnig er aukalegur keflispinni fyrir hendi (d).

Setjið stóru skífuna (c) undir tvinnakeflið. Þessi keflispinni er notaður þegar spólað er á spóluna af öðru tvinnakefli eða fyrir annað kefli þegar saumað er með tvíburanál.

Þræðing á yfirtvinna

Lyftið saumfætinum í efstu stöðu og hafið nálina einnig í efstu stöðu.



Láréttur keflispinni

1. Togið keflispinnann upp á við. Setjið tvinna-keflið á hann (athugið leiðbeiningar á fyrri bls.). Tvinninn á að renna rangsælis af keflinu. Setjið pinnann aftur í lárétta stöðu. Haldið keflinu föstu með hægri hendinni, en með vinstri hendinni þræðið þið tvinnann eins og örvarnar sýna.
2. Þræðið tvinnann yfir stýringuna (a) fyrir framan tvinnaspennuna og síðan undir tvinnastýringuna (b). Síðan yfir skífurnar í yfirtvinnaspennunni (c).

3. Þræðið síðan áfram eins og örvarnar sýna og síðan hægra megin frá í þráðgjafann.
4. Þræðið síðan í síðustu stýringu fyrir ofan nálina.

Lóðréttur keflispinni

1. Lyftið keflispinnanum upp á við og setjið síðan tvinnakefli á hann. (Ath. leiðbeiningar á fyrri bls.).
2. Þræðið síðan eins og lýst var hér á undan, en með einni undantekningu. Sleppið fyrstu stýringunni (a) og þræðið beint undir næstu stýringu (b).

Þræðari fyrir nál

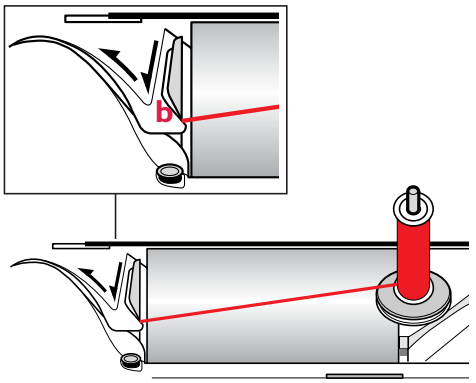
Ef þið ætlið að nota þræðarann fyrir nálina, þá verður nálin að vera í efstu stöðu og saumfóturinn niðri.

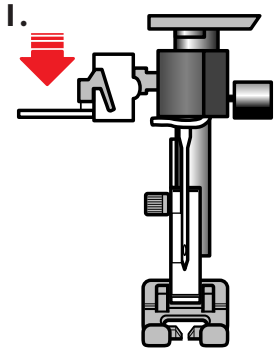
1. Togið þræðarann alveg niður.
2. Snúið þræðaranum síðan að nálinni.
3. Setjið tvinnann undir krókinn (a) og síðan undir krókinn þétt upp við nálina.
4. Snúið þræðaranum varlega til baka. Krókurinn kemur nú með tvinnalykkju í gegn um nálina og nú sleppið þið þræðaranum og togið lykkjuna í gegn um nálina.
5. Leggið tvinnana undir saumfótinn.

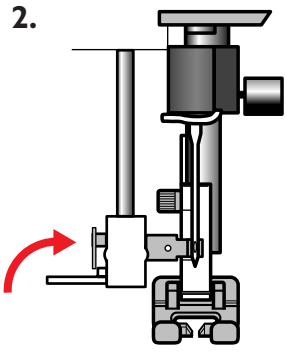
Ath: Það er ekki hægt að nota þræðarann þegar verið er að sauma með húllsaumsnál (Wing), tvíbura eða þríburanál og á nálum fínni en 70. Ekki heldur þegar verið er að nota hnappagatafótinn með skynjaranum. Nálarnar eru ávallt þræddar framan frá. Hvíti flötur-inn á höldunni fyrir saumfótinn gerir nálaraugað vel sjáanlegt

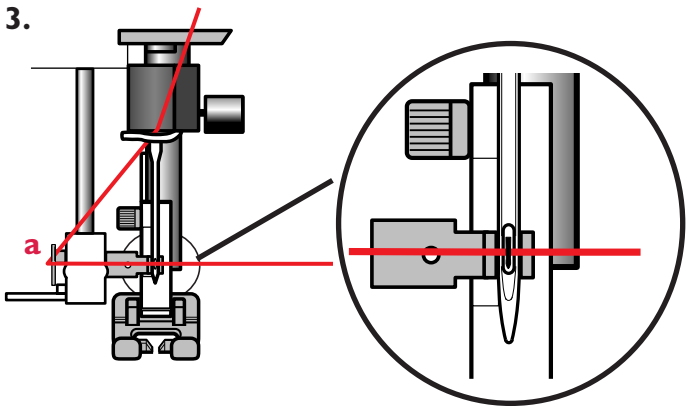
Tvinna viðvörun

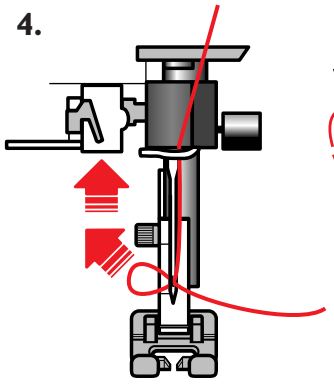
Ef efri tvinninn slitnar eða spólan verður tóm, þá stöðvast vélin. Á upplýsingafletinum á litaskjánum kemur tákn fyrir yfirtvinnann eða tvinnakefli. Ef yfirtvinninn slitnar: Þræðið vélina á ný og ýtið á OK á upplýsingafletinum, en við það hverfur hann. Ef spólan er tóm: Fjarlægið tóma spólu og setjið fulla spólu í spóluhúsið.

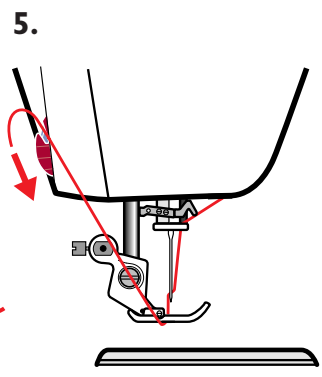






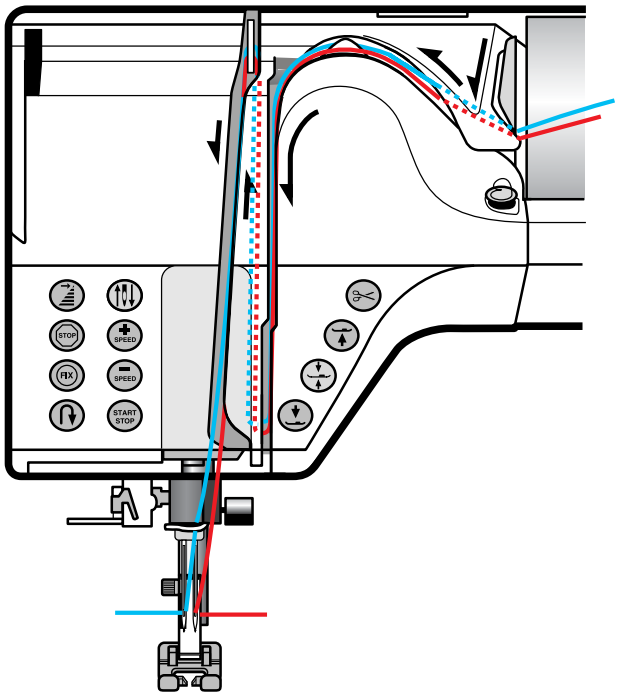






Þræðing á tvíburanál

1. Setjið tvíburanál í nálarhölduna. Sjá bls. 16 "Skipt um nál".
2. Notið annað tvinnakefli eða spólið af tvinnakeflinu á spólu og notið hana sem annað tvinnakefli.
3. Vinstri nálin (blá). Þræðið tvinnann eins og lýst var á bls. 9, en gætið þess að þessi tvinni liggi á **milli aftari tvinnaskífanna** í tvinnaspennunni og hann sé einnig **inni í** síðasta þræðihakinu fyrir ofan nálina.
4. Hægri nálin (rauð). Lyftið hinum keflispinnanum upp.
5. Setjið skífu á hann og filtskífu ofan á hana.
6. Þræðið eins og áður var lýst en þessi þráður á að liggja **á milli fremri skífanna** í tvinnaspennunni og síðan fyrir **utan** síðasta þræðihak fyrir ofan nálina.

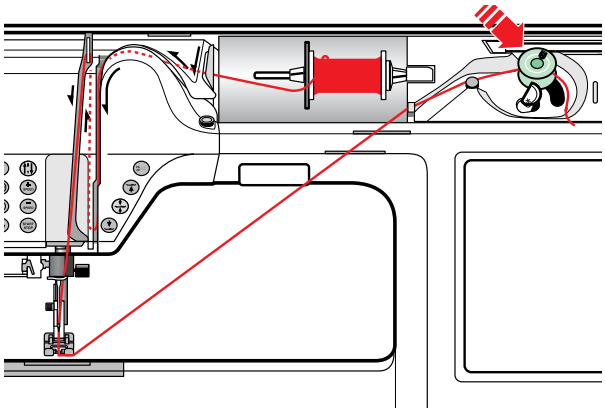


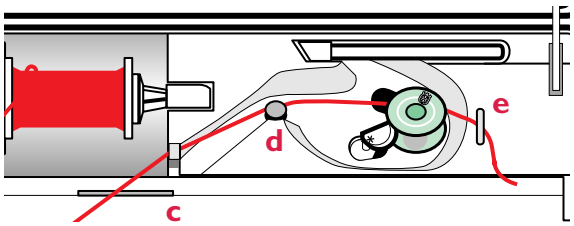
Spólað á spóluna með vélina þrædda

Aðgætið að hafa nálina og saumfótinn í efstu stöðu. Notið eingöngu grænu "original" Husqvarna Viking spólur í Designer I USB vélina.

Notið eingöngu saumfætur úr járni þegar spólað er í gegn um nálina.

1. Setjið tóma spólu með litla (H) merkinu upp á við á spólarann. Ýtið spólaranum niður á við. Sprettigluggi á litaskjánum gefur til kynna að spólarinn sé í sambandi.
2. Togið tvinnann í gegn um nálina og undir saumfótinn og þaðan yfir tvinnastýringarnar (c) og (d).
3. Vefjið tvinnanum nokkrum sinnum réttsælis um spóluna og klippið síðan tvinnaendann með hnífnum (e).
4. Stígið á fótmótstöðuna eða ýtið á (START STOP) . takkann. Þegar spólan er orðin full þá stöðvast vélin. Takið spóluna af og klippið tvinnann með hnífnum (e). Setjið spólarann í efri stöðu.





Athugið: Við ráðleggjum ykkur að spóla ekki teygjanlegan tvinna, glæran tvinna eða málmþráð í gegn um nálina. Sjáið: "Spólað á spóluna - lóðréttur keflispinni".

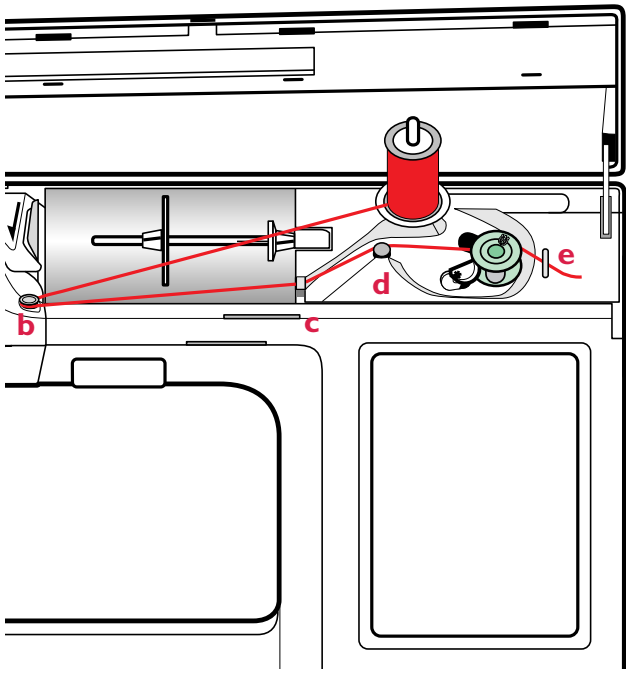
Spólað á spóluna - lóðréttur keflispinni

1. Setjið tóma spólu með litla merkinu upp á við á spólarann. Ýtið spólaranum niður á við. Sprettigluggi á litaskjánum gefur til kynna að spólarinn sé í sambandi.
2. Setjið stóru skífuna á keflispinnann og filtskífu ofan á hana.
3. Þræðið tvinnann í stýringu (b) , undir stýringu (c) og síðan yfir stýringu (d) eins og sýnt er á myndinni hér til hliðar.
4. Vefjið tvinnanum síðan nokkrum sinnum rétt-sælis um spóluna og klippið síðan tvinnaendann með hnífnum (e).
5. Stígið á fótmótstöðuna eða ýtið á START STOP . takkann. Þegar spólan er orðin full þá stöðvast vélin. Takið spóluna af og klippið tvinnann með hnífnum (e). Setjið spólarann í efri stöðu.

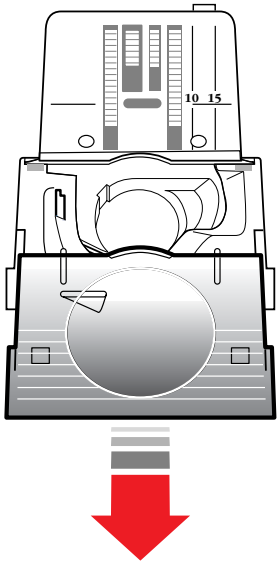
Ráð: Allt eftir gerð tvinnans er hægt að snúa tvinnanum einu sinni eða tvisvar um stýringuna (b) til að fá rétta spennu á tvinnann.

Spólan sett í vélina

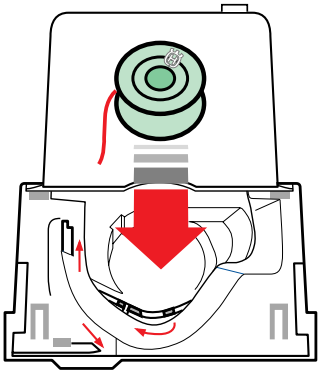
1. Fjarlægið lokið yfir gríparanum (spólukörfunni) með því að toga það fram á við.
2. Setjið spóluna þannig í gríparann að merkið snúi upp á við, og að tvinnaendinn sé vinstra megin. Þegar togað er í tvinnann þá á spólan að snúast rangsælis.
3. Setjið einn fingur á spóluna þannig að hún snúist ekki og þræðið tvinnann fyrst til hægri og síðan til vinstri í spennifjöðrina (a) þar til tvinninn smellur á sinn stað. (Þá verður smávægileg mótstaða þegar togað er í tvinnann).
4. Haldið áfram og þræðið um stýringu (b) og síðan til hægri í tvinnahnífinn (c). Setjið lokið aftur yfir gríparann. Togið síðan í tvinnann til vinstri til að klippa hann.



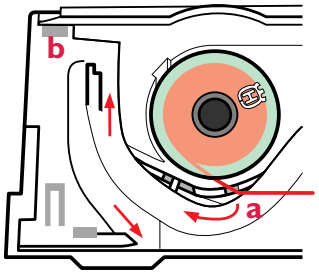
1.



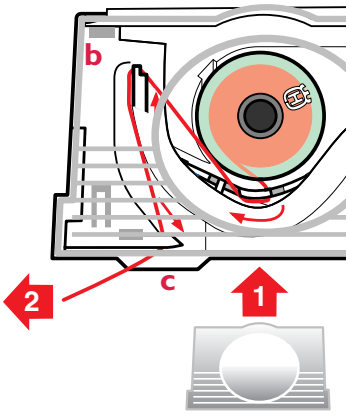
2.



3.



4.



Takkarnir framan á vélinni

Mynsturbyrjun. Ýtið á þennan takka til að vélin byrji á byrjun valins mynsturs.

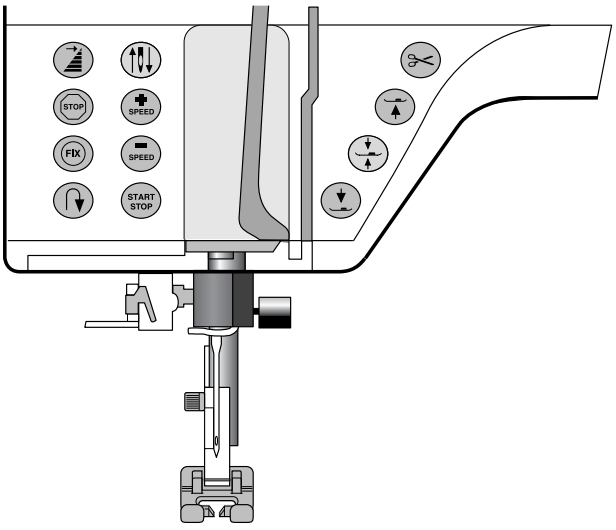
STOP er notaður til að ljúka ákveðnum saum. Vélin heftir tvinnann og stöðvast þegar ákveðnum saum eða mynstri er lokið. Það kviknar ljós þegar takkinn er snertur, og virkni hans hættir sé hann snertur á ný, eða ef nýtt spor eða mynstur er valið. Hægt er að forrita virkni takkans og þessa aðgerð er mjög þægilegt að nota til að stoppa í lok einlits útsaums.

FIX er aðgerð sem kemur inn sjálfkrafa þegar nýtt spor/mynstur er valið eða þegar tvinnaklippingin er valin. Það kviknar ljós á takkanum þegar aðgerðin er virk, og hægt er að slökkva á henni með því að snerta takkann aftur. Í byrjun saumar vélin nokkur heftispor áður en haldið er áfram. Ef FIX takkinn er snertur á meðan á saum stendur - þá saumar vélin nokkur heftispor og stöðvast sjálfkrafa. Hægt er að forrita FIX aðgerðina.

Afturábak – Þegar ýtt er á þennan takka saumar vélin afturábak eins lengi og honum er haldið. Það kviknar ljós á takkanum, en um leið og honum er sleppt þá slökknar á honum og vélin saumar áfram á ný. Lengsta afturábakspor er 3mm. Ef þið viljið af ein-hverjum ástæðum láta vélina sauma lengur afturábak þá er hægt að snerta takkann tvisvar með örskömmu millibili áður en byrjað er að sauma.

Nálin uppi / Nálin niðri Snertið þennan takka til að láta nálina stöðvast uppi eða niðri þegar vélin stöðvast.

Ýtið á takkana **+ SPEED eða - SPEED** ef þið viljið breyta hámarkshraða vélarinnar. Ef annarhvor takkinn er snertur áður en byrjað er að sauma þá koma upplýsingar um núverandi hraða á upplýsingaflötinn á skjánum. Ýtið á OK eða byrjið að sauma. Upplýsingaflöturinn hverfur af skjánum og þið getið breytt hraða vélarinnar á meðan þið saumið. Það koma hins vegar engar nýjar upplýsingar á flötinn. Öllum saumum og öllum mynstrum hefur fyrirfram verið



gefinn ákveðinn hámarks-hraði. Þegar viðkomandi saumur er valinn þá ákvarðar Designer I USB um leið réttan hraða.

START/STOP. Ýtið á þennan takka þegar þið viljið að vélin saumi sjálf án þess að stigið sé á fótmótstöðuna. Ýtið á takkann þegar þið viljið að vélin byrji að sauma og einnig þegar hún á að hætta.

Tvinnaklippur Þegar ýtt er á þennan takka þá klippir vélin bæði yfir og undirtvinnann. Saumfótur og nál eru sett í efstu stöðu og FIX-aðgerðin gerð virk. Ef klippa á áður en byrjað er að sauma t.d. ef vélin er nýþrædd - þá er takkinn fyrir tvinnaklippuna snertur á meðan vélin er í gangi. Blikkandi STOP gefur til kynna að beðið hafi verið um tvinnaklippingu. Hægt er að forrita tvinnaklippingu.

Fótlyfting með skynjara - alveg UPP Snertið þennan takka þegar vélin á að lyfta saumfætinum og nálinni í efri stöðu. Snertið takkann aftur og þá mun vélin lyfta fætinum aðeins hærra til að auðveldara sé að koma þykkum efnum undir saumfótinn.

Fótlyfting með skynjara - miðstaða Snertið þennan takka þegar verið er að sauma þynnri efni, eða ef færa þarf efnið til.

Fótlyfta með skynjara - niður Snertið þennan takka þegar þið viljið að saumfóturinn leggist ofan á efnið. Efninu er nú haldið föstu og hægt að byrja að sauma.

Þrýstingur á saumfót - með skynjara

Ef valið er um mismunand þykktir efna í saumráð-gjafanum, þá er um leið valinn réttur þrýstingur á saumfótinn. - Þökk sé innbyggðum nema, þá skynjar saumfóturinn þykkt þess efnis sem verið er að sauma og árangurinn verður jafnari og fallegri saumur.

Ýtið á SET á litaskjánum og á skjáinn kemur fótþrýstingur sem er fyrir viðkomandi efni. Þið getið breytt þrýstingnum með því að ýta á takkana (+) eða (-) í SET valmyndinni. Því hærri sem talan er, þeim mun meiri þrýstingur er á saumfótinn og efnið.

Fótlyfting með skynjara

Saumfóturinn kemur sjálfkrafa niður um leið og byrjað er að sauma.

Þegar vélin er stöðvuð og valið hefur verið að hafa nálina niðri, þá lyftir vélin saumfætinum sjálfkrafa til að auðvelda snúning á efninu eða til að breyta um saumátt..

Ef þið hafið valið að hafa **nálina í efri stöðu:**

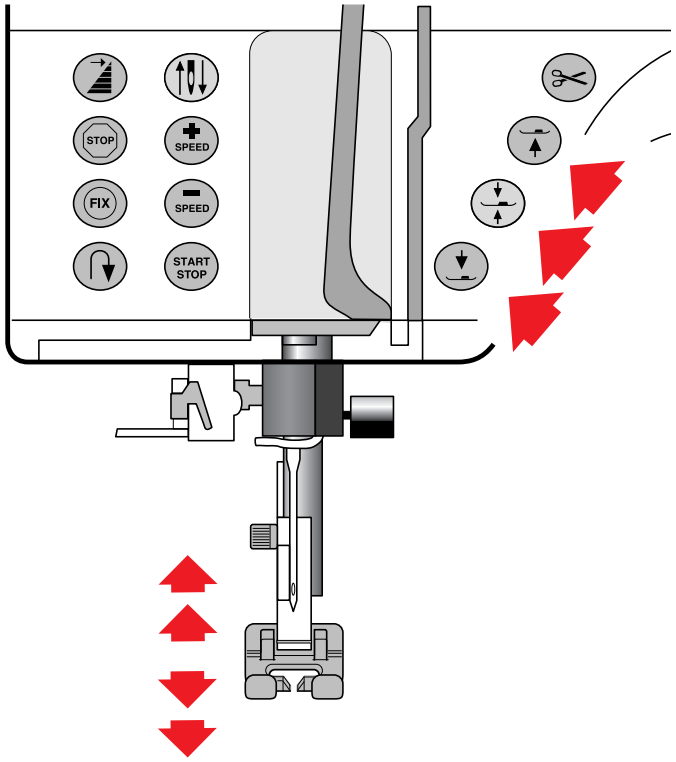
UPP – Lyftir saumfætinum og nálinni í efstu stöðu. Snertið takkann tvisvar til að láta saumfótinn lyftast hærra, sem auðveldar að koma þykkari efnum undir saumfótinn.

Ef þið hafið valið að hafa **nálina í neðri stöðu:**

UPP – Lyftir saumfætinum í efri stöðu, en nálin verður áfram í neðri stöðu ofan í efninu. Ýtið tvisvar á takkann – nálin fer í efri stöðu og saumfóturinn enn hærra, þannig að auðvelt er að fjarlægja efnið undan honum.

MIÐSTAÐA – Setur saumfótinn í miðstöðu

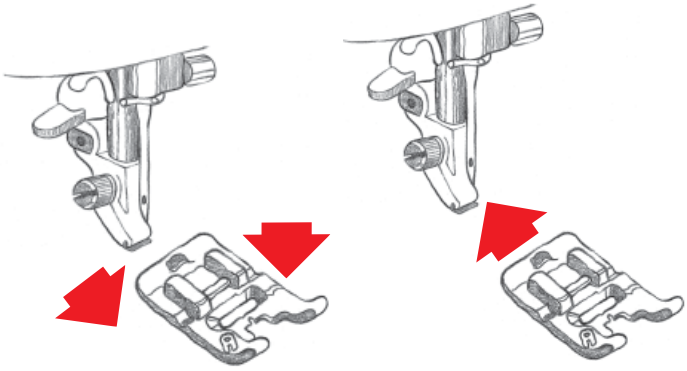
NIÐUR – Setur saumfótinn alveg niður.



Skipt um saumfætur

Slökkvið á aðalrofanum.

1. Aðgætið að nálin sé í efstu stöðu. Togið saumfótinn í áttina að ykkur.
2. Stillið fótinn þannig af að titturinn á miðjum fætinum sé á móts við fjöðrina á fóthöldunni. Þrýstið á fótinn aftur á bak þar til hann smellur á sinn stað.



Saumfætur

Í fylgihlutunum eru saumfætur fyrir hina ýmsu sauma.

Saumfótur A
Er á vélinni þegar vélin kemur frá verksmiðjunni. Þessi fótur hentar vel fyrir alla beina og zik zak sauma, sem eru með lengri sporlengd en 1,0mm.

Saumfótur B
Er fyrir þétta zik zak sauma þar sem sporlengdin er minni en 1.0mm. og einnig fyrir ýmsa nytja- og skrautsauma. Úrtakið neðan á fætinum hentar sérstaklega vel til að renna yfir slíka sauma.

Saumfótur C
Hnappagatafótur með línum til að ákvarða lengd hnappagatanna. Línan í miðjunni gefur einnig til kynna að nálin sé 15mm. frá jaðri efnisins, og endinn á tánni er 19 mm. frá jaðrinum. Raufarnar tvær undir fætinum renna mjög vel yfir leggi hnappagatsins og stýra um leið undirleggsgarni ef það er notað.

Saumfótur D
Þessi fótur er sérstaklega hannaður fyrir blindfalda. Innri brún fótarins stýrir efninu en botninn er hannaður þannig að faldbrúnin rennur meðfram botnbrúninni.

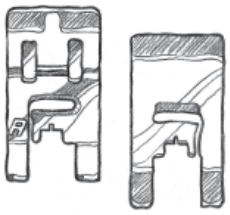
Saumfótur E
Þetta er rennilásafótur, og hægt er að setja hann þannig á fóthölduna að nálin stingi annaðhvort vinstra eða hægra megin í raufarnar á honum, og auðveldar þannig að sauma báðar hliðar lássins í sömu átt.

Saumfótur H
Er með húð að neðan og er hannaður fyrir efni sem vilja loða við eða jafnvel festast við venjulega járnfætur. t.d. fyrir svampefni, gerfiefni og leður.

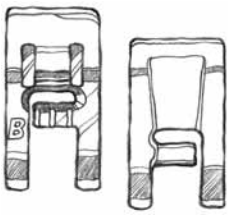
Saumfótur J
Er hannaður fyrir overlocksauma og einnig til að kasta sauma þ.e.a.s. sauma sem eru 5,0 til 5.5mm. að breidd. Pinninn í fætinum kemur í veg fyrir að jaðarinn dragist saman og mjókki.

Saumfótur P
Þessi fótur er hannaður fyrir bútasaum. Á honum eru tvær fjarlægðarlínur 6 mm.(1/4") og 3mm. (1/8").

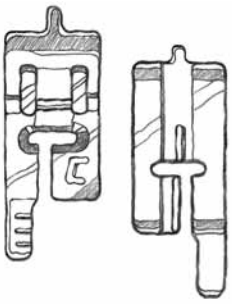
A



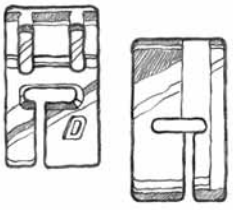
B



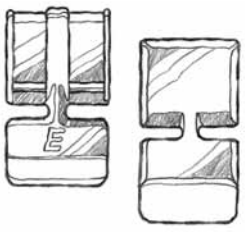
C



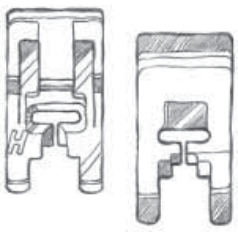
D



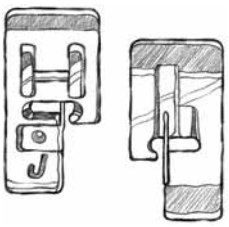
E



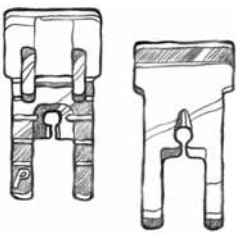
H



J



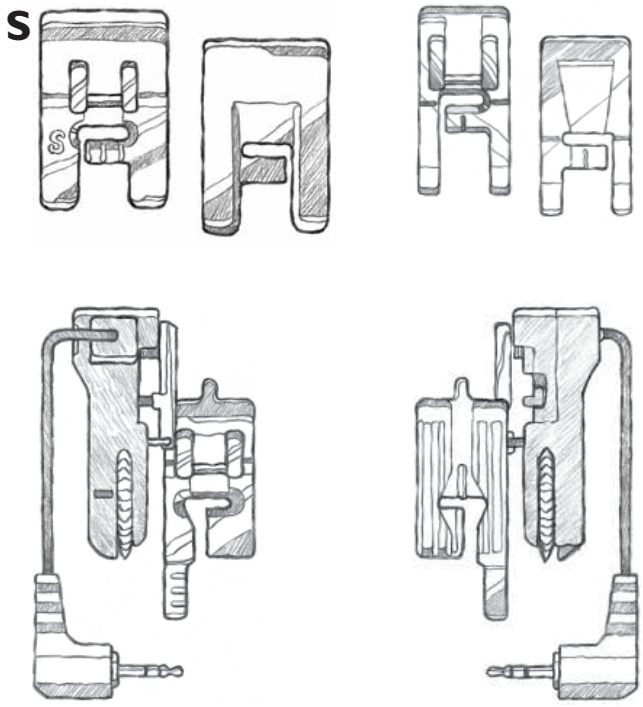
P



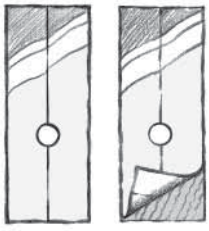
Saumfótur S
Þessi fótur er sérstaklega fyrir fjögurra átta sauma og hliðarspor.

Glær saumfótur
Er fyrir útsauma þar sem fylgjast þarf með að útsaumar standist á. Eins og saumfótur B.

Hnappagatafótur með skynjara
Þegar þessi fótur er tengdur við vélina, þá mælir hann lengdina á hnappagatinu og saumar síðan þá lengd sem hefur verið saumuð - og það eins oft og þið viljið. Línan í miðri tánni á hnappagatafætinum gefur til kynna að nálin sé 15mm. frá jaðri efnisins.



Sjálflímandi rennslisplötur
Er hægt að líma neðan á saumfót C þegar sauma þarf hnappagöt á gerfiefni, leður o.fl. (eru límdar neðan á fótinn)



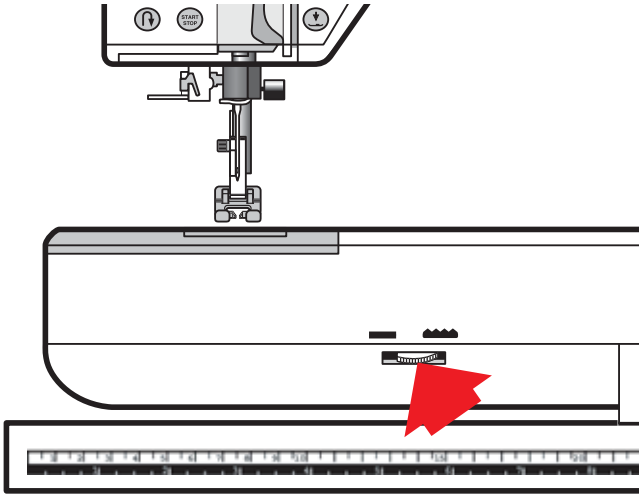
Flytjarinn tekinn úr sambandi

Ef hjólinu er snúið til vinstri ▬. er flytjarinn tekinn úr sambandi, en ef hjólinu er snúið til hægri ▲▲▲ er hann settur í samband á ný. Flytjarinn kemur hins vegar ekki upp úr stingplötunni fyrr en byrjað er að sauma.

Flytjarinn er m.a.tekinn úr sambandi þegar verið er að festa tölur á flíkur og við fríhendis ístopp.

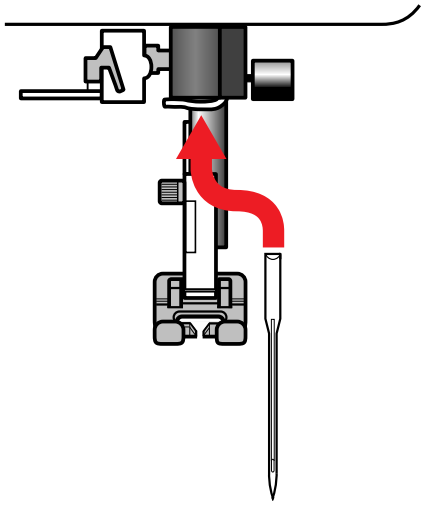
Ráð: Ef setja á þykk flauels eða frotté efni undir fótinn þá er e.t.v. betra að taka flytjarann úr sam-bandi. Gleymið hins vegar ekki að setja flytjarann aftur í samband áður en byrjað er að sauma á ný.

Ath: Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi þegar útsaumstækið er sett á vélina. Hann kemur einnig sjálfkrafa í samband þegar það er tekið af vélinni.



Skipt um nál

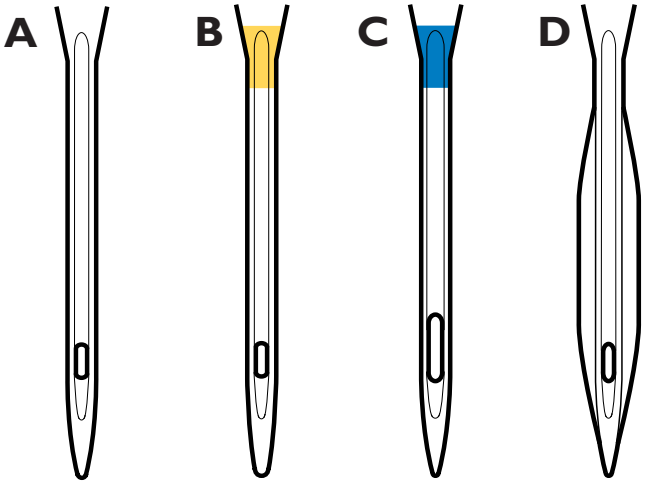
1. Losið um nálarfestiskrúfuna með skrúfjárni.
2. Fjarlægið nálina.
3. Setjið nýja nál í hölduna og gætið þess að flati kanturinn á nálarleggnum snúi aftur.
4. Herðið nálarfestiskrúfuna aftur með skrúfjárni.



Nálar

Saumavélanálin er mjög mikilvægur hluti vélarinnar þ.e.a.s. ef ná á góðum árangri í saumaskapnum. Notið eingöngu nálar í háum gæðaflokki - við mælum með nálum frá framleiðandanum SCHMETZ og nálum af gerðinni 130/705H.

Nálarhulstrið sem fylgir vélinni er með nálar af mest notuðu stærðunum fyrir ofin og teygjanleg efni.



A Venjulegar nálar nr. 70, 80, 90
Þessar nálar eru fyrir flest efni. Grófleiki 70 fyrir þunn, - grófleiki 80 fyrir meðal og grófleiki 90 fyrir grófari efni.

B "Stretch" nálar nr. 75, 90
Þessar nálar eru fyrir prjónuð og teygjanleg efni. Þessar nálar eru merktar með gulum lit og oddurinn á þeim er afrúnnaður kúluoddur.

C Gallabuxna nálar nr. 90, 100
Þessar nálar eru til að sauma gróf ofin efni eins og t.d. gallabuxur og segldúk. Þessar nálar eru merktar með bláum lit og hafa mjög hvassan odd svo auðveldara sé að komast í gegn um efnin.

D "Wing" húllsaumsnál nr. 100
Þessi nál er notuð fyrir húllsauma á fingerð náttúruleg ofin efni. Nálin er með "vængi", sem ýta þráðum efnisins til hliðar og búa á þann hátt holur þar sem nálin hefur farið í gegn.

Lita snertiskjárinn

Hægra megin á Designer I USB vélinni er litaskjár með snertiflötum.

Notkun skjásins er mjög auðveld. Viðkomandi saumur eða aðgerð er einfaldlega valin með því að snerta hana með fingurgómnum.

ATH: Aldrei má snerta skjáinn með hlut eins og t.d. skærum, títuprjónum eða öðrum oddhvössum hlutum. Það getur skemmt skjáinn og orsakað dýra viðgerð á vélinni.

On/Off

Á meðan slökkt er á vélinni er þessi skjár dökkgrár á litinn.
Eftir að búið er að kveikja á vélinni kemur fyrst skjámynd sem býður ykkur velkomin, en síðan kemur aðal-valmyndin.

Skjávari

Það er óhætt að láta loga á skjánum á meðan unnið er á vélina, en ef þið viljið nota skjávara þá er það einnig hægt, en hann slekkur á skjánum ef vélin hefur ekki verið notuð í 9 mínútur. Sjá nánar; Skjávari á bls.30.

USB minnislykill

Með Designer I USB fylgir Designer I USB minnislykill, 3D Disk Manager USB og 3D QuickFont tölvuforrit. Á lyklinum eru við afgreiðslu frá verksmiðju 31 mynstur og 3 stafagerðir. Einnig er hægt að geyma allt að 15 sérhönnuð mynstur á lyklinum.
Með rofanum á hliðinni á USB minnislyklinum er hægt að kveikja á eða taka skrifvörnina úr sambandi.

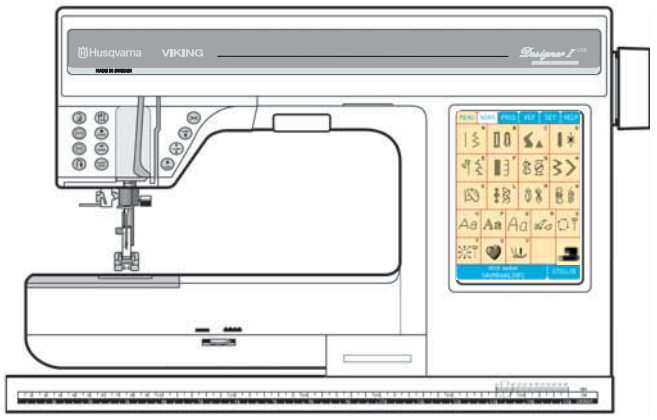
ATH: það verður að taka minnislykilinn úr tenglinum áður en kveikt eða slökkt er á skrifvörninni.

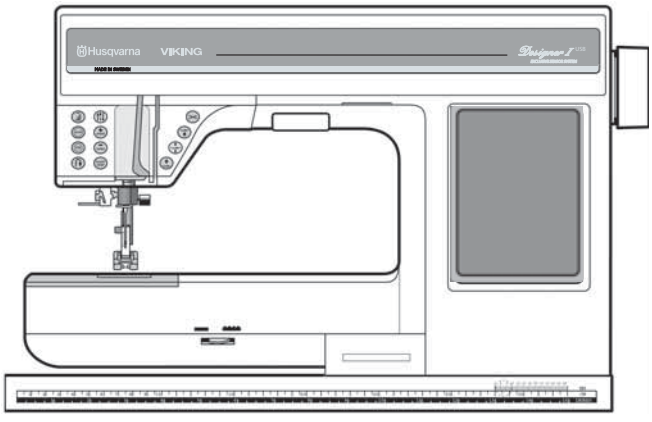
3D Disk Manager USB

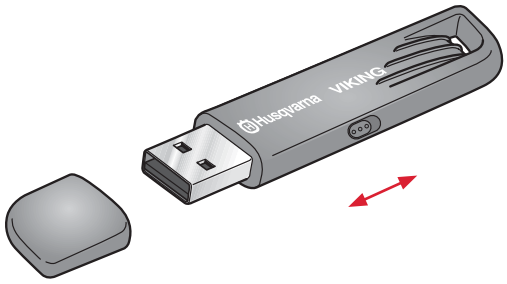
Notið "3D Disk Manager USB" sem er á CD-diskinum Designer I USB til að undirbúa USB minnislykilinn fyrir lestur eða skrift (Leiðbeiningarnar á diskinum eru hins vegar því miður eingöngu á ensku)

3D QuickFont

Þið getið hannað mismunandi leturgerðir úr leturgerðunum sem eru í tölvunni ykkar með því að fara eftir leiðbeiningunum fyrir tölvuforritið "3D QuickFont" sem er á CD diskinum "Designer I USB" (Leiðbeiningarnar á diskinum eru hins vegar því miður eingöngu á ensku)







Hægri staða = skrifvörn læst
Vinstri staða = skrifvörn opin

Tengt og fjarlægt úr USB tengli

Designer I USB minnislykilinn er eingöngu hægt að setja í USB tengilinn á einn veg. - notið ekki afl til að ýta lyklinum í tengilinn. Ljós í endanum á lyklinum sýnir að hann sé rétt settur í tengilinn. Þegar verið er að hlaða inn á lykilinn eða þegar verið er að lesa af honum blikkar ljósið á honum og mynd af stundaglasi kemur á skjáinn. Þegar minnislykillinn er fjarlægður er hann togaður beint út úr tenglinum.

⚠ *Fjarlægið aldrei Designer I USB minnislykilinn ef ljósið á honum blikkar eða þegar stundaglasið er á skjánum, því það getur skemmt skrár sem eru á minnislyklinum.*

Aðal valmyndin

Á aðal valmyndinni er hægt að velja um 21 sauma og aðgerðar valmyndir. Það eru 8 aðgerðarflipar, SAUMRÁÐGJAFI, STILLINGAR, VALMYND, NORM, PROG, REP, SET og HELP. Ef viðkom-andi aðgerðarflipi er snertur þá verður hann virkur. MENU flipinn er gulur þegar hann er virkur, en aðrir flipar verða hvítir.

Ofið meðal
SAUMRÁÐGJAFI

Flettið upp á bls. 27, en þar eru fyrstu leiðbeiningar um hvernig saumað er á vélina. Veljið hér efnið sem nota á og viðkomandi saumatækni. Designer I USB velur þá sjálfkrafa besta sauminn, sporlengd, sporbreidd, stillir tvinnaspennu, saumhraða, stingur upp á saumfót og stillir þrýsting á saumfótinn. Valið efni er sýnt á skjánum. Ráðgjafinn er virkur í öllum saumaaðferðum nema í útsaumi.

ADJUST

Hér er hægt að stilla eða breyta sporlengd, sporbreidd, lengingu og speglun.

MENU

Ýtið á MENU til að velja á milli 21 valmynda. Ýtið á myndina af disklingnum til að skoða eða hlaða inn útsaumsmynstur fyrir útsaumstækið.

NORM

Þessi flipi er notaður í öllum saumaskap og útsaum, nema við hönnun mynstra.

PROG

PROG er notað við hönnun sauma eins og "picto-gram"-sauma, bókstafi og skrautsauma. Ef útsaums-tækið er tengt við vélina þá er hægt í PROG að hanna útsaumsmynstur og/eða orð og setningar.

REP

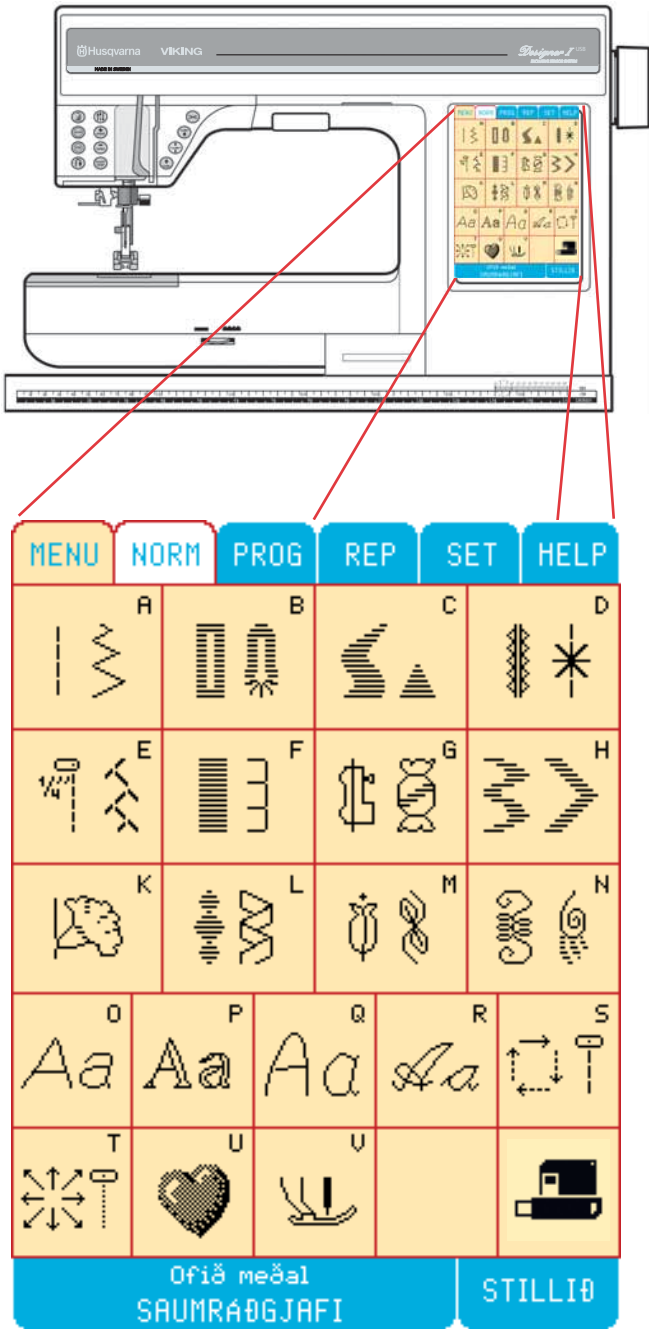
REP er notað til að sauma mynsturraðir og útsauma sem hannaðir eru í PROG.

SET

Ýtið á SET til að breyta fyrirfram ákveðnum stillingum og aðgerðum. Sjá bls. 29.

HELP

Í þessum fleti er að finna ráðleggingar um nálagróf-leika og tegundir nála, hvenær eigi að taka flytjarann úr sambandi, hvenær nota á undirleggsefni, hnappa-göt o.s.frv. Þegar útsaumstækið er tengt við vélina þá er litavalmyndin valin hér.



Saumráðgjafinn
Hvernig auðvelt er að sauma

Saumráðgjafinn er ávallt til staðar þar til útsaums-tækið er tengt við vélina, eða þar til þið byrjið að hanna mynstur.

Til að opna saumráðgjafann er ýtt á

Í saumráðgjafanum eru tvær valmyndir

Efni

Í efnis-valmyndinni er hægt að velja á milli 8 efnistegunda. Þegar búið er að velja viðkomandi efni þá verður flöturinn við hliðina á efninu rauður á litinn og næst kemur upp valmynd fyrir saumana.

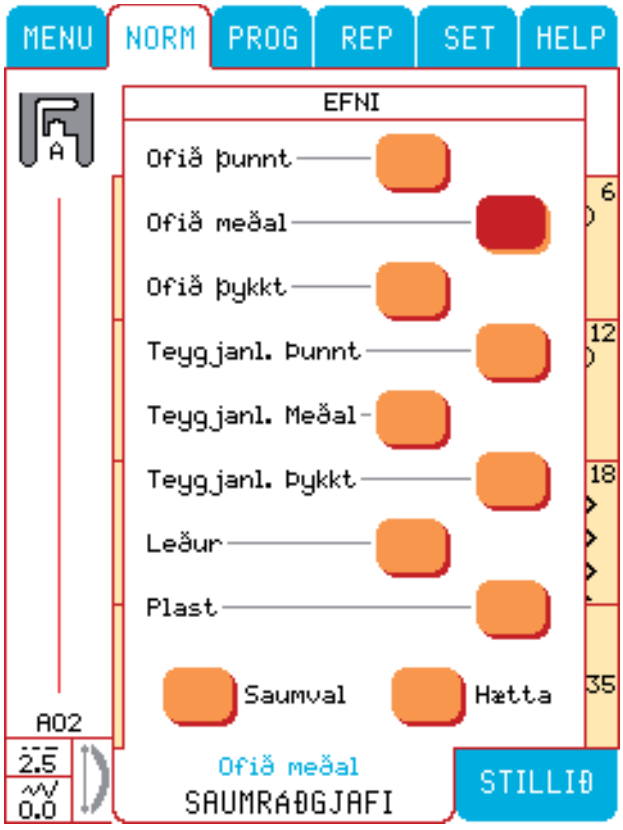
Valmynd fyrir sauma

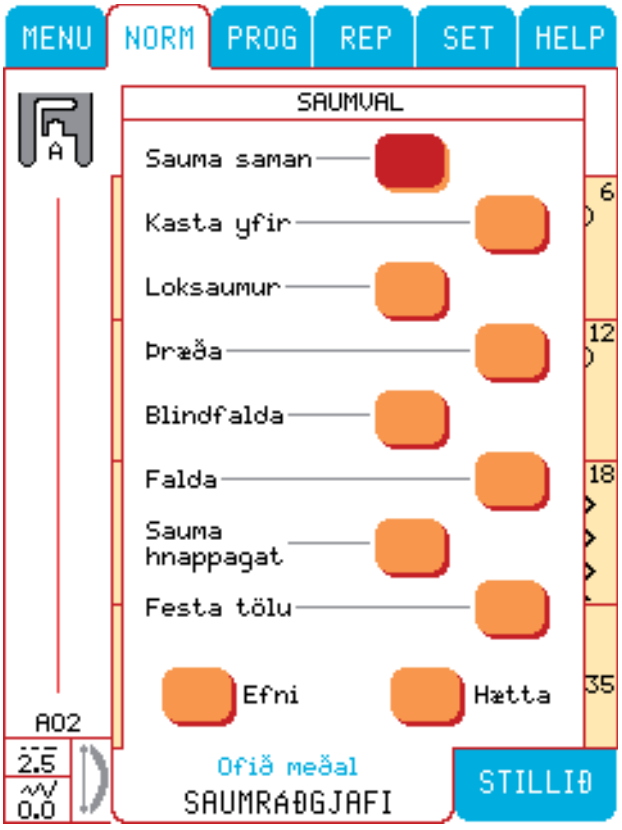
Í sauma-valmyndinni er hægt að velja á milli 8 mismunandi gerða af saumum. Þegar búið er að velja ákveðinn saum, sér vélin sjálf um að velja hentugustu spennu á yfirtvinna, sporlengd og breidd, saumhraða, mælir með ákveðnum saumfæti og stillir réttan þrýsting á saumfót fyrir viðkomandi efni. Flöturinn við hliðina verður rauður á litinn. Ef þið viljið breyta um saumgerð, ýtið þið einfaldlega á hnappinn við hliðina á honum.

Fletirnir neðst á valmyndinni eru til að skipta á milli valmynda.

Með því að ýta á

er farið út úr saumráðgjafanum.





Valmyndir fyrir sauma

Í aðal-valmyndinni eru 21 valmöguleikar - 20 saumar og teikn fyrir disklinga.

Nytjasaumar

Valmynd A inniheldur nytjasauma til að sauma efni, lagfæra og stoppa í.

Hnappagöt

Valmynd B inniheldur mismunandi gerðir af hnappagötum, kóssum og töluáfestingu. Til að ná sem bestum árangri er best að nota hnappagatafótinn með skynjaranum.

Skrautsaumar

Valmyndir C - N innihalda fjöldan allan af fallegum skrautsaumum.

Bókstafir og tölustafir

Hægt er að velja um 4 mismunandi gerðir af bókstöfum og tölustöfum, blokkstafi í valmynd O, Útlínustafi í valmynd P, "Brush"-stafagerð í valmynd Q (9mm) og skrifskrift í valmynd R. Hver valmynd fyrir bókstafi og tölustafi er svo með 3 undirvalmyndir fyrir hástafi, lágstafi og tölustafi.

4-átta saumar

Valmynd S inniheldur mismunandi sauma sem hægt er að láta vélina sauma í ferning. Örvarnar sýna saumaáttina.

8-átta saumar

Valmynd T inniheldur 2 gerðir af saumum sem hægt er að láta vélina sauma í 8 mismunandi áttir. Um er að ræða venjulegt beint spor eða þrefalt beint spor.

Mínir saumar

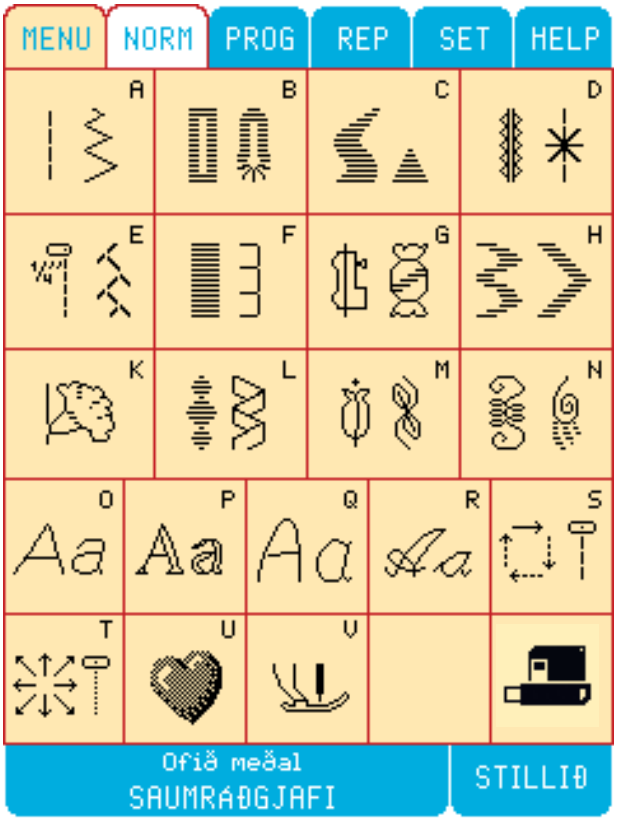
Notið valmynd U (mínir saumar) til að vista sauma sem þið haldið mest upp á eða til að vista sauma sem þið hafið e.t.v. breytt í STILLIÐ aðgerðinni.

Sérsaumar

Valmynd V inniheldur fjórar mismunandi tegundir af "fríhendis-saumum". Þegar þessi valmynd er notuð ætti að taka flytjarann úr sambandi.

Teikn fyrir diskling

Mynstur er hægt að skoða og hlaða með því að setja Designer I USB minnislykilinn í innbyggða USB tengilinn á vélinni. Ýtið á disklingateiknið. Á þennan hátt getið þið skoðað mynstur af disklingnum. Til að hlaða mynstur af disklingi verður útsaumstækið að vera tengt við vélina Designer I USB.



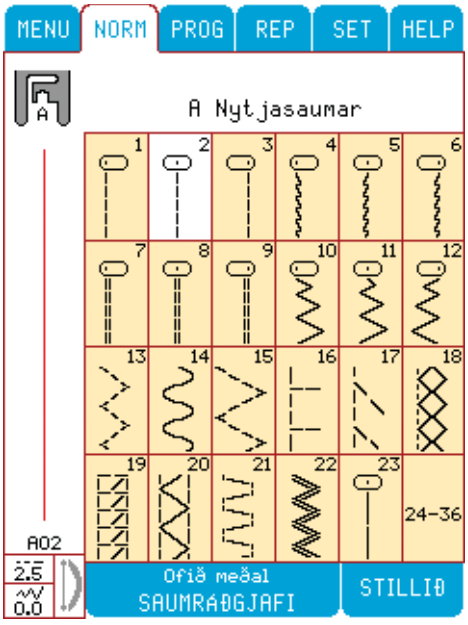
Valmyndir fyrir sauma

Veljið valmynd A í aðalvalmyndinni. Á skjáinn kemur valmyndin "A-nytjasaumar". Vinstra megin er saumurinn sýndur og einnig að í þessu tilfelli er mælt með að nota saumfót A. Fyrir neðan sauminn er númer saumsins (A02). Þetta er grunnstillingin á Designer I USB. Ef þið viljið annan saum, ýtið þið einfaldlega á þann saum. Við það verður viðkomandi flötur hvítur, en allir aðrir fletir verða áfram gulir.
Ef undirvalmynd er fyrir hendi þá er vísað í hana í neðsta fletinum hægra megin með tölustöfum.

Veljið sauma 24-36 í undirvalmynd

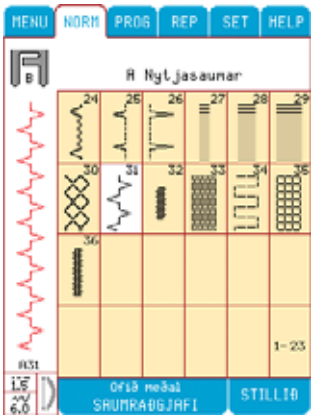
Snertið 24-36. Til að fara til baka - snertið 1-23.

Ef þið viljið fara til baka í aðal-valmynd - snertið þið MENU.



Nytjasaumar

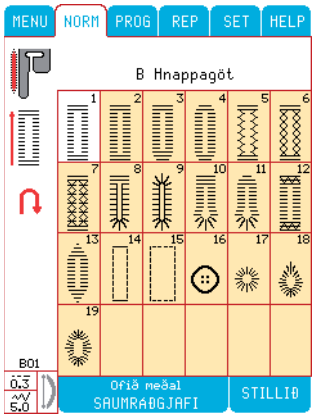
Nytjasaumar eru valdir með því að ýta á valmynd A í aðal-valmyndinni. Á valmynd A eru t.d. mismunandi beinir saumar,og zik zak saumar í mörgum gerðum. (Saumur 15 er t.d. margþrepa zik zak sem hæt er að stilla í allt að 9mm saumbreidd). Þar eru einnig overlocksaumar (A16-A17) og tvöfaldur overlocksaumur (A20). Saumar A33-35 henta mjög vel til að setja bætur á flíkur og fyrir ístopp.



Hnappagöt

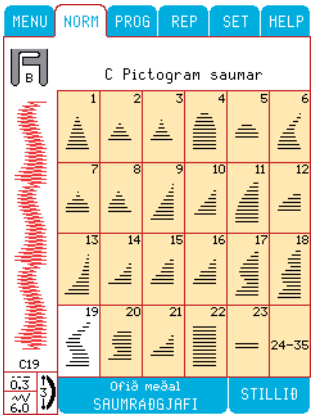
Veljið valmynd B fyrir hnappagöt.

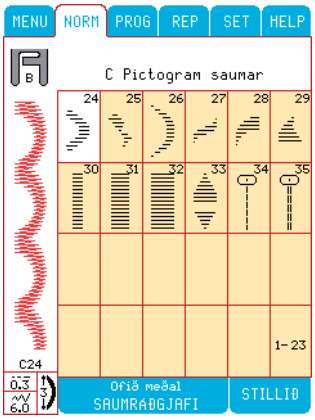
Saumur 16 er notaður til að festa tölur (og þær losna ekki !) og saumar 17-19 eru til að sauma kóssa. Rauða hjólið sem sýnt er við hliðina á hnappagatafætinum efst á skjánum vinstra megin táknar að ráðlagt er að nota hnappagatafótinn með skynjaranum. Fyrir hnappagöt B6 og B7 er hins vegar ráðlagt að nota saumfót C og fyrir hnappagöt B14 og B15 er ráðlagt að nota saumfót A. Þegar þessir saumfætur (A og C) eru notaðir þá er táknið fyrir afturábaksaum einnig sýnt á skjánum. Þetta táknar að þið þurfið að ýta á afturábak takkann þegar hnappagatið hefur náð réttri lengd. Rauða örin við hliðina á hnappagatinu gefur til kynna saumáttina.



"Pictogram" Saumar

Í valmynd C eru svokallaðir "pictogram"-saumar, en þetta eru sérhannaðir flatsaumar í ýmsum útgáfum.

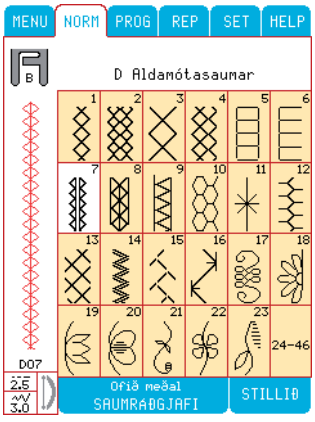


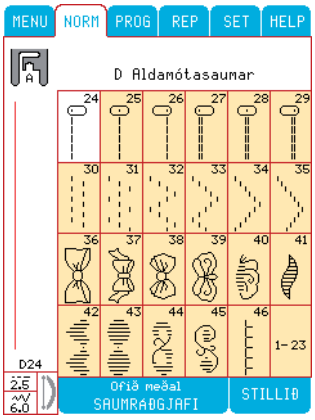


Aldamótasaumar

Í valmynd D eru aldamótasaumar eða ýmsir saumar sem fylgt hafa okkur í gegn um aldirnar.

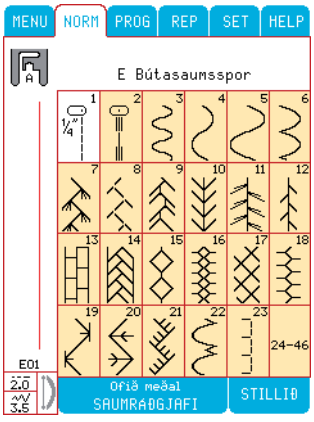
Ef þið notið "Wing"-húllsaumsnál í saumum D4-10 og D12, þá er hægt að ná fram mjög fallegri faldáferð. Saumar D30-35 henta vel fyrir smokksauma og saumur D46 er handavinnuútlit á hnappagati.





Bútasaumsspor

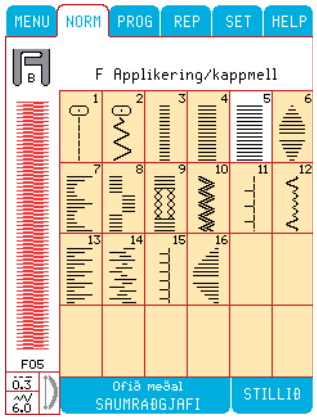
Í valmynd E eru ýmsir saumar sem henta í bútasaum. Saumur E1 saumar ca. 6,5mm frá hægri hlið saumfóts A. Ef þið viljið fá handavinnuútlit á sporið er tilvalið að nota saum E2. Notið sauma E24-26 fyrir svokölluð "Stippling"-bútasaumsspor. Þarna eru einnig saumar sem hægt er að nota svokallað "Crazy-Quilting". Fjaðurspor (E7-12) eru dæmigerð bútasaumsspor. Saumar E3-6 eru 6-9mm á breidd og henta vel til að sauma yfir önnur spor.



Applíkeringar-saumar

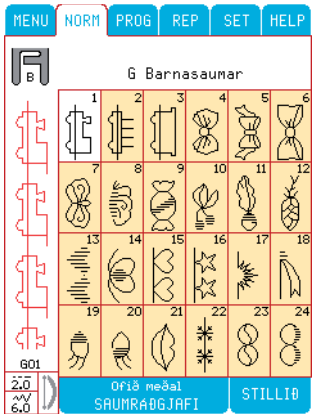
Í valmynd F eru tilvaldir saumar fyrir applíkeringar. Saumur F11 hentar t.d. vel ef líkja á eftir hand-saumuðu spori. Með saumum F13 og F14 er hægt að ná fram skugga áhrifum. Saumur 15 er hentugur á nákvæmar applíkeringar og saumur 16 mjókkar og breikkar á víxl.

.



Barnasaumar

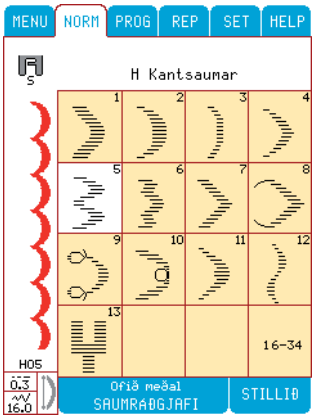
Í valmynd G eru fjöldinn allur af fallegum saumum til að skreyta með barnafatnað.

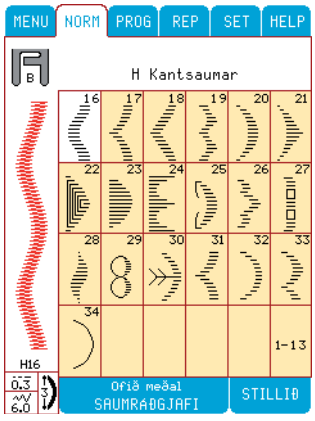


Kantsaumar (Jaðarsaumar)

Í valmynd H eru ýmsir jaðarsaumar og skeljasaumar.

Saumar 1-13 eru fjölátta saumar og geta verið allt að 25mm á breidd. Saumar 16-34 eru allt að 9 mm. á breidd.

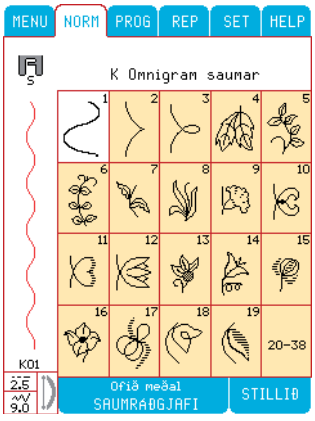


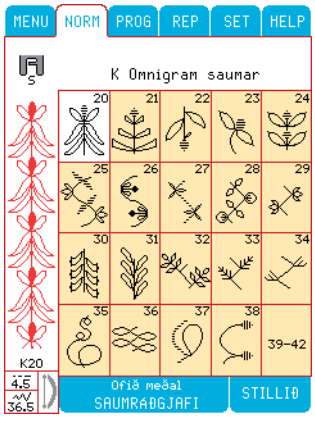


"Omnigram"-saumar

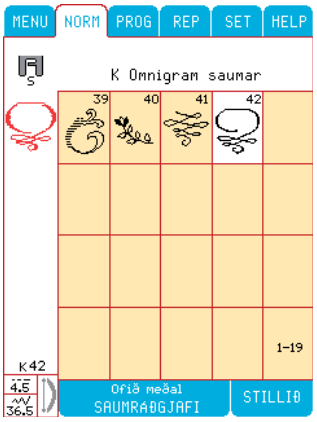
Í valmynd K eru margar gerðir af fjölátta skrautsaumum.

Hægt er að sameina þessa sauma og tengja þá saman á óendanlegan hátt.



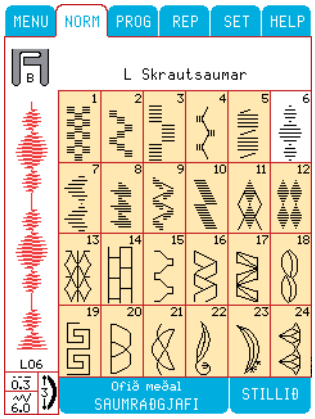


Þessir saumar 39-42 eru yfirleitt notaðir sem einstök mynstur. Eftir að vélin lýkur við sauminn heftir hún fyrir endanna og hættir að sauma.



Skrautsaumar

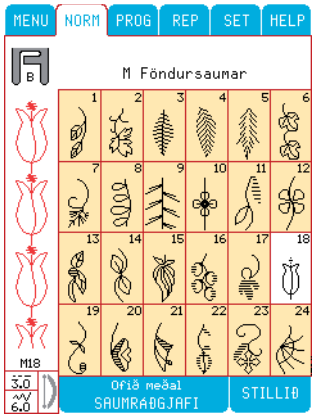
Í valmynd L eru ýmsar gerðir af skrautsaumum.



Föndursaumar

Í valmynd K eru ýmsar gerðir af föndursaumum.

Hægt er að stilla þá frá 6-9mm.



Tískusaumar

Í valmynd N eru ýmsar gerðir af tískusaumum.

Þessir saumar henta t.d. vel til skreytinga á tískufatnaði.

Blokkstafir, blokkstafir m/útlínu, skrifstafir, "Brush"-stafagerð og venjulegir skrifstafir

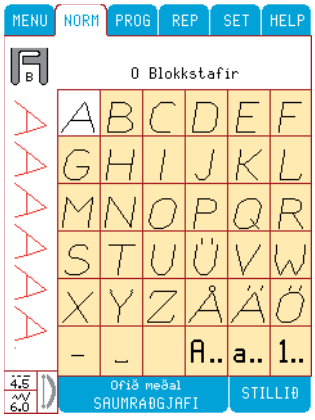
Valmyndir O, P, Q og R eru notaðar fyrir bókstafi og tölustafi. Í hverri valmynd eru svo 3 undirvalmyndir

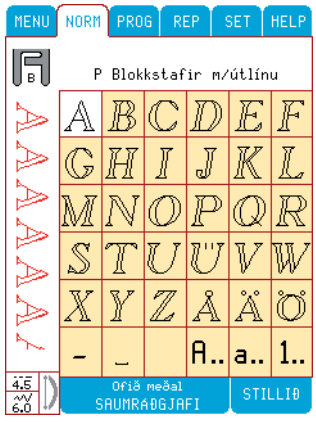
A.. fyrir hástafi

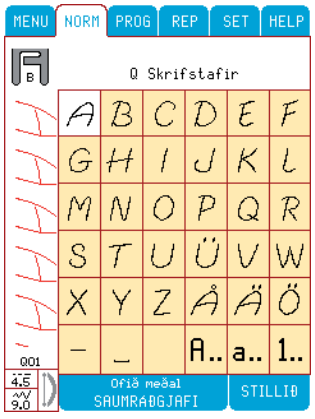
a.. fyrir lágstafi

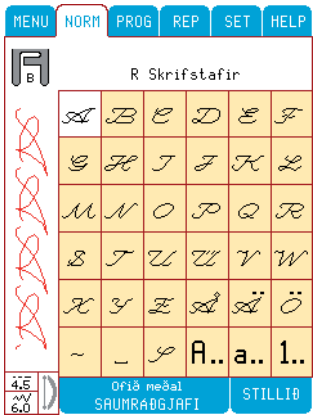
1.. fyrir tölustafi og sértákn.

Ýtið einfaldlega á þá valmynd sem þið viljið nota.



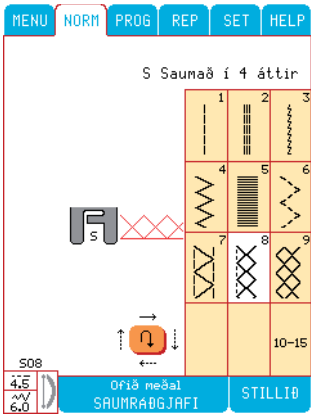


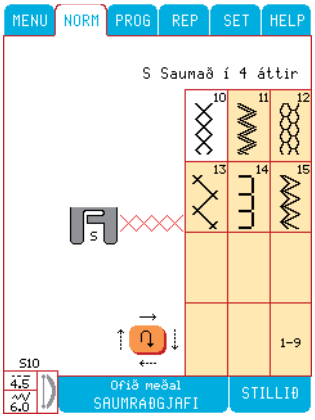




Á skjánum - út frá saumfætinum - sést sú átt sem viðkomandi saumur er að fara í.

Teiknið fyrir 4-átta saumana sýnir 4 örvar sem fara í sitt hvora áttina. Saumáttin breytist í hvert sinn sem flöturinn er snertur en einnig er hægt að breyta saumáttinni með því að ýta á afturábak takkann framan á vélinni. Þessir saumar byrja ávallt frá vinstri til hægri



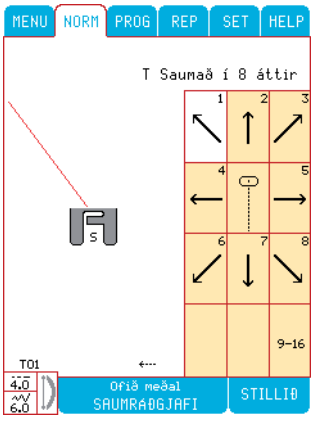


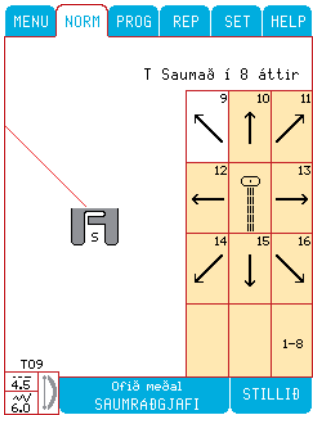
Saumar í 8 áttir

Í valmynd T í aðalvalmyndinni eru saumar sem hægt er að láta fara í 8 mismunandi áttir. Um tvö spor er að ræða; venjulegt beint spor og þriggja þrepa beint spor.

Flöturinn á valmyndinni sýnir 8 örvar sem hver um sig vísar í sína átt. Flöturinn með örinni fyrir valda átt er hvítur og saumáttin breytist í hvert sinn sem ýtt er á annan flöt.

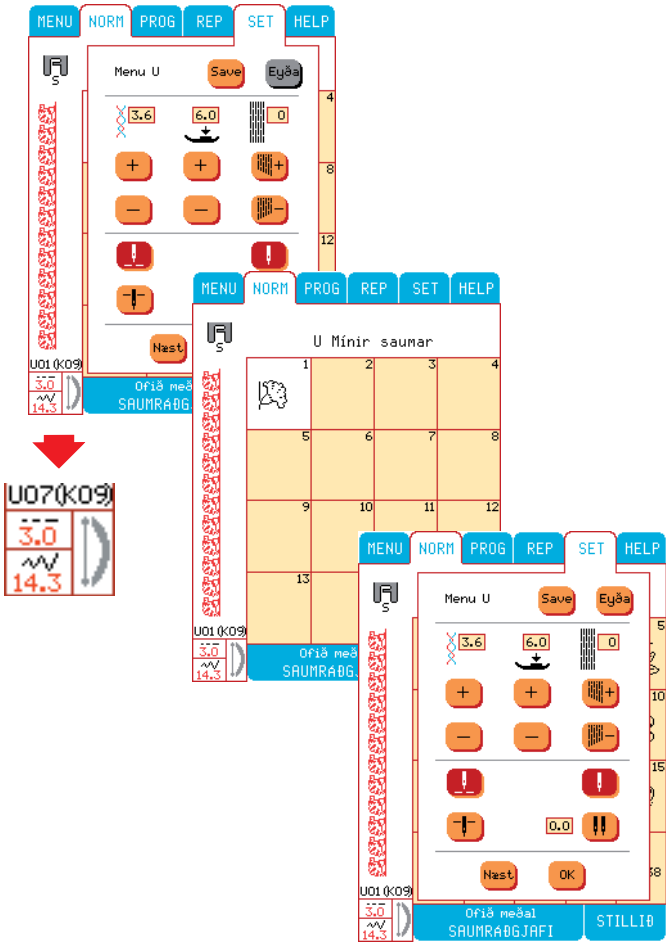
Ath: Með því að snerta sporlengdar og sporbreiddar-takkana er hægt að stækka sporin.





Mínir saumar

Í valmynd U getið þið geymt ykkar eigin sauma t.d. geymt þær breytingar sem þið hafið e.t.v. framkvæmt á einhverjum saum, hnappagat þar sem þið hafið breytt jafnvægi í sporum o.fl. o.fl.. Þessi valmynd er sýnd í aðal valmyndinni sem hjarta. Í mínum saumum er hægt að geyma allt að 30 sauma sem breytt hefur verið í valmyndinni STILLIÐ (lengd, breidd, teygt eða speglað) og með stillingum í undirvalmynd SET (tvinnaspenna, jafnvægi í sporum og þrýstingur á saumfót). Til að vista þessa uppáhaldssauma farið þið í SET og veljið Save. Þá sprettur upp valmynd U. Ýtið á þann flöt þar sem þið ætlið að geyma þetta breytta mynstur. Upprunalega númerið á sporinu er sýnt innan sviga á eftir U-númerinu.

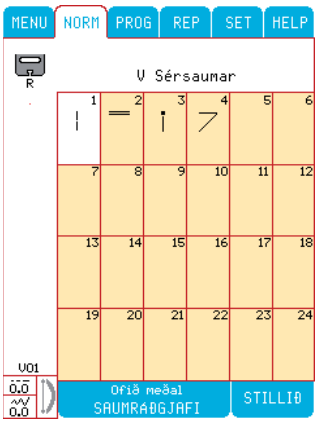


Ath: Sauma úr valmyndum S og T er ekki hægt að vista í valmynd U.

Þegar ekki er lengur rými fyrir fleiri sauma, eða ef þið viljið setja nýtt mynstur í stað einhvers mynsturs er nóg að snerta viðkomandi flöt og nýja mynstrið þá á þann stað í stað þess eldra. Til að eyða mynstri úr valmynd U er viðkomandi mynstur valið og síðan farið í SET . Ýtið þar á Eyða og mynstrinu verður eytt. Saumurinn við hliðina kemur þá í þess stað. (Þið sjáið næsta mynstur á skjánum). Hægt er að endurtaka þetta þar til öllum mynstrum hefur verið eytt. Þegar valmynd U er tóm, þá fer vélin yfir á aðalvalmyndina og sýnir beint spor A2.

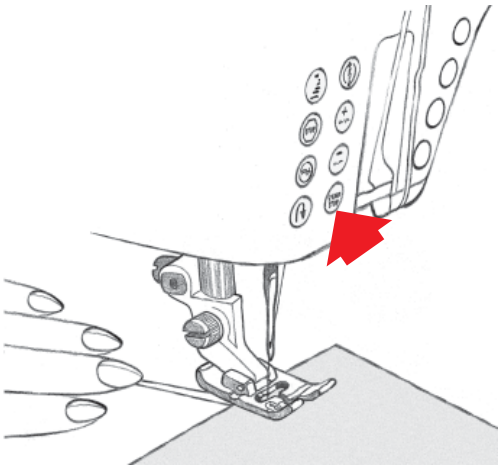
Sérsaumar

Ýtið á valmynd V til að opna valmyndina fyrir sérstaka sauma. Þar eru 4 gerðir af "fríhendis"-saumum, sem hægt er að nota við ístopp, bútasaum, þræðingar og handstýrðan útsaum. Saumarnir eru V01; beint spor, V02; zikzak og V03 og V04; þræðispor. Takið flytjarann úr sambandi og fyrir sauma V01 og V02 notið þið saumfót R eða einhvern af auka fótunum fyrir fríhendis sauma. Þegar saumað er fríhendis á litlum hraða (minna en 200 spor/mín) þá færist saumfóturinn upp og niður. Fóturinn er niðri þegar nálin er ofan í efninu til að halda við efnið á meðan sporið er myndað. Um leið og nálin fer upp, fer saumfóturinn einnig upp og hægt er að hreyfa efnið án þess að beygja eða brjóta nálina. Ef saumað er með meiri hraða (yfir 200 spor/mín), fer saumfóturinn í miðstöðu á fótlyftu þannig að auðvelt er að færa efnið. Notið sauma V03 og V04 með því að stíga á fótmótstöðuna. Ef STOP aðgerðin er gerð óvirk er hægt að færa efnið með saumfætinum í efri stöðu. V03 er beint spor og V04 saumar til hliðar.



Byrjað að sauma

- Ýtið á saumráðgjöf á snertiskjánum. Veljið þá gerð og þykkt af efni sem þið ætlið að sauma og á saumafletinum veljið þið síðan þá saumaaðgerð sem þið ætlið að nota, eða veljið ákveðinn saum úr einhverri af sauma-valmyndunum.
- Setjið yfir og undirtvinnana undir og aftur undan saumfætinum. Ef þið byrjið að sauma alveg út við jaðarinn, þá er nauðsynlegt að setja fingur ofan á tvinnaendana til að halda við þá á meðan vélin saumar fyrstu sporin.
- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Stígið á fótmótstöðuna og byrjið að sauma. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Ef þið þurfið að hagræða efninu undir saumfæt-inum, er ýtt á takkann .fyrir miðstöðu fótlyf-tunnar.

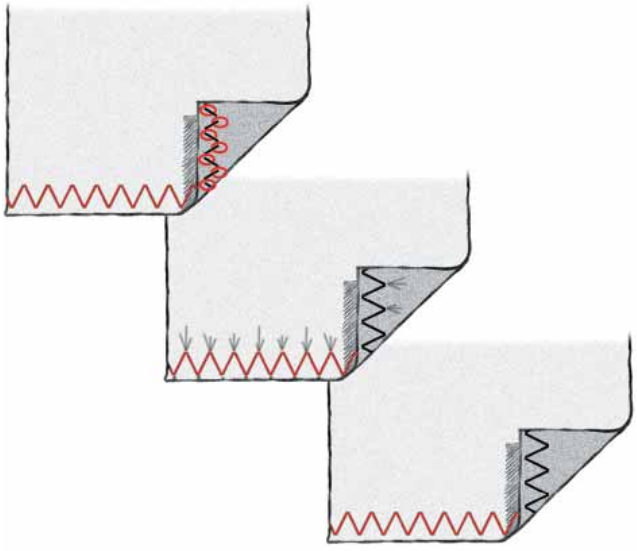


Ath: Notið START STOP til að láta vélina sauma sjálfa án þess að stíga þurfi á fótmótstöðuna.

Tvinnaspennur

Saumráðgjafinn velur sjálfkrafa þá tvinnaspennu sem þarf á viðkomandi efni og sauma. Í undan-tekningar tilfellum og oftast fyrir óvenjuleg efni eða tvinna getur þurft að breyta þessum grunnstillingum. Sjá nánar á bls. 29.

Til að skilja rétta tvinnastillingu er best að sauma zik zak spor og stilla spennuna á mismunandi hátt.



1. Byrjið með þá tvinnaspennu sem er stillt of laus. Stillið hana á mjög lága tölu. Undirtvinninn er svo til beinn og yfirtvinninn kemur niður á rönguna.

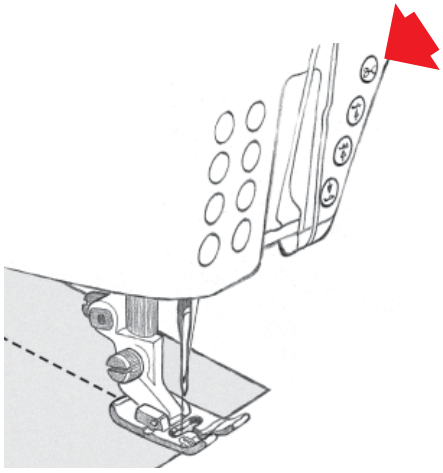
2. Ef tvinnaspennan er hins vegar stillt á hæstu tölu, þá mun hið gagnstæða koma í ljós og saumurinn mun rykkjast.

3. Rétt tvinnaspenna er þegar yfir og undirtvinni hnýtast saman í miðju efni eða á milli tveggja efna. Í útsaum á yfirtvinninn þó ávallt að koma aðeins niður á rönguna.

Prófið á afgangsefni áður en þið byrjið að sauma fyrir alvöru.

Að saum loknum

- Lyftið fætinum af fótmótstöðunni.
- Ýtið á . Vélin klippir bæði yfir og undirtvinn-ann. Saumfætinum og nálinni er sjálfkrafa lyft í efstu stöðu.



Valmynd STILLA

Ýtið á STILLIÐ ef þið þurfið eða viljið breyta þeim grunnstillingum sem saumráðgjafinn hefur stillt vélina á. Þ.e.a.s.breyta sporlengd, sporbreidd, teygingu eða speglun á saum eða mynstri.

Sporlengdin sporbreiddin eða teyging á mynstri er stillt með því að ýta á + eða −.takkana fyrir neðan myndirnar .

Þú getur teygt á þeim saumum sem eru saumaðir með flatsaum.

Þegar stillingu hefur verið breytt þá er það sýnt með rauðum ramma í kring um viðkomandi aðgerð í STILLIÐ valmyndinni og einnig með rauðum tölustöfum í neðra vinstra horni skjámyndarinnar.

Lágmarks og hámarks-stillingar eru gefnar til kynna með hljóðmerki.

Ýtið á takkana , fyrir mynsturspeglun og þeir verða dökkbrúnir þegar þeir eru virkir

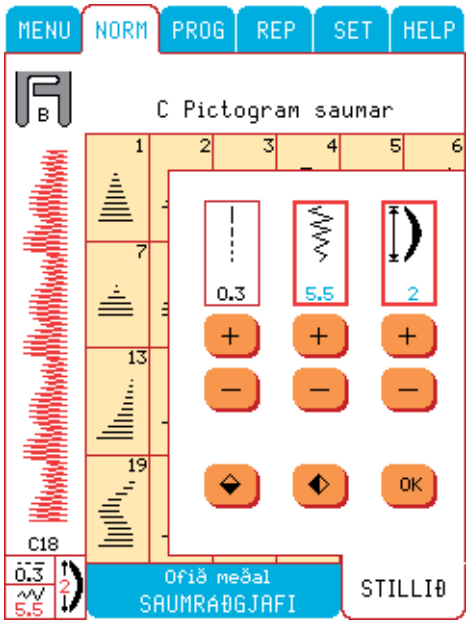
Hnappar fyrir stillingar sem ekki er hægt að framkvæma eru sýndir í gráum lit.

Þið getið saumað á meðan þið eruð í valmyndinni STILLIÐ.

Lokið STILLIÐ valmyndinni ef velja á annan saum.

Ýtið á OK til að loka STILLIÐ.valmyndinni.

Ath: SET, HJÁLP og STILLIÐ valmyndirnar er hægt að kalla fram hvenær sem er og lokast sjálfkrafa.



Valmyndin SET

Ýtið á SET ef þið viljið breyta þeim stillingum sem vélin hafði sjálf stillt. Í SET valmyndinni eru 4 mismunandi valmyndir og aðeins er ýtt á takkann More ef þið viljið fletta á milli þeirra. Til að loka valmyndinni er ýtt á OK.
Eftir að þið hafið breytt fyrirfram gefnum stillingum fyrir tvinnaspennu, þrýsting á saumfót og jafnvægi í sporum, þá kemur rauður rammi í kring um viðkomandi stillingu. Breyttu stillingarnar hafa áhrif á öll önnur spor og breytast ekki fyrr en slökkt hefur verið á vélinni.

Valmynd U

Ýtið á Save til að vista "vinsælan" saum í valmyndinni "mínir saumar"mínir saumar". Allar breytingar sem þið hafið framkvæmt á viðkomandi saum í STILLIÐ eða SET aðgerðunum (þ.m.t. tvinnaspenna, þrýstingur á fót, jafnvægi) munu verða vistaðir með saumnum.

Til að eyða spori úr valmynd U er ýtt á Del. (Sjá nánar á bls. 26).

Tvinnaspenna 2.5

Stillið tvinnaspennuna með tökkunum + eða − Tölurnar sem koma í gluggann fyrir ofan sýna þá spennu sem stillt hefur verið á. Því hærri sem talan er, því meiri er spennan.

Þrýstingur á saumfót 6.0 eða miðstöðu fótlyftu 0

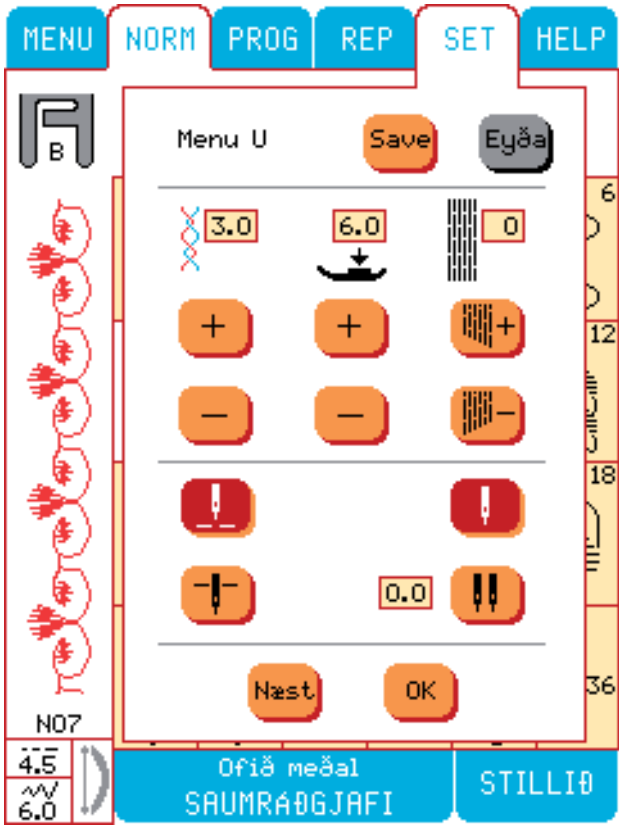
Stillið þrýsting á saumfót með tökkunum + eða − Tölurnar sem koma í gluggann fyrir ofan sýna þann þrýsting sem stillt hefur verið á. Því hærri sem talan er, því meiri er þrýstingurinn.

Þegar þessari stillingu er breytt í valmynd V eða þegar verið er að sauma út, þá er hæð miðstöðu fótlyftunnar breytt í stað þrýstings á fót.

Jafnvægi 0 eða 0

Stillið jafnvægið í saumnum með tökkunum +/− eða −/−. Tölurnar sem koma í gluggann fyrir ofan gefa til kynna stillingarnar á jafnvæginu.

Þegar hnappagat er valið þá hafa takkarnir áhrif á þéttleikann í hægri legg hnappagatsins. (Sjá bls. 52 -jafnvægi í hnappagötum.).



Nálin uppi / nálin niðri

Hægt er að breyta því hvort vélin stöðvast með nálina uppi eða niðri í ákveðnum saum og er það gert með tökkunum eða . Einnig er hægt að framkvæma þetta með takkanum framan á vélinni (sjá bls.12).

Öryggisaðgerð fyrir tvíburanál

Ef þið ætlið að nota tvíburanál, ráðleggjum við ykkur eindregið að stimpla hér inn millibilið á milli tvíburanálanna. Það er gert með takka og í skrefum þar til millibilið er komið í gluggann við hliðina á takkanum fyrir tvíburanálarnar. Ef aftur á að nota venjulega nál er ýtt á .

Með Næst er farið í næstu SET valmynd.

Birtustilling á skjá

Ýtið á eða til að stilla birtu á skjá.

Skjávari

Skjávarinn slekkur á skjánum ef vélin hefur ekki verið notuð í 9 mínútur. Veljið Off ef skjávarinn á ekki að vera virkur.

Skynjari fyrir fótlyftu

Ýtið á Man ef þið viljið slökkva á skynjaranum sem setur fótinn niður þegar stigið er á fótmótstöðuna, eða lyftir fætinum sjálfkrafa í miðstöðu þegar snúa á efninu. Einnig er hægt að ýta á takkann START STOP .

Tvinnaklippur

Ef þið viljið gera tvinnaklippurnar óvirkar og klippa sjálf endana er ýtt á takkann Man.

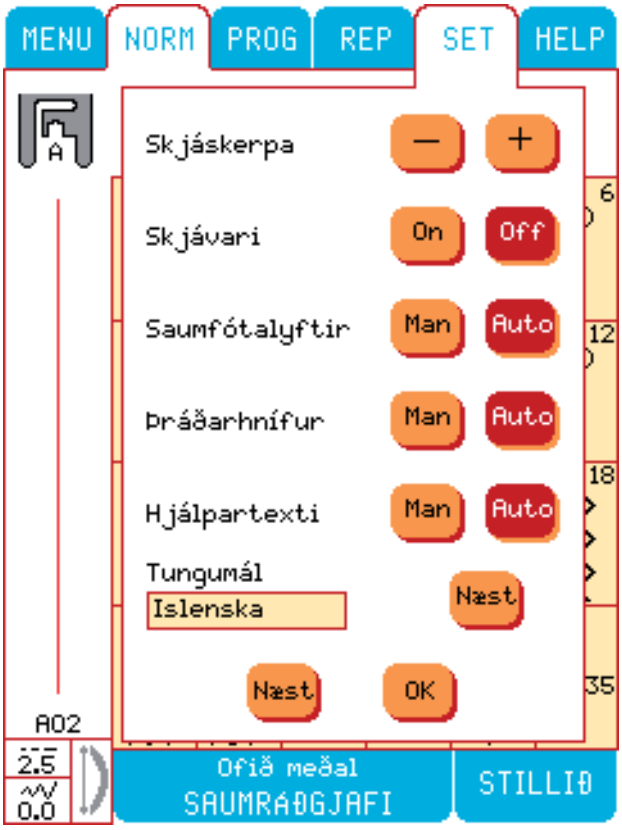
Hjálpar spretti-valmynd

Ef stillt er hér á Auto þá munu hjálpar-sprettigluggar koma á skjáinn í ýmsum saumum og þá með ráð-leggingum um saumaskap. HELP kemur aðeins ef breytt hefur verið um stillingar í saumum. Ýtið á Man ef þið viljið sjálf kalla fram hjálparvalmyndina með því að ýta á HELP .

Tungumál English

Ef þið viljið breyta um tungumál á textum sem koma á skjáinn, er ýtt á Næst þar til það kemur í gluggann.

Ýtið á Næst til að fara yfir í næstu SET valmynd.



Kvörðun á lita-snertiskjánum

Ef þið snertið einhvern aðgerðar-flipa eða mynd af saum á skjánum, og þeir svara ekki, eða þá að aðgerðin til hliðar verður virk í staðinn, - þá þarf að kvarða skjáinn á ný. Skjárinn er kvarðaður í Husqvarna-Viking verksmiðjunum, en flutningur vélarinnar frá verksmiðju eða innanlands gæti hafa haft áhrif á réttar stillingar. Aðeins þarf að kvarða skjáinn ef einhver nákvæmnis vandamál koma upp þegar aðgerðar-fliparnir eru snertir.

Til að kvarða litaskjáinn er ýtt á SET og síðan tvisvar á More Veljið "Color Touch Screen adjust" í þriðju valmyndinni og þá kemur valmynd upp fyrir kvörðun.

1. Ýtið á miðjuna á kross 1 (í efra vinstra horni). Þetta er best að gera með oddlaga, en ekki beittum hlut (t.d. oddlausa tenglinum á snúrinni á hnappagatafætinum). Þegar krossinn breytist úr svörtum lit í grænan, þá er fyrri krossinn virkur.
2. Ýtið á miðjuna á kross 2 (í neðra hægra horninu) til að stilla seinni krossinn. Ýtið á SAVE til að gera þennan kross virkan.

Kvörðun er nú lokið.
Þið getið alltaf farið út úr þessri valmynd með því að ýta á Back

Ath: Þegar verið er að kvarða skjáinn þá þarf að gæta þess að snerta aðeins krossfletina sjálfa, en ekki annars staðar á skjáinn, því þá getur verið að kvörðun eigi sér ekki stað. Ef slíkt kemur upp, gæti þurft að koma vélinni í hendur á viðurkenndum þjónustuaðila.

Ýtið á OK til að loka SET valmyndinni.

Fix

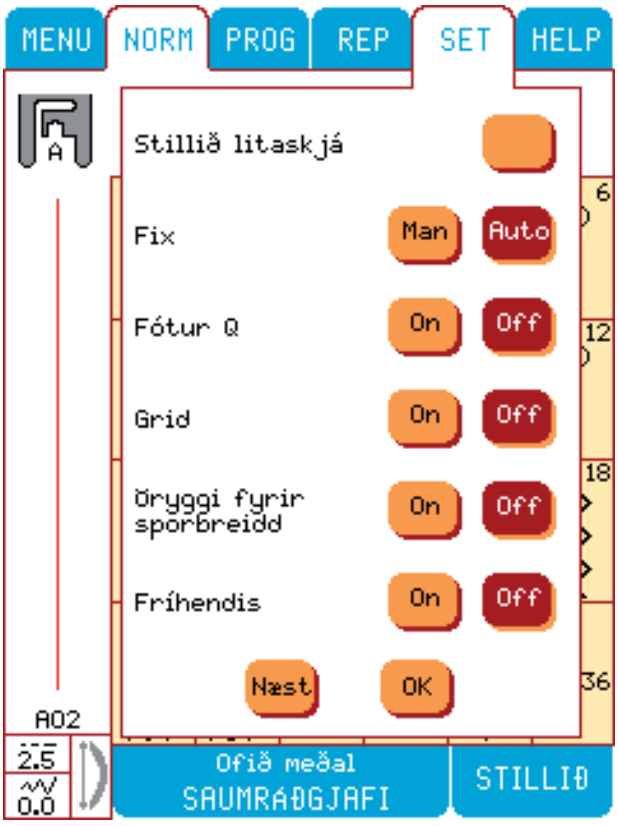
Ýtið á Man ef þið viljið sjálf ákvarða hvenær þið notið "FIX"aðgerðina. Auto gerir aðgerðina hins vegar sjálfvirka þegar saumur er valinn og einnig að tvinnaklippingu lokinni.

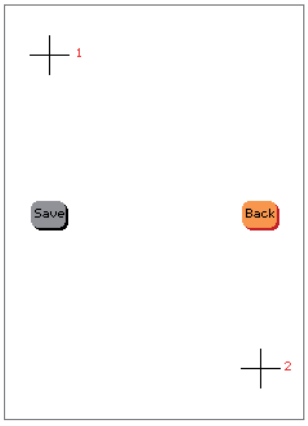
Útsaumsfótur **Q-fótur með skynjara**

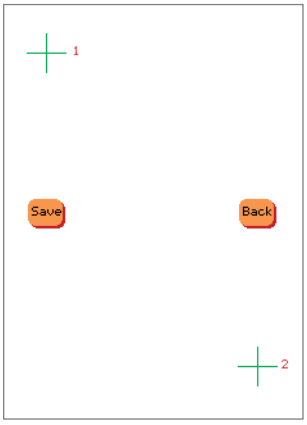
Ef þið viljið nota útsaumsfót Q (fæst aukalega), þá er ýtt á On og við það stillir vélin sig fyrir notkun á þessum fæti.

Rúðuflötur á skjánum

Það er mjög gott að nota rúðuflötinn þegar verið er að sameina mynstur. Sérhver rammi er 20x20mm. Með línunum er mikið þægilegra að sameina mynstur.Ýtið á On til að gera flötinn virkan







Öryggi fyrir sporbreidd

Ýtið á On þegar þið viljið gera hliðarhreyfingar nálarinnar óvirkar, t.d. þegar verið er að vinna með stingplötu og fætur sem eru aðeins fyrir beint spor.

Fríhendis aðgerð

Ýtið á On til að breyta öllum saumum í fríhendis aðgerð.

Ráð: Takið flytjarann ávallt úr sambandi þegar þessi aðgerð er valin.

Aðvörunartónn

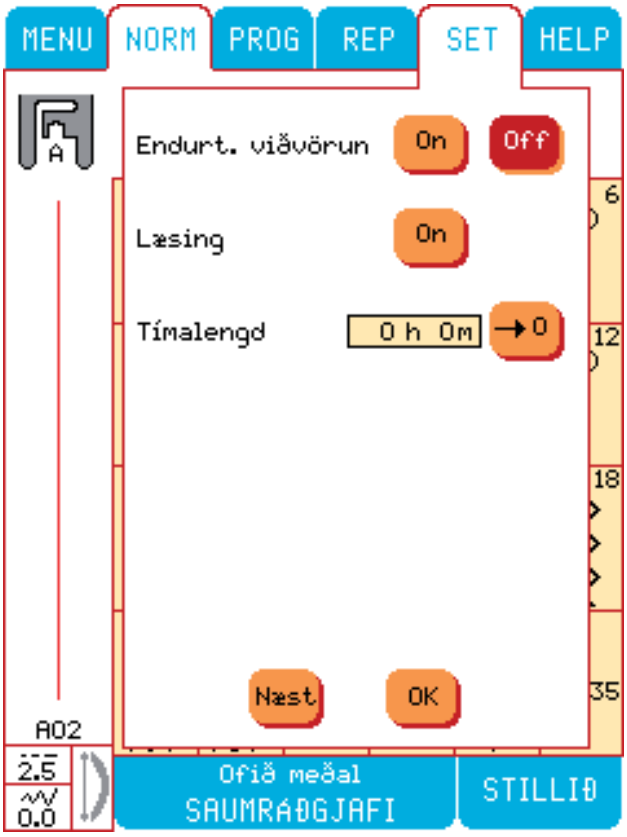
Ýtið á On til að gera aðvörunartóninn virkan. Vélin kemur þá ávallt með þennan tón þegar sprettigluggar koma upp á skjáinn.

Skjálæsing

Til að gera skjálæsinguna virka er ýtt á On. Þegar hún er virk eru allir valfletir fyrir sauma óvirkir. Til að gera þá aftur virka er ýtt á myndina af lyklinum í efra hægra horninu á skjánum.

Notkunartími

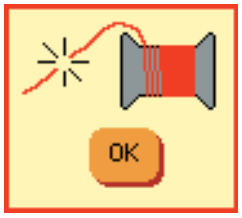
Í SET valmyndinni er skeiðklukka, sem getur mælt hversu lengi vélin er í notkun. Til að endurstilla klukkuna er ýtt á →0.



Sprettigluggar

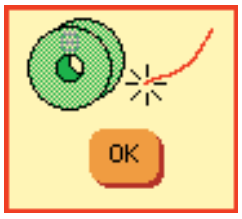
Yfirtvinninn slitinn

Designer I USB stoppar sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Þræðið vélina á ný og ýtið síðan á OK.



Spólan tóm

Designer I USB stoppar sjálfkrafa ef undirtvinninn klárast eða slitnar. Skiptið um spólu og ýtið síðan á OK.



Tvíburanálar

Með takkanum í SET valmyndinni er hægt að stimpla inn nálamillibilið á tvíburanálunum. Um leið verður hliðarhreyfing nálarinnar takmörkuð, þannig að hún getur ekki farið út fyrir rauf fótarins eða stinglötunnar.

Þessi stilling verður áfram virk eftir að slökkt hefur verið á vélinni og því er nauðsynlegt að gera þessa aðgerð óvirka um leið og hætt er að nota tvíburanálarnar.

Ýtið á SET og ýtið síðan aftur á flötinn fyrir venjulega nál til að gera tvíbura-flötinn óvirkan. Eftir það er hægt að sauma alla sauma í venjulegum breiddum.

Útsaumsfótur Q m/skynjara

Gerið þennan fót (sem fæst aukalega) virkan með því að ýta á OW í SET valmyndinni. Ýtið á Off til að gera þessa aðgerð óvirka að saum loknum.

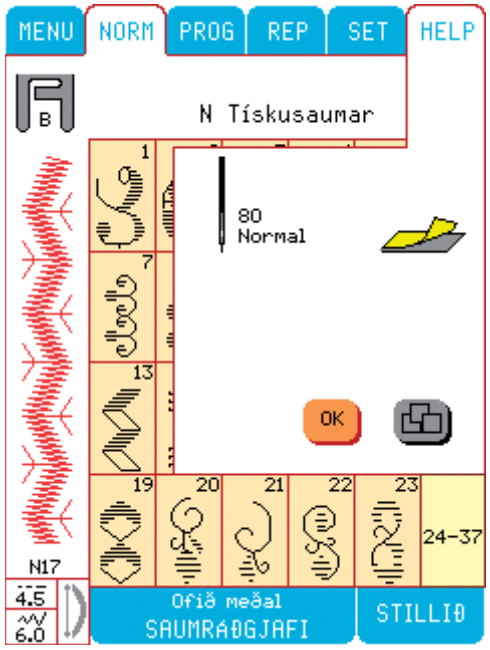
Takmörkun á saumbreidd

Ef verið er að nota stingplötu fyrir beinan saum eingöngu eða fætur sem eru eingöngu fyrir beina sauma (t.d. fót P) er gott að gera takmörkun á saum-breidd virka. Vélin gefur þá frá sér aðvörunartón ef reynt er að velja sauma eða mynstur sem eru með meiri saumbreidd en 0,0.

Valmyndin fyrir HJÁLP

Í valmyndinni HELP er hægt að ná í upplýsingar um nálar, saumfætur, undirleggsefni o.s.frv. Í SET valmyndinni er hægt að velja á milli Man eða Auto í valmyndinni fyrir HJÁLP. Stillið á Auto ef þið viljið að valmyndin opnist sjálfkrafa. Til að yfirgefa HELP er ýtt á OK

Hér eru nokkur teikn sem koma fram í HJÁLP valmyndinni:



Venjuleg nál

"Stretch" nál f. teygjanleg.efni

"Wing" húllsaumsnál

Undirleggsefni

Yfirtvinni nr. 40

Undirtvinni nr. 70

Saumfótur R

Sjálflímandi sóli

Undirleggsgarn fyrir hnappagat

Undirleggsplata

Flytjarinn uppi niðri

Teikn fyrir litavalmynd

Forritun

Áður en byrjað er að forrita, er farið í saumráðgjafann og þar er valið það efni sem á að nota.

Forritið sauma, bókstafi og tölustafi og setjið í minni vélarinnar. Designer I USB er með 15 minni þar sem hægt er að geyma sauma og þótt slökkt sé á vélinni, þá geymast saumarnir þar. Hvert minni getur geymt 62 spor, sem þýðir að þið getið forritað allt að 930 spor í hvert sinn.

Ýtið á PROG. Það breytist úr gulum lit í hvítan þegar það verður virkt.

PROG á skjánum

Færsla á bendli > <

Notið örvartakkana >< til að færa bendilinn efst á skjánum til í skrefum í báðar áttir.

Sporum eða saumum eytt. Clr

Ef spor eða orð er í minninu, þá er það sýnt efst á skjámyndinni. Með takkanum Clr er hægt að eyða því úr minninu. Hægt er að hlaða eyddu mynstri inn á ný ef ýtt er aftur á Clr takkann áður en nýtt mynstur er valið.

Minni ^ v M1

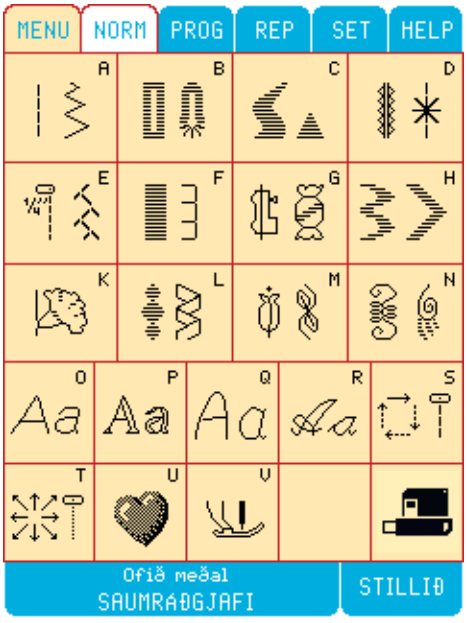
Notið örvartakkana til að velja minni. Númer viðkomandi minnis M1-M15 er sýnt á gula fletinum við hlið örvanna. Á forritunarflötinn kemur bendill. Nú er hægt að velja saum eða bókstaf.

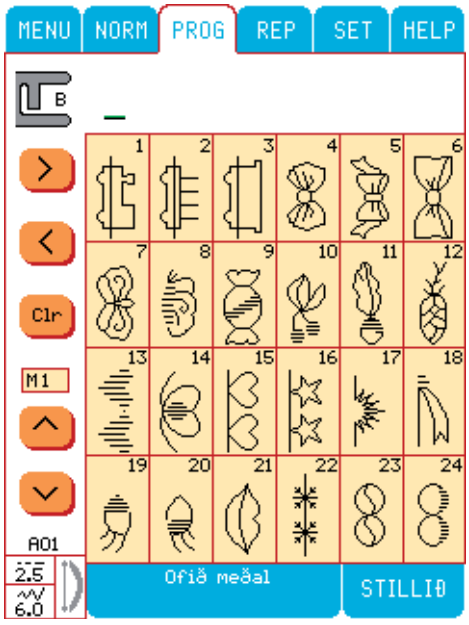
Forritað með mynstrum og bókstöfum.

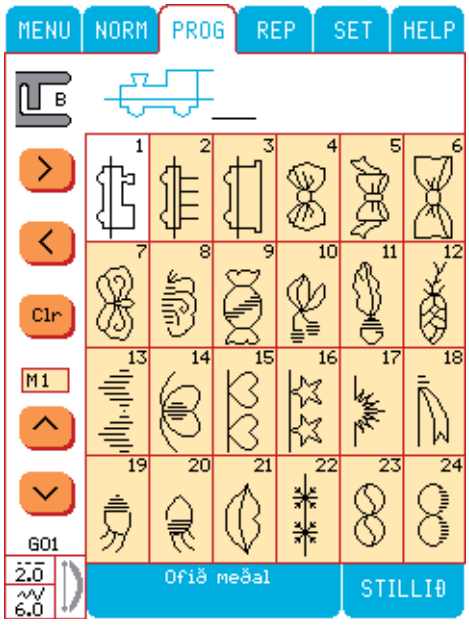
Nú skulum við forrita röðina hér fyrir neðan, þar sem við sameinum mynstur og bókstafi.

Í gegn um MENU förum við aftur í aðal-valmyndina og veljum þar valmynd G - Barnasauma. Veljið þar fyrsta sauminn - lestarvagn. Hann kemur á forritunarflötinn í bláum lit, sem sýnir að þetta mynstur er nú virkt.

Bendillinn færist nú til hægri og bíður eftir næsta saum.

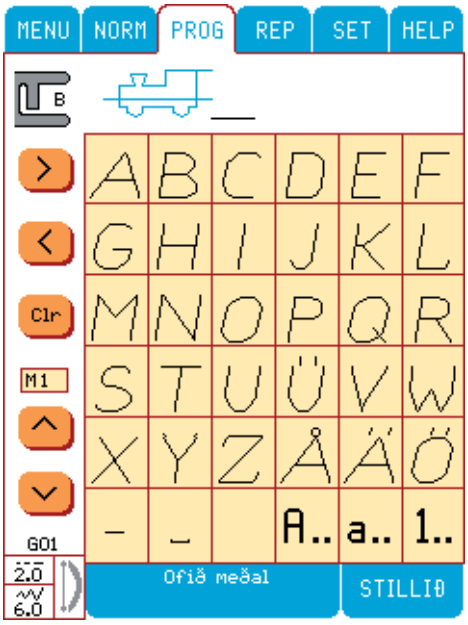




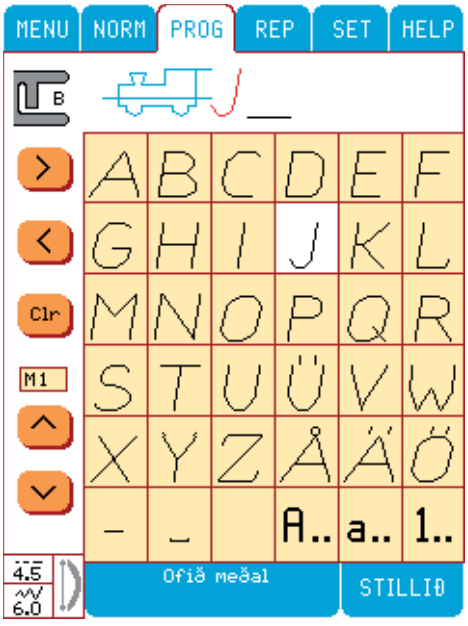


Forritum nú stóran bókstaf "J"

Ýtið á MENU, og veljum valmynd O



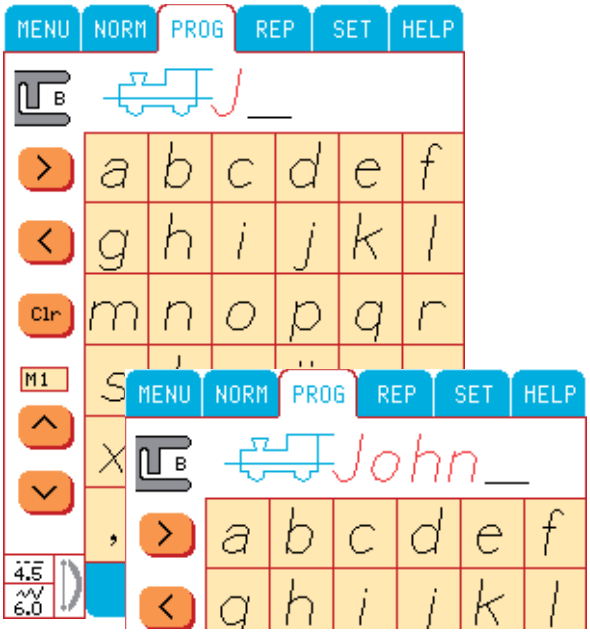
Ýtið á “J” og “J” kemur á forritunarflötinn fyrir aftan lestarvagninn



Ef við ætlum að forrita afganginn af nafninu "ohn"

í lágstöfum þá ýtum við á flötinn a.. neðst hægra megin á skjámyndinni. Þá opnast undirvalmynd með lágstöfum.

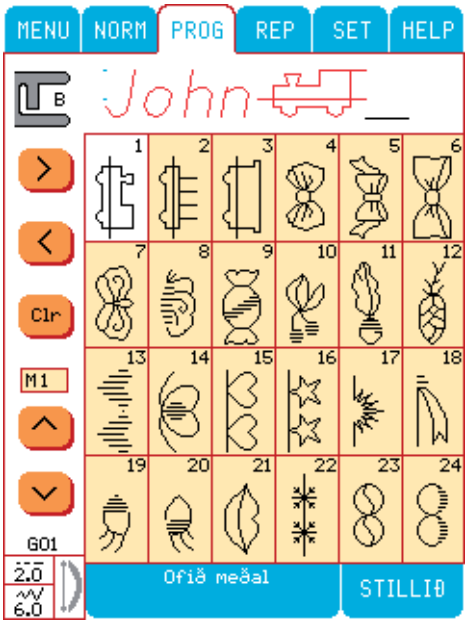
Veljið nú "o" - stafurinn kemur á forritunarflötinn og bendillinn færist til . Haldið áfram og veljið "h" og "n".



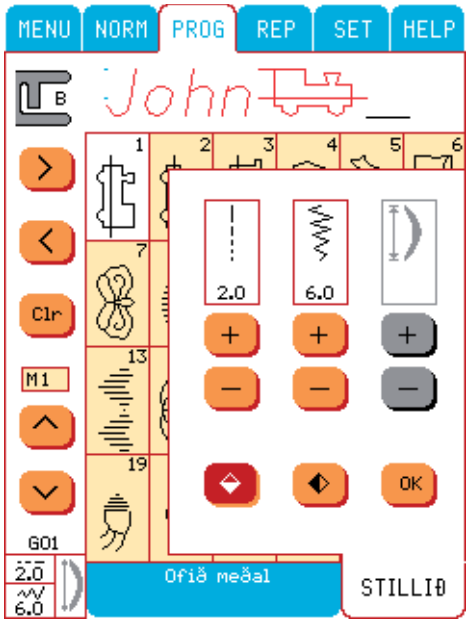
Ef við ætlum að setja annan lestarvagn hinu megin við nafnið þá ýtum við aftur á MENU

Ýtið á valmynd G.

og veljið aftur sama saum nr. 1.



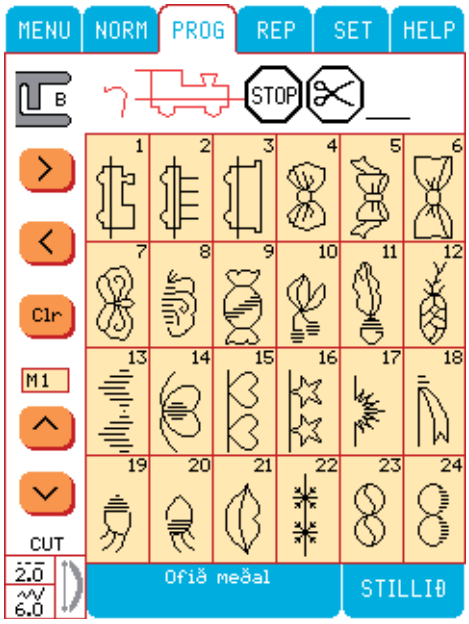
Til að spegla seinni vagninn þá ýtum við á STILLIÐ .Veljið takkann .til að spegla enda/enda. Við það snýst lestarvagninn við og viðkomandi spegiltakki verður brúnn.Ýtið á OK til að yfirgefa STILLIÐ .



Ýtið nú á takkann STOP á vélinni þ.e.a.s.ef þið viljið sauma þetta allt sem einn mynsturhluta

Ýtið á takkann FIX ef þið viljið að vélin hefti sjálf-krafa fyrir í byrjun og enda mynstursins. Þið getið ýtt nokkrum sinnum á FIX.

Ýtið á takkann til að gera tvinnaklippurnar virkar, þannig að vélin klippi tvinnann í lokin.



Saumað

Þegar þið viljið sauma þetta mynstur ýtið þið á REP flipann. Mynstrið kemur nú á skjáinn og snýr eins og það verður saumað. Mælt er með ákveðnum saumfæti og fyrsti mynsturhlutinn er sýndur í bláum lit, en hinir hlutarnir í rauðum lit. Lokin á heildarmynstrinu eru sýnd með STOP teikni.

Ef þið hafið forritað mynsturröð, sem er of löng þannig að hún sést ekki öll á skjánum, þá er hægt að fletta áfram og afturábak með tökkunum

Saumið mynstrið á efnið og hafið undirleggsefni undir.

Saum eða bókstaf breytt

Hægt er að breyta saum eða bókstaf með því að staðsetja bendilinn undir viðkomandi stað. Við það breytist liturinn í grænan lit; Ýtið einfaldlega á rétt mynstur eða réttan staf til að breyta.

Bókstaf eða tölustaf bætt inn í

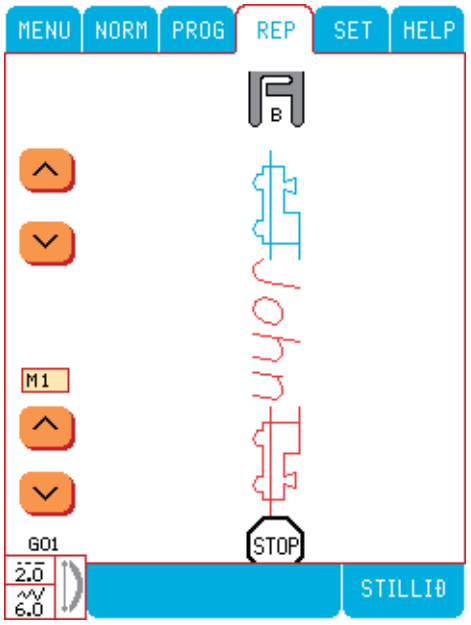
Til að bæta bókstaf eða tölustaf við í orði er bendill-inn færður á þann stað sem hann á að koma. Ýtið á Clr. Ýtið á þann staf sem bæta á inn. Ýtið aftur á Clr til að fá saumaröðina aftur á skjáinn.

Saumum í saumaröð breytt

Ef þið viljið breyta einstökum saumum í saumaröðinni er bendillinn færður á staðinn með tökkunum. Hægt er að nota allar aðgerðir í STILLIÐ aðgerðinni; sporlengd, sporbreidd, speglun og jafnvægi. Staf eða mynstri er hægt að breyta þegar bendillinn er fyrir neðan það (viðkomandi verður grænt á litinn). Síðasta staf eða síðasta mynstri í mynsturröð er hægt að beyta jafnvel þótt bendillinn sé fyrir aftan það. Breytingarnar verða vistaðar í langtímaminninu.

Allri mynsturröðinni breytt.

Notið STILLIÐ aðgerðina í REP aðgerð til að breyta sporlengd, sporbreidd, og speglun. Ef þið hafið **eingöngu** sett flatsaumsmynstur í saumaröðina, þá er einnig hægt að breyta teygingu á mynstrunum.



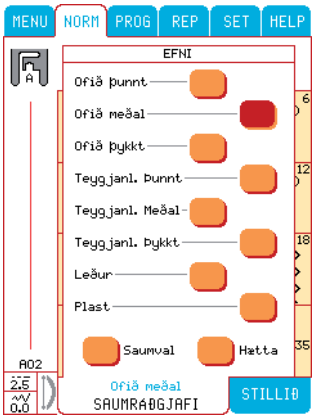
Nytjasaumar

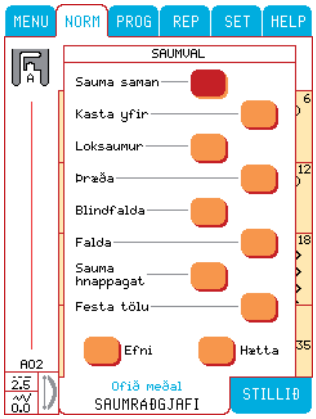
Saumráðgjafi

Designer I USB saumavélin hefur þann einstaka kost að hafa innbyggðan Husqvarna Viking saumráðgjafa.

Áður en byrjað er að sauma er best að snerta flipann fyrir saumráðgjafann. Þá kemur valmynd yfir efni á skjáinn. Snertið það efni og þann grófleika, sem þið ætlið að sauma og þá opnast valmynd yfir þá sauma eða saumatækni sem þið ætlið að nota. Snertið þá saumatækni sem á að nota og ráðgjafinn kemur þá um leið með besta sauminn, sporlengd, sporbreidd, twinnaspennu, þrýsting á saumfót og hraða fyrir viðkomandi saum. - Já þvílíkur tímasparnaður !.

Saumráðgjafinn er ávallt til staðar þegar saumað er úr saumavalmynd eða áður en forritað er, eða þar til útsaumstækið er tengt við vélina.- veljið aðeins þykkt og gerð efnisins sem nota á. Saumráðgjafinn sér um afganginn og kemur með allar stillingar sem á að nota.

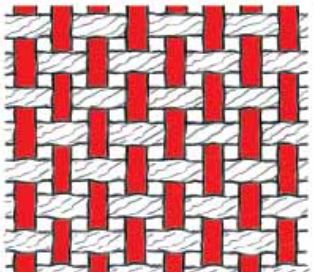




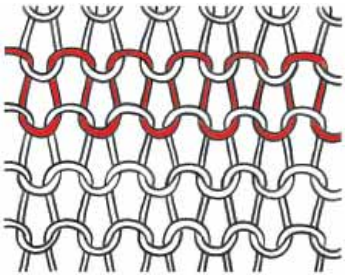
Val á efni

Ofin efni / Prjónuð efni

Á báðum þessum efnum eru hinir einstöku þræðir tengdir hvor öðrum á mismunandi hátt. Ofin efni byggja á vefnaði tveggja þráða - uppistöðunni sem liggur langsum og vefnaðinum sem liggur þversum og þessir tveir þræðir mætast hornrétt. Prjónuð efni byggja hins vegar á einum þræði sem tengist saman í lykkjum. Prjónuð efni eru ávallt teygjanleg. Almenn gildir að velja "ofin efni" fyrir efni, sem ekki teygjast, en "teygjanlegt" fyrir efni sem teygjast.



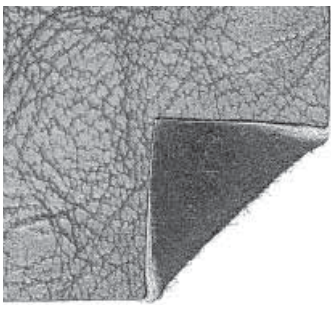
Ofin efni



Prjónuð efni

Leður

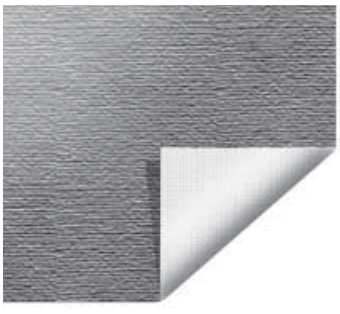
Leður er framleitt úr húð þar sem öll hár hafa verið fjarlægð. Leður getur bæði verið mjúkt og í rúskinnslíki og gefur þá aðeins eftir.



Leður

Vinyl / Gerfileður

Vinyl er gerfiefni sem oft er með efni á röngunni. Vinyl efni geta bæði verið slétt eða með grófri áferð og gefa yfirleitt aðeins eftir.



Vinyl / Gerfileður

Efni valið í saumráðgjafanum

- **Ofið þunnt:** chiffon, organza, batist, silki, taft o.s.frv..
- **Ofið meðal:** ullarkrep, baðmullar/ bútasaumsefni, fataefni
- **Ofið þykkt:** gallabuxnaefni, kápuefni o.s.frv.
- **Teygjanl. þunnt:** náttfataefni, undirfataefni, nylon, einfalt jersey o.s.frv.
- **Teygjanl. meðal:** baðfatnaður, T-shirts, tvöfalt prjón
- **Teygjanl. þykkt:** flísefni, pluss, peysur, háskóla-bolir
- **Leður:** slétt og hrjúft.
- **Vinyl:** gerfileður og húðuð efni

Tvinni

Tvinni til allra nota

Framleiddur úr gerfiþráðum, baðmull eða baðmullar-húðaður polyestertvinni til að sauma fatnað og efni.

Útsaumstvinni

Framleiddur úr ýmsum efnum, rayon, baðmull, acryl eða silki. Þessi tvinni gefur útsaumnum þétta og glansandi áferð.

Ath: Ef saumað er út með málmþræði, þá ráðleggjum við útsaumsnálina (H-E), en hún er með stærra auga og einnig með afrúnnuðum oddi. Saumið ekki með fullum hraða.

Undirtvinni fyrir útsaum

Er fínn tvinni úr gerfi eða baðmull og kemur í veg fyrir að tvinninn hlaðist upp á röngunni.

Glær tvinni

Glær gerfitvinni úr einum þræði. Hentar vel í bútasaum og einnig í fjölda annarra sauma.

Þegar þið lesið leiðbeiningarnar hér á eftir þá ráðleggjum við ykkur að sauma þessa sauma sem við erum að lýsa, en á þann hátt kynnist þið Designer I USB.

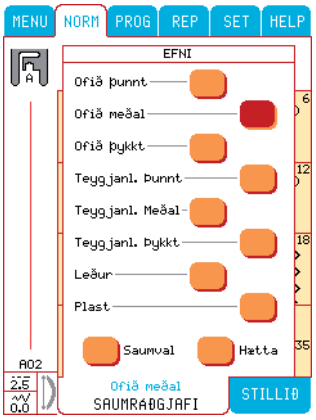
Husqvarna-Viking-saumráðgjafinn getur sparað ykkur margra klukkutíma vinnu ! Saumráðgjafinn mælir ávallt með bestu saumunum og bestu stillingunum fyrir efnið sem verið er að sauma. Leiðbeiningarnar hér á eftir hjálpa ykkur að nota saumráðgjafann.

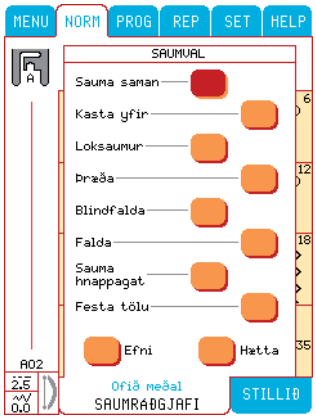
Saumur (venjuleg efni)

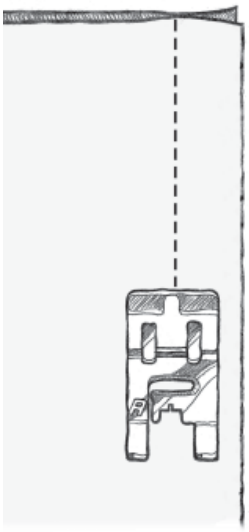
Saumur festir tvö efni saman og oftast er saumfarið síðan straujað út. Í flestum tilfellum eru síðan jaðrar saumfarsins kastaðir annaðhvort með zikzak eða overlock spori.

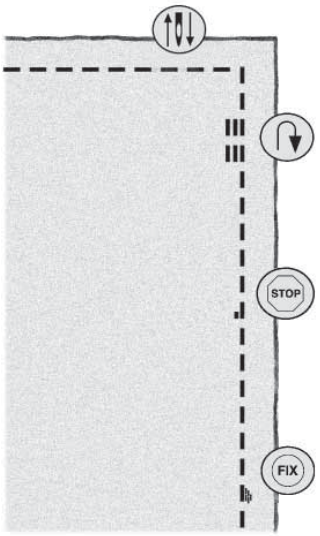
Efni: venjulegt ofið efni í tveimur hlutum.
Ýtið á: Saumráðgjafann á litaskjánum.
Ýtið á: Ofið efni meðal á efnis-fletinum og sauma saman á sauma-fletinum (Saumráðgjafinn hefur valið beint spor)
Fótur: Saumfótur A eins og mælt er með.
Nál: Í grófleika 80 eins og mælt er með.
Saumað:

- Snúið efnunum þannig að rétta sé á móti réttu og setjið efnið undir saumfótinn. (gerið ráð fyrir 10mm saumfari)
- Ef þið þurfið að hagræða efninu undir saumfæt-inum er ýtt á takkann fyrir fótlyftuna..
- Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn sem er með skynjara fer þá sjálfkrafa niður. Saumið niður ca. helminginn af saumnum.
- Ýtið á takkann þannig að nálin fari niður.
- Hættið síðan að sauma ca. 15mm frá enda efnanna. Saumfóturinn lyftist sjálfkrafa og nálin er ofan í efnunum. Snúið efnunum - og stígið aftur á fótmótstöðuna. Fóturinn fer sjálfkrafa niður - saumið síðan áfram eftir þessari hlið.









Afturábak saumur.

Ýtið á takkann til að hefta fyrir sauminn.

STOP

- Ýtið á takkann í lok saums, en þá saumar vélin sjálfkrafa nokkur spor til að hefta fyrir og stoppar síðan. Ýtið aftur á til að gera aðgerðina óvirka.

FIX

- Með því að ýta á takkann heftir vélin ávallt fyrir í upphafi saums með nokkrum litlum beinum sporum.

Tvinnaklippur

- Eftir að lokið er við saum, er ýtt á takkann .Tvinnaklippurnar klippa þá bæði yfir og undirtvinnann. Saumfætinum er lyft og hægt er að fjarlægja efnin undan saumfætinum.

Saumur (teygjanleg efni)

Saumar á teygjanleg efni verða að geta gefið eftir þegar tognar á efnunum. Með teygjanlega saumnum er auðvelt að sauma saman teygjanleg efni..

Teygjanlegi saumurinn hentar sérstaklega vel til að sauma saman þunn teygjanleg efni. Saumráðgjafinn velur sjálfkrafa hentugasta sauminn, sporlengd og sporbreidd, hentugustu tvinnaspennuna, þrýsting á saumfót og einnig hentugasta saumhraða - allt eftir því efni sem valið var svo og þykkt þess. .

Efni: Teygjanlegt þunnt.

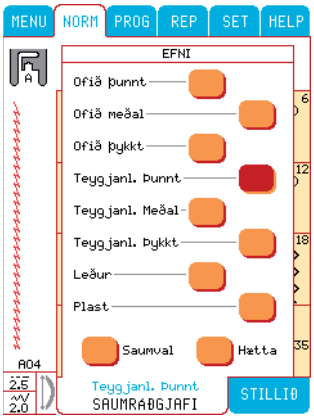
Ýtið á: Saumráðgjafa á skjánum, þunn teygjanl. efni á efnis-fletinum, sauma saman á sauma-fletinum (og vélin velur teygjanlega "eldinga"-sauminn).

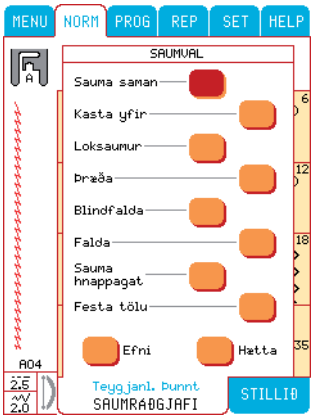
Fótur: Saumfótur A eins og mælt er með.

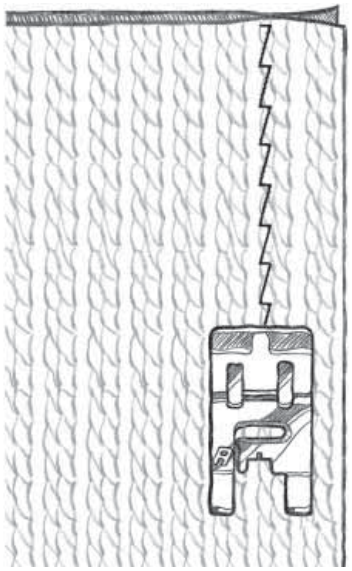
Nál: "Stretch" nál fyrir teygjanleg efni grófleika 75 eins og ráðgjafinn mælir með. Leggið efnin réttu á móti réttu og setjið þau undir saumfótinn .

Saumað:

- Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið og gerið ráð fyrir ca. 10mm saumfari.
- Ýtið á takkann fyrir tvinnaklippurnar að saum loknum .







Frágangur á jöðrum - zik zak

Til að koma í veg fyrir að það trosni úr jöðrum er nauðsynlegt að ganga frá jöðrunum. Fyrir þunn og meðalþykk efni er best að nota saumfót J, en hann kemur í veg fyrir að jaðrarnir dragist saman. Fyrir þykkari efni er hins vegar best að nota saumfót B. Saumráðgjafinn stillir vélina á hentugustu sporlengd og sporbreidd eftir því hvaða efni var valið.

Efni: Ofið meðal

Ýtið á: Ofið meðal á efnis-fletinum og kasta yfir á sauma-fletinum (Saumráðgjafinn velur 3ja þrepa zik zak saum)

Fótur: Saumfótur J eins og mælt er með.

Nál: Notið nál í grófleika 80

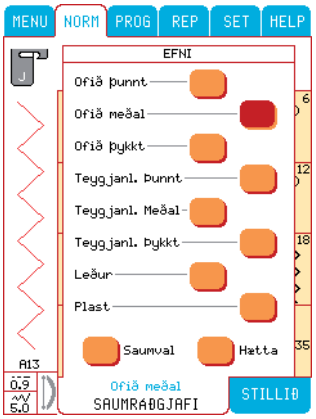
Setjið jaðar einfalds efnisins undir saumfótinn J þannig að pinninn í fætinum renni meðfram jaðrinum. 3-þrepa zik zakið saumar m.a. yfir pinnann sem heldur efninu flötu.

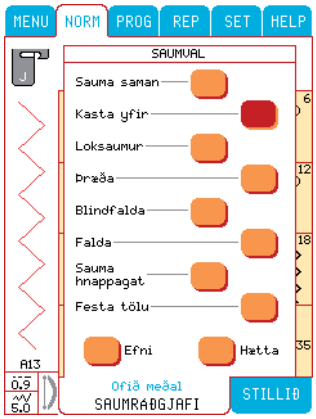
Ef þið þurfið að hagræða eða lagfæra efnið undir fætinum, er ýtt á takkann .til að lyfta saumfætinum.

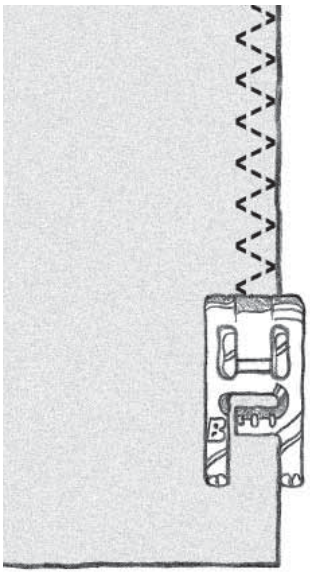
Saumað:

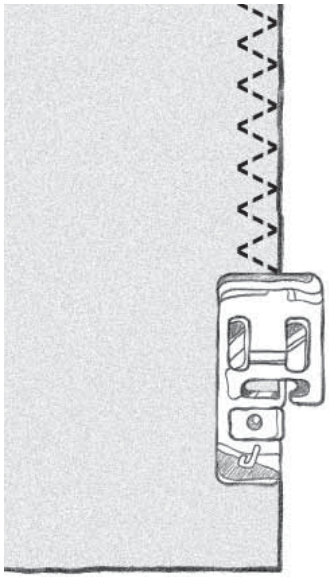
- Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið yfir jaðarinn á efninu.
- Klippið síðan tvinnann með því að ýta á .

Ath: Það er ekki nauðsynlegt að kasta brúnir á leðri eða vinyl-efnum, en saumráðgjafinn býður samt upp á þann möguleika. Snertið leður eða vinyl á efnis-fletinum og "kasta yfir" á sauma-fletinum (Saumráðgjafinn velur þá venjulegt zik zak).









Frágangur á jöðrum - "Overlock"

Með overlock saumum er efnið saumað saman og gengið frá jaðrinum í sama saumnum. Þetta sparar tíma og í Designer I USB er hægt að velja um ýmiss mismunandi overlockspor. Saumráðgjafinn velur hentugasta sauminn fyrir það efni sem valið er og stillir um leið vélina á viðeigandi stillingar.

Efni: Teygjanlegt þunnt - tveir efnishlutar

Ýtið á: Teygjanl. þunnt á efnis-fletinum - Overlock á sauma-fletinum (A)

Fótur: Saumfótur J eins og mælt er með.

Nál: Notið "stretch" nál í grófleika 75.

Leggið efnin saman réttu á móti réttu og setjið efnin þannig undir saumfótinn að jaðarinn liggi við pinnann í fætinum. Ef þið þurfið að hagræða eða lagfæra efnið undir fætinum er ýtt á takka .til að lyfta saumfætinum.

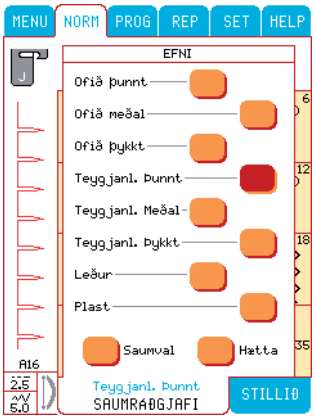
Saumað

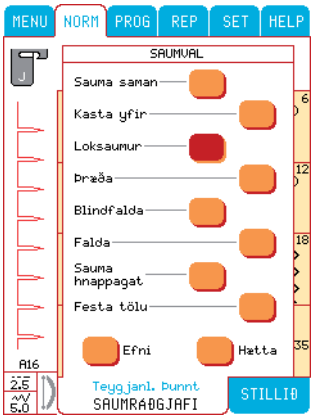
- Stígið á fótmótstöðuna - saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið nú og gangið frá jaðrinum um leið.
- Ýtið á .til að klippa tvinnana.

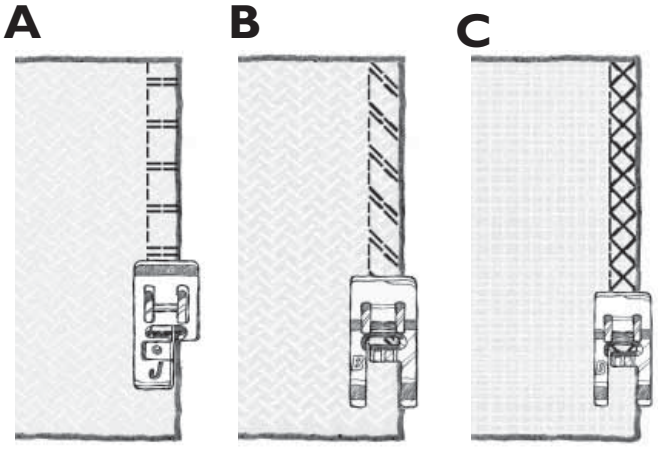
Endurtakið Æfið ykkur einnig með overlocksaum á þykkari teygjanlegum efnum (B) og einnig á þykkum venjulegum efnum (C). Saumráðgjafinn velur ávallt hentugasta sauminn, sporlengd, sporbreidd, tvinnaspennu, saumhraða og þrýsting á saumfót fyrir þau efni sem þið veljið. Aðgætið um leið aðrar ráðleggingar sem koma á litaskjáinn (Hjálpar-valmynd)

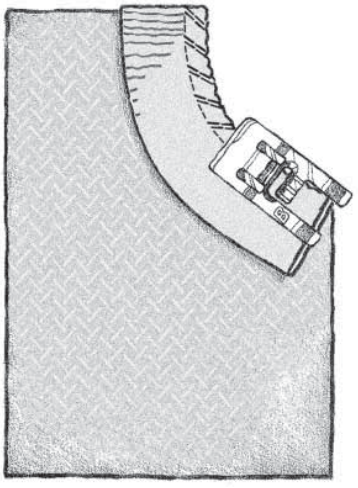
Overlock fyrir hálsmál og stroff

Overlocksaumur er einnig tilvalinn til að sauma prjónuð stroff og prjónuð hálsmál við flíkur. Klippið út hálsmál í meðal þykkt teygjanlegt efni, - ýtið á teygjanleg meðalþykk á efnis-fletinum og síðan á overlock á sauma-fletinum. Saumið síðan tvíbrotið stroff við hálsmálið og gerið ráð fyrir 6 mm. saumfari. Teygið aðeins á stroffinu um leið og þið saumið.



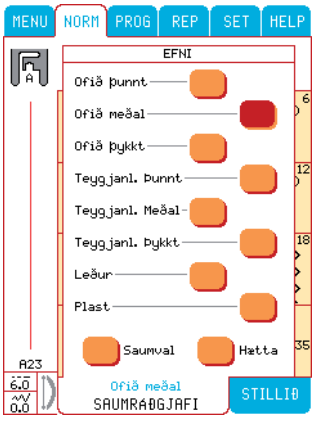


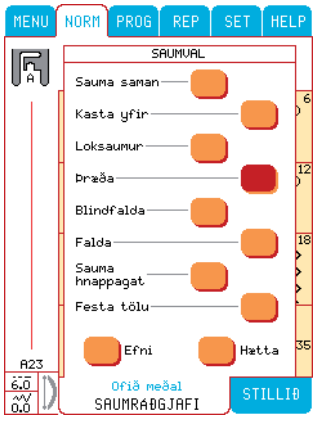


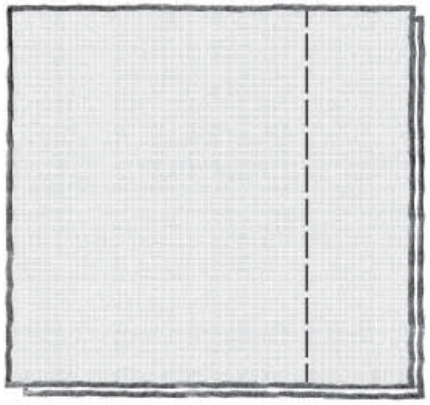


Þræðispor

Þræðingar eru oft notaðar til að festa saumhluta saman til bráðabirgða til mátunar og einnig til að þræða saman hluta, þar sem annar hlutinn á að vera rykktur. Saumráðgjafinn stillir þá sjálfkrafa á lengsta spor og lækkar á tvinnaspennunni þannig að auðvelt verði að fjarlægja tvinnann, eða rykkja sauminn saman.







Efni: Ofin meðalþykk

Ýtið á: Ofið meðal á efnis-fletinum og þræða á sauma-fletinum

Fótur: Mælt er með saumfæti A

Nál: Við ráðleggjum nál í grófleika 80

Leggið efnin saman réttu á móti réttu og setjið efnin undir saumfótinn

Saumfar**:** Gerið ráð fyrir 15 mm.saumfari. Ef þið þurfið að hagræða eða lagfæra efnin undir saumfætinum, er ýtt á takkann .til að lyfta saumfætinum.

Saumað:

- Stígið á fótmótstöðuna - saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið meðfram eða við hliðina á væntanlegum saum.
- Klippið síðan tvinnana með því að ýta á .
- Togið síðan í undirtvinnann ef og þegar á að fjarlægja þræðisporið.

Blindfaldur

Með blindfaldinum er hægt að sauma falda sem ekki sjást. Um er að ræða tvær gerðir af blindfaldi - einn sem hentar á meðal og þykkari efni, en hinn fyrir teygjanleg efni. Við ráðleggjum ekki að nota blindfald á þunn efni, en saumráðgjafinn mun benda ykkur á hentugustu saumana.

Efni: Teygjanleg meðal.

Ýtið á: Teygjanleg meðal á efnis-fletinum og blindfald á sauma-fletinum

Fótur: Blindföldunarfótur D.

Nál: Við ráðleggjum nál í grófleika 90

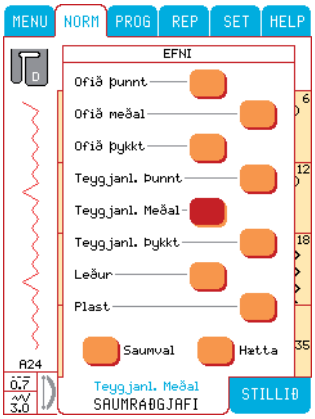
Brjótið 50mm fald á efnið og stingið títuprjónum í jaðarinn og inn að faldinum og látið þá koma í faldinn ca. 6mm frá faldbrúninni.Haldið á efninu þannig að rangan snúi upp og faldjaðarinn til hægri.

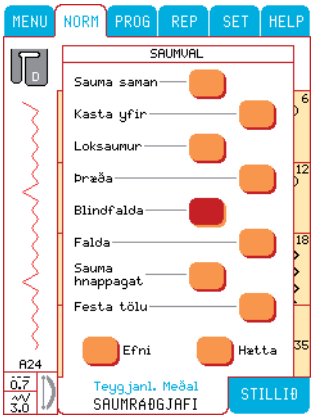
Brjótið faldinn þannig að ca. 6mm af faldinum standi út undan faldbrúninni til hægri. Á þessari ræmu er blindfaldurinn svo saumaður.

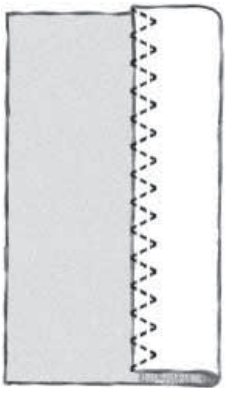
Saumað:

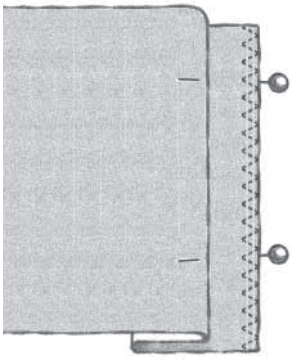
- Setjið nú efnið þannig undir fótinn D að saumbrúnin liggi upp að hægri hluta fótarins.
- Ýtið á takkann fyrir miðstöðu á fótlyftu og hagræðið efninu ef með þarf. Athugið að fjarlægja títuprjóna áður en þeir koma að fætinum. Saumið alls ekki yfir títuprjónana. Stígið á fótmótstöðuna - saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Þegar breiða zik zak sporið fer til vinstri þá ætti það aðeins að grípa í einn þráð í faldbrúninni. Almennt séð sér saumráðgjafinn um að velja rétta sporbreidd, en það getur þurft að fínstilla breiddina eftir því hvaða efni er verið að sauma.

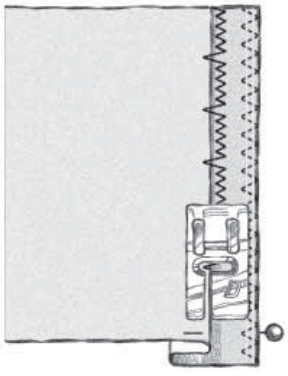
  Ef nálin fer of djúpt í faldbrúnina er breiddin á sporinu minnkuð en ef nálin nær ekki í faldbrúnina er breiddin á sporinu aukin með .
- Klippið síðan tvinnann með því að ýta á .











Sjáanlegur faldur

Með því að ýta á flötinn ""faldur" er stillt á þau spor sem til greina koma fyrir sjáanlegan fald, en þau fara eftir efnisgerð. Fyrir ofin efni, leður, vinyl er valið beint spor, en fyrir teygjanleg efni eru teygjanleg spor valin.

Efni: Ofið meðal

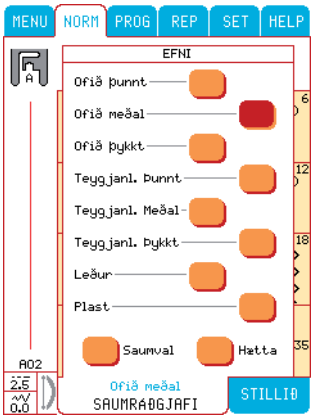
Ýtið á: Ofið meðal á efnis-fletinum og fald á sauma-fletinum.

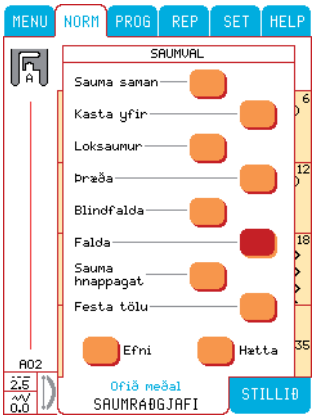
Fótur: Saumhjálpin mælir með saumfæti A.

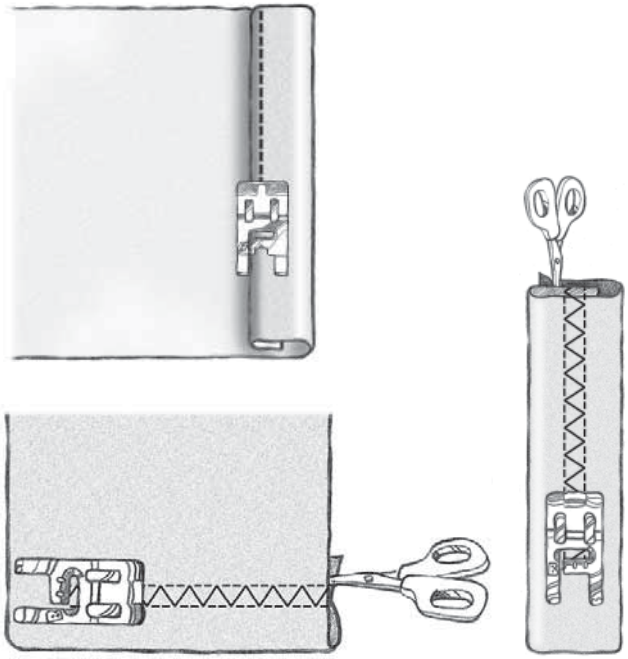
Nál: Við ráðleggjum nál í grófleika 80.

Saumað:

- Brjótið og strauið ca. 10mm faldbrún og strauið síðan annan ca. 20mm fald. Setjið efnið undir saumfótinn.
- Ýtið á takkann fyrir miðstöðuna á fótlyftu og hagræðið efninu ef með þarf. Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið nú eftir faldbrúninni.
- Klippið síðan tvinnana með því að ýta á .







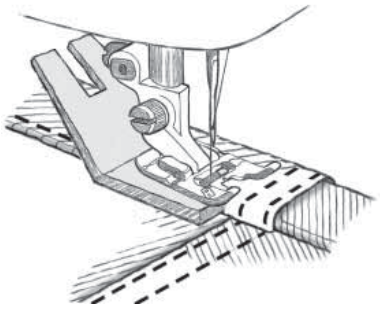
Endurtakið þetta en veljið nú teygjanleg efni í meðalþykkt. Saumráðgjafinn velur nú flatsaum. Farið eftir öðrum ráðleggingum á snertiskjánum.

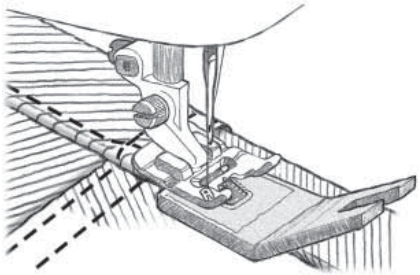
Brjótið nú faldinn undir á rönguna og saumið síðan með flatsaum á réttunni. Klippið síðan umframefnið frá á röngunni.

Notið þessa tækni einnig fyrir beltaslaufur.

Ráð: Þegar saumað er yfir sauma á mjög þykkum efnum eða gallabuxum, þá getur komið fyrir að fóturinn halli of mikið þegar vélin fer upp á þykka þversauma. Nálin gæti rekist í fótinn og brotnað. Í þessum tilfellum er því gott að nota jöfnunarplötuna á meðan farið er yfir þykka þversauma.

Setjið hana fyrir aftan fótinn þegar komið er að þversaumnum og síðan fyrir framan fótinn þegar farið er fram af honum. Fjarlægið plötuna áður en nálin kemur að henni.





Hnappagöt

Saumráðgjafinn velur fyrir ykkur hentugustu gerð af hnappagati fyrir það efni sem þið veljið og stillir vélina á nauðsynlegar grunnstillingar. Staðurinn sem hnappagötin eiga að koma ætti að vera styrktur með efni á milli laga og/eða einnig ætti að setja vlís-efni undir efnið á þann stað sem hnappagötin koma.

Merkið á þann stað sem hnappagatið á að koma t.d með "Pictogram penna"™.

Einnig getið þið sjálf valið ákveðna gerð af hnappagati með því að velja það úr valmynd B. .

Efni: Ofið meðal og undirlegg.

Ýtið á: Ofið meðal á efnis-fletinum og hnappagöt á sauma-fletinum

Fótur: Hnappagatafótur með skynjara eins og gefið er til kynna með rauða hjólinu við hliðina á saumfætinum á skjánum. Stingið tenglinum frá fætinum í samband við innstunguna sem er neðan á armi vélarinnar vinstra megin. Látið hvíta flötinn á hjólinu vera á móts við hvítu línuna á fætinum.

Nál: Við mælum með nál í grófleika 80.

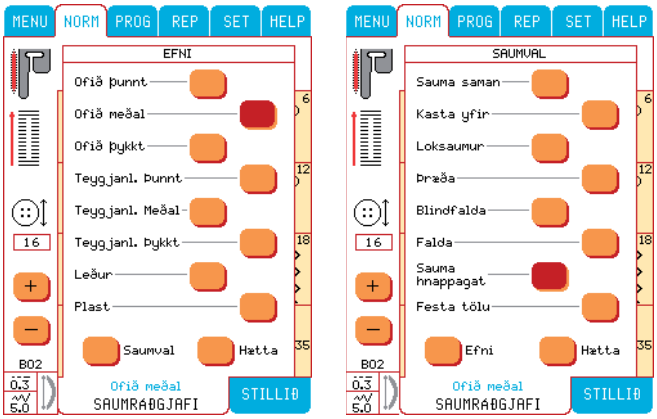
Stillið stærð hnappagatanna með tökkunum + eða − Algengustu stærðir á hnappagötum eru 16, 20 og 25mm. Hámarkið er 50mm.

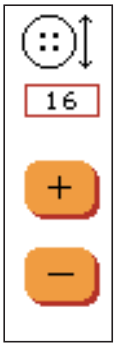
Á mörgum tölu-pakkningum eru gefnar upp stærðir á tölunum. En þið getið einnig notað hnappagata-mælistikuna sem er á botnplötu vélarinnar. Lengd hnappagatsins fer líka eftir þykkt og lögun tölunnar. Saumið ávallt prufuhnappagat á afgangsefni..

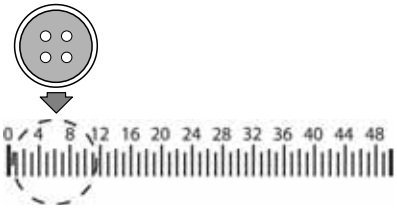
Saumað:

- Brjótið efnið tvöfalt og setjið undirlegg undir
- Setjið efnið undir hnappagatafótinn. Hægt er að lyfta mælihjólinu í efri stöðu, sem auðveldar að setja efnin undir fótinn.
- Ef þið þurfið að hagræða efninu undir fætinum, er ýtt á takkann .fyrir miðstöðu fótlyftunnar.

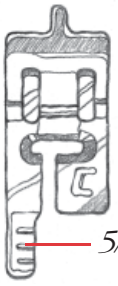
Notið miðlínuna á hnappagatafætinum til að stað-setja hnappagatið frá jaðrinum. Miðlínan gefur til kynna að 15 mm séu að jaðrinum.







Hnappagata-mælistika



- Stígið á fótmótstöðuna og saumfóturinn fer sjálfkrafa niður. Vélin saumar nú beint spor afturábak þar sem leggur hnappagatsins saumast, og síðan saumar hún vinstri legginn með þéttum zikzak sporum fram á við. Þetta er svo endurtekið fyrir hægri legginn og um leið saumar vélin heftingar við enda hnappagatsins, (mynd 1). Stígið á fótmótstöðuna allan tímann þar til tvinnaklippan hefur klippt tvinnann og vélin lyft saumfætinum. Þegar verið er að sauma hnappagöt án zik zak spora eða þegar þið notið saumfót C, eru saumþrepin öðruvísi. (engin bein spor) (Sjá mynd 2)

Ath: Ef þið þurfið að sauma hnappagat á mjög mjóu svæði, þá getur verið betra að nota almenna hnappagatafótinn C og fara eftir leiðbeiningunum á bls. 52.

Töluáfesting

Með Designer I USB er mjög auðvelt að festa tölur, opnar smellur og lykkjur á fatnað.

Efni: Ofið meðal

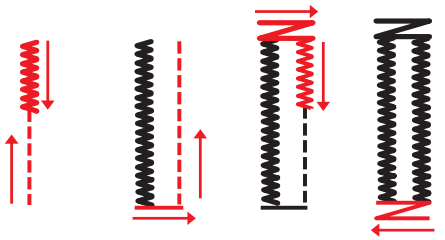
Ýtið á: Ofið meðal á efnis-skjánum - festa tölu á sauma-fletinum

Nál: Við ráðleggjum nál í grófleika 80 og auk þess er mælt með að nota jöfnunarplötuna ef þið viljið hafa fót á milli tölunnar og efnisins. Takið saumfótinn af vélinni og takið flytjarann úr sambandi eins og mælt er með á sprettiglugganum sem kemur á skjáinn.

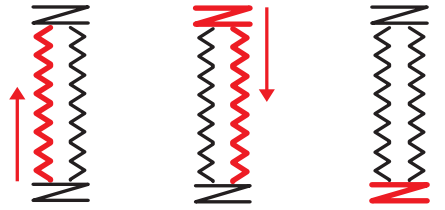
Saumað:

- Hafið þynnri enda jöfnunarplötunnar undir tölunni þegar saumað er á þunn efni og festið hana e.t.v. með glæru límbandi. Notið þykkari endann fyrir þykk efni.
- Setjið efnið og töluna undir fóthölduna og gætið þess að götin á tölunni séu stillt þannig að nálin stingi í bæði götin. Ýtið á takkann . til að lyfta saumfætinum í miðstöðu. Athugið hvort nálin stingur ekki örugglega í bæði göt tölunnar með því að snúa handhjóli vélarinnar.. Setjið nálina í annað gat tölunnar.
- Saumið 6-8 zik zak spor til að festa töluna.
- Ýtið á til að hefta fyrir. Ýtið svo á til að undirbúa vélina fyrir næstu tölu
- Setjið flytjarann aftur í samband.

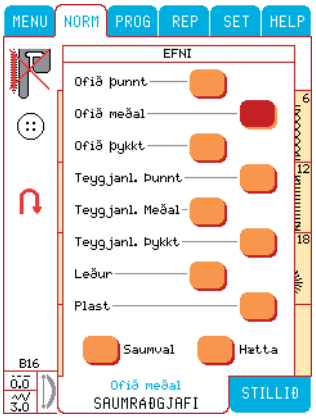
Ath: Zik Zak breiddin á tölu-aðgerðinni er miðuð við millibil á milli gata. Ef þið eruð með óvanalega litlar eða stórar tölur ýtið þá á STILLIÐ og síðan á + eða − hnapp-ana til að breyta breidd zik zak sporsins.

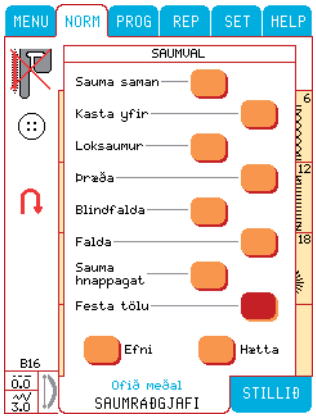


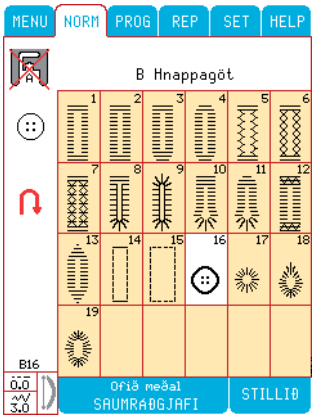
1. Saumaátt og ferli fyrir hnappagat sem saumað er með hnappagatafætinum með skynjara.

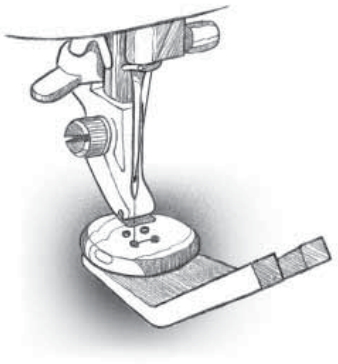


2. Saumaátt og ferli fyrir hnappagat semmsaumað er án skynjarans eða með hnappagatafæti C





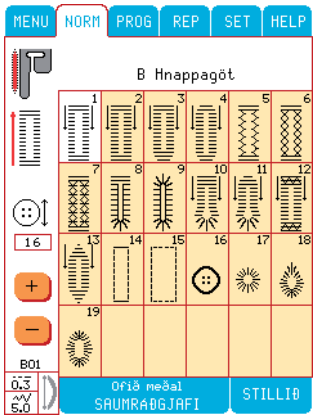


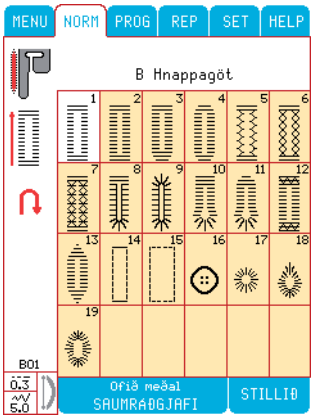


Valmynd B

Hnappagat

Í Desinger I USB er hægt að velja um 15 gerðir af mis-munandi hnappagötum. Í vélinni er örugglega hnappagat sem hentar í sérhvert efni og flík. Og þar sem hnappagatafóturinn með skynjaranum mælir lengd gatsins sem hann saumar, þá verða öll næstu hnappagöt af sömu stærð. Hér að neðan er lýsing á öllum gerðum hnappagata sem eru í Designer I USB





B1 Hnappagat með heftingum fyrir meðal og þykk efni. Nægt rými á milli leggjanna.
B2 Hnappagat fyrir flestar þykktir af efnum.
B3 Hnappagat með afrúnnaðri heftingu öðru megin en þversum heftingu hinu megin.

B4 Hnappagat með afrúnnaðri heftingu beggja megin - fyrir blússur og barnafatnað.
B5 Grófara hnappagat - sérstaklega styrkt og hentar vel á vinnufatnað og grófari efni.
B6 Meðalgróft hnappagat fyrir venjuleg ullarefni og útifatnað.
B7 Meðalgróft skraut-hnappagat - fyrir þykkari ullarefni.

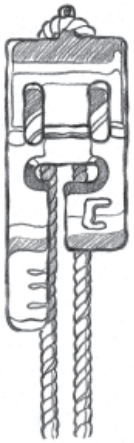
B8, B9 Hnappagat fyrir "gamla tímann" sem hafa handsaums-útlit. Fyrir þunn og viðkvæm efni.
B10 Augahnappagat með heftingu þversum - fyrir jakka, ytri fatnað o.fl.
B11 Augahnappagat með heftingu m/hala - fyrir jakka, ytri fatnað o.fl.

B12 Hnappagat fyrir staði sem mikið mæðir á.
B13 Útsaums-hnappagat sem hentar á flest efni.
B14 Hnappagat með beinum sporum fyrir leður og rúskinn.
B15 Hnappagat með beinum sporum með meiri opnun - svokölluð "paspeleruð" hnappagöt.

B16 Töluáfesting
B17 Kringlóttir kóssar fyrir belti, blúndur bönd o.fl.
B18 Perulagaðir kóssar til skreytinga
B19 Ávalir kóssar fyrir blúndur og til skreytinga

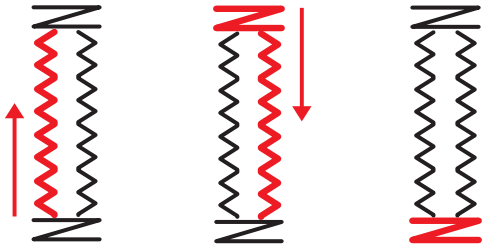
Hnappagat með undirleggsþræði (fyrir teygjanleg efni)

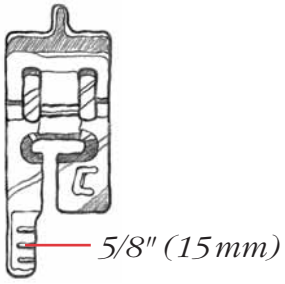
- Leggið undirleggsgarn eða perlugarn yfir hakið aftan á hnappagatafætinum eða á fætinum C.
- Saumið hnappagatið og haldið ekki fast í garnið. Leggirnir saumast yfir garnið.
- Hættið að sauma áður en komið er að seinni heftingunni og takið garnið af haki fótarins og togið garnið fram á við.
- Krossið garnið fyrir framan nálina og saumið restina af hnappagatinu yfir böndin.
- Þræðið böndin í grófa handsaumanál, og þræðið þau niður á rönguna, og hnýtið garnið saman á röngunni áður en þið klippið afganginn í burtu.



Hnappagat saumað í áföngum

- Veljið viðkomandi hnappagat og notið fót C.
- Byrjið að sauma hnappagatið. Vélin saumar vinstri legginn aftur á bak. Á fætinum eru strik og ef þið miðið við þau, þá verða öll hnappagötin jafnlöng. Einnig er gott að nota þessi strik til ákvörðunar um fjarlægð frá jaðri. Þegar þið eruð búin að sauma rétta lengd af vinstri leggnum er ýtt á afturábak-takkann . Vélin saumar þá fyrri heftinguna og síðan hægri legginn.
- Ýtið aftur á til að sauma seinni heftinguna og hefta fyrir endann. Standið á fótmótstöðunni þar til vélin hefur heft fyrir og hættir sjálf að sauma. Tvinnaklippan klippir báða tvinnana sjálfkrafa að loknum saum.





Jafnvægi í þéttleika leggjanna

Til að ná góðu jafnvægi í sporþéttleika hægri leggsins miðað við þann vinstri, er hægt að ýta á SET. Við jafnvægistakkana sést nú hnappagat.

Ath: Það er aðeins hægt að breyta hægri leggnum. Stillið jafnvægið þannig að hann líti út svipað og sá vinstri.

Með − takkanum eru sporin í hægri leggnum þétt þannig að þau liggi nær hvoru öðru en með + takkanum verða sporin gisnari og liggja ekki eins nálægt hvoru öðru.

Þessi stilling gildir nú fyrir öll næstu hnappagöt eða þar til slökkt verður á vélinni.

Til að breyta þéttleikanum í báðum leggjum vísum við á næsta kafla; þéttleiki í hnappagötum.

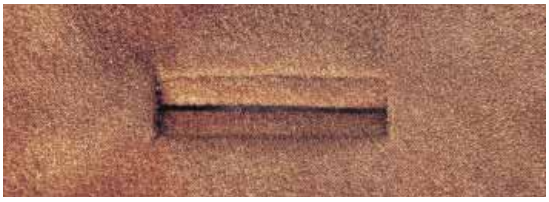
Þéttleiki í hnappagötum

Til að stilla þéttleikann í zikzak sporum hnappagat-anna ýtið þið á STILLIÐ. Aukið sporlengdina með + takkanum til að hafa sporin ekki of þétt saman, en þéttið sporin með − takkanum. Þetta hefur áhrif á báða leggi hnappagatsins.

Hnappagötin opnuð

Opnið hnappagötin með sprettihníf.

Ráð: Setjið títuprjóna þversum upp við heftingarnar svo þið skerið þær ekki óvart. !



Paspel-hnappagöt

Fyrir öll efni.

Efni: t.d. ullarefni. Klippið bút af ullarefni sem er ca. 5x8cm á stærð og notið hann í hnappagatið.

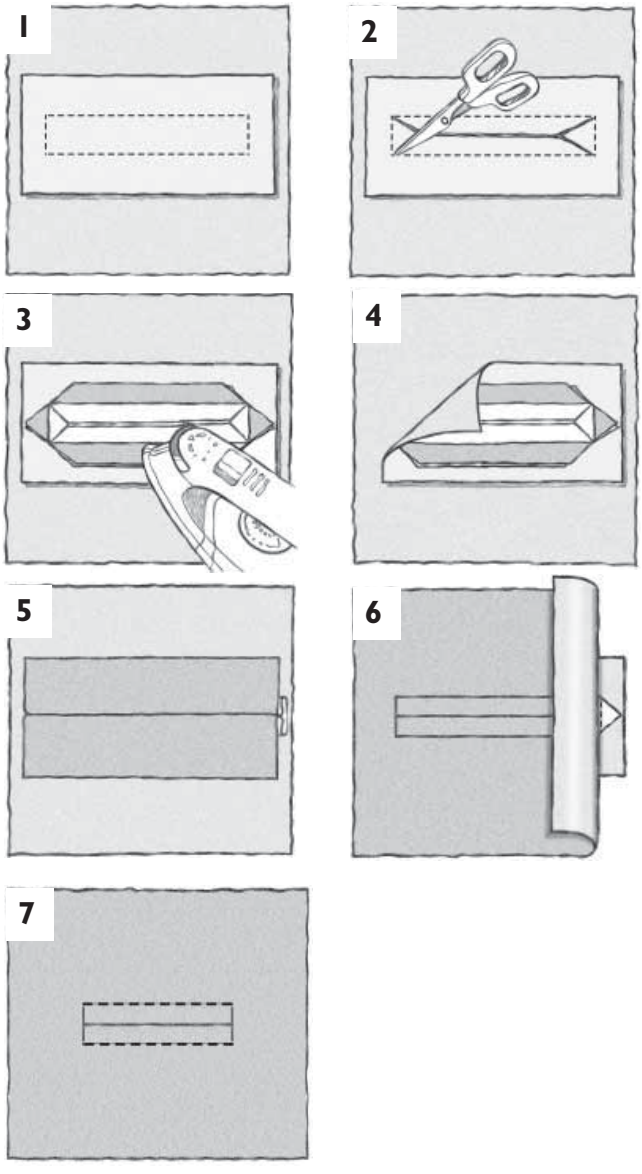
Ýtið á: Veljið ofið meðal á efnis-fletinum og hnappagat B15 á hnappagata-valmyndinni B.
Fótur: Venjulegur saumfótur A.

Nál: Við ráðleggjum venjulega nál nr. 80.

Saumað:
Leggið efnið og bútinn saman réttu á móti réttu.

1. Saumið hnappagat B11 ca. 6cm á stærð.
2. Klippið síðan hnappagatið eftir miðju, en 6mm frá hvorum enda klippið þið síðan frá miðju og skáhallt upp í öll hornin til að búa til þríhyrninga eins og myndin sýnir.
3. Strauið þríhyrningana niður í átt frá hnappagatinu.
4. Ýtið nú bútnum í gegn um gatið niður á rönguna og brjótið hann þannig að brúnirnar liggi í miðju gatinu og formi fellingu við báða enda gatsins.
5. Frá réttunni séð togið þið nú í þríhyrningana þannig að þeir standi út úr sitt hvoru megin.
6. Veljið beint spor A2. Ýtið á STILLIÐ, veljið sporlengd 1,5 og saumið þríhyrningana þétt upp við gatið þannig að þeir festist við efnisbútinn.
7. Saumið síðan með beinum sporum eftir útlínum hnappagatsins á réttunni.

Rangan á svona hnappagati er svo tilbúin þegar búið er að handsauma pjötluna við aðalefnið eða sauma fóður við það á röngunni.

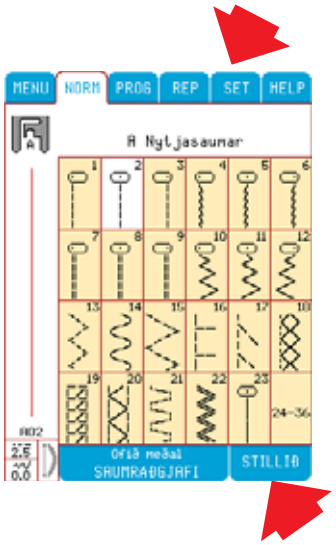


Valmynd A

Nytjasaumar

Í valmynd A er fjöldinn allur af venjulegum saumum og nytjasaumum sem sumir hverjir eru valdir í saumráðgjafanum og verður nokkrum af þessum saumum lýst hér á eftir. Snertið mynd af viðkomandi saum til að velja hann.

Ef nauðsyn krefur, þá er hægt að breyta sporlengd, sporbreidd í valmyndinni A STILLIÐ og stillingum á tvinnaspennu og þrýstingi á saumfót í valmyndinni SET.

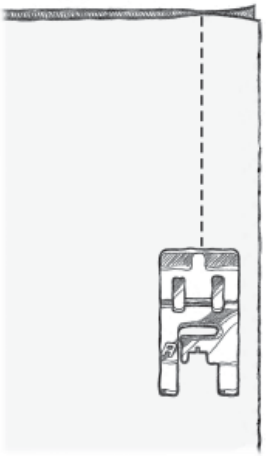


Beint spor

Ýtið á: Ofið meðal á efnis-fletinum, og nytjasaumar - valmynd A í aðal-valmyndinni.

Veljið: Beint spor, A2.

Designer I USB stillir vélina nú á grunnstillingar fyrir þetta spor og á snertiskjánum sjást allar upplýsingar sem nauðsynlegar eru til að ná sem bestum árangri.



Teygjanlegt spor - "eldingaspor"

Ýtið á: Teygjanleg þunn efni í saumráðgjafanum og valmynd A - nytjasaumar í aðal-valmyndinni.

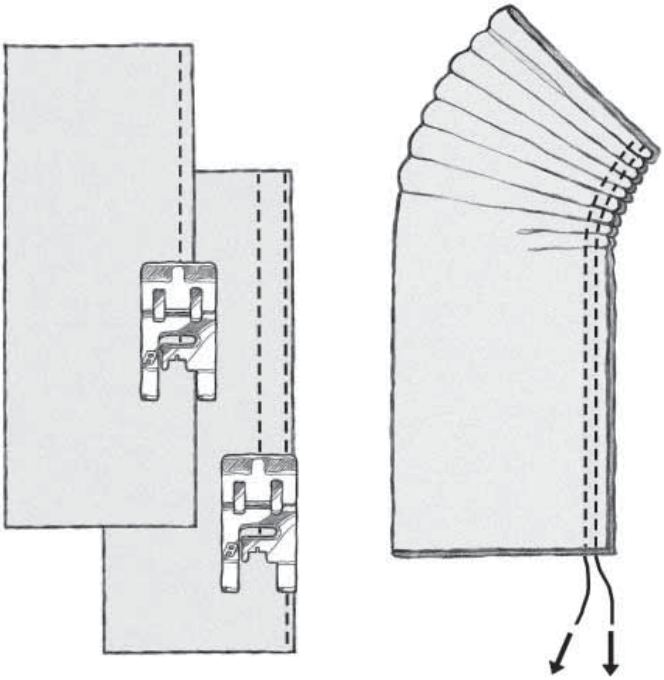
Veljið: Teygjanlegt spor A5.

Designer I USB stillir vélina á grunnstillingu og á snerti-skjánum sjást allar upplýsingar sem nauðsynlegar eru til að ná sem bestum árangri.

Rykking

Þræðisporið er einnig notað fyrir rykkingar.

- Ýtið á STILLIÐ til að velja sporlengd 3,5 til 6,0mm fyrir rykkingar. Notið styttri sporin á þunn efni.
- Setjið einfalt efni undir saumfótinn og saumið.
- Saumið annan saum við hliðina á þeim fyrri.
- Togið síðan í báða undirtvinnana til að ná fram rykkingu á efninu. Gætið þess að halda vel við undirtvinnann hinu megin þannig að þið togið hann ekki úr saumnum.



Tuttugu og fimm nálarstöður

Á Designer I USB er hægt að velja um tutugu og fimm mismunandi stöður á nálinni í rauf saumfótarins. Þegar saumað er með beinu spori eða teygjanlegu beinu spori er hægt að stilla sporleguna þannig í fætinum að henti best fyrir viðkomandi saum eða jaðarstungu.

Efni: Ofið meðal.

Notið: Ofið meðal á efnis-fletinum og spor A2 í aðal-valmyndinni.

Fótur: Saumfót A og nál nr. 80

Saumað:

- Brjótið efnið og setjið það undir saumfótinn.
- Ýtið á takkann . til að lyfta saumfætinum í miðstöðu ef þið þurfið að hagræða eða lagfæra efninu undir fætinum. Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður og nálin er í miðjum fætinum.
- Ýtið á STILLIÐ. og ýtið síðan á takkann + fyrir saumbreiddina til að færa nálina í 12 þrepum vinstra megin í fætinum.= Spor A1.

  Ýtið á til að færa nálina í 12 þrepum hægra megin í fætinum = Spor A3.

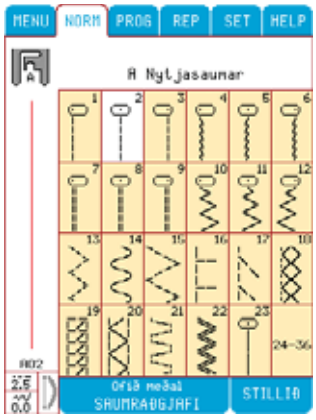
  Ef ýtt er á takkann − þá fer nálin aftur í miðstöðu.

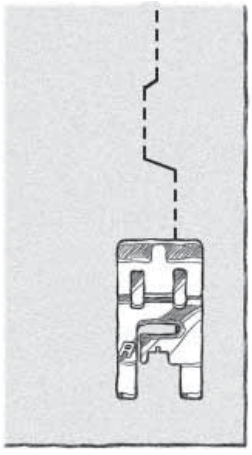
1. Ef sauma á 6mm. frá jaðri, þá veljið þið saumfót A og stillið nálina á ystu stöðu hægra megin. Með þessu næst fram góður flutningur á efninu því fóturinn liggur vel ofan á því og hægri hlið fótarins er við jaðar efnisins.

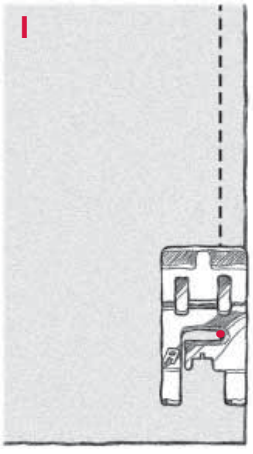
2. Ef sauma á mjög nálægt jaðrinum, þá er nálin sett í ystu stöðu vinstra megin og jaðarinn látinn renna meðfram innri hægri brún saumfótarins D eða eftir fyrsta merkinu á vinstri hlið saumfótar A.

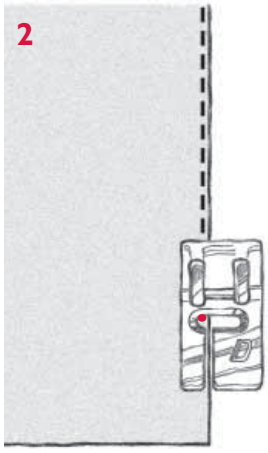
Notið saumfót A fyrir þunn efni, en saumfót D fyrir önnur efni.

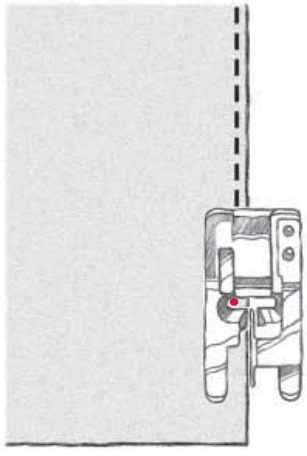
Ráð: Einnig er hægt að fá aukalega jaðarstungufót og fót til að sauma saman jaðra og nota við það mismunandi nálarstöður.











Rennilás í miðju.

Efni: Ofið efni í meðalþykkt

Ýtið á: Ofið meðal í saumráðgjafanum

Nál: Nál í grófleika 80.

Ýtið á: Venjulegur saumur í saumráðgjafa og saumið efnin saman með 15mm saumfari þar til komið er að neðri hluta svæðisins sem rennilásinn á að vera.

Ýtið á: Þræðingar á saumráðgjafa og þræðið efnin síðan saman í framhaldi af saumnum og þar sem rennilásinn á að vera. Strauið saumfarið. Setjið rennilásinn þannig að réttan á honum leggist ofan á straujaða saumfarið. Lokið saumráðgjafanum.

Ýtið á: Valmynd V og veljið V2 til að hefta rennilásinn á sinn stað. Takið flytjarann úr sambandi með því að snúa skífunni á ▬ . Heftið nú lásinn með nokkrum zik zak sporum. Færið hann og allt efnið um 2-3 cm. frá ykkur og saumið aftur nokkur þræðispor. Endurtakið þetta þar til búið er að þræða allan lásinn. Setjið flytjarann aftur í samband ▲▲▲ .

Ýtið á: Valmynd A og spor A1 fyrir beint spor með nálarlegu til vinstri.

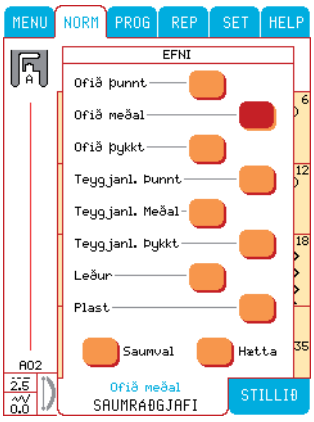
Fótur: Rennilásafótur E. Smellið honum þannig á fóthölduna að nálin sé vinstra megin. Það eru tveir tittir á fætinum þannig að hægt er að láta nálina vera hvoru megin sem er - hægra eða vinstra megin. Setjið efnið undir fótinn, látið réttuna snúa upp og látið rennilásafótinn vera hægra megin við rennilásinn.

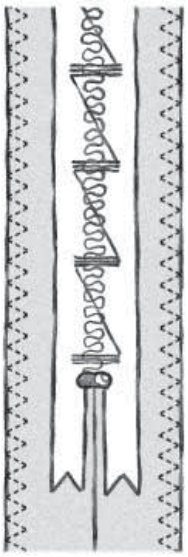
Ýtið á takkann ⊕. fyrir fótlyftuna ef þið þurfið að hagræða efninu undir fætinum.

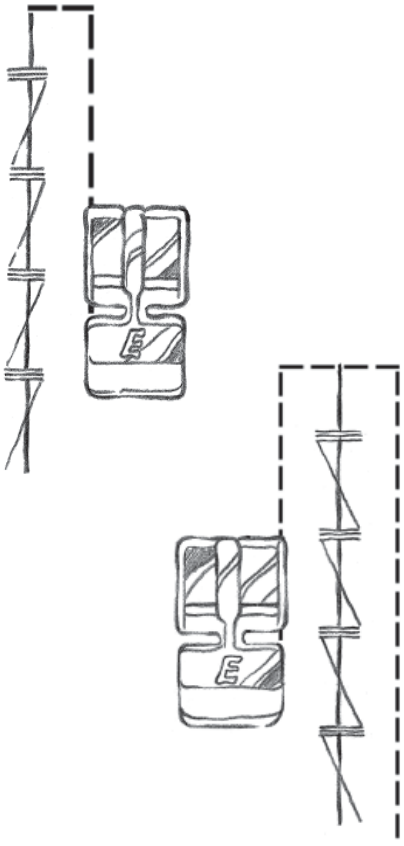
Saumað:

- Stigið á fótmótstöðuna og saumfóturinn fer niður.
- Byrjið að sauma þversum fyrir botn lássins, snúið síðan og saumið alla leiðina upp eftir hægri hliðinni.
- Til að koma í veg fyrir að efnin misfærist er vinstri hliðin einnig saumuð neðan frá og upp á við. Ýtið á spor A3 fyrir nálarstöðu hægra megin og beint spor. Smellið fætinum þannig á hölduna að nálin sé hægra megin.
- Byrjið einnig að sauma þversum fyrir botn lássins og saumið síðan upp eftir vinstri hlið hans.
- Fjarlægið þræðisporin.

Ath: Til að stilla stöðu nálarinnar í saumlínunni er hægt að færa stöðuna til í fætinum. Ýtið á STILLIÐ, og ýtið síðan á sporbreiddartakkann − til að færa nálina nær miðjunni.







Þrefalt beint spor

þrefalda beina sporið er miklu sterkara en venjulega beina sporið, vegna þess að það er þrefalt og teygjanlegt. Það hentar því mjög vel fyrir sauma sem mikið mæðir á, eins og t.d. skrefsauma og einnig er þetta spor mjög fallegt sem stungusaumur á þykkari efni.

Gerið við saumsprettur á stöðum sem mikið reynir á það þessu spori.

Efni: Ofið þykkt.

Ýtið á: Ofið þykkt á efnisfletinum í saumráðgjafanum og saum A8 í valmyndinni fyrir nytjasaumana.

Fótur: Saumfótur B eins og mælt er með.

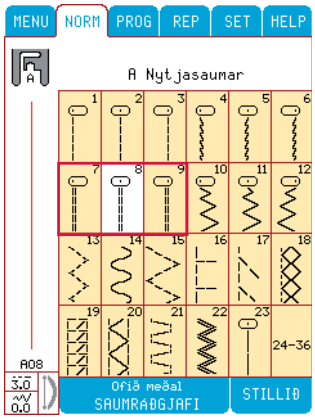
Nál: Mælt er með nál nr. 80. Setjið efnið undir saumfótinn.

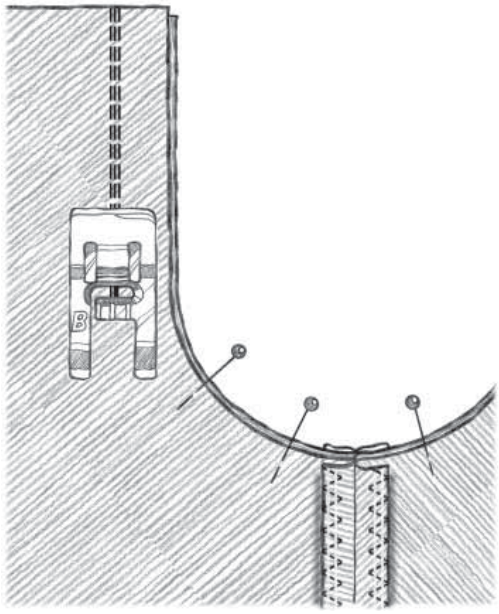
Ýtið á takkann . fyrir fótlyftuna ef þið þurfið að hagræða efninu undir fætinum.

Saumað:

- Stígið á fótmótstöðuna og saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið ca. 15mm.frá jaðri efnanna.
- Ýtið á A7. Ýtið á STILLIÐ og aukið sporlengdina í 4,5. Ef um brún á brotnu efni er að ræða er gott að nota saumfót D og sauma alveg út við brúnina
- Ýtið á .til að klippa tvinnann.

Ath: Aukið sporlengdina enn meir til að sauma fallega stungusauma á flíkur.





Margþrepa zik zak

Margþrepa zik zak sporið í nytjasaumsvalmyndinni A lítur út eins og venjulegt zik zak spor nema það eru bein spor í "zik" og "zak" sporunum. Saumur A13 - þriggja þrepa zik zak er allt að 6 mm. breitt og hentar vel á þunn og meðal efni, en saumur A15 er 9mm. breitt fjölþrepa zik zak sem hentar vel fyrir lausofin og gróf efni. Notið þessa sauma til að kasta sauma, sauma tvo jaðra saman, sauma bætur á efni o.fl.

Saumur A14 er bogalagaður zik zak saumur, sem hentar vel til að stoppa í og setja bætur á teygjanleg efni.

Ýtið á: Ofið - meðal efni í saumráðgjafa og valmynd A - nytjasaumar í aðal valmyndinni.

Veljið: Þriggja þrepa zik zak A13. Vélin stillir sig sjálfkrafa á grunnstillingar fyrir þennan saum. Á snertiskjánum sjást allar stillingar sem gefa bestan árangur.

Fótur: Mælt er með saumfæti J eða A.

Nál: Mælt er með nál nr. 80.

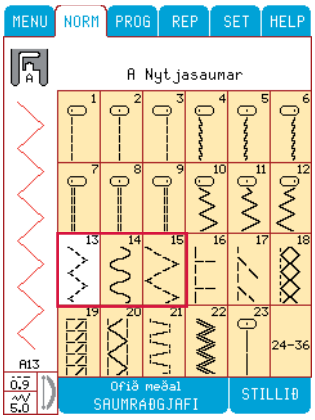
Setjið efnið undir saumfótinn. Ýtið á takkann .ef hagræða þarf efninu undir saumfætinum.

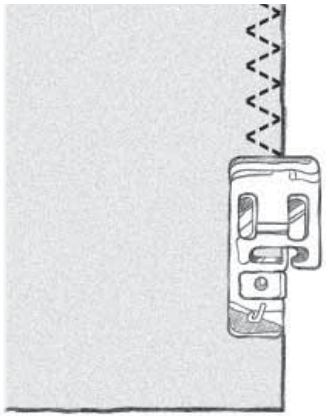
Saumað:

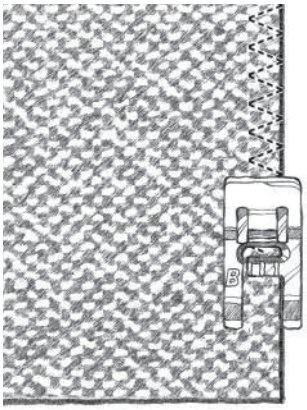
- Stígið á fótmótstöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Kastið jaðar efnisins.
- Ýtið á .til að klippa tvinnana.

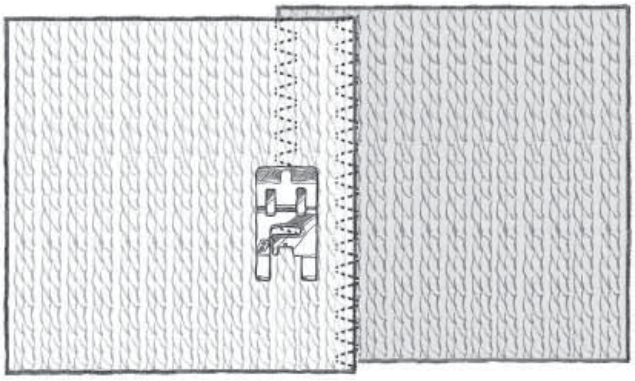
Saumur A15 hentar fyrir lausofin efni og einnig fyrir þykkari efni.

Saumur A14 – bogalagaður saumur -hentar fyrir jaðra á efnum sem lögð eru á misvíxl, einnig til að setja bætur á efni og ístopp á teygjanlegum efnum.









Bætur og ístopp

Saumar A33-35

Ef stoppa þarf yfir lítil göt eða rifur svo að þau verði ekki stærri geta þessir saumar bjargað viðkomandi fatnaði.

Efni: Ofið þykkt

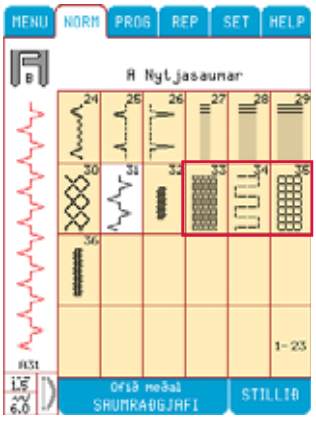
Ýtið á: Ofið þykkt í saumráðgjafa. Klippið smá gat á efnisbút. Ýtið á valmynd A, - nytjasauma og veljið saum A33.

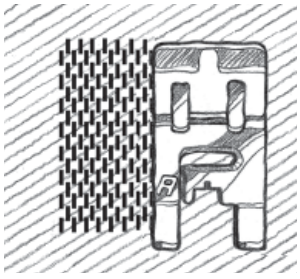
Fótur: Mælt er með saumfæti A.

Nál: Mælt er með nál nr. 80.

Saumað:

- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Ýtið á takkann til að lyfta saumfætinum ef hagræða þarf efninu undir fætinum. Stígið síðan á fótmótstöðuna og fóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Byrjið að sauma fyrir ofan gatið og saumið yfir það.
- Þegar komið er fram yfir gatið, ýtið þið á afturábak takkann .en haldið áfram að sauma. Vélin saumar nú 12 sinnum fram og til baka yfir gatið og lokar því.
- Ýtið á . Þetta ístopp er nú komið í minni vélarinnar og hægt að endurtaka það eins oft og þið viljið. Vélin stöðvast sjálfkrafa eftir hvern saum.
- Ýtið á . til að klippa tvinnaendana.

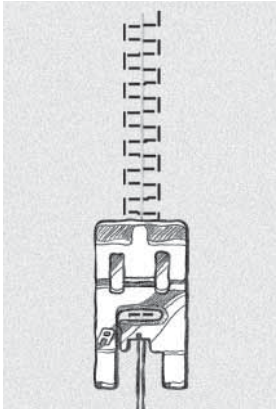




Bætur og rifur

Saumur 34 hentar mjög vel til að gera við rifur.

- Ýtið á saum 34 og saumið langsum eftir rifunni. Svona lagfæringar verða sterkari ef efni er sett undir rifuna á röngunni.



Heftingar

Eru notaðar til að styrkja enda á földum, fellingum, beltasprotum, á horn á vösum og til að ná fram áferð svipaðri og er á iðnaðarfatnaði.

Efni: Ofið þykkt

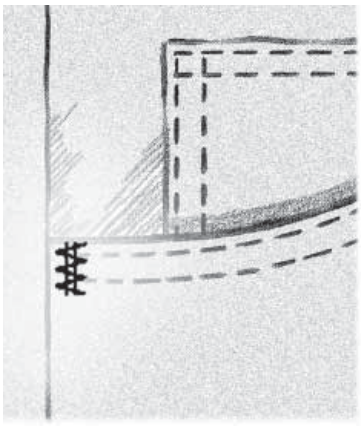
Ýtið á: Ofið þykkt - Valmynd A - nytjasaumar og ýtið á saum A32/A36.

Fótur: Mælt er með saumfæti B.

Nál: Mælt er með nál nr. 80.

Saumað A32:

- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Ýtið á takkannn og hagræðið efninu undir saumfætinum ef þörf er á. Stígið á fótmótstöðuna og við það fer ssaumfóturinn ofan á efnið og vélin byrjar að sauma.
- Ýtið á STOP. Vélin stövast sjálfkrafa þegar saumnum er lokið. Vélin heftir sjálfkrafa fyrir sauminn og klippir tvinanaa.



Saumað A36:

- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Ýtið á takkann fyrir fótlyftuna ef þið þurfið að lagfæra efnið undir fætinum. Stígið á fótmót-stöðuna. Fóturinn fer sjálfkrafa niður. Vélin saumar nú beint spor þar til ýtt er á afturábak takkann. Vélin saumar nú afturábak þar til ýtt er aftur á takkann . Vélin saumar þá zik zak spor yfir beinu sporin þar til ýtt er einu sinn enn á takkann.
- Vélin saumar nokkur festispor og klippir síðan tvinnana.

Beltaslaufur

Ýtið á: Ofið þykkt, Valmynd A, nytjasauma og veljið saum A13 - þriggja þrepa zik zak.

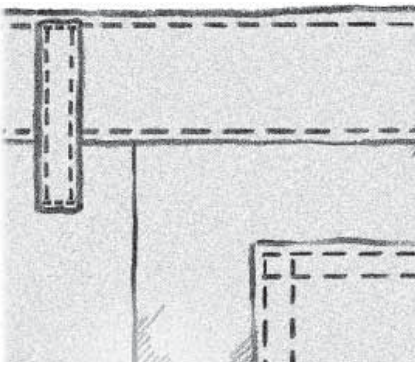
Fótur: Mælt er með saumfæti B.

Nál: Mælt er með nál nr. 80.

Takið flytjarann úr sambandi.

Saumað:

- Brjótið ca. 10mm. inn af beltaslaufunni.
- Setjið hana á flíkina og undir saumfótinn.
- Ýtið á takkann ef þið þurfið að hagræða efninu undir saumfætinum.
- Saumið nú heftingu frá ytri brún slaufunnar og ca. inn á miðja beltaslaufuna. Ýtið á STOP og saumið hinu megin frá.



Saumar í valmynd A

1-3 Beinir saumar
Fyrir allan venjulegan saumaskap á ofin efni. 25 mismunandi nálarstöður.

4-6 Teygjanlegir saumar
Til að sauma jersey og teygjanleg efni.

7-9 Styrktir beinir saumar
Fyrir sauma sem mikið reynir á. Henta vel á íþróttafatnað og vinnufatnað. 25 mismunandi nálarstöður.

10-12 Zik Zak
Til að sauma blúndur og bönd á fatnað.

13 Þriggja þrepa zik zak
Til að kasta jaðra, festa bætur og sauma teygjur á fatnað.

14 Bogalagað zik zak
Til að bæta rifur - fyrir ístopp og teygjanleg efni.

15 Fjögurra þrepa zik zak 9 mm
Til að kasta jaðra, fyrir ístopp, sauma á bætur og teygjur á lausofin efni.

16 Overlock saumur
Með þessum saum er hægt að sauma saman og ganga frá jöðrum í einum saum. Fyrir þunn, teygjanleg og ofin efni.

17 Teygjanlegt overlock
Með þessum saum er einnig hægt að sauma saman og ganga frá jöðrum í einum saum. Fyrir meðal og meðalþykk teygjanleg efni.

18 Tvöfalt overlock
Með þessum saum er einnig hægt að sauma saman og ganga frá jöðrum í einum saum. Fyrir þykk teygjanleg efni.

19 "Iðnaðar"-overlock
Saumar saman og og gengur frá jöðrum í einum saum. Hægt er að sauma á jaðar eða klippa umframefnið frá seinna. Fyrir meðal ofin efni.

20 "Flatlock"-þekjusaumur
Fallegur saumur á falda og efni sem liggja á misvíxl, skrautsaum á belti og bönd. Fyrir meðalþykk teygjanleg efni.

21 Teygjanlegur tengisaumur
Fyrir öll efni sem liggja á misvíxl.

22 Styrkt zik zak
Fyrir sauma sem mikið mæðir á t.d. á gallabuxum, og til að sauma saman efni jaðar við jaðar.

23 Þræðispor
Til að þræða saman tvö efni með löngum sporum og lausri tvinnaspennu, þannig að auðvelt er að fjarlægja sauminn.

24 Teygjanlegur blindfaldur
Til að sauma blindfalda á meðal og þykk teygjanleg efni.

25 Venjulegur blindfaldur
Til að sauma blindfalda á meðal og þykk efni.

26 Skeljasaumur á jaðra
Til skrauts á jöðrum. Breiða zik zak sporið á að fara út fyrir jaðarinn og dregur hann þá aðeins inn. Fyrir þunn og fíngerð efni. Saumið á skáskorin efni.

27-29 Applíkeringarspor
Þétt zik zak spor sem hentar fyrir applíkeringar, til að sauma blúndur og bendla við efni.

30 Vöfflusaumur
Hentar vel fyrir frotté efni og einnig er hægt að sauma yfir tvo gúmmíþræði og ná fram rykkingar-áferð.

31 Tengisaumar
Til að tengja saman fasta jaðra á efnum jaðar við jaðar og einnig fyrir rykkingar með tveimur gúmmíþráðum.

32, 36 Heftingar
Til að hefta fyrir vasahorn, hnappagatalista, belta-slaufur og neðri enda á rennilásum.

33-35 Saumar fyrir ístopp
Til að stoppa í og setja bætur á fatnað, dúka og diskaþurrkur.

Valmynd S

4-átta saumar

Með fjögurra átta saumunum er hægt að sauma 15 mismunandi sterka innbyggða sauma í fjórar áttir og hægt er að velja um þann saum sem hentar efninu sem þið eruð að sauma. Þessir saumar koma sér t.d. mjög vel þegar verið er að sauma bætur á skálmar og þær eru utan um fríarminn. Fjögurra átta saumarnir eru forritaðir í vissa lengd og breidd.

Efni: Ofið þykkt - annað þeirra er bótin.

Ýtið á: Ofið þykkt í saumráðgjafanum - Valmynd S - fjögurra átta saumar - saumur S8.

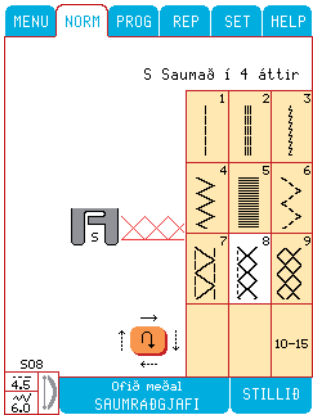
Fótur: Mælt er með fæti S

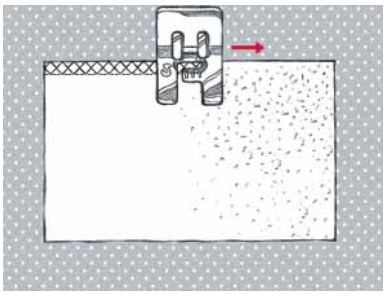
Nál: Mælt er með nál nr. 80

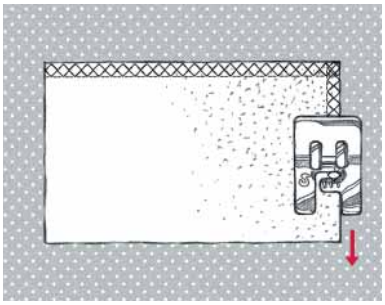
Saumað:

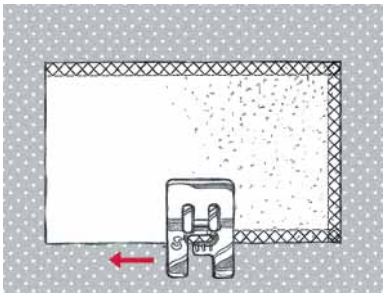
- Setjið bótina á efnið og setjið hvorutveggja undir saumfótinn.
- Vélin byrjar að sauma til hægri - þversum á frí-arminn. Saumur kemur á skjáinn og sýnir áttina sem saumað er í.
- Ýtið á fyrir fótlyftuna ef hægræða þarf efninu undir fætinum.Stígið síðan á fótmótstöðuna og saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið sauminn á enda, snertið fjögurra átta táknið eða afturábaktakkann til að breyta um saumátt. Áttin á saumnum á skjánum breytist.
- Saumið niður eftir bótinni og haldið áfram allan hringinn með því að ýta á eða þegar breyta á um saumaátt.
- Ýtið á . til að klippa tvinnana.

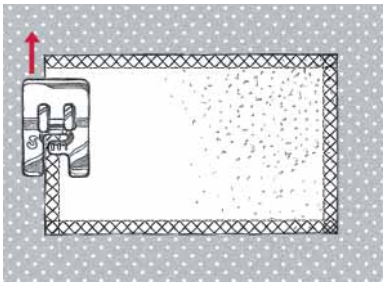
Ath: Allt eftir því hvaða saum þið veljið geta hornin litið mismunandi út þar sem stundum hefur vélin ekki lokið við sauminn þegar snúið er á hornunum. Til að ná fram fallegum hornum er best að ýta á áður en breytt er um átt. Með þessu lýkur vélin ávallt við viðkomandi saum áður en breytt er um saumaátt. Einnig er hægt að breyta saumaáttinni án þess að stoppa á milli.











Útsaumur

Útsaumur

Skapandi útsaumur með Husqvarna

Í gegn um aldirnar hefur fólk um víða veröld skreytt fatnað, borðdúka og aðra hluti með útsaum til að gera þá persónulegri og fallegri. Áður var þetta allt handavinna, en í dag er hægt að nota Designer I USB frá Husqvarna Viking til að gera þetta á auðveldan hátt.

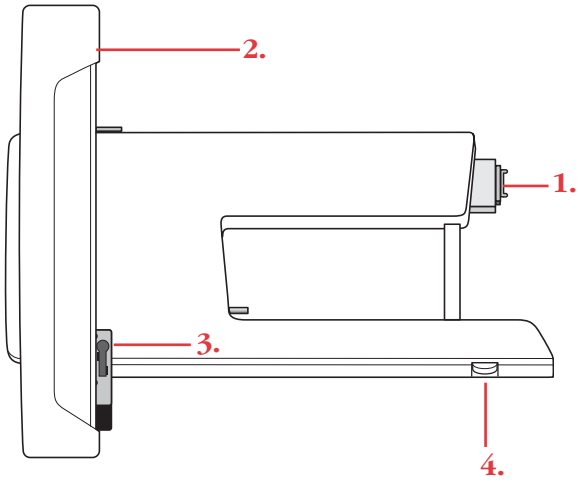
Útsaumstækið

1. Tengill fyrir útsaumstækið.

2. Armur á útsaumstæki.

3. Tenging fyrir útsaumsramma.

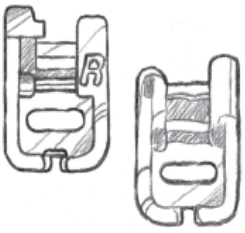
4. Takki til að losa tækið frá vélinni.



Taskan utan um útsaumstækið

Í töskunni utan um útsaumstækið er auk tækisins sjálfs 2 útsaumsrammar, venjulegur og stór rammi, útsaumsfótur R, bæklingur með mynstrum, 2 útsaumsmát, venjulegt og stórt, penni fyrir mát, Designer USB minnislykill með 31 mynstri og 3 stafagerðum, ein skæri, tvö tvinnanet, 1 filthalda og prófunarsett. Að útsaum loknum ráðleggjum við eindregið að setja alla fylgihluti útsaumstækisins aftur í töskuna.

Saumfótur R



Útsaumstækið tengt við vélina

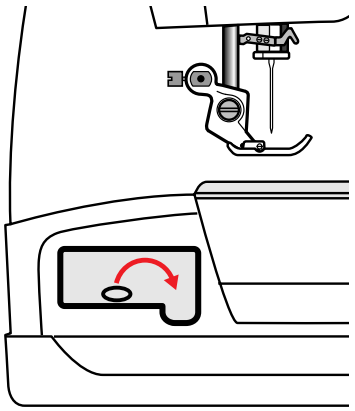
1. Fjarlægið hólfið fyrir fylgihlutina.

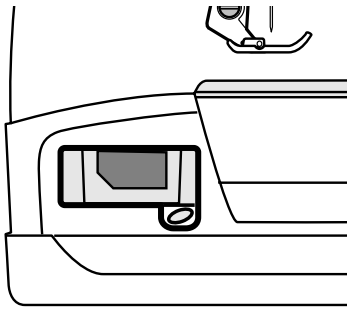
2. Tengillinn fyrir tækið er á vélarhúsinu fyrir aftan fríarminn. Það er lok yfir tenglinum og er því snúið til hægri til að opna tengilinn.

3. Rennið útsaumstækinu utan um fríarminn þar til það smellur inn í tengilinn. Kveikið á vélinni.

4. Sprettivalmynd kemur á skjáinn og minnir á að hafa útsaumsflötinn auðan og rammann ótengdan meðan vélin kvarðar tækið við vélina. Ýtið á OK. Tækið kvarðar sig og armurinn á því færist í grunnstöðu. Þetta skeður í hvert sinn sem tækið er tengt við vélina.

5. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi um leið og tækið er tengt við vélina og tengist sjálfkrafa aftur þegar tækið er fjarlægt.

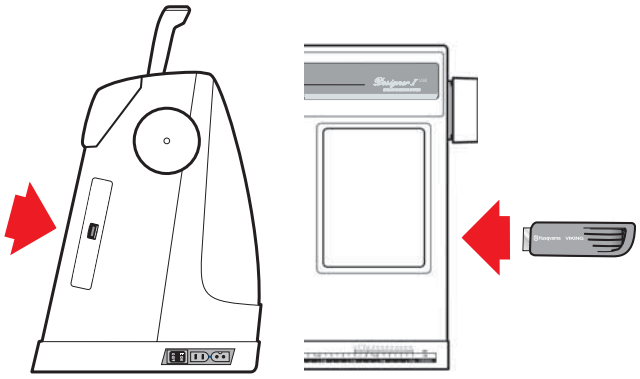




Innbyggður USB tengill

Minnislykillinn settur inn: Aðeins er hægt að setja USB minnislykilinn á einn veg - notið ekki afl til að ýta lyklinum í tengilinn. Ljós á endanum á lyklinum sýnir að hann sé rétt settur í tengilinn. Þegar verið er að hlaða inn á lykilinn eða þegar verið er að lesa af honum, blikkar ljósið á honum og mynd af stundaglasi kemur á skjáinn.

Minnislykillinn fjarlægður: Þegar minnislykillinn er fjarlægður er hann togaður beint út úr tenglinum. Fjarlægið hann aldrei ef ljósið á honum blikkar.

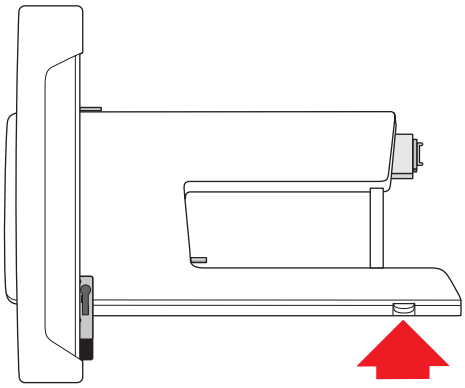


Útsaumstækið fjarlægt

1. Ýtið á takkann (Nálin uppi / Nálin niðri). Armur útsaumstækisins fer í hvíldarstöðu. Slökkvið á vélinni.

2. Lyftið undir losunartakkann hægra megin framan á tækinu og rennið því til vinstri.

3. Lokið lokinu yfir tenglinum.



Vélin þrædd

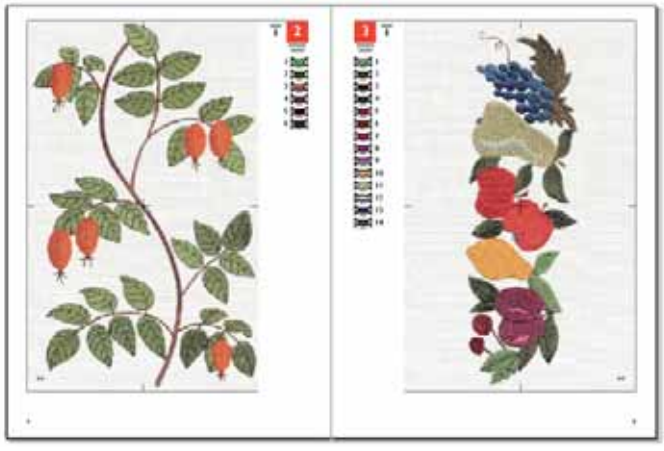
Sjá bls. 8.

Bæklingur með mynstrum

Mynstrin og bókstafirnir á "Sampler 100" disklingunum eru öll í bæklingnum sem fylgir útsaumstækinu. Öll mynstur eru sýnd þar í réttum stærðum. Þar er einnig sýnd byrjunarstaða á viðkomandi mynstri, svo og hliðarstrik sem auðvelda staðsetninguna í útsaumsrammanum.

Til hliðar er svo fjöldi saumhluta sýndur (í svörtu), númer mynstursins (í rauðu) og fjöldi spora í hverju mynstri.

Tvinnakeflin sýna litanúmer sem mælt er með fyrir hvern saumhluta, og er þar átt við útsaumstvinna nr. 40.



Efnið spennt í útsaumsrammann

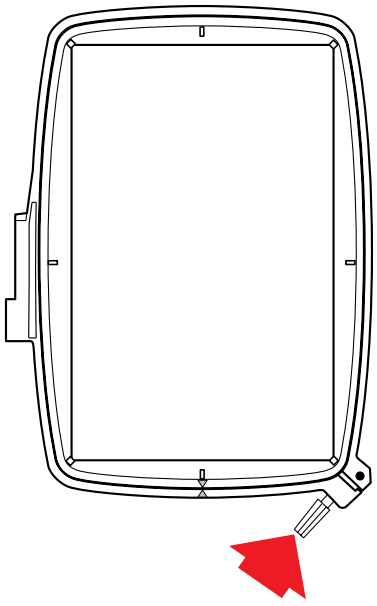
1. Allt eftir stærð viðkomandi mynsturs veljið þið stóra rammann (150x240 mm), venjulega rammann (100x100 mm) eða þá "Mega"-rammann (360x150 mm). Notið ávallt þann ramma sem stungið er upp á á skjánum.

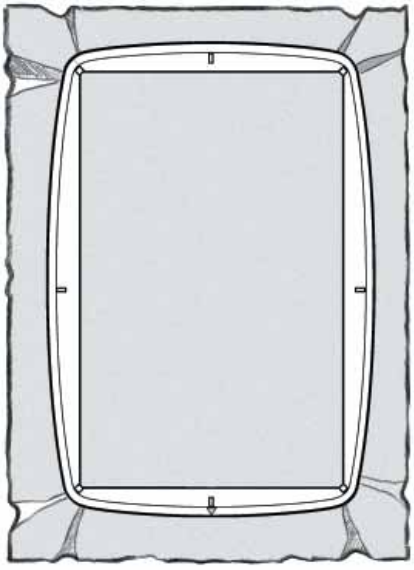
2. Losið um skrúfuna á ytri rammanum. Leggið rammann ávallt á traustan og flatan flöt þannig að skrúfan á honum sé hægra megin neðan til. Á miðjum neðri fletinum á rammanum er lítil ör. Þessi ör verður að standast á við örina á innri rammanum.

3. Leggið efnið og vlís-undirleggið ofan á neðri rammann og leggið síðan innri rammann ofan á, þannig að litla örin vísi að ykkur.

4. Þrýstið innri rammanum ofan í ytri rammann. Athugið; losið um skrúfuna á ytri rammanum ef efnin komast ekki auðveldlega í hann.

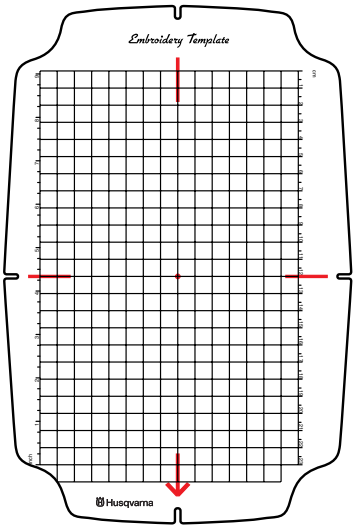
5. Þegar innri ramminn er kominn á sinn stað getið þið aðeins togað í efnið ef með þarf. Herðið síðan skrúfuna á ytri rammanum. Efnið verður að liggja vel strekkt í rammanum til að ná góðum árangri.





Útsaumsmát

Þar sem mynstrin eru sýnd í raunverulegri stærð í bæklingnum er auðvelt að staðsetja þau á efnið með aðstoð útsaumsmátanna. Notið að sjálfsögðu ávallt rétt mát fyrir viðkomandi rammastærð.



1. Leggið mátið á mynstrið sem nota á úr bæklingn-um.

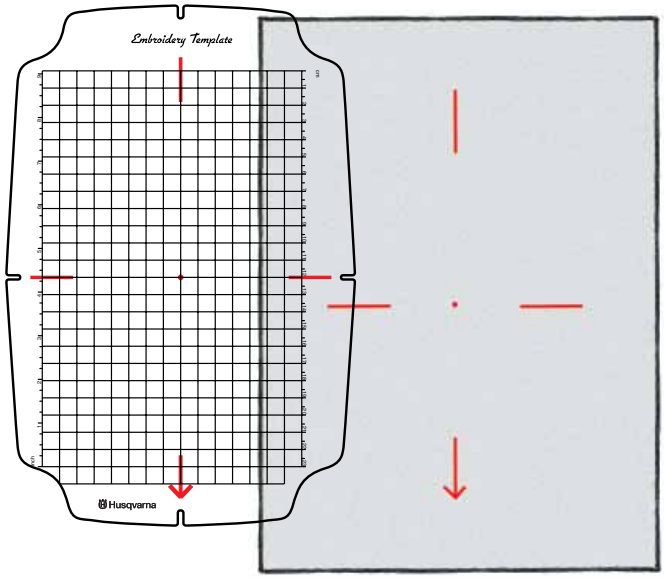
2. Með pennanum fyrir mátið strikið þið nú eftir útlínum mynstursins á það.

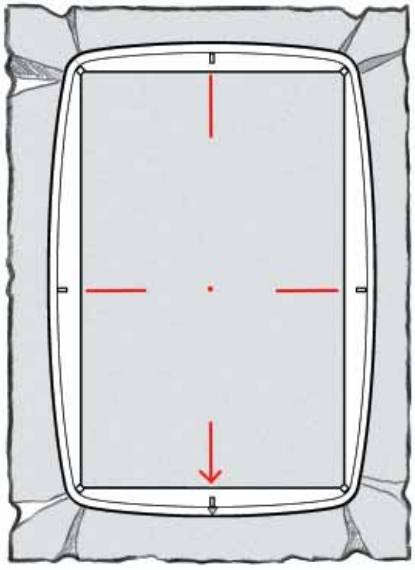
3. Leggið mátið síðan á efnið og merkið fyrir miðju mynstursins í gegn um miðgatið og einnig í gegn um strikin á mátinu. Notið "pictogram"-penna eða penna sem auðvelt er að fjarlægja strikin á eftir.

4. Losið um skrúfuna á ytri rammanum - leggið rammann á flatan flöt - leggið efnið og undirleggsefnið á ytri rammann. Setjið síðan innri rammann þannig ofan á efnið að hliðarstrikin á honum og strikið að ofan og neðan standist á við strikin sem teiknuð voru á efnin. Gefið ykkur góðan tíma svo að strikin standist á.

5. Þrýstið innri rammanum ofan á ytri rammann og herðið skrúfuna á ytri rammanum. Efnið verður að liggja vel strekkt í rammanum - annars næst ekki tilætlaður árangur.

Setjið rammann á útsaumstækið. Miðjupunkturinn verður að vera staðsettur undir nálinni. Ef færa þarf rammann aðeins til er það gert með staðsetningartökkunum á undirvalmyndinni á skjánum.





Byrjað að sauma út

1. Setjið útsaumstækið á vélina

2. Kveikið á Designer I USB.

3. Kvarðið tækið með því að ýta á OK á sprettivalmyndinni.

4. Setjið Designer I USB minnislykilinn í innbyggða tengilinn á hægri hlið vélarinnar.

5. Ýtið á . Stundaglas kemur á skjáinn um leið og valmyndirnar á disknum birtast á skjánum.

6 Ýtið á Embroid... . Stundaglas kemur á skjáinn um leið og mynstrin birtast á skjánum.

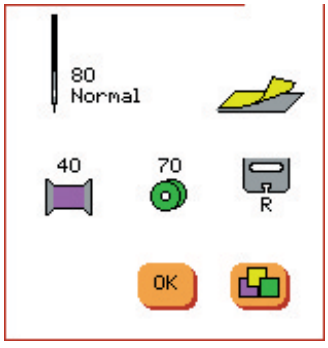
7. Ýtið á Menu 4. Stundaglas kemur á skjáinn um leið og mynstrin birtast á skjánum.

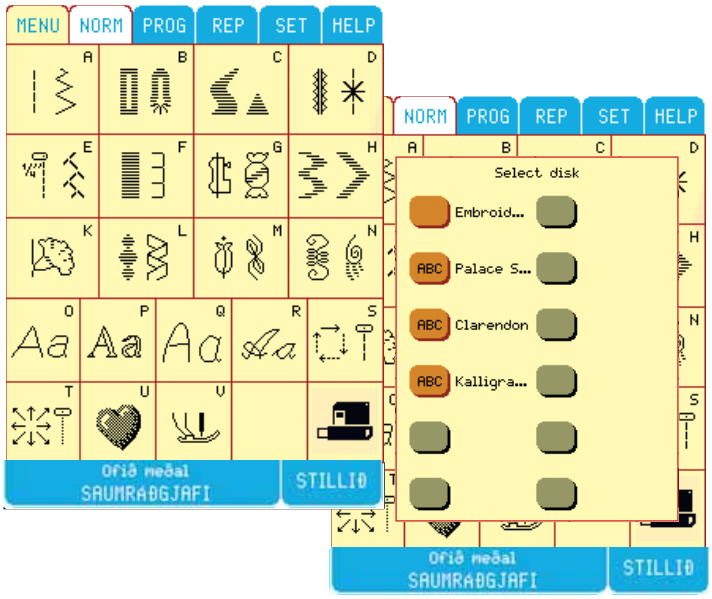
8. Ýtið á mynstur . Stundaglas kemur á skjáinn um leið og mynstrið birtist á skjánum.

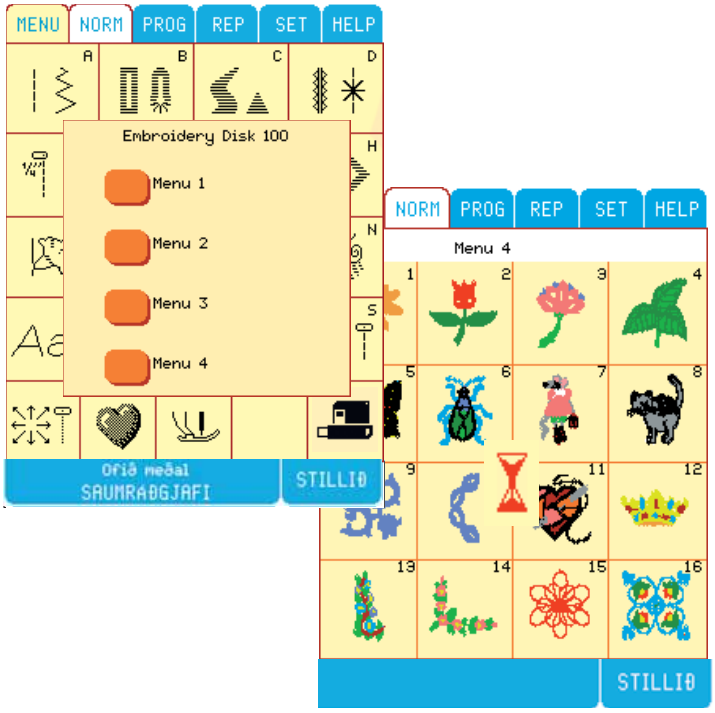
Þið getið hvenær sem er valið annað mynstur.

Ýtið á MENU til að velja annað mynstur.

Ýtið á HELP. Upp kemur sprettigluggi með ráðleggingum um grófleika og tegund nálar, undirleggsefni, útsaumstvinna nr. 40, spólutvinna nr. 70, útsaumsfót R og tákn til að ná í litavalmyndina.







Útsaums valmyndir

Útsaums valmyndirnar innihalda upplýsingar og sýna möguleika sem eru til staðar fyrir mynstrið sem valið var.

Nafn á mynstri /númer D100 4 04
D100 er disklingurinn, 4 er númer valmyndarinnar, 04 er númerið á mynstrinu.

Heildarsporafjöldi

Stærð á mynstri ⟷ 67mm ↕ 70mm

Rammastærð 100X100
Mælt er með venjulega rammanum

Þið getið valið aðra rammastærð á orange lituðu flötunum fyrir rammana. Ef einhverjir fletir eru gráir þá þýðir það að viðkomandi rammi er of lítill fyrir það mynstur sem á að sauma. Veljið viðkomandi rammastærð áður en þið setjið rammann á útsaumstækið. Verið viss um að nota sömu rammastærð og sýnd var í valmyndinni. Skynjari í armi útsaumstækisins gætir þess að sami rammi sé notaður og valinn var, þannig að mistök eiga ekki að geta komið fyrir. Rammana 40x40 "mini-ramma" og 170x100 “millistærð” er hægt að fá aukalega.

Sporateljari -- 1 (1890)
Sporateljarinn fer aftur á 1 við hverja litaskiptingu og telur síðan sporin í viðkomandi lit.

Fara fram eða til baka um eitt spor í einu
Ýtið á − til að færa til baka um nokkur spor t.d. ef yfirtvinninn hefur óvart klárast eða slitnað.

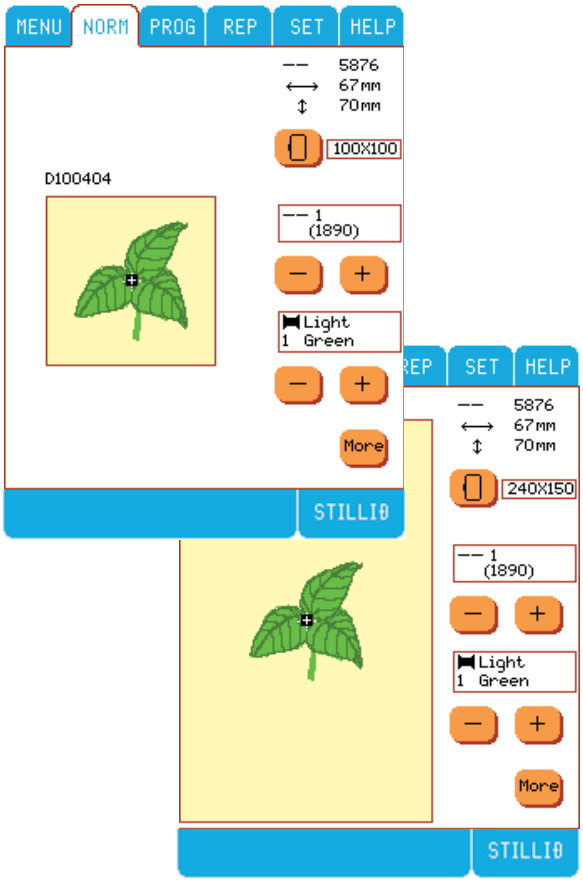
Ýtið á + til að færa fram á við spor fyrir spor.

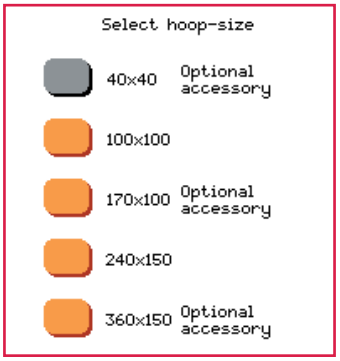
Ath: Ef ýtt er á + eða − takka og þeim haldið, - þá verður saumhraðinn meiri.

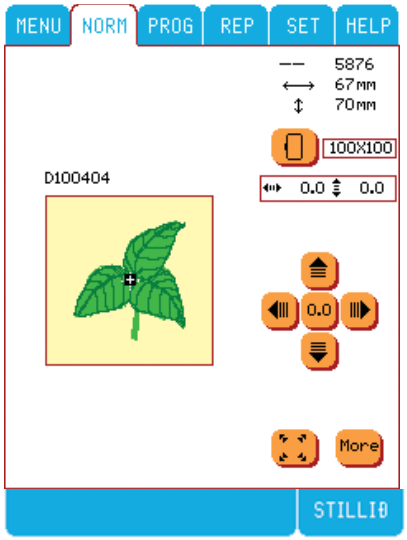
Ráðlegging um tvinnalit Light 1 Green

Til að fara fram eða til baka lit fyrir lit
Ýtið á + eða −.

Ýtið á More til að ná upp undirvalmynd. Þessi valmynd sýnir einnig nafnið á mynstrinu, númer, sporafjölda, stærð á mynstri og rammastærð.

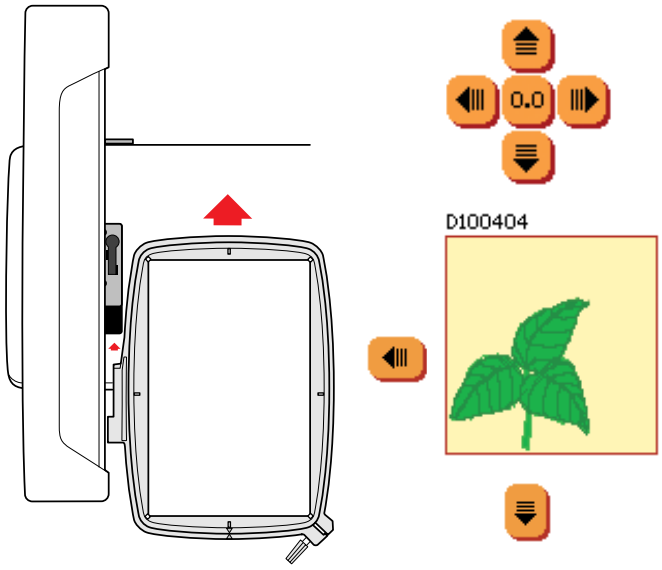






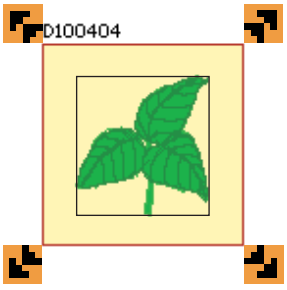
Setjið rammann á arminn á útsaumstækinu þar til hann smellur á sinn stað. Þegar ramminn er fjarlægður er ýtt á gráa hnappinn en hann er til hliðar við festinguna.

Notið færslutakkana til að færa rammann til, þannig að mynstrið komi á réttan stað á efnið. Þetta er nauðsynlegt þegar búið er að setja efnið í rammann, en miðjustaðan á efninu er ekki alveg á réttum stað í rammanum. Færið rammann þar til nálin er á réttum byrjunarstað. Ef ramminn er færður of langt miðað við stærð mynstursins, þá kemur hljóðmerki, sem aðvarar ykkur um að þetta þurfi að lagfæra. Ramminn er aftur færður í miðstöðu með því að ýta á 0.0.



Byrjunarstaða 0.0 0.0

Tölurnar sýna byrjunarstöðu mynstursins í mm. frá miðpunkti rammans. Þegar þessu er breytt þá gefur plús (+) til kynna hægri og upp, en mínus (-) niður og til vinstri.



Ráð: Ef þið þurfið að slökkva á vélinni þegar verið er að sauma stórt mynstur, þá er nauðsynlegt að skrifa hjá ykkur byrjunarstöðuna og númerin á sporinu, því þá getið þið byrjað þar sem þið hættuð.

Stærð og ummál mynsturs er hægt að skoða með því að ýta á takkann Ef þessi takki er gerður virkur, verður hann dökkbrúnn með eina örina hvíta, sem gefur til kynna færsluáttina .

Þegar rammi er valinn verður hann sjálfkrafa stað-settur þannig að miðjan á honum (byrjunarstaðan) verður beint undir nálinni. Ef þið eruð hins vegar að sauma nokkur mynstur (t.d. bekki) í röð, þá stöðvast ramminn þar sem síðasta mynstur endaði.

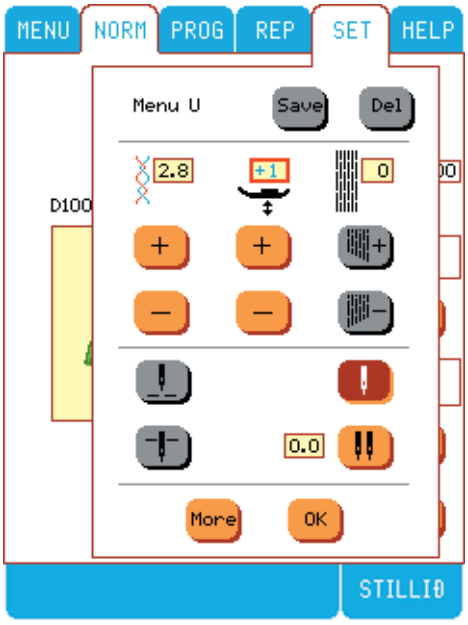
Ýtið á More til að fara til baka.

SET valmyndin í útsaum

Ef nauðsyn krefur, t.d. þegar verið er að sauma í óvanaleg efni, þá er hægt að breyta tvinnaspennunni í SET valmyndinni.

Þegar verið er að sauma út á mjög þykk efni, er einnig hægt að lyfta saumfætinum aðeins, þannig að efnin renni betur undan honum.

Handvirkar breytingar í tvinnaspennu og fóthæð eru framkvæmdar í SET valmyndinni.



Valmyndin "STILLIÐ" í útsaumi

Það er um marga kosti að ræða ef þið viljið hagræða mynstrinu á saumfletinum. Stillið mynstrið fyrst af á fletinum, áður en ýtt er á hnappa á útsaums-val-myndunum (fletta í gegn um sauma, fara í kring um mynstrið, færa mynstur til o.s.frv.).

Ef breyta á legu mynstursins í saumrammanum er ýtt á flipann STILLIÐ.

Mynstrinu snúið

Ef þið viljið snúa mynstrinu í 90° þrepum er ýtt á . (sjá myndirnar hér til hliðar af saumfletinum). Þegar mynstri hefur verið snúið, verður takkinn dökkbrúnn á litinn.

Mynstur speglað lárétt

Ýtið á takkann og laufblaðið kemur nú í speglaðri mynd á skjáinn. Takkinn verður rauður á litinn.

Ýtið aftur á ef þið viljið fá mynstrið aftur í fyrri stöðu.

Stærð

Hægt er að stækka eða minnka viðkomandi mynstur um allt að 20%. Takmörk á stækkun / minnkun er gefin til kynna með hljóðmerki.

Hæð ↕ 70 mm

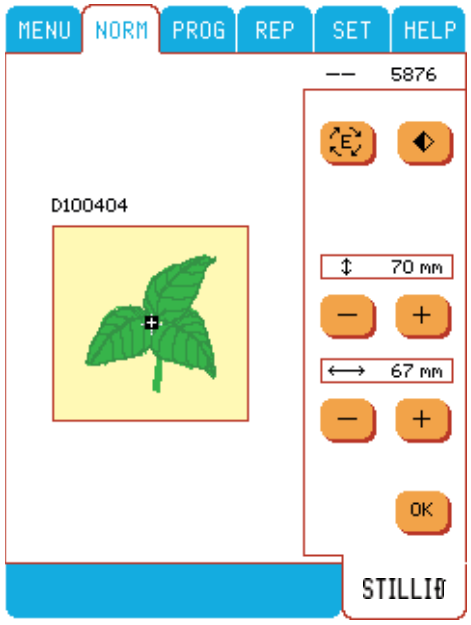
Notið + −.

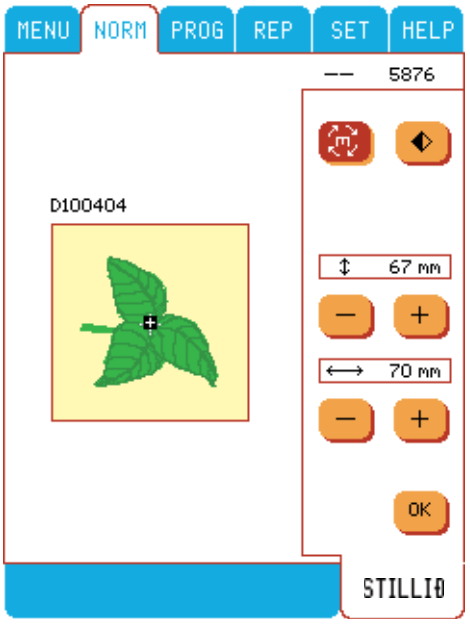
Breidd ⟷ 67 mm

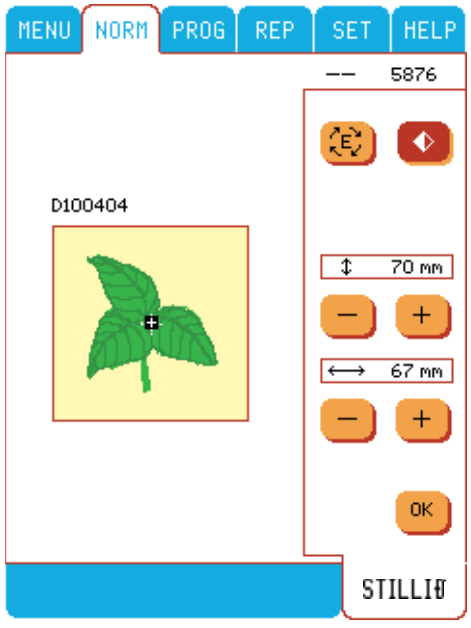
Notið + −.

Hægt er að stilla breidd og hæð óháð hvorri annarri og hanna þannig löng og mjó eða stutt og breið mynstur. Þegar mynstur eru stækkuð eða minnkuð ættu þið e.t.v. einnig að prófa fínni eða grófari tvinna.

Farið er úr valmyndinni STILLIÐ með því að ýta á takkann OK eða með því að ýta á SET eða HELP valmyndina.





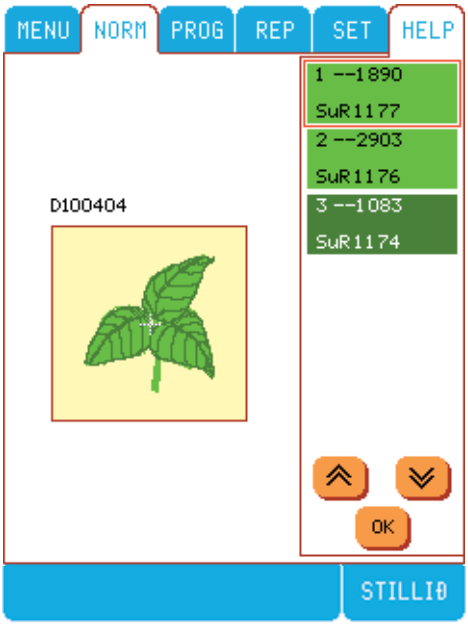


Litir skoðaðir

Teiknið til að skoða litina . kemur í ljós í HELP valmyndinni. Það er grátt þegar það er óvirkt, en í litum þegar það er virkt. Ýtið á teiknið til að skoða litina í útsaumnum. Hægt er að fletta í gegn um litina með tökkunum .

Valmyndin sýnir litanúmer tvinnans, sporafjöldann í saumhlutanum og nafnið á litnum. Virkur litur er með rauðan ramma í kring um flötinn. Ef viðkomandi mynstur-disklingar innihalda einnig litanúmer, eru þau sýnd í stað heitis litsins.

Lita-valmyndin er áfram opin, meðan vélin saumar. Ýtið á OK þegar þið viljið yfirgefa valmyndina.



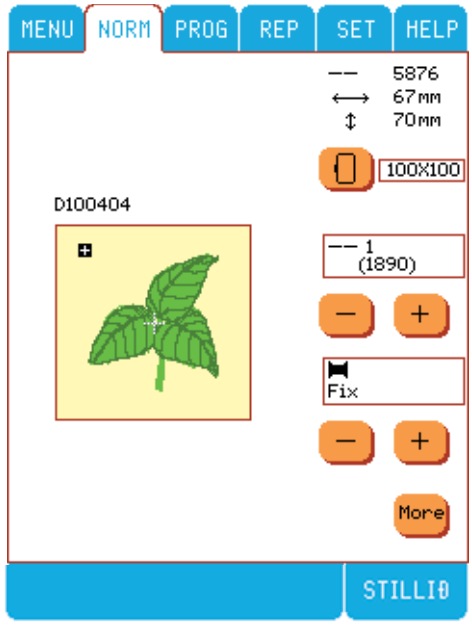
Mynstur eiginleikar eða aðgerðir

FIX

Með FIX aðgerðinni er hægt að sauma þræðispor í kring um mynstrið. Þetta getur verið hentugt þegar sauma þarf á efni sem erfitt er að strekkja í rammann. FIX-aðgerðina er einnig hægt að nota til að þræða pjötlu á undirleggsefni. Þessi þræðingarflötur sýnir einnig staðsetningu mynstursins.

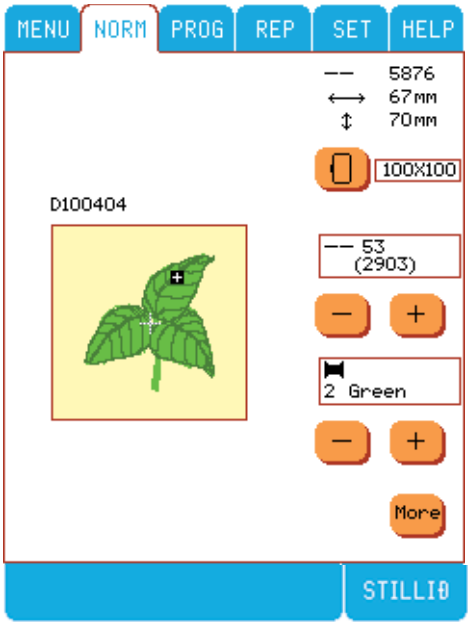
Þegar FIX aðgerðin er virk er ekki hægt að fletta fram og til baka í tvinnalitunum, en í stað litanna koma upplýsingar um FIX aðgerðina.

Ef yfirtvinninn klárast eða slitnar er hægt að fara nokkur spor til baka með . takkanum. Ýtið á til að fara fram á við spor fyrir spor í þræðisporinu.



Bendill

Þegar saumað er út sýnir kross-bendill staðsetningu nálarinnar í mynstrinu. Bendillinn færist til í mynstrinu og sýnir ávallt staðsetningu hennar.



Einlitur útsaumur

Ýtið á (ljósið slökknar) til að hætta við litaskiptingar á marglitum mynstrum, ef þið viljið sauma viðkomandi mynstur í einum lit.

Sprettigluggar í útsaums-valmyndinni

Kvörðun rammans í upphafi

Þegar útsaumstækið er tengt við vélina, kemur spretti-valmynd á skjáinn og minnir ykkur á að hafa útsaumsflötinn auðan meðan tækið kvarðar sig við vélina og einnig að hafa ekki ramma fastan við það á meðan. Ýtið á OK. Tækið kvarðar sig og armurinn á því færist í grunnstöðu. Glugginn minnir einnig á að setja útsaumsfótinn R á vélina.

Tvinnavaki fyrir yfirtvinna

Designer I USB stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Þræðið vélina á ný og ýtið síðan á OK. Ýtið síðan á START STOP til að halda áfram.

Tvinnavaki fyrir undirtvinna

Designer I USB stöðvast einnig sjálfkrafa ef undirtvinninn er alveg að verða búinn. Setjið fulla spólu í vélina og ýtið á OK (sjá bls. 10; spólað á spóluna).

Ráð: Þegar skipt er um spólu er ýtt á en við það fer ramminn frá spólusvæðinu svo auðvelt sé að skipta um spóluna. Þegar búið er að skipta um spóluna er aftur ýtt á til að færa rammann aftur á fyrri stað. Ýtið á START STOP til að halda áfram með útsauminn.

Litaskiptingar

Designer I USB stöðvast sjálfkrafa og eingöngu yfir-tvinninn er klipptur. Fjarlægið yfirtvinnann og þræðið vélina með næsta lit sem sýndur er á litavalmyndinni á skjánum, eða í útsaums bæklingnum. Ýtið á OK og START STOP til að halda áfram að sauma.

Designer I USB stöðvast sjálfkrafa eftir að hafa saumað nokkur spor. Klippið endann á yfirtvinnanum með skærum, ýtið síðan á OK og START STOP takkann til að halda áfram að sauma.

Rangur rammi notaður

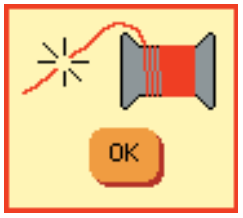
Ef rammastærðin á vélinni er önnur en rammastærðin sem þið völduð í valmyndinni, þá fer vélin ekki í gang. Notið ávallt sömu rammastærð og þið völduð í valmyndinni.

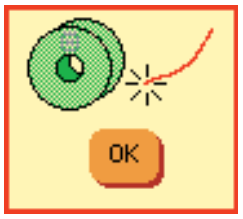
Stop skipun í mynstrinu

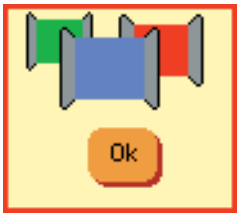
Designer I USB stoppar sjálfkrafa ef ætlast er til að þið eigið t.d. að klippa eitthvað í mynstrinu, klippa applíkeringarefni frá o.s.frv. Sjá skýringar um sérhvert mynstur í bæklingnum.

Útsaumi lokið

Þegar vélin er búin að sauma mynstrið kemur sprettigluggi á skjáinn og skýrir frá því. Ýtið á OK til að halda áfram.

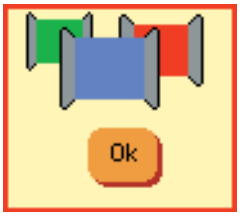






Byrjað að sauma út

1. Veljið START STOP til að byrja að sauma út. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
2. Eftir nokkur spor stöðvast vélin og sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð minnt á að klippa byrjunarendann á yfirtvinnanum. Til að halda áfram er ýtt á START STOP .
3. Vélin stöðvast og sprettigluggi kemur á skjáinn þegar skipta þarf um tvinnalit.
4. Þegar mynstrinu er lokið stöðvast vélin.Hún klippir yfir og undirtvinnana sjálfkrafa og saumfóturinn fer í sína efstu stöðu þannig að auðveldara verður að fjarlægja rammann af vélinni.



Ramminn færður fram til að auðvelda klippingar

Þegar skipt er um tvinnalit í mynstrum er best að nota tækifærið og klippa öll löngu "stökksporin" sem eru á saumfletinum frá þeim lit sem verið var að nota. Þetta auðveldar klippingar því ef það er geymt þar til allt mynstrið er búið, þarf að klippa miklu meira, því þá er e.t.v. búið að sauma þvers og kruss yfir þessa þræði.

1. Ýtið á takkann . en við það færist ramminn fram á við.
2. Klippið endana á milli mynsturhlutanna.
3. Ýtið aftur á og ramminn fer til baka í fyrri saumstöðu.
4. Ýtið á START STOP þegar halda á áfram að sauma.

Sambland mynstra

Með Designer I USB getið þið hannað ykkar eigin mynstur. Þið getið sett saman mörg mynstur úr mynstur og/eða bókstafa valmyndunum á skjáinn og þannig hannað ykkar eigin "persónulega" mynstur.

Búum nú til mynstur “Teatime and flowers”. Setjið útsaumstækið á vélina eins og lýst er á bls. 64. Kveikið á Designer I USB og á skjáinn kemur aðalvalmyndin.

Orðið ”Teatime” hannað

Setjið USB minnislykilinn í tengilinn

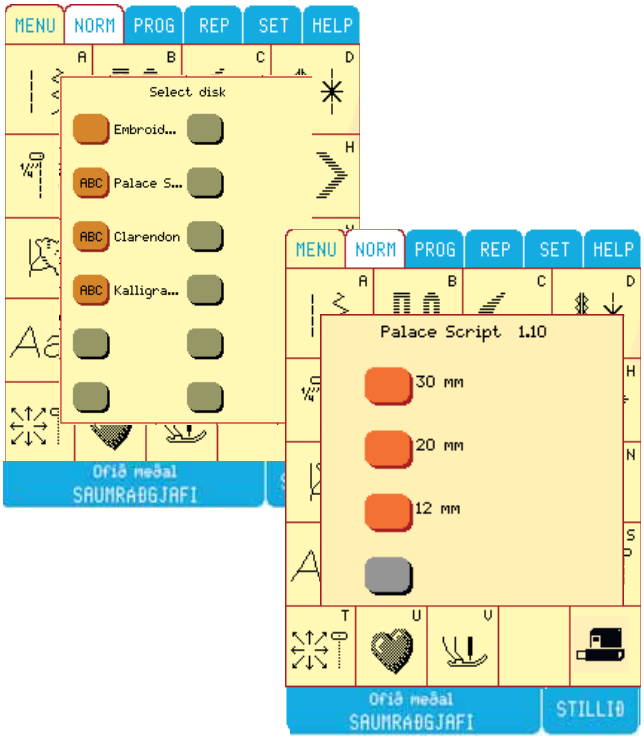
Ýtið á PROG.

Ýtið á MENU.

Ýtið á . Stundaglas kemur á skjáinn um leið og valmyndirnar á disklingnum birtast á skjánum.

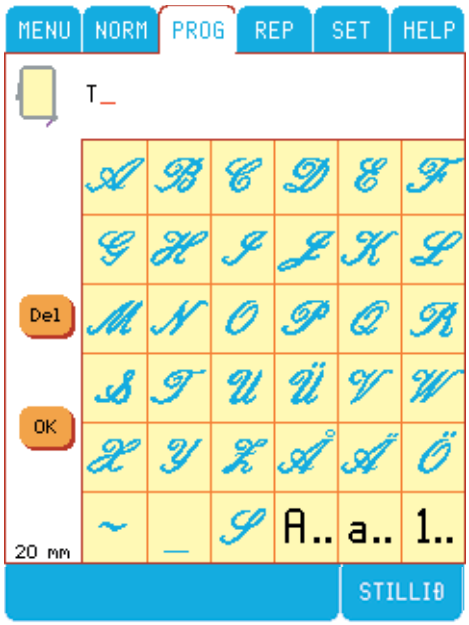
Ýtið á ABC Palace S....

Hægt er að velja um 3 stærðir, - veljið 20 mm .stærð

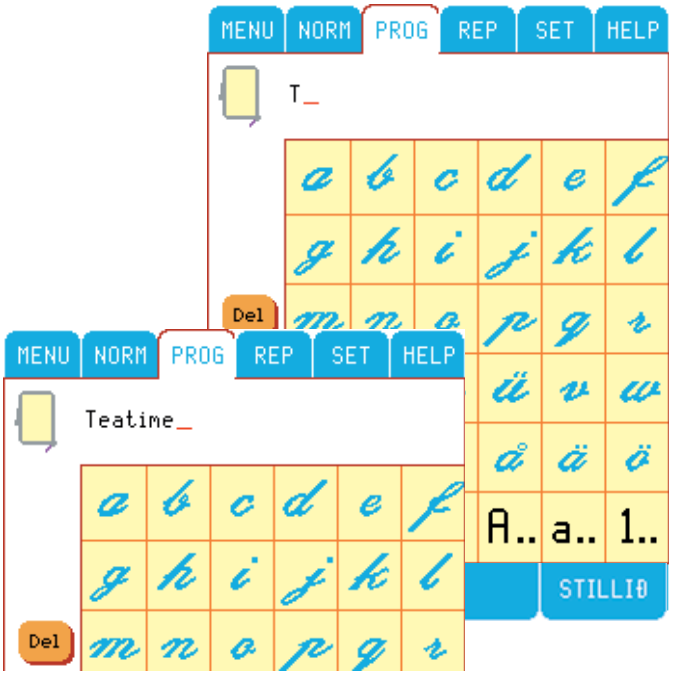


Ýtið á . og upphafsstafurinnn T kemur efst á snertiskjáinn. Bendillinn færist til hægri og bíður eftir næsta staf.

Ath: Ef þið þurfið að leiðrétta stafsetningarvillu, notið þá Del . Þessi hnappur eyðir bókstöfum afturábak einum í einu.



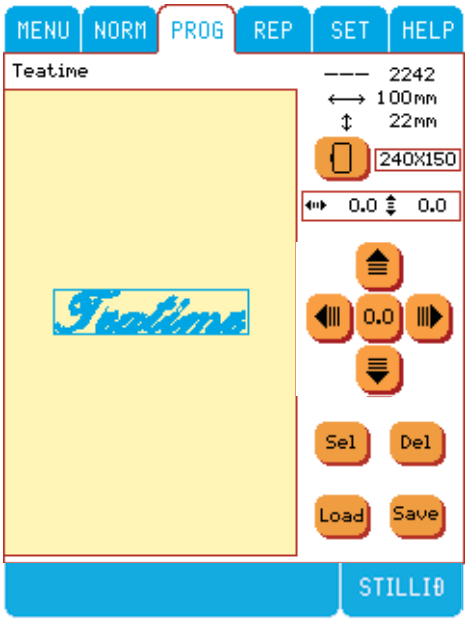
Snertið nú a.. . Nú er búið að opna fyrir valmyndina fyrir litlu bókstafina. Hægt er að skipta á milli stóru og litlu safanna svo og tölustafanna einfaldlega með því að ýta á A.. a.. 1.. .



Ýtið á e, a, t, i, m, e.

Ýtið á OK og búið er að hanna alla stafina.

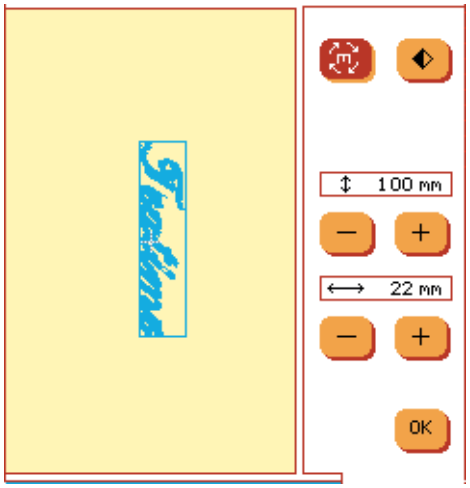
Orðið sem hannað var er nú sjáanlegt á skjánum.



Nú ættuð þið að snúa “Teatime” til að það henti innan "blómamynstursins".

Ýtið á STILLIÐ.

Ýtið einu sinni á .

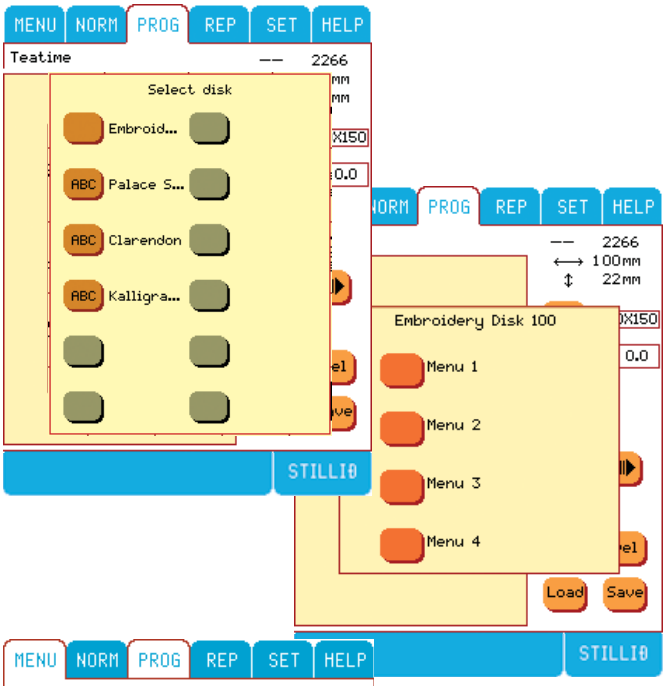


Orð sameinuð mynstrum

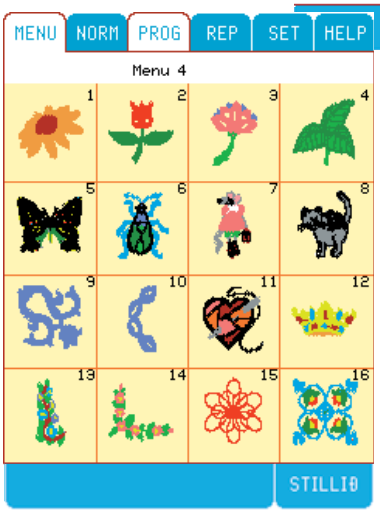
Ýtið tvisvar á MENU.

Ýtið á Embroid....

Hægt er að velja um 4 valmyndir. Ýtið á Menu 4.



Veljið mynstur. Ýtið á .

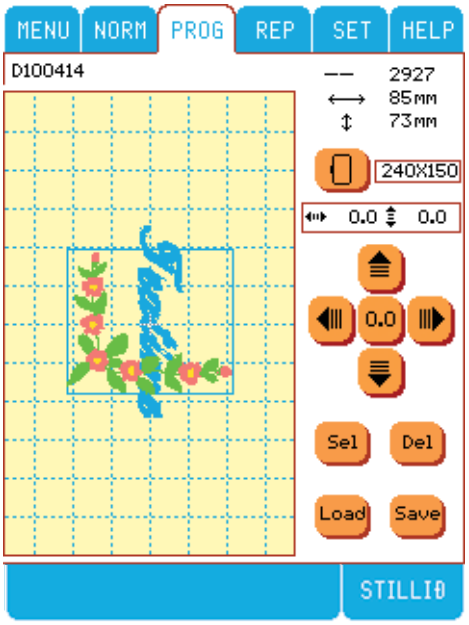


Blómamynstrið kemur nú á skjáinn. Rammi í kring um mynstrið táknar að það sé "virkt mynstur" og hægt sé að vinna með það.

Ef þið viljið nota 20x20mm rúðuflöt er ýtt á SET og undirvalmynd 3 og ýtt á "Grid ON".

Ath: Með takkanum Sel er hægt að velja annað mynstur innan þeirra mynstra sem verið er að sameina í eitt mynstur og kemur þá rammi í kring um það. Valið mynstur er þá hægt að færa til eða vinna við það á annan hátt.
Einnig er hægt að eyða því með því að ýta á DEL.

Ef þið viljið ná í mynstur eða sameina mynstur af diskling, þá flettið upp á bls. 81.



Ýtið á STILLIÐ.

Ýtið á .

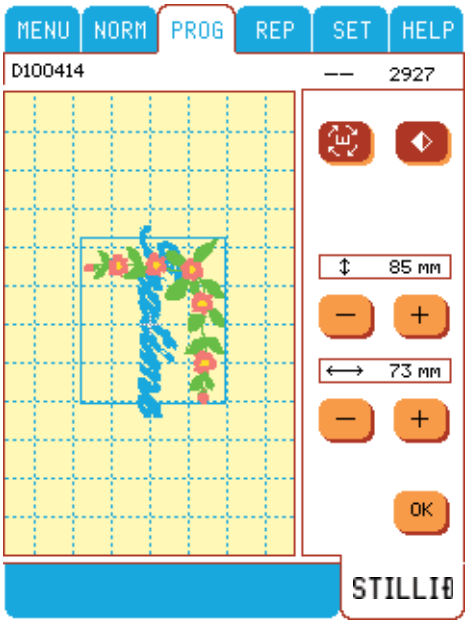
Ýtið þrisvar á

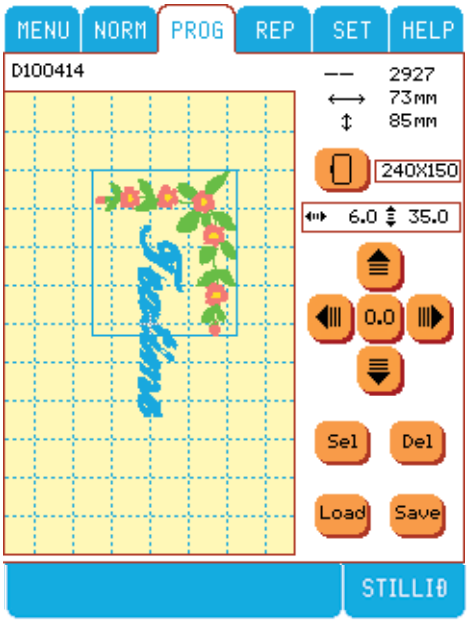
Ýtið á OK.

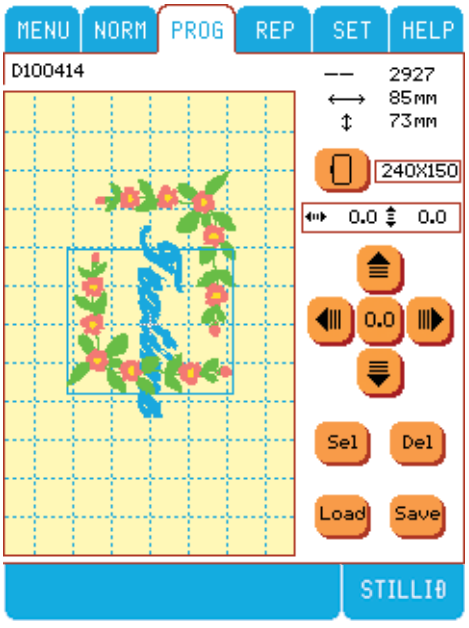
Með örvartökkunum er hægt að færa virkt mynstur á þann stað sem þið viljið hafa það á skjánum.

Ýtið á MENU til að velja næsta mynstur.

Ýtið aftur á . og annað blómamynstur kemur nú á skjáinn. Rammi í kring um mynstrið sýnir að það sé virkt mynstur og að hægt sé að vinna með það.







Ýtið á STILLIÐ.

Ýtið á .

Ýtið einu sinni á .

Ýtið á OK.

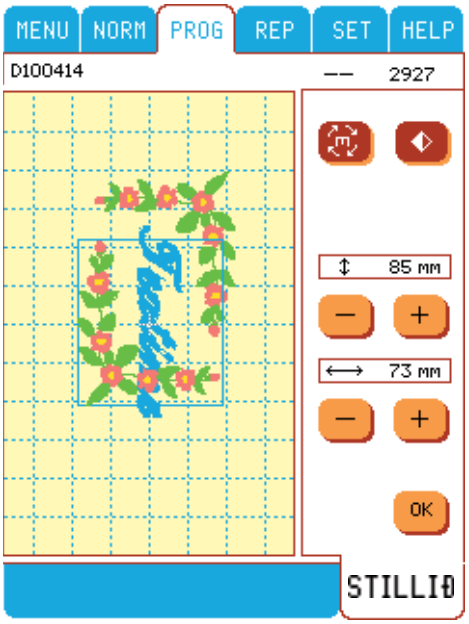
Með örvartökkunum færið þið nú þetta mynstur á þann stað sem þið viljið hafa það á skjánum.

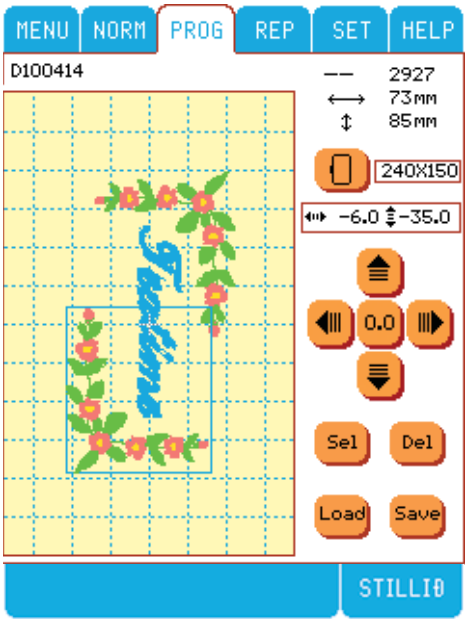
Sameinað mynstur vistað

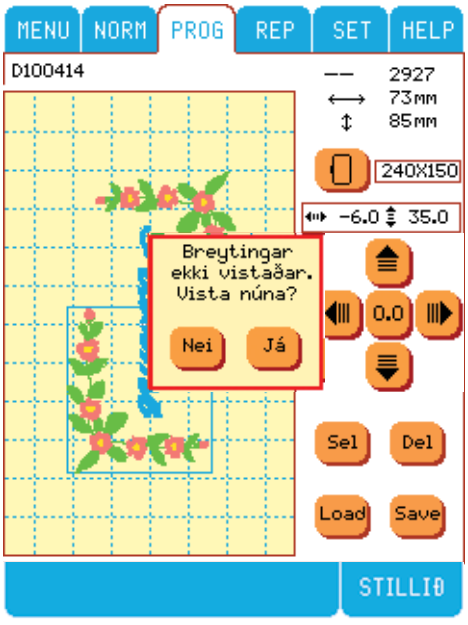
Ýtið á REP. Á skjáinn kemur sprettigluggi og spurt er: "Mynstur ekki vistað - Vista? - Nei eða Já"

Ef ýtt er á Nei er hægt að byrja strax að sauma.

Ef þið viljið hins vegar vista mynstrið og eiga það til frambúðar þá setjið þið Designer I USB minnislykilinn í tengilinn og veljið JÁ (Yes).







Á skjáinn kemur nýr sprettigluggi.

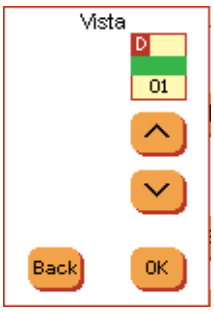
Minnin fyrir sérhönnuð mynstrin úr Designer I USB og þau sem eru geymd á Designer I USB minnislyklinum eru táknuð með D .

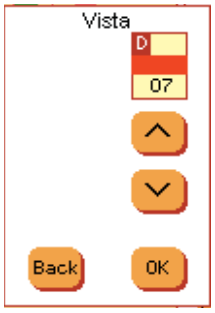
Tóm minni eru sýnd með grænum lit. Í þessu tilfelli er minnið D1 autt. 01 .

Með tökkunum og er hægt að fletta fram og til baka í mynstrum sem eru á disklingnum.

Þegar vista á mynstur er einfaldlega ýtt á OK , en ef hætta á við það er ýtt á Back .

Full minni eru sýnd með rauðri rönd, - í þessu tilfelli er minni D7 fullt 07 .





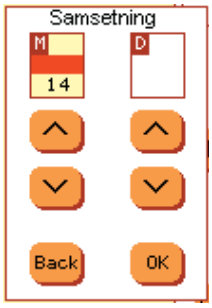
Vistuð mynstur af Designer I USB minnislykli hlaðin inn á vélina

Kveikið á Designer I USB eða veljið Menu til að fara aftur á aðalvalmyndina.

Veljið PROG .

Ath: PROG Aðeins er hægt að velja PROG þegar aðalvalmyndin er á skjánum.

Veljið Load . Sprettivalmynd kemur á skjáinn og spurt er "vista mynsturröð" og hægt er að velja á milli tveggja flata.



M gerir kleift að kalla fram mynstur, mynsturraðir og setningar sem þið hafið vistað í eitthvert af 15 minnum vélarinnar. Hægt er að kalla minnin fram eitt af öðru.

D gerir kleift að kalla fram mynstur og leturgerðir af Designer I USB minnislyklinum. Þetta eru mynstur og stafagerðir sem þið hafið forritað í innbyggða "Color Customizing" forritinu og vistað á USB minnislykilinn. Hægt er að velja úr 15 minnum. Ef þið þurfið á fleiri minnum að halda getið þið keypt annan Husqvarna USB minnislykil hjá næsta Husqvarna umboðsaðila.

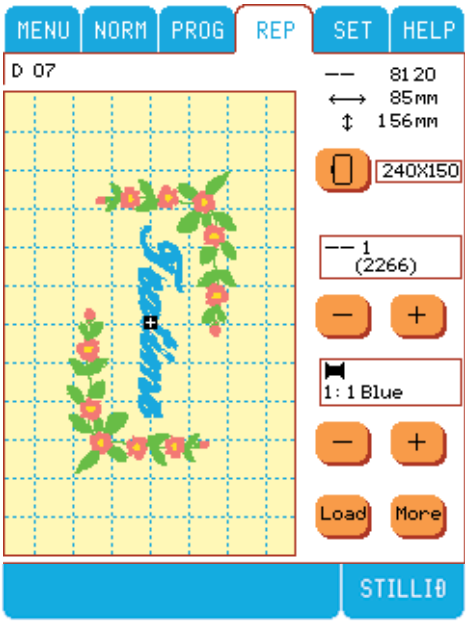
Notið takkana til að fletta í gegn um minnin.

Laus minni eru sýnd með grænum lit , en full minni með rauðum lit. .

Veljið viðkomandi minni og ýtið síðan á OK .

Mynstrið úr minninu kemur nú á skjáinn. Rammi kemur utan um fyrsta mynstrið ef um mynsturröð er að ræða og hægt væri að vinna að breytingum á því. Með Sel er hægt að velja annað mynstur í röðinni, ef þið viljið breyta einhverju í þeim mynsturhluta.

Veljið REP til að sauma mynsturröðina.

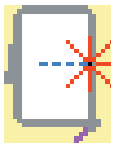


Innbyggðir saumar í útsaumsramma

Hægt er að sauma innbyggð mynstur í útsaumsramma (þó ekki sauma úr valmyndum B, S, U og V eða mynstur þar sem afturábak takkinn er notaður). Einnig er hægt að sauma mynstur og mynsturraðir úr minnunum M1-M15 í útsaumsramma.

Notið NORM, PROG, og REP fyrir innbyggð mynstur í útsaumsaðgerð. Númer viðkomandi mynsturs eða minnisnúmer þess kemur á skjáinn fyrir ofan mynsturflötinn.

Designer I USB stöðvast sjálfkrafa ef mynstrin koma að jaðri útsaumsrammans og einnig kemur þá sprettigluggi á skjáinn.



Ef spor er samhliða brún rammans, en samt of nálægt, þá sýnir skjárinn aðeins þau spor sem hægt er að sauma.

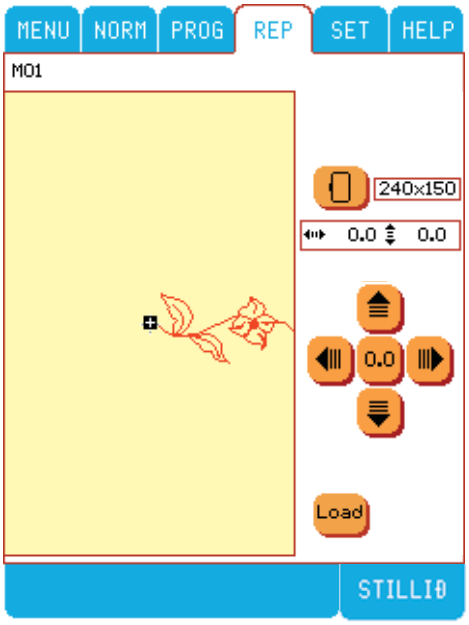
Hvernig á að sauma innbyggð mynstur

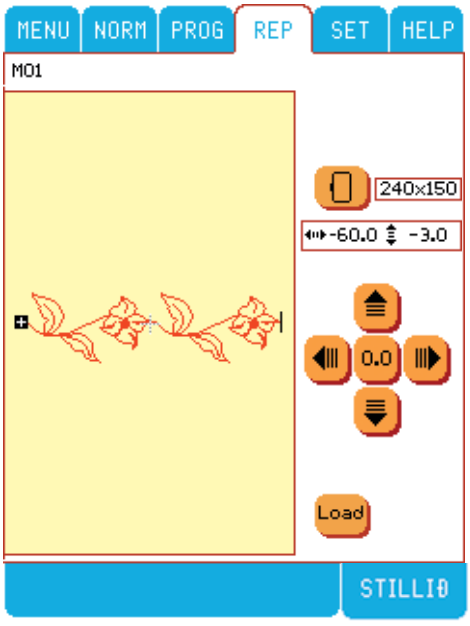
Veljið saum eða mynstur. Ýtið á Load í REP , til að komast að minnunum og velja þau.

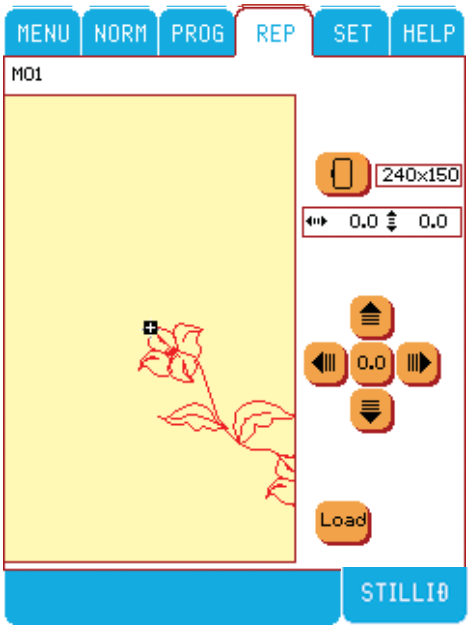
Notið staðsetningartakkana til að staðsetja byrjunarpunktinn. Byrjunarpunkturinn ✚ og saum-átt eru sýnd á skjánum.

Til að breyta um saumátt er ýtt á STILLIÐ , ýtið á snúningsteiknið . Hægt er að snúa innbyggðum mynstrum í 45° þrepum. Ýtið á OK til að sjá nýju saumáttina á skjánum.

Með þessum eiginleika er t.d. hægt að sauma fallegan ramma í kring um útsaumsmynstur.







Skreytingar

Skreytingar

Husqvarna Viking Designer I USB býður upp á svo til ótakmarkaða möguleika á útfærslu á sköpunargleði.

Gerið prufur af þeim saumum sem við sýnum á næstu blaðsíðum til að kynnast nokkrum af undirstöðuþáttum skapandi hugmynda.

Applíkeringar

Saumarnir fyrir applíkeringar í valmynd F eru til dæmis einhverjir mest tímasparandi saumar í Designer I USB. Í valmyndinni eru m.a. 2mm breiður flatsaumur F3, 4mm breiður flatsaumur F4, 6mm breiður flatsaumur F5. Yfirspennan er sjálfkrafa stillt lausari fyrir þessa sauma

Efni: Baðmullarefni, undirleggsefni og efnisbútar fyrir applíkeringuna.

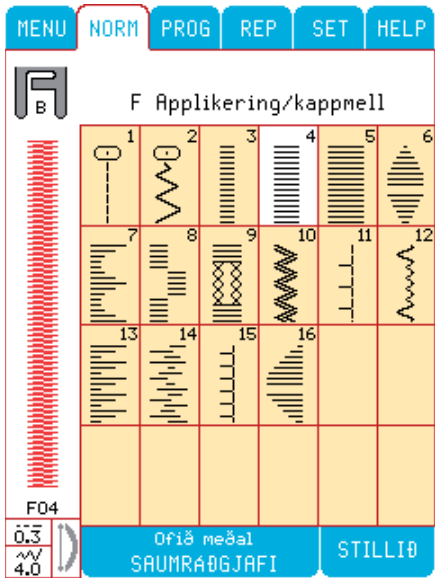
Tvinni: Rayon 40 útsaumstvinni sem yfir-tvinni og fínni undirtvinni.

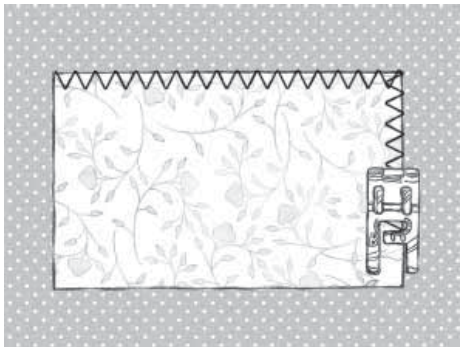
Ýtið á: Ofið meðal á saumráðgjafanum og valmynd F fyrir applíkeringarsauma.

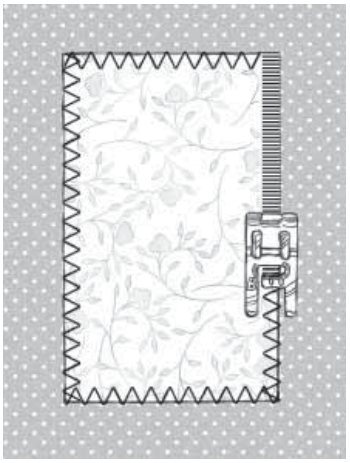
Fótur: Mælt er með saumfæti B.

Saumað:

- Klippið lítinn ferhyrndan bút úr afgangsefninu.
- Þræðið hann á aðal efnið með zik zak sporum A11 eða límið hann með vlísofix á efnið.
- Setjið undirleggsefni undir aðalefnið.
- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Saumið síðan með flatsaum allan hringinn og gætið þess að nálin fari ávallt út fyrir jaðarinn á applíkeringunni.





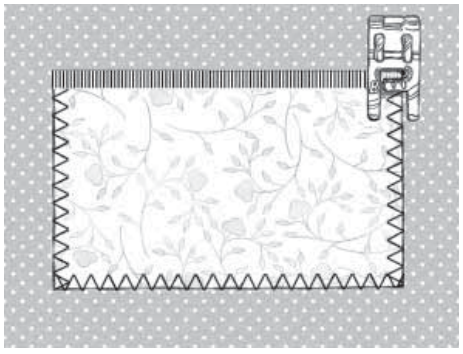


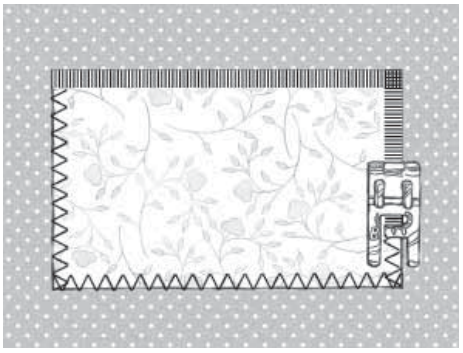
- Þegar snúið er á hornunum er ýtt á "nálin niður". Gætið þess að snúa ekki nema nálin sé fyrir utan applíkeringuna. Ýtið á fótlyftu fyrir meðalhæð.
- Ýtið á FIX til að hefta fyrir sporin í lokin.,

Ath: Ef þið viljið breyta sporlengdinni eða sporbreiddinni er hægt að ýta á STILLIÐ. Notið + og − takkana til að fínstilla sporlengd og sporbreidd.

Ráð: Notið glæra saumfótinn B með rauðu línunum til að sjá betur.

Fæst aukalega: Aukalega er hægt að fá applíker-ingarfót sem er opinn að framan og einnig með rauðu striki til aðstoðar við stýringu efnisins undir fótinn.





Mjókkandi eða breikkandi flatsaumur

Með breikkandi og mjókkandi flatsaumnum í valmynd F, - spor F6 er hægt að sauma flatsauma sem breikka sjálfvirkt í byrjun og mjókka síðan aftur í lokin. Þetta getur verið fallegt þegar verið er að sauma flatsaumsstafi. Prófið að sauma þetta á sama efni og þið notuðuð fyrir applíkeringuna.

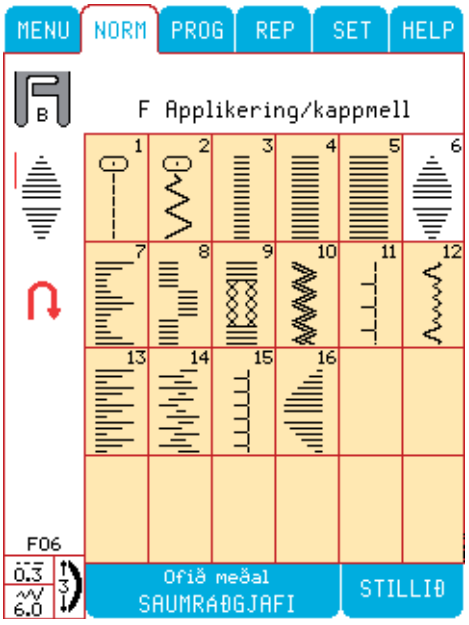
Ýtið á: Valmynd F, Applíkeringarspor -Saumur F6

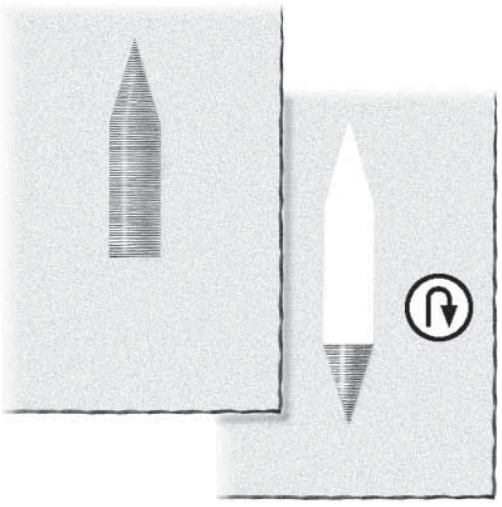
Fótur: Mælt er með saumfæti B.

Saumað:
Saumurinn breikkar sjálfvirkt úr beinu spori að 6mm. breiða flatsaumnum.

Ath: Rauða línan hægra megin við myndina af breikkandi saumnum sýnir að vélin er að sauma þann saumhluta.

- Saumið ca. 12mm. Ýtið á . Flatsaumurinn fer nú mjókkandi niður í beint spor og vélin heftir sjálfkrafa fyrir.
- Ef þið viljið sauma mjórri flatsaum þá mjókkið breidd saumsins með því að ýta á .takkann fyrir saumbreiddina.
- Ef þið viljið byrja með breiðum sporum en mjókka síðan er ýtt á sauma F6 og síðan á afturábaktakkann áður en byrjað er að sauma. Ef þið viljið hafa endana lengri, þá er ýtt á STILLIÐ, og síðan á takkana fyrir teygingu "elongation" + −.
- Þegar þið hafið náð þeim árangri sem þið vilduð, er ýtt á . Nú er hægt að endurtaka sama sauminn og vélin stöðvast sjálfkrafa þegar hann er búinn.
- Ýtið á .
- Ýtið á til að endurtaka sauminn.





“Handavinnuútlit” á applíkeringu

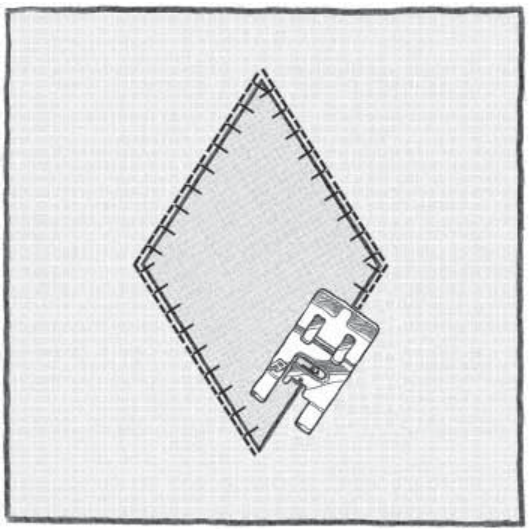
Líkið eftir aldagamla handavinnusporinu fyrir applíkeringar með þessu spori. Þetta spor má nota til að sauma bryddingar við efni, sem skraut á jaðra og er líkt gamla handavinnusporinu sem notað var í hnappagöt.

Efni: Baðmullarefni, undirleggsefni og efnisbútar fyrir applíkeringuna.

Ýtið á: Ofið meðal í saumráðgjafa, - Valmynd F og applíkeringarspor F11

Fótur: Mælt er með saumfæti A

- Spólið útsaumstvinna á spóluna en notið þann tvinna sem þið viljið sem yfirtvinna. Ef þið viljið að applíkeringarsporið sjáist sem minnst er tilvalið að sauma með "ósýnilegum" glærum tvinna. Ef þið viljið líkja eftir "handavinnusporinu" er best að nota útsaumstvinna. Eigi að ná fram svipaðri áferð og er á gömlum þjóðbúningum er best að nota svartan útsaumstvinna.
- Límið eða notið straujanlegt undirlegg á applíkeringarbútinn.
- Klippið hann síðan í þá stærð sem þið viljið hafa hann.
- Strauið bútinn síðan á aðalefnið.
- Setjið undirleggsefni undir aðalefnið og staðsetjið applíkeringuna síðan undir saumfætinum þannig að beina sporið saumist alveg við brúnina "í skurðinum" ! Hliðarsporið saumast síðan inn á applíkeringuna.
- Ýtið á FIX til að hefta fyrir í lokin.



Applíkeringar útsaumur

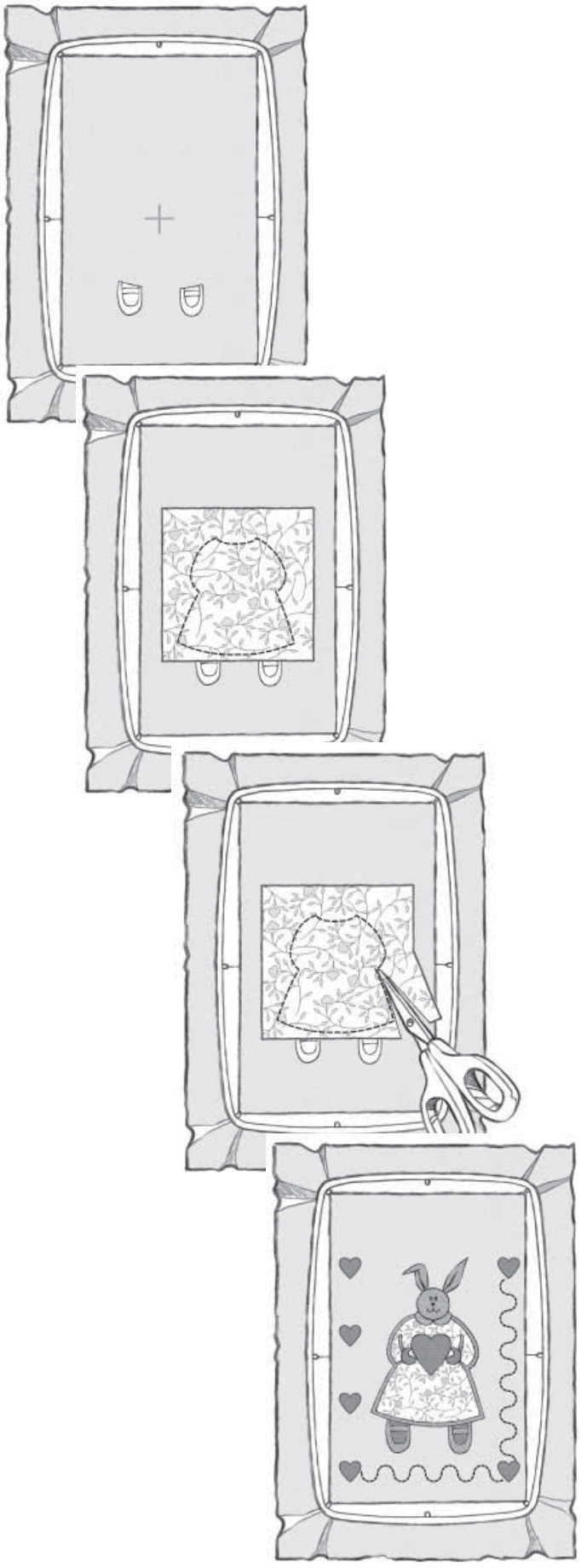
Husqvarna Viking býður upp á ýmsa möguleika fyrir applíkeringar með Designer I USB. Flettið bæklingnum fyrir hina ýmsu sauma og disklinga. Útsaumsdisklingur 27 er t.d. hannaður sérstaklega fyrir Husqvarna Viking af applíkeringar sérfræðingnum Mary Mulari í Bandaríkjunum. Frekari upplýsingar um flutning á mynstrum af disklingi yfir á USB-minnislykilinn eru í leiðbeiningunum fyrir "3D Disk Manager" sem eru á CD diskinum Designer I USB (Þar eru þær hins vegar því miður eingöngu á ensku)

- Stillið vélina fyrir útsaum (sjá bls. 64).
- Setjið undirleggsefni undir efnið og spennið hvorutveggja í útsaumsrammann.
- Setjið Designer I USB minnislykilinn í tengilinn og veljið Embroid... .
- Ýtið á valmynd 3, mynstur 3 - Bunny applíkeringu

Saumið út:

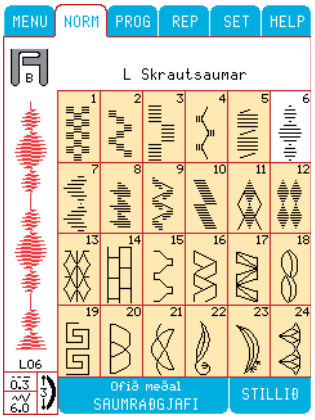
- Rennið útsaumsrammanum á arminn á útsaumstækinu og saumið fæturna og skóna. Setjið applíkeringarbút ofan á til að sauma kjólinn.

  Ráð: Notið e.t.v. límúða til að halda efninu kyrru á sínum stað. (fæst aukalega).
- Ýtið á START STOP. Vélin saumar nú útlínur kjólsins á efnið og stöðvast síðan sjálfkrafa.
- Þegar vélin stöðvast er ramminn tekinn af arminum, en látið efnið vera áfram spennt í hann. Klippið nú allt applíkeringarefnið sem er fyrir utan beinu sporin.
- Rennið rammanum aftur á sinn stað og ýtið á START STOPNú saumar vélin sjálfkrafa með flatsaum í kring um bútinn.
- Ljúkið við að sauma kanínuna.



Skrautsaumar

Eins og áður sagði þá er hugmyndaflugi ykkar ekki nein takmörk sett með Designer I USB. Þið getið valið úr ógrynni af saumum til skreytinga og til að nota í forritun á eigin mynstrum. Það er líka nóg að ýta á viðkomandi saum og byrja að sauma. Saumarnir eru ávallt sýndir í þá átt sem þeir saumast.



Efni: Baðmullarefni og undirleggsefni.

Ýtið á: Ofið meðal í saumráðgjafa - Skrautsaumar í valmynd L, - Saumur L7

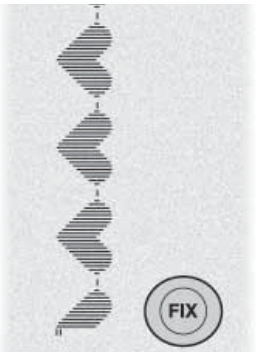
Tvinni: útsaumstvinna sem yfirtvinna og undirtvinna á spóluna.

Fótur: Mælt er með glærum saumfæti B.

Saumað:
- Setjið undirleggsefni undir efnið.
- Saumið nokkur hjörtu.

FIX

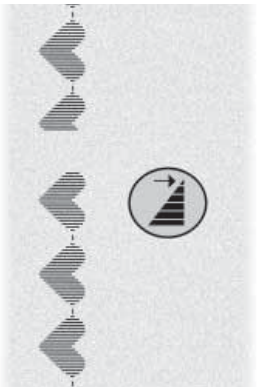
- Ýtið á FIX þegar þið eruð stödd í miðju síðasta hjartanu. Vélin stöðvast þegar hún hefur lokið við að sauma hjartað og gengur frá saumnum með nokkrum beinum sporum.



Byrjað frá byrjunarstöðu mynstursins

Ýtið á takkann fyrir byrjunarstöðu mynstursins til að vélin byrji örugglega á byrjuninni. Ef þið hafið breytt einhverjum stillingum eins og sporbreidd eða teygingu á mynstrinu, þá man vélin þær breytingar.

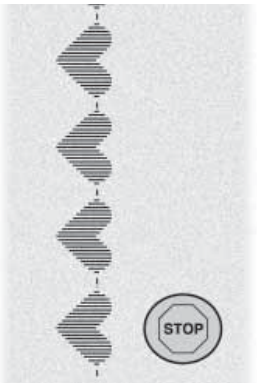
- Ýtið á byrjun mynsturs .
- Vélin byrjar að sauma þar sem hjartað byrjar.



STOP

STOP takkinn er notaður þegar hætta á við einhverja saumaröð þ.e.a.s. vélin heftir fyrir endann á saumnum og stöðvast síðan sjálfkrafa þegar síðasta mynstri er lokið. STOP er afturkallað með því að ýta aftur á takkann þegar nýr saumur er valinn.

- Þegar byrjað er að sauma næsta hjartað er ýtt á STOP til að hefta fyrir í lok hjartans.



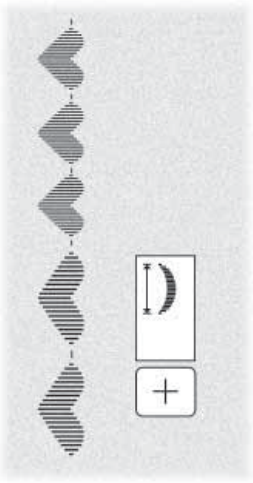
Eitt mynstur

- Ýtið á STOP áður en byrjað er að sauma eitthvert mynstur eða ýtið á takkann meðan vélin er að sauma það. Þá saumar vélin mynstrið aðeins einu sinni og stöðvast síðan.
- Saumið hjarta. Vélin saumar það aðeins einu sinni, stöðvast og heftir fyrir í lokin.
- Ýtið aftur á STOP til að afturkalla aðgerðina.

Teyging á mynstrum

Hægt er að breyta stærðum á skrautsaumum með því að breyta sporlengd eða sporbreidd. En það er einnig hægt að lengja flatsaums-skrautsauma án þess að breyta þéttleikanum í sporunum, en það er gert með því að teygja á þeim með tökkunum + og −.

- Ýtið á saum L7. Ýtið síðan á STILLIÐ, Ýtið á teygingu + til að teygja á hjartamynstrinu. Sjáið muninn á skjámyndinni.
- Saumið nú nokkur hjörtu með þessari breytingu.



Speglun

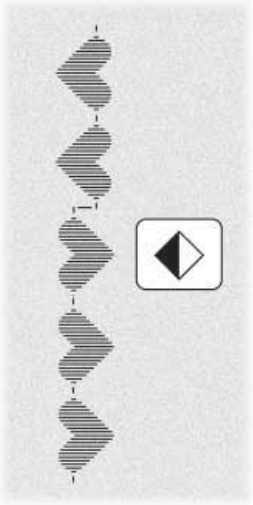
Speglun á mynstri snýr saumaátt mynstursins við. Skoðið þetta nánar á skjánum.

Speglun frá vinstri til hægri.

Á þann hátt er oft hægt að komast hjá því að allt efnið sem verið er að skreyta þurfi ekki að vera inni í vélararminum þ.e.a.s. hægra megin við nálina !

.

- Veljið L7.
- Saumið tvö hjörtu. Ýtið síðan á . til að spegla mynstrið þversum. Breytingin sést á skjánum
- Saumið nokkur hjörtu í viðbót.

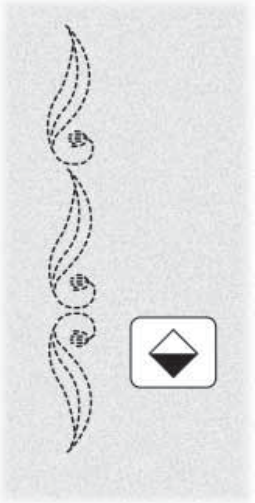


Speglun enda í enda

Snýr mynstrinu við, enda til enda.

- Ýtið á L22.
- Saumið nokkur mynstur. Ýtið síðan á speglunartakkann . til að spegla mynstrið langsum. Breytingin sést á skjánum.
- Saumið nokkur svona spegluð mynstur.

Ath: Spegluð mynstur geta aukið á fjölbreytnina í hönnun saumaraða. Hægt er að spegla einstök mynstur í PROG aðgerð. Í REP aðgerðinnni er hægt að spegla hannaða mynsturröð..



Krosssaumar

Með því að blanda saman hinum ýmsu krosssaumum er hægt að búa til fallega bókstafi og mynstur.

Efni: Baðmull og undirleggsefni.

Ýtið á: Ofin meðal á saumráðgjafa.

Fótur: Mælt er með glærum fæti B.

Tvinni: Yfirtvinni er útsaumstvinni og undirtvinni á spóluna.

Forritið eftirtalda sauma

- Ýtið á valmynd D, Aldamótasauma.
- Ýtið á PROG, og síðan á saum D13 (tvisvar sinnum), D13, STILLIÐ, speglið hliðarspeglun, OK, REP.
- Skoðið saumana á skjánum.
- Setjið undirleggsefni undir efnið.
- Saumið röð af þessum saumum.
- Ýtið á STILLIÐ, Ýtið síðan á hliðarspeglun.
- Byrjið að sauma á nákvæmlega sama stað og byrjað var áður og saumið sömu sauma við hlið fyrri saums.

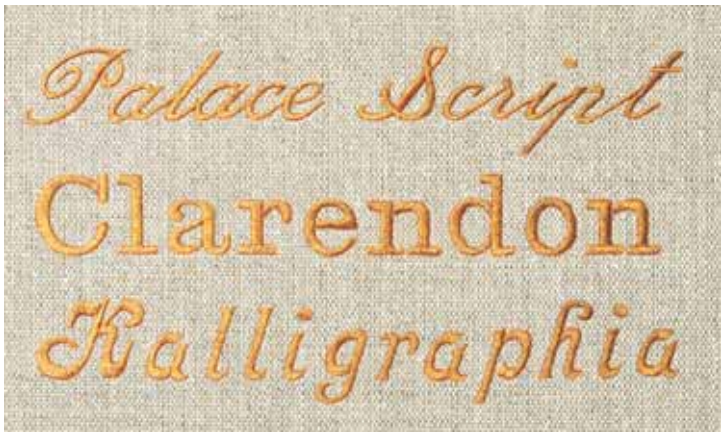
Bókstafir

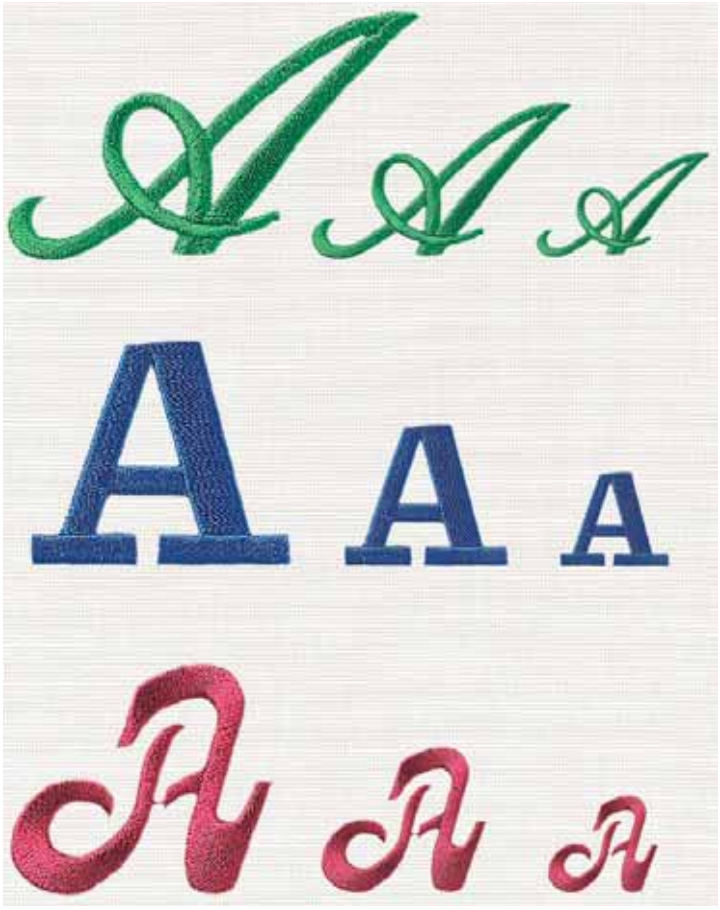
Með Designer I USB er einnig hægt að sauma fjöldan allan af bókstöfum og tölustöfum m.a. úr innbyggðu blokkstöfunum í valmynd O, útlínustöfunum í valmynd P, "Brush"-stöfunum í valmynd Q og skrifstöfunum í valmynd R.

Með Designer I USB fylgdi einnig Designer I USB minnislykill, sem er með leturgerðunum "Palace Script" - "Clarendon" og "Kalligraphia". Á myndinni til hliðar sjást þessar leturgerðir. Myndin með bókstafnum A sýnir raunstærð stafanna. Sjá nánar; forritun af USB minnislykli á bls. 76.

Þið getið hannað mismunandi leturgerðir úr leturgerðunum í PC tölvunni með því að fara eftir leiðbeiningunum fyrir "3D QuickFont" tölvuforritið sem fylgir með Designer I USB. Vistið einfaldlega hannaða leturgerðarskrá yfir á Designer I USB minnislykilinn og tengið hann síðan við vélina ykkar.

Notið stafina fyrir fangamörk, gjafir, til að merkja og dagsetja bútasaumsvörur, og til ýmissa annarra nota.





Bókstafirnir forritaðir

Efni: Baðmullarefni og undirleggsefni.

Ýtið á: Ofið meðal í saumráðgjafa.

Fótur: Mælt er með glæra saumfætinum B. Notið útsaumstvinna og undirtvinna á spóluna.

Forritun:

- Forritið setninguna “for old bags” til að sauma á poka utan um notaða plastpoka.
- Forritið STOP þegar færa þarf efnið til. Myndin hér til hliðar sýnir setninguna í 3 línum.
- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á valmynd O og blokkskrift á skjánum.
- Ýtið á F, O, R, STOP, O , L , D, STOP, B, A, G, S, STOP, REP. Stafirnir koma og stefna í þá átt sem þeir verða saumaðir.
- Ýtið á REP. og stafirnir koma nú á skjáinn og stefna í þá átt sem þeir verða saumaðir.

Saumið:

- á efni með undirleggsefni: FOR
  OLD
  BAGS

Fangamörk í útlínu-stöfum.

Forritið nú upphafsstafina í nafninu ykkar í útlínu stöfum

- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á valmynd P, fyrir útlínu stafina.
- Ýtið á ykkar upphafsstafi.
- Ýtið á STOP.
- Ýtið á REP og saumið.

Fangamark í "Brush line"

Forritið upphafsstafina ykkar í þessari leturgerð.

- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á valmynd Q, fyrir "Brush line" leturgerð.
- Ýtið á ykkar upphafsstafi.
- Ýtið á STOP.
- Ýtið á REP og saumið.

Fangamark í skrifstöfum

Forritið upphafsstafina ykkar í þessari leturgerð.

- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á valmynd R, - skrifstafi.
- Ýtið á ykkar upphafsstafi.
- Ýtið á STOP.
- Ýtið á REP og saumið.

Hástafir og lágstafir og tölustafir

Forritið fyrsta nafnið ykkar í hástöfum og lágstöfum og bætið síðan dagsetningunni við fyrir aftan.

Forritið

- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Veljið útlínu stafagerð.
- Ýtið á fyrsta stafinn í nafninu ykkar og ýtið síðan á takkann fyrir lágstafina a..
- Ýtið á stafina fyrir restina af nafninu ykkar.
- Ýtið á takkann 1.. fyrir tölustafina.
- Ýtið á stafina fyrir dagsetninguna.

Saumið á efnið.

Ath: Ef þið viljið minnka stafina þá er það gert með tökkunum fyrir sporlengd og sporbreidd.

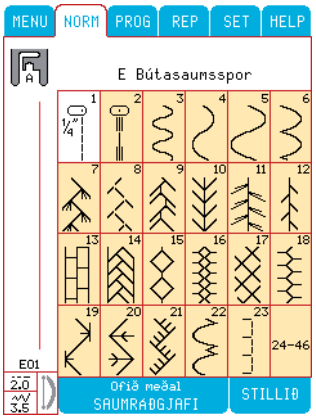
Bútasaumur

Bútasaumur

Enginn veit hvenær byrjað var að sauma bútasaum. Evrópubúar sem fluttust til Bandaríkjanna komu með þessa tækni með sér þar sem bútasaumurinn náði feykilegum vinsældum.

Breski aðallinn notaði búta af vönduðum efnum og saumaði þá saman í teppi með fallegum handavinnu-sporum. Þessi teppi höfðu bæði mikið notagildi og voru um leið falleg.

Í dag notum við saumavélina okkar Designer I USB til að búa til falleg teppi og fallegan fatnað með bútasaum og gerum það aðeins á broti af þeim tíma sem þurfti áður.



Efnin saumuð saman

Saumið bútana saman á fljótlegan og einfaldan hátt með forritaða 6mm (1/4") sporinu, sem hannað var í þessum tilgangi.

Efni: Ofið meðal - klippt í tvennt.

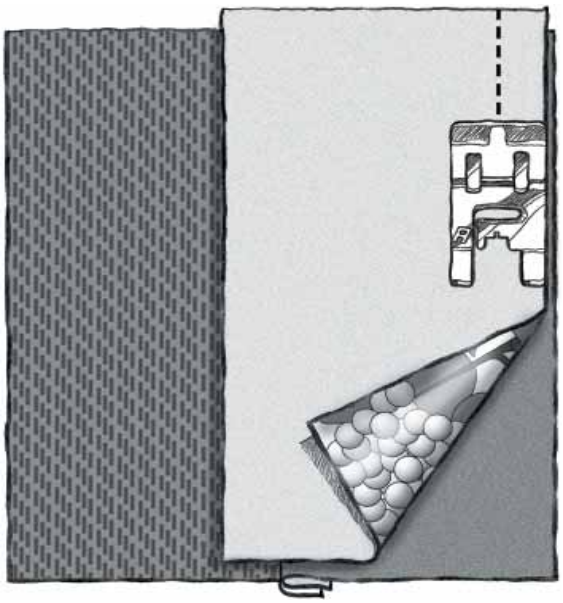
Ýtið á: Valmynd E, - Bútasaumsspor, - E1.

Fótur: Mælt er með saumfæti A.

Saumað:

- Saumið efnin saman og látið efnisbrúnina renna meðfram hægri kanti saumfótarins A. Þetta er kallað að sauma saman blokk!.

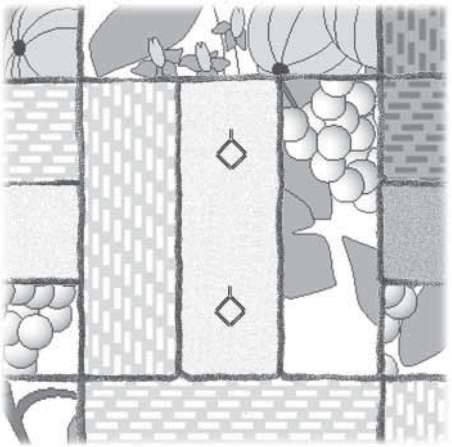
Ráð: Notið jaðarsaumsfótinn, sem fæst aukalega, en hann er með stýringu hægra megin, en hún sér um að stýra efninu.



Skrautsaumar halda vatteringunni saman

T.d. Valmynd E, bútasaumsspor E15, og ýtið síðan á (STOP).takkann.

- Saumið nokkur tígulspor með ca. 25mm millibili til að "binda" blokkina við vattefnið og neðra efnið.



Bútatækni / "Crazy"-bútasaumur

Þessir aldagömlu saumar voru ávallt saumaðir í höndunum. Í dag saumar Designer I USB þessa sauma á örskömmum tíma.

Ýtið á: Valmynd E, -Bútasaumsspor, - E21.

Fótur: Mælt er með glæra saumfætinum B.

Saumað:

- Saumið með handahófs-stefnu á bút af efni.
- Ýtið á E15, E17, og/eða E20 eða aðra sauma að eigin vali, og saumið ávallt yfir efnin á réttunni við brotbrún efnanna.

Skynjarinn fyrir fótþrýstinginn gerir bútasauminn auðveldari.

Handavinnuútlit á bútasaum

Hermið eftir útliti handavinnuspora með glærum "ósýnilegum" tvinna og "tölvuspori"

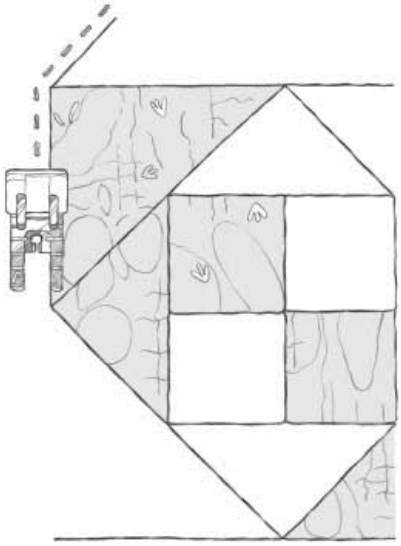
Ýtið á: Valmynd E, - Bútasaumsspor, - E2.

Fótur: Mælt er með saumfæti P.

- Þræðið yfirtvinnann með glærum "ósýnilegum" tvinna og setjið lit á spóluna, sem líkist efninu sjálfu.

Saumið:

- Saumið meðfram línum sem þið hafið merkt á efnisprufuna. Innri brún saumfótsins P er 3mm (1/8") og ytri brún hans er 6mm. (1/4") frá nálinni. Saumið ávallt á þrefalt efni. Efra efni, - vatteringuna og neðra efnið.



Ath: Þegar verið er að sauma með "handavinnu"-sporinu E2, þá fer árangur eftir því hvaða efni, hvers konar vatt-eringu og tvinna þið notið. Tvinnaspennan er miðuð við að þið séuð að nota baðmullarefni, - baðmullarefni í vatteringuna og rayon útsaumstvinna nr. 40 á spóluna og glæran "ósýnilegan" tvinna að ofan. Ef þið eruð að nota önnur efni/vatteringu/tvinna, þá saumið ávallt prufusaum á afgangsefni. Stillið tvinnaspennuna í SET valmyndinni ef nauðsyn krefur.

"Stipple" - bútasaumur

Með innbyggða "stipple"-saumnum er fljótlegt að ná fram þessari áferð á bútasauminn.

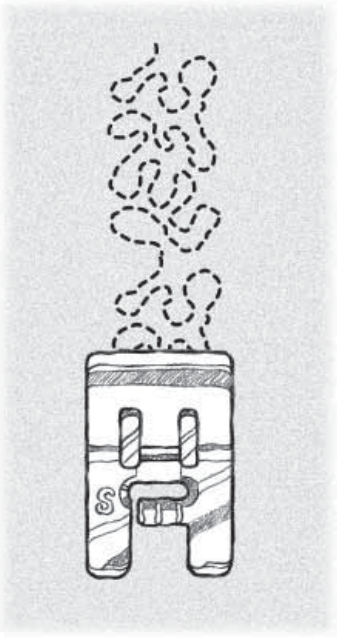
Ýtið á: Valmynd E, - Bútasaumsspor, - E24.

Fótur: Mælt er með saumfæti S.

- Þræðið nálina með glærum "ósýnilegum" tvinna og setjið lit á spóluna sem líkist efninu sjálfu.

Saumað:

- Saumið "Stipple" sauminn á efnisbút.



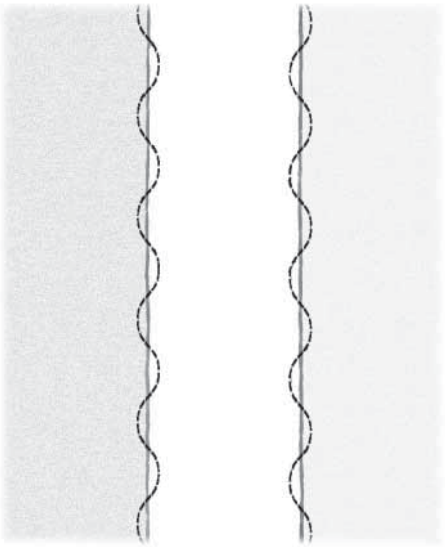
Bútasaumur með bogasaum

Efni: Tveir 30 cm. ferningar úr venjulegu baðmullarefni, og eitt stykki af vattefni. Saumið eftirfarandi bútasaumstækni á vélina.

Ýtið á: Ofið þykkt í saumráðgjafa og veljið síðan saum E4.

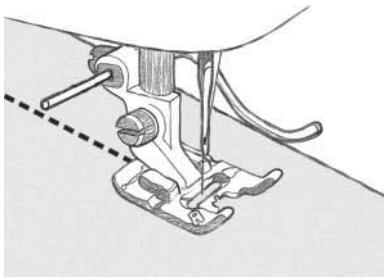
Fótur: Mælt er með glæra saumfætinum B.

- Notið útsaumstvinna bæði sem yfir og undirtvinna til að ná fram fallegri áferð.
- Teiknið þrjár beinar línur með 25mm millibili og byrjið við jaðarinn.
- Setjið vattefnið á milli efnanna.
- Saumið síðan bogasauminn eftir línunum. Þökk sé skynjaranum fyrir þrýsting á saumfótinn, sem gerir mjög auðvelt að sauma þetta.



Jaðarstýring fyrir bútasaum

Gott er að nota jaðarstýringuna þegar fjarlægð frá brún eða næsta saum er mikil. Jaðarstýringin er þá látin renna meðfram jaðri efnisins eða ofan á næsta saum til hliðar. Rennið stýringunni inn í gatið á fætinum og herðið skrúfuna.



Útsaumur í bútasaumi

Í Designer I USB vélinni og á disklingum frá Husqvarna er fjöldinn allur af fallegum mynstrum sem henta vel í bútasaum. Flettið í gegn um fáanleg mynstur áður en þið byrjið að sauma næsta bútasaum. Við bendum ykkur einnig á Husqvarna diskling 101, sem inniheldur stór bútasaumsmynstur eftir Kerstin Widell. Frekari upplýsingar um flutning á mynstrum af disklingi yfir á USB-minnislykilinn eru í leiðbeiningunum fyrir "3D Disk Manager" sem eru á CD diskinum Designer I USB (Þar eru þær hins vegar því miður eingöngu á ensku)

- Setjið útsaumstækið á vélina og stillið vélina fyrir útsaum (sjá bls. 69).
- Setjið vattefni undir efnið og spennið hvorutveggja í útsaumsrammann.
- Setjið Designer I USB minnislykilinn í tengilinn og veljið Embroid... .Veljið valmynd 2 og síðan mynstur 3.

Saumað:

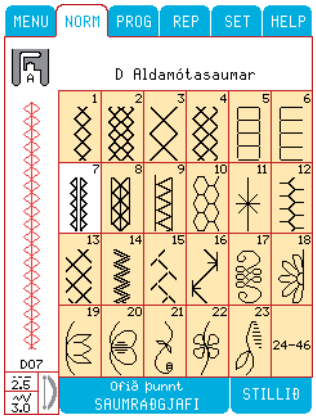
- Rennið rammanum á útsaumstækið og ýtið á START. Vattstungan er nú saumuð sjálfkrafa. Einnig má sauma annað mynstur.
- Notið jaðarstýringuna svo þegar þið saumið beinu vattstunguna.

Aldamótasaumar

Tækni við aldamótasauma

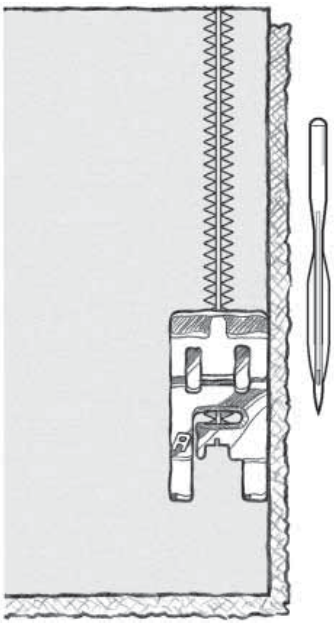
Áður en saumavélin var fundin upp, þá skreyttu einstaklega fallegir handunnir saumar fatnað þess tíma. Nú er hægt að sauma fjöldan af þessum saumum á aðeins broti af þeim tíma sem þurfti áður fyrr.

Almennt séð eru þessir saumar saumaðir á vönduð venjuleg náttúruleg efni, bendla og blúndur úr lérefti, silki og baðmull. Best er að þvo þessi efni áður en saumað er á þau og e.t.v. einnig að stífa þau.



"Entredeux"

Þessi saumur er nefndur franska orðinu "entredeux" sem þýðir "á milli" og er mikið notaður þegar blúnda eða milliverk er saumað við efni, eða þegar verið er að sauma húllsauma í hentug efni.



Efni: Ofið þunnt og notið undirleggsefni undir efnin ef með þarf.

Ýtið á: Ofið þunnt í saumráðgjafa, - Valmynd D, - aldamótasaumar, - saumur D7

Fótur: Mælt er með saumfæti A.

Nál: Mælt er með "Wing"-húllsaumsnál.

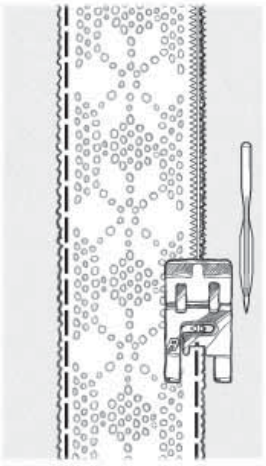
- Þræðið yfirtvinna og spólu með fínum tvinna sem hentar efninu.

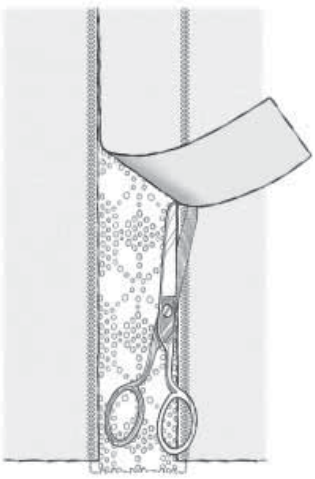
Saumað:

- Saumið sauminn.

Milliverk

- Leggið milliverksblúnduna ofan á réttuna á efninu.
- Ýtið á valmynd A, - nytjasauma, - veljið beint spor A2 og saumið milliverkið beggja megin.
- Saumið síðan "entredeux" sauminn beggja megin á jaðar milliverksins.
- Klippið efnið á milli saumanna á röngunni.





Ráð: Best er að klippa með beittum en oddlausum skærum til að forðast að klippa óvart í blúnduna. Notið sömu tækni til að sauma blúndu við jaðar. Leggið blúnduna ca. 15mm. frá jaðrinum. Saumið svo yfir jaðarinn á blúndunni með "entredeux" og klippið umframefnið frá á röngunni.

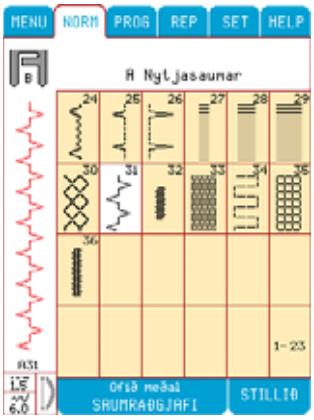
Tengisaumar

Veljið tengisauminn þegar sauma þarf tvö efni saman jaðar við jaðar, t.d. þegar blúnda er saumuð við beinan jaðar. Þessi saumur hentar vel fyrir flatan og fallegan frágang.

Efni: Prófið með stuttri blúndu og lérefti með sléttum jaðri, eða brjótið jaðarinn aðeins inn undir.
Ýtið á: Valmynd A, nytjasaumar, saumur A31
Fótur: Mælt er með saumfæti A

- Setjið efnið og blúnduna þannig undir saumfótinn að jaðrarnir mætist undir miðjum fætinum.
- Látið jaðar mæta jaðri.

Saumað:
Hægra zik zak sporið í tengisaumnum fer út á blúnduna, en vinstra zik zak sporið inn á efnið sjálft. .
Fánlegur aukahlutur: Sérstakur jaðarfótur með stýringu.



Húllsaumur með "Wing"-nál

Í Designer I USB eru margir mjög fallegir húllsaumar og með þeim er hægt að ná fram fallegri áferð á lausofin náttúruleg efni. Þessir saumar henta mjög vel á fínni blússur, borðdúka og munnþurrkur. .

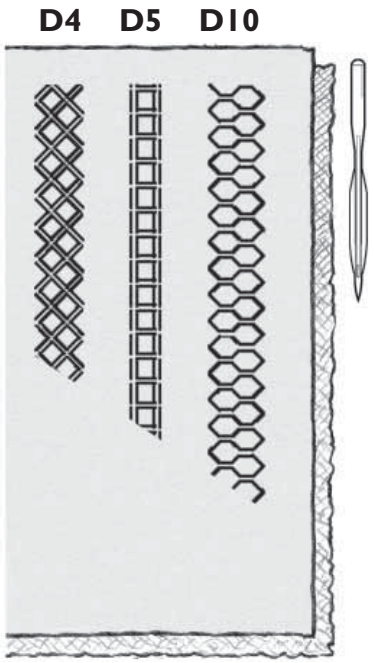
Efni: Ofið þunnt efni.
Ýtið á: Ofið þunnt í saumráðgjafa, valmynd D, -Aldamótasaumar, Saumur D4..
Fótur: Mælt er með saumfæti B
Nál: Húllsaumsnál af "Wing" gerð.

- Notið fínan tvinna sem hentar efninu.

Saumað:

- Saumið húllsauminn.
- Veljið sauma D5, D10, og saumið við hliðina á fyrsta saumnum, og prófið e.t.v. fleiri sauma úr valmynd D, til að sjá hver hentar best fyrir það sem þið ætlið að sauma.

Ráð: Prófið saum D6 með 2mm. lengd og 2mm. breidd.



Tungujaðar

Gangið frá jöðrum með einhverjum af tungusaum-unum sem eru í vélinni . Þetta eru saumar með hliðarflutning og henta vel á jaðra á dúkum, krögum, manséttum o.fl. .

Efni: Ofið þunnt, - e.t.v. með undirleggsefni.

Ýtið á: Ofið þunnt í saumráðgjafa, - Valmynd H,- kantsaumar,- saumur H7.

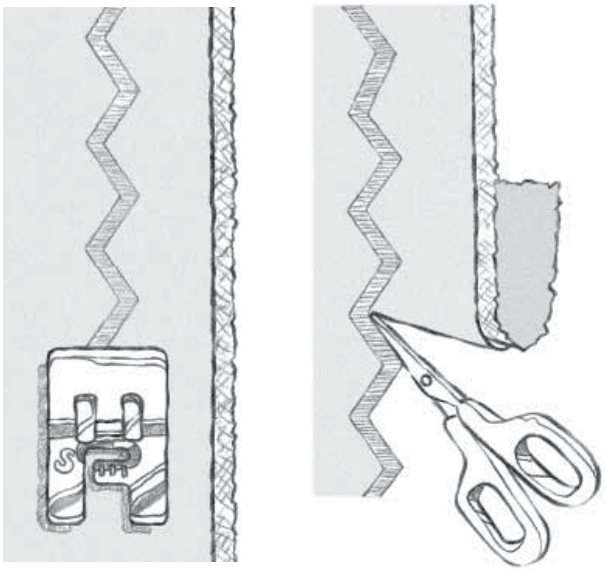
Fótur: Mælt er með saumfæti S.

Nál: Mælt er með grófleika 80

- Notið útsaumstvinna sem yfirtvinna og einnig á spóluna, og notið lit sem fer vel við efnið.
- Setjið undirleggsefni undir efnið.

Saumað:

- Setjið efnið undir saumfótinn og látið jaðarinn renna meðfram lokinu yfir grípparanum.
- Saumið tungurnar og látið vélina sjálfa sjá um að flytja efnið. Vélin sér um að færa efnið áfram og einnig til hliðanna á réttum hraða.
- Klippið umframefnið síðan varlega frá tungunum.



Smokksaumur

Smokksaumar eru saumar sem eru saumaðir yfir rykkt og felld efni, og líta svipað út og handsaumaðir.

Efni: Ofið þunnt baðmullar-batist, sem e.t.v. hefur verið fellt eða rykkt í vél eða höndunum. Með ástraujuðu undirleggsefni.

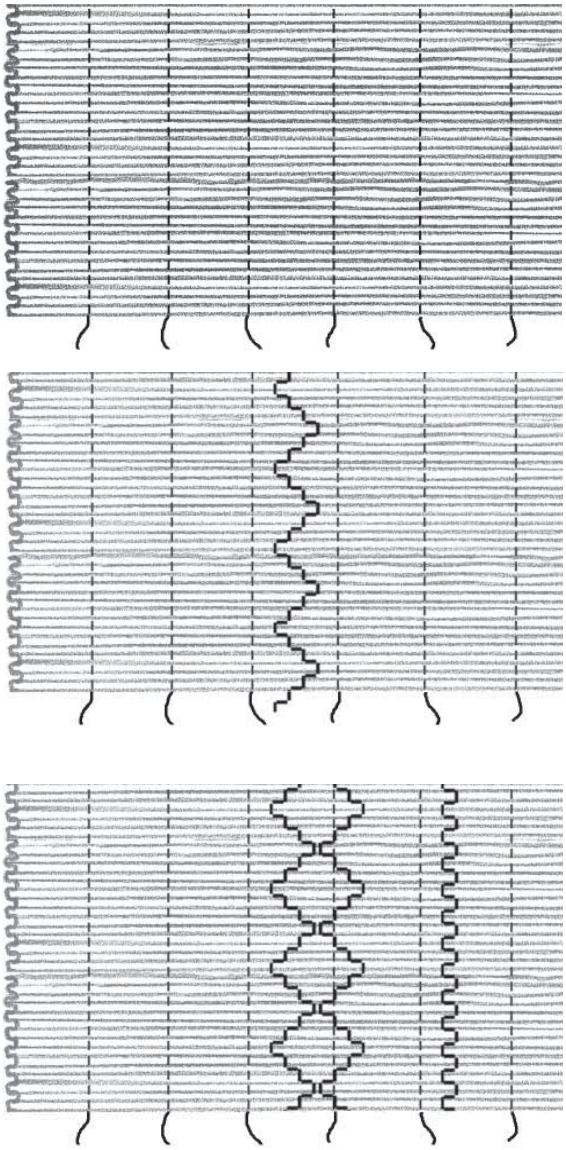
Ýtið á: Valmynd D, - saumur D32.

Fótur: Mælt er með glæra saumfætinum B.

- Strauið eða límið undirleggsefni á rönguna yfir fellda efnið.

Saumað:

- Saumið nokkra smokksauma á réttunni yfir fellda eða rykkta efnið og notið jaðarstýringuna til að ná réttri fjarlægð á milli sauma.
- Ýtið á og veljið speglun upp/niður og byrjið á sama stað og byrjað var fyrst. Saumið þannig að oddar saumanna mætist.
- Veljið saum D30 og saumið annan smokksaum við hlið hins fyrra.



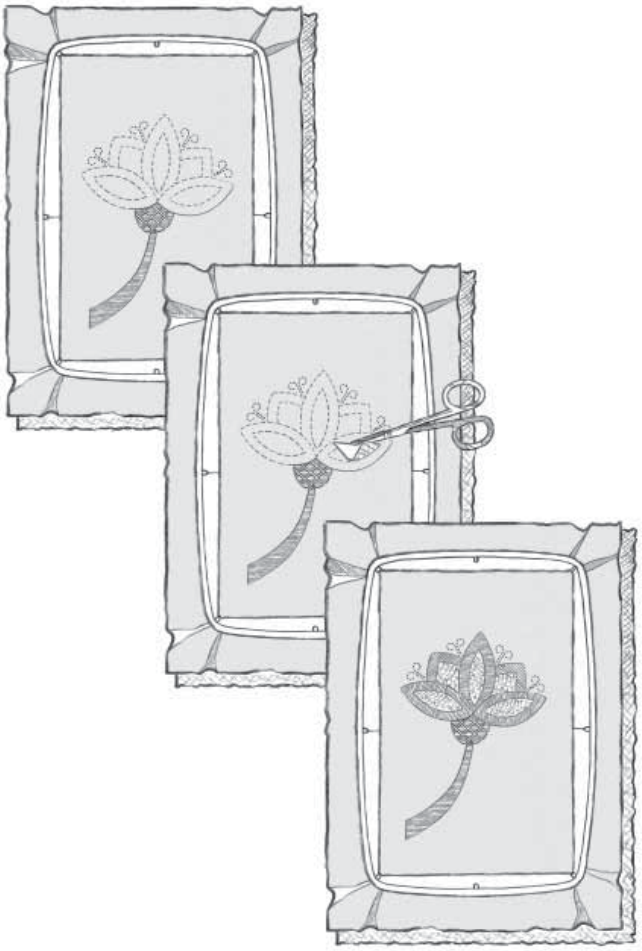
Feneyjar saumar

Í Designer I USB er einnig hægt að sauma fallega Feneyjarsauma, en það er heiti á mynstrum, þar sem hluti efnisins er klippt burt og síðan saumað yfir jaðrana á eftir. Flettið í gegn um úrval saumanna og notið síðan einhvern af þeim næst þegar þið þurfið að skreyta fatnað. Skoðið t.d. Husqvarna diskling nr. 26, en hann er sérstaklega hannaður fyrir Fenyjarsauma af sérfræðingnum Michelle Pullen frá Ástralíu, og á honum eru mjög fallegir saumar. Frekari upplýsingar um flutning á mynstrum af disklingi yfir á USB-minnislykilinn eru í leiðbeiningunum fyrir "3D Disk Manager" sem eru á CD diskinum Designer I USB (Þar eru þær hins vegar því miður eingöngu á ensku)

- Stillið vélina fyrir útsaum (sjá bls. 64).
- Setjið Solvy uppleysanlegu filmuna undir efnið og spennið í útsaumsramma..
- Setjið Designer I USB minnislykilinn í tengilinn og veljið Embroid... .Veljið valmynd 4, mynstur 3. Blóm með klippanlegum flötum.

Saumað út:

- Rennið rammanum á útsaumstækið. Ýtið á START STOP Vélin saumar nú græna legginn. Skiptið um lit fyrir blómið og ýtið aftur á START STOP. Vélin saumar nú útlínur með beinum sporum á þá fleti sem klippa á út.
- Þegar vélin stöðvast er ramminn tekinn af, en látið efnið áfram vera í rammanum. Klippið nú efnið innan saumuðu flatanna, en reynið að klippa aðeins efnið en ekki filmuna. Klippið nokkuð þétt upp við beinu sporin.
- Rennið rammanum aftur á útsaumstækið og ýtið á START STOP. Vélin lýkur nú við að sauma blómið.



"Pictogram" - saumar

Með "Pictogram" útsaums aðgerðinni getið þið breytt saumum og hannað ykkar eigin mynstur.

Efni: Baðmullarefni og undirleggsefni.

Tvinni: útsaumstvinni sem yfirtvinni, en fínni tvinni á spóluna.

Ýtið á: Ofin meðal í saumráðgjafa, - Valmynd C, - Pictogram saumar,- saumur C22.

Fótur: Mælt er með saumfæti B.

"Pictogram"- blóm

1. Græni leggurinn

- Ýtið á STILLIÐ, stillið á breidd 1.5.
- Saumið lóðréttan flatsaum í 50mm lengd, fyrir legginn á blóminu.
- Ýtið á ✂.

2. Forritið græn lauf

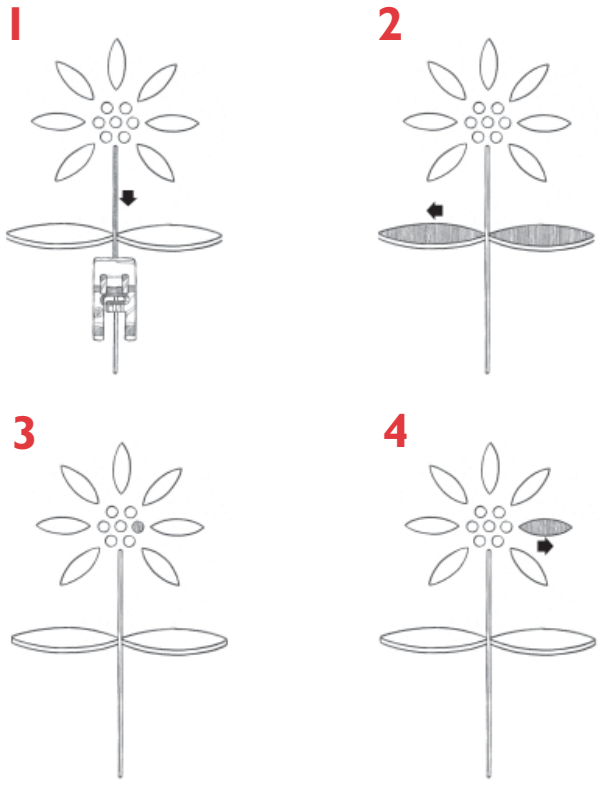
- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á saum C2, STILLIÐ, teygingu + á 4, OK , C22, STILLIÐ, teygingu − á 2, OK, C2, STILLIÐ, speglun enda í enda ◆, teygingu + á 4, OK , STOP, REP.

3. Forritið gula miðjukjarnann

- Ýtið á PROG, og notið laust minni.
- Ýtið á C5, STILLIÐ, breidd 4.0, teygingu − á 1, OK, C5, STILLIÐ, breidd 4.0, speglun enda í enda ◆, teygingu − á 1, OK, STOP, REP.

4. Forritið rauðu blómalaufin

- Ýtið á PROG, og notið laust minni
- Ýtið á saum C4, STILLIÐ, teygingu − á 2, OK, C2, speglun enda í enda ◆, OK, STOP, REP.



Umhirða vélarinnar

Umhirða vélarinnar

Í Designer I USB eru tvö innbyggð ljós, - eitt er staðsett vinstra megin fyrir ofan nálina (A) og hitt er uppi í arminum (B). Notið eingöngu perur eins og fylgdu vélinni, 12V, hámark 5W eins og prentað er framan á vélina.

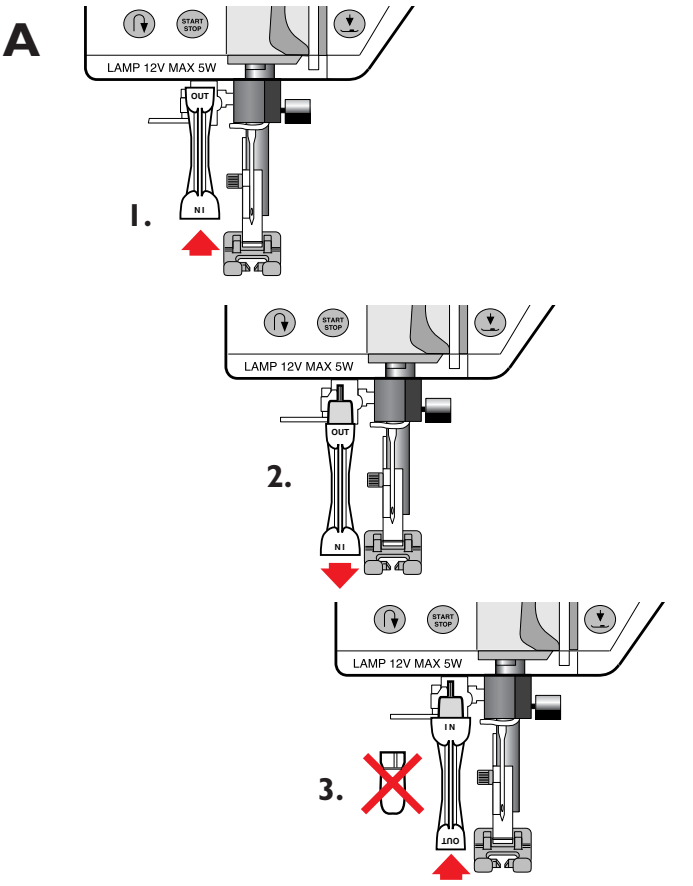
⚠ Slökkvið á aðalrofanum.

Skipt um peru (A)

1. Ýtið gúmmíhulsunni sem er með fylgihlutunum, þannig að dýpri hlutinn á henni OUT, fari utan um peruna..

2. Snúið perunni EKKI,- togið hana aðeins niður.

3. Þegar ný pera er sett í, er perunni stungið í grynnri hluta hulsunnar IN, og perunni ýtt upp í perustæðið. Verið viss um að peran sitji rétt.



Skipt um peru (B)

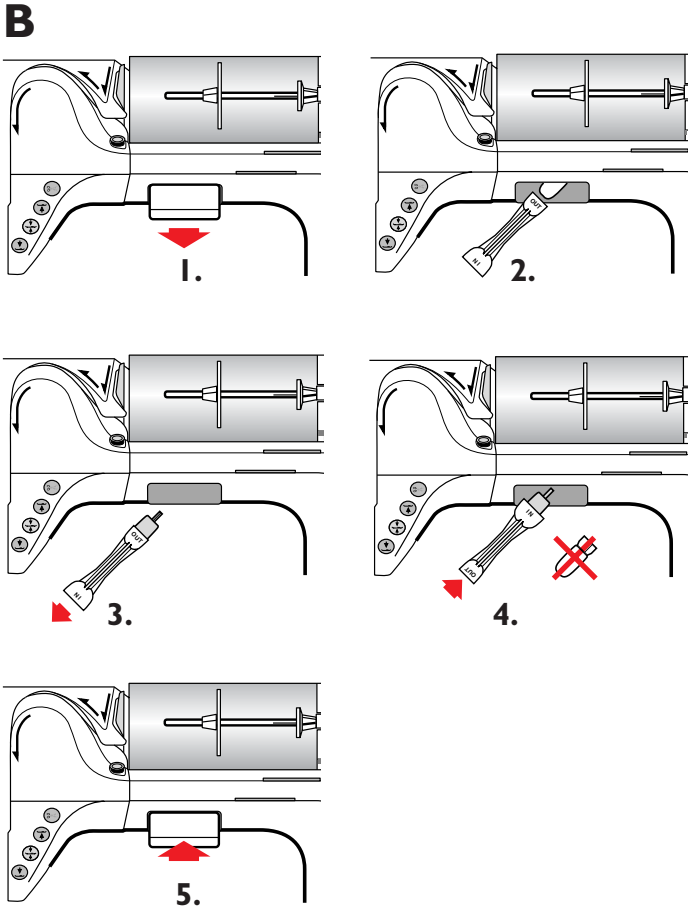
1. Losið um plasthlífina með því að toga hana lauslega niður.

2. Ýtið gúmmíhulsunni sem fylgir með fylgihlutunum þannig að dýpri hlutinn á henni OUT, fari utan um peruna.

3. Snúið perunni EKKI, - togið hana skáhallt niður.

4. Þegar ný pera er sett í, er perunni stungið í grynnri hluta hulsunnar IN og perunni ýtt upp í perustæðið.

5. Setjið plasthlífina aftur á sinn stað með því að setja hana fyrst í raufarnar að framan og þrýsta henni síðan upp í hölduna að aftan.



Umhirða

Til að halda vélinni í góðu lagi er nauðsynlegt að hreinsa hana oft. Athugið að ekkert þarf að smyrja vélina.

⚠ Slökkvið á aðalrofanum.

Hreinsun

Hreinsið vélina að utanverðu aðeins með þurrum og mjúkum klút til að hreinsa ryk og ló af henni.

Strjúkið skjáinn með mjúkum en aðeins rökum klút.

Stingplatan fjarlægð

Takið saumfótinn af vélinni og rennið lokinu fyrir gríparann af arminum. Takið flytjarann úr sambandi. Stingið endanum á burstanum í úrtakið fyrir aftan stingplöuna og snúið burstanum. Hreinsið tennurnar á flytjaranum með burstanum og einnig bilið á milli tannaraðanna.

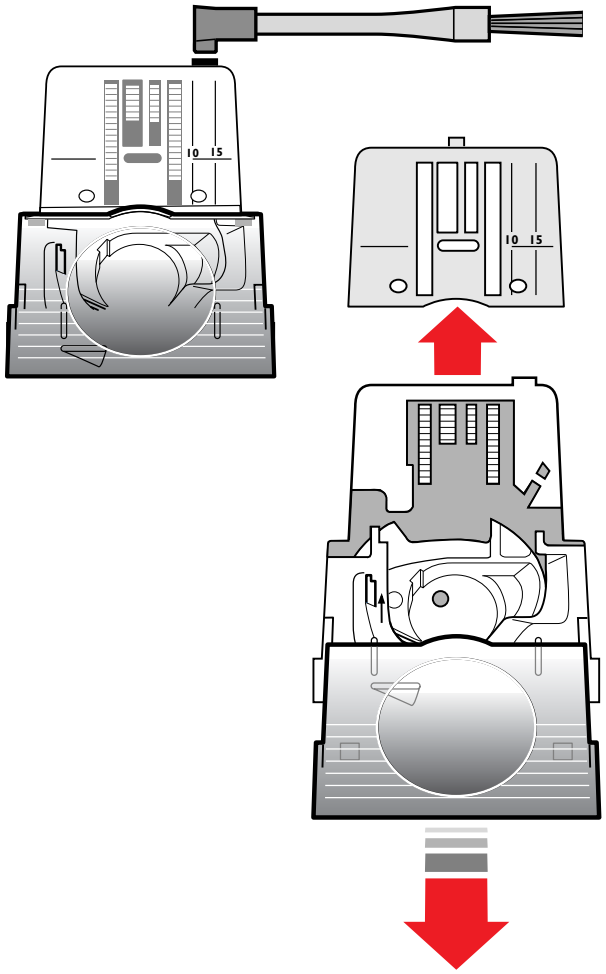
Gríparasvæðið hreinsað

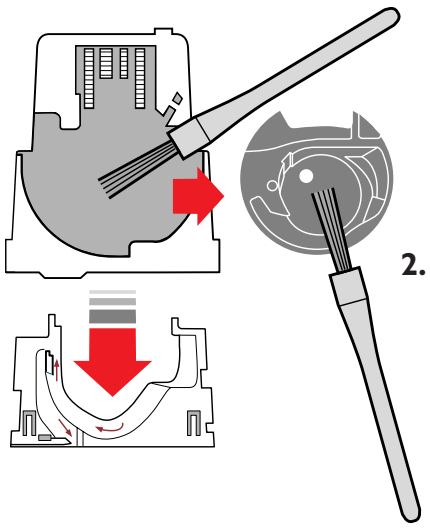
Þegar á þarf að halda, þarf að hreinsa botninn á gríparasvæðinu. Fjarlægið gríparahölduna (1), sem hylur fremri hluta gríparans (2). Fjarlægið síðan gríparann með því að lyfta honum upp og hreinsið hann með burstanum.

Setjið hvorutveggja aftur á sinn stað.

Stingplatan sett á

Með flytjarann úr sambandi staðsetjið þið stingplötuna þannig að hún sé ca. 5mm fyrir framan aftari kantinn. Ýtið henni síðan afturábak á sinn stað. Rennið lokinu yfir gríparann á sinn stað og setjið flytjarann í samband.





2.

1.

Truflanir og ráð við þeim:

Aðgætið alltaf þegar þið lendið í einhverjum vandræðum þegar þið saumið:

- Gefið alltaf upp rétt efni og efnisþykkt í saumráðgjafann.
- Skiptið þá alltaf um og setjið nýja nál í vélina.
- Endurþræðið vélina, - bæði yfir og undirtvinna.
- Notið e.t.v. annað tvinnakefli fyrir yfirtvinnann (lárétt eða lóðrétt).
- Notið e.t.v. tvinnanet utan um keflið. - Notið aðeins gæðatvinna. Fyrir alla venjulega sauma mælum við með sama tvinna sem yfir og undir-tvinna, en fyrir útsaum og hnappagöt mælum við með Rayon útsaumstvinna nr.40 sem yfirtvinna og fínni undirtvinna á spóluna..

Efnið rykkist?

- Gefið alltaf upp rétt efni og efnisþykkt í saumráðgjafann.
- Athugið nálina, - hún gæti verið oddlaus.
- Skiptið um nál og setjið nýja nál í vélina.
- Endurþræðið vélina, - bæði yfir og undirtvinna.
- Breytið um tvinna og veljið tvinna sem hentar efninu.
- Notið aðeins gæðatvinna.
- Stillið á styttri sporlengdina .
- Notið undirleggsefni.

Vélin hleypur yfir?

- Athugið nálina, - hún gæti verið sködduð.
- Skiptið um nál og notið þann grófleika sem mælt er með.
- Verið viss um að nálin sitji rétt í höldunni og eins hátt og hún kemst og að flati kanturinn snúi aftur.
- Endurþræðið vélina, - bæði yfir og undirtvinna.
- Notið þann saumfót, sem mælt var með.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.
- Hafið samband við þjónustuaðilann.

Nálin brotnar?

- Gætið þess að toga ekki í efnið þegar saumað er.
- Skiptið um nál.
- Setjið nálina rétt í vélina eins og lýst er á bls. 16.

Léleg tvinnaspenna?

- Gefið upp rétt efni og efnisþykkt í saumráðgjafa.
- Endurþræðið vélina, - notið aðeins viðurkenndan gæðatvinna.
- Ný nál og e.t.v. þá tegund sem hjálparvalmyndin mælir með.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni til að láta hana kvarða sig á ný.
- Farið eftir ráðleggingum í HJÁLPAR-valmyndinni um undirleggsefni.

Efnið færist ekki?

- Er flytjarinn í sambandi.
- Stillið á lengri sporlengd.

Yfirtvinninn slitnar?

- Er létt að toga í tvinnann eða tekur eitthvað í hann?
- Notið net yfir tvinnakeflið og notið gæðatvinna.
- Ný nál og e.t.v. þá tegund sem mælt var með.
- Endurþræðið vélina, - bæði yfir og undirtvinna og athugið að þræðingin sé rétt.
- Notið mismunandi keflispinna, láréttan eða lóðréttan.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni til að láta hana kvarða sig á ný.
- Ef gatið á stingplötunni er skemmt, þá þarf að skipta um stingplötu.
- Er rétt skífa fyrir framan tvinnakeflið?

Undirtvinninn slitnar?

- Spólið á nýja spólu.
- Skiptið um spólu í vélinni, - athugið að spólan sé rétt þrædd.
- Ef gatið á stingplötunni er skemmt, þá þarf að skipta um stingplötu.

Viðvörun fyrir undirtvinna vinnur ekki

- Hreinsið svæðið í kring um spóluna.
- Notið eingöngu grænar Husqvarna spólur.

Tvinninn er ójafn á spólunni

- Farið yfir þræðingar fyrir spólun.

Tvinnaklippan virkar ekki
- Fjarlægið stingplötuna og hreinsið allt gríparasvæðið.
- Ef þið eruð að sauma út, - farið þá í SET valmyndina og fullvissið ykkur um að tvinnaklippur séu stilltar á "auto".

Sporin ekki rétt, - óregluleg eða of mjó
- Takið öryggi fyrir tvíburanálar úr sambandi (SET).
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni til að láta hana kvarða sig á ný.
- Skiptið um nál, þræðið vélina á ný.
- Notið undirleggsefni.

Saumfóturinn fer ekki niður?
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.
- Ýtið spólaranum í efri stöðu.
- Skynjari fyrir fótlyftu á "auto" (SET valmynd).

Skjárinn of bjartur (eða of dökkur)
- Breytið birtustillingu í SET valmyndinni.

Skjárinn óvirkur
- Snertið skjáinn.
- Slökkvið á skjávara í SET valmyndinni.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.

Takkar á skjánum virka ekki við snertingu
- Kvarðið skjáinn. Sjá leiðbeiningar á bls. 31.

Vélin saumar hægt
- Athugið hraðann.
- Fjarlægið stingplötuna og burstið ló og óhreinindi úr svæðunum í kring um flytjarann og gríparann.
- Komið vélinni til þjónustuaðilans.

Vélin saumar ekki
- Ýtið spólaranum í efri stöðu.
- Fjarlægið útsaumstækið.
- Aðgætið að tenglar séu örugglega vel í sambandi.
- Aðgætið veggtengil og rafmagn að honum.

Útsaumurinn rykkist
- Notið rétt undirleggsefni.
- Spennið efnið vel í rammann - sjá bls. 66.

Ekki hægt að forrita vélina
- Setjið útsaumstækið á vélina.
- Setjið Designer I USB minnislykil í tengilinn.
- Lesið leiðbeiningarnar.

Vélin saumar ekki útsaum
- Ýtið útsaumstækinu alla leið inn í tengilinn á vélinni.
- Setjið Designer I USB minnislykil í tengilinn.
- Setjið rammann á arminn.

Látið líta á Designer I USB vélina með reglulegu millibili

Ef þið hafið haft einhver af þeim vandamálum sem lýst er hér að framan og ekki náð að leysa úr þeim, þá farið með vélina til þjónustuaðilans. Ef um einhver sérstök vandamál er að ræða er gott að sauma á efnisbút, - Slíkt sýnishorn segir þjónustuaðilanum oft meira en mörg orð.

Hlutir og fylgihlutir frá öðrum aðilum

Athugið að ábyrgð á Designer I USB fellur niður ef þið notið hluti eða fylgihluti frá öðrum aðilum en Husqvarna Viking. .

Hvernig á að uppfæra Designer I USB

Allar upplýsingar í þessum leiðarvísi eru þær nýjustu sem lágu fyrir við prentun hans.

Við fáum stöðugt ábendingar frá eigendum og umboðsaðilum sa ilum Designer I USB og notum þessar ábendingar oft til að gera vélina enn betur.

Vinsamlegast hafið samband við heimasíðu okkar www.husqvarnaviking.com og/eða umboðsaðilann Pfaff-Borgarljós hf., Reykjavik til að spyrjast fyrir um "stigbætur" á forriti vélarinnar. .

Efnisyfirlit

Að saum loknum 27
Aðal valmyndin 18
Afturábaksaumur 12
Aldamótasaumar 101-108
Applíkeringar 84, 87-88

Beint spor 54
Beltaslaufur 60
Blindfaldur og sjáanlegur faldur 47-48
Bókstafir 93-94
Breikkandi eða mjókkandi flatsaumur 86
Bútasaumur 95-100
- "crazy"-bútasaumur 97
- efnin saumuð saman 96
- fríhendis 97
- jaðarstýring 99
- með bogasaum 98
- með handavinnuútliti 97
- með útsaumi 99
- skrautsaumar 96
- "Stipple"-bútasaumur 98

Byrjað að sauma 27
Byrjað að sauma út 69, 75
Byrjunarstaða í útsaumi 71
Bæklingur með mynstrum 65
Bætur og ístopp 59

Disklingadrif 65

Entredeux saumur 102

Faldur 48, 103
Feneyjarsaumur 106
FIX 12, 37, 73, 89
Flytjarinn 15
Forritun 35-38, 76-81, 92
Fótlyfting 13
Frágangur á jöðrum 44-45
Fylgihlutum komið fyrir 7

Handavinnuútlit á applíkeringu 87
Handverk 83-94
Heftingar 60
Hlaða vistuðum mynstrum 81
Hlutir vélarinnar 4-5
Hnappagöt 49-50
- fótur með skynjara 49
- jafnvægi í þéttleika 52
- með undirleggsþræði 52
- mælistika 49
- opnuð 53
- paspel 53
- saumráðgjafi 49
- saumuð í áföngum 52
- valmynd B 51-53
- þéttleiki 53

Hnappagatafótur með skynjara 31, 33
Hólf fyrir fylgihluti
Hólf fyrir fylgihluti 7
Hreinsun á vél 111
Hugbúnaður Designer I USB 113
Húllsaumur með "Wing" fjaðurnál 103
Hvernig auðvelt er að sauma 19

Hvernig á að uppfæra Designer I USB 113

Innbyggðir saumar í útsaumsramma 82
Innbyggt disklingadrif 65
Ístopp 59

Kaflaskiptingar í leiðarvísi 3
Keflispinnar 8
Klippingar í mynstursaum 75
Krosssaumar 92
Kynnist vélinni 4-38
Kvörðun á skjá 31

Leður 40
Lita-snertiskjárinn 17-38
Litir skoðaðir 73

Margþrepa zik zak 58
Milliverk 102
Mismunandi saumfætur 14-15
Mjókkandi eða breikkandi flatsaumur 86
Mótstaðan 6

Nálar 16
Nálin uppi / Nálin niðri 12
Net fyrir tvinnakefli 65
Nytjasaumar 39-62

Pictogram saumar 107

Rennilásar 56
Rykking 54

Sambland mynstra 76-81
Saumfætur 14-15
Saumhraði 12
Saumráðgjafinn 19, 40-50
Saumur 42-43
Skipt um nál 16
Skipt um perur 110
Skipt um saumfót 13
Skjárinn 17-38
Skrautsaumar 89-91
Skreytingar 83-94
Skynjari fyrir saumfætur 13
Smokksaumur 105
Snertiskjár 17-38
Spólað á spóluna 10-11
Spólan sett í vélina 11
Sprettigluggar 33
Sprettigluggar í útsaums-valmynd 74
Start / Stop 12
Stingplatan 111
Stop 12, 37, 73, 89

Takkarnir framan á vélinni 12
Tengisaumar 103
Teygjanlegt spor "eldingaspor" 54
Truflanir og ráð við þeim 112-113
Tungujaðar 104
Tuttugu og fimm nálarstöður 55
Tvinnahnífur 12, 37
Tvinnanet 65
Tvinnaspennur 27
Tvíburanálar 10
Tækni við aldamótasauma 102
Töluáfesting 50

Umhirða vélarinnar 109-113
USB minnislykill 17
Útsaumsmát 66-67
Útsaumsvalmyndir 70-71
Útsaumsramminn 66-67
Útsaumstækið 64-65
Útsaumur 63-82
Útsaumur í einum lit 73

Val á efni og tvinna 40-41
Valmyndir
A Nytjasaumar 20, 54-61
B Hnappagöt 20, 51-53
C Pictogram saumar 22, 107
D Aldamótasaumar 22, 101-107
E Bútasaumsspor 22, 95-99
F Applíkeringar 23, 84-88
G Barnasaumar 23
H Kantsaumar 23, 104
K Omnigram-saumar 23
L Skrautsaumar 24, 89-91
M Föndursaumar 24
N Tískusaumar 24
O Bókstafir 25, 93-94
P Bókstafir m/útlínum 25
Q Brush stafagerð 25
R Skrifstafir 25
S 4-átta saumar 25, 66
T 8-átta saumar 25
U Mínir saumar 26
V Sérsaumar 26
Valmyndin HJÁLP 34
Valmyndin SET 29-32
Valmyndin SET í útsaum 71
Valmyndin STILLIÐ 28
Valmyndin STILLIÐ í útsaum 72
Valmyndir fyrir sauma 20-26
Vélin tekin í notkun 6
Vinnuborðið 7

Yfirlit - hlutar vélarinnar 4-5

Zik zak spor 58

Þrefalt beint spor 57
Þrýstingur á saumfót 13
Þræðari fyrir nál 9
Þræðing 8-10
Þræðing fyrir tvíburanál 10
Þræðispor 46

Við áskiljum okkur rétt til að breyta vélinni og fylgihlutum án fyrirvara, eða gera breytingar á framleiðslu eða hönnun vélarinnar.

Slíkar breytingar munu þó ávallt verða notendum vélarinnar til hagsbóta.

KEEPING THE WORLD SEWING

Husqvarna VIKING

VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna, Sweden
www.husqvarnaviking.com

412 94 24-07 B • Ver. 2.1 • In House Production • ©2006 VSM Group AB • All rights reserved • Printed in Sweden on environmentally friendly paper