

Leiðarvísir

Designer SE



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 nálar svæðinu, 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 leiðarvísi 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/elektrónískra tækja. Ef þið eruð í vafa þá hafið samband við seljanda tækisins.



Uppsetning

Kynnist Designer SE

Bls. 1-6 - 1-28

Saumaaðgerð

Kynnist saumaaðgerðunum á skjánum

Bls 2-1 - 2-18

Stíllt á útsaum

Útsaumsstillingar

Bls. 3-1 - 3-8

Útsaumsaðgerð

Kynnist útsaumsaðgerðunum á skjánum

Bls. 4-1 - 4-22

Skráarstjórn (File Manager)

Skipuleggja allar skrár fyrir Designer SE

Bls. 5-1 - 5-10

Umhirða á Designer SE

Yfirlit yfir sauma

Atriðaskrá

Bls. 6-1 - 6-12

Efnisyfirlit

Uppsetning

I-6 – I-28

Yfirlit	1-6 – 1-7
Hólf fyrir fylgihluti	1-7
Hólfð fyrir fylgihlutina fjarlægt	1-7
Fylgihlutir	1-8
Útsaumsáhalð Yfirlit	1-8
Vélin tekin upp	1-8
Tengd við rafmagn	1-9
Gengið frá að saum loknum	1-9
Keflispinnar	1-10
Þræðing á yfirtvinna	1-11
Þræðari fyrir nál	1-12
Nemi fyrir tvinna	1-12
Þræðing á tvíburanál	1-13
Spólað á spóluna	1-13 – 1-14
Sérstakur tvinni spólaður	1-14
Spólað á meðan saumað er	1-14
Spólan sett í vélina	1-15
Aðgerðarhnappar	1-16
Einstakt nema kerfi	1-17
Saumfætur	1-18 – 1-19
Skipt um saumfót	1-19
Nálar	1-20
Skipt um nál	1-20
Flytjarinn tekinn úr sambandi	1-20
SE! Ljós	1-20
USB tenglar	1-21
USB minnislykill	1-21
Designer SE tenging við tölvu	1-21
Gagnvirkur skjár	1-22
Tóllaborð	1-22 – 1-24
Atriðaskrá Hjálp	1-24
Hraðhjálpi	1-24

“Set” valmyndin

I-25 – I-28

Sauma aðgerð

2-1 – 2-18

Yfirlit	2-2
Saumaráðgjafi	2-3
Val á efnum	2-3
Saumataekni	2-4
Aukalegur saumaráðgjafi	2-4
Saumur valinn	2-4 – 2-5
Skrúnað í gegn um valmyndir	2-5
Kvarða til að passi	2-5
Sauma og stafrófs valmyndir	2-6
Hvað er spor?	2-7
Saumar stilltir	2-7 – 2-9
Hnappagöt	2-9
Stilla tölustærð	2-9
Stafrófs leturgerðir	2-10
Forritun	2-10 – 2-14
Forritið saumað	2-14
Vistað í “mínum saumum”	2-15
Vistað á auðu svæði	2-15
Vista forritið í “mínum skrá”	2-15
Sauma sprettigluggar	2-16 – 2-18

Stillt á útsaum

3-1 – 3-8

Útsaumstækið yfirlit	3-2
Útsaumstækið taskan	3-2
Designer SE mynstur	3-2
Designer SE Sampler hefti	3-2
“Mega” rammi	3-3
Útsaumstækið tengt	3-3
Útsaumstækið fjarlægt	3-4
Efnið spennt í ramma	3-4
Útsaumsmátið	3-5
Rammanum rennt á tækið	3-5
Byrjað	3-6
Útsaums aðgerðir	3-7
Aðgangur að spólunni	3-7
Útsaumur í einum lit	3-7
Þræðispor í ramma	3-7
Geymslustaða / Klipping á tvinna	3-8
Hraði	3-8
Byrjað og hætt við útsaum	3-8
Saumfæti lyft og aukalyfting	3-8

3D útsaumur –

útsaumsaðgerð

4-1 – 4-20

Útsaumsaðgerð 4-2

Yfirlit 4-3

Gagnvirk Designer sérsnið 4-3

Útsaumsráðgjafi 4-3

Mynstur hlaðið inn 4-3 – 4-4

Mynstur valið (valin) 4-4

 Eyða mynstri 4-4

 Endurheimta mynstur 4-4

 Endurtaka mynstur 4-4

Stilla mynstur 4-5

 Stjórnflipi fyrir útsaumsmynstur 4-5 – 4-6

 Stjórnflipi fyrir útsaumstexta 4-6

 Stjórnflipi fyrir útsaumsliti 4-7

Rúðuflötur 4-8

Aðgangur að spólu 4-8

Geymslustaða og aðgangur að klippingum 4-8

Mynsturvalkostir á skjá 4-9

Breyta stærð 4-10 – 4-11

Vista mynstur 4-12

Gagnvirkur Designer útsaumur 4-13

Bendill 4-13

Saumað spor fyrir spor 4-13

Saumað eftir litum 4-13

Tvinnaspenna 4-13

Athuga stærð og staðsetningu 4-13

Útsaums leturgerðir 4-14

 Búa til texta með útsaums leturgerðum 4-14 – 4-15

 Hlaða inn texta í útsaum 4-15

Sauma út sauma og sauma leturgerðir 4-16 – 4-17

 Hlaða inn saumaforrit í útsauma 4-17

Hvernig á að sérsníða mynstur 4 - 17 – 4-19

Útsaums sprettigluggar 4-20 – 4-22

Skráarstjórn (File Manager) 5-1 – 5-10

Yfirlit 5-2

Minni sem er fyrir hendi 5-2

Rápað 5-3

 Mínar skrár (My Files) 5-3

 Mínar leturgerðir (My Fonts) 5-3

 Mín mynstur (My Designs) 5-4

 USB tæki 5-4

Veljið og hlaðið inn skrá 5-5 – 5-6

Studd skráarsnið 5-6

Skráarupplýsingar 5-6

Unnið með möppum 5-6 – 5-7

Færa, afrita og eyða möppum og skráum 5-8

Sprettigluggar í skráarstjórn 5-9 – 5-10

Umhirða Designer SE

6-1 – 6-12

Umhirða vélarinnar 6-2

Hreinsun 6-2

Truflanir og ráð við þeim 6-3 – 6-4

Hvernig á að uppfæra Designer SE 6-4

Yfirlit yfir sauma 6-5 – 6-8

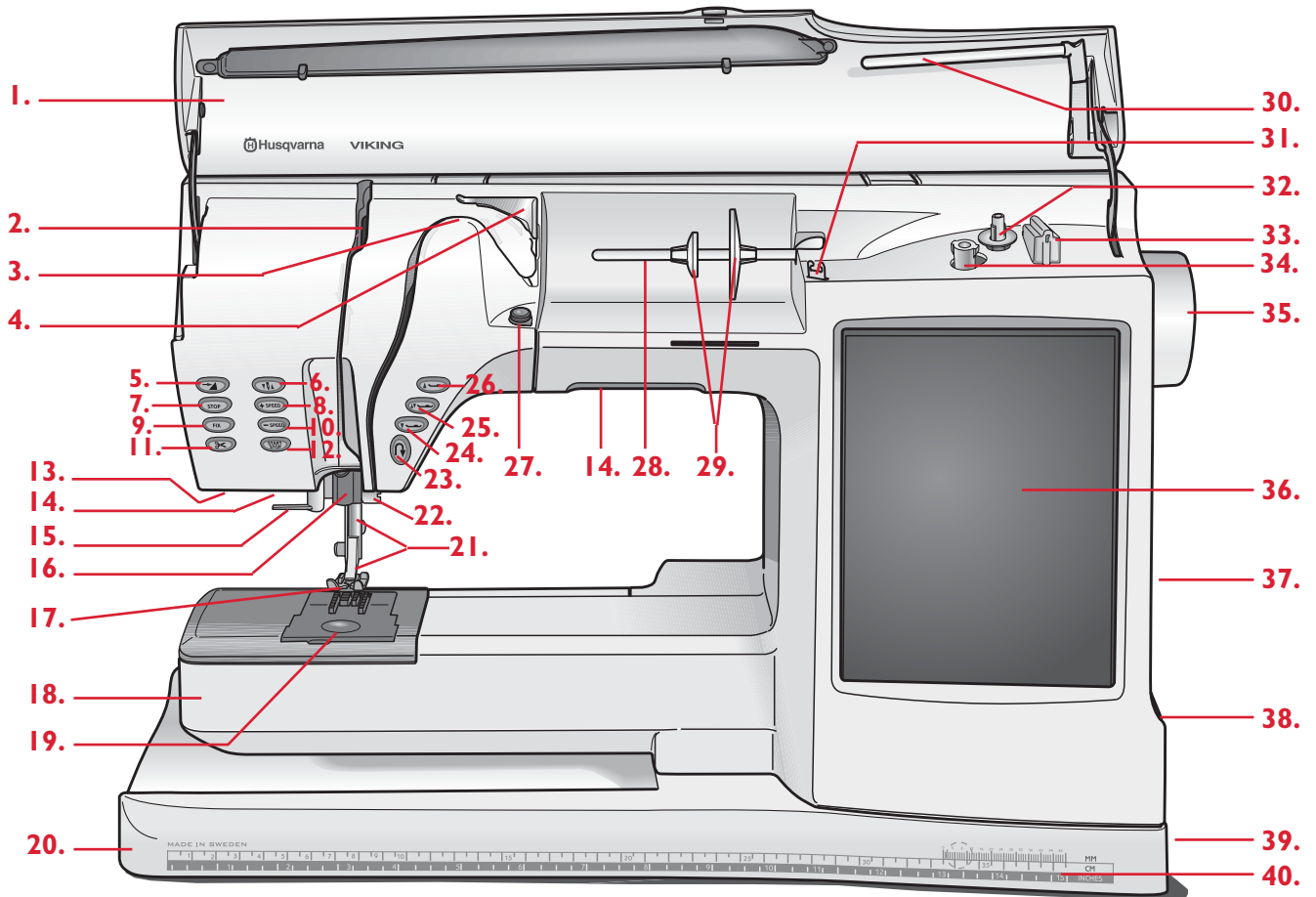
Atriðaskrá 6-9 – 6-12

Leiðbeiningar á geisladiski

Þið finnið leiðbeiningar með Designer SE á geisladiski innan á baksíðu leiðarvísisins. Smellið eins og ykkur hentar í gegn um yfirlit og æfingar með gagnvirkum sauma og útsaumsæfingum til að byrja að sauma með nýju Designer SE vélinni.



Uppsetning

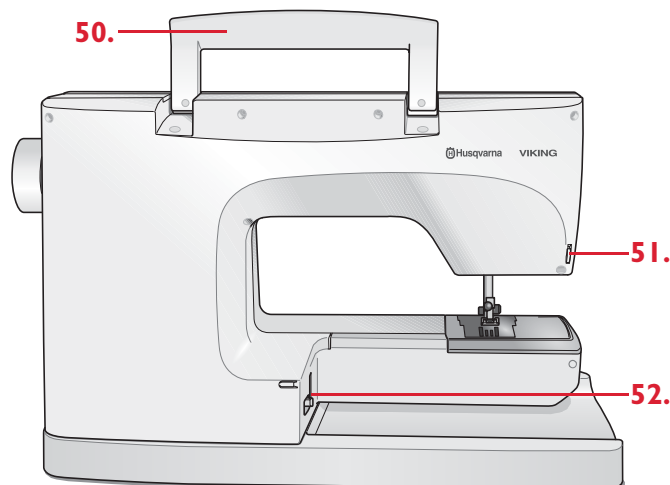


Yfirlit - framhlið

- | | |
|--|--|
| 1. Lok | 22. Nálaftestiskrúfa |
| 2. Þráðgjafi | 23. Takki - afturábak saumur |
| 3. Diskar í tvinnaspennu | 24. Takki - saumfótur niður |
| 4. Forspenna | 25. Takki - saumfótur fljótandi |
| 5. Takki - byrjun á mynstri | 26. Takki - saumfótur upp / extra hátt |
| 6. Takki - nálarstöðvun uppi / niðri | 27. Tvinnaspenna fyrir spólun |
| 7. Takki - endastopp | 28. Aðal keflispinni |
| 8. Takki fyrir hraða - meiri hraða | 29. Keflisskífur |
| 9. FIX takki | 30. Auka keflispinni |
| 10. Takki fyrir hraða - minni hraða | 31. Stýring fyrir spólun |
| 11. Takki - tvinnakliping | 32. Spólari |
| 12. Takki - Start/Stopp | 33. Tvinnahnífur fyrir spólun |
| 13. Tengill fyrir hnappagatafót m/nema | 34. Armur fyrir spólara |
| 14. SE! Ljós | 35. Handhjól |
| 15. Þræðari fyrir nál | 36. Gagnvirkur Designer skjár |
| 16. Nálstöng | 37. Innbyggðir USB tenglar |
| 17. Saumfótur | 38. Halda fyrir hnitpenna |
| 18. Fríarmur | 39. ON/OFF rofi, tenglar fyrir rafmagn og fótstöðstöðu |
| 19. Lok yfir grípara | 40. Mælistika fyrir tölur og innbyggt málband |
| 20. Botnplata | |
| 21. Fótstöng og fóthalda | |

Aftan frá

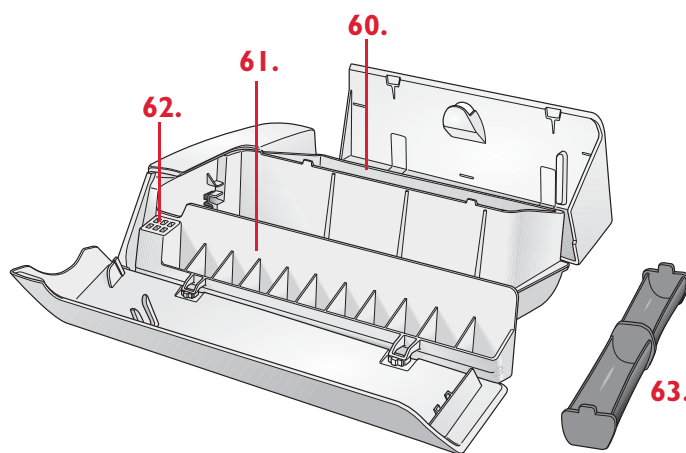
- 50. Handfang
- 51. Tvinnahnífur
- 52. Tengill fyrir útsaumstæki

**Hólf fyrir fylgihluti**

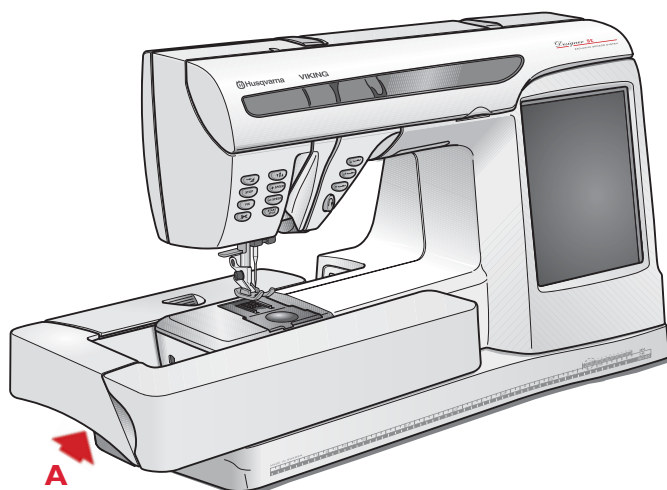
Í hólfinu fyrir fylgihlutina eru sérstök hólf fyrir saumfætur og spólur auk svæða fyrir nálar og aðra fylgihluti. Geymið fylgihlutina í hólfinu þannig að þeir séu ávallt til reiðu.

- 60. Svæði fyrir fylgihluti
- 61. Svæði fyrir saumfætur
- 62. Svæði fyrir nálar
- 63. Fjarlægjanlegur bakki fyrir spólur

Rennið hólfinu fyrir fylgihlutina utan um fríarminn til að fá stærra vinnuborð.

**Hólfinu fyrir fylgihlutina rennt af**

Til að nota fríarminn er hólfinu fyrir aukahlutina rennt af vélinni. Þegar hólfid er á vélinni þá heldur krókur hólfinu föstu við hana. Losið um krókinn fjarlægjið hólfid með því að þrýsta á hnappinn (A) á vinstri endanum og rennið hólfinu til vinstri.



Fylgihlutir

Pictogram penni – sérstakur penni sem hægt er að merkja beint á efni. Liturinn hverfur eftir nokkra klukkutíma. Þið getið einnig notað kalt vatn til að fjarlægja merkingarnar áður en efnið er straujað.

Nálar

Tvinnakefli

Saumfætur (sjá bls. 1-18 - 1-19 yfirlit yfir fætur)

Auka skífur fyrir keflispinna, ein stór, ein lítil

70. Tvinnanet

71. Skrúfjárn

72. Tvinnahnífur

73. Áhald til að fjarlægja stingplötu
(sett á endann á burstanum)

74. Bursti

75. Filtskífa

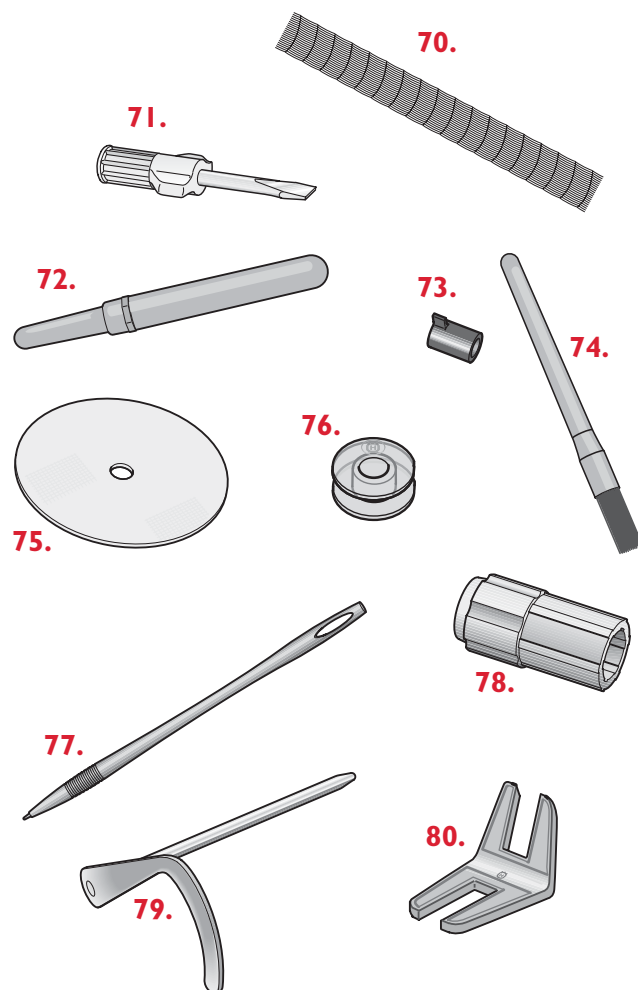
76. Spólur

77. Hnitpenni

78. Skrufugrip

79. Jaðarstýring

80. Jöfnunarplata



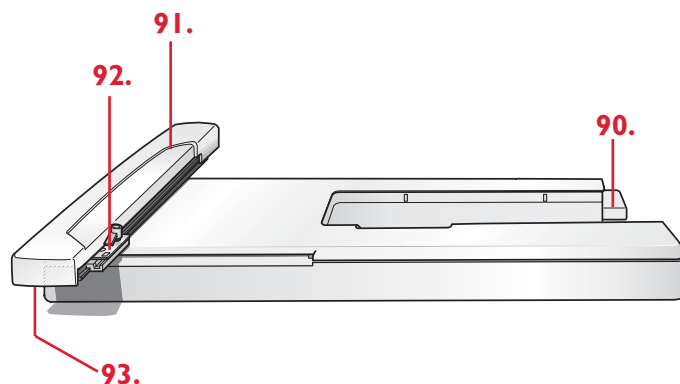
Útsaumstækið yfirlit

90. Tengill fyrir útsaumstæki

91. Útsaumsarmur

92. Tenging fyrir útsaumsramma

93. Takki til að losa útsaumstækið



Vélin tekin úr pakkningu

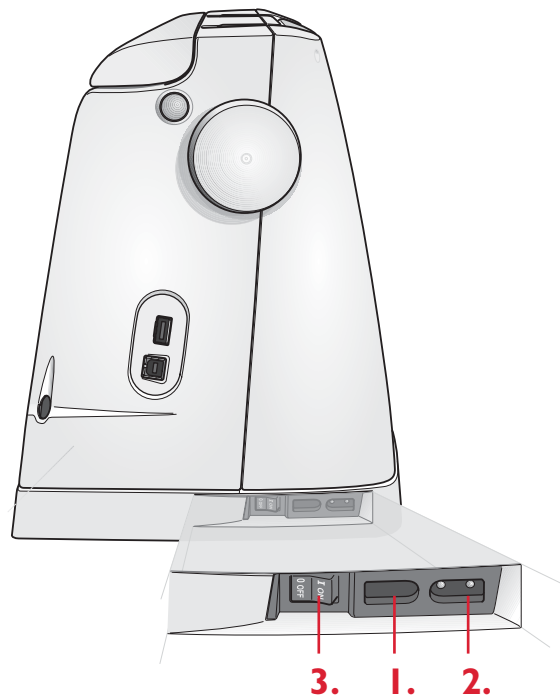
1. Setjið vélina á traustan flatan flöt. Fjarlægið umbúðirnar og lyftið lokinu af vélinni.
2. Fjarlægið umbúðir, fótmótstöðu og loksins plastpokann. Með vélinni er poki með fylgihlutum, rafleiðsla og USB leiðsla.
3. Strjúkið af vélinni til að fjarlægja ryk áður en byrjað er að sauma, sérstaklega í gegn um nálaarsvæðið og stingplötuna,

Vélin tengd við rafmagn

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

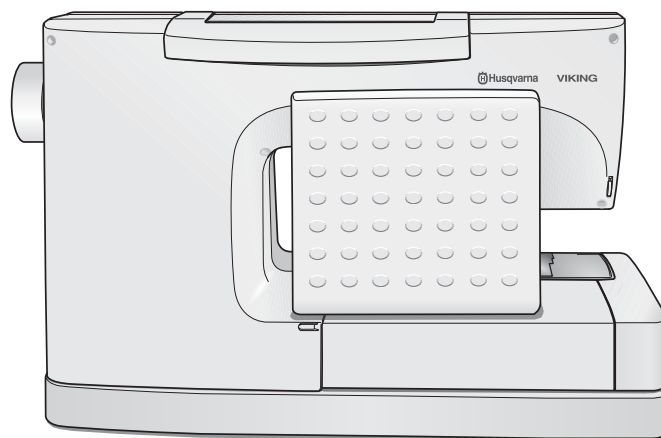
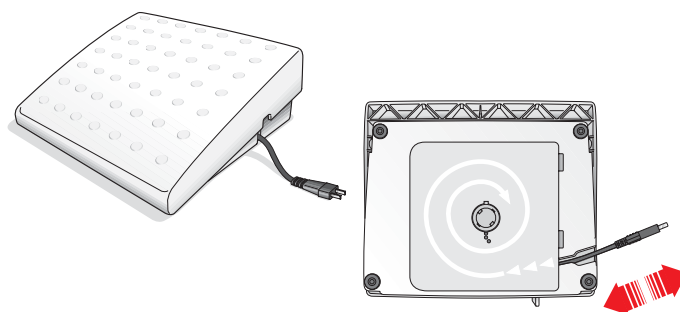
Fyrir þessa saumavél verður að nota fótómótstöðu af gerðinni "FR3".

1. Togið leiðsluna út úr fótómótstöðunni, tengið leiðsluna við fremri tengilinn á hægri hlið vélarinnar (1).
2. Tengið rafmagnsleiðsluna við aftari tengilinn á hægri hlið vélarinnar (2).
3. Þegar aðalrofinn er settur á O er kveikt á vélinni og ljósi hennar (3).



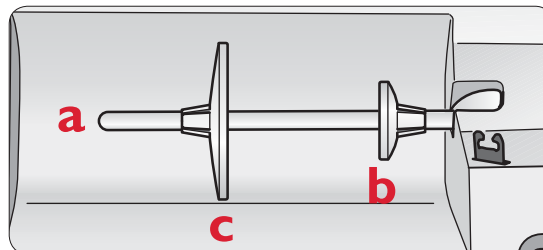
Gengið frá vélinni að saum loknum

1. Slökkvið á aðalrofanum (3).
2. Takið mótstöðu og rafleiðslu úr sambandi við vegg tengil og vél (2).
3. Vefjið rafmagnsleiðslu saman og setjið hana ásamt leiðarvísi og handbóki í hólfið utan á loki vélarinnar.
4. Togið lauslega í leiðsluna á fótómótstöðunni 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 fótómótstöðuna með neðri hlutann fram á við, þannig að hún falli í skoruna á hólfinu fyrir fylgihlutina eins og myndin sýnir.



Keflispinnar

Designer SE er með tvo keflispinna, aðal keflispinna og auka keflispinna. Keflispinnarnir eru hannaðir fyrir allar tegundir af tvinna. Aðal keflispinninn (a) er stillanlegur og hægt er að nota hann í láréttri stöðu (tvinninn rennur af keflinu sem er haldið á sínum stað) eða í lóðréttari stöðu (tvinnakeflið snýst). Notið láréttu stöðuna fyrir venjulegan tvinna og lóðréttu stöðuna fyrir stærri kefli og sérstakan tvinna.

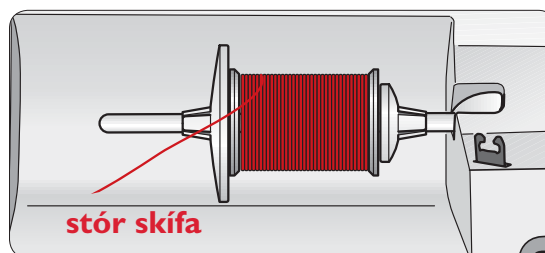
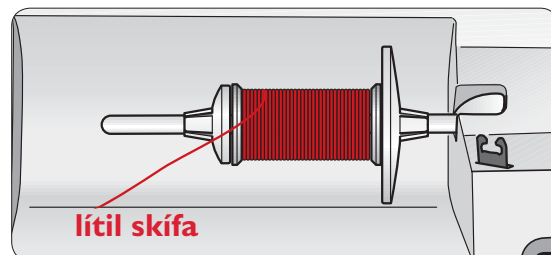


Lárétt staða

Beygið keflispinnann út á við til hægri. Setjið keflið á keflispinnann þannig að tvinninn renni af því. Setjið skífu fyrir framan keflið (sjá að neðan) og setjið keflispinnann aftur í lárétta stöðu.

Það eru tvær keflishöldur á keflispinnanum. Fyrir mjó kefli er minni skífan (b) sett fyrir framan keflið. Fyrir stærri kefli er stærri skífan (c) notuð.

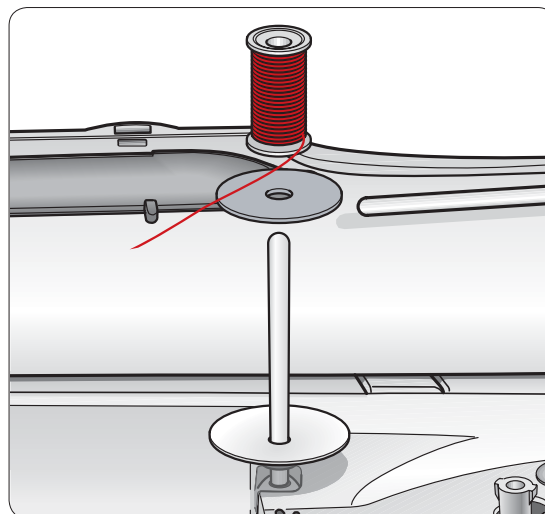
Flati hluti skífunnar er látinn snúa að keflinu og þrýst þétt að því. Ekkert bil á að vera á milli skífunnar og keflisins.



Lóðrétt staða

Togið í keflispinnann út og að ykkur og setjið hann í lóðréttu stöðu. Setjið stærri skífuna á pinnann og setjið filtskífu undir tvinnakeflið. Filtskífan kemur í veg fyrir að keflið snúist of hratt.

ATH: Ekki á að setja neina skífu ofan á keflið því það gæti komið í veg fyrir að keflið snúist.

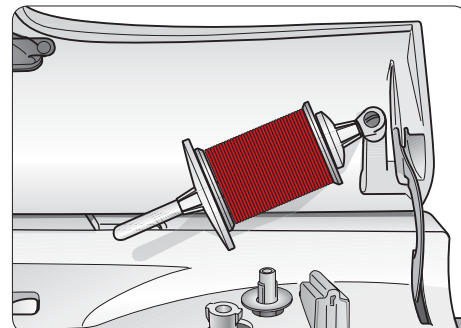
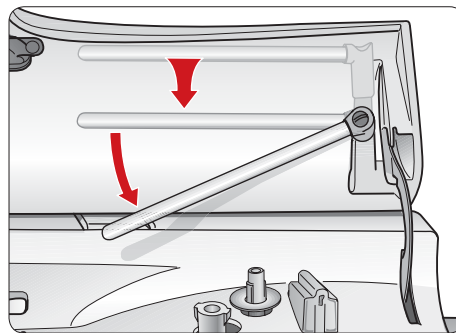


Auka keflispinni

Auka keflispinninn er notaður þegar verið er að spóla á spólu af öðru tvinnakefli eða fyrir auka tvinnakefli þegar verið er að sauma með tvíburanál.

Togið auka keflispinnann að ykkur og niður á við. Þessi litli halli er hafður til að láta tvinnann renna jafnt af keflinu í beina átt að stýringunni.

Fyrir stór kefli setjið þið stóra skífu fyrir framan keflið. Fyrir mjó kefli setjið þið litla skífu fyrir framan.

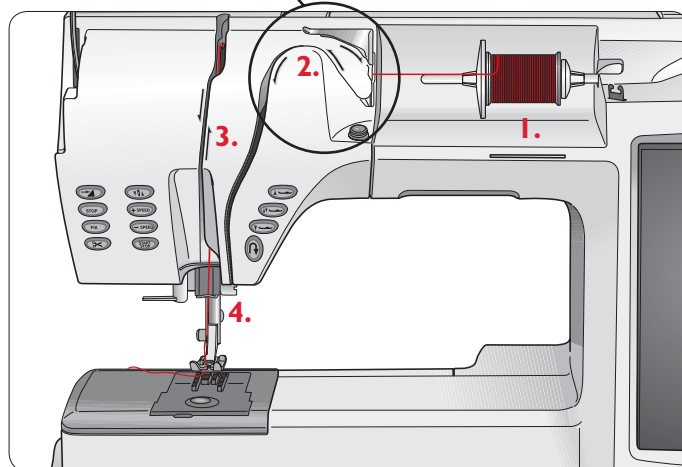
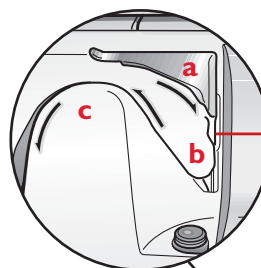


Þræðing á yfirtvinna

Þegar þið þræðið yfirtvinnann fullvissið ykkur um að saumfóturinn sé uppi og nálín sé einnig í efstu stöðu.

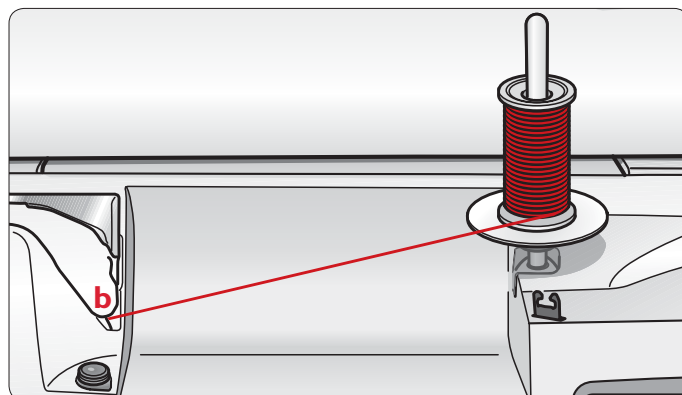
Láréttur keflispinni

1. Togið keflispinnann út. Setjið kefli á hann þannig að tvinninn renni upp af keflinu. Ýtið keflispinnanum aftur á sinn stað, setjið skífu fyrir framan keflið með flötu hliðina að keflinu. Haldið í tvinnann með hægri hendinni nálægt keflinu.
2. Notið vinstri hendina til að færa endann á tvinnanum yfir og fyrir aftan tvinnastýringuna (a) sem er fyrir framan forspennuna og þaðan undir tvinnastýringuna (b). Farið með tvinnann yfir diskana í spennunni (c).
3. Haldið áfram og þræðið eins og örvarnar sýna. Færið tvinnann frá hægri þegar þið leggið tvinnann í rauфина á þráðgjafanum.
4. Færið tvinnann niður að neðstu stýringunni sem er rétt fyrir ofan nálina.



Lóðréttur keflispinni

1. Togið keflispinnann út. Setjið tvinnakeflið á hölduna (farið eftir leiðbeiningunum á blaðsíðunni á undan).
2. Þræðið vélina í samræmi við leiðbeiningarnar hér að ofan en með einni undantekningu. Í stað þess að þræða tvinnann í stýringuna á undan forspennunni, þá farið þið með hann beint undir tvinnastýringuna (b).



Þræðari fyrir nál

Nálin verður að vera í efstu stöðu til að hægt sé að nota innbyggða þræðarann. Við mælum einnig með því að þið setjið saumfótinn niður. Ýtið á  og .

1. Notið handfangið til að toga þræðarann alveg niður og krækið tvinnanum undir krókin (a).
2. Ýtið aðeins aftur á bak til að þræðarinn snúist fram á við og járnstýringarnar á honum fari sitt hvoru megin við nálin. Við það fer litli krókurinn á þræðaranum í gegn um nálaraugað (b).
3. Leggið tvinnann nú undir járnstýringarnar fyrir framan nálin þannig að tvinninn fari inn fyrir litla krókin.
4. Látið þræðarann fara hægt og rólega til baka. Krókurinn togar tvinnann í gegn um nálaraugað og býr til lykkju fyrir aftan nálin. Togið lykkjuna í gegn um nálin.
5. Leggið tvinnann undir saumfótinn og klippið umframtvinnann.

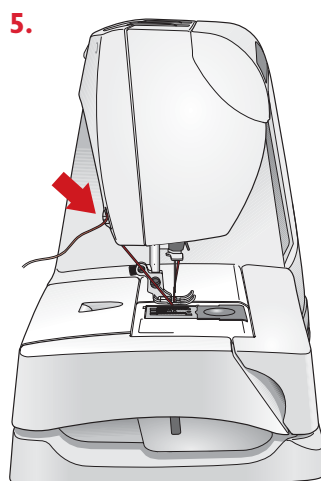
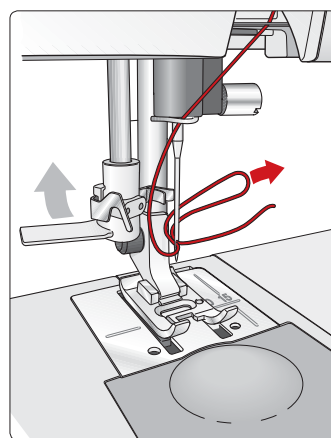
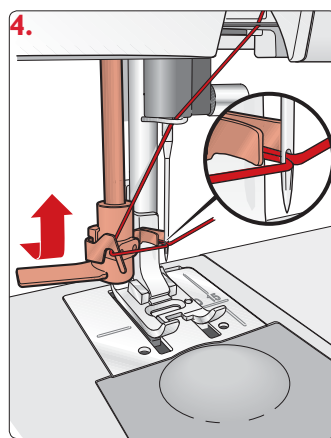
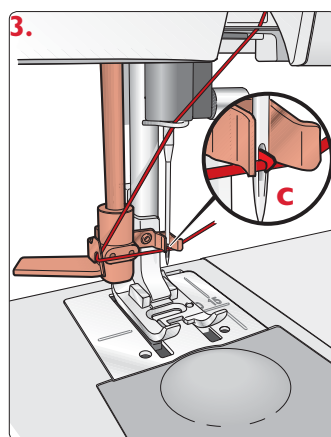
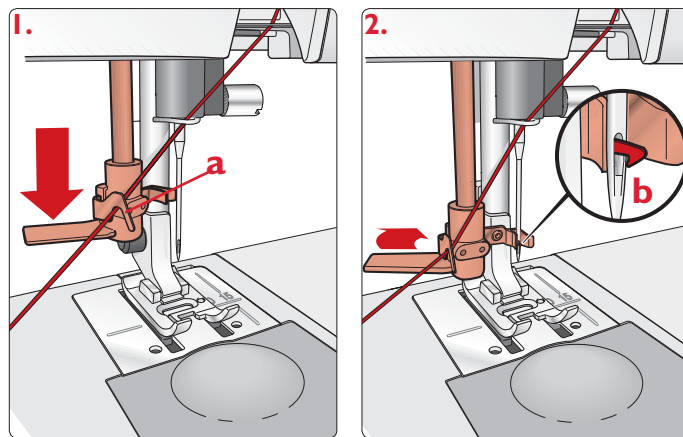
ATH: Þræðarann er hægt að nota við nálar í grófleika 70-120. Ekki er hægt að nota hann fyrir nálar í grófleika 60, wing húllsaumsnálar, tvíburanálar, þríburanálar eða þegar verið er að nota hnappagatafótinn með nemanum. Við suma fáanlega aukahluti getur verið nauðsynlegt að þræða nálin á gamla máttann.

Þegar nálin er þrædd með höndunum, verður að gæta þess að þræða nálin framan frá. Hvíti hluti fíðhöldunnar auðveldar ykkur að sjá augað á nálinni. Lokið yfir gríparanum er líka hægt að nota sem stækkunargler.

Nemi fyrir tvinna

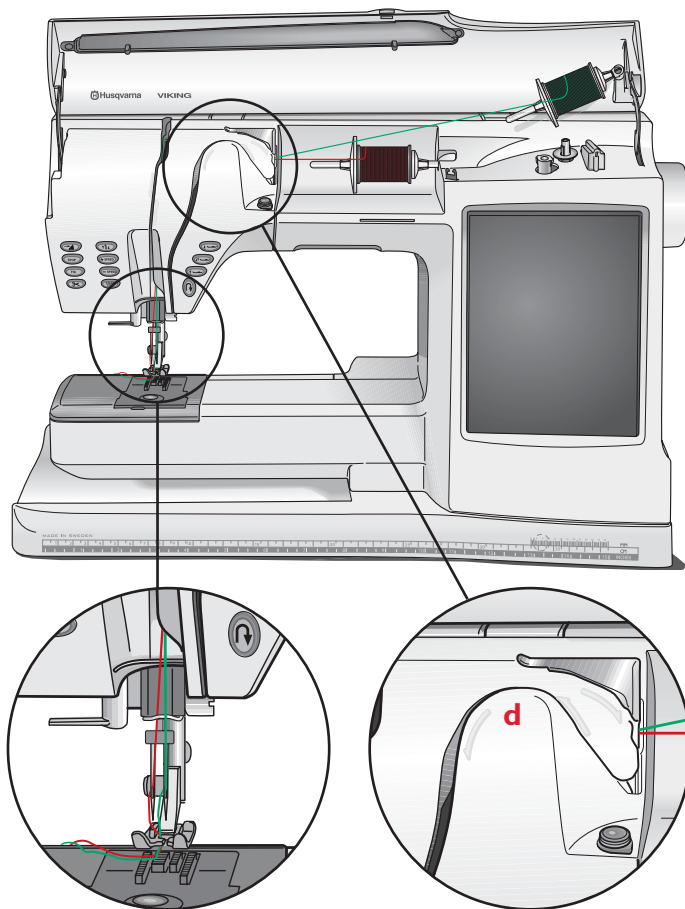
Ef yfirtvinninn slitnar eða tvinninn klárast af spólunni, þá stöðvast vélin og sprettigluggi kemur á skjáinn. Ef yfirtvinninn slitnar:

Þræðið nálin á ný og snertið síðan  á sprettiglugganum og við það hverfur hann. Ef spólutvinninn klárast: Setjið nýja spólu í vélina og haldið áfram að sauma.



Þræðing á tvíburanál

1. Setjið tvíburanál í nálarhölduna. Sjá bls. 1-20 “skipt um nál”.
2. Notið auka keflispinna eða spólið á spólu og notið þann tvinnna sem hinn yfirtvinnann.
3. **VINSTRI NÁLIN (RAUÐ):** Þræðið vélina eins og lýst er á bls. 1-11 (láréttur keflispinni) og gætið þess að tvinninn liggi á milli innri tvinnadiskanna (d) og inn í síðustu tvinnastýringunni. Þræðið vinstri nálina.
- **HÆGRI NÁLIN (GRÆN):** Togið auka keflispinnann út og setjið hitt tvinnakeflið á hann. Setjið skífu fyrir framan keflið.
6. Þræðið nálina eins og áður var lýst, en nú ætti tvinninn að liggja á milli ytri skífanna í tvinnaspennunni (d) og utan síðustu stýringar. Þræðið hægri nálina.



Spólað á spóluna

Fullvissið ykkur um að saumfóturinn og nálin séu í efstu stöðu.

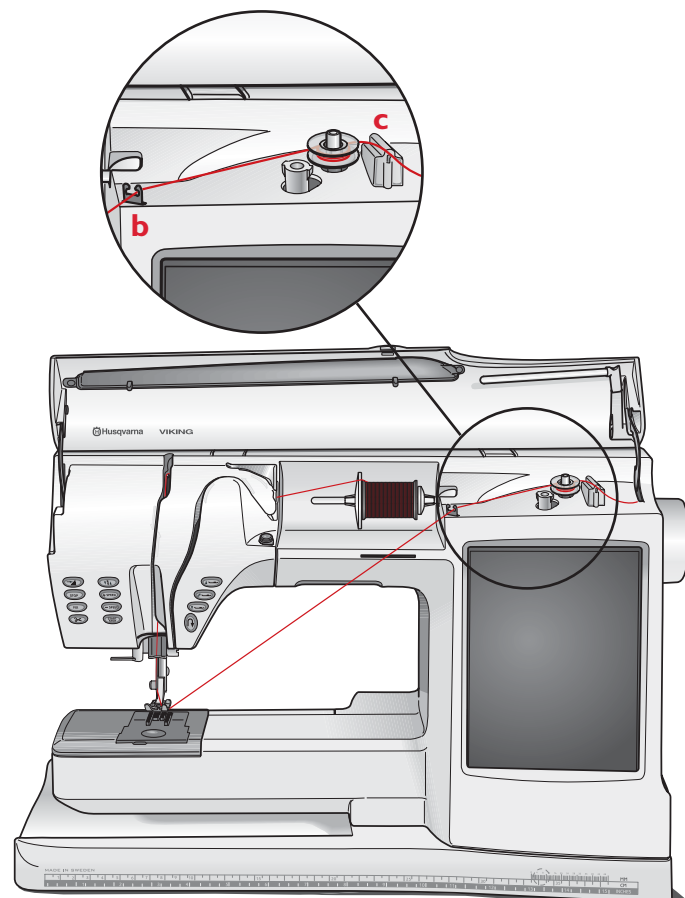
1. Setjið tóma spólu á spólarann ofan á vélinni (látið merkið  snúa upp). Notið eingöngu original grænar Husqvarna spólur.
2. Þræðið tvinnann þegar keflispinninn er í lárétttri stöðu.

ATH: Ef tvinnakeflið er of stórt til að vera í lárétttri stöðu, þá spólið á spóluna eins og lýst er í “sérstakur tvinni spólaður” á bls. 1-14.

3. Þræðið tvinnann upp frá nálinni - undir saumfótinn og þaðan til hægri í gegn um tvinnastýringu (b).

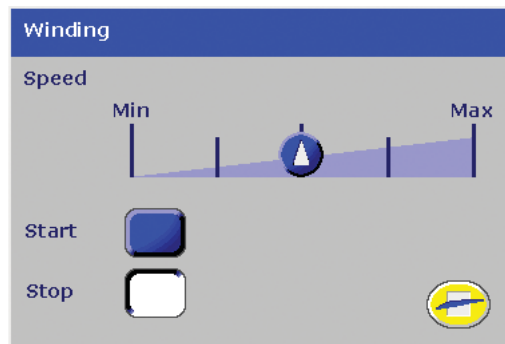
Notið aðeins saumfætur úr járni þegar spólað er í gegn um nálina.

4. Ofan frá vindið þið nokkra snúninga af tvinnanum réttisælis um spóluna og þaðan í tvinnahnífinn (c).



5. Ýtið arminum á spólaranum í áttina að spólunni til að spóla á hana. Sprettigluggi kemur á skjáinn. Þið getið stillt hraðann á spólaranum með því að færa örina á sleðanum með hnitpennanum. Þið setjið spólarann í gang og slökkvið á honum með hnöppunum á skjánum.

Þegar spólan er orðin full slekkur spólarinn á sér sjálfkrafa og armurinn fer til baka og sprettiglugginn hverfur. Fjarlægjið spóluna, klippið tvinnann með því að nota innbyggða hnífinn (c).



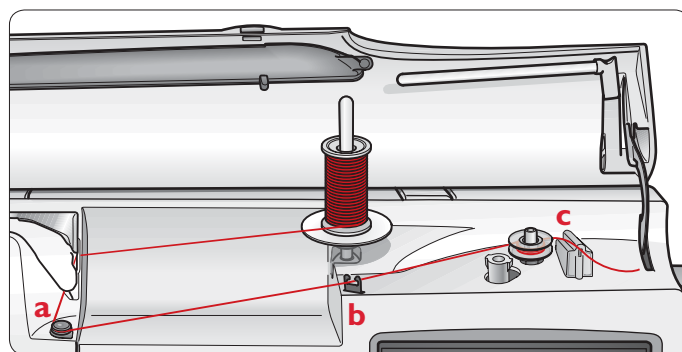
ATH: Lækkið hraðann á spólaranum ekki of mikið þegar þið spólið í gegn um nálina. Mótstaðan verður þá of mikil og Designer SE getur ekki spólað.

Sérstakur tvinni spólaður

Við mælum eindregið á móti því að spóla sérstakan tvinna eins og glæran tvinna eða aðra slíka teygjanlega tvinna, málmþráð eða flatan málmþráð í gegn um nálina.

Spólið slíka tvinna ávallt á minnsta hraða.

1. Setjið tóma spólu á spólarann og látið merkið  á spólunni snúa upp. Notið eingöngu grænar Husqvarna spólur.
2. Setjið stóru skífuna og filtskífu undir keflið á aðal keflispinnann og hafið hann í lóðréttri stöðu.
3. Leggið tvinnann í stýringuna fyrir forspennuna og síðan í kring um tvinnaspennuna (a), síðan í gegn um stýringuna (b) eins og sýnt er.
4. Snúið síðan tvinnanum ofan frá nokkra hringi í kring um spóluna og síðan í tvinnahnífinn (c).
5. Farið síðan eftir því sem stendur hér efst á blaðsíðunni (spólað á spóluna, liður 5).



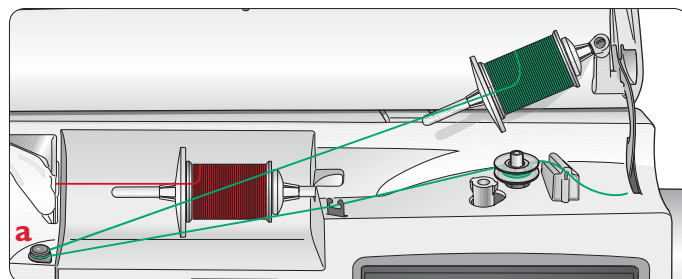
ATH: Venjulegan tvinna er einnig hægt að spóla á þennan hátt eða með keflispinnann í láréttri stöðu.

Spólað á spóluna meðan saumað er

Designer SE er með sérstakan mótör fyrir spólarann þannig að auðvelt er að spóla á spóluna þótt þið séuð að sauma.

Setjið tvinnakefli á auka keflispinnann og þræðið vélina fyrir spólun eins og lýst var hér að ofan, nema þið sleppið stýringunni fyrir forspennuna.

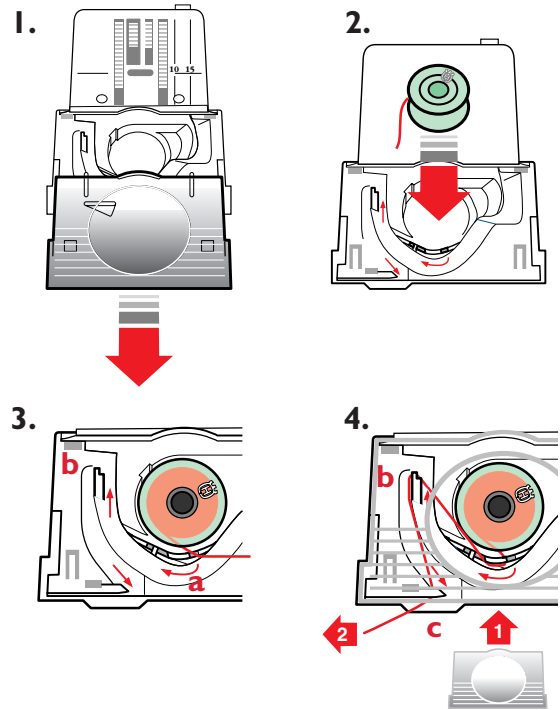
ATH: Aðal keflispinninn verður að vera í láréttri stöðu til að hægt sé að spóla af auka keflispinnanum.



ATH: Allt eftir gerð tvinnans snúið þið einu sinni eða tvisvar í kring um spennuna fyrir spólun (a) til að setja meiri spennu á tvinnann. Ef þið eruð að spóla útsaumstvinna á spóluna þá snúið þið tvisvar sinnum í kring um spennuna.

Spólan sett í vélina

1. Fjarlægjið lokið yfir gríparanum með því að toga það fram á við.
2. Setjið spóluna þannig í gríparann að merkið  á henni snúi upp og tvinninn vísi til vinstri. Þegar togað er í tvinnann þá á spólan að snúast rangsælis.
3. Setjið einn finger 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.
4. Haldið áfram og þræðið um stýringu (f) í tvinnahnífinn (c). Setjið lokið aftur yfir gríparann (1). Togið síðan í tvinnann til vinstri til að klippa hann (2).



Takkarnir framan á vélinni

Mynsturbyrjun

Ef saumur hefur endað í miðju mynstri getið þið ýtt á þennan takka til að byrja á upphafi mynsturs á ný.

Í ÚTSAUMS AÐGERÐ: Einnig notað til að komast auðveldlega að spólunni. sjá bls. 3-7.

STOP

STOP er notaður til að ljúka ákveðnum saum. Designer SE heftir tvinnann og stöðvast þegar ákveðnum saum eða mynstri er lokið. Ljós kviknar þegar takkinn er snertur. Hægt er að hætta við aðgerðina með því að snerta STOP takkann á ný eða með því að velja nýtt spor og þá slökkvar á takkanum. Hægt er að forrita STOP aðgerðina, sjá bls. 2-14.

Í ÚTSAUMS AÐGERÐ: Notað fyrir útsaum í einum lit, sjá bls. 3-7.

Fix

FIX er aðgerð sem kemur inn sjálfkrafa þegar nýtt spor/mynstur er valið eða þegar tvinnaklippingin er valin. Í byrjun saumar Designer SE nokkur heftispor áður en haldið er áfram. Ef FIX er snertur meðan á saum stendur - þá saumar vélin nokkur heftispor og stöðvast sjálfkrafa. Þegar FIX aðgerðin er virk kviknar ljós á takkanum og með því að snerta takkann þegar logar á honum er slökkt á aðgerðinni. FIX aðgerðina er hægt að forrita. (sjá bls. 2-14).

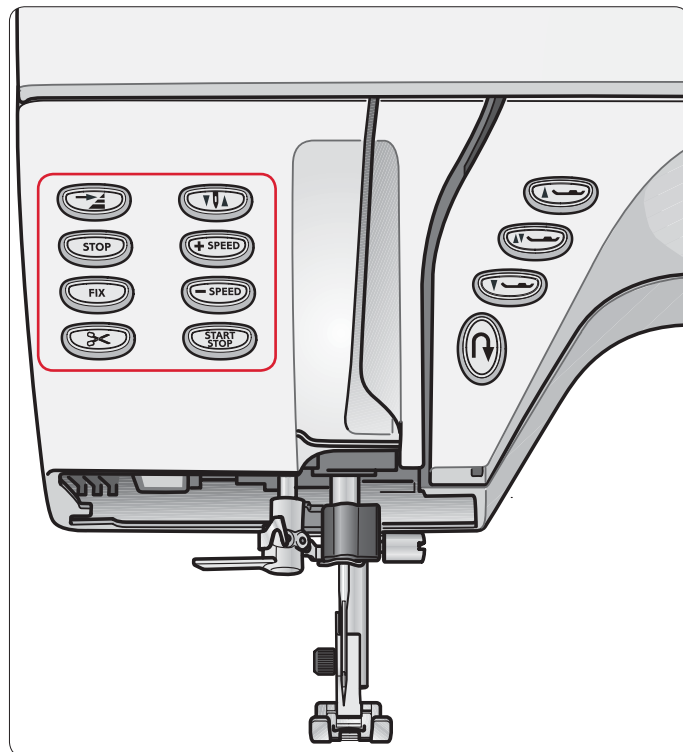
Í ÚTSAUMS AÐGERÐ: Snertið takkann til að þræða jaðar útsaumsflatar. (sjá bls. 3-7).

ATH: Sjálfvirkt FIX er hægt að afturkalla í "Set" valmyndinni (sjá bls. 1-25).

Tvinnaklippur

Þegar ýtt er á þennan takka klippir vélin bæði yfir og undirtvinnann og setur saumfótinn og nálina í efstu stöðu og gerir FIX aðgerðina virka. Ef klippa á áður en byrjað er að sauma t.d. ef vélin er nýþrædd er takkinn fyrir tvinnaklippuna snertur meðan vélin er í gangi. Takkinn blikkar sem gefur til kynna að beðið hafi verið um tvinnaklippingu. Hægt er að forrita tvinnaklippingu. (Sjá bls. 2-14).

ATH: Designer SE klippir sjálfkrafa eftir að hafa saumað hnappagöt með hnappagatafætinum með nemanum. Hægt er að afturkalla skipun um klippingu í "set" valmyndinni, sjá bls. 1-25.



Í ÚTSAUMS AÐGERÐ: Klippir yfir og undirtvinna og lyftir saumfætinum. Yfirtvinninn einn og sér er eingöngu klipptur þegar skipta á um lit. Þegar búið er að sauma mynstrið eru bæði yfir og undirtvinni klipptir sjálfkrafa.

Nálin upp / Nálin niðri

Snertið þennan takka til að láta nálina stöðvast uppi eða niðri þegar vélin stöðvast. Staða nálarinnar er einnig sýnd með ör sem vísar upp eða niður og er við hliðina á ráðleggingum fyrir nálar á skjánum. Þið getið einnig snert fótstöðuna örsnöggt til að setja nálina í efri eða neðri stöðu.

Í ÚTSAUMS AÐGERÐ: Notað til að setja rammann í geymslustöðu og til að auðvelda klippingu. (sjá bls. 3-8).

Hraði

Snertið **+ SPEED** eða **- SPEED** til að auka við eða minnka saumhraðann. Ef takkarnir eru snertir þegar ekki er verið að sauma kemur sprettigluggi á skjáinn og þar er saumhraðinn gefinn til kynna. Þið getið einnig stillt hraðann með því að snerta sleðann á sprettiglugganum. Þið getið breytt saumhraðanum á meðan þið saumið en þá kemur enginn sprettigluggi. Allir saumar í Designer SE hafa fyrirfram ákveðinn og ráðlagðan saumhraða. Þegar þið veljið saum stillir Designer SE sjálfkrafa á hentugasta hraðann fyrir þann saum.



Start/Stop

Ýtið á þennan takka þegar þið viljið að vélin saumi sjálf án þess að stigið sé á fótmótstöðuna. Ýtið aftur á takkann ef þið viljið að vélin hætti að sauma sjálf.



Einstakt skynjara kerfi

Þökk sé skynjara kerfinu fyrir fótlþrýsting þá skynjar saumfóturinn þykkt efnisins sem er undir fætinum þannig að vélin flytur efnið ávallt á auðveldan og jafnan hátt.

Til að sjá þá stillingu sem er fyrir ákveðið efni eða til að breyta þrýstingnum á saumfótinn farið þið í “Set” valmyndina (sjá bls. 1-28).



Fótlýfting með skynjara

Lyftir saumfætinum og nálinni í efri stöðu. Ýtið aftur á takkann og þá fer saumfóturinn enn hærra, og neðri flytjarinn er tekinn úr sambandi til að auðveldara sé að koma þykkum efnum undir saumfótinn.



Fljótandi fótstaða

Ýtið á þennan takka til að auðveldara sé að koma efninu undir fótinn. Fóturinn er lækkaður í fljótandi stöðu rétt fyrir ofan efnið.

Þegar þið stöðvið vélina með nálina í neðri stöðu er saumfætinum lyft sjálfkrafa í þessa fljótandi stöðu.

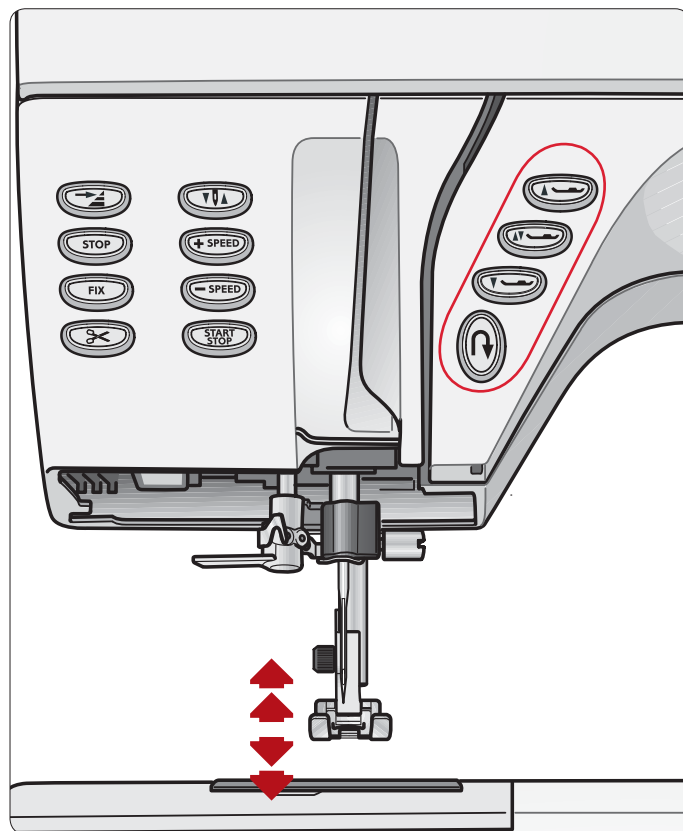


Fóturinn alveg niðri

Ýtið á þennan takka og saumfóturinn er lækkaður alveg niður á efnið og vélin heldur efninu föstu á sínum stað.

Þegar útsaumstækið er tengt við vélina, þá er saumfóturinn lækkaður niður í fljótandi stöðu.

Saumfóturinn er sjálfkrafa settur niður þegar byrjað er að sauma.



Afturábak

Halðið hnappnum til að sauma afturábak og þá kemur ljós á hnappinn. Designer SE saumar áfram þegar hnappnum er sleppt og um leið slökkvar á ljósinu. Ef þið viljið sauma stöðugt afturábak þá snertið þið hnappinn snögg tvisvar áður en þið byrjið að sauma. Það kviknar á hnappnum, og Designer SE saumar afturábak þar til þið snertið hnappinn á ný til að afturkalla skipunina. Lengsta afturábak sporið er 3 mm.

Afturábak saumur er einnig notaður þegar verið er að sauma hnappagöt, stoppa í og í mjókkandi og breikkandi flatsaum til að fara á milli þrepa í saumnum.

Í fjögurra-átta saumunum í S-valmyndinni þá snýr afturábak saumurinn saumáttinni um 90 gráður í hvert sinn sem snert er. (sjá nánar bls. 2-8).

Saumfætur

Í fylgihlutum með Designer SE eru saumfætur fyrir hina ýmsu sauma.

ATH: Notið ávallt ráðlagðan saumfót sem fylgir vélinni!

Alhliða fótur 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 1,0.

Alhliða fótur B

Er fyrir þetta zik zak sauma þar sem sporlengdin er minni en 1,0 mm og einnig fyrir ýmsa nytja- og skrautsauma. Úrtakið neðan á fætinum hentar sérstaklega vel til að renna yfir slíka sauma.

Hnappagatafótur C

Þessi hnappagatafótur er með línunum til að ákvarða lengd hnappagatanna. Línun í miðjunni gefur einnig til kynna að nálin sé 15mm frá jaðri efnisins. Raufarnar tvær undir fætinum renna mjög vel yfir leggi hnappagatsins og stýra um leið undirleggspræðinum ef hann er notaður og hakið aftan á fætinum er til að halda undirleggspræðinum.

Blindsaumsfótur D

Er sérstaklega hannaður fyrir blindfalda. Innri brún fótans stýrir efninu en botninn er hannaður þannig að faldbrúnin rennur meðfram botnbrúninni.

Rennilásafótur E

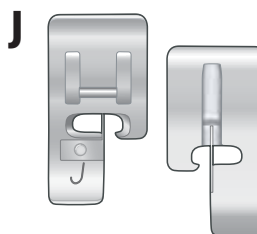
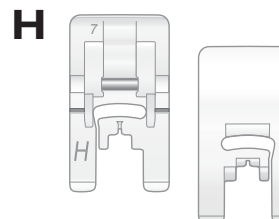
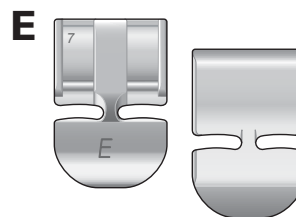
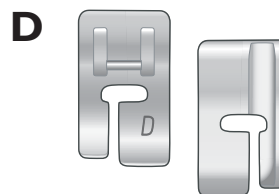
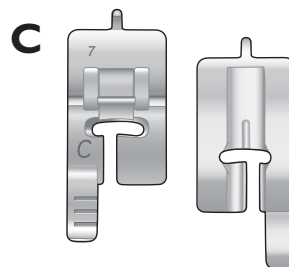
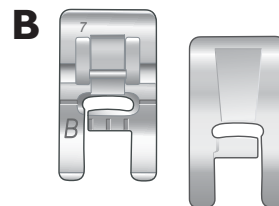
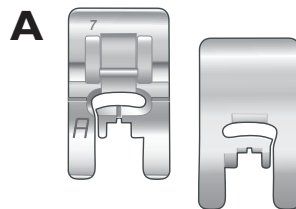
Hægt er að setja hann þannig á fóthölduna að nálin stingi annaðhvort vinstra eða hægri megin í raufarnar á honum og auðveldar þannig að sauma báðar hliðar lássins í sömu átt. Færið nálarstöðuna til vinstri eða hægri til að sauma nær tönnum lássins eða til að loka vel fyrir miðseymi. (sjá bls. 2-7).

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, gerviefni og leður.

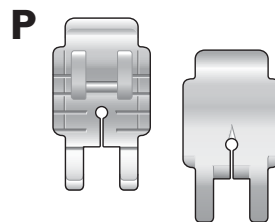
Jaðarfótur J

Er hannaður fyrir overlock- og kastsauma 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 mjókkir.

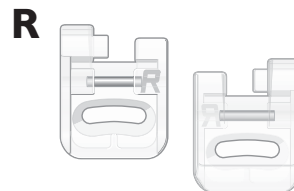


Bútaumsfótur P

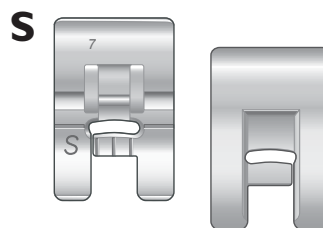
Er hannaður fyrir bútaum. Á honum eru tvær fjarlægðarlínur 6mm (1/4") og 3mm (1/8").

**Útsaumsfótur R**

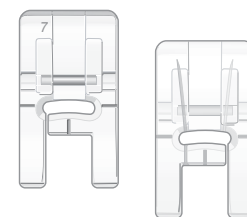
Er fyrir fríhendis útsaum og útsaum í ramma.

**Útsaumsfótur fyrir hliðarflutning S**

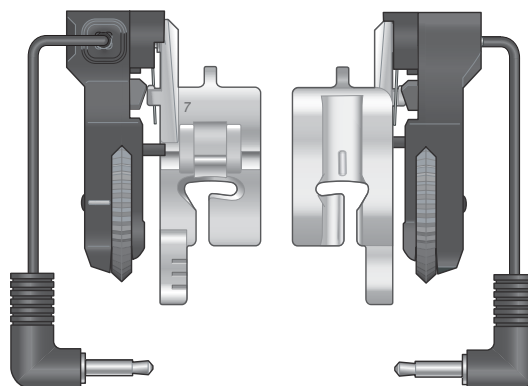
Er sérstaklega fyrir fjögurra átta sauma og hliðarspor.

**Glær saumfótur**

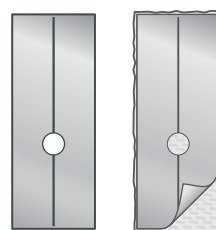
Er fyrir útsauma þar sem fylgjast þarf með að útsaumar standist á. Eins og saumfótur B.

**Hnappagatafótur með skynjara**

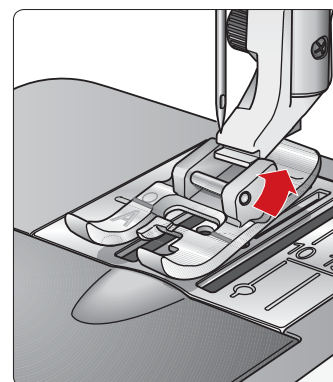
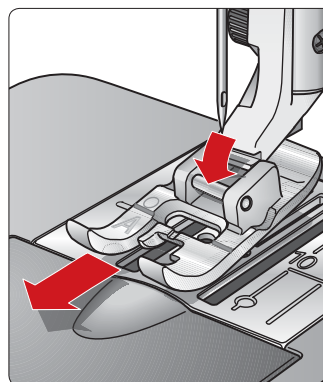
Þegar þessi fótur er tengdur við vélina, mælir hann lengdina á hnappagatinu og saumar síðan aftur þá lengd sem hefur verið saumuð - og það eins oft og þið viljið. Línan á miðri tánni á fætinum gefur til kynna að nálin sé 15mm (5/8") frá jaðri efnisins.

**Sjálfrennandi rennsliplötur**

Er hægt að líma neðan á saumfót C þegar sauma þarf hnappagöt á gerviefni, leður o.fl.

**Skipt um saumfætur**

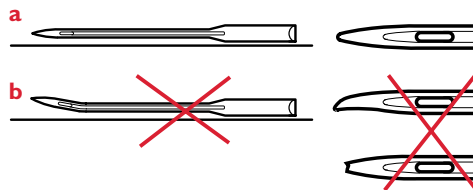
1. Aðgætið að nálin sé í efstu stöðu. Togið saumfótinn í áttina að ykkur.
2. Stillið fótinn þannig af að titturinn á miðjum fætinum sé á móts við fjöðrina á fóthöldunni.
3. Þrýstið á fótinn aftur á bak þar til hann smellur á sinn stað.



Nálar

Nálarnar sem fylgja með Designer SE eru þær stærðir og tegundir sem mest eru notaðar fyrir ofin og teygjanleg efni - alhliða, teygjanleg, útsaum og wing húllsaumsnálar.

Fleiri upplýsingar um nálar er að finna í Designer SE handbókinni.



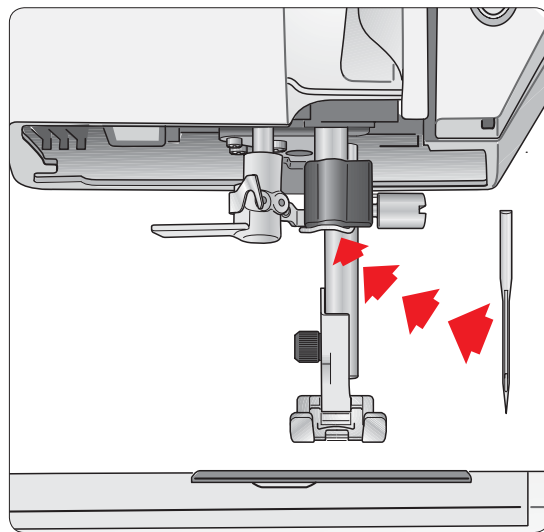
ATH: Skiptið oft um nál. Notið ávallt beinar nálar með beittum oddi (a).

Skemmd nál (b) getur orsakað að vélin hlaupi yfir spor, brjóti nálar eða að nálarnar kippi í tvinnann. Skemmd nál getur einnig skemmt stingplötu vélarinnar.

Skipt um nál

 *Slökkvið á aðalrofanum*

1. Losið um nálarfestiskrúfuna með skrúfjárn.
2. Fjarlægið nálina.
3. Setjið nýja nál eins hátt upp og hún kemst í hölduna og gætið þess að flatí kanturinn á nálarleggnum snúi aftur.
4. Herðið nálarfástu aftur með skrúfjárn.



Ýtið á hnappinn “fótinn upp”  til að setja hann í alhæstu stöðu en þá tekur hann um leið flytjarann úr sambandi. Á þann hátt er auðveldara að koma þykkum efnum undir saumfótinn. Flytjarinn er settur sjálfkrafa í samband aftur þegar byrjað er að sauma.

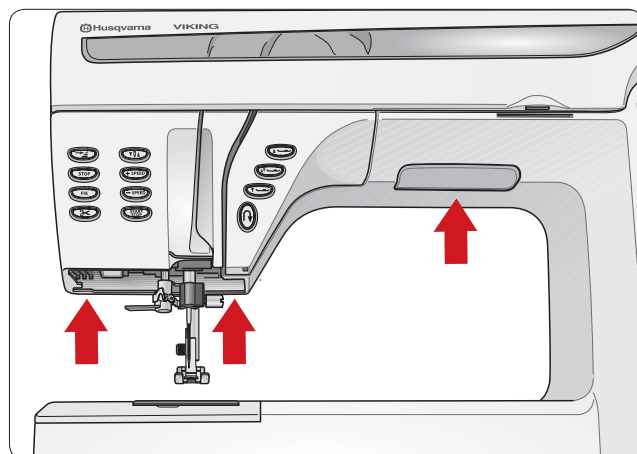
Flytjarinn tekinn úr sambandi

Designer SE setur flytjarann eða tekur flytjarann sjálfkrafa úr sambandi allt eftir því hvaða saum þið hafið valið. Til dæmis tekur hún flytjarann úr sambandi ef þið hafið valið töluáfestingu eða fríhendis útsaum og fyrir útsaum (sjá einnig “fríhendis útsaumur” bls. 1-26).

Þegar nýr saumur er valinn er flytjarinn aftur settur í samband þegar þið byrjið að sauma.

SE! Ljós

Designer SE er með alveg nýja gerð af ljósi sem dreifir ljósinu jafnara yfir saumflötin og útilokar skugga. Þið getið stillt ljósmagnið og litbrigðið á lýsingunni með því að fara inn á “Set” valmyndina og stilla lýsinguna þannig að hún henti þeirri lýsingu sem er í herberginu sem þið eruð að sauma í. og einnig að hún henti efninu sem verið er að sauma. Sjá bls. 1-27.



USB tenglar

Designer SE er með tvo USB tengla – einn til að tengja saumavélina við tölvu, og annan til að tengja annaðhvort USB minnislykilinn, aukalegt CD-drif, aukalegt “floppy” disklingadrif eða aukalega mús.

ATH: Hafið samband við söluumboðið til að kynna frekari USB tækjum fyrir Designer SE vélina ykkar.

Tengt og fjarlægt úr USB tengli

Setjið USB minnislykilinn eða önnur tæki í efri tengilinn og USB leiðsluna í tölvuna í neðri tengilinn. Eingöngu er hægt að setja USB tengi í USB tenglana á einn veg - notið ekki afl til að ýta tengjunum í tengilinn !

USB leiðslan sem fylgir með Designer SE er tengd í neðri tengilinn. Ekki ætti að nota neinar aðrar leiðslur í þennan tengil.

Þegar USB tengi er fjarlæggt er það togað beint út úr USB tenglinum.

USB Minnislykill

Með Designer SE fylgir USB minnislykill með 32MB minni sem samsvarar 300-6000 mynstur allt eftir því hver sporafjöldinn í þeim er. Notið minnislykilinn til að geyma mynstur og aðrar skrár, eða til að færa skrár milli tölvunnar og vélarinnar. Við afgreiðslu vélarinnar eru fjögur mynstur geymd á USB minnislyklinum.

Með rofanum á hliðinni á USB minnislyklinum er hægt að kveikja á eða taka skrifvörnina úr sambandi.

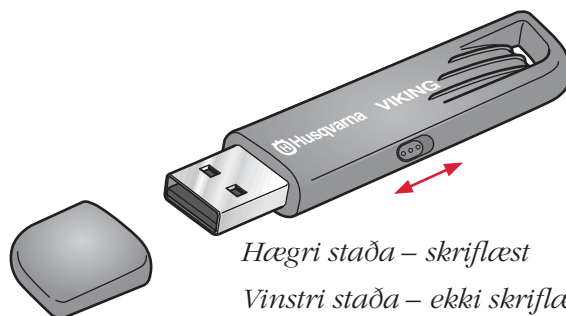
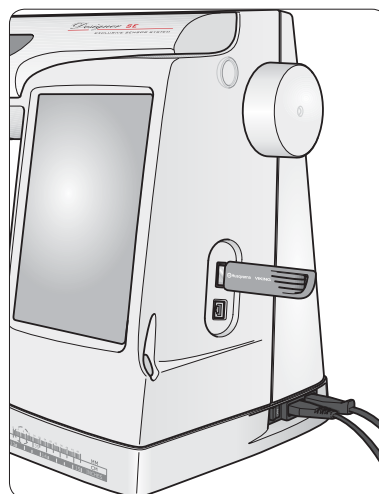
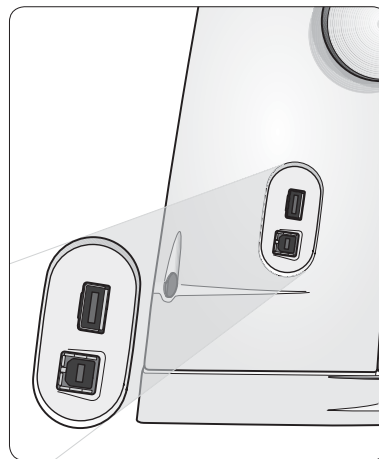
ATH: að það verður að taka minnislykilinn úr Designer SE áður en kveikt eða slökkt er á skrifvörninni.

Aðeins á að nota upprunalega Husqvarna USB minnislykla.

USB minnislykill notaður

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 stundaglassi kemur á skjáinn.

! *Fjarlægjið aldrei USB minnislykilinn ef ljósið á honum blikkar eða þegar stundaglassið er á skjánum, því það getur skemmt skrár sem eru á minnislyklinum.*



Tenging Designer SE við tölvu

Til að hægt sé að tengja Designer SE vélina við tölvu þarf að setja upp 3D Organizer hugbúnaðinn með Designer SE samskiptum á tölvuna. Setjið 3D Embroidery hugbúnaðardisklinginn sem fylgir með Designer SE í tölvudrifið og farið eftir leiðbeiningunum.

ATH Talvan verður að vera með Windows XP forriti.

Designer skjár

Designer SE er með fljótandi kristalskjá (LCD) sem er gagnvirkur lita snertiskjár. Mjög auðvelt er að vinna með skjánum - ýtið aðeins á hann með fingri eða hnitpenna til að velja saum eða aðgerð.

Tólaborðið efst á skjánum inniheldur grunn aðgerðir og hjálparforrit, sem aðeins þarf að snerta.

On/Off

Þegar slökkt er á Designer SE er skjáinn dökkgrár. Þegar kveikt er á vélinni sést fyrst skjámynd sem býður ykkur velkomin, síðan kemur sauma aðgerðar skjár - eða ef útsaumstækið er tengt við vélina kemur útsaums aðgerðar skjár í ljós.

Skjávörn

Óhætt er að láta gagnvirka Designer skjáinn vera alltaf í sambandi. Ef þið viljið getið þið stillt á skjávörnina sem slekkur þá á skjánum eftir 10 mínútur ef ekkert hefur verið átt við hann. Sjá bls. 1-26.

Tólaborðið

Á tólaborðinu efst á skjánum eru hnappar fyrir:

1. Sauma valmynd
2. Stafrófs valmynd
3. Mynstur valmynd (aðeins í útsaums aðgerð)
4. Sauma/útsaums aðgerð
5. Skráarstjórn (File Manager)
6. Set valmyndin
7. Hjálp og upplýsingar
8. Hraðhjálp

Sauma, Stafrófs og Mynstur valmyndir

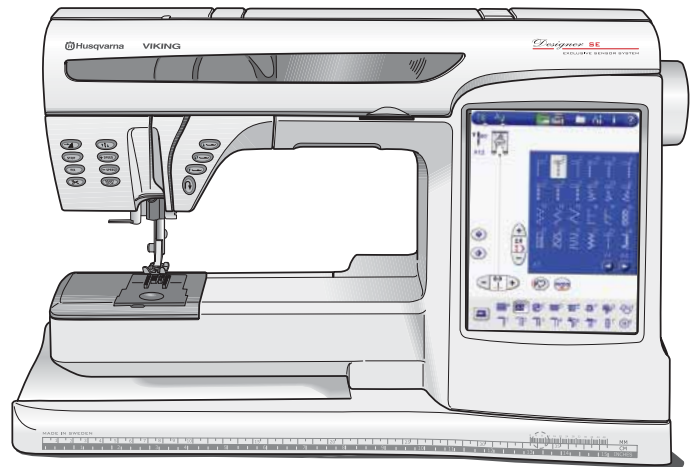
Fyrir hraðval á saumum, leturgerðum og mynstrum

Ýtið á  til að sjá lista með sauma valmyndum. Veljið valmynd til að skoða alla sauma sem þar eru.

Ýtið á  til að sjá lista með leturgerðum. Útsaums leturgerðir er eingöngu hægt að skoða í útsaums aðgerð.

Sjá nánar á bls. 2-4, 2-10 og 4-14 um fleiri upplýsingar um val á saumum og leturgerðum.

Ýtið á  til að hlaða inn mynstur úr innbyggðu Designer SE minnismöppunum, "My Designs".



Þið getið einnig notað mús með USB tengi til að vinna á gagnvirka skjánum. Stingið USB tenglinum frá músinni í efri USB tengilinn á Designer SE. Bendill kemur þá á skjáinn.

Farið á www.husqvarnaviking.com eða hafið samband við umboðið til að fá upplýsingar um hvaða mús á að nota.



Sauma-valmynd



Stafrófs-valmynd



Mynstur-valmynd

Sauma og útsaums aðgerð

Designer SE er með tvær grundvallar aðgerðir, sauma og útsaums aðgerð. Skiptið á milli þessarar tveggja aðgerða með því að snerta hnappinn á tólaborðinu efst á skjánum. Táknid fyrir virka aðgerð er á grænum bakgrunni.

Þegar kveikt er á Designer SE án þess að útsaumsáhalðið sé tengt við vélina er vélín sjálfkrafa stillt á sauma aðgerð. Þegar útsaumsáhalðið er tengt við vélina er hún einnig sjálfkrafa stillt á útsaums aðgerð.

Saumað með útsaumsáhalðið tengt

Til að sauma venjulega sauma með útsaumsáhalðið tengt við vélina veljið þið sauma aðgerð og þá fer útsaumsáhalðið sjálfkrafa í geymslustöðu og gefur þar af leiðandi meira pláss til að sauma.



Saumaadgerð

Útsaumsadgerð



Skráarstjórn (File Manager)

Skráarstjórnin auðveldar ykkur að bæta við, fjarlægja og skipuleggja öll mynstur, leturgerðir, saumaskrár og aðrar skrár. Sjá nánar skráarstjórn á bls. 5-1 til og með 5-10.

Skráarstjórnar (File Manager) aðgerðir í bæði sauma og útsaums aðgerðum

Hjálp og upplýsinga valmynd

Með Designer SE er hægt að rápa í gegnum ýmsa hjálparkjarna og skoða hentugar upplýsingar með snertingu á hnitpennanum.

Ýtið á **i** á tólaborðinu til að opna hjálpar og upplýsinga valmyndina, sem er með fjórum flípum - mínar upplýsingar (My Info), texta (Text), atriðaskrá (Index) og flokkum (Category).



Upplýsingar (My Info)

Sýnir nafn eiganda, fyrirliggjandi vélarminni, upplýsingar um hugbúnað og einkennisnúmer vélarinnar.

Texti (Text)

Þið getið opnað og lesið texta og HTML-skrár í Designer SE. Textaskoðunin sýnir þessar textaskrár sem eru opnaðar úr skráarstjórnun (File Manager). Sjá bls. 5-6.

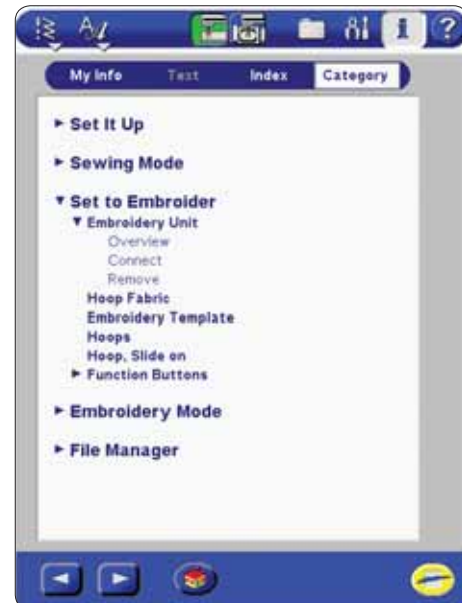


Atriðaskráarhjálp (Index Help)

Designer SE er með innbyggða en styttri útgáfu af leiðarvísinum. (En því miður ekki á íslensku)

Atriðaskrá (Index)

Atriðaskráin sýnir hjálparkjarnana í stafrófsröð. Rápið í gegn um kjarnana með því að nota hnitpennann. Vinstri örin neðst á skjánum opnar þær skrár sem þegar hafa verið skoðaðar og hægri örin opnar síðuna sem sýnd var á undan þeirri sem þið snertuð með vinstri örinni.



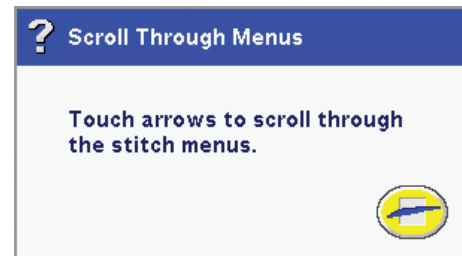
Flokkar (Category)

Flokkar (Category) sýnir hjálparkjarnana flokkaða eftir uppbyggingu leiðarvísisins: uppsetning (Set Up), sauma aðgerð (Sewing Mode), stillt á útsaum (Set to Embroider), útsaums aðgerð (Embroidery Mode), og skráarstjórnun (File Manager). Rápið í gegn um kjarnana með því að nota hnitpennann. Vinstri örin neðst á skjánum opnar þær síður sem þegar hafa verið skoðaðar og hægri örin opnar þá síðu sem sem sýnd var áður en ýtt var á vinstri örina.

? Hraðhjálp (Quick Help)

Designer SE er með innbyggða hraðhjálp, sem gefur ykkur um hæl upplýsingar um allt sem þið sjáið á gagnvirka skjánum.

Ýtið á ? í efra hægra horninu á skjánum. Hann byrjar að blikka sem gefur til kynna að hraðhjálpin er virk. Ýtið á á það teikn eða þann hluta skjásins sem þið viljið fá upplýsingar um. Sprettiluggi kemur á skjáinn og gefur stutta skýringu fyrir viðkomandi teikn. Ýtið á ➡ til að fara út úr hraðhjálpinni.



Það er jafnvel auðveldara að nota innbyggðu hraðhjálpina þegar USB mús er tengd,. Staðsetjið bendilinn á viðkomandi teikn og hægri smellið með músinni og þá kemur hraðhjálpin upp samstundis.

Set valmyndin

Í “Set” valmyndinni eru allar stillingar vélarinnar sýndar og stilltar. Þið getið yfirskrifað sjálfkrafa stillingar og handgert stillingar. Einfaldlega hakið við gluggana til að gera aðgerð virka, eða snertið viðkomandi hnapp til að opna stillingarnar.

Sjálfvirkur nemi fyrir fót (Sensor Foot Auto)

Sjálfvirka stillingin er “auto”. Ef stoppað er með nálina niðri þá fer fóturinn sjálfkrafa í fljótandi stöðu. Þegar stillt er á “handvirkt” (manual) - (ekki hakað við gluggann), þá er fóturinn ofan á efninu þegar stoppað er með nálina í neðstu stöðu. Ýtið á  til að lyfta fætinum í fljótandi stöðu.

Þegar kveikt er á Designer SE er sjálfvirki neminn fyrir fótinn sjálfgefin stilling.

FIX Auto

Á “auto” (sjálfgefin stilling), byrja allir saumar með heftisporum. Á handvirkri stillingu (manual), ýtið þið á  til að hefta fyrir.

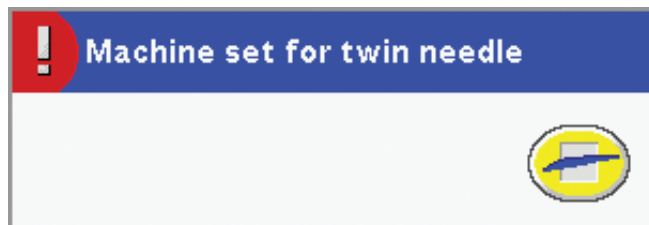
FIX Auto er alltaf virk þegar hveikt er á Designer SE.

Veljanlegur tvinnahnífur Auto

Í “auto” (sjálfgefin stilling), eru yfir og undirtvinni klipptir sjálfkrafa og saumfætinum lyft eftir sjálfvirk hnappagöt með nema, eða eftir að kóssar eru saumaðir, við litaskiptingar eða þegar útsaumi á mynstri lýkur. Á handvirkri (manual) er tvinninn ekki klipptur eftir þessa sauma.

Tvíburanálar

Opnar lista þar sem hægt er að velja tvíburanálar. Þegar ákveðinn grófleiki og breidd af tvíburanál hefur verið valin, er um leið hliðarhreyfing nálarinnar takmörkuð miðað við nálamillibilið á tvíburanálunum til að forða því að nálarnar rekist í og brotni. Stillingarnar halda sér þar til þið hafið slökkt á valinu fyrir tvíburanálar. Þegar tvíburanál er valin kemur upp sprettigluggi þegar kveikt er á vélinni, og annar sprettigluggi kemur fram þegar valinn er saumur sem er of breiður fyrir þá tvíburanál sem stillt var á. Sporbreiddin er síðan stillt sjálfkrafa til að hún henti þeirri tvíburanál sem valin var. Lokið sprettiglugganum með því að ýta á .



Öryggi fyrir sporbreidd

Veljið þessa aðgerð þegar þið eruð að nota stingplötu og/eða fót fyrir beint spor. Þetta er gert til að takmarka hliðarhreyfingu frá beina sporinu ef óvart yrði stillt á t.d. zik zak, sem þá myndi skemma saumfótinn eða stingplötuna og brjóta nálarnar. Þessi stilling er vistuð þótt slökkt sé á vélinni. Þegar kveikt er aftur á vélinni, og fyrir sérhverja stillingu sem ekki er eingöngu með beint spor, kemur upp sprettigluggi sem gefur til kynna að vélin sé stillt eingöngu fyrir beint spor. Lokið samtalsglugganum með því að ýta á .

ATH: Þessa stillingu er ekki hægt að framkvæma í útsaums aðgerð.

Q-fótur með nema

Gerði stillinguna til að stilla Q-fótinn með nema virkan en þessi fótur fæst sem aukahlutur. Sporbreiddin er takmörkuð við núll. Stillingin verður áfram virk þótt slökkt sé á vélinni. Þegar kveikt er aftur á vélinni, og fyrir allt val á saumum sem ekki eru með beinum saumum kemur sprettigluggi fram og lætur vita að vélin sé stillt fyrir Q-fót með nema. Lokið sprettiglugganum með því að ýta á .

Fríhendis hreyfingar

Gerði stillinguna fyrir fríhendis nemakerfið virka. Flytjarinn er þá sjálfkrafa tekinn úr sambandi. Þegar saumað er fríhendis á lægri hraða en 200 sporum á mínútu lækkar saumfóturinn í hverju spori til að halda við efnið á meðan sporið er myndað. Við hraða sem er yfir 200 sporum á mínútu flýtur fóturinn fyrir ofan efnið á meðan saumað er. Efnið er fært með höndunum. Það er hægt að sauma öll spor í fríhendis aðgerð. Þessi stilling er gerð óvirk þegar slökkt er á vélinni.

ATH: Þessi stilling er óvirk í útsaums aðgerð.

Mælir (Timer)

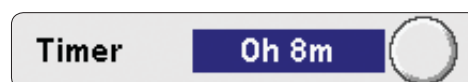
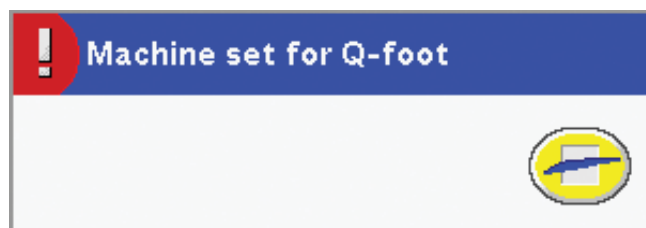
Sýnir hve lengi vélin hefur verið í notkun. Ýtið á hnappinn til að endurstilla mælinn.

Skjávari

Þegar hann er virkjaður verður skjárinn dökkur 10 mínútum eftir að hann var snertur síðast. Snertið skjáinn eða einhvern af hnöppunum til að setja skjáinn í gang á nýjan leik.

Viðvörðunartónn (Audible alarm)

Takið hakið af glugganum til að slökkva á viðvörðunartóninum. Stillingin er áfram virk þótt slökkt sé á vélinni.



Endurtekinn viðvörunartónn (Alarm repeat)

Þegar þessi aðgerð er virk, er viðvörunartónninn sem kemur þegar sprettigluggar koma upp endurtekinn með jöfnu millibili þar til þessi aðgerð er afturkölluð.

Texti

Stillið á þessa aðgerð til að fá upp textalýsingu fyrir það efni sem valið var og á þeirri tækni sem lýst er í saumaráðgjafanum og spora valmyndunum.

Nafn eiganda (Owner Name)

Skrifaðu inn nafnið þitt til að gefa Designer SE vélinni þinni persónulegt gildi.

Tungumál (Language)

Opnar fyrir lista til að breyta textunum í vélinni yfir á annað tungumál. Það er nægjanlegt að snerta viðkomandi tungumál til að velja það.

SE! Ljós

Stillið ljósmagn og litabrigði ljóssins á vélinni þannig að það henti vel öllum efnum sem þú notar og geri það hentugt í því umhverfi sem unnið er í.

Stillingar á snertiskjá

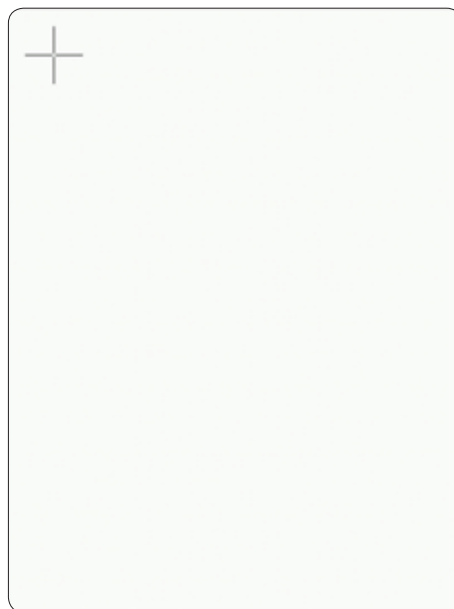
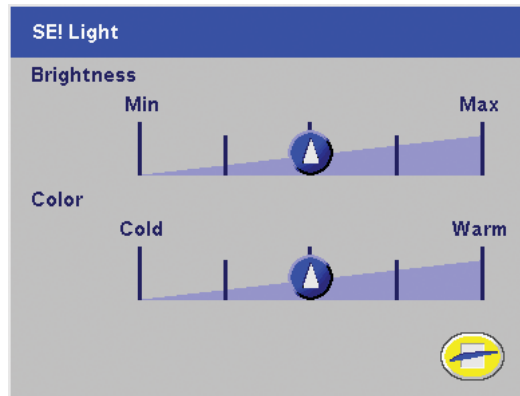
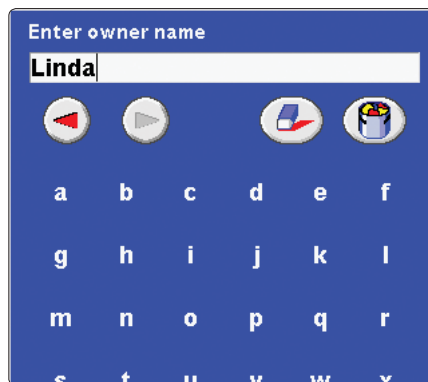
Ef þið snertið aðgerðarflipa eða mynd af spori á gagnvirka snertiskjánum og þið fáið engin viðbrögð eða að næsta aðgerð við hliðina er gerð virk í staðinn, þá þarf að kvarða skjáinn. Skjárinn var kvarðaður hjá Husqvarna verksmiðjunum, en flutningur vélarinnar getur haft áhrif á stillingarnar. Þið þurfið aðeins að kvarða skjáinn ef um nákvæmni vandamál er að ræða þegar aðgerðarfliparnir eða myndirnar af sporunum eru snert.

Snertið  við hliðina á "Touch screen adjust" til að opna sérstakan skjá fyrir kvörðun á skjánum.

1. Snertið miðjuna á krossinum í efra vinstra horni skjásins. Best er að gera þetta með oddlaga en alls ekki hvössum hlut (t.d. með hnitpennanum). Krossinn hverfur og nýr kross kemur í ljós.
2. Endurtakið þetta fyrir hvern nýjan kross sem kemur á skjáinn. Verið viss um að snerta aðeins miðjuna á krossinum.

Birtuskil (Contrast)

Ýtið á + eða - til að stilla birtuskilin á skjánum. Gildið er sýnt við hliðina á - hnappnum. Stillingin varðveitist þótt slökkt sé á vélinni.



ATH: Þegar skjárinn er kvarðaður verður að gæta þess að snerta aðeins svæðið þar sem krossinn er. Ef aðrir fletir eru snertir þá er hættu á rangri kvörðun. Röng kvörðun gæti kallað á aðstoð frá viðurkenndri viðgerðarþjónustu.



Skjánum læst (Lock Screen)

Ef sá möguleiki er fyrir hendi að rekist sé í skjáinn og við það breytt stillingum á meðan verið er að sauma, þá er auðvelt að læsa skjánum. Þegar þessi aðgerð er virk þá er skjáinn læstur í hvert sinn sem hann er óvirkur í 10 sekúndur. Til að taka læsinguna af ýtið þið á “unlock” hnappinn.



Jafnvægi (Balance)

Designer SE stillir jafnvægi spora sjálfvirk, en þegar saumað er á sérstök eða erfið efni gæti verið nauðsynlegt að breyta jafnvægi sporanna fyrir það efni.

Snertið + eða - til að stilla jafnvægið á milli áfram og afturábak sporanna. + gerir áfram sporin lengri og “dregur sporið út”, á meðan að - gerir sporin þéttari. Breytingarnar á jafnvægi hafa aðeins áhrif á valið spor. Ef annað spor er valið eða sama spor er valið á ný þá eru öll gildi endurstíllt á upprunaleg gildi.

ATH: Jafnvægis stillingar eru gerðar óvirkar í útsaums aðgerð.

Sjálfgefin gildi eru sýnd með svörtum stöfum, stíllt gildi í rauðum.



Tvinnaspenna

Snertið + til að auka eða - til að minnka tvinnaspennuna á yfirtvinnanum þegar verið er að vinna með sérstakan tvinna, tækni eða efni. Þessi stilling er ekki vistuð þegar slökkt er á vélinni.

Í sauma aðgerð hefur þessi breyting aðeins áhrif á valinn saum. Ef annar saumur eða sami saumur er valinn á ný þá eru gildin stíllt á sjálfgefin upprunaleg gildi á ný.

Til að vista stillingar á jafnvægi, tvinnastillingu, fótþrýsting og hæð fótlyftu, þá getið þið vistað stíllt spor í “mínum saumum” (My Stitches) í U-valmyndinni.



Nemi fyrir fótþrýsting

Í sauma aðgerð snertið þið + til að auka eða - til að minnka þrýstinginn á saumfætinum á efnið. Þrýstingurinn er stílltur aftur á upprunalegt sjálfgefið gildi þegar slökkt er á vélinni.

Í sauma aðgerð eru breytingar á þrýstingi á saumfót aðeins virk fyrir viðkomandi valið spor. Ef annað spor er valið eða sama spor valið á ný, þá eru gildin stíllt aftur á upprunaleg sjálfgefin gildi.



Hæð fótlyftu

Í útsaums aðgerð eða þegar Designer SE er stíllt fyrir fríhendis saum, þá breytast teiknin og + og - stilla þá hæð fótlyftu saumfótsins.

Saumaaõgerõ



Saumaaðgerð

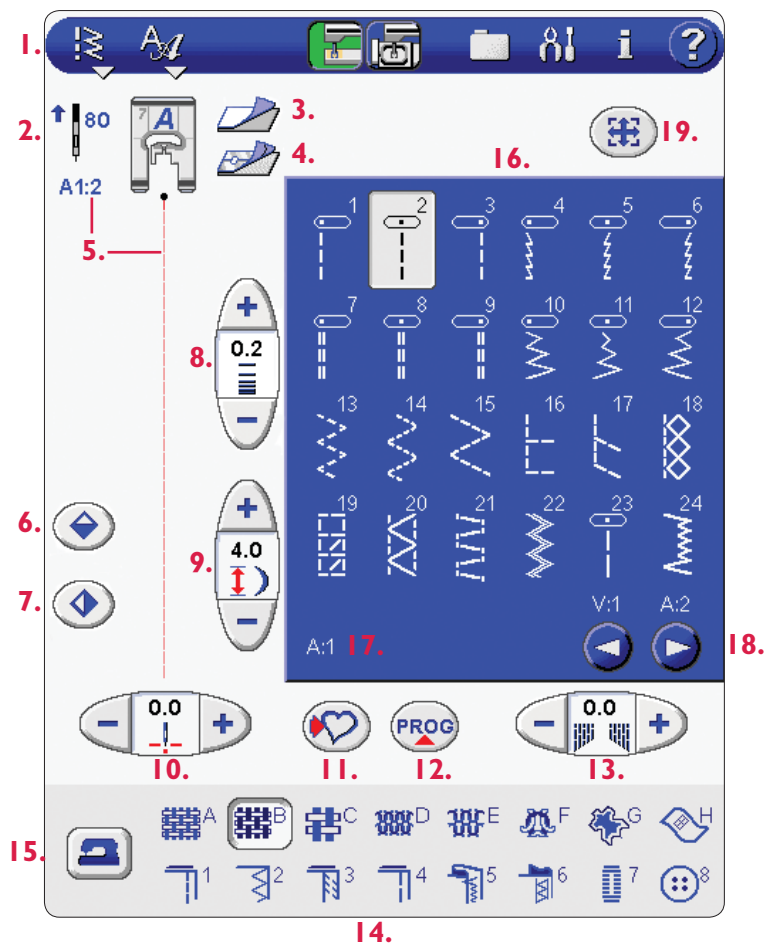
Stillið Designer SE á sauma aðgerð og þá fáið þið aðgang að hundruðum af fallegum saumum !

Notið saumaráðgjöfina (Sewing Advisor) til að velja bestu saumana og bestu stillingarnar fyrir efnið sem þið eruð að sauma.

Yfirlit

1. Tólaborðið
2. Nálar og saumfætur sem mælt er með og örvar sem gefa nálarstöður til kynna
3. Tákn fyrir undirleggsefni
4. Tákn fyrir rennslisplötur
5. Valinn saumur
6. Speglnun langsum
7. Speglnun þversum
8. Sporþéttleiki
9. Spurlengd
10. Sporbreidd / Nálastaða
11. Vista í “mínum sporum”, valmynd U
12. Forritun
13. Jafnvægi (fjölátta saumar)
14. Saumráðgjafi
15. Viðbótar saumráðgjafi
16. Valsvæði sauma
17. Valin saumavalmynd
18. Skrúnað í gegn um valmyndir sauma
19. Kvarða þannig að passi

ATH: Öll tákn koma ekki fyrir samtímis.



Úr opnunar skjámyndinni í saumaaðgerð getið þið valið sauma, stillt sauma, valið efni og saumataekni í saumaráðgjafanum, vistað og farið í forritunar aðgerð.

Á vinstri hluta skjásins á Designer SE er valið spor sýnt í fullri stærð ásamt ráðlögðum saumfæti og nál. Númerið á völdu spori (A1:2 er sjálfgefið) er sýnt við hliðina á saumfætinum. Síðast valda efni er valið í saumaráðgjafanum.

Saumaráðgjafi

Designer SE er með hinn einstaka Husqvarna saumaráðgjafa. Hann er ávallt virkur og er staðsettur neðst á skjánum. Snertið viðkomandi efnistegund og tækni sem nota á.

Saumaráðgjafinn stillir á hentugasta spor, sporlengd, sporbreidd, saumhraða, tvinnaspennu og fótþrýsting á saumfót fyrir það sem sauma á. Sporið er sýnt á skjánum með ráðleggingum um saumfót og nál.



Val á efni (Fabric Selection)

Efni sem mælt er með

-  **OFIN ÞUNN:** chiffon, organza, batist, silki, ull o.s.frv.
-  **OFIN MEÐAL:** calico, bútasaumsefni, ullarkrep, vaðmál o.s.frv.
-  **OFIN GRÓF:** denim, ullarefni fyrir föt og frakka, segldúkur, frotté o.s.frv.
-  **TEYGJANLEG EFNI ÞUNN:** charmeuse, nylon, trikot, einfalt prjónað jersey o.s.frv.
-  **TEYGJANLEG EFNI MEÐAL:** tvöfalt prjón, velúr, sundfataefni o.s.frv.
-  **TEYGJANLEG EFNI ÞYKK:** prjónaðar peysur, flís o.s.frv.



Leður og leðurlíki

Leður er húð af skepnum þar sem hárin hafa verið fjarlægð. Leður getur bæði verið mjúkt og hart og getur gefið aðeins eftir.

-  **LEÐUR:** rúskinn og leður.

Leðurlíki er gerfiefni sem oft er með ofna röngu. Leðurlíki getur verið mjúkt og mynstrað og sumt leðurlíki teygist.

-  **LEÐURLÍKI:** leðurlíki, gerfileður og rúskinn.



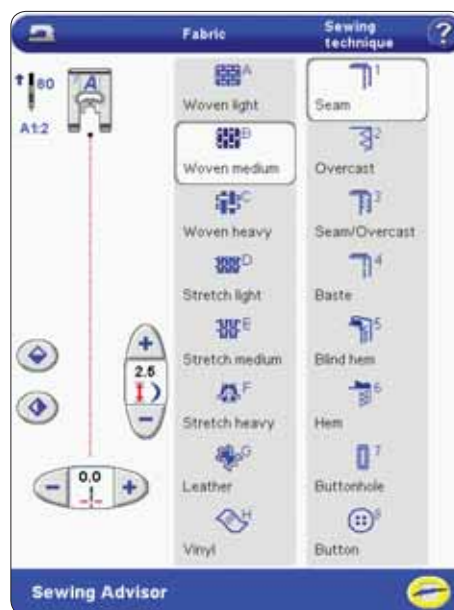
Saumatækni

-  **1 SAUMAR:** saumar tvö efni saman.
-  **2 OVERLOCK:** overlockar jaðra á efnum þannig að þeir rakni ekki og liggi flatir.
-  **3 SAUMUR/OVERLOCK:** saumar saum og kastar jaðarinn í einum saum.
-  **4 BRÆÐING:** bráðabirgðasaumur til að máta flíkur, fyrir rykkingar og merkingar.
-  **5 BLINDFALDUR:** saumar ósýnilegan fald á flíkur. Ekki ráðlagður fyrir þunn efni, leður eða leðurlíki, en Designer SE velur besta sauminn.
-  **6 FALDUR:** velur hentugasta sýnilega faldinn fyrir viðkomandi efni og efnisþykkt.
-  **7 HNAPPAGÖT:** Saumaráðgjafinn velur hentugasta hnappagatið fyrir viðkomandi efni.
-  **8 TÖLUÁFESTING:** til að festa tölur.

ATH: Ef óheppilegt sambland er valið (til dæmis blindfaldur á þunnt efni), þá gefur Designer SE frá sér hljóðmerki og hnappurinn fyrir blindfaldinn “sprettur upp”. Samblandið er enn valið og hægt er að sauma það, en þetta er ekki ráðlagt af Designer SE.

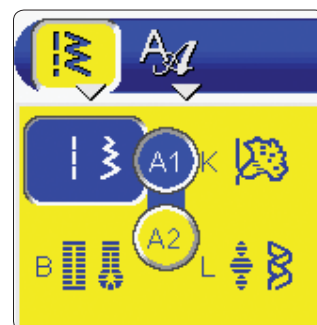
Viðbótar saumaráðgjafi

Viðbótar saumaráðgjafinn sýnir hvert teikn saumaráðgjafans með texta. Opnið með því að ýta á  í saumaráðgjafanum. Veljið efnið og þá saumataekni sem þið ætlið að nota með því að snerta hnappana. Saumurinn sem valinn er af saumaráðgjafanum og stillingar á honum eru sýndar til vinstri, og þið getið stillt sporbreiddina, spurlengdina og speglað sauminn með hnöppunum. Ýtið á  til að fara til baka og skoða saumana.



Veljið saumavalmynd

Ýtið á . Felligluggi kemur á skjáinn og sýnir allar saumavalmyndir. Undirvalmyndir fyrir hverja valmynd eru sýndar sem númeraðir hringir þegar viðkomandi valmynd er valin. Veljið undirvalmynd með því að snerta hringinn. Saumarnir eru sýndir á valsvæði saumanna.



Saumar hlaðnir inn frá öðrum stöðum

Þið getið hlaðið inn sauma sem Þið hafið vistað í “mínum skráum” (My Files) eða á öðrum stöðum. Ýtið á  neðst á saumavalmyndinni á fellivalmyndinni. Samtalsgluggi opnast.

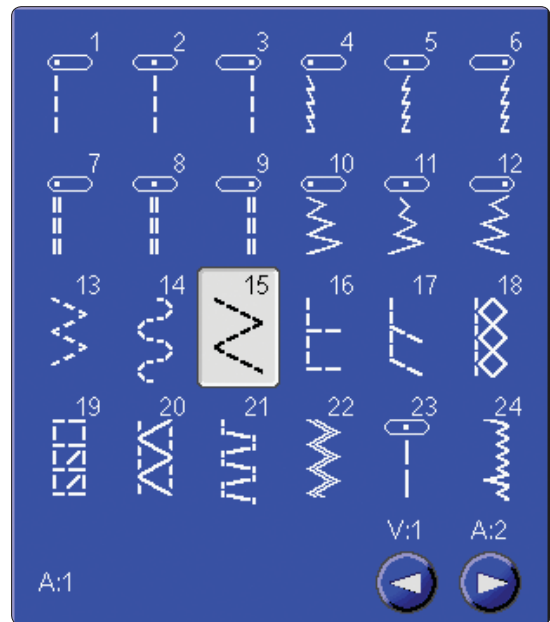
Staðsetjið sauminn, veljið hann og ýtið á . Samtalsglugginn lokast og saumurinn er sýndur til vinstri. Um forritun og vistun sauma vísum við á bls. 2-10 - 2-15.



Veljið saum

Pegar saumavalmynd er valin, sjást allir saumar í þeirri valmynd á valfletinum. Veljið einfaldlega saum með því að snerta hann. Designer SE staðfestir valið með því að auðkenna viðkomandi saum með hvítum lit. Valinn saumur er sýndur í raunstærð vinstra megin ásamt þeim saumfæti sem mælt er með, nál og ef það er viðeigandi er e.t.v. einnig mælt með undirleggi eða rennslisplötum.

Ef þið viljið fá ráðleggingar eða upplýsingar um hvern saum, þá notið þið hraðhjálpinu .

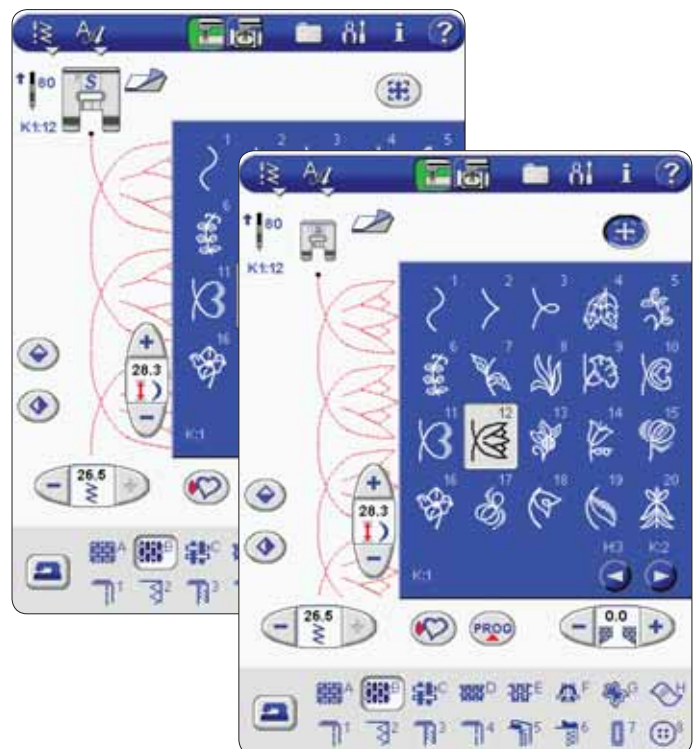


Skrunað í gegn um valmyndirnar

Til að skruna í gegn um allar fyrirbyggjandi valmyndir afturábak eða áfram þá notið þið örvarnar   sem eru fyrir neðan saumana. Hægt er að slökkva eða kveikja á textalýsingunni í hverri valmynd með því að fara í “Set” valmyndina (sjá bls. 1-27).

Kvarða þannig að það passi (Scale to Fit)

Ef valinn saumur er of breiður til að hægt sé að sýna hann í raunstærð á sýnifletinum þá sést aðeins hluti hans þar. Upp kemur hnappur fyrir kvörðun . Snertið hann til að kvarða sauminn þannig að hann passi inn í sýniflötinn. Mynd af saumfætinum breytir um stærð sem sýnir að myndin af saumnum hafi verið kvörðuð.



Sauma og Stafrófs valmyndir

Designer SE er með 16 saumavalmyndir og stafrófsvalmyndir fyrir allar tegundir af saumum.

Yfirlit yfir allar valmyndir er á blasðsíðum 6-5 - 6-8.

Nytjasaumar

Valmynd A sýnir sauma til að sauma fatnað, viðgerðir og ístopp.

Hnappagöt

Valmynd B sýnir mismunandi gerðir af hnappa-götum, kóssum og töluáfestingu. Til að ná sem bestum árangri mælum við með því að þið notið hnappagatafótinn með nemanum.

Skrautsaumar

Valmyndir C-N sýna fallega sauma sem hægt er að nota víða.

4-átta saumar

Valmynd S er fyrir sauma sem saumast í 4 áttir. Saumarnir hafa fyrirfram ákveðna lengd og breidd.

8-átta saumar

Valmynd T er fyrir sauma sem saumast í 8 mismunandi áttir. Um er að ræða 2 mismunandi gerðir af saumum, beinir saumar og styrktir beinir saumar. Hægt er að stilla hallann til að sauma í allar áttir.

Mínir saumar (My Stitches)

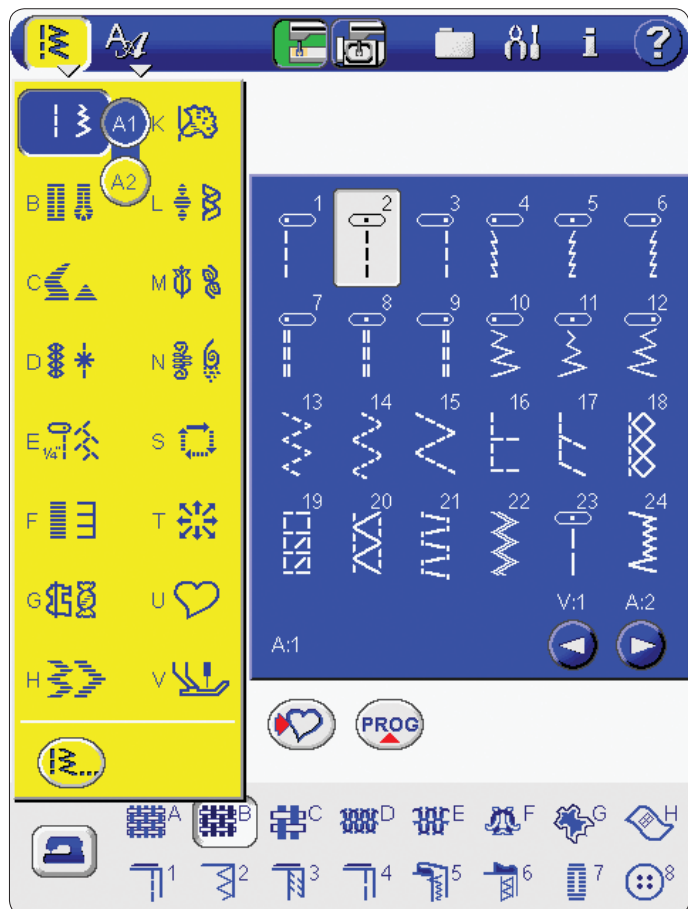
Notið valmynd U “mínir saumar” til að vista uppáhalds saumana ykkar og sérstakar stillingar á saumum. Breytingar á stillingum sauma eins og sporbreidd, sporlengd, speglun og stillingar á fótprýsting eru einnig vistaðar með saumnum. Með valmynd U eru uppáhaldssaumarnir ykkar ávallt við hendina !

Sérstakir saumar

Valmynd V er með 4 mismunandi gerðir af saumum fyrir “fríhendis tækni”. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi þegar saumur í V valmyndinni er valinn.

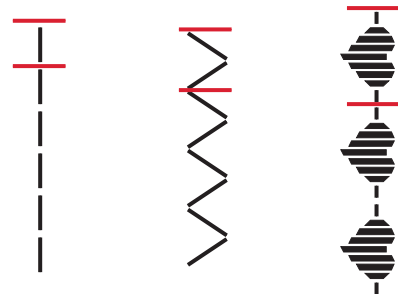
Stafir og tölustafir

Veljið um sex mismunandi gerðir af stafagerðum og tölustöfum; blokk, útlínu blokk, brush línu (9 mm), skrifstafi, cyrillic (rússneskt letur) og Hiragana (japanskt letur). Hver stafavalmynd er með mismunandi undirvalmyndir. Valmyndirnar geta verið mismunandi eftir valinni gerð.



Hvað er spor ?

Spor er hvert einstakt spor eins og t.d. í beinum saum eða tvö einstök spor í zik zak saum. Spor er einnig fullkomið spor sem búið er til úr ákveðnum fjölda einstakra spora í saum eins og 3ja þrepa zik zak eða skrautsaum (hjarta, fjöður, fuglaspor o.s.frv.).



Sporin stillt

Þegar saumur er valinn þá stillir Designer SE sjálfkrafa á hentugustu sporlengd og sporbreidd fyrir það efni sem valið er í saumaráðgjafanum. Notið hnappana fyrir neðan og til hliðar við sauminn til að breyta stillingum á sporbreidd, sporlengd eða til að spegla sauminn langsum eða þversum.

SEGLUN: Til að spegla sauma þversum ýtið þið á  og langsum ýtið þið á .

Sérstíðið ykkar eigin sauma með því að stilla þá eins og þið viljið hafa þá. Vistið þá síðan í U-valmyndinni “mínir saumar” með því að ýta á . Ýtið á tóman flöt á U-valmyndinni til að vista saum. Sjá 2-15.

 **SPORLENGD:** Styttið eða lengið sporlengdina á öllu sporinu með því að nota - og +. Beint spor með lengri lengd verður lengra, ef þið lengið zik zak spor eða skrautspor verður allt sporið lengra. Lengið flatsaum eða flatsaums skrautsaum og þá verður allt sporið lengra, en samt verður þéttleikinn sá sami og áður.



Sporlengd -



Sporlengd +

 **SPORBREIDD:** Minnkið eða aukið sporbreiddina með því að nota - og +.

 **NÁLARSTADA:** Færið nálina til vinstri með því að ýta á - og til hægri með því að ýta á +.

Stílt sporbreidd og sporlengd eru sýnd á hnöppunum. Sporbreiddina er hægt að stilla frá 0 til 7 mm.

Lágmarks og hámarks stilling fyrir breidd og lengd eru gefnar til kynna með hljóðmerkjum.

Sjálfgefin gildi eru sýnd með svörtum stöfum en stílt gildi með rauðum stöfum.



Sporpéttleiki

Flatsaumur og skeljasaumur

Þegar sumir flatsaums og skeljasaumar eru valdir kemur upp hnappur þar sem hægt er að stilla þéttleikann. Með sporpéttleika er þéttleikinn á sporunum stilltur (þ.e.a.s. hvað öll sporin liggja þétt saman upp að hvort öðru) og það án þess að breyta lengd flatsaumsins eða skrautsaumsins. Notið þetta þegar þið eruð að nota sérstakan tvinna eða viljið breyta þéttleikanum.

Ýtið á + til að minnka þéttleikann með því að lengja hvert einstakt spor. Ýtið á – til að auka þéttleikann með því að stytta hvert einstakt spor.



Sporpéttleiki +



Sporpéttleiki –



Jafnvægi (Balance)

Alátta saumar

Þegar alátta saumur (valmynd K) er valinn, þá kemur upp hnappur þar sem hægt er að stilla jafnvægið í sporunum. Skoðið “Set” valmyndina á bls. 1-28 um frekari upplýsingar um stillingarnar.

4-átta og 8-átta saumar

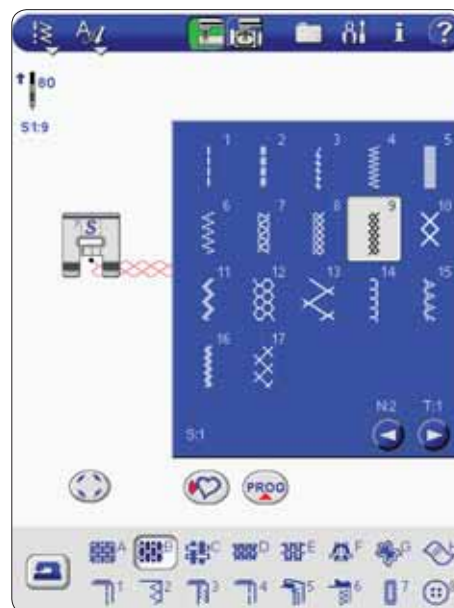
Saumana í S- og T- valmyndunum er hægt að sauma í mismunandi áttir. Hnappur þar sem hægt er að breyta um áttirnar er staðsettur fyrir neðan myndina af saumnum.

S-valmynd

Ýtið á  til að breyta saumátt um 90 gráður réttsælis.

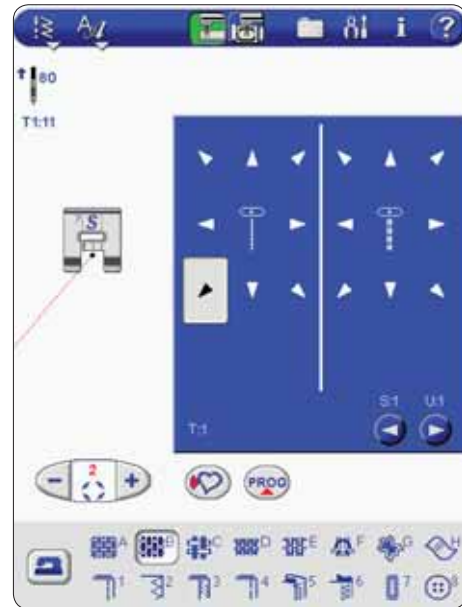


hnappurinn fyrir ofan nálina gerir það sama.



T-valmynd

Veljið einhverja af átta fyrirfram stilltum sauma-áttum með örvunum, og stillið hallann á þeim í smærri þrepum með + og - í .



Hnappagöt

Fyrir hnappagöt veljið þið valmynd B og veljið hnappagat. Hnappagöt er hægt að sauma með eða án hnappagatafótsins með nemanum. Farið eftir ráðleggingunum fyrir hvert hnappagat.

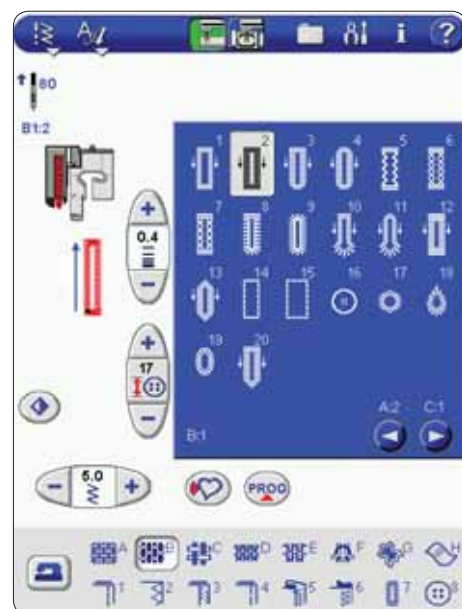
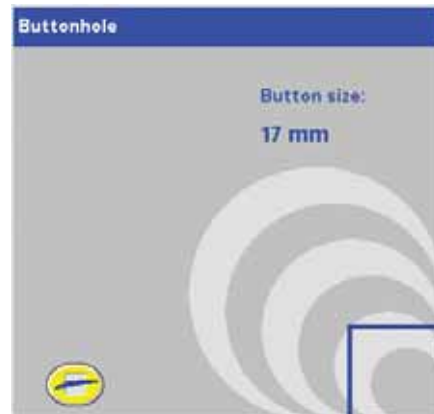
Stillið stærðina á tölunni

Þegar hnappagat er valið og hnappagatafóturinn með nemanum er á vélinni, þá opnast gluggi fyrir tölustærð.

Setjið töluna í neðra hægra hornið á skjánum. Snúið hjólinu á hnappagatafætinum þar til útlínur koma um töluna á skjánum. Stærðina er hægt að stilla allt að 50 mm (2"). Fjarlægjið töluna af skjánum og ýtið á  til að loka glugganum og stilla stærðina. Valin tölustærð er sýnd fyrir ofan táknið fyrir töluna . Ef nauðsyn krefur getið þið fínstillt stærðina með + og -. Ýtið á  til að opna stærðargluggann á ný.

Eftir að hafa stillt stærðina þá látið þið hvíta svæðið á hliðinni á hjólinu á fætinum standast á við strikið sem er á fætinum.

Fleiri upplýsingar um hnappagöt er að finna í Designer SE handbókinni og í leiðarvísinum á CD disknum.



Stafrófs leturgerðir

Til að velja leturgerð ýtið þið á  á tólaborðinu. Fellivalmynd sýnir þá þær leturgerðir sem eru innbyggðar í vélina. Snertið eina af leturgerðunum til að ná fram stöfunum sem eru í þeirri leturgerð á valflötinn. Snertið eitthvern stafinn til að velja hann. Fellivalmyndin lokast, og skjárinn sýnir hvernig stafirnir myndu saumast. Stökksporin á milli stafanna eru sýnd með gráum lit.

Í sauma aðgerð eru eingöngu stafirnir sýndir í fellivalmyndinni en í útsaumsaðgerð eru bæði stafir og útsaumsmynstur sýnd. Lærið meira um útsaums leturgerðir á bls. 4-14.



Forritun

Með Designer SE getið þið forritað sauma og stafi í mynsturröð. Sérhver röð getur verið allt að því 500 millimetrar (20") á lengd. Vistið mynsturröðina í "mínum sporum" (My Stitches) eða "mínum skrá" (My Files), sjá nánar á bls. 2-15.

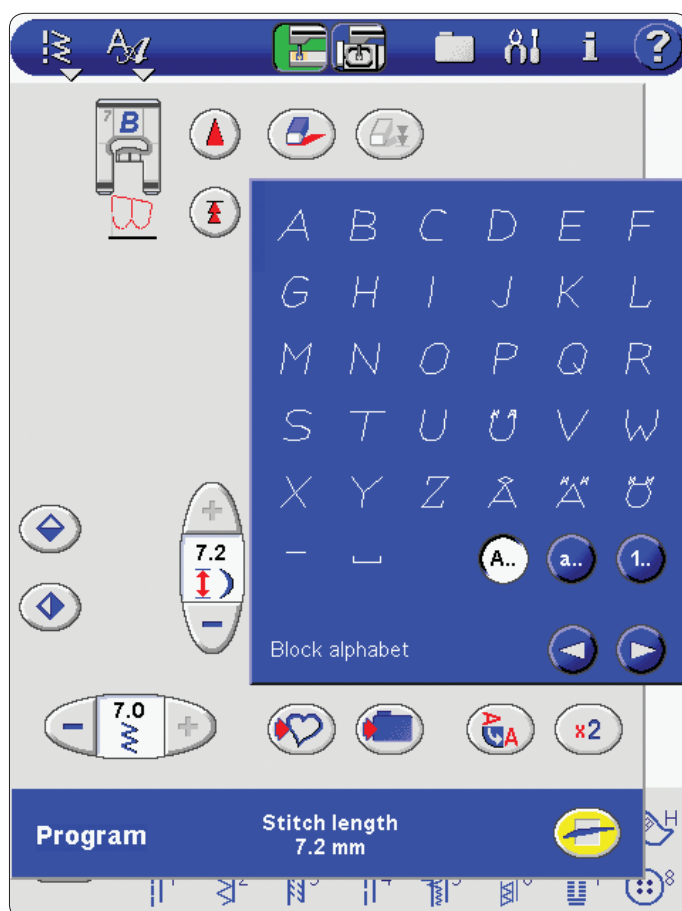
Hægt er að nota alla sauma í Designer SE til forritunar nema hnappagöt, viðgerðarspor, sjálfvirk mjókkandi og breikkandi sauma og 4-átta sauma.

Forritunarskjár

Veljið það efni sem þið ætlið að sauma á í saumaráðgjafanum áður en þið byrjið að forrita.

Ýtið á  til að opna forritunaraðgerðina. Sú saumavalmynd sem áður var valin verður áfram á skjánum þegar þið veljið forritunaraðgerðina. Forritaðir saumar birtast fyrir neðan saumfótinn. Lengd forritunarinnar í mm. er sýnd neðst á skjánum. Notið örvarnar  og  til að fara í gegn um sauma og stafa forritin.

ATH: Örvarnar koma í ljós þegar þið setjið inn saum eða staf.



Hvernig á að forrita sauma og stafi

Til að forrita saumaröð, ýtið þið einfaldlega á það spor sem þið viljið nota og það kemur á skjáinn fyrir neðan saumfótinn. Snertið annan saum og hann kemur á skjáinn fyrir neðan þann fyrri. Haldið áfram að velja sauma og stafi.

Valmynd fyrir leturgerðir

Fyrir hverja leturgerð eru mismunandi undirvalmyndir, til dæmis; hástafir **A...**, lágstafir **a..** og tölustafir og sérstakir stafi **1...** Valmyndirnar geta verið mismunandi eftir velinni gerð. Snertið viðkomandi hnapp til að velja.



Saum eða staf bætt við

Til að bæta saum eða staf við saumaröð, staðsetjið þið bendilinn á þann stað sem þið viljið bæta inn í. Snertið viðkomandi saum og honum er bætt inn þar sem bendillinn er.

Eyða saum (saumum) eða staf (stöfum)

Notið hnappana fyrir ofan saumaflötinn til að eyða saumum. Til að eyða saum þar sem bendillinn er staðsettur er ýtt á .

Til að eyða öllum saumum frá auðkenndum saum og til enda raðarinnar er ýtt á .

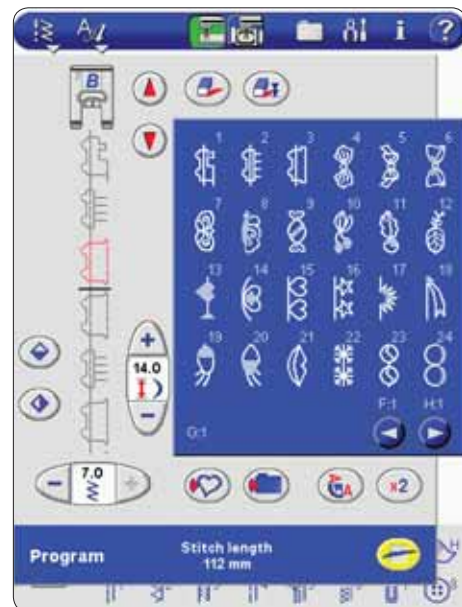
Breyta saum eða staf

Til að breyta saum verður fyrst að eyða honum og setja inn annan saum í staðinn.

Stilla einstaka sauma/stafi í mynsturröð

Til að stilla sauma í mynsturröð færið þið bendilinn fram og til baka saum fyrir saum með því að nota  og . Þegar bendillinn er staðsettur alveg út á enda mynsturraðarinnar, þá hefur  teiknið . Ýtið á  til að færa bendilinn á hraðvirkan hátt yfir á byrjun mynsturraðarinnar. Teiknið  breytist nú í teiknið . Ýtið á  til að færa bendilinn yfir á endann á mynsturröðinni.

Saumur er stillanlegur ef hann er auðkenndur með rauðum lit. Notið hnappana fyrir speglun, sporlengd og sporbreidd til að stilla sporið. Aðeins saumurinn sem er auðkenndur með rauðum lit mun breytast.



SPEGLUN: Speglið sauma þversum með  og langsum með .



SPORLENGD: Minnkið eða aukið sporlengdina með $-$ og $+$.



SPOBREIDD: Minnkið eða breikkið sporbreiddina með $-$ og $+$.



NÁLARSTAÐA: Færið nálin til vinstri með því að snerta $-$ og til hægri með $+$.



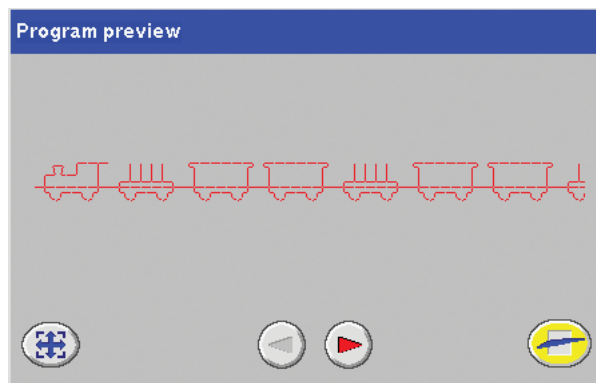
SPORÞÉTTLEIKI: Snertið $+$ til að lengja hvert einstakt spor sem um leið minnkar þéttleikinn. Snertið $-$ til að stytta hvert einstakt spor sem eykur sporþéttleikann.

Endurtakið sporin

Þið getið forritað breytt spor aftur og aftur í röð án þess að þurfa að breyta öllum stillingum aftur á sama sporinu. Ef þið viljið endurtaka forritað og stillt spor, snertið þið  og auðkennt spor eða saumur er endurtekinn.

Forskoðun

Skoðið mynsturröðina ykkar lárétta með því að snerta . Sprettigluggi sýnir forritunina í raunverulegri stærð. Ef röðin er of löng til að hægt sé að sýna hana alla, þá notið þið bendilörvarnar til að skruna í gegn um hana. Til að skoða alla röðina ýtið þið á . Ýtið á  til að loka forskoðuninni.



Stillið alla röðina

Til að stilla alla röðina farið þið aftur í saumaskoðunina með því að snerta . Stillingar sem eru gerðar hér hafa áhrif á alla röðina.



Æfið að forrita sauma og stafi

Farið eftir leiðbeiningunum þrep fyrir þrep til að forrita “Linda” sem sameinað verður skrautsaumum.

Í skoðun í saumaaðgerð ýtið þið á  til að komast í forritun.

Ýtið á  á tólaborðinu og veljið valmynd D og saumarnir birtast á valfletinum. Veljið saum 20. Fellivalmyndin hverfur og saumur 20 er sýndur í rauðum lit fyrir neðan saumfótinn.



Til að forrita L í hástaf ýtið þið á  og veljið útlínu blokk stafrófið.



Snertið L á valfletinum. Þegar L er komið á skjáinn er það auðkennt með rauðum lit sem þýðir að það sé virkt.



Til að forrita “inda” í lágstöfum ýtið þið á **a..** á valfletinum. Lágstafirnir koma í ljós. Snertið i, og stafurinn kemur á skjáinn fyrir neðan L. Haldið áfram og veljið n, d, og a. Nú er “a” auðkennt með rauðum lit þar sem það er virka sporið, en hinir stafirnir eru sýndir í dökkgráum lit. Stökkspor sem tengja stafina saman eru sýnd í ljósari gráum lit.

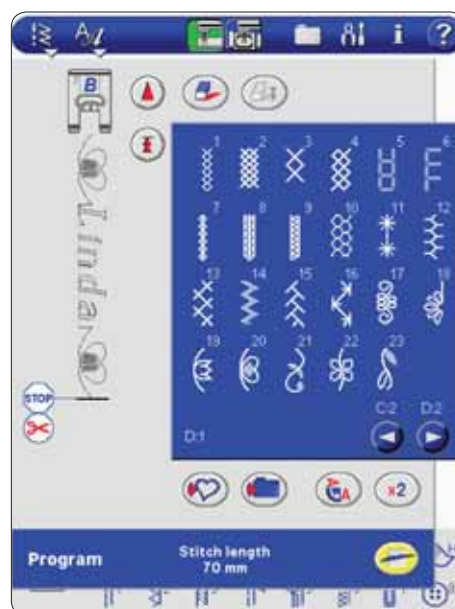
Til að bæta við öðrum skrautsaum ýtið þið á  og veljið valmynd D. Veljið saum 20.



Ýtið á **STOP** aðgerðarhnappinn á vélinni til að sauma sauminn aðeins einu sinni. Designer SE sér um að hefta fyrir sauminn í lokin þegar hún er búin að sauma.

Ýtið á  aðgerðarhnappinn til að Designer SE klippi tvinnana og lyfti saumfætinum að saum loknum.

Forrituðu Stop og klippingar aðgerðirnar koma nú á skjáinn í þeirri röð sem þið forrituðuð þær.

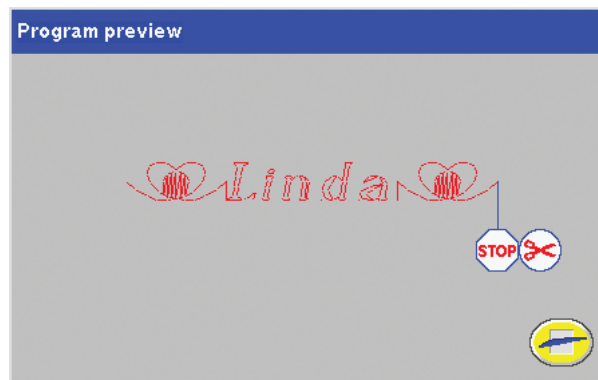


Ýtið á **FIX** aðgerðarhnappinn til að forrita heftingu hvar sem er í röðinni ef þið viljið hefta annars staðar. Forrituð Fix aðgerð kemur nú á skjáinn.

Forskoðið forritaða röðina í láréttri stöðu með því að ýta á .

Saumið forritaða röðina

Til að sauma forritið, farið þið úr forritunar aðgerð með því að snerta . Farið aftur yfir í saumaskoðun þar sem forritið ykkar er nú sýnt, og í því er Fix, Stop, og klipping. Farið eftir ráðleggingum um saumfót o.s.frv. Ýtið á **START STOP** eða stígið á fótmótstöðuna til að sauma forritið.



Vistið í “mínum saumum” (My Stitches)

Ýtið á  til að opna samtalsgluggann til að vista forrituð mynstur eða breyttan saum í “mínum saumum” í U valmyndinni. Það eru þrjár U-valmyndir, sem þið getið skrunað á milli með því að nota örvarnar.

Vistið á auðu svæði

Saumar sem þegar hafa verið vistaðir eru sýndir í U valmyndinni. Nýja sauminn eða saumaröðina er hægt að vista á hvaða auðu svæði sem er. Snertið einfaldlega autt svæði og saumurinn ykkar vistast þar.

Vistað á uppteknu svæði

Ýtið á upptekið svæði og þá kemur upp sprettigluggi sem biður um staðfestingu á því að það eigi að skrifa yfir gamla mynstrið. Ýtið á  til að nýja mynstrið komi í stað eldra mynstursins. Ýtið á  til að loka sprettiglugganum og velja annað vistunarsvæði.

Vistunarferli afturkallað

Til að afturkalla vistunarferlið ýtið þið á  í staðinn fyrir að ýta á eitthvað vistunarsvæði. Vistunarglugginn lokast og þið farið aftur yfir á fyrri skjámynd.

Vistuðu mynstri eða forriti eytt

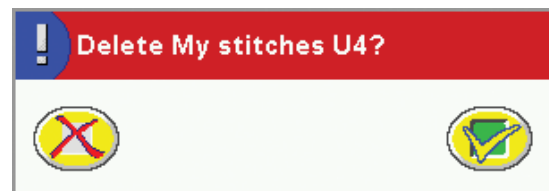
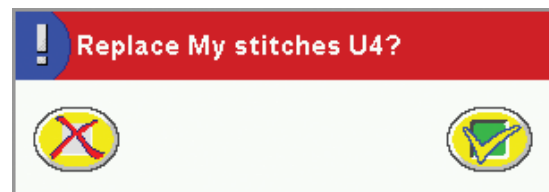
Til að eyða vistuðum saum eða forriti ýtið þið á . Eyðingarhnauppurinn er virkur þar til forrit hefur verið valið og eytt eða þar til hann er snertur á ný. Ef saumur er valinn til eyðingar kemur upp sprettigluggi og beðið er um staðfestingu á því að eyða eigi saumnum.

Forrit vistað í “mínum skráum” (My Files).

Þið getið einnig vistað forritið sem saumaskrá í möppunni “mínar skrár” (My Files) eða á USB tæki.

Í forritunar aðgerð ýtið þið á  til að opna samtalsglugga til að búa til skráarnafn. Ýtið á  til að staðfesta nafnið. Veljið í hvaða möppu á að vista með því að snerta hana og ýtið síðan á  Ýtið á  og skráin ykkar er vistuð í þeim stað. (frekari upplýsingar eru á 5-4 – 5-8).

(Sjá bls. 2-5 um hvernig ná eigi í forritið).

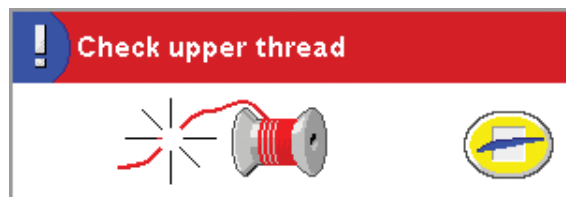


Sauma sprettigluggar

Designer SE er með fjöldan allan af sprettigluggum sem spretta upp á skjáinn til að leiðbeina ykkur þegar Designer SE stöðvast, eða er ekki að sauma.

Athugið yfirtvinnann (Check upper thread)

Designer SE stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Þræðið yfirtvinnann á ný og snertið . Snertið  eða stígið á fótmótstöðuna til að halda áfram.



Spólan tóm (Bobbin empty)

Designer SE stöðvast þegar spólan er alveg að verða tóm. Skiptið og setjið fulla spólu í vélina (Spólun; sjá bls. 1-13).

ATH: það er hægt að halda áfram að sauma þar til allur tvinninn á spólunni er búinn. Haldið bara áfram að sauma án þess að loka sprettiglugganum.



Saumfótur of hátt uppi (Presser foot too high)

Designer SE saumar ekki ef of þykkt efni er undir saumfætinum.



Fjarlægið hnappagatafótinn með nemanum (Remove sensor buttonhole foot)

Þegar hnappagatafóturinn með nemanum er settur á vélina þá getið þið ekki valið:

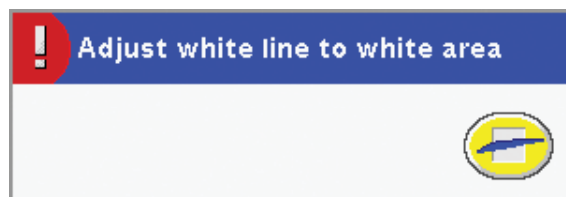
- saum sem ekki er hnappagat,
- hnappagat sem ekki er hægt að sauma með hnappagatafætinum með nemanum, eða
- breytt hnappagat sem vistað er án hnappagatafótsins með nemanum í U-valmynd.

Fjarlægið fótinn eða veljið hnappagat sem hægt er að sauma með hnappagatafætinum með nemanum.



Stillið hvíta línu á móts við hvítt svæði (Adjust white line to white area)

Þegar þið setjið efni undir hnappagatafótinn til að sauma hnappagat, þá gæti hjólið á hnappagatafætinum færst úr stað. Sprettigluggi minnir ykkur á að láta hvítu línuna og hvíta flötinn standast á.



Ekki forritanlegur saumur (Not a programmable stitch)

Hnappagöt, viðgerðarspor, 4-átta sauma og sjálfvirkt mjókkandi og breikkandi flatsauma er ekki hægt að forrita. Veljið aðra sauma.



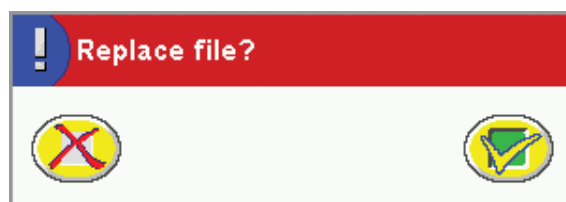
Er að vinna

Þegar Designer SE er að hlaða inn spor, vista, færa til o.s.frv. kemur stundaglas á skjáinn.



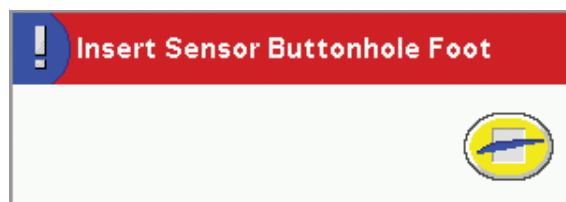
Skipta um skrá (Replace file)

Þegar verið er að reyna að vista saum eða forrit sem skrá, með nafni sem þegar er fyrir hendi í “mínum skrám” (My Files) eða á utanaðkomandi tæki, þá vill Designer SE fá ykkur til að staðfesta það því þá verður skrifað yfir eldri skrána.



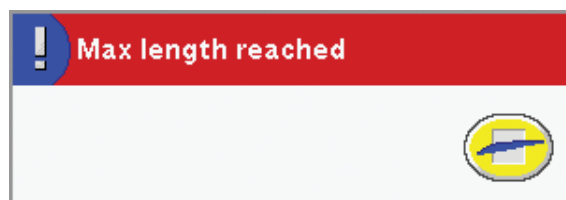
Setjið hnappagatafótinn með nemanum á (Insert Sensor Buttonhole Foot)

Breytt hnappagat sem vistað hefur verið ásamt hnappagatafætinum með nemanum í U-valmyndinni verður að sauma með þeim hnappagatafæti.



Hámarks sporlengd náð (Max length reached)

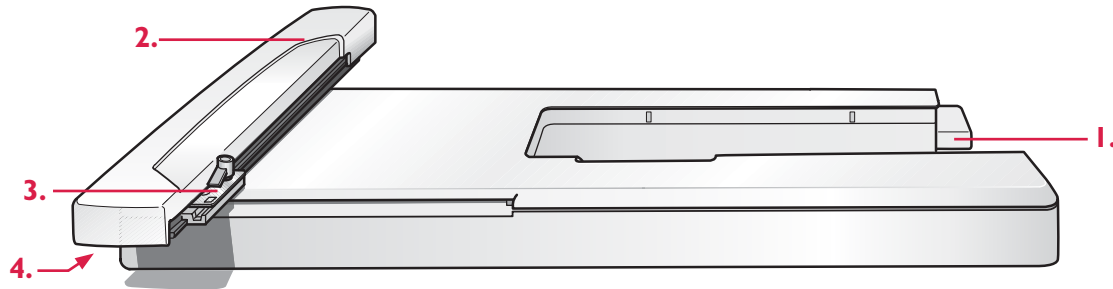
Saumurinn sem þið eruð að reyna að bæta við saumaröð gerir röðina of langa og fer fram yfir hámarks lengd.





Útsaumur





Útsaumstækið yfirlit

1. Tengill fyrir útsaumstækið
2. Armur á útsaumstækinu
3. Tenging fyrir útsaumsramma
4. Takki til að losa tækið frá vélinni

Taskan utan um útsaumstæki

Taskan inniheldur:

- Útsaumstæki
- 2 útsaumsramma; venjulegan (100x100 mm) og stóran (240x150 mm)
- 2 útsaumsrát; venjulegt og stórt
- Blýant fyrir mát
- Útsaums CD disklingur
- Designer SE Sampler hefti
- USB minnislykil
- Útsaums bæklingur
- Skæri
- 6 kefli með útsaumstvinna
- 2 bútar af efni
- 2 bútar af undileggsefni
- sýnishorn af "Hoop Ease" 240x150 mm
- CD disklingur "Embroidery Express"
- Bæklingur um útsaums hugbúnað

Geymið alla hluti útsaumstækisins í töskunni til að hafa þá alla á sama stað.

Designer SE mynstur

71 alveg ný mynstur eru innifalin í innbyggða minninu á Designer SE, og 4 mynstur eru geymd á USB minnislyklinum. Öll þessi mynstur eru einnig á CD útsaums Sampler disknum sem öryggisafrit ef þið vilduð til skamms tíma þurrka út mynstrin sem eru á USB minnislyklinum.

Einnig eru 100 mynstur úr núverandi safni á CD útsaums disklingnum.

Designer SE Sampler

Flettið í gegn um Designer SE Sampler bæklinginn sem er með Designer SE mynstrum og leturgerðum. Öll ný útsaumsmyndir eru sýnd þar í raunstærð. Viðbótar myndir úr fyrirliggjandi safni mynstra eru sýnd í hálfri stærð. Miðjupunkturinn og staðsetningarkerkin á öllum hliðum eru til að auðvelda staðsetningu í útsaumsrammann.

Númer mynstursins, sporafjöldinn (fjöldi spora í mynstrinu) og stærð mynstursins er sýnt við hliðina á hverju mynstri. Tvinnakeflin sýna þá liti sem stungið er upp á að nota fyrir hvert númer.



“Mega” rammi

Með “Mega”-rammanum er hægt að sauma mynstur sem eru allt að 150 mm á breidd og 360 mm á hæð. Í útsaums aðgerð veljið þið þá rammastærð 360x150, sjá nánar á bls. 4-5.

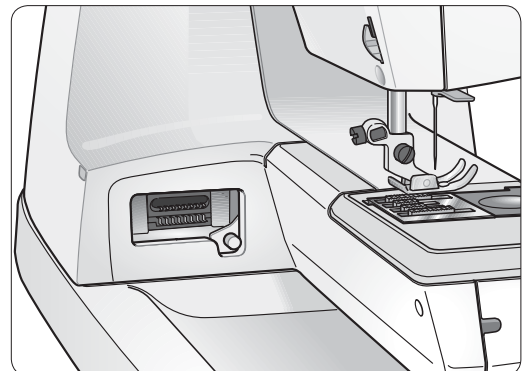
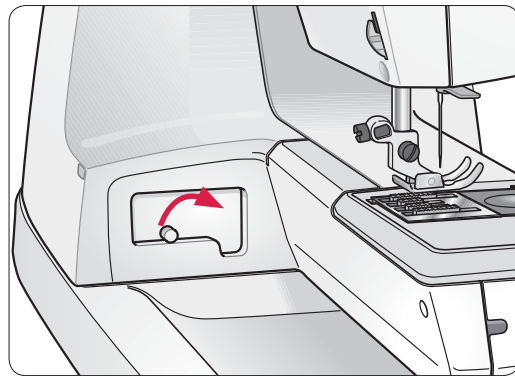
Farið eftir leiðbeiningunum sem fylgja með “Mega”-rammanum.

Mynstur fyrir “Mega”-rammann fylgja með Designer SE og sýnd í fullri stærð í Designer SE Sampler bæklingnum.

Útsaumstækið tengt við vélina

1. Ýtið á takkann á vinstri enda hólfsins fyrir aukahlutina og fjarlægið það af vélinni.
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 í tengilinn. Ef slökkt er á vélinni þá kveikið á henni.
4. Sprettigluggi kemur á skjáinn og minnir á að hafa útsaumsflötinn auðan og rammann ótengdan meðan vélin kvarðar tækið við vélina. Ýtið á . Tækið kvarðar sig og armurinn á því færir í grunnstöðu. Þetta skeður í hvert sinn sem tækið er tengt við vélina.

ATH: Fullvissið ykkur um að kvarða ekki tækið með útsaumsrammann festan við það, því það gæti skemmt nálina, rammann og/eða útsaumstækið sjálft. Fjarlægið alla lausa hluti í kring um vélina áður en þið kvarðið tækið til að armurinn á tækinu rekist ekki á eitthvað á meðan á kvörðun standur.



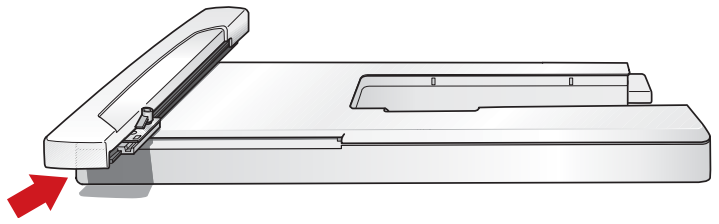
Útsaumstækið fjarlægt

1. Til að fjarlægja útsaumstækið og geyma það í töskunni ýtið þið á . Armur útsaumstækisins fer í geymslustöðu.



fyrir neðan útsaums litastjórnarflipann , hefur sömu aðgerð (sjá bls. 4-8).

2. Lyftið undir losunartakkann vinstra megin neðan á tækinu og rennið því til vinstri til að fjarlægja það.
3. Lokið lokinu yfir tenglinum.



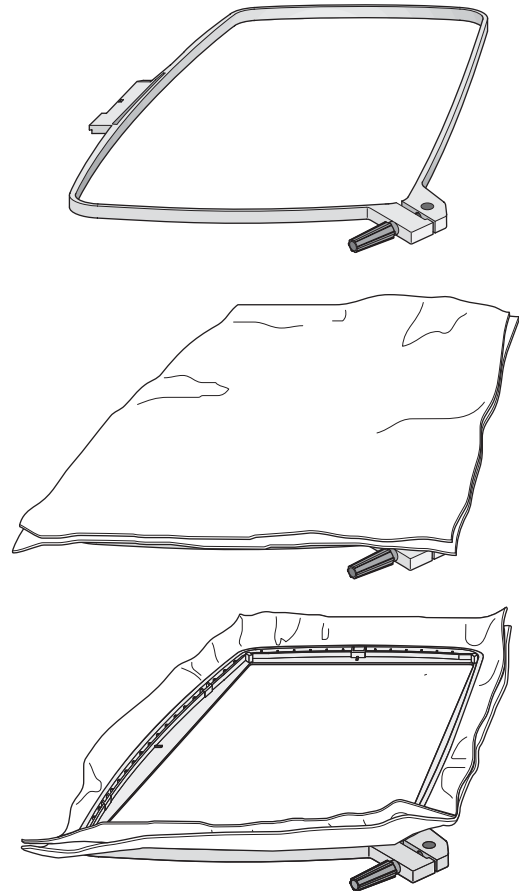
Efnið spennt í útsaumsrammann

1. Losið um skrúfuna á ytri rammanum og fjarlægið innri rammann. 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 og þessi ör verður að standast á við örina á innri rammanum.
2. Leggið efnið og vlís-undirleggið ofan á ytri rammann og leggið síðan innri rammann ofan á þannig að litla örin vísi að ykkur.
3. Þrýstið innri rammanum ofan í ytri rammann.

ATH: Gætið þess að losa skrúfuna á ytri rammanum nægjanlega svo að hægt sé að þrýsta efninu og undirlegginu niður í ytri rammann. Þrýstið á hliðarnar á ytri rammanum þannig að báðir rammarnir verði jafnir.

4. Herðið síðan skrúfuna á ytri rammanum. Efnið verður að liggja vel strekkt í rammanum til að ná góðum árangri. Togið ekki mikið í efnið því það gæti teygst á mynstrinu. Notið skrúfugripið til að herða á rammanum ef nauðsyn krefur en gætið þess að herða ekki of mikið.

ATH: Lesið meira um undirleggsefni og ramma í leiðarvísinum yfir aukahlutina.



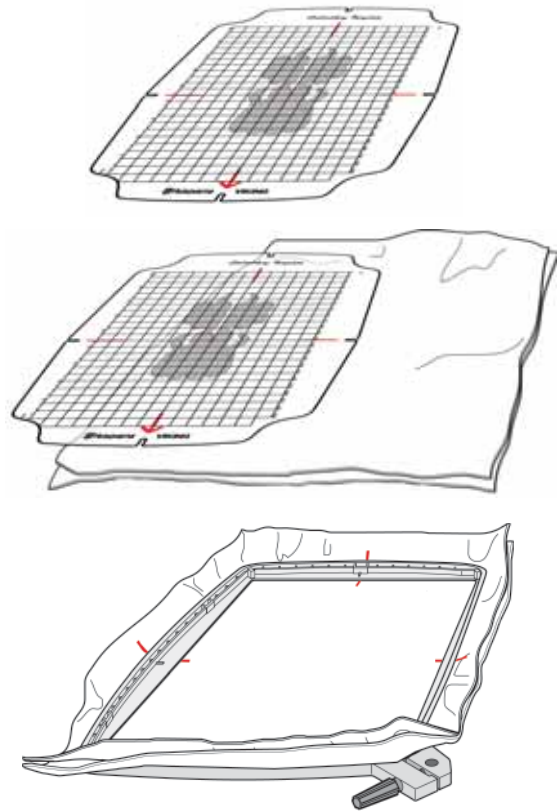
Útsaumsmát

Þar sem mynstrin eru sýnd í raunverulegri stærð í bæklingnum er auðvelt að staðsetja þau á efnið með aðstoð útsaumsmátanna.

1. Leggið mátið á mynstrið sem nota á úr bæklingnum.
2. Með pennanum fyrir mátið strikið þið nú eftir útlínunum 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. Þegar þið spennið efnin í rammann (sjá hér á undan), setjið þið innri rammann þannig ofan á efnið að hliðarstrikin á honum og strikin að ofan og neðan standist á við strikin sem teiknuð voru á efnið.

Gefið ykkur góðan tíma í að fullvissa ykkur um að öll strik standist fullkomlega á.

5. Þrýstið innri rammanum ofan í ytri rammann og herðið skrúfunu á ytri rammanum.

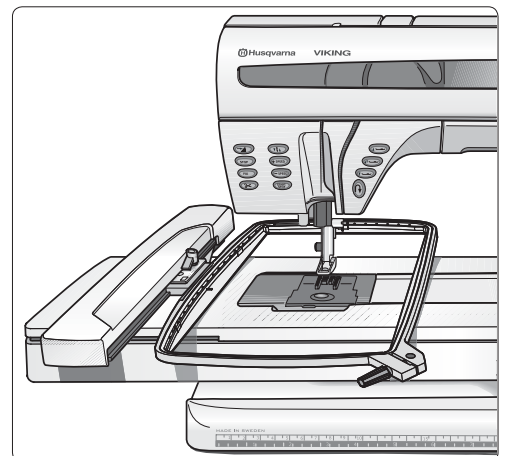


Ramminn settur á útsaumstækið

Rennið rammanum á arminn á tækið þar til hann smellur á sinn stað.

Miðjupunkturinn verður að vera staðsettur undir nálinni. Ef færa þarf rammann aðeins til, er það gert með staðsetningartökkunum  (sjá einnig bls. 4-6).

ATH: Til að fjarlægja rammann af arminum ýtið þið á grúa hnappinn á rammafestingunni og rennið rammanum að ykkur.

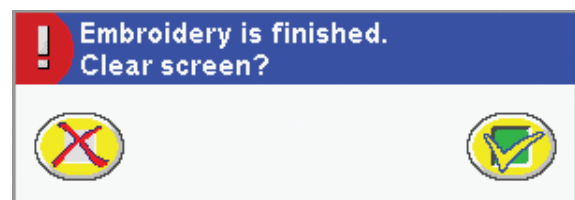
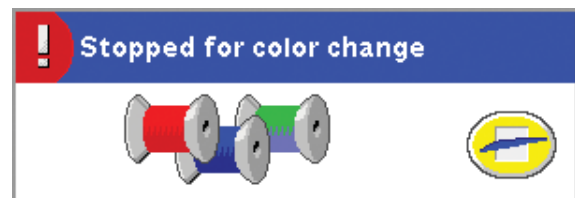
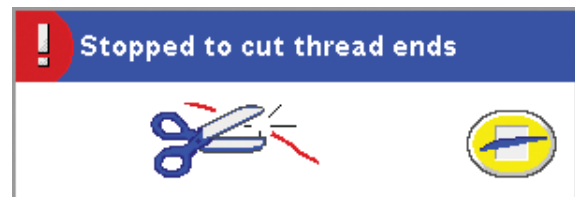


Byrjað að sauma út

Til að fara í útsaumsaðgerð er ýtt á  efst á skjánum. Grænn bakgrunnur á hnappnum gefur til kynna að útsaumsaðgerð sé virk.

Fullvissið ykkur um að ýtt sé á  hnappinn neðst á skjánum sem gefur til kynna að gagnvirka Designer sérsniðið (Customizing) sé virkt.

1. Ýtið á  og veljið mynstur. Designer SE velur sjálfkrafa minnstu rammastærðina sem hentar fyrir viðkomandi mynstur.
2. Ýtið á  til að opna útsaumsráðgjafann (Advisor) þar sem eru ráðleggingar um undirlegg, tvinna og nálar fyrir viðkomandi efni.
3. Rennið útsaumstækinu á vélina. Sprettigluggi minnir ykkur á að hreinsa til umhverfis vélina. Ýtið á  til að kvarða og færa útsaumsarminn í byrjunarstöðu.
4. Rennið rammanum á tækið. Fullvissið ykkur um að ramminn sem þið notið sé eins og vélin mælti með á skjánum eða skiptið um ramma með því að ýta á  og velja rétta stærð af ramma í listanum (sjá bls. 4-5).
5. Ýtið á  neðst á skjánum til að fara í Designer útsaum og sauma mynstrið.
6. Ýtið á  eða snertið fótstöðuna til að setja vélina í gang. Vélin skynjar rammann og byrjar að sauma út. Eftir nokkur spor stöðvast vélin og sprettigluggi minnir ykkur á að klippa byrjunarendana á tvinnanum. Klippið tvinnan og ýtið á  til að halda áfram að sauma út.
7. Þegar búið er að sauma fyrsta litinn stöðvast vélin. Samtalsgluggi kemur á skjáinn og minnir ykkur á að skipta um lit á tvinna. Þræðið næsta lit og haldið áfram eins og lýst var undir 6 hér að ofan.
8. Þegar mynstrið er fullsaumað, stöðvast vélin og sprettigluggi segir ykkur að mynstrið sé fullsaumað. Ýtið á  til að fjarlægja mynstrið af skjánum eða ýtið á  til að fara aftur á mynstrið til að vista það eða sauma það á ný. Ramminn fer í byrjunarstöðu og vélin er tilbúin fyrir fyrsta útsaumslitinn.

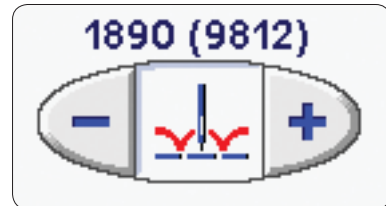


Útsaumsaðgerðir

Komist að spólunni

Þegar spólan er að verða tóm þá stöðvast Designer SE sjálfkrafa og upp kemur sprettigluggi. Til að komast að spólusvæðinu með rammann tengdan við tækið ýtið þið á  og ramminn færir frá þannig að þið getið rennt lokinu yfir gríparanum frá. Setjið fulla spólu í gríparann, rennið lokinu til baka, snertið takkann á ný til að færa rammann aftur á fyrri stað. Togið í aukalegan yfirtvinna. látið vélina fara til baka nokkur spor með því að snerta - á takkanum fyrir spor fyrir spor (sjá bls. 4-13). Ýtið á  til að halda áfram með útsauminn.

 í útsaums litastjórnunarflípanum  hefur sömu aðgerð - sjá bls. 4-8.



Útsaumur í einum lit

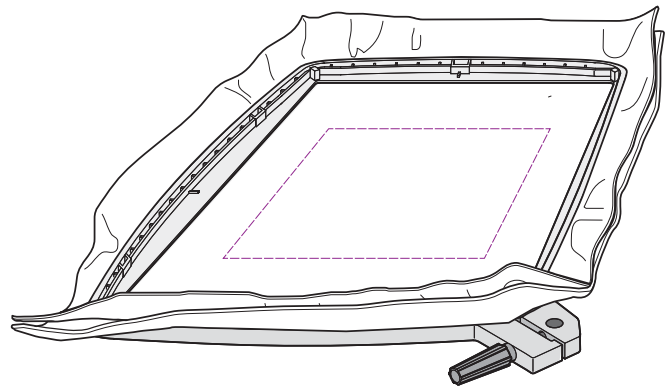
Ýtið á  til að hætta við litaskiptingar ef þið ætlið að sauma mynstrið í aðeins einum lit.

 í útsaums litastjórnunarflípanum  hefur sömu aðgerð - sjá bls. 4-8.

Þræðispor í rammanum

Þegar þið eruð að sauma út í efni sem ekki ætti að spennastíft í rammann getið þið ýtt á  til að þræða útlínuspor í kring um mynstrið áður en þið byrjið að sauma það. FIX aðgerðina er einnig hægt að nota til að þræða efni við undirleggsefni. Þessi þræðing gefur um leið til kynna hvar mynstrið á að koma.

Þegar FIX aðgerðin er virk, þá getið þið ekki flett fram og til baka lit fyrir lit.



Geymslustaða / Klippingar á tvinnaendum

Fjarlægð rammann og ýtið á  til að setja útsaumstækið í geymslustöðu og til að geyma það í töskunni.

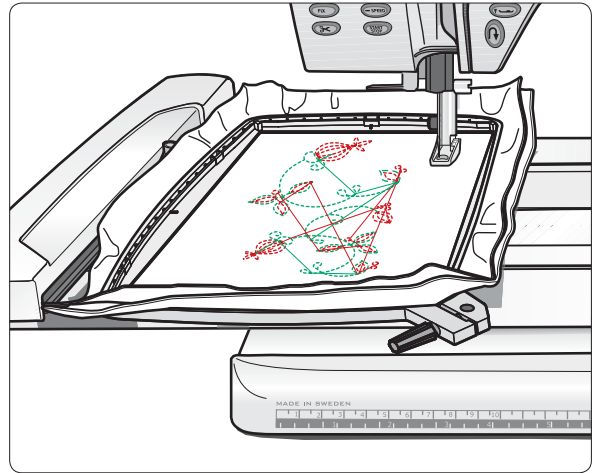
Þegar verið er að sauma út og skipta frá einum lit til þess næsta, er best að klippa löngu “stökk” sporin. Þetta auðveldar endanlega snyrtingu á mynstrinu því annars er hætt á að vélin sé marg búin að sauma yfir þessa enda í millitíðinni.

Ýtið á , til að færa rammann að ykkur.

Klippið stökksporin og ýtið aftur á .

Ramminn fer aftur í fyrri stöðu. Ýtið á  til að halda áfram að sauma.

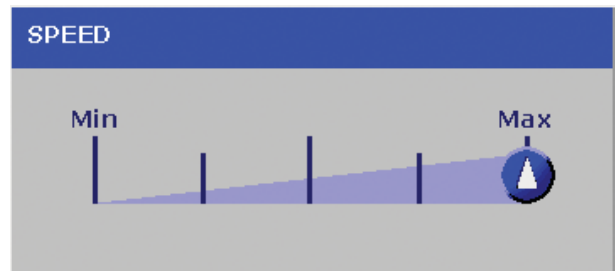
 í litastjórnunarflípanum fyrir útsaum  hefur sömu aðgerð (sjá bls. 4-8).



Hraði

Sérhvert spor í mynstri er með fyrirfram ákveðinn innstilltan hraða sem það er saumað á. Til að minnka hraðann ef þið eruð að sauma með sérstökum tvinna getið þið ýtt á . Til að auka hraðann á ný ýtið þið á .

Ýtið á meðan ekki er verið að sauma og þá kemur upp sprettigluggi sem sýnir innstilltan hraða. Þið getið einnig stillt hraðann með því að snerta sledann í sprettiglugganum. Sprettiglugginn lokast sjálfkrafa þremur sekúndum eftir að breyting var framkvæmd. Þið getið breytt hraðanum á meðan saumað er en þá kemur ekki neinn sprettigluggi á skjáinn.



Byrjið og stöðvið útsauminn

Ýtið á  til að byrja útsauminn og snertið aftur til að stöðva hann. Designer SE stöðvast sjálfkrafa við litaskiptingar og þegar mynstrið er fullsaumað.

Nemi fyrir fótinn upp og extra hátt

Ýtið á  til að lyfta saumfætinum. Ýtið aftur og fóturinn lyftist aðeins hærra til að auðveldara sé að setja rammann á eða fjarlægja hann.

ATH: Sjá bls. 1-16 og 1-17 um upplýsingar um aðgerðarhnappana í saumaaðgerð.

A woman with dark hair, smiling, holding a white cup of coffee with a spoon. She is wearing a dark blue sleeveless top with white floral patterns and a white knitted shawl. The background is a soft, out-of-focus indoor setting.

3D Útsaumur – Útsaumsaðgerð

Útsaumsaðgerð

Með Designer SE er bæði skemmtilegt og auðvelt að sauma uppáhalds mynstrin ykkar! Með einfaldri snertingu á skjánum getið þið blandað saman, sérsniðið mynstur, kvarðað, snúið þeim eins og þið viljið og síðan saumað þau til að skreyta hvað sem er. Þið getið einnig sameinað mynstrin með texta og öðrum mynstrum og vistað þau í innbyggða minni vélarinnar eða á USB minnislykilinn.



1. Staðsetning á skjá
2. Kvörðun á skjá
3. Mynstri snúið á skjá
4. Skotra aðdregnu útsaumssvæði
5. Draga að út í allann rammann
6. Draga að til að sýna öll mynstur
7. Draga að og frá
8. Útsaumsráðgjafi
9. Skipta á milli sérsniða og útsaums
10. Vista í "mínum mynstrum"
11. Endurtaka mynstur
12. Endurheimta mynstur í upprunalegt útlit
13. Eyða mynstri
14. Val á rammastærð
15. Kvarða mynstur
16. Kvarða í hlutföllum læsa/opna
17. Opna "breyta stærð"
18. Snúa mynstri
19. Staðsetja mynstur
20. Spegla mynstur þversum (til hliðar)
21. Spegla mynstur langsum (enda í enda)
22. Velja mynstur
23. Velja öll mynstur
24. Stjórnflípi útsaumsmynsturs
25. Stjórnflípi útsaumstexta
26. Stjórnflípi útsaumslitastjórnunar
27. Opna forritunar ritil
28. Stilla stærð texta
29. Stilla bil á texta
30. Skipta um tvinnalit
31. Skipta um lit á bakgrunni
32. Útsaumur í einum lit
33. Listi yfir liti
34. Rúðufletur á skjá
35. Aðgangur að spólu
36. Geymslustaða
37. Heildarfjöldi spora
38. Færa spor fyrir spor
39. Færa eftir litum
40. Tvinnaspenna
41. Athuga stærð

Yfirlit

Með gagnvirku Designer sérsniði getið þið stillt, sameinað, vistað, endurheimt og eytt mynstrum. Þið hafið einnig aðgang að útsaums ráðgjafanum.

Á útsaumsfletinum sjást hlaðin myndir í þrívídd (3D).

Þið getið sérsniðið mynstrin ykkar hvort sem útsaumsáhalðið er tengt við vélina eða ekki.

Þegar mynstrið eða mynsturröð er tilbúin, þá setjið þið útsaumstækið á vélina til að sauma mynstrið.

Skiptið á milli sérsniðs og útsaums með því að ýta á  neðst á skjánum. Grænn bakgrunnur gefur til kynna hvor aðgerðin er virk.

Um gagnvirkan Designer útsaum , vísun við á bls. 4-13.

Gagnvirk Designer sérsnið

Útsaumsráðgjafinn

Áður en þið byrjið að sauma út, ýtið þið á  til að opna útsaumsráðgjafann, um nálar, undirlegg og tvinnaráðleggingar fyrir útsauma á mismunandi efni. Ýtið á þá efnistegund sem þið ætlið að nota og farið eftir ráðleggingunum. Ýtið á  til að loka útsaumsráðgjafanum.



Mynstur hlaðið inn

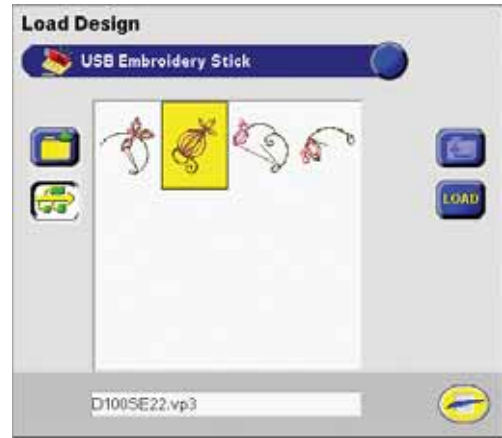
Til að hlaða mynstur ýtið þið á  á tólaborðinu. Fellivalmynd sýnir mynstrin sem um er að velja í innbyggðu möppunni “mín mynstur”. Notið örvarnar til að skruna í gegn um mynstrin, og ýtið á það mynstur sem þið ætlið að nota. Glugginn með fellivalmyndinni lokast og mynstrið er hlaðið inn á útsaumsflötinn. Endurtakið ef bæta á fleiri mynstrum inn á útsaumsflötinn.

ATH: Þið getið bætt við og fjarlægt mynstur úr þessari valmynd með “skráarstjórnun” (File Manager), sjá nánar á bls. 5-4.



Hlaða inn frá öðrum stað

Þið getið einnig hlaðið inn mynstur frá öðrum stað með því að ýta á  (sjá bls. 4-3) neðst á fellivalmyndinni “mín mynstur” (My Designs). Hleðslu samtalsgluggi opnast sem gerir ykkur kleift að hlaða inn mynstur eða mynsturraðir. Sjálfgefið er að “mínar skrár” (My Files) séu opnaðar og þið getið valið um að hlaða inn mynstri frá USB minnislyklinum eða öðru tæki tengdu við USB tengil. Ýtið á viðkomandi hnapp sem á við staðsetninguna sem þið viljið notast við, og staðsetjið mynstrið. Veljið mynstrið með því að snerta það og ýtið síðan á .



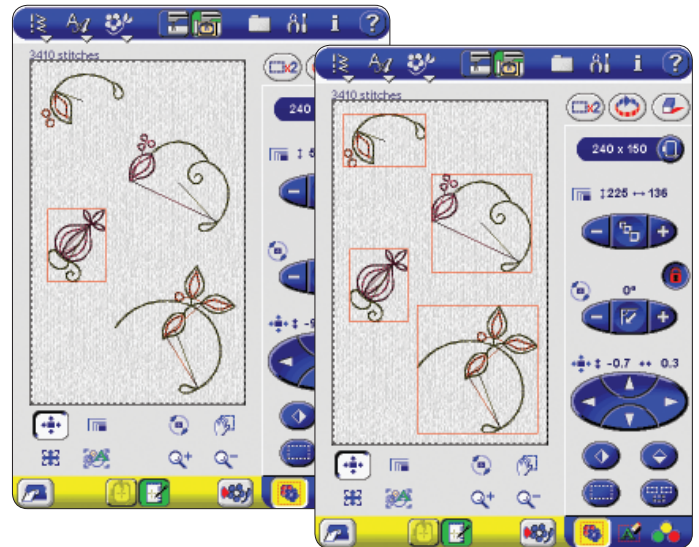
Veljið mynstur

Til að velja mynstur sem þið viljið breyta þá snertið þið það á skjánum eða ýtið á . Valið mynstur fær rauðar útlínur. Flettið í gegn um öll hlaðin mynstur með því að snerta takkann í sífellu. Ýtið á  til að velja öll mynstrin á útsaumsfletinum. Öll mynstur fá rauðar útlínur.

ATH: Mynstur verður að hafa rauðar útlínur til að hægt sé að stilla það.

Eyða mynstri

Til að eyða völdu mynstri af útsaumsfletinum ýtið þið á . Ef öll mynstur eru valin þá kemur samtalsgluggi á skjáinn og biður um staðfestingu.

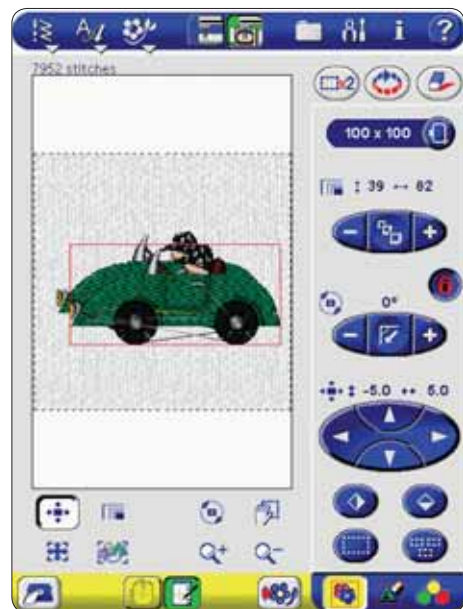


Endurheimta mynstur

 endurstillir valið mynstur á upprunalegt útlit. Allar breytingar snúningur, kvörðun, staðsetning og litaskiptingar eru settar aftur í upprunaleg gildi. Ef öll mynstur eru valin þá verða þau öll sett aftur á upprunaleg gildi.

Endurtaka mynstur

Ýtið á  til að endurtaka valið mynstur eða mynsturrað. Afrit af mynstrinu kemur fyrir ofan fyrri mynstrið.



Stilla mynstur

Það eru nokkrir valkostir til að stilla eða breyta mynstri. Breytið ávallt áður en þið saumið út.

Um er að ræða þrjá stjórnhnappa, sem koma í ljós með því að snerta einn af þremur flipunum neðst til hægri á skjánum – aðgerðir útsaumsmynstra (1), aðgerðir útsaumstexta (2) og lita aðgerðir (3).



1.

2.

3.

Stjórnflipi útsaums-mynstra

Val á ramma

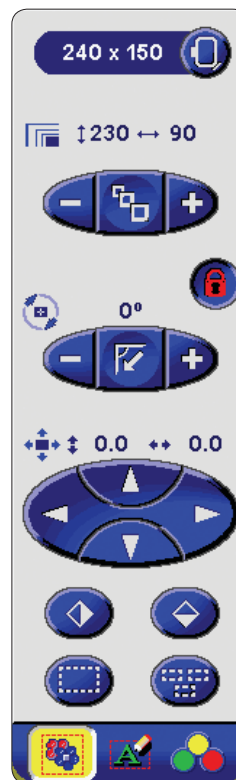
Þegar mynstur er hlaðið inn á tómt útsaumssvæði, þá er minnsti rammi sem hentar því mynstri sjálfkrafa valinn. Ef fleiri mynstrum eða texta er bætt við getur verið nauðsynlegt að velja annan og stærri ramma. Ýtið á  til að opna lista yfir rammastærðir. Valinn rammi er ávallt sýndur við hliðina á hnappnum.

Kvörðun

Með kvörðunar aðgerðinni getið þið minnkað eða stækkað mynstrið um allt að 20% með því að snerta – eða +. Sjálfgefið er að hlutföllin séu læst sem sýnt er með lokuðum lás . Ýtið á hann til að opna hann . Hæð og breidd er nú hægt að breyta hvorri fyrir sig og kvörðunarhnapparnir breytast til að sýna + og – bæði lárétt og lóðrétt.

Þið getið einnig notað mynsturvalkostina sem eru á skjánum (sjá bls. 4-9).

Til að breyta stærð mynstursins um meira en 20% þá notið þið aðgerðina að breyta um stærð. Farið í aðgerðina að breyta um stærð þegar kvörðunarhlutföllin eru læst () með því að ýta á  á milli - og + (sjá bls. 4-10).



Val á ramma

Kvörðun
Breyta stærð

Snúningur

Staðsetning

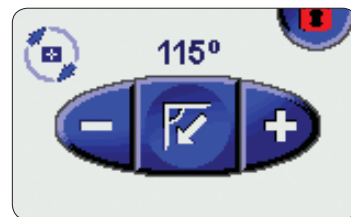
Spegla langsum
eða þversumVelja mynstur og
velja öllKvörðun
sem ekki er í
hlutföllum

Kvörðunaraðgerðin vinnur lárétt og lóðrétt á skjánum. Ef þið snúið mynstri og kvarðið það með ólæstum hlutföllum fáðið þið bjagaða mynd.

Snúningur

Með Designer SE getið þið snúið mynstrunum í einnar gráðu þrepum. Ýtið á  til að snúa völdum mynstrum réttisælis í 90 gráða þrepum, og + og - til að snúa þeim í einnar gráðu þrepum. Fyrir ofan hnappana getið þið séð hversu margar gráður þið hafið snúið mynstrinu frá upprunalegri stöðu.

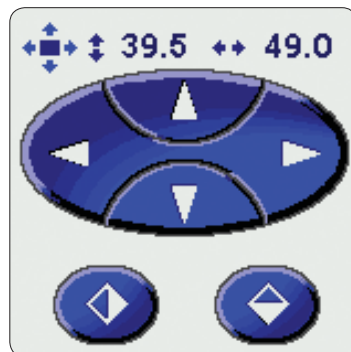
Þið getið einnig notað mynstur-valkostina á skjánum til að snúa mynstrinu (sjá bls. 4-9).



Staðsetning

Staðsetjið mynstrið hvar sem er á útsaumsfletinum með því að nota þessa hnappa. Snertið örvarnar til að færa mynstrið. Ýtið og haldið inni til að færa í stærri stökkum. Fyrir ofan hnappana er sýnt í millimetrum hvað mynstrið hefur verið fært lárétt og lóðrétt frá upphaflegri stöðu.

Þið getið einnig snert og dregið mynstrið á skjánum. Sjá bls. 4-9 en þar er yfirlit yfir mynsturvalkosti á skjánum.



Speglun

 speglar mynstrið þversum.

 speglar mynstrið langsum.

Stjórnflipi fyrir útsaumstexta

Forritunargluggi

Ef þið hafið sett inn texta eða mynstur þá er það sýnt hér. Ýtið á  til að opna forritunarstjórnandann. Hann er mismunandi eftir því hvort þið eruð með útsaumsbókstafi eða sauma og mynstur. Sjá bls. 4-14 – 4-16 um hvernig á að breyta texta með því að nota útsaumsleturgerðir og stafi.

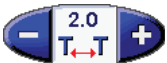
Ef enginn texti er valinn,  er gerður óvirkur og ekkert gerist þegar þið snertið hann.

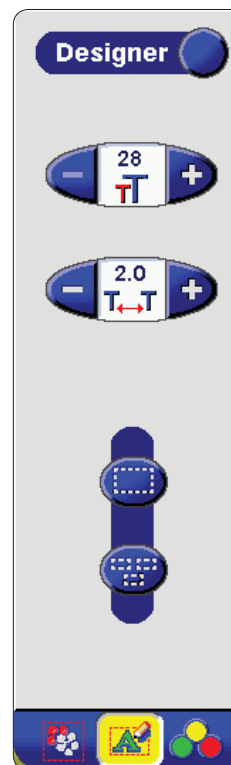
ATH: Ef forrit inniheldur leturgerð sem ekki er uppsett í Designer SE, þá kemur upp sprettigluggi sem lætur vita að þið getið ekki breytt textanum. Setjið upp textann.

Stilling á textastærð

Ýtið á - eða + í  til að minnka eða stækka valinn texta hlutfallslega um allt að 20%.

Bil í texta

Ýtið á - eða + í  til að stilla bil á milli stafa.



Forritunargluggi

Stærð á texta

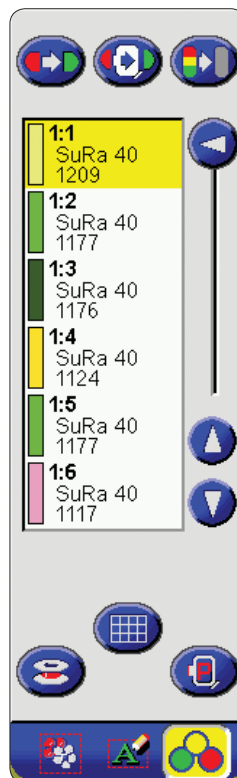
Bil í texta

Stjórnflipi fyrir útsaumsliði

Listi yfir liti

Allir litir í hlöðnu mynstri eru sýndir í þeirri röð sem þeir verða saumaðir. Uppgefnir litir sýna mynstur og litanúmer og eru með skammstöfum um upplýsingum um um tvinnafraamleiðanda, tvinnategund, grófleika og litanúmer tvinnans. Notið örvarnar við hliðina á listanum til að skruna á milli litanna í mynstrinu eða mynsturröðinni.

ATH: Tvinnafraamleiðendur og litir eru eingöngu sýndir í mynstur í sniðum .VP3, .SHV og .VIP.



Frá vinstri: Skiptið um tvinnalit, skiptið um lit á bakgrunni og útsaum í einum lit

Listi yfir liti

Dæmi: 1:2, SuRa 40, 1177 þýðir annar tvinnalitur í fyrsta mynstrinu. Sulky Rayon grófleiki 40, tvinnanúmer 1177.

Rúðuflötur

Aðgangur að spólu, geymslustaða og klippingar á tvinna

Skipt um tvinnalit

Veljið lit með því að snerta hann á listanum. Ýtið á . Gluggi með 64 litum opnast. Ýtið á  eftir að hafa valið lit. Glugginn lokast og liturinn breytist í valinn lit.

Breyta lit á bakgrunni

Breytið litnum á bakgrunninum til að hann verði svipaður og efnið sem þið ætlið að sauma á. Ýtið á  og veljið einhvern af 64 litunum.



Útsaumur í einum lit

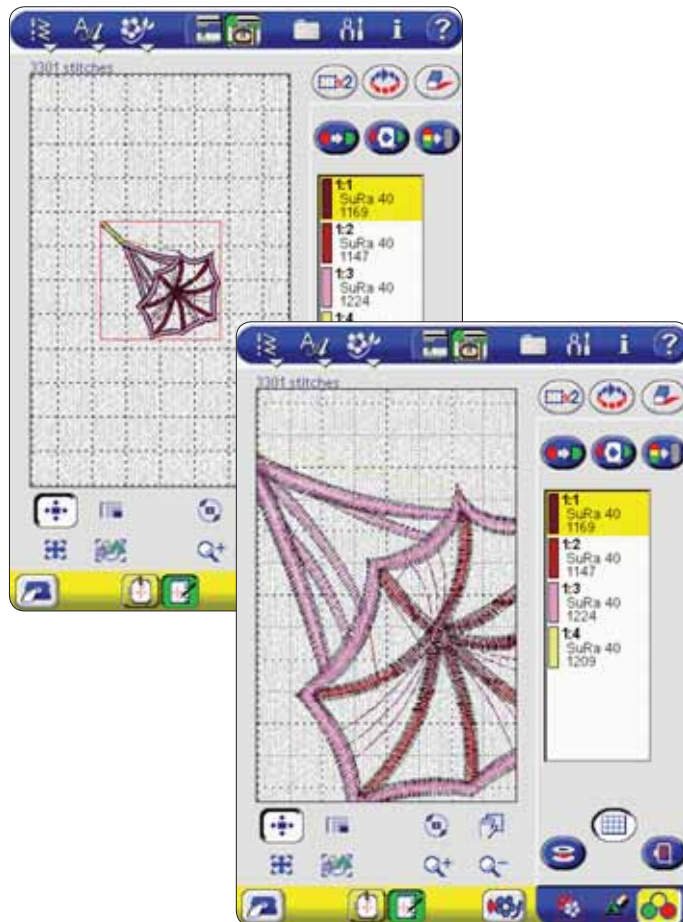
Til að sauma útsaum í einum lit ýtið þið á . Allar litaskiptingar eru afturkallaðar og mynstrið er sýnt í gráum lit á skjánum. Snertið takkann á ný til að afturkalla útsaum í einum lit.

Hnappurinn **STOP** á saumavélinni hefur sömu virkni.



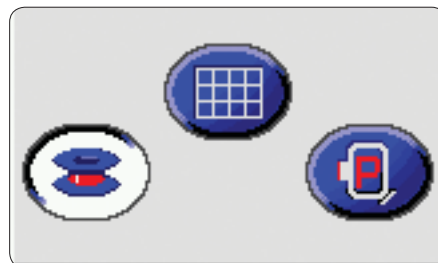
Rúðufloður

Ýtið á  til að gera rúðufloðinn virkan/óvirkan á útsaumsfletinum til hafa hann til viðmiðunar þegar verið er að láta mynstur mætast nákvæmlega. Bilið á rúðufletinum samsvarar 20 mm á efninu. Þegar þið dragið að á útsaumsfletinum með , þá verða línurnar á rúðufletinum mjórri og fjarlægðin á milli þeirra samsvarar þá 10 mm og 5 mm.



Aðgangur að spólu

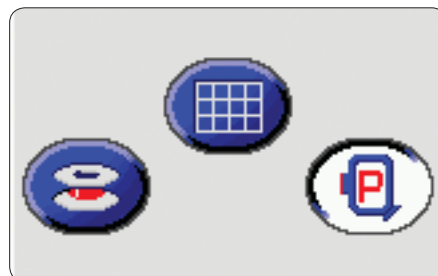
Til að skipta um spólu þegar hún verður tóm meðan þið eruð að sauma út og til að þurfa ekki að fjarlægja útsaumsrammann, ýtið þið á  til að færa rammann frá ykkur svo þið getið rennt lokinu yfir gríparanum frá og komist að spólunni. Sjá bls. 3-7.



Geymslustaða og tvinnarar klipptir

Eftir að hafa lokið við útsauminn þá fjarlægið þið útsaumsrammann og ýtið á  til að setja útsaumsáholdið í geymslustöðu og geyma það í töskunni.

Á meðan þið eruð að sauma út getið þið einnig ýtt á  til að færa rammann fram á við eftir hverja litaskiptingu. Klippið þá tvinnana í löngu stökksporunum sem verða til þegar ramminn er færður á milli staða. Sjá frekar á bls. 3-8.



Mynsturvalkostir á skjánum

Með mynsturvalkostunum getið þið snert og dregið mynstrið til á skjánum.

Um tvo valkosti er að ræða til að velja mynstur, ýtið á  eða snertið mynstrið á skjánum (sjá bls. 4-4).

Veljið og staðsetjið

Snertið til að gera aðgerðina virka. Veljið mynstur með því að snerta það. Snertið og dragið valið mynstur hvert sem er á skjáinn. Fínstillið staðsetninguna með staðsetningarörvunum (sjá bls. 4-6).

Veljið og kvarðið

Snertið til að gera aðgerðina virka. Veljið mynstur með því að snerta það. Snertið og kvarðið um 20% með því að færa hnitpennann til á skjánum. Fínstillið með kvörðunarhnöppunum (sjá bls. 4-5).

Veljið og snúið

Snertið til að gera aðgerðina virka. Veljið mynstur. Snertið og snúið með því að færa hnitpennann á skjánum. Fínstillið með snúningshnöppunum (sjá bls. 4-6).

Skotru svæði

Snertið til að gera aðgerðina virka. Snertið og dragið til að skotra útsaumssvæðið í aðdráttar-skodun.

Dragið að í fulla rammastærð

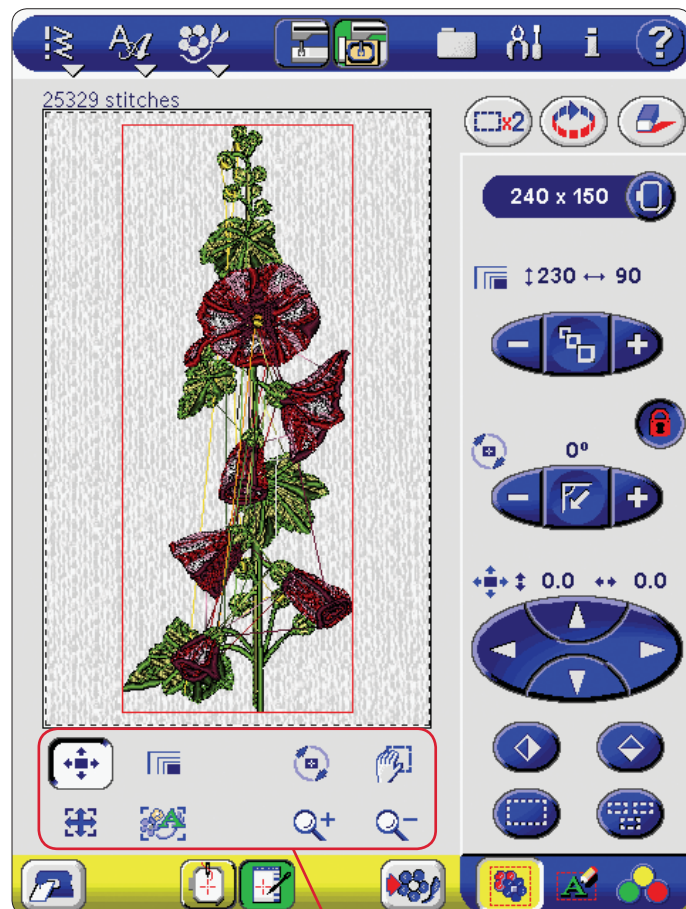
Snertið til að sýna allt rammastærðina á skjánum.

Dragið að til að sýna allt

Snertið til að sýna öll hlaðin mynstur á skjánum.

Dragið að og frá

Dragið að og frá á útsaumsfletinum.



Breyta stærð

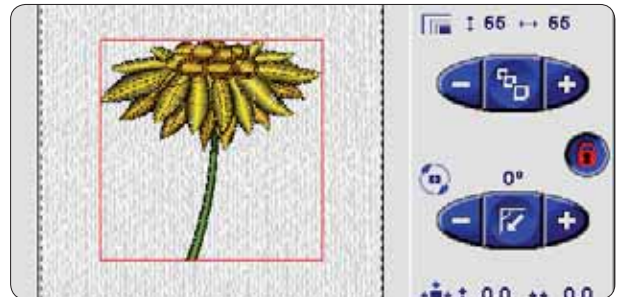
Á Designer SE er hægt að breyta stærð mynstursins á tvo vegu. Með kvörðun (sjá bls. 4-5) er hægt að minnka eða stækka mynstrið um 20% án þess að breyta sporafjölda í mynstrinu. Aðgerðin að breyta stærð getur breytt stærð mynstursins allt frá 50% minnkun upp í nokkrum sinnum stækkun og endur-reiknar þá um leið fjölda spora þannig að litla mynstrið verður með færri spor en stóru mynstrin með fleiri spor en áður var.

Glugginn til að breyta stærð

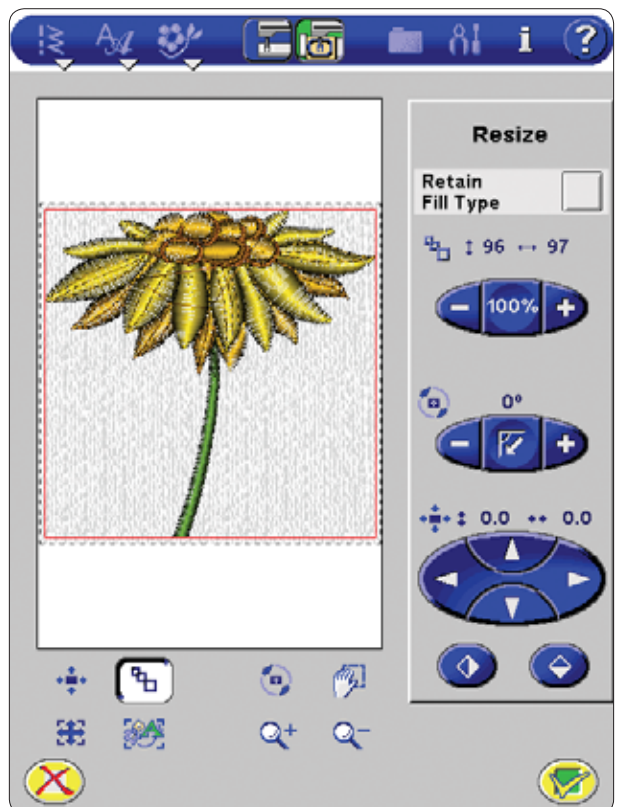
1. Veljið mynstrið sem þið viljið breyta stærð á með því að snerta það á skjánum og snerta síðan  til að setja það í gluggann og breyta stærðinni.

ATH: Ekki er hægt að breyta saumaforritum og útsaums-textum. Ef það er reynt kemur upp sprettigluggi þegar reynt er að setja þau í gluggann til að breyta stærðinni.

ATH: Þegar glugginn fyrir breytingu á stærð hefur verið valinn er ekki hægt að velja annað mynstur.



2. Breytið mynsturstærðinni með því að nota + og - hnappana  100%  eða aðgerðina að snerta og draga  í mynsturvalkostunum á skjánum (sjá fyrri blaðsíðu). Í glugganum til að breyta stærð kemur  í stað kvörðunar aðgerðarinnar . Stærð mynstursins í millimetrum er sýnd fyrir ofan hnappana til að breyta stærð. Snertið  til að fara aftur á upprunalegu stærð mynstursins.
3. Stillið staðsetningu mynstursins þannig að það passi inn í rammann með fleiri mynstrum og notið til þess snúnings og staðsetningarhnappana eða valkostina á skjánum, og speglunarhnappana.



Halda fyllingargerð við

Um er að ræða tvo kosti hvað varðar tegund fyllingarspora eftir að hafa breytt um stærð. Sjálfgefna stillingin heldur ekki eftir sömu gerð fyllingarspora og eru í mynstrinu en er um leið hraðvirkasta leiðin til að breyta um stærð mynstra í Designer SE. Þegar hakað er við í glugganum fyrir fyllingarsporin, mun vélin halda eftir sömu gerð fyllingarspora og var í mynstrinu þegar breytt var um stærð á því. Þessi aðgerð tekur aðeins lengri tíma.

Byrjað að breyta stærð

Þegar þið eruð ánægð með mynstrið og staðsetninguna ýtið þið á  til að staðfesta allar breytingar sem gerðar voru í glugganum fyrir breytingu á stærð og byrjið að breyta stærð og reikna út sporin. Stundaglas kemur á skjáinn þar til breyting á stærð er lokið. Glugginn lokast sjálfkrafa og skjárinn sýnir breytta mynstrið í þrívídd (3D.)

Til að fara aftur yfir á sérsniðsgluggann án þess að samþykkja breytingar á stærð ýtið þið á .

ATH: Designer SE minnkun um 50% í breidd og hæð og stækkun upp í "mega"-rammann. Ef mynstrið er of flókið fyrir breytingar á stærð þá kemur sprettigluggi upp þegar þið ýtið á .

Áríðandi upplýsingar um breytingu á stærð

Vegna þess að útsaumsmyndir eru hönnuð fyrir ákveðna stærð, er áríðandi að hafa nokkrar af eftirfarandi upplýsingum í huga þegar stærð myndra í Designer SE er breytt.

- Breyting á stærð verður ávallt hlutfallsleg. T.d. ef myndur er minnkað um 50% þá verður það 50% minna á breidd og hæð. Ef þið eruð að minnka myndur með mörgum smáatriðum getur það orðið til þess að sum af þeim týnast eða skekkjast og/eða að fjöldi spora hlaðist upp á einum stað vegna þess að fjöldi spora var þar fyrir í upprunalega myndrinu. Í sumum tilfellum er ráðlegt að minnka myndur aðeins niður í 75% af stærð.
- Saumið ávallt út prufu af breyttu myndri.
- Skoðið breytt myndur ávallt í 3D á skjánum og fullvissið ykkur um að það passi í þann ramma sem þið hafið valið, því aðgerðin að breyta stærð getur orðið til þess að þið stækkið myndrið umfram rammastærðina. Í slíkum tilfellum þegar þið reynið að skipta yfir á Designer útsaum þá kemur upp sprettigluggi með skilaboð “myndur er fyrir utan rammaflötinn”.
- Þegar þið stækkið myndur mikið þá getur skeð að þið sjáið óregluleg spor í myndrinu. Stækkið það þá ekki alveg svona mikið til að fá betri árangur. Vegna minnisins í Designer SE, getur komið fyrir að þið séuð með of flókið myndur til að geta breytt stærð á því í vélinni. Við mælum með því að þið breytið stærð á mjög stórum og/eða flóknum myndrum í tölvunni ykkar í forritunum 3D Embroidery Studio eða 3D Stitch Editor Embroidery, sem fást hjá Husqvarna umboðsaðila sem aukahlutur.
- Ef þið reynið að endurtaka breytingu á stærð á myndri sem þið hafið þegar breytt um stærð á og er á skjánum en hefur ekki verið vistað, þá fer það til baka á upprunalega stærð og þá þarf að breyta um stærð á ný en það tryggir ávallt besta árangur um gæði sporanna. Þegar myndur hefur verið vistað í breyttri stærð og er kallað fram á skjáinn á ný til að breyta stærð, þá verður breytingin á stærðinni framkvæmd á myndri sem þegar hefur verið breytt stærð

á og það getur valdið því að sporin verða óregluleg. Til að ná sem bestum árangri mælum við eindregið með því að stærð á myndrum verði aðeins breytt frá upprunalega myndrinu.

- Allt eftir því hvað þið reynið að breyta stærðinni á myndri mikið og einnig hversu mörg sporin eru, þá tekur þetta mislangan tíma. Að breyta stærð á stóru og flóknu myndri getur tekið nokkrar mínútur. Eftir að þið hafið ýtt á  getið þið ekki hætt við ferlið en verðið að bíða eftir að því ljúki. Með því að ýta á  á sérsniðs (customizing) á skjánum getið þið endurheimt myndrið í upprunalegri mynd.
- Við mælum með því að nota kvörðun í stað breytingar á stærð ef þið ætlið að breyta stærðinni á myndrinu minna en 20% og fyrir myndur sem eru með tvöföldum og þreföldum sporum eins og krosssaumsmyndur. Í slíkum tilfellum viljið þið ekki bæta sporum í myndrið, heldur gera myndrið aðeins minna eða stærra með því að gera hvert spor í því styttra eða lengra.
- Það skiptir ekki máli í hvaða röð þið breytið stærðinni, snúning, speglun o.s.frv. Þegar þið ýtið á  þá breytir Designer SE ávallt fyrst um stærð og bætir síðan við snúningi eða speglun o.s.frv..



Vista mynstur

Ýtið á  til að vista mynstrið sem þið voruð að vinna við. Veljið  til að vista á “mínum skráum (My Files)”,  til að vista í “mínum mynstrum (My Designs)” eða  til að vista á USB tæki (ef það er tengt) með því að velja viðeigandi hnapp.

Skráarnafn

Sjálfgefið skráarnafn er það sama og var fyrir mynstrið sem var hlaðið inn á skjáinn. Ef útsaumstexti er vistaður, þá er sjálfgefið nafn á skránni “NewDesign1.vp3”, sú næsta “NewDesign2.vp3” o.s.frv. Til að breyta um nafn á skrá, er ýtt á  sem er hægra megin við skráarnafnið og skrifið síðan nýja nafnið í gluggann. Ýtið á .

Ýtið á  til að staðfesta vistunina. Ef þið vilið vista undir nafni sem er til staðar í möppunni þá kemur upp sprettigluggi og spurt er hvort þetta mynstur eigi að koma í stað þess eldra.

Vistið uppáhalds mynstrin ykkar í “mínum mynstrum” (My Designs) en þá komist þið strax í þau í gegn um mynsturvalmyndina.!

Mynsturröð vistuð

Það er hægt að vista mynsturraðir á sama hátt og lýst er hér að ofan. Þegar mynsturröðin er hlaðin inn á ný, er samt hægt að fara inn á hvaða mynstur í henni og breyta því sérstaklega.



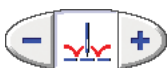


Designer útsaumur

Ýtið á víxlhnappinn neðst á skjánum þegar mynstrið ykkar er tilbúið. Nýjar aðgerðir, sem notaðar eru þegar verið er að sauma út mynstrið koma á skjáinn.

Bendill

Þegar verið er að sauma út, sýnir bendill + hvar nálarstaðan er í mynstrinu. Bendillinn fylgir nálinni í gegn um mynstrið þegar saumað er eða ef flett er í gegn um sporin eða litina, þannig að þið getið alltaf séð á skjánum hvar þið eruð í mynstrinu.



Farið spor fyrir spor

Notið + og – til að fara í gegn um mynstrið spor fyrir spor. Ýtið á – til að fara afturábak nokkur spor ef yfirtvinninn hefur slitnað eða klárast. Ýtið á og haldið við takkann ef þið viljið fara hraðar í gegn um sporin. Nálarstaðan er gefin til kynna með + á útsaumssvæðinu.

Fyrir ofan hnappinn er gluggi sem sýnir núverandi númer á spori mynstursins og heildarfjölda spora í viðkomandi lit.



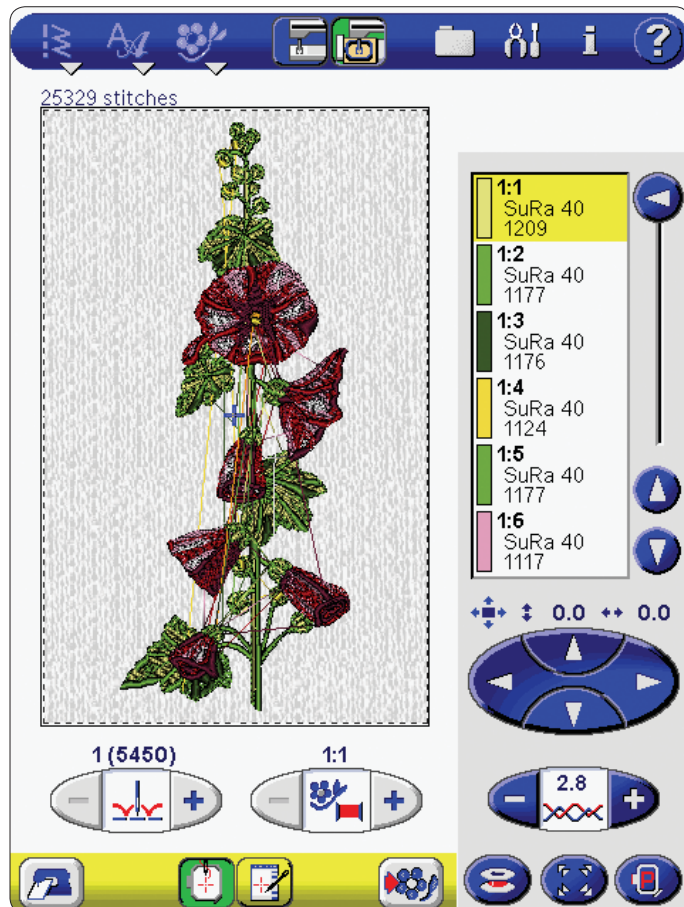
Farið í gegn um mynstrin eftir litum

Notið + og – til að fara að fyrsta sporinu í fyrri eða næsta lit. Fyrir ofan hnappinn sjáið þið númer núverandi mynsturs og litanúmer.



Tvinnaspenna

Þegar verið er að sauma út með sérstökum tvinna eða á mjög þunn eða þykk efni, þá getið þið ýtt á + eða – til að breyta yfirtvinnaspennunni.



Athugið stærð og staðsetningu

Færið rammastöðuna þannig að nálin fer í öll fjögur hornin á innhlöðnu mynstri til að fara eftir útlínunum stærðar og staðsetningar. Fyrsta snerting færir nálina í efra vinstra hornið á heildar mynsturfletinum. Hnappurinn breytist þannig að örin fyrir hvert horn breytist og verður hvít. Hver snerting færir rammann í viðkomandi horn. Fimmta snertingin færir ramman svo í upphaflega miðstöðu.

Þessi athugun á stærð sýnir einnig hvar mynstrið saumast á efnið. Þetta auðveldar staðsetningu á mynstrunum, sérstaklega ef verið er að sauma nokkur mynstur í röð.

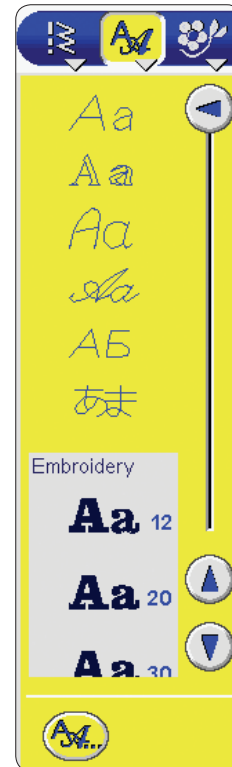
Útsaums leturgerðir

Með Designer SE fylgja 4 útsaums leturgerðir, Clarendon, Kalligraphia, Meza og Palace Script, og hver um sig í þremur stærðum. Ýtið á  og fellivalmynd sýnir leturgerðirnar í möppunni “mínar leturgerðir” fyrir neðan gerðirnar. Einnig er hægt að velja leturgerðirnar í útsaumsaðgerð.

Þið getið bætt fleiri gerðum við “mínar leturgerðir” í skráarstjórnun. Þið getið einnig fjarlæggt þær.

Þið getið hlaðið inn útsaums leturgerðir sem geymdar eru á “mínum skráum” (My Files) eða úr utanaðkomandi tæki, sem tengt er við USB tengil. Ýtið á  neðst á stafrófs valmyndinni til að opna fyrir hleðslusamtalsglugga. Staðsetjið leturgerðina, veljið hana og ýtið á .

Hannið leturgerðir úr leturgerðum sem eru í tölvunni ykkar og gerið það með Husqvarna hugbúnaðinum 3D QuickFont, sem fylgir með Designer SE.



Búið til texta með útsaums leturgerðum

Veljið útsaums leturgerð úr fellivalmyndinni með því að snerta hana. Þið getið valið á milli 3ja stærða í hverri leturgerð, 12 mm, 20 mm og 30 mm. Texta ritill opnast.

Snertið stafina á valsvæðinu til að búa til texta.

Textinn er sýndur láréttur á skjánum. Notið

  til að færa bendilinn fram og til baka í forritinu.

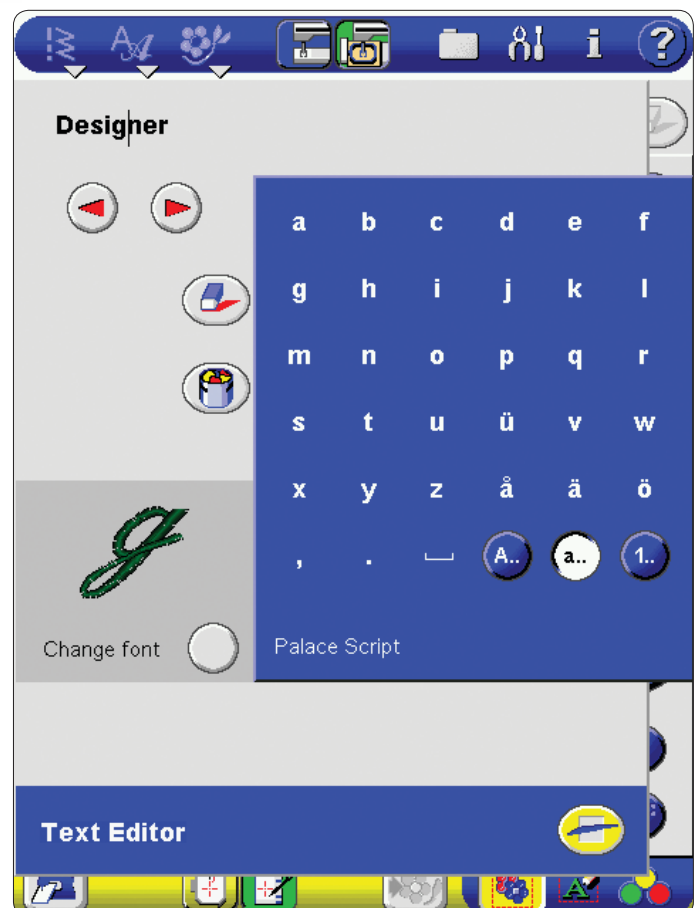
Staf bætt við

Til að bæta staf við, færið þið bendilinn á þann stað sem þið viljið bæta stafnum inn. Snertið stafinn sem bæta á við og honum er bætt inn þar sem bendillinn er.

Eyða staf

Um er að ræða tvo hnappa þar sem hægt er að eyða stöfum. Til að eyða staf á þar sem bendillinn er ýtið þið á .

Til að eyða öllum stöfunum í nafninu ýtið þið á .



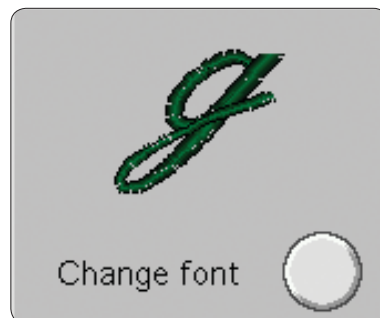
Breyta staf

Til að breyta staf, eyða eða setja annan staf í staðinn þá bendum við á “bæta við” og “eyða” hér á undan.

Breyta um leturgerð

Sýnishorn af valdri leturgerð er sýnt í ritvinnslu-glugganum. Ýtið á  við hliðina á “breyta um leturgerð (Change Font)” til að opna valmynd þar sem þið getið valið aðra leturgerð. Ýtið á  neðst á valmyndinni til að hlaða inn leturgerð úr “mínum skráum” (My Files) eða frá utanaðkomandi tæki sem tengt er við USB tengil.

Allir stafir sem voru fyrir breytast nú í þessa nýju leturgerð sem valin var.



Hlaða inn texta í útsaum

Þegar þið eruð búin með textann, er ýtt á  til að fara aftur í útsaumsskoðun, og færa textann til á skjánum á þann stað sem þið viljið hafa hann.



Sauma spor og saumaða texta

Í útsaums aðgerð er hægt að sauma innbyggða sauma í útsaumsrammanum. Ýtið á  og veljið saumavalmynd eða ýtið á  og veljið leturgerð. Gluggi fyrir forritun opnast.

Bætið við, breytið og eyðið stöfum og saumum á sama hátt og lýst var hér á undan. Lengd forritsins í millimetrum er sýnd fyrir neðan gluggann.

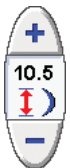
ATH: Til að sauma út mynstur sem búið var til áður og geymt er í “mínar skrár” (My Files”, ýtið þið á  og síðan á  neðst á valmyndinni. Ýtið á  fyrir “mínar skrár”, staðsetjið mynstrið, veljið og ýtið á , og forritið opnast í sporaglugganum. Þið getið einnig hlaðið inn mynstur úr U-valmyndinni.

Saumar stilltir í mynstri

Til að stilla sauma í mynstri, færið þið bendilinn fram og til baka spor fyrir spor með því að nota  og . Þegar bendillinn er staðsettur við endann á mynstrinu breytist táknið  í táknið . Ýtið á  til að flytja bendilinn á hraðvirkan hátt á byrjun mynstursins.  er núna með táknið . Ýtið á  til að færa bendilinn á enda mynstursins.

Saumur er stillanlegur ef hann er auðkenndur í rauðum lit. Þið getið notað hnappana fyrir speglun, sporbreidd og sporlengd til að stilla sporið. Þetta hefur aðeins áhrif á það spor sem er auðkennt með rauðum lit.

SPEGLUN: Speglið mynstur þversum með  og langsum með .



SPORLENGD: Minnkið eða aukið sporlengdina með - og +.



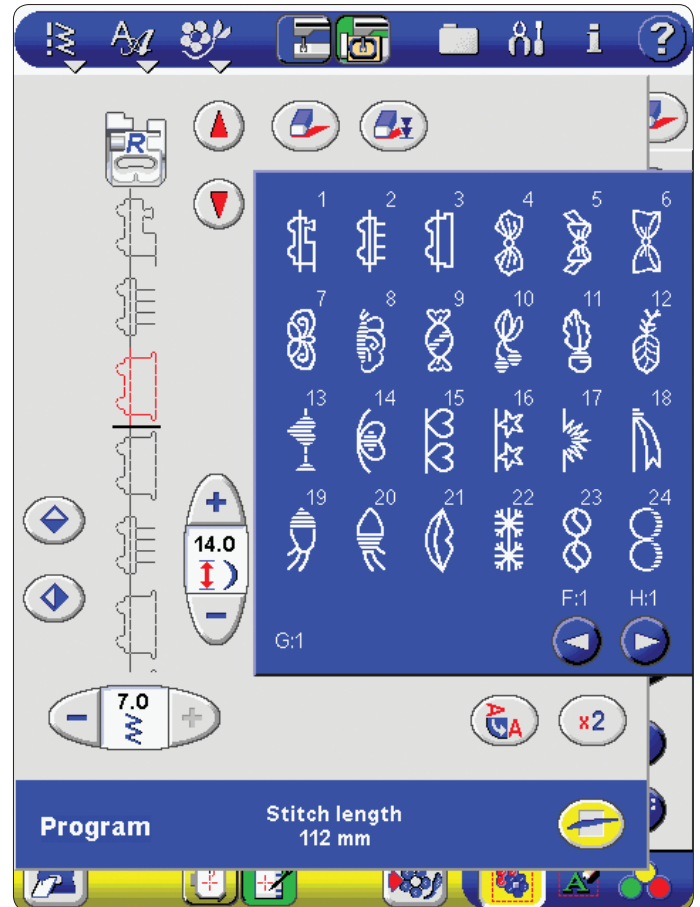
SPORBREIDD: Minnkið eða aukið sporbreiddina með - og +.



SPORLEGA: Færið sporið til vinstri með því að snerta - og til hægri með því að snerta +.

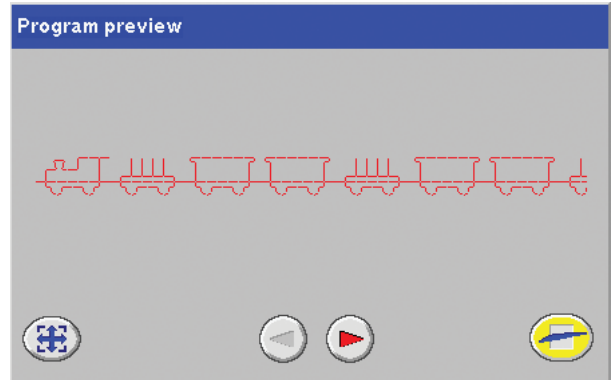


SPORÞÉTTLEIKI: Snertið + til að lengja hvert einstakt spor sem minnkar þéttleikann. Snertið - til að stytta hvert einstakt spor, sem eykur þéttleikann.



Forskoðun

Skoðið forrituðu mynstrin ykkar lárétt með því að ýta á . Sprettigluggi sýnir mynstrið í raunverulegri stærð. Ef mynstrið er of langt til að hægt sé að skoða það allt, þá notið þið bendilörvarnar til að skruna í gegn um allt mynstrið. Til að skoða það allt ýtið þið á . Ýtið á  til að loka forskoðuninni.



Hlaðið forrituðu mynstri í útsaum

Til að bæta forrituðu mynstri í útsaum ýtið þið á . Forritunarglugginn lokast og mynstrið er nú hlaðið inn á útsaumssvæðið. Stillið það á sama hátt eins og önnur mynstur.

Til að breyta forrituðu mynstri ýtið þið á  í útsaums texta aðgerðarflípanum .

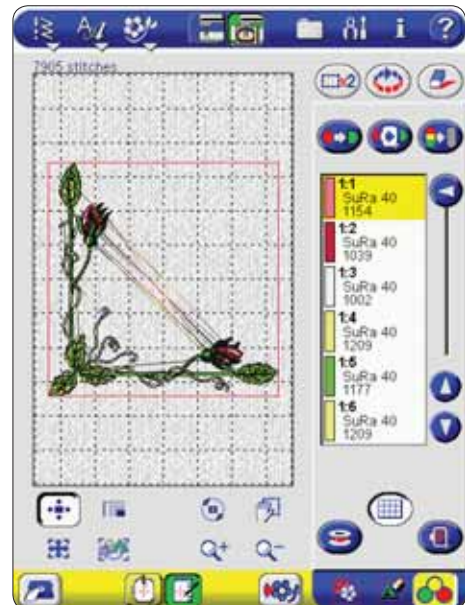
Hvernig á að sérsníða mynstur

Sameinið mynstur, stafi og sauma á skjánum til að búa til sérsniðið mynstur.

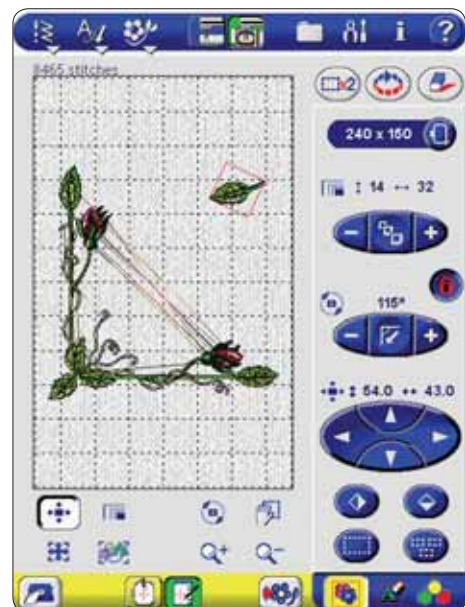
Sérsníða "Mary"

Í þessari þrep fyrir þrep æfingu munum við sameina mynstur með útsaums texta og sauma.

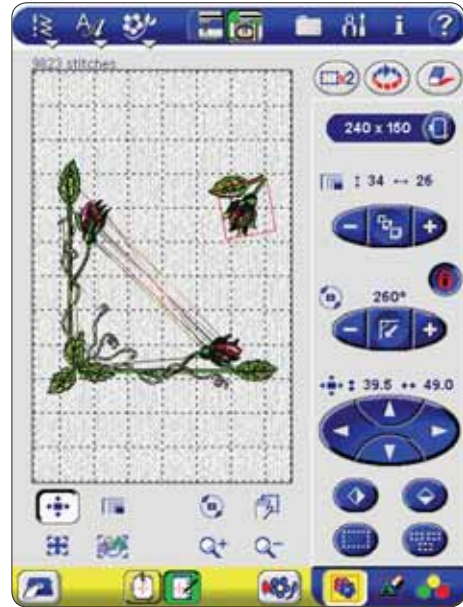
- Ýtið á  og veljið hornamynstrið með rósa hnöppunum, . Til að hjálpa ykkur að staðsetja hina ýmsu hluta mynstursins alveg rétt, þá er best að kveikja á rúðufletinum með því að ýta á  fyrir neðan litastjórnunarflípann .



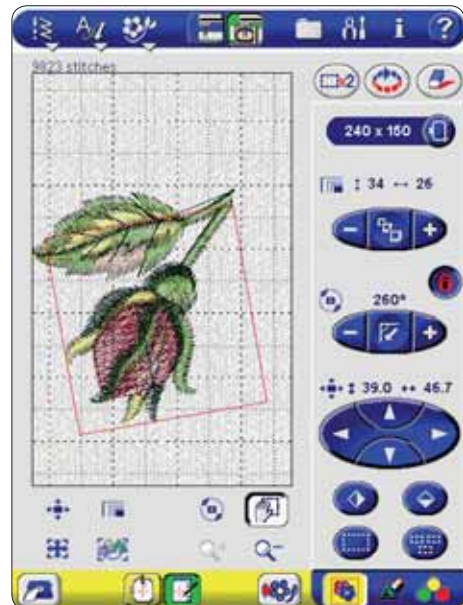
- Ýtið á  og veljið einstaka laufið  Ýtið á  til að fara til baka á aðgerðarhnappana fyrir útsauma. Snúið því um 115° með því að nota  og + og -, eða með því að snerta  á valkostunum fyrir mynstur á skjánum og draga það með fingrunum eða hnitpenna á skjánum. Gildisglugginn fyrir ofan snúningshnappana sýnir snúninginn í gráðum. Ýtið á  og dragið það á útsaumsfletinum, eða notið staðsetningarhnappana til að staðsetja það í hornið á móti fyrra mynstrinu.



3. Ýtið á  og veljið einstaka rósahnappinn . Snúið honum um 260° og staðsetjið hann við hliðina á laufinu.



4. Ýtið á  nokkrum sinnum til að skoða þetta nánar. Til að skotra aðdráttinn til að skoða svæðið sem snertir rósahnappinn og lafið þá ýtið þið á  og snertið og dragið á skjánum. Stillið staðsetninguna ef nauðsyn krefur með því að nota . Ýtið á  til að draga frá í fullan rammann á ný.



5. Ýtið á  og veljið , útsaums leturgerð Palace Script í stærð 20. Útsaums texta ritillinn opnast.



6. Ýtið á M til að fara á hástafinn M. Snertið **a..** til að breyta yfir í lágstafi. Ýtið á “a”, “r” og “y”. Ýtið á  til að loka textaritlinum og hlaða “Mary” á útsaumssvæðið. Ýtið á  og færið textann þangað sem þið viljið hafa hann.



7. Til að bæta persónulegu yfirbragði á leturgerð, ýtið þið á  og veljið leturgerð í Blokk stafrófi. Glugginn fyrir saumana opnast.
8. Veljið upphafsstafina í nafninu ykkar í hástöfum Ýtið á  til að loka glugganum og hlaða undirskriftinni inn á útsaumssvæðið.



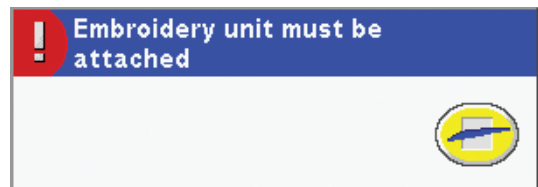
9. Snúið henni um 270° með því að nota . Staðsetjið undirskriftina þar sem þið viljið hafa hana með því að nota staðsetningarörvarnar eða með því að snerta hana og draga. Þið hafið nú sameinað mynstur með útsaumum texta og saumum!



Sprettigluggar í útsaumi

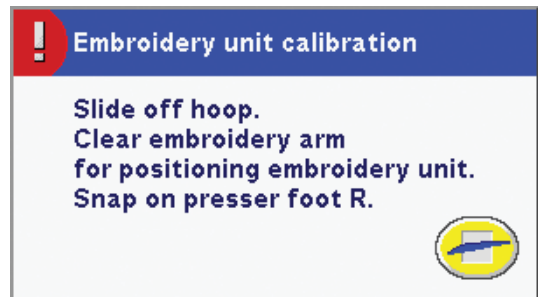
Útsaumstækið verður að vera tengt við vélina.

Þið verðið að setja útsaumstækið á vélina áður en þið byrjið að sauma út.



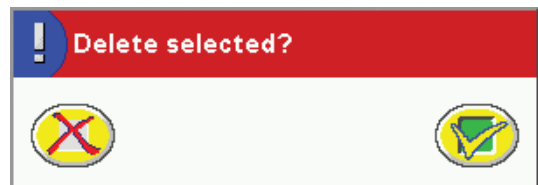
Útsaumur og kvörðun

Þegar útsaumstækið er tengt við vélina, kemur sprettigluggi sem minnir ykkur á að taka útsaumsrammann af tækinu og hreinsa til í kring um vélina svo útsaumsarmurinn rekist ekki í neitt. Ýtið á  til að kvarða útsaumstækið og staðsetja arminn. Þessi valmynd minnir ykkur einnig á að setja R fótinn á fótstöngina.



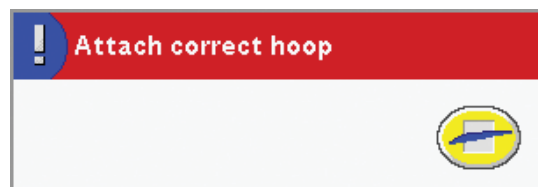
Velja “að eyða”

Designer SE biður alltaf um staðfestingu þegar þið hafið valið að eyða mynstri.



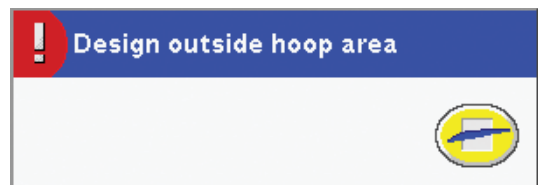
Setjið réttan útsaumsramma á tækið

Þegar stærðin á útsaumsrammanum á vélinni passar ekki við stærðina sem sýnd er á skjánum þá neitar Designer SE að sauma. Skiptið um og setjið þá rammastærð sem sýnd er á skjánum á arminn, eða breytið stillingunum fyrir rammastærðina þannig að hún passi á móti völdum ramma., sjá bls. 4-5..



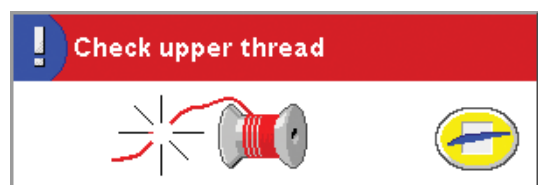
Mynstur utan rammavæðis

Þið getið ekki byrjað að sauma út ef einhver hluti mynstursins er utan rammaflatarins. Færið mynstrið eða skiptið um rammastærð.



Athugið yfirtvinnann

Designer SE stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn slitnar eða klárast. Þræðið vélina á ný og ýtið á  . Ýtið á  til að halda áfram.



Stöðvast til að klippa tvinnnaenda

Designer SE stöðvast sjálfkrafa eftir nokkur upphafsspor í hverjum tvinnalít. Klippið tvinnnaendann og ýtið á  til að halda áfram með útsauminn.



Spólan tóm

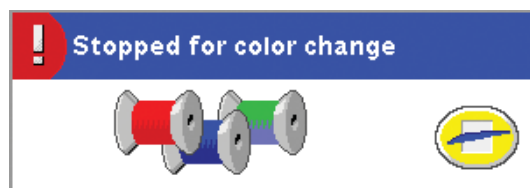
Designer SE stöðvast þegar spólan er að verða tóm. Skiptið um og setjið fulla spólu í vélina og ýtið á . Togið slakann á yfirtvinnanum aðeins til baka. Farið til baka nokkur spor með því að ýta á  og . Ýtið á  til að halda áfram.

ATH: Þegar skipt er um spólu ýtið þið á  fyrir ofan nálina eða á  á litasjórnunarflípanum og þá fer útsaumsramminn frá ykkur þannig að auðvelt sé að komast að gríparasvæðinu. Þegar búið er að skipta um spólu ýtið þið aftur á hnappinn til að færa útsaumsrammann aftur á þann stað sem hann var á þegar tvinninn kláraðist. Ýtið á  til að halda áfram með útsauminn.



Stöðvað til að skipta um lit

Designer SE stöðvast sjálfkrafa og yfirtvinninn er klipptur. Fjarlægjið tvinnakeflið og þræðið næsta lit sem sýndur er á litavalmyndinni á skjánum eða í útsaumsbæklingnum. Ýtið á  til að halda áfram með útsauminn.



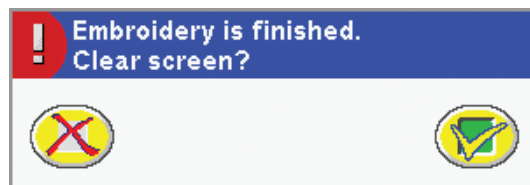
Stop skipun í mynstrinu

Designer SE stöðvast sjálfkrafa svo þið getið klippt efnið í mynstrum ef um klippivinnu eða applíkeringu er að ræða. Skoðið lýsingar fyrir einstök mynstur í útsaums bæklingnum, eða skoðið Designer SE handbókina en þar eru almennar leiðbeiningar fyrir mismunandi saumatækni.



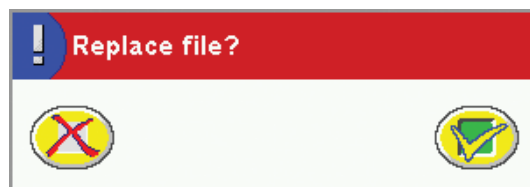
Útsaumurinn fullsaumaður

Þegar útsaumurinn er fullsaumaður lætur Designer SE ykkur vita og spyr hvort þið viljið hreinsa allt af skjánum. Ýtið á  til að gera það eða ýtið á  til að fara aftur á mynstrið og vista það.



Skipta um skrá?

Í fyrsta sinn sem þið reynið að vista mynstur í skrá þar sem mynstur er fyrir með sama nafni, minnir Designer SE ykkur á að staðfesta það. Ef þið haldið áfram að vinna með sama mynstur og vistið það á ný, þá spyr Designer SE ekki aftur.



Mynstrið er of flókið

Ferlið að breyta stærð fer ekki í gang eftir að þið ýtið á  í glugganum til að breyta stærð ef mynstrið er of flókið (sjá bls. 4-10). Minnkið stærðina og reynið á ný, eða breytið um stærð í hugbúnaðinum 3D Embroidery Studio eða 3D Stitch Editor í staðinn. Þau fást hjá Husqvarna umboðinu sem aukahlutur.



Get ekki breytt stærð á völdu viðfangsefni

Designer SE getur ekki breytt um stærð á mynstri eða útsaumstexta. Ef annaðhvort af þessu er valið eitt sér eða með mynstri, getið þið ekki opnað gluggann til að breyta stærðinni.



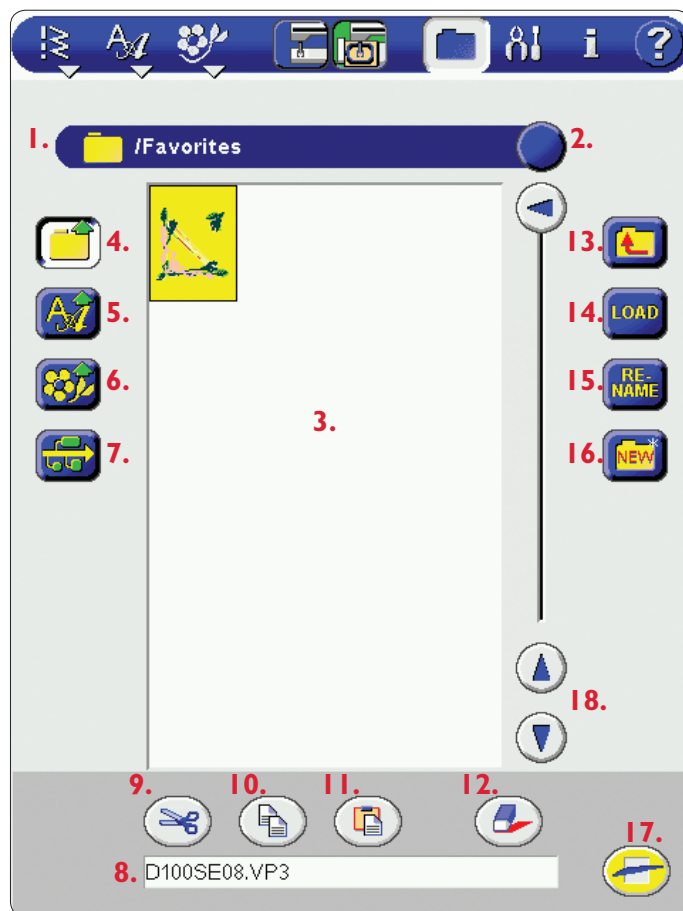
Skráarstjórn (File Manager)



Skráarstjórn (File Manager)

Designer SE er með innbyggða skráarstjórn sem hjálpar ykkur að bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstur, leturgerðir og saumaskrár á auðveldan hátt. Vinnið með innbyggða minninu eða utanaðliggjandi tækjum sem tengd eru við USB tenglana, eins og tölvuna ykkar eða USB minnislykilinn sem fylgir með Designer SE.

1. Leita að slóð fyrir möppu
2. Hnappur til að sýna uppbyggingu möppuþreps
3. Miðgluggi - sýnir allar skrár í valinni möppu
4. Mappan “mínar skrár” (My Files)
5. Mappan “mínar leturgerðir” (My Fonts)
6. Mappan “mín mynstur (My Designs)
7. USB tæki
8. Skráarnafn
9. Klippa
10. Afrita
11. Líma
12. Eyða
13. Fara upp um eitt möppuþrep
14. Hlaða inn skrá / opna möppu
15. Endurskíra skrá eða möppu
16. Búa til nýja möppu
17. Fara út úr skráarstjórn
18. Skrúna með örvum (aðeins sýnilegt ef allar skrár í möppunni passa ekki í miðjan gluggann).



Yfirlit

Þið opnið skráarstjórn með því að ýta á  á tólaborðinu.

Slóðin fyrir sýnda möppu er skrifuð í gluggann fyrir ofan miðgluggann. Glugginn sýnir allar skrár í möppunni. Mynsturskrár eru sýndar sem gaummyndir eða með teiknum. Aðrar skrár eru sýndar með teiknum. Notið örvarnar til að skrúna í gegn um skrárnar ef þær komast ekki allar í gluggann.

Minni sem er fyrir hendi

Notið innbyggða minnið til að geyma uppáhalds mynstur, leturgerðir, sauma og aðrar skrár. Til að athuga hversu mikið laust minni er fyrir hendi ýtið þið á  og síðan á “mínar skrár” (My Files) , “mínar leturgerðir” (My Fonts)  eða “mín mynstur” (My Designs) . Sprettigluggi gefur upplýsingar um möppuna og hversu mikið vélarminni er fyrir hendi í kílóbætum (kB). Þið getið einnig snert  og síðan “My Info” flipann til að sjá það sama.

	Skrá fyrir mynstur
	Skrá fyrir úts. leturgerð
	Skrá fyrir sauma
	Skrá leturgerð
	Skrá fyrir texta
	Óþekktar skrár

Rápað

Það eru þrjár möppur í innbyggða minninu, “mínar skrár” (My Files) , “mínar leturgerðir” (My Fonts)  og “mín myndur” (My Designs) , og þið getið einnig kannað önnur tæki sem tengd eru við USB tenglana. Ýtið á annanhvorn hnappinn fyrir þrjár innbyggðu möppurnar til að sýna innihald þeirra í miðglugganum.

Ýtið á  til að sýna tengd tæki. Ef ekkert er tengt við vélina, þá er þessi hnappur ekki sýndur og þið getið aðeins valið frá innbyggðu möppunum.

“Mínar skrár” (My Files)

“Mínar skrár” (My Files) eru viðbót við “mínar leturgerðir” (My Fonts) og “mín myndur” (My Designs). Í þessari möppu eru hægt að geyma allar gerðir af skráum, þar á meðal textaskrár. Þegar vélin er afgreidd frá verksmiðju er þessi mappa tóm. Fyllið hana með aðkeyptum mynstrum og leturgerðum, mynstrum sem þið hafið búið til, saumaforritum, textaskráum eða hvaða skrá sem er sem þið viljið geyma í Designer SE.

Notið klippingu , afritun  og límingu  (sjá bls. 5-8) til að færa aðrar skrár í þessa möppu, t.d. frá USB minnislyklinum.

Hannið nýjar möppur til að skipuleggja skrárnar ykkar.

“Mínar leturgerðir” (My Fonts)

Til að geyma útsaums leturgerðir.

Við afgreiðslu eru nokkrar útsaums leturgerðir geymdar hér. Þær eru sýndar í stafrófs valmyndinni í útsaumsaðgerð. Bætið við eða fjarlægið leturgerðir með því að nota klippingar (Cut) , afritunar (Copy) , límingar (Paste)  og eyðingar (Delete)  hnappana (sjá bls. 5-8) til að hafa auðveldan aðgang að uppáhalds leturgerðunum í gegn um stafrófs valmyndina.

Leturgerðirnar sem geymdar eru í vélinni við afgreiðslu er einnig að finna á öryggisafriti sem er á CD disklingi, þannig að þið getið sett leturgerðir inn aftur þótt þið fjarlægið þær úr minni vélarinnar. Þið getið ekki búið til nýjar möppur á þessum stað.





“Mín mynstur” (My Designs)

Geyma mynsturskrár

Við afgreiðslu vélarinnar eru nokkur mynstur geymd hér. Þetta eru mynstrin sem sýnd eru í mynsturvalmyndinni. Bætið við eða fjarlægjið mynstur með því að nota hnappana “klippa” (Cut) , “afrita” (Copy) , “líma” (Paste)  og “eyða” (Delete)  (sjá bls. 5-8) til að hafa auðveldan aðgang að uppáhalds mynstrunum á auðveldan hátt.

Mynstrin í vélinni við afgreiðslu frá verksmiðju eru einnig á öryggisafriti sem er á CD diskling sem fylgir vélinni, þannig að þið getið sett mynstrin inn aftur ef þið fjarlægjið þau úr minni vélarinnar.

ATH: þetta eru mynstur með höfundarrétti og má því ekki afrita eða deila með öðrum.

Ekki er hægt að búa til nýjar möppur á þessum stað.



USB tæki

Þessi hnappur er eingöngu sýndur þegar tæki er tengt við USB tengilinn. Snertið hann til að sýna öll tæki sem eru tengd. Þið gætuð verið tengd við tölvuna ykkar og minnislykilinn á sama tíma. Sjá bls. 1-21 um hvernig á að tengja við USB tenglana. Snertið eitthvert af tækjateiknunum til að skoða það betur.



USB MINNISLYKILL: Notið hann til að geyma alls konar skrár og/eða til að færa skrár að og frá tölvunni.



TÖLVAN: Hlaðið skrár eða önnur gögn beint frá tölvunni. Geymið allar skráargerðir hér.



CD-DRIF: Hlaðið eða afritið skrár af CD.



FLOPPY DISKADRIF: Tengid “Floppy” diskadrif til að geta lesið af “floppy” diskum inn á Designer SE.

ATH: Hafið samband við umboðsaðilann til að fá frekari upplýsingar um tæki sem hægt er að tengja við USB tengilinn.



Veljið og hlaðið inn skrár

Veljið hvaða tæki eða hvaða möppu sem þið viljið velja frá með því að snerta viðkomandi hnapp. Allar möppur og skrár eru sýndar í miðglugganum. Snertið teiknið fyrir það mynstur, saum eða leturgerð sem þið viljið nota. Skráin verður merkt þegar hún er valin, og nafnið á skránni er sýnt neðst á skjánum. Snertið **LOAD** til að staðfesta valið eða **OPEN** til að opna möppu.

Saumaskrár

Hlaðið inn saumaskrár í saumaaðgerð og þið getið strax byrjað að sauma þann saum. Í forritunaraðgerð er mynstrið hlaðið inn þar sem bendillinn er. Þegar vélin er stillt á útsaumsaðgerð, er mynstrið hlaðið inn á forritunarskoðun.



Leturgerðaskrár

Þegar leturgerðarskrá er hlaðin inn, þá opnast textaritillinn. Sjá nánar á bls. 4-14 um hvernig forrita á útsaumsleturgerðir.



Mynsturskrár

Það er hægt að velja fleiri en eitt mynstur í einu úr möppu á sama tíma. Mynstrin eru sýnd sem gaummyndir. Hvert mynstur sem er snert verður merkt. Snertið þau aftur til að afvelja þau.

Þegar þið hafið valið allar mynsturskrár sem þið viljið hlaða inn, þá ýtið á **LOAD** og þau verða hlaðin inn á útsaumsflötinn hvert á eftir öðru og í sömu röð og þau eru sýnd í skráarstjórn (númer 5 að ofan).



Textaskrár

Þið getið opnað og lesið texta og HTML-skrár á Designer SE. Veljið bara textaskrána og snertið

. Textinn er sýndur í textaskoðuninni sem opnast sjálfkrafa. Textaskoðunina er einnig að finna í  á tólaborðinu

Studd skráarsnið

Hægt er að hlaða eftirtalin skráarsnið í Designer SE:

- Husqvarna Viking (.VP3, .SHV, .DHV, .HUS, .VIP, .SP3 (saumaskrár), .VF3 (útsaumsleturskrár)
- Pfaff (.PCS, .VIP)
- Brother/Babylock/Bernina (.PEC, .PES)
- Compucon/Singer PSW (.XXX)
- Janome (.SEW, .JEF)
- Melco (.EXP)
- Tajima (.DST)
- Toyota (.10*)
- og einnig .TXT og .HTM/HTML-skrár.

Skráarupplýsingar

Til að ná í skráarupplýsingar, snertið þið  og síðan skrá.

Unnið með möppur

Hægt er að geyma allar skrár í “mínum skrár” (My Files) og á USB minnislyklinum. Skipuleggið skrárnar í möppur til að auðveldara verði að vinna með þær.

Hægra megin við miðgluggann eru fjórir hnappar sem unnið er með þegar verið er að vinna í möppum.

Búa til nýja möppu

Snertið  til að búa til nýja möppu á sömu slóð. Samtalsgluggi opnast þar sem þið getið skrifað nafnið á möppunni.

Endurskíra

Til að breyta nafni á möppu, þá veljið þið viðkomandi möppu með því að snerta hana, og síðan snertið þið  til að opna samtalsglugga þar sem þið getið skrifað inn nýja nafnið.

ATH: Ef skrá er valin í stað möppu, þá getið þið breytt nafninu á skránni á sama hátt.



Opna möppu

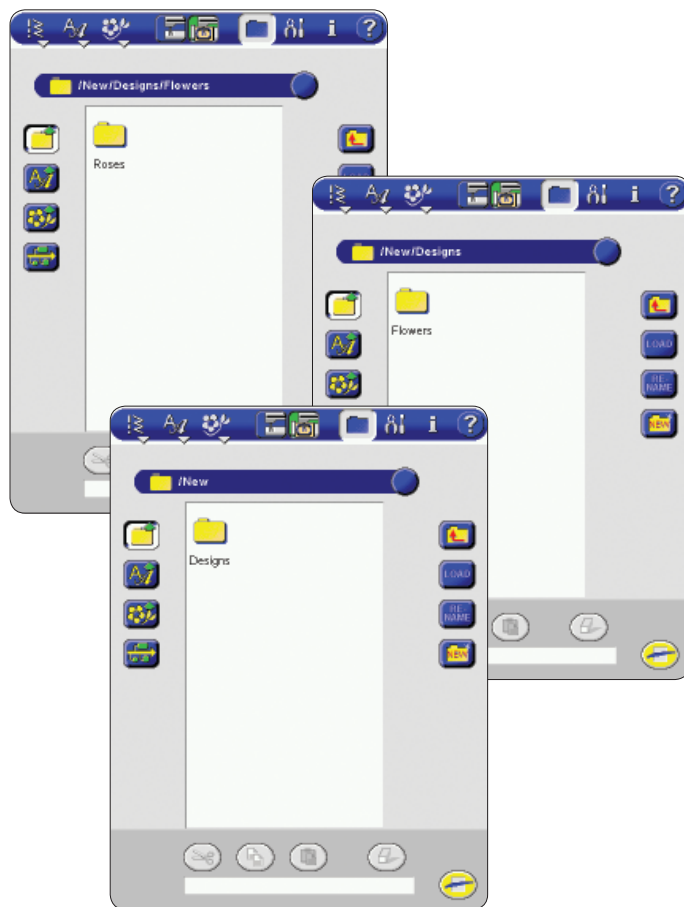
Til að opna möppu, veljið þið hana og snertið **OPEN**. Innihald möppunnar er sýnt í miðglugganum.

ATH: Ef skrá er valin í staðinn fyrir möppu, þá breytist þessi hnappur í **LOAD**.



Farið upp eitt þrep í möppunum

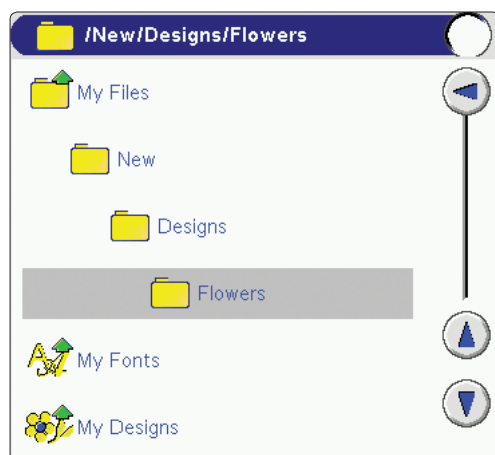
Snertið  til að fara upp eitt þrep í möppunum. Þið getið haldið áfram og farið upp um fleiri þrep. og haldið áfram allt að rótinni. Í miðglugganum sjáið þið skrárnar og möppurnar í hverju þrepi.



Uppbygging möppuprepa

Snertið  hægra megin í slóðarþrepinu til að skoða felliglugga sem sýnir uppbygginguna á opnum glugga. Haldið áfram í gegn um þrepin með því að snerta möppu á öðru þrepi.

Notið þennan hnapp einnig til að skipta á milli ytri tækja eins og tölvunnar ykkar eða USB minnislykilsins.



Færa, afrita og eyða möppum og skráum

Þið getið fært, afritað og eytt skráum og möppum með því að nota hnappana “klippa” (Cut) , “afrita” (Copy) , “líma” (Paste)  og “eyða” (Delete) .

Farið skrá eða möppu

1. Veljið skrá eða möppu með því að snerta hana og snertið síðan .
2. Farið síðan í þá möppu sem þið viljið staðsetja skrána og opnið möppuna.
3. Snertið . Skráin er nú geymd hér og færð úr skránni sem hún var klippt úr (4).

Afrita skrá eða möppu

Farið eftir leiðbeiningunum hér að ofan, en snertið  í staðinn fyrir . Þegar þið snertið  þá verður afritaða skráin geymd í valdri möppu, og upprunalega skráin er einnig geymd í möppunni sem hún var afrituð frá.

Eyða skrá eða möppu

Til að eyða skrá eða möppu, þá merkið hana og snertið . Sprettigluggi biður ykkur um að staðfesta að það eigi að eyða.

1.



2.



3.



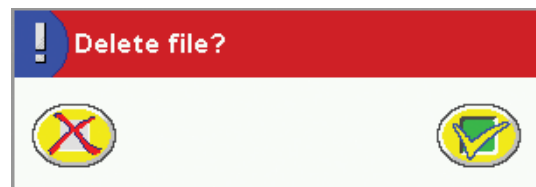
4.



Sprettigluggar í skráarstjórn (File Manager)

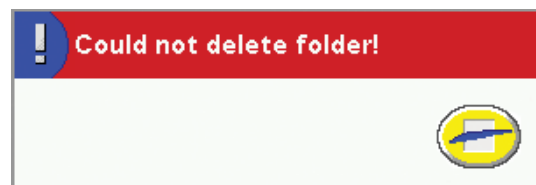
Eyða möppu eða skrá

Ef þið biðjið um að eyða möppu eða skrá þá biður Designer SE ávallt um staðfestingu á því, en það er gert af öryggisástæðum þannig að þið eyðið ekki neinu af vangá.



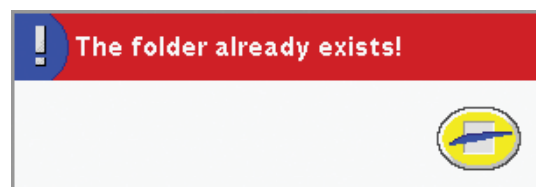
Getið ekki eytt möppu eða skrá

Þið getið ekki eytt af CD disklingum eða öðrum skriflæstum disklingum. Á USB minnislyklinum og á "Floppy" disklingum verður fyrst að taka skrifvörnina af.



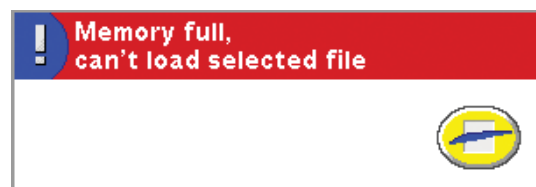
Mappan er þegar fyrir hendi.

Þið getið ekki búið til nýja möppu með sama nafni og er fyrir hendi, nema hafa hana á öðru þrepi. Búið möppuna til á öðrum stað eða skírið hana öðru nafni.



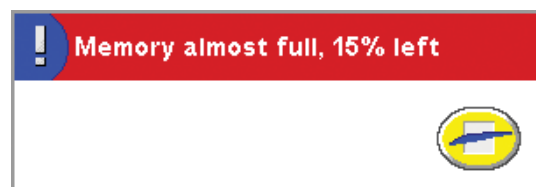
Minnið er fullt

Í Designer SE er hægt að geyma allt að 5 MB í innbyggða minninu. Þegar minnið er orðið fullt þá verðið þið að eyða skráum til að getað vistað nýjar skrár. Ef þið viljið geyma allar skrár, þá getið þið einnig flutt þær í utanaðliggjandi tæki með því að nota aðgerðirnar "klippa" (Cut) og "líma" (Paste). Sjá blaðsíðuna á undan.



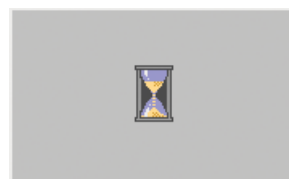
Minnið er við það að fyllast

Þegar aðeins eru eftir 15% af fyrirbyggjandi minni, þá mun Designer SE láta ykkur vita af því einu sinni. Ef þið haldið áfram að reyna að fylla minnið, þá lætur vélin ykkur ekki vita aftur fyrr en minnið er orðið fullt. Ef þið tæmið og fyllið það síðan aftur á ný þannig að minna en 15% verði autt, þá kemur sprettiglugginn með viðvörðun á nýjan leik.



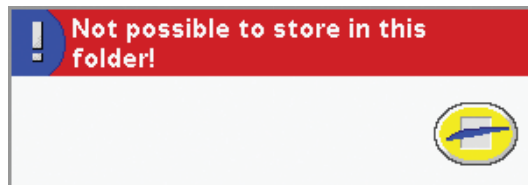
Er að vinna

Þegar Designer SE er að hlaða inn, vista, færa o.s.frv. þá kemur stundaglas á skjáinn.



Ekki hægt að vista í þessari möppu

Eingöngu er hægt að geyma mynsturskrár í “mínum mynstrum” (My Designs) og eingöngu er hægt að geyma útsaumsleturgerðir í “mínum leturgerðum” (My Fonts). Veljið því aðra möppu til að vista í.





Umhirða vélarinnar Designer SE

Umhirða vélarinnar

Hreinsið vélina oft til að hún vinni sem best.
Það þarf ekkert að smyrja vélina.

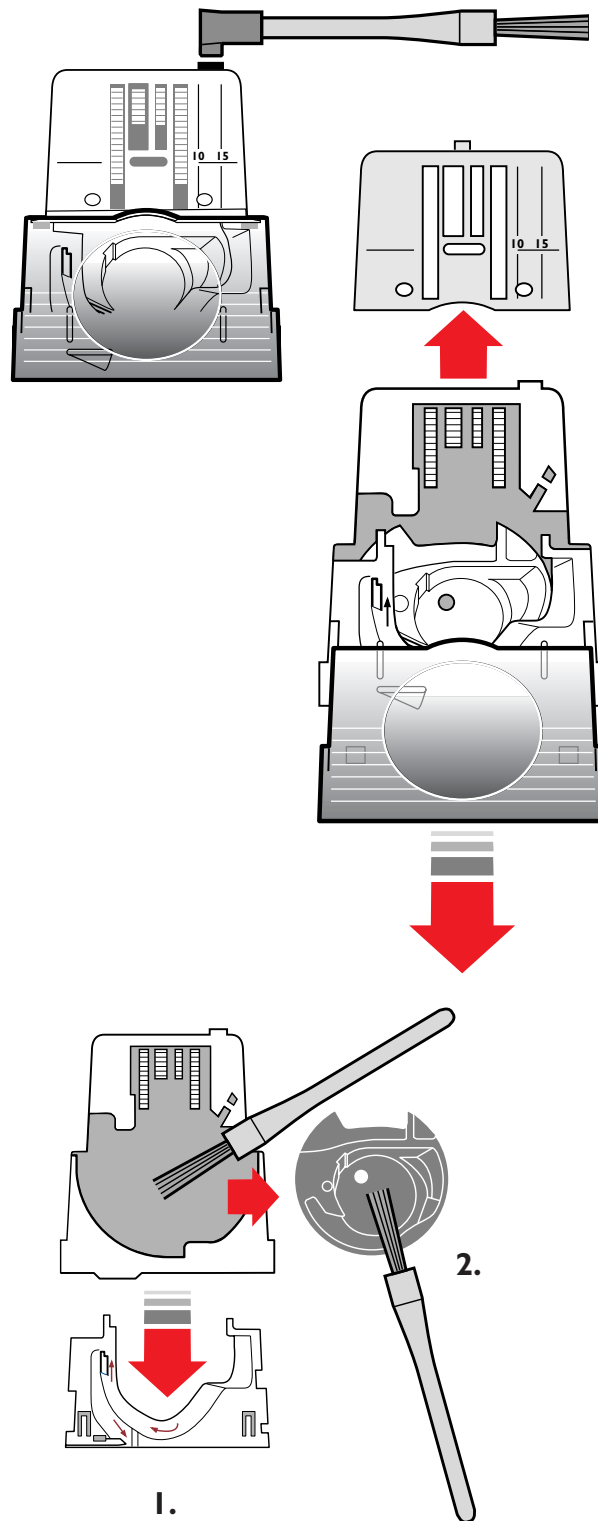
 *Takið flytjarann úr sambandi með því að snerta  til að ná aukalegri lyftingu á saumfótinn. Slökkvið á aðalrofanum.*

Hreinsun

Strjúkið af vélinni að utan með mjúkum klút til að fjarlægja ryk og ló sem safnast hefur á hana.
Strjúkið af skjánum með mjúkum og rökum klút.

Stingplatan fjarlægð

Fjarlægið saumfótinn og rennið lokinu af spólusvæðinu. Setjið áhaldið til að losa stingplötuna á burstann, en hvorutveggja er með fylgihlutunum. Setjið áhaldið í úrtakið aftan á stingplötunni og snúið. Hreinsið flytjaratennurnar og á milli þeirra með burstanum



Hreinsað undir spólusvæðinu

Eftir að hafa saumað nokkrar flíkur eða þegar þið takið eftir því að ló hefur safnast saman undir spólusvæðinu er kominn tími til að hreinsa það svæði.

Fjarlægið hölduna fyrir spóluhúsið (1) sem er yfir fremri hluta spóluhússins (2). Fjarlægið spóluhúsið með því að lyfta því upp. Hreinsið með burstanum. Þið getið líka notað lítinn ryksugustút til að ryksuga upp úr svæðinu.

Setjið spóluhúsið og hölduna aftur á sinn stað.

Rennið höldunni á sinn stað

Með flytjarann niðri setjið þið nú hölduna aftur á spóluhúsið með því að setja hana ca. 5 mm fyrir framan aftari brúnina og þrýsta henni aftur. Rennið lokinu yfir spólusvæðinu aftur á sinn stað.

Gangtruflanir:

Í hvert sinn sem þið verðið fyrir truflunum í sambandi við vélina:

- Sláið inn rétta tegund og þykkt efnisins í saumaráðgjafann.
- Setjið nýjan nálargrófleiða og gerð eins og ráðlagt er á skjánum.
- Endurþræðið yfir og undirtvinna.
- Notið annað tvinnakefli að ofan (lárétt eða lóðrétt).
- Notið tvinnanet og gæðatvinna. Við mælum með því að nota sama tvinna að ofan og neðan fyrir alla venjulega sauma, en fyrir útsauma mælum við með því að nota útsaumstvinna sem yfirtvinna en sérstakan útsaums spólutvinna sem undirtvinna.

Efnið rykkist ?

- Sláið inn rétta tegund og þykkt efnisins í saumaráðgjafann.
- Athugið nálina, hún gæti verið oddlaus eða skemmd.
- Setjið nýjan nálargrófleiða og gerð eins og ráðlagt er á skjánum.
- Endurþræðið yfir og undirtvinna.
- Skiptið um tvinnategund þannig að hún passi við efnið og saumatæknina sem notuð er.
- Notið aðeins gæðatvinna.
- Styttið sporlengdina.
- Notið undirlegg.

Vélin hleypur yfir ?

- Athugið nálina - hún gæti verið skemmd.
- Skiptið um nál - réttan grófleika og tegund.
- Fullvissið ykkur um að nálin sé rétt sett í vélina og alla leið upp í nálarhölduna.
- Endurþræðið yfir og undirtvinna.
- Notið ráðlagðan saumfót.
- Slökkvið á vélinni og kveikið á henni aftur til að endurstilla sjálfvirku tvinnaspennuna.
- Hafið samband við þjónustuaðila.

Nálin brotnar ?

- Athugið að toga ekki í efnið meðan saumað er.
- Setjið sömu nál í eins og ráðlagt er á skjánum.
- Setjið nálina rétt í eins og sýnt er á bls. 1-20.

Léleg tvinnaspenna ?

- Sláið inn rétta tegund efnisins í saumaráðgjafann.
- Endurþræðið yfir og undirtvinna - notið gæðatvinna.
- Setjið nýjan nálargrófleiða og gerð eins og ráðlagt er á skjánum.
- Slökkvið á vélinni og kveikið aftur á henni til að láta hana kvarða tvinnaspennuna.
- Farið eftir ráðleggingum um undirleggsefni.

Efnið færirst ekki ?

- Fullvissið ykkur um að vélin sé ekki stillt á fríhendis saum í "set" aðgerðinni.
- Aukið sporlengdina.

Yfirtvinninn slitnar ?

- Rennur tvinninn mjúklega/krækist hann í eitthvað?
- Notið tvinnanet og gæðatvinna.
- Setjið nýjan nálargrófleiða og gerð eins og ráðlagt er á skjánum.
- Endurþræðið yfir og undirtvinna.
- Prófið mismunandi stöðu á keflispinum (lárétta eða lóðrétt).
- Slökkvið á vélinni og kveikið á henni aftur til að endurstilla sjálfvirku tvinnaspennuna.
- Ef gatið á stingplötunni er skemmt, þarf að skipta um hana.
- Er rétt skífa notuð fyrir framan tvinnakeflið?
- Ef tvinnakeflið er í lóðréttri stöðu þá á engin skífa að vera ofan á því.

Undirtvinninn slitnar ?

- Spólið á nýja spólu.
- Skiptið um spólu í vélinni; athugið rétta þræðingu sjá bls.1-15.
- Ef gatið á stingplötunni er skemmt, þarf að skipta um hana.

Spóluviðvörðun virkar ekki ?

- Hreinsið ló í kring um spólusvæðið.
- Notið eingöngu grænar Husqvarna spólur.

Óreglulega spólað á spóluna ?

- Yfirfarið þræðinguna fyrir spólun.

Tvinnaklippurnar vinna ekki ?

- Fjarlægið stingplötuna og hreinsið óhreinindi frá spólusvæðinu.
- Í útsaum – farið í "Set" valmynd ; stillið tvinnaklippu á "auto".

Rangt spor, óreglulegt eða mjótt spor ?

- Slökkvið á öryggi fyrir tvíburanál og/eða öryggi fyrir beint spor.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.
- Skiptið um nál, endurþræðið yfir og undirtvinna.
- Notið undirlegg.

Saumfótur fer ekki niður ?

- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.
- Stillið nema fyrir fótlyftu á “auto” í “Set” valmyndinni.

Birtuskilin á skjánum eru of dökk eða of ljós ?

- Breytið birtuskilunum í “set” valmyndinni.

Slökkt er á skjánum ?

- Snertið skjáinn.
- Slökkvið á skjávaranum í “set” valmyndinni.
- Slökkvið og kveikið aftur á vélinni.

Hnappar á skjánum eru ekki virkir þegar þeir eru snertir ?

- Kvarðið skjáinn. sjá leiðbeiningar á bls. 1-27.

Vélin saumar hægt ?

- Athugið hraðastillinguna.
- Fjarlægið stingplötuna og burstið ló úr spólu og flytjarasvæðinu.
- Látið yfirfara vélina hjá þjónustuaðila.

Vélin saumar ekki ?

- Athugið rafmagns og mótstöðutengla - eru þeir alveg inni í tenglunum ?
- Athugið hvort rafmagn er á rafmagns-tenglinum.

Útsaumurinn rykkist ?

- Notið rétt undirlegg – sjá leiðbeiningar með aukahlutum.
- Spennið efnið þétt í rammann - sjá bls. 3-4.

Vélin saumar ekki út ?

- Ýtið útsaumsáhalðinu ákveðið inn í tengilinn á vélinni.
- Setjið rammann á vélina.

SE! Ljósið

Ekki þarf að skipta um ljósadíóðurnar í ljósinu, þær endast og endast. Ef þið lendið í vandræðum með ljósið, farið þá með vélina til þjónustuaðila.

Látið fara reglulega yfir vélina hjá Husqvarna þjónustuaðila.

Ef þið hafið farið eftir þeim leiðbeiningum sem voru gefnar hér á undan og hafið enn vandamál, farið þá með vélina til Husqvarna þjónustuaðila. Ef um ákveðið vandamál er að ræða, þá er mjög gott að sauma “vandamálið” á efnisbút. Slíkur saumur segir oft meira en mörg orð.

Varahlutir og fylgihlutir frá öðrum aðilum

Ábyrgðin á Designer SE fellur niður ef varahlutir eða fylgihlutir frá öðrum aðilum eru notaðir.

Hvernig á að uppfæra Designer SE

Allar upplýsingar í þessum leiðarvísi Husqvarna Designer SE eru þær nýjustu við prentun.

Við fáum stöðugt uppástungur frá eigendum véla Designer SE og umboðsaðilum og notfærum okkur oft þessar upplýsingar til að bæta og breyta.

Uppfærslu leiðbeiningar

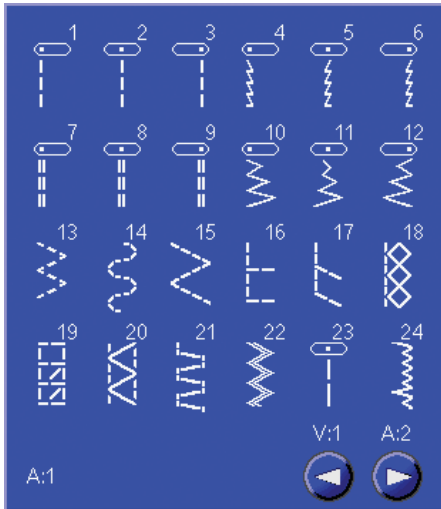
- Notið hugbúnaðinn CD Designer SE 3D Embroidery – 3D QuickFont, 3D Organizer og Computer Connection – en þeir fylgja allir með vélinni.
- Opnið forritið “3D Configure” og snertið takkann “Smart Update”.
- Farið eftir leiðbeiningunum.

ATH: Þegar þið opnið hugbúnaðinn CD Designer SE 3D Embroidery, þá eruð þið beðin að skrásetja Designer SE vélina ykkar. Til að hægt sé að fá uppfærslur í vélina þá verður hún að vera skráð hjá verksmiðjunum. Þið getið skrásett hana á netinu eða með því að prenta út skrásetningareyðublað og senda það í pósti.

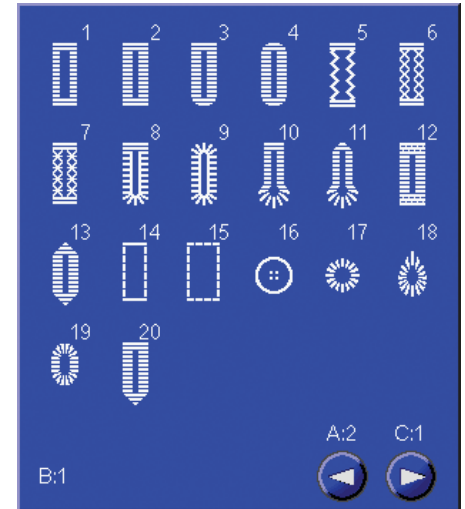
Kíkið oft á heimasíðuna www.husquarnaviking.com og/eða hafið samband við Husqvarna umboðið til að spyrjast fyrir um uppfærslur við vélina.

Yfirlit yfir sauma

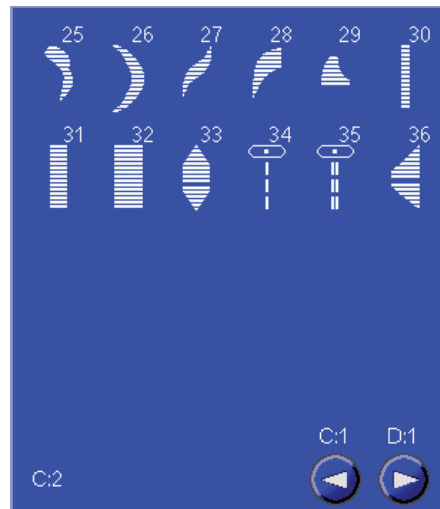
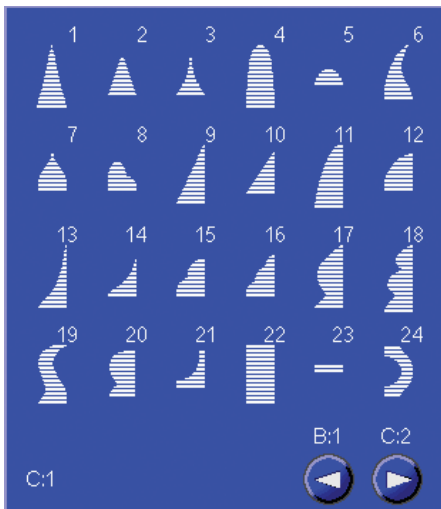
A – Nytjasaumar



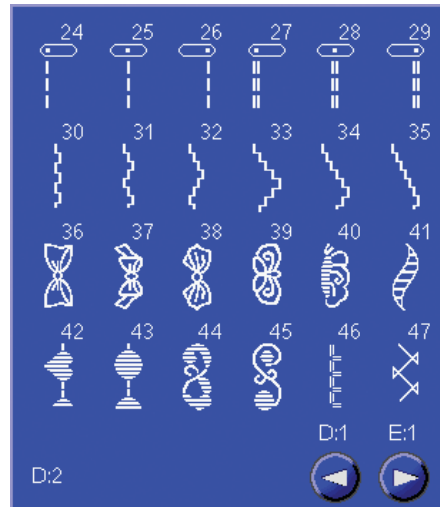
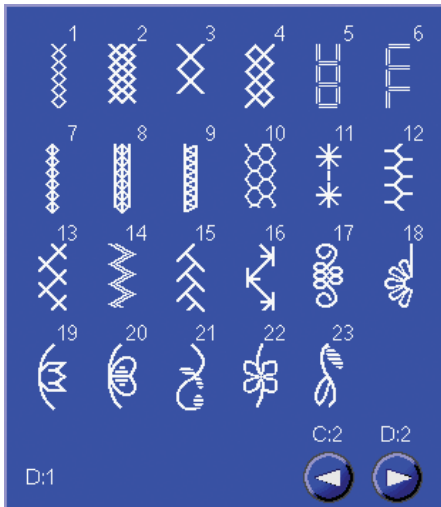
B – Hnappagöt



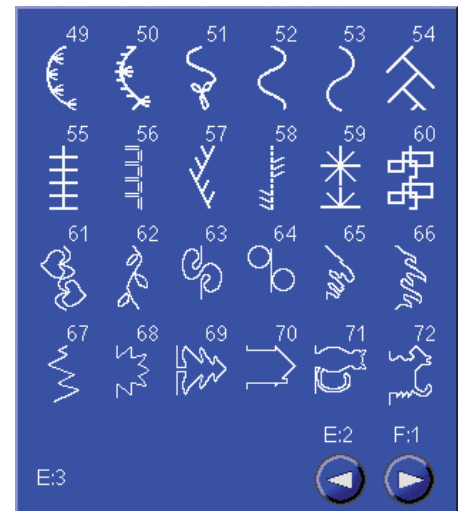
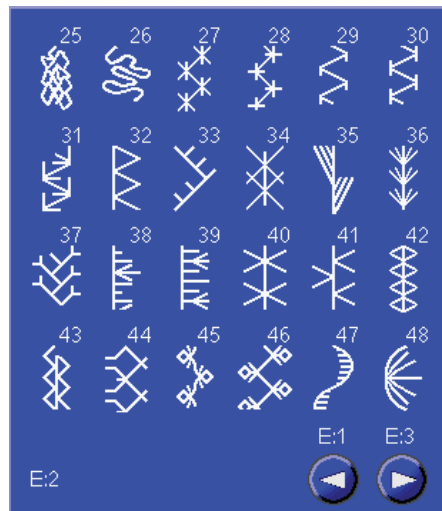
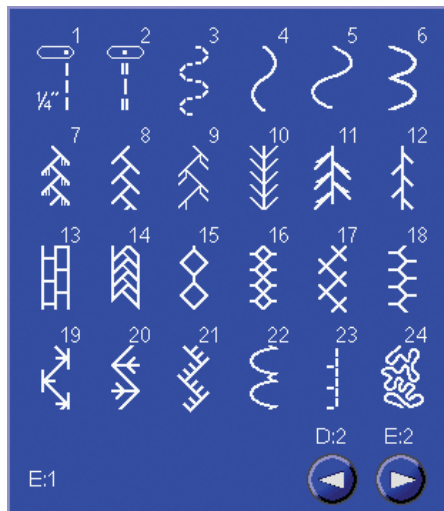
C – Pictogram saumar



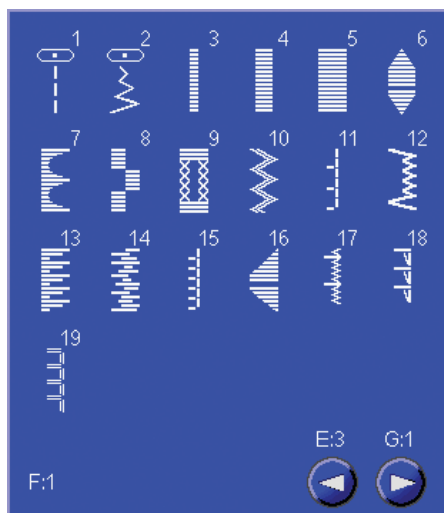
D – Aldamóta saumar



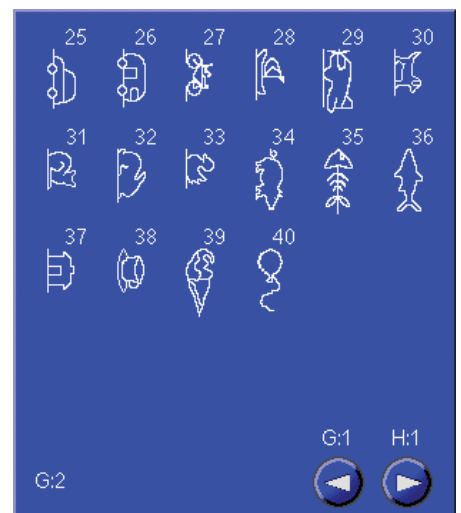
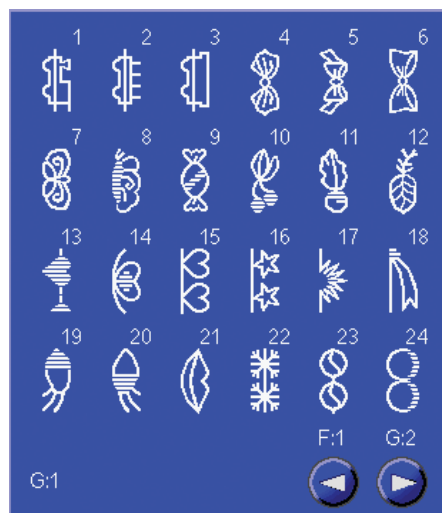
E – Bútasauðar



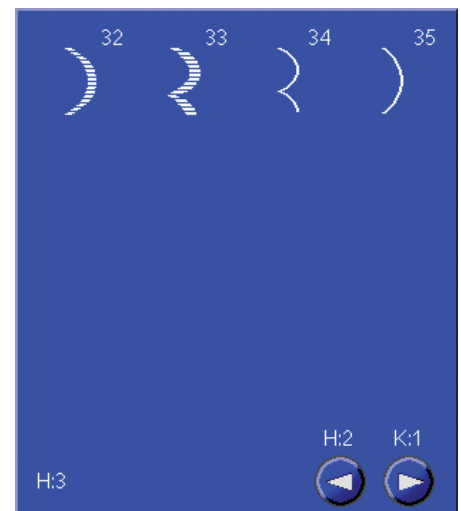
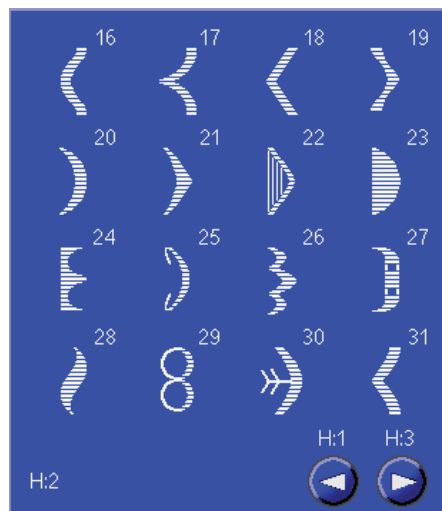
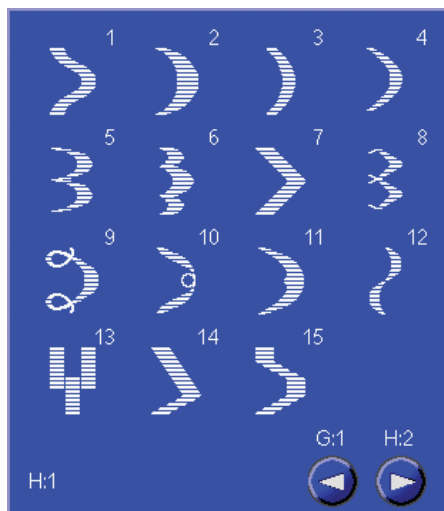
F – Applíkingarsauðar



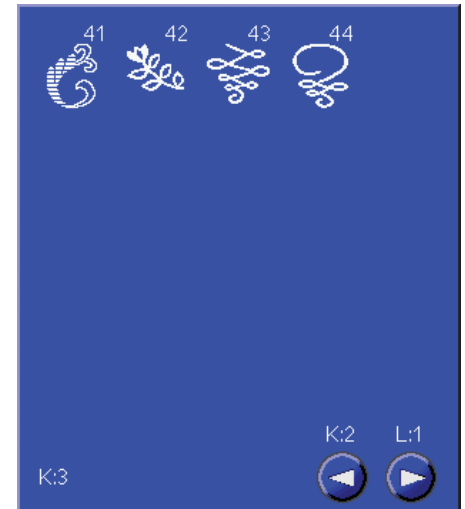
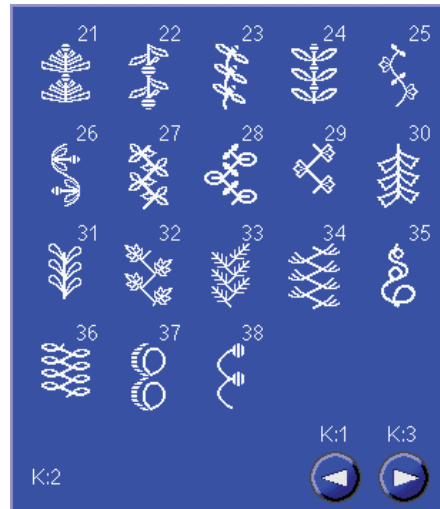
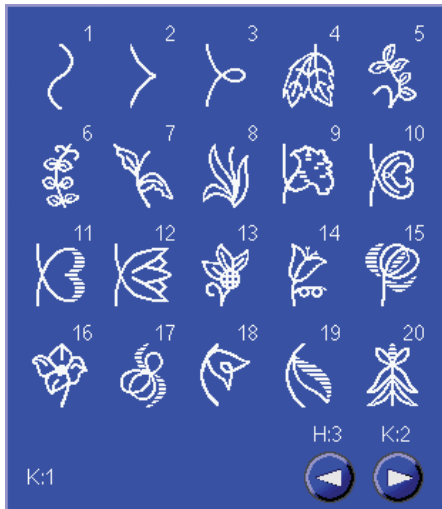
G – Barnsauðar



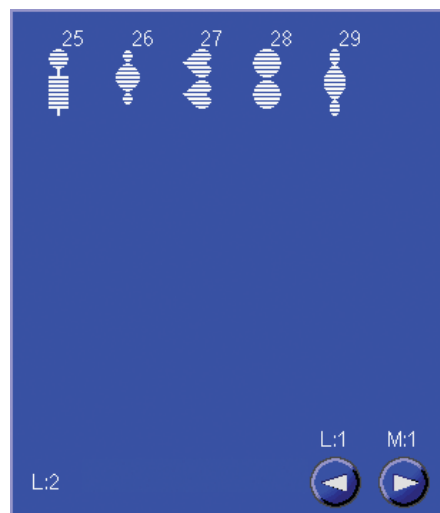
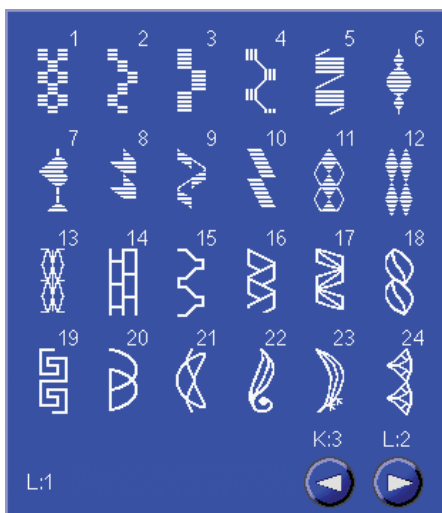
H – Skeljasauðar



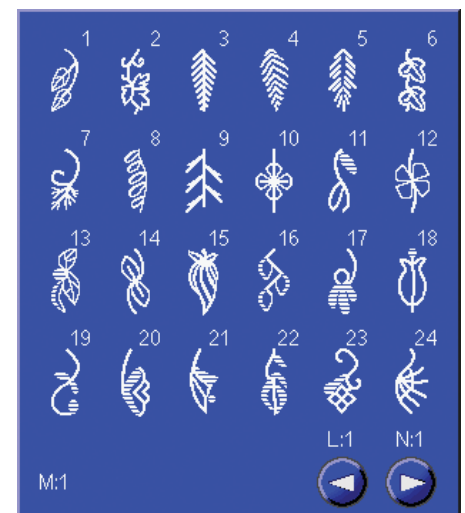
K – Fjölátta saumar



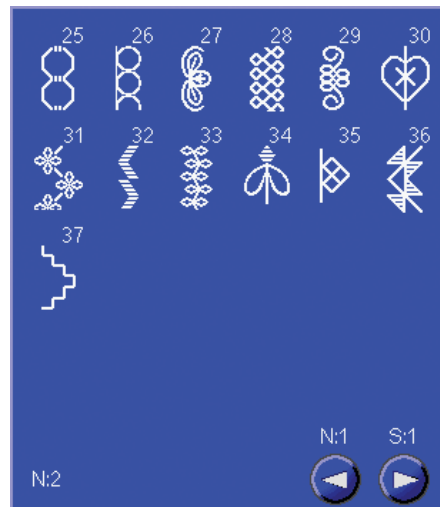
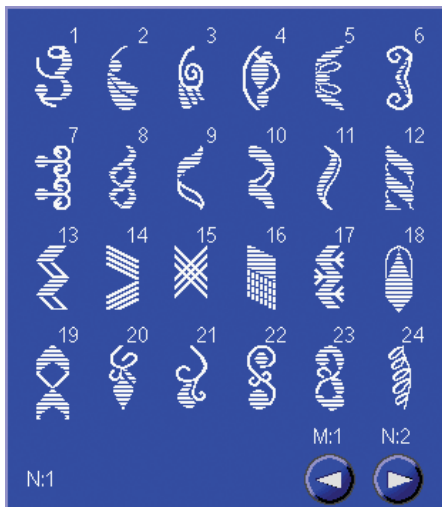
L – Skrautsaumar

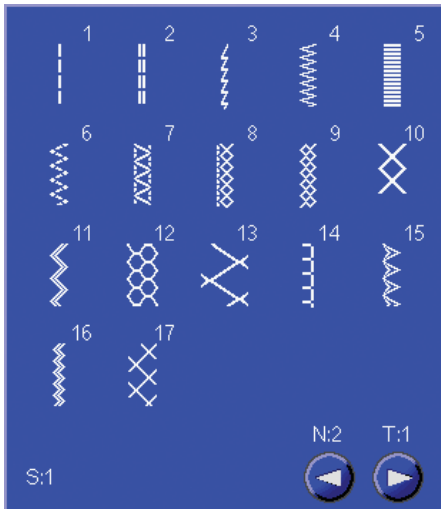
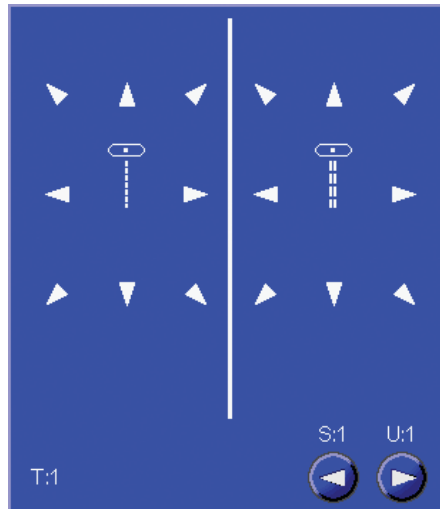
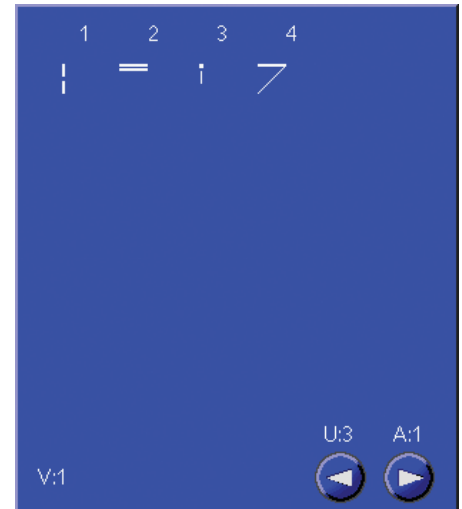


M – Listsaumar

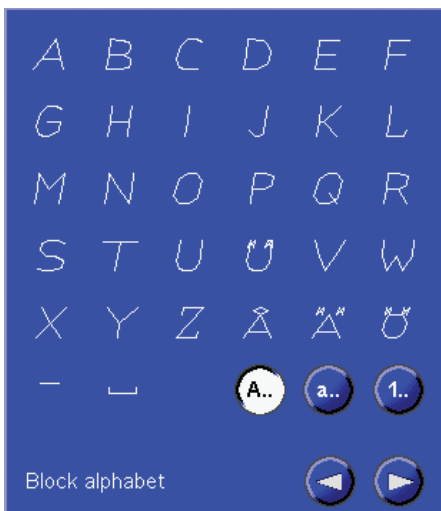
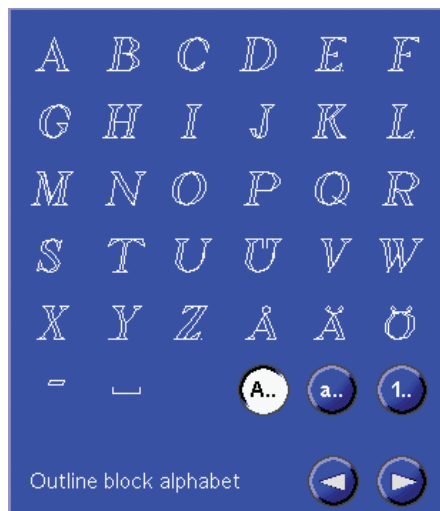
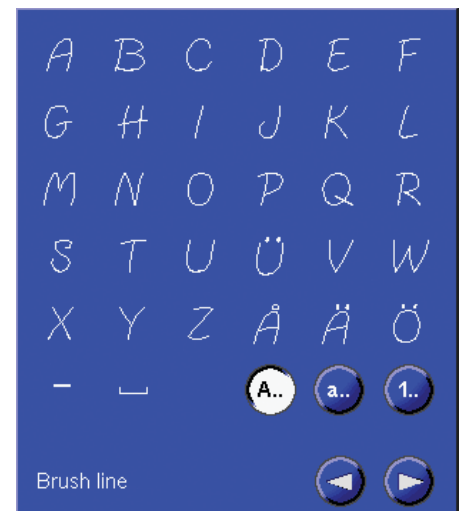
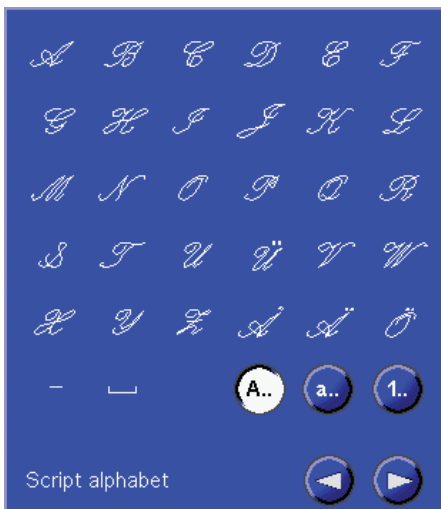


N – Tískusaumar



S – 4-átta saumar**T – 8-átta saumar****V – Sérstakir saumar****U – Mínir saumar**

Til að vista eigin hannaða sauma eða saumaraðir.

Blokk stafróf**Útlínu blokk stafróf****“Brush Line” stafróf****Skrifstafa stafróf****Cyrillic stafróf****Hiragana stafróf**

Efnisyfirlit

3D Organizer	1-21
4-átta saumar	2-8
8-átta saumar	2-8

A

Aðgerðarhnappar	1-16, 1-17
Aðgerðarhnappar í útsaum	3-7, 3-8
Afrita skrá eða möppu	5-8
Afturábak saumur	4-17
Alátta saumar	2-8
Athuga stærð og staðsetningu	4-13
Atriðaskrá	1-4-1-5
Auka keflispinni	1-11

B

Bakgrunnur - breyta	4-7
Bil í texta	4-6
Birtuskil	1-27
Breyta spori eða staf í mynsturröð	2-11
Breyta stærð	4-10, 4-11
Breyta um tvinnalit	4-7
Búa til nýja möppu	5-6
Búa til texta með útsaumslettri	4-14
Byrjað á byrjun saums eða mynsturs	1-16
Byrjað á útsaum	3-6
Bæta saum eða staf við mynsturröð	2-11

C

CD-drif	5-4
---------------	-----

D

Designer SE Sampler hefti	3-2
Draga að - draga frá (ZOOM)	4-9
Draga að í fulla rammastærð	4-9
Draga að og sýna öll mynstur	4-9

E

Efnið spennt í ramma	3-4
Endurstilla skrá eða möppu	5-6
Endurtekið hljóðmerki	1-26
Eyða skrá eða möppu	5-8
Eyða sporum eða stöfum úr mynsturröð	2-11
Eyða vistuðu spori eða mynstri úr U-valmynd	2-15

F

Farið í gegn um mynstrin eftir litaflötum	5-7
Farið spor fyrir spor	4-13
Farið upp eitt og eitt þrep í möppum	5-7
FIX	1-16, 1-25, 2-14, 3-7
FIX Auto	1-25

Fjarlægja hól með fylgihlutum	1-7
Fjarlægja stingplötu	6-2
Fjarlægja útsaumstækið	3-4
Flatsaumar	2-8
Fljótandi saumfótur	1-25
Floppy disklingadrif	5-4
Flytjarinn tekinn úr sambandi	1-20, 1-26
Forritun	2-10, -2-15
Forskoðun	2-12, 4-17
Fríhendis saumur	1-26
Fylgihutir	1-7
Færa skrá eða möppu	5-8

G

Gagnvirkur 3D útsaumur	4-1--4-22
Gagnvirkur Designer útsaumur	4-13
Gagnvirkur Designer Skjár	1-22
Birtuskil	1-27
Kvörðun	1-27
On/Off	1-22
Skjávári	1-22
Gangtruflanir	6-3-6-4
Gengið frá að saum loknum	1-9
Geymslustaða útsaumstækis	3-8, 4-8

H

Hjálp	1-23-1-24
Hlaða	
mynsturskrá	5-5
leturgerðarskrá	5-5
saumaskrár	5-5
textaskrár	5-6
Hlaða inn mynstur	4-3
Hlaða mynstri frá öðrum stað	4-4
Hlaða mynsturröð	2-4
Hlaða saumaröð í útsaum	4-17
Hlaða skrá	5-5
Hlaða texta í útsaum	4-15
Hljóðmerki	1-26
Hljóðmerki endurtekið	1-27
Hnappagöt	2-9
Hólf fyrir fylgihluti	1-7
Hraðhjálp	1-24
Hraði vélarinnar	1-16, 3-8
Hreinsun á vél	6-2
Hvað er spor	2-7
Hæð fótlyftu	1-28

J

Jafnvægi í saumum	1-28, 2-8
-------------------------	-----------

K

Keflispinnar.....	1-10
Klippa upphafstvinna í útsaum	3-8, 4-8
Kvarða til að passi	2-5
Kvörðun á mynstri	4-5, 4-9
Kvörðun á skjá	1-27

L

Leður	2-3
Leturgerðir	2-10, 4-4-4-10
Leturgerðir - skrár	5-5
Leturgerðir - valmyndir	2-6
Litaskipting.....	4-7
Ljós	1-20, 1-27
Lyfta saumfæti	1-17
Lækka flytjara	1-20, 1-26
Læsa skjá.....	1-28

M

Mát.....	3-5
Mega rammi.....	3-3
Minni sem er fyrir hendi	5-2
Mín mynstur	4-12, 5-3, 5-4
Mínar leturgerðir	4-14, 5-3
Mínar skrár	2-5, 2-15, 4-4, 4-12, 4-14, 5-3, 5-6
Mínir saumar	1-25, 2-6, 2-7, 2-15
Mótstaðan	1-9
Mús	5-8
Mynstur	3-2
afrita	4-4
afturkalla	4-5
eyða	4-9
hlaða inn	4-3
kvarða	4-4
möppur	5-6-5-8
snúa	4-5
speгла	4-6
staðsetja	4-6
stjórnhnappar	4-5-4-6
valmynd	1-22
velja	4-4
vista	4-12
Mynsturskrár	5-5
Mælir	1-26

N

Nafn eiganda	1-27
Nálar	1-20
Nálin upp / niðri	1-16

O

Ofin efni.....	2-3
Opna möppu	5-7

P

Prjónuð efni	2-3
--------------------	-----

R

Rápað í skráarstjórn	5-3
Rennslisplötur	1-19
Rúðuflötur	4-8

S

S-valmynd	2-8
Saumaaðgerð	1-23, 2-1-2-18
Saumataækni	2-4
Saumasprettigluggar	2-16, 2-17
Saumað með útsaumstækið tengt	1-23
Saumaráðgjafi	2-3-2-4
val á efnum	2-3
saumataækni	2-4
Saumfótur niður	1-17
Saumfætur	1-18-1-19
SE! ljós	1-20, 1-27
Sérsmíða (customizing)	4-3, 4-17
Set valmyndin	1-25, 1-28
Skipt um nál	1-20
Skipt um saumfót	1-19
Skipt um skrár	2-17
Skjár	
birtuskil	1-27
On/Off	1-22
skjávari	1-22, 1-26
Skoða textaskrá.....	1-24, 5-6
Skotrusvæði	4-9
Skráarstjórnun (File Manager)	1-23, 1-5-1-10
Skrár fyrir sauma	5-5
Skotrusvæði	4-9
Skráarsnið	5-6
Skráarupplýsingar (Info).....	5-6
Skráarstjórnun (File Manager)	1-23, 1-5-1-10
Skrúna í gegn um valmyndir	2-5
Skynjarakerfi	1-17, 1-26
Skynjari fyrir fót	
aukalyfting	1-17
fljótandi staða	1-17
fljótandi staða - sjálfvirk	1-25
fótþrýstingur	1-28
hæð fótlyftu	1-28
niður	1-25
Q-fótur	1-26
upp	1-17
Skynjari fyrir tvinna	1-12
Snúa mynstri	4-6, 4-9
Spor	2-7
Spor fyrir spor	4-13

Sporþéttleiki	2-8
Spólað á spóluna	1-13–1-14
á eðan saumað er	1-14
sérstakur tvinni	1-14
Spólan sett í vélina	1-15
Sprettigluggar	2-16, 2-17, 4-20, 4-21, 5-7, 5-10
Sprettigluggar í skráarstjórn	5-9–5-10
Staðsetja mynstur	4-6, 4-9
Stafrófsleturgerðir	2-10, 4-14–4-15
Stafrófsvalmyndir	1-22, 2-6
Start/Stop	1-17, 3-8
Stilla einstök spor/stafi í forriti	2-11
Stilla forrit	2-12
Stilla mynstur	4-5, 4-9
Stilla skjá	1-27
Stilla spor	2-7, 4-16
Stilla forrit	2-12
Stilling á textastærð	4-6
Stilla tölustærð	2-9
Stingplatan fjarlægð og sett aftur á	6-2
Stjórnflipi fyrir litastjórnun	4-7
Stjórnflipi fyrir útsaumsmyndur	4-5
Stjórnflipi fyrir útsaumstexta	4-6
STOP	1-16
Studd skráarsnið	5-6

T

T-Valmynd	2-9
Tenging við rafmagn	1-9
Tenging við tölvu	1-21
Tengja fótmótstöðu	1-9
Tengja útsaumstækið við vélina	3-3
Teygjanleg efni	2-3
Textaskoðun	1-24
Textaskrár	5-6
Texti fyrir saumráðgjafa og valmyndir	1-21
Timer	1-26
Tóllaborð	1-22
Tungumál	1-27
Tvinnahnífur	1-16
Tvinnahnífur - sjálfvirkur	1-25
Tvinnaklippingar	3-8, 4-8
Tvinnaskynjari	1-12
Tvinnaspenna	1-28, 4-13
Tvíburanál - stillingar	1-25
Tvíburanál - þræðing	1-13
Tvöfalda saum	2-12
Tölustærð	2-9
Tölva	1-21, 4-14, 5-4
Tölvusamskipti	1-21, 4-14, 5-4

U

Umhirða vélarinnar	6-1–6-4
Uppáhaldssaumar	2-6
Uppfærslur á Designer SE	6-4
USB minnislykill	1-21, 3-2, 4-4, 5-4, 5-6
USB tæki	5-4
USB tenglar á vél	1-21
Útsaumar	3-1–3-8
Útsaumar í einum lit	3-7, 4-7
Útsaumsaðgerðir	1-23, 3-7, 4-1, 4-22
Útsaumsáhalld	
fjarlægja	3-4
taskan	3-2
tengja	3-3
yfirlit	1-8, 3-2
Útsaumsbæklingur	3-2
Útsaumsleturgerðir	4-14
Útsaumsmát	3-5
Útsaumsmynstur og leturgerðir	4-16
Útsaumsráðgjafi	4-3
Útsaumssprettigluggar	4-20, 4-21
Útsaumsramminn tekinn af	3-5

V

Val á efnum	2-3
Val á ramma	4-5
Valkostir á skjá	4-9
Valmyndir	1-25, 1-28
Valmyndir fyrir sauma	1-22, 2-6
Velja mynstur	4-4
Velja ramma	4-5
Velja saum	2-4, 2-5
Velja og hlaða inn skrá	5-5
Viðbótar saumaráðgjöf	2-4
Vinyl	2-3
Vista mynstur	2-15

Y

Yfirlit	1-6, 1-7
---------------	----------

P

Þrýstingur á saumfót	1-28
Þræðing	
nál	1-12
yfirtvinna	1-11
tvíburanál	1-13
Þræðari fyrir nál	1-12
Þræðing í ramma	3-7

Ö

Öryggi fyrir sporbreidd	1-26
Öryggisleiðbeiningar	1-2



Við áskiljum okkur rétt til að breyta hönnun vélarinnar og þeim fylgihlutum sem fylgja henni án fyrirvara. Slíkar breytingar munu hins vegar ávallt verða viðskiptavinum okkar til hagræðis.



 **Husqvarna**

VIKING



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