



Designer Diamond™

Leiðarvísir



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

- Þessi saumavél er ekki ætluð til notkunar þeirra (börn þar með talin) sem eru líkamlega eða andlega skert eða með skerta skynjun, eða sem hafa ekki til þess kunnáttu eða reynslu, nema að þau hafi fengið leiðbeiningar og kennslu um notkun saumavélarinnar hjá aðila sem er ábyrgur fyrir öryggi þeirra.
- Hafa ætti eftirlit með börnum til að tryggja að þau leiki sér ekki að saumavélinni.
- 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 náalarsvæðinu, t.d. þegar verið er að þræða vélina, skipt er um nál, saumfót eða spólan sett í o.s.frv.
- Notið vélina aldrei ef rafmagnsleiðslurnar eða klærnar á þeim eru skemmdar.
- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir hreyfanlegum hlutum vélarinnar, og aðgætið sérstaklega að fingur verði ekki fyrir nálinni þegar vélin er í gangi.
- Notið saumavélina eingöngu í þeim tilgangi sem lýst er í leiðarvísir vélarinnar og notið eingöngu fylgihluti sem mælt er með af framleiðanda vélarinnar.
- Takið vélina ávallt úr sambandi þegar skipta þarf um peru í vélinni. Notið ávallt samskonar gerð af peru og var í vélinni, (volt og wött).

Innihald

I Kynnist vélinni

1:5

Yfirlit yfir vél

1:6

Nálarsvæðið.....	1:7
Séð aftan frá.....	1:7
Hólf fyrir fylgihluti.....	1:7
Hlutar útsaumstækisins.....	1:7

Fylgihlutir

1:8

sem fylgja með vélinni.....	1:8
Rammar sem fylgja.....	1:8
Fylgihlutir sem eru ekki á mynd.....	1:9
Saumfætur.....	1:9

Saumar

1:11

2 Undirbúningur

2:1

Vélin tekin upp

2:2

Vélin tengd við rafmagn.....	2:2
Gengið frá að saum loknum.....	2:2

Stillanleg E LIGHT™

2:3

Fríarmur

2:3

Tvinnahnífar

2:3

Keflispinnar

2:4

Lárétt staða.....	2:4
Lóðrétt staða.....	2:4
Aukalegur keflispinni.....	2:4

Yfirtvinninn þræddur

2:5

Láréttur keflispinni.....	2:5
Þræðari fyrir nál.....	2:5
Þræðing fyrir tvíburanál.....	2:6
Nemi fyrir tvinna.....	2:6

Spólað á spóluna

2:7

Spólað í gegn um nálina.....	2:7
Spólað á meðan verið er að sauma.....	2:8
Spólan sett í vélina.....	2:8

Saumfóturinn

2:9

Skipt um saumfót.....	2:9
EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™.....	2:9

Skript um nál

2:9

Flytjarinn tekinn úr sambandi

2:9

Nálar

2:10

Tvinni

2:11

Stöðugleikaefni

2:11

"Pictogram" penni

2:11

USB tenglar

2:12

USB minnislykill.....	2:12
-----------------------	------

Vélin tengd við tölvuna ykkar

2:13

4D™ Útsaums hugbúnaður.....	2:13
Uppsetning á hugbúnaðinum.....	2:13
Setja upp vélbúnað, rekla og tengja saumavélina.....	2:13
Setja forrit af stað.....	2:14
Samskiptaeining fyrir útsaumsvélina.....	2:14
Hvernig á að uppfæra hugbúnað vélarinnar.....	2:14

3 Skjárin

3:1

Skjárin

3:2

Hvernig á að nota skjáinn.....	3:2
--------------------------------	-----

Verkreinin

3:2

Hraðhjálpin (Quick Help).....	3:2
-------------------------------	-----

Framlengd verkrein

3:3

Sauma valmynd (Stitch Menu)

3:3

Leturgerða valmynd

3:4

Mynstur valmynd

3:4

EMBROIDERY ADVISOR™

3:5

Skráarstjórn (File Manager)

3:5

SET valmyndin

3:6

Spora stillingar (aðeins virkar í sauma aðgerð).....	3:6
--	-----

Sauma stillingar.....	3:7
-----------------------	-----

Stillingar á vél (Machine Settings).....	3:9
--	-----

Hljóð stillingar (Sound Settings).....	3:10
--	------

Skjá og ljósastillingar (Screen and Light Settings).....	3:11
--	------

Upplýsinga valmynd (Information menu)

3:12

Neðra tölaborðið

3:12

Aðgerðarhnappar

3:13

Hraði + og - (Speed + and -).....	3:13
-----------------------------------	------

Start/Stop.....	3:13
-----------------	------

Tvinnaklippur (Selective Thread Cutter).....	3:13
--	------

Nálin stöðvast uppi /niðri (Needle Stop Up/Down).....	3:13
---	------

Byrja aftur á saum (Stitch Re-Start).....	3:13
---	------

STOP.....	3:14
-----------	------

FIX.....	3:14
----------	------

EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™

3:14

Saumfótur upp og aukaleg hæð

(Sensor Foot Up and Extra Lift).....	3:14
--------------------------------------	------

Saumfótur niður og sveifluhæð

(Sensor Foot Down and Pivot).....	3:14
-----------------------------------	------

Afturábak.....	3:15
----------------	------

Algeng tákn/aðgerðir

3:15

4 Sauma-aðgerð

4:1

Sauma aðgerð - yfirlit yfir tákn

4:2

SEWING ADVISOR™

4:3

Val á efni.....	4:3
-----------------	-----

Saumatekni (Sewing Techniques).....	4:4
-------------------------------------	-----

Aukalegur SEWING ADVISOR™.....	4:4
--------------------------------	-----

Verkrein

4:5

Saumur eða spor valið

4:5

Stillingar á sporum og saumum

4:6

Saumastillingar í SET valmynd.....	4:8
------------------------------------	-----

EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™ Þrýstingur á

saumfót.....	4:9
--------------	-----

Saumatekni

4:10

Saumað.....	4:10
-------------	------

Jaðrar kastaðir.....	4:11
----------------------	------

Saumur og kastsaumur.....	4:12
---------------------------	------

Saumur kastsaumur fyrir þrjón.....	4:12
------------------------------------	------

Þræðispor.....	4:13
----------------	------

Blindfaldur.....	4:13
------------------	------

Faldsaumar.....	4:14
-----------------	------

Faldur á gallabuxur.....	4:14
--------------------------	------

Faldur á teygjanleg efni.....	4:14
-------------------------------	------

Hnappagöt með fullkomnu jafnvægi.....	4:15
---------------------------------------	------

Handvirk hnappagöt.....	4:16
-------------------------	------

Forritanleg töluáfesting	4:17
4-átta saumar - Valmynd S	4:18
8-átta saumar – Valmynd T	4:19
Heftingar.....	4:20
Handvirk hefting	4:20
Vista í ”mína sauma”	4:21
Sérstök saumatekni	4:22
Skraut -”tapering” saumar.....	4:22
Skilaboð í sprettigluggum	4:23

5 Forritun

5:1

Forritun - yfirlit yfir tákn	5:2
Forritun í sauma-aðgerð	5:3
Forritað í útsaums-undirbúningi (Embroidery Edit)	5:3
Lagfæra sauma eða stafaforritið ykkar	5:4
Lagfærið allt forritið.....	5:4
Vista í ”mína sauma” (Save to my stitches)	5:5
Vista saum í ”mínum skrá” (My Files)	5:5
Skipanir í saumaforritun.....	5:6
Forritið saumað	5:6
Áriðandi upplýsingar um forritunar-aðgerð	5:7
Forritunar sprettigluggar	5:8

6 Undirbúningur fyrir útsaum

6:1

Útsaumstækið - yfirlit	6:2
Útsaumsramminn - yfirlit.....	6:2
Innbyggð útsaumsmynd	6:3
DESIGNER DIAMOND™ ”Sampler” bók.....	6:3
Útsaumstækið tengt við vélina	6:3
Útsaumstækið fjarlægt	6:3
Efnið spennt í ramma	6:4
Rennið rammanum á tækið	6:4
Sjálfvirk klipping á stökksporum	6:4
Byrjað að sauma út	6:5

7 Útsaums-undirbúningur

7:1

Útsaums undirbúningur - yfirlit yfir tákn	7:2
Framlengda útsaums-undirbúnings verkreinin	7:3
Hlaða inn saum.....	7:3
Hlaða inn leturgerð	7:3
Hlaða inn myndir.....	7:3
Exclusive EMBROIDERY ADVISOR™	7:3
Skráarstjórn (File Manager)	7:3
SET valmyndin (SET Menu).....	7:3
Upplýsinga valmyndin (Information menu).....	7:3
Snerti aðgeðir (Touch functions)	7:4
Mínir rammar (My Hoops)	7:5
Lögun myndurs (Design Shaping)	7:5
Breyta stærð (Resize)	7:7
Áriðandi upplýsingar um breytingar á stærð.....	7:8
Undirbúa liti	7:9
Undirbúa saumaforrit	7:10
Stór skjámynd (Full Screen)	7:10
2-vídd / 3-vídd víxlskoðun	7:10
Draga að og frá (Zoom)	7:10
Forrita leturgerðir	7:11

Stillingar	7:12
Hvernig á að velja myndur	7:13
Framhalds val	7:14
Æfing til að velja myndur	7:15
Sprettigluggar í Útsaums undirbúningi	7:16

8 Útsaums-saumaskapur

8:1

Farið í útsaums-saumaskap	8:2
Útsaums-saumaskapur - Yfirlit yfir tákn	8:2
Staðsetning myndurs	8:3
Hvernig á að nota myndurstaðsetningu.....	8:4
Gandálfur (Wizard) fyrir myndurstaðsetningu	8:4
Æfing fyrir staðsetningu myndurs.....	8:5
Þræða í ramma	8:6
Færa rammann	8:6
Stór skjámynd (Full Screen)	8:7
Tákn fyrir lita-aðgerðir (Color Functions icon)	8:7
”Smart”-vistun (Smart Save)	8:7
Horna athugun (Corner check)	8:8
2-vídd / 3-vídd víxlskoðun	8:8
Draga	8:8
Eftirstöðvar af útsaumstíma í litablokk	8:8
Stjórn á tvinnaspennu	8:8
Spor fyrir spor stjórnun	8:8
Fara á spor.....	8:9
Fara aftur í útsaums-undirbúning	8:9
Fjöldi spora í blönduðum myndrum	8:9
Fjöldi spora í núverandi litablokk	8:9
Listi yfir litablokkir	8:9
Aðgerðarhnappar í útsaums-saumaskap	8:10
Hraði + og -	8:10
STOP.....	8:10
FIX	8:10
Saumfótur niður og í sveifluhæð.....	8:10
Saumfótur upp og í aukalega hæð	8:10
Tvinnaklippur	8:10
Start/Stop	8:10
Nálin stöðvist niðri/uppi / klippistaða	8:10
Byrjun á saum / Aðgangur að spólu	8:10
Sprettigluggar í útsaums-saumaskap	8:11
Staðsetning myndurs (Design Positioning)	8:12

9 Skráarstjórn

9:1

Skráarstjórn	9:2
Minni sem er fyrir hendi.....	9:3
Vafrið í gegn um skráarstjórn	9:3
Skipuleggja	9:6
Sprettigluggar í skráarstjórn	9:7

10 Umhirða og viðhald

10:1

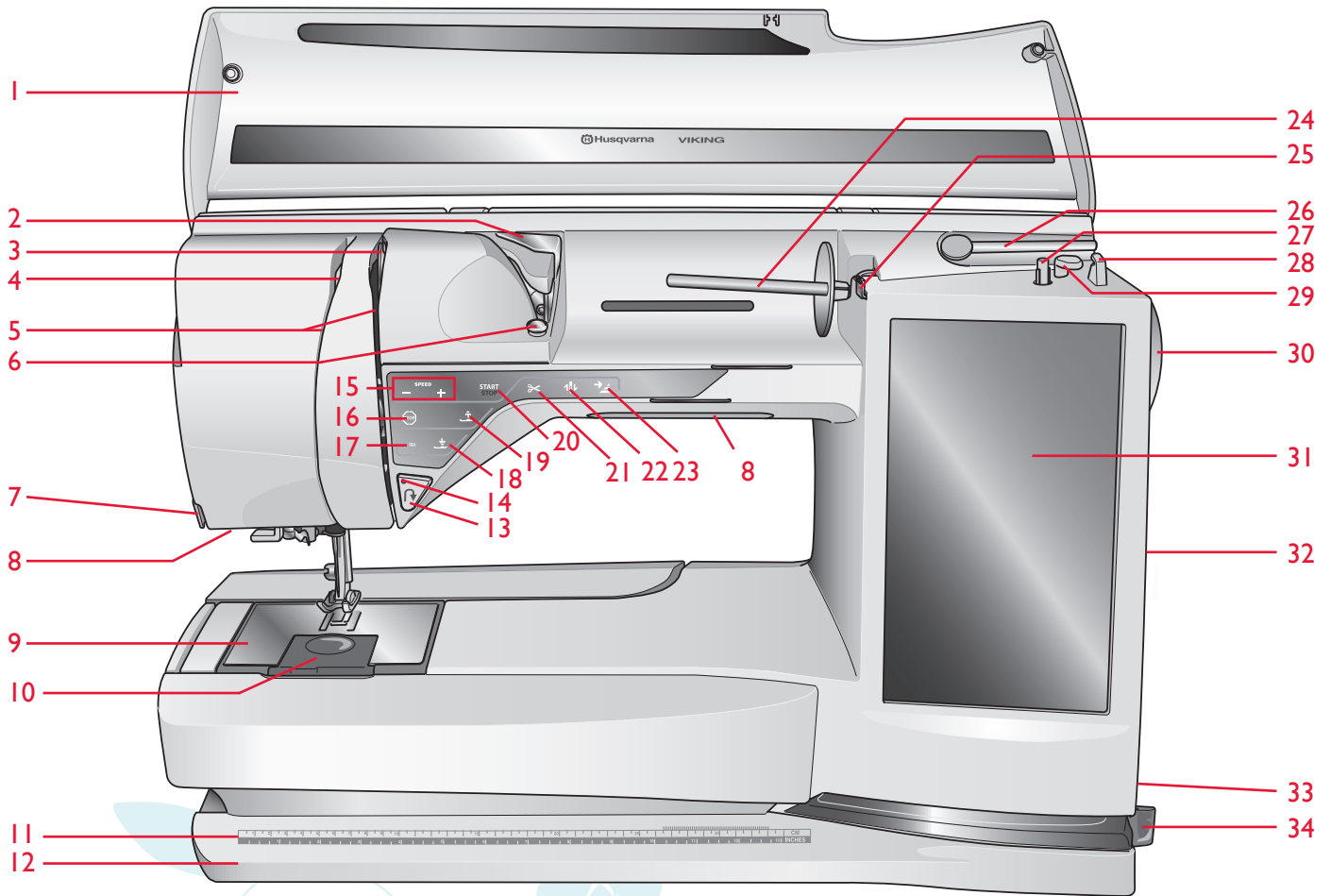
Vélin hreinsuð	10:2
Gangtruflanir og ráð við þeim	10:3
Atriðaskrá	10:5
Eign á hugverki	10:11



1 Kynnist vélinni



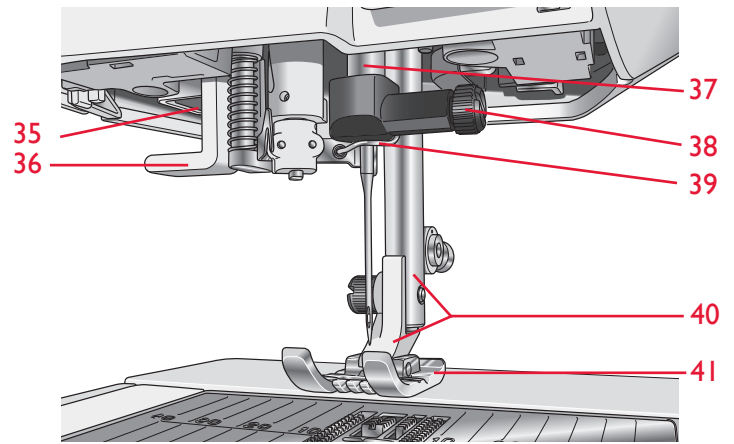
Yfirlit yfir vél



- | | |
|---|---|
| 1. Lok | 19. Nemi fyrir fót upp og í aukalega hæð |
| 2. Forspenna og tvinnastýring | 20. Start/Stop |
| 3. Skífur í tvinnaspennu | 21. Valhnappur fyrir tvinnaklippingu |
| 4. Þráðgjafi | 22. Nálarstaða uppi eða niðri |
| 5. Tvinnaraufar | 23. Byrja á saum aftur |
| 6. Tvinnaspenna fyrir spólun | 24. Aðal keflispinni |
| 7. Tvinnahnífur | 25. Stýringar fyrir spólun |
| 8. Stillanlegt E LIGHT™ kerfi | 26. Aukalegur keflispinni |
| 9. Stingplata | 27. Spólari |
| 10. Lok yfir grípara | 28. Tvinnahnífur fyrir spólun |
| 11. Málband og mælistika fyrir tölur | 29. Stoppari fyrir spólun |
| 12. Botnplata | 30. Handhjól |
| 13. Afturábak | 31. Gagnvirkur skjár |
| 14. Gaumljós fyrir afturábak | 32. Innbyggður USB tengill |
| 15. Hraði + og - | 33. Aðalrofi ON/OFF, fyrir rafmagn og fótmótstöðu |
| 16. STOP | 34. Halda fyrir skjápenna |
| 17. FIX | |
| 18. Nemi fyrir fót niður eða í sveifluhæð | |

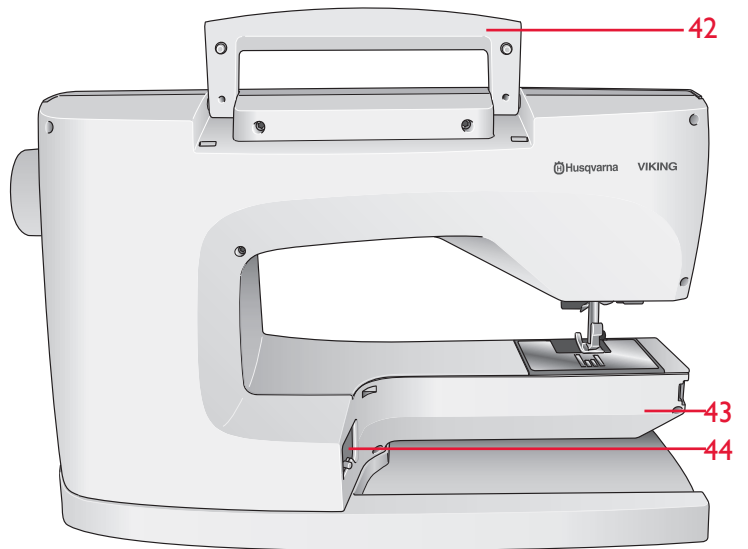
Nálarsvæðið

- 35. Tenging fyrir hnappagatafót með nema
- 36. Innbyggður þræðari fyrir nál
- 37. Nálstöng
- 38. Nálarhalda
- 39. Tvinnastýring fyrir yfirtvinna
- 40. Fótstöng með fóthöldu
- 41. Saumfótur



Séð aftan frá

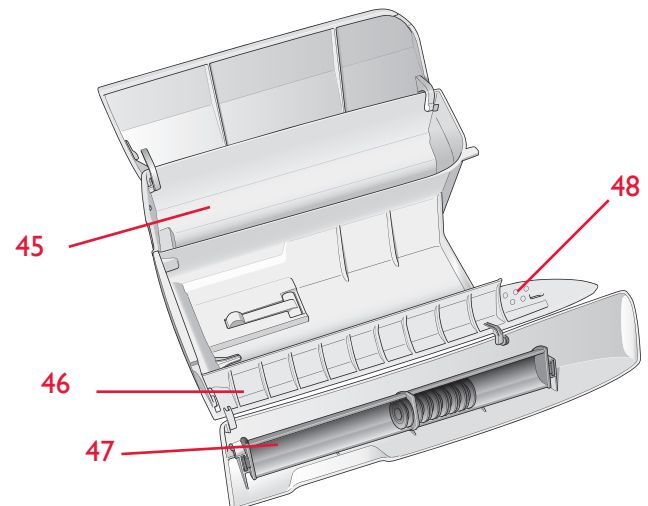
- 42. Handfang
- 43. Fríarmur
- 44. Tengill fyrir útsaumstæki



Hólf fyrir fylgihluti

Í hólfinu eru sérstök hólf fyrir saumfætur, spólur nálar og aðra fylgihluti. Geymið fylgihlutina ávallt í þessu hólfi þannig að þeir séu ávallt aðgengilegir.

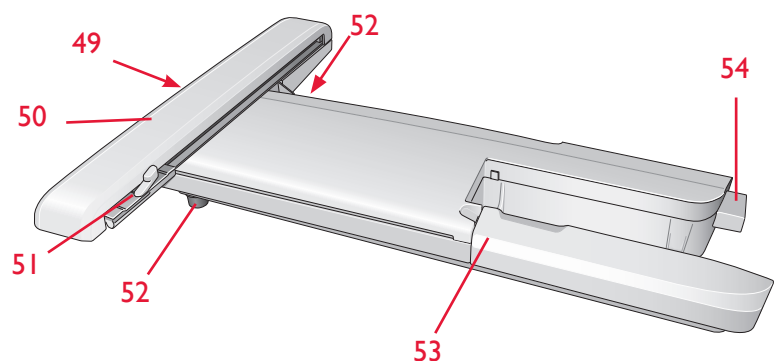
- 45. Hólf fyrir fygihluti
- 46. Hólf fyrir saumfætur
- 47. Fjarlægjanlegt hólf fyrir spólur
- 48. Göt fyrir nálar



Hlutar útsaumstækisins

(tegund BE 17)

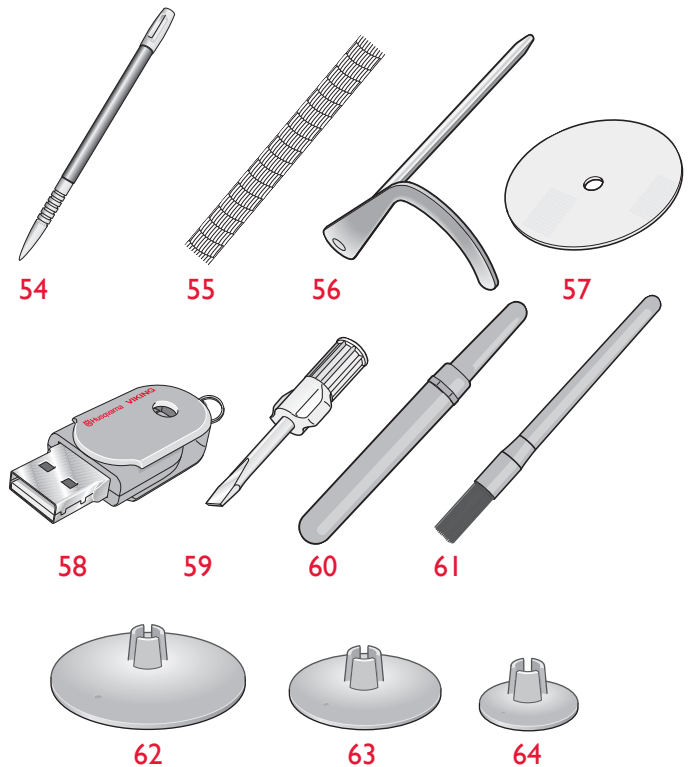
- 49. Losunarhnappur fyrir útsaumstæki (neðan á því)
- 50. Útsaumsarmur
- 51. Halda fyrir útsaumsramma
- 52. Stillanlegir fætur
- 53. Hólf fyrir fylgihluti útsaumstækis
- 54. Tengill fyrir útsaumstæki



Fylgihlutir

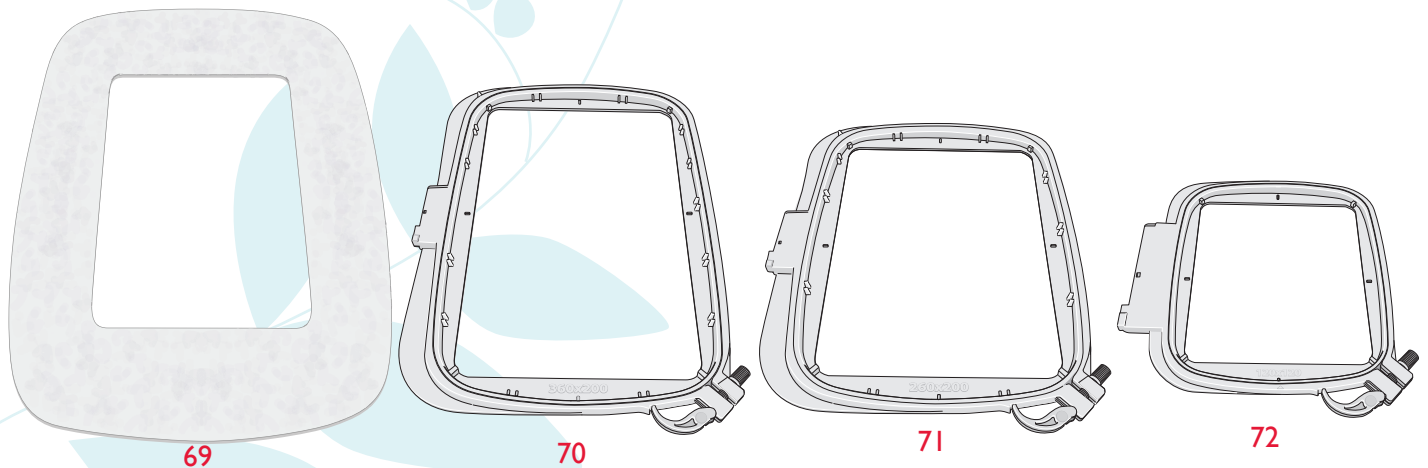
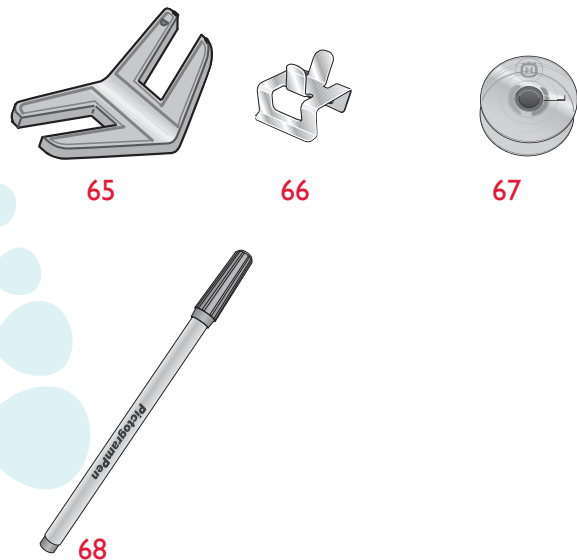
sem fylgja með vélinni

54. Skjápenni
55. Tvinnanet
56. Jaðar og bútasaumsstýring
57. Filtskífur
58. USB minnislykill (1 GB)
59. Skrúfjárn
60. Sprettihnífur
61. Bursti
62. 2 stórar skífur fyrir tvinnakefli (1 er á vélinni við afhendingu)
63. Meðalstór skífa fyrir tvinnakefli (er á vélinni við afhendingu)
64. Lítil skífa fyrir tvinnakefli
65. Alhliða verkfæri
66. Rammaklemmur (16)
67. 11 Spólur (1 er í vélinni við afhendingu)
68. Pictogram penni
69. "Hoop Ease" efni (360x200)



Rammar sem fylgja

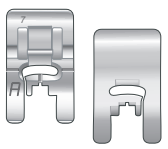
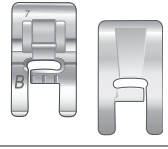
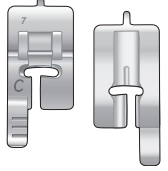
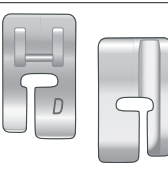
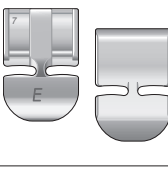
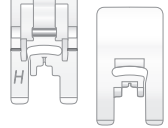
70. DESIGNER™ "Royal" rammi (360x200)
71. DESIGNER™ "Crown" rammi (260x200)
72. DESIGNER™ "Splendid Square" rammi (120x120)

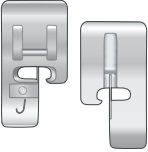
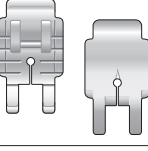
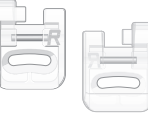
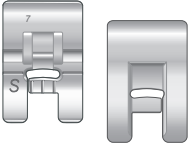
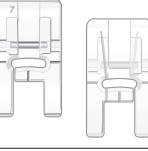
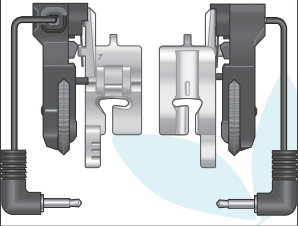
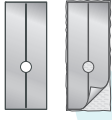


Fylgihlutir sem eru ekki á mynd

- 4D™ CD samskipta disklingur
- Lok yfir vél (er á vélinni við afhendingu)
- Skæri
- Taska fyrir útsaumstæki ásamt pökkunarhlutum
- Fót mótstaða
- Rafmagnsleiðsla
- USB kapall fyrir tölvu
- Nálar
- Útsaumstvirni
- Bútar af efni og undirleggi
- DESIGNER DIAMOND™ Mynstur-disklingur
- DESIGNER DIAMOND™ Mynsturbók
- Leiðarvísir
- Leiðbeiningar um fylgi og aukahluti
- Hraðleiðbeiningar - 1 fyrir sauma/ 1 fyrir útsaum
- Ábyrgðarskírteini

Saumfætur

	Alhliðafótur A	Er á fótstönginni þegar vélin er afhent. Þessi saumfótur er aðallega notaður við beina og zik zak sauma með sporlengd sem er lengri en 1.0mm.
	Útsaumsfótur B	Notið þennan saumfót fyrir þétt zik zak spor (flatsaum) þar sem sporlengdin er minni en 1.0mm, og fyrir aðra nytjasauma og skrautsauma. Það er gróp neðan á þessum saumfæti, sem gerir auðveldara að fara yfir þessa þétta sauma.
	Hnappagatafótur C	Fyrir handvirk hnappagöt. Þessi saumfótur er með viðmið-unarlínur til að ákvarða lengdina á hnappagatinu. Miðlínán sýnir að jaðarinn er 15mm (5/8") frá hnappagatinu. Tvær grópir neðan á fætinum hjálpa til við að stýra hnappagatinu undir fætinum. Hakið aftan á fætinum er til að krækja undir-leggspræði til að styrkja hnappagatið og gera það fallegra. .
	Blindsaumsfótur D	Þessi fótur er notaður fyrir blindfalda. Innri brúnn á þessum fæti stýrir efninu. Hægri táin á fætinum á að renna meðfram jaðri faldsins.
	Rennilásafótur E	Þessum fæti er hægt að smella á fóthölduna þannig að nálin stingi annaðhvort vinstra eða hægra megin við fótinn. Þannig er hægt að sauma rennilásinn fastan í sömu saumátt beggja megin. Færið nálarstöðuna til hægri eða vinstri til að sauma sem næst tönnum rennilássins.
	Fótur með rennslisplötum H	Þessi fótur er með rennslisplötur úr gærfefni að neðan, og með honum er auðveldara að sauma svampefni, vinyl, plast, eða leður en þau efni vilja festast við málmfætur.

	Jaðarfótur J	Þessi fótur er notaður til að kasta jaðra og sauma saman um leið með saumum sem eru með saumbreidd 5.0 og 5.5 mm. Saumarnir myndast yfir pinna sem er í fætinum en hann kemur í veg fyrir að efnisjaðarinn togist inn.
	1/4" bítasaumsfótur P	Þessi fótur er notaður þegar verið er að sauma bítana saman. Fóturinn er með 6mm (1/4") og 3mm (1/8") fjarlægðarstrik frá nálinni.
	Útsaums og ístoppsfótur R	Þessi fótur er notaður við fríhendis útsaum og fríhendis bítasaum og fríhendis útsaum í ramma.
	Fótur fyrir hliðarflutning S	Þessi fótur er notaður fyrir sauma með hliðarflutningi.
	Glær fótur fyrir útsauma B	Með þessum glæra fæti er auðveldara að sjá saumana ef þeir eiga að mæta hvor öðrum. Er íhvolfur að neðan eins og saumfótur B.
	Hnappagatafótur með nema	Er tengdur við vélina og síðan er lengd hnappagatsins valin. Saumar síðan hnappagat eftir hnappagat og öll í sömu lengd. Miðjumerkið á fætinum sýnir 15mm (5/8") frá jaðri efnisins.
	Sjálflímandi rennslisplötur	Fyrir saumfót C/ hnappagatafót með nema þegar verið er að sauma hnappagöt á plasthúðuð efni, leður o.s.frv.

Saumar

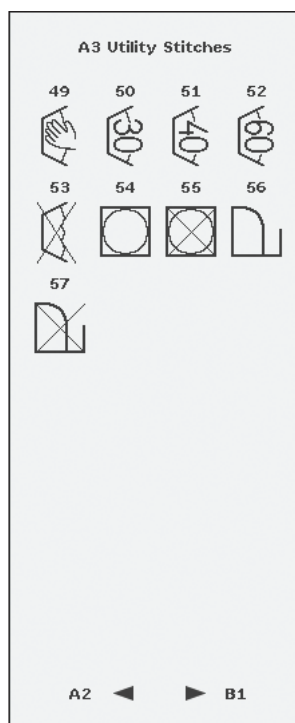
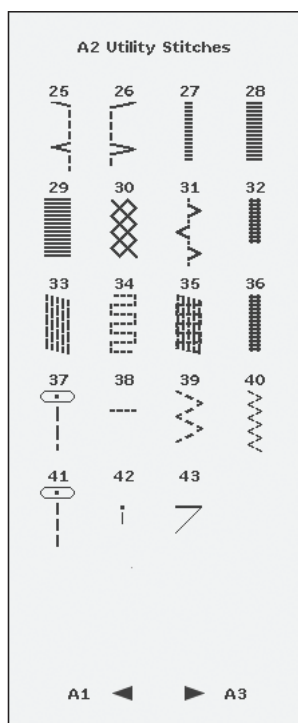
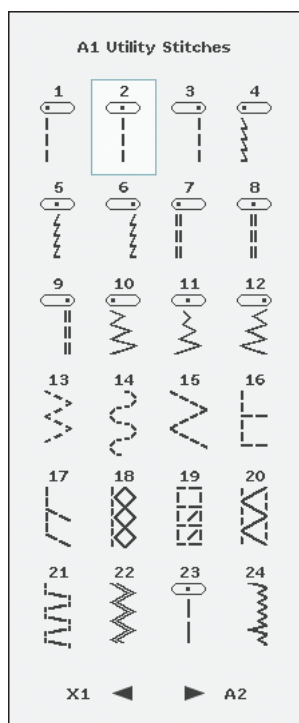
Saumur	Nr.	Lýsing á saum	Saumfótur	Notist við
	A1, A2, A3	Beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu	A	Fyrir alla venjulega sauma. Snertið sporbreidd og hliðarspeglun til að velja um 29 mismunandi nálarstöður.
	A4, A5, A6	Teygianlegt beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu	A	Fyrir sauma á teygjanleg efni.
	A7, A8, A9	Styrkt beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu	A	Prefalt og teygjanlegt beint spor. Einnig fyrir stungusauma á jaðra en þá er betra að hafa sporlengdina lengri. Hægt að velja um 29 mismunandi nálarstöður.
	A10, A11, A12	Zik zak, fyrir vinstri miðju eða hægri nálarstöðu	A	Til að sauma blúndur og bönd við efni svo og fyrir applíkeringar.
	A13	Þriggja þrepa zik zak	A	Til að kasta jaðra, gera við, sauma á batur og teygjur. Hentar fyrir þunn og meðalþykk efni.
	A14	Serpentine Spor	A	Til viðgerða og til nota á teygjanleg efni.
	A15	Fjögurra þrepa zik zak	A	Til að kasta jaðra, gera við, sauma á batur og teygjur á lausofin efni.
	A16	Kastsaumur	J	Til að sauma saman og kasta jaðar í einum saum meðfram jaðri eða inn á efni þar sem afgangsefnið er klippt frá seinna. Fyrir þunn teygjanleg eða venjuleg efni.
	A17	Skáhallt liggjandi kastsaumur	B	Til að sauma saman og kasta jaðar í einum saum meðfram jaðri eða inn á efni þar sem afgangsefnið er klippt frá seinna. Fyrir meðalþykk eða þykk teygjanleg efni.
	A18	Tvöfaldur overlock saumur	B	Til að sauma saman og kasta jaðar í einum saum meðfram jaðri eða inn á efni þar sem afgangsefnið er klippt frá seinna. Fyrir gróf teygjanleg og gróf ofin efni..
	A19	Overlock saumur	B	Til að sauma saman og kasta jaðar í einum saum meðfram jaðri eða inn á efni þar sem afgangsefnið er klippt frá seinna. Fyrir meðalþykk teygjanleg efni.
	A20	Flatlock saumur	B	Skrautlegur flatsaumur fyrir falda og þar sem efni eru lögð á mis. Fyrir meðalþykk og gróf teygjanleg efni.
	A21	Teygjanlegur rammaaumur	B	Fyrir þrjónuð “tricot” efni þar sem efnin eru lögð á mis. Einnig til að sauma yfir mjóar teygjur.
	A22	Styrktur zik zak saumur	B	Til að sauma saman efni jaðar við jaðar eða þar sem leður er lagt á mis. Fyrir skrautsauma.
	A23	Þræðispor	A	Til að þræða saman efni með löngum sporum og þar sem losað er á tvinnaspennunni.
	A24	Teygjanlegt blindföldunarspor	D	Fyrir blindfalda á meðalþykk og gróf teygjanleg efni.
	A25	Blindföldunarspor fyrir ofin efni	D	Fyrir blindfalda á meðalþykk og gróf ofin efni.
	A26	Skeljasaumur	A	Fyrir skeljasauma á þunn teygjanleg efni. Saumið ofin efni eingöngu skáskorin.

	A27	2 mm Flatsaumur	B	Fyrir applikeringar og sauma blúndur við efni. Fyrir þunn og meðal efni.
	A28	4 mm Flatsaumur	B	Fyrir applikeringar og sauma blúndur við efni. Fyrir þunn og meðal efni.
	A29	6 mm Flatsaumur	B	Fyrir applikeringar og sauma blúndur við efni. Fyrir þykkari efni.
	A30	Teygianlegur eða smokksaumur	B	Til að sauma yfir tvo teygjutvinna til að rykkja saman efni.
	A31	Tengisaumur	B	Til að sauma saman tvö efni með fasta jaðra og fyrir rykkingar.
	A32	Heftingar	B	Styrkja vasaop, raufar á skyrtum og pilsum, beltaströfur og einnig fyrir neðri enda á rennilásnum.
	A33	Ístopps spor (áfram og afturábak)	A	Stoppa í og gera við lítil göt í vinnufatnaði, gallabuxum, dúkum og diskapurrkum. Saumið yfir gatið, ýtið svo á afturábak og vélin heldur áfram að sauma og stöðvast síðan sjálfkrafa.
	A34	Ístoppspor (til beggja hliða)	A	Til að gera við litlar rifur.
	A35	Styrkt ístoppspor	A	Stoppa í gera við vinnufatnað, gallabuxur, dúka og diskapurrkur. Saumið yfir gatið, ýtið svo á afturábak og vélin heldur áfram að sauma og stöðvast síðan sjálfkrafa.
	A36	Heftingar, handvirkar	B	Styrkja vasaop, raufar á skyrtum og pilsum, beltaslaufur og einnig fyrir neðri enda á rennilásnum.
	A37	Rykkingarspor	A	Fyrir rykkingar.
	A38	Fyrir beltasprota	A	Til að festa beltasprota.
	A39	Þriggja þrepa Zik Zak	J	Til að kasta jaðra, bætur, sauma á bætur og teygjur. Hentar fyrir meðal og þykk efni.
	A40	Tveggja þrepa Zik Zak	A	Til að sauma saman tvö efni með fasta jaðra og fyrir rykkingar.
	A41	Beint spor með FIX	A	Byrjar og lýkur við sauminn með áfram og afturábaksporur.
	A42	Beint þræðispor	A	Notið þetta spor ásamt fótstöðunni til að þræða saman efnisbúta til mátunar. Þið færið efnið sjálf á næsta þræðipunkt þegar saumfóturinn lyftist. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi.
	A43	Zik zak þræðispor	A	Notað eins og sporið að ofan og til að þræða saman efni. Efnið færið þið sjálf á næsta Efnið er fært yfir á næsta þræðipunkt þegar saumfóturinn lyftist.
	B1	Breitt hnappagat	C	Fyrir meðal og þykk efni. Gatið er með breiðri skurðarraf.
	B2	Hnappagat með beinum heftingum	Hnappagata- fótur C m/nema	Fyrir flestar gerðir af efnum.
	B3	Hnappagat með ávalri heftingu	Hnappagata- fótur C m/nema	Fyrir þunn efni.
	B4	Hnappagat með ávalri heftingu	Hnappagata- fótur C m/nema	Fyrir blússur og barnafatnað.

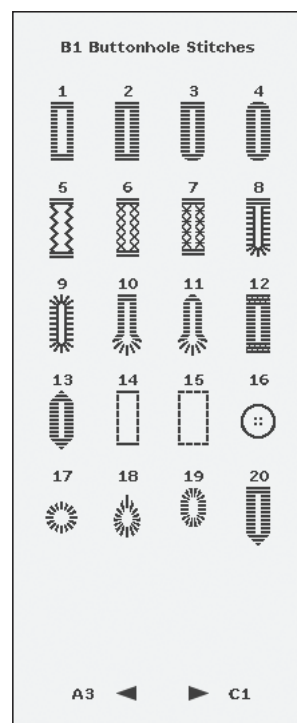
	B5	Gróft og styrkt hnappagat	Hnappa-gatafótur C	Fyrir vinnufatnað og gróf efni..
	B6	Meðal og styrkt hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir meðalþykk efni.
	B7	Meðal og styrkt skraut-hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir meðalþykk efni.
	B8	Aldamóta hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir handavinnuútlit á fin efni. Ráð: Fyrir gallabuxnaefni er gott að auka lengd og breidd á hnappagatinu og nota grófari tvinna.
	B9	Ávallt aldamóta hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir handavinnuútlit á fin og viðkvæm efni.
	B10	Skrárgats hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Með þversum heftingu fyrir jakka,kápur o.s.frv.
	B11	Mjókkandi hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Með mjókkandi heftingu fyrir jakka, kápur o.s.frv. .
	B12	Gróft hnappagat sem mikið reynir á	Hnappa-gatafótur C m/nema	Með stryrktum heftingum.
	B13	Skrautlegt tísku hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir flestar gerðir af efnum..
	B14	Hnappagat fyrir leður (með beinum sporum)	A	Fyrir leður og leðurlíki.
	B15	Paspeleruð hnappa-göt (beint spor)	A	Með aukalegum skurðarfleti
	B16	Sjálfvirk töluásfesting	-	Til að festa tölur á efni.
	B17	Kringlótt kóssagat	B	Fyrir belti, blúndur o.fl.
	B18	Perulaga kóssagat	B	Fyrir blúndur og til skreytinga.
	B19	Ávallt kóssagat	B	Fyrir blúndur og til skreytinga.
	B20	Skrautlegt tísku hnappagat	Hnappa-gatafótur C m/nema	Fyrir flestar gerðir efna.

Ath: Saumar með táknum um efnismeðferð (A49-57) Snertid flýti hjálp "Quick Help", og síðan snertid þið sauminn til að sjá nafnið á bonum. Búið síðan til merkimiða fyrir viðkomandi flík.

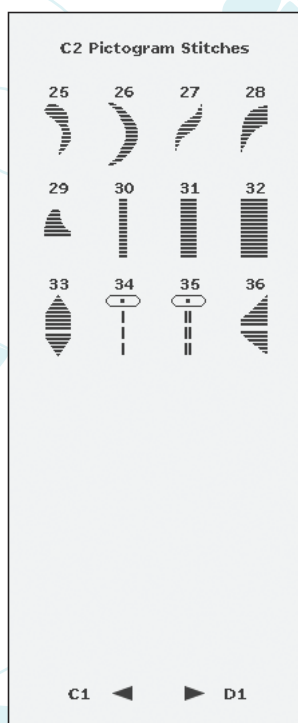
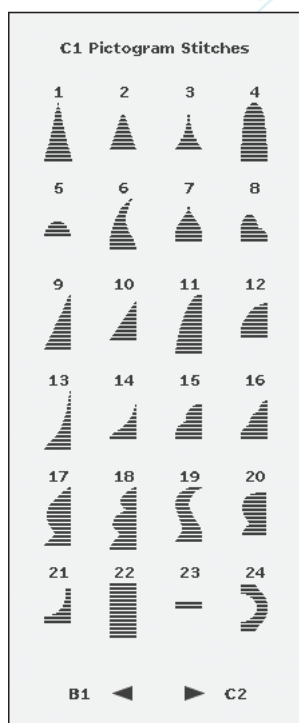
A - Nytjasaumar



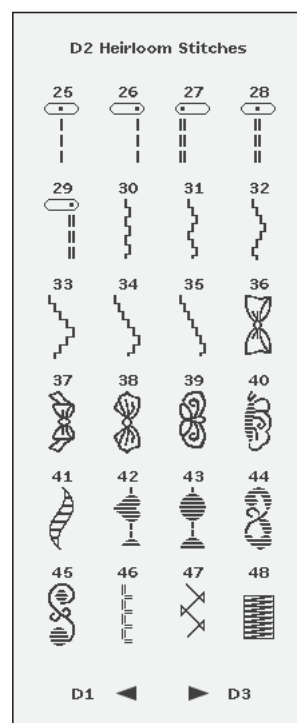
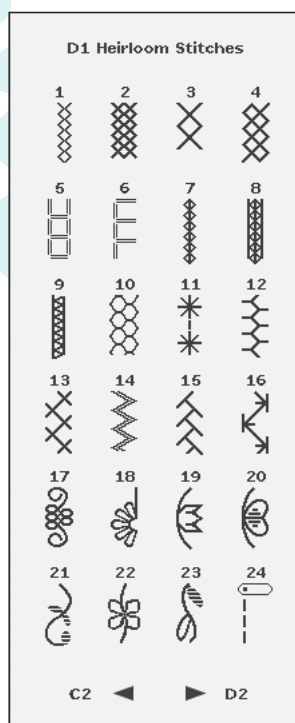
B - Hnappagöt



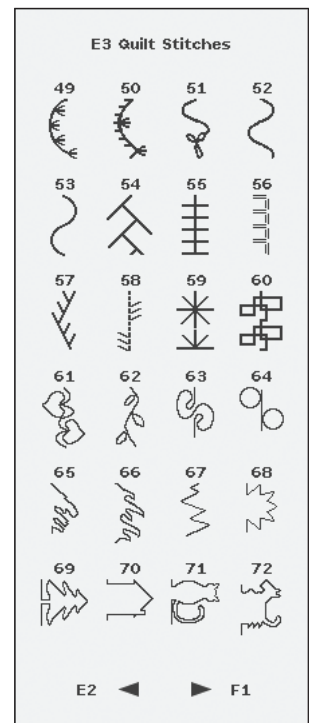
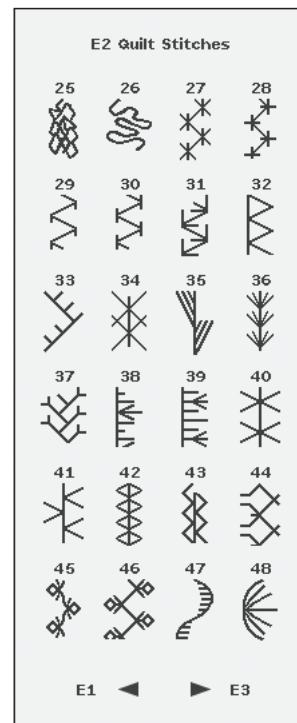
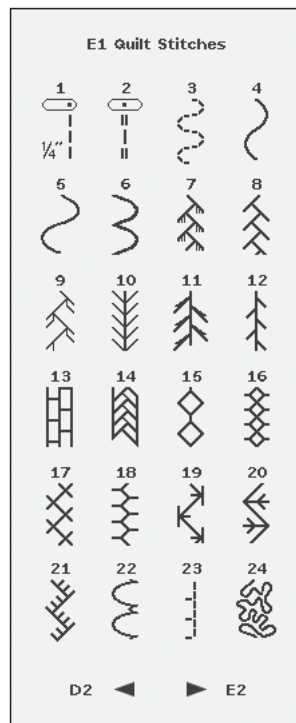
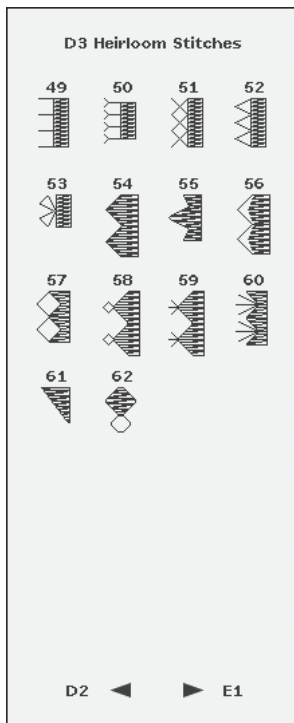
C - Pictogram-saumar



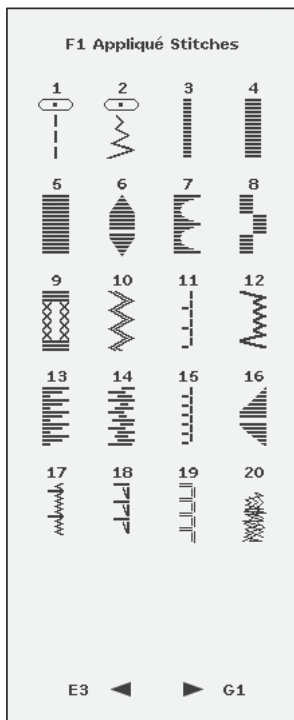
D - Aldamótasaumar



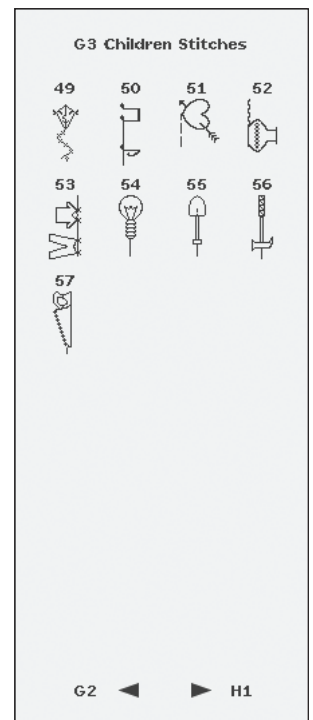
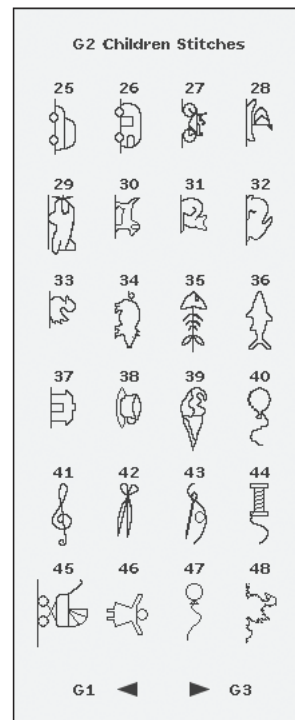
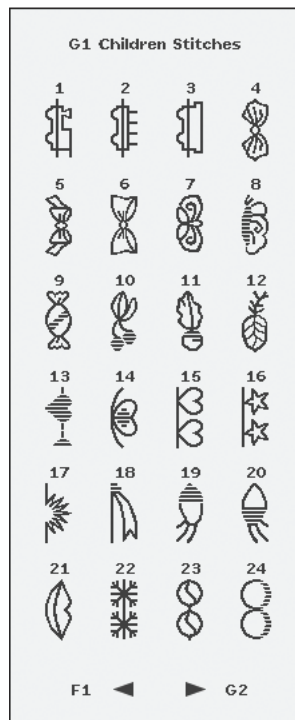
E - Bútaumaar



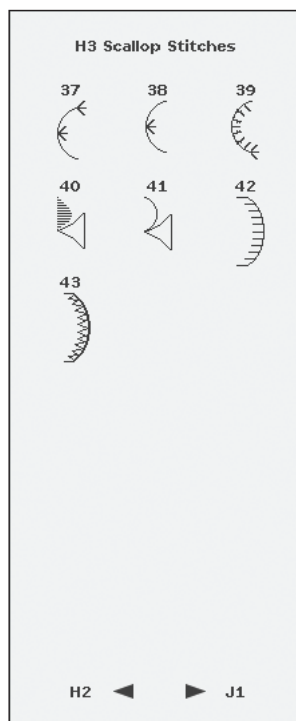
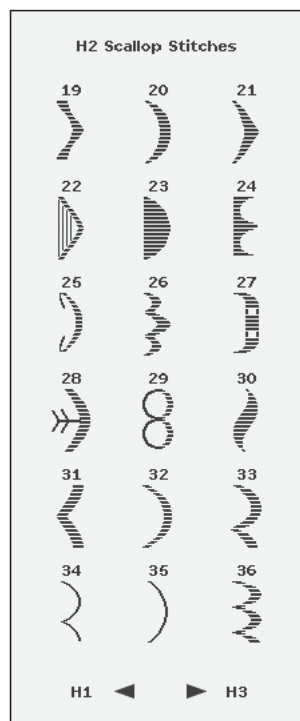
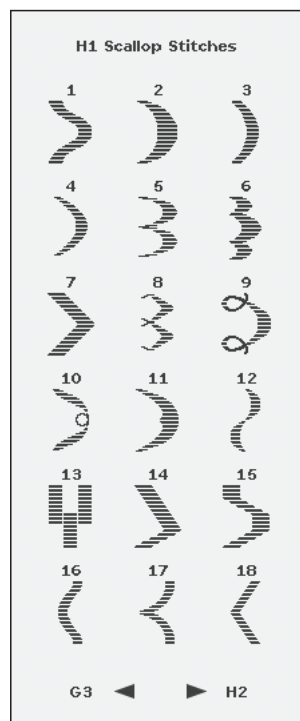
F - Applikeringa- saumar



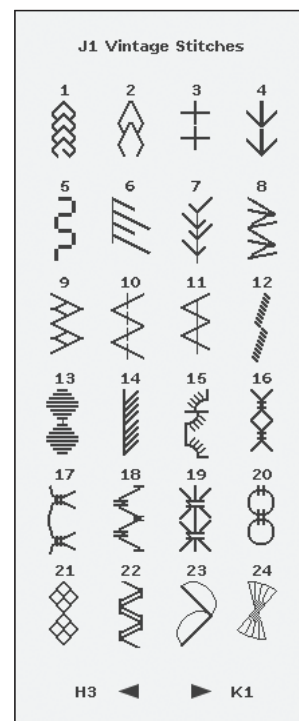
G - Barnasaumar



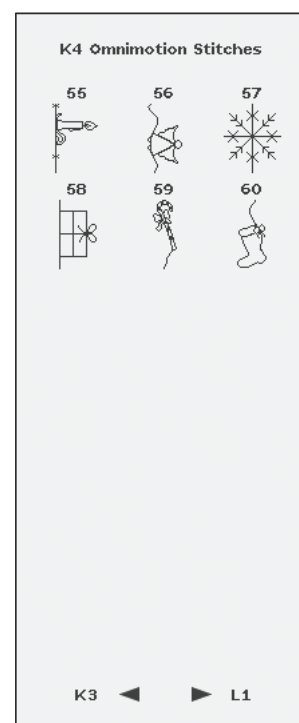
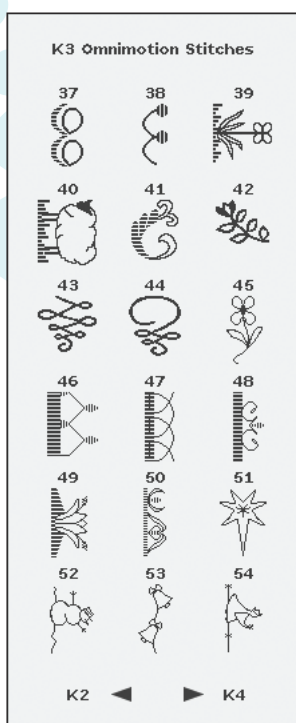
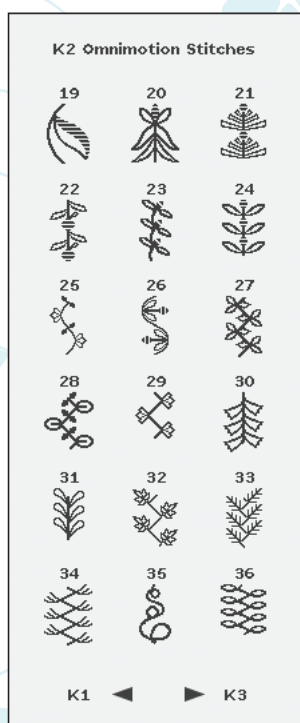
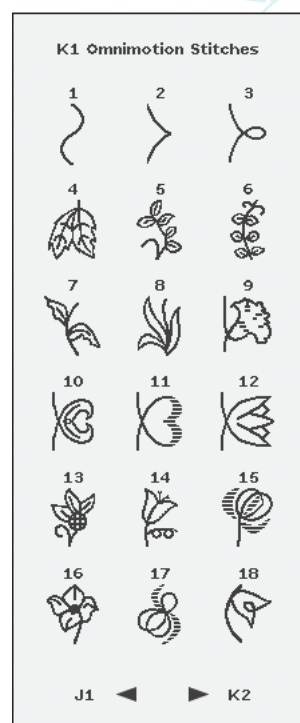
H - Skeljasaumar



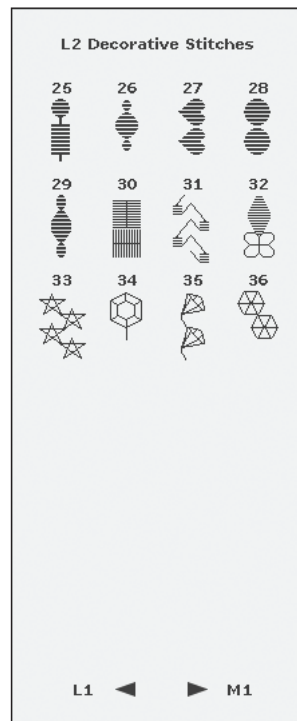
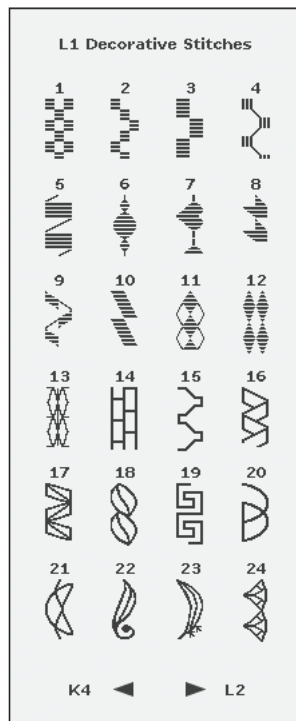
J - Gamlir saumar



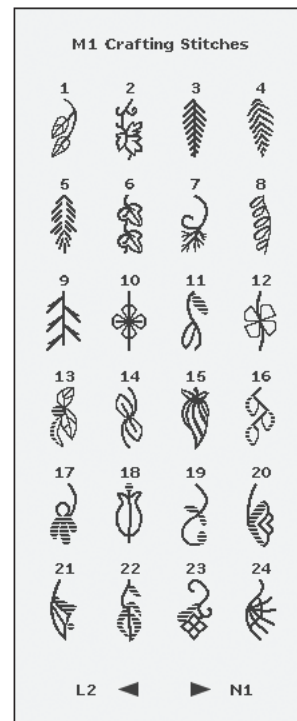
K - Alátta saumar



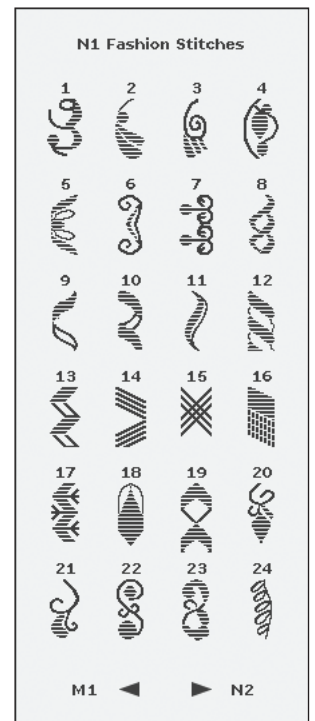
L - Skrautsaumar



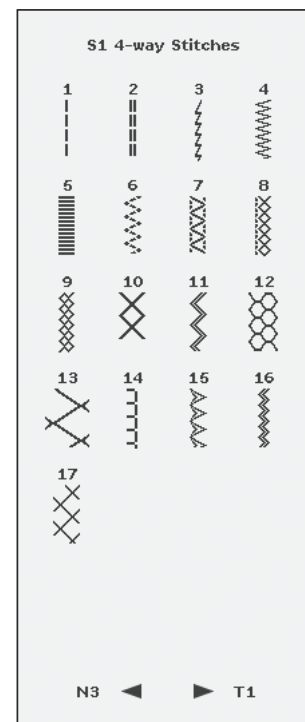
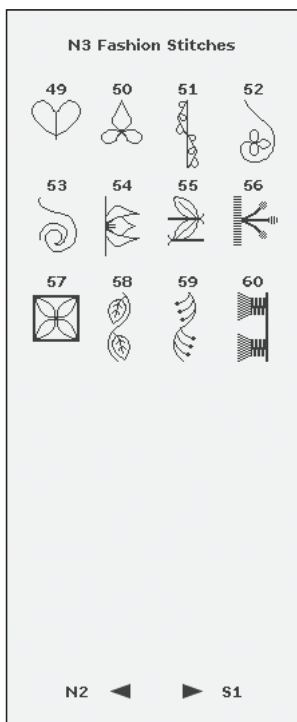
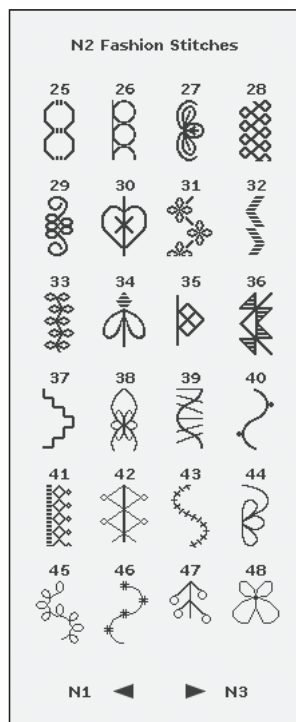
M - Handverks saumar



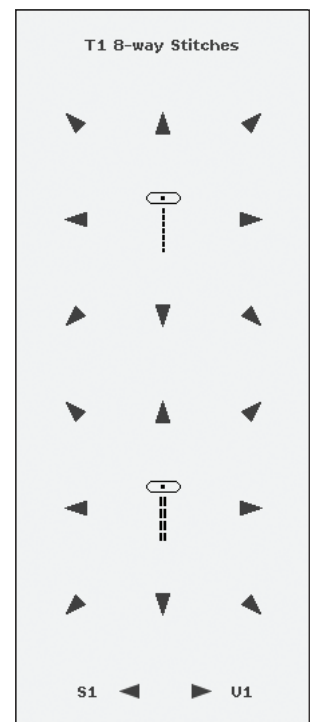
N - Tísku saumar



S - 4-átta saumar



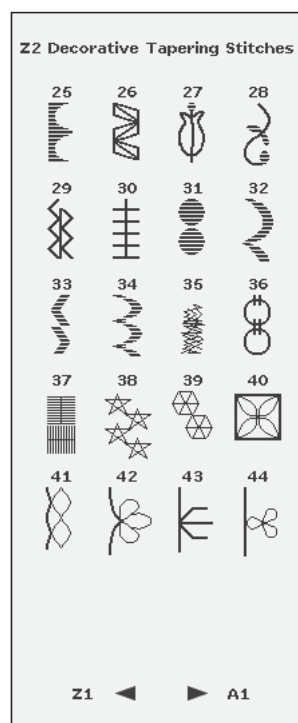
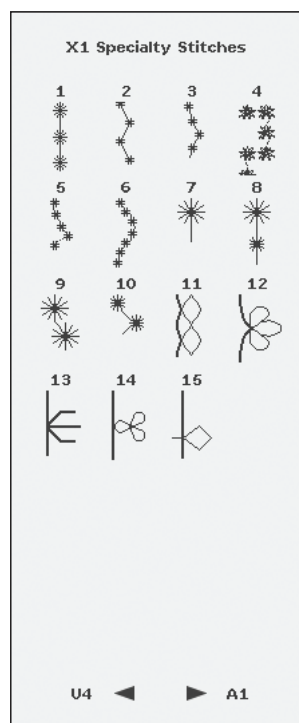
T - 8-átta saumar



X - Sérstakir saumar

Z - Skrautsaums "tapering" saumar

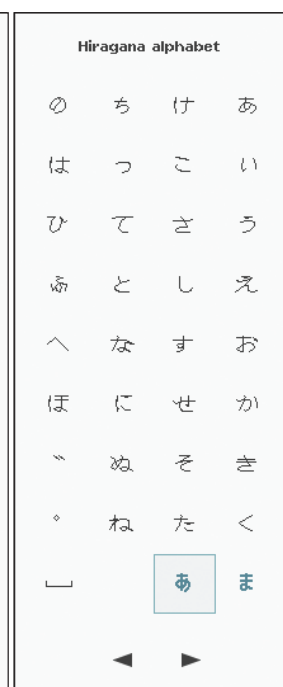
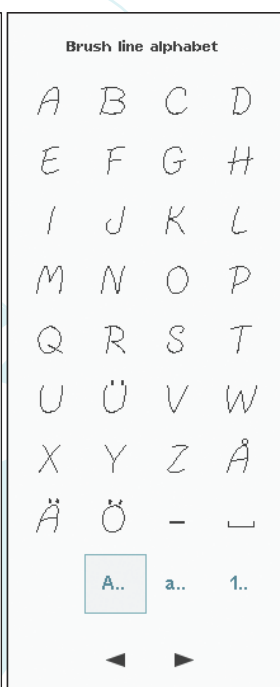
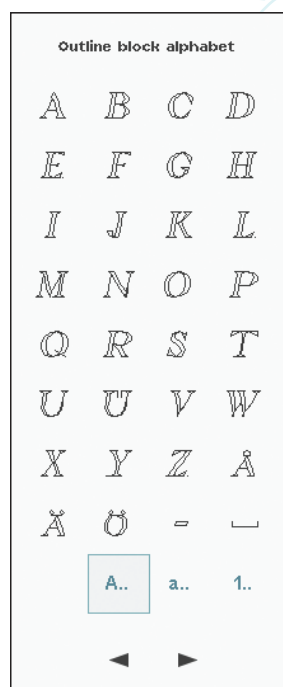
Blokk stafróf



Útlínu blokk stafróf "Brush Line" stafróf Skrifstafa stafróf

Cyrillic stafróf

Hiragana stafróf





2 Undirbúningur



Vélin tekinn upp

1. Setjið kassann á stöðugan flöt. Lyftið vélinni úr kassanum, fjarlægjið ytri pakkningar og takið lokið af vélinni.
2. Fjarlægjið allar aðrar pakkningar og plastpoka.

Vélin tengd við rafmagn

Á meðal fylgihlutanna eru rafmagnssnúran og fótómótstaðan.

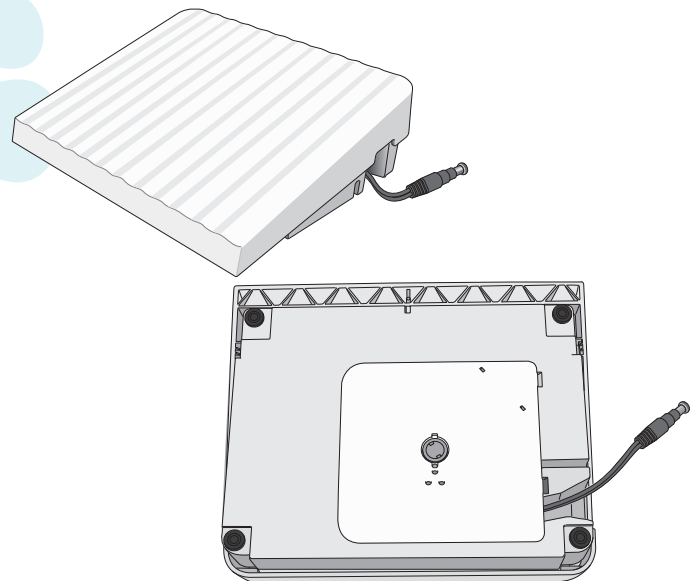
Ath: Áður en þið tengið fótómótstöðuna við vélina fullvissið ykkur um að mótstaðan sé af gerðinni "FR5" (sjá neðan á fótómótstöðunni).

1. Togið snúruna út úr mótstöðunni í hentuga lengd. Tengjið snúruna frá fótómótstöðunni við fremri tengilinn á neðanverðri hægri hlið vélarinnar (1).
2. Tengjið rafmagnssnúruna í aftari tengilinn á neðanverðri hægri hlið vélarinnar (2).
3. Ýtið á aðalrofan ON/OFF þannig að hann sé á ON og við það kviknar á vélinni og ljósi hennar (3).



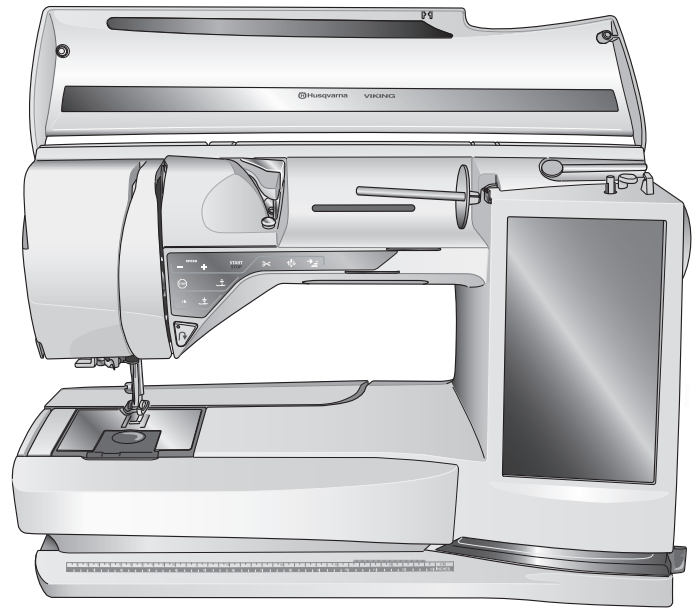
Gengið frá að saum loknum

1. Ýtið á ON/OFF rofan (3) og stillið hann á OFF.
2. Takið rafmagnssnúruna úr vegg tenglinum og úr vélinni (2).
3. Takið fótómótstöðuna úr sambandi við vélina (1). Togið lauslega í snúruna og sleppið henni síðan, en við það fer snúran inn í fótómótstöðuna.
4. Setjið alla fylgihluti í bakkann fyrir þá og rennið hólfinu síðan á vélina utan um fríarminn.
5. Setjið fótómótstöðuna á auða svæðið fyrir ofan fríarminn.
6. Setjið lokið yfir vélina.



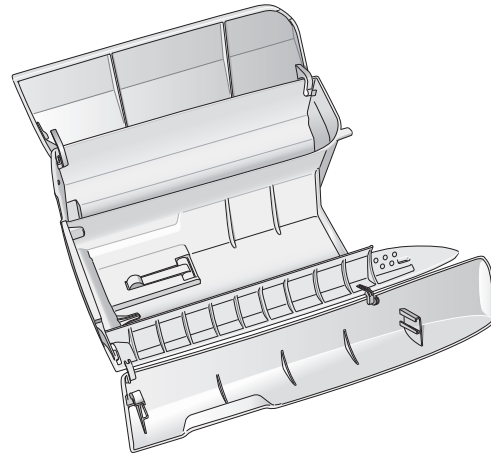
Stillanleg E LIGHT™

Vélin er með díóðu lýsingu sem dreifir lýsingunni jafnt yfir saumflötinn og án þess að skuggar myndist. Þið getið stillt magnið og ljósið á lýsingunni í valmyndinni fyrir stillingar (SET Menu).



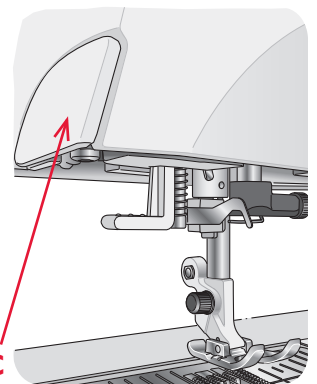
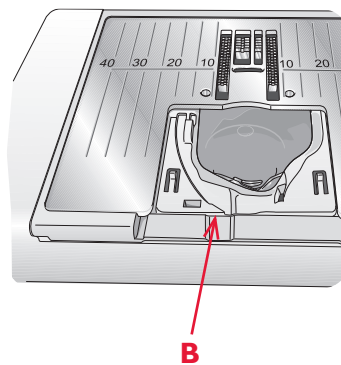
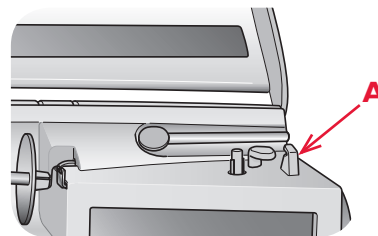
Fríarmur

Til að nota fríarminn rennið þið hólfunum fyrir fylgihlutina af vélinni. Það er smáhak sem heldur hólfinu við vélina. Rennið hólfinu út til vinstri frá fríarminum.



Tvinnahnífar

Það eru þrír tvinnahnífar á vélinni. Sá fyrsti er nálægt spólaranum (A) og er til að skera tvinnann á undan og á eftir spólun. Sá næsti er nálægt spólusvæðinu eða gríparanum (B) og er til að skera undirtvinnann eftir að spólan hefur verið sett í gríparann. Sá þriðji er svo vinstra megin á vélinni (C) til að skera yfir og undirtvinnann að saumi loknum á handvirknan hátt. Togið báða tvinnana aftan frá í tvinnahnífinn og togið þá síðan snöggt niður á við.



Keflispinnar

Vélin er með tvo keflispinna; aðal keflispinnann og aukalegan keflispinna. Keflispinnarnir henta fyrir svo til allar gerðir tvinnakefla. Aðal keflispinninn er stillanlegur og hægt er að nota hann bæði í lárétttri (tvinninn rekst ofan af keflinu) eða lóðrétttri stöðu (tvinnakeflið snýst). Notið láréttu stöðuna fyrir venjulegan tvinna en lóðréttu stöðuna fyrir stærri tvinnakefli eða sérstakan tvinna.

Lárétt staða

Setjið fyrst skífu á keflispinnann og síðan tvinnakeflið. Fullvissið ykkur um að tvinninn renni vel af keflinu og setjið síðan hentuga stærð af skífu fyrir framan keflið.

Notið skífu sem er aðeins stærri en tvinnakeflið sjálft. Flati hluti skífunnar á að liggja þétt upp að keflinu, og ekkert bil á að vera á milli skífunnar og keflisins.

Lóðrétt staða

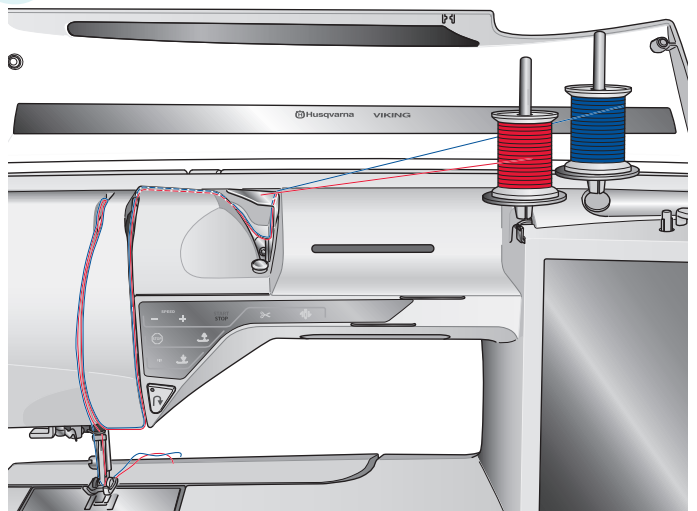
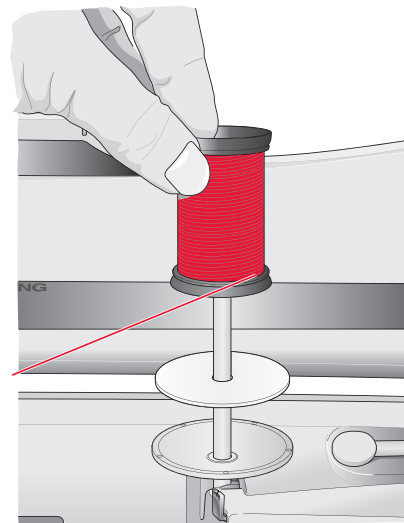
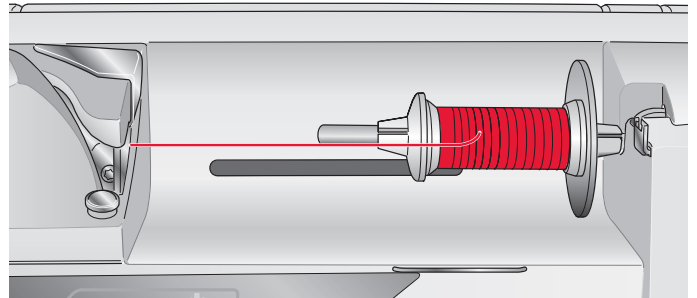
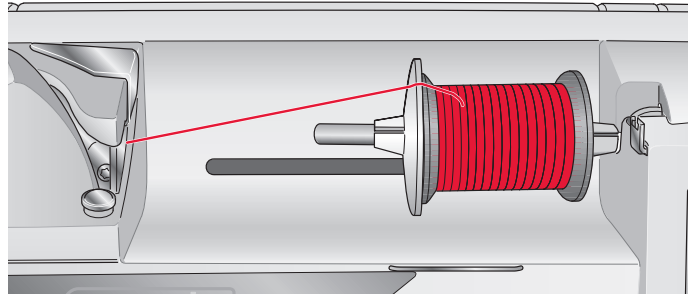
Lyftið keflispinnanum í lóðréttu stöðu. Setjið stóra skífu á pinnann og síðan filtskífu undir tvinnakeflið til að keflið snúist ekki of hratt. Setjið tvinnakeflið síðan á keflispinnann.

Setjið ekki skífu ofan á tvinnakeflið þegar þið notið keflispinnann í lóðrétttri stöðu, því það gæti hindrað keflið í að snúast.

Aukalegur keflispinni

Þið notið aukalega keflispinnann þegar þið þurfið að spóla á spóluna eða þegar þið saumið með tvíbúranál.

Lyftið auka keflispinnanum upp og setjið stóra skífu á hann og einnig filtskífu undir tvinnakeflið. Setjið tvinnakeflið á keflispinnann.

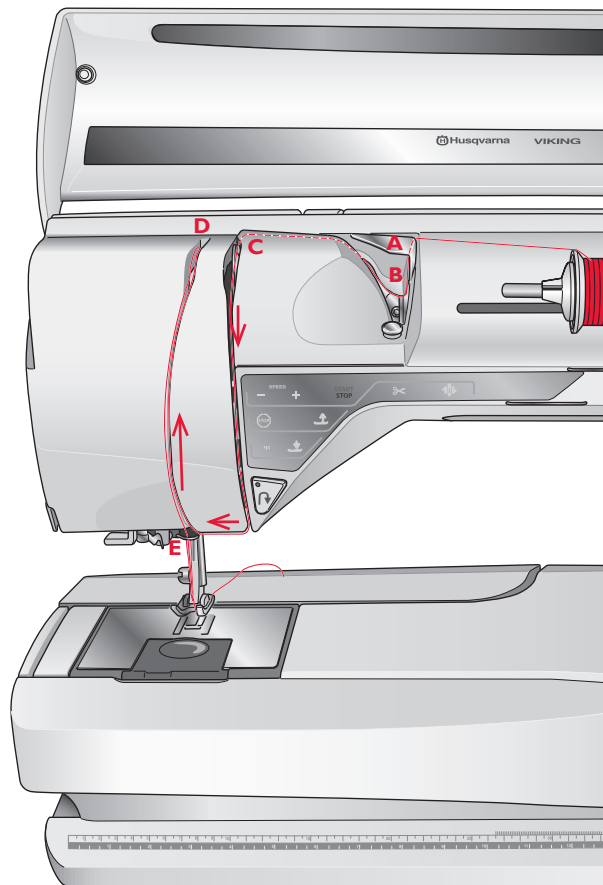


Yfirtvinninn þræddur

Setjið saumfótinn í efri stöðu og gætið að því að nálin sé einnig í efstu stöðu.

Láréttur keflispinni

1. Haldið í tvinnann nálægt tvinnakeflinu með hægri hendinni.
2. Notið vinstri hendina og setjið tvinnaendann yfir og aftur fyrir forspennu og tvinnastýringu (A) og síðan undir tvinnastýringu (B). Setjið tvinnann síðan á milli skífanna í tvinnaspennunni (C).
3. Þræðið síðan eins og örvarnar sýna, niður hægri raufina og upp þá vinstri. Þræðið síðan hægri megin frá í raufina á þráðgjafanum (D).
4. Þaðan aftur niður vinstri raufina og í síðustu stýringuna (E) sem er rétt fyrir ofan nálina.



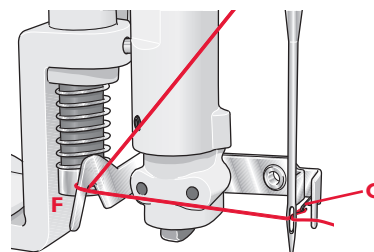
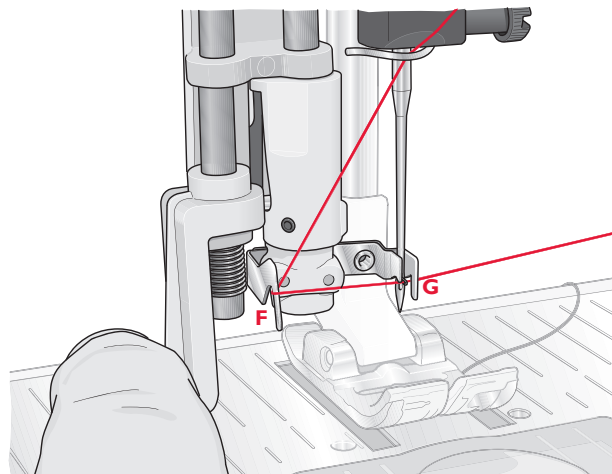
Þræðari fyrir nál

Með þræðaranum fyrir nálina getið þið þrætt nálina á auðveldan hátt. Nálin verður að vera í efstu stöðu þegar þræðarinn er notaður. Við ráðleggjum einnig að setja saumfótinn niður.

1. Þrýstið handfanginu á þræðaranum niður á við og snúið honum í neðstu stöðu þannig að krókurinn (G) fari í gegn um nálaraugað.
2. Setjið tvinnann síðan aftan frá í stýringuna (F) og síðan undir krókinn (G) á þræðaranum.
3. Látið nú þræðarann ganga hægt til baka og upp á við, en við það togar hann tvinnann sem lykkju í gegn um nálaraugað. Dragið lykkjuna í gegn um nálaraugað.

Ath: Þræðarinn er hannaður fyrir nálar í gröfleiikum 70-120. Ekki er hægt að nota þræðarann fyrir nálar í gröfleiika 60 eða finni, og ekki fyrir tvíbura, þríbura eða húllsaumsnálararnar teg. Wing. Þá er ekki hægt að nota þræðarann þegar "sensormatic" hnappagatafóturinn er á vélinni. Einnig eru nokkur fánleg aukataki þar sem ekki er hægt að nota hann.

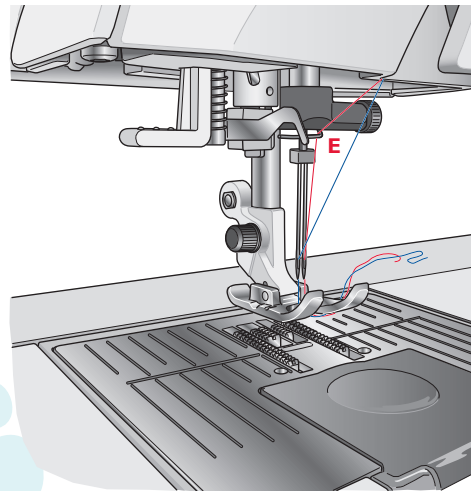
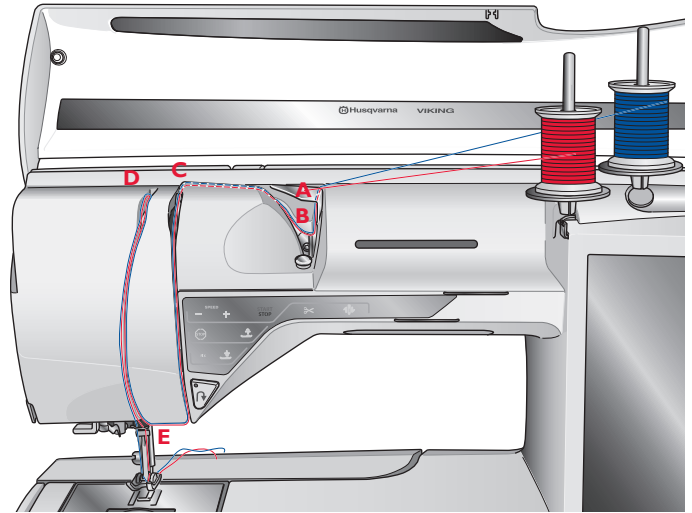
Þegar þið þræðið nálina með höndunum verður að muna að hana á að þræða framan frá. Hægt er að nota lokið yfir gríparanum sem stækkunargler.



Þræðing fyrir tvíburanál

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

1. Setjið bæði aðal og aukalega keflispinnana í lóðréttu stöðu. Setjið stórar skífur og filtskífur á þá báða og setjið síðan tvinnakefli á þá.
2. Togið tvinnana yfir og aftur fyrir forspennuna og tvinnastýringuna (A) og síðan undir stýringu (B). Farið síðan fram eftir raufinni ofan á vélinni, en gætið að því að tvinnarnir fari sitt hvoru megin við skífurnar í tvinnaspennunni (C).
3. Þræðið síðan niður eftir hægri raufinni framan á vélinni og síðan upp eftir vinstri raufinni.
4. Leggið tvinnana síðan hægra megin frá í raufina á þráðgjafanum (D) og þaðan aftur niður vinstri raufina. Látið síðan annan tvinnann vera inni í stýringu (E) en hinn fyrir utan stýringuna. Fullvissið ykkur um að tvinnarnir snúist hvergi saman. .



Nemi fyrir tvinna

Ef yfirtvinninn slitnar eða ef spólan verður tóm, stöðvast vélín og sprettigluggi kemur á skjáinn.

Ef yfirtvinninn slitnar: Þræðið vélina á ný og ýtið síðan á OK í sprettiglugganum.

Ef spólan verður tóm: Setjið nýja fulla spólu í vélina og haldið áfram að sauma.

Spólað á spóluna

Spólað í gegn um nálina

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

1. Setjið tóma spólu á spólarann. Spóluna er aðeins hægt að setja á spólarann á einn veg, þ.e.a.s. að vörumerkið snúi upp. Notið eingöngu HUSQVARNA VIKING® spólur.
2. Vélín á að vera þrædd þannig að tvinnakeflið liggir lárétt á keflispinnanum.

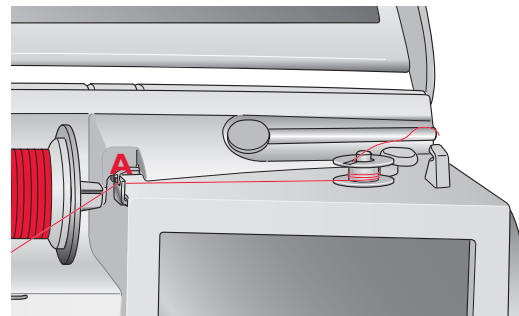
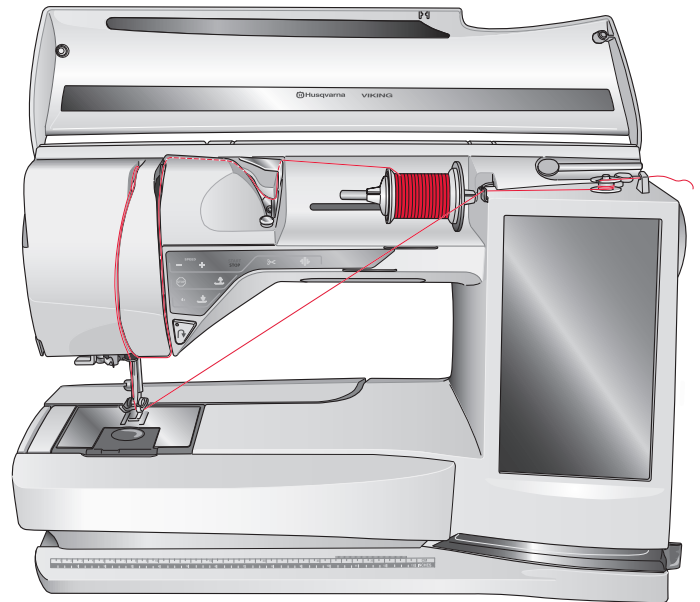
Ath: Ef tvinnakeflið er of stórt til að geta verið í láréttri stöðu, spólið þá eins og lýst er hér að neðan fyrir sérstakan tvinna.

3. Leggið tvinnann undir saumfótinn og þáðan upp í tvinnastýringuna (A).

Ath: Notið eingöngu saumfót úr málmi þegar þessi aðferð er notuð.

4. Þræðið tvinnann innan frá í gegn um gatið sem er á spólunni.
5. Þrýstið spólaarminum að spólunni til að byrja spólun. Spretigluggi kemur á skjáinn, og þið getið notað skjápennann og fært sleðann í glugganum til að stilla hraðann á spólarann og þið getið einnig notað tákinn á skjánum til að byrja eða hætta spólun þegar þið viljið. Haldið í tvinnaendann sem stendur út úr spólunni þegar þið byrjið að spóla. Þegar vélinn er byrjuð að spóla getið þið annaðhvort slitið eða klippt tvinnaendann frá, en klippið hann þá alveg upp við spóluna.

Þegar spólan er orðin full stöðvast spólarinn sjálfkrafa og spretiglugginn lokast. Fjarlægið spóluna og klippið á tvinnann með því að nota tvinnahnífinn við hliðina á spólarannum.



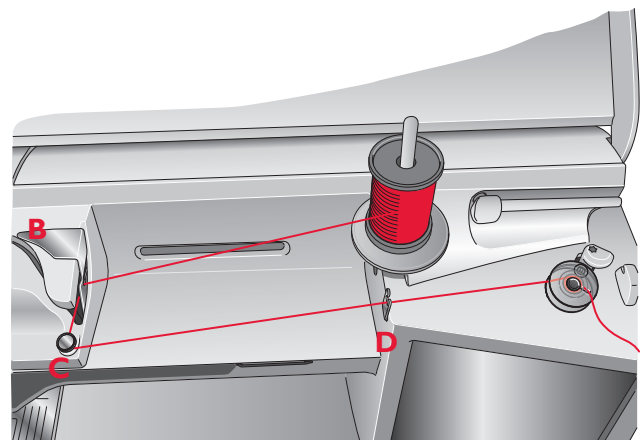
Ath: Ef þið notið eldri gerðir af HUSQVARNA VIKING® spólum sem ekki eru með götum að neðan, getið þið undið nokkra bringi á spóluna áður en þið setjið hana á spólarann.

Spólun á sérstökum tvinna

Við mælum ekki með því að spóla sérstaka tvinna eins og t.d. glæran tvinna, teygjanlegan tvinna, málmtvinna eða flata málmtvinna í gegn um nálina.

Spólið slíka tvinna ávallt á lágmarkshraða.

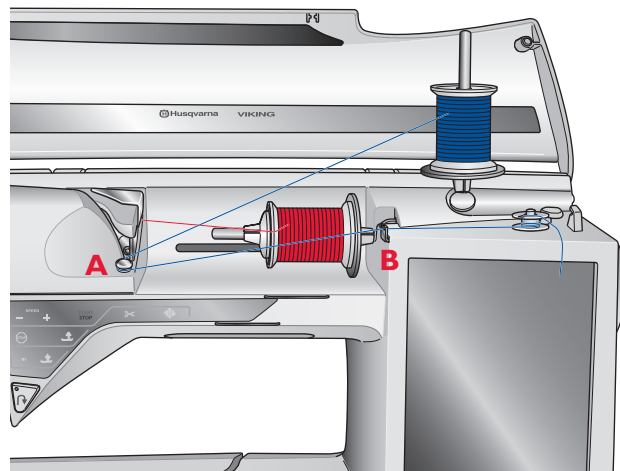
1. Setjið tóma spólu á spólarann. Spóluna er aðeins hægt að setja á spólarann þannig að vörumerkið snúi upp. Notið eingöngu HUSQVARNA VIKING® spólur.
2. Setjið stóra skífu og filtpúða undir tvinnakeflið og keflispinninn á að vera í lóðréttri stöðu.
3. Leggið tvinnann yfir forspennuna og stýringuna (B) og niður í kring um spennuna (C), og þáðan í stýringu (D) eins og sýnt er á myndinni.
4. Sjá síðan ”spólað í gegn um nálina”, þrep 4-5.



Spólað á meðan verið er að sauma

1. Lyftið auka keflispinnanum upp á við og setjið stóra skífu, filtskífu og tvinnakefli á hann.
2. Leggið tvinnann í kring um tvinnaspennuna (A) og þaðan í tvinnastýringu (B) eins og myndin sýnir.
3. Þræðið tvinnann innanfrá í gegnum gatið á spólunni.
4. Þrýstið arminum að spólunni til að byrja spólun. Spretigluggi kemur á skjáinn, og þið getið notað skjápennann og fært sledann í glugganum til að stilla hraðann á spólaranum og þið getið einnig notað táknin á skjánum til að byrja eða hætta spólun þegar þið viljið. Haldið í tvinnaendann sem stendur út úr spólunni þegar þið byrjið að spóla. Þegar vélinn er byrjuð að spóla getið þið annaðhvort slitið eða klippt tvinnaendann frá, en klippið hann þá alveg upp við spóluna.

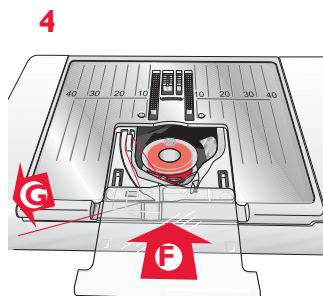
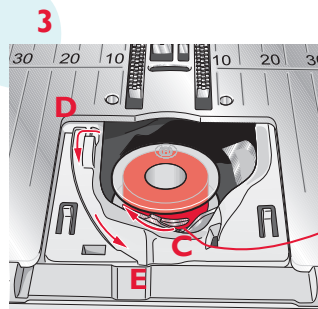
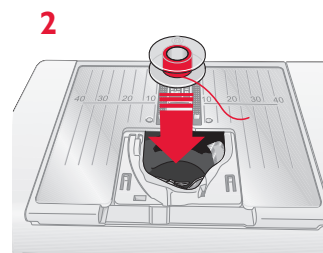
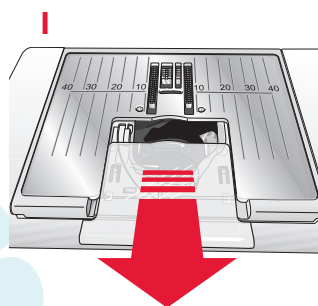
Þegar spólan er orðin full stöðvast spólarinn sjálfkrafa og spretiglugginn lokast. Fjarlægið spóluna og klippið á tvinnann með því að nota tvinnahnífinn við hliðina á spólaranum



Ath: Fullvissið ykkur um að tvinninn snerti ekki skífuna á lóðrétta keflispinnanum þegar spólað er. Ef hann gerir það, þrýstið skífunni og keflinu hærra á keflispinnanum.

Spólan sett í vélina

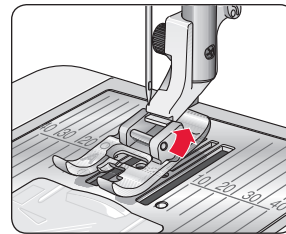
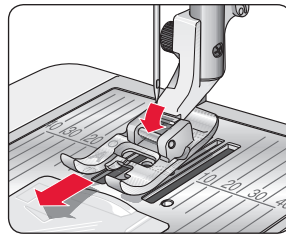
1. Fjarlægið lokið yfir gríparanum með því að renna því fram á við.
2. Setjið spóluna þannig í spóluhúsið að vörumerkið snúi upp. Tvinninn rennur vinstra megin af spólunni og spólan snýst sem sagt rangsælis þegar þið togið í tvinnann.
3. Styðjið aðeins ofan á spóluna þannig að hún snúist ekki þegar þið togið tvinnann ákveðið til hægri og síðan til vinstri í spennifjöðrina (C) þar til tvinninn "smellur" á sinn stað.
4. Haldið áfram að þræða í kring um (D) og síðan hægri megin við tvinnaklippuna (E). Setjið lokið aftur á sinn stað (F) og togið tvinnann til vinstri til að klippa hann (G).



Saumfóturinn

Skipt um saumfót

1. Fullvissið ykkur um að nálin sé í efstu stöðu. Þrýstið og togið í saumfótinn niður á við og að ykkur.
2. Athugið að pinnarnir á saumfætinum séu á móts við raufarnar á fóthöldunni.
3. Þrýstið fætinum aðeins upp á við þar til hann smellur á fóthölduna.



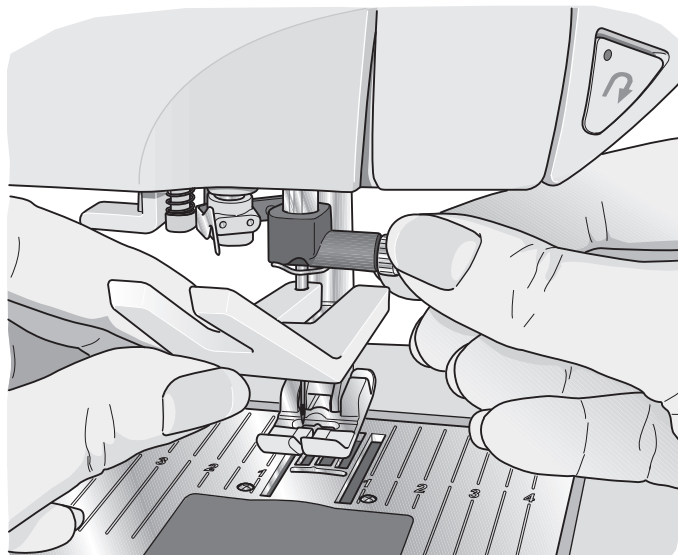
EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™

Með þessu einstaka kerfi nemur vélin þykktina á efninu sem verið er að sauma og saumar það þess vegna og flytur á besta mögulegan hátt.

Ef þið eruð með eitthvað sérstakt verkefni, þar sem þið vilduð breyta þrýstingnum á saumfótinn er hægt að vara í valmyndina fyrir stillingar (SET Menu) (sjá bls. 3:6).

Skipt um nál

1. Notið gatið í alhliða verkfærinu til að halda utan um nálina.
2. Losið um skrúfunu sem heldur nálinni.
3. Fjarlægið nálina.
4. Setjið nýja nál og notið alhliða áhaldið til aðstoðar. Ýtið nálinni eins hátt og hún kemst og látið flata flötinn á henni snúa frá ykkur.
5. Herðið á skrúfunni.



Flytjarinn tekinn úr sambandi

Saumavélin setur flytjarann sjálfkrafa í samband eða tekur hann úr sambandi allt eftir því hvaða saum þið hafið valið. Til dæmis tekur vélin flytjarann úr sambandi ef þið veljið töluáfestingu, fríhendissauma eða fríhendis útsaum. Flytjarinn er einnig tekinn úr sambandi þegar saumfætinum er lyft í alhæstu stöðu.

Þegar þið svo veljið aftur sauma þar sem þörf er á flytjaranum, setur vélin hann aftur sjálfkrafa í samband þegar þið byrjið að sauma þann saum.

Nálar

Nál saumavélarinnar leikur stórt hlutverk í öllum saumaskap. Notið aðeins gæðanálar. Við mælum með nálum tegund 130/705H. Nálarinnar sem fylgja vélinni frá verksmiðju eru af mest notuðu grófleikum og gerðum.

Alhliða nál (A)

Alhliða nálar eru fyrir öll ofin efni, og þær eru með örlítið afrúnnan odd og hægt er að fá þær í mörgum grófleikum.

”Stretch” nálar fyrir teygjanleg efni (B)

”Stretch” nálar eru með sérstakt úrtak á nálinni sem kemur í veg fyrir að vélín hlaupi yfir þegar efnið gefur aðeins eftir. Hentar vel fyrir þrjón, sundfatnað, flís, gerfileður og leður.

Útsaumsnálar (C)

Útsaumsnálar eru einnig með sérstakt úrtak á nálinni og þær eru með stærra auga sem kemur í veg fyrir skemmdir á efni og tvinna. Notið þessar nálar þegar þið notið málmtvinna og aðra sérstaka tvinna við útsaum.

”Jeans” Gallabuxnanálar (D)

”Jeans” nálar eru mjög oddhvassar til að auðvelda þeim að fara í gegn um þéttofin efni og án þess að þær bogni. Henta vel fyrir gallabuxnaefni, segldúk o.þ.h.

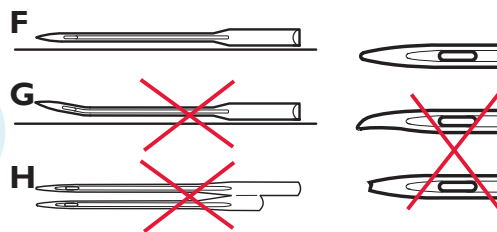
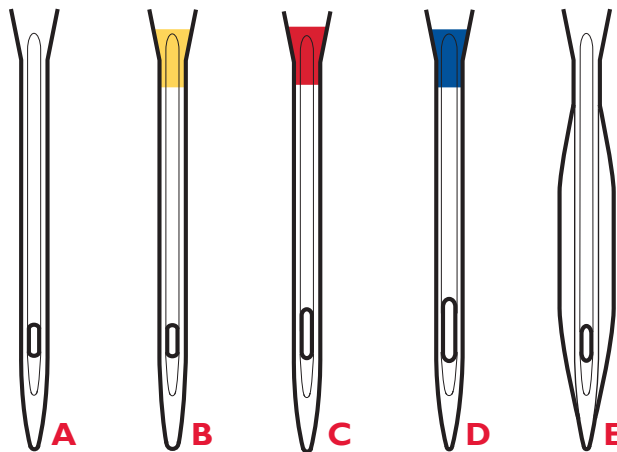
”Wing” húllsaumsnálar (E)

Þessar ”Wing” nálar eru með ”vængi” á hliðunum til að ýta þráðum efnanna til hliðar og búa þannig til göt í efnið þar sem nálin fer í gegn. Henta best á lausofin efni úr náttúrulegum þráðum.

Ath: Skiptið oft um nálar. Notið ávallt beina nál með góðum oddi (F).

Skemmd nál (G) getur orsakað að vélín hlaupi yfir, tvinninn slitni o.fl. Skemmd nál getur einnig skemmt stingplötu vélarinnar.

Notið alls ekki tvíburanálar sem eru settar saman út frá miðju leggsins (H) þar sem þær gætu skemmt vélina.



Tvinni

Það eru mjög margar gerðir af tvinna sem hafa verið hannaðir fyrir hin ýmsu og mismunandi verkefni.

Alhliða tvinni

Alhliða tvinni er búinn til úr gerfiefnum, þaðmull eða þaðmullarhúðað gerfiefni. Þessi tvinni hentar vel til að sauma saman flíkur og önnur verkefni.

Útsaumstvinni

Útsaumstvinni er framleiddur úr ýmsum þráðum; rayon, polyester, acryl eða málmþráðum. Útsaumstvinni er finni en venjulegur tvinni og er með glansandi áferð sem hentar betur fyrir útsaum og skrautsauma.

Þegar saumað er út er einnig betra að nota sérstakan útsaums undirtvinni, þar sem hann er finni en alhliða tvinni og hleðst þess vegna ekki upp á röngunni.

Ath: Við ofinn eða flatan málmstvinna gæti verið nauð-synlegt að nota útsaumsnálar sem eru með stærra auga, en þá er nauðsynlegt að minnka bræða vélarinnar. Látid málmstvinna ávallt vera á lóðréttum keflispinnna.

Glær tvinni

Glær tvinni - oft kallaður "monofilament", er óspunninn gerfitvinni. Hann er mikið notaður við bútautum og aðra skrautsauma. Notið hann eingöngu á lóðréttu keflispinnanum. Þegar þið spólið þennan tvinna verður að gera það á litlum hraða og spóla aðeins á hálfa spólu.

Ath: Sum efni innihalda mikið litarefni sem getu litað önnur efni eða jafnvel litað frá sér á vélina sjálfa, en það getur verið mjög erfitt og jafnvel ómögulegt að fjarlægja þetta.

Þetta á sérstaklega við um flís og gallabúxnaefni og þá sérstaklega í raubum og bláum lit.

Ef ykkur grunar að efnin/flíkin sem þið eruð að sauma eða gera við séu með miklum litarefnum, ráðleggjum við ykkur að þvo þau áður en þið saumið þau.



Stöðugleikaefni

Sem hægt er að rífa frá

Þessi efni eru notuð á stöðug og ofin efni. Leggið þau undir efnið sem sauma á eða spennid stöðugleikaefnið ásamt efninu í ramma. Síðan er hægt að rífa umfram efnið frá að saum loknum.

Sem hægt er að strauja á og rífa frá

Þessi efni eru með slétta og hála húð sem hægt er að strauja við efni á röngunni. Við mælum með þessari gerð á prjónles og óstöðug efni. Síðan er hægt að rífa umfram efnið frá á röngunni.

Sem þarf að klippa frá

Þessi efni eru þykkari og þéttari þannig að það þarf að klippa umframefnið frá að saum loknum. Þessi gerð hentar á prjón og önnur óstöðug efni.

Sem hægt er að leysa upp með vatni

Þessi vatnsuppleysandi efni eru yfirleitt notuð ofan á réttu efnanna og sérstaklega þegar verið er sauma út á þæfð og lykkjukennd efni eins og t.d. handklæði. Þegar verið er að sauma út á efni sem eru með gatasaum, þá er best að hafa þetta stöðugleikaefni á röngunni. Að saum loknum er þessi filma síðan vætt með vatni og þá leysist hún upp. Þessi efni fást í mismunandi þykktum.

Sem eyðast

Þessi eyðanlegu stöðugleikaefni eru mjög stöðug en lauslega ofin efni sem eru t.d. notuð þegar verið er að sauma á efni með gatasaum, og einnig þar sem heklað hefur verið út fyrir eða þar sem sauma þarf út fyrir jaðar efnisins. Þetta stöðugleikaefni hverfur við hita.

Sem hægt er að líma á

Þessi stöðugleikaefni eru notuð fyrir útsauma á litla fleti sem eru svo litlir eða viðkvæmir að ekki er hægt að spenna þá í ramma. Þá er hægt að spenna þetta límeefni í ramma og láta röndotta pappírinn snúa upp. Rípið kross í pappírinn og fjarlægið pappírinn af límfletinum og þá er hægt að líma þessa litlu fleti á pappírinn. Ef aðeins verður lítið gat eftir saumaskapinn er hægt að setja bót af límpappír yfir gatið og nota flötinn á ný.

"Pictogram" penni

Notið loft eða vatnsuppleysanlegan merkipenna til að merkja fyrir útsaum á alls konar efni. Liturinn hverfur eftir nokkra klukkutíma. Þið getið einnig notað kalt vatn til að láta merkinguna hverfa. Fullvissið ykkur um að allar merkingar séu farnar áður en þið strauðið eða þvoðið efnið með sápu eða þvottadufti.

USB tenglar

Vélin er með tvo USB tengla – einn til að tengja saumavélina við tölvu, og annan til að tengja annaðhvort USB minnislykilinn, aukalegt CD-dríf, aukalegt dríf eða aukalega mús.

Ath. ÓHafið samband við söluumbodið til að kynna frekari USB tækjum fyrir vélina ykkar.

USB minnislykill

Með vélinni fylgir einn USB minnislykill. Notið hann til að geyma mynstur og aðrar skrár, eða til að færa mynstur á milli tölvunnar og saumavélarinnar.

Tengt og aftengt við USB tengil

Setjið USB minnislykilinn eða önnur USB tæki í efri USB tengilinn. Aðeins er hægt að setja USB á eina vega í tengilinn - notið aldrei afl til að setja tenglana í samband !

USB snúran sem fylgir með vélinni (P/N:412 62 59-04) er tengd í neðri tengilinn og ekki á að tengja neinar aðrar snúrur við þennan tengil. Tengið hinn endann á snúrunni við tölvuna ykkar.

Ath: Setjið samskiptadisklinginn (Embroidery Machine Communication CD) í tölvuna áður en þið tengið vélina ykkar við tölvuna.

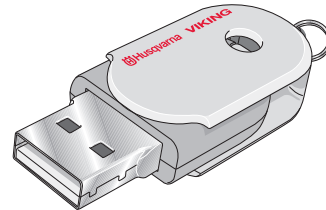
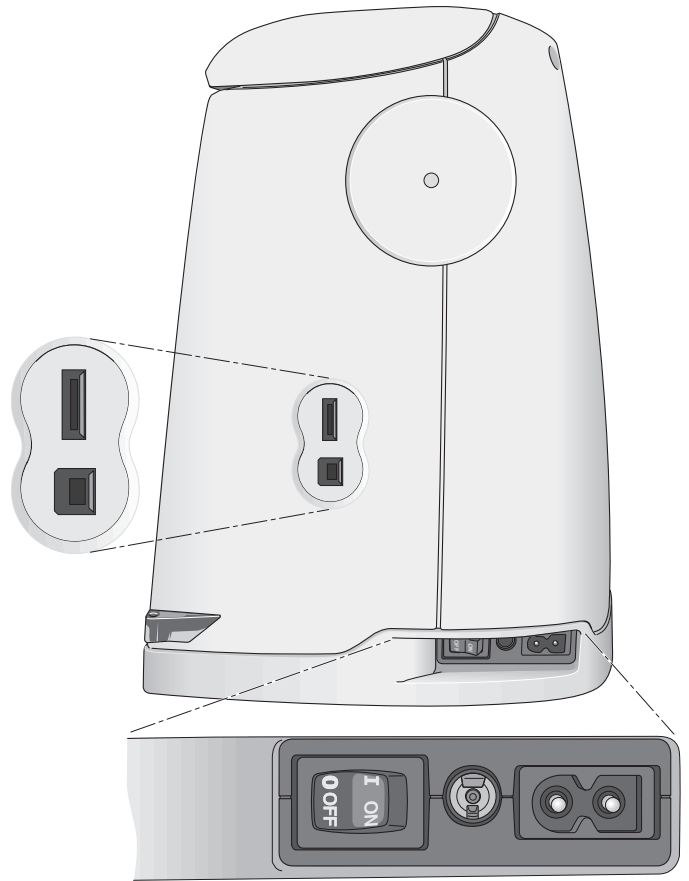
Þegar þið fjarlægjið lykilinn eða snúruna, togið þá alltaf beint út úr tenglinum.

Notkun á minnislykli

Ljós á endanum á lyklinum sýnir að hann er 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 stundaglasí kemur á skjáinn.

Ath: Fjarlægjið aldrei USB minnislykilinn ef ljósið á honum blikkar eða þegar stundaglasíð er á skjánum, því það getur skemmt skrár sem eru á minnislyklinum.

Ath: Það er óhætt að skilja USB minnislykilinn eftir í vélinni þegar lokið er sett yfir hana. Fullvissið ykkur um að lokið yfir USB lyklinum snúi niður.



Vélin tengd við tölvuna ykkar

Með vélinni fylgir útsaums disklingur (Embroidery Machine Communication CD) sem er innan á baksíðu leiðarvísisins. Hann þarf að setja upp í tölvuna áður en þið tengið saumavélina við hana í fyrsta skiptið.

Þegar búið er að setja hugbúnaðinn í tölvuna og vélin og tölvun eru samtengdar með USB snúrunni, þá er auðvelt að flytja mynstur eða aðrar skrár á milli þeirra.

Ath: Tölvun ykkar verður annaðhvort að vera með Windows® XP eða Windows® Vista hugbúnað.

4D™ Útsaums hugbúnaður

Tölvun tengd

Samskiptaeyning útsaums samskiptaforritsins er sjálfkrafa sett upp. Þetta er nauðsynlegt til að hægt sé að nota "senda til" aðgerðina í hvaða "4D™ Embroidery System" einingu sem er og "senda fjölda" (Send Multiple) í "4D™ Organizer".

"4D™ QuickFont" = hrað leturgerð

Er til að hanna leturgerðarskrár (Create font files) (.v3) fyrir HUSQVARNA VIKING® DESIGNER DIAMOND™ sauma og útsaumsvélina úr flestum "TrueType®" eða "OpenType®" leturgerðum í tölvunni ykkar.

"4D™ Organizer" = skipulagsbók

Til að finna mynstrin og myndirnar ykkar á auðveldan hátt. Rápa um þær í mismunandi stærðum og prenta valda hópa sem vinnublöð eða smámyndasafn. Breyta mynstrunum ykkar í önnur útsaumssnið, í myndir eða bakgrunnsmýnd fyrir tölvuna. Hanna persónulega HTML möppu með mynstrunum ykkar.

Uppsetning á hugbúnaðinum

Ef þið eigið aðrar gerðir af HUSQVARNA VIKING® 4D™ Embroidery System hugbúnaði, þá gætuð þið þurft að uppfæra hann í 4D™ Embroidery System 8.2 (eða hærri útgáfu). Uppfærið í stað þess að setja upp sam-skiptahugbúnaðinn. Bætið síðan HUSQVARNA VIKING® DESIGNER DIAMOND™ saumavélinni úr "Machine Manager" í "4D™ Configure" eins og lýst er í þrepi 5. Haldið svo áfram að setja upp vélbúnaðar reklana (drivers) (þrep 6) og skráið síðan vélina ykkar.

1. Fullvissið ykkur um að saumavélin sé ekki tengd við tölvuna ykkar.
2. Fullvissið ykkur um að þið séuð tengd við tölvuna með notandanafni sem er kerfisstjóri (administr...) á tölvunni, og setjið síðan upp hugbúnaðinn af disklingnum.
3. Setjið disklinginn í drifið. Í Windows® Vista, gætu komið sjálfvirk skilaboð sem spyrja hvað þið ætlið að

gera með disklingnum. Smellið þá á valkostinn "Run Menu.exe". Veljið tungumálið sem þið ætlið að nota og veljið síðan valkostinn "Install Embroidery Machine Communication Software".

4. Farið eftir leiðbeiningunum við uppsetninguna. Þegar þið verðið beðin um uppsetningarkóðann, stimplið þið inn númerið: **957139**.
5. Í "4D™ Configure Wizard" undir "MyMachines" veljið þið vélargerðina: HUSQVARNA VIKING® DESIGNER DIAMOND™. Undir "Send 1" eða "Send 2" veljið þið HUSQVARNA VIKING® DESIGNER DIAMOND™. Við ráðleggjum ykkur að stilla "Embroidery Machine Communication" eininguna þannig að hún byrji sjálfkrafa (start automatically) þegar þið byrjið á Windows.

Ath: Þið finnið nánari upplýsingar um uppsetningu og skrásetningu í "4D™ Embroidery System Getting Started Guide", í möppunni "UserGuides" á disklingnum.

Setja upp vélbúnað, rekla og tengja saumavélina

Windows® Vista

6. Smellið á valkostinn "Install Drivers" í aðal valmyndinni af disklingnum fyrir ykkar útgáfu Vista.
Ef skilaboðin "A program needs your permission to continue" smellið þið á "Continue" hnappinn.
7. Á meðan á uppsetningu stendur gætu komið upp varúðarskilaboð "Would you like to install this device software?" Smellið þá á "Install" til að halda áfram. Smellið á "Finish" á síðustu blaðsíðunni.
8. Nú megið þið tengja saumavélina við tölvuna ykkar. Skilaboð koma upp og þið látið vita hvenær saumavélin er tilbúin til notkunar.

Windows® XP

6. Úr aðal valmyndinni af disklingnum smellið þið á valkostinn "Install Drivers" fyrir Windows® XP.

Reklar eru eingöngu til fyrir 32-bita Windows® XP.

7. Á meðan á uppsetningu stendur og ef fyrirleggjandi reklar hafa fundist, verðið þið látin vita að reklar hafi verið fjarlægðir og það þurfi að endurræsa tölvuna. Smellið á OK til að endurræsa tölvuna. Uppsetning heldur síðan áfram eftir að tölvan hefur verið endurræst.
8. Við lok uppsetningar er ykkur ráðlagt að tengja saumavélina. Smellið á "Finish" á síðustu síðunni. Látið hugbúnaðinn ykkar "4D™ Embroidery System software CD" vera í tölvunni.
9. Gandálfurinn "Found New Hardware" kemur í ljós. Veljið "No, not at this time" á fyrstu síðunni og smellið svo á "Next". Veljið svo "Install the software automatically" og smellið síðan á "Next". Viðvörðun kemur á skjáinn um að reklarnir séu ekki skráðir. Þetta er eðlilegt og á ekki að valda neinum áhyggjum. Smellið á "Continue Anyway", og uppsetning á reklinum heldur áfram á sjálfvirkan hátt.

Skráið ykkur strax vegna eftirfarandi kosta:

Athugunar á kerfinu (System Check) og aðgang að meðmæltum uppfærslum fyrir DESIGNER DIAMOND™ sauma og útsaumsvélina ykkar á netinu (Smart Update).

Farið eftir leiðbeiningunum í lok uppsetningarinnar á hugbúnaðinum. Þið getið einnig valið skrásetningar hnappinn (Register button) hvenær sem er í "4D™ Configure".

Ath: DESIGNER DIAMOND™ saumavélin verður að vera í sambandi og kveikt á henni og samskipta einingin (Embroidery Machine Communication) verður að vera virk þegar vélin er skráð.

Setja forrit af stað**Flýtvísar á skjánum**

1. Tvísmellið á flýtvísunina á "4D™ Embroidery System program folder". Upp kemur listi yfir forritin.
2. Tvísmellið á "4D™ Organizer, 4D™ QuickFont" eða "4D™ Configure" til að ræsa það.

Þið getið einnig notað Start valmyndina (Start Menu) til að opna einingar með "Start", "All Programs, 4D™ Embroidery System".

Samskiptaeyning fyrir útsaumsvélina

Samskiptaeyningin fyrir útsaumsvélina (Embroidery Machine Communication module) verður að vera virk

( eða ) til að hægt sé að nota saumavélina við tölvuna. Táknin er að finna í hægra neðra horni tölvuskjásins. Ef samskipta einingin er ekki virk, er hægt að ræsa hana frá "Send" flípanum í "4D™ Configure".

Skoða og prenta út PDF leiðbeiningar

Til að finna allar tilvísana og sýnishorna leiðbeiningar fyrir "4D™ Embroidery System" hugbúnaðinn farið þið á "Start - All Programs, - 4D™ Embroidery System" og veljið síðan tilvísna leiðbeiningar (Reference Guides) eða sýnishorna leiðbeiningar (Sample Guides). Veljið viðeigandi möppu (folder), og veljið síðan viðeigandi PDF leiðbeiningar. Tvísmellið á viðkomandi nafn til að opna viðeigandi pdf skrá ef þið eruð með "Adobe Acrobat" uppsett á tölvunni. Til að setja upp "Acrobat Reader", setjið þið "4D™ Embroidery System" disklinginn í tölvuna og veljið þann valkost úr valmyndinni sem kemur upp.

Hvernig á að uppfæra hugbúnað vélarinnar

Kynnið ykkur þetta á vefsíðunni www.husqvarnaviking.com og/eða hjá viðeigandi viðurkennda HUSQVARNA VIKING® umboði nálægt ykkur.

Leiðbeiningar um uppfærslu

1. Opnið "4D™ Configure" og tengið vélina við tölvuna ykkar. Snertið síðan "Smart Update".
2. Farið eftir leiðbeiningum á skjánum til að uppfæra vélina ykkar.

Ath: Til að hægt sé að uppfæra vélina verður hún að vera skrásett hjá Husqvarna..

Uppfærsla með því að nota HUSQVARNA VIKING® USB Minnislykilinn

- Farið á heimasíðu HUSQVARNA VIKING® www.husqvarnaviking.com þar sem þið finnið upplýsingar um nýjar uppfærslur.
- Farið eftir upplýsinga-álfinum (wizard) til að undirbúa minnislykilinn fyrir uppfærsluna.
- Til að setja vélina í uppfærsluadgerð, ýtið þið og haldið tökkunum til að setja spor á byrjun og nálarstopp uppi/niðri um leið og þið kveikið á vélinni. Farið síðan eftir leiðbeiningunum sem koma á skjá vélarinnar til að uppfæra frá USB minnislyklinum.
- Að uppfærslu lokinni endurræsir vélin sig sjálfkrafa.



3 Skjárinn



Skjárinn

Þessi hluti leiðarvísisins aðstoðar ykkur við að stikla í gegn um skjáinn á vélinni. Við byrjum efst á skjánum og vinnum okkur svo niður eftir honum.

Hvernig á að nota skjáinn

Skjárinn er mjög auðveldur í notkun - snertið hann aðeins varlega með skjápennanum til að velja.

Verkreinin

Á þessari verkrein finnið þið táknið fyrir "Start" valmyndina, sauma/útsaums aðgerðina og hraðhjálpin.

Táknið fyrir Start valmyndina

Snertið táknið til að opna fyrir framlengdu verkreinina. Það er notað til að velja og gera hina ýmsu glugga virka. Innihald framlengdu verkreinarinnar breytist eftir því í hvaða aðgerð þið eruð hverju sinni.

Táknið fyrir sauma/útsaums aðgerð

Skiptið á milli sauma aðgerðar og útsaums aðgerðar með því að nota táknið fyrir sauma/útsaums aðgerð. Táknið fyrir virka aðgerð er auðkennt og stækkað.

Útsaums aðgerð

Þegar farið er í útsaums-aðgerð (Embroidery Mode), verður útsaums undirbúningur (Embroidery Edit) virkur, og þar er hægt að breyta útliti mynstursins. Þið getið breytt litum, stærð, lögun, staðsetningu og snúningsátt mynstursins. Þið getið einnig sameinað, vistað og eytt mynstrum. Mynstrin eru sýnd í 3D á útsaumsfletinum á skjánum. Þið getið breytt mynstrunum hvort sem útsaumstækið er tengt við vélina eða ekki.

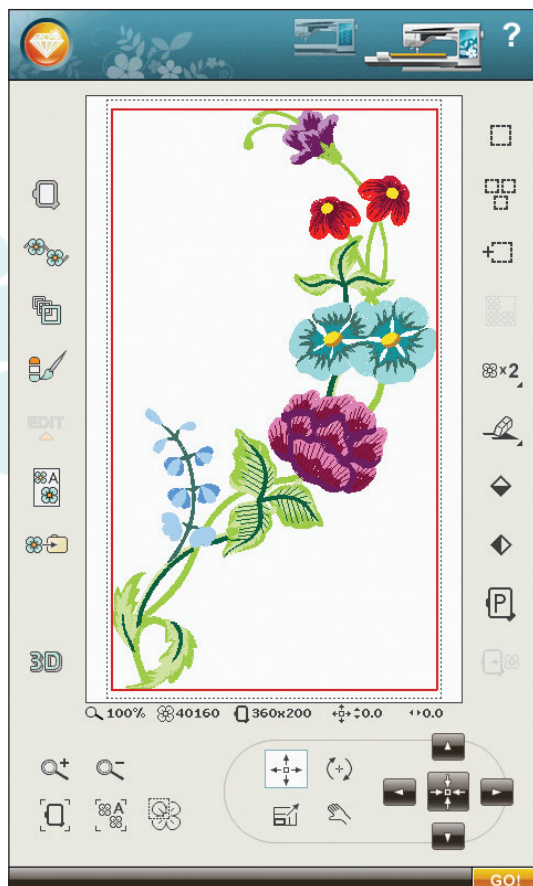
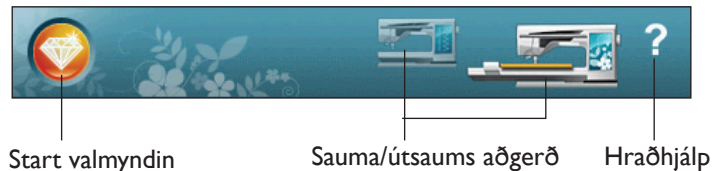
Til að sauma mynstrin, breytið þið þur útsaums undirbúningi (Edit) í útsaums saumaskap (Embroidery Stitch-Out) með því að snerta táknið GO! sem er í neðra hægra horninu á skjánum, en þá verður útsaumsáhaldið að vera tengt við vélina.

Í "Embroidery Stitch-Out" er einnig að finna aðgerðir sem koma sér vel þegar verið er að sauma út.

Hraðhjálpin (Quick Help)

Snertið táknið fyrir hraðhjálpin sem er í efra hægra horninu á skjánum. Táknið blikkar sem gefur til kynna að hraðhjálpin sé virk. Snertið táknið og og það svæði á skjánum sem þið viljið fá upplýsingar um. Sprettigluggi kemur á skjáinn með stuttum skýringum. Snertið OK til að loka glugganum og yfirgefa hraðhjálpin.

Þegar USB mús er tengd við vélina er jafnvel auðveldara að nota innbyggðu hraðhjálpin. Setjið bendilinn á það tákni sem þið viljið vita meira um og hægri smellið með músinni. Hraðhjálpin kemur þá fram.



Framlengd verkrein

Aðal aðgerðir í verkreininni fyrir sauma/útsaums aðgerðir

Til að gera aðgerðir virkar, snertið þið táknið fyrir Start valmyndina til að opna fyrir framlengingu á verkreininni. Þegar sú verkrein opnast er hægt að gera hinar ýmsu aðgerðir virkar. Snertið þá aðgerð sem þið viljið gera virka og framkvæmið stillingar eða breytingar.

Útlit framlengdu verkreinarinnar breytist eftir því hvort sauma eða útsaums aðgerð er virk.

Sauma valmynd (Stitch Menu)

Þegar þið opnið þessa valmynd sjáið þið nokkrar mismunandi valmyndir í fellilugga sem opnast:

A - Nyttjasauma: Sauma fyrir fatasaum og viðgerðir.

B - Hnappagöt: Mismunandi gerðir af hnappagötum, kóssum og töluáfestingu.

C - Pictogram sauma: Pictogram flatsaumshluta til að búa til flatsaumsmynstur.

D - Aldamótasauma: Fyrir faldsauma, smokksauma og til að sauma á blúndur og leggingar.

E - Bútauma: Alls konar spor fyrir mismunandi bútaumstækni.

F - Applíkeringarsauma: Til að sauma applíkeringar með mismunandi áferðum.

G - Barnasauma: Saumar sem henta vel á barnafatnað og svipuð verkefni.

H - Skeljasauma: Til að sauma alls konar skeljasauma og skreyta jaðra á efnum með fallegum saumum.

J - Gamlir saumar: Úrval af bútaumum fyrir "crazy patch" bútauma og til skreytinga.

K - Alátta saumar: Þið getið forritað þessa sauma á svo til ótakmarkaða vegu. Þessar saumar eru búnir til með hliðarhreyfingum og hægt er að hafa þá allt að 40 mm á breidd eða jafnvel meira.

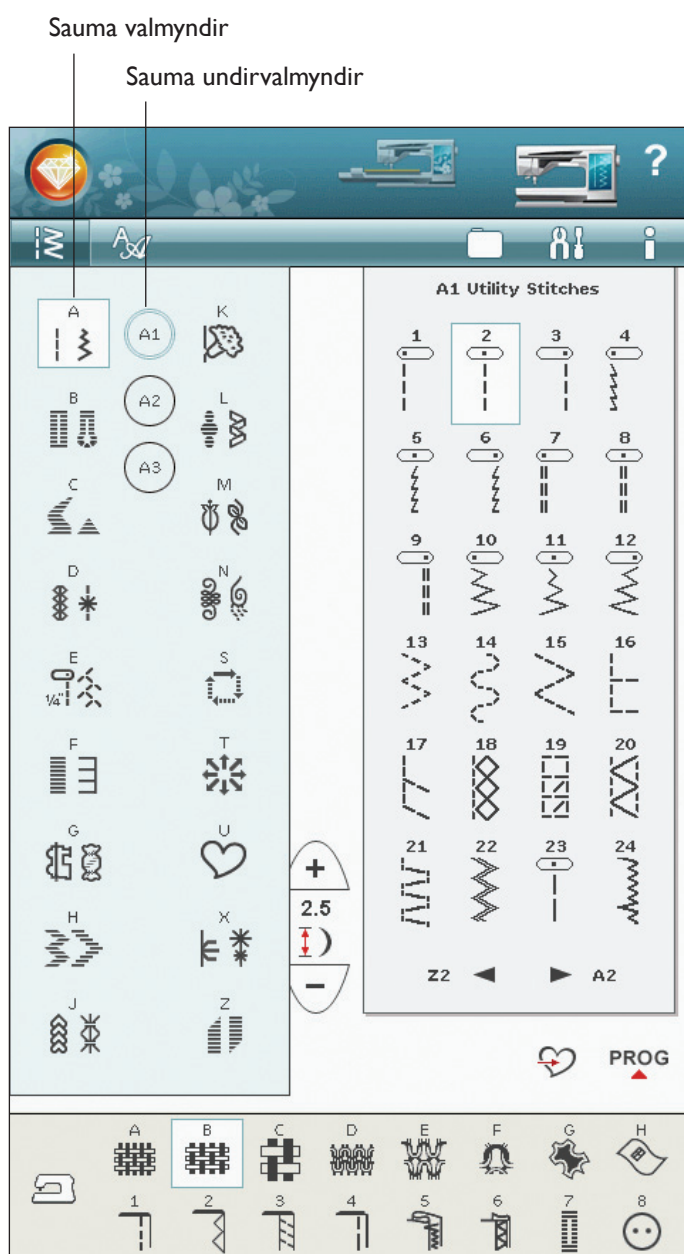
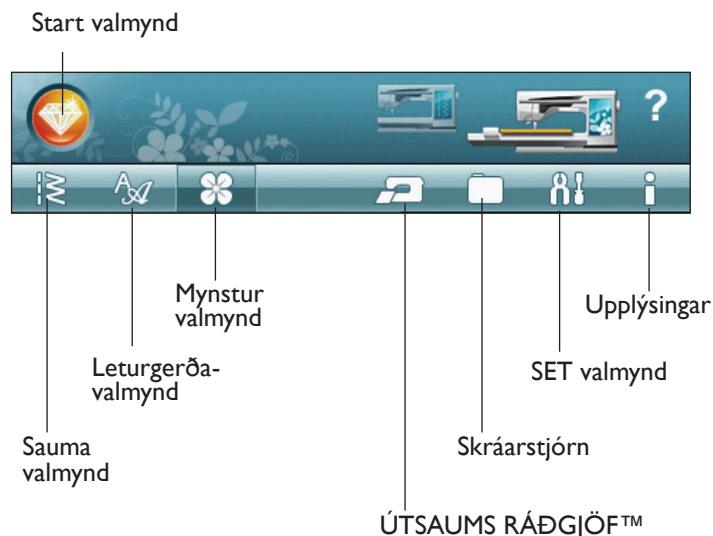
L - Skrautsaumar: Til skreytinga á fatnað o.fl.

M - Handverks saumar: Til skreytinga á fatnað o.fl.

N - Tísku saumar: Tísku saumar til að skreyta fatnað o.fl.

S - 4-átta saumar: Stefnuháðir saumar og einnig fyrir bætur.

T - 8-átta saumar: Bein spor eða styrkt bein spor sem fara í átta mismunandi áttir án þess að snúa efninu.



U - Mínir saumar: Vistið ykkar eigin hannaða sauma. saumaraðir og mynstur.

X - Sérstakir saumar: Saumið sauma með sérstakri tækni eins og "candlewicking" o.fl.. Þið gætuð þurft á aukahlutum að halda. Ýtið á hraðhjálpinu til að fá nánari upplýsingar.

Z - Skrautsaums "tapering" saumar: Skrautsaumar sem hægt er að nota "taperingu" við (mjókkun og breikkun)

Hvernig á að velja saum

Til að velja saum verður fyrst að velja sauma valmynd. Í hverri valmynd eru svo ein eða fleiri undirvalmyndir, en sýndur er listi yfir saumana í hverri valmynd. Veljið saum með því að snerta hann.

Leturgerða valmynd

Leturgerð valin

Ýtið á táknið fyrir leturgerða valmyndina og upp kemur felligluggi. Þar er að finna bæði sauma og útsaums leturgerðir í útsaums aðgerð. Veljið leturgerð með því að snerta hana. Notið skrunsléðann til að skoða fleiri leturgerðir.

Þegar útsaums leturgerð er valin opnast útsaums textaritillinn (Embroidery Text Editor) sjálfkrafa. Þar getið þið valið mismunandi stærðir fyrir hverja leturgerð fyrir sig.

Þegar leturgerð er valin er sjálfkrafa farið yfir í forritunar aðgerð (Program mode).

Ath: Útsaums leturgerðir eru eingöngu sýnilegar þegar útsaums aðgerðin (Embroidery Mode) er virk.

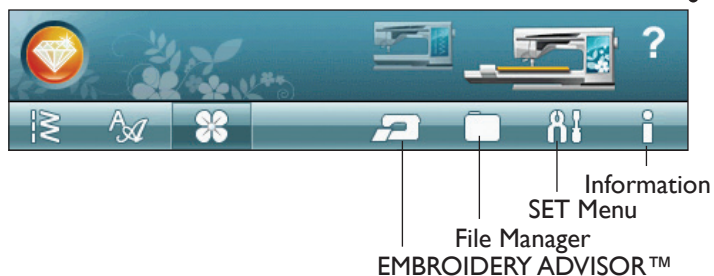
Mynstur valmynd

Mynstur valið

Opnið mynstrin með því að velja blómatáknið á framlengda tólaborðinu. Veljið mynstur með því að snerta það. Notið skrunsléðann til að rápa í gegn um öll mynstrin.

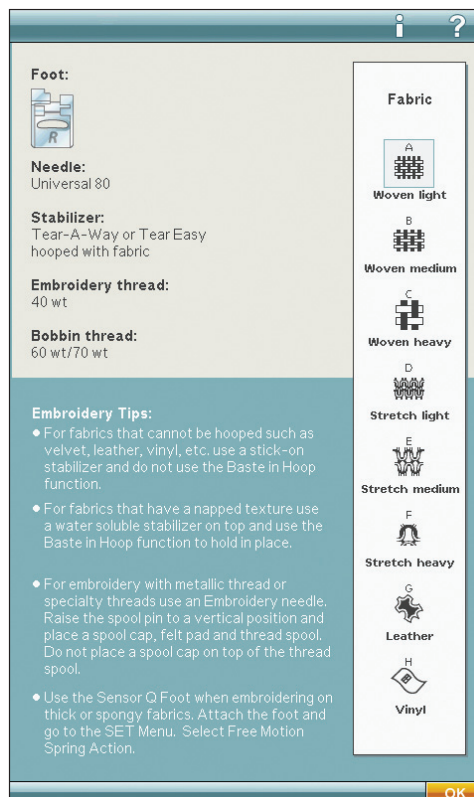
Ath: Þegar mynstur hefur verið valið, fer vélin sjálfkrafa yfir í útsaums aðgerð (Embroidery Mode) og mynstrið er blaðið inn í útsaums undirbúning (Embroidery Edit).





EMBROIDERY ADVISOR™

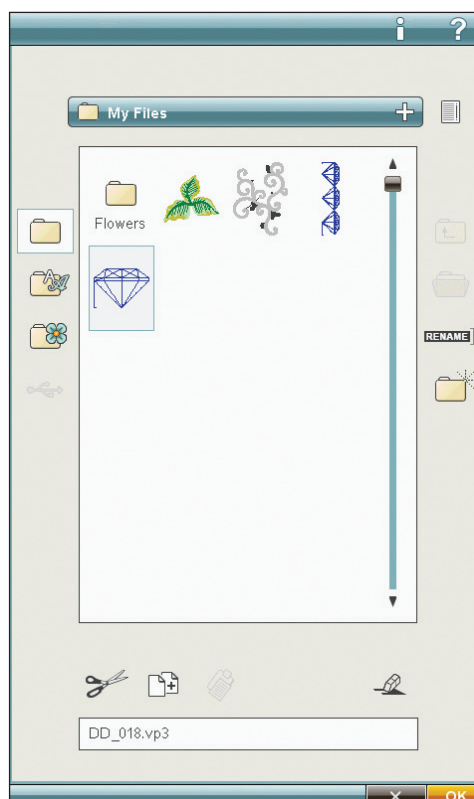
Í EMBROIDERY ADVISOR™ fáir þið ráðleggingar um réttu nálina, stöðugleikaefni og tvinna fyrir það efni sem á að sauma á. Snertið þá efnisgerð og þykkt sem þið ætlið að sauma út á og farið síðan eftir ráðleggingunum. EMBROIDERY ADVISOR™ gefur ykkur einnig ráð ef þið ætlið að sauma út á sérstök efni eða ætlið að nota sérstakan tvinna. Snertið OK til að loka EMBROIDERY ADVISOR™ aðgerðinni.



Skráarstjórn (File Manager)

Skráarstjórnin gerir ykkur kleift að bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstur, leturgerðir og saumaskrár á auðveldan hátt. Hlaða mynstur eða vista mynstur í innbyggða minnið, utánálggjandi tæki sem tengd eru við USB tengil vélarinnar, inn á tölvuna ykkar eða á USB minnislykilinn. Snertið og haldið við möppu til að opna hana.

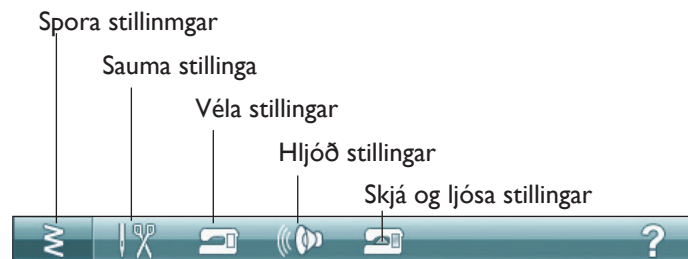
Þið getið valið nokkur mynstur í einu. Snertið þau mynstur sem þið viljið opna, snertið síðan og haldið (sjá bls. 3:15) á síðasta mynstrið. Þá munu öll mynstrin sem þið völduð opnast í útsaums undirbúningi (Embroidery Edit).



SET valmyndin

Í SET valmyndinni er hægt að hunsa sjálfvirkar stillingar og framkvæma eigin breytingar spora stillingar, sauma stillingar, vélastillingar, hljóð stillingar og skjá og ljósa stillingar.

Snertið táknin til að gera viðkomandi aðgerð virka eða opna lista með valmöguleikum. Þegar þið breytið stillingum á vél, hljóði, skjá eða ljósi, verða stillingarnar vistaðar þegar þið slökkvið á vélinni. Ef þið breytið stillingum á sporum verða þær breytingar ekki vistaðar þegar þið slökkvið á vélinni.



Spora stillingar (aðeins virkar í sauma aðgerð)

Í skjámyndinni fyrir spora stillingar er hægt að stilla tvinnaspennuna, þrýsting á saumfót og jafnvægi í saumum eða hnappagötum. Þessar breytingar verða aðeins virkar fyrir það spor eða þann saum sem valinn var.

Ef annar saumur er valinn eða sami saumur valinn á ný eru gildin sett aftur á sjálfgefin og upprunaleg gildi.

Tvinnaspennan

Snertið + til að auka, og - til að minnka spennuna á yfirtvinnanum þegar þið eruð að sauma með sérstökum tvinna, sérstakri tækni eða sauma á sérstök efni. Lesið meira um tvinnaspennuna í sauma kaflanum. Sjálfgefin gildi eru sýnd með svörtum lit.

Nemi fyrir þrýsting á saumfót

Í sauma aðgerð (Sewing Mode), snertið þið + til að auka, eða - til að minnka þrýsting á saumfótinn á efnið.

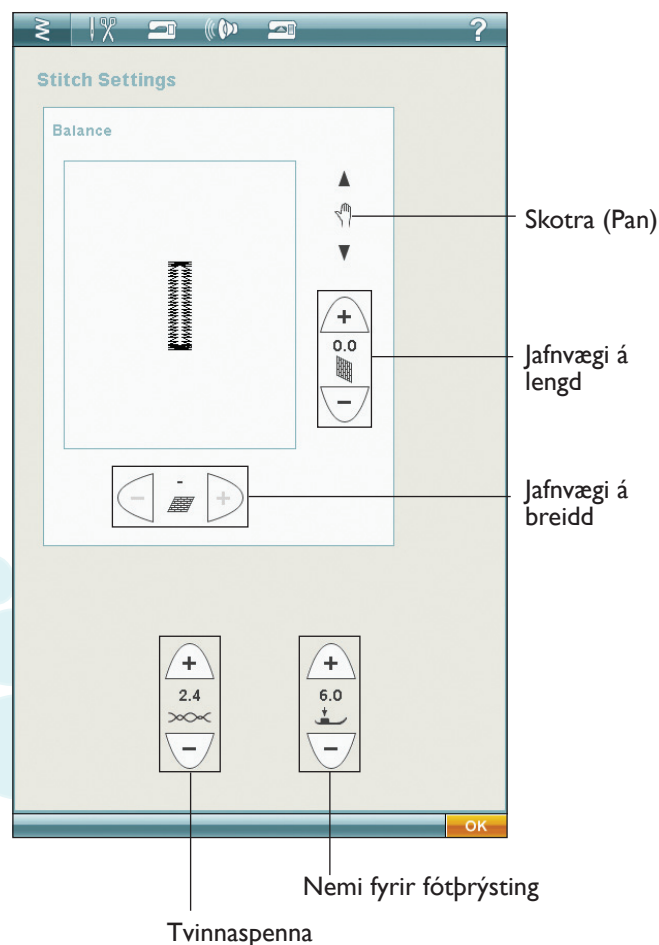
Stilling á jafnvægi í saumum

Þegar verið er að sauma á sum efni eða verið að nota sérstaka saumatækni getur komið fyrir að það þurfi að stilla jafnvægi í sporum og/ eða hnappagötum.

Byrjið á því að sauma sauminn á afgangsefni og hafið stöðugleikaefni undir efninu. Í SET valmyndinni veljið þið spora stillingar (Stitch Settings). Breytið myndinni af saumnum með því að gera hana eins og sporið lítur út saumað, með því að nota + og - táknin. Látið sporið eða sauminn á skjánum líta út eins og saumaða sýnishornið.

Þegar þið síðan saumið sporið aftur á sama efni verður búið að laga jafnvægið í því. Vélin mun sjá til þess að laga jafnvægið í saumnum.

Ath: Notið "Pan" táknin. "Pan" aðgerðin gerir ykkur kleift að sjá allan sauminn eða mynstrið.



Sauma stillingar

Tvíburanál

Snertið táknið fyrir tvíburanálur til opna lista með vali á nálamillibilum tvíburanála. Þegar búið er að velja ákveðið nálamillibil, verður hliðarhreyfing allra sauma takmörkuð við það bil sem valið er til að koma í veg fyrir að nálin fari of langt til hliðar og brotni. Þessi stilling er vistuð þar til þið afveljið bilið á tvíburanálinni.

Þegar ákveðin tvíburanál hefur verið valin kemur sprettigluggi á skjáinn þegar kveikt er á vélinni. Annar sprettigluggi kemur upp ef saumur er valinn sem er of breiður fyrir viðkomandi tvíburanál. Þá verður sporbreiddinni breytt þannig að hún henti fyrir viðkomandi nál. Afveljið "tvíburanál" til að fara aftur yfir á alla valkosti.

Öryggi fyrir sporbreidd

Veljið öryggi fyrir sporbreidd (Stitch Width Safety) ef þið notið stingplötu og einnig saumfót sem er eingöngu fyrir beint spor. Nálarstaðan verður þá læst í miðstöðu fyrir alla sauma til að koma í veg fyrir að nálin brotni og að skemmdir verði á saumfæti eða stingplötu.

Þegar kveikt er á vélinni og þessi aðgerð er virk, þá kemur sprettigluggi á skjáinn ef reynt er að stilla á annað en beina sauma og lætur ykkur vita að vélin sé eingöngu stillt fyrir beint spor. Afveljið þá öryggið fyrir beint spor til að fara yfir á alla sauma.

Ath: Ekki er hægt að nota valkostina tvíburanálur og öryggi fyrir sporbreidd á sama tíma.

Sjálfvirkar tvinnaklippingar (Selective Thread Cutter Auto)

Til að gera þessa aðgerð virka veljið þið "Selective Thread Cutter Auto" í sauma stillingum (Sewing Settings).

Tvinnarnir verða þá klipptir og saumfóturinn fer upp sjálfkrafa þegar skipta þarf um lit, þegar vélin er búin að sauma mynstrið eða hnappagatið. Þegar þetta er svo afvalið hættir vélin að klippa tvinnana sjálfvirk.

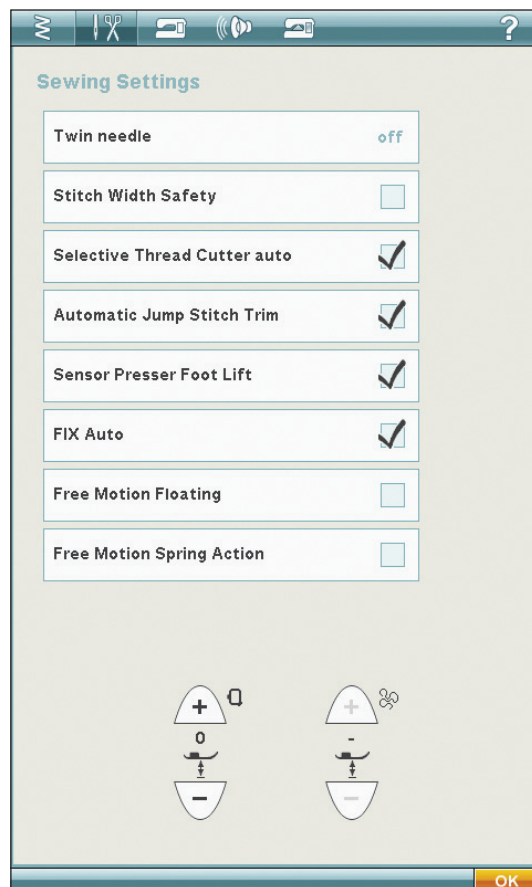
Sjálfvirk klipping á stökksporum (Automatic Jump Stitch Trim)

Þessi vél er með kostinn að geta klippt tvinnana í stökksporum á sjálfvirkann hátt. Þetta sparar ykkur mikinn tíma við að vera að klippa stökksporin eftir að vélin hefur lokið við mynstrið. Sjálfkrafa stillingin er að þessi aðgerð sé virk. Þegar þið eruð að sauma mynstur mun vélin klippa þessi stökkspor á réttunni og toga tvinnanedann niður á rönguna.



Ath: Vélun mun einnig klippa tvinnann eftir að þið hafið skipt yfir á annan lit. Haldið í tvinnnaendann þegar þið byrjið að sauma með nýja litnum, þannig að þið getið auðveldlega fjarlægt endann þegar vélun klippir tvinnann.

Það eru ekki öll mynstur forrituð þannig að vélun klippi



stökkspor. Hins vegar er hægt að bæta þeim skipunum inn í öll mynstur með því að nota "4D™ hugbúnaðinn".

Sum útsaumsmynstur sem þið kaupið gætu verið með klippingar skipanir. Til að gá að því hvort viðkomandi mynstur sé með slíkar skipanir er hægt að opna þau í "4D™ Stitch Editor" og gáð að táknu fyrir klippingar.

Ath: Ef bæði rétta og ranga á viðkomandi mynstri kemur til með að vera sýnilegar ráðleggingum við ykkur að slökva á sjálfvirkri klippingu stökkspora og klippa þau frekar með skærum handvirket eftir á.

Nemi fyrir fótlyftingu

Þegar þetta er valið, er neminn fyrir fótlyftingu virkur. Fætinum er þá lyft í sveifluhæð (pivot height) t.d. þegar vélin stöðvast með nálina niðri til að snúa efninu. Þegar þetta er afvalið liggur saumfóturinn ofan á efninu jafnvel þótt vélin stöðvist með nálina niðri eða eftir klippingu.

Sjálfvirk hefting (FIX Auto)

Þegar "FIX Auto" er virkt, byrjar vélin á því að sauma nokkur heftispor. Ef þessi aðgerð er ekki virk getið þið einnig notað FIX hnappinn framan á vélinni til að hefta fyrir endann þegar þið byrjið að sauma eða einnig hætt við þessa FIX aðgerð í byrjun saums.

Fríhendis flotstaða (Free-Motion Floating)

Gerði þessa aðgerð virka þegar þið notið saumfót R. Flytjarinn er einnig tekinn úr sambandi sjálfkrafa.

Þegar þið saumið fríhendis á litlum hraða lyftist saumfóturinn og lækkar sig í hverju spori til að halda við efnið á meðan sporið er myndað. Ef saumað er á meiri hraða flýtur saumfóturinn rétt fyrir ofan efnið á meðan saumað er. Í svona saumum færið þið efnið sjálf.

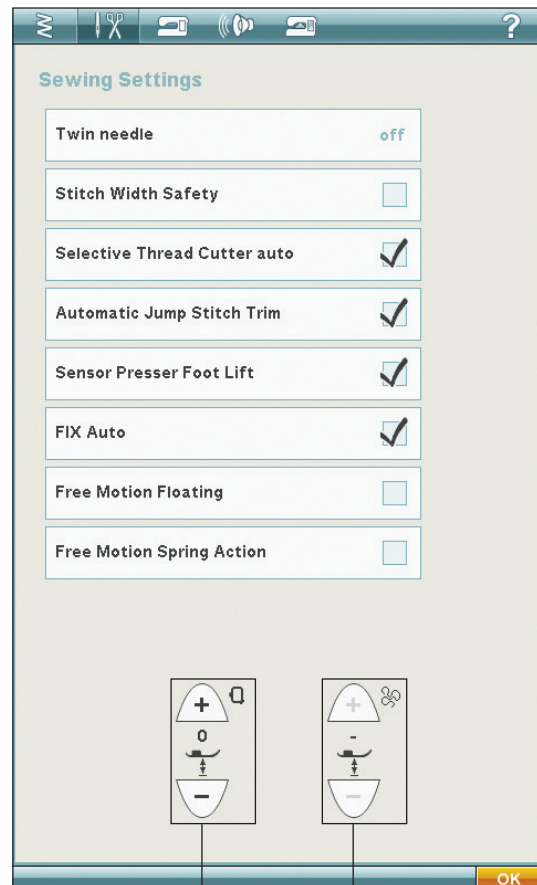
Til að stilla hæðina á saumfætinum í fríhendis fljótandi saum snertið þið stjórn á saumfótshæð (Presser Foot height control) til að framkvæma stillingar.

Fríhendis gorma aðgerð (Free-Motion Spring Action)

Veljið þetta til að gera þessa aðgerð virka. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi. Gormafóturinn lyftist í hverju spori og lækkar svo aftur og heldur við efnið á meðan sporið myndast. Þið færið efnið sjálf með höndunum.

Ef þið eruð að nota Q-fótinn með nema gerið þá fríhendis gorma aðgerðina (Free-Motion Spring Action) og sporbreiddaröryggið (Stitch Width Safety) virk.

Ath: Fríhendis gormafóturinn sem er opin að framan er aukablutur sem hægt er að fá hjá næsta viðurkennda umboðsmanni Husqvarna. Notið hann ekki ef fríhendis flot (Free-Motion Floating) er valið því það gæti skemmt fótinn.



Stilling á hæð á saumfæti
(fljótandi fríhendis stilling)

Stilling á hæð á saumfæti
fyrir útsaum

Stillingar á vél (Machine Settings)

Stillingarnar sem framkvæmdar eru á skjánum verða áfram í vélinni eftir að slökkt hefur verið á henni.

Tungumál (Language)

Snertið táknid fyrir tungumál til að skoða þau tungumál sem eru í boði. Veljið viðkomandi tungumál með því að snerta það.

Nafn eiganda (Owner's Name)

Snertið táknid fyrir nafn eiganda til að opna skjámynd þar sem þið getið fyllt inn nafnið ykkar.

Klukka (Timer)

Veljið klukkuna en hún sýnir ykkur heildartímann sem saumavélin ykkar hefur saumað. Snertið táknid til að endurstilla klukkuna.

Val á ramma (Hoop Selection)

Snertið táknid fyrir val á ramma og veljið þá ramma sem þið eigið. Þegar þið svo veljið mynstur sem þið ætlið að sauma mun vélin velja hentugasta rammann af þeim sem þið eigið til að sauma það mynstur.

Samskipun á vélarminni (Defragment Machine Memory)

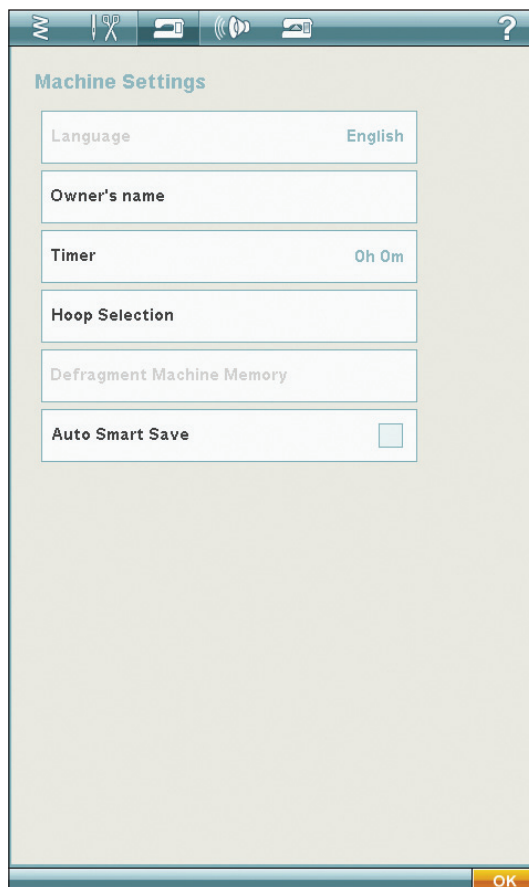
Samskipun er það kallað þegar tekið er til á minnisdiski og bútum af skrá er raðað saman á samfelld svæði og heilar skrár fluttar saman í því skyni að ónotað svæði á disknum verði samfelld. Þetta er nokkurs konar hreingerning og vélin kemur upp með sprettiglugga. Þá farið þið í vélarstillingar (Machine Settings) í SET valmyndinni og smellið á "Defragment Machine Memory".

Slík "hreingerning" gæti tekið allt að 45 mínútur.

Sjálfvirk smart vistun (Auto Smart Save)

Þegar sjálfvirk smart vistun er valin mun vélin fram-kvæma vistun og skiptir þá ekki máli hvort hún er að sauma eða ekki.

Ath: Þegar sjálfvirk smart vistun er virk getur tekið lengri tíma að komast inn í útsaums saumaskap (Embroidery Stitch-Out) og Þið gætuð þurft að "gera breint" í vélarminninu oftar.



Hljóð stillingar (Sound Settings)

Þið getið breytt hljóðstillingum en hljóðmerkin eru til þess að vekja athygli ykkar á ýmsum atriðum. Veljið hvaða hljóðmerkjum þið viljið breyta. Veljið síðan hvaða hljóð þið viljið heyra með því að snerta táknið. Þið getið forskoðað hljóðin með því að snerta hljóðtáknið. Sérhver viðvörunaraðgerð getur haft sitt eigið hljóðmerki. Lokið sprettiglugganum með því að snerta OK táknið.

Notenda auðkennd hljóð (User-Defined Sound)

Þið getið notað ykkar eigin hljóðskrár í saumavélina. Snertið hljóðstillingarnar (sound setting) sem þið viljið breyta. Neðst á listanum yfir hljóðin finnið þið notenda auðkennd hljóð.

Ef þið viljið breyta notenda auðkenndu hljóði, snertið þið og haldið tákniinu fyrir "User-Defined Sound", og farið þá yfir í "mínar skrár" (My Files) og getið breytt hljóðinu.

Ath: Ef þið snertið þetta tákn í fyrsta sinn farið þið beint í "mínar skrár" (My Files). Finnið ykkar hljóðskrá og snertið síðan OK táknið. Nafnið á blaðinni hljóðskrá er við hliðina á tákniinu.

Lengd hljóðsins fyrir staðfestingu á tákni, að hnappur/tákn sé aftengt eða fyrir aðvörunarhljóð eða athygli á sprettiglugga-skilaboðum er að hámarki 5 sekúndur. Fyrir byrjun og lok á útsaumi er hámarks lengd á hljóði 30 sekúndur.

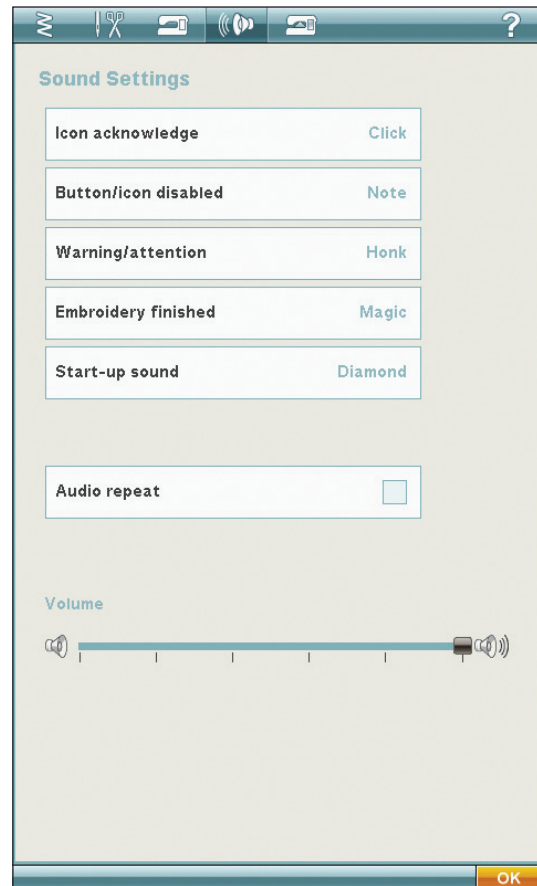
Ath: Aðeins er hægt að spila PCM afkóðaðar WAVE skrár. Til að ná hámarks árangri attu skrárnar að vera 8 bita og í mono. Saumavélin styður ekki við samþjappaðar hljóðskrár (compressed sound files). Vistið ávallt hljóðskrár í möppunni "mínar skrár" (My Files) í vélinni.

Endurtekning á hljóðmerki (Audio Repeat)

Ef virkt, þá geta sum aðvörunar hljóðmerki og athyglis merki fyrir sprettiglugga verið endurtekin með vissu millibili þar til þau eru afturkölluð.

Hljóðstyrkur (Volume)

Þið getið stillt hljóðstyrkinn með því að nota sleðareinina. Ef hljóðstyrk er breytt hefur það áhrif á styrkleika allra hljóðmerkjanna.



Skjá og ljósaðstillingar (Screen and Light Settings)

Stillingar á skjá (Touch Screen Adjust)

Þegar þið snertið táknið á skjánum, gæti skjárinn þarfnast kvörðunar (calibration) til að aðlagast snert-ingunni.

Snerting á skjá (Touch Screen Adjust) opnar sérstaka skjámynd fyrir kvörðun á skjánum. Farið eftir leiðbeiningunum á skjánum til að kvarða hann.

Læsa skjánum (Lock screen)

Ef þið af einhverjum ástæðum eigið það til að rekast í skjáinn og við það breyta þeim stillingum sem voru á honum, þá er auðvelt að læsa skjánum til að koma í veg fyrir slík óhöpp.

Þegar slík læsing er virk þá verður skjárinn læstur á sjálfvirkan hátt í hvert sinn sem hann er óvirkur í tíu sekúndur. Skjárinn er læstur þar til þið snertið táknið á ný.

Skjávári (Screen Saver)

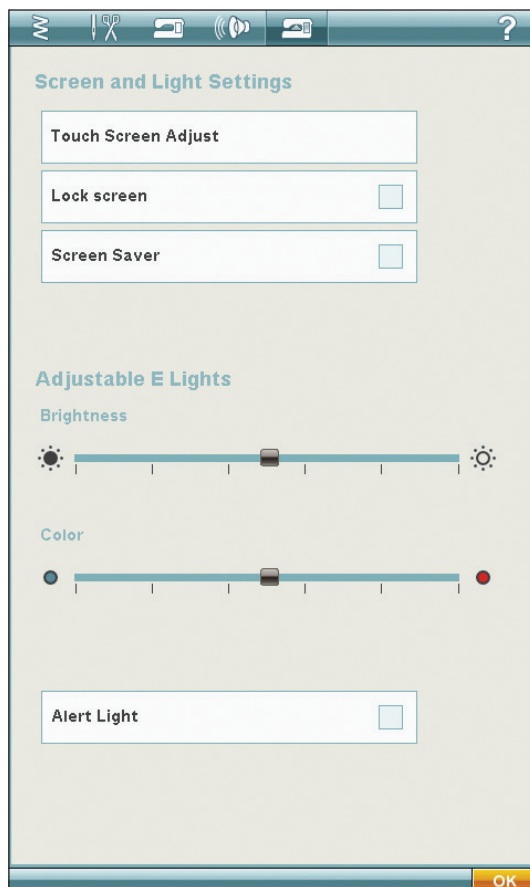
Ef hann er virkur, þá slekkur hann á skjánum 10 mínútum eftir að hann var snertur síðast. Snertið skjáinn eða hvaða hnapp sem er til að gera skjáinn virkan á ný.

Viðvörðunarljós (Alert Light)

Ef það er virkt, blikkar ljós í sumum skilaboðum sprettiglugga. Ef viðvörðunarljósið er ekki virkt, munu aðeins heyrast hljóðmerki.

Stillanleg díóðulýsing (Adjustable E LIGHT™)

Þið getið stillt birtu og litinn á stillanlegu díóðulýsingunni þannig að hún getur aðlagast öllum gerðum efna og lita og aðlagð hana að lýsingunni sem er í herberginu. Færið sleðana í reinunum fyrir birtuna og litinn. Færið birtusleðann til hægri til að auka birtuna, til vinstri til að minnka hana. Færið litasleðann til vinstri fyrir kaldara ljós, en til hægri fyrir heitara ljós.



Upplýsinga valmynd (Information menu)

Notið upplýsinga valmyndina til að fá upplýsingar um hjálparkjarna. Upplýsinga valmyndin er stytta og samandregin útgáfa af leiðarvísinum.

Þegar þið snertið táknið fyrir upplýsinga valmyndina á tólaborðinu, þá koma upp fjórir valkostir; atriðaskrá, flokkur, mínar upplýsingar og texti.

Rápið í gegn um kjarnana með því að nota skjápennann á sledareininna hægra megin. Vinstri örin sem er í neðra vinstra horninu á skjánum opnar fyrri síðu. Hægri örin fer með ykkur yfir á næstu síðu (ef hún er fyrir hendi).

Atriðaskrá (Index)

Atriðaskráin sýnir ykkur hjálparkjarnana í stafrófsröð.

Flokkur (Category)

Flokkur sýnir hjálparkjarnana þar sem þeim er skipt upp í flokka í samræmi við uppbyggingu leiðarvísisins.

Mínar upplýsingar (My info)

Mínar upplýsingar innihalda nafnið á eiganda vélarinnar, upplýsingar um hugbúnað vélarinnar og fram-leiðslunúmer vélarinnar.

Texti

Þið getið opnað og lesið texta og HTML-skrár í vélinni. Til að hægt sé að opna þessar skrár er nauðsynlegt að fara í skráarstjórn (File Manager) og snerta "mínar skrár" (My Files). Snertið og haldið við þá skrá sem þið viljið opna. Sú skrá mun þá opnast í textaskoðun. Hún verður þar eins lengi og kveikt er á vélinni.

Neðra tólaborðið

Útsaums undirbúningur (Embroidery Edit)

Í neðra hægri horni gluggans fyrir útsaums undirbúning er táknið GO! . Snertið táknið til að fara í útsaums saumaskap (Embroidery Stitch-Out).

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

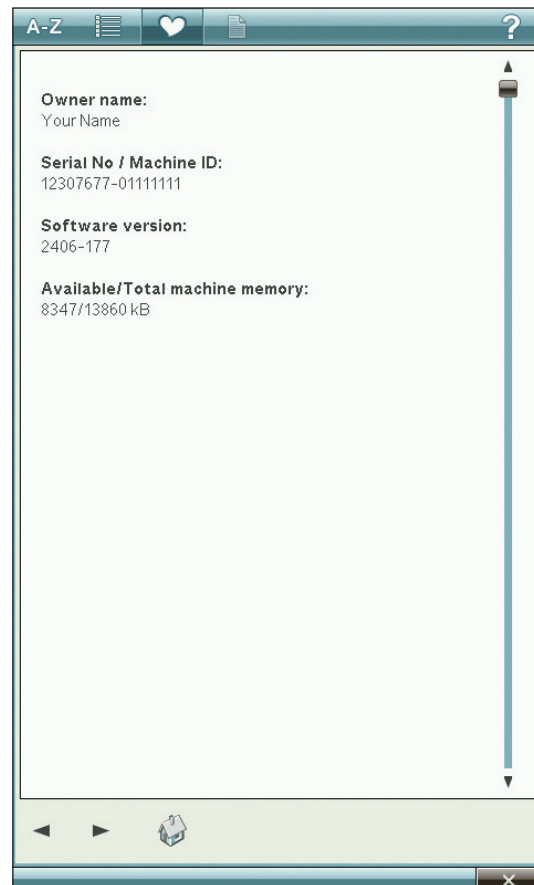
Til baka táknið sem er í neðra hægra horni aðgerðar gluggans fyrir útsaums saumaskap (Embroidery Stitch out). Ef þið snertið það tákni farið þið aftur í útsaums undirbúning (Embroidery Edit).

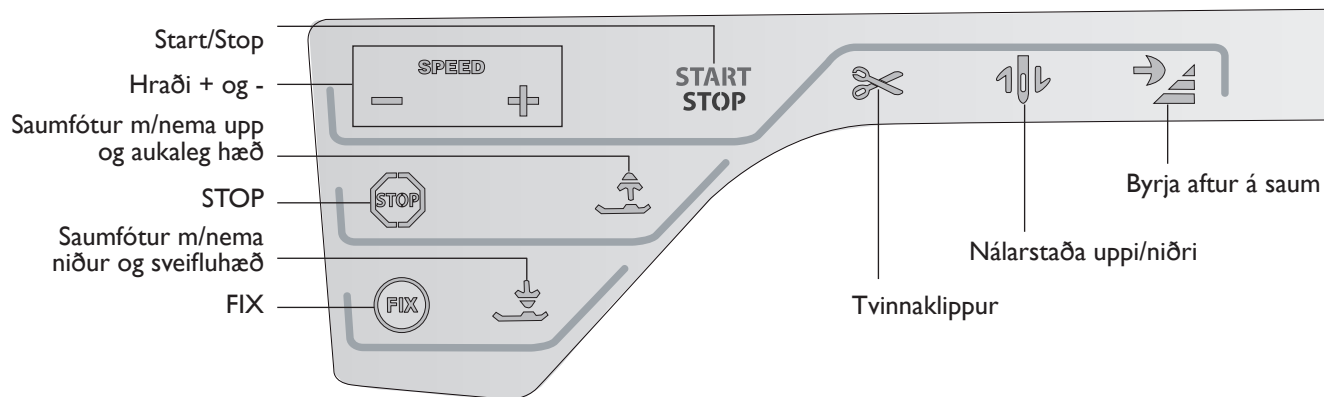
OK

Staðfestir stillingar eða breytingar og fer til baka í fyrri glugga.

Hætta við (Cancel)

Hættir við stillingar eða breytingar og fer til baka í fyrri glugga.





Aðgerðarhnappar

Hraði + og - (Speed + and -)

Allir saumar í vélinni eru með ákveðinn og forritaðan hámarkshraða. Þegar þið veljið ákveðinn saum stillir vélin sig á hentugasta hámarkshraða fyrir þann saum.

Snertið hraði + eða - til að auka eða minnka hámarkshraðann. Þegar ekki er verið að sauma snertið þið "Hraði" og upp kemur sprettigluggi sem sýnir hraðastillinguna. Þið stillið hraðann með því að snerta sleðann í sprettiglugganum.

Start/Stop

Snertið þennan hnapp til að láta vélina byrja að sauma eða stöðvast þegar þið saumið út án þess að nota fótómstöðuna.

Tvinnaklippur (Selective Thread Cutter)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið hnappinn fyrir tvinnaklippurnar og vélin klippir þá bæði yfir og undirtvinnana, lyftir saumfætinum og nálinni og gerir FIX aðgerðina virka fyrir næsta saum. Til að láta vélina klippa í lok saums ýtið þið á hnappinn fyrir tvinnaklippuna á meðan þið saumið. Hnappurinn byrjar að blikka, sem gefur til kynna að það eigi að klippa. Þegar sauminum lýkur klippir vélin bæði yfir og undirtvinnann. Hægt er að forrita tvinnaklippu aðgerðina í sauma (sjá kaflann um forritun).

Ath: Vélina klippir tvinnana sjálfkrafa í lok sumra sauma eins og t.d. í hnappagötum sem saumuð eru með nema. Hægt er að afturkalla sjálfvirka klippingu í SET valmyndinni - sjá bls. 3-9.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Tvinnaklippurnar klippa tvinnana og lyfta síðan saumfætinum. Þegar mynstrinu er lokið klippir vélin bæði yfir og undirtvinnann sjálfkrafa.

Nálin stöðvast uppi /niðri (Needle Stop Up/ Down)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið hnappinn til að ákveða hvort nálin eigi að stöðvast í efstu eða neðstu stöðu, og um leið ákveðið þið hvort vélin eigi að stöðvast með nálina uppi eða niðri. Þið getið einnig snert fótómstöðuna snögg til að framkvæma þessa aðgerð eftir að þið hafið hætt að sauma.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Vélina færir útsaumsrammann fram á við í áttina að ykkur til að auðvelda snyrtingu á viðfangsefninu.

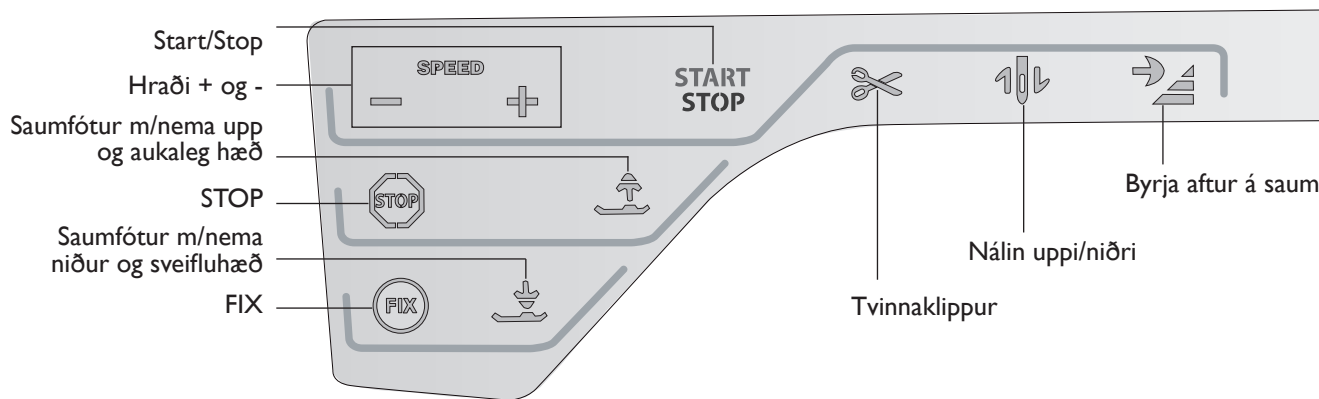
Byrja aftur á saum (Stitch Re-Start)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Þegar þið stöðvið í miðjum skrautsaum og ætlið að sauma aðra röð við hliðina á hinum fyrri, ýtið þið á þetta tákn til að byrja á skrautsaumnum frá byrjun hans.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Ýtið á "byrja aftur á saum" til að færa útsaumsrammann frá ykkur til að komast að gríparasvæðinu til að skipta um spólu. Ef þið snertið þennan takka aftur fer útsaumsramminn aftur í fyrri stöðu.



STOP

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Veljið STOP til að ljúka við saum. Vélin heftir fyrir sauminn og stöðvast sjálfkrafa þegar hún er búin með sauminn eða einn skrautsaum. Þegar STOP er valið er aðeins einn saumur sýndur á skjánum. Það kviknar á STOP hnappnum þegar þið snertið hann. Veljið STOP á ný til að hætta við eða til að velja nýjan saum. Þá slökknar á STOP hnappnum. Hægt er að forrita STOP aðgerðina - sjá forritunar kaflann. Hætt er við STOP aðgerðina þegar saumnum lýkur.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Veljið STOP til að fjarlægja stop við litaskiptingar þegar þið hafið ákveðið að sauma mynstrið eingöngu í einum lit. Sjá nánar í kaflanum Útsaums saumaskapur.

FIX

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

FIX er notað til að hefta fyrir saum. FIX er sjálfkrafa gert virkt þegar þið veljið saum, notið tvinnaklippuna, veljið að byrja á mynstri frá byrjun, STOP eða með því að snerta FIX á meðan þið eruð að sauma. Í upphafi saums saumar vélin nokkur heftispor og heldur síðan áfram að sauma sauminn. Snertið FIX á meðan þið saumið og vélin saumar þá nokkur heftispor við enda saumsins og stöðvast svo sjálfkrafa. Það kviknar á FIX hnappnum þegar sú aðgerð er virk. Snertið upplýsta hnappinn til að slökkva á aðgerðinni. Hægt er að forrita FIX aðgerðina - sjá kaflann um forritun.

Ath: Sjálfvirka heftingu (FIX Auto) er hægt að afturkalla í SET valmyndinni í stillingar á vél (Machine Settings) (sjá bls. 3-8).

Engin heftingarspor verða saumuð nema þið veljið FIX hnappinn á vélinni.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Snertið FIX til að þræða útlínu í kring um útsaums mynstrið og þræða efnid við undirleggð..



EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™

Þökk sé hinu EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™ þá skynjar saumfóturinn stöðugt þykkt efnisins undir fætinum og vélin getur því saumað yfir og eftir efninu á mjúkan og öruggan hátt og flutt efnid örugglega.

Farið í SET valmyndina og í sauma stillingar (Sewing Settings), til að skoða raunverulega stillingu á nemanum fyrir þrýstinginn á saumfótinn fyrir valið efni og þar getið þið breytt stillingunni fyrir fótþrýstinginn.

Saumfótur upp og aukaleg hæð (Sensor Foot Up and Extra Lift)

Snertið saumfót upp (Sensor Foot Up) til að lyfta saumfætinum. Snertið það aftur og þá lyftist saumfóturinn hærra, og um leið er flytjarinn tekinn úr sambandi til að gera kleift að setja mjög þykk efni undir saumfótinn.

Saumfótur niður og sveifluhæð (Sensor Foot Down and Pivot)

Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður þegar þið byrjið að sauma.

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið hnappinn fyrir saumfót niður og sveifluhæð og saumfóturinn fer þá niður og heldur við efnid. Snertið hann á ný til að setja saumfótinn í sveifluhæð.

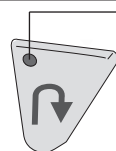
Útsaums aðgerð (Embroidery Mode)

Í útsaums aðgerð getið þið snert "saumfótinn niður" til að setja hann í útsaums "flot" stöðu.

Afturábak

Til að sauma stöðugt afturábak ýtið þið einu sinni á afturábak hnappinn áður en þið byrjið að sauma. Það kviknar á ljósinu á afturábak hnappnum og vélin saumar afturábak þar til þið ýtið aftur á hnappinn. Ef þið ýtið á afturábak hnappinn á meðan þið eruð að sauma, saumar vélin afturábak eins lengi og þið haldið við hnappinn. Það kviknar á ljósina á hnappnum á meðan vélin saumar afturábak.

Afturábak er einnig notað þegar þið stoppið í, saumið hnappagöt og saumið mjókkandi og breikkandi sauma (tapering) og eruð að skipta á milli hluta saumanna.



Ljós fyrir afturábak

Algeng tákn/aðgerðir

Eftirfarandi tákn og aðgerðir á skjánum eru oft notuð.

Snerta og halda (Touch & Hold)

Sum tákn hafa fleiri en eina aðgerð og eru þá merkt með örvum í neðra hægra horninu. Til að komast að þessum aðgerðum "snertið þið og haldið" þessum tákn í nokkrar sekúndur.

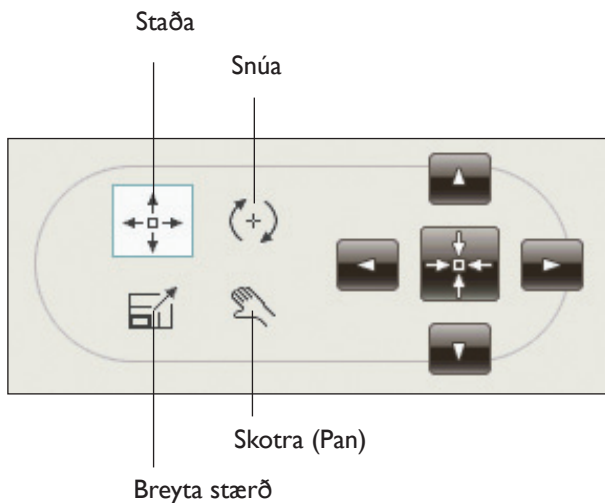


Snerta og halda

Stjórn aðgerðir - útsaums aðgerð

Stjórn eða stýri aðgerðirnar eru notaðar til að breyta stillingum. Hægt er að velja um fjórar aðgerðir: Stöðu, Snúa, Kvarða og Skotra (Pan).

Þegar stjórn aðgerð er valin, framkvæmið þið stillingar með því að snerta örvarnar á stjórnflatinum eða með því að snerta flötinn á skjánum með skjáþennanum. Útlit stjórnflatarins breytist eftir því hvaða aðgerð þið völduð.







4 Sauma-aðgerð

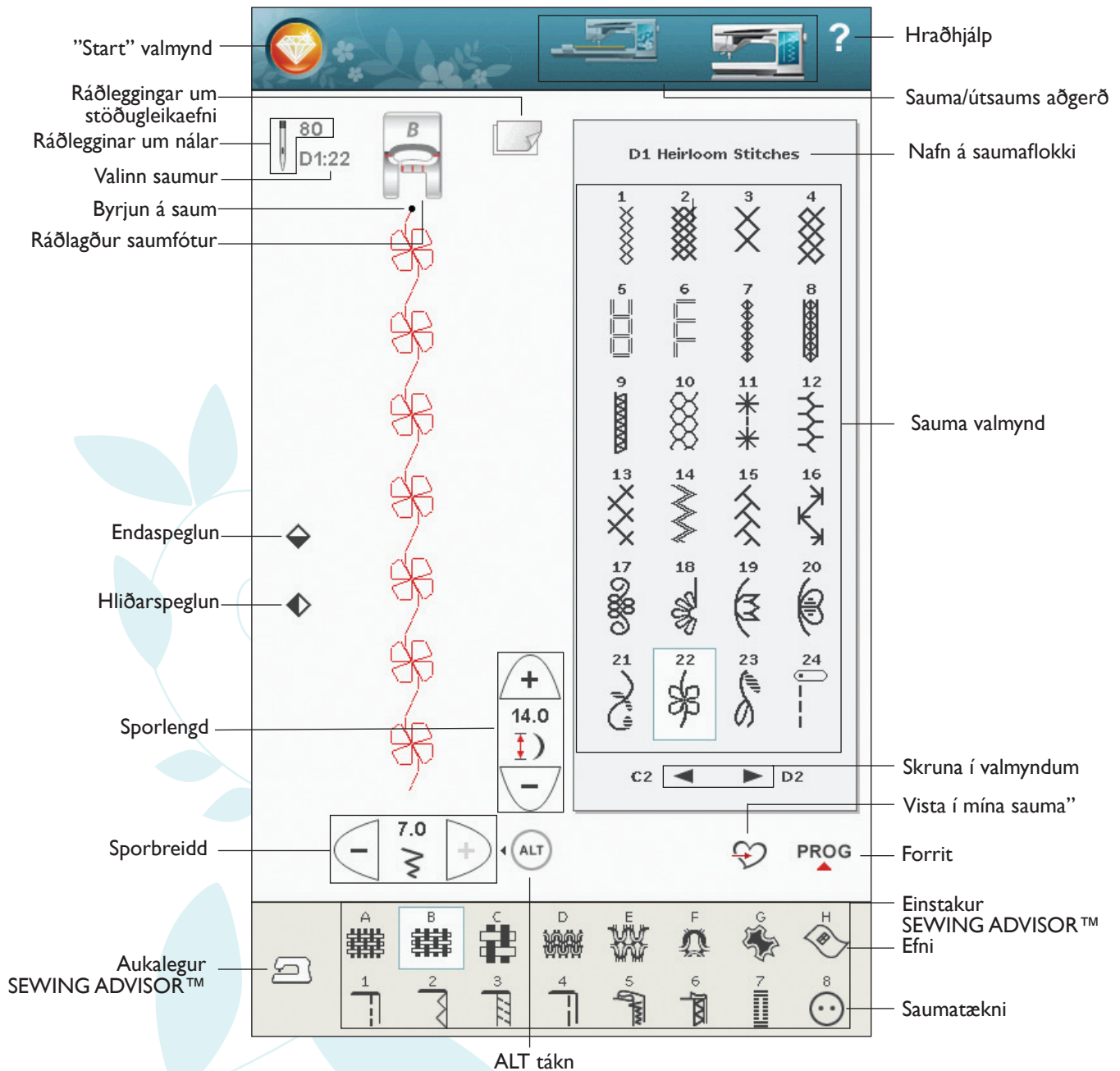


Sauma aðgerð

Í sauma aðgerð getið þið valið sauma og spor, stillt þau og saumað. Valinn saumur er sýndur í raunstærð á saumafletinum. Ráðleggingar og stillingar á vél eru einnig sýndar efst á skjánum. Þið getið einnig farið á "forritunar

aðgerð" (Program mode) til að hanna eigin sauma. Lesið meira um hvernig forrita á sauma í kaflanum um forritun.

Sauma aðgerð - yfirlit yfir tákn

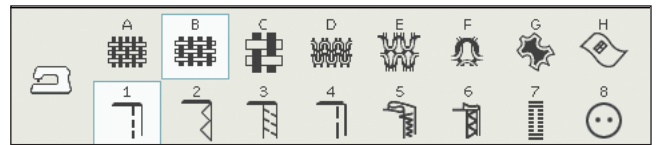


SEWING ADVISOR™

Nýja saumavélin ykkar er með HUSQVARNA VIKING® SEWING ADVISOR™ innbyggðan í vélina. Hann er ávallt virkur og er staðsettur neðst á skjánum. Þegar þið eruð að byrja að sauma, snertið þá fyrst efnisgerðina og grófsleikan, og síðan þá saumataekni sem þið atlið að nota.

Þessi einstaki SEWING ADVISOR™ velur hentugasta sauminn, sporlend, sporbreidd, saumahraða, tvinna-spennu og þrýsting á saumfót sem hentar verkefninu. Saumurinn er sýndur á skjánum ásamt þeim saumfæti og nál sem mælt er með að nota.

Einnig er að finna aukalegan SEWING ADVISOR™ með texta. Snertið saumavélatáknið til að opna þennan aukalega SEWING ADVISOR™.



Val á efni

Ofið eða þrjónað (Woven or Knit)

Munurinn á ofnu og þrjónuðu efni er hvernig þræðirnir eru settir saman. Ofin efni eru búin til úr tveimur þráðum, langþráðum og ívafspráðum, sem mætast hornrétt. Þrjón er hins vegar búin til úr einum þræði eða fleiri samtvinnuðum þráðum sem fléttast saman. Þrjón er mjög teygjanlegt.

Almenna reglan er sú að þið snertið ofin efni fyrir öll stöðug efni sem ekki teygjast, en þrjónuð efni fyrir þau efni sem teygjast.



Efni

A ÞUNN OFIN EFNI: chiffon, organza, batist, silki, ull o.s.frv.

B MEÐAL OFIN EFNI : calico, bútasaumsefni, ullarkrep, baðmullardúkur o.s.frv.

C ÞYKK OFIN EFNI: denim, ullarefni fyrir kápur, segldúkur, frottéefni o.s.frv.

D ÞUNN TEYGJANLEG EFNI: charmeuse, nylon, trikot, þunn þrjónuð efni o.s.frv.

E MEÐALÞYKK TEYGJANLEG EFNI: tvöfalt þrjón, sundfataefni, velúr o.s.frv.

F ÞYKK TEYGJANLEG EFNI: peysuprjón, flís o.s.frv. etc.

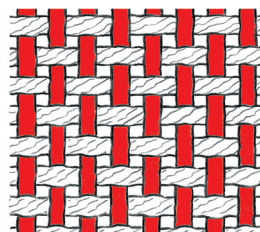
Leður og vinyl

Leður er húð af skepnum þar sem hárin hafa verið fjarlægð. Leður getur verið af margskonar gerð.

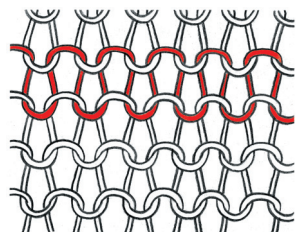
G LEÐUR: rúskinn og leður

Vinyl er gerviefni sem oft er með ofið efni á röngunni. Vinyl getur verið mjúkt eða mynstrað og sum vinyl efni hafa smá teygjanleika.

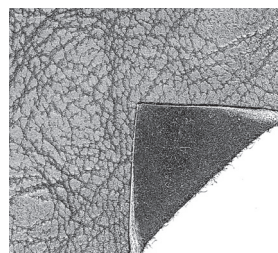
H VINYL: fyrir vinyl og gervileður og rúskinn.



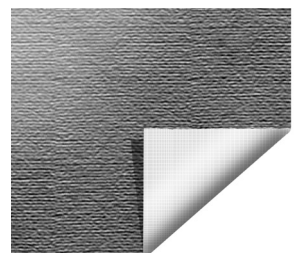
Ofin efni.



Þrjónuð efni



Leður.



Gerviefni

Saumataækni (Sewing Techniques)

1 SAUMUR: saumar tvö efni saman.

2 KASTSAUMAR: til að kasta jaðra á efnum til að ekki rakni úr þeim og að þeir liggi flatir.

3 SAUMA/KASTA JAÐRA: saumar tvö efni saman og kastar jaðra um leið.

4 ÞRÆÐING: bráðabirgða þræðing á sniðhlutum til mátunar og einnig fyrir rykkingar og merkingar.

5 BLINDFÖLDUN: fyrir ósýnilega falda á fatnað. Hentar ekki fyrir þunn efni eða leður/vinyl. Vélín velur hentugasta sporið fyrir það efni sem þið veljið.

6 FALDUR: velur hentugasta saum fyrir sýnilegan fald fyrir það efni og grófleika sem þið veljið.

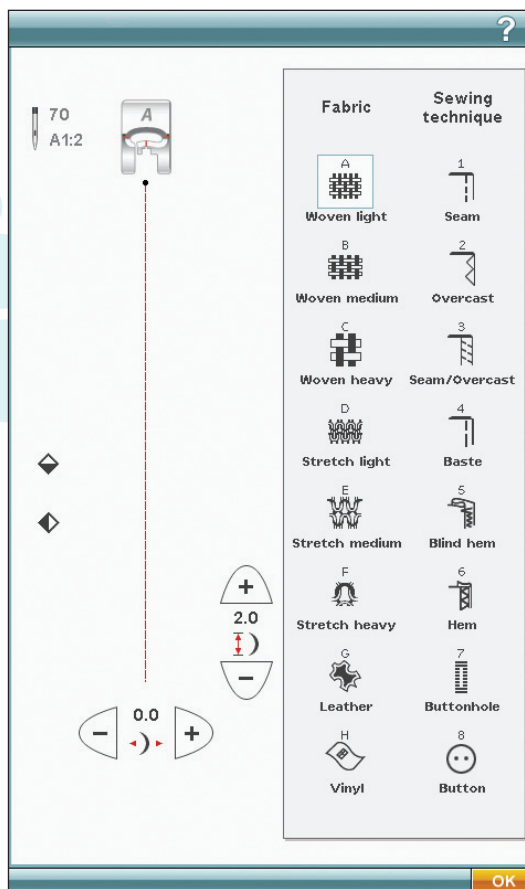
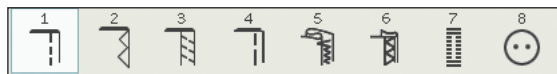
7 HNAPPAGÖT: hinn einstaki SEWING ADVISOR™ velur hentugasta hnappagat fyrir efnið sem þið veljið.

8 TÖLUÁSFESTING: örugg og varanleg töluáfesting.

Ath: Ef óheppileg samsetning er valin (t.d. ofín þunn efni og blindföldun) gefur vélín frá sér hljóðmerki og þá á að hætta við valið. Hins vegar er hægt að sauma sauminn, en samt er ekki er mál með honum.

Aukalegur SEWING ADVISOR™

Opnið hann með því að snerta táknhið fyrir aukalega SEWING ADVISOR™. Veljið efnið sem þið ætlið að nota og síðan saumataeknina með því að snerta viðeigandi hnappa. Saumurinn sem valinn er af SEWING ADVISOR™ og stillingar fyrir hann eru sýndar vinstra megin og þið getið breytt stillingum á sporbreidd, sporlengd og speglað sauminn með viðeigandi hnöppum. Snertið OK til að fara aftur yfir í saumagluggann.



Verkrein

Á verkreininni finnið þið táknið fyrir ”start”-valmyndina (sem opnar aukalegu ”start”-valmyndina), sauma og útsaums-valmyndina (til að skipta á milli sauma og útsaums aðgerða) og táknið fyrir hraðhjálpinu. Snertið fyrst táknið fyrir hraðhjálpinu og síðan það sem þið viljið fá frekari upplýsingar um á skjánum. Á aukalega tólaborðinu finnið þið sauma-valmynd, leturgerða-valmynd, skráarstjórn, SET valmynd og upplýsingar í sauma-aðgerð. Lesið meira um þessar aðgerðir í kafla 3 þar sem fjallað er um skjáinn.

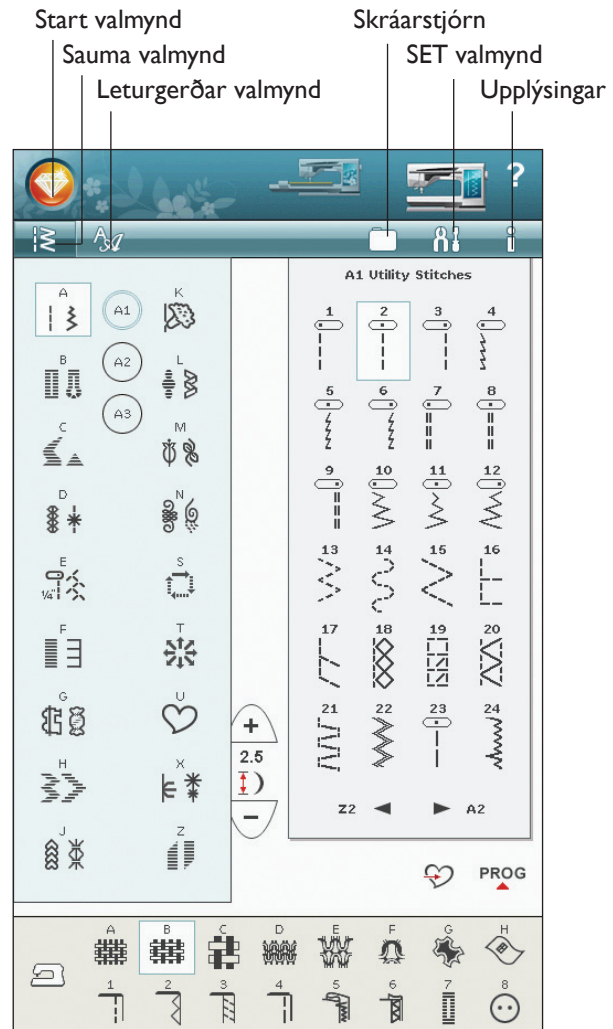
Saumur eða spor valið

Til að velja saum eða spor snertið þið einfaldlega myndina af því á valfletinum. Þið getið skrunað í gegn um listann með saumunum og notað örvarnar sem eru fyrir neðan saumana. Númerið á viðkomandi undirflokki er sýnt við hliðina á örvunum.

Til að fara inn í ákveðna valmynd ýtið þið á táknið fyrir aukalegu verkreinina og veljið sauma. Flettiglugga-valmynd kemur í ljós sem gerir ykkur kleift að velja um mismunandi valmyndir. Sumar valmyndirnar eru einnig með undir valmyndir. Snertið hnappana fyrir undirvalmyndirnar til að opna þær.

Saumur hlaðinn inn frá öðrum stað

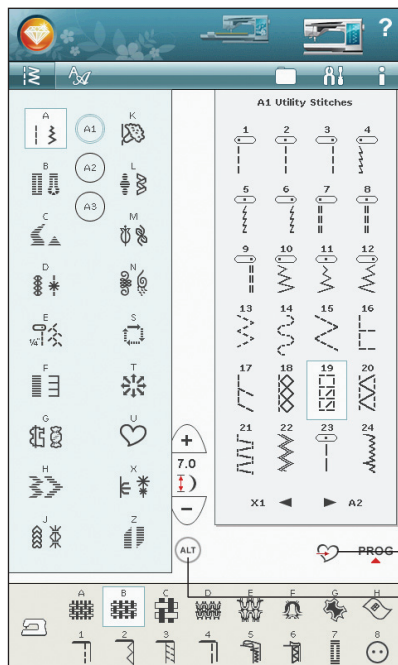
Hlaðið inn saum sem þið hafið vistað í skráarstjórn (File Manager) eða á öðrum stað. Snertið táknið fyrir skráarstjórn á aukalegu verkreininni. Glugginn fyrir skráarstjórn opnast. Finnið sauminn, snertið og haldið eða snertið OK til að hlaða honum inn.



Stillingar á sporum og saumum

Saumavélin velur bestu stillingar fyrir valið spor eða valinn saum. En þið getið breytt þeim stillingum og breytt grunnstillingum.

Breytingarnar sem þið framkvæmið hafa eingöngu áhrif á valinn saum, og þegar þið veljið annan saum verður viðkomandi saumur aftur settur á sjálfgefnar og upprunalegar stillingar. Breytingarnar ykkar verða ekki sjálfkrafa vistaðar þegar þið slökkvið á vélinni. Þið getið vistað breyttu spori í "mínir saumar" (sjá kafla 5, forritun)



Hvað er spor eða saumur ?

Spor er eitt einstakt spor, eins og í beinu spori, eða tvö spor í zik zak. Spor er einnig fullsaumaður einn saumur í útsaumsmyndum sem er samsettur af fjölda einstakra spora, eins og sporin í 3ja þrepa zik zak eða öll sporin í einstökum skrautsaum.

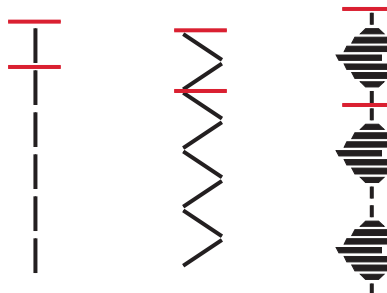
ALT

Stjórnhnapparnir á skjánum geta tekið breytingum eftir því hvaða spor þið hafið valið. Sumir saumar eru með fleiri en einn stjórnhnapp, og í þeim tilfellum kemur ALT hnappurinn í ljós. Þegar þið snertið ALT munu einn eða báðir stjórnhnappar breytast. Örvarnar á ALT hnappnum gefa til kynna hvor þeirra er virkur. Snertið ALT á ný til að fara til baka á fyrri stjórnhnapp. Hér á eftir lýsum við þeim mismunandi hnöppum sem geta komið upp þegar spor er valið.

Staðsetning spors

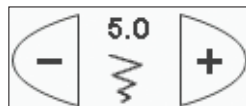
Á ákveðnum sporum, til dæmis á beinu spori breytist sporbreiddarhnappurinn í sporleguhnapp. Notið + til að færa sporið til hægri í fætinum en - til að færa sporið til vinstri þegar um bein spor er að ræða. Hægt er að velja um 29 mismunandi stöður (fyrir bein spor).

Saumar sem eru með breiðum sporum en eru með beinan jaðar öðru megin, er hægt að láta sauma út frá vinstri eða hægri jaðri með því að snerta ALT hnappinn. Sporlegunni er aðeins hægt að breyta í samræmi við hámarks sporbreidd. Breyting á sporlegu getur einnig haft áhrif til takmörkunar á sporbreidd.



Sporbreidd

Minnkið eða aukið sporbreiddina með því að nota - eða +. Sjálfgefin gildi eru sýnd með svörtum tölum, en breyttar stillingar með rauðum.

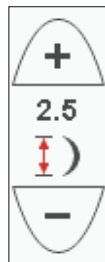


Sporlengd

Aukið eða minnkið sporlengdina með því að nota + eða -. Ef þið lengið zik zak spor eða skrautsaum, þá verður heildarsporið eða saumurinn lengri. Ef þið lengið flatsaumsspor þar sem hægt er að breyta þéttleikanum, þá verður heildarsporið lengra, en þéttleikinn verður áfram sá sami.

Ath: Stíllt sporbreidd og sporlengd er sýnd á milli + og -. Ef þið reynið að fara fram úr hámarks eða lágmarks gildum fyrir breidd eða lengd, þá gefur vélin frá sér hljóðmerki.

Sjálfgefin gildi eru sýnd í svörtum lit. Breytt gildi eru sýnd í rauðum lit.



Sporlengd -



Sporlengd +

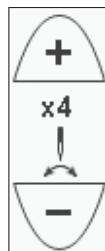
Tölustærð

Pegar þið saumið hnappagöt með saumfætinum sem er með nemanum, getið þið stillt inn tölustærðina. Mælið tölustærðina og stimplið stærðina á henni inn á gluggann fyrir tölustærð.



Töluáfesting

Pegar þið festið tölur á efni, þá getið þið stillt inn sporafjöldann sem þið viljið nota. Snertið + eða - til að auka eða minnka fjölda sporanna. (sjá 4:17).

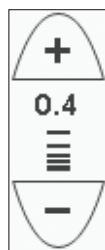


Sporþéttleiki

Með stjórnhnappnum fyrir sporþéttleika getið þið stillt sporþéttleikann (hvað sporin liggja þétt saman í heildar flatsaumsmynstri). Þéttleikinn hefur engin áhrif á heildarlengd mynstursins.

Snertið + til að auka bilið en snertið - til að minnka bilið á milli sporanna.

Ath: Þessu þarf oft að breyta eftir því hvaða tvinna er verið að vinna með. Ef verið er að nota fínan útsaumstvinna getur þurft að minnka bilið en ef þið eruð að nota grófari tvinna þarf að auka bilið á milli sporanna.



Sporþéttleiki +



Sporþéttleiki -

Speglun

Snertið hnappinn fyrir lengdarspeglun til að spegla mynstur enda í enda, en hnappinn fyrir hliðarspeglun til að spegla mynstrin til hliðar.



Lengdarspeglun

Hliðarspeglun

Saumastillingar í SET valmynd

Ef þið viljið athuga hver tvinnaspennan er, hvernig jafnvægið er eða hvernig fótþrýstingurinn er stilltur á einhverjum ákveðnum saum, þá getið þið farið í SET valmyndina.

Snertið Start-valmyndina til að opna framlengdu (útvíkuðu) Start valmyndina. Á þeirri valmynd snertið þið táknið fyrir SET valmyndina, og síðan saumastillingar (Stitch Setting) til að skoða raun-verulegu stillingarnar fyrir valinn saum.

Tvinnaspennan

Stjórnun á tvinnaspennu fyrir yfirtvinnann er í sauma-stillingum í SET valmyndinni. Snertið + til að auka, og - til að minnka tvinnaspennuna.

Til að saumurinn líti vel út og haldi sér, verðið þið að gæta þess að tvinnaspennan sé rétt stillt, þ.e.a.s. fyrir alla venjulega sauma á hnýting tvinnanna að vera á milli efnanna.

Ef undirtvinninn er sýnilegur á réttunni, er yfirtvinninn of stífur. Losið um spennuna á yfirtvinnanum.

Ef yfirtvinninn er sýnilegur á röngunni, er yfirtvinninn of laus. Herðið þá á spennunni á yfirtvinnanum.

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

Jafnvægi í saumum

Þegar saumað er á sum efni eða þegar verið er að nota einhverja sérstaka saumatekni, gæti þurft að stilla jafnvægi í sumum saumum.

Byrjið á því að sauma slíka sauma á efnisbúta af sams konar efni og nota á. Snertið SET táknið á framlengda tólaborðinu. Veljið sauma stillingar til að geta opnað gluggann fyrir jafnvægi. Stillið nú jafnvægið með því að nota + og - táknin. Notið "Pan" táknið til að sjá allan sauminn. Breytið myndinni á skjánum þannig að hún líti út eins og saumaða sýnishornið. Þegar þið saumið sauminn á ný, hefur vélin lagað jafnvægið.

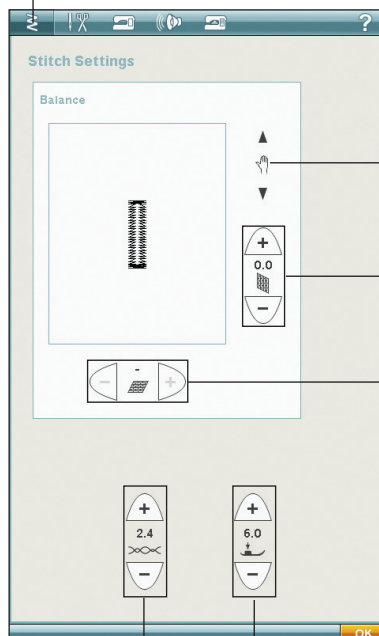
Einnig þarf oft að stilla jafnvægi í hnappagötum.



Start valmynd

SET valmynd

Sauma stillingar



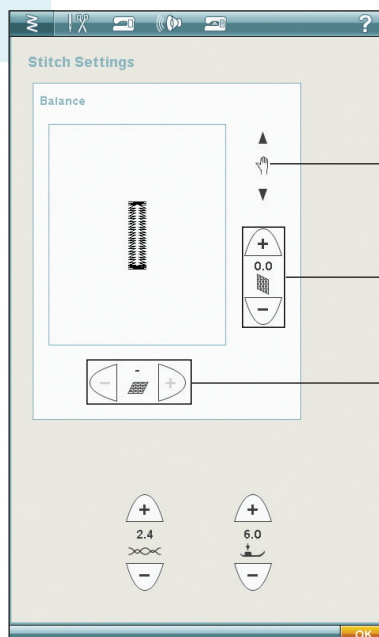
Skotra (Pan)

Jafnvægi á lengd

Jafnvægi á breidd

Þrýstingur á saumfót

Tvinnaspenna



Skotra (Pan)

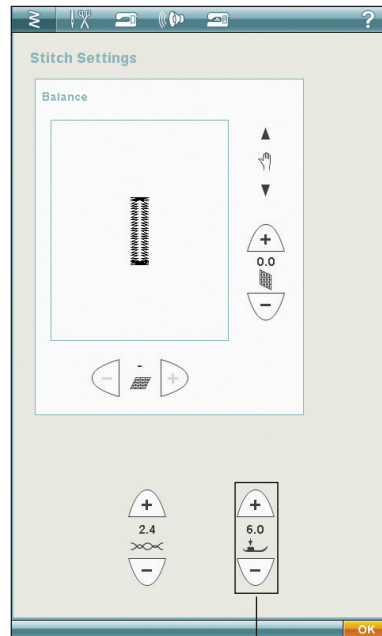
Jafnvægi á lengd

Jafnvægi á breidd

EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™**Þrýstingur á saumfót**

Þökk sé þessu nemakerfi, þá skynjar vélin m.a. þykkt efnisins sem er undir saumfætinum og stillir þrýsting á saumfótinn í samræmi við það til að tryggja öruggan og jafnan flutning á efninu.

Þið getið farið í sauma-stillingar til að skoða hvaða þrýstingur er á saumfótinn, og þar getið þið einnig breytt honum ef þið viljið.



Þrýstingur á saumfót

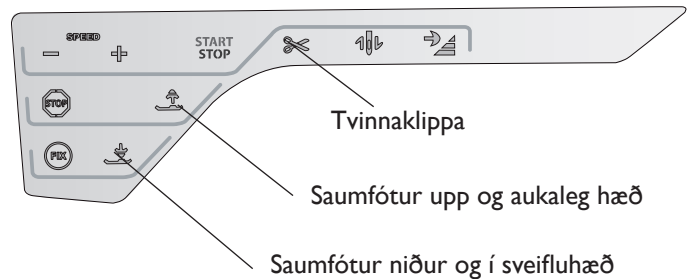
Saumfætinum lyft og hann settur niður

”Saumfætinum lyft og í aukahæð” lyftir saumfætinum og ”saumfóturinn niður og í sveifluhæð” setur hann niður.

Setjið efni undir saumfótinn og ýtið á hnappinn ”saumfótur niður og sveifluhæð” eða stígið á fótmótstöðuna. Til að lyfta fætinum ýtið þið annaðhvort á ”saumfótur upp og aukaleg hæð” eða ýtið á ”tvinnaklippu” til að klippa bæði yfir og undirtvinnana og síðan að lyfta fætinum. Þegar vélin stöðvast með nálina ofan í efninu, lyftist saumfóturinn í sveifluhæð, og þá er hægt að snúa efninu undir fætinum.

Einnig er hægt að láta fótinn fara niður með því að snerta fótmótstöðuna. Ef þið komið við fótmótstöðuna einu sinni þá fer saumfóturinn niður. Ef þið smellið tvisvar á fótmótstöðuna þá fer nálina ofan í efnið.

Ath: Ef þið hafið valið ”nálina niðri”: Þegar þið bættið að sauma og snertið ”saumfótur upp”, fer saumfóturinn upp, en nálina verður áfram ofan í efninu. Ýtið aftur á ”saumfótur upp” og þá fer nálina einnig upp.



Tvinnaklippa

Saumfótur upp og aukaleg hæð

Saumfótur niður og í sveifluhæð

Saumataækni

Saumað

Venjulegur saumur saumar tvö efni saman með saumfari að eigin vild, og er það yfirleitt straujað út. Í flestum tilfellum eru jaðrar efnanna kastaðir með kastsaum áður en efnin eru saumuð saman.

Saumar á teygjanleg efni verða að teygjast eins og efnin sjálf. Teygjanlegi beini saumurinn hentar t.d. mjög fyrir slíka sauma.

EFNI: Tvö aðskilin ofin efni.

VELJID: Ofin meðalþykk efni og saumataækni.

(SEWING ADVISOR™ velur í þessu tilfelli beint spor).

NOTID: Saumfót A og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

SAUMID:

- Setjið efnin með réttu á móti réttu og setjið þau undir saumfótinn. Látið jaðrar efnanna renna meðfram 15mm (5/8") viðmiðunarlínunni.
- Stígið á fótmótstöðuna og við það fer saumfót-urinn sjálfkrafa niður.
- Saumið sauminn. Þegar honum er lokið snertið þið hnappinn "tvinnaklippur". Þær klippa þá bæði yfir og undirtvinnann og síðan er saumfætinum lyft þannig að þið getið fjarlægt efnin.

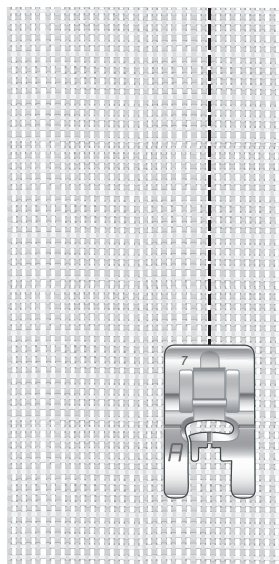
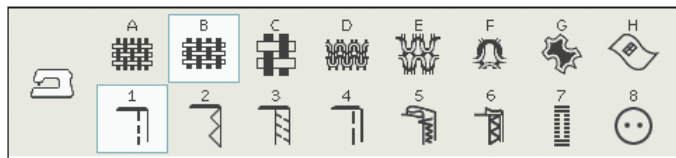
EFNI: Tvö þunn teygjanleg efni.

VELJID: Þunnt teygjanlegt efni og saumataækni. (SEWING ADVISOR™ velur teygjanlegt spor).

NOTID: Saumfót A og "stretch" nál nr. 75 eins og mælt er með.

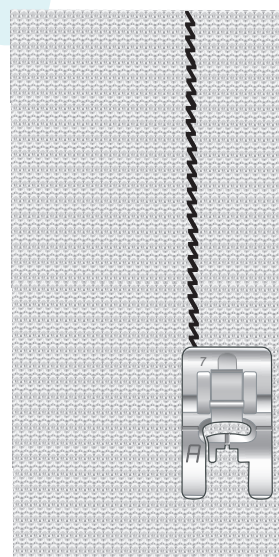
SAUMID:

- Setjið efnin með réttu á móti réttu og setjið þau undir saumfótinn. Látið jaðra efnanna renna meðfram 10mm (3/8") viðmiðunarlínuna, en það gefur þá raunverulegt 15mm (5/8") saumfar.
- Stígið á fótmótstöðuna og við það fer fóturinn sjálfkrafa niður.
- Saumið sauminn. Þegar honum er lokið snertið þið hnappinn "tvinnaklippur". Þær klippa þá bæði yfir og undirtvinnann og síðan er saumfætinum lyft þannig að þið getið fjarlægt efnin.



Beinn saumur

Beinan saum er einnig hægt að nota sem stungusaum. Til að meira beri á stungusaumnum er ráðlegt að hafa sporlengdina lengri og nota grófari tvinna og nál.



Teygjanlegur saumur

Jaðrar kastaðir

Jaðrar eru kastaðir til að ekki rakni úr þeim og einnig til að koma í veg fyrir að rúllist upp á þá, og best er að gera þetta áður en efnið er saumað saman. Við mælum með saumfæti J fyrir þunn og meðalþykk efni til að koma í veg fyrir að jaðarinn dragist inn um leið og saumað er, en með saumfæti B á þykkari efni. SEWING ADVISOR™ mun velja hentugustu sporlengd og sporbreidd fyrir þann grófleika af efni sem þið veljið og einnig mæla með hentugasta saum-fæti og nál.

EFNI: Meðalþykk ofin efni

VELJID: Meðalþykk ofin efni og kastsaumstækni (SEWING ADVISOR™ velur þriggja þrepa zik zak spor).

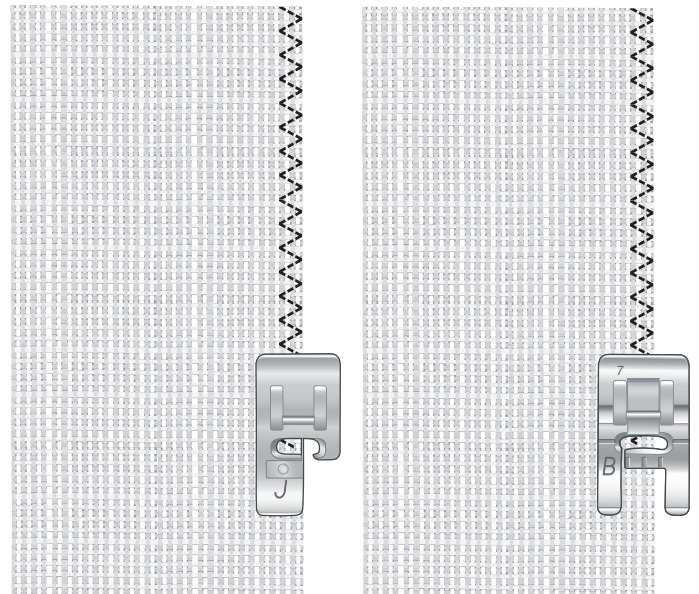
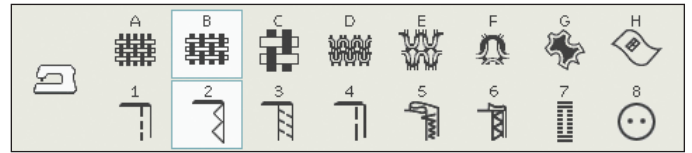
NOTID: Saumfót J og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

Setjið jaðarinn af einföldu efni undir saumfót J þannig að vírin í raufinni á fætinum nemi við jaðar efnisins. Þriggja þrepa zik zak saumurinn fer út yfir vírin og vírin kemur í veg fyrir að jaðarinn dragist inn og að efnið liggja því áfram flatt.

SAUMID:

- Stígið á fótstöðuna. Við það fer saumfóturinn sjálfkrafa niður á efnið.
- Saumið kastsauminn eftir jaðri efnisins.
- Snertið síðan "tvinnaklippurnar".

Ath: Það er ekki nauðsynlegt að kasta jaðra á leðri eða vinyl því þeir jaðrar rakna ekki. Hinsvegar getur SEWING ADVISOR™ leyft ykkur að velja þetta ef þið viljið spyrja, og þá stingur SEWING ADVISOR™ upp á því að nota zik zak spor á slíka jaðra.



Saumur og kastsaumur

Með saum og kastsaums sporunum saumið þið efnin saman og gangið um leið frá jaðrinum í einum saum. Hægt er að velja á milli nokkurra sauma og kastsauma. SEWING ADVISOR™ mun velja hentugasta sauminn fyrir það efni sem þið veljið svo og saumfót, nál o.fl.

EFNI: 2 efni af þunnu teygjanlegu efni.

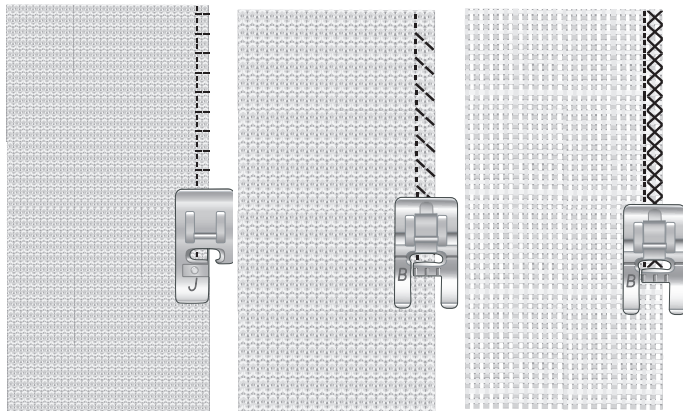
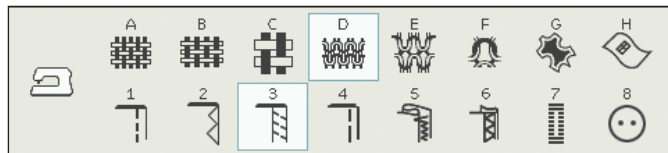
VELJID: Þunnt teygjanlegt efni og saum og kastsaum í SEWING ADVISOR™.

NOTID: Saumfót J og nál í grófleika 75 eins og mælt er með.

SAUMID:

- Setjið efnin með réttu á móti réttu undir saum-fótinn og þannig að vírin í saumfætinum renni meðfram jaðri efnanna.
- Stígið á fótstöðuna og við það fer saum-fóturinn sjálfkrafa niður.
- Saumið og kastið jaðarinn.
- Að saum loknum veljið þið tvinnaklippu.

Endurtakið þennan saum-kastsaum á grófari teygjanleg efni og einnig á gróf ofin efni. SEWING ADVISOR™ velur ávallt besta sauminn, sporlengd, sporbreidd, tvinnaspennu, þrýsting á saumfót og saumhraða fyrir hvora gerð fyrir sig. Farið einnig eftir öðrum ráðleggingum sem birtast á skjánum.



Saumur kastsaumur fyrir prjón

Saumur og kastsaumur hentar einnig mjög vel til að sauma hálsmál eða stroff við prjónaðar flíkur.

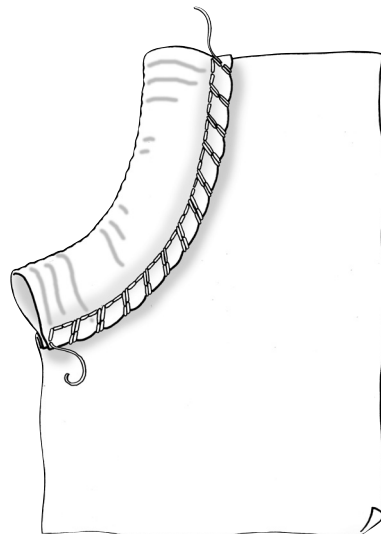
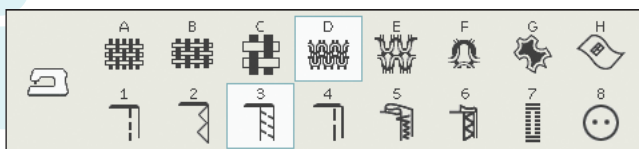
EFNI: Trimmgallaefni og háls málsrenningur.

VELJID: Meðalþykkt teygjanlegt efni og saum-kastsaum.

NOTID: Saumfót B og "stretch" nál í grófleika 90 eins og mælt er með.

TVINNI: Venjulegan saumtvinna.

Klippið afrúnað hálsmál í teygjanlega efnið. Brjótið háls málsrenninginn eftir endilöngu. Leggið efnið og renninginn réttu á móti réttu og saumið renninginn með 6mm (1/4") saumfari. Teygið aðeinsá renningnum um leið og þið saumið.



Þræðispor

Þræðispor er bráðabirgðasaumur til að mæta flíkur og einnig fyrir rykkingar og til merkinga.

SEWING ADVISOR™ stillir sjálfkrafa á langa spor-lengd og minnkar tvinnaspennuna þannig að auðvelt verði að rekja þræðina upp eftir á, eða þá til að toga þá til að ná fram rykkingaráferð.

EFNI: Tvö ofin, meðalþykk efni.

VELJID: Meðalþykk ofin efni og þræðispor (Baste).

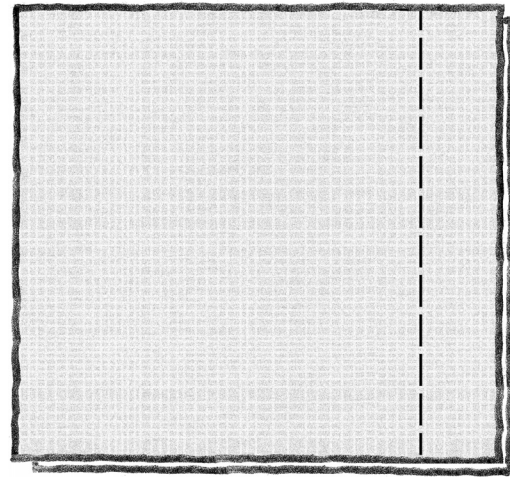
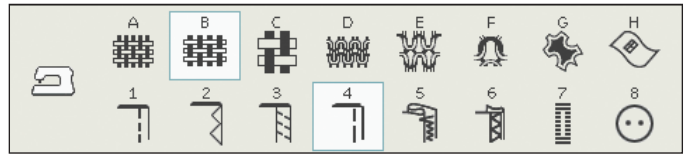
NOTID: Saumfót A og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

Setjið efnin með réttu á móti réttu undir saumfótinn.

SAUMFAR: 15 mm) (5/8").

SAUMID:

- Stígið á fótmótstöðuna og við það fer saum-fóturinn sjálfkrafa niður.
- Saumið efnin saman.
- Að saum loknum snertið þið tvinnaklippur.
- Þegar þið viljið rekja sauminn upp togið þið í undirtvinnann.



Blindfaldur

Með blindfaldi er hægt að sauma falda sem ekki sjást á réttu efnisins. Um er að ræða tvær gerðir af þessum földum - annar er til nota á meðalþykk eða þykk ofin efni, en hinn er fyrir meðalþykk teygjanleg efni.

Ekki er ráðlagt að sauma þessa falda á þynnri efni, en SEWING ADVISOR™ mun velja hentugasta sauminn fyrir slík efni.

EFNI: Ullarefni eða önnur meðalþykk eða þykkari efni.

VELJID: Meðalþykk ofin efni og blindfald.

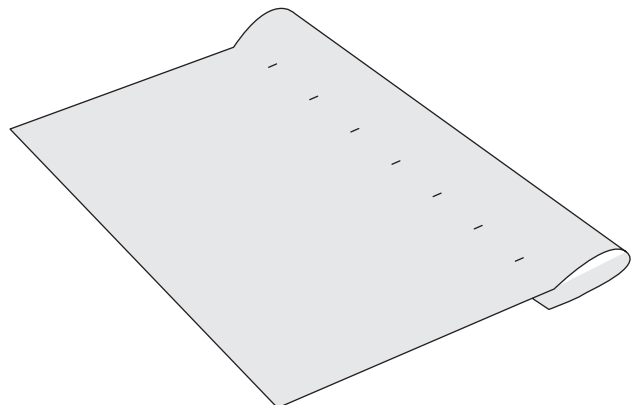
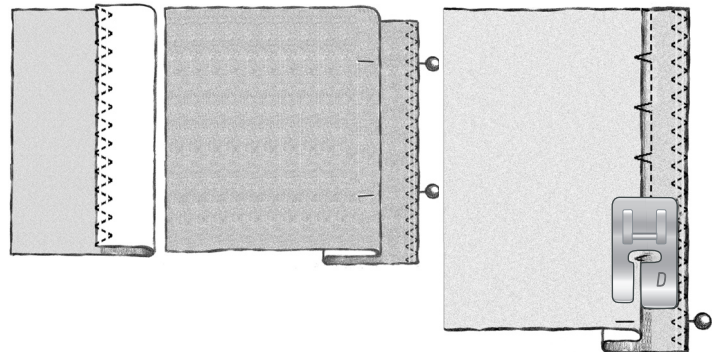
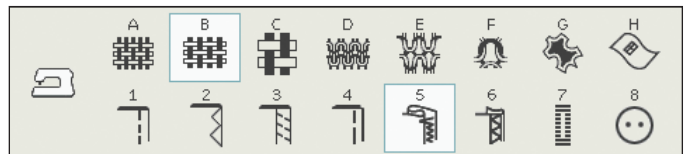
NOTID: Saumfót D og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

TVINN: Venjulegur saumtvinni.

Brjótið efnið eins og sýnt er á myndinni. Fullvissið ykkur um að brotlínan á efninu renni meðfram innri brún á hægri "tánni" á saumfæti D.

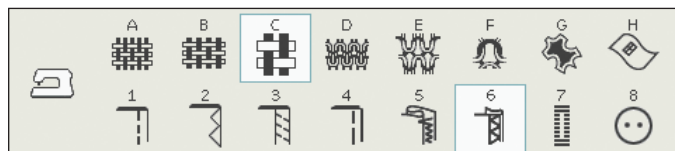
Stígið á fótmótstöðuna og við það fer saumfóturinn sjálfkrafa niður.

Þegar nálin fer til vinstri á hún aðeins að grípa í einn þráð af brotbrúninni. Ef nauðsyn krefur getið þið stillt breidd sporsins með + eða - breiddarhnöppunum á skjánum, þannig að nálin rétt "grípi" í einn þráðinn á brúninni. Að saum loknum ýtið þið á tvinnaklippur.



Faldsaumar

SEWING ADVISOR™ mun velja hentugasta sýnilega faldinn á það efni sem þið eruð að sauma. Hann mun velja beint spor fyrir ofin efni, leður og vinyl, en teygjanleg spor á falda á teygjanleg efni.



Faldur á gallabuxur

Þegar þið þurfið að sauma yfir mjög þykka þversauma eins og t.d. þegar þið falðið gallabuxur þá getur komið fyrir að saumfóturinn risi of mikið þannig að nálin rekst í hann og brotnar. Notið þá alhliða áhaldið til að jafna út hæðarmismuninn bæði þegar þið farið upp á þversauminn og farið út af honum.

EFNI: Gallabuxnaefni.

VELJID: Gróf ofin efni og falda (hem).

NOTIÐ: Saumfót B og ”Jeans” nál nr 80 eins og mælt er með.

Snertið nálin niðri/upp til að láta nálina stöðvast niðri. Byrjið að sauma faldinn u.þ.b. á miðjum faldinum aftanverðum. Þegar þið nálgist þversauminn stöðvið þið að sauma. Vélin stöðvast með nálina í efninu og lyftir saumfætinum. Setjið þá alhliða áhaldið aftan frá undir saumfótinn.

Hliðarnar á alhliða áhaldinu eru misþykkar. Notið þá hlið sem hentar betur fyrir þykkt viðkomandi saums. Stígið á fótmostöðuna til að lækka saumfótinn og saumið síðan hægt yfir þykka sauminn.

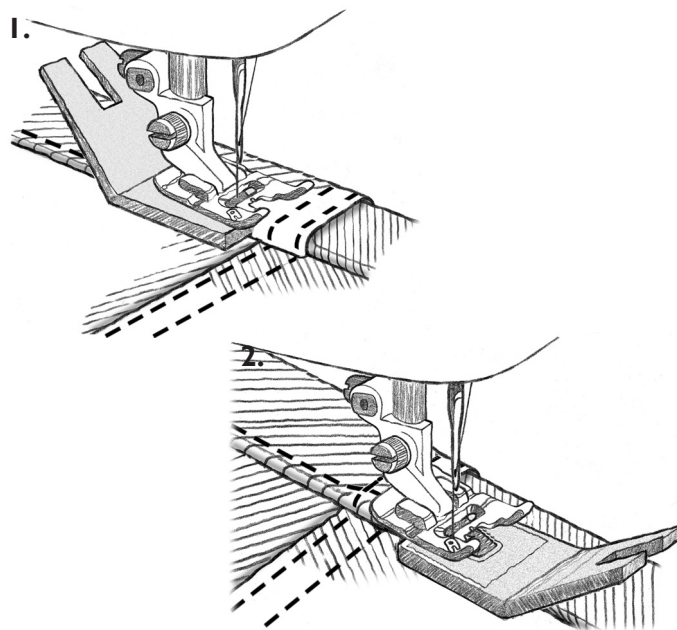
Stöðvið vélinu aftur þegar þið eruð að koma að seinni brúninni á þversaumnum og takið alhliða áhaldið og setjið það nú undir saumfótinn að framanverðu.

Saumið nú nokkur spor eða þar til saumfóturinn er kominn út af þversaumnum og liggur allur ofan á áhaldinu. Stöðvið saumaskapinn á ný. Nálin er ofan í efninu, og saumfóturinn fer upp og þið getið nú fjarlægt alhliða áhaldið undan fætinum og haldið áfram að sauma faldinn.

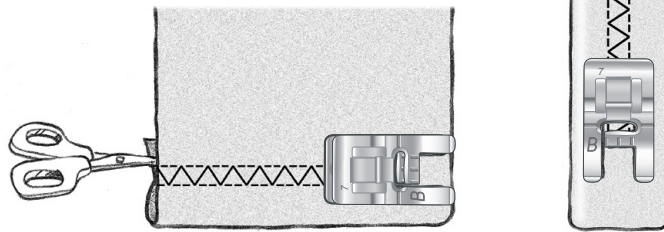
Faldur á teygjanleg efni

Veljið meðalþykkt teygjanlegt efni og þá velur SEWING ADVISOR™ flatlock saum. Farið síðan eftir öðrum ráðleggingum á skjánum.

Tvíbrjótið renning á rönguna og saumið síðan eftir honum með flatlock saum. Klippið umfram efnið frá á röngunni og notið þessa saumatekni fyrir beltastroffur.



Flatlock saumur fyrir falda á teygjanleg efni og fyrir beltastroffur.



Hnappagöt með fullkomnu jafnvægi

SEWING ADVISOR™ velur alltaf hentugustu gerð af hnappagati fyrir það efni sem þið eruð að sauma. Alltaf ætti að setja stöðugleikaefni undir eða á milli efnanna þegar þið saumið hnappagöt.

Þið getið einnig sjálf valið hnappagat sem þið viljið nota úr hnappagata-valmyndinni B.

EFNI: Meðalþykkt ofið efni og stöðugleikaefni.

VELJID: Meðalþykk efni og hnappagöt.

NOTID: Nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

1. Setjið hnappagatafótinn með nemanum á vélina.
2. Tengid snúruna við tengilinn sem er vinstra megin neðan á vélarhausnum rétt fyrir framan E LIGHT™
3. Mælið tölustærðina með mælistikunni fyrir tölustærðir, en hún er á botnplötu vélarinnar.
4. Stimplið tölustærðina í mm inn á skjáinn.

Áður en þið byrjið að sauma stillið þið hvíta svæðið á hliðinni á hjólinu á móts við hvítu línuna á fætinum.

Vélin saumar nú hnappagatið sjálfkrafa í samræmi við tölustærðina sem þið settuð inn á skjáinn.

Stærð hnappagatsins getur verið breytileg eftir þykkt og gerð tölunnar sem á að nota. Saumið því prufu-hnappagat á afgangsefni áður en þið saumið á flíkina.

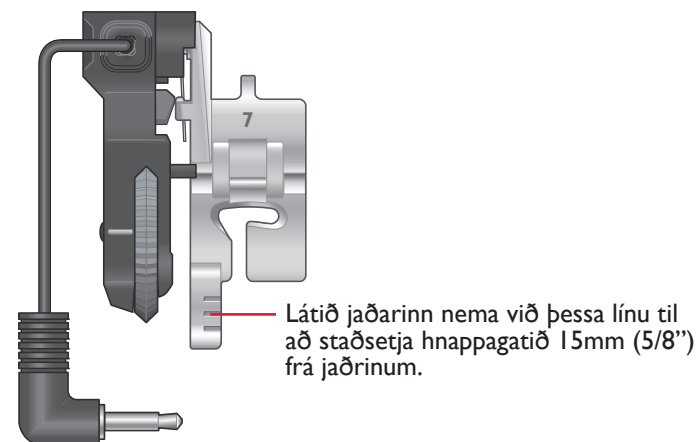
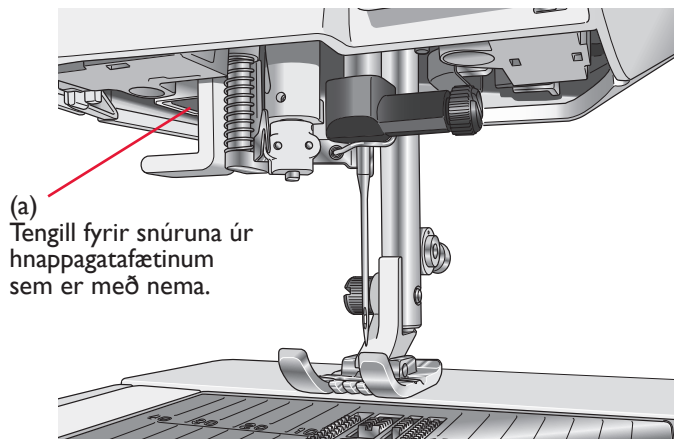
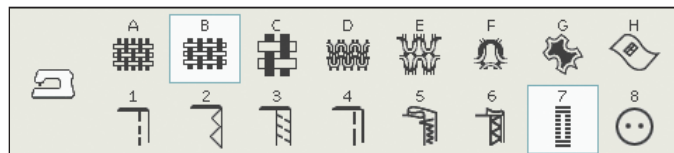
Ath: Fyrir þykk og mjög þykk ofin efni og leður velur SEWING ADVISOR™ ávallt hnappagöt sem ekki á að sauma með hnappagatafætinum með nemanum.

Hnappagatið saumað:

- Brjótið efnið og setjið stöðugleikaefni undir eða á milli efnanna.
- Merkið fyrir staðsetningu hnappagatanna á efnið með "pictogram" penna og stillið lengdina á hnappagatinu.
- Setjið efnið undir hnappagatafótinn með nemanum. Hægt er að lyfta mælihjólinu þannig að auðveldara sé að setja efnið undir fótinn.

Ath: Notið merkið á vinstri tá fótans til að staðsetja efnisbrúnina. Ef þið látið jaðarinn vera á móts við miðlínuna á fætinum verður fjarlægðin frá jaðrinum að hnappagatinu 15mm (5/8").

- Stígið á fótmostöðuna og hnappagatafóturinn fer niður á efnið. Vélin saumar nú bein spor í áttina frá



ykkur sem styrkingu undir fyrri leggin og síðan saumar hún leggin fram á við með þéttum zik zak sporum. Þetta er síðan endurtekið fyrir seinni leggin og heftingarnar eru einnig saumaðar (sjá mynd 1). Stígið á fótmótsstöðuna þar til tvinnaklippurnar hafa klippt tvinnana og vélin lyft fætinum og stöðvast sjálfkrafa.

Þegar þið saumið hnappagöt með saumfæti C eru engin bein spor undir leggjumum (sjá mynd 2)..

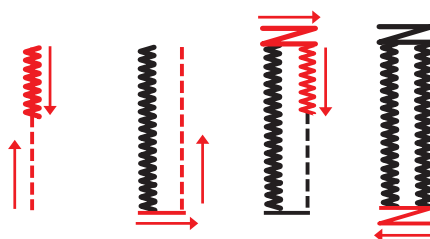
Handvirk hnappagöt

Við þessi hnappagöt notið þið hnappagatafót C.

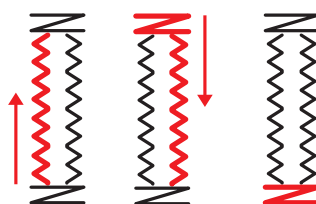
- Saumið fyrri leggin í þeirri lengd sem þið viljið hafa hann.
- Snertið þá afturábakhnappinn og þá saumar vélin fyrri heftinguna og seinni leggin.
- Þegar seinni leggurinn er jafnlangur þeim fyrri ýtið þið aftur á afturábak hnappinn til að sauma seinni heftinguna.

Ath: Ef þið þurfið að sauma hnappagöt á mjög mjón svæði er betra að nota venjulega hnappagatafóttinn C.

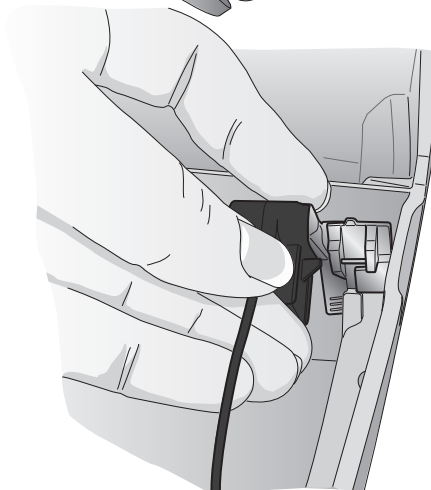
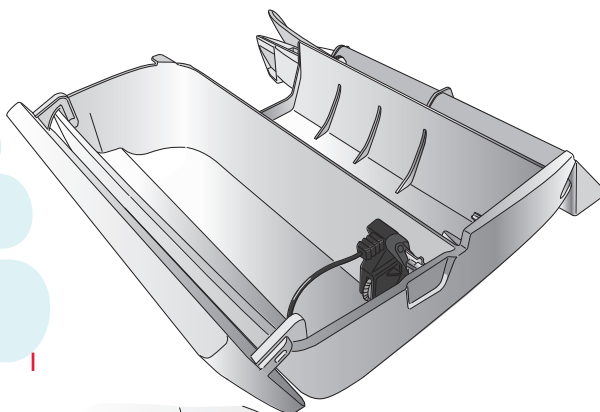
Ath: Í bólfínu fyrir fylgihlutina er sérstakur krókur þar sem þið getið hengt hnappagatafóttinn með nemanum. (sjá myndir 1 og 2).



1. Saumaátt fyrir flatsaums hnappagöt sem eru saumuð með hnappagatafætinum með nemanum.



2. Saumaátt fyrir hnappagöt sem eru saumuð með hnappagatafætinum C.



Forritanleg töluáfesting

Til að festa tölur, króka, tausmellur á fljótlegan og öruggan hátt.

EFNI: Meðalþykk ofin efni.

VELJID: Meðalþykk ofin efni og töluáfestingu (Button) í SEWING ADVISOR™. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi.

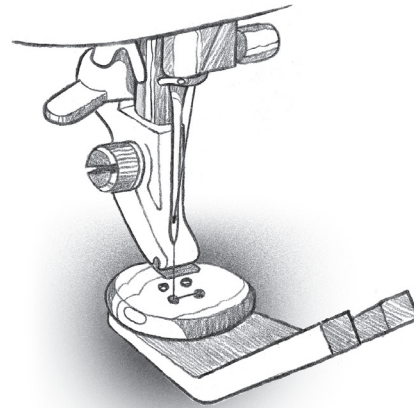
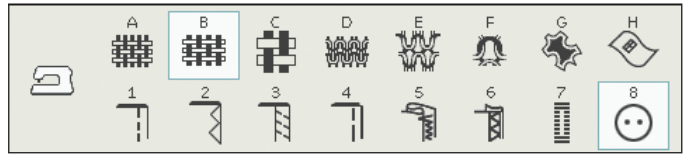
NOTID: Nál nr. 80 og notið alhliða áhaldið ef þið ætlið að hafa fót undir tölunni. Takið saumfótinn af fót-höldunni.

SAUMID:

- Setjið efnið, alhliða áhaldið og töluna undir fóthölduna og látið götin á tölunni snúa eins og sveiflan á nálinni fer. Athugið sveifluna á nálinni með því að ýta á speglunartakkann fyrir hliðarspeglun til að fullvissa ykkur um að nálín lendi ekki á tölunni sjálfri. Breytið sporbreiddinni ef þess er þörf. Snúið handhjólínu og setjið nálina ofan í gatið á tölunni.
- Stillið fjölda þeirra spora sem þið viljið hafa í töluáfestingunni (sjá bls. 4:7). 6-8 spor eru yfirleitt nægjanleg.
- Vélin festir nú töluna og heftir fyrir sauminn.

Ath: Setjið þynnri endann á alhliða áhaldinu undir töluna þegar þið festið tölur á þynnri efni, en notið þykkari endann fyrir þykkari efni þ.e.a.s. Ef þið ætlið að setja fót undir töluna. Annars sleppið þið því að nota áhaldið. Þið getið fest áhaldið á efnið með límbandi.

Ath: Millibilið á milli gatanna í tölum er yfirleitt 3.0mm. Ef þið eruð að festa óvanalega litlar eða mjög stórar tölur, þá minnkið þið (-) eða breiðkið (+) sporbreiddina þar til sveiflan á nálinni bentar fyrir þær tölur.



4-átta saumar - Valmynd S

4-átta bótasaumarnir gera ykkur kleift að sauma nokkra sterka sauma í fjórar mismunandi áttir. Þið getið valið um 17 mismunandi 4-átta sauma og valið þann saum sem hentar því efni sem þið eruð að sauma. Þessir saumar geta komið sér vel t.d. þegar verið er að setja bót á buxnaskálm og skálmin er á fríarminum. 4-átta saumarnir eru forritaðir í ákveðinni sporlengd og sporbreidd.

EFNI: Tvö gróf ofn efni og annað þeirra er bótin.

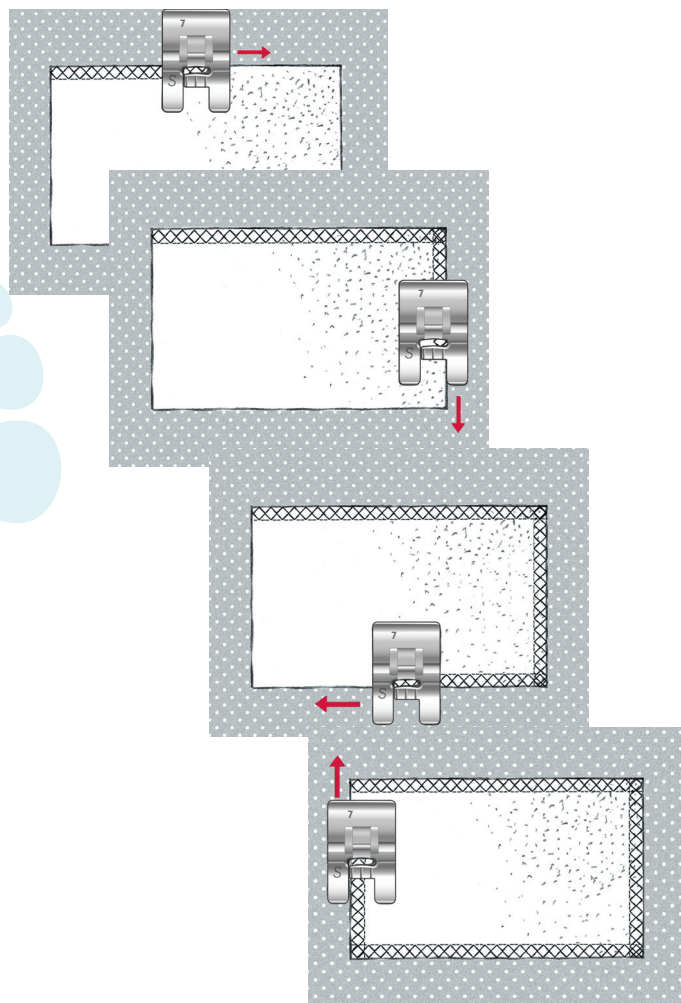
VELJID: Gróf ofn efni í SEWING ADVISOR™ . valmynd S - 4-átta saumar, saumur S1:8.

NOTID: Saumfót S og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

SAUMID:

- Setjið bótina á efnið undir saumfótinn. Vélin byrjar á því að sauma þversum eftir bótinni frá vinstra horninu að ofan eins og sýnt er á skjánum.
- Snertið afturábak hnappinn eða táknið fyrir 4-átta sauminn og lagfærið efnið ef þörf er á. Stigið á fótstöðuna og við það fer saumfóturinn sjálfkrafa niður.
- Saumið eftir efri jarðinum að hægri horninu og snertið 4-átta táknið eða afturábak hnappinn til að breyta um saumaátt. Áttin sem vélin saumar breytist einnig á skjánum.
- Saumið nú næstu hlið niður eftir bótinni og haldið áfram að sauma hringinn í kring um bótina með því að snerta 4-átta táknið eða afturábak hnappinn til að breyta um saumaátt.
- Að lokum snertið þið hnappinn fyrir tvinnaklippu.

Ath: Allt eftir því hvaða saum þið eruð að nota, geta hornin litið dálítið óreglugega út þegar þið skiptið um saumaátt sérstakleg ef ekki er lokið fullkomlega við sporð á hornunum. Til að sauma falleg horn á 4-átta saumum ýtið þið á STOP hnappinn rétt áður en þið atlið að breyta um saumaátt. Þannig klárið þið sporð áður en þið breytið um átt.



8-átta saumar – Valmynd T

Í T valmyndinni eru tvö mismunandi spor, beint spor og styrkt beint spor. Snertið örvarnar til að velja eina af forritaðri saumaáttum. Þið getið finnstílt áttina með því að nota táknin fyrir sporbreidd og sporlengd.

Ath: Táknin fyrir sporbreidd og sporlengd eru hér ekki lengur notuð til að breyta breidd eða lengd sporanna. Í valmynd T eru þessi tákn notuð til að breyta saumaátt sporanna.

Forritið þessi spor ein sér eða setjið skrautsauma úr öðrum valmyndum til að hanna einstaka og fallega sauma eða bekki.

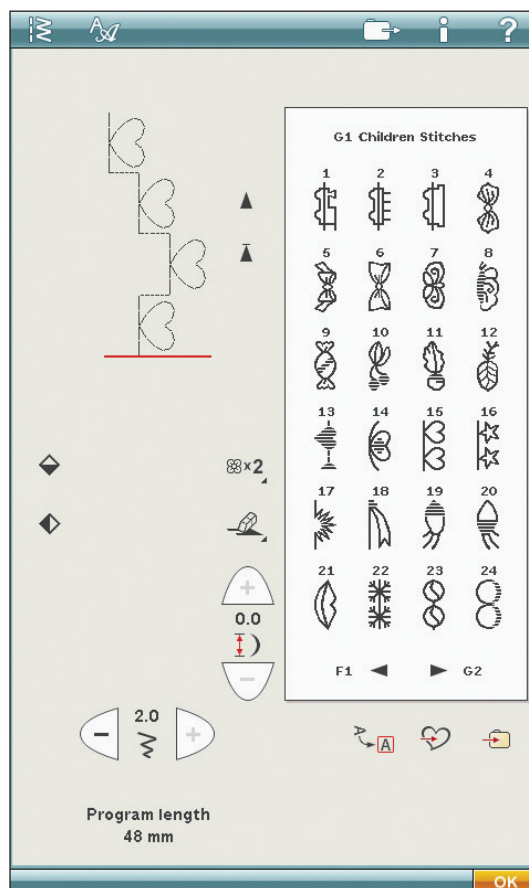
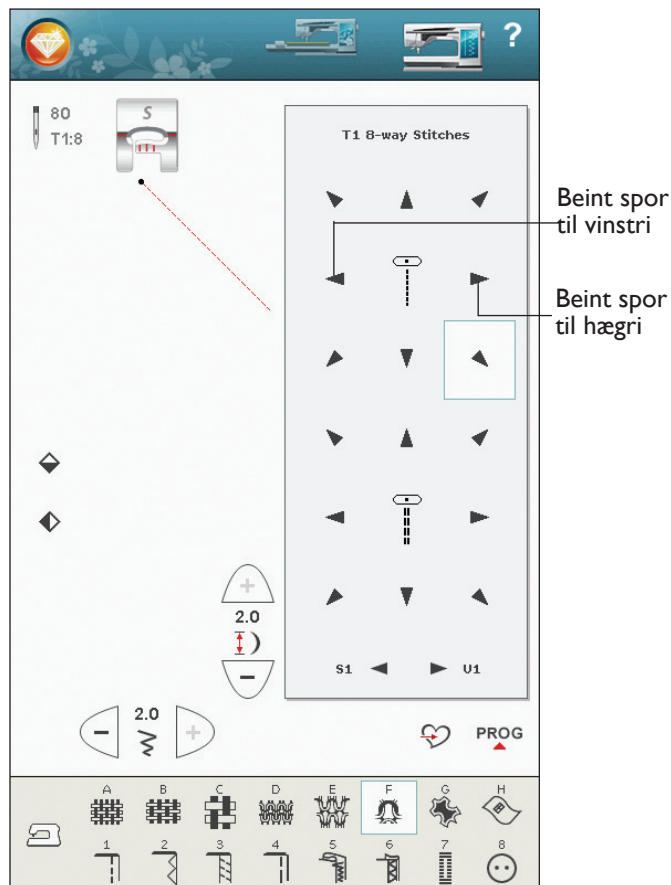
EFNI: Meðalþykk ofin efni og stöðugleikaefni.

VELJID: Meðalþykk ofin efni í SEWING ADVISOR™, Valmynd T - 8-átta saumar.

NOTID: Notið útsaumstvinna sem yfirtvinna og sérstakan útsaumsundirtvinna á spóluna: Notið saumfót B og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

SAUMID:

- Snertið forritunar táknid.
- Veljið saum G1:15.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið hægra megin.
- Veljið saum G:15.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið til vinstri.
- Veljið saum G:15.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið til vinstri.
- Snertið OK.
- Setjið efnið og stöðugleikaefnið undir saumfótin.
- Stígið á fótmótstöðuna til að lækka saumfótin og byrjið að sauma þennan forritaða saum.



Heftingar

eru frábærar til að ganga frá endum á teygjum, fellingum á gardinum, beltaströfum og til styrkingar á vasaenda og klaufar á pílsum.

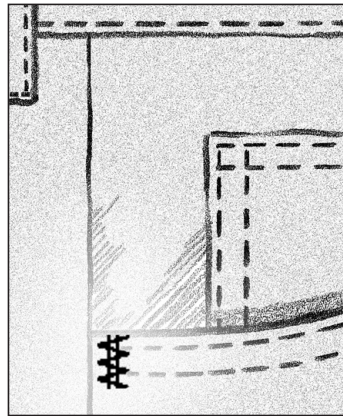
EFNI: Gróf ofin efni.

VELJID: Gróf ofin efni, og saumur A1:32.

NOTID: Saumfót B og nál í grófleika 90 eins og mælt er með.

SAUMAD:

- Setjið efnið undir saumfótinn.
- Stígið á fótstöðuna til að lækka saumfótinn.
- Vélin stöðvast sjálfkrafa þegar vélin er búin að sauma heftinguna.



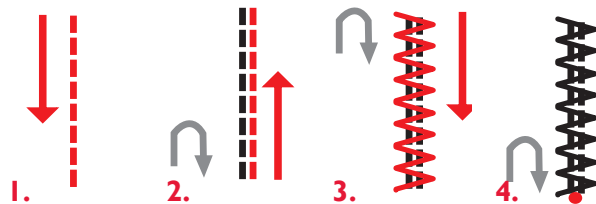
Handvirk hefting

Ákvarðið lengd heftingarinnar handvirkt með saum A1:36.

Saumað:

Setjið efnið undir saumfótinn. Snertið ”saumfótinn niður og í sveifluhæð” og lagfærið efnið undir fætinum ef þess er þörf. Stígið á fótstöðuna, saumfóturinn fer niður og vélin saumar.

- Vélin saumar beint spor eða þar til þið snertið afturábak hnappinn..
- Þá saumar vélin afturábak þar til þið snertið afturábak hnappinn á ný.
- Þá saumar hún zik zak spor og hylur beinu sporin.
- Snertið afturábak hnappinn á ný til að hefta fyrir með nokkrum beinum sporum og láta vélina klippa tvinnana.



Vista í "mína sauma"

Ef þið hafið breytt einhverjum af innbyggðu saum-unum og viljið vista hann, snertið þið táknið "vista sem mína sauma" (Save to My Stitches). Gluggi opnar undirvalmynd með 12 mismunandi svæðum á hverri síðu þar sem hægt er að geyma persónulega sauma. Snertið svæði fyrir neðan númerið þar sem þið ætlið að vista sauminn. Allir fyrri saumar sem hafa verið vistaðir eru sýndir þar.

Þið getið skrunað í gegn um mismunandi valmyndir til að finna laust svæði með því að nota örvarnar neðst á skjámyndinni. Sérhvert hólfið sem ekki er með saum er laust og hægt að nota það til að vista saum í. Einfaldlega snertið staðinn og saumurinn verður vistaður þar.

Sérhvert hólfið sem er með saum í er upptekið svæði. Þið getið hinsvegar skrifað yfir áður geymdan saum. Snertið þann saum sem þið viljið skrifa yfir. Sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð beðin að staðfesta að þið ætlið að skrifa yfir sauminn. Þið getið hætt við að skrifa yfir með því að ýta á táknið "hætta við" (cancel). Vistunarglugginn lokast og þið farið yfir á fyrri skjámynd.

Til að eyða vistuðum saum eða saumaröð, snertið þið táknið "eyða" (delete). Eyðingartáknið verður virkt þar til saumur hefur verið valinn og eytt eða þar til táknið hefur verið snert á ný. Sprettigluggi kemur upp og þið eruð beðin að staðfesta að þið ætlið að eyða.

Snertið og haldið eyðingartákninu til að eyða öllum saumum í einu sem eru í "mínum saumum". Sprettigluggi kemur upp og þið eruð beðin að staðfesta valið.

Sjá bls. 5:6 til að lesa meira um vistun í "mína sauma".



Eyða

Sérstök saumataekni

Saumavalmyndin X - sérstakir saumar, inniheldur m.a. sérstaka saumataekni eins og "candlewicking" og jaðarsauma. Sumir af þessum saumum kalla á sérstaka saumfætur og áhöld sem fást sem aukahlutir. Það er gefið til kynna með tákninu fyrir aukahluti.

Ath: Notið braðhjálpinu til að finna nánari upplýsingar um viðeigandi saum.

"Tapering" eða mjókkandi og breikkandi flatsaumur

"Taper" saumurinn mjókkar eða breikkar flatsauminn sjálfkrafa þegar verið er að sauma horn eða odda, og er einnig hægt að nota við stafasaum. Saumið t.d. demant með mjókkandi saumum á efni sem er með stöðugleikaefni undir.

VELJID: Valmynd F, applíkeringsaumar, veljið saum F1:6

NOTID: Saumfót B eins og mælt er með.

SAUMID: Saumurinn breikkar sjálfkrafa frá því að vera beint spor og upp í 6mm breiðan flatsaum.

- Ef þið viljið breyta saumáttinni getið þið snert "tapering" táknið. Veljið hvers konar byrjun og enda þið viljið nota.

Ath: Fyrir mjórri flatsaum stillið þið sporbreiddina.

- Byrjið að sauma. Saumavélin saumar breikkandi saum og heldur síðan áfram með breiðan flatsaum í þeirri breidd sem þið völduð. Þegar flatsaumurinn er eins langur og þið viljið hafa hann snertið þið afturábak hnappinn. Þá byrjar mjókkandi endinn á saumnum.
- Þegar saumnum er lokið snertið þið hnappinn fyrir tvinnaklippingu.
- Snertið STOP hnappinn til að endurtaka sama breikkandi og mjókkandi sauminn.

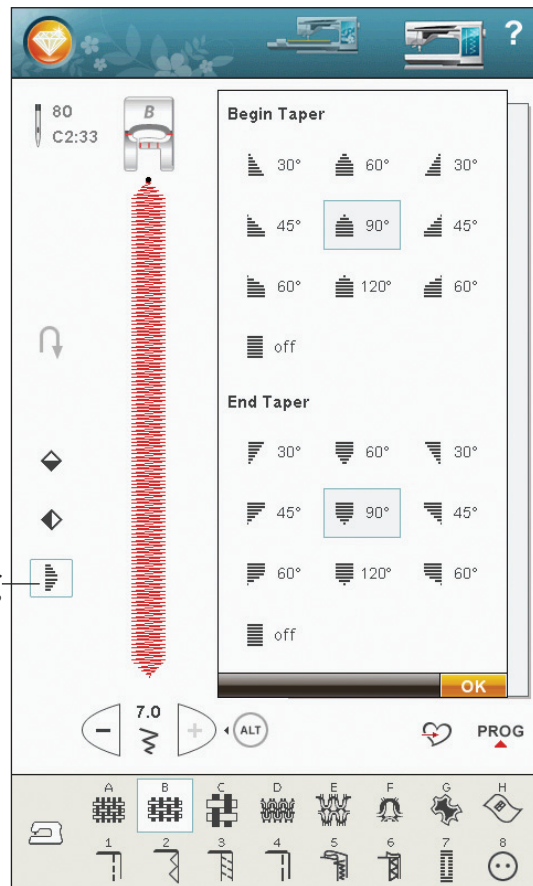
Skraut -"tapering" saumar

Í valmynd Z eru nokkrir skrautsaumar sem hægt er að mjókka og breikka. Snertið "tapering" táknið til að breyta um gráðuhalla. Vélin saumar þá byrjunina með því að breikka sauminn smám saman og heldur síðan áfram að sauma skrautsauminn. Þegar hann er kominn í rétta eða hentuga lengd, þá ýtið þið á afturábak hnappinn og vélin mjókkar þá sauminn smám saman.

Hætið við eða lokið fyrir mjókkun breikkun (Tapering off)

Veljið "Taper off" ef þið viljið ekki breikka eða mjókka sauminn. Ef þið veljið "Taper off" bæði í byrjun og enda þá lítur þessi skrautsaumur bara út eins og venjulegur skrautsaumur.

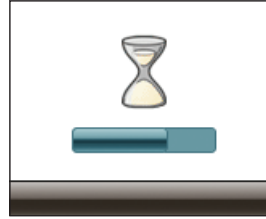
Tákn fyrir "tapering"



Skilaboð í sprettigluggum

Kerfið er upptekið (System busy)

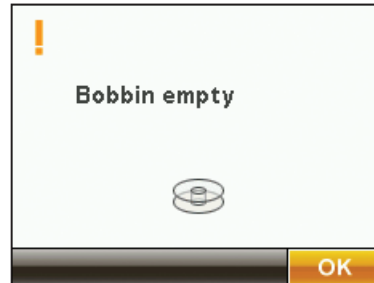
Stundaglas kemur á skjáinn þegar vélin er að hlaða sig, færa skrár á milli eða eitthvað sem getur tekið tíma.



Spólan er tóm (Bobbin empty)

Vélina stöðvast sjálfkrafa og skilaboð í sprettiglugga koma á skjáinn þegar spólan er svo til að verða tóm. Skiptið þá um tómu spóluna og setjið nýja spólu í vélina.

Ath: Þið getið að vísu saumað þar til tvinninn er alveg búinn á spólunni, og þá haldið þið bara áfram að sauma án þess að loka sprettiglugganum.



Athugið yfirtvinnann (Check needle thread)

Vélina stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn er búinn eða hefur slitnað. Þræðið yfirtvinnann á ný, lokið sprettiglugganum og haldið áfram að sauma.



Fjarlægið hnappagatafótinn með nemanum (Remove Sensor One-Step Buttonhole Foot)

Hnappagatafótinn með nemanum á eingöngu að nota fyrir hnappagatasaum. Sprettigluggi kemur upp ef einhver annar saumur hefur verið valinn og hnappagatafóturinn er enn á vélinni og þar segir:

- Á að sauma saum sem er ekki hnappagat?



Tvíburanál (Twin Needle)

Þessi skilaboð koma upp ef þið kveikið á vélinni og reynið að velja saum sem ekki er hægt að sauma með tvíburanál eða þið höfðuð stillt á tvíburanál áður en þið slökktuð á vélinni síðast.

**Öryggi fyrir sporbreidd (Stitch Width Safety)**

Þegar öryggi fyrir sporbreidd er virkt, kemur þessi sprettigluggi á skjáinn þegar kveikt er á vélinni eða þegar þið veljið saum sem ekki er hægt að sauma ef þetta öryggi er virkt.





5 Forritun



Forritun

Þið getið sameinað spor, sauma og/eða bókstafi og tölustafi til að búa til saumaröð. Sameinað hina ýmsu skrautsauma og leturgerðir sem eru í vélinni eða frá utanaðliggjandi tækjum.

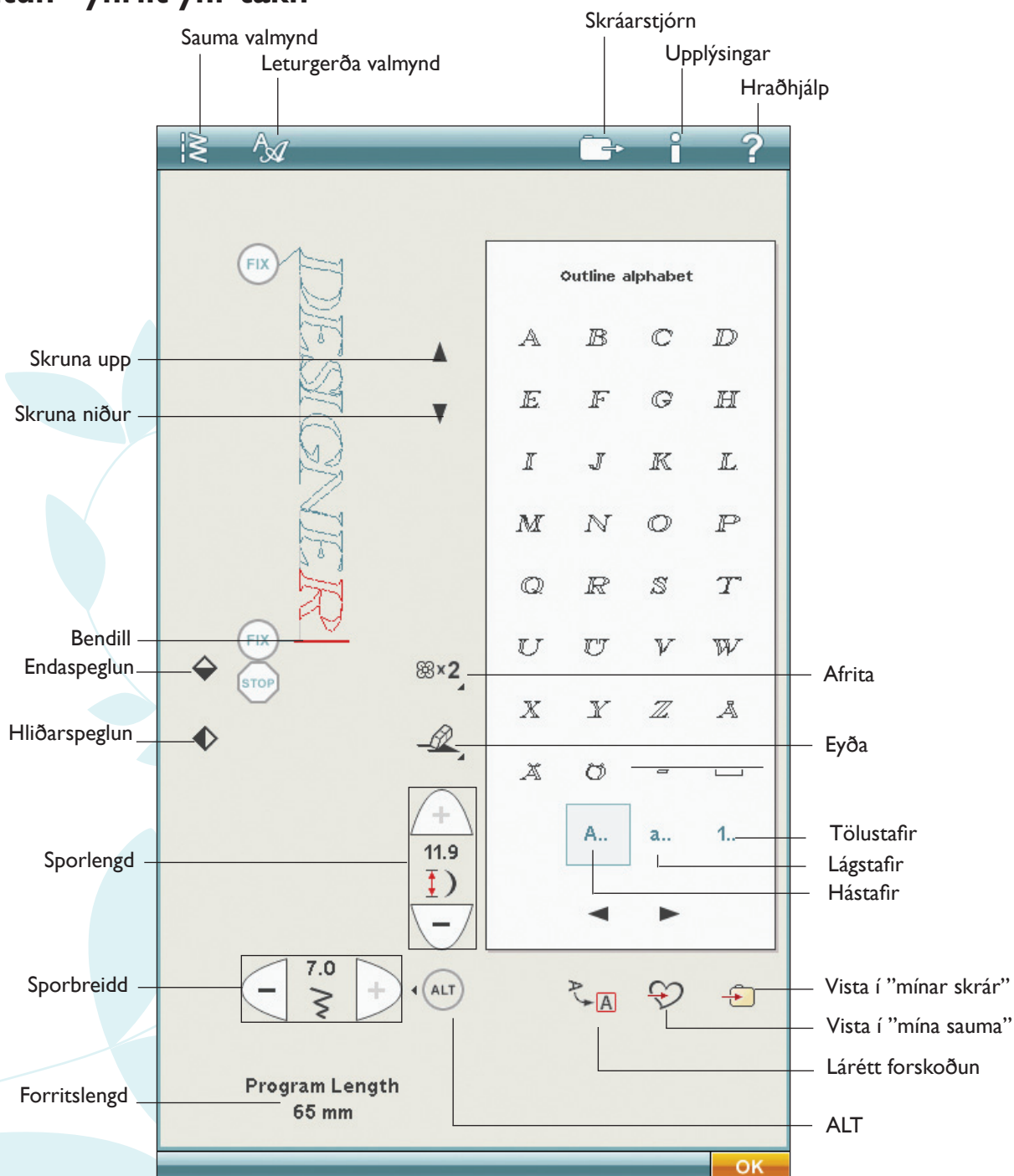
Þið getið forritað sauma upp að ca. 500mm (20") á lengd. Neðst á skjánum getið þið séð raunverulega lengd á mynstrunum.

Þið getið forritað bæði í sauma og útsaums undirbúningi.

Ath: Ef sauma aðgerð er virk og þið eruð tilbúin til að sauma saumaröðina, getið þið lokað virkri aðgerð með því að stíga á fótmótstöðuna, eða með því að snerta start/stop hnappinn. Ekki er hægt að forrita alla sauma. Sprettigluggi kemur upp ef þið reynið að forrita saum sem ekki er hægt að nota.

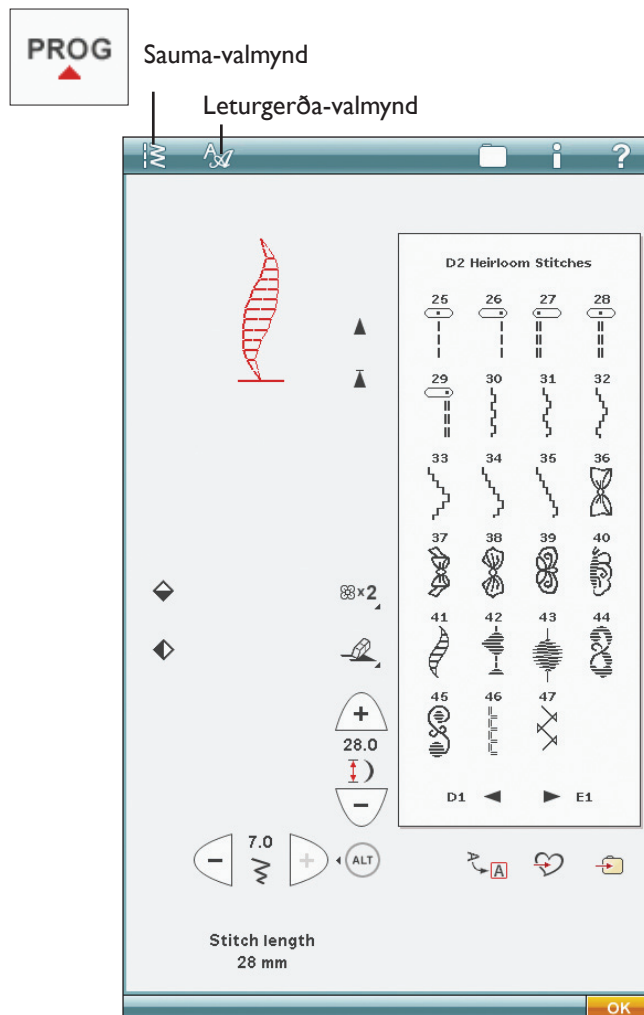
Ath: Bein lína við skrunu tákinn upp eða niður táknna aðeins skrunu við byrjun eða enda.

Forritun - yfirlit yfir tákn



Forritun í sauma-aðgerð

- Farið í forritunar (program) gluggann og snertið PROG táknid.
- Snertið sauma eða leturgerða valmyndina til að opna fyrir sauma eða leturgerð sem þið ætlið að nota.
- Virk staða er merkt með bendli og valinn saumur eða stafur er sýndur í rauðum lit. Nýir saumar verða settir inn þar sem bendillinn er staðsettur og eingöngu er hægt að breyta þeim saum sem er valinn. Færið bendilinn eftir saumaröðinni með því að nota skrunsléðann.
- Til að loka forritunarglugganum og sauma for-ritaða sauminn, snertið þið OK táknid eða snertið aðeins við fótmótstöðunni.

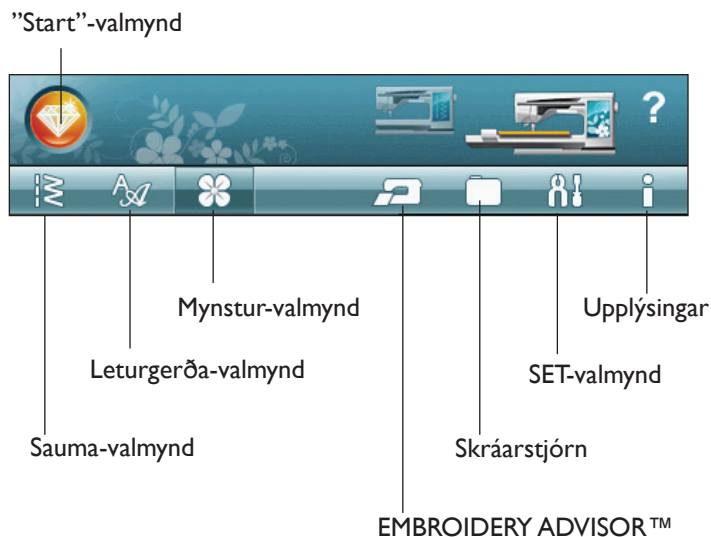


Forritað í útsaums-undirbúningi (Embroidery Edit)

- Til að komast að forritunar-aðgerð í útsaums-undirbúningi snertið þið táknid fyrir "Start"-valmyndina og fara í flettluggann (foldout) í framlengdu verkreininni.
- Snertið sauma eða leturgerða valmyndina til að opna fyrir þá sauma eða letur sem þið viljið nota.
- Virk staða er merkt með bendli og valið spor verður merkt með rauðum lit. Innsett mynstur verða sett þar sem bendillinn er staðsettur. Einungis er hægt að breyta völdu spori. Færið bendilinn til í saumaröðinni með því að nota örvarnar.
- Til að loka forritunarglugganum og sauma, snertið þið OK táknid.

Lagfæra forritaðan saum í útsaums undirbúningi (Edit a stitch in Embroidery Edit)

Ef þið viljið lagfæra forritaðan saum snertið þið viðkomandi saum og síðan táknid fyrir "lagfæra sauma forrit" (Edit Stitch Program) og þá farið þið aftur í forritunargluggann.



Undirbúa og ganga frá forriti

Lagfæra sauma eða stafaforritið ykkar

Saum eða staf bætt inn

Færið bendilinn á þann stað sem þið viljið bæta við saum eða staf. Veljið sauminn sem þið viljið bæta inn og hann verður settur á þann stað sem bendillinn er.

Stillið texta og saumana af

Þið getið speglað, stillt lengd, breidd eða breytt þétt-leika á saum, á sama hátt og gert er í sauma-aðgerð.

Eyða saum eða staf

Ef þið viljið eyða saum þá færið þið bendilinn á sauminn sem þið viljið eyða (viðkomandi saumur verður rauður á lit) og svo snertið þið einfaldlega táknið fyrir eyðingu. Notið "snerta og halda" aðgerð-ina til að eyða allri mynsturröðinni.

Afrita saum eða staf

Til að afrita saum, þá færið þið bendilinn á þann saum sem þið viljið afrita (Sá saumur verður rauður á lit). Snertið síðan afritunar táknið til að afrita sauminn.

Ath: Ef þið þurfið að breyta saumnum er nauðsynlegt að gera það áður en þið afritið hann.

Notið "snerta og halda" aðgerðina til að ná í spretti-glugga þar sem þið getið stimplað inn hversu mörg afrit þið viljið fá.

Setja saum eða staf í stað annars

Til að setja saum eða staf í stað annars veljið þið hann einfaldlega (notið örvarnar og veljið sauminn sem á að fjarlægja) og snertið síðan "eyða" (delete). Setjið nýja sauminn í staðinn þar sem bendillinn er.

Dragið allt að

Ef saumurinn eða röðin er breiðari en svo að ekki er hægt að sýna hana á skjánum getið þið notað "Zoom to All" táknið til að geta séð breiddina á mynstrinu.

Ath: "Zoom to All" verður aðeins sýnilegt ef saumurinn eða röðin er breiðari en saumafliðurinn.

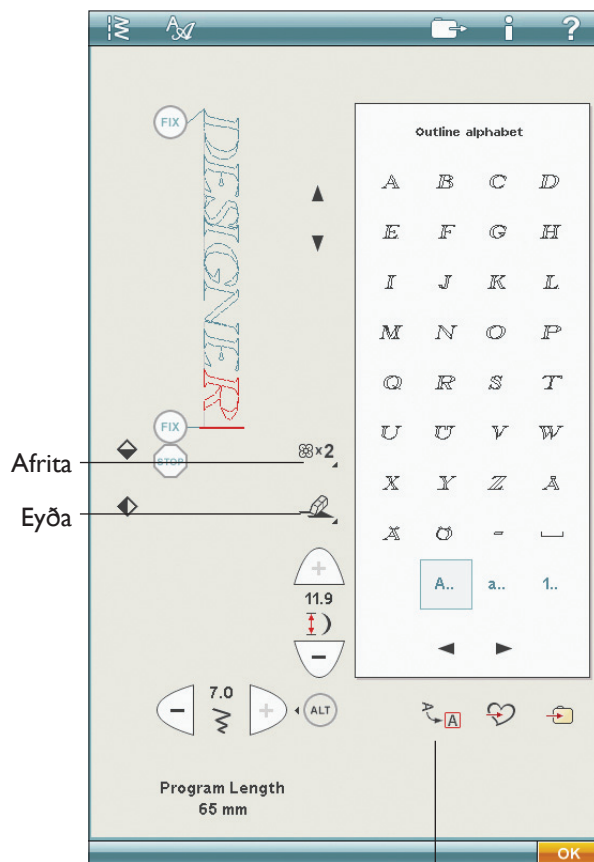
Forskoðun

Skoðið saumaröðina ykkar lárétt með því að snerta táknið fyrir forskoðun. Sprettigluggi sýnir hana þá í raunstærð. Ef hún er of löng til að sjást öll, þá notið þið bendilsörvarnar og skrunið í gegn um saumana.

Til að sjá allt mynstrið snertið þið táknið "dragðið allt að" (Zoom to All). Snertið OK til að loka glugganum.

Lagfærið allt forritið

Til að lagfæra eða stilla allt forritið farið þið aftur á saumaskoðun með því að snerta OK táknið. Stillingar sem eru framkvæmdar hér hafa áhrif á alla röðina.



Forskoðun



Vista í "mína sauma" (Save to my stitches)

Snertið "vista í mína sauma" til að opna samtalsgluggann til að vista saumaröð eða breyttum saum í "mína sauma" í undirvalmyndinni. Það eru 4 undirvalmyndir sem þið getið flett á milli með örvunum.

Vistað á auðu svæði

Vistaðir saumar eða saumaraðir eru sýnd í undirval-mynd. Hægt er að vista nýjan saum á hvaða auðu svæði sem finnst. Snertið einfaldlega autt svæði og saumurinn eða saumaröðin verða vistuð þar.

Reynt að vista á uppteknum stað

Snertið upptekið svæði og þá kemur upp sprettigluggi og biður ykkur að staðfesta að það eigi virkilega að skrifa yfir fyrri saum. Snertið OK til að nýr saumur komi í stað þess eldri. Snertið "Cancel" til að loka spretti-glugganum og velja annað svæði fyrir sauminn.

Hætta við vistunarferli

Til að hætta við vistun á saum, lokið þið glugganum með því að snerta OK í staðinn fyrir að snerta autt eða upptekið vistunarsvæði. Vistunarglugginn lokast og þið farið yfir á fyrri skjámynd.

Eyða vistuðum saum eða forriti

Til að eyða vistuðum saum eða forriti, snertið þið "eyðingar" (delete) táknið. Eyðingartáknið er virkt þar til saumur hefur verið valinn og honum eytt eða þar til táknið er snert á ný. Ef saumur er valinn og það á að eyða saumnum, kemur sprettigluggi á skjáinn og biður um staðfestingu á því að það eigi að eyða honum.

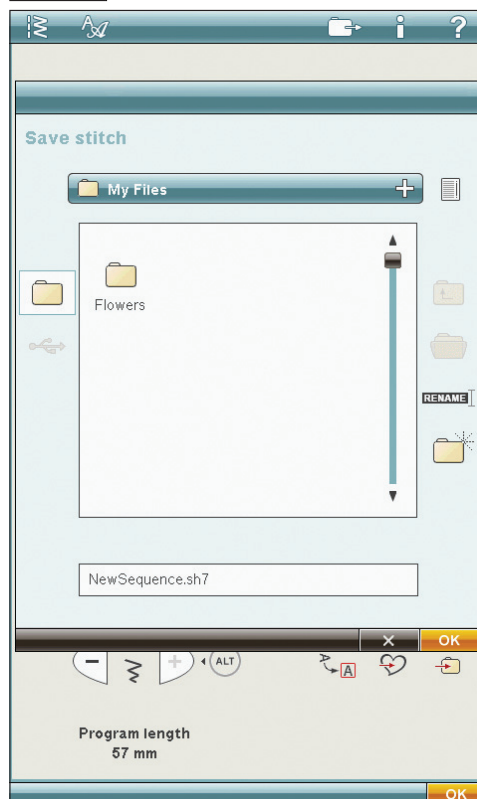
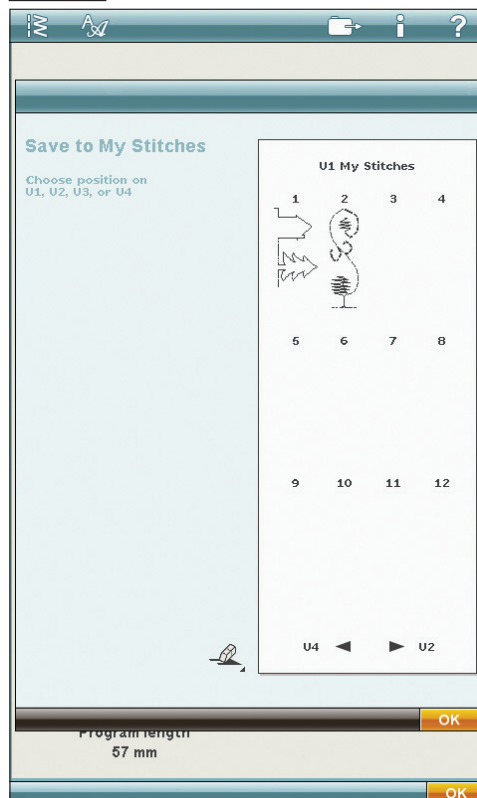
Ath: Ef þið notið "snert og haldið" við eyðingartáknið þá getið þið eytt öllum saumunum í "mínum saumum".

Vista saum í "mínum skrá" (My Files)

Þið getið einnig vistað forrit sem saumaskrá í "mínar skrár" (My Files) möppunni eða í USB utanaðliggjandi tæki.

Í forritunar-aðgerð snertið þið táknið "vista í mínum skrá" (Save to My Files) til að opna gluggann til að vista sauma. Vélín gefur þér upp sjálfgefið nafn og ef þú vilt breyta því nafni snertið þið táknið "skipta um nafn" (Rename).

Veljið í hvaða möppu þið viljið vista með því að nota "snerta og halda" aðferðina. Snertið OK og skráin verður vistuð á þeim stað. (sjá skráarstjórn í kafla 9).



Skipanir í saumaforritun

Þið getið sett inn skipanir fyrir FIX, STOP og tvinnaklippingar í saumaforritun. Þessar skipanir verða alltaf til staðar í forritaða saumnum og verða alltaf notaðar þegar saumurinn er saumaður.

Ath: Ef þið eruð að forrita sauma í útsaums-aðgerð (Embroidery Mode), er sjálfvirkum heftingum bætt inn í byrjun og lok saumsins. Þessar skipanir er hægt að fjarlægja að vild.

Setjið STOP inn með því að snerta STOP hnappinn á vélinni, ef þið viljið að vélin stöðvist á ákveðnum stað í forritaða saumnum. Þetta kemur sér vel ef þið t.d. viljið að vélin stöðvist í lok saums þannig að hún saumi hann aðeins einu sinni, eða þegar þið ætlið að sauma þennan sama saum eða saumaröð hlið við hlið.

Setjið inn tvinnaklippingu ef þið viljið að vélin hefti, klippi tvinnana og lyfti saumfætinum.

Færið bendilinn á þann stað sem þið viljið bæta skipun inn í sauminn. Snertið hnappinn og tákni verður bætt inn í forritaða sauminn. Það staðfestir að skipun hefur verið sett inn í sauminn og sýnir einnig hvar þessi skipun verður framkvæmd í saumnum.

Ath: Skipanirnar koma fram á skjánum í þeirri röð sem þær voru forritaðar.

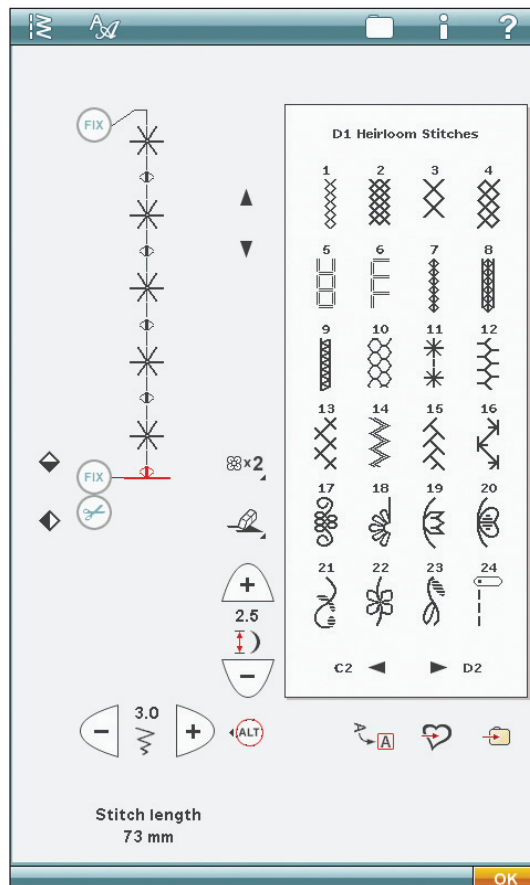
Forritið saumað

Til að sauma forritaða sauminn eða saumaröðina farið þið aftur í sauma aðgerð eða útsaums aðgerð. Lokið forritunar-aðgerð með því að snerta OK táknið.

Stillingar eða breytingar sem framkvæmdar eru í sauma eða útsaums-aðgerðum munu hafa áhrif á allan forritaða sauminn. Þessar breytingar verða hins vegar ekki vistaðar ef þið farið aftur í forritunar-aðgerð.

Ef þið framkvæmið breytingar á meðan þið eruð í útsaums-undirbúningi (Embroidery Edit), og þið vistið þær, og breytingarnar verða vistaðar sem mynstur og eingöngu er hægt að breyta þeim aftur í útsaums-aðgerð.

Hinsvegar getið þið alltaf opnað saumaforrit sem búið er til í sauma-aðgerð í útsaums-aðgerð.

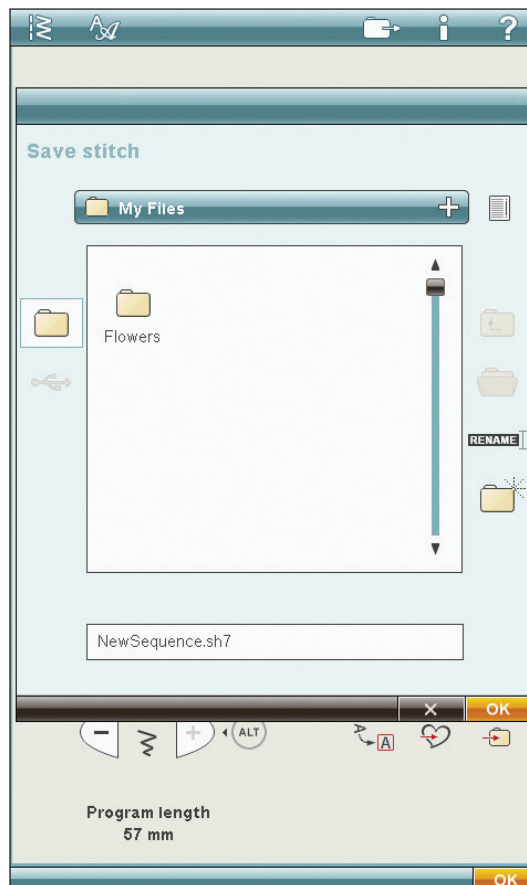


Áriðandi upplýsingar um forritunar-aðgerð

Forrit er hægt að nota annaðhvort í sauma eða útsaums-aðgerð. Saumaforrit sem er hannað þegar útsaums-aðgerð er virk verður útsaums-mynstur þegar það er vistað og ekki er hægt að sauma það sem saum í sauma-aðgerð.

Saumaforrit vistað

Ef sauma-aðgerð er virk getið þið vistað saumaforritið í "mínar skrár" (My Files). Ef útsaums-aðgerð er virk verður saumaforritið hlaðið inn í útsaums undirbúning (Embroidery Edit), og þá verður hægt að vista það sem mynstur. Saumaforrit sem er hannað í sauma-aðgerð (Sewing Mode) er hægt að hlaða inn handvirkt í útsaums-undirbúning (Embroidery Edit).



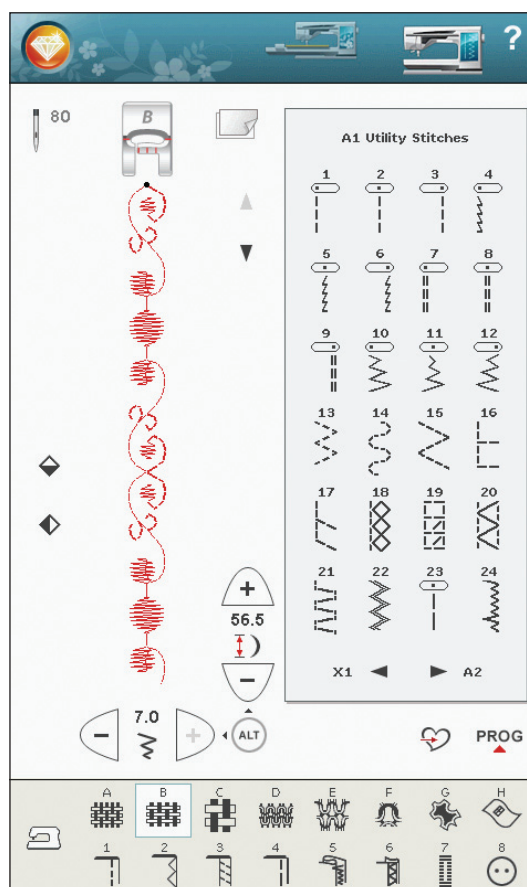
Endurhlaða saumaforrit

Ef sauma-aðgerð (Sewing Mode) er virk þegar þið lokið forritunar-aðgerð (Program mode), verður saumaforritið hlaðið inn í sauma-aðgerð og er tilbúið fyrir saum. Ef þið veljið annan saum í sauma-aðgerð og opnið síðan forritunar-aðgerð á ný, verður saumaforritið óbreytt. Í hvert skipti sem forritunar aðgerð er lokað verður saumaforritið hlaðið í sauma-aðgerð.

Ef útsaums-aðgerð (Embroidery Mode) er virk verður saumaforritið hlaðið inn í útsaums-undirbúning (Embroidery Edit) sem mynstur. Ef þið viljið breyta saumnum, snertið þið táknid "breyta saum" (Edit Stitch).

Nota forrituna-aðgerð í annaðhvort sauma eða útsaums-aðgerð

Saumaforrit sem hannað var þegar sauma-aðgerð var virk mun ekki verða til staðar þegar þið opnið forritunaraðgerð eftir að hafa gert útsaums-aðgerð virka og öfugt. Hannaða sauminn er ekki hægt að færa yfir í "hina" aðgerðina.



Forritunar sprettigluggar

”Ekki forritunarlegt spor” (Not a programmable stitch)

Suma sauma er ekki hægt að setja inn í saumaforrit, t.d. hnappagöt eða 4-átta sauma.



Saumaröðin er of löng (Stitch program out of range)

Saumurinn sem þið eruð að reyna að bæta við gerir saumaröðina of langa.

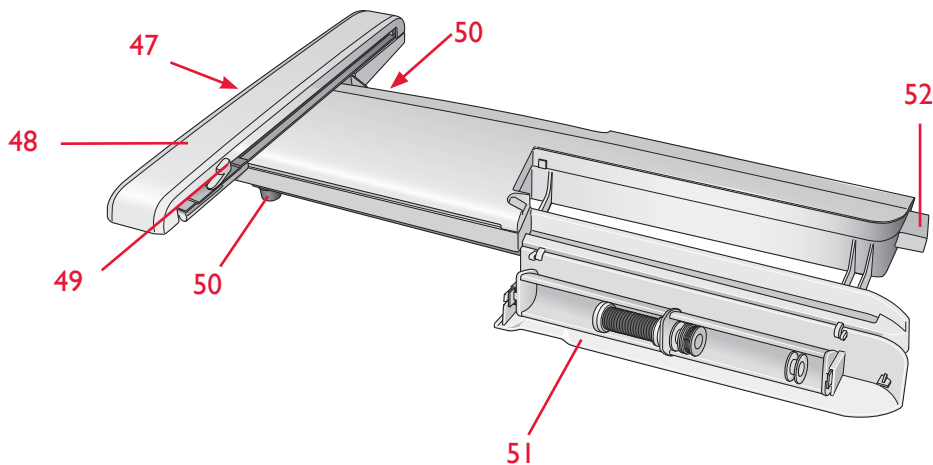
Saumaforritið getur verið allt að ca. 500mm (20") á lengd og getur verið samsett af allt að 99 saumum. Ef saumaforritið fer fram úr hámarks lengd mun þessi sprettigluggi koma upp og láta ykkur vita.





6 Undirbúningur fyrir útsaum





Útsaumstækið - yfirlit

(tegund BE17)

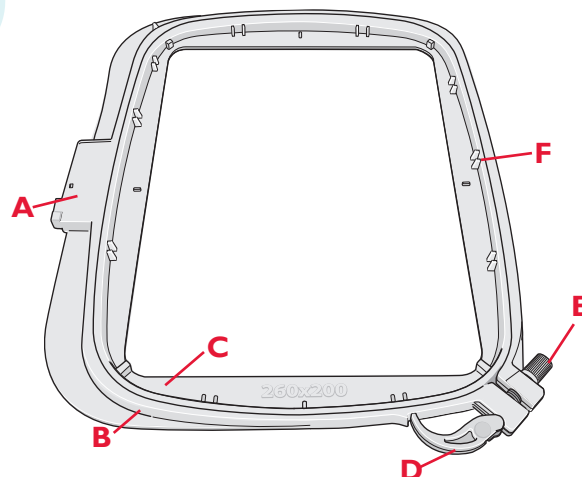
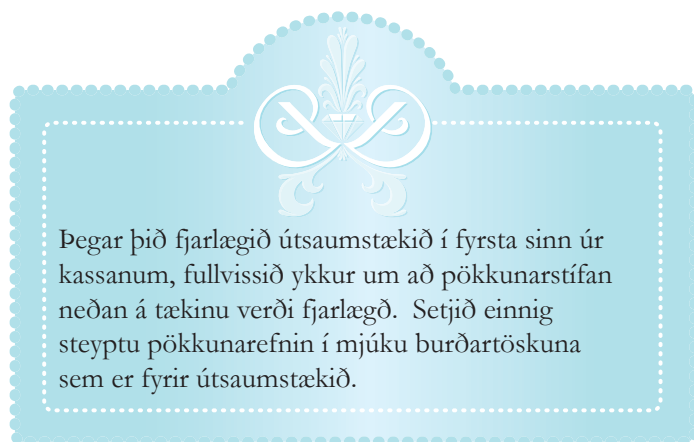
- 47. Takki til að losa tækið frá vélinni (að neðan)
- 48. Útsaumsarmur
- 49. Tengistykki fyrir útsaumsrammann
- 50. Stillifætur undir tækinu
- 51. Hólf fyrir fylgihluti tækisins
- 52. Tengill fyrir vélina

Hólf fyrir fylgihluti

Notið hólfid til að geyma fylgihluti sem þið notið við útsaum.

Útsaumsramminn - yfirlit

- A Tengistykki fyrir rammann
- B Ytri rammi
- C Innri rammi
- D Hraðlosun
- E Skrúfa
- F Rífflur til að festa spennur



Innbyggð útsaumsmyndur

Yfir 150 myndur fylgja í minni vélarinnar og nokkur myndur eru geymd á USB minnislyklinum. Öll þessi myndur eru einnig á DESIGNER DIAMOND™ "Sampler" disklingnum sem öryggisafrit ef þið hafið fjarlægt ein-hver þeirra úr minni vélarinnar eða af minnislyklinum.

DESIGNER DIAMOND™ "Sampler" bók

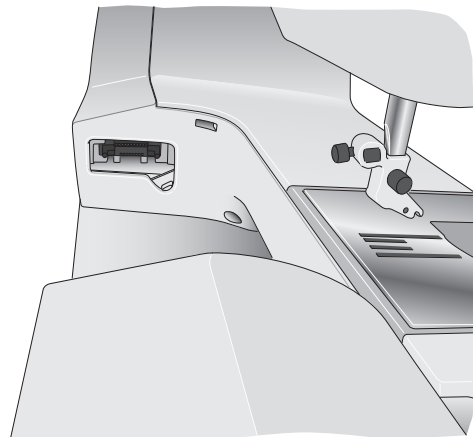
Flettið í gegn um DESIGNER DIAMOND™ "Sampler" bókina til að skoða myndur og leturgerðir.

Númer myndursins, sporafjöldi (fjöldi sporanna í myndrinu) og stærð myndursins er sýnt við hliðina á hverju myndri. Tvinnalitir sem mælt er með að nota eru einnig sýndir.

Útsaumstækið tengt við vélina

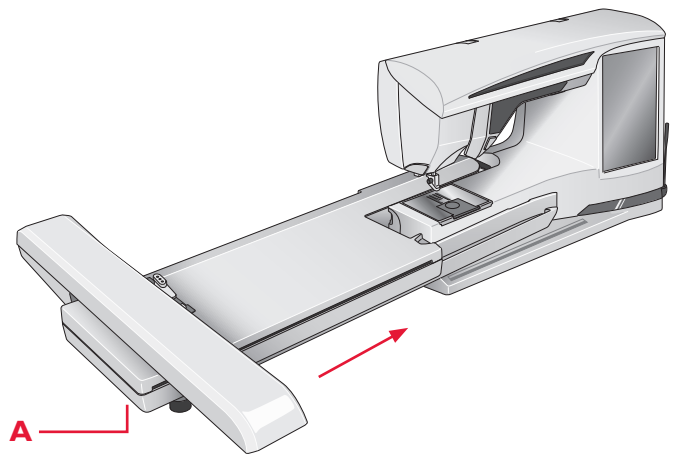
1. Rennið hólfinu fyrir fylgihlutina af vélinni.
2. Tengill fyrir útsaumstækið er staðsettur fyrir aftan fríarminn, og þar er lok yfir honum. Snúið lokinu til hægri til að opna það. Útsaumstækið er svo tengt við þennan tengil.
3. Rennið útsaumstækinu utan um fríarminn og að vélinni þar til það tengist við tengilinn. Ef þörf er á stillið þið fætur tækisins þannig að það sé stöðugt og sé jafnhátt vélararminum. Kveikið á aðalrofanum.
4. Sprettigluggi kemur upp og segir ykkur að fjarlægja rammann af tækinu. Snertið OK. Vélin kvarðar sig nú og útsaumsarmurinn færist í byrjunarstöðu.

Ath: Gætið þess að kvarða tækið EKKI með útsaums-rammann tengdan við tækið þar sem það gæti skemmt nálina, saumfótinn, rammann og/ eða sjálft útsaumstækið. Fjarlægjið allt efni og annað sem er nálægt vélinni áður en þið kvarðið tækið þannig að engin bættu sé á að útsaumsarmurinn rekist í eitthvað meðan á kvörðun stendur.



Útsaumstækið fjarlægt

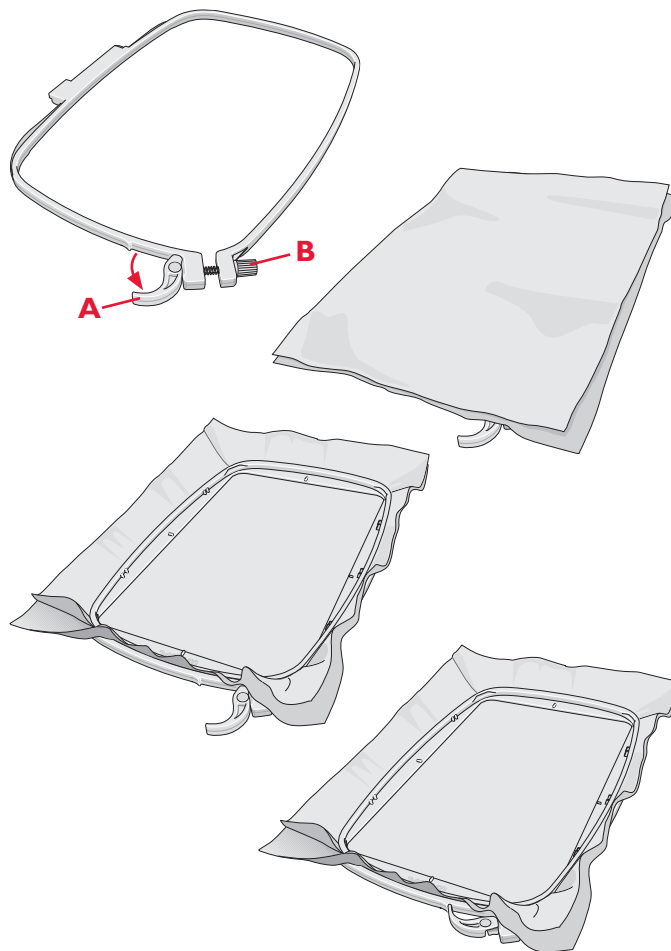
1. Til að setja útsaumstækið aftur í töskuna sem fylgir því, setjið þið útsaumsarminn í byrjunarstöðu með því að velja byrjunarstöðu á skjánum (Park Position) hvort sem þið eruð í útsaums-undirbúningi (edit) eða saumaskap (Embroidery Stitch-Out).
2. Þrýstið á hnappinn vinstra megin neðan á útsaumstækinu (A) og rennið tækinu til vinstri til að fjarlægja það.
3. Geymið útsaumstækið ávallt í upprunalegum umbúðum.



Efnið spennt í ramma

Til að ná sem bestum árangri við útsaum er nauðsynlegt að setja stöðugleikaefni undir efnið sjálft. Þegar þið spennið stöðugleikaefni og efni í ramma þarf að gæta þess að þau séu bæði slétt og vel spennt í rammann.

1. Opnið hraðlæsinguna (A) á ytri rammanum og losið um skrúfuna (B). Fjarlægjið innri rammann og setjið ytri rammann á sléttan flöt og látið skrúfuna á rammanum snúa að ykkur og til hægri (B). Það er lítil ör á miðjunni á neðri brún rammans, sem á að standast á við ör sem er á innri rammanum.
2. Setjið stöðugleikaefnið og efnið þannig að réttan snúi upp ofan á ytri rammanum. Setjið innri rammann ofan á efnið og þannig að litla örin vísi á neðri hluta rammans.
3. Þrýstið innri rammanum nú þétt inn í ytri rammann.
4. Lokið hraðlæsingunni (A). Stillið nú þrýstinginn á ytri rammanum með því að snúa skrúfunni (B). Til að góður árangur náist verður efnið að vera stíft í rammanum.



Rennið rammanum á tækið

Fullvissið ykkur um að hólfið fyrir fylgihlutina á útsaumstækinu sé lokað. Rennið útsaumsrammanum framan frá á tækið þar til hann smellur á sinn stað.

Til að fjarlægja rammann af útsaumstækinu ýtið þið á gráa hnappinn á tengingunni fyrir rammann og rennið rammanum síðan fram á við að ykkur.

Sjálfvirk klipping á stökksporunum

Þessi saumavél er með sjálfvirka klippingu fyrir stökk-spor. Þessi aðgerð sparar ykkur tíma eftir að útsaum líkur. Þegar þið saumið mun vélin klippa yfirtvinnann í stökksporunum og toga tvinnnaendann niður á röngu efnisins.

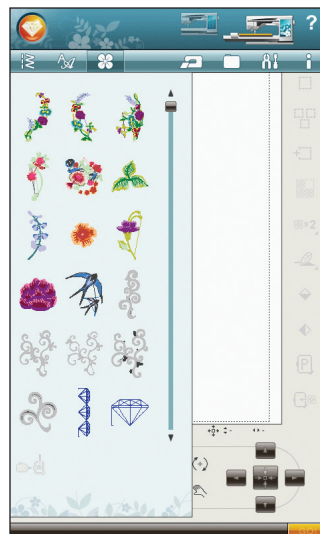
Sjálfgefna aðgerðin er að þessi aðgerð er virk. Til að slökkva á þessari aðgerð, farið þið í SET valmyndina, ”stillingar á vél” (Machine Settings) og afveljið sjálfvirka klippingu á stökksporunum (Automatic Jump Stitch Trim).

Ath: Vélun mun einnig klippa tvinnann eftir að þið hafið skipt um tvinnalit. Þegar þið byrjið að sauma með nýja litnum, haldið þið aðeins í tvinnnaendann þannig að þið getið auðveldlega fjarlægt hann eftir klippingu.

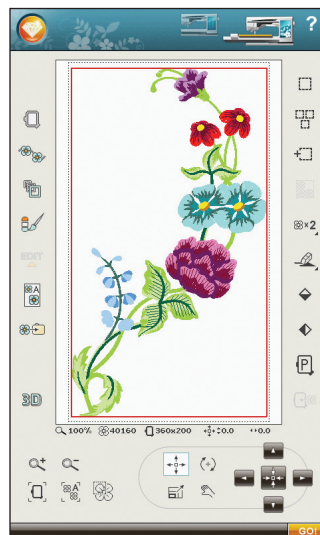
Ekki eru öll mynstur forrituð með klippingu á stökksporunum. Hins vegar er hægt að bæta skipunum fyrir klippingu í öll mynstur með því að nota 4D™ útsaums hugbúnaðinn. Lesið meira um sjálfvirka klippingu stökkspora í kafla 3.

Byrjað að sauma út

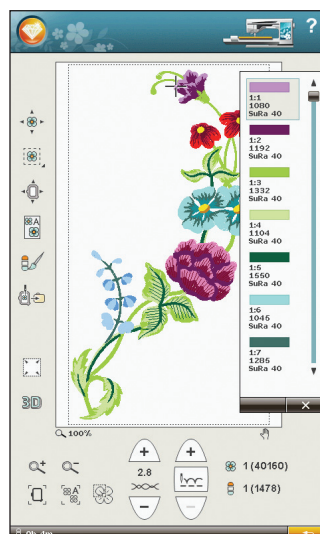
1. Eftir að hafa sett útsaumstækið og útsaumsfótinn á vélina setjið þið spólu með fínun tvinna í vélina.
2. Snertið táknið fyrir "Start" valmyndina. Mynstur valmyndin opnast til að hægt sé að velja mynstur. Snertið og haldið við það mynstur sem þið ætlið að nota og þá verður það hlaðið inn í útsaums-undirbúning. (Embroidery Edit).
3. Spennið efni í rammann og setjið rammann á arminn á útsaumstækinu.



4. Þegar þið eruð tilbúin að fara úr útsaums-undirbúningi (Edit) yfir í útsaums-saumaskap (Stitch-Out) snertið þið GO-táknið á verkreininni.

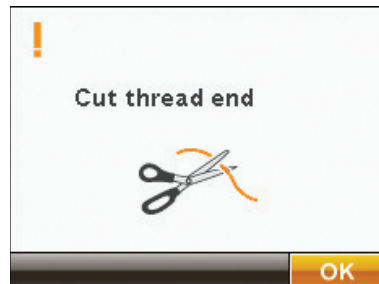


5. Þræðið vélina með fyrsta tvinnalitnum sem er á listanum fyrir litina.



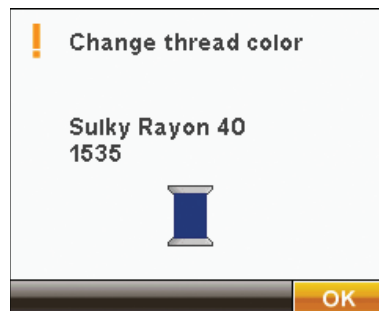
6. Hreinsið til í kring um vélina þannig að hvorki útsaumstækið eða útsaumsramminn rekist í neitt sem er í kring um ykkur. Snertið Start/Stop hnappinn eða fótmótstöðuna og vélin byrjar þá að sauma mynstrið.

Ath: Ef sjálfvirk tvinnaklipping fyrir stökkespor (Auto-matic Jump Stitch Trim) er ekki gerð virk stöðvast vélin eftir nokkur spor og sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð beðin um að kllippa tvinnaendann. Klippið tvinnann og ýtið aftur á Start/Stop til að halda áfram.



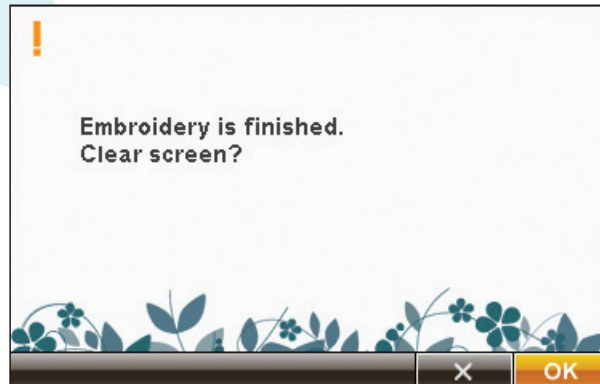
7. Þegar vélin er búin að sauma með fyrsta litnum, klippir hún á tvinnana og stöðvast. Sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð beðin um að skipta um tvinnalit. Þræðið næsta lit í vélina og haldið síðan áfram með mynstrið með því að ýta á Start/Stop. Haldið aðeins í tvinnaendann og vélin mun klippa yfirtvinnann og toga stutta endann niður á röngu efnisins.

Við lok hvers tvinnalits heftir vélin fyrir endann og vélin klippir yfirtvinnann.



8. Þegar útsaumnum lýkur klippir vélin tvinnana og stöðvast sjálfkrafa. Nálin og saumfóturinn lyftast sjálfkrafa í efri stöðu þannig að auðvelt er að fjarlægja rammann.

Sprettigluggi kemur fram og segir ykkur að mynstrið sé fullklárað. Snertið OK til að hreinsa mynstrið af skjánum og fara aftur yfir á útsaums-undirbúning (Edit). Snertið ”hætta við (Cancel) (X) til að halda mynstrinu hlöðnu og halda áfram í útsaums-saumaðgerð” (Embroidery Stitch-Out).





7 Útsaums-undirbúningur

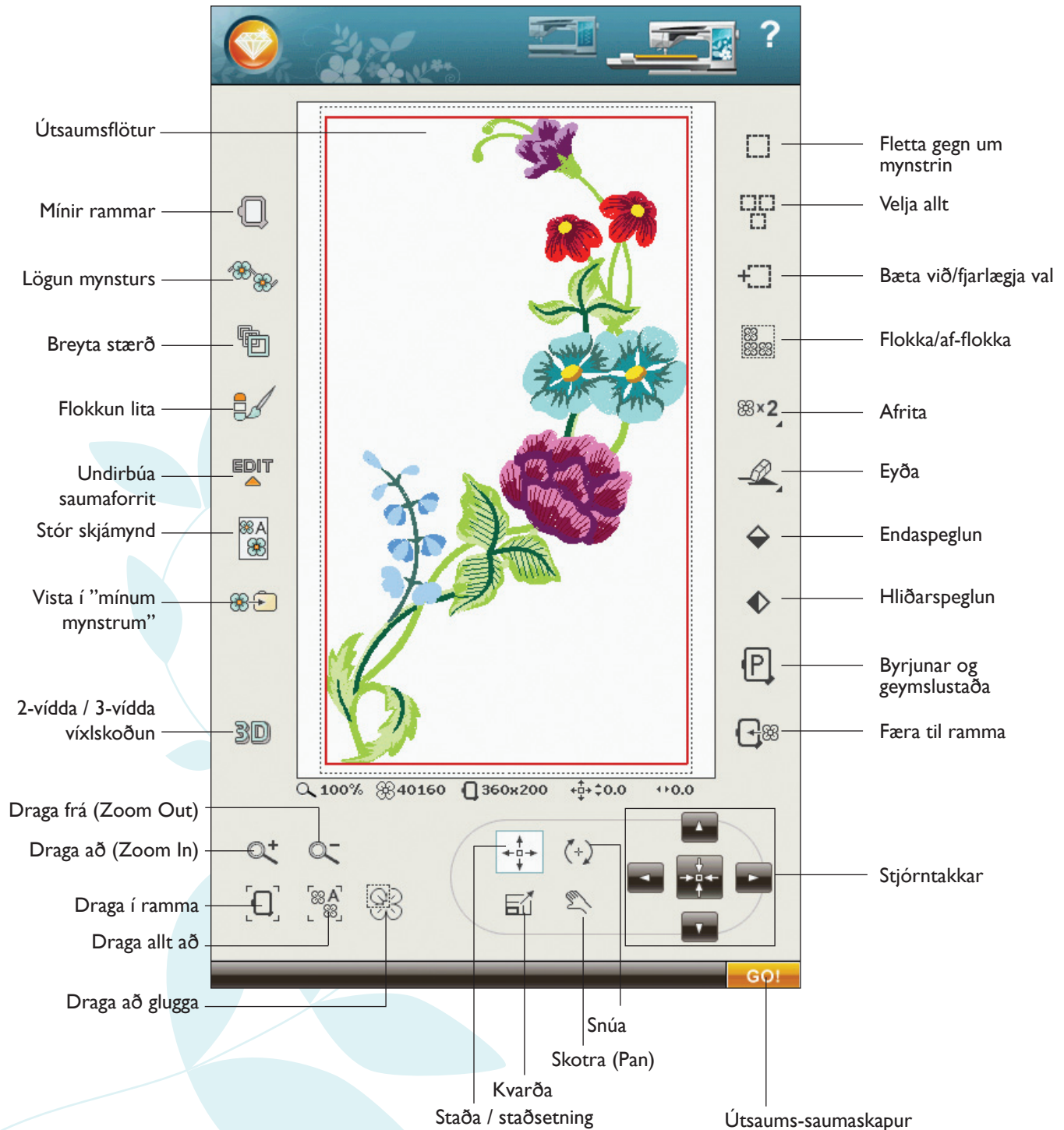


Útsaums undirbúningur (Embroidery Edit)

Þegar þið snertið sauma/útsaums aðgerðina á verkreininni til að gera útsaums-aðgerð virka eða ef þið kveikið á vélinni með útsaumsáhaldið tengt við hana, mun hún opna útsaums-undirbúning (Embroidery Edit). Í útsaums undirbúningi getið þið stillt, sameinað, vistað og eytt mynstrum. Þið þurfið ekki að vera með útsaumstækið tengt

við vélina til að breyta eða undirbúa mynstrin. Innhlaðin mynstur eru sýnd á útsaumsfletinum á skjánum. Við munum nú fara í gegn um táknið og byrjum ofan til vinstra megin.

Útsaums undirbúningur - yfirlit yfir táknið



Framlengda útsaums-undirbúnings verkreinin

Snertið táknið fyrir Start valmyndina til að opna framlengdu verkreinina. Ýtið á þá aðgerð sem þið viljið gera virka.

Hlaða inn saum

Til að hlaða inn saum, veljið þið táknið fyrir sauma valmyndina á framlengdu verkreininni. Veljið valmynd og forritunarglugginn opnast. Snertið það mynstur eða mynsturröð sem þið viljið nota og snertið síðan OK til að hlaða því inn á útsaums-undirbúning (Edit). Lesið meira um hvernig eigi að búa til saumaforrit í kafla 5.

Hlaða inn leturgerð

Hægt er að búa til texta bæði með útsaums letur-gerðum og sauma leturgerðum. Hlaðið inn leturgerð með því að velja hana af framlengdu verkreininni og snertið þá leturgerð á skjánum, sem þið viljið nota.

Útsaums leturgerðir verða hlaðnar inn á undirbúnings gluggann fyrir "útsaums leturgerðir" (Embroidery Font Edit window.)

Sauma leturgerðir verða hlaðnar inn í forritun (Program). Textinn sem þá verður búinn til er svo hlaðinn inn í útsaums-undirbúning (Embroidery Edit).

Ath: Þið getið einnig hlaðið inn mynstur, leturgerðir og sauma úr skráarstjórn (File Manager).

Hlaða inn mynstri

Til að hlaða inn mynstri snertið þið táknið fyrir Start valmyndina til að opna fellilistann, og þið getið valið mynstur úr listanum. Persónulegu mynstrin ykkar eru einnig sýnd á valmyndinni. Til að hlaða inn mynstri snertið þið það á skjánum og það fer þá beint í útsaums undirbúning (Embroidery Edit).

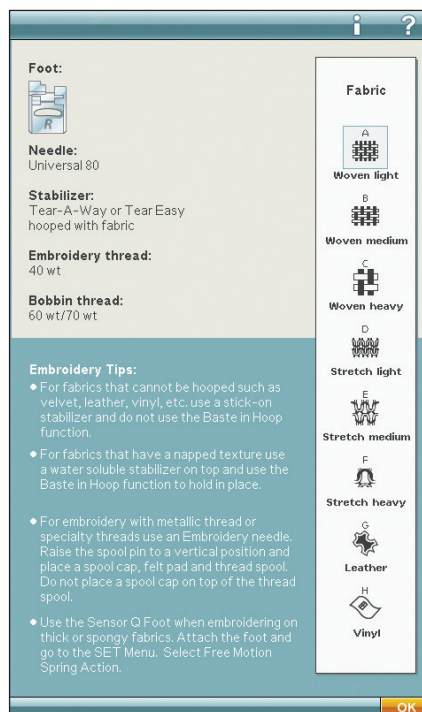
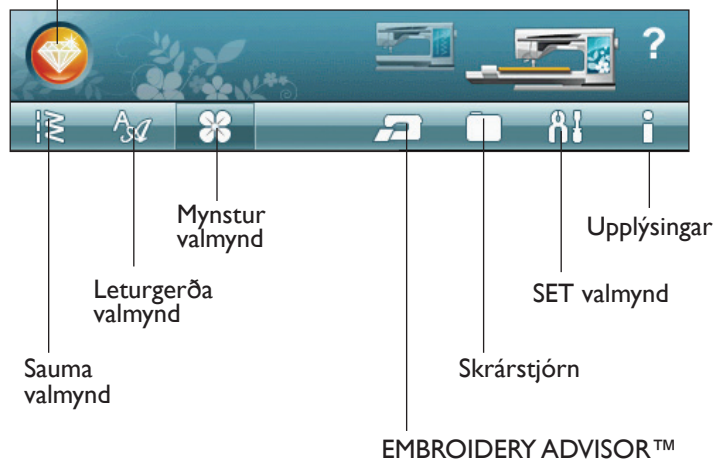
Exclusive EMBROIDERY ADVISOR™

Hinn einstaki EMBROIDERY ADVISOR™ mælir síðan með hentugustu nálinni, stöðugleikaefni og tvinna fyrir efnið sem nota á. Veljið efnið sem þið viljið nota fyrir útsauminn og farið síðan eftir ráðleggingunum. Snertið OK til að loka EMBROIDERY ADVISOR™.

Skráarstjórn (File Manager)

Skráarstjórnin hjálpar ykkur við að bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstur, leturgerðir og saumaskrár á auðveldan hátt. Snertið táknið fyrir skráarstjórn til að opna hana til að vista í vélinni eða á utanaðkomandi tæki sem tengt er við USB tengilinn og þaðan t.d. í tölvuna ykkar eða við HUSQVARNA VIKING® USB minnislykilinn. Veljið þann stað þar sem þið ætlið að vista mynstrið. Snertið möppu til að velja hana og snertið og haldið til að opna hana. Meira er um skráarstjórn í kafla 9.

Tákn fyrir Start valmynd



SET valmyndin (SET Menu)

Í SET valmyndinni getið þið hunsað sjálfvirkar stillingar og framkvæmt eigin handvirkar stillingar á sauma-stillingum, véla-stillingum, hljóð-stillingum og skjáar og ljósa-stillingum.

Snertið táknið til að gera viðkomandi aðgerð virka eða opnið lista með valkostum. Þegar þið breytið sauma, véla, hljóð, skjá og ljósa stillingum verða þessar stillingar vistaðar jafnvel eftir að þið slökkvið á vélinni. Meira er fjallað um SET valmyndina í kafla 3.

Upplýsinga valmyndin (Information menu)

Notið upplýsinga valmyndina til að nálgast hjálpar-kjarna og upplýsingar. Upplýsinga valmyndin er innbyggð, og er styttri útgáfa af leiðarvísi vélarinnar. Lesið meira um upplýsinga valmyndina á bls. 3:12.

Snerti aðgeðir (Touch functions)

Valið mynstur er með rauðan ramma í kring. Til að velja mynstur á skjánum er nóg að snerta það. Þið getið notað skjápennann til að gera breytingar beint á skjánum með því að snerta og draga á útsaumsfletinum. Þið getið skotrað (Pan), staðsett, snúið og kvarðað allt eftir því hvaða aðgerð er virk. Þið getið einnig notað örvarnar á stjórnfletinum til að framkvæma þetta.

Staða eða staðsetning (Position)

Þegar staða eða staðsetning er virk, getið þið fært viðkomandi valið mynstur hvert sem er á útsaumsfletinum. Tölurnar fyrir ofan stjórnflötinn sýna í millimetrum núverandi lóðréttu og láréttu staðsetningu frá miðjunni á rammannum.

Snertið táknid fyrir stjórnflötinn og mynstrið verður flutt aftur á miðja staðsetningu rammans.

Kvörðun (Scale)

Þegar kvörðun er virk getið þið stækkað eða minnkað mynstrið eða mynstrin eða þá hópa af mynstrum um allt að 20%. Sjálfgefin gildi eru að stærðarhlutföllin á mynstrunum eru læst. Þetta er sýnt með lokaða lásnum á tákninu í miðjum stjórnfletinum. Til að opna lásinn er nóg að snerta hann. Nú er hægt að breyta hæð og breidd óháð hvort öðru.

Ef þið færið skjápennann á skjánum í áttina að miðjunni á völdum mynstrum, mun stærðin á þeim minnka. Ef þið færið skjápennann frá miðjunni á völdum mynstrum þá mun stærðin á þeim aukast. Notið stjórnflötinn til að fínstilla.

Ath: Til að auka eða minnka mynstur um meira en 20%, notið þið aðgerðina að breyta stærð (Resize).

Skotra (Pan)

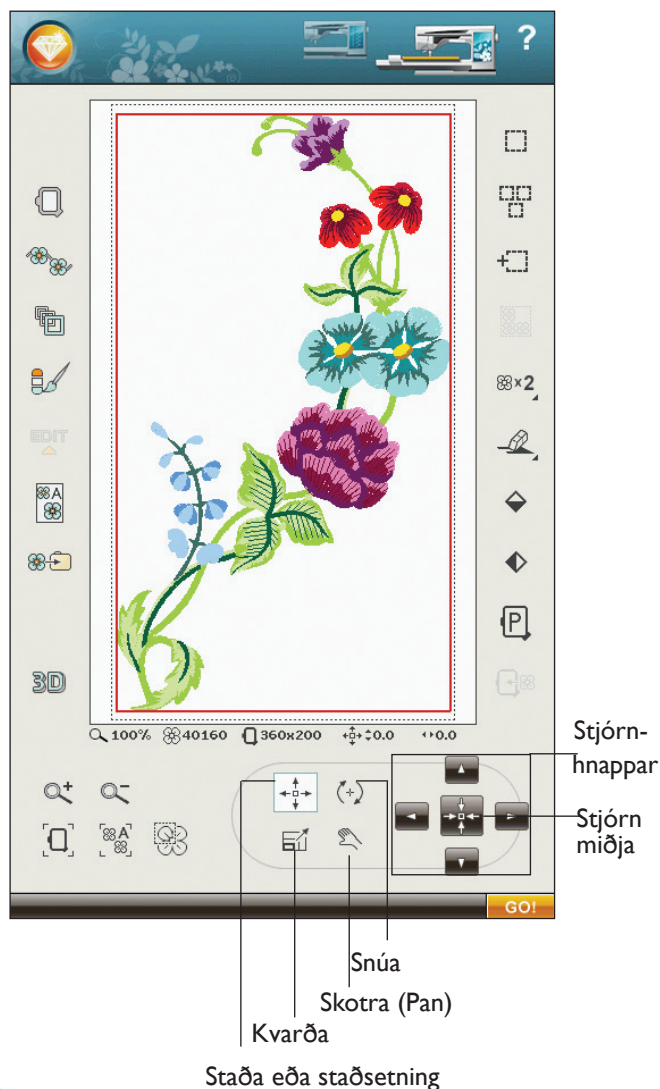
Þegar "Pan" er virk getið þið skotrað um útsaumsflötinn í aðreginni mynd.

Snúa (Rotate)

Þegar "snúningur" er virkur, er hægt að snúa mynstrinu eða mynstrunum í kring um miðjupunkt valins mynsturs.

Notið örvarnar á stjórnsvæðinu til að snúa mynstrinu eða mynstrunum í einnar gráðu þrepum. Hver snerting á miðju stjórnsvæðisins snýr mynstrinu um 90° réttisælis

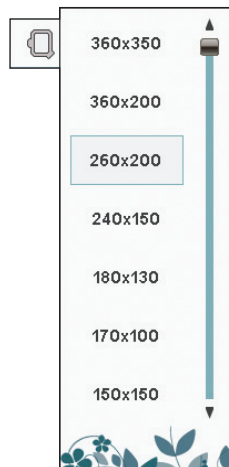
Fyrir ofan stjórnsvæðið getið þið séð um hve margar gráður búið er að snúa mynstrinu frá upprunalegri stöðu.



Mínir rammar (My Hoops)

Til að velja rétta rammastærð snertið þið táknið fyrir ”mína ramma”. Sprettiluggi kemur á skjáinn og sýnir valkosti um rammaval, og á þeim lista eru einnig rammar sem fást aukalega hjá HUSQVARNA VIKING® umboðinu.

Eftir að hafa valið þann ramma sem þið ætíð að nota, lokast sprettilugginn sjálfkrafa.



Lögun mynsturs (Design Shaping)

Lögun eða formun er einstök aðferð til að fara með sköpunarhæfileika ykkar upp á næsta þrep. Notið fallegu saumana eða útsaumsmyNSTRIN til að forma lögunina á mynstrinu.

- Veljið mynstrin eða saumana sem þið viljið forma og setjið þá á skjáinn. Bætið við eða afritið þann fjölda af saumum/mynstrum sem þið viljið forma. Snertið táknið fyrir mynsturlögun (Design Shaping) en það er í útsaums-undirbúningi
- Veljið eitt af formunum sem eru vinstra megin á skjánum í skjáglugganum. Mynstrin/saumarnir sem þið voruð búin að velja áður verða nú settir á mállínuna í þeirri röð sem þið völduð þá í útsaums-undirbúningi. Saumarnir munu elta línuna í þá átt sem gefin er til kynna með litlum örvmum.
- Þið getið einnig snert og dregið stýripunktana í löguninni á skjánum til að gera það minna eða stærra. Þið getið einig snúið, skotrað, kvarað, staðsett, eytt eða afritað.



Lögun mynsturs

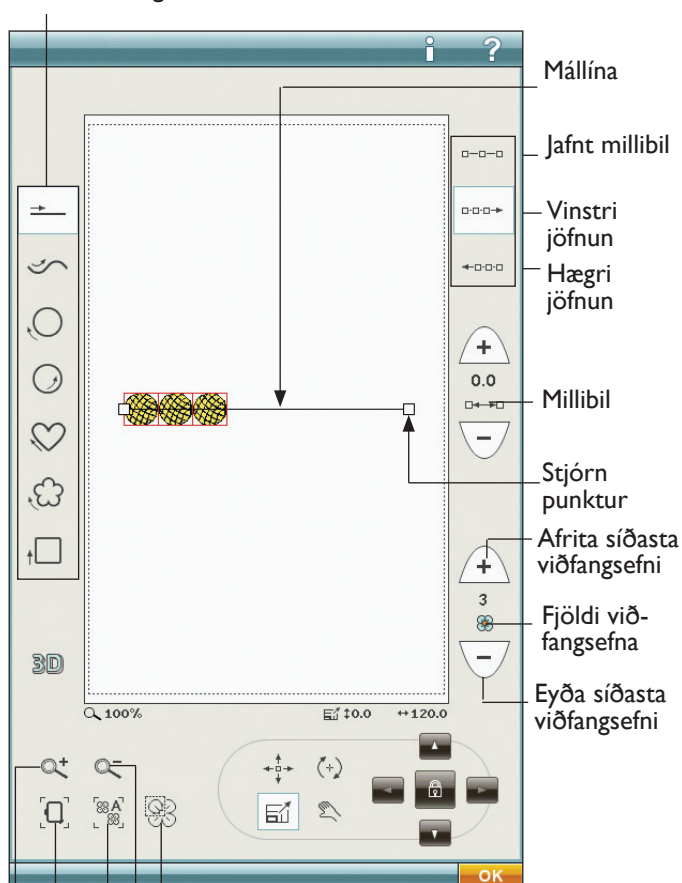
Veljið millibil og aðlögun

Þið getið valið að hafa mynstrin eða saumana með jöfnu millibili á mállínunni eða valið vinstri eða hægri jöfnun. Ef þið veljið vinstri jöfnun, er mynstrunum hlaðið inn frá vinstri. Ef þið veljið hægri jöfnun, er mynstrunum hlaðið inn frá hægri. Millibilið á milli þeirra er þá hægt að auka eða minnka með +/- stjórnhnöppunum. Raunverulegt millibil er sýnt í miðjunni á millibils stjórnhnöppnum. Sjálfgefið er að millibilið sé jafnt á milli mynstranna á mállínunni.

Ath: Stjórnhnappurinn fyrir millibilið er eingöngu sýndur þegar vinstri eða hægri jöfnun er valin.

Ath: Ef fyrir hendi eru viðfangsefni sem ekki passa í lögunina þegar vinstri eða hægri jöfnun er valin, verður mállínan rauð á lit. Viðfangsefnin sem ekki passa verða þá sett á endann á löguninni. Stækkið formið eða lögunina, breytið millibilinu, eða eyðið einhverjum viðfangsefna þar til þau passa á formið. Mállínan verður þá aftur svört.

Form eða lögun



Zoom to box

Draga frá

Draga allt að

Draga í ramma

Draga að

Afrita / Eyða síðasta verkefni

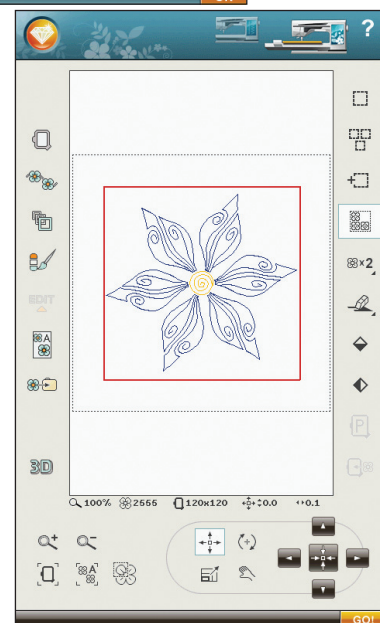
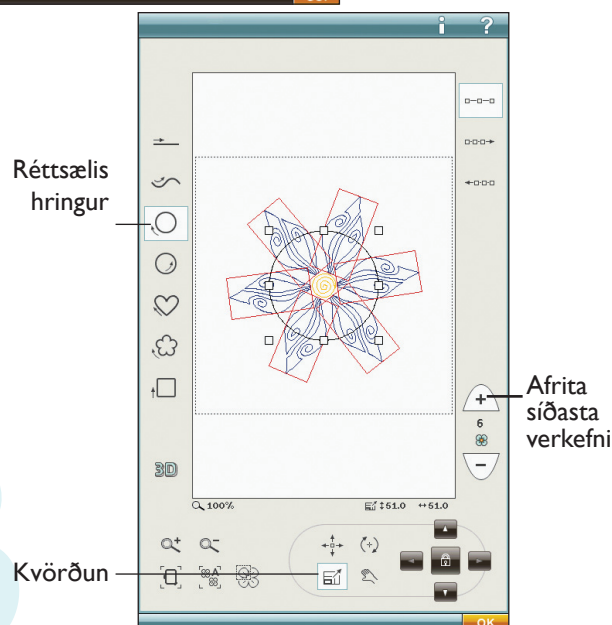
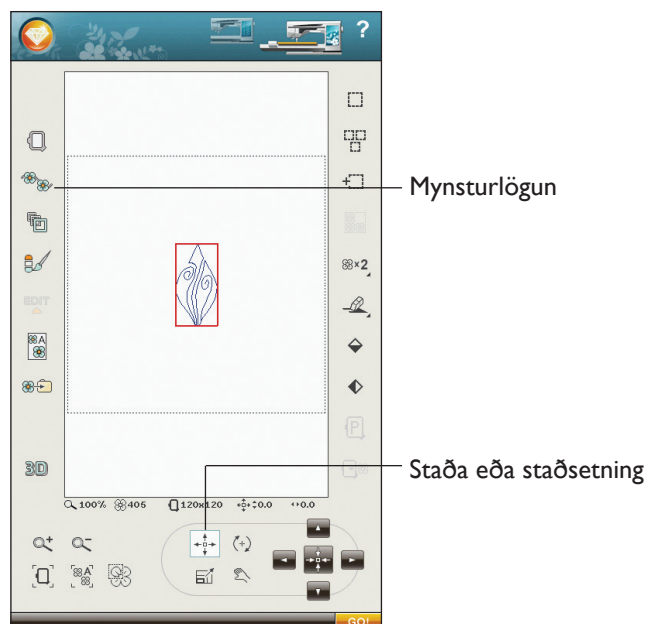
Ef þið viljið bæta afriti af síðasta viðfangsefni, notið þið táknið fyrir afrita síðasta viðfangsefni. Síðata viðfangsefnið í forminu verður afritað og því bætt við síðasta verkefnið á mállínunni.

Ef þið viljið á hinn bóginn eyða síðasta viðfangsefni í forminu þá ýtið þið á táknið til að eyða síðasta verkefni, og þá verður síðasta viðfangsefninu eytt.

Ath: Ef nokkur mynstur eru saman í búp áður en þið opnið "mynsturlögun" (Design Shaping), þá verður allur búpurinn afritaður eða honum eytt. Afritunar og eyðingartáknin eru ekki sýnileg þegar verið er að forma útsaums texta.

Mynsturlögun - dæmi

1. Í útsaums-undirbúningi (Embroidery Edit), opnið þið mynstur-valmyndina (Design Menu) og veljið mynstur DD_053.vp3 til að hlaða í útsaums undirbúning.
2. Opnið "mína ramma" og veljið ramma 120 x 120.
3. Opnið mynstur-valmynd aftur og hlaðið inn mynstri DD_051.vp3.
4. Veljið og miðjusetjið DD053.vp3, með því að snerta táknið í miðjum stjórnfletinum þegar aðgerðin "staðsetning" er virk.
5. Veljið DD051.vp3 og opnið "mynsturlögun" (Design Shaping).
6. Veljið "réttisælis hring".
7. Veljið táknið "kvörðun" (Scale). Annaðhvort snertið og dragið á skjánum, eða notið örvarnar á stjórnfletinum til að minnka stærð í 51x51mm. Stærðin er sýnt rétt fyrir ofan stjórnfletinn.
8. Bætið 5 afritum við með því að snerta táknið "afrita síðasta" (Duplicate last) og þar með verða mynstrin samtals sex.
9. Lokið "mynsturlögun" með því að snerta OK í neðra hægra horninu. Farið yfir í "útsaums-saumaskap" (Embroidery Stitch-Out) með því að serta GO táknið. Snertið "Start/Stop" til að sauma.



Breyta stærð (Resize)

Með "breyta stærð" (Resize) er hægt að minnka stærð mynsturs og gera það allt að fimm sinnum minna, eða stækka það og gera það allt að átta sinnum stærra, en upprunalega mynstrið var. Vélin endurreiknar fjölda sporanna í mynstrinu þannig að upprunalegur þéttleiki haldist.

Ath: Til að minnka eða stækka mynstrið minna en 20%, notið þið kvörðunar (scale) aðferðina. Kvörðunar aðferðin breytir ekki sporafjöldanum í mynstrinu.

Stillingar við að breyta stærð

Veljið mynstrið sem þið viljið breyta stærðinni á. Opnið gluggann til að "breyta stærð" (Resize).

Stillið stærð mynstursins með því að "snerta og draga" á skjánum eða með því að nota stjórnfletinn. Stærð mynstursins er sýnt í millimetrum fyrir ofan stjórnfletinn. Til að fara til baka í upprunalega stærð, snertið þið táknið á miðjum stjórnfletinum.

Stillið staðsetninguna á mynstrinu í rammanum með því að nota "staðsetning" (Position) og "snúa" (Rotate).

Halda fyllingargerð (Retain Fill Type)

Öll fyllingarsvæði í útsaumsmynstri eru saumuð í ákveðinni gerð af fyllingarsporum til að ná sem bestum árangri. Þegar stækka á eða minnka á mynstur hefur það áhrif á fyllingarsvæðin.

Það er um tvo vegu að ræða þegar taka þarf tillit til fyllingarsvæða í mynstri sem á að breyta um stærð á.

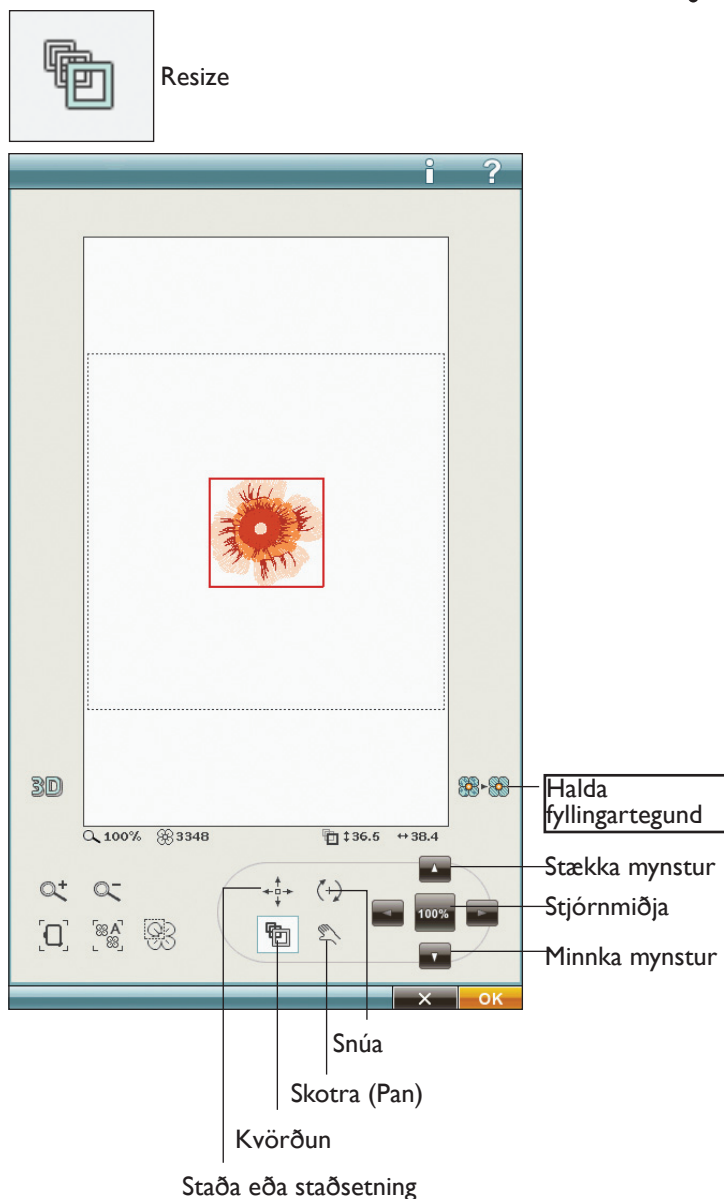
1. Sjálfgefna stillingin gerir ekki ráð fyrir því að halda gerð í fyllingarsvæði, og það er hraðvirkasta aðferðin til að breyta um stærð á mynstri. Hins vegar geta fyllingarsvæðin litið út öðruvísi en á upphaflega mynstrinu.
2. Þegar "halda fyllingargerð" er valin, tekur lengri tíma að breyta stærðinni á mynstrinu, en þá verður áferðin sú sama og í upprunalega mynstrinu. Ef þið ætlið að stækka mynstur verulega, mælum við með því að þið notið aðferðina "halda fyllingaráferð", til að ná sem bestum árangri.

Byrja breytingu á stærð

Þegar þið eruð orðin ánægð með stærð og staðsetningu mynstursins, snertið þið OK til að loka glugganum og byrja breytinguna. Stundaglas á skjánum sýnir að vinnslan er í gangi. Þegar henni lýkur lokast glugginn.

Snertið "hætta við" (Cancel) til að fara aftur í "útsaumsundirbúning (Embroidery Edit) án þess að breyta stærð.

Ath: Ekki er hægt að breyta innbyggðum saumum eða saumaröðum.



Áríðandi upplýsingar um breytingar á stærð

Þar sem mynstur eru upprunalega búin til fyrir ákveðna mynsturstærð, er áríðandi að gera sér grein fyrir eftirfarandi atriðum í sambandi við breytingar á stærðum. Saumið alltaf sýnishorn af mynstri sem stærð hefur verið breytt, áður en þið saumið það á endanlega flík eða annað.

- Breyting á stærð er alltaf hlutfallsleg. Ef þið minnkið mynstur um 30%, þá verður það 30% minna bæði á lengd og breidd. Ef mynstrið er með mikið af smáatriðum má búast við því að sum af þeim hverfi eða verði bjöguð og/eða að þau verði mjög þétt. Sum mynstur ætti ekki að minnka um meira en 25%, sérstaklega ef þau innihalda mikið af smáatriðum.
- Hægt er að stækka mynstur þannig að þau verði stærri en ramminn, en gætið alltaf að því að breytt mynstur komist fyrir í rammanum. Ef mynstrið er stærra en ramminn er ekki hægt að sauma það.
- Ef þið stækkið mynstur of mikið, gætuð þið séð óreiðu í sporunum. Byrjið þá upp á nýtt og stækkið hlutfallslega minna til að ná betri árangri. Eftir því hve mikið minni er laust í vélinni gætu sum mynstur reynst of flókin til að breyta stærðinni í vélinni. Notið þá heldur 4D Embroidery hug-búnaðinn til að stækka stór og flókin mynstur. Þessi hugbúnaður fæst hjá umboðinu.

- Byrjið ávallt á upprunalega mynstrinu þegar þið ætlið að breyta stærð. Þetta er til að tryggja sem best gæði á sporunum. Ef mynstur sem hefur verið stærðarbreytt er vistað og það síðan stærðarbreytt á ný, getur það haft í för með sér mjög óregluleg spor. Til að ná sem bestum árangri við stærðarbreytingu byrjið þá alltaf með mynstur í upprunalegri stærð.
- Allt eftir því hvað þið breytið stærð á mynstri mikið og einnig eftir því hversu mörg spor eru í viðkomandi mynstri, mun stærðarbreytingin taka lengri eða skemmri tíma. Stærðarbreyting á mjög stóru og flóknu mynstri gæti tekið þó nokkrar mínútur og eftir að þið hafið ýtt á OK, er ekki hægt að hætta við og þið verðið að bíða eftir því að ferlinu ljúki.
- Það skiptir ekki máli í hvaða röð þið stillið stærðina, snúninginn, speglunina o.s.frv. Þegar þið snertið OK, byrjar vélin alltaf að breyta stærðinni fyrst og síðan kemur snúningurinn og að lokum speglunin o.s.frv.
- Við mælum með því að þið notið frekar kvörðun í stað stærðarbreytingar, ef þið ætlið að breyta stærð um minna en 20%, og það sama á við um mynstur sem hafa verið hönnuð með einföldum eða þreföldum sporum eins og krosssaumsmynstur. Í slíkum tilfellum viljið þið ekki bæta sporum við mynstrið - þið viljið bara gera mynstrið stærra eða minna með því að gera hvert upprunalegt spor stærra eða minna.

Undirbúa liti

Snertið táknið til að ”undirbúa liti” (Color Edit) til að fara í þá skjámynd.

Litaskiptingar

Í ”litaskiptingum” (Thread Color Change) getið þið breytt eða stillt litina í mynstrinu. Hver litablokk er skýrð út í listanum yfir litablokkirnar, sem er hægra megin á skjánum.

Dæmi: 1:2, tvinnalitir númer 2398, SuRa 40, 1:2 þýðir annar tvinnalitirinn í fyrsta innblaðna mynstrinu er Sulky Rayon í grófleika 40.

Í listanum yfir litablokkirnar snertið þið þá litablokk sem þið viljið breyta. Snertið táknið fyrir ”litaskiptingu” (Thread Color Change) til að opna glugga með 64 mismunandi litum. Snertið nýja litinn til að velja hann og snertið síðan OK. Glugginn lokast og nýi liturinn verður nú settur í listann yfir litablokkina og í mynstrið.

Veljið meira en eina blokk

Ýtið á valtáknið ”bæta við/fjarlægja” (Add/Remove Selection) aðgerðina ef þið viljið breyta fleiri en einni litablokk í hvert sinn, og snertið síðan þær litablokkir sem þið viljið velja/afvelja (select/deselect).

Snertið táknið ”Velja allt” (Select All) til að framkvæma breytingar á öllum litablokkum í einu. ”Bæta við/fjarlægja” (Add/Remove Selection) aðgerðin verður þá sjálfvirk gert virk. Til að afvelja litablokk er nóg að snerta hana í listanum. Snertið (Add/Remove Selection) á ný til að afturkalla aðgerðina og afvelja allar litablokkirnar.

Notið ”Select Equal” til að breyta öllum eins litablokkum í einni aðgerð. Snertið þá litablokk sem þið viljið breyta og snertið síðan ”Select Equal” til að velja allar litablokkir sem eru eins í listanum yfir litablokkirnar. ”Bæta við/fjarlægja valið” (Add/Remove Selection) er þá sjálfvirk gert virkt. Ef tvær eða fleiri mismunandi litablokkir eru valdar, þá mun ”Select Equal” velja allar eins litablokkirnar í öllum völdu litunum.

Valdar og óvaldar litablokkir sýndar á skjánum

Valdar litablokkir eru sýndar í 2-víddar eða 3-víddar skoðun. Litablokkir sem ekki eru valdar eru sýndar með lituðum punktum á skjánum, og auðveldar ykkur þar með að sjá hvaða litafletir í mynstrinu breytast.

Litur á bakgrunni

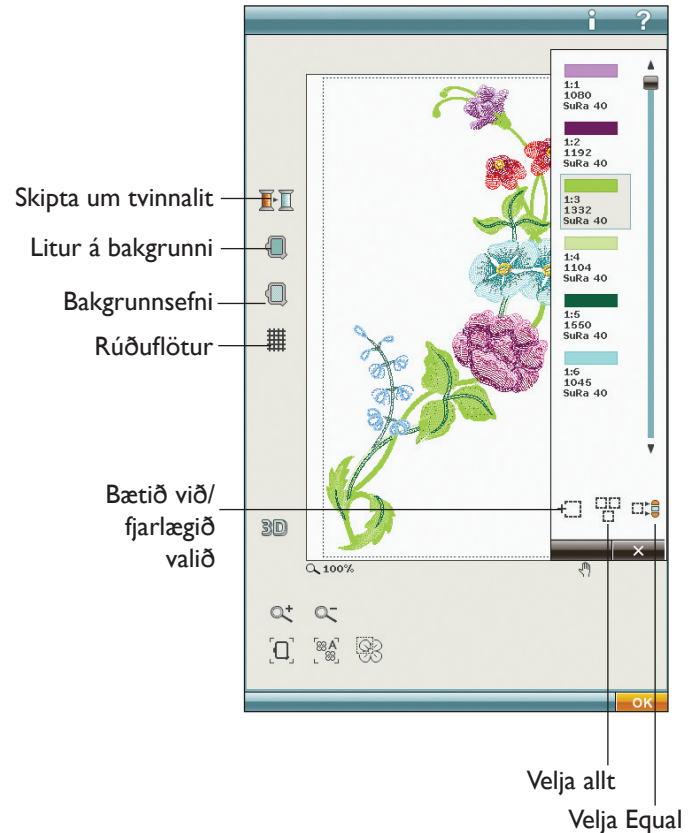
Snertið ”Lit á bakgrunni” (Background Color) til að breyta litnum á virka bakgrunninum. Gluggi kemur fram þar sem þið getið valið úr 64 mismunandi litum.

Bakgrunnsefni

Snertið ”Bakgrunnsefni” (Background Fabric) til að gera myndina af bakgrunnsefninu virka eða óvirka á skjánum.



Undirbúa liti

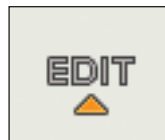


Rúðufletur

Snertið táknið fyrir rúðuflet til að gera aðgerðina virka eða óvirka á skjánum. Rúðufletinn er gott að nota sem viðmiðun þegar verið er að tengja fleiri mynstur saman eða staðsetja þau á útsaumsfletinum. Fjarlægðin á milli línanna á rúðufletinum samsvarar að hámarki 20 mm. Ef þið dragið útsaumsfletinn að ykkur, minnkar fjarlægðin á milli línanna í 10mm og 5mm sem gefið er til kynna með finni línunum.

Undirbúa saumaforrit

Ef þið snertið táknið "undirbúa saumaforrit" (Edit Stitch Program), opnast gluggi þannig að þið getið undirbúið og/eða breytt saumaforriti sem þið hafið hannað. Þið getið bætt við nýjum sporum eða eytt sporum. Ef þið hafið hannað spor í útsaums-aðgerð (Embroidery Mode), þá getið þið vistað saumana sem hluta úr mynstri, og þið getið aðeins saumað þau í útsaums-aðgerð.



Vista saumaforrit í útsaums-aðgerð

Snertið "Start" valmyndina og síðan sauma-valmyndina (Stitch Menu). Forritið sauminn og snertið síðan OK í neðra hægra horninu á skjánum. Þið farið þá aftur í útsaums-undirbúning (Edit). Snertið táknið "vista í mínum mynstrum" (Save to My Designs) til að vista saumaforritið þar. Saumaforrit sem hannað er í "útsaums-aðgerð" (Embroidery Mode) er ekki hægt að opna í "sauma-aðgerð" (Sewing Mode).



Lesið meira um hvernig á að forrita saum í kafla 5.

Stór skjámynd (Full Screen)

Til að sjá mynstrið ykkar eins stórt og hægt er, notið þið aðgerðina "stóra skjámynd". Mynstrið fyllir þá út í allan flötinn á skjánum. Til að loka aðgerðinni, snertið þið skjáinn einu sinni.



2-vídda / 3-vídda víxlskoðun

Í 2-vídda skoðun er fljótlega að hlaða inn mynstur á skjáinn og það er einnig auðveldara að sjá litablokkirnar í mynstrinu. 3-vídda skoðun gefur hins vegar raunverulegri sýn á mynstrið með auknum skuggum og meiri dýpt.

Snertið "3D" táknið til að víxla yfir á 3-vídda skoðun. Táknið er sýnt sem valið tákn. Snertið það á ný til að fara aftur yfir í 2-vídda skoðun.



Draga að og frá (Zoom)

Draga

Þið getið dregið útsaumsflötinn að eða frá.

Notið "draga að" (Zoom In) (+) til að sjá nærmynd af einhverju svæði innan mynstursins, notið "draga frá" (Zoom Out) (-) til að draga frá.

Draga í ramma / Draga allt að

"Draga í ramma" (Zoom to Hoop) stillir útsaumsflötinn þannig að hann passi í valinn útsaumsramma. "Draga allt að" (Zoom to All) sýnir öll mynstrin í útsaums samsetningunni.

Draga að glugga (Zoom to Box)

Snertið og dragið skjápennann á útsaumsfletinum á skjánum til að til að búa til glugga. Skjárinn dregst að þessum fleti til að sýna hann betur.

Ath: Þegar þið dragið að verður mynstrið mjög stórt á skjánum. Til að finna eitthvað sérstakt svæði í mynstrinu snertið þið "skottra" (Pan). Snertið og dragið eða notið örvarnar á stjórnfletinum til að finna þann flöt í mynstrinu sem þið viljið vinna við.

Draga að

Draga frá



Draga í ramma

Draga allt að

Draga að glugga

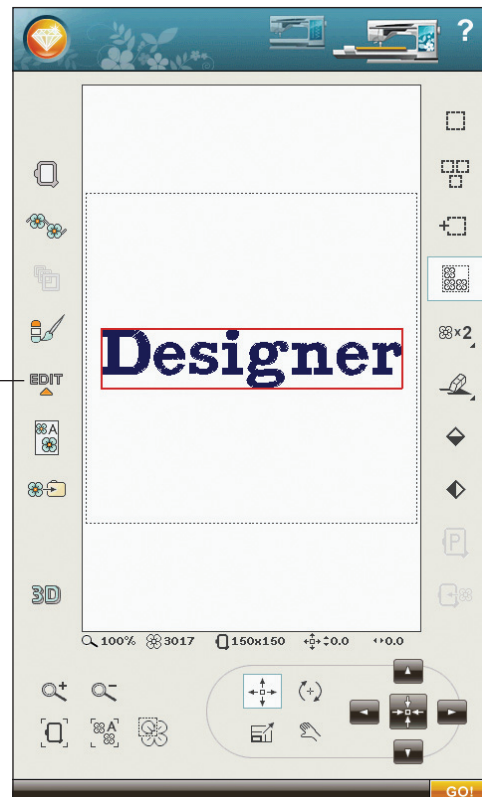
Forrita leturgerðir

Til að opna útsaums leturgerðir farið þið í útsaums-undirbúning (Edit) og snertið "Start" valmyndina. Útsaums leturgerðirnar eru fyrir neðan sauma-leturgerðirnar.

Veljið leturgerða valmyndina (Font menu) á framlengdu verkreininni og veljið útsaums leturgerð af listanum. Þegar þið gerið þetta opnast forritunarglugginn fyrir útsaums leturgerðir sjálfkrafa. Þið getið einnig opnað þennan glugga ef þið viljið lagfæra eða stilla texta sem er þegar fyrir hendi í útsaums undirbúningi (Edit). Í slíkum tilfellum veljið þið viðkomandi texta og snertið síðan táknið fyrir "lagfæra saum" (Edit Stitch).

Ath: Ef textinn er búinn til með sauma leturgerðum (ekki útsaums leturgerðum), þá opnast forritunarglugginn í staðinn.

Undirbúa og/eða
breyta saum



Útsaums textaritill notaður (To use the Editor)

Notið skjápennann og snertið þá stafi sem þið viljið bæta við í textann. Textinn er sýndur á textaflötinum og með bendilinn við virkan staf. Notið örvarnar til að fara fram og til baka í textanum.

Þið getið breytt leturgerðinni og stærðinni á textanum með því að snerta táknið "breyta textanum" (Change Font). Veljið aðra leturgerð eða stærð á leturgerð og allur textinn breytist þá í þá nýju leturgerð og stærð sem þið völduð. Forskoðun og nafn á valinni leturgerð er sýnt á forskoðunarflötinum.

Staf bætt inn í texta

Notið örvarnar til að færa bendilinn á þann stað sem þið viljið bæta staf inn í. Snertið stafinn og honum verður bætt inn á þann stað sem bendillinn er stað-settur.

Eyða staf

Til að eyða einum staf staðsetjið þið bendilinn fyrir aftan þann stað sem þið ætlið að eyða. Snertið eyðingartáknið (Delete). Ef þið viljið eyða öllum textanum sem þið hafið búið til, "snertið þið og haldið" við eyðingartáknið. Sprettigluggi kemur upp og biður ykkur að staðfesta valið.

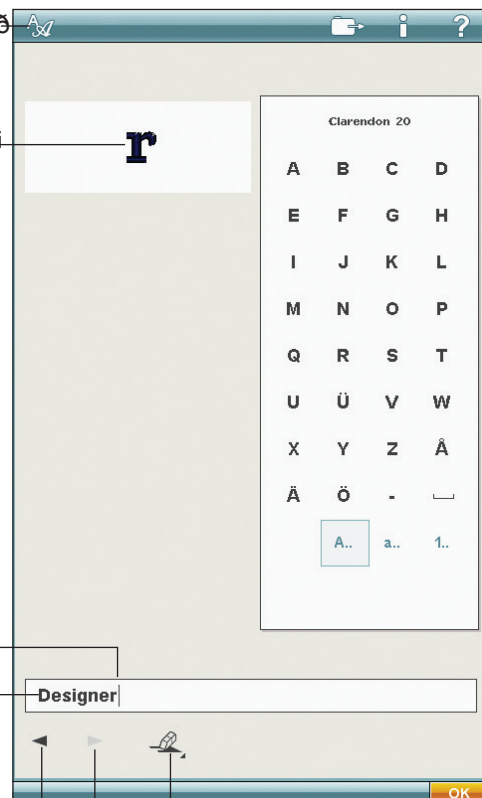
Breyta um leturgerð

Forskoðun á letri

Bendill
Textaflötur

Eyða

Örvar



Stillingar

Færa í ramma (Move to Hoop)

Snertið "færa í ramma" til að færa hvaða mynstur sem er fyrir utan rammaflötinn inn á flötinn. Mynstrið verður þá sett eins nálægt jaðrinum á rammanum og hægt er.

Geymslustaða (Park Position)

Snertið táknið fyrir "geymslustöðu" til færa útsaums-arminn á tækinu í stöðu til að geyma útsaumstækið.

Fjarlægja þarf útsaumsrammann. Farið síðan í geymslustöðu.

Hliðar og endaspeglun

Til að spegla mynstur lárétt snertið þið táknið fyrir hliðarspeglun. Til að spegla það lóðrétt snertið þið táknið fyrir endaspeglun.

Eyða (Delete)

Þegar þið snertið táknið fyrir "eyðingu" (Delete), verður völdum mynstrum eytt af útsaumsfletinum. Ef fleiri en eitt mynstur eru valin kemur sprettigluggi á skjáinn og þið eruð beðin um að staðfesta að það eigi að eyða þessum mynstrum.

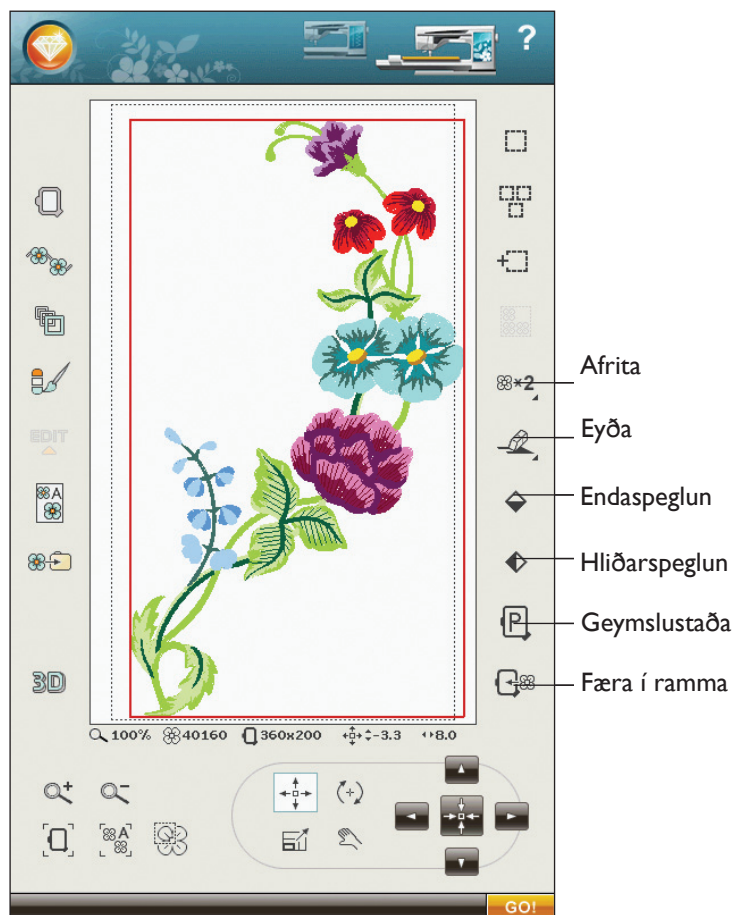
Snertið og haldið við eyðingartáknið til að eyða öllum mynstrum sem eru á útsaumsfletinum. Sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð beðin um að staðfesta valið.

Afrita (Duplicate)

Snertið "afritunar" (Duplicate) táknið til að búa til afrit af völdu mynstri.

Ef þið viljið fleiri en eitt afrit, snertið þið og haldið við táknið og þá kemur upp sprettigluggi þar sem þið getið sett inn þann fjölda sem þið viljið fá.

Sjá einnig bls. 7:13-7:15 en þar eru upplýsingar um hvernig eigi að velja og afvelja mynstur.



Hvernig á að velja mynstur

Þegar mynstur er hlaðið inn í útsaums-undirbúning (Edit), er síðast valda mynstrið virkt mynstur.

Velja eitt mynstur

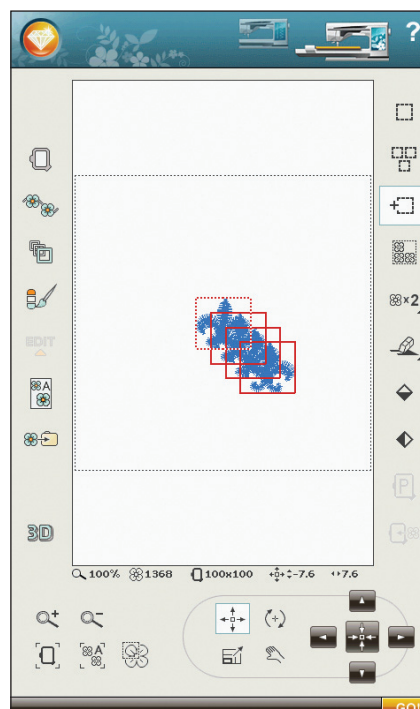
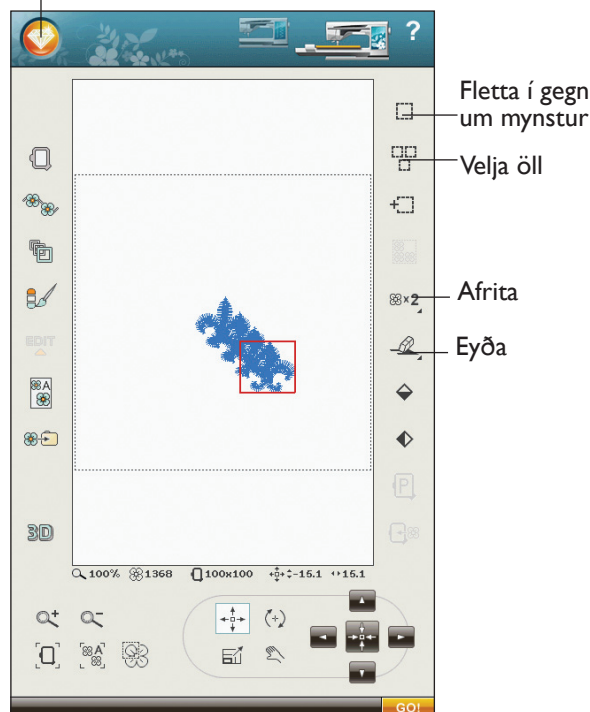
Til að velja eitt mynstur getið þið annað hvort snert viðkomandi mynstur á skjánum, eða snert táknið "fletta í gegn um mynstur" (Step Through Designs). Það táknið gerir ykkur kleift að velja eitt af mynstrunum sem eru á skjánum ef þið viljið breyta því á einhvern hátt. Í hvert sinn sem þið snertið þetta táknið, veljið þið ávallt næsta mynstur og þá í þeirri röð sem þau voru hlaðin inn á flötinn.

1. Í útsaums-undirbúningi (Edit), snertið þið Start á valreininni til að opna framlengdu valreinina. Mynstur valmyndin (Design Menu) opnast.
2. Veljið mynstur af felliglugganum með því að snerta það.
3. Snertið afritunar (Duplicate) táknið þrisvar sinnum. Síðasta mynstrið er með rauðan ramma í kring, sem þýðir að sé valið og virkt mynstur.
4. Ef þið viljið velja fyrsta mynstrið sem þið völduð snertið þið táknið "fletta í gegn um mynstur" (Step Through Designs). Í hvert sinn sem þið snertið táknið, færirst þið yfir á næsta mynstur og í þeirri röð sem þau voru valin.
5. Þegar þið hafið valið það mynstur sem þið voruð að leita að, getið þið eytt, afritað, staðsett, kvarðað, speglað, breytt stærð og/eða snúið því. Aðeins valið mynstur mun breytast í samræmi við þá aðgerð sem þið veljið.

Velja öll

Ef þið viljið velja öll mynstrin, snertið þið einfaldlega táknið "velja öll" (Select all). Öll mynstrin sem eru á skjánum verða þá valin. Nú getið þið fært, eytt, afritað, staðsett, kvarðað, speglað, breytt stærð, snúið og/eða breytt þeim í mynsturform eða lögun.

Start valmyndin



Val aðgerðir

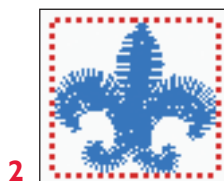
Það er hægt að velja mynstur á skjánum á þrjá vegu. Þetta gefur ykkur möguleika á að velja undirsett af hlöðnu mynstri og gera þær breytingar sem þið vilduð gera aðeins á þeim mynstrum.

1. Valið mynstur (1) - Mynstrið er merkt með óbrotinni rauðri línu. Þið getið framkvæmt breytingar á þessu mynstri (eða mynstrum). Þið getið kvarðað, snúið, gert mynstrin að mynsturformi eða lögun, breytt stærðinni og lagað eða breytt þeim.
2. Merkt og valið - Mynstrið er merkt með rauðri brotinni línu. Þið getið framkvæmt breytingar á merktu og völdu mynstri. Þið getið fjarlægt þetta mynstur úr völdum mynstrum með því að snerta táknið "bæta við eða fjarlægja val" (Add/Remove Selection).
3. Merkt mynstur - Þegar tvö eða fleiri mynstur eru á skjánum, getið þið merkt mynstur. Mynstrið er þá merkt með svartri brotinni línu.

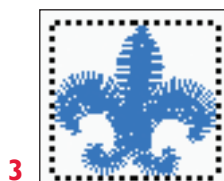
Það verður ekki fyrir áhrifum af breytingum eins og kvörðun og snúningi. Þegar þið veljið táknið "bæta við eða fjarlægja" (Add/Remove Selections), verður svart glugginn rauður. Þá er mynstrið merkt og valið.



Valin mynstur eru með rauðan óbrotinn ramma í kring..



Merkt og valin mynstur eru með rauðan slitróttan ramma í kring.



Svört brotin lína í kring um mynstur þýðir að þau séu merkt en ekki virk.

Framhalds val

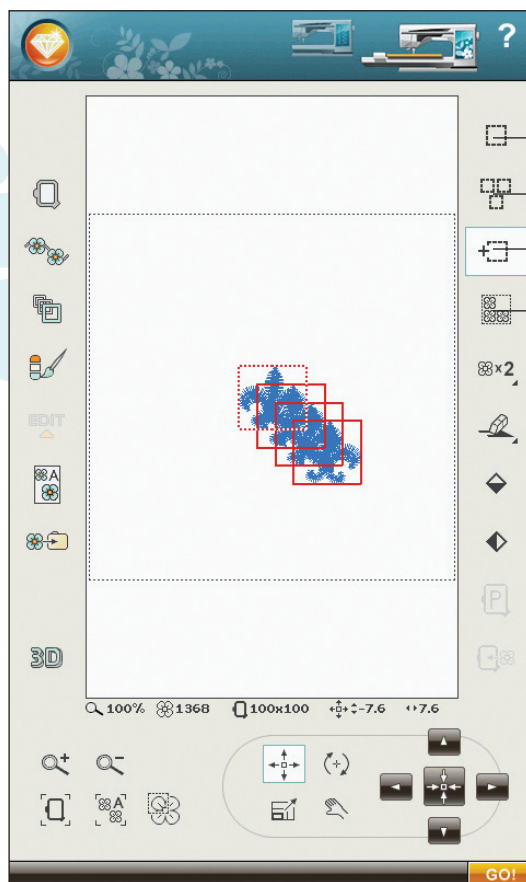
Bæta við eða fjarlægja val

Ef þið hafið hlaðið inn nokkrum mynstrum og viljið breyta aðeins nokkrum þeirra, getið þið notað aðgerðina "bæta við eða fjarlægja val" (Add/Remove Selection). Snertið táknið "bæta við eða fjarlægja val" til að gera aðgerðina virka. Merkið mynstrið með því að snerta þau og bæta þeim við valið.

Þið getið einnig notað þessa aðgerð til að fjarlægja eitt eða fleiri mynstur úr mynsturhópnum. Merkið þá þau mynstur sem þið viljið fjarlægja og smellið á "bæta við eða fjarlægja val" til að fjarlægja þau úr hópnum.

Flokkun og af-flokkun

Ef þið hafið valið tvö eða fleiri mynstur og viljið tengja þau og gera þau að samtengdu og stilltu einstöku mynstri, þá snertið þið táknið "flokkun eða af-flokkun" (Group/Ungroup). Rauður ferningur kemur þá í kring um öll mynstur í þeim hóp. Til að af-flokka snertið þið "flokkun og af-flokkun" á ný. Þá verða mynstrin aftur sérstæð og einstök mynstur.



Fletta í gegn um mynstur
Velja öll
Bæta við eða fjarlægja val
Flokkun og af-flokkun

Æfing til að velja mynstur

Í þessari æfingu lærið þið hvernig á að velja tvö af fjórum mynstrum til að gera breytingar á þeim.

1. Farið í leturgerðar valmyndina (Font Menu) á framlengdu verkreininni. Snertið "Kalligraphia 30". Við það opnast undirbúnings (edit) glugginn.
2. Farið á tölustafa valmyndina og veljið 1, 2, 3 og 4. Snertið OK til að fara til baka í útsaums-undirbúning.
3. Flokkunar/af-flokkunar táknið er nú virkt. Snertið táknið til að af-flokka mynstrin. Mynstur 2, 3, og 4 eru nú með óslitinn ramma í kring, sem segir ykkur að þau eru valin. Mynstur 1 er með slitróttan rauðan glugga, sem þýðir að það mynstur er merkt og valið.
4. Með skjápennanum snertið þið nú flötinn fyrir utan mynstrið þannig að þið merkið ekki neitt ákveðið mynstur. Snertið flötinn fyrir utan mynstrið á ný til að af-velja allt. Ekkert af mynstrunum er nú valið.



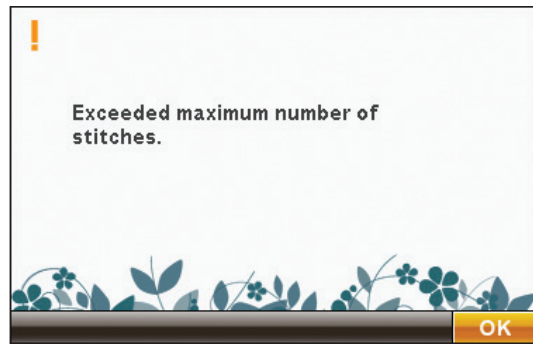
5. Nú viljum við velja mynstur 2 og 4. Með skjápennanum snertið þið nú mynstur 2, eða notið táknið "fletta í gegn um mynstur" til að velja það. Snertið nú táknið "bæta við/fjarlægja" (Add/Remove). Mynstrið er nú merkt og valið, sem er gefið til kynna með slitrótta rauða glugganum.
6. Með skjápennanum snertið þið nú mynstur 4 til að merkja það mynstur. Það verður nú með slitróttan svartan ramma. Snertið það á ný eða ýtið á valkostinn "bæta við/fjarlægja" (Add/Remove) til að gera mynstur 4 að völdu en ekki virku mynstri. Nú getið þið fært, speglað, formað, breytt stærð, kvarðað, snúið eða eytt mynstrum 2 og 4.



Sprettigluggar í Útsaums undirbúningi (Embroidery Edit)

Fer fram úr hámarksfjölda spora

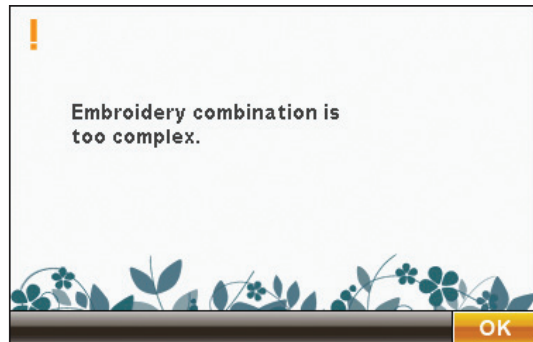
Mynstrið sem þið eruð að búa til er með of mörg spor. Í mynsturblöndun getið þið ekki haft fleiri en ca. 500.000 spor.



Útsaums samblöndunin er of flókin

Þessi sprettigluggi getur komið fram af tveimur ástæðum:

- Mynstur samblöndunin er með of margar litablokkir.
- Það eru of mörg mynstur í samblönduninni.
- Einu eða fleiri mynstrum hefur verið of oft blandað saman og síðan blandað saman á ný.





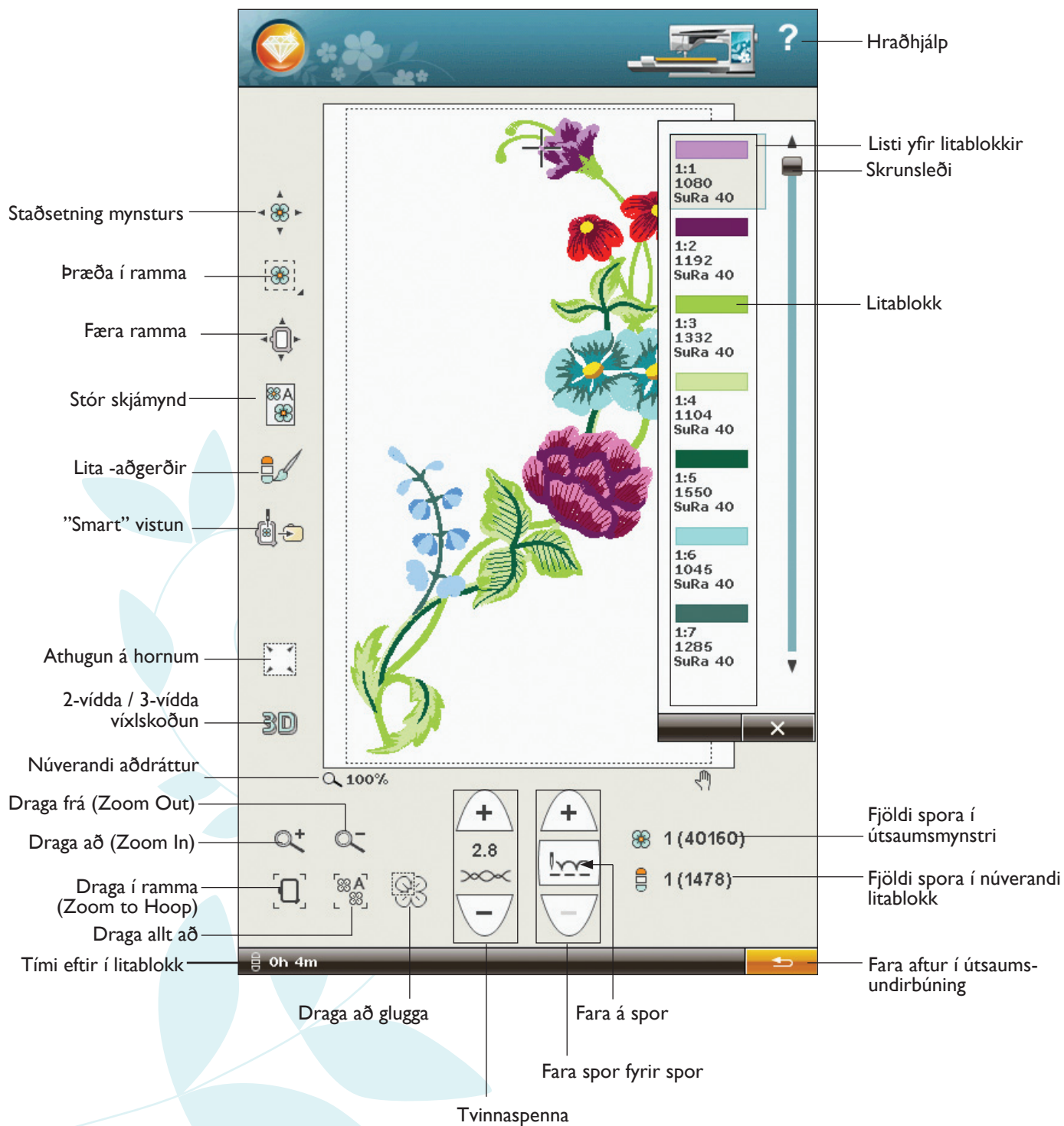
8 Útsaums-saumaskapur



Farið í útsaums-saumaskap

Til að sauma mynstrið (eða mynstrin) farið þið í útsaums-saumaskap með því að snerta GO táknið sem er í neðra hægra horninu á útsaums-undirbúnings (edit) glugganum. Útsaumstækið verður að vera tengt við vélina og réttur rammi á því þegar vélin fer í útsaums-saumaskap (Embroidery Stitch-Out).

Útsaums-saumaskapur - Yfirlit yfir tákn



Staðsetning mynsturs

Snertið táknið fyrir staðsetningu mynsturs (Design Positioning) til að opna staðsetningargluggann. Það gerir ykkur kleift að staðsetja mynstur nákvæmlega á þann stað sem þið viljið hafa það á efninu. Það er einnig notað þegar þið viljið sauma annað mynstur við hliðina á mynstri sem var saumað áður.

Ath: Ef þið viljið aðeins færa mynstrið ykkar í útsaums-saumaskap, opnið þið staðsetningargluggann og færið mynstrið með því að nota stjórnhnappana eða skjáþennann.

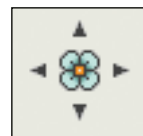
Notið "Zoom" eða "Pan" til að fullvissa ykkur um að þið staðsetjið mynstrið nákvæmlega á réttan stað. Fínstillið með örvunum á stjórnborðinu.

Draga að bendli (Zoom to Cursor)

Hámarkar aðdráttinn og skotrar útsaumsflötinn þannig að bendillinn er á miðjum skjánum.

Horna athugun og miðju athugun

Horna athugun er til að fara eftir útlínunum mynstursins og fara í öll fjögur hornin til að athuga hvort fóturinn rekist nokkurs staðar í. Þið getið fundið miðjustöðu mynstursins með því að snerta táknið fyrir miðju athugun.



Staðsetning mynsturs

Gandálfur (Wizard) fyrir staðsetningu mynsturs

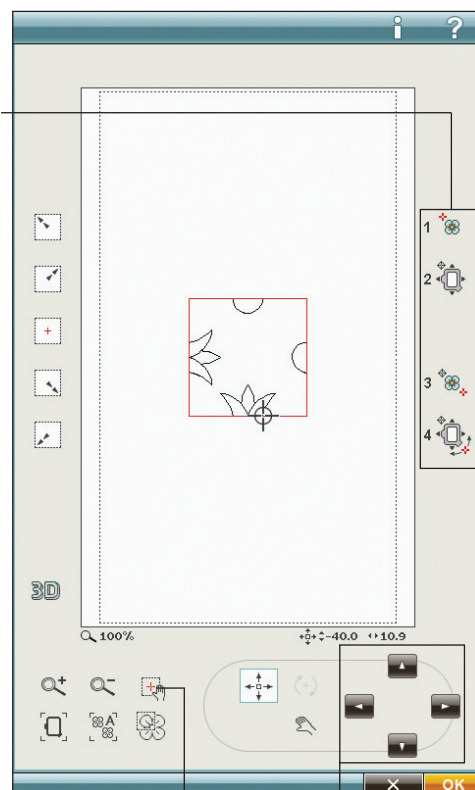
Horna athugun

Horna athugun

MIÐJU staðsetning

Horna athugun

Horna athugun

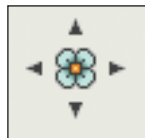


Draga að bendli

Stjórnhnappar

Hvernig á að nota mynsturstaðsetningu

Saumið mynstur DD_058.vp3 í stórum ramma. Þegar útsaumurinn er búinn, snertið þið X til að halda mynstrinu á skjánum. Snertið mynsturstaðsetningu til að staðsetja næsta mynstur.



Gandálfur (Wizard) fyrir mynsturstaðsetningu

Þegar þið snertið eitt af táknum fyrir mynstur staðsetningu, kemur texti fyrir ofan mynstrið og útskýrir hvert þrep.

1. Veljið læsipunkt á skjánum

Snertið númer 1 til að velja læsipunkt. Setjið rauða bendilinn á þann stað sem þið viljið hafa þennan læsipunkt í mynstrinu.



2. Færið læsipunktinn á efninu

Snertið númer 2. Rauði bendillinn læsist nú á skjánum. Hann breytist nú úr rauðum lit í gráan og með hring í kring um miðjuna á læsipunktinum. Nú getið þið staðsett mynstrið nákvæmlega þar sem þið viljið hafa það á efninu með því að nota skjápennann eða stjórnhnappana. Gætið að rammanum þegar hann færast þegar þið notið örvarnar, til að staðsetja mynstrið nákvæmlega þar sem þið viljið hafa það. Staðsetning nálarinnar sýnir ykkur hvar læsipunkturinn verður á efninu. Notið stjórnhnappana til að fínstilla.

Ath: Ef þið eruð ánægð með staðsetningu mynstursins snertið þið OK í neðra hægra horninu. Ef þið þurfið einnig að stilla ballann á mynstrinu haldið þið áfram með þrep 3.



3. Setjið samstæðupunkt á skjáinn

Snertið númer 3 til að gera samstæðupunkt virkan. Þið getið athugað með aðra staðsetningu innan mynstursins til að fullvissa ykkur um að mynstrið sé rétt uppsett og þá gert frekari breytingar ef þörf er á.

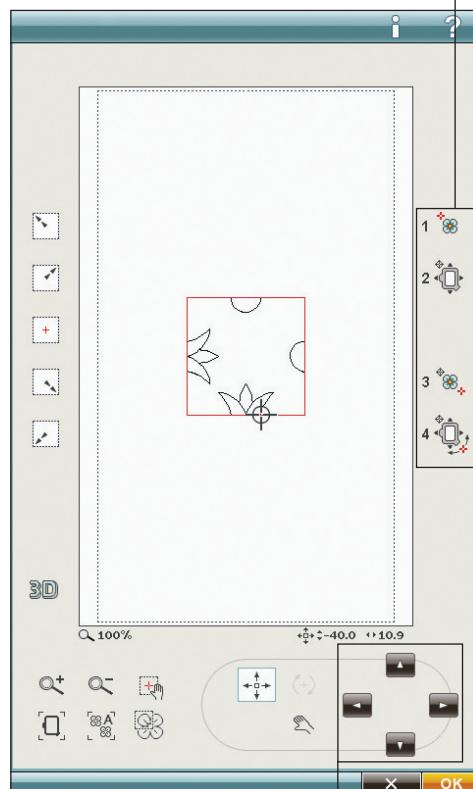
Fylgist með bendlinum á skjánum til að velja samstæðupunktinn. Staðsetjið rauða bendilinn þar sem þið viljið að samstæðupunkturinn verði í útsaumnum. Ramminn mun færast, þannig að nálin gefi samstæðupunktinn til kynna. Notið stjórnhnappana í fínstillingar.



4. Snúið mynstrinu á efninu

Snertið númer 4. Snúningsaðgerðin verður sjálfkrafa valin. Notið skjápennann til að snúa mynstrinu í kring um læsipunktinn. Horfið á efnið og snúið mynstrinu þar til nálin er nákvæmlega á þeim stað sem þið viljið hafa samstæðupunktinn. Snertið OK.

Gandálfur (Wizard) fyrir mynsturstaðsetningu. Þrep 1-4

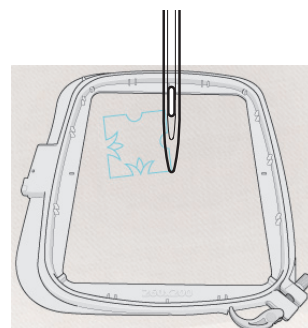
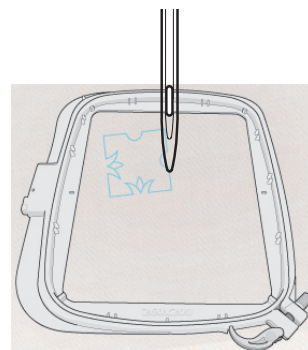
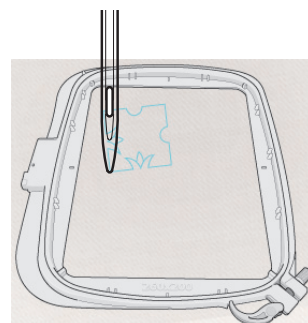
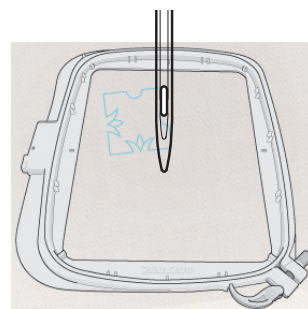
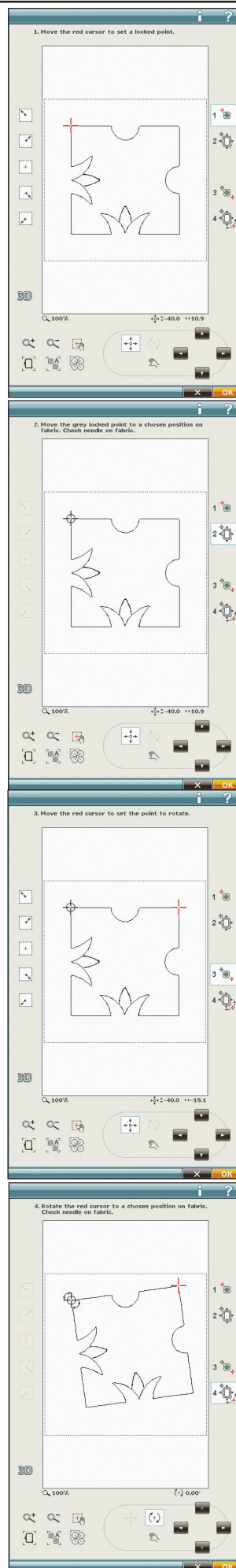


Stjórnhnappar

Æfing fyrir staðsetningu mynsturs

Þegar þið bætið einu mynstri við annað mynstur sem saumað var fyrir löngu, eða þegar þið viljið setja mynstur á mynstrað efni, er mjög gott að nota "mynstur staðsetningu" (Design Positioning).

- Veljið mynstur DD_058.vp3 og saumið það einu sinni í efra vinstra hornið á rammanum. Snertið númer 1. Notið skjáþennann eða stjórnörvarnar til að færa bendilinn í efra vinstra hornið á mynstrinu. Snertið "Zoom to Cursor" til að hámarka aðdráttinn þannig að þið getið staðsett bendilinn nákvæmlega á réttan stað í mynstrinu. Veljið "Pan" til að færa mynstrið á skjánum án þess að færa bendilinn. Endurveljið "staðsetningu" (Position) þegar þið viljið færa bendilinn.
- Snertið númer 2. Bendillinn er nú læstur. Færið nú læsipunktinn í efra vinstra hornið á útsaumaða mynstrinu. Notið staðsetningar aðgerðina og stýrihnappana til að færa bendilinn. Fylgist með rammanum færast þar til nálin er beint fyrir ofan staðinn þar sem þið viljið að mynstrin tengist. Þegar þið eruð ánægð, snertið þið OK til að loka glugganum fyrir mynstur staðsetningu og byrja að sauma.
- Ef þið viljið stilla upp mynstri þannig að það sé á móts við mynstur sem saumað var áður, getið þið valið annan samstæðupunkt. Snertið númer 3 og færið rauða bendilinn á punkt þar sem þið viljið að annar samstæðupunkturinn verði. Fylgist með skjánum og dragið að (zoom in) eins og þið getið þannig að þið getið stillt bendilinn eins nákvæmlega og hægt er.
- Snertið númer 4 til að snúa mynstrinu þannig að það sé á móts við eldra útsaumaða mynstrið á efninu. Gætið þess að nálin sé á nákvæmlega réttum stað á efninu.
- Snertið OK til að loka "mynstur staðsetningu" (Design Positioning) og byrja að sauma.



Þræða í ramma

Að þræða efnið gerir kleift að festa efnið á undirleggsefni, sem þið hafið spennt í ramma. Þetta hentar mjög vel á efni sem ekki er hægt að spenna í ramma. Þræðing kemur sér t.d. mjög vel á teygjanlegum efnum.

Snertið "þræða í ramma" (Baste in hoop) til að setja þræðispor í kring um staðinn sem mynstrið á að vera. Snertið og haldið til að opna þræðingar-gluggann.

Þræða í kring um mynstur (Baste around design)

Veljið "þræða í kring um mynstur" til að bæta við þræðispori í kring um mynstrið.

Þræða í kring um rammavæðið (Baste around hoop area)

Veljið "þræða í kring um rammavæðið" til að bæta við þræðispori innan við innri brún rammans.

Þið getið einnig valið báða valkostina til að ná fram auknu öryggi þegar um er efnið efni og tækni er að ræða.

Ath: Þræðisporinu verður bæt inn á listann yfir lita-blokkirnar, og með möguleikanum á að sauma spor fyrir spor og sauma inn og út úr þræði-litablokkinni/ unum. Þar hverfa síðan af listanum þegar bíðið er að sauma þær.

Ath: Þræðingu er eingöngu hægt að gera virka þegar hún er staðsett á undan fyrsta sporinu í mynstrinu.

Ath: Snertið FIX hnappinn á vélinni til að gera valda þræðiaðgerð virka eða óvirka.

Færa rammann

Notið aðgerðina "færa ramma" (Move Hoop) til að færa útsaumstækið á annan stað.

Núverandi sporstaða (Current Position)

Þegar þið viljið fara aftur á núverandi sporstöðu og halda áfram að sauma út, þar sem þið voruð trufluð við saumaskapinn, snertið þið táknið fyrir "núverandi sporstöðu" (Current Stitch Position). Þið getið einnig snert hnappinn "Start/Stop" einu sinni til að fara aftur á núverandi sporstöðu og halda áfram að sauma.

Geymslustaða (Park Position)

Þegar útsaumnum er lokið, fjarlægjið þið rammann af tækinu og veljið "geymslustöðu". Útsaumstækið færir þá í rétta stöðu fyrir geymslu.

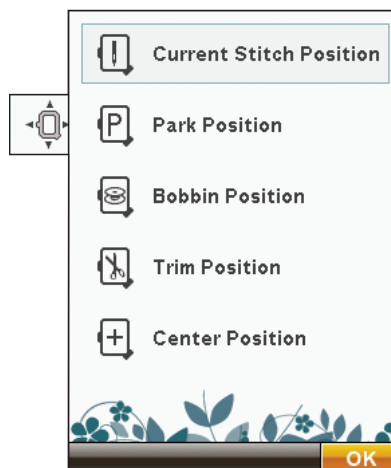
Notið geymslustöðu einnig þegar þið viljið færa útsaumstækið frá til að sauma venjulega sauma.

Ath: Mjög áriðandi er að útsaumsramminn sé tekinn af tækinu áður en það er sett í geymslustöðu.

Spólustaða (Bobbin Position)

Til að skipta um spólu, snertið þið "spólustöðu".

Ramminn fer frá ykkur og gerir ykkur kleift að komast að



opna lokið yfir spóluhúsinu og skipta um spólu.

Ath: Þið getið einnig snert "byrja aftur á saum" (Stitch-ReStart) hnappinn á vélinni til að færa rammann í stöðu til að skipta um spólu.

Staða fyrir tvinnaklippingar (Trim Position)

Staða fyrir tvinnaklippingar færir rammann að ykkur til að auðvelda ykkur að hreinsa stökkspor og efni ef um sérstakar aðgerðir er að ræða.

Ath: Þið getið einnig snert hnappinn "nálin uppi/niðri" á vélinni til að færa rammann í stöðu fyrir klippingar.

Miðjustaða (Center Position)

Notið miðjustöðu ef þið viljið athuga hvar miðjustaða mynstursins verður á efninu.

Stór skjámynd (Full Screen)

Til að skoða mynstrið í eins stórra mynd og hægt er, notið þið "stóra skjámynd" (full screen) aðgerðina. Mynstrið fylir þá út í allan skjáinn. Snertið skjáinn einu sinni til að loka glugganum.

Tákn fyrir lita-aðgerðir (Color Functions icon)

Litur á bakgrunni

Snertið "Lit á bakgrunni" (Background Color) til að breyta litnum á virka bakgrunninum. Gluggi kemur fram þar sem þið getið valið úr 64 mismunandi litum.

Bakgrunnsefni (Background Fabric)

Snertið táknið fyrir bakgrunnsefni til að gera þá aðgerð virka eða óvirka.

Í einum lit (Monochrome)

Snertið táknið til að virkja aðgerðina fyrir útsaum í einum lit. Öll mynstur verða sýnd í gráum lit og vélin kemur ekki til með að stöðvast til að skipta um tvinnalit. Til að gera aðgerðina óvirka á ný snertið þið táknið á ný.

Ath: Ef aðgerðin til að klippa yfirtvinnann í stökkeðum er valin í SET valmyndinni þá verður hún áfram virk á milli litablokka.

Ath: Þið getið einnig snert STOP hnappinn á vélinni til að sauma mynstrið í einum lit.

Flokka litablokkir og sameina litablokkir (Color Block Sort and Color Block Merge)

"Flokka á litablokkum" flokkar litina í mynstrinu á einstakan hátt til að sauma alla fleti sem eru í sama lit á sama tíma. "Sameina litablokkir" kemur í veg fyrir litastopp á milli litablokka sem eru í sama lit. Til að flokka litablokkirnar áður en þið byrjið að sauma út, snertið þið táknið "flokka litablokkir".

Ath: Þið þurfið að flokka litablokkirnar áður en þið byrjið að sauma út.

Ef þið viljið að vélin hansi stoppin á milli sömu tvinnalita, eftir að hafa notað "flokka litablokkir", snertið þið táknið fyrir "sameina litablokkir" á ný.

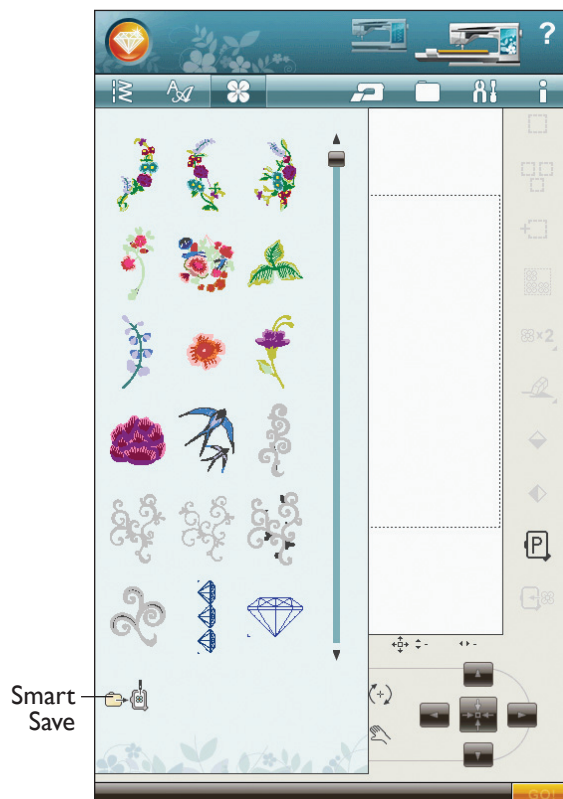
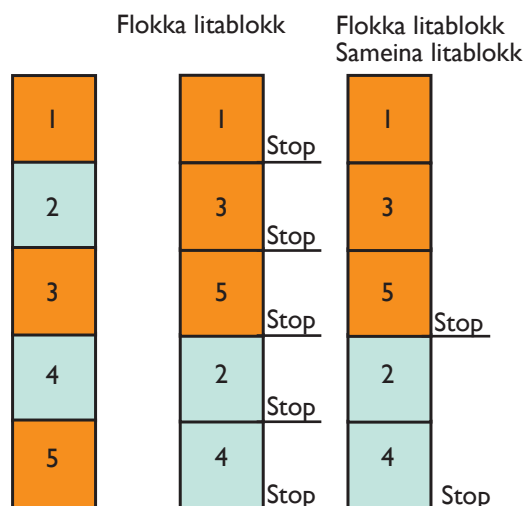
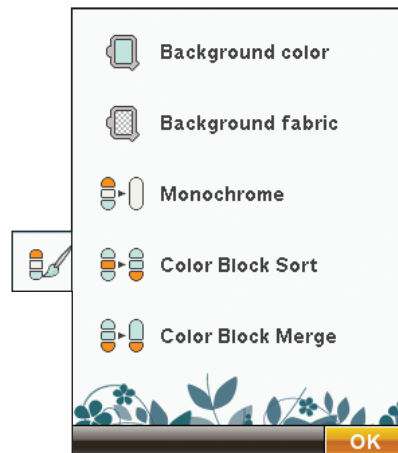
"Smart"-vistun (Smart Save)

Ef þið viljið stöðva útsauminn og vista núverandi stöðu, snertið þið Start/Stop til að hætta við útsauminn. Síðan snertið þið "smart vistunar" (Smart Save) táknið til að vista núverandi stöðu. Nú getið þið slökkt á vélinni.

"Smart Save" geymir allar stilingar á mynstrum. Þið getið haldið áfram með útsauminn seinna. Farið á "Start valmyndina", "mynstur valmynd", "Smart vistun".

Mynstur í "smart-vistun" er þar, þar til annað kemur.

Ath: Ef þið veljið "sjálfvirka Smart vistun" (Auto Smart Save) í SET valmyndinni, verður þetta tákn gert óvirkt. Mynstur-upplýsingar eru sjálfkrafa vistaðar á meðan þið saumið. Ef þið slökkið á vélinni eða rasmagnið færi, er hægt að ná í mynstrið á ný og þá getið þið saumað frá sama stað. Farið í "Start valmyndina" neðst á mynstrinu og snertið þar "smart-vistunar" táknið.



Horna athugun (Corner check)

Horna athugun er hægt að nota til að fara í öll hornin á mynstrinu þannig að þið vitið hvar mynstrið verður á efninu. Snertið horna-táknin. Í hvert sinn sem þið snertið þau, færir ramminn sig til í þessari röð: efra vinstra, efra hægra, neðra hægra, neðra vinstra og síðan fer ramminn á núverandi sporstöðu.

2-vídda / 3-vídda víxlskoðun

Í 2-vídda skoðun er fjótlegra að hlaða inn mynstur á skjáinn og það er einnig auðveldara að sjá litablokkirnar í mynstrinu. 3-vídda skoðun gefur hins vegar raunverulegri sýn á mynstrið með auknum skuggum og meiri dýpt.

Snertið "3D" táknið til að víxla yfir á 3-vídda skoðun. Táknid er sýnt sem valið tákn. Snertið það á ný til að fara aftur yfir í 2-vídda skoðun.



Draga

Draga að og frá (Zoom In/Out)

Notað til að draga útsaumsflötinn að eða frá. Notið draga að (+) til að fá nærmynd af fleti á mynstrinu. Notið (-) til að draga frá og skoða heildarmynstrið.

Draga í ramma/draga allt að

"Zoom to Hoop" stillir útsaumsflötinn þannig að hann henti völdu mynstri. Til að hægt sé að skoða eins stórt og hægt er, notið þið "Zoom to All". Mynstrið fyllir alveg út í útsaumsflötinn. Lokið með því að snerta skjáinn.

Draga að glugga (Zoom to Box)

Snertið og dragið skjápennann á útsaumsfletinum á skjánum til að til að búa til glugga. Skjárinn dregst að þessum fleti til að sýna hann betur.

Eftirstöðvar af útsaumstíma í litablokk

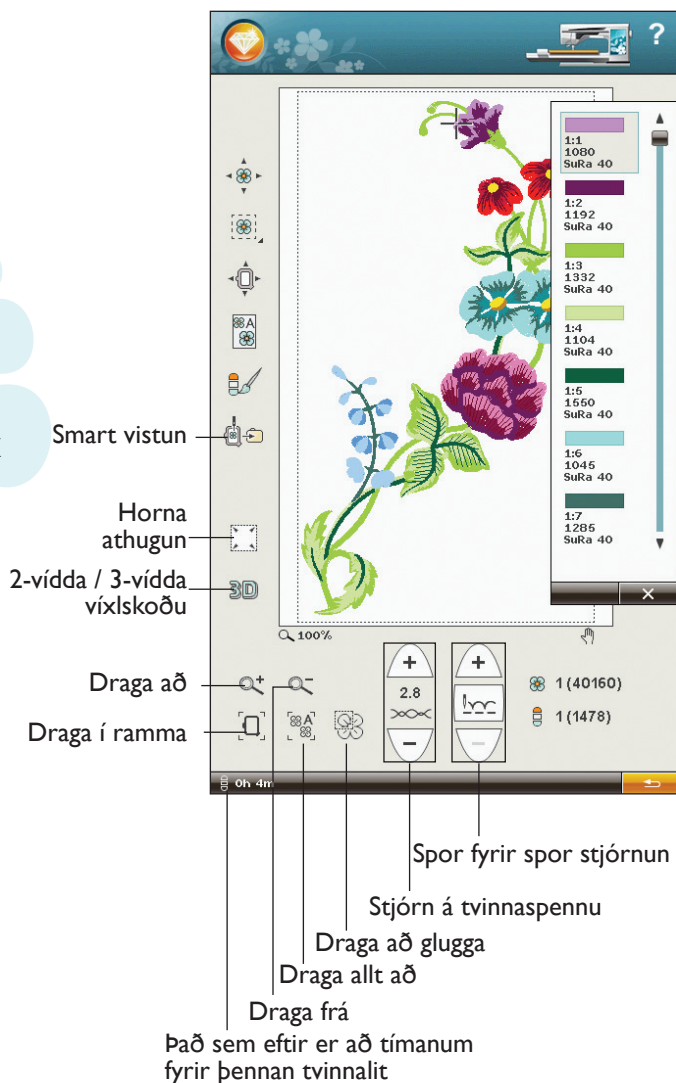
Áætlaður tími sem eftir er að sauma með núverandi litablokk er sýnd í klst. og mín. í neðra vinstra horninu á skjánum.

Stjórn á tvinnaspennu

Þegar þið saumið út með sérstökum tvinna (t.d. mál-m-tvinna o.fl.) eða saumað er á sérstök efni, gætuð þið þurft að breyta tvinnaspennunni. Hægt er að herða á tvinnaspennunni (+) eða minnka hana (-).

Spor fyrir spor stjórnun

Snertið + til að fara þrep fyrir þrep áfram og - til að fara þrep fyrir þrep afturábak. Notið afturábak aðferðina t.d. ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Snertið og haldið til að fara í gegn um sporin á meiri hraða. Bendillinn á skjánum fer eftir sporunum á útsaumsfletinum.



Það sem eftir er að tímanum fyrir þennan tvinnalit

Fara á spor

Til að fara á ákveðið spor í litablokkinni, snertið þið miðflötinn á stjórnhnöppunum "fletta spor fyrir spor". Sprettigluggi kemur á skjáinn þar sem þið getið fært inn númer sporsins. "Fletta spor fyrir spor" fer þá á það sporanúmer. Ef númerið sem þið stimplið er of hátt, fer vélin á síðasta númerið í viðkomandi litablokk.

Fara aftur í útsaums-undirbúning

Snertið þetta tákn til að fara til baka í útsaums-undirbúning (edit) og gera stillingar á mynstrinu áður en þið byrjið að sauma það. Sprettigluggi kemur upp og spurt er hvort þið viljið fara aftur á útsaums-undirbúning, þar sem breytingar sem gerðar eru í útsaums-saumaskap komi til með að týnast.

Fjöldi spora í blönduðum mynstrum

Núverandi sporstaða í mynstrinu eða blönduðum mynstrum er sýnd við hliðina á blóminu. Tölurnar innan sviga sýna heildar sporafjöldann í mynstrinu eða mynstrunum.

Fjöldi spora í núverandi litablokk

Núverandi sporstaða í núverandi litablokk er sýnd við hliðina á myndinni af litablokkunum. Tölurnar innan sviga sýna heildar sporafjöldann í viðkomandi litablokk.

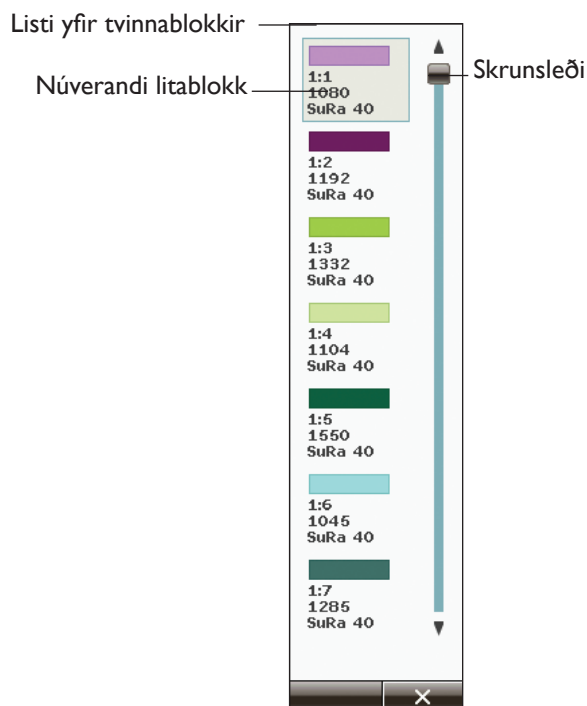
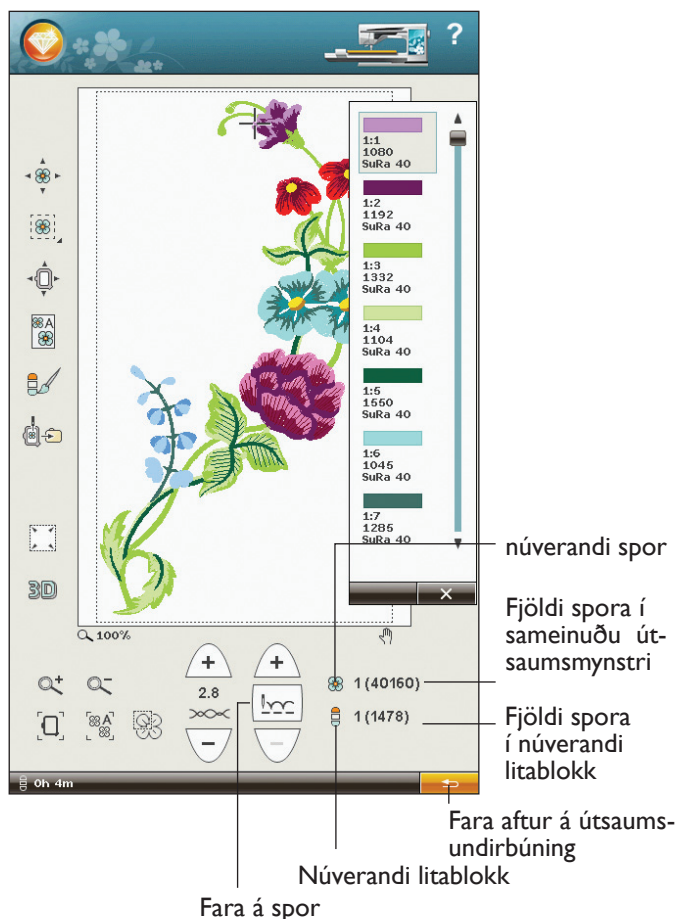
Listi yfir litablokkir

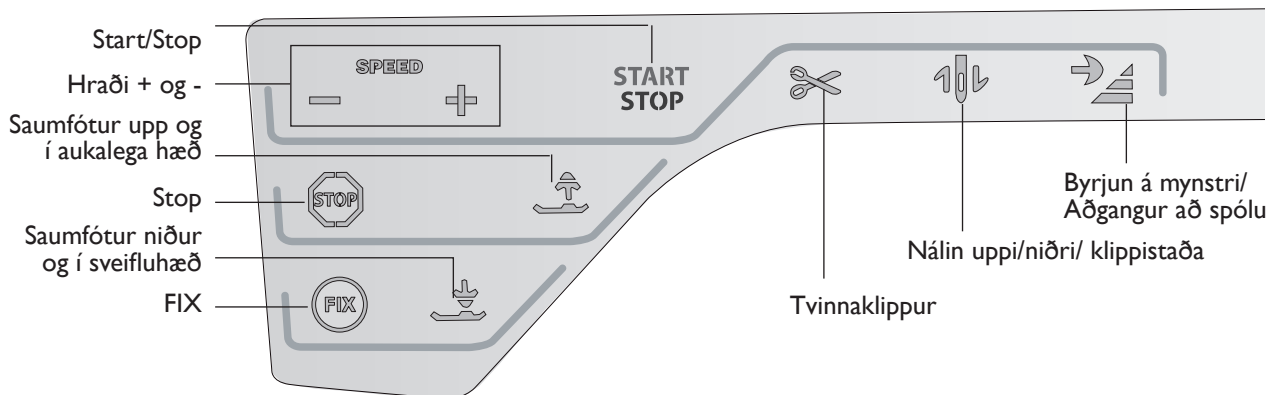
Allir litir í innhlöðnu mynstri eða mynstrum eru sýndir í þeirri röð sem þeir verða notaðir. Sérhver litur sýnir röðina og númer viðkomandi tvinnalits. Einnig er tekið fram hver sé framleiðandi á tvinnanum, grófleika og litanúmer. Notið skrunsléðann til að skoða alla litina á listanum. Snertið aðra litablokk á listanum ef þið viljið skoða hana nánar.

Tvinnaframleiðandi og tvinnanúmer eru sýnd fyrir mynstur í .VP3 og .VIP sniðum. Ef þið breytið um lit gætu sumar upplýsingar um tvinna týnst.

Dæmi: 1:2, 1192 SuRa 40, þýðir að um sé að ræða annan tvinnalit í fyrsta innblaðna mynstrinu og að tvinnaliturn sé númer 1192 af Sulky Rayon í grófleika 40. Ef þið hafið ábuga á frekari upplýsingum um skammstafanir á tvinnaframleiðendum getið þið farið í "4D™ Embroidery Software Configure" forritið (sem blaðið var inn með samskipta forritinu í vélina) og stimplað inn nafn tvinnaframleiðanda. Þar finnið þið frekari upplýsingar um tvinnaframleiðendur og skammstafanir á tvinna.

Til að gera breytingar á listanum yfir litablokkir, farið þá til baka á útsaums-undirbúning (edit).





Aðgerðarhnappar í útsaums-saumaskap

Hraði + og -

Snertið hraði + eða Hraði - til að auka eða minnka hraða vélarinnar við saum eða útsaum. Þegar þið eruð ekki að sauma út, snertið þá "hraða" og upp kemur sprettigluggi sem sýnir stilltan saumhraða. Þið getið stillt hraðann með því að snerta sledann í glugganum. Ef þið breytið stillingum á hraða á meðan þið eruð að sauma kemur enginn sprettigluggi upp.

Hver rammastærð er með fyrirfram sjálfgefinn útsaums-hraða. Þegar þið saumið út með málmtvinna eða þegar saumað er út á viðkvæm efni, ætti alltaf að minnka saumhraðann.

STOP

Snertið STOP til að koma í veg fyrir litaskiptingar ef þið viljið sauma viðkomandi marglitt mynstur í einum lit.

FIX

Snertið FIX til að þræða útlínu mynstursins eða til að þræða efnið við stöðugleikaefni.

Saumfótur niður og í sveifluhæð

Saumfóturinn er sjálfkrafa settur niður um leið og þið byrjið að sauma eða sauma út.

Í útsaums-aðgerð, snertið þið hnappinn fyrir "saumfót niður" til að setja hann í "fljótandi" sveifluhæð.

Saumfótur upp og í aukalega hæð

Snertið "saumfótur upp og í aukalega hæð" til að lyfta saumfætinum. Snertið aftur til að lyfta saumfætinum í aukalega hæð til að auðveldara verði að fjarlægja rammann.

Tvinnaklippur

Tvinnaklippurnar klippa tvinnana sjálfkrafa og síðan er saumfætinum lyft. Í lok litablokkar klippir vélin aðeins yfirtvinnann. Þegar mynstrið er fullsaumað verða bæði yfir og undirtvinninn klipptir sjálfkrafa.

Start/Stop

Snertið þennan hnapp til að láta vélina byrja eða stöðva hana við saumskap og útsauma án þess að nota fótstöðvuna. Snertið START/STOP til að byrja og snertið aftur til að stöðva.

Nálin stöðvist niðri/uppi / klippistaða

Ef þið snertið þennan hnapp í útsaums-aðgerð mun ramminn færist fram á við og þið getið klippt tvinnaenda eða snyrt mynsturflötinn. Í sauma-aðgerð stöðvast vélin annaðhvort með nálina í efninu eða uppi.

Byrjun á saum / Aðgangur að spólu

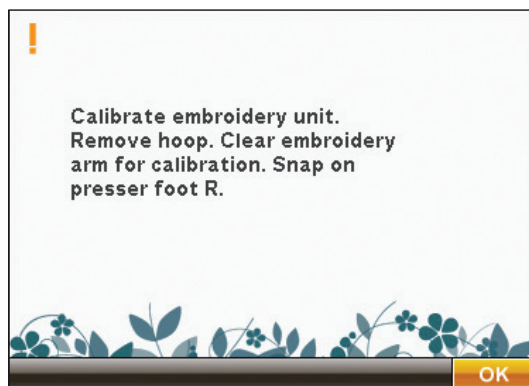
Í útsaums-saumskap; Snertið "byrjun á saum" til að færa rammann frá ykkur til að þið komast auðveldlega að spólunni. Þegar þið snertið "byrjun á saum" á ný fer ramminn aftur á fyrri staðsetningu og þið getið haldið áfram að sauma út frá þeim stað.

Sprettigluggar í útsaums-saumaskap

Kvörðun á útsaumstækinu (Calibrate embroidery...)

Þegar útsaumstækið er sett á vélina, kemur upp spretti-gluggi þar sem þið eruð beðin að taka rammann af vélinni og taka til í kring um vélina þannig að armurinn rekist ekki í neitt, því að nú þurfi að kvarða útsaums-arminn á tækinu. Þið eruð einnig minnt á að setja útsaumsfótinn R á vélina.

Ath: Það er mjög áriðandi að fjarlægja rammann, því annars gæti hann skemmt þegar vélararmurinn er kvarðaður.



Notið réttan ramma (Attach correct hoop)

Ef ramminn á arminum hentar ekki fyrir þá stærð sem sýnd er á skjánum, mun vélin ekki sauma út. Þið verðið þá að skipta um ramma eða breyta stillingum á útsaumsfletinum þannig að mynstrið henti rammanum sem er á vélinni.

Það verður að setja rammann rétt í vélina þannig að vélin geti numið hann. Rennið tengistykki rammans á rammahölduna framan frá og aftur á bak þar til það smellur á sinn stað.

Þið getið ekki farið í "útsaums saumaskap" (Embroidery Stitch-Out) ef ramminn er ekki settur rétt á vélinni.



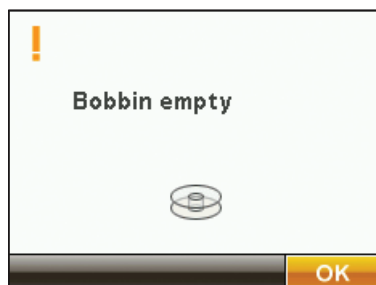
Spólan tóm (Bobbin empty)

Þegar spólutvinninn er alveg að verða búinn, stöðvast vélin sjálfkrafa og þessi sprettigluggi kemur á skjáinn.

Ath: Þið getið haldið áfram að sauma þar til tvinninn klárast á spólunni. Ýtið þá á "Start/Stop" hnappinn til að halda áfram að sauma út án þess að loka spretti-glugganum.

Eða - lokið sprettiglugganum og setjið nýja fulla spólu í vélina og togið síðan aðeins í yfirtvinnann til að taka slakann af honum. Byrjið að sauma út á ný með því að snerta "Start/Stop" hnappinn eða fótmótstöðuna.

Ath: Notið "aðgang að spólu" til að komast auðveldlega að spólunni. Þegar búið er að skipta um spólu, snertið þið "núverandi sporstaða" (Current Stitch Position) til að færa rammann aftur á þann stað þar sem útsaumurinn hætti.



Athugið yfirtvinnann (Check needle thread)

Vélina stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Þræðið yfirtvinnann á ný, lokið sprettiglugganum, farið nokkur spor til baka með því að nota "fara spor fyrir spor" aðgerðina og byrjið að sauma út á ný.



Skiptið um tvinnalit (Change thread color)

Þegar kemur að því að þið skiptið um tvinnalit, stöðvast vélin og klippir yfirtvinnann. Skiptið um tvinnakefli og þræðið vélina á ný. Litanúmer fyrir næsta lit er sýnt á skjánum.

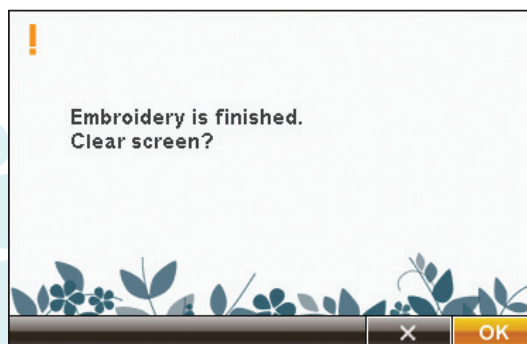
**Klippið tvinnaendann (Cut thread end)**

Eftir að þið hafið skipt um tvinnalit, saumar vélin nokkur spor og stöðvast þannig að þið getið klippit tvinnaendann.

Ath: Þegar þið veljið "sjálfvirk klipping á stökkesporun" (Automatic Jump Stitch Trim) í SET valmyndinni, þá verður tvinnaendinn klippitur sjálfvirkur. Þið þurfið hins vegar að fjarlægja endann frá saumafletinum.

**Útsaumnum er lokið - hreinsa skjáinn (Embroidery is finished - Clear screen?)**

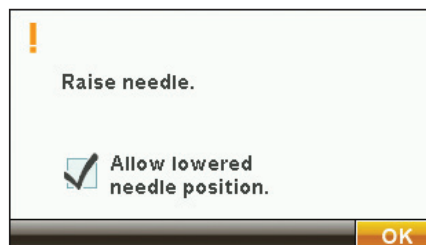
Þegar útsaumnum er lokið, eru þið spurð hvort þið viljið hreinsa skjáinn. Ef þið snertið OK, verður mynstrinu eytt og þið farið aftur á útsaums-undirbúning (Edit). Snertið "hætta við" (Cancel) til að fara aftur á mynstrið og halda áfram í útsaums-saumskap.

**Staðsetning mynsturs (Design Positioning)****Lyftið nálinni (Raise needle)**

Þegar nálin er færð niður að efninu með því að nota handhjólið og þá til að skoða nákvæma staðsetningu nálarinnar á efninu, þá kemur sprettigluggi upp þegar þið reynið að stilla rammastaðsetninguna. Hakið við í gluggann þannig að þið getið fínstillt rammastaðsetninguna þótt nálin sé niður við efninu.

Ath: Fullvissið ykkur um að nálin sé staðsett rétt fyrir ofan efninu þannig að hvorki hún né efninu skemmist.

Ath: Ekki er hægt að gera viðvörðunina óvirka ef nálin er fyrir neðan stingplötuna.





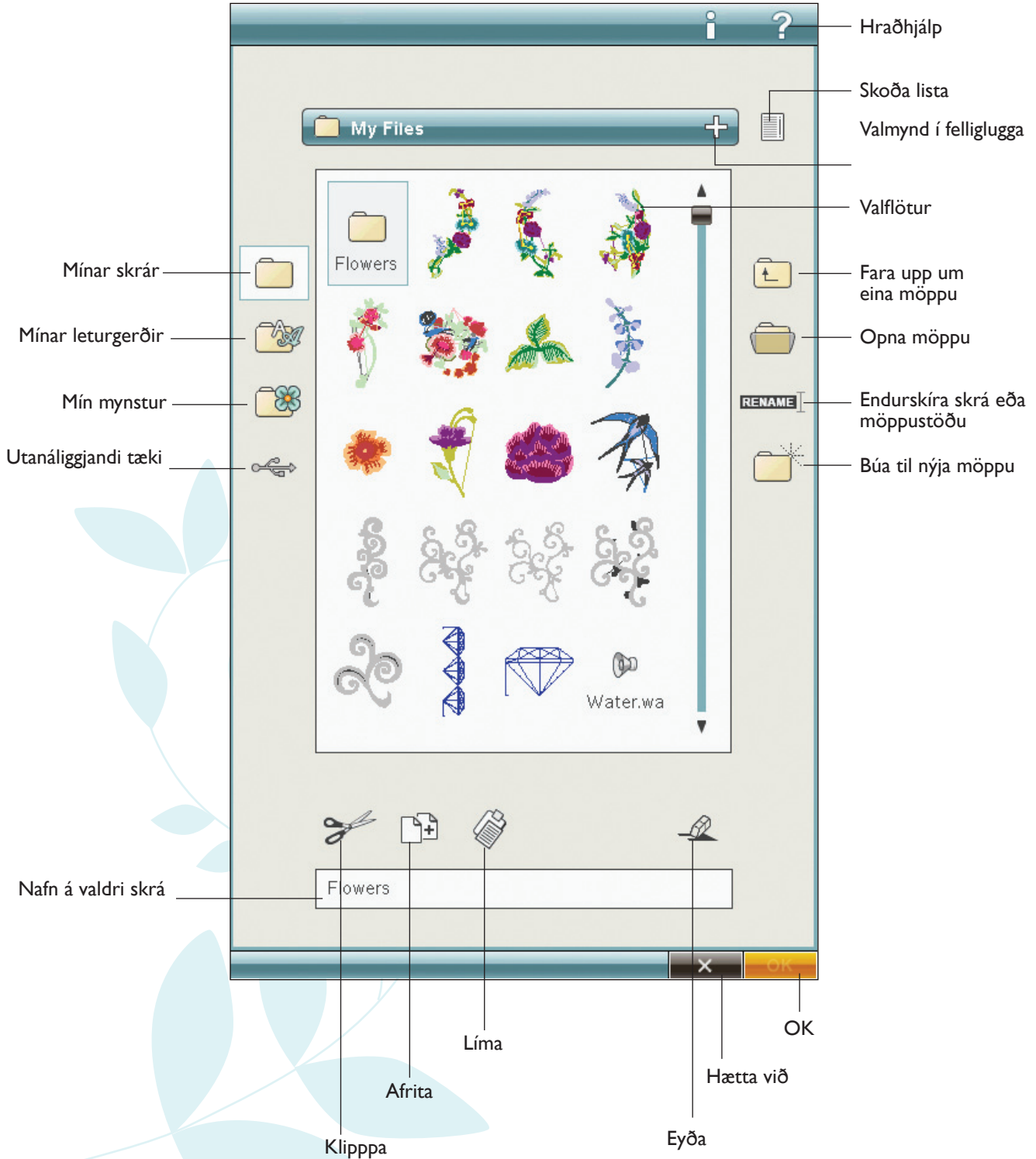
9 Skráarstjórn



Skráarstjórn

Skráarstjórn er notuð til að opna, flokka, bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstur, leturgerðir og saumaskrár.

Notið annaðhvort innbyggða minnið eða utanálíggjandi tæki sem er tengt við vélina.



Minni sem er fyrir hendi

Innbyggða minnið getur geymt mynstur, leturgerðir, sauma og aðrar skrár. Til að athuga hversu mikið autt minni er fyrir hendi í vélinni farið þið í skráarstjórn (File Manager), snertið hraðhjálp og síðan annað hvort mínar skrár, mínar leturgerðir eða mín mynstur. Sprettigluggi kemur þá og sýnir hversu mikið autt minni er fyrir hendi.

Saumavélin getur hlaðið inn eftirfarandi skráarsnið:

- .SHV, .DHV, .VP3, .VIP, .HUS, .PEC, .PES, .PCS, .XXX, .SEW, .JEF, .EXP, .10* og .DST (útsaums skrár)
- .SH7 (saumaskrár),
- .VF3 (útsaums leturgerðaskrár)
- .WAV (hljóðskrár)
- og einnig .TXT og .HTM/HTML-skrár.

Vafrið í gegn um skráarstjórn

Til að opna skráarstjórn (File Manager), snertið þið táknið fyrir hana á framlegndu verkreininni.

Í innbyggða minninu eru þrjár möppur: mínar skrár (My Files), mínar leturgerðir (My Fonts) og mín mynstur (My Designs). Þið getið einnig kannað utanálíggjandi tæki sem tengd eru við USB tengilinn á vélinni. Táknið fyrir möppu í utanálíggjandi tæki sést eingöngu ef slíkt tæki er tengt við vélina.

Snertið eitthvert af þessum skráartáknum til að skoða innihald þeirra á valfletinum. Slóðin fyrir opnu skrána er skráð í fellivalmyndinni. Mynsturskrár, útsaums- leturskrár og saumaskrár eru sýndar sem gaummyndir eða með táknum.

Skoða lista (List View)

Snertið táknið “skoða lista” til að skoða skrár í núverandi möppu sem eru þar í stafrófsröð. Þar er að finna nafn og tegund á hverri skrá. Snertið táknið á ný til að fara aftur á fyrri skjámynd.

Mínar skrár (My Files)

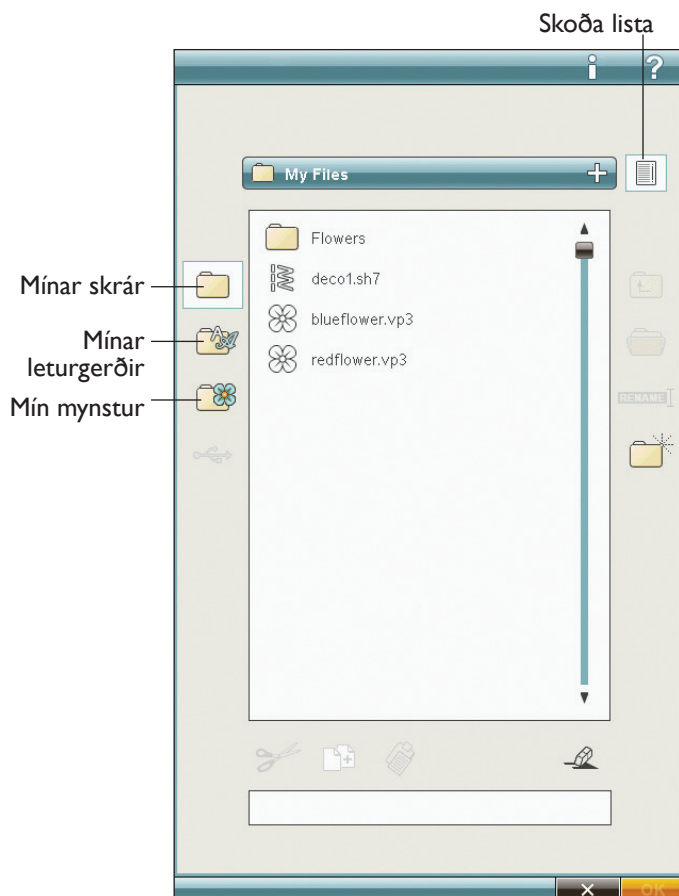
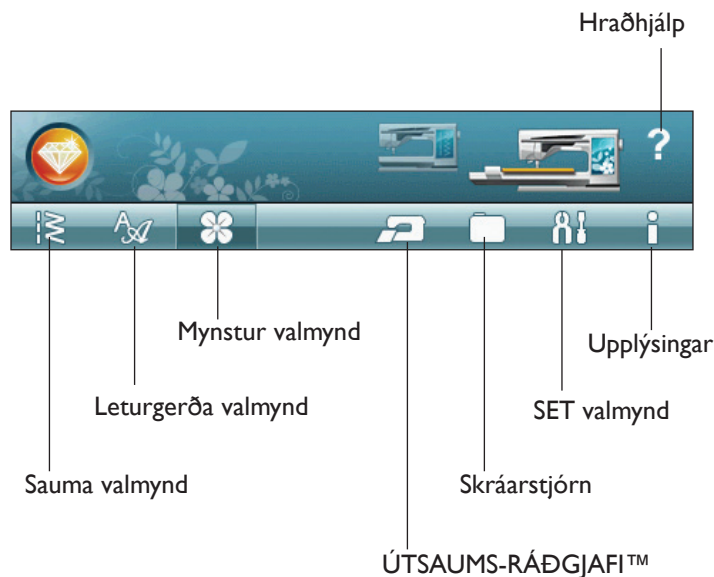
Inn á ”mínar skrár” hlaðið þið mynstrum, leturgerðum, eigin hönnuðum mynstrum, saumaröðum, textaskráum eða hvaða öðrum skráum sem þið viljið geyma.

Þessi kafli fjallar um hvernig best sé að flokka ”mínar skrár” þannig að auðvelt verði að finna það sem þar er geymt.

Mínar leturgerðir (My Fonts)

Geymið útsaums-leturgerðaskrár, og leturgerðaskrár í ”mínum leturgerðum”. Þið getið náð í þessar skrár frá framlengdu valreininni og ”mínum leturgerðum” í skráarstjórn. Ekki er hægt að búa til undirmöppur í möppunni ”mínar leturgerðir”.

Ath: Útsaums leturgerðir sem geymdar eru í vélinni við afgreiðslu eru einnig á ”DESIGNER DIAMOND™ Sampler” disklingnum, þannig að þið getið sett allar útsaums- leturgerðir inn á vélina á ný, jafnvel þótt þið hafið eytt þeim eða fjarlægt þá úr minni vélarinnar.



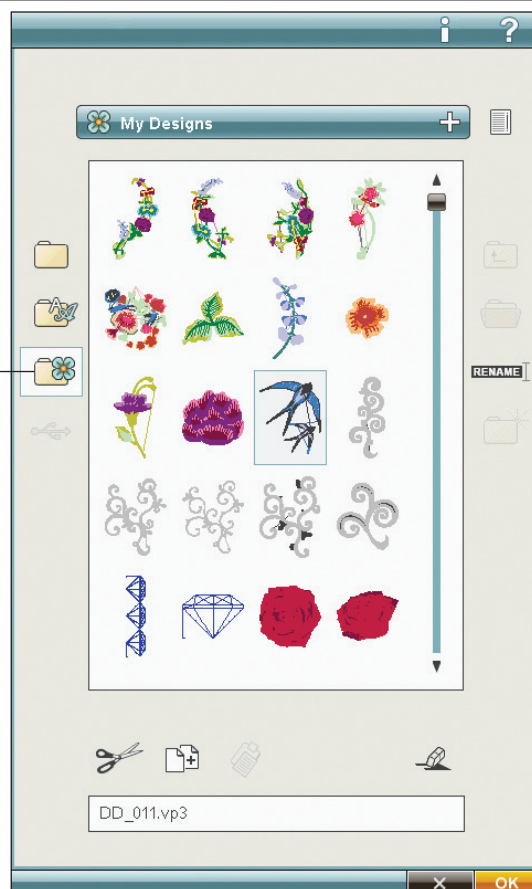
Mín myndur (My Designs)

Geymið myndurskrár í "mínum myndrum" (My Designs) Þið getið ekki búið til aukamöppur í möppunni fyrir "mín myndur". Þið getið nálgast myndurvalmyndina frá framlengdu verkreininni og "mínum myndrum" í skráarstjórn.

Ath: Myndir sem geymd eru í vélinni við afhendingu eru einnig á "DESIGNER DIAMOND™ Sampler" disklingnum þannig að þið getið náð í þau þangað ef þið hafið eytt þeim úr minni vélarinnar.

Ath: Ef þið viljið opna nokkur myndur í einu, smellið þið á þau myndur sem þið viljið opna. Snertið og haldið á það síðasta og þá verða öll myndir opnuð í "útsaums undirbúningi" (Embroidery Edit).

Mín myndur



Utanáliggjandi tæki (External Device)

Táknið fyrir utanáliggjandi tæki er aðeins virkt ef tæki er tengt við USB tengilinn á vélinni. Snertið "utanáliggjandi tæki" til að sýna öll slík tengd tæki. Þið getið verið með tölvuna ykkar og annað tæki eins og USB minnislykilinn tengd á sama tíma. Notið USB samtengi (hub) til að tengja fleiri tæki samtímis. Snertið þau tæki sem þið viljið kanna nánar.

Ath: Heimsækið HUSQVARNA VIKING® umbodið eða farið á heimasíðuna www.husqvarnaviking.com til að sjá hvaða utanáliggjandi tæki benta fyrir vélina ykkar.

	USB Minnislykill	Til að geyma skrár og/eða færa skrár.
	Tölva	Hlaða myndur eða skrár beint frá tölvunni. Geymið allar tegundir af skráum hér.
	CD-drif	Hlaðið eða afritið skrár frá utanáliggjandi CD drifi.

Opna möppu (Open a Folder)

Til að opna möppu, veljið þið hana og snertið táknið ”opna möppu” eða ”snertið og haldið” til að opna hana. Innihald möppunar verður þá sýnt á valfletinum.

Opna skrá (Open a file)

Til að opna skrá smellið þið á hana með skjápennanum og snertið OK. Þið getið einnig ”snert og haldið” á skrána til að opna hana.

Færa upp um eitt möppuþrep (Move Up One Folder Level)

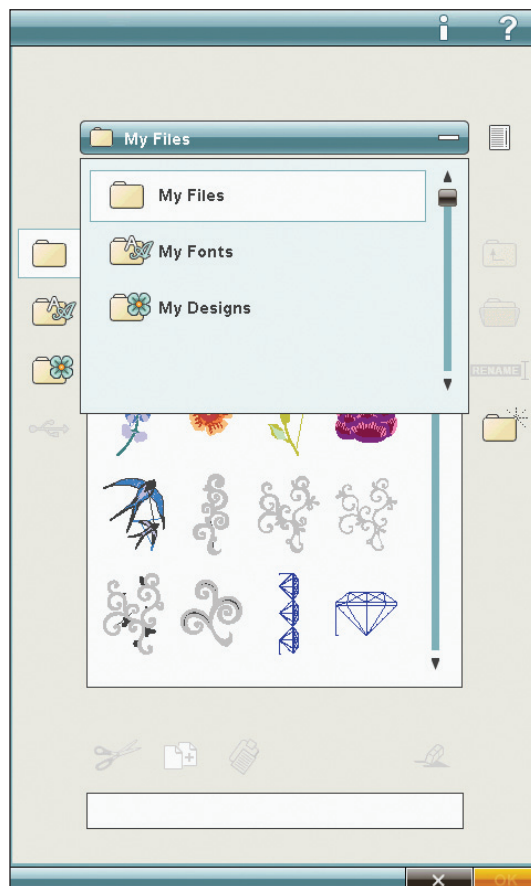
Notið táknið ”færa upp um eitt möppuþrep” til að fletta í gegn um þrepin fyrir möppurnar. Þið getið farið alveg upp á þrep eitt. Á valfletinum sjáið þið skrárnar og möppurnar sem eru á hverju þrepi.



Uppbygging á möppunum (Folder Structure)

Snertið flötinn á fellivalmyndinni til að opna felliglugga sem sýnir þrepin fyrir möppurnar niður að núverandi möppu. Farið síðan til baka í gegn um þrepin með því að snerta möppu á öðru þrepi.

Notið táknið fyrir utanáliggjandi tæki til að skipta á milli utanáliggjandi tækja eins og tölvunnar ykkar eða USB minnislykils.



Skipuleggja

Hanna nýja möppu (Create a new Folder)

Snertið táknið "hanna nýja möppu" til að búa til nýja möppu. Sprettigluggi opnast þar sem þið getið skráð inn nafnið á nýju möppunni.

Endurskíra skrá eða möppu (Rename a file or folder)

Til að skipta um nafn á skrá eða möppu, snertið þið möppuna og síðan táknið fyrir "endurskíra skrá eða möppu". Sprettigluggi opnast þar sem þið getið skráð nýja nafnið á möppunni.

Færa skrá eða möppu (Move a file or folder)

Notið "klippa" (cut) og "líma" (paste) til að færa skrá eða möppu á annan geymslustað.

Veljið skrána eða möppuna, og snertið síðan "klippa" (Cut). Opnið möppuna þar sem þið viljið staðsetja skrána eða möppuna sem á að flytja. Snertið "líma" (Paste). Skráin eða mappan er nú geymd á nýjum stað og horfin af fyrri staðnum.

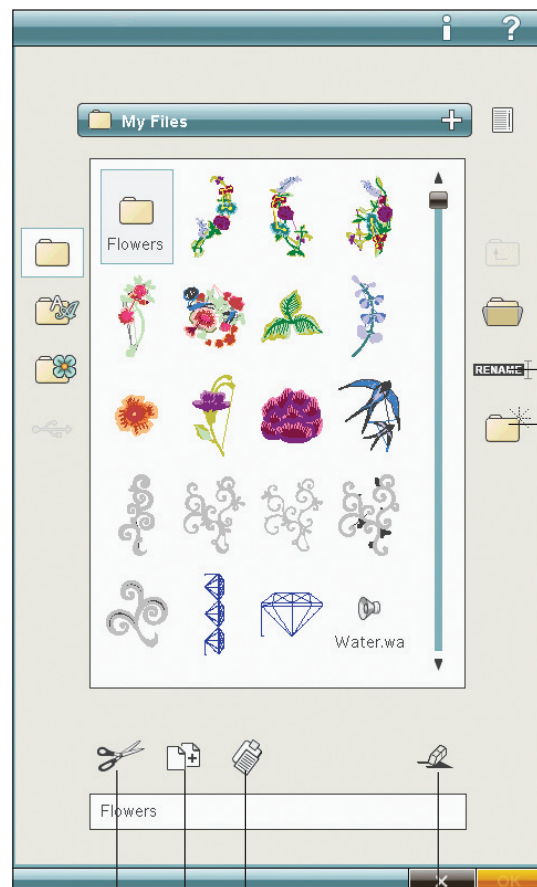
Afrita skrá eða möppu (Copy a file or folder)

Notið "afrita" (Copy) og "líma" (Paste) til að afrita skrá eða möppu á annan stað.

Veljið skrána eða möppuna og snertið síðan "afrita" (Copy). Opnið möppuna þar sem þið viljið staðsetja skrána eða möppuna. Snertið "líma" (Paste). Skráin eða mappan er nú geymd á þessum nýja stað og upprunalega skráin eða mappan er einnig til staðar í gömlu upprunalegu möppunni.

Eyða skrá eða möppu (Delete a file or folder)

Til að eyða skrá eða möppu, merkið þið hana og snertið "eyða" (Delete). Sprettigluggi opnast og biður ykkur að staðfesta framkvæmdina. Ef möppu er eytt, þá eyðast allar skrár sem eru geymdar í henni um leið.



Endurskíra skrá
eða möppu
Hanna nýja
möppu

Klippa

Afrita

Líma

Eyða

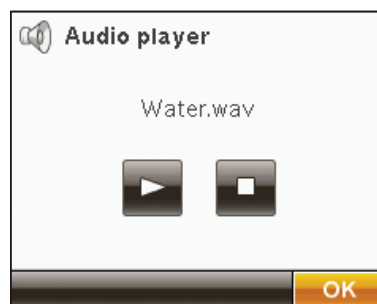
Sprettigluggar í skráarstjórn

Hljóðspilari (Audio Player)

Þið getið hlustað á hljóð þegar þið rápið í gegn um skráarstjórn. Hljóðskrár er hægt að vista í ”mínum skráum” (My Files).

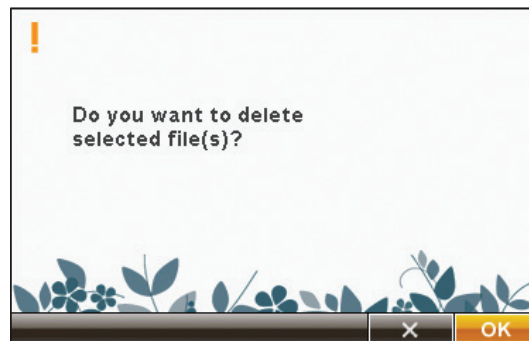
Þegar þið veljið hljóðskrár í skráarstjórn, opnast hún í aðgerðinni ”hljóðspilari”. Snertið ”start” táknid til að heyra hljóðið.

Ath: Eingöngu er hægt að spila PCM afkóðaða WAVE-skrár. Til að ná bestum árangri atti skráin að vera 8-bita og mono. Vélin styður ekki við samþjappaðar hljóðskrár.



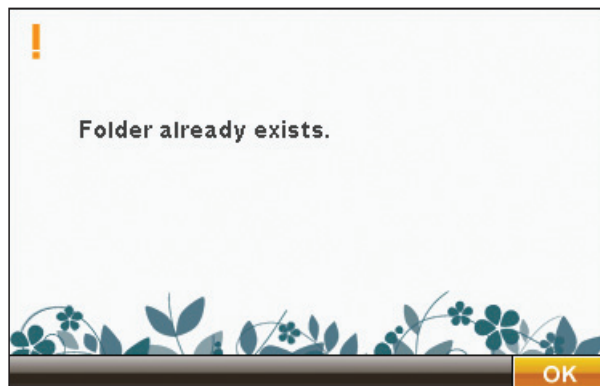
Eyða skrá eða möppu (Delete file or folder)

Vélin biður ykkur um staðfestingu þegar þið hafið valið að eyða skrá eða möppu. Þetta kemur í veg fyrir að þið eyðið einhverju af vangá.



Mappan er þegar fyrir hendi (Folder already exists)

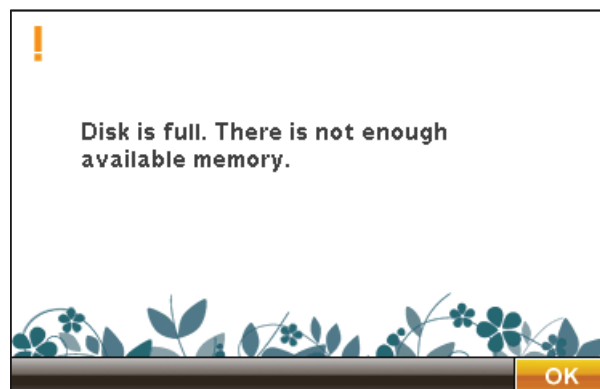
Þið getið ekki búið til nýja skrá með nafni sem er þegar fyrir hendi og er á sama þrepi. Búið möppuna til annar staðar eða setjið annað nafn á möppuna.



Diskurinn er fullnýttur (Disk is full)

Vélin getur geymt skrár í innbyggða minninu. Þegar minnið er orðið fullt getið þið fært innihaldið yfir á utanáliggjandi tæki með því að nota aðgerðirnar ”klippa” (Cut) og ”líma” (Paste).

Þegar aðeins 15% af ónýttu rými er eftir, lætur vélin þig vita einu sinni. Ef þið haldið áfram að setja inn á minnið lætur vélin ykkur ekki vita aftur fyrr en minnið er allveg fullnýtt.



Kerfið er upptekið (System busy)

Þegar vélin er að hlaða, vista, færa skrár eða að fram-kvæma einhverja aðgerð sem tekur einhvern tíma kemur stundaglas á skjáinn.

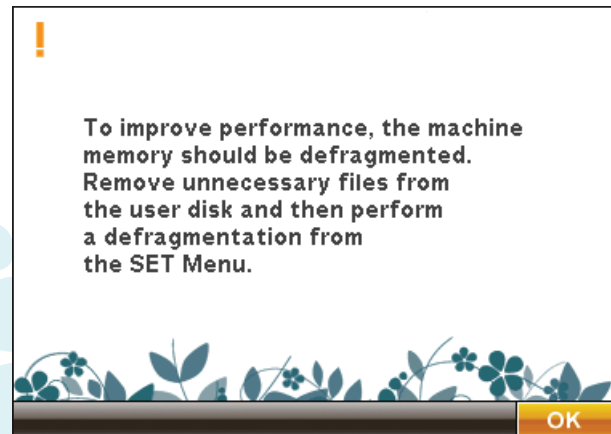
**Röng skráargerð fyrir þessa möppu**

Eingöngu er hægt að geyma útsaums mynstur í "mínum mynstrum" (My Designs), og leturgerða skrár er eingöngu hægt að geyma í "mínum leturgerðum" (My Fonts). Veljið viðeigandi og rétta möppu fyrir hverja skráargerð.

**Hreinsa til í minni vélarinnar (Defragment Machine Memory)**

Til að vélin vinni á sem bestan hátt, verður af og til að hreinsa til í minni hennar. Þegar þess er þörf kemur sprettigluggi á skjáinn. Til að hreinsa til í minni vélarinnar farið þið á "vélastillingar" (Machine Settings) í SET valmyndinni og smellið á "hreinsa til í minni vélarinnar" (Defragment Machine Memory).

Slík hreinsun gæti tekið allt að 45 mínútur.





10 Umhirða og viðhald



Vélin hreinsuð

Til að tryggja að vélin vinni ávallt vel, er nauðsynlegt að hreinsa hana oft. Ekki þarf að smyrja þessa vél.

Strjúkið af vélinni utanverðri með mjúkum klút til að hreinsa ryk og ló af henni. Þrífið skjáinn með hreinum, mjúkum og létt rökum klút.

Spólusvæðið hreinsað



Ath: Lækkið flytjarann með því að setja saum-fótinn í allra efstu stöðu. Slökkið á vélinni.

Fjarlægið saumfótinn og rennið lokinu yfir spólu-svæðinu af vélinni. Setjið skrufjárnið undir stingplötuna eins og sýnt er á myndinni að ofan og snúið því aðeins til að losa um stingplötuna. Hreinsið flytjarann með burstanum sem er með fylgihlutunum.

Hreinsað undir spólusvæðinu

Hreinsið svæðið undir spóluhúsinu eftir að hafa saumað nokkur verkefni eða í hvert sinn sem þið takið eftir að ló og óhreinindi hafi safnast fyrir á spólusvæðinu.

Fjarlægið hölduna fyrir spóluhúsið (A) sem liggur yfir fremri hlutanum á spóluhúsinu með því að lyfta henni upp. Fjarlægið spóluhúsið (B) með því að lyfta því upp. Hreinsið svæðið með burstanum.



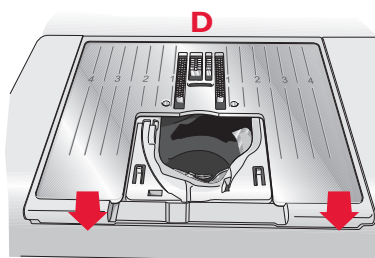
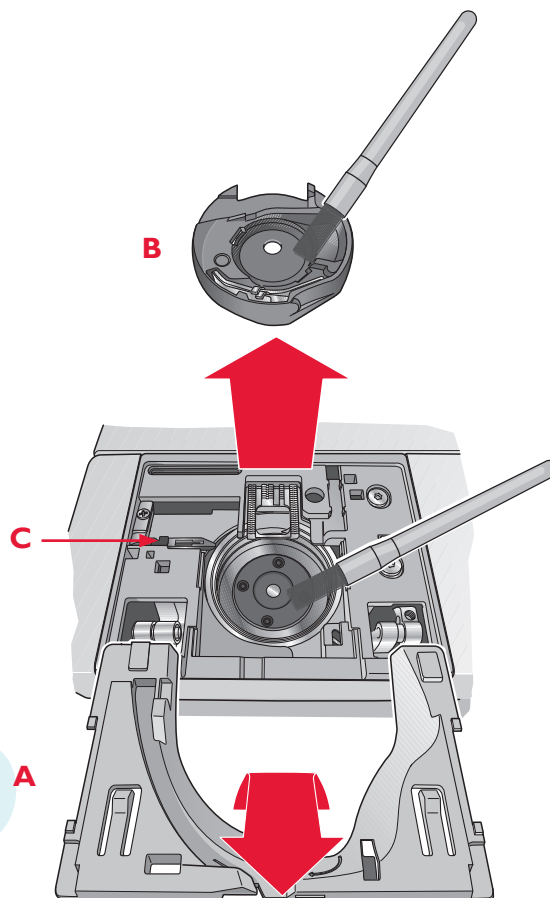
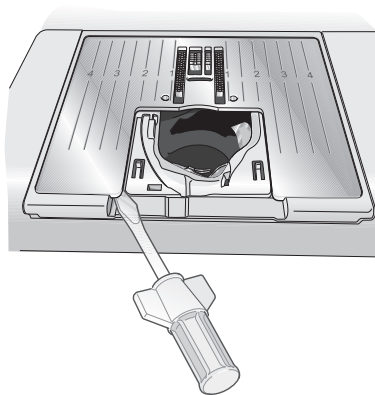
Ath: Farið varlega þegar þið hreinsið í kring um tinnaklippurnar (C).

Setjið spóluhúsið og hölduna fyrir það aftur á sína staði.

Ath: Blásið ekki lofti á spólusvæðið. Með því blásið þið bara ló og óbreinindum lengra inn í vélina.

Stingplatan sett á

Með flytjarann lækkaðan, staðsetjið þið stingplötuna þannig að bungan fari í raufina að aftan (D). Þrýstið niður á stingplötuna þar til hún smellur á sinn stað. Setjið lokið yfir spóluna.



Gangtruflanir og ráð við þeim

Í þessum kafla nefnum við nokkra þætti, sem gætu verið orsök fyrir truflunum í gangi vélarinnar. Hafið einnig samband við HUSQVARNA VIKING® þjónustuna til að fá frekari ráð, áður en vélin er send til þeirra.

Vandamál / Orsök

Lausn

Almenn vandamál

Spóluviðvörunin vinnur ekki ?	Hreinsið ló og óhreinindi úr spólusvæðinu og notið eingöngu "original" HUSQVARNA VIKING® spólur.
Tvinnaklippan klippir ekki tvinnann ?	Fjarlægð stingplötuna og hreinsið ló og óhreinindi úr spólusvæðinu. Gerðið sjálfvirka klippingu virka í SET-valmyndinni.
Efnið færir ekki ?	Fullvissið ykkur um að vélin sé ekki stillt á fríhendis sumaskap í saumavalmyndinni í SET valmyndinni.
Rangur saumur, óreglulegur og of mjór saumur ?	Takið stillinguna fyrir tvíburanál eða öryggið fyrir saumbreidd úr sambandi í stillivalmyndinni.
Nálin brotnar ?	Setjið nálin rétt í vélina eins og sýnt er í kafla 2.
Vélin saumar ekki ?	Athugið hvort allar snúrur séu rétt settar í vélina og í vegg tengil. Er spólaraarmurinn til vinstri í saumastöðu?
Slökkt er á skjánum ?	Snertið skjáinn til að gera hann virkan á ný. Slökkvið á skjávara í SET valmyndinni.
Tákn á skjánum verða ekki virk þegar þau eru snert ?	Kvarðið skjáinn. Kvörðun (calibration) finnið þið í stillivalmynd (SET-valmyndinni).
Skjárinn og/eða aðgerðarhnappar virka ekki þegar þeir eru snertir. ?	Tenglar og aðgerðarhnappar geta verið viðkvæmir fyrir stöðurafmagn. Ef skjárinn bregst ekki við snertingu, slökkvið þá á vélinni og kveikið á henni aftur. Ef vanda-málið er enn, hafið samband við HUSQVARNA VIKING® umboð.

Vélin hleypur yfir

Er nálin rétt sett í vélina ?	Setjið nálin rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2.
Eruð þið með réttar nálar ?	Notið eingöngu nálar af gerðinni 130/705 H.
Er nálin bogin eða oddlaus ?	Setjið nýja nál í vélina.
Er vélin þrædd ?	Yfirfarið þræðinguna.
Er réttur saumfótur á vélinni ?	Setjið réttan saumfót á vélina.
Er nálin of fín fyrir tvinnann ?	Skiptið um nál.

Nálartvinninn slitnar

Er nálin rétt sett í vélina ?	Setjið nálin rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2.
Er röng nálartegund í vélinni ?	Notið eingöngu nálar af gerðinni 130/705 H.
Er nálin bogin eða oddlaus ?	Setjið nýja nál í vélina.
Er vélin rétt þrædd ?	Yfirfarið þræðinguna.
Er nálin of fín fyrir tvinnann ?	Skiptið um og notið nógu grófa nál fyrir tvinnann.
Eruð þið að nota lélegan tvinna sem er hnökraður eða orðinn þurr eftir langa geymslu ?	Skiptið yfir á nýjan og hágæða tvinna. Góður tvinni er hluti af góðum saum.
Er rétt skífa á tvinnakeflinu ?	Setjið skífu af réttri stærð á eða undir tvinnakeflið
Er rétt staða á keflispinna notuð ?	Reynið aðra stöðu (lárétta eða lóðrétta).
Er gatið í stingplötunni skemmt ?	Skiptið um stingplötuna.

Spólutvinninn slitnar

Er spólan rétt sett í vélina ?	Athugið spóluna og spólutvinnann.
Er gatið á stingplötunni skemmt ?	Skiptið um stingplötuna.
Er spólusvæðið fullt af ló ?	Hreinsið ló úr spólusvæðinu og notið eingöngu ”original” HUSQVARNA VIKING® spólur fyrir þessa vélartegund.
Er rétt spólað á spóluna ?	Spólið aftur á spóluna.

Saumurinn er með ójöfn spor

Er tvinnaspennan rétt ?	Yfirfarið tvinnaspennuna og þræðinguna á vélinni.
Eruð þið að nota of grófan eða hnökraðan tvinna ?	Skiptið um tvinna.
Er ójafnt spólað á spóluna ?	Yfirfarið spólunina.
Er rétt nál notuð ?	Setjið rétta nál í vélina og gætið að því að hún sé rétt sett í eins og lýst er í kafla 2.

Vélin flytur ekki eða flytur óreglulega

Er vélin rétt þrædd ?	Yfirfarið þræðinguna.
Er uppsöfnuð ló á milli tannanna á flytjaranum ?	Fjarlægið stingplötuna og hreinsið flytjarann með burstanum.
Er vélin stillt fyrir fíhendis saum ?	Slökkvið á fíhendis saumnum í sauma stillingunum í SET valmyndinni.

Útsaumsmyndið er bjagað

Er efnið rétt spennit í rammann ?	Efnið verður að vera þétt og rétt spennit í rammann.
Er innri útsaumsramminn rétt settur í ytri rammann ?	Spennið efnið ávallt þannig í rammann að innri ramminn falli fullkomlega að ytri rammanum.
Er eitthvað á borðinu fyrir útsaumsrammanum ?	Fjarlægið allt sem gæti rekist í útsaumsrammann.

Útsaumsmyndið rykkist

Er nægjanlegt stöðugleikaefni undir efninu ?	Fullvissið ykkur að þið notið rétt stöðugleikaefni fyrir þá saumtæki og efni sem þið eruð að sauma.
--	---

Vélin saumar ekki út

Er útsaumstækið tengt við vélina ?	Fullvissið ykkur um að útsaumstækið sé alltaf rétt tengt við tengilinn á vélinni.
Er rangur útsaumsrammi á tækinu ?	Rennið réttum ramma á vélina.

Látið fara reglulega yfir vélina hjá HUSQVARNA VIKING® umboðinu !

Ef þið hafið farið eftir þessum leiðbeiningum um gangtruflanir og eigið enn við vandamál að glíma, ráðleggjum við ykkur að fara með vélina til HUSQVARNA VIKING® þjónustunnar. Ef þið eruð með eitthvað sérstakt vandamál, þá er alltaf mjög gott ef þið getið saumað sýnishorn af vandamálinu á afgangsbút af efninu sem þið eruð að sauma fylgja með vélinni. Slíkt sýnishorn segir oft mörgun sinnum meira en fjöldi orða.

Notið eingöngu ”original” HUSQVARNA VIKING® hluti

Ábyrgðin á vélinni gæti fallið niður ef notaðir eru utanaðkomandi hlutir eða fylgihlutir sem ekki eru frá HUSQVARNA VIKING®.

Atriðaskrá

2-vídda / 3-vídda víxlskoðun 7:2, 7:10, 8:2, 8:8

A

Aðalrofi.....	1:6, 2:2
Aðgerðarhnappar	3:13, 8:10
Afrita	5:2, 5:4, 7:2,, 7:5, 7:12, 9:2, 9:6
Afrita saum eða staf	5:4
Afrita skrá eða möppu	9:6
Afturábak hnappur.....	1:6, 3:15
Alátta saumar	1:16
Aldamótasaumar.....	1:14, 3:3
Algeng tákn	
OK og hætta við	3:12, 9:2
Skrunsleði	3:15, 8:2
Snertiaðgerðir	7:4
Alhliða nál	2:10
Alhliða saumfótur A	1:9
Alhliða verkfærið	1:8, 2:9, 4:17
ALT	4:2, 4:7, 5:2
Applíkeringar saumar	1:15, 3:3
Auka keflispinni	2:4, 2:6, 2:8

B

Bakgrunnsefni.....	7:9, 8:7
Barnasaumar	1:15, 3:3
Blindföldun	4:4, 4:14
Blindsaumsfótur D	1:9
Botnplatan	1:6
Breyta stærð	7:2, 7:7, 7:8
Bútaumar.....	4:4
Bútaumsfótur P.....	1:10
Byrjað að sauma út.....	3:2, 4:2, 4:5, 7:2
Byrjað á byrjun saums	1:6, 3:13, 8:10
Bæta inn/fjarlægja valkosti.....	7:2, 7:9, 7:14
Bæta saum eða staf í texta	7:11

C

CD disklingadrif	9:4
Cyrillic stafróf	1:18

D

DESIGNER DIAMOND™ disklingur	1:9
DESIGNER DIAMOND™ mynsturbók.....	1:9, 6:3
Draga að bendli	8:3
Draga að glugga.....	7:2, 7:10, 8:2, 8:8
Draga að og frá ZOOM	7:2, 8:2, 8:8
Draga að /núverandi stað.....	8:2
Draga allt að	5:4, 7:2, 8:2, 8:8
Draga í ramma / draga allt að.....	7:2, 7:10, 8:2, 8:8

E

Efni.....	4:2
ofn efni.....	4:3
prjónuð efni.....	4:3
teygjanleg efni	4:3
Efni valið	4:3
Efnið spennt í ramma.....	6:4
Einlitur útsaumur	8:7
Einstakt nemakerfi	2:9, 3:14, 4:9
Endurskíra skrá eða möppu	9:2, 9:6
Eyða	4:21, 5:2, 7:2, 7:12, 7:13, 9:2, 9:6
eyða saum eða staf	5:4
eyða síðasta viðfangsefni	7:6
eyða skrá eða möppu	9:6, 9:7
eyða staf	7:11
eyða vistuðum saum eða forriti	5:5

F

Falda	4:4, 4:14
Falda gallabuxur.....	4:14
Fara á spor	8:9
Fara í horn.....	8:3
Fara upp um eina möppu.....	9:2, 9:5
Filtskífur	1:8, 2:6, 2:7, 2:8
FIX	1:6, 3:14, 8:10
FIX Auto	1:18
Fjögurra átta saumar	1:17
Fjöldi spora í litablokk	8:2, 8:9
Fjöldi spora í mynstri.....	8:2, 8:9
Flatur málmvinni.....	2:7
Flokka litablokkir	8:2, 8:7
Flokka tvinnaliti.....	8:7
Flokkur / undirflokkur	7:2, 7:14
Flytjarinn tekinn úr sambandi	2:9
Forma sauma	7:5
Forrita í sauma-aðgerð	5:3
Forrita í útsaums-aðgerð	5:3
Forrita útsaums-stafaröð	7:11
Forrita saumaröð.....	5:2
Fótmótstaðan.....	1:6, 1:9, 2:2
Framlengd verkrein	3:3
Fríarmurinn	1:7, 2:2
Fríhendis saumur	2:9, 3:8
Fylgihlutir	1:8
Færa í ramma	7:2, 7:12
Færa ramma	8:2, 8:6
Færa skrá eða möppu	9:6

G

Gallabuxnanálar	2:10
Gamlir saumar	1:16, 3:3
Gandálfur (Wizard) fyrir staðsetningu	8:4
Gangtruflanir og ráð við þeim	10:3
Gengið frá að saum loknum	2:2
Geymslustaða útsaumstækis	6:3, 7:2,m 7:12, 8:6
Gormafótur	3:8

H

Hak á þræðara	2:5
Halda fyrir skjápenna	1:6
Handavinnusaumar	1:17, 3:3
Handvirkt hnappagat	4:16
Hanna nýja möppu	9:2, 9:6
Hirigana stafróf	1:18
Hlaða inn leturgerð	7:3
Hlaða inn leturgerð frá öðrum stað	4:5
Hlaða inn mynstur	7:3
Hlaða inn saum	7:3
Hljóð endurtekning	3:6, 3:10
Hnappagatafótur með nema	4:16
Hnappagöt	1:14, 3:3, 4:4, 4:15
Hnappagöt m/fæti m/nema	1:9, 4:15
Horna athugun	8:2, 8:3, 8:8
Hólf fyrir fylgihluti útsaumstækis	6:2, 6:4
Hólf fyrir fylgihluti vélarinnar	1:7, 2:3
Hraði + og -	1:6, 3:13, 8:10
Hraðhjálpi	3:2, 4:2, 4:5, 5:2, 8:2, 9:2
Hrað leiðbeiningar	1:9
Hreinsun á vél	10:2
Hugbúnaður settur upp	2:13
Hægri jöfnun	7:5
Hætta við (cancel)	3:12
Hætta við vistun	5:5

I

Innbyggð mynstur	6:2
Innbyggður þræðari	1:7, 2:5

J

Jaðarfótur J	1:10
Jaðarstýring	1:8
Jafnt millibil	7:5
Jafnvægi í saumum	4:8

K

Kasta jaðra	4:4, 4:11
Keflispinnar	2:4
Kerfið upptekið	4:23, 9:8
Klemmur fyrir útsaumsramma	9:2, 9:6
Klippa (Cut)	2:11
Klippistaða fyrir útsaumsramma	8:6,8:12
Kvörðun	6:3

L

Lárétt forskoðun	5:2
Láréttur keflispinni	2:5, 2:6
Leður	4:3
Leiðbeiningar um uppfærslu	2:14
Leturgerðir	
blokk stafir	1:18
brush line stafir	1:18
cyrillic stafróf	1:18
hástafrir	5:2
lágstafrir	5:2
skrifstafrir	1:18
útlínu blokkstafrir	1:18
velja leturgerð	3:4
Litir	
flokka liti	8:7
litaðgerðir	8:2, 8:7
litablokk	8:2
sameining lita	8:7
undirbúa liti	7:2, 7:9
Litur á bakgrunni	7:9, 8:7
Líma (PASTE)	9:2, 9:6
Ljós	2:2
Ljós fyrir afturábak saum	1:6
Lok yfir vél	1:6, 1:9, 2:2
Læsa skjá	3:11

M

Málband	1:6
Málmvinni	2:7
Merkt mynstur	7:14
Míðju staðsetning	8:3, 8:6
Mínni vélarinnar	9:3
Mín mynstur	9:2, 9:3, 9:4
Mínar leturgerðir	9:2, 9:3
Mínar skrár	5:5, 9:2, 9:3
Mínar upplýsingar	3:12
Mínir rammar	7:2, 7:5
Mínir saumar	3:4, 4:6
Mjókkandi / breikkandi saumar (Tapering)	4:22
Mús	2:12, 3:2
Mynstur	7:13
Mynsturformun	7:2, 7:5
Mynsturaðsetning	8:2, 8:3, 8:5
Mælistika fyrir tölur	1:6

N

Nafn á eiganda vélarinnar	3:9
Nafn á valinni skrá	9:2
Nafn á valmynd	4:2
Nálar	1:9, 2:10, 4:2
Nálin uppi / niðri	1:6, 3:13, 8:10
Núverandi sporstaða	8:6
Nytjasaumar	1:14, 3:3

O

OK.....	3:12, 9:2
ON/OFF	1:6, 2:2
Opna möppu.....	9:2, 9:5

P

Pan= skotra.....	3:6, 7:2, 7:4
Pictogram saumar	1:14, 3:3

R

Ramma rennt á útsaumstækið	6:4
Rammaklemmur	1:8
Rammar	1:8, 6:2
Ráðleggingar um saumfót.....	4:2
Rennilásafótur E.....	1:9
Rúðuflötur.....	7:9

S

Samskiptadisklingur fyrir vél	2:12
Saumað	4:4, 4:10
Saumað og jaðar kastaður um leið.....	4:4, 4:12
SAUMARÁDGJAFI.....	4:2, 4:3, 4:4
Saumatækni	4:2, 4:4, 4:10
Saumfótur niður og í sveifluhæð.....	1:6, 3:14, 4:9, 8:10
Saumfæti lyft og í aukalega hæð.....	4:9
Saumfætur	1:7, 1:9, 2:9, 1:10
Saumur valinn	4:2
Sérstakir saumar.....	1:18, 3:4
Sjálfvirk klipping í stökksporum.....	3:7, 6:4, 6:6
Sjálfvirk fótlyfting	3:8
Skeljasaumar.....	1:16, 3:3
Skipt um nál	2:9
Skipt um saumfót.....	2:9
Skipt um tvinnalit.....	8:12
Skipta um saum eða bókstaf	5:4
Skífur fyrir tvinnakefli	1:8, 2:4, 2:6, 2:8
Skjá og ljósaðstillingar.....	3:6, 3:11
kvörðun	6:3
læsing á skjá	3:11
skjávari.....	3:11
stilling á díóðulýsingu.....	2:3
tungumál	3:9
Skjápenni	1:8
Skjávari.....	3:11
Skoða lista.....	9:3
Skrautsaumar.....	1:16, 3:3
Skráarsnið.....	9:3
Skráarstjórn	3:3, 3:5, 4:5, 5:2, 7:3, 9:2, 9:3
Skrár og möppur	1:6, 3:2
Skraut -"tapering" saumar	1:18, 4:22
Skrunsleði.....	4:2, 5:2
Smart vistun	3:9, 8:2, 8:8
Snert og haldið	3:15
Snertiaðgerðir	7:4

Snúa mynstri.....	7:2, 7:4, 8:4
Speglun	4:2, 4:7, 5:2, 5:4, 7:2, 7:12
Spenna efni í ramma	6:4
Sporbreidd.....	4:2, 4:7, 5:2
Sporlengd.....	4:2, 4:7, 5:2
Sporpétteiki.....	4:7
Spólað á spóluna	2:7
Spólað á meðan saumað er.....	2:8
Spólað í gegn um nálina	2:7
Spólan sett í vélina	2:7, 2:8
Spólan tóm	4:23, 8:11
Spólusvæðið	2:3
Sprettigluggar.....	4:23
Sprettigluggar í skráarstjórn.....	9:7
Sprettihnífur.....	1:8
Stafróf	1:18
Start/Stop.....	1:6, 3:13, 8:10
Stilling á díóðuljósum	1:6, 2:3, 3:11
Stillingar á saumum.....	3:6, 3:7, 5:4
Stillingar á vél.....	3:6, 3:9
Stingplatan fjarlægð og sett á.....	1:6, 10:2
Stjórnflötur aðgerðir.....	3:15
Stjórnflötur miðjan	7:7
Stór skjámynd	7:2, 7:10, 8:2, 8:7
Stækka mynstur.....	7:7
Stöðugleikaefni	2:11, 4:2, 6:4,

T

Tapering saumar	4:22
Tenging við tölvu	2:13
Texti.....	3:12
Tungumál.....	3:9
Teygianleg efni.....	4:3
Teygianlegur faldur.....	4:14
Teygianlegur tvinni.....	2:7
Tískusaumar.....	1:17, 3:3
Tími eftir í litablokk.....	8:2
Tími eftir í útsaumi	8:8
Tvinnahnífur	1:6, 2:3, 2:8, 3:13
Tvinnaklippur	3:13, 4:9, 8:10
Tvinnaklippur - sjálfkrafa.....	3:7
Tvinnanet	1:8
Tvinnaspenna.....	2:5, 2:6, 3:6, 4:8, 8:2
Tvíburanál	
velja tvíburanál.....	3:7, 4:23
þræða tvíburanál	2:6
Töluáfesting	4:17
Tölustafir	5:2
Tölustærð.....	4:7
Tölvan (PC).....	2:13, 9:4

U

Undirvalmyndir	4:5
Uppbygging á möppum	9:5
Uppleysanlegt stöðugleikaefni.....	2:11
Upplýsinga valmynd.....	3:3, 4:5, 5:2, 7:3, 9:3
Utanaðkomandi USB tæki	9:4
USB minnislykill.....	1:8, 2:12, 9:4
USB PC tölvukapall.....	1:9, 2:12
USB tenglar	1:6, 2:12
Útsaumi lokið - hreinsa skjá	8:12
Útsaums-aðgerð	3:2, 3:14
Útsaums-aðgerð undirbúningur (edit)	6:5, 7:2
Útsaums-aðgerð saumaskapur	3:13, 3:14, 6:5, 7:2, 8:2
Útsaumsfótur R.....	1:10
Útsaumsflötur	7:2
Útsaumsnál	2:10
Útsaumsrammi - tenging.....	6:2
Útsaumsrammi - yfirlit	6:2
ÚTSAUMS RÁÐGJAFI	3:3, 3:5, 7:3, 9:3
Útsaumstvinni.....	1:9, 2:11
Útsaumstækið	1:7, 6:2, 6:3
fjarlægt	1:7
hólf fyrir fylgihluti.....	6:2
stilla fætur undir tækinu	1:7, 6:3
tengt við vélina.....	6:3
yfirlit yfir tækið	1:7, 6:2
Útsaumstækið fjarlægt	6:3
Útsaumstækið tengt við vélina	6:3

V

Val á ramma	3:9
Valaðgerðir.....	7:14
Valflötur.....	4:2, 9:2
Valið mynstur.....	7:14
Valmynd	
leturgerð.....	3:3, 3:4, 4:5, 5:2, 7:3, 9:3
mynstur.....	3:3, 3:4, 6:5, 7:3, 9:3
saumaflokkar	3:3, 4:5, 5:2, 7:3, 9:3
saumur valinn	3:4, 4:5
SET	2:3, 2:9, 3:3, 3:6, 4:5, 6:4, 7:3, 8:8, 9:3, 9:8
undirflokkur sauma	3:3
upplýsingar.....	3:12
Velja allt.....	7:2, 7:9, 7:13
Velja Equal	7:9
Velja mynstur	3:4
Velja eitt mynstur.....	7:14
Velja sauma.....	3:4, 4:5
Verkrein	3:2, 3:3, 3:12, 4:5
Verkrein framlengd	3:3
Vélin hreinsuð.....	10:2
Vélin tekin upp	2:2
Vélin tengd við rafmagn.....	1:6, 2:2
Viðvörðunarljós	3:11
Vinstri jöfnun	7:5
Vinyl.....	4:3

Vista valkosti

á autt svæði	5:5
forrituðum saum í mínar skrár	5:5, 7:10
í mín mynstur	7:2
í mína sauma.....	4:2, 4:21, 5:2, 5:5
í mínar skrár	5:2
Windows Vista.....	2:13
Windows XP	2:14
Wing nálar	2:10

Y

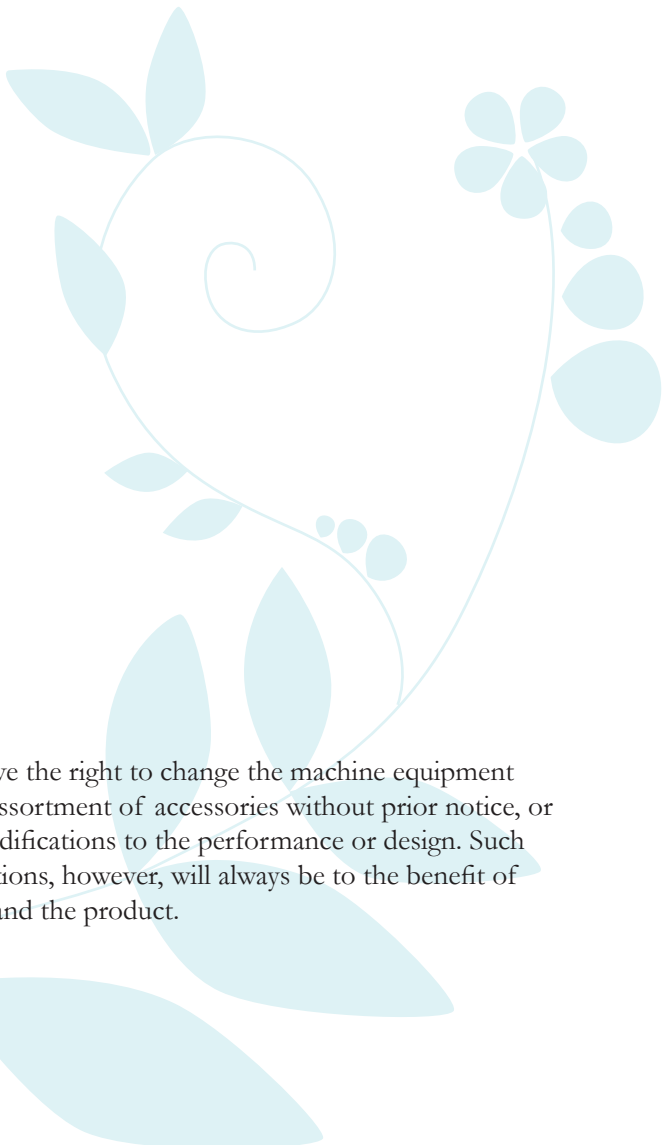
Yfirlit yfir vél.....	1:6, 1:7
Yfirtvinninn	4:23, 8:11

Þ

Þráðgjafi.....	1:6, 2:5, 2:6
Þrýstingur á saumfót.....	1:7, 3:6, 4:9
Þræðari fyrir nál.....	1:7, 2:5
Þræðari á tvíburanál	3:6
Þræðing á vél	2:5
Þræðispor	4:4, 4:13
Þræðispor í ramma.....	8:6

Ö

Öryggi fyrir sporbreidd	3:7, 4:24
-------------------------------	-----------



We reserve the right to change the machine equipment and the assortment of accessories without prior notice, or make modifications to the performance or design. Such modifications, however, will always be to the benefit of the user and the product.

Eign á hugverki

Einkaleyfi sem vernda þessa vél eru skráð á miða sem er undir saumavélinni .

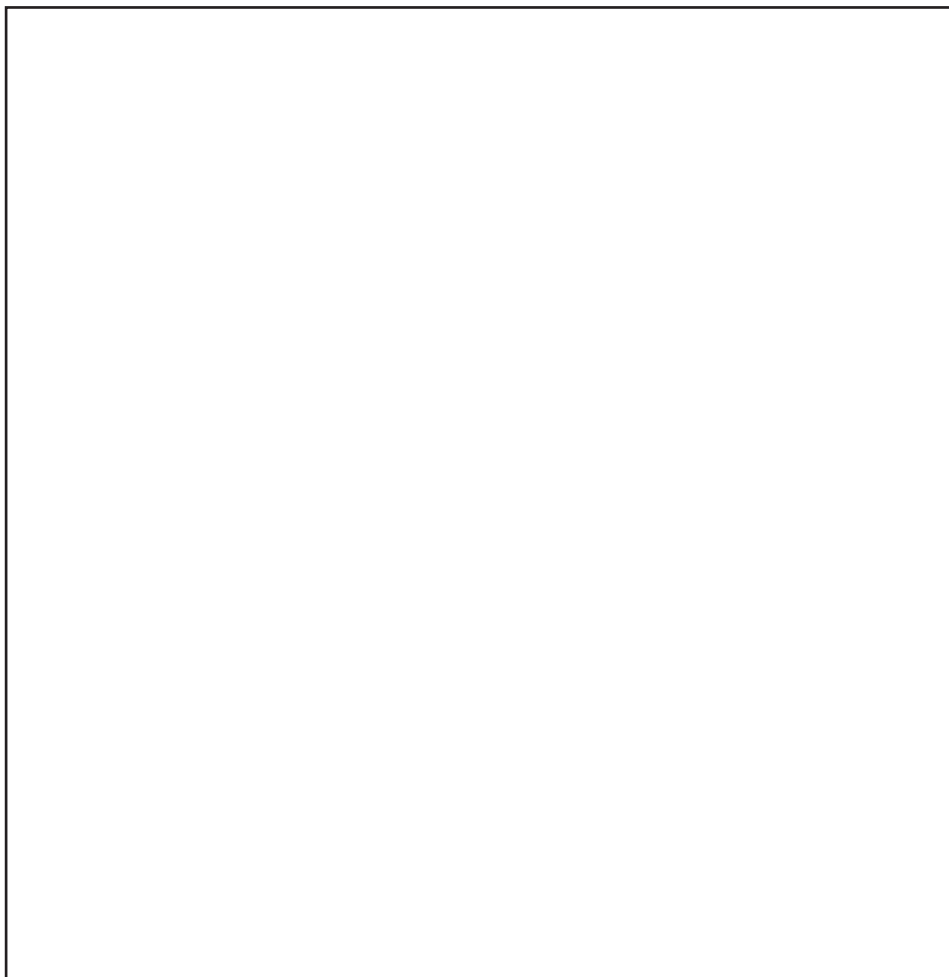
VIKING, DESIGNER, DESIGNER DIAMOND, 4D, SEWING ADVISOR, EMBROIDERY ADVISOR, E LIGHT, KEEPING THE WORLD SEWING og EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM & DESIGN eru vörumerki KSIN Luxembourg II, S.ar.l.

HUSQVARNA og “merkið H með kórónu” eru vörumerki Husqvarna AB.

Öll vörumerkin eru notuð samkvæmt leyfi af VSM Group AB.

4D™ Embroidery Machine samskipta disklingur

(Fyrir einkatölvur. Sjá bls. 2:13)



Vinsamlegast athugið að þegar þessu tæki verður fargað, á að endurnýta hluti þess í samræmi við landslög um förgun rafmagns eða rafeindatækja sem eru í gildi í því landi sem tækinu verður fargað. Ef þið eruð í vafa, hafið þá samband við seljanda tækjanna í því landi sem þið eruð.



Designer Diamond™



VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna, Sweden, www.husqvarnaviking.com
PFAFF hf., Grensásvegi 13, 108 Reykjavík, sími 414-0400, www.pfaff.is