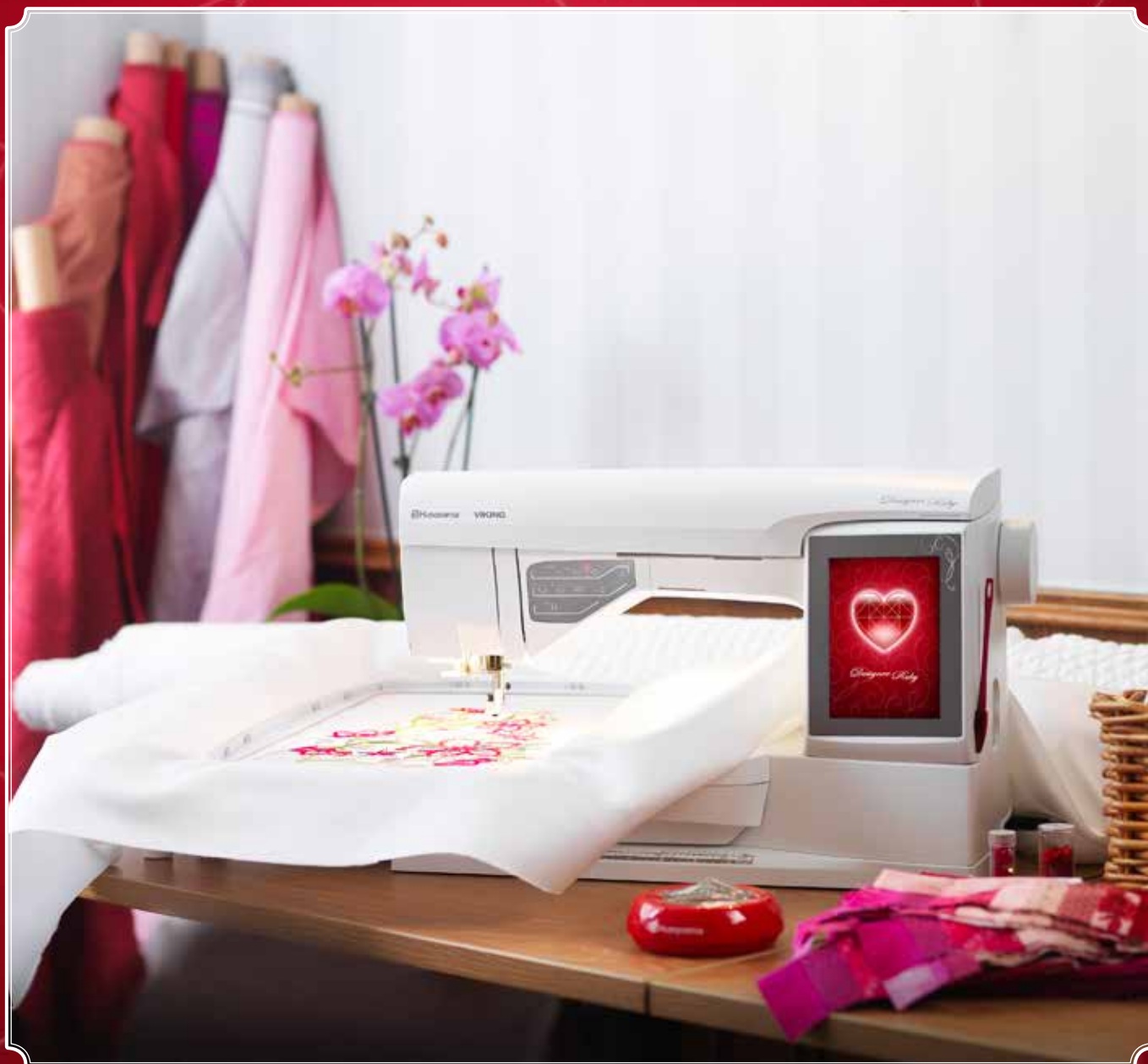


Designer Ruby™

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 nálarvæðinu, t.d. þegar verið er að þræða vélina, skipt er um nál, saumfót eða spólan sett í o.s.frv.
- Notið vélina aldrei ef rafmagnsleiðslurnar eða klærnar á þeim eru skemmdar.
- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir hreyfanlegum hlutum vélarinnar, og aðgætið sérstaklega að fingur verði ekki fyrir nálinni þegar vélin er í gangi.
- Notið saumavélina eingöngu í þeim tilgangi sem lýst er í leiðarvísir vélarinnar og notið eingöngu fylgihluti sem mælt er með af framleiðanda vélarinnar.
- Takið vélina ávallt úr sambandi þegar skipta þarf um peru í vélinni. Notið ávallt samskonar gerð af peru og var í vélinni, (volt og wött).



Vinsamlegast athugið að 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.

EFNISYFIRLIT

I Kynnist vélinni

I:5

YFIRLIT YFIR VÉLINA	1:6
Séð aftan frá	1:6
Nálarsvæðið.....	1:6
Hólf fyrir fylgihluti	1:7
Hlutir útsaumstækisins	1:7
FYLGIHLUTIR	1:7
Sem fylgja með vélinni.....	1:7
Rammar sem fylgja vélinni.....	1:7
Fylgihlutir - sem ekki eru myndir af	1:8
Saumfætur.....	1:8
SAUMAR	1:10

2 Uppsetning

2:1

VÉLIN TEKIN ÚR PAKKNINGUNUM	2:2
Vélin tengd við rafmagn og fótómótstaðan tengd	2:2
Gengið frá vélinni að saum loknum	2:2
FRÍÁRMURINN	2:3
KEFLISPINNARNIR	2:3
Í láréttri stöðu	2:3
Í lóðréttri stöðu	2:3
Auka keflispinnar.....	2:3
YFIRTVINNINN ÞRÆDDUR	2:4
Þræðari fyrir nál.....	2:4
Þræðing á tvíburanál	2:5
TVINNAHNÍFUR	2:5
NEMI FYRIR TVINNA	2:5
SPÓLAÐ Á SPÓLUNA	2:6
Spólað í gegn um nálina	2:6
Spólað á meðan saumað er	2:7
SPÓLAN SETT Í VÉLINA	2:7
SKIPT UM SAUMFÆTUR	2:7
SKIPT UM NÁL	2:8
NÁLARNAR	2:8
TVINNAR	2:9
UNDIRLEGGIS OG STÖÐUGLEIKAEFNI	2:9
PICTOGRAM PENNI	2:9
USB TENGLAR	2:10
USB minnislykill	2:10
Tengdur við og fjarlægður frá USB tenglinum	2:10
SAUMAVÉLIN TENGÐ VIÐ TÖLVUNA YKKAR	2:11
5D™ Útsaums hugbúnaður	2:11
Hugbúnaðurinn settur upp	2:11
Rekill (driver) fyrir vélbúnað settur upp og tengdur við saumavélina.....	2:11
Hvernig náð er í forritin.....	2:12
Samskiptaeining útsaumsvélarinnar.....	2:12
Hvernig á að uppfæra hugbúnað vélarinnar.....	2:12
3 Stillingar og aðgerðir	3:1
GAGNVIRKUR LITASNERTISKJÁR	3:2
ALGENG TÁKN / AÐGERÐIR	3:2
“OK”	3:2
“Cancel” Hætta við	3:2
“Touch & Hold” Snerta og halda	3:2
TÓLABORÐ	3:2
START VALMYNDIN	3:2
SAUMA / ÚTSAUMS AÐGERÐ	3:2

HRAÐHJÁLP (QUICK HELP)	3:3
FRAMLINGING Á TÓLABORÐI	3:3
VALMYND FYRIR SAUMA	3:3
Hvernig á að velja saum	3:3
VALMYND FYRIR STAFRÓF	3:3
Hvernig á að velja stafróf	3:3
VALMYND FYRIR MYNSTUR	3:4
Hvernig á að velja mynstur	3:4
ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™	3:5
SKRÁARSTJÓRN (FILE MANAGER)	3:4
SET VALMYNDIN	3:5
Stillingar fyrir sauma og spor	3:5
Stillingar fyrir saumaskap	3:6
Stillingar fyrir vél	3:8
Stillingar á hljóðmerkjum	3:9
Stillingar á skjá	3:9
VALMYND FYRIR UPPLÝSINGAR	3:10
AÐGERÐAR HNAPPAR	3:11
Hraði + og -	3:11
STOP (Saumað í einum lit = Monochrome)	3:11
FIX (Þræðispor).....	3:11
Afturábak saumur.....	3:11
Tvinnaklipping að vali	3:12
Nálin stoppar uppi/niðri (Klippistaða).....	3:12
Start/Stop.....	3:12
EINSTAKT SKYNNJARA KERFI™	3:12
Skynjari - fóturinn uppi og í aukalega hæð.....	3:12
Skynjari - fóturinn niður í sveifluhæð	3:12

4 Saumað

4:1

SAUMA-AÐGERÐ - YFIRLIT YFIR TÁKNIN	4:2
EINSTAKUR SAUMARÁÐGJAFI™	4:3
Val á réttu efni.....	4:3
Saumatækni	4:4
Framlenging á SAUMARÁÐGJAFI™	4:4
VAL Á SAUM EÐA SPORI	4:4
STILLINGAR Á SAUM EÐA SPORI	4:5
Stillingar á saumum í SET valmyndinni.....	4:7
SAUMFÆTINUM LYFT EÐA HANN SETTUR NIÐUR	4:7
SAUMATÆKNI	4:8
Saumar	4:8
Kastsaumar.....	4:9
Saumað og jaðar kastaður um leið.....	4:10
Saumur/kastsaumur fyrir stroff	4:10
Þræðispor	4:11
Blindföldun	4:11
Faldar.....	4:12
Fullkomlega jafnað hnappagat í einum saum.....	4:13
Handvirkt hnappagat	4:14
Útsaumað hnappagat	4:14
Forritanleg töluáfesting	4:14
Heftingar.....	4:15
Handvirkar heftingar	4:15
4-átta saumar - Valmynd S	4:16
8-átta saumar - Valmynd T.....	4:17
Sérstök saumatækni.....	4>18
Mjókkandi/breikkandi flatsaumar (tapering)	4:18
-sama en með útsaumssporum.....	4:18
SAUMA SPRETTIGLUGGAR	4:19

5 Forritun	5:1
ÁRÍÐANDI UPPLÝSINGAR UM FORRITUNARADGERÐ	5:2
FORRITUN - YFIRLIT YFIR TÁKN	5:2
FORRITUN Í SAUMA AÐGERÐ	5:3
FORRITUN Í ÚTSAUMS AÐGERÐ	5:3
FRÁGANGUR Á SAUMA EÐA STAFRÓFSFORRITUN	5:3
Forskoðun	5:4
Stilla heildar forritið	5:4
Skipanir í saumaforriti	5:4
SAUMAFORRIT SAUMAÐ	5:4
VISTA SAUMAFORRIT	5:5
Vista í “Mínum saumum”	5:5
Vista forrit í “Mínum skráum”	5:5
ENDURHLAÐA SAUMA FORRIT	5:6
SKILABOÐ Í SPRETTIGLUGGUM FORRITA	5:6

6 Uppsetning í útsaum	6:1
YFIRLIT YFIR ÚTSAUMSTÆKI	6:2
YFIRLIT YFIR ÚTSAUMSRAMMA	6:2
ÚTSAUMSTÆKIÐ TENGT VIÐ VÉLINA	6:2
ÚTSAUMSTÆKIÐ FJARLÆGT AF VÉLINNI	6:3
EFNIÐ SPENNT Í RAMMA	6:3
RAMMANUM RENNT Á ÚTSAUMSTÆKIÐ	6:4
INNBYGGÐ MYNSTUR	6:4
DESIGNER RUBY™ Sampler Bókin	6:4
BYRJAÐ AÐ SAUMA ÚT	6:5

7 Útsaums undirbúningur	7:1
HELSTU AÐGERÐIR Á FRAMLENGDA TÓLABORÐINU	7:2
Hlaða inn saum	7:2
Hlaða inn stafrófi	7:2
Hlaða inn mynstri	7:2
Hinn einstaki ÚTSAUMS RÁDGAFA™	7:2
Skráarstjórn (File Manager)	7:2
SET Valmyndin	7:2
Upplýsinga valmynd	7:2
UNDIRBÚNINGUR FYRIR ÚTSAUM - YFIRLIT YFIR TÁKN	7:3
MÍNIR RAMMAR	7:3
BREYTA STÆRÐ	7:4
Áríðandi upplýsingar um breytingar á stærð	7:5
LITAFLOKKUN	7:6
Breyting á tvinnalit	7:6
Rúðunet	7:6
Skipta á milli 2-víddar/3-víddar skoðunar	7:6
UNDIRBÚA OG FARA YFIR SAUMAFORRITUN	7:7
VISTA YFIRFARIN MYNSTUR	7:7
GEYMSLUSTAÐA	7:7
FÆRA AÐ RAMMA	7:7
ÞYSJUN - SÚMM (ZOOM)	7:7
SAUMARÖÐ Á VÖLDU MYNSTRI	7:7
SNERTI AÐGERÐIR	7:8
SPEGLUN TIL HLIÐAR OG ENDA Í ENDA	7:9
EYÐING	7:9
AFRITUN	7:9
HVERNIG Á AÐ VELJA MYNSTUR	7:10
Þróað val	7:10
VALMYND FYRIR STAFRÓF	7:11
SPRETTIGLUGGAR Í UNDIRBÚNINGI Á ÚTSAUM	7:12

8 Útsaumur prófaður	8:1
FARA Í ÚTSAUMS SAUMASKAP (EMBROIDERY STITCH-OUT)	8:2
ÚTSAUMS SAUMASKAPUR - YFIRLIT YFIR TÁKN	8:2
STAÐSETNING Á MYNSTRUM	8:3
Hvernig á að nota mynstur staðsetninguna	8:4
ÞRÆÐING Í RAMMA	8:6
FÆRA RAMMA	8:6
ALLUR SKJÁRINN	8:7
ÚTSAUMUR Í EINUM LIT (MONOCHROME)	8:7
ATHUGUN Á HORNUNUM	8:7
ÞYSJUN - SÚMM (ZOOM)	8:7
TÍMASETNING Á ÚTSAUMI EFTIR LITUM	8:7
STILLING Á TVINNASPENNU	8:8
FARA SPOR FYRIR SPOR Í STJÓRNUN	8:8
Fara á saum	8:8
FARA AFTUR Á UNDIRBÚNING Á ÚTSAUM	8:8
FJÖLDI SPORA Í HÓPI ÚTSAUMSMYNSTRA	8:9
FJÖLDI SPORA Í NÚVERANDI LITABLOKK	8:9
LISTI YFIR LITABLOKKIR	8:9
AÐGERÐARHNAPPAR Í ÚTSAUMS SAUMASKAP	8:10
SPRETTIGLUGGAR Í ÚTSAUMS SAUMASKAP	8:11
Staðsetning mynsturs	8:12

9 Skráarstjórn	9:1
SKRÁARSTJÓRN - YFIRLIT YFIR TÁKN	9:2
FYRIRLIGGJANDI MINNI	9:2
SKRÁARSNIÐ	9:2
RÁPAÐ Í SKRÁARSTJÓRN	9:3
Sýna skráarlista	9:3
Mín mynstur	9:3
Mín stafróf	9:3
Mínar skrár	9:3
Innbyggð mynstur	9:3
Utanaðkomandi tæki	9:4
Opna möppu	9:4
Opna skrá	9:4
Færa sig upp um eina möppu	9:4
Uppbygging á möppum	9:4
SKIPULEGGJA	9:5
Hanna nýja möppu	9:5
Endurskíra skrá eða möppu	9:5
Færa skrá eða möppu	9:5
Afrita skrá eða möppu	9:5
Eyða skrá eða möppu	9:5
SPRETTIGLUGGAR Í SKRÁARSTJÓRN	9:6

10 Viðhald	10:1
HREINSUN Á VÉLINNI	10:2
GANGTRUFLANIR OG RÁÐ VIÐ ÞEIM	10:3
ATRÍÐASKRÁ	10:5
VITSMUNALEG EIGN	10:11

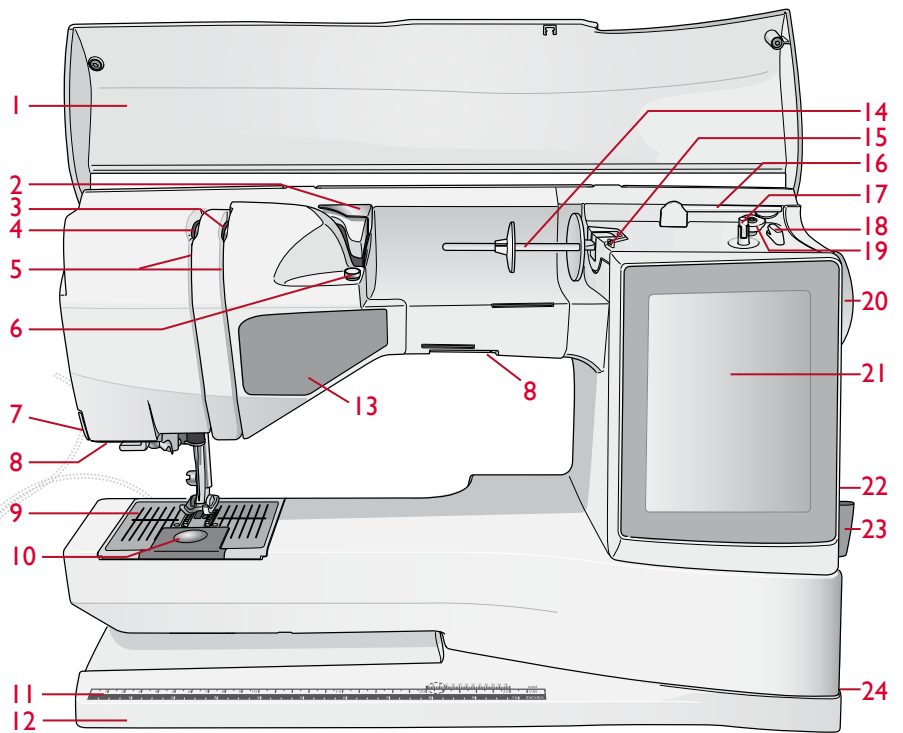
1

KYNNISTVÉLINNI



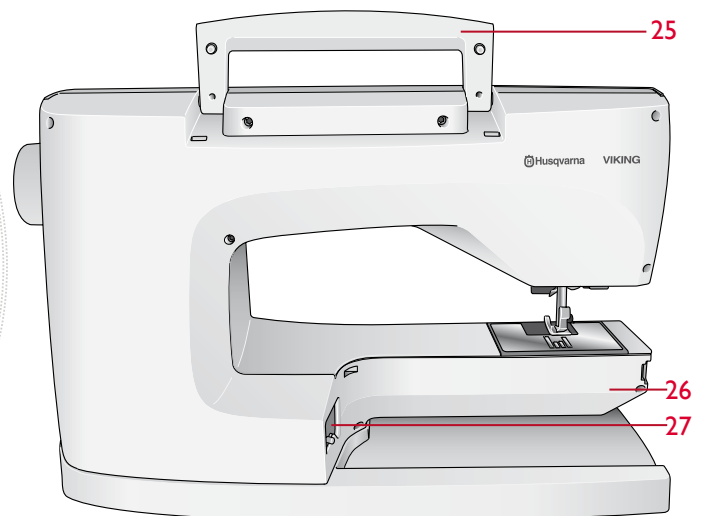
YFIRLIT YFIR VÉL

1. Lok
2. Tvinnastýring fyrir forspennu
3. Diskar í tvinnaspennu
4. Þráðgjafi
5. Tvinnaraufar
6. Diskar í spennu fyrir spólun
7. Tvinnahnífur
8. Díóðu-ljós
9. Stingplata
10. Lok yfir grípara
11. Stika fyrir tölustærð, og málband
12. Botnplata
13. Panill fyrir aðgerðarhnappa
14. Aðal keflispinni
15. Tvinnastýring fyrir spólun
16. Aukalegur keflispinni
17. Spólari
18. Tvinnahnífur fyrir spólun
19. Armur fyrir spólara
20. Handhjól
21. Gagnvirkur lita snertiskjár
22. Innbyggðir USB tenglar
23. Halda fyrir hnitpenna
24. ON/OFF rofi, tenglar fyrir rafmagn og fót móttöðu



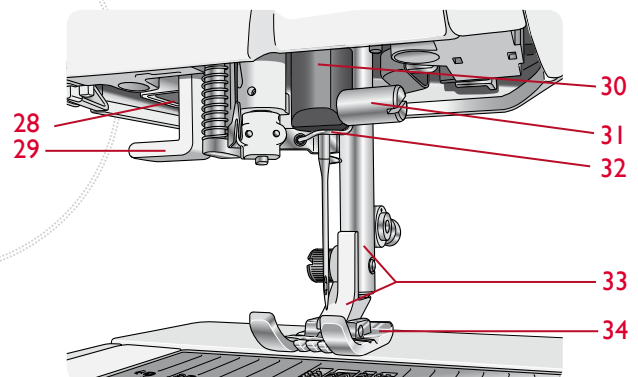
SÉÐ AÐ AFTAN

25. Handfang
26. Fríarmur
27. Tengill fyrir útsaumstæki



NÁLARSVÆÐIÐ

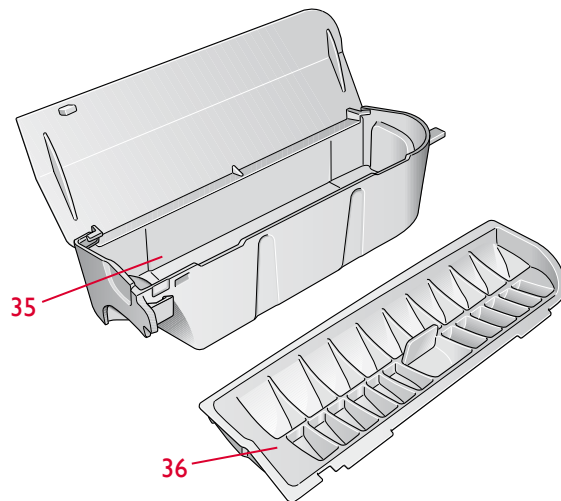
28. Tengill fyrir "Sensor" hnappagatafót
29. Innbyggður þræðari fyrir nál
30. Nálstöng
31. Nálarhalda
32. Stýring fyrir nálarvinna
33. Fótstöng með fóthöldu
34. Saumfótur



HÓLF FYRIR FYLGICHLUTI

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

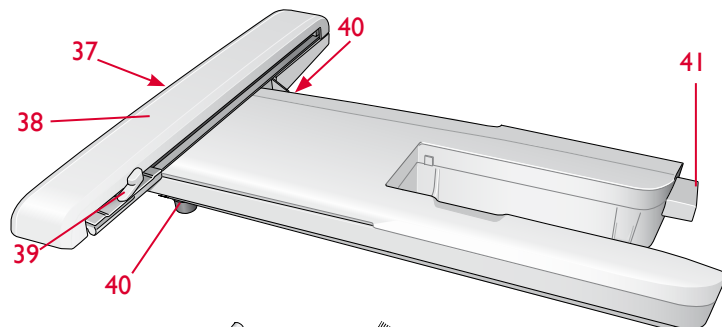
- 35. Svæði fyrir fylgihluti
- 36. Svæði fyrir saumfætur og spólur



HLUTIR ÚTSAUMSTÆKISINS

(tegund BE 18)

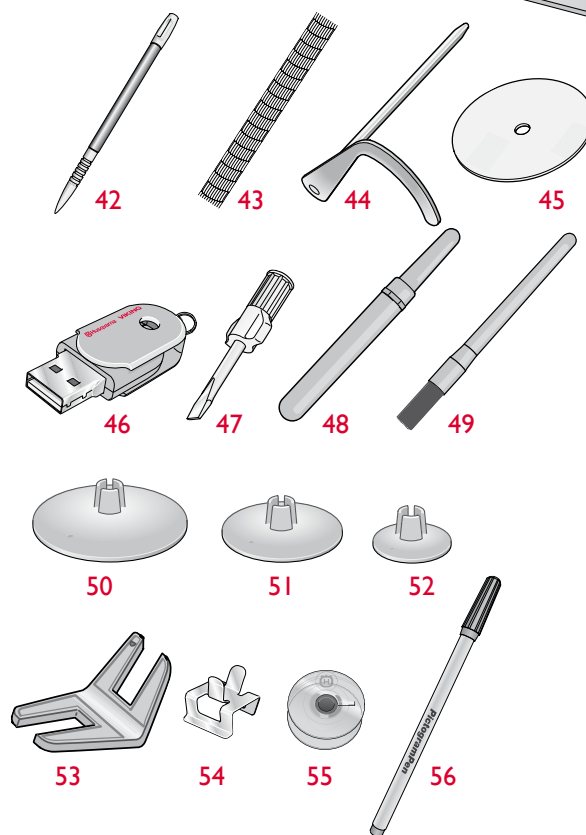
- 37. Takki til að losa útsaumstækið (að neðan)
- 38. Útsaumsarmur
- 39. Tenging fyrir útsaumsramma
- 40. Stillanlegir fætur
- 41. Tengill fyrir útsaumstæki



FYLGICHLUTIR

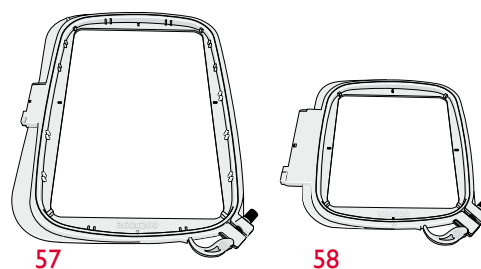
SEM FYLGJA VÉLINNI

- 42. Hnitpenni
- 43. Tvinnanet
- 44. Jaðar og bútaumsstýring
- 45. Filtskífa (2)
- 46. USB minnislykill (1 GB)
- 47. Skrufjárn
- 48. Spretthnífur
- 49. Bursti
- 50. 2 stórar keflisskífur (1 er á vélinni við afhendingu)
- 51. Meðalstór keflisskífa (er á vélinni við afhendingu)
- 52. Lítil keflisskífa
- 53. Alhliða áhald / Fyrir tölufætur
- 54. Rammaklemmur (16)
- 55. 11 Spólur (1 í vélinni við afhendingu)
- 56. Pictogram penni



RAMMAR SEM FYLGJA

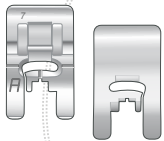
- 57. DESIGNER™ “Royal” rammi (360x200)
- 58. DESIGNER™ “Splendid” ferhyrndur rammi (120x120)



FYLGJHLUTIR - sem eru ekki á mynd

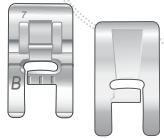
- CD-samskipta-disklingur “5D™ Embroidery Machine Communication”
- Lok yfir vél (er á vélinni við afhendingu)
- Skæri
- Fótmótstaða
- Rafmagnsleiðsla
- USB kapall í tölvu
- Nálar
- Útsaumstvinni
- Efnisbútar og undirleggsefni
- DESIGNER RUBY™ “Sampler” bók
- Leiðarvísir
- Leiðarvísir fyrir fylgihluti
- Hraðleiðbeiningar
- Ábyrgðarskírteini

SAUMFÆTUR



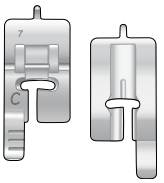
Alhliða fótur A

Er á vélinni þegar hún er afhent. Hentar vel fyrir alla beina og zik zak sauma, sem eru með lengri sporlengd en 1.0 mm.



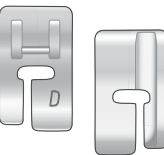
Alhliða fótur B

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



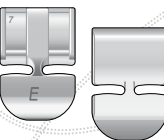
Hnappagatafótur C

Fyrir handvirk hnappagöt. Þessi saumfótur er með viðmiðunarlínur til að ákvarða lengdina á hnappagatinu. Miðlínan 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 undirleggsþræði til að styrkja hnappagatið og gera það fallegra.



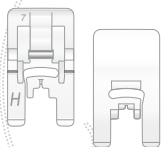
Blindsaumsfótur D

Þessi fótur er notaður fyrir blindfalda. Innri brúnnin á þessum fæti stýrir efninu. Hægri táin á fætinum á að renna meðfram jaðri faldsins.



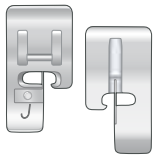
Rennilásafótur E

Hægt er að smella fætinum á fóthölduna þannig að nálin stingi 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.



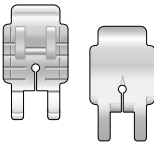
Fótur með rennislislötum H

Þessi fótur er með rennislislötur úr gerfiefni að neðan, og með honum er auðveldara að sauma svampefni, vinyl, plast, eða leður en þau efni vilja festast við málmfætur.



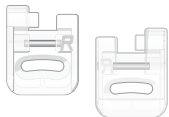
Jaðarfótur J

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.



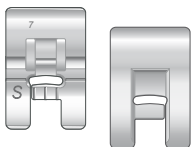
Bútaumsfótur P

Þessi fótur er notaður þegar verið er að sauma búтана saman. Fóturinn er með 6 mm. (1/4") og 3 mm. (1/8") fjarlægðarstrik frá nálinni.



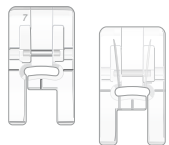
Útsaums og ístoppsfótur R

Þessi fótur er notaður við fríhendis útsaum og fríhendis bútaum og fríhendis útsaum í ramma.



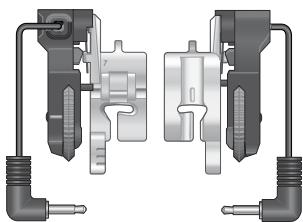
Fótur fyrir hliðarflutning S

Þessi fótur er notaður fyrir sauma með hliðarflutningi.



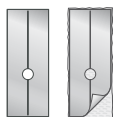
Glær útsaumsfótur B

Með þessum glæra fæti er auðveldara að sjá saumana ef þeir eiga að mæta hvor öðrum. Er íhvolfur að neðan eins og saumfótur B.



"Sensor" 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

A – Nytjasaumar

Spor og saumar sem henta við sauma á fatnaði og viðgerðum á fatnaði.

Spor Ljýsing

Saum-
fótur



A1, A2, A3 – Beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu

A

Beint spor sem hægt er að hafa í miðjum fætinum, vinstra eða hægri megin við miðjuna. Fyrir allan venjulegan saumaskap. Snertið sporbreiddina og hliðarspeglun til að velja einhverja af 29 mögulegum nálarstöðum.



A4, A5, A6 – Teygjanlegt beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu

A

Teygjanlegur saumur sem hægt er að hafa í miðjum, vinstra eða hægri megin í saumfætinum. Hentar vel á teygjanleg efni.



A7, A8, A9 – Styrkt beint spor, fyrir vinstri, miðju eða hægri nálarstöðu

A

Styrkt beint spor sem hægt er að hafa í miðjum, vinstra eða hægri megin í saumfætinum. Þrefalt og teygjanlegt spor fyrir sauma sem mikið reynir á. Aukið sporlengdina ef þið notið sauminn fyrir stungusaum á jaðar. 29 mismunandi nálarstöður.



A10, A11, A12 – Zik zak, vinstri, mið eða hægri nálarstaða.

A

Til að festa blúndur, bönd og fyrir applíkeringar.



A13 – Þriggja þrepa zik zak

A

Til að kasta jaðra, sauma á bætur og teygjur. Hentar fyrir þunn og meðalþykk efni.



A14 – Hlykkjótur saumur

A

Fyrir ístopp og teygjusaum.



A15 – Fjögurra þrepa zik zak

A

Til að kasta jaðra, gera við rifur, sauma á bætur og teygjur á lausofin efni.



A16 – Kastsaumur

J

Til að kasta jaðra og sauma saman þunn efni í einum saum en klippa afganginn frá seinna.



A17 – Teygjanlegur kastsaumur

B

Til að sauma saman og kasta jaðar á meðalþykkum og þykkum teygjanlegum efnum í einum saum og klippa afganginn frá seinna.



A18 – Tvöfaldur overlock saumur

B

Til að sauma og kasta jaðar á þykkum teygjanlegum eða ofnum efnum meðfram jaðrinum eða klippa afganginn frá seinna.



A19 – Overlock Saumur

B

Sauma og kasta jaðarinn á meðalþykkum teygjanlegum efnum í einum saum eða klippa umframefnið frá seinna.



A20 – Flatlock saumur

B

Skrautlegir faldar og saumar á mislögð efni, belti og bönd. Fyrir meðal og gróf teygjanleg efni.



A21 – Teygjanlegur karmsaumur

B

Til að sauma saman mislögð tricot. Til að sauma yfir mjóar teygjur.



A22 – Styrkt zik zak

B

Til að sauma efni saman jaðar við jaðar eða fyrir leður sem er lagt á mis. Fyrir skrautsauma.



A23 – Þræðispor

A

Til að þræða saman tvö efni með löngum sporum og minni tvinnaspennu.



A24 – Teygjanlegt blindföldunarspor

D

Fyrir blindfalda á meðalþykk og gróf teygjanleg efni.

<i>Spur</i>	<i>Lýsing</i>	<i>Saumfótur</i>
	A25 – Blindfaldur fyrir ofin efni Fyrir blindfalda á meðal og þykk ofin efni.	D
	A26 – Skeljasaumur Fyrir jaðarsauma á þunn og teygjanleg efni. Saumið föst efni aðeins ef þau eru skáskorin.	A
	A27 – Teygjanlegur eða smokksaumur Til að sauma yfir tvo teygjutvinna fyrir rykkingar á efnum.	B
	A28 – Tengisaumur Til að sauma saman tvö efni með fasta jaðra og fyrir rykkingar.	B
	A29 – Heftingar Til að styrkja vasaop, raufar á skyrtum og pilsum, beltastroffur og fyrir neðri enda á rennilásunum.	B
	A30 – Ístoppsspor (afturábak og áfram) Stoppa í og gera við lítul göt á vinnufatnaði, gallabuxum, dúkum og diskapurrkum. Saumið yfir gatið, ýtið svo á afturábak og vélin heldur áfram að sauma og stöðvast síðan sjálfkrafa.	A
	A31 – Ístoppsspor (til beggja hliða) Til að gera við litlar rifur.	A
	A32 – Styrkt ístoppsspor Stoppa í og gera við vinnufatnað, gallabuxur, dúka og diskapurrkur. Saumið yfir gatið, ýtið svo á afturábak og vélin heldur áfram að sauma og stöðvast síðan sjálfkrafa.	A
	A33 – Heftingar - handvirkar Til að styrkja vasaop, raufar á skyrtum og pilsum, beltaslaufur og neðri enda á rennilásunum.	B
	A34 – Rykkingarspor Fyrir rykkingar.	A
	A35 – Fyrir beltasprota Til að festa beltasprota.	A
	A36 – Þriggja þrepa zik zak Til að kasta jaðra, bætur, sauma á bætur og teygjur. Hentar fyrir meðal og þykk efni.	J
	A37 – Tveggja þrepa zik zak Til að sauma saman tvö efni með fasta jaðra og fyrir rykkingar.	A
	A38 – Beint spor með FIX Byrjar og lýkur við sauminn með áfram og afturábaksporum.	A
	A39 – Beint þræðispor Notið þetta spor ásamt fótómótstöðunni til að þræða saman efnishluta til mátunar. Færið efnið sjálf á næsta þræðipunkt þegar saumfóturinn lyftist. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi.	A
	A40 – Zik zak þræðispor Notað eins og sporið að ofan og til að þræða saman efni. Efnið færið þið sjálf á næsta þræðipunkt þegar saumfóturinn lyftist.	A

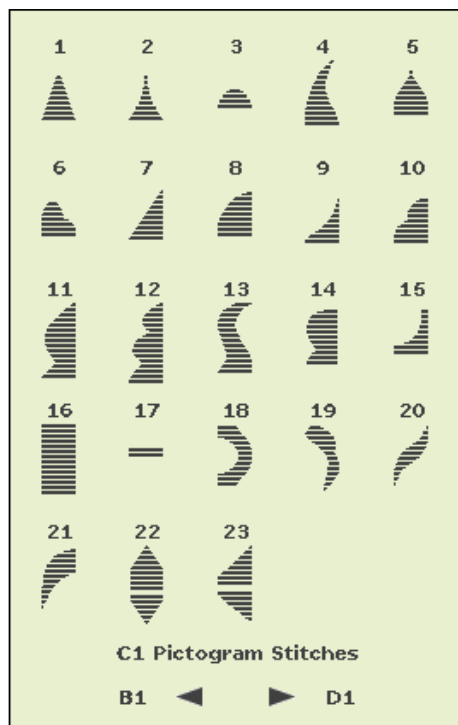
B - Hnappagöt

Mismunadi gerðir af hnappagötum, kóssum og saumur fyrir töluáfestingar.

<i>Spor</i>	<i>Lýsing</i>	<i>Saumfótur</i>
	B1 – Hnappagat með beinum heftingum Fyrir flestar gerðir af efnum.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B2 – Hnappagat með ávalri heftingu Fyrir blússur og barnafatanað.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B3 – Meðal styrkt hnappagat Fyrir meðalpykk efni.	C
	B4 – Aldamóta hnappagat Fyrir handavinnuútlit á fín og viðkvæm efni. Ráð: fyrir gallabuxnaefni er gott að auka lengd og breidd á hnappagatinu og nota grófari tvinna.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B5 – Ávallt aldamóta hnappagat Fyrir handavinnuútlit á fín og viðkvæm efni.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B6 – Skráargats hnappagat Ferhýrnt og hentar á jakka, kápur o.þ.h.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B7 – Gróft og sterkt hnappagat Með styrktum heftingum.	Sensor hnappa- gatafótur /C
	B8 – Hnappagat fyrir leður (með beinum sporum) Fyrir leður og leðurlíki	A
	B9 – Paspeleruð hnappagöt (bein spor) Með aukalegum skurðarfleti.	A
	B10 – Sjálfvirk töluáfesting Til að festa tölur á efni.	-
	B11 – Kringlótt kóssagat Fyrir belti, blúndur o.fl.	B
	B12 – Skrautlegt tískuhnappagat Fyrir flestar gerðir efna.	Sensor hnappa- gatafótur /C

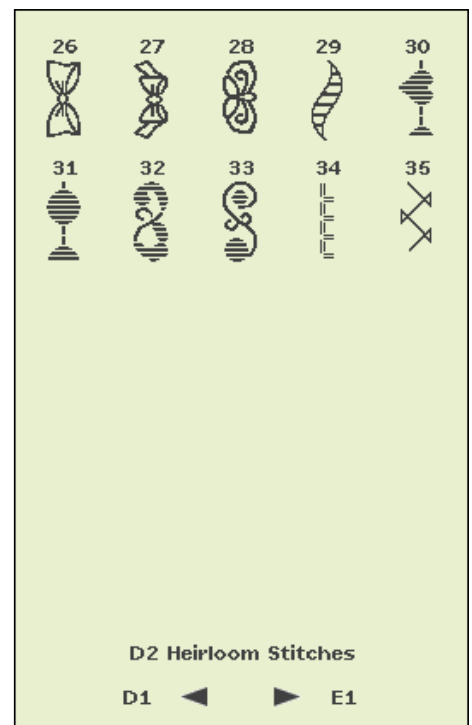
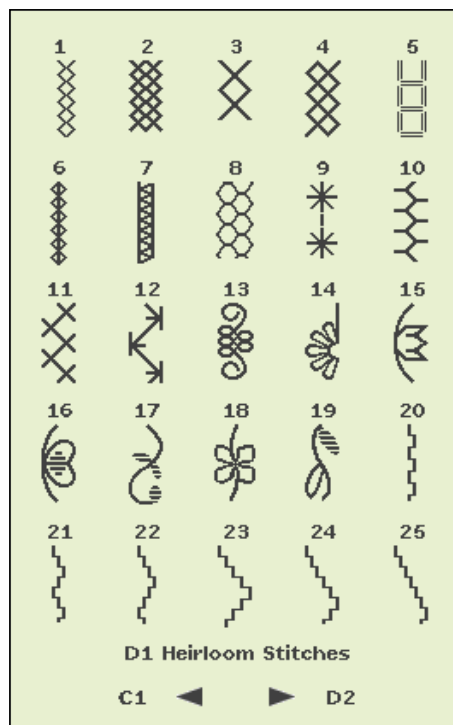
C - Pictogram saumar

Pictogram flatsaumshluta til að búa til flatsaumsmynstur.



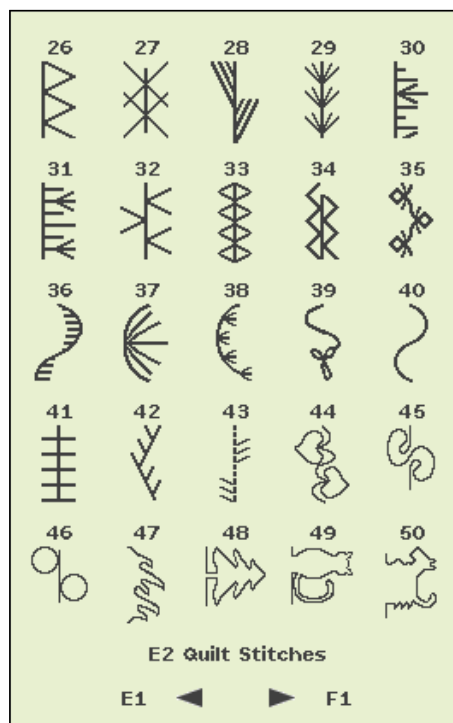
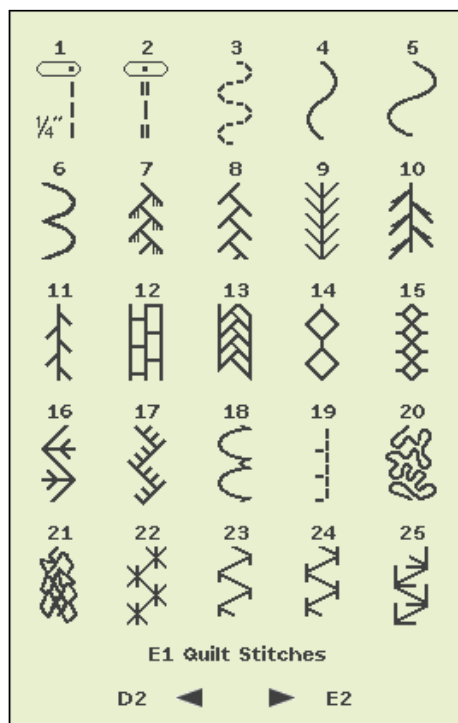
D - Aldamótasaumar

Fyrir faldauma, smokksauma og til að sauma á blúndur og leggingar.



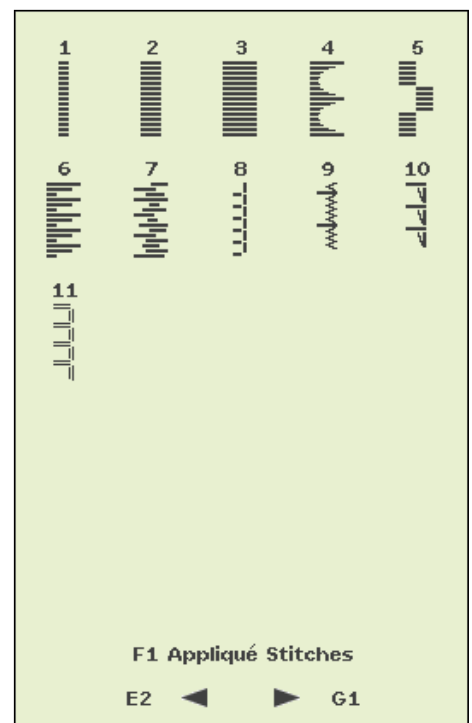
E - Bútaumaumar

Alls konar spor fyrir mismunandi bútaumstækni.



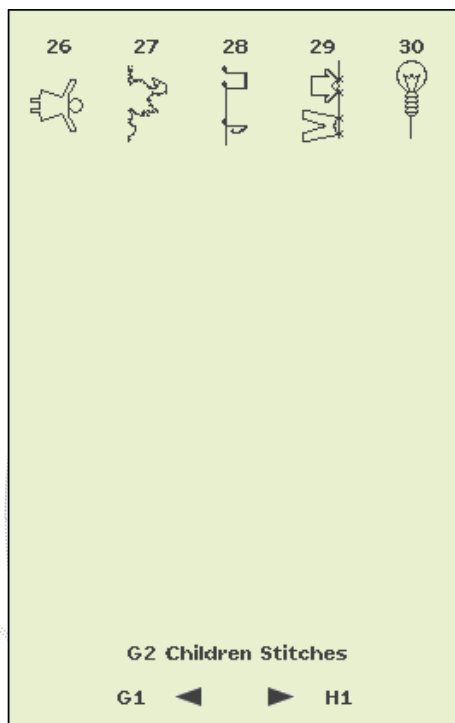
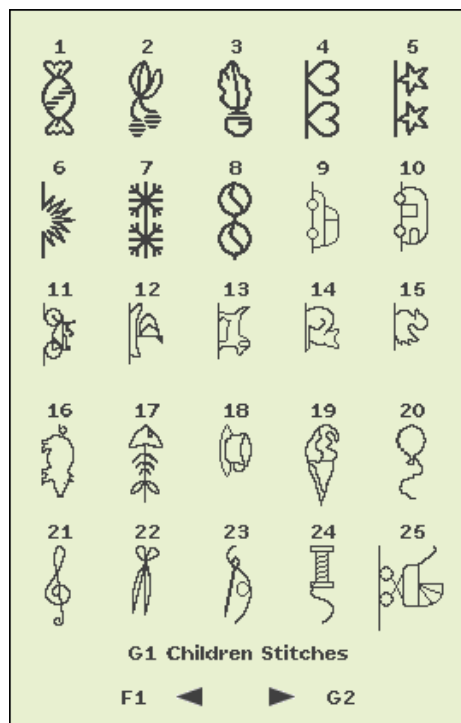
F - Applíkeringsaumar

Til að sauma applíkeringar með mismunandi áferðum.



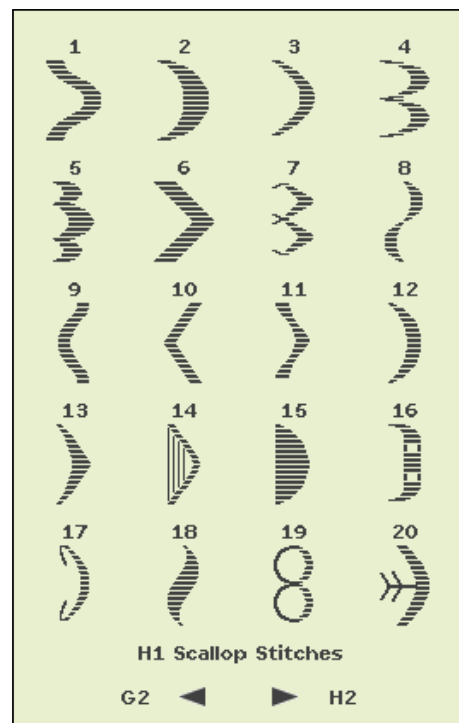
G - Barnasaumar

Saumar sem henta vel á barnafatnað og svipuð verkefni.



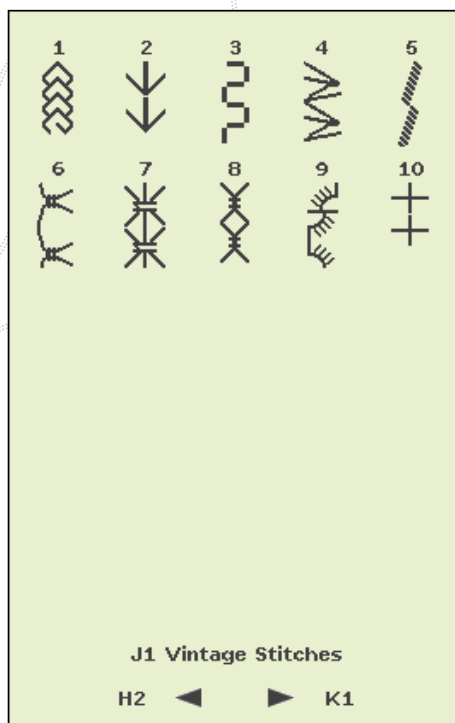
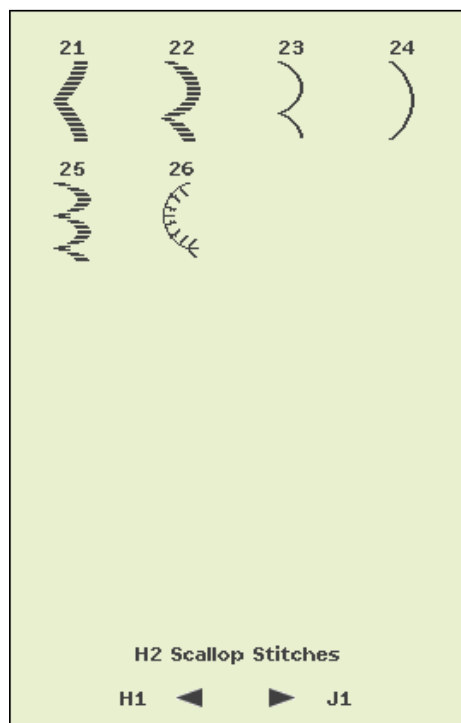
H - Skeljasaumar

Til að sauma alls konar skeljasauma og skreyta jaðra á efnum með fallegum saumum.



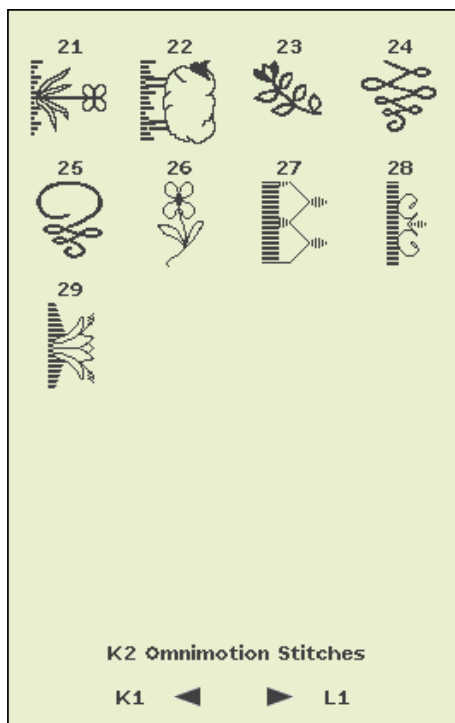
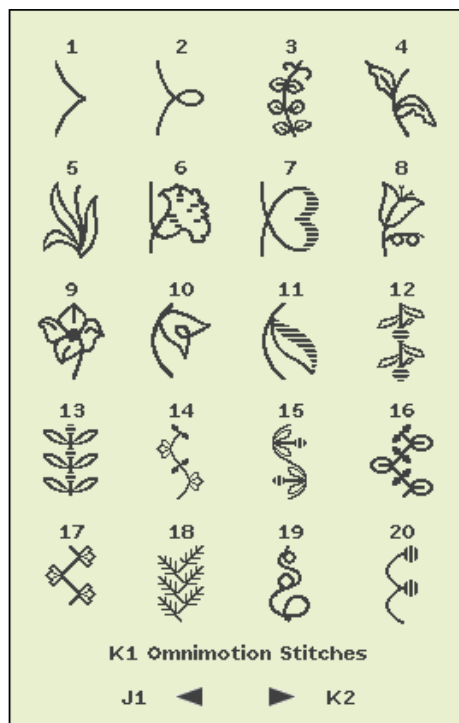
J - Gamlir saumar

Úrval af bútasaumum fyrir "crazy patch" bútasauma og til skreytinga.



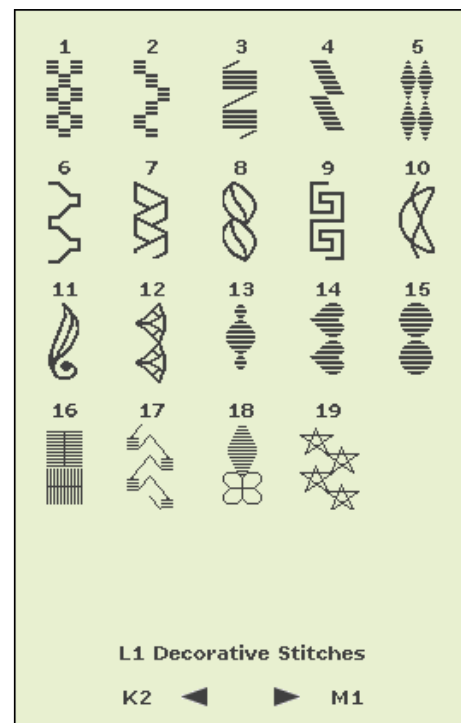
K - Alátta saumar

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.



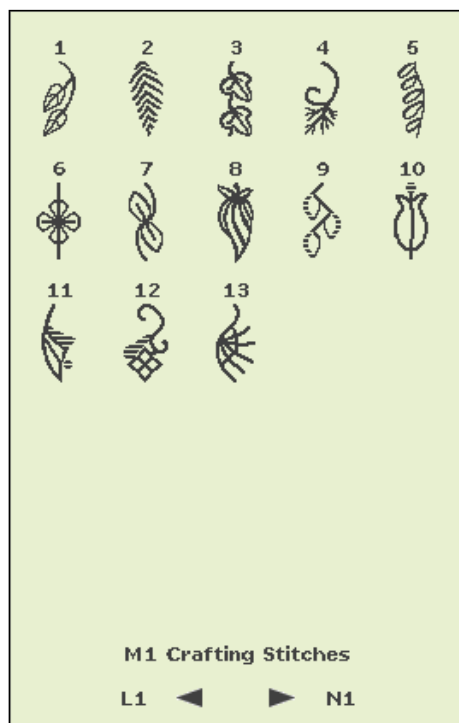
L - Skrautsaumar

Til skreytinga á fatnað o.fl.



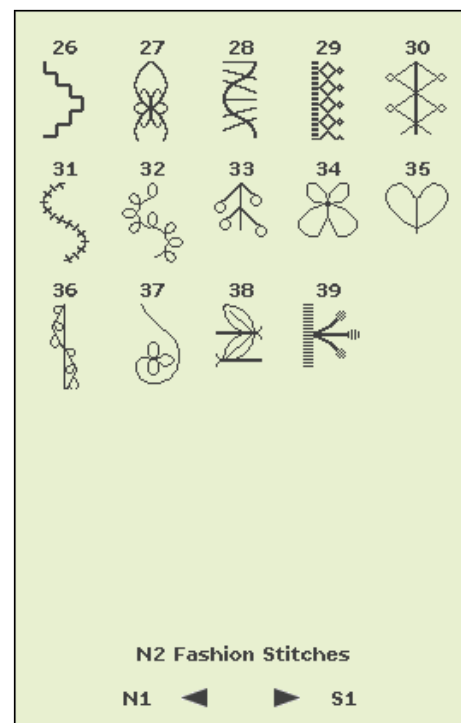
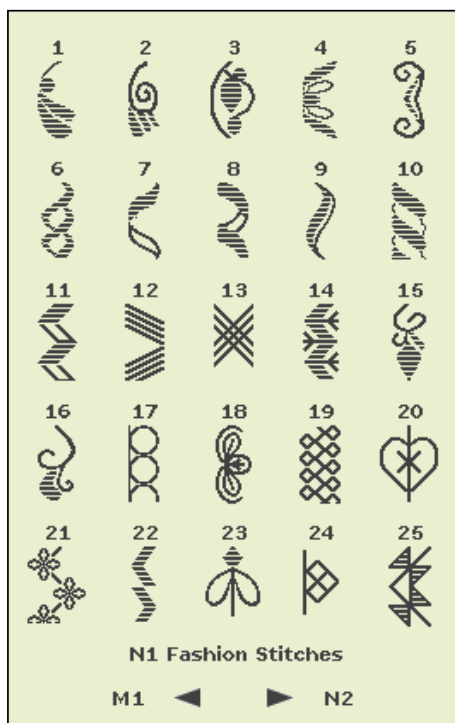
M - Handverks saumar

Til skreytinga á fatnað o.fl.



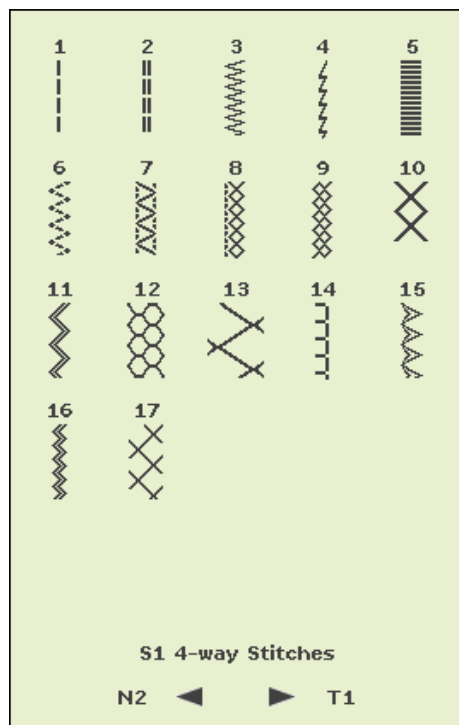
N - Tískusaumar

Tísku saumar til að skreyta fatnað o.fl.



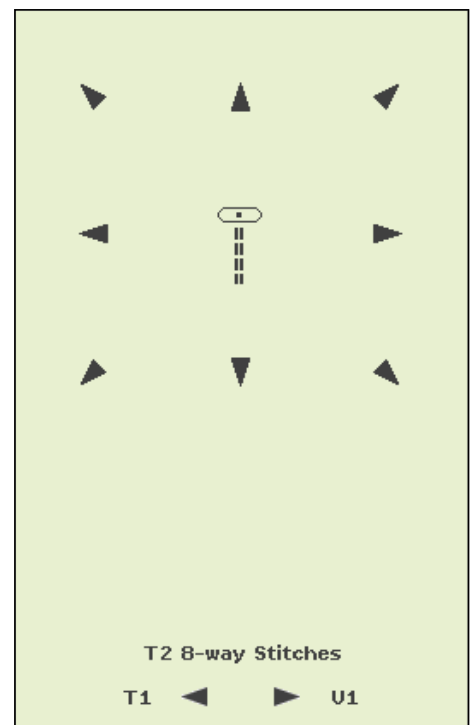
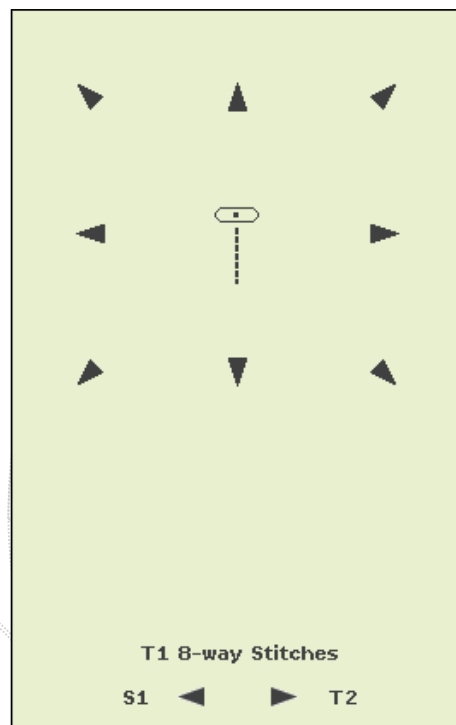
S - 4-átta saumar

Stefnuháðir saumar og einnig fyrir bætur.



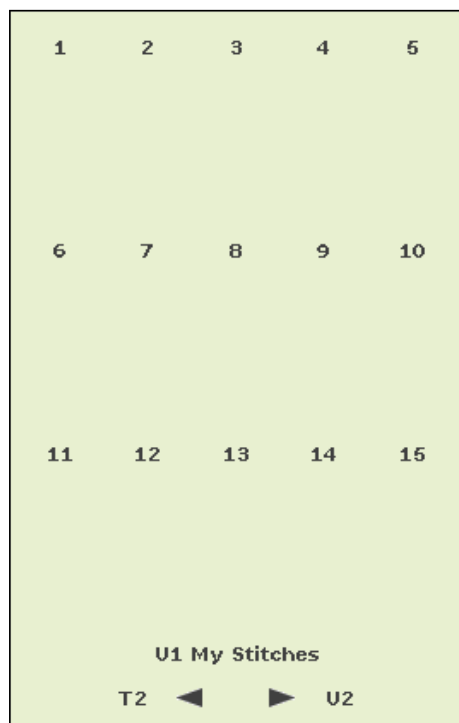
T - 8-átta saumar

Bein spor eða styrkt bein spor sem fara í átta mismunandi áttir án þess að snúa efninu.



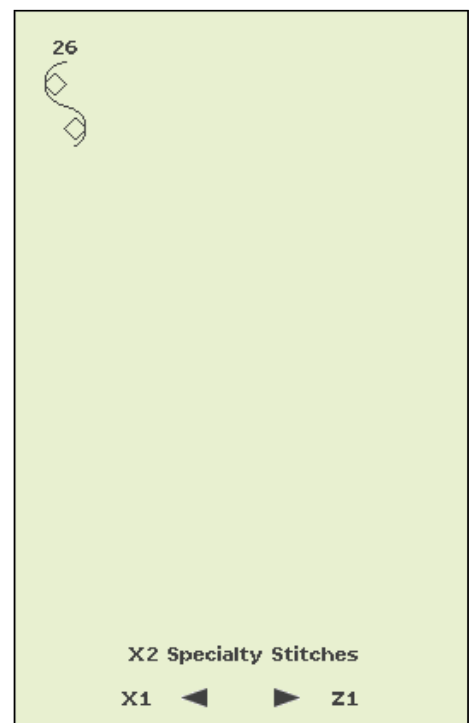
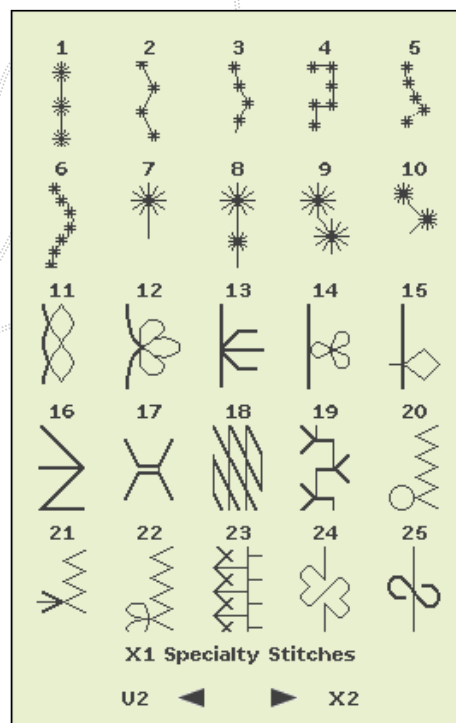
U - Mínir saumar

Vistið ykkar eigin hannaða sauma. saumaraðir og mynstur.



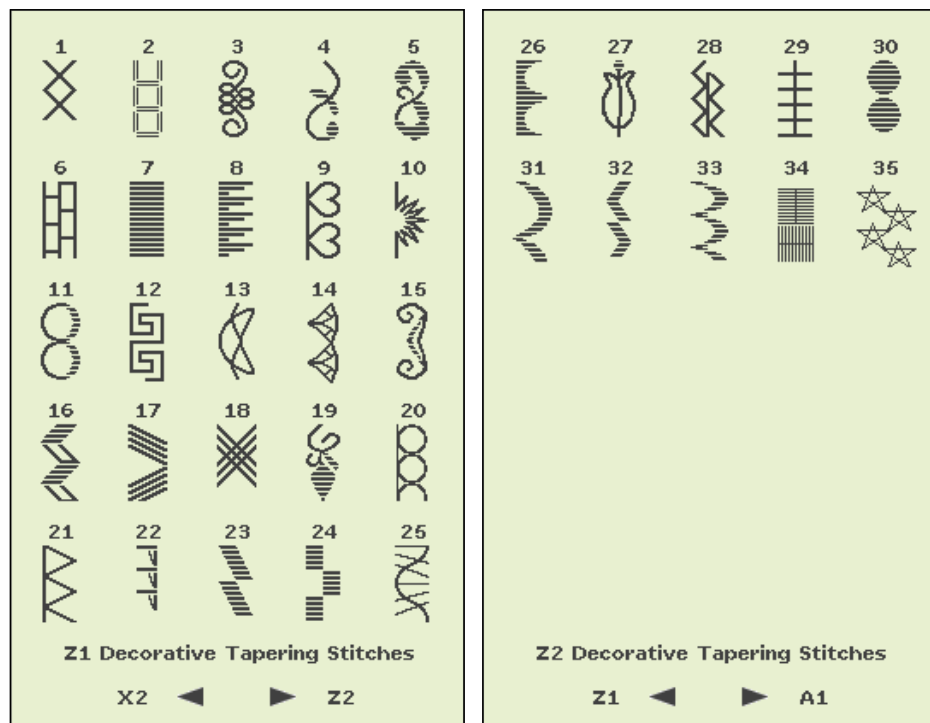
X - Sérstakir saumar

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 - Skrautlegir "tapering" saumar (mjókkandi og breikkandi)

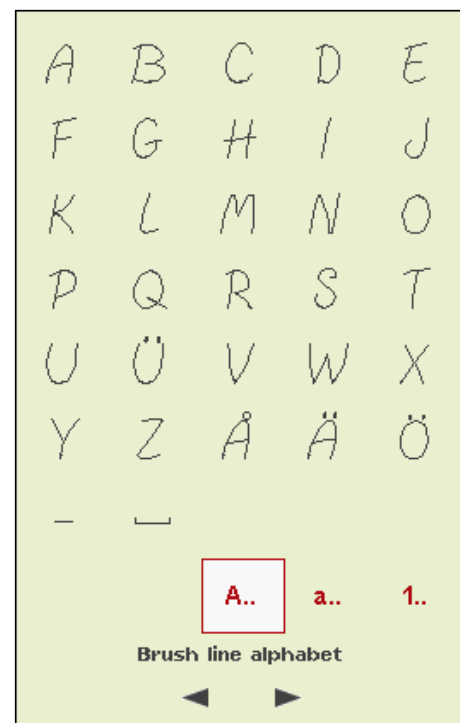
Skrautsaumar sem hægt er að nota "taperingu" við
(mjókkun og breikkun)

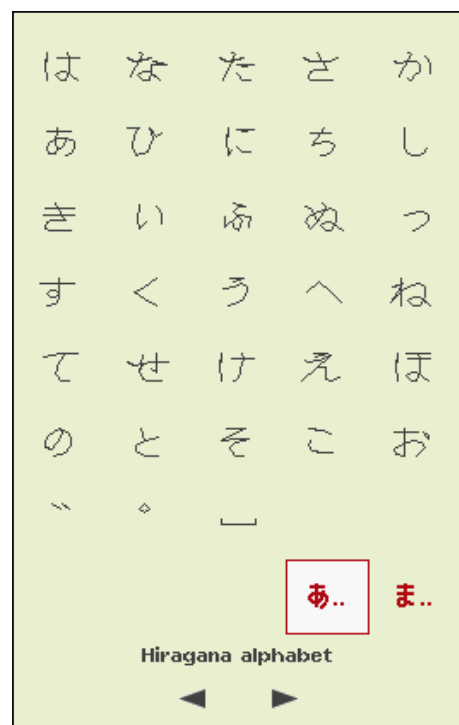
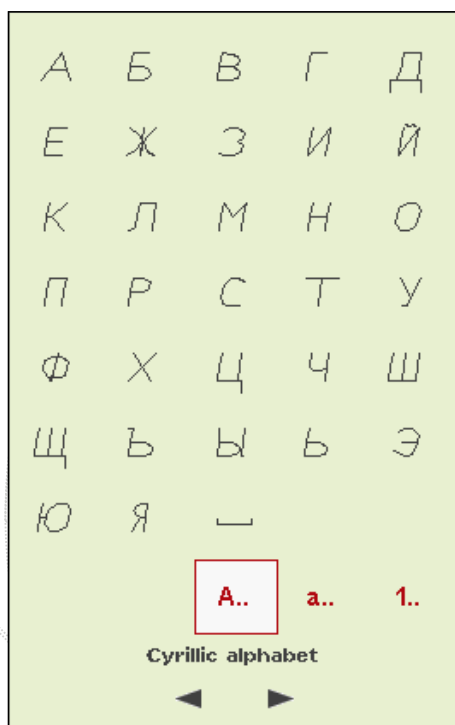


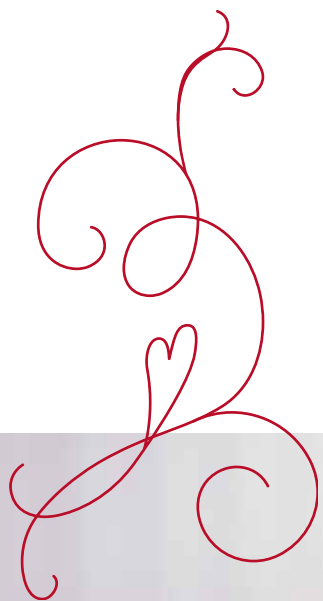
Blokk stafróf

Útlínu blokk stafróf

"Brush Line" stafróf







2

UNDIRBÚNINGUR



VÉLIN TEKIN UPP

1. Setjið kassann á stöðugan flöt. Lyftið vélinni úr kassanum, fjarlægið ytri pakkingar og takið lokið af vélinni.
2. Fjarlægið allar aðrar pakkingar og plastpoka.

VÉLIN TENGD VIÐ RAFMAGN

Á meðal fylgihlutanna eru rafmagnssnúran og fótómótstaðan.

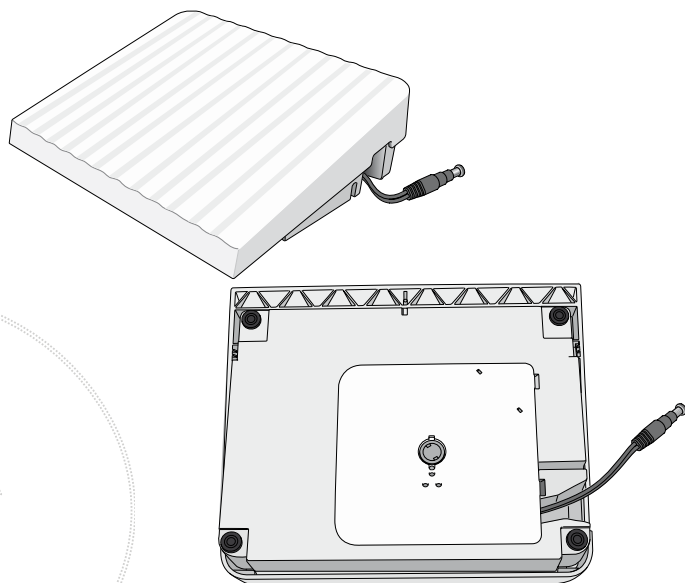
Ath: Áður en þið tengið fótómótstöðuna við vélina fullvissið ykkur um að mótstaðan sé af gerðinni "FR5" (sjá neðan á fótómótstöðunni).

1. Togið snúruna út úr mótstöðunni í hentuga lengd. Tengið snúruna frá fótómótstöðunni við fremri tengilinn á neðanverðri hægri hlið vélarinnar (1).
2. Tengið 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.

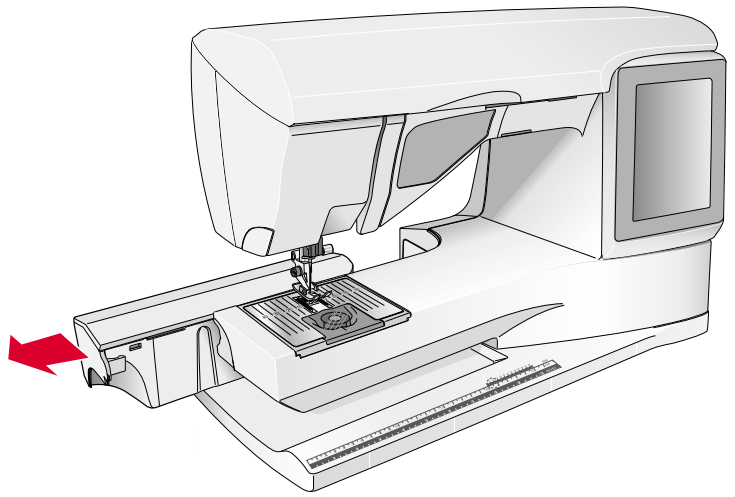


FRÍARMURINN

Rennið hólfinu fyrir fylgihlutina til vinstri og alveg af vélinni þegar þið viljið nota fríarminn.

Gott er að nota fríarminn þegar verið er að vinna við hólklaga flíkur eins og buxur, skyrtur o.fl.

Setjið hólfið með fylgihlutunum aftur á vélina með því að renna því til hægri á sinn stað.



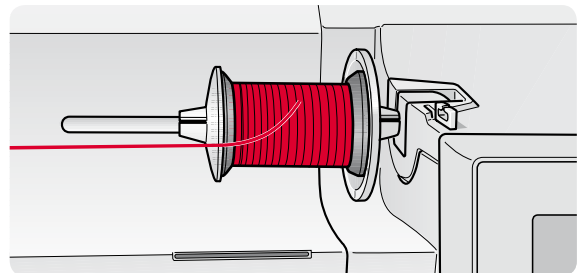
KEFLISPINNAR

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 láréttri (tvinninn rekst ofan af keflinu) eða lóðréttri stöðu (tvinnakeflið snýst). Notið lárétta stöðuna fyrir venjulegan tvinna en lóðrétta 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.

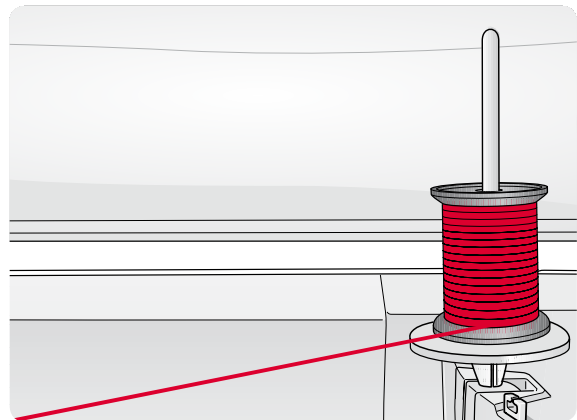
Notið skífu sem er aðeins stærri en tvinnakeflið sjálft. Flati hluti skífunnar á að liggja þétt upp að keflinu, og ekkert bil á að vera á milli skífunnar og keflisins.



LÓÐRÉTT STAÐA

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

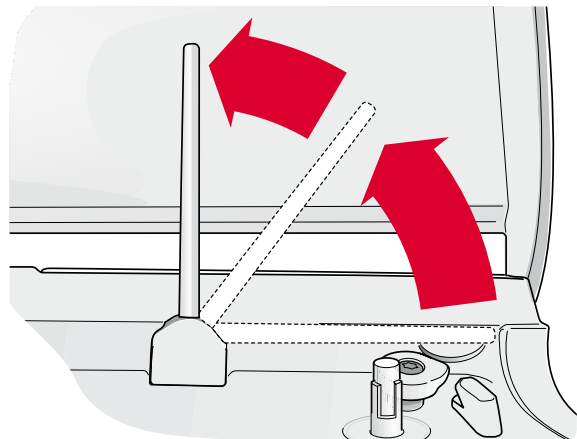
Setjið ekki skífu ofan á tvinnakeflið þegar þið notið keflispinnann í lóðréttri stöðu, því það gæti hindrað keflið í að snúast.



AUKALEGUR KEFLISPINNI

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

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

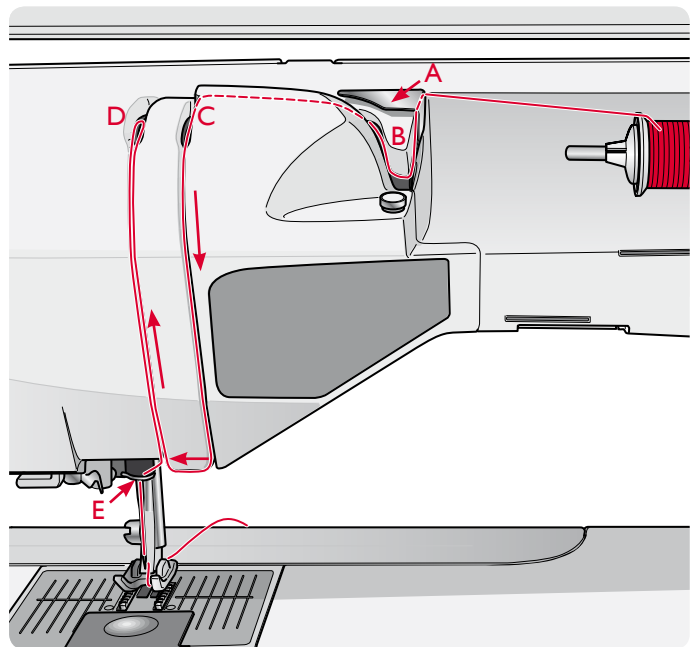


YFIRTVINNINNINN ÞRÆDDUR

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

LÁRÉTTUR KEFLISPINNI

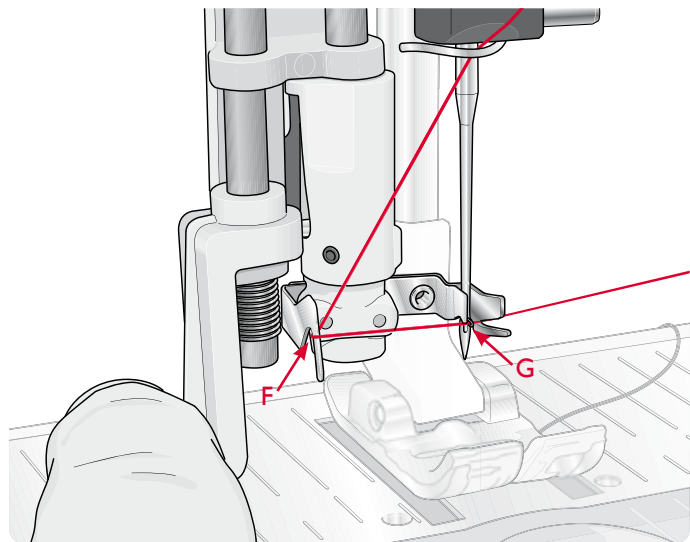
1. Haldið í tvinnann nálægt tvinnakeflinu með hægri hendinni.
2. Notið vinstri hendina og setjið tvinnaendann yfir og aftur fyrir forspennu og tvinnastýringu (A) og síðan undir tvinnastýringu (B). Setjið tvinnann síðan á milli skífanna í tvinnaspenunni (C).
3. Þræðið síðan eins og örvarnar sýna, niður hægri raufina og upp þá vinstri. Þræðið síðan hægra 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.

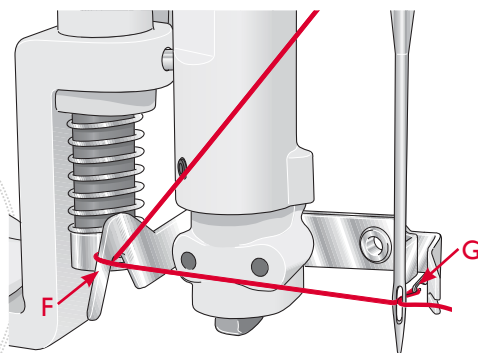
1. Þrýstið handfanginu á þræðaranum niður á við og snúið honum í neðstu stöðu þannig að krókurinn (G) fari í gegn um nálaraugað.
2. Setjið tvinnann síðan aftan frá í stýringuna (F) og síðan undir krókinn (G) á þræðaranum.
3. Látið nú þræðarann ganga hægt til baka og upp á við, en við það togar hann tvinnann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



Ath: Þræðarinn er hannaður fyrir nálar í grófsleikum 70-120.

Ekki er hægt að nota þræðarann fyrir nálar í grófsleika 60 eða finni, og ekki fyrir tvíbura, þrúbura eða húllsaumsnálarnar 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.

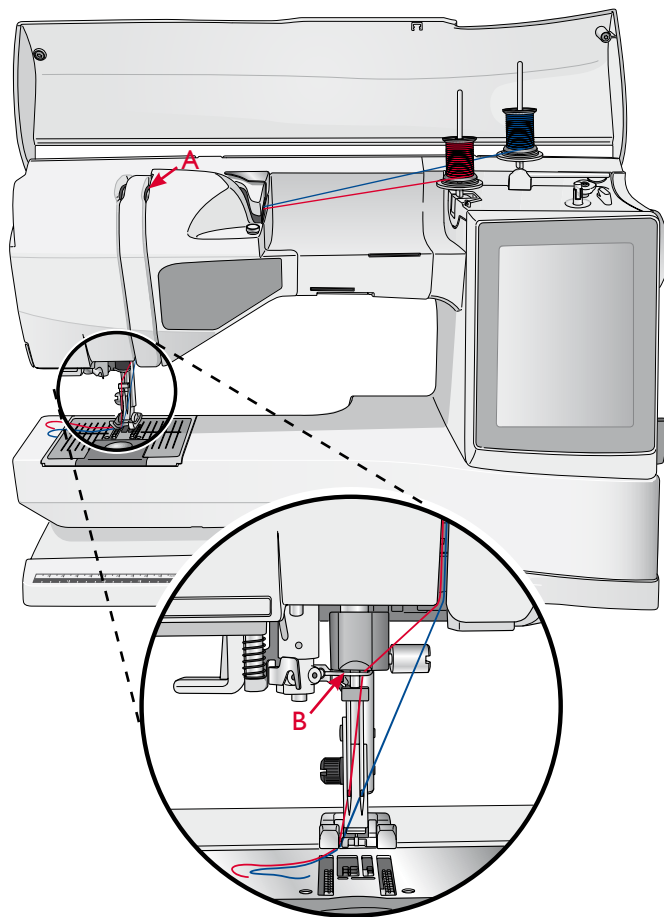
Þegar þið þræðið nálina með höndunum verður að muna að hana á að þræða framan frá. Hægt er að nota lokið yfir gríparanum sem stækkunargler.



ÞRÆÐING FYRIR TVÍBURANÁL

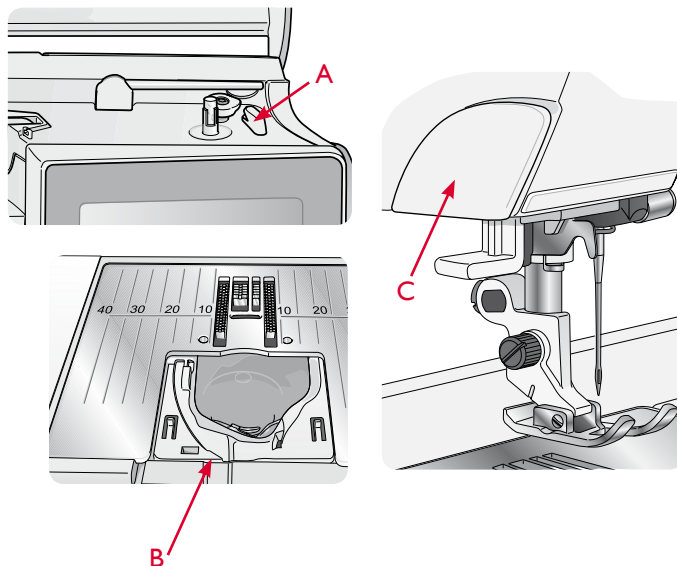
Setjið tvíburanál í nálarhölduna. Fullvissið ykkur um að saumfóturinn og nálín séu í efstu stöðu.

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. Setjið fyrra tvinnakeflið á keflispinnann. Keflið á að snúast réttisælis þegar tvinninn rennur af því.
3. **VINSTRI NÁL** Þræðið vélina eins og lýst er á bls. 2:4. Gætið þess að tvinninn liggi á mili vinstri spenniskífanna í tvinnaspennunni (A). Þræðið vinstri nálina með höndunum.
4. Togið aukakeflispinnann upp og setjið stóra skífa á hann. Fyrir kefli sem eru minni en minni skífan er nauðsynlegt að setja filtskífu á pinnann.
5. Setjið seinna tvinnakeflið á keflispinnann. Það kefli á að snúast rangsælist þegar tvinninn dregst af því.
6. **HÆGRI NÁL:** Þræðið vélina eins og áður var lýst, en gætið að því að þessi tvinni á að liggja á milli hægri spenniskífanna í tvinnaspennunni (A) og einnig fyrir utan tvinnastýringuna sem er við nálarhölduna (B)



TVINNAHNÍFURINN

Á vélinni eru þrír tvinnahnífar. Sá fyrsti er nálægt spólaranum (A) til að klippa tvinna áðar og eftir að hafa spólað á spóluna. Sá næsti er nálægt gríparasvæðinu (B) til að klippa á spólutvinnann eftir að spólan hefur verið sett í gríprann. Og sá þriðji er vinstra megin á vélinni (C) til að klippa bæði yfir og undirtvinnann. Togið tvinnana aftan frá og fram á við yfir tvinnahnífinn og togið snöggt niður á við.



NEMI FYRIR TVINNANN

Ef yfirtvinninn slitnar eða ef spólan verður tóm, stöðvar 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 síðan áfram að sauma.

SPÓLAÐ Á SPÓLUNA

SPÓLAÐ Í GEGN UM NÁLINA

Fullvissið ykkur um að saumfóturinn og nálin 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 liggi lárétt á keflispinnanum.

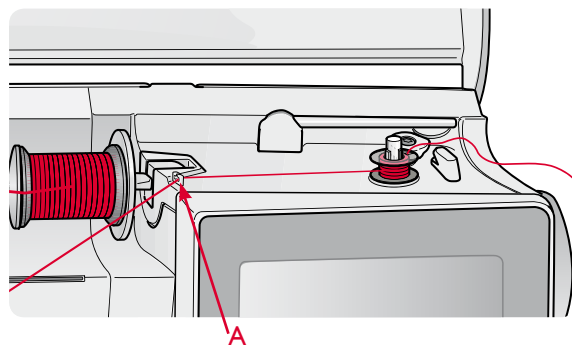
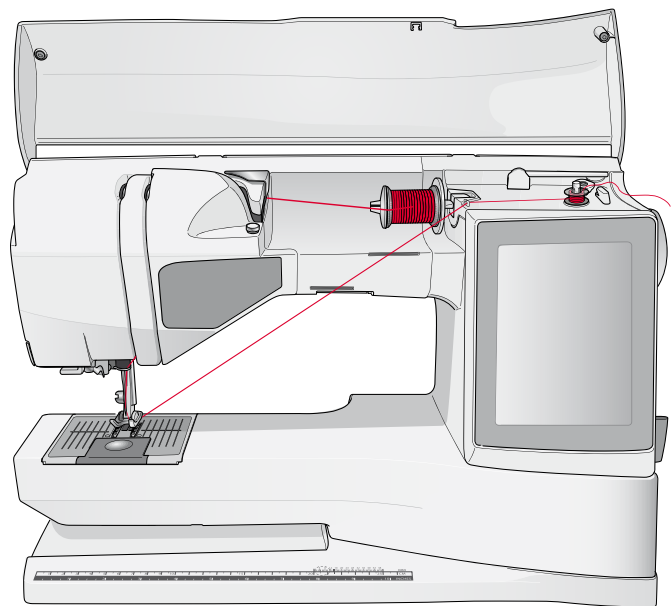
Ath: Ef tvinnakeflið er of stórt til að geta verið í láréttri stöðu, spólið þá eins og lýst er hér að neðan fyrir sérstakan tvinna.

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

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

4. Þræðið tvinnann innan frá í gegn um gatið sem er á spólunni.
5. Þrýstið spólaraarminum að spólunni til að byrja spólun. Sprettigluggi kemur á skjáinn, og þið getið notað skjápennann og fært sledann í glugganum til að stilla hraðann á spólarann 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 slitid eða klippt tvinnaendann frá, en klippið hann þá alveg upp við spóluna.

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



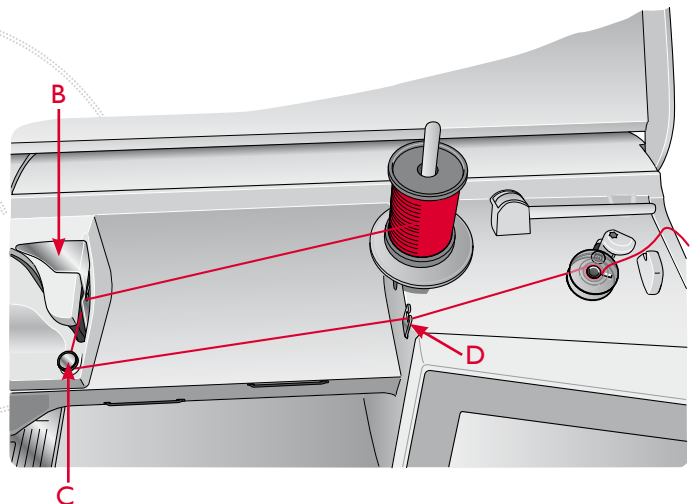
ATH: Ef þið notið eldri gerðir af HUSQVARNA VIKING® spólum sem ekki eru með götum, getið þið undið nokkra bringi á spóluna áður en þið setjið hana á spólarann.

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.

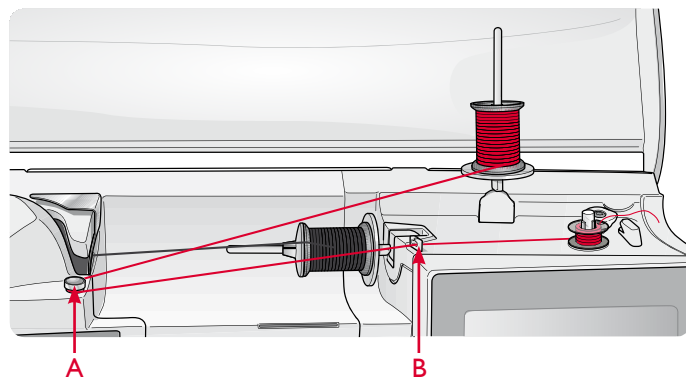
1. Setjið tóma spólu á spólarann. Spóluna er aðeins hægt að setja á spólarann þannig að vörumerkið snúi upp. Notið eingöngu HUSQVARNA VIKING® spólur.
2. Setjið stóra skífu og filtpúða undir tvinnakeflið og keflispinninn á að vera í lóðréttari stöðu.
3. Leggið tvinnann yfir forspennuna og stýringuna (B) 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 MEÐANVERIÐ 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. Sprettigluggi 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 tvinnnaendann sem stendur út úr spólunni þegar þið byrjið að spóla. Þegar vélinn er byrjuð að spóla getið þið annaðhvort slitið eða klippt tvinnnaendann frá, en klippið hann þá alveg upp við spóluna.

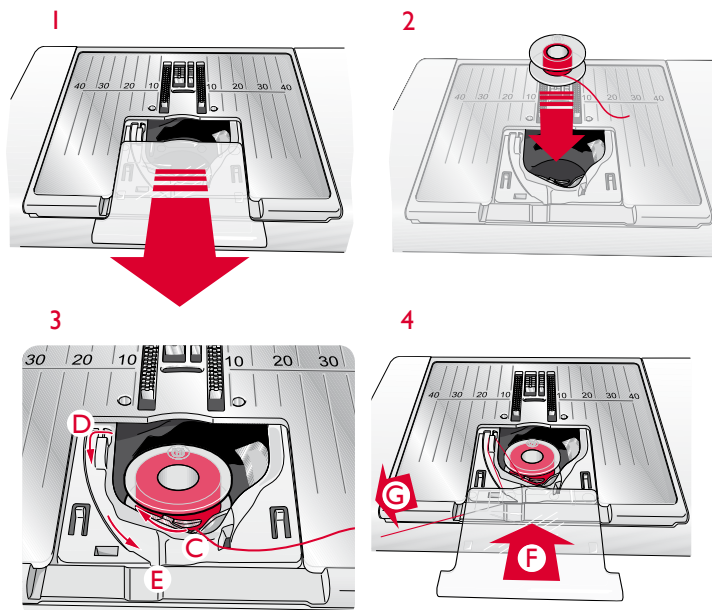
Þegar spólan er orðin full stöðvast spólarinn sjálfkrafa og sprettiglugginn lokast. Fjarlægið spóluna og klippið á tvinnann með því að nota tvinnahnífinn við hliðina á spólaranum



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

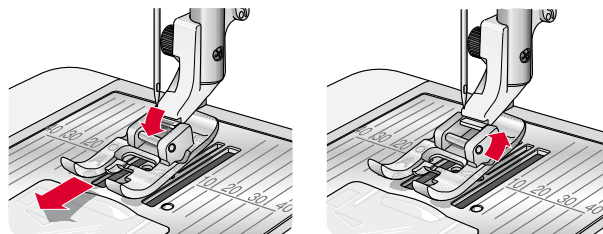
SPÓLAN SETT Í VÉLINA

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 hægra megin við tvinnaklippuna (E). Setjið lokið aftur á sinn stað (F) og togið tvinnann til vinstri til að klippa hann (G).



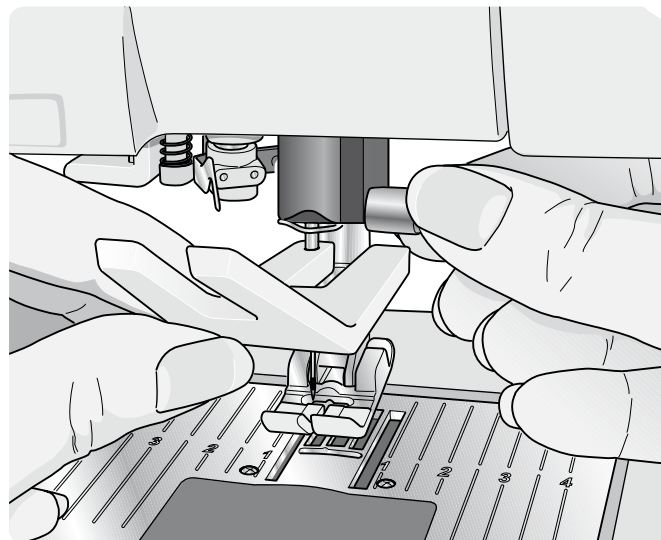
SKIPT UM SAUMFÓT

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



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.



NÁLAR

Nál saumavélarinnar leikur stórt hlutverk í öllum saumaskap. Notið aðeins gæðanál. Við mælum með nálum tegund 130/705H. Nálar 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 afrúnaðan 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.

Útsaumsnál (C)

Útsaumsnál 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” Gallabuxnanál (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.

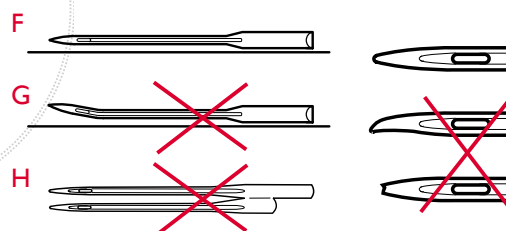
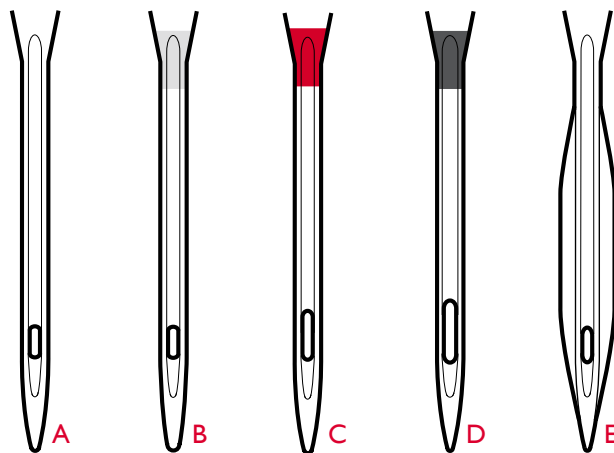
”Wing” húllsaumsnál (E)

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

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

Notið alls ekki tvíburanál sem eru settar saman út frá miðju leggsins (H) þar sem þær getu 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, baðmull eða baðmullarhúðað 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 undirtvinna, 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 hraða vélarinnar. Látið málmstvinna ávallt vera á lóðréttum keflispínna.

Glær tvinni

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

Ath: Sum efni innihalda mikið litarefni sem gætu lítað önnur efni eða jafnvel lítað 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 rauðum og bláum lit.

Ef ykkur grunar að efnið/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 þrjónles 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 þrjón 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 heklad 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 röndóttu 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 þvöld 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-drif, aukalegt drif eða aukalega mús.

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 snúrir við þennan tengil. Tengid hinn endann á snúrunni við tölvuna ykkar.

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

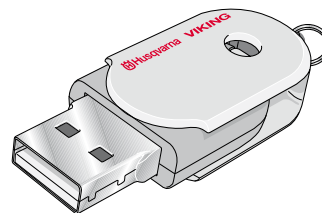
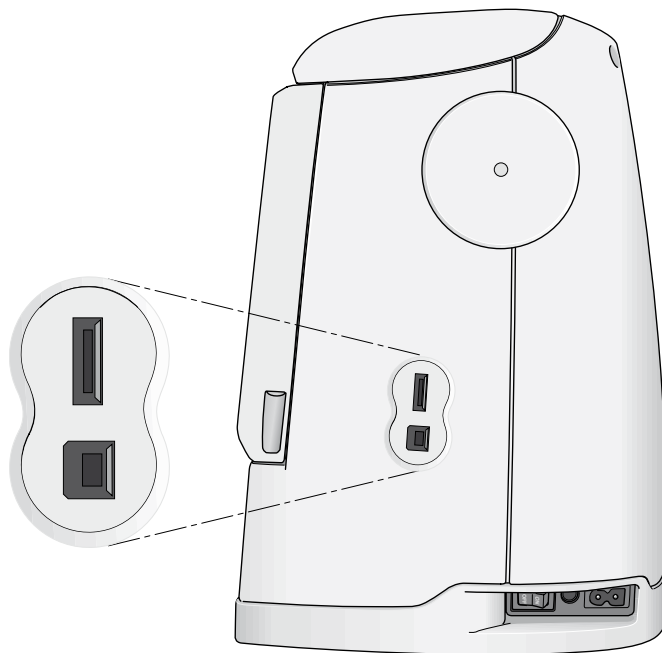
Þegar þið fjarlægid lykilinn eða snúruna, togið þá alltaf beint út úr tenglinum.

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 stundaglassi kemur á skjáinn.

Ath: Fjarlægid aldrei USB minnislykilinn ef ljósið á honum blikkar eða þegar stundaglassið 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® 7/ Vista eða Windows® XP hugbúnað.

5D™ ÚTSAUMS HUGBÚNAÐUR

Tölvun tengd

Samskiptaeining útsaums samskiptaforritsins er sjálfkrafa sett upp. Þetta er nauðsynlegt til að hægt sé að nota "senda til" aðgerðina í hvaða "5D™ Embroidery System" einingu sem er og "senda fjölda" (Send Multiple) í "5D™ Organizer".

"5D™ QuickFont" = hrað leturgerð

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

"5D™ 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® 5D™ Embroidery System hugbúnaði, þá gætuð þið þurft að uppfæra hann í 5D™ Embroidery System 9.2 (eða hærri útgáfu). Uppfærið í stað þess að setja upp sam-skiptahugbúnaðinn. Bætið síðan HUSQVARNA VIKING® DESIGNER RUBY™ saumavélinni úr "Machine Manager" í "5D™ 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® 7/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: **9200**.
5. Í "5D™ Configure Wizard" undir "MyMachines" veljið þið vélargerðina: HUSQVARNA VIKING® DESIGNER RUBY™. Undir "Send I" eða "Send 2" veljið þið HUSQVARNA VIKING® DESIGNER RUBY™. 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 í "5D™ Embroidery System Getting Started Guide", í möppunni "UserGuides" á disklingnum.

SETJA UPP VÉLBÚNAÐ, REKLA OG TENGJA SAUMAVÉLINA

Windows®7/Vista

6. Smellið á valkostinn "Install Drivers" í aðal valmyndinni af diskki fyrir ykkar útgáfu Windows 7/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 látn vita hvenær saumavélin er tilbúin til notkunar.

Windows® XP

6. Smellið á valkostinn "Install Drivers" í aðal valmyndinni af disklingi fyrir ykkar útgáfu af Windows® XP. Reklar eru eingöngu fáanlegir fyrir 32-bita Windows® XP.
7. Á meðan á uppsetningu stendur og ef rekill er fundinn fáið þið upplýsingar um að rekill hafi verið fjarlægður og að endurræsa verði tölvuna. Smellið þá á OK til að endurræsa tölvuna. Uppsetning heldur áfram um leið og það hefur verið gert.
8. Við lok uppsetningarinnar verðið þið minnt á að tengja saumavélina. Smellið á "Finish" á síðustu blaðsíðunni. Látið 5D™ Embroidery System hugbúnaðardisklinginn vera áfram í tölvunni..
9. Nýi vélbúnaðar gandálfurinn kemur nú fram. Veljið "No, not at this time" á fyrstu blaðsíðunni og smellið síðan á "Next". Veljið síðan "Select 'Install the software automatically'" og smellið síðan á "Next". Viðvörðun kemur á skjáinn um að reklarnir séu ekki skráðir. Þetta er eðlilegt og þið ættuð ekki að hafa áhyggjur af þessu. Smellið á "Continue Anyway", og uppsetning reklanna klárast alveg sjálfkrafa.

SETJA FORRIT AF STAÐ

Flýtvísar á skjánum

1. Tvísmellið á flýtvísunina á "5D™ Embroidery System program folder". Upp kemur listi yfir forritin.
2. Tvísmellið á "5D™ Organizer, 5D™ QuickFont" eða "5D™ Configure" til að ræsa það.

Þið getið einnig notað Start valmyndina (Start Menu) til að opna einingar með "Start", "All Programs, 5D™ Embroidery System".

SAMSKIPTAEINING FYRIR ÚTSAUMSVÉLINA

Samskiptaeiningin 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 hægri neðra horni tölvuskjásins. Ef samskipta einingin er ekki virk, er hægt að ræsa hana frá "Send" flípanum í "5D™ Configure".

Skoða og prenta út PDF leiðbeiningar

Til að finna allar tilvísana og sýnishorna leiðbeiningar fyrir "5D™ Embroidery System" hugbúnaðinn farið þið á "Start - All Programs, - 5D™ 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 "5D™ 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.

Þið getið einnig uppfært vélina með því að nota USB minnislykilinn eða USB kapalinn sem fylgir vélinni. (P/N:412 62 59-04)

Leiðbeiningar um uppfærslu

1. Opnið "5D™ Configure" og tengið vélina við tölvuna ykkar. Snertið síðan "Smart Update".
2. Farið eftir leiðbeiningum á skjánum til að uppfæra vélina ykkar.

Uppfærsla með því að nota HUSQVARNA VIKING® USB minnislykilinn

- Farið á vefsíðu HUSQVARNA VIKING® sem er; www.husqvarnaviking.com til að fá upplýsingar um fánlegar uppfærslur.
- Farið eftir uppfærslu gandálfinum til að undirbúa USB minnislykilinn fyrir uppfærsluna.
- Til að setja vélina ykkar í uppfærslu ham, ýtið þið og haldið hnöppunum "Nálin stoppi uppi/niðri" og "Saumfótur með nema niðri" um leið og þið kveikið á vélinni. Farið eftir leiðbeiningunum sem koma á skjá vélarinnar til að færa inn uppfærslurnar af USB minnislyklinum.
- Þegar uppfærslu er lokið endurræsir vélin sig sjálfkrafa.



3

SKJÁRINN - STILLINGAR OG AÐGERÐIR



Þessi hluti leiðarvísisins aðstoðar ykkur við að stikla í gegn um skjáinn á vélinni og kynna ykkur grunnstillingar og aðgerðir á skjánum, og hvernig nota á aðgerðarhnappana á vélinni.

Ítarlegar lýsingar á táknum og aðgerðum sem eru á skjánum eftir því hvort verið er í sauma aðgerð, útsaums aðgerð eða skráarstjórn er lýst í sér köflum

LITA SNERTISKJÁRINN

Skjárin er mjög auðveldur í notkun - snertið hann bara með skjápennanum.

ALGENG TÁKN OG AÐGERÐIR

Eftirfarandi tákn og aðgerðir eru notuð mjög oft.

OK

Staðfestir stillingar eða breytir og fer aftur á fyrri glugga.

HÆTTA (CANCEL)

Hætta við stillingar og breytingar og fer aftur á fyrri glugga.

SNERTA OG HALDA (TOUCH & HOLD)

Sum tákn hafa viðbótar virkni, og eru þá merkt með ör í neðra hægra horni. Til að komast að þessum aðgerðum snertið þið og haldið við táknið í nokkrar sekúndur.



Snertið og haldið

TÓLABORÐIÐ

Á tólaborðinu finnið þið m.a. táknið fyrir Start valmyndina, Sauma/útsaums-aðgerðir og hraðhjálpa

Start Valmynd

Sauma/útsaums aðgerð



Hraðhjálpa

START VALMYNDIN

Snertið táknið fyrir Start valmyndina til að opna framhald af tólaborðinu. Framhalds tólaborðið er notað til að velja og gera hina ýmsu glugga virka. Lesið meira um þetta framlengda tólaborð á næstu blaðsíðu.

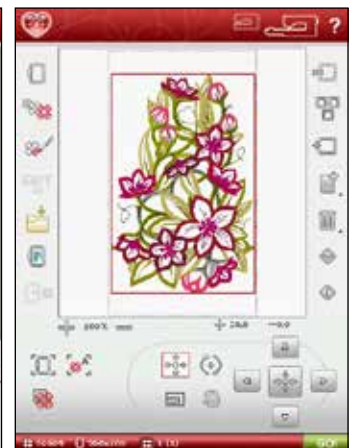
SAUMA/ ÚTSAUMS AÐGERÐIR

Skiptið á milli sauma og útsaums aðgerða með því að snerta sauma/útsaums táknið. Táknið fyrir virku aðgerðina er auðkennt og stækkað.

Sauma aðgerð er notuð við algenga sauma (sjá kafla 4 & 5) og útsaums aðgerð fyrir alls konar útsauma. Þegar farið er í útsaums aðgerð verður útsaums undirbúningur (edit) virkt. Hér getið þið þá breytt útliti mynstursins (sjá kafla 7). Til að sauma út mynstrið ykkar, farið þið úr útsaums undirbúningi í útsaumssaumaskap (stitch out) með því að snerta GO táknið, sem er í neðra hægra horninu á skjánum (sjá kafla 8).

Sauma-aðgerð

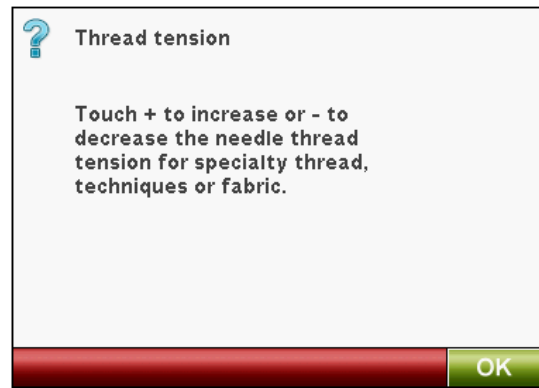
Útsaums-aðgerð



HRADHJÁLÞ

Snertið táknid fyrir hraðhjálþina sem er í efra hægra horninu á skjánum. Táknid blikkar sem gefur til kynna að hraðhjálþin sé virk. Snertið táknid 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 hraðhjálþina.

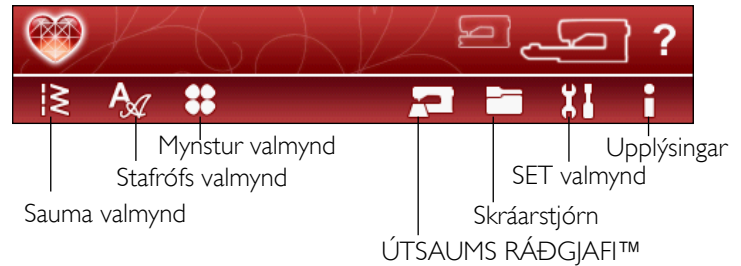
Þegar USB mús er tengd við vélina er jafnvel auðveldara að nota innbyggðu hraðhjálþina. Setjið bendilinn á það tákn sem þið viljið vita meira um og hægri smellið með músinni. Hraðhjálþin kemur þá fram.



FRAMLENGT TÓLABORÐ

Til að gera aðgerðir virkar, snertið þið táknid 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. (Aðgangur að mynstur valmynd og ÚTSAUMS RÁÐGJAFI er aðeins í útsaums aðgerð.



Sauma valmynd
Sauma undirvalmynd



SAUMA VALMYND (STITCH MENU)

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

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

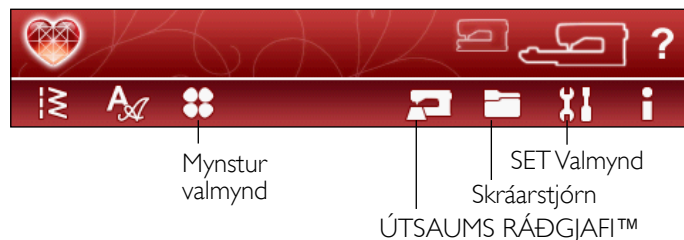
Ýtið á táknid fyrir leturgerða valmyndina og upp kemur felligluggi. Þar er að finna bæði sauma og útsaums leturgerðir í útsaums aðgerð. Veljið leturgerð með því að snerta hana. Notið skrunsléðann til að skoða fleiri leturgerðir.

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

(Aðeins virk í útsaums aðgerð)

MYNSTUR VALIÐ

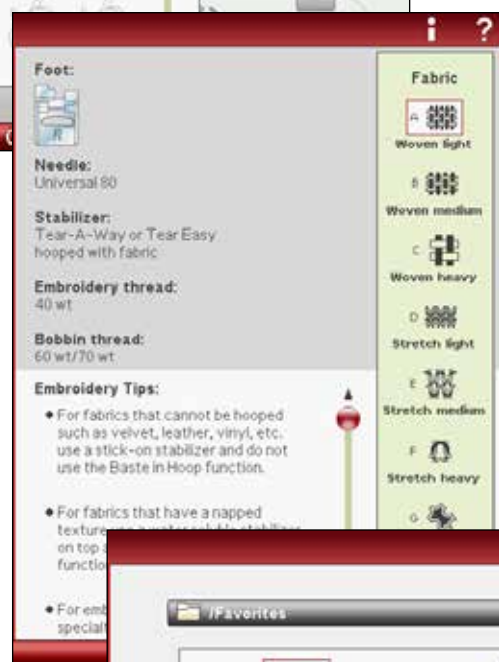
Opnið mynstrin með því að velja blómataáknið á framlengda tólaborðinu. Veljið mynstur með því að snerta það. Notið skrunsléðann til að rápa í gegn um öll mynstrin.



ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™

(Aðeins virk í útsaums aðgerð)

Í ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™ 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. ÚTSAUMS RÁÐGJAFINN™ gefur ykkur einnig ráð ef þið ætlið að sauma út á sérstök efni eða ætlið að nota sérstakan tvinna. Snertið OK til að loka ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™ aðgerðinni.

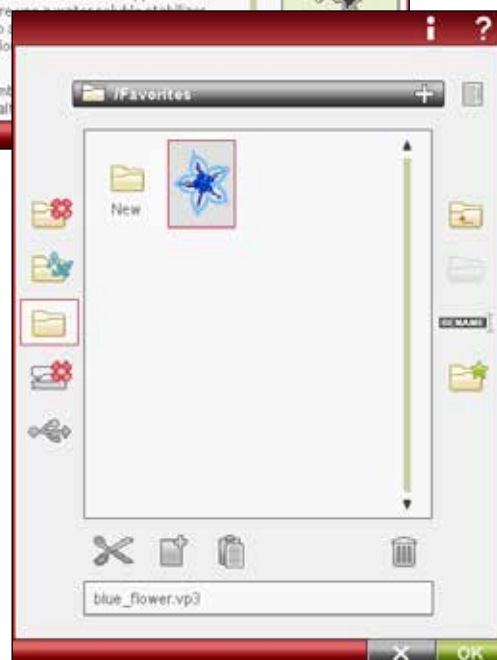


SKRÁARSTJÓRN (FILE MANAGER)

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, utanáliggjandi 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. 3:2) á síðasta mynstrið. Þá munu öll mynstrin sem þið völduð opnast í útsaums undirbúningi (Embroidery Edit).

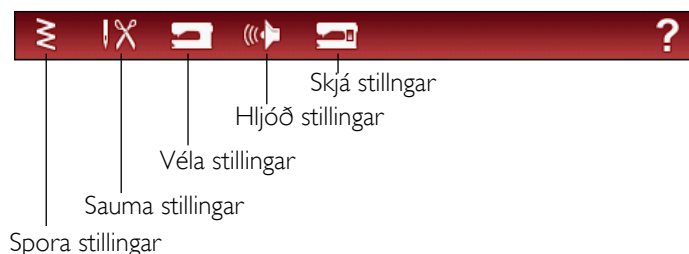
Lærið meira um Skráarstjórn í kafla 9.



SET VALMYNDIN

Í SET valmyndinni er hægt að hunsa sjálfvirkar stillingar og framkvæma eigin breytingar spora, 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 nema breytingum á flytjara í saumastillingum, sem alltaf eru sjálfvirkar þegar kveikt er á vélinni. (sjá valkosti flytjara á bls. 3:7). 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.

Nemi fyrir þrýsting á SAUMFÓT™

Þökk sé þessum nema, því hann nemur þykktina á efniinu sem verið er að sauma og það þótt farið sé yfir mismunadni þykktir.

Snertið + til að auka, eða - til að minnka þrýsting á saumfótinn á efnið.

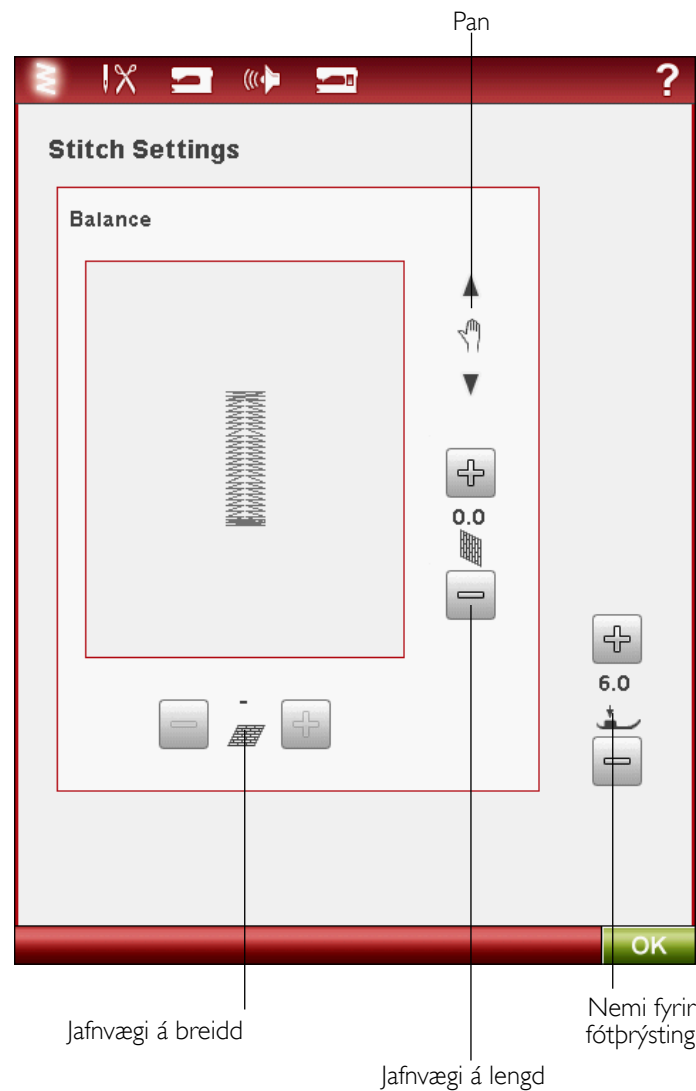
Stilling á jafnvægi í saumum

Þegar verið er að sauma á sum efni eða verið að nota sérstaka saumatekni 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 efniinu. 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 táknid fyrir tvíburanál 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 ef saumur er valinn sem er of breiður fyrir þessa 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 (Width Safety) ef þið notið beinsaums 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, kemur gluggi á skjáinn ef reynt er að stilla á annað en beina sauma og lætur vita að vélin sé stillt fyrir beint spor. Afveljið öryggið til að fara yfir á alla sauma.

Ath: Ekki er hægt að nota valkostina tvíburanál 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 sjálfvirkt.

Sjálfvirk klipping á stökksporum (Automatic Jump Stitch Trim)

Þessi vél er með kostinn að geta klippt tvinnana í stökksporum á sjálfvirkan hátt. Þetta sparar ykkur mikinn tíma við að klippa stökksporið 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 tvinnanadann niður.

Ath: Vélun mun einnig klippa tvinnann eftir að þið hafið skipt yfir á annan lit. Haldið í tvinnaendann 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 "5D™ hugbúnaðinn".

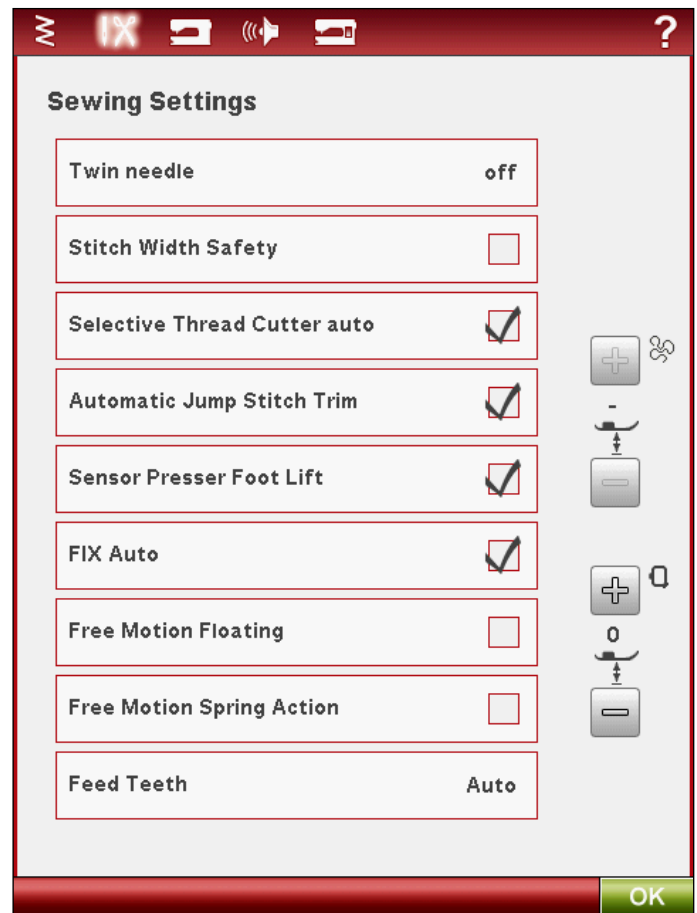


Sum útsaumsmynstur sem þið kaupið gætu verið með klippingar skipanir. Til að gá að því hvort viðkomandi mynstur sé með slíkar skipanir er hægt að opna þau í "5D™ Stitch Editor" og gáð að tákninu fyrir klippingar.

Ath: Ef bæði rétta og ranga á viðkomandi mynstri kemur til með að vera sýnilegar ráðleggjum við ykkur að slökka á sjálfvirkri klippingu stökkspora og klippa þau frekar með skarum handvirkt 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 vélun stöðvast með nálina niðri til að snúa efninu. Þegar þetta er afvalið liggur saumfóturinn ofan á efninu, jafnvel þótt vélun stöðvist 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 flötstaða (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 fóturinn 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.

Ef efnið færast upp og niður með nálinni getur það orsakað að vélin hlaupi yfir spor. Með því að lækka saumfótinn lítillga minnkar bilið á milli fótisins og efnisins og kemur um leið í veg fyrir að vélin hlaupi yfir.

Farið rólega í þessar stillingar - efnið verður að vera hægt að fara auðveldlega undir saumfætinum.

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 Spr.Action)

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

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 fæst hjá næsta viðurkennda umboðs-manni Husqvarna. Notið hann ekki ef fríhendis flöt (Free-Motion Floating) er valið því það gæti skemmt fótinn.

Stilling á fóthæð í útsaumi

Stillið hæðina á saumfætinum aðgerðinni útsaums saumaaðgerð (embroidery stitch-out mode).

Sumir útsaumar hafa tilhneigingu til að hlaðast upp undir saumfætinum. Ef ekki er nægjanlegt rými á milli saumfóts og útsaumsins vill yfirtvinninn mynda lykkjur á röngu mynstursins. Aukið aðeins við fóthæðina í litlum skrefum þar til mynstrið færast eðlilega undan saumfætinum.

Valkostir vegna flytjara (Feed teeth options)

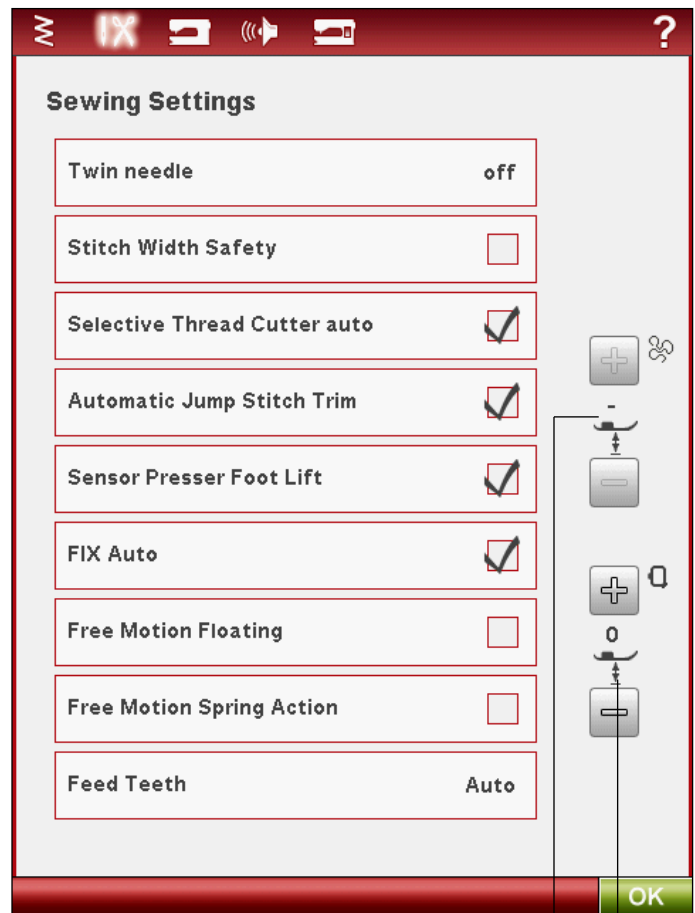
Snertið til að opna sprettiglugga með þremur valkostum.

Sjálfgefna og ráðlagða stillingin er AUTO. Auto er alltaf valið þegar kveikt er á vélinni. Vélin setur flytjarann í samband eða tekur hann úr sambandi alveg sjálfvirk eftir því hvaða saum þið veljið. Til dæmis er flytjarinn tekinn úr sambandi þegar þið veljið töluáfestingu eða þegar þið veljið fríhendis saum eða útsaum. Flytjarinn er einnig tekinn úr sambandi sjálfkrafa þegar þið veljið aukalega fóthæð.

Þegar nýr saumur er valinn, er flytjarinn sjálfkrafa settur í samband á ný þegar þið byrjið að sauma.

Veljið UPP (Up) til að hafa flytjarann í sambandi í öllum saumaskap.

Veljið NIÐUR (down) til að taka flytjarann úr sambandi.



Stilling á hæð 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 hvað er 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 tíma sem saumavélin hefur saumað. Snertið táknid til að endurstilla hana..

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 eiginlega 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.

Tvinnaframleiðendur

Snertið til að velja ákveðinn tvinnaframleiðanda. Þið getið valið á milli Gütermann Sulky og Robison-Anton. Þá er hægt að nota litakóða viðkomandi framleiðanda þegar skipta þarf um lit í mynstri, eða þegar verið er að hanna nýtt mynstur úr mynstrum í vélinni.

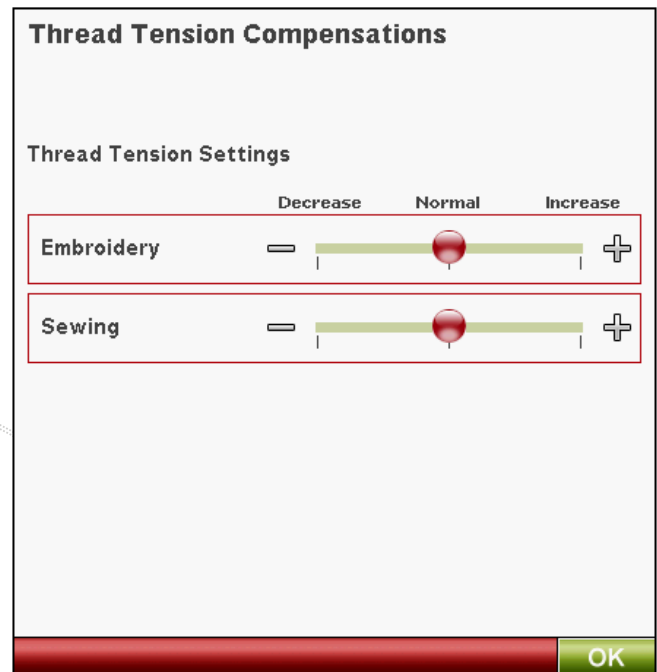
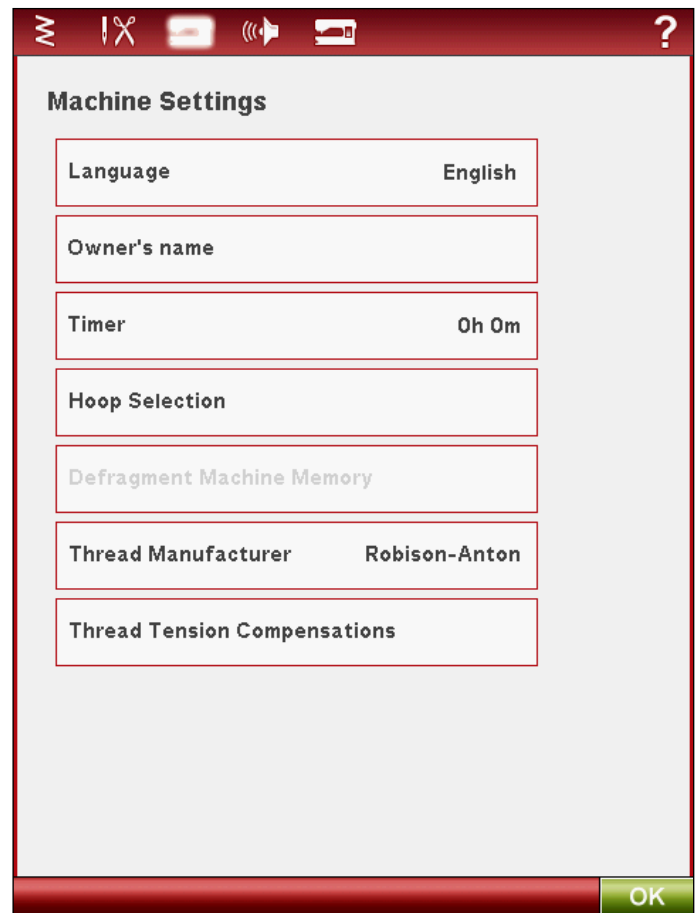
Ath: Með því að breyta stillingum um tvinnaframleiðanda breytir ekki fyrirfram uppgefnum stillingum í mynstrum sem eru í vélinni frá einum framleiðanda til þess næsta.

Mótvægi í tvinnastillingu

Ef þið saumið eða saumið yfirleitt út á sérstakt efni. eða notið sérstakan tvinna, eða ef ykkur finnst að það þurfi að minnka eða herða á tvinnaspennunni fyrir fleša saumana, þá getið þið breytt almennu tvinnaspennunni bæði fyrir venjulega sauma og útsaum.

Snertið "Thread Tension Compensations". Stillið sleðareinina til að herða eða losa um tvinnaspennuna á öllum saumum. Sjálfgefn stilling er "Normal".

Ef þið hafið breytt tvinnaspennunni, verður táknid á stjórnuninni fyrir tvinnaspennuna rautt í stað svarts.



Ath: Hafið samband við HUSQVARNA VIKING® umboðið ef þið lendið í vandræðum með tvinnaspennuna sem þið getið ekki leyst sjálf í mótvægi í tvinnastillingu.

HLJÓÐ STILLINGAR (SOUND SETTINGS)

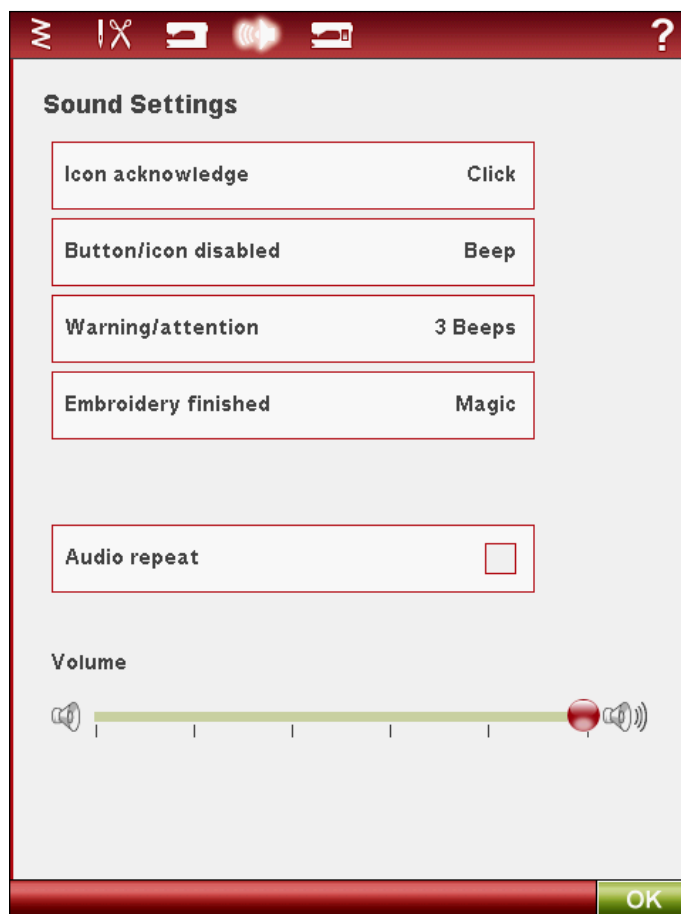
Þið getið breytt hljóðstillingum en hljóðmerkin eru til þess að vekja athygli ykkar á ýmsum atriðum. Veljið hvaða hljóðmerkjum þið viljið breyta. Veljið síðan hvaða hljóð þið viljið heyra með því að snerta táknið. Þið getið forskoðað hljóðin með því að snerta hljóðtáknið. Sérhver viðvörðunaraðgerð getur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

Endurtekning á hljóðmerki (Audio Repeat)

Ef virkt, þá geta sum aðvörðunar 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 sleða-reinina. Ef hljóðstyrk er breytt hefur það áhrif á styrkleika allra hljóðmerkjanna.



SKJÁ STILLINGAR (SCREEN SETTINGS)

Stillingar á skjá (Touch Screen Adjust)

Þegar þið snertið táknið á skjánum, gæti skjárin 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.

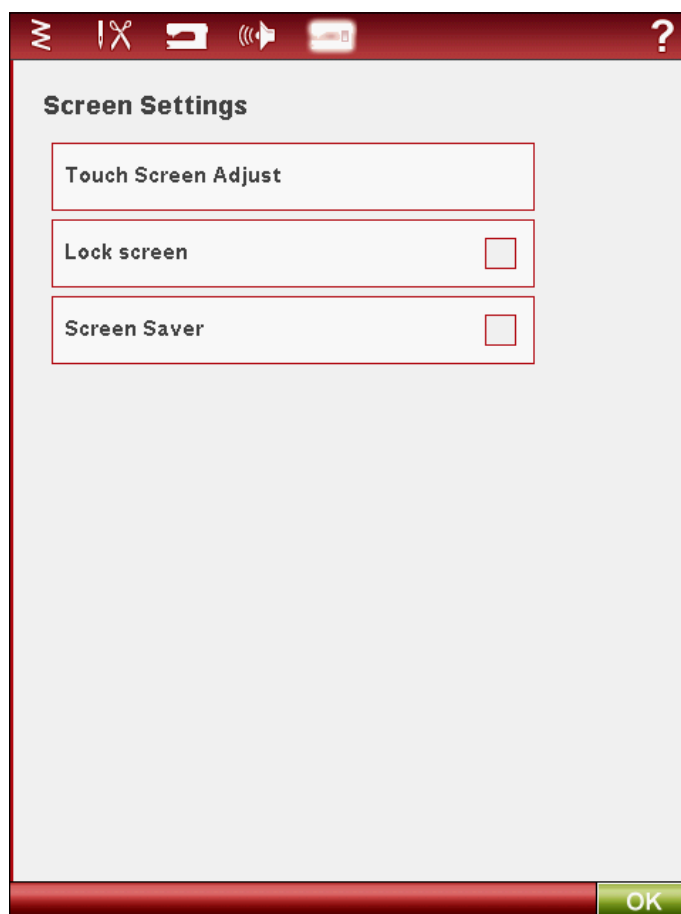
Læsa skjánum (Lock screen)

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 skjárin læstur á sjálfvirkkan hátt í hvert sinn sem hann er óvirkur í tíu sekúndur. Skjárin er læstur þar til þið snertið táknið á ný.

Skjávafi (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.



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 sleðareininna 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)

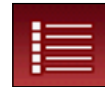
Flokkur sýnir hjálparkjarnana þar sem þeim er skipt upp í flokka í samræmi við uppbyggingu leiðarvísisins.

Mínar upplýsingar (My info)

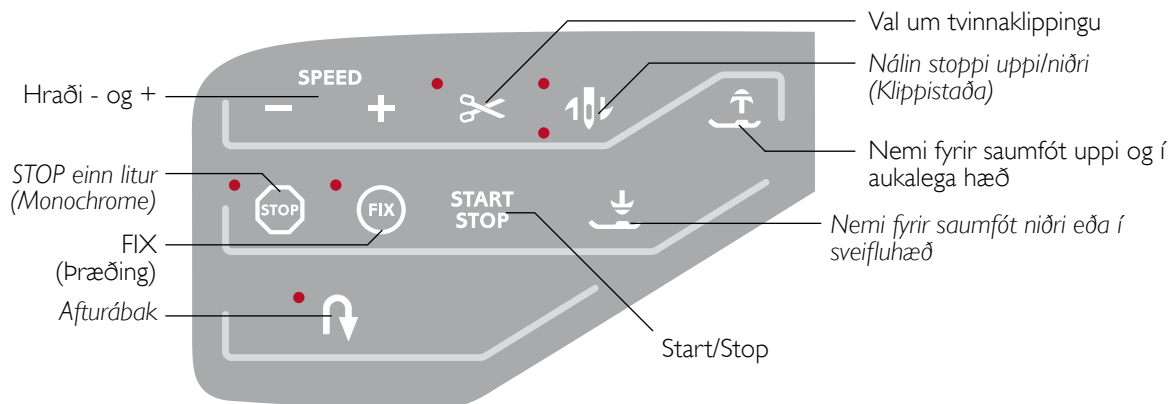
Mínar upplýsingar innihalda nafnið á eiganda vélarinnar, upplýsingar um hugbúnað vélarinnar og fram-leiðslunúmer vélarinnar.

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.



AÐGERÐARHNAPPAR (Útsaumsaðgerðir eru innan sviga)



HRAÐI + OG - (SPEED + AND -)

Allir saumar í vélinni eru með ákveðinn og forritaðan hámarkshraða.

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 sledann í sprettiglugganum.

STOP (MONOCHROME)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið STOP og vélin klippir þá bæði yfir og undir-tvinnana, lyftir saumfætinum þegar saum lýkur. Þegar STOP er valið verður aðeins eitt spor sýnt á skjánum. Það kviknar á STOP hnappnum þegar þið snertið hann. Veljið STOP á ný til að hætta við eða veljið nýjan saum, og þá slökkvar á STOP hnappnum. Hægt er að forrita STOP aðgerðina. (sjá nánar í forritun). Hætt er við STOP aðgerðina um leið og saumurinn klárast.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Snertið STOP til að láta vélina stöðvast við litaskiptingar og sauma mynstrið út í einum lit. Sjá nánar í kaflanum um útsaums-saumaskap.

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 (Stitch Re-start), 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 forritunarkafann

Ath: Sjálfvirka heftingu (FIX Auto) er hægt að afturkalla í SET valmyndinni í stillingar á vél (sjá bls. 3-8). Engin heftingarspor verða saumuð nema þið veljið FIX hnappinn á vélinni.

Útsaums saumaskapur

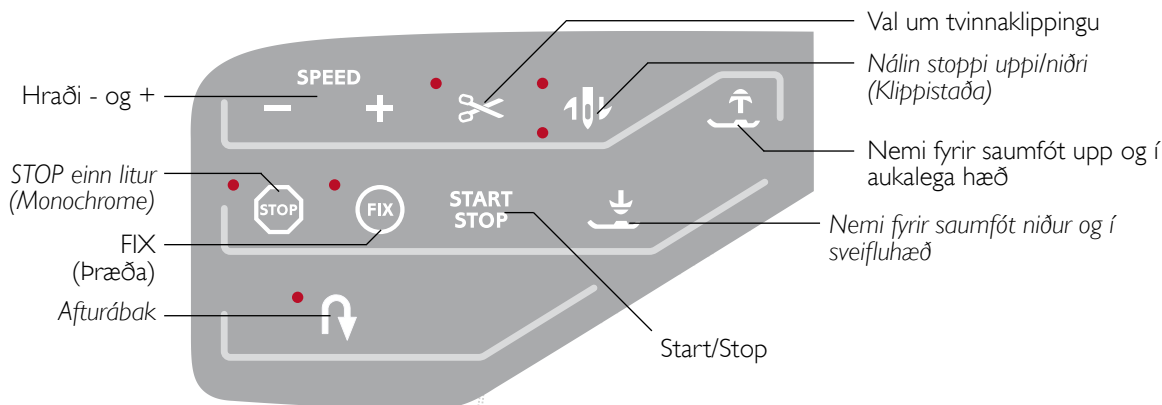
Snertið FIX til að þræða útlínur í kring um útsaums mynsturflötinn, eða til að þræða efnid á stöðugleikaefni.

Afturábak

Til að sauma stöðugt afturábak ýtið þið einu sinni á afturábak hnappinn áður en þið byrjið að sauma. Það kviknar á ljósínu 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.

Afturábak hefur enga virkni í útsaums-aðgerð.



TVINNAKLIPPUR (SELECTIVE THREAD CUTTER)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið hnappinn fyrir tvinnaklippurnar og vélin klippir 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: Vélin 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. 3:6.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Tvinnaklippurnar klippa tvinnana og lyfta síðan saumfætinum. Þegar litablokk eða 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 fótmótstöðuna snögg til að framkvæma þessa aðgerð eftir að þið hafið hætt að sauma.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

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

START/STOP

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

EINSTAKT NEMAKERFI™

Þökk sé hinu EINSTAKA NEMAKERFI™ þá skynjar saumfóturinn stöðugt þykkt efnisins undir fætinum og vélin getur því saumað yfir og eftir efninu á mjúkan og öruggan hátt og flutt efnið 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 fóthrýstinginn.

SAUMFÓTUR UPP OG AUKALEG HÆÐ (SENSOR FOOT UP AND EXTRA LIFT)

Sauma-aðgerð

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.

Útsaums-aðgerð

Snertið saumfót upp og í aukalega hæð (Sensor Foot Up and Extra Lift) til að lyfta saumfætinum. Snertið það aftur og þá lyftist fóturinn í aukalega hæð.

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 í sveifluhæð og saumfóturinn fer þá niður og heldur við efnið. 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.



4

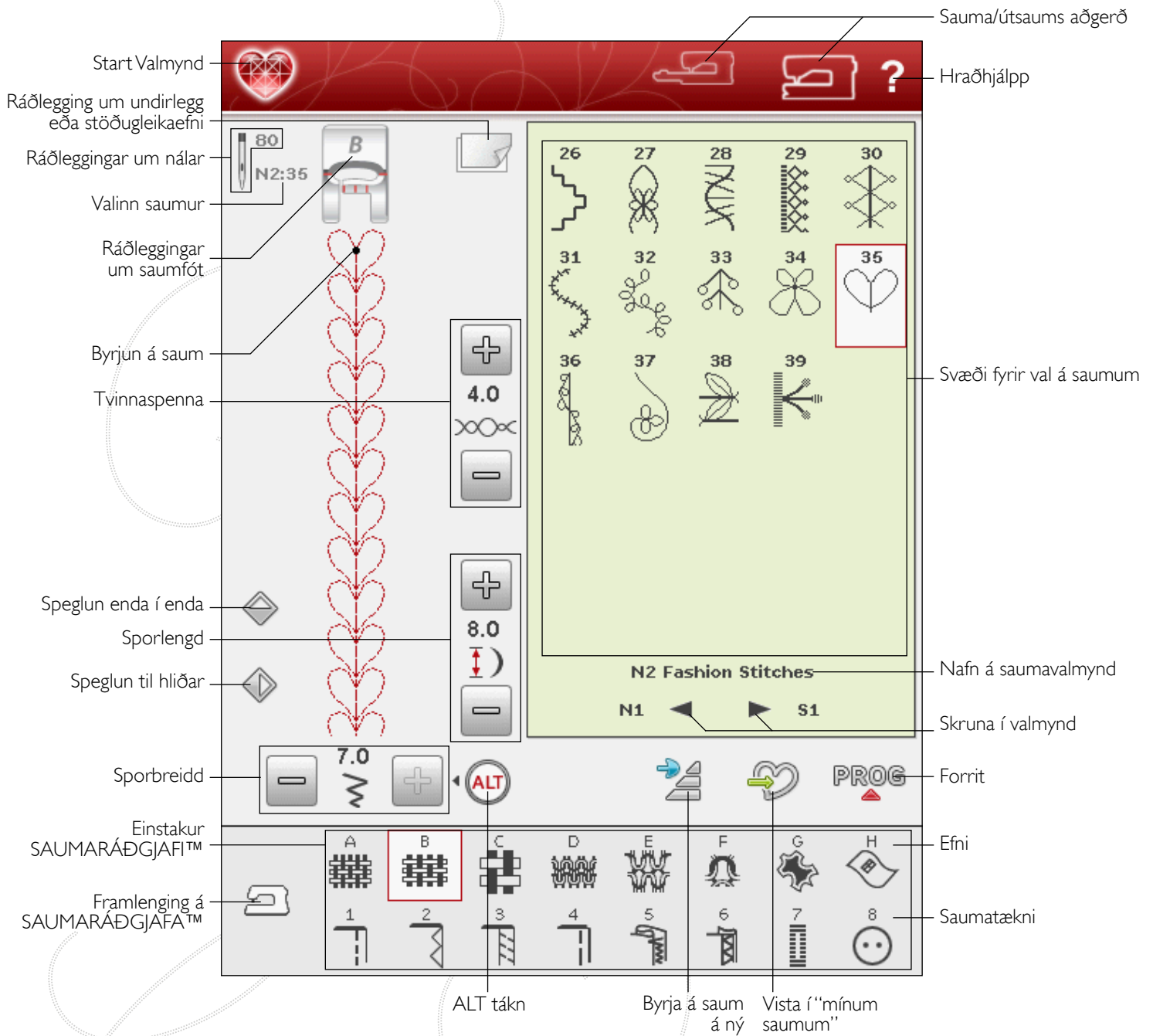
SAUMAÐ



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

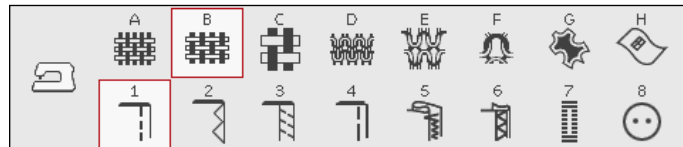


SAUMARÁÐGJAFI™

Nýja saumavélin ykkar er með HUSQVARNA® SAUMARÁÐGJAFI™ innbyggðan í vélina. Hann er ávallt virkur og er staðsettur neðst á skjánum. Þegar þið eruð að byrja að sauma, snertið þá fyrst efnið og grófleikan, og síðan þá saumatakni sem þið atlið að nota.

Þessi einstaki SAUMARÁÐGJAFI™ velur hentugasta sauminn, sporlengd, sporbreidd, saumhraða, tvinnaspennu 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 SAUMARÁÐGJAFI™ með texta. Snertið saumavélatáknið til að opna þennan aukalega SAUMARÁÐGJAFI™.



VAL Á EFNI

Ofið eða prjónað (Woven or Knit)

Munurinn á ofnu og prjónuðu efni er hvernig þræðirnir eru settir saman. Ofni efni eru búið til úr tveimur þráðum, langþráðum og ívafspráðum, sem mætast hornrétt. Prjón er hins vegar búið til úr einum þræði eða fleiri samtvinnum þráðum sem fléttast saman. Prjón er mjög teygjanlegt.

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

Efni

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

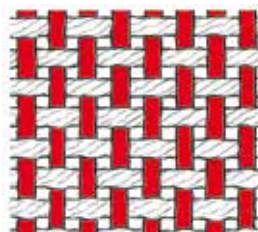
B MEÐAL OFIN EFNI : calico, bútasaumsefni, ullarkrep, baðmullardúkur o.s.frv.

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

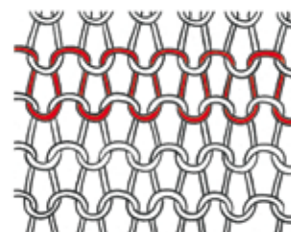
D ÞUNN TEYGJANLEG EFNI: charmeuse, nylon, trikot, þunn prjónuð efni o.s.frv.

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

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



Ofni efni



Prjónuð efni

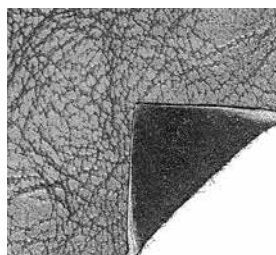
Leður og vinyl

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

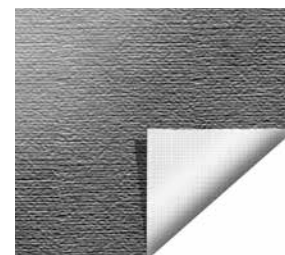
G LEÐUR: rúskinn og leður

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.



Leður



Vinyl

SAUMATÆKNI

1 SAUMAR saumar saman tvö efni.

2 KASTSAUMAR: kastar yfir jaðra á efnum til að þeir rakni ekki upp og láta þá vera flata.

3 SAUMUR/KASTSAUMUR: saumar sauminn og kastar jaðarinn í einum saum.

4 PRÆÐING: bráðabirgðaspor til að þræða saman efnis-hluta til mátunar, fyrir rykkingar og merkingar.

5 BLINDFALDAR: saumar ósýnilegan fald á fatnað. Ekki er mælt með þessum saum á þynnri efni eða fyrir leður og vinyl. Vélin velur hentugasta sauminn fyrir það efni sem þið veljið.

6 FALDAR: velur hentugasta sauminn fyrir falda á það efni og þykkt sem þið veljið.

7 HNAPPAGÖT: hinn einstaki SAUMARÁÐGJAFI™ velur hentugasta hnappagatið á efnið sem þið veljið.

8 TÖLUAFESTING: til að festa tölur á fatnað.

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

AUKALEGUR SAUMARÁÐGJAFI™

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

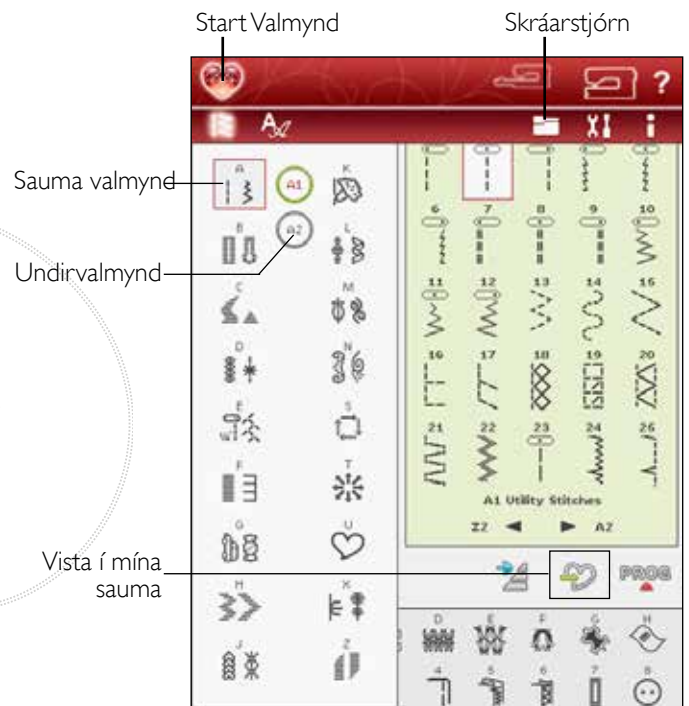
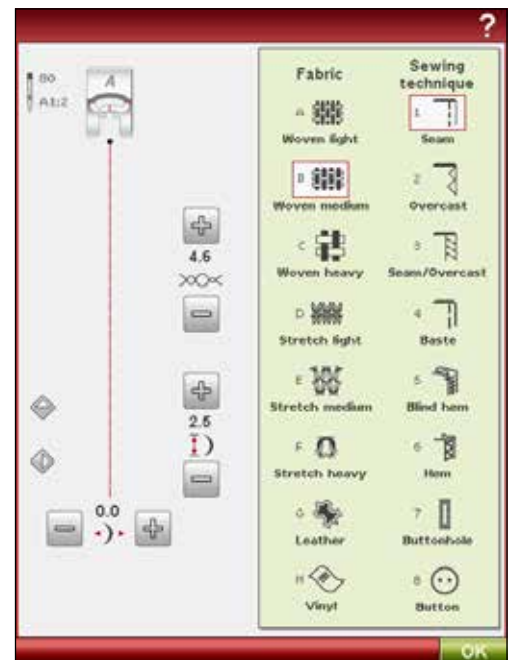
SAUMUR EÐA SPOR VALIÐ

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 táknid 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.

Mínir saumar - Valmynd U

Í valmynd U finnið þið ykkar sauma og saumaraðir. Sjá nánar í kafla 5 hvernig á að vista mynstur eða breytta sauma í mínum saumum.



Saumur hlaðinn inn frá öðrum stað

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

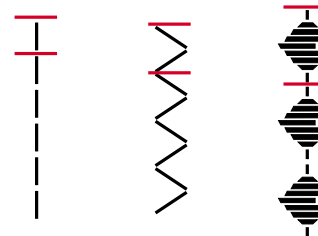
STILLINGAR Á SPORUM OG SAUMUM

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

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 útsaumsmynstri 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, en 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.



Byrjað aftur á spori (Stitch Re-Start)

Ef þið hættið að sauma í miðjum saum, snertið þá ”byrjað aftur á spori” til að byrja aftur að sauma frá byrjun saumsins. Vélin man allar stillingar sem voru stilltar fyrir þennan saum.



Tvinnaspennan

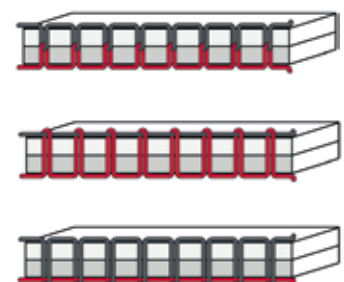
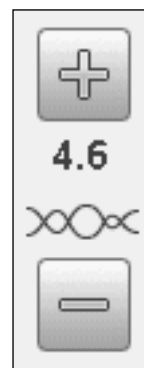
Snertið + til að auka , og - til að minnka tvinnaspenn-una.

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.



Ath: Ef almennu tvinnaspennunni hefur verið breytt fyrir alla sauma í „Jafnvægi fyrir tvinnaspennu“ í SET valmyndinni, verður táknið á skjánum fyrir tvinnaspennuna rautt í stað þess að vera svart. Þið getið lesið meira um jafnvægi í tvinnaspennu á bls. 3:8.

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.

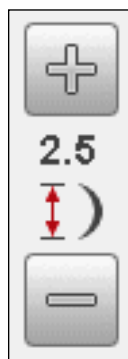


Sporlengd

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 vélín frá sér hljóðmerki.

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



Sporlengd -



Sporlengd+

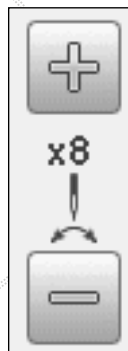
Tölustærð

Þegar þið saumið hnappagöt með "Sensor" saum-fætinum sem er með nemanum, getið þið stillt inn tölustærðina. Mælið tölustærðina og stimplið stærðina á henni inn á gluggann fyrir tölustærð.



Töluáfesting

Þegar þið festið tölur á efni, þá getið þið stillt inn spora fjöldann sem þið viljið nota. Snertið + eða - til að auka eða minnka fjölda sporanna. (sjá 4:14).



Sporþéttleiki

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

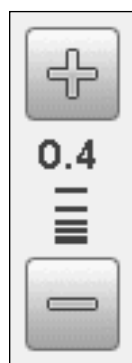
Snertið + til að auka bilið en snertið - til að minnka bilið á milli sporanna.

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

Speglun

Snertið hnappinn fyrir lengdarspeglun til að spegla myndstur enda í enda, en hnappinn fyrir hliðarspeglun til að spegla myndstrin til hliðar.

Ath: Ekki er hægt að spegla hnappagöt.



Sporþéttleiki +

Sporþéttleiki -



Speglnun enda í enda

Speglnun til hliðar

SPORA STILLINGAR Í SET VALMYNDINNI

Jafnvægi og þrýstingur á saumfót eru stillt í SET valmyndinni, sjá bls. 3:5.

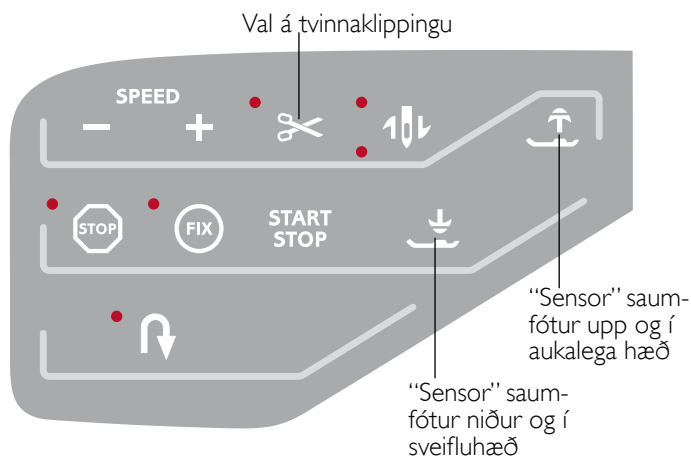
SAUMFÆTINUM LYFT OG HANN SETTUR NIÐUR

”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 fótómótstöðuna. 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 fótómótstöðuna. Ef þið komið við fótómótstöðuna einu sinni þá fer saumfóturinn niður. Ef þið smellið tvisvar á fótómótstöðuna þá fer nálina ofan í efnið.

Ath: Ef þið hafið valið ”nálin 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.



SAUMATÆKNI

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 meðalþykkt efni og saumataekni. (SAUMARÁÐGJAFINN™ 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 jaðar efnanna renna meðfram 15mm (5/8") viðmiðunarlínunni.
- Stígið á fótstöðuna 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.

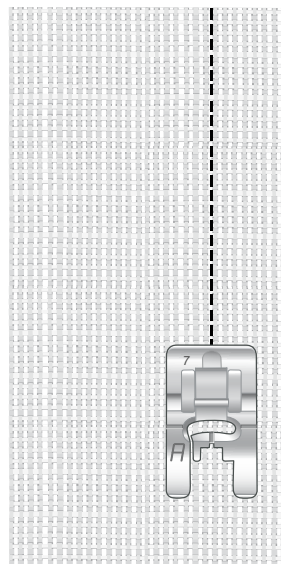
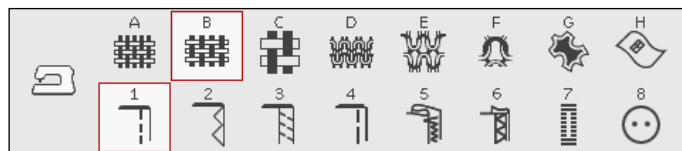
EFNI: Tvö þunn teygjanleg efni.

VELJID: Þunnt teygjanlegt efni og saumataekni. (SAUMARÁÐGJAFINN™ velur teygjanlegt spor).

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

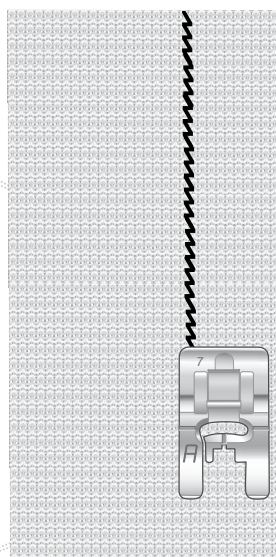
SAUMID:

- 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 fótstöðuna 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.



Beint spor

Einnig er hægt að nota bein spor sem stungusauma. Ef þið viljið hafa sporið meira áberandi lengið þið sporlengdina og notið grófari tvinna og nál.



Teygjanlegt spor

JADRAR KASTAÐIR

Jaðrar eru kastaðir til að ekki rakni úr þeim og einnig til að koma í veg fyrir að rúllist upp á þá. Best er að gera þetta áður en efnin eru saumuð 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. SAUMARÁÐGJAFINN™ mun velja hentugustu sporlengd og sporbreidd fyrir þann grófleika af efni sem þið veljið og einnig mæla með hentugasta saumfæti og nál.

EFNI: Meðalþykk ofin efni

VELJIÐ: Meðalþykk ofin efni og kastsaumstækni (SAUMARÁÐGJAFINN™ velur þriggja þrepa zik zak spor).

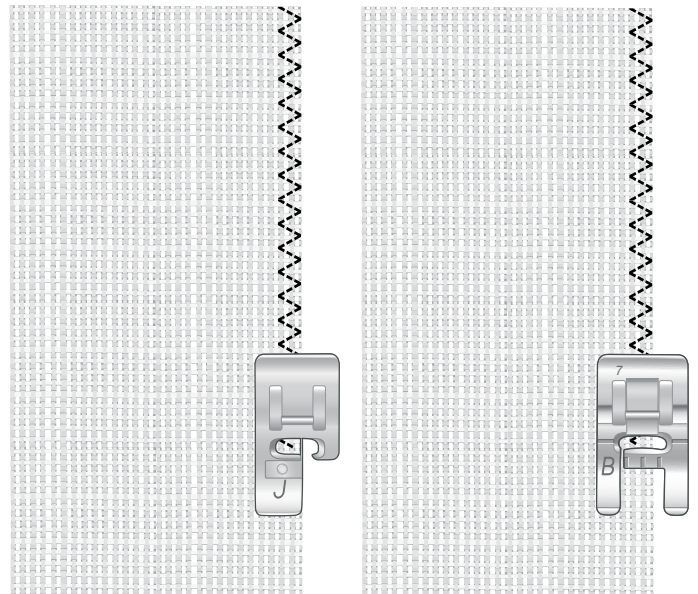
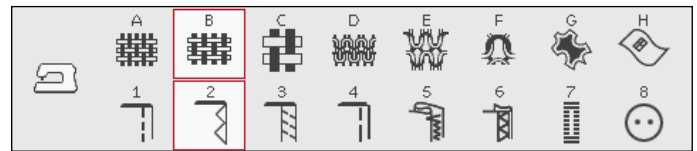
NOTIÐ: Saumfót J og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

Setjið jaðarinn af einföldu efni undir saumfót J þannig að vírin í rauðinni 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 liggi því áfram flatt.

SAUMIÐ:

- Stígið á fótmótstöðuna. 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 SAUMARÁÐGJAFINN™ leift ykkur að velja þetta ef þið viljið spyrja, og þá stingur SAUMARÁÐGJAFINN™ upp á því að nota zik zak spor á slíka jaðra.



SAUMUR OG KASTSAUMUR

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

EFNI: 2 efni af þunnu teygjanlegu efni.

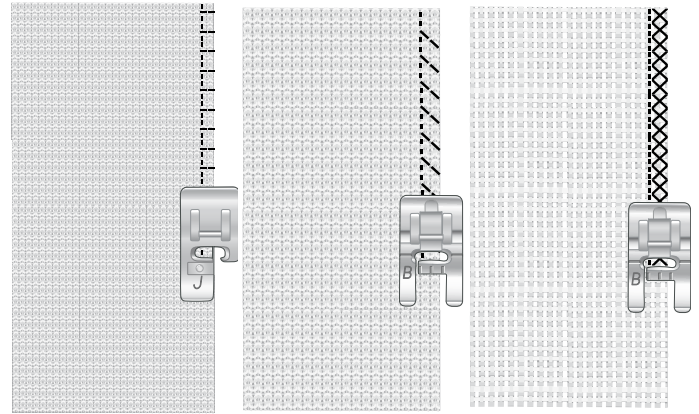
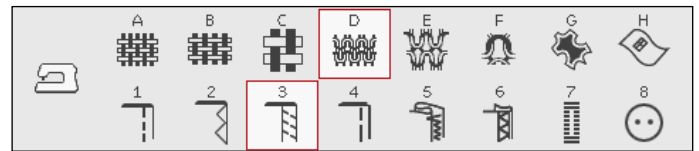
VELJIÐ: Þunnt teygjanlegt efni og saum og kastsaum í SAUMARÁDGJAFANUM™.

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

SAUMIÐ:

- 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. SAUMARÁDGJAFINN™ velur ávallt besta sauminn, spurlengd, 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.

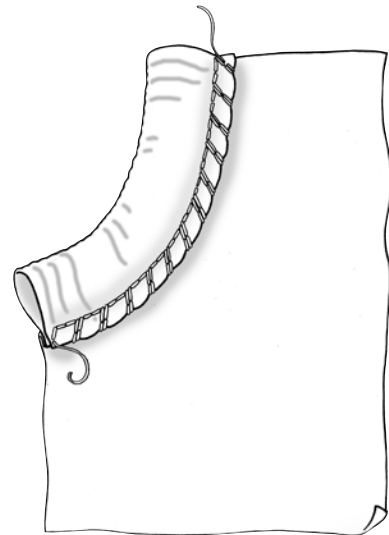
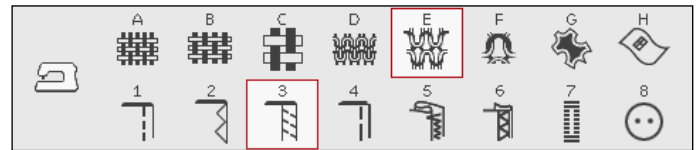
EFNI: Joggingefni og hálsmålsrenningur.

VELJIÐ: Meðalþykkt teygjanlegt efni og saum-kastsaum.

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

TVINNI: Venjulegan saumtvinna.

Klippið afrúnað hálsmál í teygjanlega efnið. Brjótið hálsmålsrenninginn 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 máta flíkur og einnig fyrir rykkingar og til merkinga.

SAUMARÁÐGJAFINN™ stillir sjálfkrafa á langa sporlengd 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.

VELJÐ: Meðalþykk ofin efni og þræðispor (Baste).

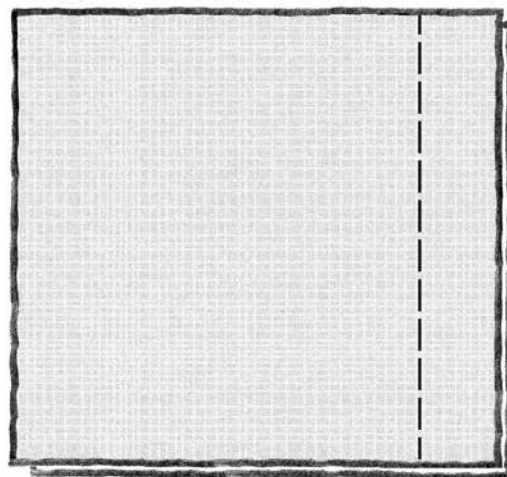
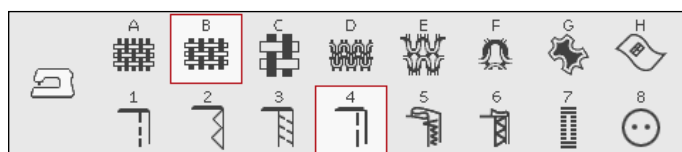
NOTIÐ: Saumfót A og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

Setjið efnin með réttu á móti réttu undir saumfótinn.

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

SAUMIÐ:

- Stígið á fótmostöðuna 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 SAUMARÁÐGJAFINN™ mun velja hentugasta sauminn fyrir slík efni.

EFNI: Ullarefni eða önnur meðalþykk eða þykkari efni.

VELJÐ: Meðalþykk ofin efni og blindfald.

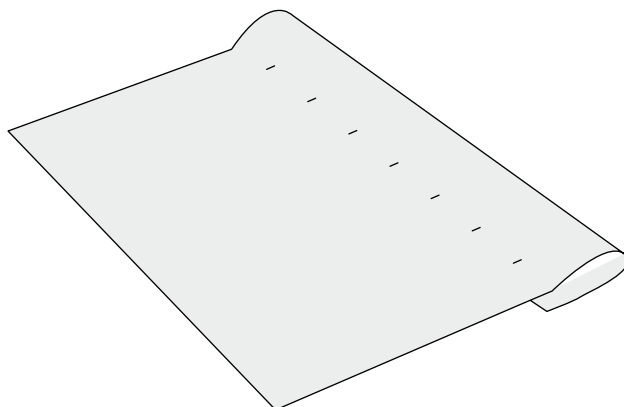
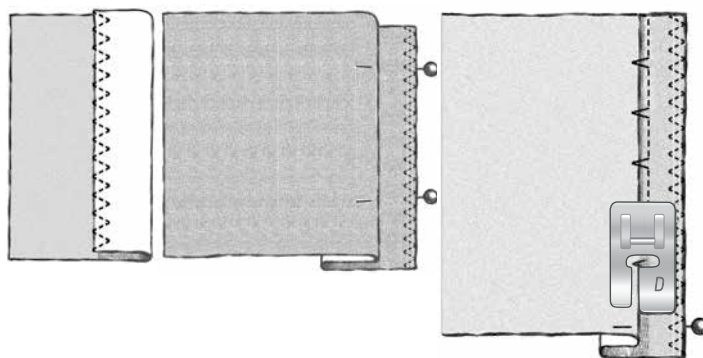
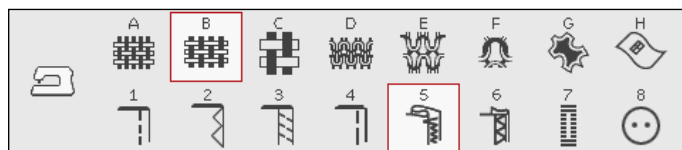
NOTIÐ: Saumfót D og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

TVINNI: 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 fótmostöðuna 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

SAUMARÁDGJAFINN mun velja hentugasta sýnilega faldinn á það efni sem þið eruð að sauma. Hann mun velja beint spor fyrir ofin efni, leður eða 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 faldið gallabuxur þá getur komið fyrir að saumfóturinn rísi 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.

VELJIÐ: 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 fótmoststöðuna til að lækka saumfótinn og saumið síðan hægt yfir þykka sauminn.

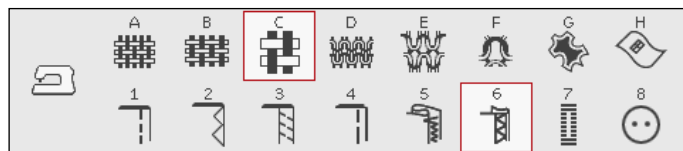
Stöðvið vélin aftur þegar þið eruð að koma að seinni brúninni á þversaumnum og takið alhliða áhaldið og setjið það nú undir saumfótinn að framanverðu.

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, saumfóturinn fer upp og þið getið nú fjarlægt alhliða áhaldið undan fætinum og haldið áfram að sauma faldinn.

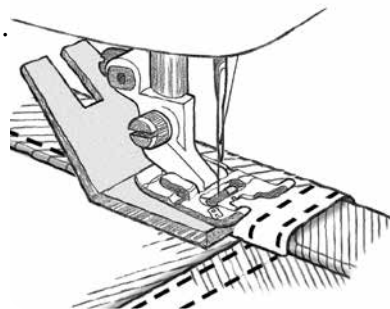
Faldur á teygjanleg efni

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

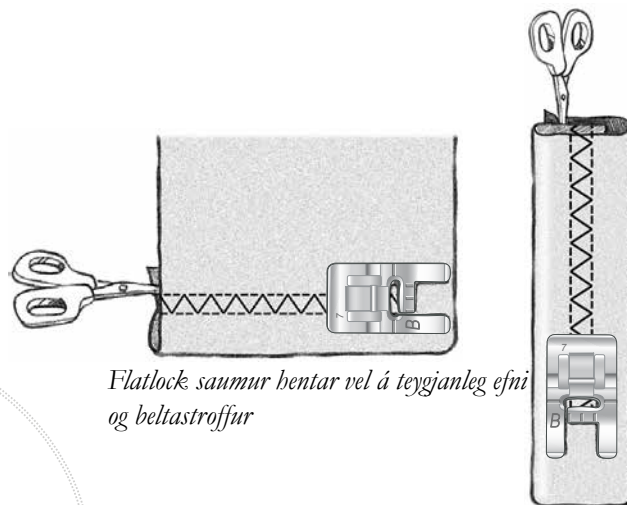
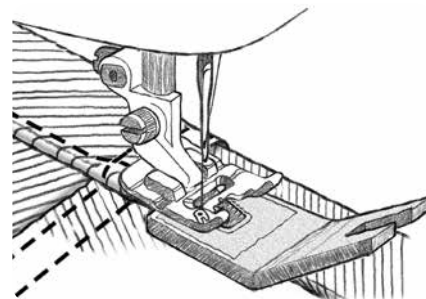
Tvíbrjótið renning á rönguna og saumið síðan eftir honum með flatlock saum. Klippið umfram efnið frá á röngunni og notið þessa saumatækni fyrir beltastroffur.



1.



2.



Flatlock saumur hentar vel á teygjanleg efni og beltastroffur

HNAPPAGÖT MEÐ FULLKOMNU JAFNVÆGI

SAUMARÁÐGJAFINN™ 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 fyrir ofan nálarhvæðið.
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.

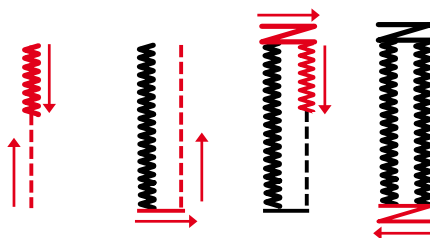
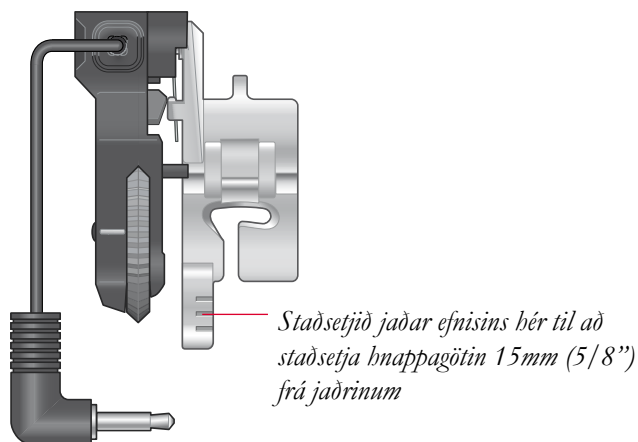
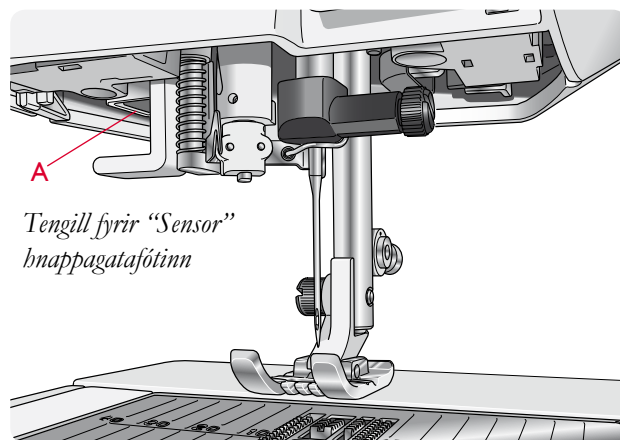
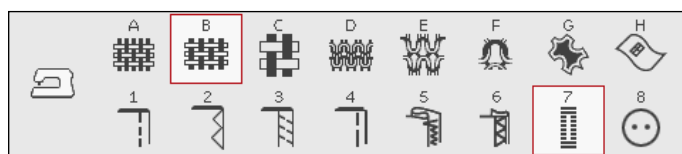
Ath: Fyrir þykke ofin efni og leður velur SAUMARÁÐGJAFINN™ ávallt hnappagöt sem ekki á að sauma með hnappagatafætinum með nemanum.

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").

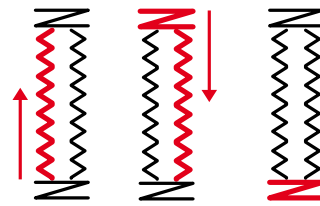
Stígið á fótstæðuna og fóturinn fer ofan á efnið. Vélin saumar nú bein spor í áttina frá ykkur til að styrkja vinstri legginn, og síðan flatsaumsspor í áttina að ykkur. Þetta er svo endurtekið fyrir hægri legginn og heftingarnar verða einnig saumaðar sjálfkrafa (sjá mynd 1) Stígið á fótstæðuna þar til vélin klippir tvinnana iog lyftir saumfætinum.



1. Saumaáttir fyrir flatsaums hnappagat sem er saumað með "Sensor" hnappagatafætinum

Þegar þið saumið hnappagöt sem ekki eru með flatsaumsleggjum, eða þegar þið notið fót C, eru saumaþreppin öðru vísi (ekki bein spor). Sjá mynd 2.

Ath: Ef þið eruð að sauma hnappagöt á mjög mjóu svæði, notið þá saumfót C og saumið hnappagatið í samræmi við leiðbeiningarnar hér að neðan.



2. Saumaáttir fyrir hnappagöt sem ekki eru með flatsaumsleggjum eða flatsaumsbnappagöt sem saumuð eru með saumfæti C.

HANDVIRK HNAPPAGÖT

Við þessi hnappagöt notið þið hnappagatafót C.

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

ÚTSAUMUÐ HNAPPAGÖT

Einnig er hægt að sauma hnappagötin í útsaumsramma. Sjá bls. 7:2.

FORRITANLEG TÖLUÁFESTING

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

EFNI: Meðalpykk ofin efni.

VELJIÐ: Meðalpykk ofin efni og töluáfestingu (Button) í SAUMARÁDGGJAFANUM™. Flytjarinn er sjálfkrafa tekinn úr sambandi.

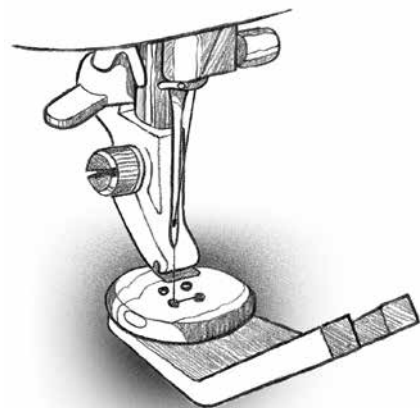
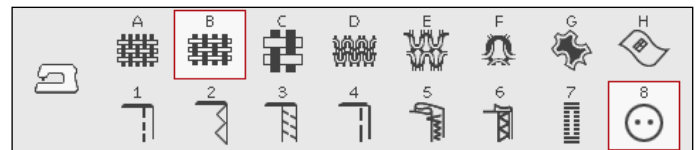
NOTIÐ: Nál nr. 80 og notið alhliða áhaldið ef þið ætlið að hafa fót undir tölunni. Takið saumfótinn af fót-höldunni.

SAUMIÐ:

- Setjið efnið, alhliða áhaldið og töluna undir fót-hölduna 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 nálin lendi ekki á tölunni sjálfri. Breytið sporbreiddinni ef þess er þörf. Snúið handhjólinu og setjið nálina ofan í gatið á tölunni.
- Stillið fjölda þeirra spora sem þið viljið hafa í töluáfestingunni (sjá bls. 4:6). 6-8 spor eru yfirleitt nægjanleg.
- Vélin festir nú töluna og heftir fyrir sauminn.

Ath: Setjið þynnri endann á alhliða ábaldinu 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 limbandi.

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.



HEFTINGAR

eru frábærar til að ganga frá endum á teygjum, fell-ingum á gardínum, beltastroffum og til styrkingar á vasaenda og klaufar á pilsaum.

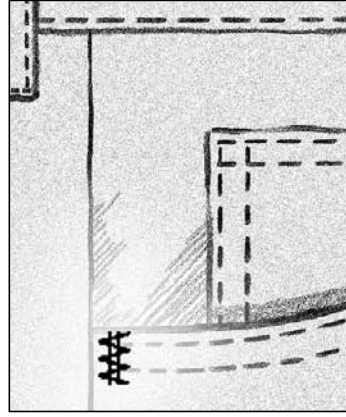
EFNI: Þykk ofn efni.

VELJID: Þykk ofn efni, og saumur A1:29.

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

SAUMAD:

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



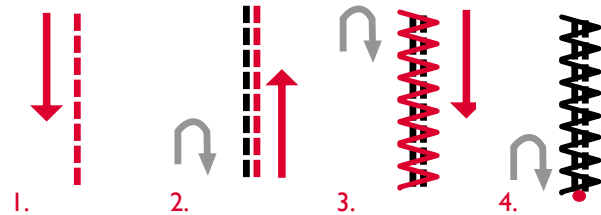
HANDVIRK HEFTING

Ákvarðið lengd heftingarinnar handvirkt með saum A1:33.

SAUMAD:

Setjið efnið undir saumfótinn. Snertið ”saumfótinn niður og í sveifluhæð” og lagfærið efnið undir fætinum ef þess er þörf. Stígið á fótmótstöðuna, 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.



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 friarminum. 4-átta saumarnir eru forritaðir í ákveðinni sporlengd og sporbreidd.

EFNI: Tvö þykk ofin efni og annað þeirra er bótin.

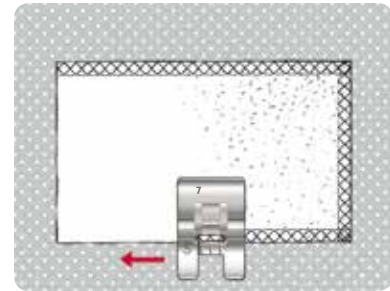
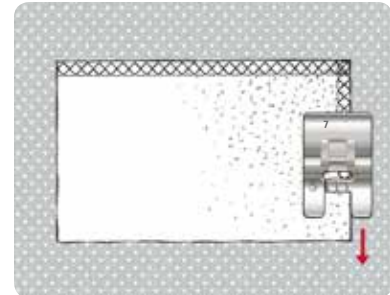
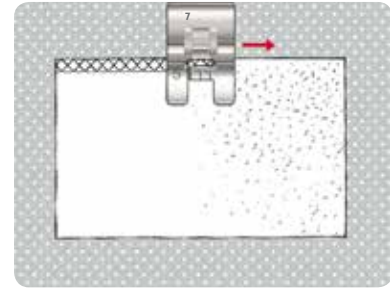
VELJIÐ: Þykk ofin efni í SAUMARÁÐGJAFANUM™, valmynd S - 4-átta saumar, saumur S1:8.

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

SAUMIÐ:

- Setjið bótina á efnið undir saumfótinn. Vélín 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 fótmótstöðuna 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 vélín 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 skeptið um saumaátt sérstakleg ef ekki er lokið fullkomlega við sporið 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 sporið 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 fínstílt 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.

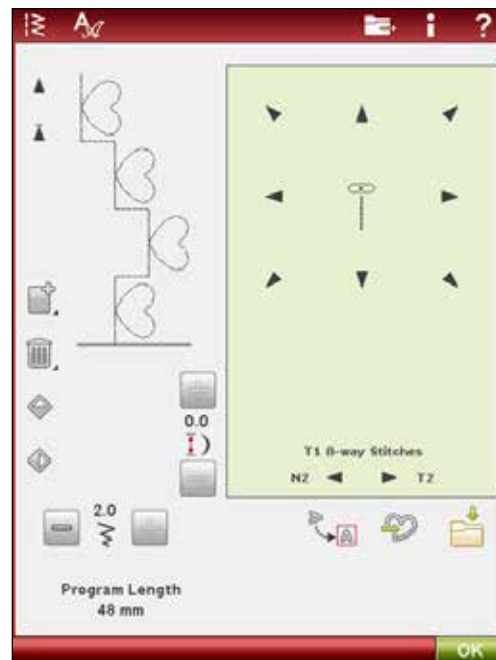
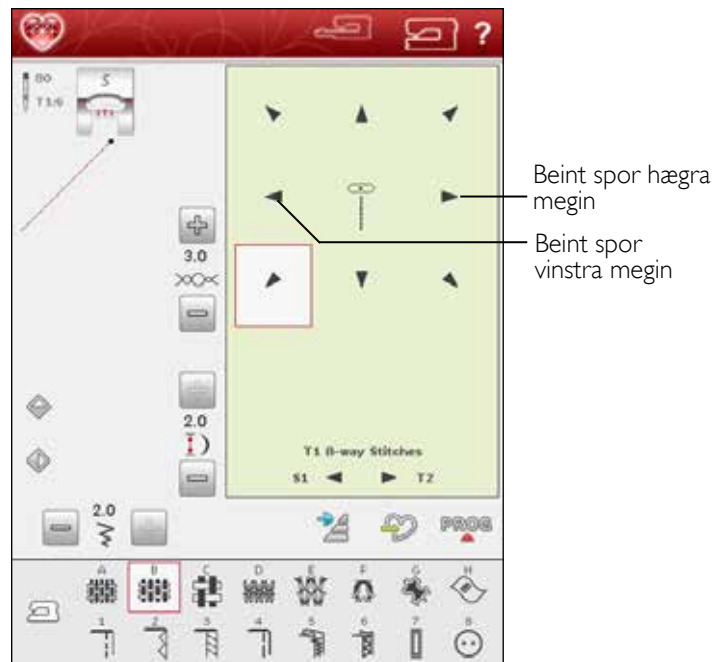
EFNI: Meðalþykk ofin efni og stöðugleikaefni.

VELJIÐ: Meðalþykk ofin efni í SAUMARÁÐGJAFANUM™, Valmynd T - 8-átta saumar.

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

SAUMIÐ:

- Snertið forritunar táknid.
- Veljið saum G1:4.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið hægra megin.
- Veljið saum G1:4.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið til hægri.
- Veljið saum G1:4.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið til vinstri.
- Veljið saum G1:4.
- Veljið T1 og smellið 3svar sinnum á beina sporið til vinstri.
- Snertið OK.
- Setjið efnið og stöðugleikaefnið undir saumfótinn. Stígið á fótstöðuna til að lækka saumfótinn og byrjið að sauma þennan forritaða saum.



SÉRSTÖK SAUMATÆKNI

Saumavalmyndin X - sérstakir saumar, inniheldur m.a. sérstaka saumatækni 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 táknuinu fyrir aukahluti.

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

”Tapering” eða mjókkandi og breikkandi flatsaumur

”Taper” saumurinn mjókkar eða breiðar flatsauminn sjálfkrafa þegar verið er að sauma horn eða ödda, og er einnig hægt að nota við stafasaum. Saumið t.d. demant með mjókkandi saumum á efni sem er með stöðugleikæfni undir.

VELJIÐ: Valmynd C, pictogram saumar, veljið saum C1:22

NOTIÐ: Saumfót B eins og mælt er með.

SAUMIÐ: Saumurinn breiðar 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.

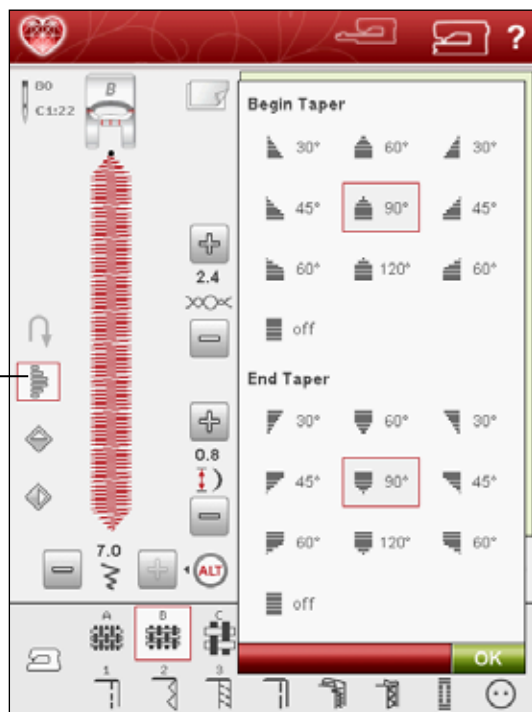
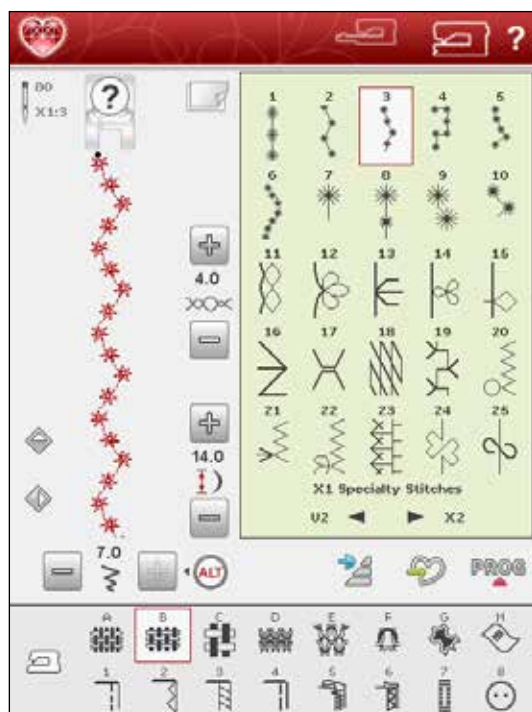
- Byrjið að sauma. Saumavélin saumar breikkandi saum og heldur síðan áfram með breiðan flatsaum í þeirri breidd sem þið völduð. Þegar flatsaumurinn er eins langur og þið viljið hafa hann snertið þið afturábak hnappinn. Þá byrjar mjókkandi endinn á saumnum.
- Þegar saumnum er lokið snertið þið hnappinn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

SKRAUTSAUMAR Í SAMA TILGANGI

Í valmynd Z eru skrautsaumar sem hægt er að nota í mjókkandi og breikkandi sauma. Snertið ”tapering” táknið til að breyta um horn. Vélin byrjar á að sauma breikkun og heldur síðan áfram í fullri breidd þar til þið ákveðið að nú eigi að fara að mjókka sauminn á ný. Þá ýtið þið á afturábak hnappinn.

Slökkt á mjókkun/breikkun (Tapering off)

Veljið ”Taper ”off”” ef þið viljið ekki mjókkun eða breikkun í byrjun og enda. Ef þið veljið ”Taper ”off”” saumar vélin sauminn sem venjulegan skrautsaum.



”Tapering”
tákn

SKILABOÐ Í SPRETTIGLUGGUM

Kerfið er upptekið (System busy)

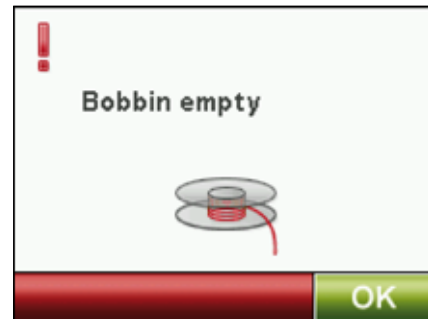
Stundaglas kemur á skjáinn þegar vélin er að hlaða sig, færa skrár á milli eða eitthvað sem getur tekið tíma.



Spólan er tóm (Bobbin empty)

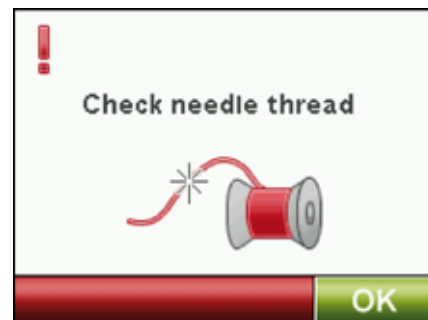
Vélina stöðvast sjálfkrafa og skilaboð í sprettiglugga koma á skjáinn þegar spólan er svo til að verða tóm. Skiptið þá um tómu spóluna og setjið nýja spólu í vélina.

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:



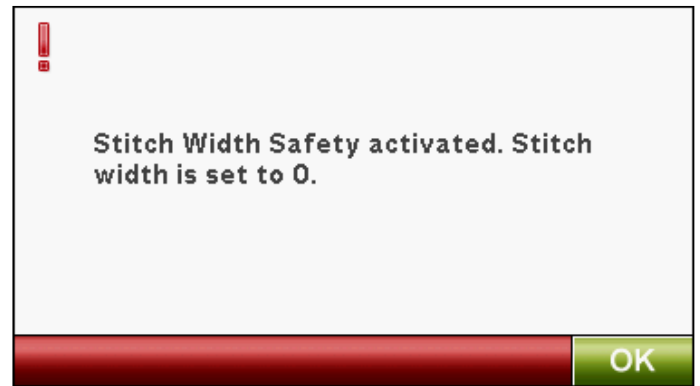
Tvíburanál (Twin Needle)

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.



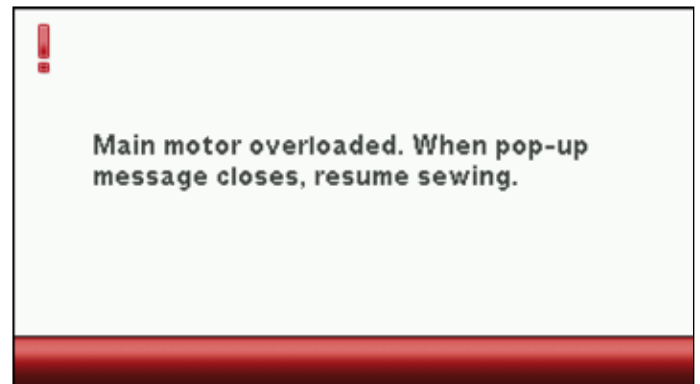
Öryggi fyrir sporbreidd (Stitch Width Safety)

Þessi skilaboð koma á sprettigluggann þegar þið kveikið á vélinni og veljið saum sem ekki hentar fyrir saumbreiddina, en vélin hefur verið stillt á öryggi fyrir saumbreidd áður en slökkt var á henni síðast.



Yfirálag á aðalmótor (Main motor overloaded)

Ef þið eruð að sauma mjög gróf efni eða ef vélin hefur orðið fyrir miklu álagi getur komið yfirálag á aðalmótor vélarinnar. Sprettiglugginn lokast aftur þegar yfirálag er ekki lengur fyrir hendi.



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.

ÁRÍÐANDI UPPLÝSINGAR UM FORRITUNAR AÐGERÐ

Þið getið forritað bæði í sauma og útsaums undirbúningi. Forrit sem hefur verið hannað á meðan útsaums aðgerð er virk verður vistað sem útsaums mynstur og verður því ekki hægt að sauma sem saum í sauma aðgerð.

Saumaforrit sem hannað var þegar sauma aðgerð var virk verður ekki fyrir hendi þegar þið opnið forritunar aðgerð eftir að hafa gert útsaums aðgerð virka og öfugt. Hönnuð forrit er ekki hægt að færa á milli í hina aðgerðina.

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

Ath: Bein lína við skrunu táknið upp eða niður tákna aðeins skrunu við byrjun eða enda.



FORRITUN - YFIRLIT YFIR TÁKN

Valmynd fyrir stafróf

Hlaða inn frá skrá

Upplýsingar

Valmynd fyrir sauma

Skrúna upp á við

Skrúna niður á við

Bendill

Afrita

Eyða

Speglun enda í enda

Sporlengd

Speгла til hliðar

Sporbreidd

ALT

Lengd á forriti

6.9

3.5

ALT

Program Length

44 mm

OK

Hraðhjálp

Vista í "mínum skrá"

Vista í mínum saumum

Lárétt forskoðun

Script alphabet

a.. a.. 1..

a b c d e

f g h i j

k l m n o

p q r s t

u v w x y

z ã ä ö

, . _

FORRITUN Í SAUMA-AÐGERÐ (SEWING MODE)

- Farið í forritunar (program) gluggann og snertið PROG táknið.
- 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 forritaða sauminn, snertið þið OK táknið eða snertið aðeins við fótmótstöðunni.

FORRITAÐ Í ÚTSAUMS-UNDIRBÚNINGI (EMBROIDERY EDIT)

- Til að komast að forritunar-aðgerð í útsaums- undirbúningi snertið þið táknið fyrir "Start"-valmyndina og fara í flettigluggann (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 táknið.

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

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

LAGFÆRA SAUMA EÐA STAFAFORRITID YKKAR (EDIT YOUR STITCH OR LETTERING PROGRAM)

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 þéttleika 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" aðgerðina 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 sprettilugga 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.

Súmna 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 saumaflöturinn.

FORSKOÐUN

Skodið saumaröðina ykkar lárétt með því að snerta táknid fyrir forskoðun. Sprettiluggi 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 táknid "súmmið 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 táknid. Stillingar sem eru framkvæmdar hér hafa áhrif á alla röðina.

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, er sjálfvirkum beftingum 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.

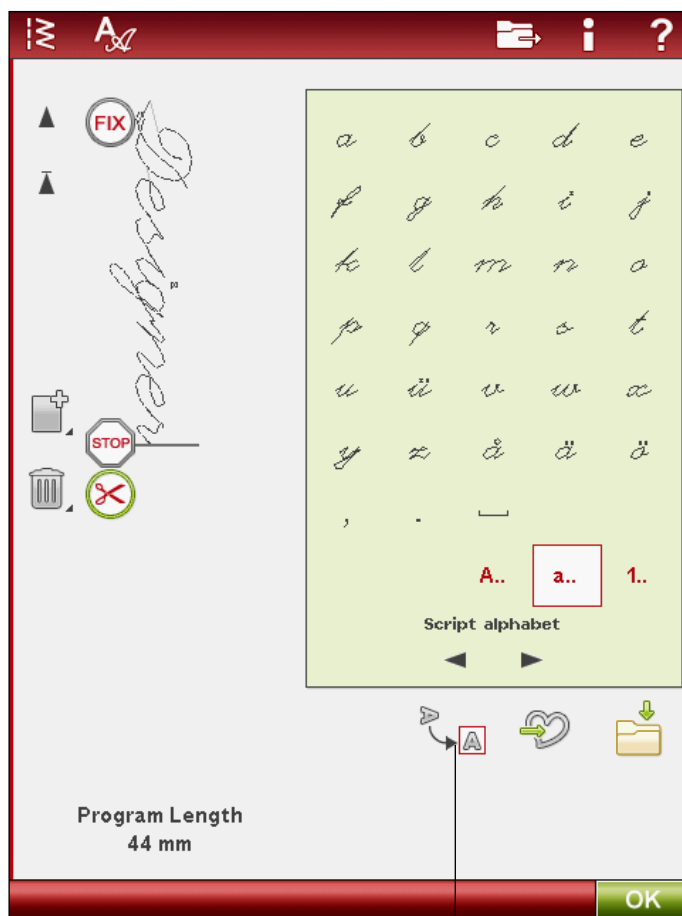
FORRITIÐ SAUMAÐ

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

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.



Forskoðun

FORRITIÐ VISTAÐ

Ef sauma aðgerð er virk getið þið vistað forritið í “mínar skrár”. Ef útsaums aðgerð er virk verður forritinu hlaðið inn á útsaums-undirbúning (edit) og þá verður hægt að vista það sem mynstur. Forrit sem hannað er í sauma aðgerð er hægt að hlaða handvirkt inn í útsaums undirbúning (edit).

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 U valmyndinni. Það eru 2 U valmyndir sem þið getið flett á milli með örvunum neðst á skjánum.

Vistað á auðu svæði

Vistaðir saumar eða saumaraðir eru sýnd í U valmynd. 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 SKRÁM” (MY FILES)

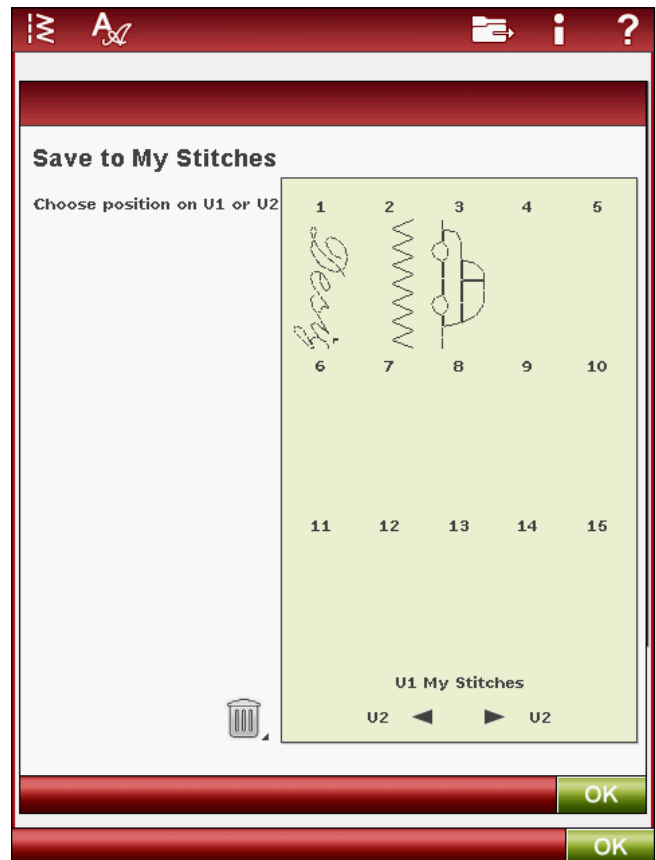
Þið getið einnig vistað forrit sem saumaskrá í ”mínar skrár” (My Files) möppunni eða í USB utanaðliggjandi tæki.

Í forritunar-aðgerð snertið þið táknið ”vista í mínum skrár” (Save to My Files) til að opna gluggann til að vista sauma. Vélin 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).



Vista í “mínum saumum”



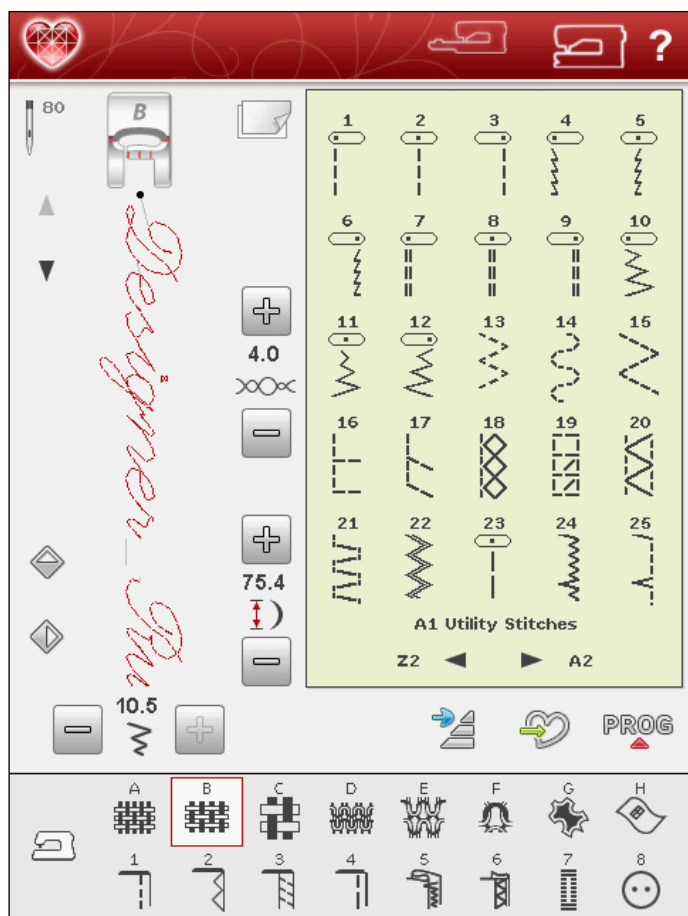
Vista í “mínum skrár”



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 táknið "breyta saum" (Edit Stitch).



FORRITUNAR SPRETTIGLUGGAR

"Ekki forritanlegt spor" (Not a programmable stitch)

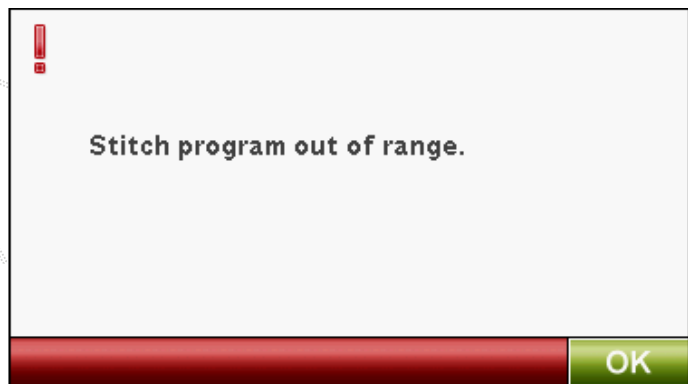
Suma sauma er ekki hægt að setja inn í saumaforrit, t.d. hnappagöt eða 4-átta sauma.



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.





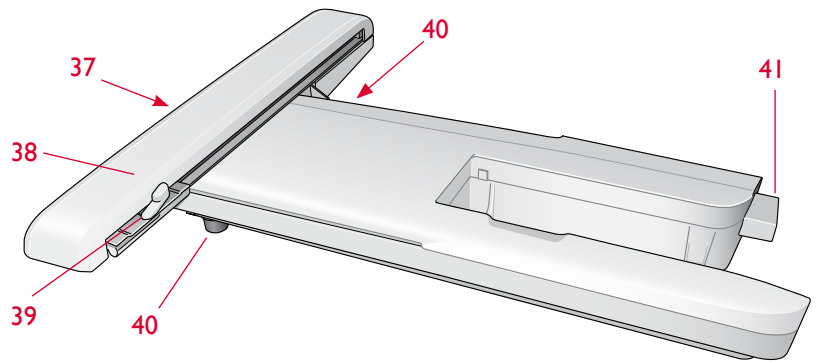
UNDIRBÚNINGUR FYRIR ÚTSAUM



ÚTSAUMSTÆKIÐ - YFIRLIT

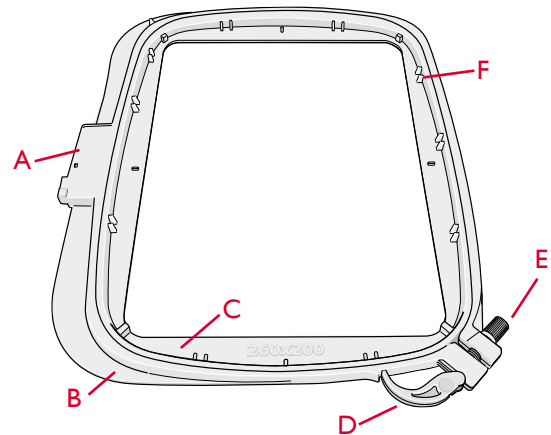
(teg. BE18)

- 37. Takki til að losa tækið frá vélinni (að neðan)
- 38. Útsaumsarmur
- 39. Tengistykki fyrir útsaumsramma
- 40. Stillifætur undir tækinu
- 41. Tengill fyrir vélina



ÚTSAUMSRAMMINN - YFIRLIT

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

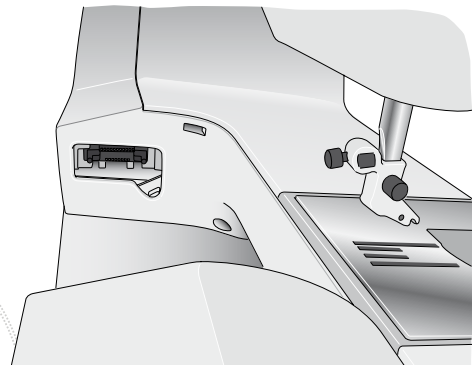


Þegar þið fjarlægjið útsaumstækið í fyrsta sinn úr kassanum, fullvissið ykkur um að pökkunarstífan neðan á tækinu verði fjarlægð.

ÚTSAUMSTÆKIÐ TENGT VIÐ VÉLINA

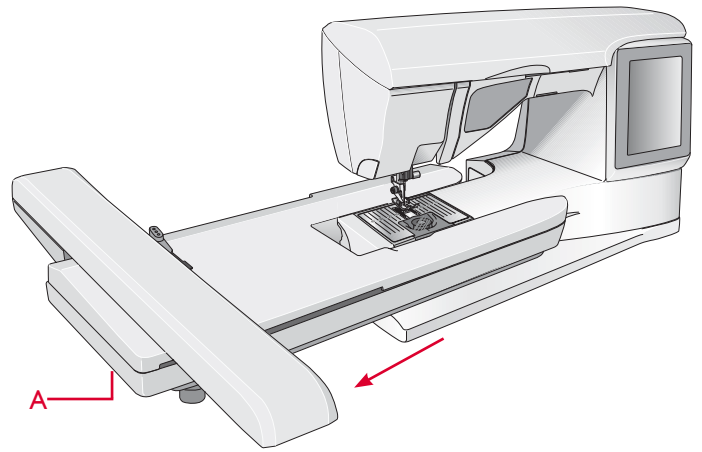
1. Rennið hólfinu fyrir fylgihlutina af vélinni.
2. Tengill fyrir útsaumstækið er staðsettur fyrir aftan friárminn, og þar er lok yfir honum. Snúið lokinu til hægri til að opna það. Útsaumstækið er svo tengt við þennan tengil.
3. Rennið útsaumstækinu utan um friárminn og að vélinni þar til það tengist 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 færir sig í byrjunarstöðu.

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



ÚTSAUMSTÆKIÐ FJARLÆGT

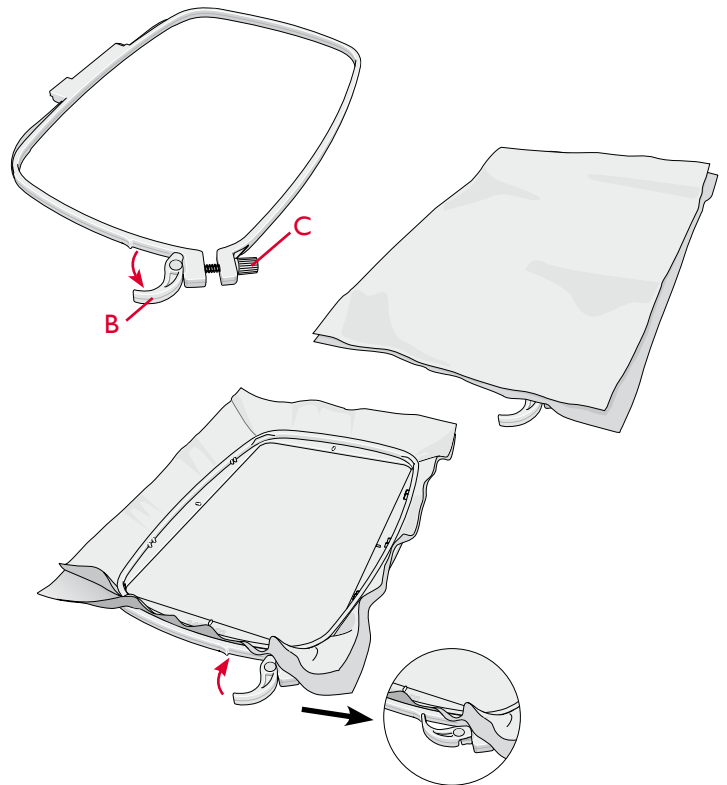
1. Til að setja útsaumstækið aftur í töskuna sem fylgir því, setjið þið útsaumsarminn í byrjunarstöðu með því að velja byrjunarstöðu á skjánum (Park Position) hvort sem þið eruð í útsaums-undirbúningi (edit) eða saumaskap (Embroidery Stitch-Out).
2. Þrýstið á hnappinn vinstra megin neðan á útsaumstækinu (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 (B) á ytri ramma og losið um skrúfuna (C). Fjarlægið innri rammann og setjið ytri rammann á sléttan flöt og látið skrúfuna á ramma snúa að ykkur og til hægri. Það er lítil ör á miðjunni á neðri brún rammans, sem á að standast á við ör sem er á innri ramma.
2. Setjið stöðugleikaefnið og efnið þannig að réttan snúi upp ofan á ytri ramma. Setjið innri rammann ofan á efnið og þannig að litla örin vísi á neðri hluta rammans.
3. Þrýstið innri ramma nú þétt inn í ytri rammann.
4. Lokið hraðlæsingunni (B). Stílið nú þrýstinginn á ytri ramma með því að snúa skrúfunni (C). Til að góður árangur náist verður efnið að vera stíft í ramma.

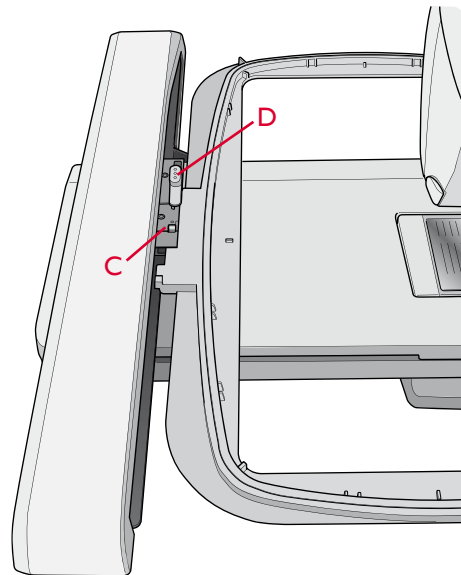


Ath: Þegar þið saumið fleiri mynstur á sama efnið, opnið þið hraðlæsinguna og færið efnið á nýja staðinn fyrir næsta mynstur og lokið síðan hraðlæsingunni. Ef þið skiptið um efnistegund gætuð þið þurft að stilla skrúfuna á ramma á nýjan leik.

RENNIÐ RAMMANUM Á TÆKIÐ

Rennið rammatengistykkinu framan frá á ramma-hölduna (C) þar til hann smellur á sinn stað.

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



INNBYGGÐ MYNSTUR

147 mynstur og 4 útsaumsstafróf eru innbyggð í minni vélarinnar og nokkur mynstur eru geymd á USB minnislyklinum.

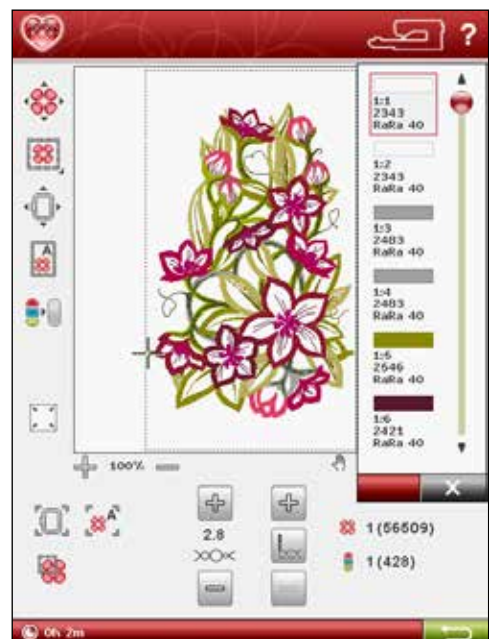
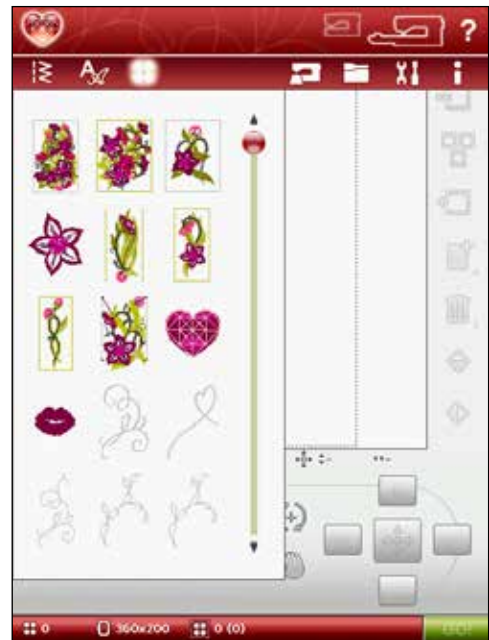
DESIGNER RUBY™ SAMPLER BÓKIN

Flettið í gegn um DESIGNER RUBY™ Sampler bókina sem hefur að geyma mynstur og stafróf.

Númer viðkomandi mynsturs, sporafjöldi (fjöldi spora í viðkomandi mynstri) og stærð mynstursins er sýnt við hvert mynstur. Einnig eru gefnir upp ráðlagðir tvinnalitir fyrir hverja litablokk.

BYRJAD AÐ SAUMA ÚT

1. Eftir að hafa sett útsaumstækið og útsaumsfótinn á vélina setjið þið spólu með finum tvinna í vélina.
2. Snertið táknið fyrir "Start" valmyndina. Mynstur valmyndin opnast til að hægt sé að velja mynstur. Snertið 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 rennið rammanum 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.

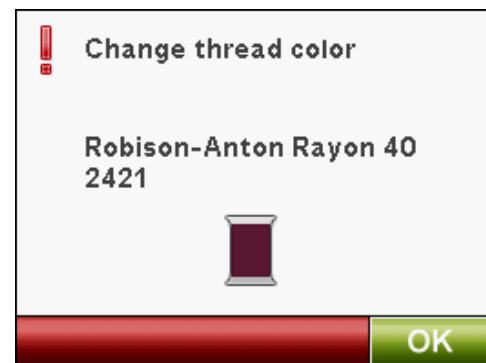


6. Hreinsið til í kring um vélina þannig að hvorki útsaumstækið eða útsaumsramminn rekist í neitt sem er í kring um ykkur. Snertið Start/Stop hnappinn eða fótstöðuna og vélin byrjar þá að sauma mynstrið.

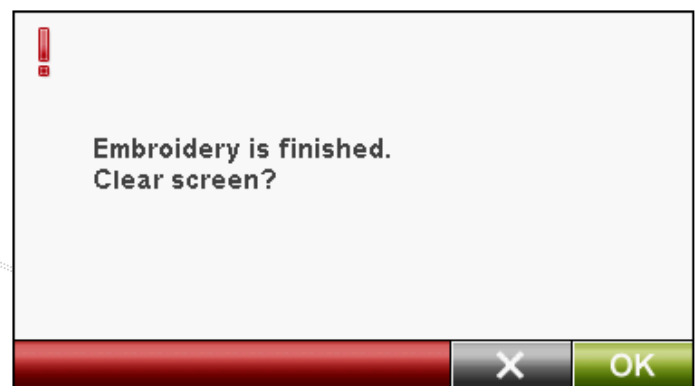
Ath: Ef sjálfvirk tvinnaklipping fyrir stökkspor (Auto-matic Jump Stitch Trim) er ekki virk stöðvast vélin eftir nokkur spor og sprettigluggi kemur á skjáinn og þið eruð beðin um að klippa tvinnaendann. Klippið tvinnann og ýtið aftur á Start/Stop til að halda áfram.



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 útsaumsáhalðið 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.

AÐAL AÐGERÐIR Á FRAMLENGDU VERKREININNI

Snertið táknið fyrir Start valmyndina til að opna framlegndu valreinina.



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 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 hnappagati

Hægt er að sauma út hnappagöt á efni sem spennt er í ramma. Snertið táknið fyrir sauma valmyndina á framlengdu valreininni og veljið valmynd B. Veljið ákveðið hnappagat í glugganum sem opnast, og stillið sporlengdina, breiddina og þéttleikann. Snertið OK til að hlaða hnappagatinu inn á útsaumssvæðið.

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)

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 mynstrum, leturgerðum og saumum 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).

ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™

Hinn einstaki ÚTSAUMS RÁÐGJAFI™ mælir síðan með hentugustu nál, 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 ÚTSAUMS RÁÐGJAFJANUM™.

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® 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.

SET VALMYNDIN (SET MENU)

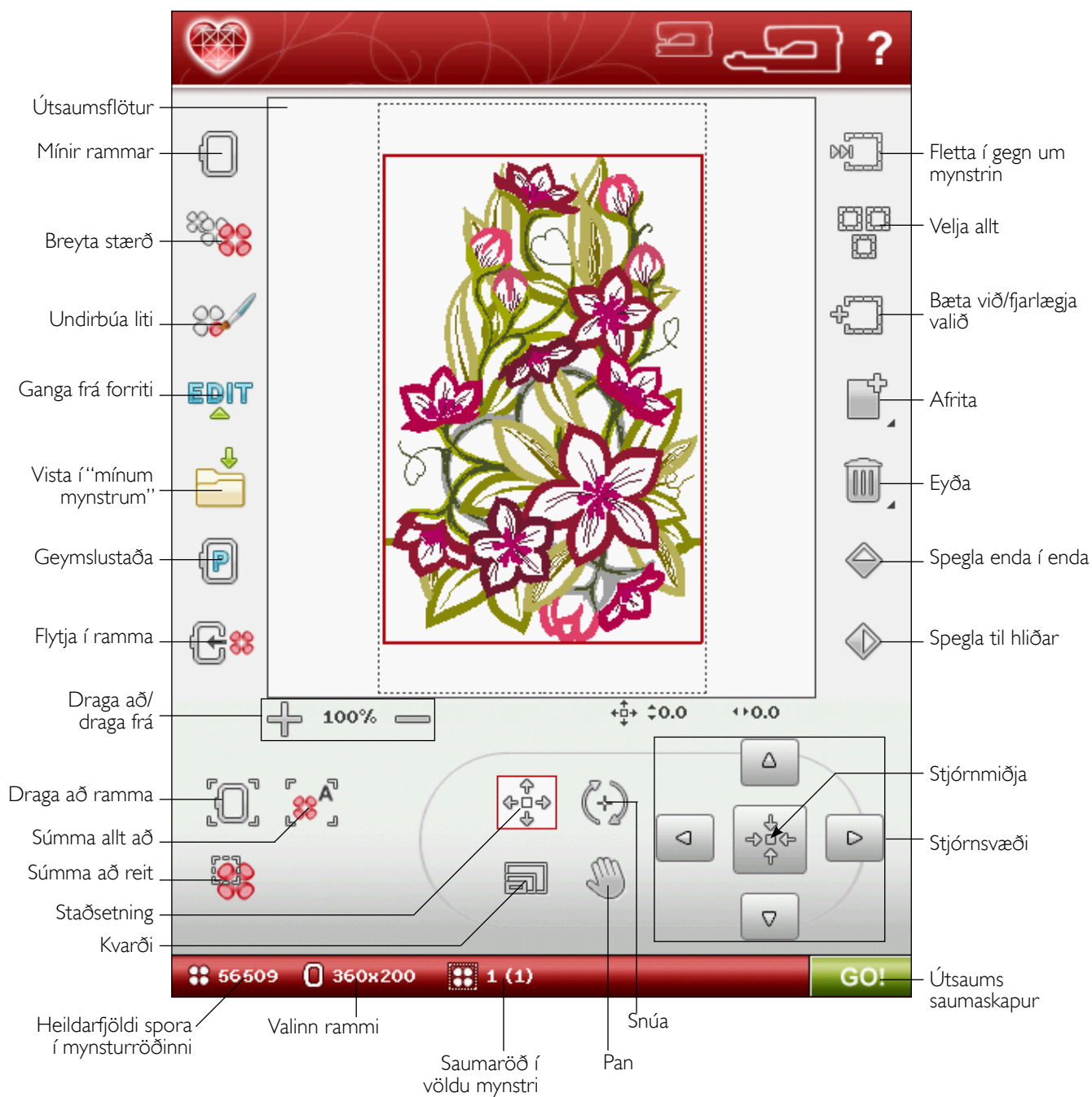
Í SET valmyndinni getið þið hunsað sjálfvirkar stillingar og framkvæmt eigin handvirkar stillingar á sauma-stillingum, vélstillingum, hljóðstillingum og skjáarstillingum.

Snertið táknið til að gera viðkomandi aðgerð virka eða opnið lista með valkostum. 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. 3:10.

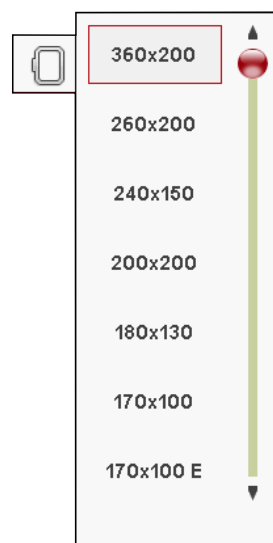
ÚTSAUMS UNDIRBÚNINGUR - YFIRLIT YFIR TÁKN



MÍNIR RAMMAR (MY HOOPS)

Til að velja rétta rammastærð snertið þið táknid fyrir "mína ramma". Sprettigluggi kemur á skjáinn og sýnir valkosti um rammaval, og á þeim lista eru einnig ramar sem fást aukalega hjá HUSQVARNA® umboðinu.

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



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 sporaföldanum 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 stjórnflötinn. Stærð mynstursins er sýnt í millimetrum fyrir ofan stjórnflötinn. Til að fara til baka í upprunalega stærð, snertið þið táknið á miðjum stjórnflötinum.

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

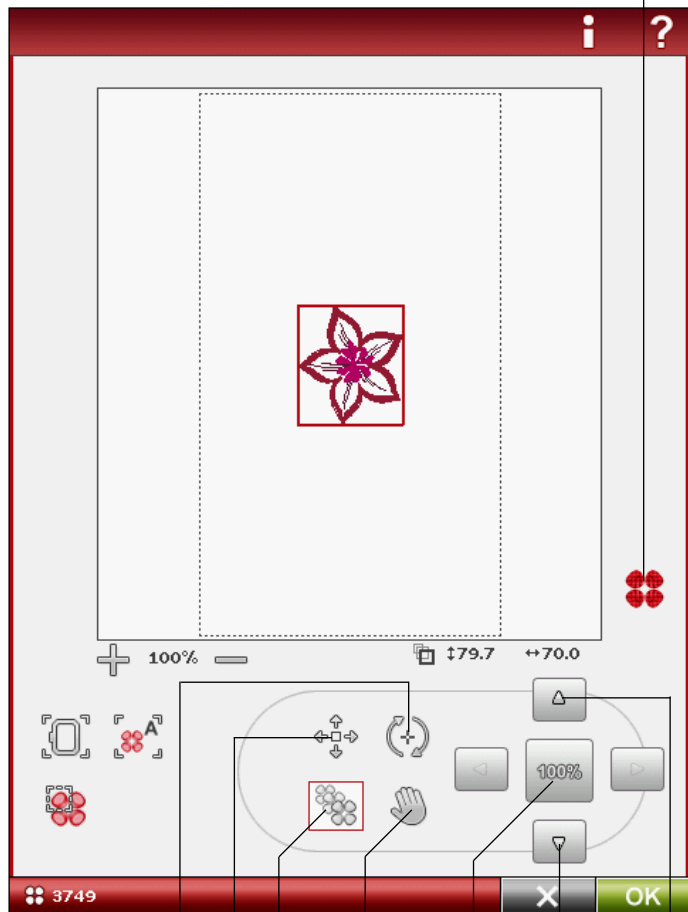
Þegar þið eruð orðin ánægð með stærð og staðsetningu mynstursins, snertið þið OK til að loka glugganum og byrja breytinguna. Stundaglas á skjánum sýnir að vinnslan er í gangi. Þegar henni lýkur lokast glugginn.

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.



Halda fyllingargerð



Snúa
Staðsetning
Breyta stærð
Pan
Stjórn miðja
Minnka mynstrið
Stækka mynstrið

ÁRÍÐANDI UPPLÝSINGAR UM BREYTINGAR Á STÆRÐ

Þar sem mynstur eru upprunalega búin til fyrir ákveðna mynsturstærð, er áriðandi 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 flik 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 5D Embroidery hugbúnaðinn 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 2343, RaRa 40, 1:2 þýðir annar tvinnalitirinn í fyrsta innhlaðna mynstrinu er Robison-Anton 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 litablokk

Til að breyta fleiri en einni litablokk í hvert sinn, snertið þið ”bætið við/fjarlægjið valtakn” (Add/Remove Selection icon), og snertið síðan þær litablokkir sem þið viljið velja/afvelja.(select/deselect).

Snertið táknið ”Velja allt” (Select All) til að framkvæma breytingar á öllum litablokkunum í einu. ”Bæta við/fjarlægja” (Add/Remove) er sjálfkrafa gert virkt. Til að afvelja litablokk er nóg að snerta hana á listanum. Snertið aðgerðina ”Bæta við/afvelja” á ný til að gera aðgerðina óvirka og afvelja allar litablokkir.

Notið ”Velja jafnt” (Select Equal) til að breyta öllum eins litablokkunum í einu. Snertið þá litablokk sem þið viljið breyta, og snertið síðan ”velja jafnt” til að velja allar litablokkir sem eru eins á litablokks listanum. ”Bæta við/fjarlægja” aðgerðin er þá sjálfkrafa gerð virk. Ef tvær eða fleiri litablokkir eru valdar, mun ”velja jafnt” (select Equal) velja allar litablokkir sem eru eins í öllum völdum litum.

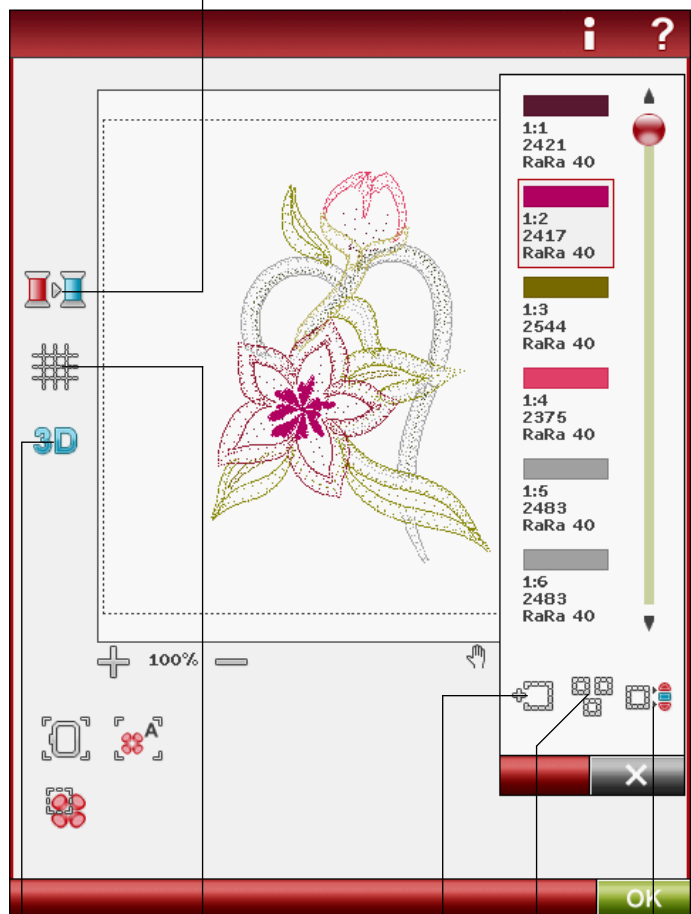
Valdar og óvaldar litablokkir eru sýndar á skjánum

Valdar litablokkir eru sýndar í 2-víddar eða 3-víddar skoðun (sjá 2-víddar/3-víddar víxlskoðun” (toggle) á þessari blaðsíðu). Litablokkir sem ekki eru valdar eru sýndar sem litadír punktar á skjánum, sem auðveldar að sjá hvaða litafletir í mynstrinu munu breytast.

RÚÐUFLÖTUR

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 fínna línunum.

Breyting á tvinnalit



Rúðufletur
2-víddar skoðun
3-víddar skoðun
víxlskoðun
Bæta við /
Fjarlægja
Velja jafnt
Velja allt

2-VÍDDA/3VÍDDA VÍXLSKOÐUN

Í 2-víddar skoðun hlaðast mynstrin flótar inn á skjáinn og auðveldara er að sjá litablokkirnar í mynstrinu. Í 3-víddar skoðun kemur aftur á móti betri mynd af mynstrinu, með betri skuggum og dýpt í myndinni.

Snertið ”3D” táknið til að skipta yfir á 3-víddar skoðun. Táknið verður valið. Snertið það á ný til að afvelja og fara aftur yfir á 2-víddar skoðun.

UNDIRBÚA SAUMAFORRIT

Ef þið snertið táknið "undirbúa saumaforrit" (Edit Stitch Program), opnast gluggi svo þið getið undirbúið og/eða breytt saumaforriti sem þið hafið hannað. Þið getið bætt við sporum eða eytt sporum. Ef þið hafið hannað spor í útsaums-aðgerð (Embroidery Mode), 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.

FORRITIÐ VISTAÐ

Snertið táknið "vista í mínum mynstrum" (Save to My Designs) til að vista mynstrið eða mynsturröðina. Í glugganum sem opnast veljið þið hvar þið viljið vista mynstrið. Veljið "mín mynstur" (My Designs), "mínar skrár" (My Files) eða "utanaðkomandi tæki" (External device). Mynstur sem hafa verið vistuð í "mínum mynstrum" er hægt að nálgast í gegn um mynstur valmyndina á framlengdu verkreininni.



GEYMSLUSTAÐA (PARK POSITION)

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



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.

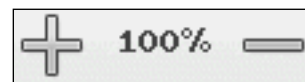


SÚMMA

Súmna að/súmna frá (zoom in/zoom out)

Þið getið súmnað saumaflötinn að eða frá.

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



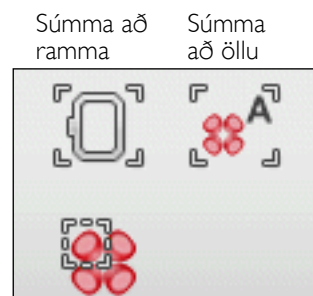
Súmna í ramma / Súmna allt að

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

Súmna í reit

Með skjáþennanum snertið þið og dragið hann á útsaumsfletinum til að búa til reit eða kassa. Skjárinn súmmar síðan til að sýna þetta svæði.

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



Súmna að reit

SAUMARÖÐ Á VÖLDUM MYNSTRUM

Mynstur eru í sömu röð og þeim er hlaðið inn í útsaums undirbúning. Þegar verið er að vinna við nokkur mynstur í einu getur verið gott að vita í hvaða röð þau verða saumuð. Veljið ákveðið mynstur með því snerta það til að sjá hvar það er í röðinni. 3 (5) ýðir til dæmis að valda mynstrið er þriðja að fimm mynstrum sem á eftir að sauma.



SNERTI AÐGÆÐIR (TOUCH FUNCTIONS)

Valið mynstur er með rauðan ramma í kring. Valið útsaums stafróf er með bláan ramma í kring um textann. 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 rammanum.

Snertið táknið 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 táknið 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)

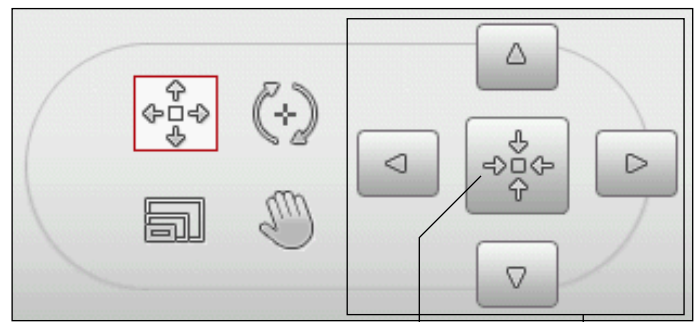
Þegar "Pan" er virk getið þið skotrað um útsaumsflötinn í aðdreginni mynd.

Snertið stjórnmiðjutáknið til að miðjusetja skoðunina á rammanum.

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° réttsælis

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



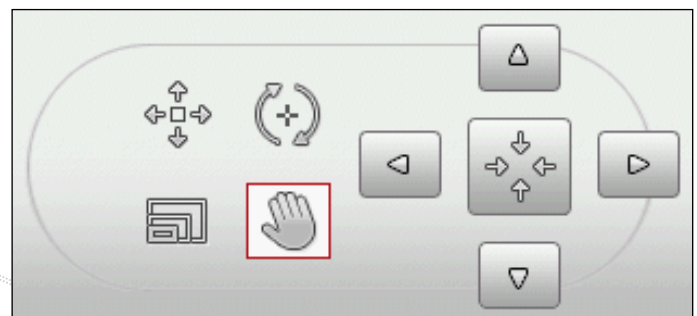
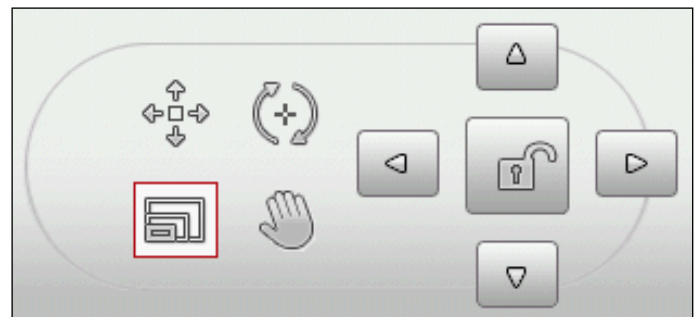
Staðsetning

Stjórnmiðja

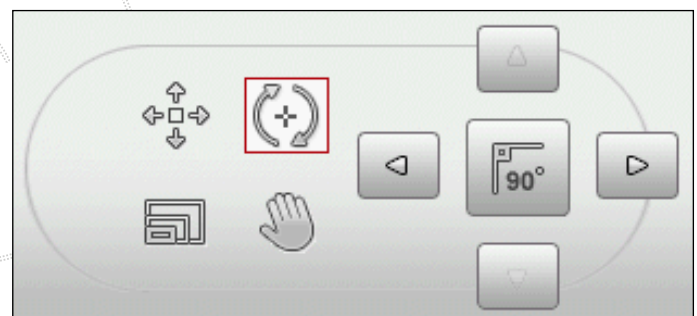
Stjórnsvæði



Kvörðun



Pan



Snúa

HLIÐAR OG ENDASPEGLUN

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



Spegla enda í enda

Spegla til hliðar

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 ”afrítunar” (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. 7:10-7:11 en þar eru upplýsingar um hvernig eigi að velja og afvelja mynstur.

HVERNIG Á AÐ VELJA MYNSTUR

Þegar mynstrum er hlaðið inn í útsaums-undirbúning (Edit), er síðast valda mynstrið virkt mynstur. Valið mynstur er alltaf með rauðan ramma í kring, en valið stafróf með blán ramma.

Velja eitt mynstur

Til að velja eitt mynstur getið þið annað hvort snert viðkom-andi mynstur á skjánum, eða snert táknið "fletta í gegn um mynstur" (Step Through Designs). Það tákn 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 tákn, 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 valreininna. 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, færist 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, kvarðað, speglað, breytt stærð og/eða snúið þeim.

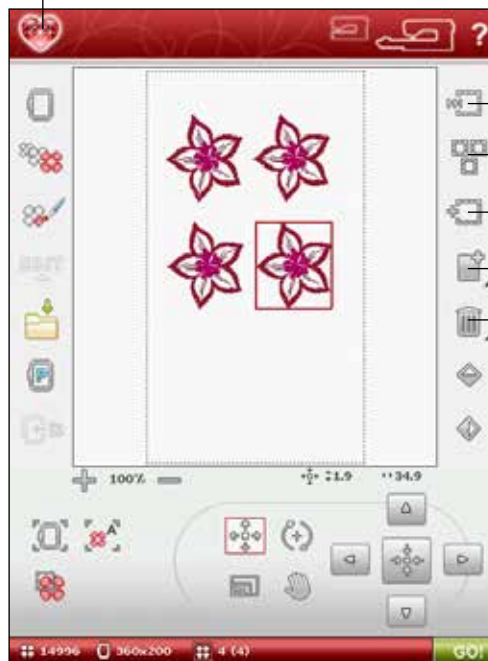
ÞRÓAÐ VAL

Valmöguleikar

Um er að ræða þrjá mismunandi möguleika við að velja mynstur á skjánum.. Þetta gefur ykkur möguleika á að velja undirsett af innhlöðnum mynstrum og gera breytingar eingöngu á þeim mynstrum.

1. Valið mynstur (1) - Mynstrið er merkt með heilli rauðri línu. Þið getið breytt mynstrinu eða mynstrunum. Þið getið kvarðað, snúið, breytt stærð og breytt valda mynstrinu.
2. Merkt og valið - Mynstrið er merkt með doppótttri rauðri línu. Þið getið framkvæmt breytingar á merkta og valda mynstrinu. Þið getið fjarlægt þetta merkta frá völdu mynstrunum með því að ýta á táknið "bæta við/fjarlægja (Add/Remove).
3. Merkt mynstur - Þegar tvö eða fleiri mynstur eru á skjánum, getið þið merkt mynstur. Mynstrið verður merkt með doppótttri svartri línu. Breytingar eins og kvörðun eða snúningur hefur engin áhrif á mynstrið. Þegar þið veljið táknið "bæta við/fjarlægja" (Add/Remove), breytist hins vegar svarta doppóttta línan í rauða lína. Nú er mynstrið orðið merkt og valið.

Start Valmynd



Fara í gegn um mynstrin

Velja allt

Bæta við/fjarlægja Afrita

Eyða



1. Valið eða valin mynstur hafa rauðan glugga í kring.



2. Merkt og valin mynstur eru með rauðan doppóttan glugga í kring



3. Svartur doppóttur gluggi þýðir að mynstrið sé merkt og ekki virkt.

Valið um að bæta við og/fjarlægja

Ef þið hafið hlaðið inn nokkrum mynstrum og viljið breyta bara nokkrum þeirra, getið þið notað “bæta við/fjarlægja” aðgerðina. Snertið táknið til að gera aðgerðina virka. Merkið mynstrin með því að snerta þau og bæta þeim við valið.

Þið getið einnig notað þessa aðgerð á eftir “velja allt” (Select All) aðgerðina til að fjarlægja eitt eða fleiri mynstur úr hópnum. Merkið síðan mynstrið sem þið viljið fjarlægja og smellið á “bæta við/fjarlægja” aðgerðina til að fjarlægja þau úr valinu.

FORRITA LETURGERÐIR

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

Veljið leturgerðar 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 forritunar-glugginn í staðinn.

Útsaums textaritill notaður (To use the Editor)

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

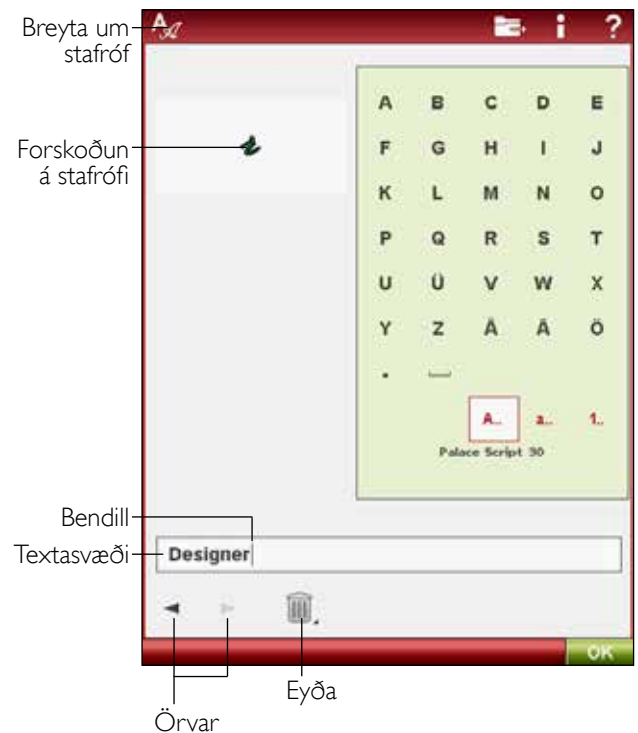
Þið getið breytt leturgerðinni og stærðinni á textanum með því að snerta táknið ”breyta textanum” (Change Font). Veljið aðra leturgerð eða stærð á leturgerð og allur textinn breytist þá í þá nýju leturgerð og stærð sem þið völduð. Forskoðun og nafn á valinni leturgerð er sýnt á forskoðunarfletinum.

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 staðsettur.

Eyða staf

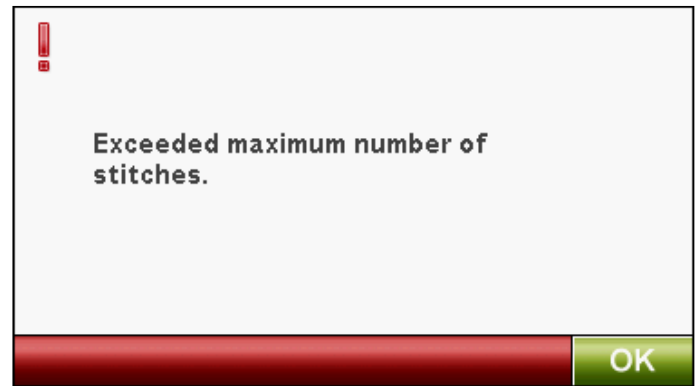
Til að eyða einum staf staðsetjið þið bendilinn fyrir aftan þann stað sem þið ætlið að eyða. Snertið eyðingartáknið (Delete). Ef þið viljið eyða öllum textanum sem þið hafið búið til, snertið þið og haldið við eyðingartáknið. Sprettigluggi kemur upp og biður ykkur að staðfesta valið.



SPRETTIGLUGGAR Í ÚTSAUMS UNDIRBÚNINGI

Komin fram fyrir hámarks sporafjölda (Exceeded maximum number of stitches)

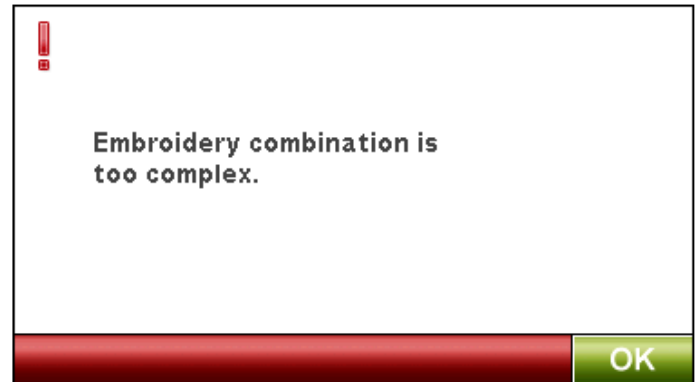
Mynsturröðin sem þið eruð að reyna að hanna inniheldur of mörg spor. Saumaröð getur haft að hámarki u.þ.b. 500,000 spor.

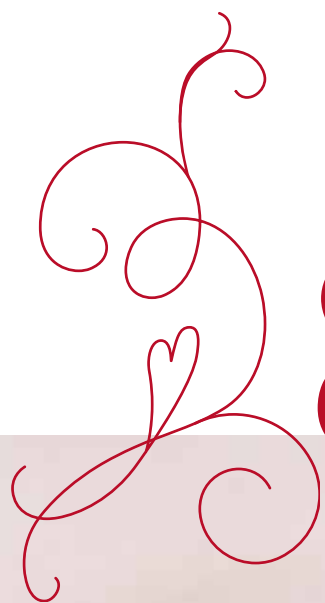


Útsaumsröðin er of flókin (Embroidery combination is too complex)

Þessi sprettigluggi getur komið fram af tveimur ástæðum:

- Mynsturblandan inniheldur of margar litablokkir.
- Það eru of mörg mynstur í útsaumsröðinni.





8

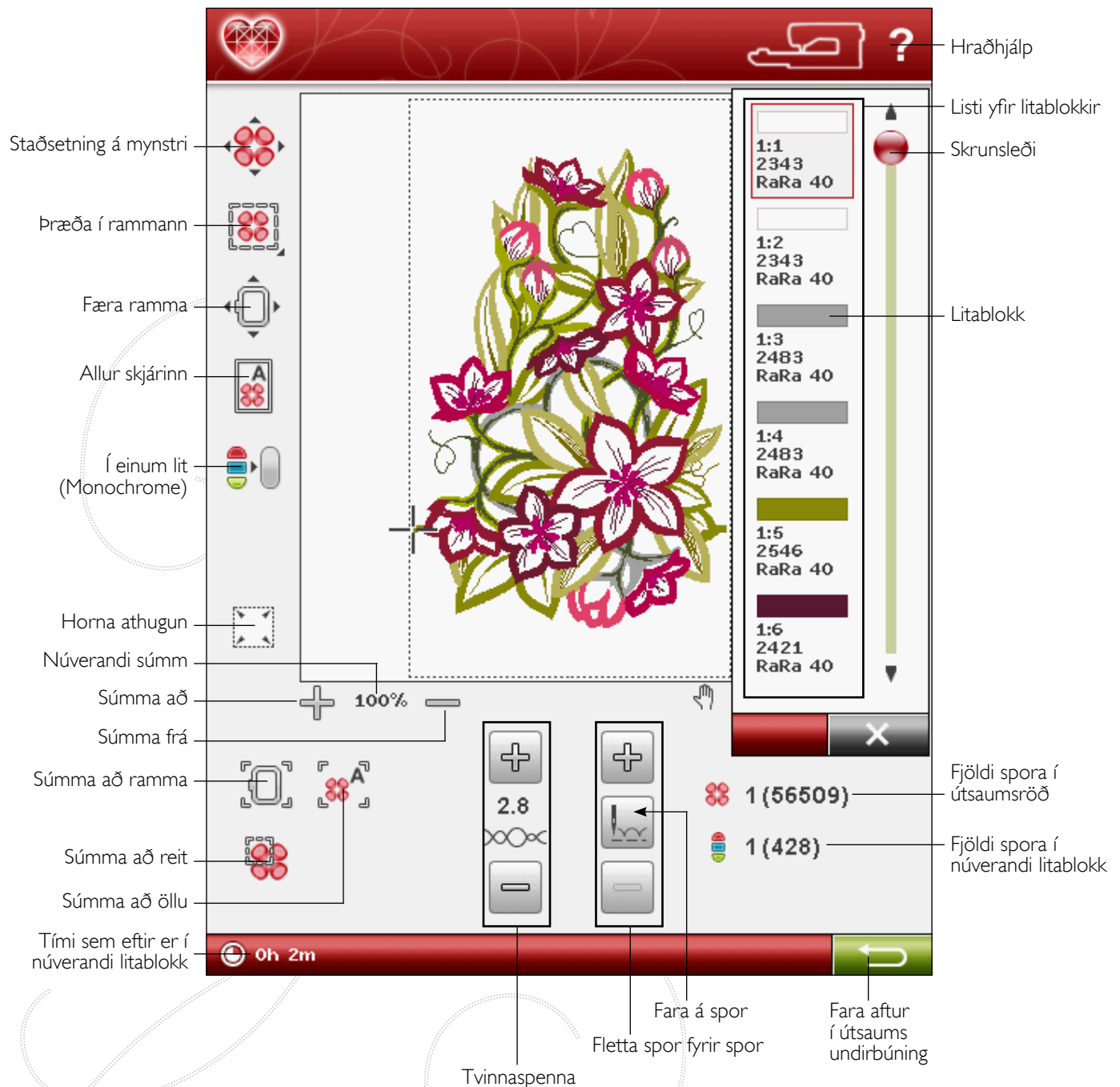
ÚTSAUMS SAUMASKAPUR



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 táknid 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 fara mynstrið ykkar í útsaums-saumaskap, opnið þið staðsetningargluggann og færið mynstrið með því að nota stjórnbnappana eða skjáþennann.

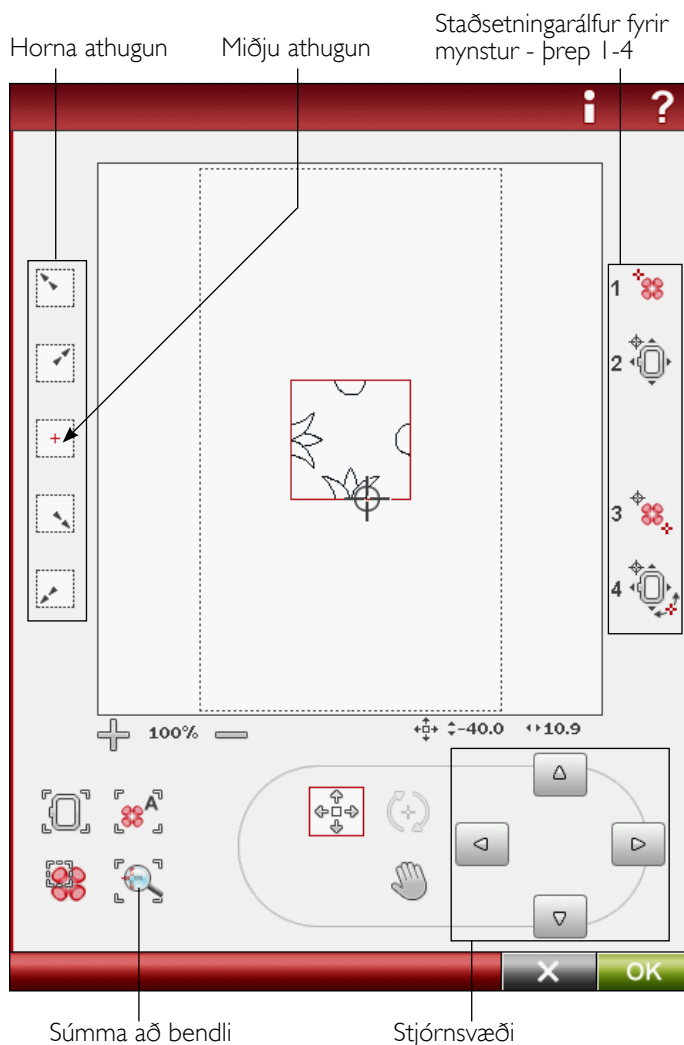
Notið "Súmm" (Zoom) eða "Skotru" (Pan) til að fullvissa ykkur um að þið staðsetjið mynstrið nákvæmlega á réttan stað. Fínstillið með örvunum á stjórnborðinu.

Súmma að bendli

Hámarkar súmmið og skimar útsaumsflötinn þannig að staðsetning bendilsins verður 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 táknid fyrir miðju athugun.



HVERNIG Á AÐ NOTA MYNSTURSTAÐSETNINGU

Saumið mynstur DR_053.vp3 í stórum ramma.

Þegar útsaumurinn er búinn, snertið þið X til að halda mynstrinu á skjánum. Snertið mynsturstaðsetningu til að staðsetja næsta mynstur.

Staðsetningarálfur
fyrir mynstur þrep 1-4

Gandálfur (Wizard) fyrir mynsturstaðsetningu

Snertið eitt af númeruðu táknunum til að staðsetja mynstrið ykkar þrep fyrir þrep. Frekari upplýsingar eru í hraðhjálpinni og númeruðu táknunum.

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 finnstilla.

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.

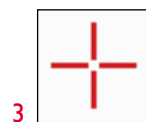
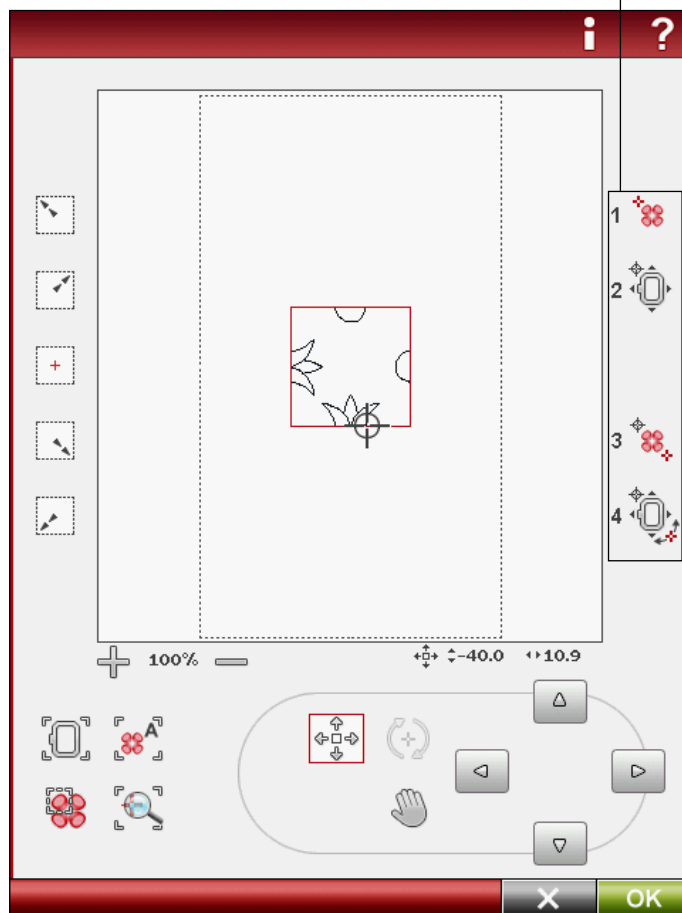
3. Setjið samstæðupunkt á skjáinn

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.

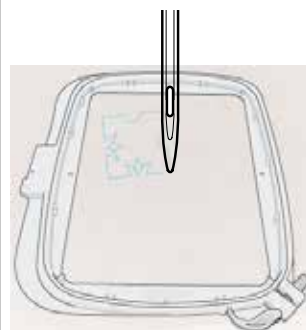
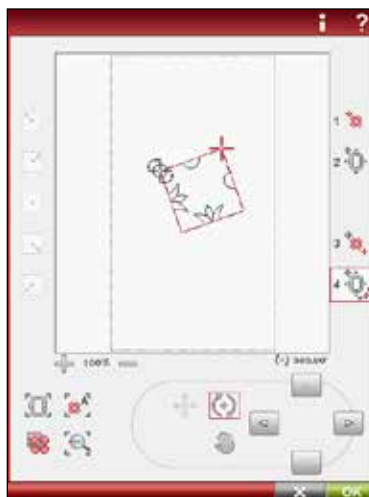
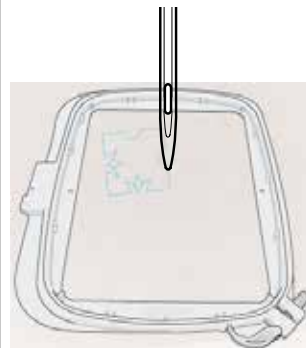
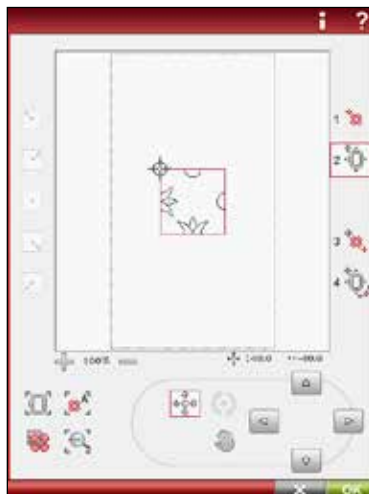
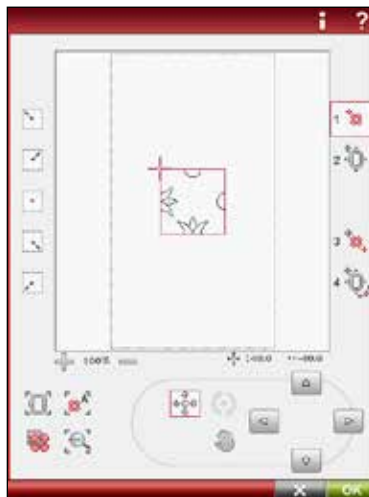
4. Snúið mynstrinu á efninu

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.



Æfing fyrir staðsetningu mynsturs

1. Veljið mynstur DR_053.vp3 og saumið það einu sinni í efra vinstra hornið á rammanum. Snertið númer 1. Notið skjápennann eða stjórnörvarnar til að færa bendilinn í efra vinstra hornið á mynstrinu. Snertið "Summið að bendli" (Zoom to cursor) til að hámarka súmmið, þannig að þið getið sett bendilinn nákvæmlega á mynstrið. Veljið "Pan" til að færa mynstrið á skjánum án þess að færa bendilinn. Endurveljið "staðsetningu" (Position) þegar þið viljið færa bendilinn.
2. 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.
3. 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 súmmið að (zoom in) eins og þið getið þannig að þið getið stillt bendilinn eins nákvæmlega og hægt er.
4. 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.
5. Snertið OK til að loka "mynstur staðsetningu" (Design Positioning) og byrja að sauma.



ÞRÆÐA Í RAMMA

Þræðispor festir efnið betur við stöðugleikaefnið sem er undir því. Það kemur sér sérstaklega vel ef t.d. ekki er hægt að spenna efnið í rammann. Þræðing kemur sér einnig vel þegar um teygjanleg efni er að ræða.

Snertið táknið "þræða í ramma" (Baste in Hoop) og vélin saumar þræðispor í kring um mynsturflötinn. Snertið og haldið til að opna útsaums-þræðingar-gluggann.

Þræða í kring um mynstur

Veljið "þræða í kring um mynstur" til að sauma þræði-spor í kring um mynstursvæðið á efninu.

Þræða í rammann

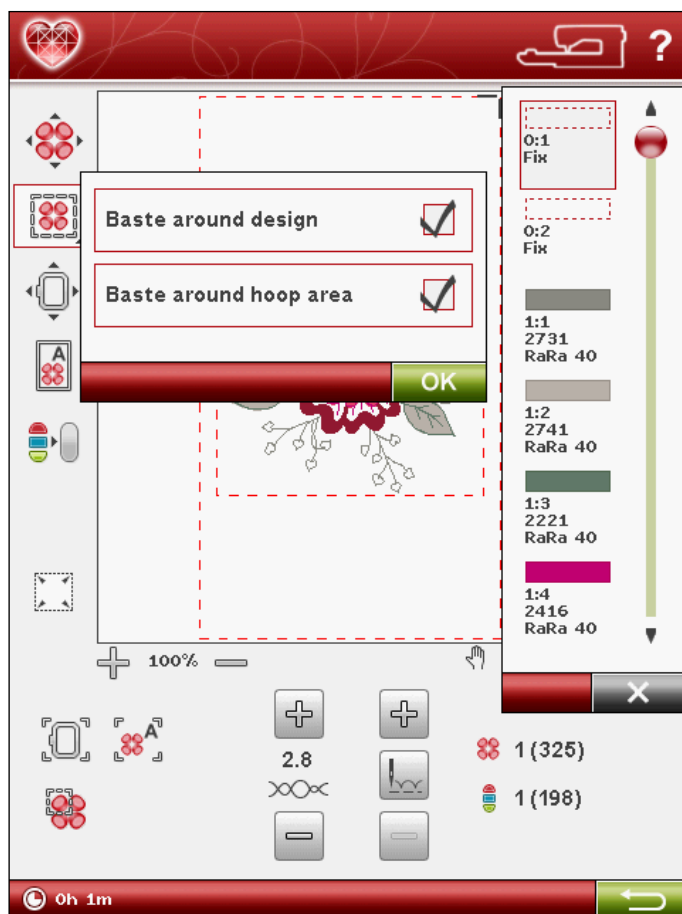
Veljið "þræða í rammann" til að sauma þræðispor á efnið allan hringinn rétt fyrir innan rammann.

Þið getið valið báðar aðgerðirnar til að bæta við auka-legum styrkleika á sérstök efni í rammanum.

Ath: Þræðisporunum verður bætt inn á listann yfir litablokkirnar og með möguleika á að sauma þau spor fyrir spor. Litablokkin fyrir þræðisporið hverfur af listanum þegar búið er að sauma sporin.

Ath: Eingöngu er hægt að gera þræðisporin virk ef þau eru staðsett sem fyrstu sporin í mynstrinu.

Ath: Snertið FIX hnappinn til að gera valda þræðingar aðgerð virka eða óvirka.



FÆRA RAMMANN

Notið aðgerðina "færa ramma" (Move Hoop) til að færa útsaumsarminn 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)

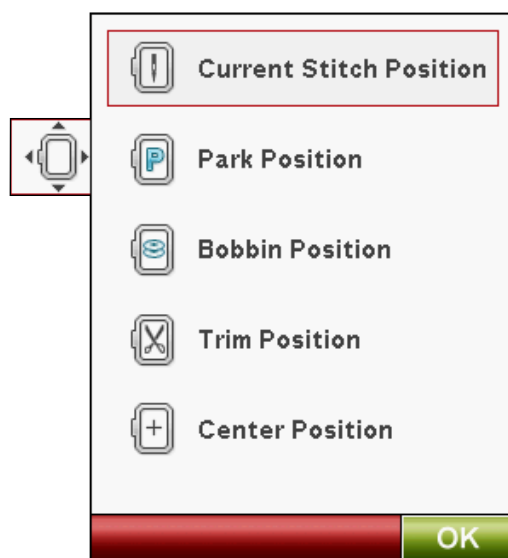
Þegar útsaumnum er lokið, fjarlægið þið rammann af tækinu og veljið "geymslustöðu". Útsaumstækið færir þá í rétta stöðu fyrir geymslu.

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

Ath: Mjög áriðandi er að útsaumsramminn sé tekinn af útsaumstækinu 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 og opna lokið yfir spóluhúsinu og skipta um spólu.



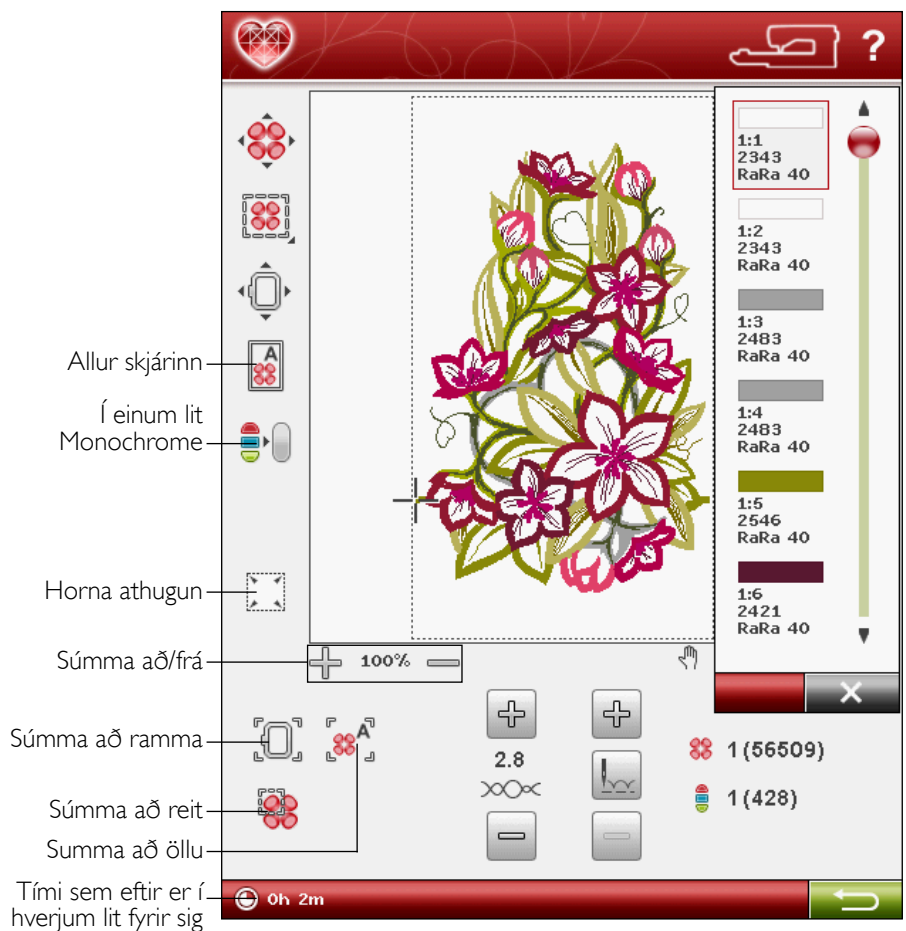
Staða fyrir tvinnaklippingar (Trim Position)

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 fyllir þá út í allan skjáinn. Snertið skjáinn einu sinni til að loka glugganum.

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 stöðva 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 stökkespor-um 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.

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.

SÚMMA

Súmma að og frá (Zoom In/Out)

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

Súmma í ramma/draga allt að

"Zoom to Hoop" stillir útsaumsflötinn þannig að hann henti völdum ramma. "Zoom to All" sýnir allt mynstrið eða öll mynstrin í mynsturröðinni.

Súmma að reit

Snertið og dragið skjápennann á útsaumsfletinum á skjánum til að búa til reit. Skjárin súmmar síðan að þessum reit.

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. Ef mynstrinu hefur verið breytt í einn lit (monochrome), þá á tíminn við allt mynstrið.

STJÓRN Á TVINNASPENNU

Þegar þið saumið út með sérstökum tvinna (t.d. málm-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

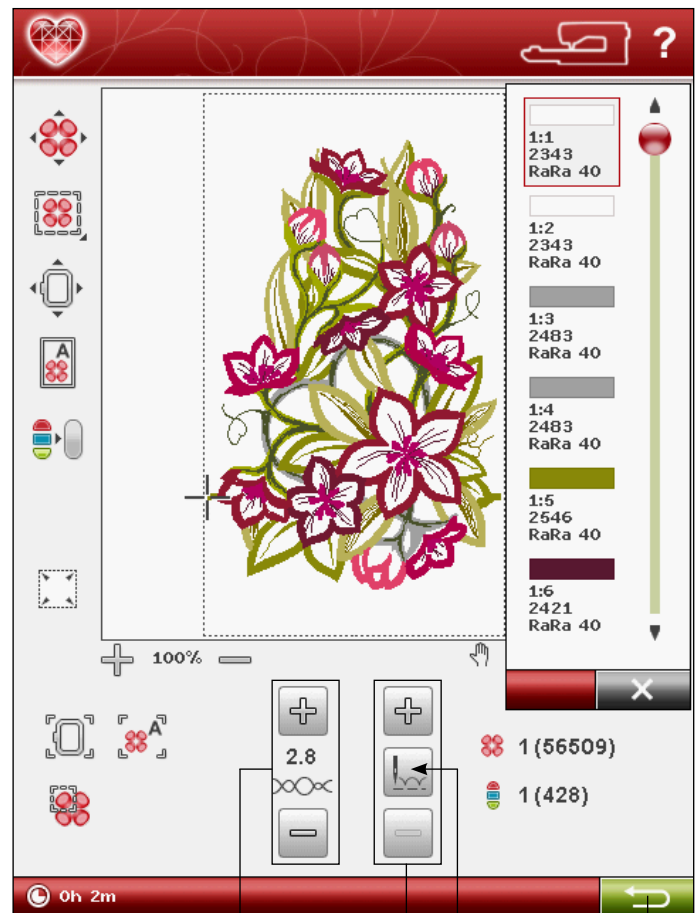
Snertið + til að fara spor fyrir spor áfram og - til að fara spor fyrir spor afturábak. Notið afturábak aðferðina t.d. ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Snertið og haldið til að fara í gegn um sporin á meiri hraða. Bendillinn á skjánum fer eftir sporunum á útsaumsfletinum.

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.



Tvinnaspenna

Fletta spor
fyrir spor

Fara á spor

Fara aftur
í útsaums
undirbúning

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.

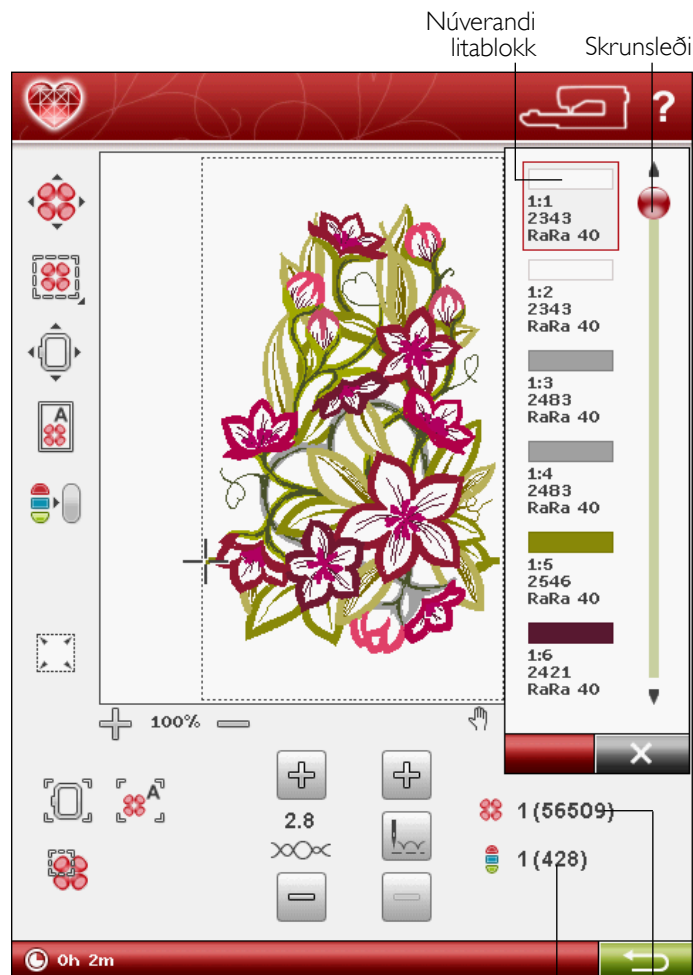
LISTI YFIR LITABLOKKIR

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 skrunsleðann 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, 2343 RaRa 40, þýðir að um sé að ræða annan tvinnalit í fyrsta innblaðna mynstrinu og að tvinnaliturn sé númer 2343 af Robison-Anton Rayon í grófleika 40. Ef þið hafið áhuga á frekari upplýsingum um skammstafanir á tvinnaframleiðendum getið þið farið í "5D™ 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.

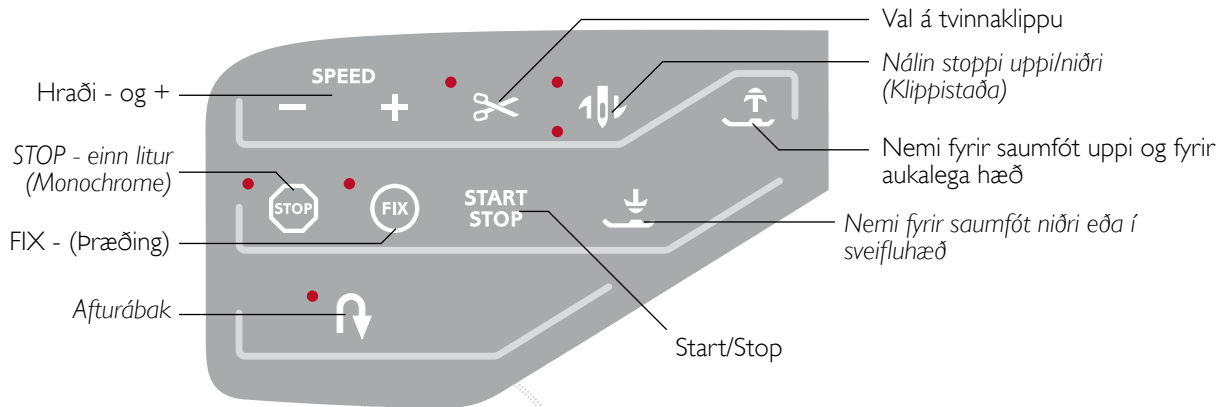
Til að gera breytingar á listanum yfir litablokkir, farið þá til baka á útsaums-undirbúning (edit).



Fjöldi spora í núverandi litablokk

Fjöldi spora í útsaumsröðinni

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. Þegar þið saumið út með málmtvinna eða þegar saumað er út á viðkvæm efni, ætti alltaf að minnka saumhraðann.

STOP (MONOCHROME)

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

FIX (ÞRÆÐING)

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

AFTURÁBAK

Í útsaumsaðgerð hefur afturábak enga virkni.

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 klippir sjálfkrafa.

NÁLIN STÖÐVAST NIÐRI/UPPI / KLIPPISTAÐA

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

START/STOP

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

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.

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.

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 útsaums-fletinum þannig að mynstrið henti rammanum sem er á vélinni.

Þið getið ekki farið í útsaums-saumaskap nema að réttur rammi sé á vélinni.



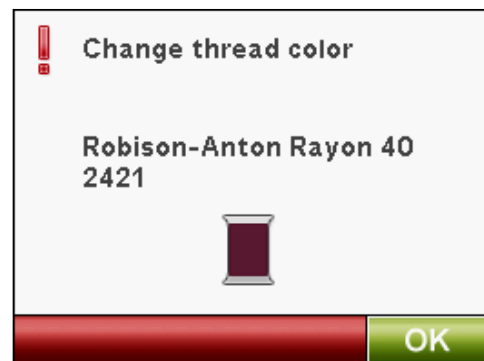
Skiptið um tvinnalit (Change thread color)

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 klippt tvinnaendann.

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



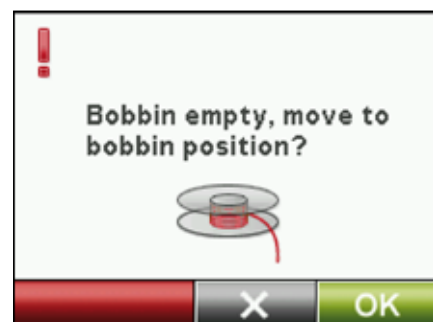
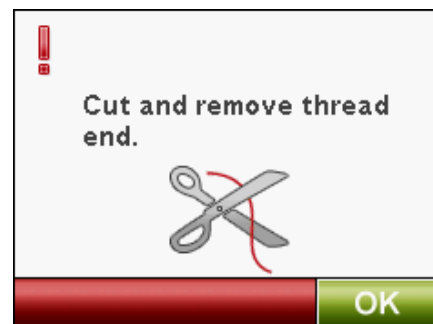
Spólan tóm (Bobbin empty)

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

Ath: Ef þið viljið færa rammann aftur á þann stað þar sem útsaumurinn stöðvaðist án þess að byrja strax að sauma út, þá snertið þið „núverandi sporstaðsetningu“ (current stitch position) eftir að hafa skipt um spólu. Þegar þið eruð svo tilbúin að halda áfram snertið þið Start/Stop hnappið eða snertið snögg við fót mótsstöðunni.

Snertið OK til að færa rammann í stöðuna "aðgangur að spólu" til að komast auðveldlega að spólunni. Þegar búið er að skipta um spólu, snertið þið "Start/Stop" hnappinn til að færa rammann aftur á þann stað þar sem útsaum-urinn hætti.

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.



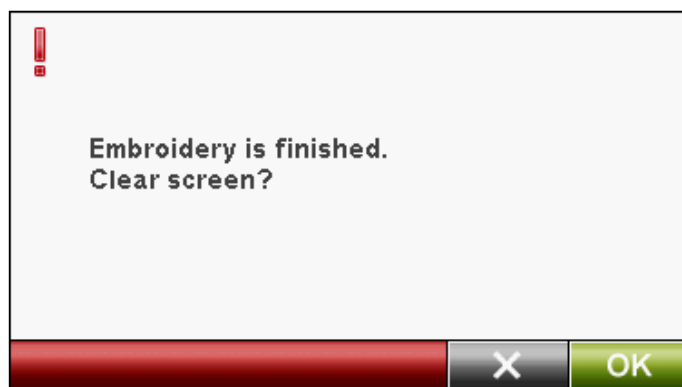
Athugið yfirtvinnann (Check needle thread)

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



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

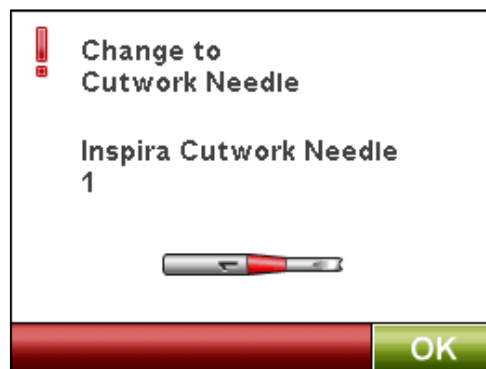
Þegar útsaumnum er lokið, eru þið spurð hvort þið viljið hreinsa skjáinn. Ef þið snertið OK, verður mynstrinu eytt og þið farið aftur á útsaums-undirbúning (Edit). Snertið "hætta við" (Cancel) til að fara aftur á mynstrið og halda áfram í útsaums-saumaskap.



Skiptið yfir í nálar fyrir klippivinnu (Change to Cutwork Needle)

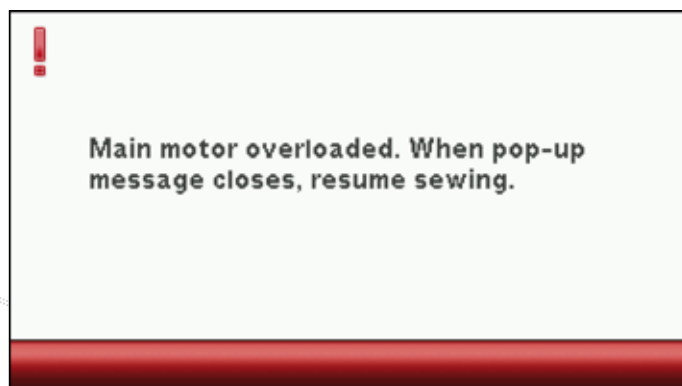
Sum mynstur með klippivinnu er hægt að sauma með því að nota HUSQVARNA VIKING nálasettið fyrir klippivinnu (fæst aukalega undir númerinu 920268-096). Þessi mynstur eru merkt með tákninu fyrir þessar nálar í DESIGNER RUBY Sampler bókinni. Þegar vélin stöðvast og þessi sprettigluggi kemur upp, þá setjið þið viðeigandi nál fyrir klippivinnuna í vélina. Snertið OK og ýtið á Start/Stop hnappinn til að halda áfram.

Ath: Þessi mynstur er einnig hægt að sauma án þess að nota nálarnar fyrir klippivinnu, en þá þarf að klippa þau eftir á á handvirkan hátt.



Yfirálág á aðalmótor

Ef vélin verður fyrir of miklu álagi gæti aðalmótor vélarinnar orðið fyrir yfirálagi. Sprettiglugginn lokast sjálfkrafa þegar yfirálaginu lýkur og mótorinn hefur kólnað.



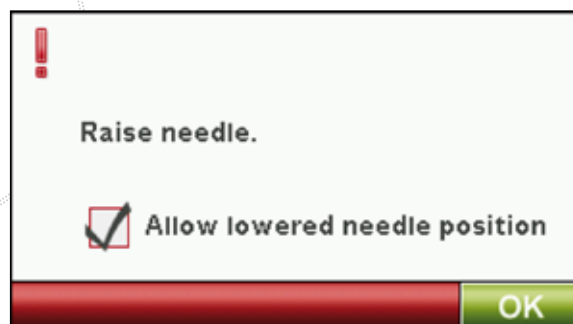
STAÐSETNING Á MYNSTRI

Lyftið nálinni (Raise Needle)

Þegar nálin er lækkuð með því að snúa handhjólínu til að athuga hvort staðsetningin sé rétt, þá getur þessi sprettigluggi komið upp þegar þið reynið að stilla ramma staðsetninguna. Setjið þá hak í gluggann "allow lowered needle position" þannig að þið getið fínstillt staðsetninguna með nálina niðri.

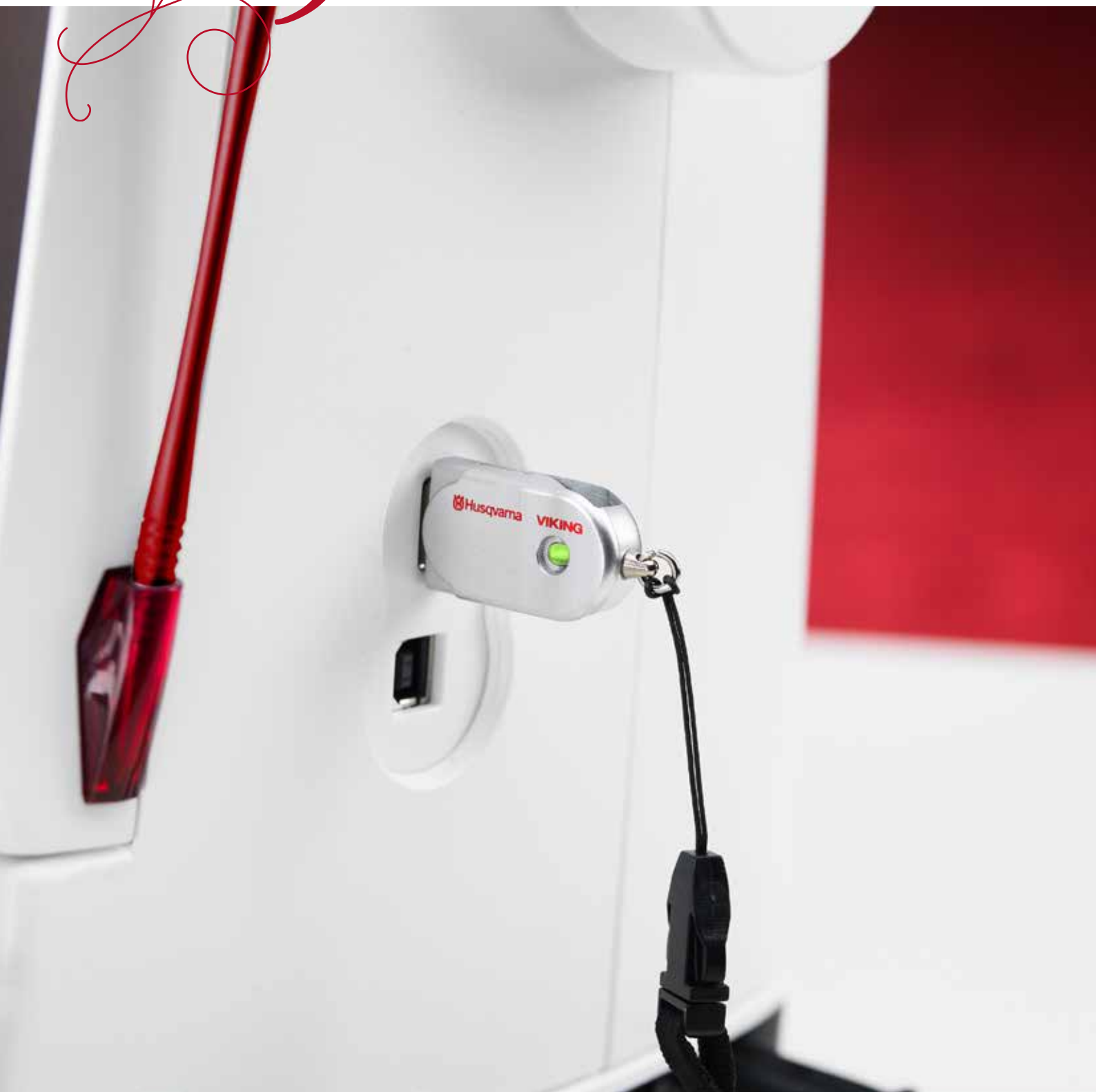
Ath: Fullvissioð ykkur bara um að nálin sé ekki ofan í efninu.

Ath: Ekki er hægt að afvelja viðvörðunina, ef nálin er fyrir neðan stingplötuna.



9

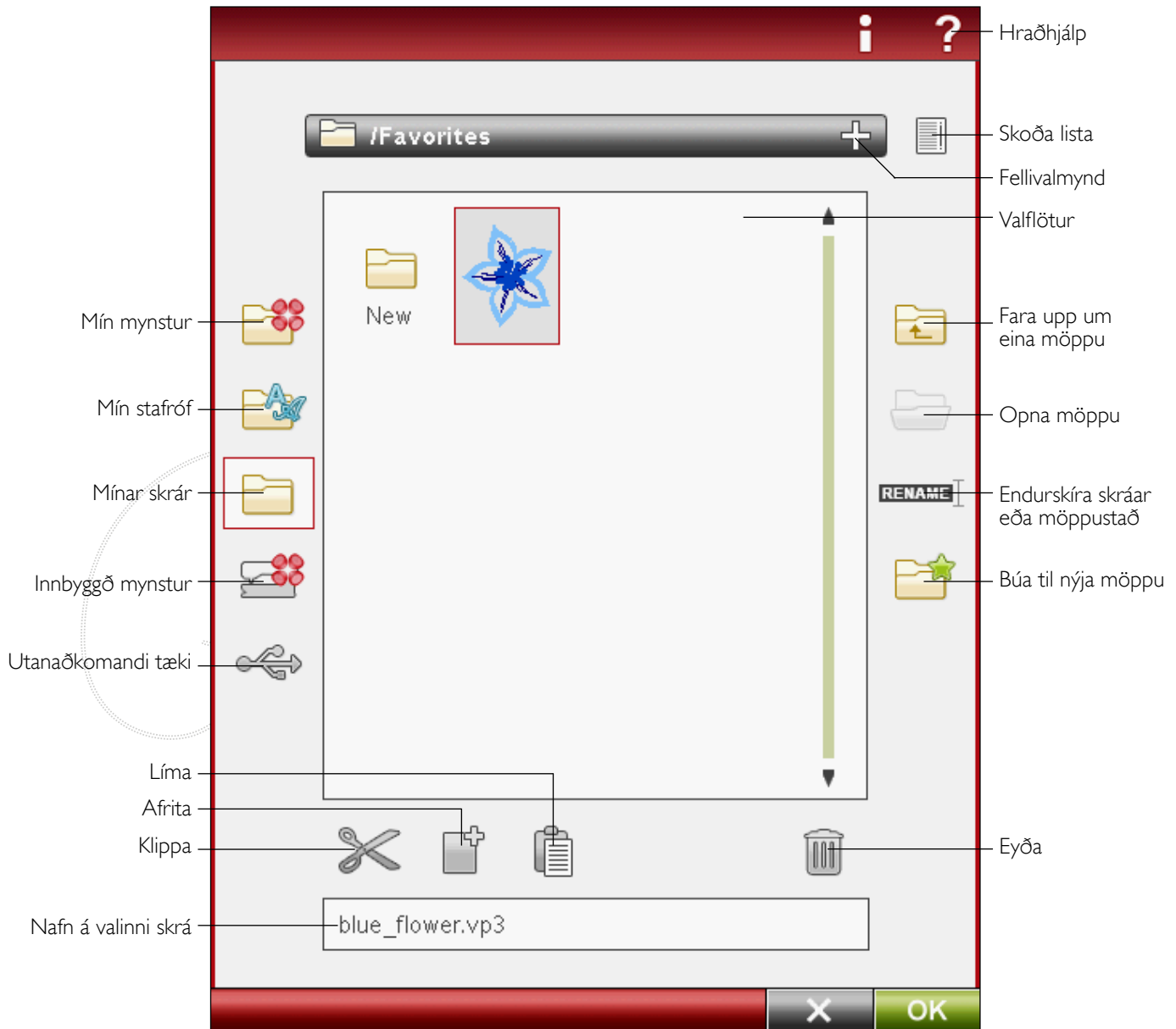
SKRÁARSTJÓRN



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.

SKRÁARSTJÓRN - YFIRLIT YFIR TÁKN



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.

SKRÁARSNID

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)
- og einnig .TXT og .HTM/HTML-skrár.

Ath: Ef reynt er að hlaða inn öðrum skráum, sem saumavélin styður ekki, eða ef reynt er að hlaða inn skemmdar skrár verða þær sýndar sem "óþekktar skrár".

VAFRÍÐ Í GEGN UM SKRÁARSTJÓRN

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

Í innbyggða minninu eru fjórar möppur: mínar skrár mínar leturgerðir, mín mynstur og innbyggð mynstur. 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.

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 til að skoða þær skrár sem eru á listanum yfir þá möppu sem er opin, en þar eru þær í stafrófsröð. Einnig er nafn á skrá og tegund sýnd á listanum. Snertið táknið á ný til að skipta yfir í gaummynd/tákn.

MÍN MYNSTUR (MY DESIGNS)

Geymið ykkar mynstur í "mínum mynstrum". Þið getið ekki búið til undirmöppur í þessari möppu. Þið getið nálgast mynsturvalmyndina á framlengdu verkreininni og "mín mynstur" í skráarstjórn (File Manager).

Ef þið viljið opna nokkur mynstur í einu, smellið þið á þau sem þið viljið opna. Snertið og haldið á síðasta mynstrið. Öll mynstrin opnast þá í útsaums undirbúningi (Edit).

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".

MÍNAR SKRÁR (MY FILES)

Inn á "mínar skrár" hlaðið þið mynstrum, leturgerðum, eigin hönnuðum mynstrum, saumaröðum, textaskrárm eða hvaða öðrum skrárm 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.

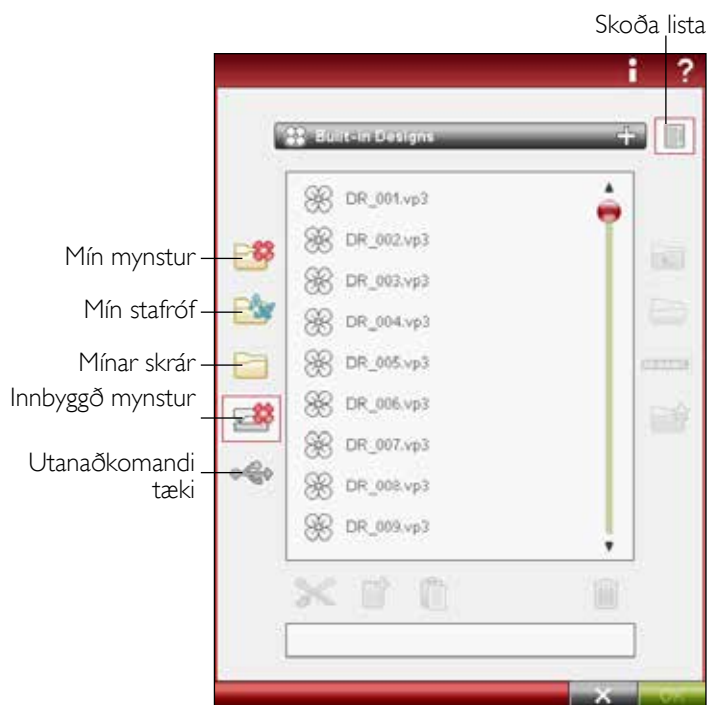
INNBYGGÐ MYNSTUR (BUILT-IN DESIGNS)

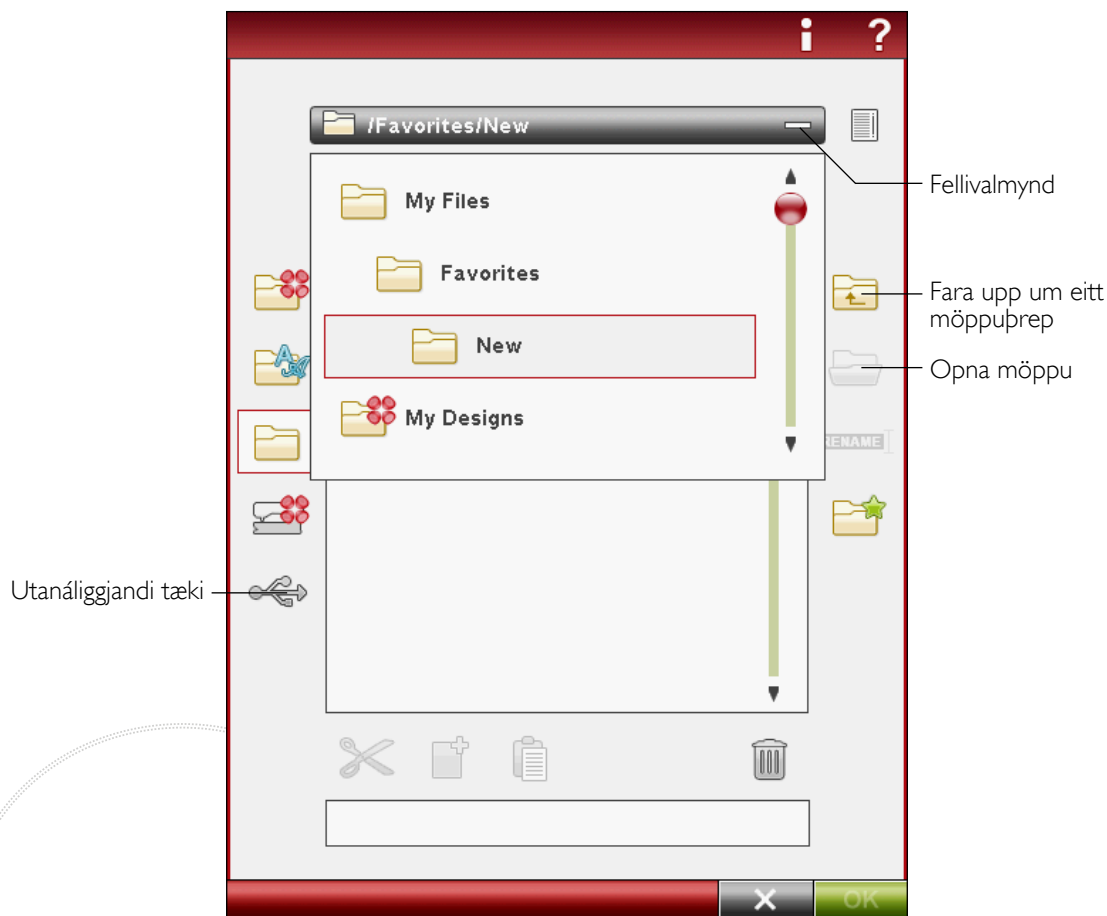
Þessi mappa inniheldur öll mynstur sem eru innbyggð í vélina. Ekki er hægt að bæta mynstrum eða fjarlægja mynstur, en hægt er að afrita þau og líma inn í önnur mynstur. Þið getið nálgast þessi mynstur frá mynstur valmyndinni á framlengdu verkreininni.

Ef þið viljið opna nokkur mynstur í einu, smellið þið á þau sem þið viljið opna. Snertið og haldið á síðasta mynstrið. Öll mynstrin opnast þá í útsaums undirbúningi (Edit).



Skráarstjórn





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.

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 skjáþennanum 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.

UPPBÝGGING 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.

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

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 "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.

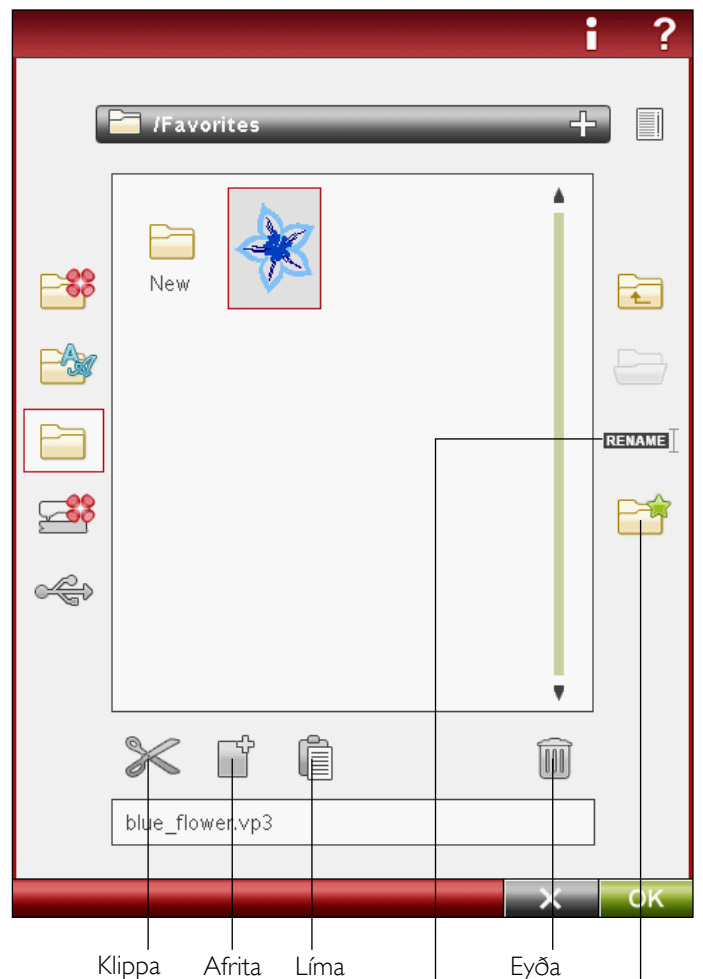
AFRITA SKRÁ EÐA MÖPPU (COPY A FILE OR FOLDER)

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.



Klippa

Afrita

Líma

Eyða

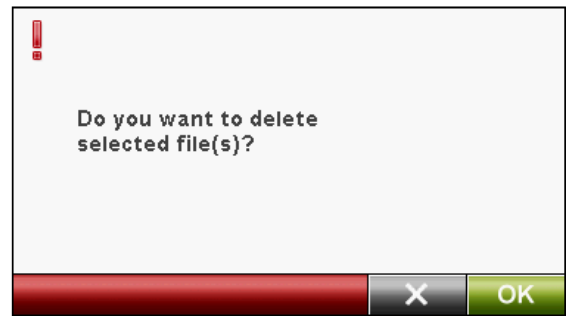
Hanna nýja möppu

Endurskíra skrá eða möppu

SPRETTIGLUGGAR Í SKRÁARSTJÓRN

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 vanga.



Mappan er þegar fyrir hendi (Folder already exists)

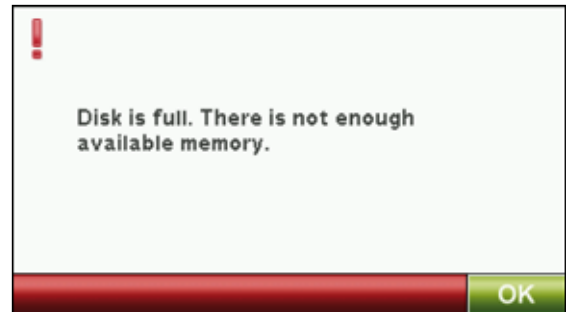
Þið getið ekki búið til nýja skrá með nafni sem er þegar fyrir hendi og er á sama þrepi. Búið möppuna til annar staðar eða setjið annað nafn á möppuna.



Diskurinn er fullnýttur (Disk is full)

Vélin getur geymt skrár í innbyggða minninu. Þegar minnið er orðið fullt getið þið fært innihaldið yfir á utanálíggjandi 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 alveg 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 (Invalid file type for this folder)

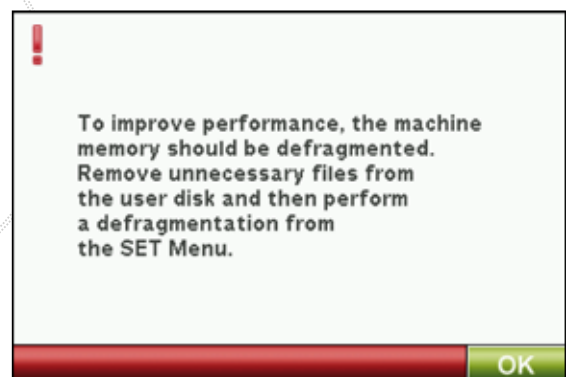
Eingöngu er hægt að geyma útsaums mynstur í "mínum mynstrum" (My Designs), og leturgerða skrár er eingöngu hægt að geyma í "mínum leturgerðum" (My Fonts). Veljið viðeigandi og rétta möppu fyrir hverja skráargerð.



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.

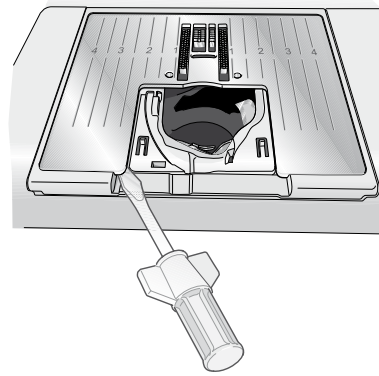
Strjúkið af vélinni utanverðri með mjúkum klút til að hreinsa ryk og ló af henni. Þrífið skjáinn með hreinum, mjúkum og létt rökum klút.

Spólusvæðið hreinsað



Ath: Lækið 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 skrufjárnid 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 tvinnaklippurnar (C).

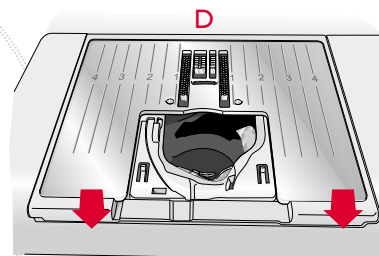
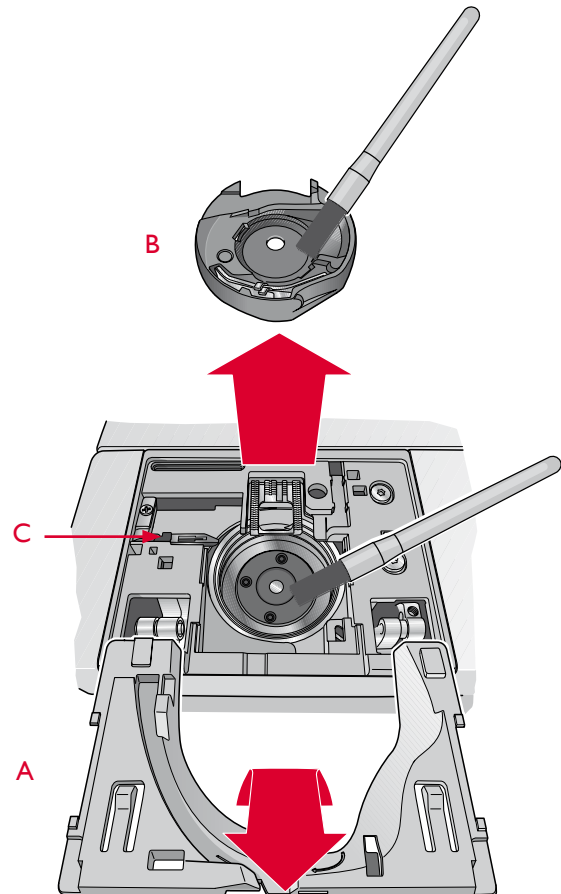
Setjið spóluhúsið og hölduna fyrir það aftur á sína staði.

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

Ath: Þegar þið notið HUSQVARNA VIKING gatanálarnar (fást aukalega) þá þarf að gæta þess að hreinsa svæðið í kring um gríparasvæðið eftir hvert útsaumað mynstur eða verkefni.

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® þjónustuna til að fá frekari ráð, áður en vélin er send til þeirra.

Látið fara reglulega yfir vélina hjá Husqvarna umboðinu !

Ef þið farið eftir þessum leiðbeiningum um gangtruflanir og eigið enn við vandamál að glíma, ráðleggjum við ykkur að fara með vélina til Husqvarna þjónustunnar. Ef þið eruð með eitthvað sérstakt vandamál, er alltaf gott ef þið getið saumað sýnishorn af vandamálinu á afgangsbút af efninu sem þið eruð að sauma og láta það fylgja með.

Almenn vandamál

Spóluviðvörðunin vinnur ekki?	Hreinsið ló og óhreinindi úr spólusvæðinu og notið eingöngu “original” HUSQVARNA VIKING® spólur.
<i>Twinnaklippan klippir ekki tvinnann?</i>	<i>Fjarlægjið stingplötuna og hreinsið ló og óhreinindi úr spólusvæðinu.</i> <i>Gerið sjálfvirka klippingu virka í SET valmyndinni.</i>
Efnið færast ekki?	Fullvissið ykur um að vélin sé ekki stillt á frihendis saumaskap í saumavalmyndinni í SET valmyndinni.
<i>Rangur saumur, óreglulegur og of mjór ?</i>	<i>Takið stillinguna fyrir tvíburanál eða öryggið fyrir saumbreidd úr sambandi í SET valmyndinni.</i>
Nálin brotnar ?	Setjið nálin rétt í vélina eins og sýnt er í kafla 2.
<i>Vélin saumar ekki?</i>	<i>Athugið hvort allar snúrur séu rétt settar í vélina og í vegg tengil. Er spólaraarmurinn til vinstri í saumastöðu?</i>
Slökkt er á skánum?	Snertið skjáinn til að gera hann virkan á ný. Slökkvið á skjávaranum (screen saver) í SET valmyndinni.
<i>Tákn á skjánum verða ekki virk þegar þau eru snert?</i>	<i>Kvarðið skjáinn. Kvörðun (calibration) finnið þið í stillivalmynd í SET valmyndinni.</i>
Skjárin og/eða aðgerðarhnappar virka ekki þegar þeir eru snertir?	Tenglar og aðgerðarhnappar geta verið viðkvæmir fyrir stöðurafmagni. Ef skjárin bregst ekki við snertingu, slökkvið þá á vélinni og kveikið á henni aftur. Ef vandamálið er enn, hafið samband við umboðið.

Nálartvinninn slitnar

Er nálin rétt sett í vélina?	Setjið nálin rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2.
<i>Eruð þið með réttar nálar?</i>	<i>Notið eingöngu nálar af gerðinni 130/705 H.</i>
Er nálin bogin eða oddlaus?	Setjið nýja nál í vélina
<i>Er nálin of fín fyrir tvinnann?</i>	<i>Skiptið um og notið nógu grófa nál fyrir tvinnann.</i>
Er gatið í stingplötunni skemmt?	Skiptið um stingplötu.
<i>Er vélin rétt þrædd?</i>	<i>Yfirfarið þræðinguna.</i>
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.
<i>Er rétt skífu á tvinnakeflinu?</i>	<i>Setjið skífu af réttri stærð á eða undir tvinnakeflið.</i>
Er rétt staða á keflispinna notuð?	Reynið aðra stöðu (lárétta eða lóðrétta).

Spólutvinninn slitnar

Er spólan rétt sett í vélina?	Athugið spóluna og spólutvinnann.
<i>Er gatið á stingplötunni skemmt?</i>	<i>Skiptið um stingplötu.</i>
Er spólusvæðið fullt af ló?	Hreinsið ló úr spólusvæðinu og notið eingöngu “original” spólur.
<i>Er rétt spólað á spóluna?</i>	<i>Spólið aftur á spóluna.</i>



Vélin hleypur yfir

Er nálin rétt sett í vélina?

Setjið nálina 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 rétt þrædd?

Yfirfarið þræðinguna.

Er réttur saumfótur á vélinni?

Setjið réttan saumfót á vélina.

Er nálin of fín fyrir tvinnann?

Skiptið um nál

Lyftist efnið upp og niður með nálinni þegar verið er að sauma fríhendis?

Lækkið hæðina á saumfætinum í saumastillimyndinni í SET valmyndinni.

Saumurinn er með ójöfn spor

Er tvinnapennan rétt?

Yfirfarið tvinnaspennuna og þræðinguna á vélinni.

Er tvinninn grófur eða hnökróttur?

Skiptið um tvinna.

Er ójafnt spólað á spóluna?

Yfirfarið spólunina.

Er rétt nál notuð?

Setjið rétta nál í vélina og gætið að nálin sé rétt sett í. Sjá kafla 2.

Vélin flytur ekki eða flytur óreglulega

Er vélin rétt þrædd?

Yfirfarið þræðinguna.

Er uppsöfnuð ló á milli flytjaratannanna?

Fjarlægið stingplötuna og breinsið flytjarann með burstanum.

Er vélin stillt fyrir fríhendis saum?

Slökkvið á fríhendis saumum í sauma stillingunum í SET valmyndinni.

Tvinnalykkjur myndast á röngu mynstursins

Mynstrið hefur þjappast saman þar sem vélin færir það ekki undan fætinum?

Aukið hæðina á saumfætinum í sauma stillingunum í SET valmyndinni en aðeins í litlum þrepum í hvert sinn, þar til vandamálið hverfur.

Útsaumsmynstrið er bjagað

Er efnið rétt spennt í rammann?

Efnið verður að vera þétt og rétt spennt í rammann.

Er innri ramminn rétt settur í ytri rammann?

Spennið efnið ávallt þannig í rammann að innri ramminn falli fullkomlega að ytri rammannum.

Er eitthvað fyrir útsaumsrammanum?

Fjarlægið allt sem gæti rekist í útsaumsrammann.

Útsaumsmynstrið rykkist

Er nægjanlegt stöðugleikaefni undir?

Fullvissið ykkur um að nota rétt stöðugleikaefni fyrir það efni sem notað er.

Vélin saumar ekki út.

Er útsaumstækið tengt við vélina?

Fullvissið ykkur um að útsaumstækið sé tengt við tengil vélarinnar.

Er rangur útsaumsrammi á tækinu?

Rennið réttum ramma á vélina.

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®.

ATRÍÐASKRÁ

A

Aðalrofi	1:6, 2:2
Aðal keflispinninn	1:6, 2:3, 2:6
Aðgerðarhnappar	3:11, 8:10
Afrita	5:2, 7:3, 7:9, 7:10
Afrita saum eða staf	5:3
Afrita skrá eða möppu	9:5
Afturábak hnappur	3:11, 8:10
Alátta saumar	1:15
Aldamótasaumar	1:13
Alhliða nál	2:8
Alhliða saumfótur A	1:8
Alhliða verkfærið	1:7, 2:8, 4:12, 4:14
ALT	4:2, 4:5, 5:2
Applíkeringar saumar	1:13
Auka keflispinni	1:6, 2:3, 2:5, 2:7

B

Barnasaumar	1:13
Bendill	5:2, 8:8
Blindföldun	4:4, 4:11
Blindsaumsfótur D	1:8
Blokk stafróf	1:17
Botnplatan	1:6
Breyta stærð	7:3, 7:4
Brush Line stafróf	1:17
Bútaumar	1:13
Bútaumsfótur P	1:10
Byrjað að sauma út	6:5
Breyta stærð	7:3, 7:4
Bæta inn/fjarlægja valkosti	7:3, 7:6, 7:10, 7:11
Bæta saum eða staf í texta	5:3

C

CD disklingadrif	2:10, 9:4
Cyrillic stafróf	1:18

D

Denim nálar	2:8
DESIGNER Royal rammi	1:7
DESIGNER Splendid rammi	1:7

E

Efni	1:8
Efni valið	4:3
Efnið spennt í ramma	6:3
Einlitur útsaumur	3:11, 8:2, 8:7, 8:10
Einstakt nemakerfi	3:6, 3:7, 3:12, 4:7, 8:10
Endurskíra skrá eða möppu	9:2, 9:5
Eyða	5:2, 7:3, 7:9, 7:10, 9:2, 9:5

eyða saum eða staf	5:3
eyða skrá eða möppu	9:5, 9:6
eyða staf	7:11

F

Falda	4:4, 4:12
Falda gallabuxur	4:12
Fara á spor	8:2, 8:8
Fara upp um eina möppu	9:2, 9:4
Fellivalmynd	9:2, 9:4
Filtskífur	1:7, 2:3, 2:5, 2:6, 2:7
FIX	3:11, 5:4, 8:6, 8:10
FIX Auto	3:7
Fjögurra átta saumar	1:16, 4:16
Fjöldi spora í litablokk	8:2, 8:9
Fjöldi spora í mynstri	8:2, 8:9
Flytjarinn tekinn úr sambandi	3:7
Forrita í sauma-aðgerð	5:3
Forrita í útsaums-aðgerð	5:3
Forrita útsaums-stafaröð	7:11
Fótmótstaðan	1:8, 2:2
Framlengd verkrein	3:3, 3:4, 7:2, 7:7, 9:3
Fríarmurinn	1:6, 2:3
Fríhendis saumur	3:7
Fylgihlutir	1:7, 2:2
Færa í ramma	7:3, 7:7
Færa ramma	8:2, 8:6
Færa skrá eða möppu	9:5

G

Gallabuxnanálar	2:8
Gandálfur (Wizard) fyrir staðsetningu	8:4
Gangtruflanir og ráð við þeim	10:3
Gengið frá að saum loknum	2:2
Geymslustaða útsaumstækis	6:3, 7:3, 7:7, 8:6
Glær tvinni	2:9

H

Halda fyrir skjápenna	1:6
Hanna nýja möppu	9:2, 9:5
Heftingar	4:15
Hirigana stafróf	1:18
Hlaða inn leturgerð	7:2
Hlaða inn leturgerð frá öðrum stað	4:5
Hlaða inn mynstri	7:2
Hlaða inn saum	7:2
Hljóð endurtekning	3:9
Hljóðstyrkur	3:9
Hnappagatafótur með nema	1:9
Hnappagöt	1:12, 4:4, 4:13
Horna athugun	8:2, 8:3, 8:7
Hólf fyrir fylgihluti vélarinnar	1:7, 2:2
Hraði + og -	3:11, 8:10
Hraðhjálpi	3:3, 4:2, 8:2, 9:2

Hreinsun á vél.....	10:2
Hugbúnaður settur upp.....	2:11
Hæð á saumfæti.....	3:7
Hætta við (cancel).....	3:2
HTML skrár.....	3:10

I

INFO - upplýsingar.....	3:10
Innbyggð mynstur.....	6:4, 9:2, 9:3
Innbyggður þræðari.....	1:6, 2:4
Innri ramminn.....	6:2

J

Jaðarfótur J.....	1:9
Jaðarstýring.....	1:7

K

Kasta jaðra.....	4:4, 4:9
Keflispinnar.....	2:3, 2:7
Kerfið upptekið.....	9:6
Klemmur fyrir útsaumsramma.....	1:7
Klippa (Cut).....	9:2, 9:5
Klippa stökkspor.....	3:6
Klippistaða fyrir útsaumsramma.....	3:12, 8:6, 8:12
Kvörðun.....	7:3, 7:4, 7:8

L

Lárétt forskoðun.....	5:2
Láréttur keflispinni.....	2:3, 2:7
Leður.....	4:3
Leturgerðir.....	1:18
Litir	
listi yfir litablokkir.....	6:5, 7:6, 8:2, 8:9
litablokk.....	8:2
undirbúa liti.....	7:3, 7:6
Líma (PASTE).....	9:2, 9:5
Lok yfir vél.....	1:6, 1:8, 2:2
Læsa skjá.....	3:9
Læsipunktur.....	8:4

M

Málband.....	1:6
Miðju staðsetning.....	8:6
Minni vélarinnar.....	9:2
Mín mynstur.....	7:7, 9:2, 9:3
Mínar leturgerðir.....	9:2, 9:3
Mínar skrár.....	7:7, 9:2, 9:3
Mínir rammar.....	7:3
Mínir saumar.....	1:16, 4:4, 4:5
Mjókkandi / breikkandi saumar (Tapering).....	4:18
Mynstur.....	6:4
Mynsturstaðsetning.....	8:2, 8:3, 8:12
Mælistika fyrir tölur.....	1:6

N

Nafn á eiganda vélarinnar.....	3:8
Nálar.....	1:8, 2:8
Nálastöður.....	4:6
Nálin uppi / niðri.....	3:12, 8:6, 8:10
Nemi fyrir tvinna.....	2:5
Núverandi sporstaða.....	8:6, 8:11
Nytjasaumar.....	1:10

O

OK.....	3:2
ON/OFF.....	1:6, 2:2
Opna möppu.....	9:2, 9:4
Opna skrá.....	9:4
Óþekktar skrár.....	9:2

P

Pan= skotra.....	7:4, 7:8
Panill fyrir aðgerðarhnappa.....	1:6
Pictogram penni.....	1:7, 2:9, 4:13
Pictogram saumar.....	1:13
Þrjón.....	4:3

R

Ramma rennt á útsaumstækið.....	6:4
Rammaklemmur.....	1:7
Rammar.....	1:7
Ráðleggingar um saumfót.....	4:2
Rennilásafótur E.....	1:8
Rennslisplötur.....	1:9
Rúðuflötur.....	7:6

S

Sampler saumabók.....	1:8, 6:4
Samskiptadisklingur fyrir vél.....	2:10, 2:11, 10:11
Saumað.....	4:4, 4:8
Saumað og jaðar kastaður um leið.....	4:4, 4:10
Saumað spor fyrir spor.....	8:2, 8:8
SAUMARÁDGAJAFI.....	4:2, 4:3, 4:4
Saumatekni.....	4:2, 4:4, 4:8
Saumfótur niður og í sveifluhæð.....	3:12, 4:7, 8:10
Saumfæti lyft og í aukalega hæð.....	3:12, 4:7, 8:10
Saumfætur.....	1:6, 1:8, 1:9, 2:9, 1:10
Saumur staðsettur.....	4:6
Saumur valinn.....	4:2
SET valmynd.....	3:3, 3:4, 3:5, 3:8, 3:12, 4:5, 4:7
.....	6:6, 7:2, 8:7, 9:6, 10:3, 10:8
Sérstakir saumar.....	1:16
Sjálfvirk klipping í stökksporum.....	3:6, 6:6, 8:7
Skeljasaumar.....	1:14
Skipt um nál.....	2:8
Skipt um saumfót.....	2:7
Skipt um stingplötu.....	10:2

Skipt um tvinnalit.....	7:6
Skipta um saum eða bókstaf	5:3
Skífur fyrir tvinnakefli	2:3, 2:4, 2:5, 2:6, 2:7
Skjápenni	1:7
Skjávári.....	3:9
Skóða lista.....	9:2, 9:3
Skrautsaumar.....	1:15
Skráarsnið.....	9:2
Skráarstjórn	3:4, 3:10, 4:5, 7:2
Skrár og möppur	1:6, 3:2
Skrunsleði.....	5:2, 8:2
Snert og haldið	3:2
Snertiadgerðir	7:8
Snertiskjár.....	1:6, 3:2
Snúa mynstri.....	7:4, 7:8, 8:4
Speglun	4:2, 4:7, 5:2, 7:3, 7:9
Sporbreidd.....	4:2, 4:6, 5:2
Sporlengd.....	4:2, 4:6, 5:2
Sporpéttleiki.....	4:7
Spólað á spóluna	2:6
Spólað á meðan saumað er.....	2:7
Spólað í gegn um nálina	2:6
Spólan sett í vélina	2:7
Spólan tóm	4:19, 8:11
Spretigluggar.....	4:19
Spretigluggar í skráarstjórn.....	9:6
Stafróf	1:17, 3:3
Start/Stop.....	3:12, 6:6, 8:10
Start valmynd	3:2, 3:3, 4:2, 4:4, 6:5, 7:2, 7:10
Stillifætur á útsaumstæki.....	1:7, 6:2
Stilling á díóðuljósum	1:6
Stillingar á saumum.....	5:4
Stilling á skjá.....	3:5, 3:9
Stjórnflötur miðjan	7:3, 7:4, 7:8
Stór skjámynd	8:2, 8:7
Stöðugleikaefni	1:8, 2:8, 4:2
Súmmað.....	7:7, 8:7
Súmmað að	8:2
Súmmað frá.....	8:2
Súmmað að bendli	8:3
Súmmað að ramma	7:3, 7:7, 8:2, 8:7
Súmmað að reit	7:3, 7:7, 8:2, 8:7
Súmmað að öllu.....	5:3, 7:3, 7:7, 8:2, 8:7

T

Tapering saumar	4:18
Tengill fyrir útsaumstæki.....	1:7, 6:2
Tenging við tölvu	2:11
Texti.....	3:10
Tungumál.....	3:9
Teygianleg efni.....	4:3, 8:6
Tískusaumar.....	1:15
Tími eftir í litablokk	8:2
Tólaborð.....	3:2
Tungumál.....	3:8
Tvinnaframleiðendur.....	3:8
Tvinnahnífur	1:6, 2:5

Tvinnaklippur	3:12, 4:7, 8:10
Tvinnaklippur - sjálfkrafa.....	3:6, 5:4
Tvinnanet	1:7
Tvinnar	2:9
Tvinnaraufar.....	1:6
Tvinnaspenna.....	4:2, 4:5, 8:2
Tvíburanál	2:4, 2:8, 3:6, 4:19
Töluáfesting	4:6, 4:14
Tölustærð.....	4:6
Tölvan (PC).....	2:11, 9:4

U

Umhirða og viðhald.....	10:1
Undirvalmyndir	3:3, 4:4
Uppbygging á möppum	9:4
Uppfærsla á hugbúnaði vélar.....	2:12
Upplýsinga valmynd.....	3:4, 7:2
Upplýsingar - My INFO	3:10
Uppsetningarkóði.....	2:11
Utanaðkomandi USB tæki	7:2, 9:2, 9:4
USB minnislykill.....	1:7, 2:10, 2:12, 6:4, 9:4
USB PC tölvukapall	1:8, 2:10, 2:12
USB tenglar	1:6, 2:10
Útlínu stafróf	1:17
Útsaumi lokið - hreinsa skjá	8:12
Útsaums-aðgerð	3:2
Útsaums-aðgerð undirbúningur (edit)	3:2, 3:4, 6:5, 9:3
Útsaums-aðgerð saumaskapur	3:2, 3:8, 3:11, 3:12, 6:5
Útsaumsfótur R.....	1:9
Útsaumsflötur	7:3
Útsaumsnál	2:8
Útsaumsrammi - tenging.....	6:2
Útsaumsrammi - yfirlit	6:2
ÚTSAUMS RÁÐGJAFI	3:4, 7:2
Útsaumstvinni.....	1:8, 2:9
Útsaumstækið fjarlægt	6:3
Útsaumstækið tengt við vélina	6:2
Útsaumstækið -yfirlit.....	6:2

V

Val á ramma	3:8
Valflötur	9:2
Valmynd	
leturgerð.....	3:3, 5:2
mynstur	3:3, 3:4, 4:4, 5:2, 6:5, 9:3, 6:5, 7:3, 9:3
saumur valinn	4:2
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.....	3:10, 7:2
Velja allt.....	7:3, 7:6, 7:10
Velja mynstur	3:4, 7:10
Velja sauma.....	3:3, 4:4
Velja stafróf.....	3:3
Verkrein	3:2
Verkrein framlengd	3:3, 3:4, 7:2, 7:7, 9:3
Vélin hreinsuð.....	10:2

Vélin tekin upp	2:2
Vélin tengd við rafmagn.....	1:6, 2:2
Vinyl.....	4:3
Vista valkosti	
á autt svæði	5:5
forrituðum saum í mínar skrár	5:5
í mín mynstur	7:3, 7:7
í mína sauma.....	4:2, 4:4, 5:2, 5:5
í mínar skrár	5:2, 5:5
Wing nálar	2:4, 2:8

Y

Yfirlag á mótör.....	4:19, 8:12
Yfirlit	
Forritun	5:2
Sauma	1:10
Sauma aðgerð	4:6
Skráarstjórn.....	9:2
Útsaumsrammi	6:2
Útsaums saumaskapur	8:2
Útsaumstækið.....	6:2
Útsaums undirbúningur.....	7:3
Yfirlit yfir vél.....	1:6
Ytri ramminn	6:2

Þ

Þráðgjafi.....	1:6, 2:4
Þræðari fyrir nál.....	1:6, 2:4
Þræðing á tvíburanál	2:5
Þræðing á vél	2:2, 2:5
Þræðispor	3:11, 4:4, 4:11, 8:10
Þræðispor í ramma.....	8:2

Ö

Öryggi fyrir sporbreidd	3:6, 3:7
Öryggisleiðbeiningar.....	1:2

2-vídda/3-vídda saumar - skipt á milli.....	7:6
4-átta saumar.....	1:16, 4:16
8-átta saumar.....	1:16, 4:17
5D Útsaums samskipta CD	1:8
5D Útsaums hugbúnaður.....	2:11

Við áskiljum okkur rétt til að breyta vélbúnaði, útliti og fylgihlutum vélarinnar án fyrirvara eða gera breytingar á saumum, mynstrum o.s.frv.

Slíkar breytingar verða hins vegar gerðar þannig að þær komi fyrst og fremst notendum vélanna til góða. .

EIGN Á HUGVERKI

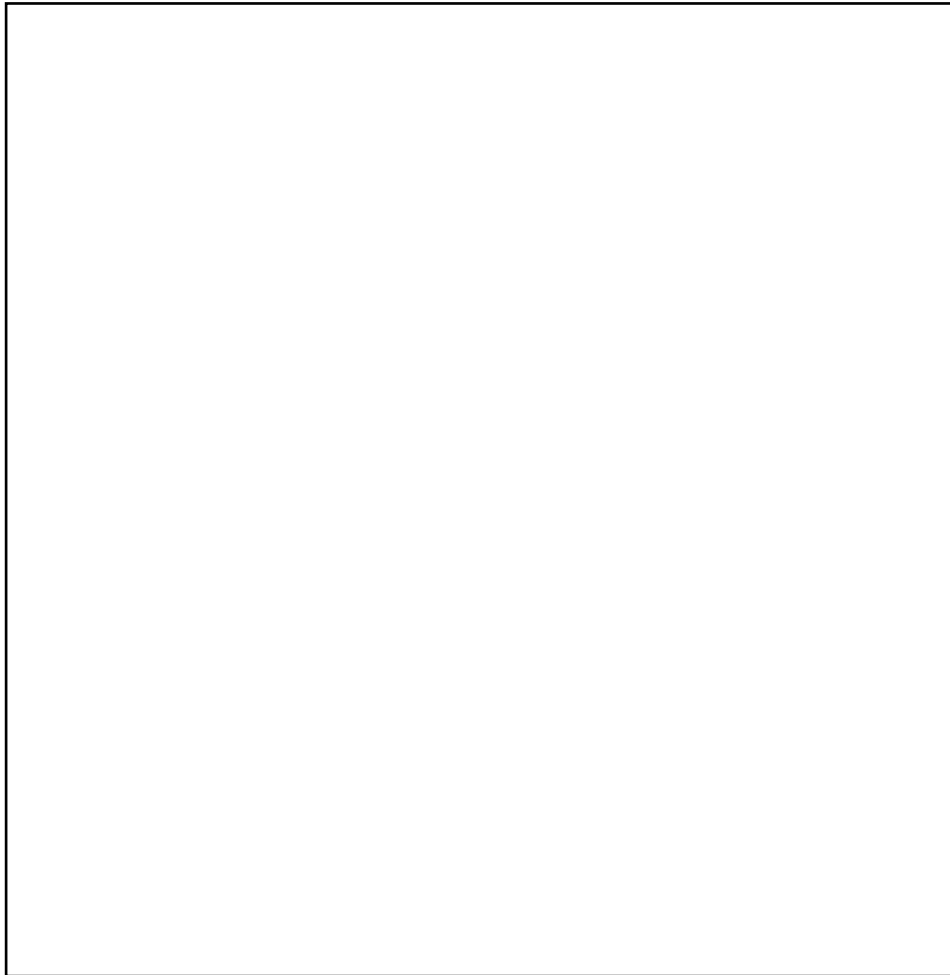
Einkaleyfi sem vernda þessa vél eru skráð á miða sem er undir saumavélinni.

VIKING, DESIGNER, DESIGNER RUBY, 5D, SEWING ADVISOR, EMBROIDERY ADVISOR, KEEPING THE WORLD SEWING og EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM eru tvöruerki í eigu KSIN Luxembourg II, S.ar.l.

HUSQVARNA og merkið “H með kórónu” eru vöruerki Husqvarna AB. Öll vöruerkin eru notuð samkvæmt leyfi frá VSM Group AB.

5D™ EMBROIDERY MACHINE SAMSKIPTA DISKLINGUR

(Fyrir einkatölvur. Sjá bls. 2:1 I)





www.husqvarnaviking.com
www.pfaff.is