

*Designer
Topaz™ 50*

Leiðarvísir



ÁRÍÐANDI ÖRYGGISLEIÐBEININGAR

Þegar þið notið rafmagnstæki, á ávallt að fara eftir grundvallar atriðum, þar á meðal eftirtöldum:
Lesið allar leiðbeiningar áður en þið farið að nota saumavélina.

ÖRYGGISATRIÐI

- Þessi saumavél er ekki ætluð til notkunar fyrir þá (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 þið hættið að sauma.
- Slökkvið ávallt á vélinni («0») þegar unnið er nálægt nálar svæðinu, t.d. þegar verið er að þræða vélina, skipt er um nál, saumfót eða spólan sett í o.s.frv.
- Notið vélina aldrei ef rafmagnsleiðslurnar eða klærnar á þeim eru skemmdar.
- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir hreyfanlegum hlutum vélarinnar, og aðgætið sérstaklega nálægt nálinni þegar vélin er í gangi.
- Notið saumavélina eingöngu í þeim tilgangi sem lýst er í leiðarvísir vélarinnar og notið eingöngu upprunalega varahluti og fylgihluti.

GEYMIÐ LEIÐARVÍSINN

EFNISYFIRLIT

I. Kynnist vélinni

1:5

YFIRLIT YFIR VÉL

1:6

Séð að aftan.....1:6

Nálarsvæðið.....1:6

Hólf fyrir fylgihluti.....1:7

Hlutir útsaumstækisins.....1:7

FYLGIHLUTIR

1:7

Hlutir sem fylgja með vélinni.....1:7

Rammar sem fylgja.....1:7

Fylgihlutir sem ekki eru á mynd.....1:8

Saumfætur.....1:8

SAUMAR

1:10

STAFRÓF

1:16

2. Uppsetning

2:1

VÉLIN TEKIN UPP

2:2

Leiðslan tengd við fótmótstöðuna.....2:2

Vélin tengd við rafmagn og fótmótstöðu.....2:2

GENGIÐ FRÁ AÐ SAUM LOKNUM

2:3

FRÍARMURINN

2:3

USB TENGILL

2:3

Tengt við USB tengilinn og tekið úr honum.....2:3

KEFLISPINNAR

2:4

Lárétt staða keflispinnans.....2:4

Lóðrétt staða keflispinnans.....2:4

Auka keflispinni.....2:4

ÞRÆÐING Á YFIRTVINNA

2:5

Þræðari fyrir nálina.....2:5

Þræðing á tvíburanál.....2:6

TVINNAHNÍFUR

2:6

NEMI FYRIR TVINNA

2:6

SPÓLAÐ Á SPÓLUNA

2:7

Spólað í gegn um nálina.....2:7

FLYTJARINN TEKINN ÚR SAMBANDI

2:8

SPÓLAN SETT Í SPÓLUHÚSIÐ

2:8

SKIPT UM SAUMFÓT

2:8

SKIPT UM NÁL

2:9

Nálarnar.....2:9

Tvinnar.....2:10

Undirleggsefni.....2:10

PICTOGRAM™ Penni.....2:10

ÓKEYPIS HUGBÚNAÐUR (PC)

2:11

HVERNIG Á AÐ UPPFÆRA VÉLINA

2:11

3. Stillingar á aðgerðarhnöppum

3:1

AÐGERÐARHNAPPAR

3:2

Hraðinn + og -.....3:2

Tvinnaklippur.....3:2

Nálin stöðvist uppi/niðri (Klippistaða).....3:2

STOP (Einlitur útsaumur).....3:2

”FIX” (Þræðing).....3:3

Saumfótur upp og í extra hæð.....3:3

AÐGERÐARHNAPPAR

3:3

Start/Stop.....3:3

Saumfótur niður og í sveifluhæð.....3:3

Afturábak.....3:3

SAUMARÁÐGJAFINN™

3:3

YFIRLIT YFIR SNERTISVÆÐI

3:4

Hraðhjálp.....3:4

Vista í “mínum saumum/mínum skrá”.....3:4

Eyða.....3:4

Endaspeglun/Hliðarspeglun.....3:4

”ALT” og aðgerðarörvarnar.....3:5

SAUMARÁÐGJAFINN™.....3:5

YFIRLIT YFIR SNERTISVÆÐIÐ

3:5

LITA SNERTISKJÁR

3:6

”Start” Valmyndin.....3:6

Tólaborð í sauma aðgerð.....3:6

Tólaborð í útsaums aðgerð.....3:7

”SET” VALMYNDIN

3:8

Stillingar á vél.....3:8

Stillingar á saumum.....3:9

Sauma stillingar.....3:10

Útsaums stillingar.....3:11

Mikið notuð tákn.....3:12

4. Saumað

4:1

SAUMA AÐGERÐ

4:2

Flipi fyrir saumavalmynd.....4:2

Flipi fyrir saumaupplýsingar.....4:3

Breyta upplýsingum.....4:5

SAUMARÁÐGJAFINN™

4:7

Val á efni.....4:7

Saumatækni.....4:8

SAUMATÆKNI

4:9

Saumað.....4:9

Kastsauur.....4:10

Saumur og kastsaumur.....4:11

Saumur/kastsaumur f. þrjón.....4:11

Þræðing á efnum.....4:12

Blindfaldur.....4:12

Faldur.....4:13

Hnappagat með fullkomnu jafnvægi með

eins þrepa hnappagatafæti.....4:14

Handvirkt hnappagat.....4:15

Handvirk hefting.....4:16

Sérstök saumatækni.....4:16

SPRETTIGLUGGAR MEÐ SKILABOÐUM

4:18

5. Forritun

5:1

FORRITUN

5:2

FORRITUN Í SAUMA AÐGERÐ

5:2

UNDIRBÚA SAUMA EÐA STAFRÓF

5:3

Flipar í forritunar aðgerð.....5:3

Forritunar skipanir.....5:3

SAUMA SAUMAFORRIT

5:4

VISTA SAUMAFORRIT

5:4

ENDURHLAÐA SAUMAFORRIT

5:5

SPRETTIGLUGGAR Í FORRITUN

5:5

6. Útsaums uppsetning

6:1

YFIRLIT YFIR ÚTSAUMSÁHALD

6:2

YFIRLIT YFIR ÚTSAUMSRAMMA

6:2

INNBYGGÐ MYNSTUR

6:2

DESIGNER TOPAZ™ 50 “Sýnishorna bók”.....	6:2
ÚTSAUMSÁHALDIÐ TENGTVIÐ VÉLINA	6:3
ÚTSAUMSÁHALDIÐ FJARLÆGT	6:3
ÚTSAUMSFÓTUR R SETTUR Á VÉLINA	6:3
EFNIÐ SPENNT Í RAMMANN	6:4
RAMMI SETTUR Á - TEKINN AF	6:4
BYRJAÐ AÐ SAUMA ÚT	6:5

7. Útsaums undirbúningur 7:1

ÚTSAUMS AÐGERÐ	7:2
”Start” valmynd	7:2
Útsaums texta ritill	7:3
Tákn á skjánum	7:4
”Alt”	7:4
Vista í “mína sauma”	7:6
Eyða.....	7:6
Spegla enda í enda eða til hliðar.....	7:6
GO!	7:6
SPRETTIGUGGAR Í ÚTSAUMS UNDIRBÚNINGI	7:7

8. Útsaums saumaskapur 8:1

FARIÐ Í ÚTSAUMS SAUMASKAP	8:2
ÚTSAUMS SAUMASKAPUR - YFIRLIT YFIR TÁKN	8:2
”START” VALMYND	8:3
FÆRA RAMMA	8:3
GRUNDVALLARSTAÐA MYNSTRA	8:4
ÚTSAUMUR Í EINUM LIT	8:4
ÞRÆÐING	8:4
”ALT” Í SAUMA AÐGERÐ	8:4
Saumað spor fyrir spor	8:4
Tvinnaspennan	8:5
”Zoom” valkostir / Skotra (Pan).....	8:5
FJÖLDI SAUMA Í ÚTSAUMS SAUMARÖÐ	8:5
FJÖLDI SPORA Í NÚVERANDI LITABLOKK	8:5
LISTI YFIR LITABLOKKIR	8:5
Farið aftur í útsaums undirbúning.....	8:5
GRUNDVALLAR STAÐSETNING MYNSTRA	8:6
Horna tákn	8:7
”Zoom” valkostir / Skotra (Pan).....	8:7
AÐGERÐARHNAÐAR Í ÚTSAUMS SAUMASKAP	8:8
Hraði - og +	8:8
Tvinnaklippur	8:8
Nálin stöðvist uppi/niðri (klippistaða)	8:8
”STOP” (Einlitur útsaumur)	8:8
”FIX” (Þræðing).....	8:8
Saumfótur upp og í extra hæð.....	8:8
”Start/Stop”	8:8
Saumfótur niður og í sveifluhæð.....	8:8
Afturábak.....	8:8
SPRETTIGUGGAR Í ÚTSAUMS ÚTSAUMI	8:9

9. Skráarstjórn 9:1

SKRÁARSTJÓRN (FILE MANAGER)	9:2
MINNI SEM ER FYRIR HENDI	9:2
SKRÁARSNIÐ	9:2
RÁPA Í GEGN UM SKRÁARSTJÓRN	9:3
Listaskoðun	9:3
Mínar skrár	9:3
”USB”	9:3

Opna möppu.....	9:3
Opna skrá	9:3
Uppbygging á möppum	9:3
Fara upp um eina möppu	9:3
SKIPULEGGJA	9:4
Búa til nýja möppu.....	9:4
Afrita/líma skrá eða möppu	9:4
Endurskíra skrá eða möppu.....	9:4
Eyða skrá eða möppu	9:4
SPRETTIGLUGGAR Í SKRÁARSTJÓRN	9:4

10. Viðhald 10:1

HREINSA VÉL	10:2
GANGTRUFLANIR OG RÁÐVIÐ ÞEIM	10:3



1

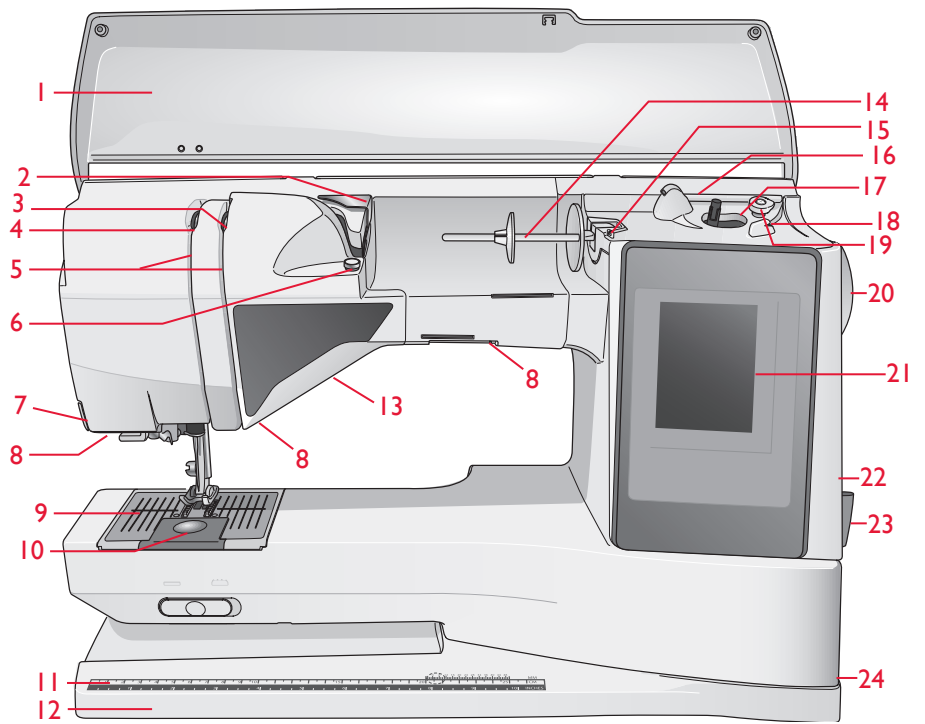
KYNNIST VÉLINNI

Þessi kafli í sýnir ykkur yfirlit yfir vélina, fygibluti hennar, spor og sauma.



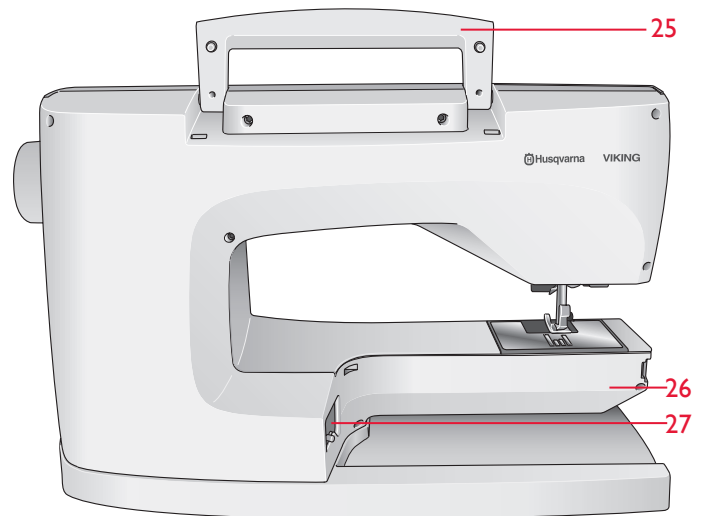
YFIRLIT YFIRVÉLINA

1. Lok
2. Tvinnastýring fyrir forspennu
3. Skífur í yfirtvinnaspennu
4. Þráðgjafi
5. Þræðiraufar
6. Tvinnaspenna fyrir spólun
7. Tvinnahnífur
8. Díóðu ljós
9. Stingplata
10. Lok yfir grípara
11. Mælistika og innbyggðmálband
12. Grunnplata
13. Panill fyrir aðgerðarhnappa
14. Aðal keflispinni
15. Tvinnastýring fyrir spólun
16. Aukalegur keflispinni
17. Spólari
18. Tvinnahnífur fyrir spólun
19. Armur fyrir spólun
20. Handhjól
21. Litaskjár
22. Innbyggður USB tengill
23. Halda fyrir skjápenna
24. "ON/OFF" aðalrofiog tenglar fyrir rafmagn og fótstöðu



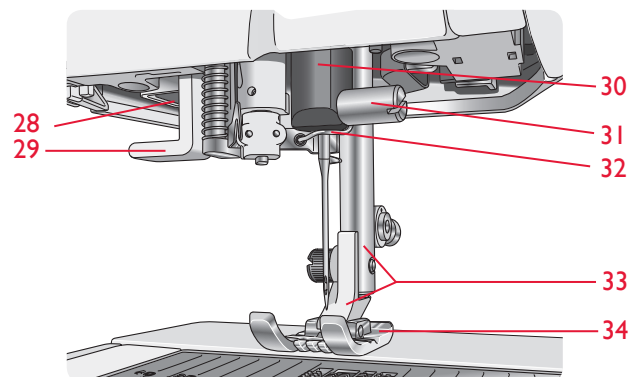
VÉLIN AÐ AFTAN

25. Handfang
26. Fríarmur
27. Tengill fyrir útsaumsáhalda



NÁLARSVÆÐIÐ

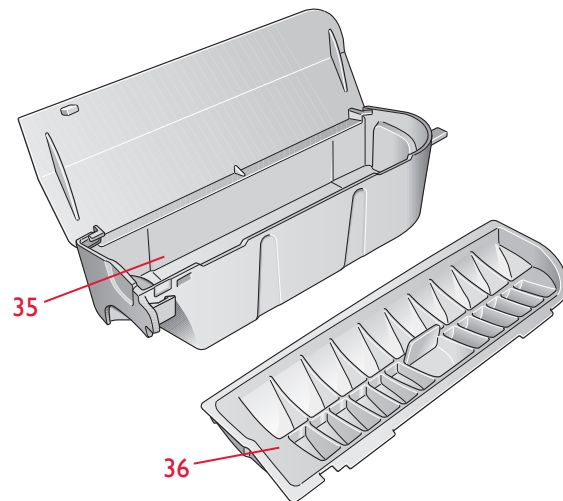
28. Tengill fyrir hnappagatafót
29. Innbyggður þræðari fyrir nál
30. Nálstöng
31. Nálarhalda
32. Tvinnastýring fyrir yfirtvinna
33. Fótstöng og fótthalda
34. Saumfótur



HÓLF FYRIR FYLGIAHLUTI

Í hólfinu fyrir fylgihlutina eru aðskilin svæði fyrir saumfætur og spólur, auk svæðis fyrir nálar og aðra fylgihluti. Geymið fylgihlutina ávallt í hólfinu þannig að þeir séu ávallt aðgengilegir.

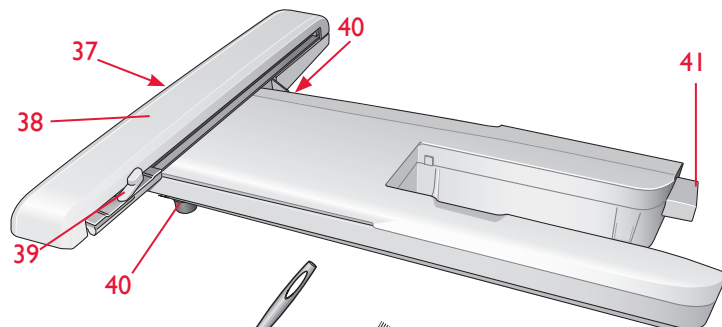
- 35. Svæði fyrir fylgihluti
- 36. Fjarlægjanlegur bakki fyrir saumfætur og spólur



HLUTARÚTSAUMSTÆKISINS

(tegund BE 18)

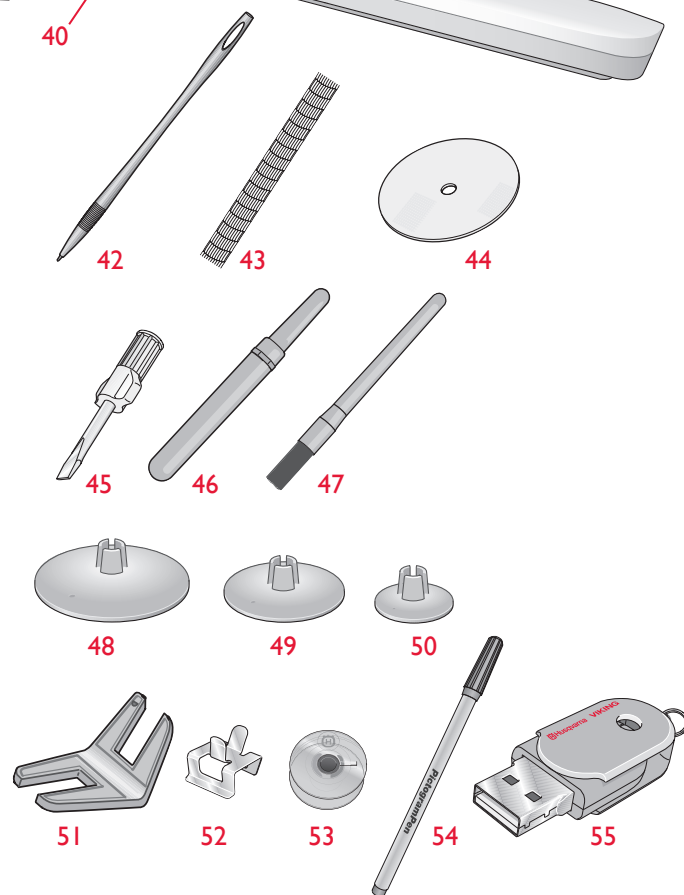
- 37. Takki til að losa um útsaumsáhold (að neðan)
- 38. Útsaumsarmur
- 39. Tæki fyrir útsaumsramma
- 40. Stillanlegir fætur
- 41. Tengill fyrir útsaumstæki



FYLGIAHLUTIR

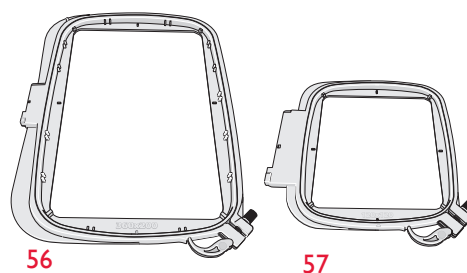
ÞETTA FYLGIR VÉLINNI:

- 42. Skjápenni
- 43. Tvinnanet (2)
- 44. Filtskífur (2)
- 45. Skrufjárn
- 46. Sprettihnífur
- 47. Bursti
- 48. 2 skífur f. keflispinna, stór (1 er á vélinni við afhendingu)
- 49. Meðal skífa f. keflispinna (er á vélinni við afhendingu)
- 50. Lítil skífa f. keflispinna
- 51. Alhliða áhald
- 52. Rammaklemmur (16)
- 53. 6 Spólur (ein í vélinni við afhendingu)
- 54. PICTOGRAM™ Penni
- 55. USB minnislykill (1 GB)



RAMMAR SEM FYLGJA

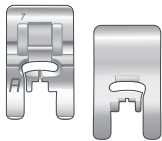
- 56. DESIGNER™ Royal rammi (360x200)
- 57. DESIGNER™ Splendid ferhyrndur rammi (120x120)



FYLGIRHLUTIR - SEM EKKI ERU Á MYND

- Hugbúnaður til niðurhals
- Lok yfir vél (er á vélinni við afhendingu)
- Skæri
- Fótmótstaða
- Rafmagnsleiðsla
- Nálar
- Útsaumstvinni
- Bútar af efnum og undirleggsefni
- DESIGNER TOPAZ™ 50 sýnishorna bók
- Ábyrgðarskírteini
- “Microfiber” klútur

SAUMFÆTUR



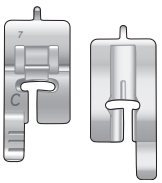
Alhliða fótur A

Er á vélinni við afhendingu. Þessi saumfótur er aðallega notaður við beina sauma og zik zak með sporlengd sem er lengri en 1.0.



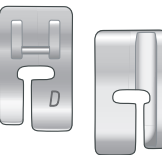
Útsaumsfótur B

Notið þennan saumfót þegar þið saumið þétt zik zak, flatsauma og sjrautsauma með minni sporlengd en 1,0 mm. Rauðin undir fætinum rennur auðveldlega fyrir ofan sporin.



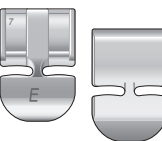
Hnappagatafótur C

Fyrirhandvirk hnappagöt. Þessi fótur er með línur til að ákvarða lengd hnappagatanna. Mið mælistikan er 15mm frá jaðri efnisins. Úrtökin neðan á fætinum renna auðveldlega fyrir ofan leggi hnappagatanna. Fingurinn aftan á fætinum er fyrir undirleggsþráð þegar þið viljið fá betra útlit á hnappagötin og þegar þið saumið þau áteygjanleg efni.



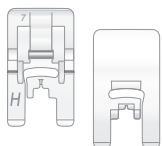
Blindsaumsfótur D

Þessi fótur er fyrirblindfalda. Innri brúnnin á þessum fæti stýrir efninu. Hægri táin er hönnuð til að renna meðfram jaðrinum á faldinum.



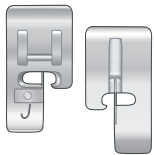
Rennilásafótur E

Þessum fæti er hægt að smella á fóthölduna hvort sem er vinstra eða hægra megin. Þetta gerir ykkur auðvelt að sauma rennilásinn á í sömu átt beggja megin. Færið nálina til vinstri eða hægri til að sauma sem næst tönnum rennilássins.



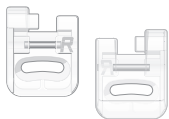
Rennslisfótur H

Þessi fótur er með rennslisplötu að neðan, og er notaður þegar þið þurfið að sauma svampefni, vinyl, plast eða leður, og kemur í veg fyrir að þessi efni loði eða festist við saumfótinn. Látið tennur flytjarans koma sem minnst í samband við fótinn.



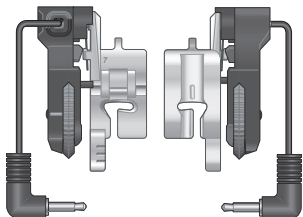
Jaðarfótur J

Þessi fótur er notaður fyrir kastsauma og sauma/kastsauma, með saumum sem eru með saumbreidd 5.0 og 5.5 mm. Saumarnir saumast yfir jaðarvírinn á fætinum en vírin kemur í veg fyrir að jaðarinn dragist inn þegar nálin fer út fyrir hann.



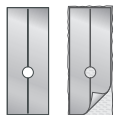
Útsaums/Ístoppsfótur R

Þessi fótur er notaður fyrirfríhendis útsauma/bútauma/ístopp og útsauma með ramma.



Eins þrepa hnappagatafótur með nema (Sensor)

Tengið hann við vélina, gefið upp lengdina á hnappagatinu á skjáinn til að sauma hnappagöt á auðveldan hátt. Miðjumerkið á fætinum er 15 mm frá jaðri efnisins.



Sjálflímandi rennslisplötur

Notist með saumfæti C/hnappagatafætinum með nemanum á svampkennd plastefni, leður o.fl.



SPOR

A – Nytjasaumar

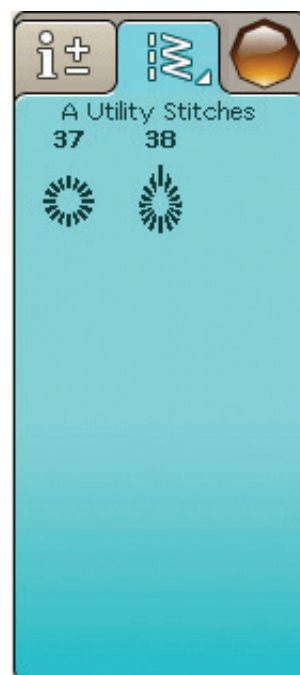
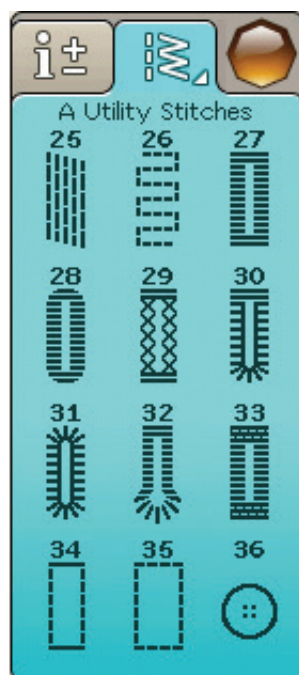
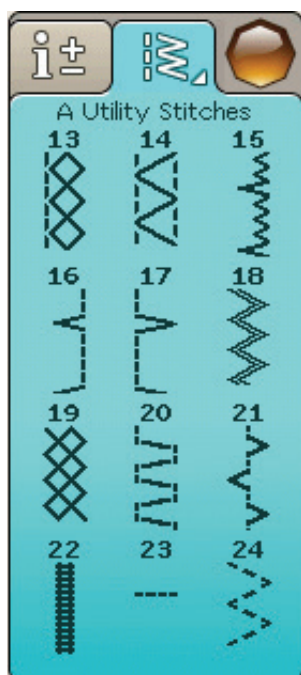
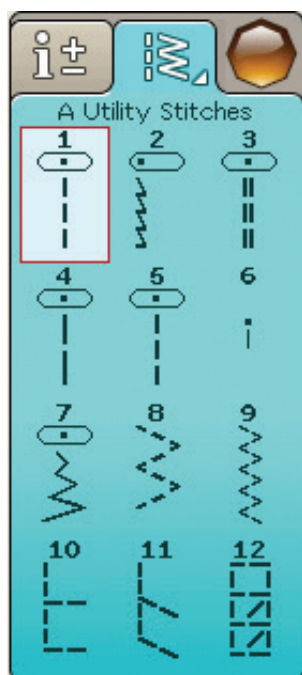
Saumar fyrir flíkur og viðgerðir.

Spor	Spor nr.	Nafn á spori	Saumfótur	Notist við
	1	Beint spor Nálarstaða í miðju	A/B	Fyrir alls konar sauma, hægt að velja um 29 mismunandi nálarstöður.
	2	Teygjanlegt spor Nálarstaða til vinstri	A/B	Fyrir sauma á ”tricot” og teygjanleg efni.
	3	Styrkt beint spor. Nálarstaða í miðju	A/B	Fyrir sauma sem mikið reynir á. Prefalt beint spor t.d. tilvalið fyrir skrefsauma og sauma sem mikið reynir á í vinnufatnaði. Hentar einnig mjög vel fyrir jaðarstungur- aukið sporlengdina og notið þá grófari tvinna. Hægt að velja um 29 nálarstöður.
	4	Þræðispor	A/B	Til að sauma saman efni með bráðabirgðasaum til mátunar. Fyrir stungusauma aukið þið sporlengdina og getið valið um 29 nálarstöður.
	5	Beint spor með ”FIX”	A/B	Byrjar og endar hvern saum með því að hefta fyrir hann.
	6	Beint þræðispor	A	Takið flytjarann úr sambandi. Notið með fótmoststöðunni til að þræða hluta saman. Stígið á fótmoststöðuna - vélin saumar eitt spor - þið færið svo efnið með höndunum stígið aftur á fótmoststöðuna o.s.frv.
	7	Zik zak	A/B	Fyrir applikeringar, blúndusaum, festa bönd við flíkur. Sporbreiddin eykst jafnt til beggja hliða.
	8	Þriggja þrepa zik zak	A/B/H	Fyrir viðgerðir, sauma teygjur og bætur á flíkur. Hentar fyrir þunn og meðalþykk efni. Fyrir kastsauma.
	9	Tveggja þrepa zik zak	A/B	Til að sauma tvö efni saman jaðar við jaðar og fyrir teygjanlega rykkingu. Hentar einnig fyrir blúndusaum.
	10	Kastsaumur	J	Saumar og kastar jaðar í einum saum. Fyrir þunn efni.
	11	Teygjanlegur saumur og kastsaumur	A/B	Saumur og kastsaumur í einum saum. Fyrir meðal og þykkari efni.
	12	”Overlock” saumur	A/B	Saumur og kastsaumur í einum saum. Fyrir meðal teygjanleg efni.
	13	Tvöfaldur ”overlock” saumur	A/B	Saumur og kastsaumur í einum saum. Fyrir grófari teygjanleg og ofin efni.
	14	”Flatlock” saumur	A/B	Notaður á skrautlega falda, sauma þar sem efnin eru lögð á misvíxl, belti og bönd. Fyrir meðal/þykk teygjanleg efni.
	15	Teygjanlegur blindfaldur	D	Teygjanlegur blindfaldur
	16	Ofinn blindfaldur	D	Blindfaldur á meðal og gróf ofin efni.
	17	Skeljasaumur	A/B	Fallegur jaðarsaumur á þunn og teygjanleg efni. Saumið ofin efni skáskorin.
	18	Styrkt zik zak	B	Til að sauma jaðar við jaðar eða leður á misvíxl og sem skrautsaumur.
	19	Teygjanlegur saumur - smokksaumur	A/B	Saumað yfir tvo teygjuþræði fyrir rykkingar.

Spor	Spor nr.	Nafn á spori	Saumfótur	Notist við
	20	Treygjanlegt spor	A/B	Fyrir ”tricot” efni lögð á misvíxl.
	21	Tengispor	A/B	Til að sauma saman tvo jaðra, jaðar við jaðar og fyrir teygjanlega rykkingu.
	22	Heftingar (handvirkar)	A/B	Til að styrkja vasaop, klaufar á pilsum, beltasprota og neðri enda á rennilásnum.
	23	Spor fyrir beltasprota	A	Til að hefta beltasprota.
	24	Þriggja þrepa zik zak	J	Fyrir kastsauma, viðgerðir, sauma á bætur og teygjur. Hentar fyrir þunn og meðal þykk efni.
	25	Ístoppsspor (áfram og afturábak)	A/B	Stoppa í lítil göt á vinnufatnaði, gallabuxum, afþurrkunarklútum o.fl. Saumið yfir gatið, ýtið á afturábak fyrir síendurtekin ístoppsspor og síðan stop.
	26	Viðgerðarspor (til hliðanna)	A/B	Til að gera við litlar rifur.
	27	Hnappagat með heftingum	Hnappag.fótur C með nemanum	Venjulegt skyrtuhnappagat fyrir flest efni.
	28	Afrúnnað hnappagat	Hnappag.fótur C með nemanum	Fyrir blússur og barnafatnað.
	29	Meðal styrkt hnappagat	C	Fyrir meðal og þykkari efni
	30	Aldamóta hnappagat	Hnappag.fótur C með nemanum	Fyrir ”handavinnuútlit” á fin og viðkvæm efni. Ráð: Fyrir hnappagöt á gallabuxur, aukið þið lengdina og breiddina og notið grófari tvínna.
	31	Afrúnnað aldamóta hnappagat	Hnappag.fótur C með nemanum	Fyrir ”handavinnu” útlit á fin og viðkvæm efni.
	32	Skrárgats hnappagat	Hnappag.fótur C með nemanum	Fyrir jakka, kápur o.s.frv.
	33	Gróft hnappagat	Hnappag.fótur C með nemanum	Með styrktum heftingum
	34	Beint hnappagat fyrir leður	A/B	Fyrir leður og gerfileður.
	35	Afrúnnað hnappagat (beint spor)	A/B	Með aukalegri skurðarlínu fyrir paspeleruð hnappagöt.
	36	Sjálfvirk töluúfesting	Enginn saumfótur	Til að festa tölur. Stílið fjölda sporanna á skjánum.
	37	Kóssar	B	Fyrir belti, blúndur o.fl.
	38	Tára kóssi	B	Fyrir blúndur og til skreytinga.

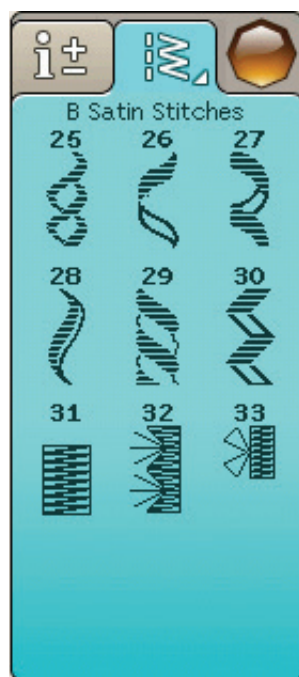
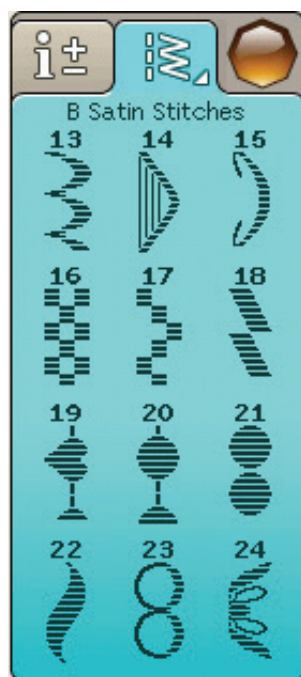
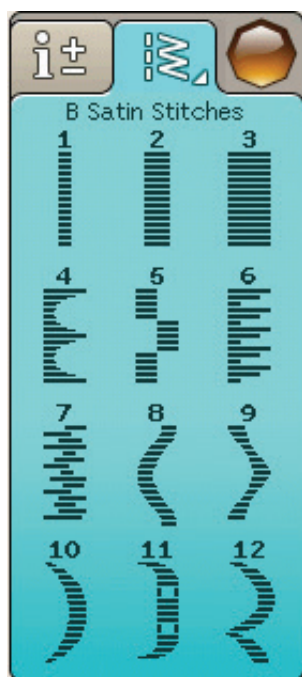
A - Nytjasaumar

Saumar fyrir flíkur og til viðgerða.

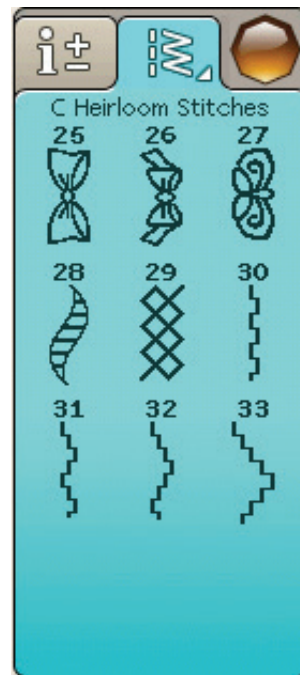


B - Flatsaumar

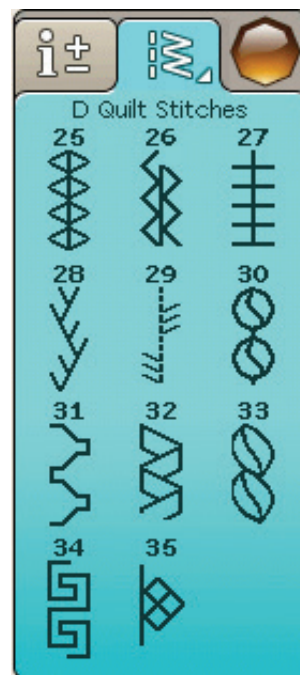
Fyrir skrautsauma og applíkeringar.



Fyrir falda, smokksauma, sauma á blúndur, skreytingar o.fl. Suma saumana er hægt að sauma með “Wing” húllsaumsnál.

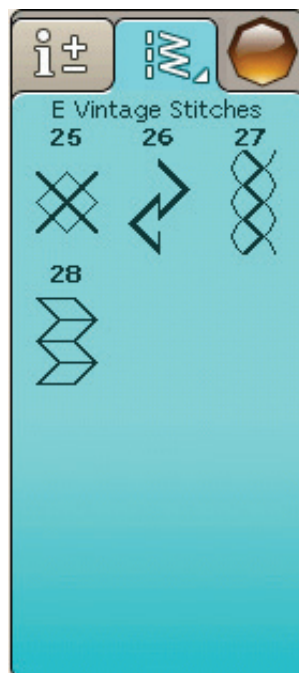
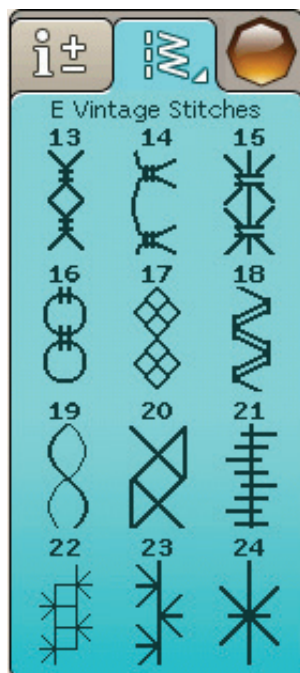
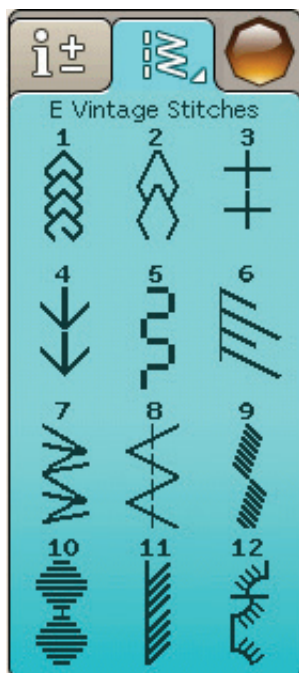


Alls konar spor fyrir bútasaumstækni.



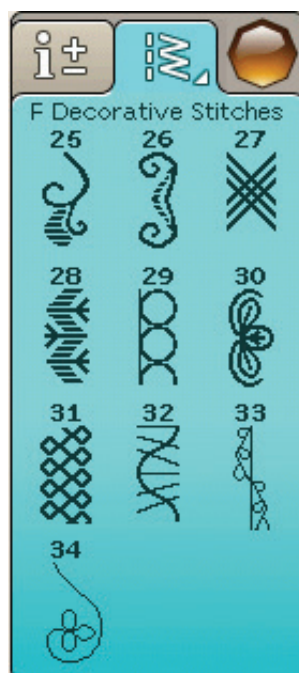
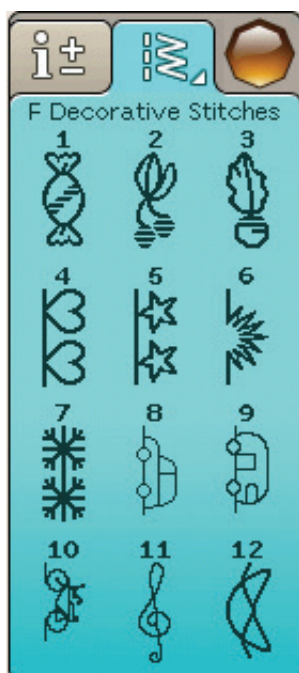
E - Eðlsaumar

A Úrval af bútasaumssporum fyrir “crazy quilt” sauma og einnig hægt að nota sem skrautsauma.



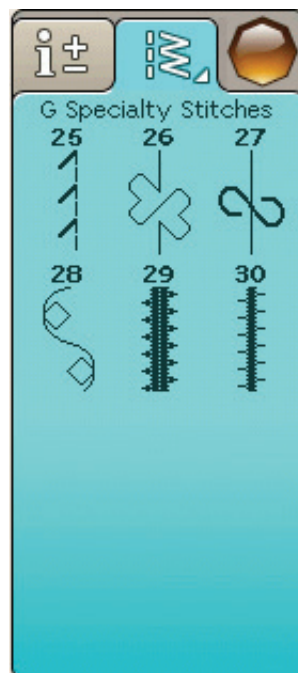
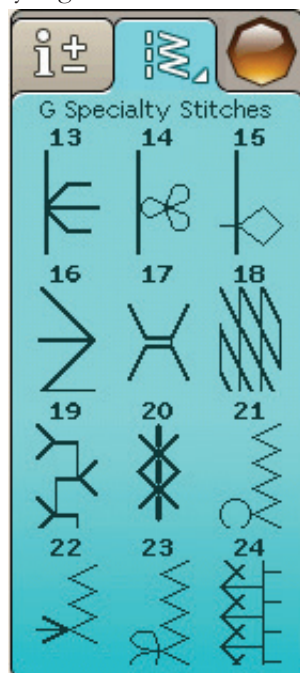
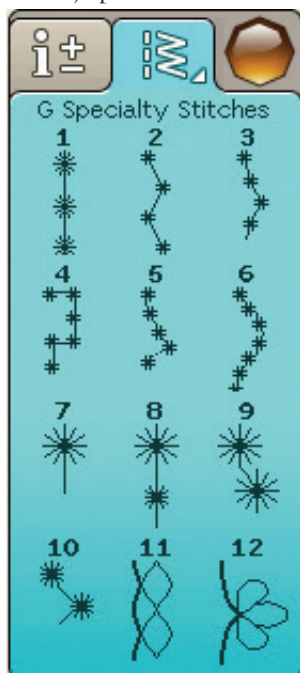
F - Skrautsaumar

Til skreytinga á fatnaði o.fl.



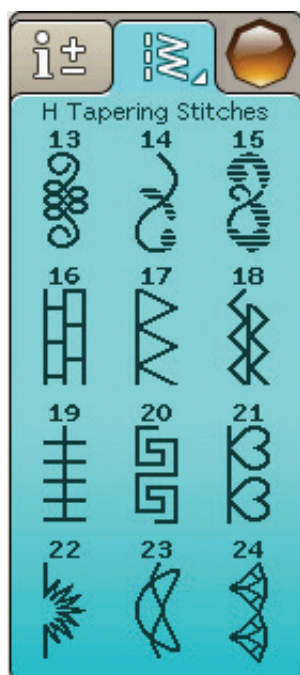
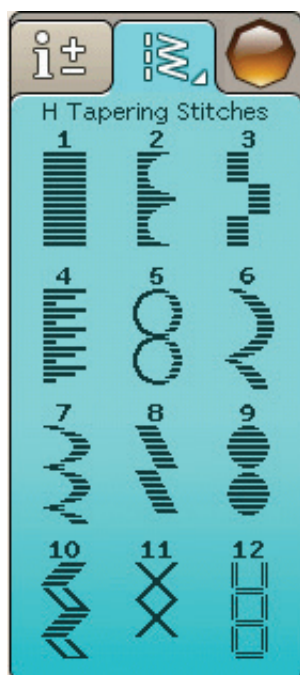
G - Sérstakir saumar

Sauma sérstaka tækni þar með talda “kertakveikssaum” (candlewicking) og jaðarsauma. Þið gætuð þurft á aukahlutum að halda. Notið hraðhjálpinu til að fá frekari upplýsingar.



H - Mjókkandi/breikkandi saumar (Tapering)

Þessa sauma er hægt að nota fyrir “tapering”.



STAFRÓF

Blokk

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U Ü V W X Y Z Å Ä Ö - _
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u ü v w x y z å ä ö . , _
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 Æ æ Ø ø à á ç ë è é ê í ó ù ú Ñ ñ ß & ? ! ' @

"Brush Line"

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U Ü V W X Y Z Å Ä Ö - _
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u ü v w x y z å ä ö . , _
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 Æ æ Ø ø à á ç ë è é ê í ó ù ú Ñ ñ ß & ? ! ' @

Skrifstafir

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U Ü V W X Y Z Å Ä Ö - _
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u ü v w x y z å ä ö . , _
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 Æ æ Ø ø à á ç ë è é ê í ó ù ú Ñ ñ ß & ? ! ' @

"Kírilískt" og "Hiragana" letur

Rússneskt og japanskt letur. Skoðið leturgerðirnar á skjánum.



2

UPPSETNING (SET UP)

Þessi bluti mun hjálpa ykkur að byrja að nota vélina. Lærið hvernig á að þræða vélina, spóla á spóluna, skipta um nálar og saumfætur og hvernig á að bláða inn hugbúnaði.



VÉLIN TEKIN UPP

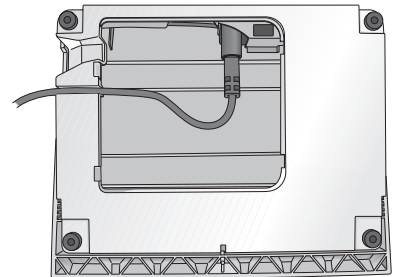
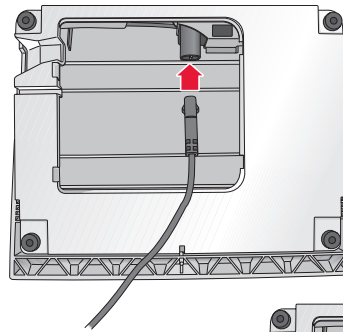
1. Setjið kassann á stöðugan flatan flöt, fjarlægjið pakkningarnar og fjarlægjið lokið af vélinni.
2. Fjarlægjið pakkningarnar og fótmótstöðuna.
3. Með vélinni fylgir poki með fylgihlutum, rafmagnsleiðsla og snúra í fótmótstöðuna.
4. Strjúkið ryk og óhreinindi af vélinni og sérstaklega í kring um nálarvæðið áður en þið byrjið að sauma.

Ath: HUSQVARNA VIKING® DESIGNER TOPAZ™ 50 sauma- og útsaumsvél er stillt til að vinna best í venjulegum herbergishita. Mikill hiti eða mikill kuldi geta haft áhrif á saumaárangurinn.

LEIÐSLAN TENGD VIÐ FÓTMÓTSTÖÐUNA

Á meðal fylgihlutanna finnið þiðleiðslu fyrir fótmótstöðuna og rafmagnsleiðslu. Tengingu á leiðslunni í fótmótstöðuna þurfið þið bara að framkvæma í upphafi en síðan látið þið hana vera tengda við hana áfram.

1. Finnið leiðsluna í fótmótstöðuna. Snúið fótmótstöðunni við og tengið leiðsluna við tengilinn neðan á henni.
2. Þrýstið vel á tengilinn til að fullvissa ykkur um að leiðslan sé rétt tengd.
3. Leggið leiðsluna síðan í raufina neðan á fótmótstöðunni.



TENGING Á RAFLEIÐSLU OGFÓTMÓTSTÖÐU VIÐ VÉLINA

Neðan á saumavélinni eru allar upplýsingar um voltaspennu (V) og riðafjölda (Hz) vélarinnar.

Ath: Áður en þið tengið fótmótstöðuna við vélina fullvissið ykkur um að hún sé af gerðinni "FR5" (sjá neðan á fótmótstöðunni).

1. Tengjið fótmótstöðuna við fremri tengilinn neðanvert á hægri hlið vélarinnar (1).
2. Tengjið rafmagnsleiðsluna við aftari tengilinn neðanvert á hægri hlið vélarinnar (2).
3. Ýtið aðalrofanum I/O á "I" til að kveikja á vélinni og ljósi hennar. (3).



”USB” TENGILL

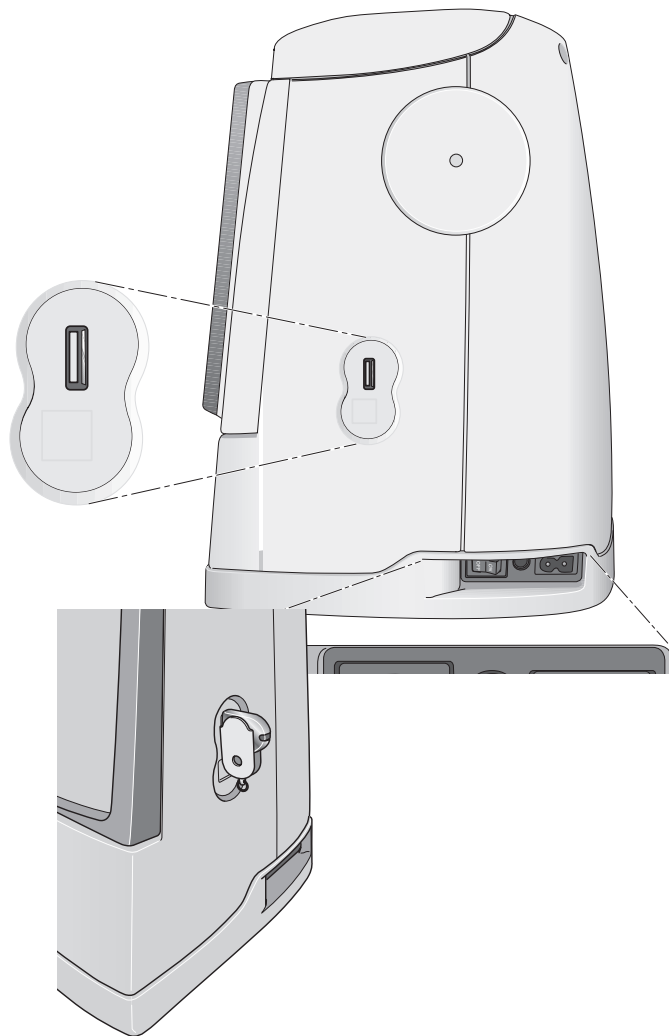
Á hægri hlið vélarinnar er USB tengill fyrir USB minnislykilinn ykkar.

Ath: Fullvissid ykkur um að minnislykillinn sem þið eruð með sé meðsníði FAT32.

TENGIÐ VIÐ OGFJARLÆGIÐ LYKILINN FRÁ USB TENGLINUM

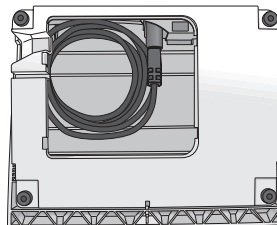
Setjið USB minnislykilinní USB tengilinn á hægri hlið vélarinnar. Aðeins er hægt að stinga minnislyklinum á einn veg í tengilinn - notið aldrei afl!

Til að fjarlægja hann tugið þið hann bara einfaldlega beint út úr tenglinum.



GENGIÐ FRÁ AÐ SAUM LOKNUM

1. Setjið aðalrofann I/O á “O”.
2. Takið rafmagnsleiðsluna úr vélinni og vegg tenglinum.
3. Takið fótstöðuna úr sambandi við vélina og vindið leiðslunni utan um hana.
4. Setjið alla fylgihluti í hólfið fyrir þá og rennið hólfinu á vélina fyrir aftan fríarminn.
5. Setjið fótstöðuna í lausa rýmið fyrir ofan fríarminn.
6. Setjiðlokið yfir vélina.

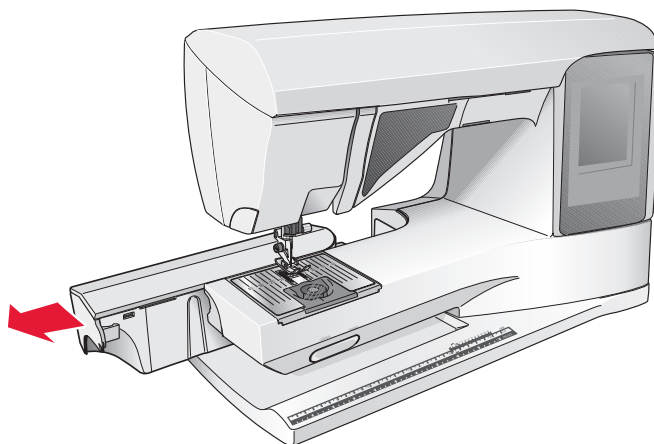


FRÍARMUR

Renniðhólfinu fyrir fylgihlutina út til vinstri þegar þið viljið fjarlægja það og nota fríarminn á vélinni.

Notið fríarminn fyrir hólklaga flíkur eins og buxur, skyrtnur o.þ.h.

Rennið síðan hólfinu fyrir fylgihlutina aftur á vélina.



KEFLISPINNAR

Vélin ykkar er með tvo keflispinna; aðal keflispinnann og aukalegan keflispinna, og þeir eru hannaðir fyrir allar gerðir af tvinnakeflum. Hægt er að stilla aðal keflispinnann hvort sem er í lárétta söðu (tvinninn rennur af keflinu) eða lóðrétta stöðu (tvinnakeflið snýst). Notið lárétta stöðuna fyrir allan venjulegan tvinna, en lóðrétta stöðuna fyrir sérstaka tvinna eins og málm-tvinna.

LÁRÉTT STAÐA

Setjið skífu og tvinnakefli á keflispinnann og fullvissið ykkur um að tvinninn renni rangsælis af keflinu. Setjið síðan skífu fyrir framan tvinnakeflið til að halda því á sínum stað. Notið skífu sem er aðeins stærri en tvinnakeflið.

Flati hluti skífunnar á að liggja upp að tvinnakeflinu og ekkert bil á að vera á milli skífunnar og keflisins.

Ath: Öll tvinnakefli eru ekki framleidd eins. Ef þið eigið í vandræðum með einhverja gerðina, snúið keflinu þá við eða notið lóðrétta stöðuna fyrir keflið.

LÓÐRÉTT STAÐA

Lyftið keflispinnanum upp alla leið til hægr. Læsið keflispinnanum í lóðréttri stöðu með því að ýta aðeins ofan á hann. Rennið stórra skífu á pinnann og setjið filtskífu ofan á skífuna, en hún kemur í veg fyrir að tvinnakeflið geti snúist of hratt.

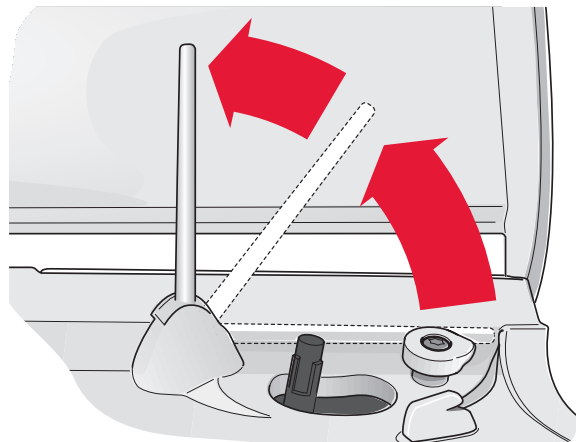
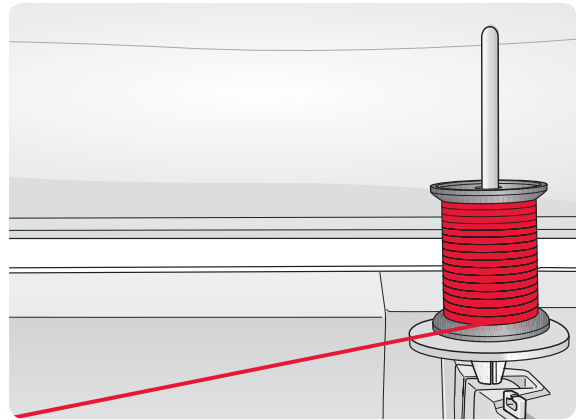
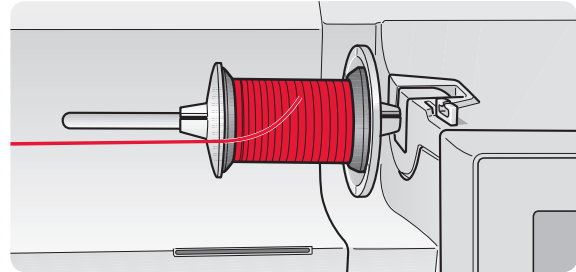
Setjið ekki skífu ofan á tvinnakefli í lóðréttri stöðu, því hún gæti haldið of mikið við keflið.

Ath: Þegar keflispinninn er notaður í lóðréttri stöðu, gæti komið til þess að þið þyrftuð aðeins að lagfæra tvinnaspennuna sjálf.

AUKALEGUR KEFLISPINN

Aukalegi keflispinninn er notaður þegar spólað er á spóluna af öðru tvinnakefli, eða þegar saumað er með tvíburanál.

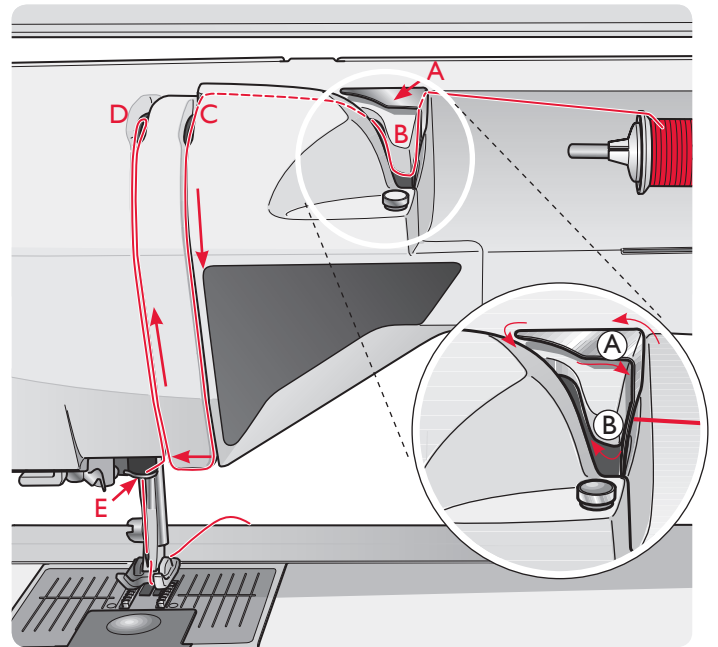
Lyftið aukalega keflispinnanum upp og til vinstri og setjið stóra skífu á hann. Setjið einnig filtskífu ef þið eruð að nota miðlungs eða litla skífu undir keflið, en hún kemur í veg fyrir að tvinnakeflið snúist of hratt. Ekki þarf filt þegar stóra skífan er notuð.



ÞRÆÐING ÁYFIRTVINNA

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

1. Setjið tvinnann á keflispinnann ogskífu fyrir framan eins og lýst var á bls. 2:4.
2. **Keflispinni íláréttri stöðu:**
Leggið tvinnann yfir og fyrir aftantvinnastýringuna í forspennunni (A) og undirtvinnastýringu (B).
Keflispinni ílóðréttri stöðu:
Í stað þess að setja tvinnann í tvinnastýringuna í forspennunni (A), leggið þið hann beint í tvinnastýringu (B).
3. Setjið tvinnann niður á milliskífanna í tvinnaspennunni (C).
4. Haldið áfram að þræða eins og örvarnar sýna -.niður hægri og upp vinstri þræðiraufina og síðan hægri megin frá íþræðgjafann (D).
5. Farið síðan niður vinstri þræðiraufina og alla leið í síðustu þræðilykkjuna fyrir ofan nálina (E).



ÞRÆÐARI FYRIRNÁLINA

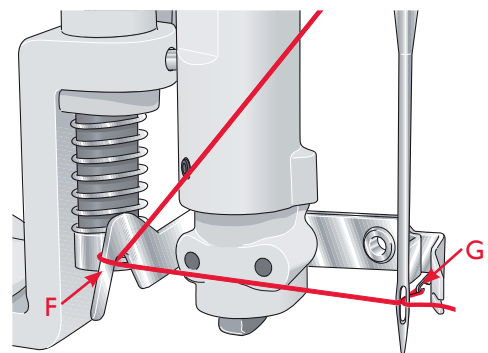
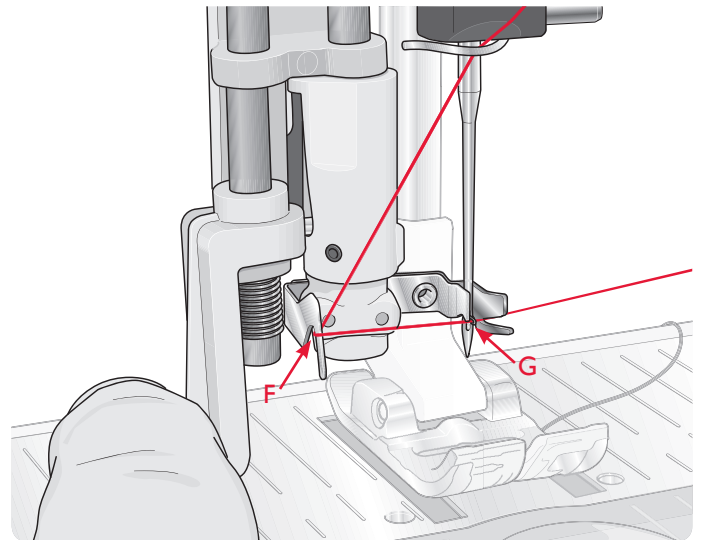
Með þræðaranum fyrir nálina er auðvelt að þræða hana. Nálín verður að vera í efstu stöðu til að hægt sé að notainnbyggða þræðarann. Við mælum einnig með því að saumfóturinn sé settur niður.

1. Ýtið handfanginu fyrir þræðarann alla leið niður.krókurinn á þræðaranum (G) sveiflast þá og fer í gegn um nálaraugað.
2. Leggið tvinnann nú aftan frá yfir krókinn (F) og þaðan undir þræðikrókinn (G).
3. Látið þræðarann ganga hægt og rólega til baka. Krókurinn togar nú tvinnann í gegn um nálaraugað og hann kemur sem lykkja í gegn um það. Togið lykkjuna alveg í gegn um nálaraugað.

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

Ekki er hægt að nota hann fyrir nálar í grófleika 60 eða finni, ekki fyrir "Wing" húllsaumsnálar og ekki fyrir víburanálar, þríburanálar eða þegar þið notið "Sensor" hnappagatafótinn með nemanum.

Þegar þið þræðið nálina á gamla mátann, munið að það á alltaf að þræða nálina framan frá.

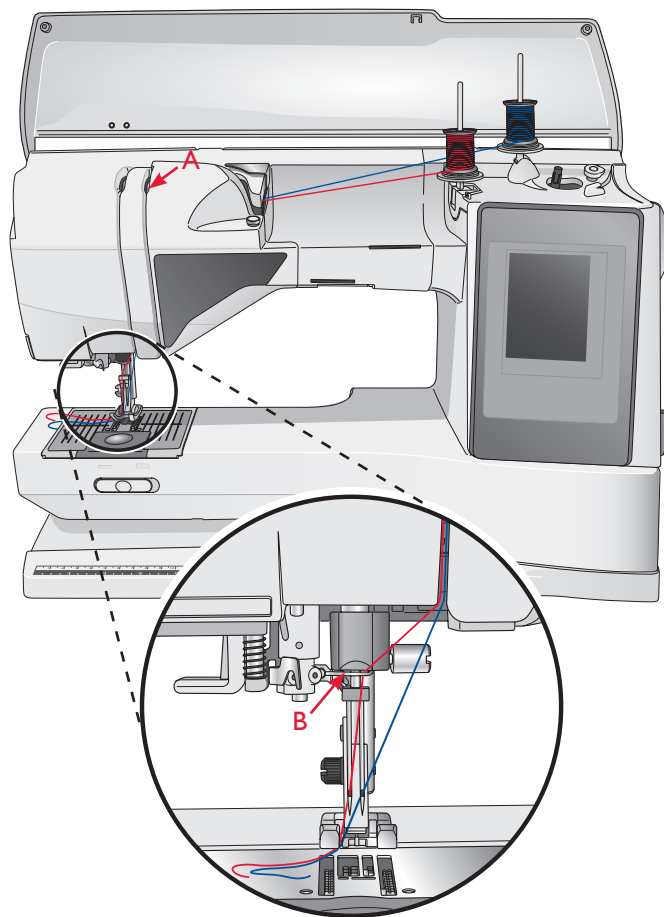


ÞRÆÐING ÁTVÍBURANÁL

Setjið tvíburanál í vélina. Fullvissið ykkur um að saumfóturinn sé uppi og nálín í efstu stöðu.

1. Lyftið keflispinnanum upp og alla leið til hægri. Læsið keflispinnanum ílóðréttri stöðu með því að ýta lauslega ofan á hann. Setjið stóra skífu á keflispinnann. Fyrir kefli sem eru minni en meðalskífan, setjið þið einnig filtskífu undir tvinnakeflið.
2. Setjið fyrra tvinnakeflið á keflispinnann. Tvinninn á að snúast réttisælís þegar þið togið í tvinnann af keflinu.
3. **VINSTRI NÁLÍN:** Þræðið tvinnann eins og lýst var á bls. 2:5. Gætið þess að tvinninn fari á milli vinstri skífanna ítvinnaspennunni (A). Þræðið vinstri nálina með höndunum.
4. Togið aukalega keflispinnann upp og setjið stóra skífu á hann. Fyrir kefli minni en meðal skífan, setjið þið einnig filtskífu undir tvinnakeflið.
5. Setjið seinna tvinnakeflið á keflispinnann. Það tvinnakefli á að snúast rangsælís þegar þið togið í tvinnann af því.
6. **HÆGRI NÁLÍN:** Þræðið vélina eins og áður var lýst, en þessi tvinni á að liggja á milli hægri skífanna í yfirtvinnaspennunni (A) og fyrir utan tvinnastýringuna (B). Þræðið hægri nálina með höndunum.

Ath: Gerið rétt nálarmillibil á tvíburanálunum virket í saumastillingum í “SET” valmyndinni til að koma í veg fyrir að nálarnar brotni, geti skemmt fótinn eða stingplötuna.



TVINNAHNÍFUR

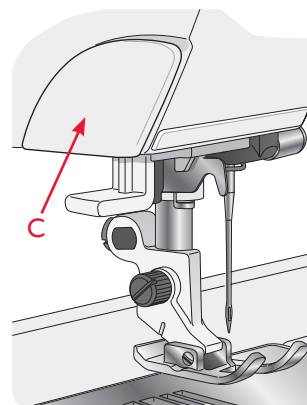
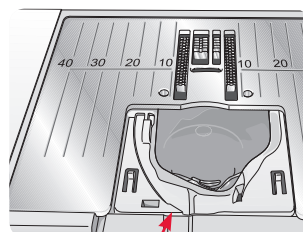
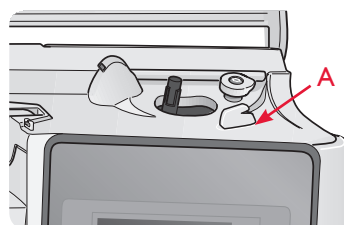
Á vélinni eru þrír tvinnahnífar - sá fyrsti er nálægt spólaranum (A) til að klippa tvinnann á undan og/eða eftir spólun. Sá næsti er nálægt spólusvæðinu (B) til að klippa spólutvinnann eftir að spólan hefur verið sett í gríparann. Sá þriðji er svo á vinstri hlið vélarinnar (C) til að klippa yfir og undirtvinnana á handvirkan hátt eftir þræðingu vélarinnar eða að saum loknum. Togið báða tvinnana aftan frá og fram á við og togið snöggt niður á við.

TVINNANEMI (SENSOR)

Ef yfirtvinninn slitnar eða spólutvinninn klárast, þá stöðvast vélin og sprettigluggi kemur á skjáinn.

Ef yfirtvinninn slitnar: Þræðið vélina á nýjan leik og snertið síðan OK efst í sprettiglugganum. Ef spólutvinninn klárast: setjið nýja spólu í gríparann og haldið áfram að sauma.

Ath: Þegar spólutvinninn er að verða búinn, kemur sprettigluggi á skjáinn og latur ykkur vita af því. Þið getið samt saumað áfram áður en tvinninn klárast.



SPÓLAÐ Á SPÓLUNA

SPÓLAÐ Á SPÓLUNAÍ GEGN UM NÁLINA

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

1. Setjið tóma spólu áspólarann ofan á vélinni. Aðeins er hægt að setja spóluna á spólarann á einn veg, þannig að vörumerkið snúi upp. Notið eingöngu “original” HUSQVARNA VIKING® spólur.
2. Þræðið vélina eins og vanalega meðaðal keflispinnann íláréttri stöðu.

Ath: Ef tvinnakeflið er of stórt til að geta verið í láréttri stöðu, spólið þá eins og lýst er í “spólað með sérstökum tvinna” hér að neðan.

3. Leggið yfirtvinnann nú undir saumfótinn og upp hægra megin í gegn umtvinnastýringu (A).

Ath: Notið eingöngu saumfatur úr járni þegar þið spólið í gegn um nálina.

4. Þræðið tvinnann í gegn um gatið á spólunni innanfrá og út.
5. Ýtiðspólarann til hægri í spólunarstöðu.

Sprettigluggi kemur á skjáinn og lætur vita að vélin sé tilbúin fyrir spólun. Þið getið stillt spólunarhraðann á sleðanum í sprettiglugganum. Byrjið spólun með því að stíga á fótómótstöðuna eða með því að snerta “start/stop” hnappinn.

Þegar spólan er orðin full, stöðvast hún sjálfkrafa. Takið fótinn af fótómótstöðunni eða snertið “start/stop” hnappinn til að stöðva spólumótorinn. Færið spólarann til vinstri og sprettiglugginn lokast. Fjarlægið spóluna og klippið umfram tvinnann með því að nota tvinnahnífinn fyrir spólunina.

Ath: Áriðandi er að þið klippið tvinnaendann nálægt spólunni.

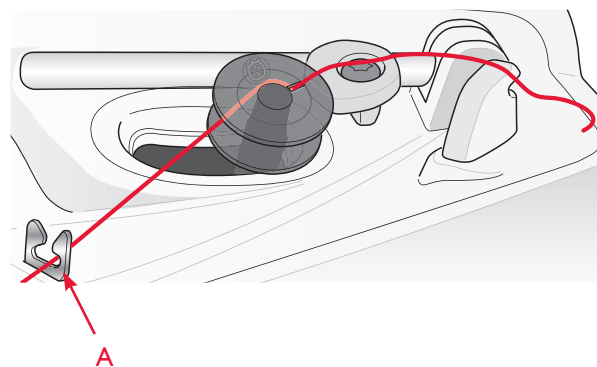
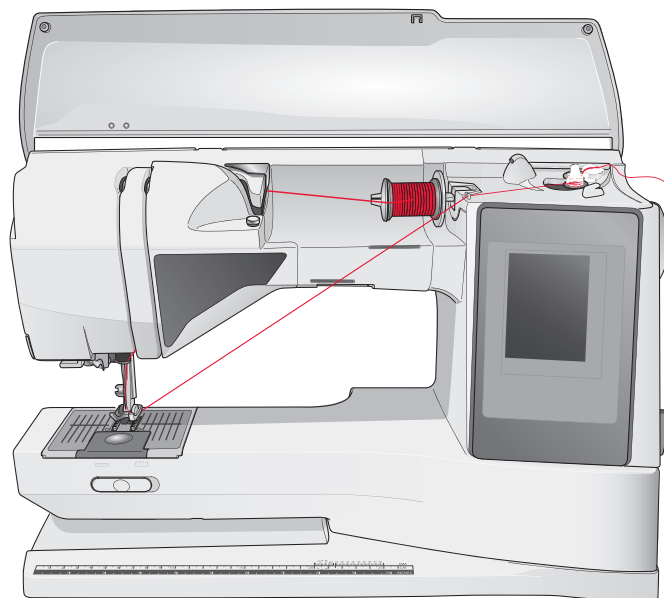
Ath: Með því að færa spólarann til vinstri setjið þið saumavélina sjálfa í samband. Stöðvið ávallt spólun með því að sleppa fætinum af fótómótstöðunni eða snerta “Start/Stop” hnappinn áður en þið færið spólarann til vinstri.

SPÓLUN ÁSÉRSTÖKUM TVINNA

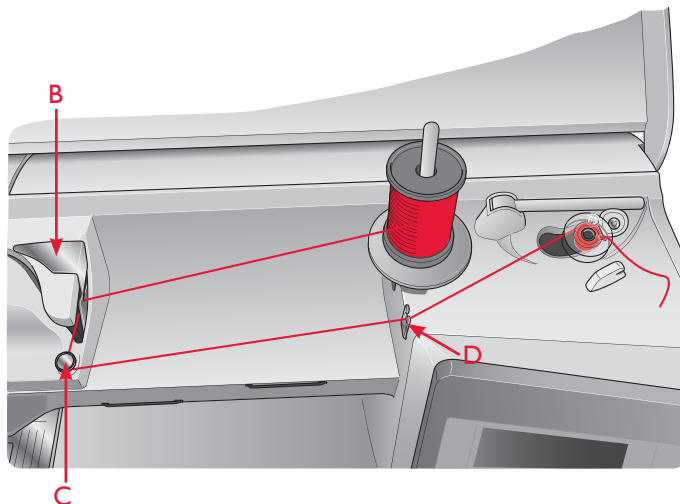
Við mælum ekki með því að þið setjið sérstaka tvinna eins og glæran “monofilament” eða aðra slíka teygjanlega tvinna á spóluna. Málmþræði á aðeins að nota sem yfirtvinna.

Spólið slíka tvinna ávallt á litlum hraða.

1. Setjið tóma spólu á spólarann ofan á vélinni. Spóluna er bara hægt að setja á einn veg á spólarann með vörumerkið upp. Notið eingöngu “original” HUSQVARNA VIKING® spólur.
2. Setjið stóraskífu og ofgiltskífu undir keflið á keflispinnann í lóðréttri stöðu..
3. Leggið tvinnann í Þræðilykkjuna (B) á forspennunni og niður og kring umtvinnaskífurnar (C), þaðan í tvinnastýringu (D) eins og myndin sýnir.
4. Sjá síðan “spólað í gegn um nálina” - þrep 4-5.



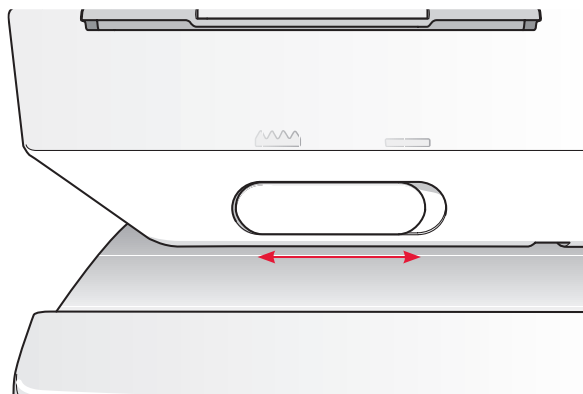
Ath: Ef þið eruð að nota eldri gerðir af HUSQVARNA spólum, sem ekki eru með gati, vindið þið tvinnann nokkrar bringi um spóluna til að byrja spólun.



FLYTJARINN TEKINÚR SAMBANDI

Flytjarinn er tekinn úr sambandi þegar þið færið lokuna framan á fríarminum til hægri. Færið hana aftur til vinstri þegar þið viljið setja hann aftur í samband. Flytjarinn kemur aftur í samband þegar þið byrjið að sauma á ný. Flytjarinn á ekki að vera í sambandi við töluáfestingu, fríhendis saumaskap og fyrir beltaslaufusaum A:23.

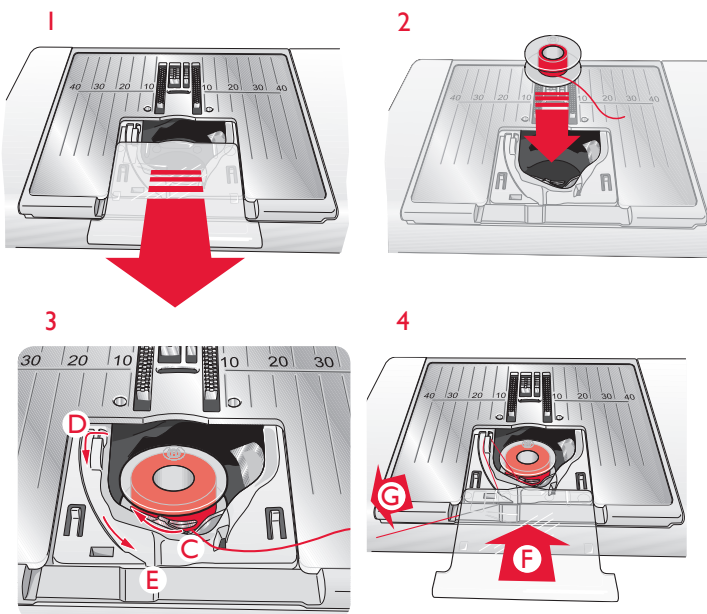
Þegar þið saumið út, er flytjarinn sjálfkrafa tekinn úr sambandi þegar útsaumstækið er tengt við vélina. Þegar útsaumstækið er fjarlægð fer flytjarinn sjálfkrafa aftur í samband.



SPÓLAN SETT Í SPÓLUHÚSIÐ

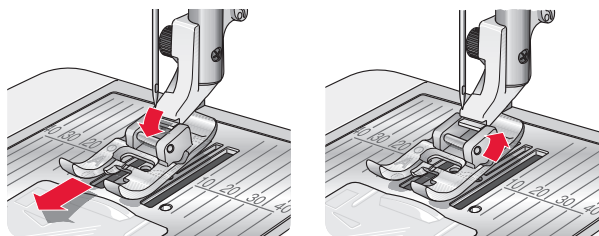
1. Fjarlægið lokið yfir gríparasvæðinu með því að renna því fram á við að ykkur.
2. Setjið spóluna í spóluhúsið. Spóluna er einungis hægt að setja í á einn veg þannig að vörumerkið snúi upp. Tvinninn á að snúast vinstra megin af spólunni og spólan snýst þá rangsælis þegar þið togið í spólutvinnann.
3. Styðið aðeins ofan á spóluna með einum fingri þannig að hún snúist ekki á meðan þið þræðið tvinnann fyrst til hægri og síðan til vinstri í spennifjöðrina (C) eða þar til hann “smellur” á sinn stað.
4. Haldið áfram að þræða í kring um (D) og til hægri við tvinnahnífinn (E). Rennið lokinu aftur yfir gríparann (F), og togið tvinnann til vinstri til að klippa hann (G).

Ath: Lokið yfirgríparasvæðinu er einnig hægt að nota sem stækkanargler þegar þið þræðið.



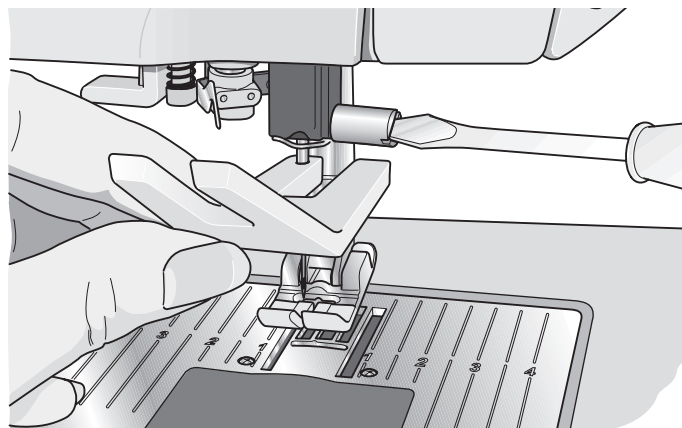
SKIPT UMSAUMFÓT

1. Fullvissið ykkur um að nálin sé í efstu stöðu. Þrýstið á saumfótinn niður á við og að ykkur.
2. Stillið nú nýja saumfætinum þannig undir fóthölduna að pinnarnir í saumfætinum séu á móts við raufarnar í fóthöldunni.
3. Þrýstið á fótinn inn í raufarnar þar til hann smellur á sinn stað. Einnig er oft nóg að setja fótlyftinn niður á saumfótinn.



SKIPT UMNÁL

1. Notið gatið íalhliða áhaldinu til að halda nálinni.
2. Losið umskrúfunu sem heldur nálinni.
3. Fjarlægið nálina.
4. Setjið nýju nálina í nálarhölduna og notiðalhliða áhaldið. Flati kanturinn á að snúa frá ykkur og nálín á að fara eins hátt og hún kemst í hölduna.
5. Herðið festiskrúfunu.



NÁLAR

Saumavélanálin spilar stórt hlutverk í árangursríkum saumaskap. Notið eingöngu gæðanálar, og við notum aðeins nálar af gerðinni 130/705H. Nálar sem fylgja með vélinni í upphafi eru af mest notuðu gerðunum og grófleikum.

Alhliða nálar (A)

Alhliða nálar eru með aðeins afrúnnaðan odd og fást í mörgum grófleikum og þær eru fyrir alla venjulega sauma og ýmiss efni og þykktir.

”Stretch” nál fyrir teygjanleg efni (B)

”Stretch” nálar eru með sérstakt úrtak sem kemur í veg fyrir að vélin hlaupi yfir ef og þegar efnin gefa aðeins eftir. Fyrir þrjón, sundfatnað, flís, gerfiefni og leður.

Útsaumsnálar (C)

Útsaumsnálar eru einnig með sérstaka rauf, aðeins afrúnnaðan odd og aðeins stærra auga en alhliða nálar til að skemma ekki tvinnana og efnin. Notið þær fyrir málmtvinna og aðra sérstaka tvinna í útsaum og skrautsauma.

”Denim” gallabuxnanálar (D)

”Denim” nálar eru með mjög beittan odd til að fara auðveldlega í gegn um þétt og þykk ofin efni án þess að nálín bogni til hliða. Fyrir segldúk, gallabuxnaefni og microefni.

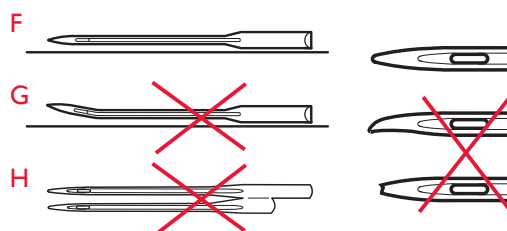
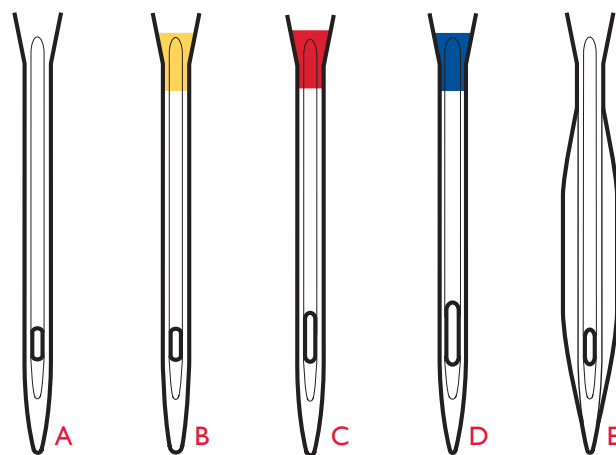
”Wing” húllsaumsnálar (E)

”Wing” nálar eru með nokkurs konar ”vængi” á hliðunum til að gera göt í léttófin náttúruleg efni þegar verið er að sauma húllsauma.

Ath: Skiptið oft um nálar, og notið ávallt og eingöngu beinar nálar með góðum oddum (F).

Skemmd nál (G) getur orsakað að vélin hlaupi yfir spor og tvinnaslit. Skemmd nál getur einnig skemmt stingplötuna og saumfótinn.

Notið aldreitviburanálar sem ekki eru settar saman út frá legg í miðjunni, því þær gætu skemmt vélna.



TVINNI

Á markaði eru margar gerðir af tvinna, og þeir hannaðir fyrir mismunandi tilgang.

Alhliða saumtvinni

Alhliða saumtvinni er úr gerfiefnum, baðmull eða baðmllarhúðaður gerfitvinni. Þess konar tvinni er m.a. notaður til að sauma flikur saman.

Útsaums tvinni

Útsaumstvinni getur verið úr alls konar efnum; rayon, polyester, acryl eða málm. Þess konar tvinnar hafa oftast mikinn gljáa og henta því vel fyrir útsauma og skrautsauma.

Þegar þið eruð að sauma út notið þá einnig sérstakan útsaums undirtvinna á spóluna - hann er mjög finn og hleðst því ekki upp á röngu efnisins.

Ath: Þegar þið notið málm eða flatan filmutvinna í útsauma, getu þið þurft að nota nálar með stærra auga, og þá ættuð þið einnig að minnka saumbraðann. Látid slíkan tvinna ávallt vera á lóðréttum keflispinna.

Glær tvinni

Glær tvinni, kallaður "monofilament" tvinni, er gerfitvinni úr einum þræði. Hann getur verið góður í bútasaum og ýmsa skrautsauma. Látid slíkan tvinna ávallt vera á lóðréttum keflispinna, og þegar þið spólið hann á spóluna, ættu þið að spóla á hálfum hraða og aðeins spóla á hálfá spólu.

Ath: Sum efni innihalda mikið magn af litarefnum, sem geta bæði litað frá sér í önnur efni og ekki síður litað frá sér á saumavélina. Slíka litun getur verið erfitt og jafnvel ómögulegt að breinsa.

Flís og denim gallabuxnaefni, og þá sérstaklega í rauðum og bláum litum eru mjög oft með mikið magn litarefna í sér.

Ef ykkur grunar að efni eða slíkur sem þið eruð að vinna við, innihaldi mikið magn aukalegra litarefna, ráðleggjum við ykkur eindregið að þvo slík efni eða slíkur áður en þið farið að vinna við þær og til að forðast að litur úr þeim fari á vélina ykkar.



UNDIRLEGGSEFNI (STABILIZERS)

Sem hægt er að rífa frá (Tear-Away)

Er gott að nota á stöðug ofin efni. Notið þetta undir efnunum fyrir skrautsauma, eða spennid þau með í ramma þegar þið eruð að sauma út. Síðan er auðvelt að rífa undirleggsefnið frá að saum loknum.

Sem hægt er að strauja á rönguna (Iron-on)

"Iron-on tear-away" undirlegg er mjög gott undirlegg, sem er með sléttan glansandi flöt sem hægt er að strauja á efni. Það er mjög hentugt á þrjónuð og önnur óstöðug efn. Straiuið það á röngu efnisins áður en þið spennid efnið í ramma og saumið út á þau. Rífið síðan umfram undirleggsefnið frá eftir saum.

Undirleggsefni sem þarf að klippa frá (Cut-Away)

Þessi undirleggsefni eru svo sterk að ekki er hægt að rífa þau frá saumunum, heldur verður að klippa þau frá. Ráðlögð fyrir þrjón, óstöðug efni og rammavinnu.

Vatnsuppleysanleg styrkingarefni

Þessi efni eru sett ofan á efnið þegar verið er að sauma út á lykkjótt efni t.d. þrjón og frotté. Þegar verið er að sauma gata-útsaum (cutwork) eru þessi efni sett undir efnið sem verið er að sauma. Setjið efnin síðan í vatn til að leysa upp umfram-styrkingarefnið. Þessi gerð fæst í ýmsum þykktum.

Styrkingarefni sem eyðast

Slík styrkingarefni eru mjög stöðug, lauslega ofin efni sem eru notuð í saumatakni eins og klippivinnu (cutwork) og þar sem sauma þarf út af jafri efnanna. Þetta undirleggsefni hverfur svo við hita.

Límkennd styrkingarefni

Þau eru notuð fyrir rammavinnu þegar efnið sem sauma á er svo viðkvæmt eða svo lítið að ekki er hægt að spenna það í ramma. Spennid þetta undirleggsefni í ramma og látið pappírslötinn snúa upp. Búið til kross á pappírinn t.d. með nál eða tituprjón og rífið pappírinn af límefninu. Eftir verður þá límkenndur flötur sem hægt er að líma efnið á. Afganginn er svo hægt að rífa frá að saum loknum.

"PICTOGRAM™" PENNI

Notið loft eða vatnsuppleysanlegan merkipenna fyrir útsauma og myndtákn á allar gerðir af efnum. Litamerkingin hverfur eftir nokkra klukkutíma. Þið getið einnig notað kalt vatn til að fjarlægja merkingarnar. Fullvissið ykkur um að þið hafið fjarlægt allar merkingar áður en þið straiuið eða þvóid með sápu.

ÓKEYPIS HUGBÚNAÐUR (PC)

PC hugbúnaðarpakki er fáanlegur fyrir HUSQVARNA VIKING® DESIGNER TOPAZ™ 50 sauma- og útsaums vélina. Hann er með eftirtalda kosti:

- “QuickFont” stafaforrit til að hanna ótæmandi fjölda af útsaums stöfum úr flestum TrueType® og OpenType® stafrófum í tölvunni ykkar.
- Meðferð á útsaumsmyndum: skoðun á myndum í gaummyndum, lesa mismunandi skráarsnið, bæta inn klippingum og fleira.

Hafið á heimasíðu HUSQVARNA VIKING®:

www.husqvarnaviking.com og finnið “Embroidery Machines Support” og hafið hugbúnaðinn niður. Þegar þið setjið hann upp verðið þið beðin umuppsetningar kóða, og gefið þá upp númerið:

9200

Fleiri upplýsingar og nákvæmari uppsetningar leiðbeiningar eru á niðurrhöluðu síðunum.

HVERNIG Á AÐUPPFÆRA VÉLINA

Farið á heimasíðu okkar:

www.husqvarnaviking.com og/eða hafið samband við HUSQVARNA VIKING® umboðsaðilann þar sem þið eruð og farið í uppfærslur (updates and upgrades) fyrir vélina ykkar og leiðbeiningar.

LEIÐBEININGAR UM UPPFÆRSLU

- Farið á heimasíðu HUSQVARNA VIKING®: www.husqvarnaviking.com og finnið saumavélagarðina ykkar. Hér komið þið til með að finna uppfærslur fyrir ykkar vél.
- Hafið uppfærslunum niður á USB minnislykilinn ykkar.
- Fullvissið ykkur um að slökkt sé á saumavélinni. Setjið USB minnislykilinn með nýju uppfærslunum í USB tengil vélarinnar.
- Ýtið og haldið nú afturábak hnappnum inni um leið og þið kveikið á saumavélinni.
- Uppfærslan byrjar þá samstundis og þið getið sleppt afturábak hnappnum þegar þið sjáið ferilsreinina.

Ath: Það gæti tekið allt að einni mínútu þar til þið sjáið ferilsreinina og þá getið þið sleppt afturábak hnappnum.

- Þegar uppfærslunni lýkur slekkur vélin sjálfkrafa á sér og kveikir á sér á ný. Athugið útgáfunúmerið á hugbúnaðinum í stillivalmyndinni.





3

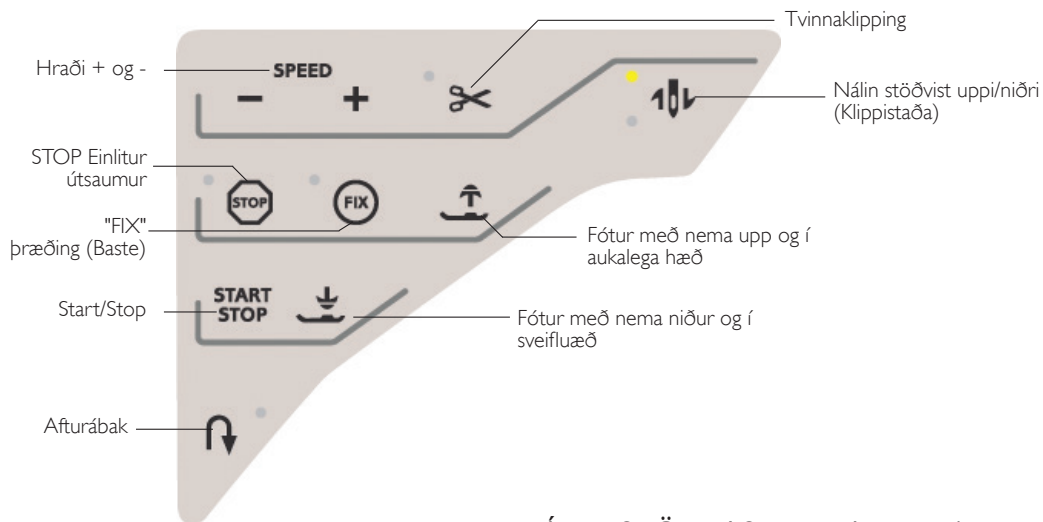
STILLI OG AÐGERÐARHNAPPAR

Þessi bluti leiðir ykkur í gegn um grunnstillingar á stilli og aðgerðarhnöppum vélarinnar. Lærið hvernig þið getið stjórnað aðgerðum og stillingum á skjánum og hvernig nota eigi aðgerðarhnappana á vélinni sjálfri.



AÐGERÐARHNAPPAR

(Útsaums aðgerðir eru innan sviga)



HRAÐI + OG -

Allir saumar í vélinni og sérhver rammastærð hefur fyrirfram ákveðinn og ráðlagðan sauma/útsaums hraða.

Snertið "Speed + eða Speed -" til að auka eða minnka sauma/útsaums hraðann. Þegar þið snertið hnappinn kemur sprettluggi á skjáinn og gefur upp hraðann sem stillt er á. Þið getið breytt hraðanum með því að færa til rennilokuna í sprettlugganum. Ef þið breytið hraðanum á meðan þið eruð að sauma, þá kemur enginn sprettluggi á skjáinn.

Þegar þið eruð að sauma með málmtvinna, eða þegar þið eruð að sauma viðkvæm efni ráðleggjum við ykkur að minnka hraðann til að ná sem bestum árangri.

TVINNAKLIPPAN

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið tvinnaklippu hnappinn (Selective Thread Cutter) og vélin mun þá klippa bæði undir og yfirtvinnana, lyfta saumfætinum og nálinni og gera "FIX" heftiaðgerðina virka fyrir næstu byrjun. Til að klippa tvinnana við lok saums eða útsaums, snertið þið tvinnaklippuhnappinn á meðan þið eruð enn að sauma. Hnappurinn byrjar að blikka sem gefur til kynna að búið sé að biðja um klippingu. Þegar saumnum er lokið, heftir vélin fyrir sauminn og klippir báða tvinnana. Tvinnaklippu aðgerðina er hægt að forrita - sjá bls. 5:3.

Ath: Vélina klippir tvinnana sjálfvirk eftir ákveðna sauma eins og eftir að hafa saumað "sensor" hnappagat. Þið getið einnig slökkt á sjálfvirkri klippingu í "SET" valmyndinni - sjá bls. 3:10.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Ef þið snertið tvinnaklippurnar á meðan vélina er að sauma út, þá klippir hún sjálfkrafa yfir og undirtvinnana og lyftir saumfætinum. Í lok hverrar litablokkar klippir vélina eingöngu yfirtvinnann. Þegar mynstrinu er lokið klippir hún hins vegar bæði undir og yfirtvinnana.

Ath: Hægt er að slökka á sjálfvirkri tvinnaklippingu í SET valmyndinni, sjá bls. 3:11.

NÁLIN STÖÐVAST UPPI/NIÐRI (KLIPPISTAÐA)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið "Nálin stöðvast uppi/niðri" til að færa nálina upp eða niður. Stöðu nálarinnar er breytt um leið. Þið getið einnig rétt snert fótstöðuna til að láta nálina fara upp eða niður. Það kviknar á ljósi í hnappnum þegar aðgerðin er virk. Snertið hnappinn til að gera aðgerðina óvirka.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Vélina færir útsaumsrammann fram á við og að ykkur þannig að þið getið auðveldlega klippt tvinnana.

STOP EINN LITUR (MONOCHROME)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

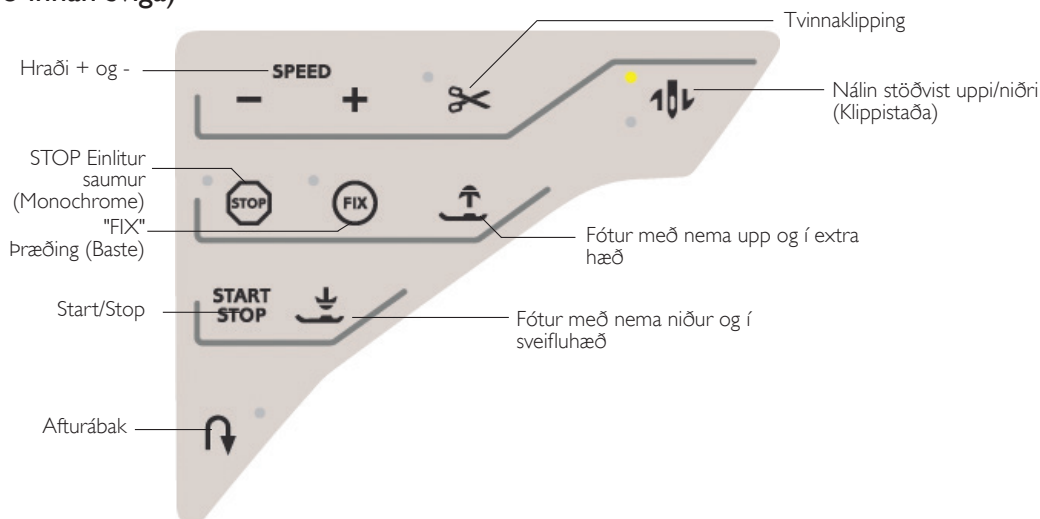
Veljið STOP til að ljúka við saum eða spor. Vélina heftir fyrir tvinnann og stöðvast sjálfkrafa. Þegar STOP er valið verður aðeins einn saumur sýndur á skjánum. Það kviknar á STOP hnappnum þegar þið snertið hann. Veljið STOP á ný til að hætta við eða veljið nýjan saum og það slökknar á ljósinu á hnappnum. STOP aðgerðin er afturkölluð um leið og saumurinn klárast. Hægt er að forrita STOP aðgerðina - sjá bls. 5:3.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Veljið STOP til að koma í veg fyrir litaskiptingar og til að sauma allt mynstrið í einum tvinnalit, Sjá kaflann um útsaums saumaskap (Embroidery Stitch-Out).

AÐGERÐARHNAPPAR

(Útsaums aðgerð innan sviga)



HEFTA (FIX) ÞRÆÐA (BASTE)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

"FIX" er notað til að hefta fyrir saum. "FIX" er sjálfkrafa gert virkt þegar þið veljið saum, notið tvinnaclippingunna, veljið byrjun á saum eða notið STOP á meðan þið saumið. Í byrjun saumar vélin nokkur heftispor og heldur síðan áfram og saumar valinn saum. Snertið "FIX" á meðan þið saumið og vélin saumar þá nokkur heftispor og stöðvast sjálfkrafa. Það kviknar á "FIX" hnappnum þegar "FIX" aðgerðin er virk. Snertið hnappinn á ný til að slökkva á aðgerðinni. Hægt er að forrita "FIX" aðgerðina - sjá bls. 5:3.

Ath: Hægt er að afturkalla sjálfvirku "FIX" aðgerðina (FIX Auto) í "SET" valmyndinni. í Sauma stillingum (Sewing Settings) (sjá bls. 3:8). Engin sjálfvirk "FIX" heftispor verða saumuð nema þið notið "FIX" hnappinn á vélinni.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Snertið "FIX" til að þræða útlínur af útsaumsmynstrinu eða til að þræða efnd sjálft við undirleggsefni.

FÓTUR MEÐ NEMA UPP OG Í AUKALEGA HÆÐ (SENSOR FOOT UP AND EXTRA LIFT)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið "Fótur með nema upp og í aukalega hæð" til að lyfta saumfætinum. Snertið hann aftur og þá fer saumfóturinn í aukalega hæð.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Snertið "Fótur með nema upp og í aukalega hæð" til að lyfta saumfætinum. Snertið hann aftur og þá fer hann í aukalega hæð, og auðveldara verður að setja rammann og taka hann undan fætinum.

START/STOP

Snertið þennan hnapp til að láta vélin sauma án þess að þið þurfið að stíga á fótmótstöðuna. Snertið START/STOP til að láta vélin byrja og snertið hann aftur til að stöðva vélin.

FÓTUR MEÐ NEMA NIÐUR OG Í SVEIFLUHÆÐ (SENSOR FOOT DOWN AND PIVOT)

Sauma aðgerð (Sewing Mode)

Snertið hnappinn fyrir "fótur niður og í sveifluhæð" og saumfóturinn fer alveg niður. Vélin heldur við efnið. Snertið hnappinn á ný og þá fer saumfóturinn í sveifluhæð.

Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Snertið "Fótur með nema niður og í sveifluhæð" til að lækka saumfótinn í "fljótandi" saumastöðu fyrir útsauma.

AFTURÁBAK

Fyrir stöðugan afturábak saum ýtið þið á afturábak hnappinn áður en þið byrjið að sauma. Það kviknar á ljósinu á hnappnum og vélin saumar stöðugt aftur á bak þar til þið snertið hnappinn á ný. Ef þið snertið hnappinn á meðan þið eruð að sauma, saumar vélin aftur á bak á meðan þið haldið við hnappinn. Það kviknar á ljósinu í hnappnum á meðan honum er haldið inni.

Afturábak er einnig notað þegar þið saumið hnappagöt, ístoppspor og í mjókkandi breikkandi flatsaum (Tapering).

Afturábak hefur enga aðgerð í útsaums aðgerð.

EINSTAKT NEMAKERFI (EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM™)

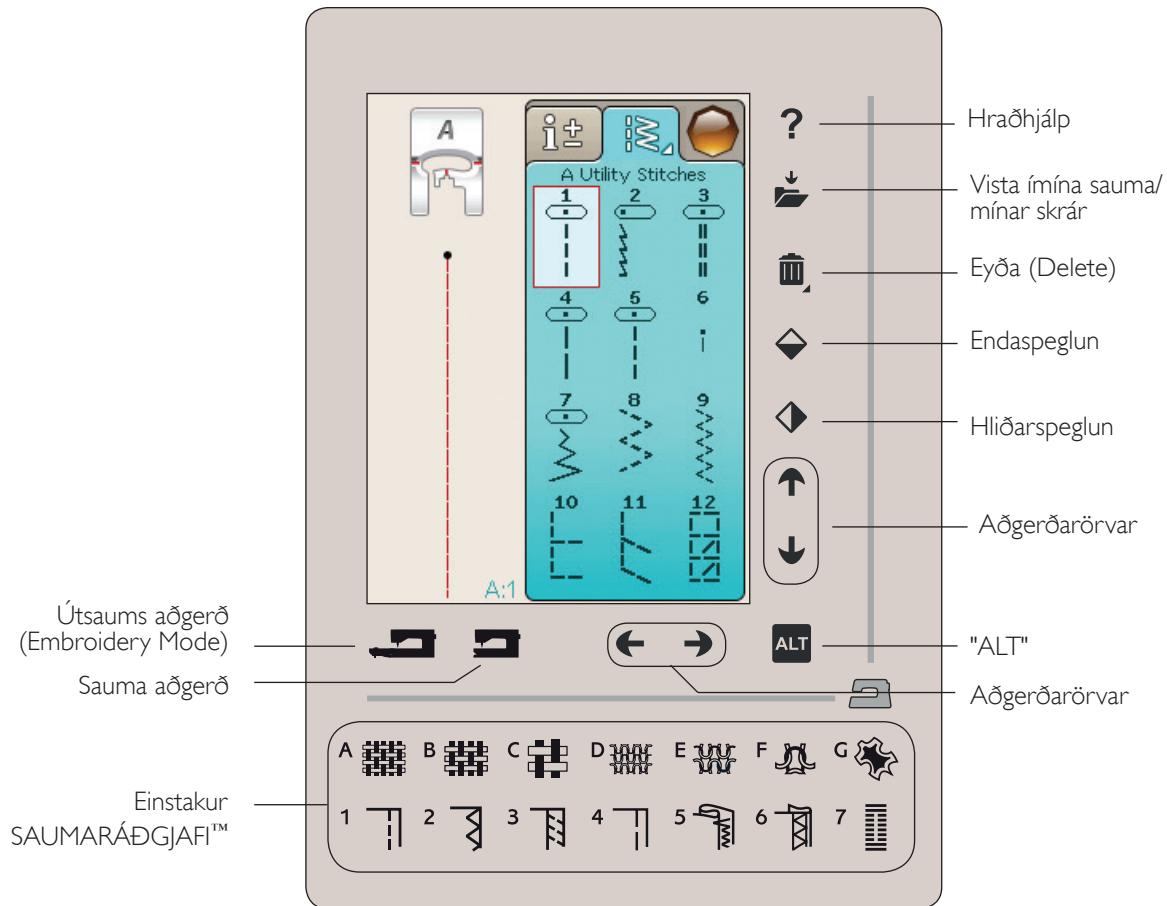
Þókk sé EINSTÖKU NEMAKERFI, þá nemur saumfóturinn stöðugt þykktina á efninu sem verið er að sauma, hvort sem það er í sauma aðgerð eða útsaums aðgerð, og vélin saumar yfir efnið á jafnan hátt og flytur efnið fullkomlega.

Farið í "SET" valmyndina, til að skoða raunstillingu á þrýstingnum á saumfótinn fyrir það efni sem valið var og þar getið þið einnig breytt stillingunum.



YFIRLIT SNERTIFLÖTUR

Skjárinn á HUSQVARNA VIKING® DESIGNER TOPAZ™ 50 er mjög auðveldur í notkun - snertið hann bara með skjápennum eða fingri til að velja það sem þið ætlið að gera. Í þessum kafla munum við lýsa svæðinu fyrir utansnertiskjáinn.



HRAÐHJÁLPA (QUICK HELP)

Snertið hraðhjálpar táknið í efra hægra horninu, og spurningarmerki kemur á skjáinn sem gefur til kynna að hraðhjálpin sé virk. Snertið hvaða tákni sem er, texta eða svæði á snertifletinum sem þið viljið fá upplýsingar um. Sprettigluggi með skilaboðum kemur þá með stutta lýsingu. Snertið OK til að loka sprettiglugganum og fara út úr hraðhjálpinni.

VISTA Í "MÍNUM SAUMUM"/"MÍNUM SKRÁM" (SAVE TO MY STITCHES/MY FILES)

Snertið táknið "Vista í mínum saumum/mínum skrár" til að opna samtalsglugga til að vista saum, saumaröð, breyttum saum eða breyttu útsaumsmyndi eða samblandi myndra.

EYÐA (DELETE)

Snertið eyðingartáknið ef þið viljið eyða spori, saumaröð, myndri eða möppu (folder). Eyðingaraðgerðin er virk þar til saumur, saumaröð, myndur eða mappa hafa verið valin og þeim eytt eða þar til það er snert á nýjan leik. Ef saumur er valinn og það á að eyða honum, kemur sprettigluggi á skjáinn og biður ykkur að staðfesta að það eigi örugglega að eyða honum.

Ath: Ef þið snertið og haldið eyðingaraðgerðinni, getið þið eytt öllum saumum í "mínum saumum". Þið getið hins vegar ekki eytt innbyggðum saumum, myndum eða stafrófum.

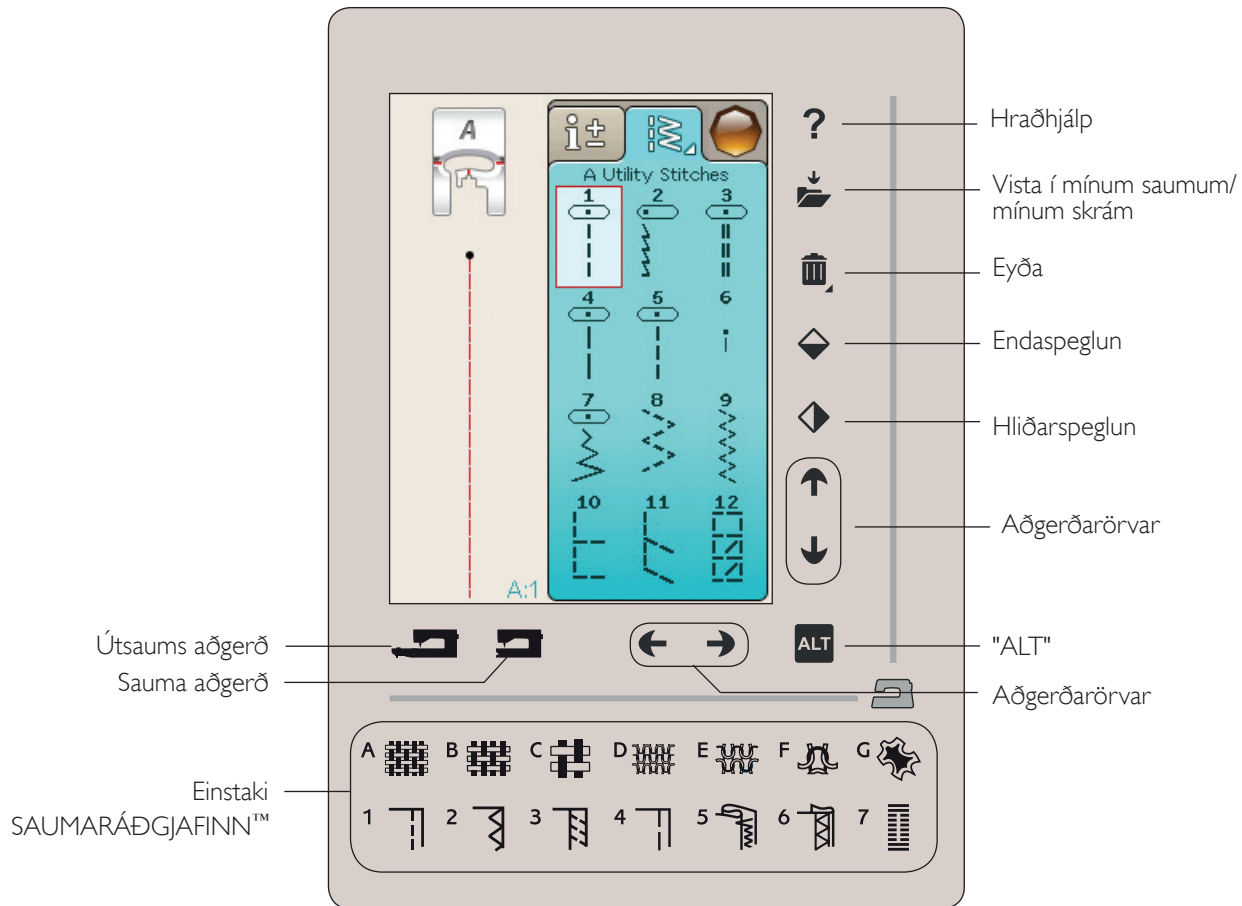
ENDASPEGLUN/HLIÐARPEGLUN

Til að spegla sauma eða saumaraðir til hliðar snertið þið aðgerðina "hliðarspeglun" (Mirror Side-to-Side).

Hnappagöt er ekki hægt að spegla.

Í útsaums aðgerð er hægt að spegla myndur bæði hliðar og endaspeglun þegar þær aðgerðir eru snertar.

YFIRLIT YFIR SNERTIFLÖT



"ALT" OG AÐGERÐARÖRVAR

Örvarnar á snertifletinum geta breytt um aðgerðir eftir því hvað er sýnt á skjánum hverju sinni. Snertið "ALT" táknið til að gá að því hvort um sé að ræða fleiri aðgerðir en sýndar eru á skjánum. Lesið meira um "ALT" táknin og aðgerðir þeirra í hverjum glugga fyrir sig í köflunum 4, 5, 7, og 8.

SAUMA/ÚTSAUMS AÐGERÐ (SEWING/ EMBROIDERY MODE)

Sauma aðgerð er notuð fyrir alla venjulega sauma (sjá kafla 4 & 5) og útsaums aðgerð fyrir útsauma (sjá kafla 7 og 8). Ýtið á sauma aðgerðina til að fara í sauma aðgerð og ýtið á útsaums aðgerðina til að fara í útsaums undirbúnings aðgerðina.

EINSTAKI SAUMARÁÐGJAFINN (SEWING ADVISOR™)

Saumavélin þín er með innbyggða HUSQVARNA VIKING® SAUMARÁÐGJAFANN™. Hann er alltaf virkur og er staðsettur neðst á litaskjánum. Þegar þið eruð að byrja að vinna að einhverju verkefni, snertið þið gerðina af efninu og þykktina á því og síðan snertið þið saumataknina sem þið ætlið að nota.

Þessi einstaki SAUMARÁÐGJAFINN™ stingur þá upp á hentugasta sporinu, sporlengdinni, sporbreiddinni, saumhraða, tvinnaspennu og þrýsting á saumfótinn fyrir það sem þið ætlið að fara að sauma. Sporið er sýnt á skjánum með viðeigandi saumfæti og ráðleggingum um nálar.

Ath: Þetta er aðeins gilt þegar verið er að sauma.

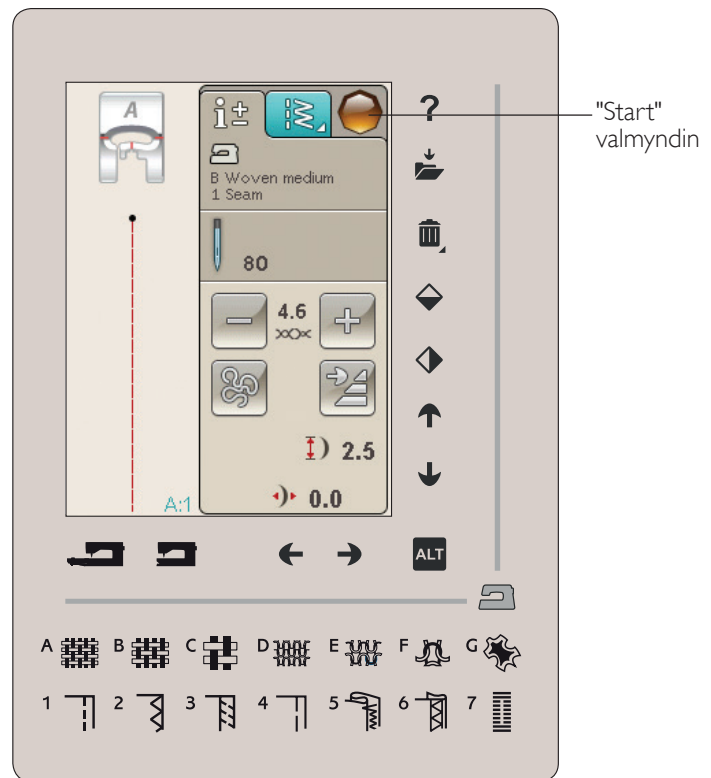


LITASKJÁRINN

"START" VALMYND

Snertið táknið fyrir "Start" valmyndina til að opna tólaborðið. Tólaborðið er notað til að velja og gera mismunandi glugga virka.

Útlittólaborðsins breytist eftir því hvort sauma aðgerð eða útsaums aðgerð er virk. Skráarstjórn (File Manager) og "SET" valmyndin er ávallt fyrir hendi.



TÓLABORÐS SAUMA AÐGERÐ

Frá tólaborðinu getið þið ávallt komist í sauma valmyndina, stafrófs valmyndina, forritunar aðgerð, skráarstjórn og "SET" valmyndina. Snertið aðeins þá aðgerð sem þið viljið gera virka.

Spora valmynd (Stitch Menu)

Þegar þið snertið táknið fyrir spora valmyndina á tólaborðinu, mun valmyndin opnast. Snertið þann saum eða það spor sem þið ætlið að nota eða snertið ákveðna valmynd til að komast í ákveðna spora valmynd (sjá kafla 4).

Stafrófs valmynd (Stitch Font menu)

Snertið valmyndina fyrir stafrófin og upp kemur sprettigluggi með þeim stafrófsgerðum sem eru í vélinni. Veljið stafagerð með því að snerta hana. Þegar stafagerð hefur verið valin farið þið sjálfkrafa í forritunar aðgerð.

Ath: Stafróf eru eingöngu fyrir hendi þegar sauma aðgerð er virk og útsaums stafróf eru eingöngu virk þegar útsaums aðgerð er virk.

Forritun (Program)

Snertið forritunar táknið til að fara í forritunar gluggann. Þið getið sameinað sauma og/eða stafi og númer til að búa til saumaröð, sameinað mismunandi innbyggða sauma og stafróf úr vélinni. Þið getið forritað sauma upp að 500mm eða allt að 99 sauma á lengd. Meira um þetta í kafla 5.

Skráarstjórn (File Manager)

Skráarstjórn er notuð til að opna, skipuleggja, bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstur ykkar og stafróf. Notið annaðhvort innbyggð minni eða utanáliggjandi áhöld sem tengd eru við vélina til að geyma mynstur og skrár. Meira um þetta í kafla 9.



TÓLABORÐS ÚTSAUMS AÐGERÐ (TOOLBAR EMBROIDERY MODE)

Frá tólaborðinu getið þið farið í mynstur valmyndina (Design Menu), útsaums stafrófs valmyndina (Embroidery Font Menu), útsaums texta undirbúning (Text edit), skráarstjórn (File Manager) og "SET" valmyndina. Snertið þá aðgerð sem þið viljið gera virka.

Mynstur valmynd (Design Menu)

Snertið táknið fyrir mynstur valmynd til að opna glugga þar sem þið getið skoðað innbyggð mynstur. Snertið mynstur til að hlaða því inn,

Útsaums stafrófs valmynd (Embroidery Font Menu)

Veljið táknið fyrir útsaums stafrófs valmynd til að opna glugga með útsaums stafrófum. Veljið stafróf með því að snerta það. Þegar stafróf hefur verið valið farið þið sjálfkrafa í útsaums texta udirbúnings aðgerð (Embroidery Text Edit).

Ath: Sauma stafróf eru eingöngu aðgengileg í sauma aðgerð og útsaums stafróf eru eingöngu aðgengileg í útsaums aðgerð.

Útsaums texta undirbúningur (Embroidery Text Edit)

Ef þið viljið ganga frá eða breyta útsaums stafaforriti sem þið hafið hannað í útsaums undirbúningi, snertið þið táknið fyrir útsaums texta undirbúning. Forritunarglugginn opnast og gerir ykkur kleift að gera breytingar. Þið getið bætt inn nýjum stöfum eða eytt stöfum. Ef þið hafið forritað texta í útsaums aðgerð (Embroidery Mode), getið þið vistað textann sem hluta af mynstri og síðan saumað hann í útsaums aðgerð.



"SET" VALMYND

Í "SET" valmyndinni getið þið framkvæmt persónulegar stillingar á véla-stillingunum (Machine Settings), spora-stillingunum (Stitch Settings), sauma-stillingunum (Sewing Settings) og útsaums-stillingum (Embroidery Settings).

Snertið táknin til að gera aðgerð virka eða til að opna lista yfir valmöguleika. Þegar þið breytið sauma-stillingum, verða stillingarnar vistaðar þegar þið slökkið á vélinni. Ef þið framkvæmið breytingar á spora-stillingum, verða þær ekki vistaðar þegar þið slökkið á vélinni.

VÉLA STILLINGAR (MACHINE SETTINGS)

Upplýsingatákn (Information icon)

Upplýsinga táknin opnar glugga sem sýnir ykkur númerið á útgáfu hugbúnaðar vélarinnar, notkun á minni og upplýsingar um leyfi.

Tungumál (Language)

Snertið "tungumál" til að skoða þau tungumál sem vélin býður upp á og veljið það tungumál sem þið viljið nota. Vegna smæðar Íslenska markaðsins var því miður ekki hægt að fá Íslenskuna í vélina.

Endurtekin hljóðmerki (Audio Repeat)

Þegar þetta er virkt, þá verða hljóðmerkin fyrir aðvörunar-sprettiglugga endurtekin með ákveðnum millibilum þar til slökkt er á þeim.

Læsa skjánum (Lock Screen)

Ef hætta er á því að þið mynduð óvart snerta skjáinn á meðan þið eruð að sauma, þá getið þið læst skjánum.

Þegar þetta er gert virkt, þá verður skjánum sjálfkrafa læst í hvert sinn sem hann hefur verið óvirkur í 10 sekúndur. Sprettigluggi kemur á skjáinn og skjárinn verður læstur þar til þið snertið OK í sprettiglugganum.

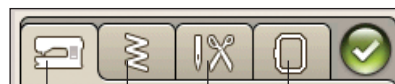
Stillingar á snertiskjá

Skjárinn gæti þurft á kvörðun að halda til að vinna rétt miðað við þína snertingu.

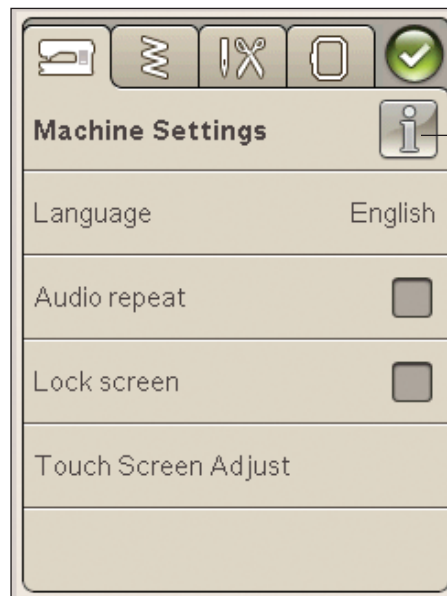
Snertið til að opna fyrir skoðun á kvörðun á skjánum. Farið eftir þeim leiðbeiningum sem koma á skjáinn til að kvarða snertiflötinn.



"SET" valmynd



Véla stillingar
Sauma stillingar
Sauma stillingar
Útsaums stillingar



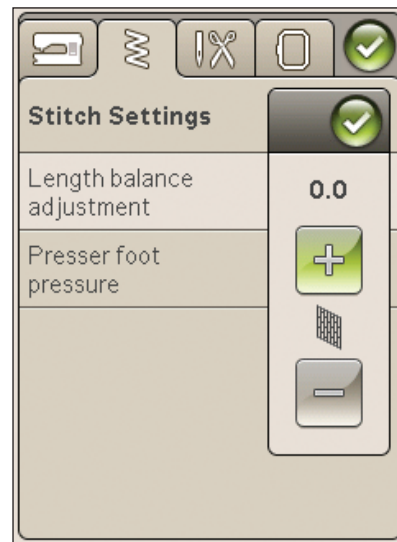
Upplýsingatákn

SPORA STILLINGAR (STITCH SETTINGS)

(aðeins virkt í sauma aðgerð)

Á spora stillinga skjánum getið þið stillt þrýsting á saumfót, og jafnað út jafnvægi í saumum eða lengd á hnappagötum. Þessar stillingar verða eingöngu virkar fyrir það spor sem valið er hverju sinni.

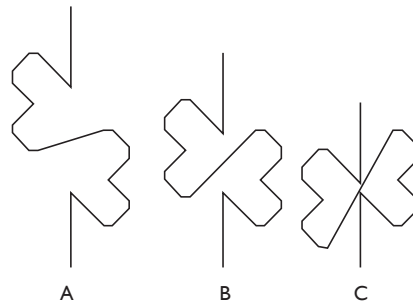
Ef annað spor er valið eða sama spor er valið á ný, verður stillingin fyrir það spor sett aftur á sjálfgefin gildi. Sjálfgefið gildi er sýnt með svörtu, en ef því hefur verið breytt er það sýnt í rauðum lit.



Stillingar á lengdar-jafnvægi

Þegar þið saumið á sérstök efni eða eruð að nota sérstaka saumatækni, gæti þurft að jafna út jafnvægið í lengd sporanna.

Byrjið á því að sauma viðkomandi saum á afgangsefni með undirleggsefni. Í "SET" valmyndinni, veljið þið spora stillingar (Stitch Settings). Ef sporið ykkar lítur út eins og (A), snertið þið -, en ef það lítur út eins og á mynd (C), snertið þið +. B sýnir saum með fullkomnu jafnvægi.



EINSTAKT NEMA KERFI

Nemi fyrir fótþrýsting

Með nemanum fyrir fótþrýsting, nemur vélin stöðugt þykktina á efninu sem verið er að sauma, og framkvæmir sjálfkrafa nauðsynlegar stillingar þannig að hún flytji efnið sem best og öruggast.

Snertið + til að auka eða - til að minnka þrýstinginn á saumfótinn og efnið.



STILLINGAR FYRIR SAUMA

Tvíburanál

Snertið táknid fyrir tvíburanálina til að opna fyrir lista yfir nálar millibil á þeim. Eftir að þið hafið valið ákveðið nálar millibil, verður sporbreidd allra spora takmörkuð við þá breidd til að nálin fari ekki of langt til vinstri eða hægri og brjóti nálarnar. Þessi stilling er virk þar til þið slökkvið á táknuinu fyrir tvíburanál.

Sporbreiddaröryggi

Veljið sporbreiddaröryggið þegar þið eruð að vinna með stingplötu eða saumfæti fyrir beina sauma. Vélin læsir þá sporlegunni í miðju fyrir alla sauma og vélin getur ekki látið nálina fara til hliðar. Þetta er bara öryggi til að nálin brotni ekki og stingplatan eða saumfóturinn skemmist ekki.

Þegar þið kveikið á vélinni og hafið stillt á sporbreiddaröryggið, mun vélin koma upp með sprettiglugga ef þið reynið að stilla á saum sem ekki er beinn saumur eða með sporlegu í miðju og láta ykkur vita að þið verðið að slökkva á sporbreiddarörygginu fyrir aðra sauma og skipta þá líka um plötu og fót.

Ath: Öryggi fyrir tvíburanál og sporbreidd er ekki hægt að nota samtímis.

Sjálfvirk tvinnaklipping "Auto"

Til að gera tvinnaklippinguna virka, veljið þið "Selective Thread Cutter Auto" í sauma stillingunum. Tvinnarnir verða þá klipptir sjálfkrafa t.d. þegar þið hafið lokið við hnappagat, fest á tölu o.s.frv. og saumfætinum er lyft sjálfkrafa. Þegar þessi aðgerð er ekki virk klippir vélin ekki tvinnana að saum loknum.

Nemi (Sensor) fyrir fótlyftingu

Þegar þetta er valið, verður neminn fyrir fótlyftingu virkur. Saumfóturinn fer þá sjálfkrafa í sveifluhæð þegar þið hættið að sauma og nálin verður niðri í efninu. Ef þetta er ekki valið verður saumfóturinn kyrr ofan á efninu jafnvel þótt vélin stöðvist með nálina niðri eða eftir tvinnaklippingu.

"FIX Auto"

Þegar "FIX Auto" er gert virkt saumar vélin nokkur heftispor í byrjun. Til að afvelja þetta afveljið þið "FIX Auto" í "SET" valmyndinni. Ef þetta er ekki valið getið þið notað "FIX" hnappinn framan á vélinni til að sauma nokkur heftispor.



ÚTSAUMS STILLINGAR

Tvinnaklipping "Auto" í útsaum

Sjálfvirka tvinnaklippingin (Selective Thread Cutter Auto) er alltaf virk í útsaums aðgerðum. Tvinnarnir verða klipptir sjálfkrafa og saumfætinum lyft þegar skipta þarf um lit á tvinna eða þegar útsaumnum er lokið. Ef þið afveljið sjálfvirku tvinnaklippinguna þá klippir vélin ekki tvinnana.

Sjálfvirk klipping á stökksporur

Þessi vél er með sjálfvirka klippingu á stökksporur. Þetta sparar ykkur mikinn tíma við að klippa öll stökksporin eftir að vélin er búin með útsauminn. Vélin kemur til með að klippa yfirtvinnann í öllum stökksporur og toga tvinnaendann niður á rönguna.

Ath: Vélin klippir einnig tvinnann eftir að þið hafið skipt um tvinnalet. Haldið aðeins við tvinnaendann þegar þið byrjið með nýjan lit þannig að þið getið fjarlægt tvinnendann frá saumfætinum eftir að vélin klippir tvinnann.



Mynstur sem eru merkt með þessu tákninu eru forrituð fyrir klippingu á stökksporur. Klippingu á stökksporur er hægt að bæta inn í hvaða mynstur sem er með því að nota hugbúnaðinn sem þið getið balað niður á netinu.

Sjá kafla 2.

Ath: Ef rangan útsaumnum ykkar kemur til með að sjást, slökkið þá á sjálfvirku klippingunni á stökksporunum og klippið þau með skærum.

Val á ramma

Snertið táknid fyrir rammaval og veljið þá ramma sem þið eigið. Þegar þið setjið mynstur inn í vél mun vélin velja hentugustu rammastærð af ykkar römmum fyrir mynstrið.

Hæð á saumfæti í útsaum

Þegar þið notið saumfót R, stillið þið hæðina á honum í "útsaums saumaaðgerð" (Embroidery Stitch-Out).

Í sumum útsaumum og mynstrum hlaðast stundum upp spor undir saumfætinum, og ef ekki er nægjanlegt rými á milli saumfóts og útsaumsins vilja koma lykkjur niður á rönguna. Aukið þá hæðina á saumfætinum í litlum þrepum eða þar til mynstrið færast frjálsglega undir fætinum.

Útsaumsfótur Q með nema (sensor)

Þegar þið notið aukalega fáanlega útsaumstótinn Q (nr. 413-1920-45) gerið þá "Sensor Q foot" aðgerðina virka. Þessi fótur mælir stöðugt þykktina á efninu og aðlagar hæðina á fætinum í samræmi við það.



MIKIÐ NOTUÐ TÁKN

Útsaums undirbúningur (Embroidery Edit)

Í neðra vinstra horninu á útsaums undirbúnings glugganum, er GO tákn. Snertið táknið til að fara yfir í útsaums-saumaskap (Embroidery Stitch-Out).



Útsaums saumaskapur (Embroidery Stitch-Out)

Til baka táknið er í neðra vinstra horninu á útsaums undirbúnings skjánum. Ef þið snertið það farið þið til baka í útsaums undirbúning (Embroidery Edit).



OK

Staðfestir stillingar eða breytingar og fer svo aftur í fyrri glugga.



Hætta við (Cancel)

Hættir við stillingar eða breytingar og fer aftur í fyrri glugga.



Snerta og halda (Touch & Hold)

Sum tákn hafa einnig aukalegar aðgerðir, merktar með þríhyrningi í neðra hægra horninu. Til að komast að þeim aðgerðum sertið þið táknið og haldið við það.



4

SAUMAÐ

Í þessum kafla finnið þið upplýsingar um hvernig velja eigi spor og sauma, stilla þá, forrita og sauma.



SAUMA AÐGERÐ

Í sauma aðgerð getið þið valið sporin og saumana, stillt þá og saumað. Á skjánum eru tveir flipar: Sauma upplýsingar, þar sem þið getið breytt sporunum eins og lengd þeirra og breidd og skoðað hvað er ráðlagt fyrir valinn saum. Í sauma valmyndinni finnið þið mismunandi flokka af saumum og saumana sem eru í þeim.

SAUMA VALMYNDFLIPI

Blái flipinn er sauma valmyndin. Þegar þið snertið þann flipa opnast sauma valmyndin. Þið getið skrunað í gegn um mismunandi valmyndirnar með því að nota örvarnar fyrir neðan skjáinn.

Hvernig á aðvelja sauma

Þið veljið saum einfaldlega með því að snerta hann á sauma valmyndinni. Þið getið skrunað í gegn um allar valmyndirnar, með því að nota örvarnar fyrir neðan saumana. Nafnið á núverandi valmynd er sýnt fyrir ofan sauma valmyndina.

Flipinn fyrir sauma valmyndina er með ör í horninu sem þýðir að þið getið snert og haldið við flipann. Snertið og haldið til að sjá gluggann sem er með viðbótar opnuakann. Snertið sauma valmynd að ykkar vali og þá opnast sú sauma valmynd. Sauma valmyndartáknin eru með punkta, sem sýna fjölda síðna innan þeirrar valmyndar. Snertið valmyndartáknið á ný til að fara yfir á næstu síðu í valmyndinni. Opnuakinn mun vera opinn þar til þið veljið saum - notið flipann eða örvarnar.

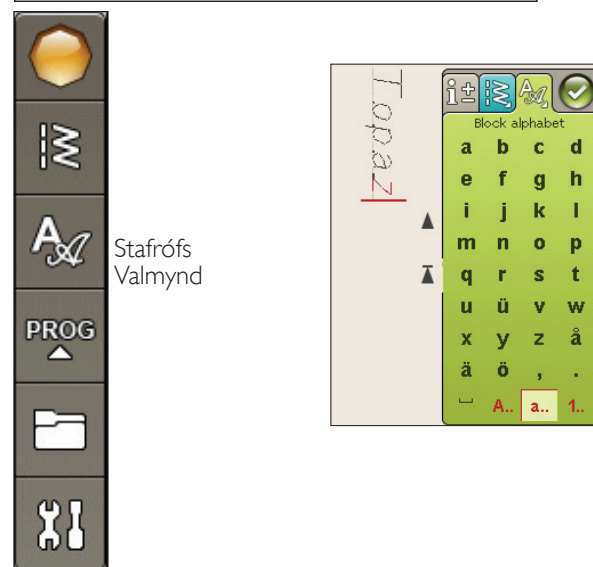
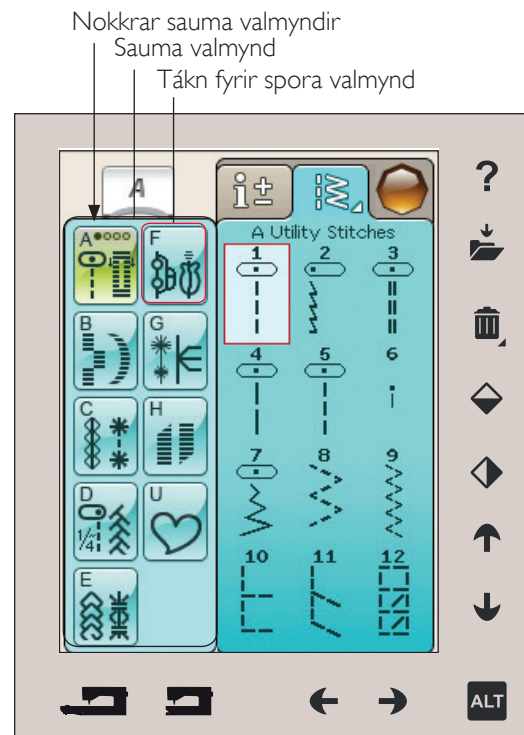
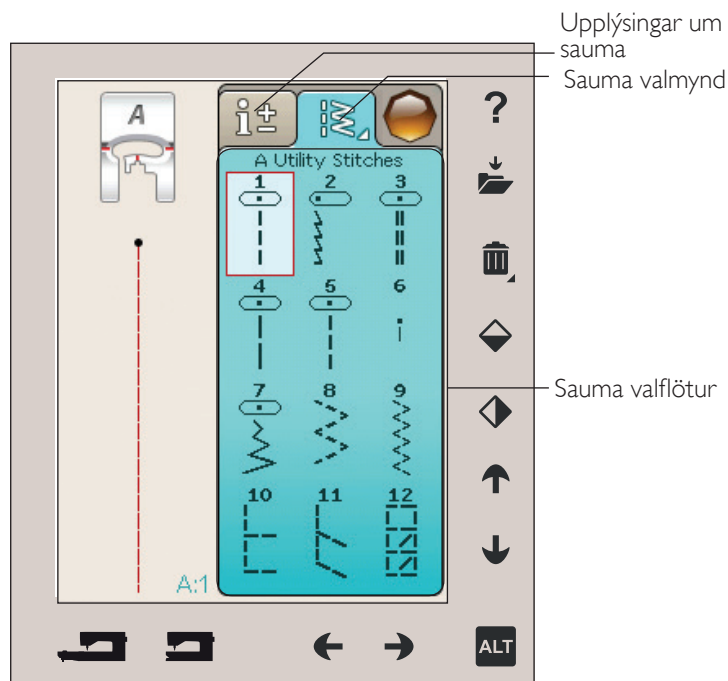
Hvernig á aðvelja stafróf

Á tölaborðinu, snertið þið táknin fyrir stafrófs valmyndina til að opna lista með stafrófum. Snertið það stafróf sem þið viljið nota og þá opnast forritunargluggi. Skrifid textann með því að snerta bókstafina. Stafrirnir koma vinstra megin á skjáinn. Snertið OK og stöfunum verður hlaðið inn í sauma aðgerð. Lesið meira um hvernig eigi að forrita sauma í kalfa 5.

Ath: Stafróf eru eingöngu fyrir hendi í sauma aðgerð.

Hlaða inn saum eða spori frá öðrum stað

Til að hlaða inn spori eða sauma spor sem þið hafið vistað í "mínum saumum" eða á USB minnislykli, snertið þið táknin fyrir skráarstjórn (File Manager) á tölaborðinu. Glugginn fyrir skráarstjórn opnast. Finnið sauminn ykkar og snertið hann til að hlaða honum inn.



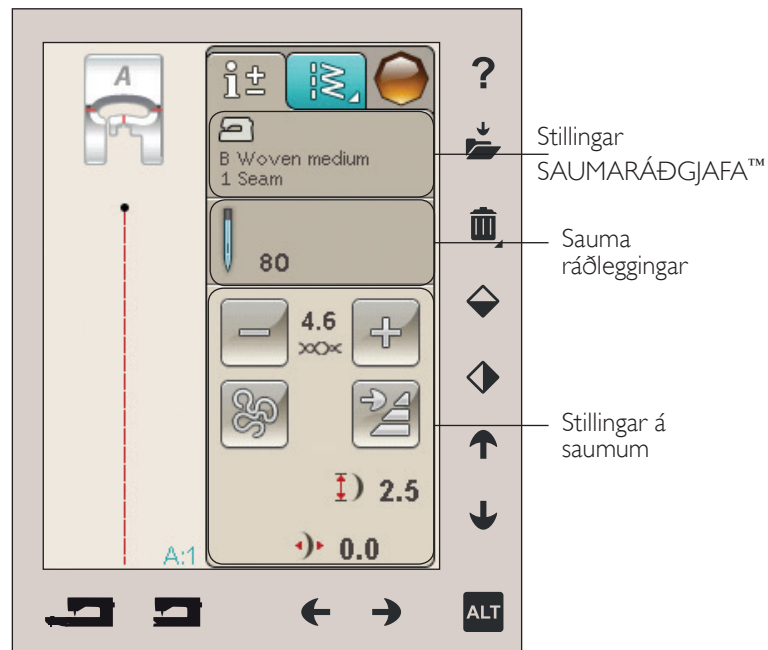
FLIPI FYRIR SAUMA UPPLÝSINGAR

Vélin velur ávallt bestu stillingar saumanna fyrir valið efni. Upplýsingaflípiinn samanstendur af þremur hlutum;

Efst á flípanum sjáir þið SAUMARÁÐGJAFANN™ og það sem þið hafið valið; efnið og hvaða saumatekni þið ætlið að nota.

Fyrir neðan stillingar SAUMARÁÐGJAFANS™ sjáir þið hvaða nál á að nota, hvort nota eigi undirleggsefni og/eda rennslisplötu á saumfót.

Í neðri hluta flípans sjáir þið stillingar á saumnum. Hér getið þið framkvæmt breytingar eins og til dæmis á tvinnaspennu, stilla vélina á fríhendis saum, gera “byrja á saum frá byrjun” virkan, gera “breikkun/mjókkun” (tapering) virka, breyta sporbreidd, nálarstöðu, lengd, þéttleika, töluáfestingu og lengd á hnappagati. Táknin í þessum hluta gluggans breytast allt eftir því hvaða saum þið hafið valið. Þessar breytingar hafa eingöngu áhrif á valinn saum. Ykkar breyttu stillingar verða stilltar aftur á sjálfgefin gildi þegar þið veljið annan saum. Breyttu stillingarnar verða ekki vistaðar sjálfkrafa í minni vélarinnar þegar þið slökkvið á vélinni. Þið getið hins vegar vistað þær sjálf í “Mína sauma” (sjá bls. 4:5).

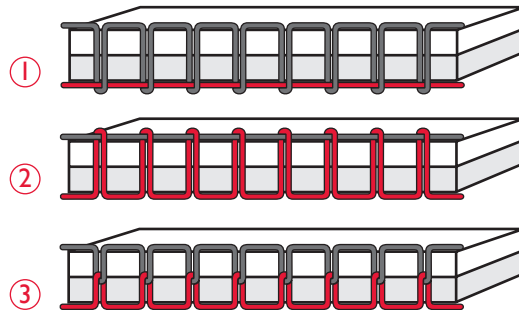


Tvinnaspennan

Vélin stillir tvinnaspennuna sjálfkrafa fyrir valinn saum. Ef þið eruð að nota einhvern sérstakan tvinna, nota sérstaka tækni eða sauma sérstakt efni, getið þið hins vegar breytt henni. Snertið + til að auka spennuna og - til að minnka tvinnaspennuna.

Til að skilja betur hvernig rétt tvinnaspenna á að vera, saumið þið nokkur bein spor með mismunandi stillingum á spennunni.

1. Byrjið á tvinnaspennu sem er of laus, þ.e.a.s. stillið á lága tölu. Undirtvinninn verður beinn, en yfirtvinninn kemur eins og lykkjur niður á rönguna.
2. Ef þið stillið á mjög háa tölu, kemur undirtvinninn upp á réttuna. Saumurinn gæti verið rykkur og yfirtvinninn gæti slitnað.
3. Rétt tvinnaspenna er þegar tvinnarnir mætast á milli efnislaganna, en þó á yfirtvinninn alltaf að sjást aðeins á röngu efnisin í skrautsaumum.



Fríhendis tækni

Þegar þið snertið táknið fyrir fríhendis tækni, kemur sprettigluggi á skjáinn og gefur ykkur kost á tvenns konar vali: Fríhendisfljótandi og fríhendis gormaaðferð.

Fríhendis fljótandi

Gerðið vélina virka fyrir fríhendis fljótandi aðgerð. Þið getið notaðsaumfót R eða aukalega fáanlegan saumfót. Takiðflytjarann úr sambandi.

Þegar þið saumið fríhendis á litlum hraða, lyftist saumfóturinn og lækkar um leið og nálin fer upp og niður og heldur þá um leið við efnið á meðan vélin myndar sporið. Á meiri hraða “flýtur” saumfóturinn ofan á efninu á meðan vélin saumar. Þið færið efnið sjálf með höndunum í fríhendis saum.

Til að stilla hæðina á saumfætinum í fríhendis fljótandi aðgerð, snertið þið + og - táknið til að breyta stillingunum.

Vélina gæti hlaupið yfir spor ef efnið lyftist upp og niður með nálinni þegar þið eruð að sauma. Með því að lækka saumfótinn minnkar bilið á milli saumfótar og efnisins og þá minnkar hættan á því að vélina hlaupi yfir spor.

Ath: Gætið þó að því að lækka saumfótinn ekki of mikið. Það verður að vera hægt að færa efnið frjálsllega undir saumfætinum.

Ath: Ef fríhendis fljótandi aðgerð er virk, notið þá ekki neina gormafætur, því það gæti skemmt þá fætur. Gerið sporbreiddar öryggið virkt ef saumfóturinn þarfnast þess.

Fríhendis gorma aðgerð

Veljið fríhendis gorma aðgerð til að gera þá aðgerð virka. Takið flytjarann úr sambandi. Gormafóturinn lyftist og lækkar með hverju spori sem vélina saumar til að halda við efnið á stingplötunni á meðan vélina myndar sporið. Þið færið efnið sjálf með höndunum í fríhendis saum.

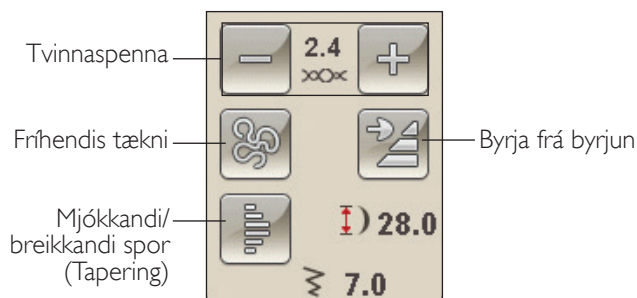
Ef þið eruð að nota aukalega fáanlega saumfótinn Q með nemanum gerið þið fríhendis gormasaums aðgerðina virka og stillið á sporbreiddar öryggi um leið.

Byrja á saum frá byrjun

Þegar þið hættið að sauma í miðjum skrautsaum, snertið þið “byrja á saum frá byrjun” þegar þið byrjið að sauma skrautsauminn aftur.

Breikkandi og mjókkandi saumar (Tapering)

Þegar þið snertið “tapering” táknið kemur sprettigluggi á skjáinn og leyfir ykkur að velja hvernig saumurinn á að byrja og enda. “Tapering” saumar eru eingöngu fyrir hendi í saumum í valmynd H. Meira á bls. 4:17.



BREYTA STILLINGUM Á SPORUM SEM VÉLIN ÁKVAÐ

Vélin stillir ávallt á hentugustu stillingar fyrir hvern valinn saum. Þið getið hins vegar breytt þessum fyrirfram ákveðnu stillingum. Þær breytingar eiga þó alltaf og eingöngu við þennan valda saum og þær breytingar sem þið framkvæmið verður breytt aftur í sjálfgefin gildi þegar þið veljið annan saum eða slökkvið á vélinni, og verða því ekki vistaðar í minni vélarinnar. Þið getið hins vegar vistað breyttan saum í skráarstjórn (File Manager) til að eiga þessar breytingar.

”ALT” aðgerðin og örvarnar

“ALT” táknin er notað til að breyta aðgerðum sem tengjast örvinum. Þegar þið snertið “ALT”, breytist annað eða bæði táknin sem eru næst örvinum. Snertið “ALT” á ný og þá breytast táknin aftur í upprunaleg tákn. Hér fyrir neðan er lýsing á mismunandi táknum sem upp geta komið þegar þið veljið saum.

Sporbreidd

Minnkið eða aukið sporbreiddina með því að nota örvarnar fyrir neðan táknin fyrir sporbreiddina. Sjálfgefin gildi eru sýnd með svörtu - breytt gildi með rauðu.

Sporlengd

Minnkið eða aukið sporlengdina með því að nota örvarnar við táknin fyrir sporlengdina. Ef þið lengið zik zak spor eða skrautsaum, þá verður allur skrautsaumurinn lengri. Ef þið lengið flatsaums-skrautsaum þar sem hægt er að stilla þéttleikann, verður allur saumurinn lengri en þéttleikinn heldur sér.

Ath: Ef þið reynið að fara lengra en lágmarks eða hámarks stillingar fyrir breidd og lengd leyfa, gefur vélin frá sér viðvörðunarbljöð. Sjálfgefin gildi eru sýnd í svörtu - breytt gildi í rauðu.

Nálarstaðsetning

Notið örvarnar fyrir neðan til að færa nálina til hægri eða vinstri þegar þið saumið beint spor. Vélin býður upp á 29 nálarstaðsetningar fyrir beina sauma.

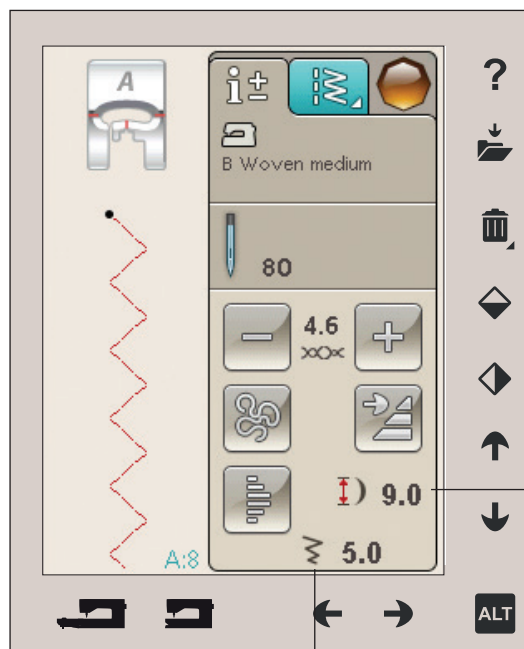
Þegar “ALT” aðgerðin er valin á saum sem hefur breiddarstöðu, er hægt að færa sauminn til vinstri eða hægri. Aðeins er hægt að færa stöðuna að hámarks breidd viðkomandi saums. Breyting á stöðunni takmarkar einnig stillingar á breidd saumsins.

Sporþéttleiki

Notið örvarnar við hliðina á tákninu fyrir þéttleikann til að stilla þéttleikann (fjarlægðina á milli samliggjandi flatsaumsspora í skrautsaum). Þéttleikinn hefur ekki áhrif á raunverulega lengd heildarsaumsins.

Snertið örvarnar til að minnka eða auka við þéttleikann.

Ath: Stillið þéttleikann þegar þið eruð að nota grófari útsaumstvinna, eða þegar þið saumið með sérstökum tvinna t.d. málmþræði, eða þegar þið viljið að sporin liggi þéttar en þau gera.



Uppplýsingar um sporbreidd



Sporlengd -



Sporlengd +



Nálarstaðsetning



Sporþéttleiki +



Sporþéttleiki -



Stærð á hnappagötum

Þegar þið saumið hnappagöt með hnappagatafætinum með nemanum, getið þið stillt lengdina í samræmi við stærð tölunnar. Mælið töluna og stillið tölustærðina inn á skjáinn.



Hnappagatastærð

Töluáfesting

Þegar þið festið tölur á flíkur, getið þið ráðið sporafjöldanum sem vélin á að sauma. Snertið örvarnar til að auka við eða fækka sporunum sem festa töluna. Lesið meira um töluáfestingar á bls. 4:15.



Töluáfesting

KOSTIR SAUMARÁÐGJAFANS™

Nýja saumavélin ykkar HUSQVARNA VIKING® er með innbyggðan SAUMARÁÐGJAFAN™. Hann er alltaf virkur í sauma aðgerð og er staðsettur neðst á skjánum. Þegar þið eruð að byrja að sauma eitthvað, snertið þið efnisgerðina og þykktina á honum og síðan þá tækni sem þið atlið að nota.

SAUMARÁÐGJAFINN™ ákvarðar hentugasta sauminn, sporlengdina, sporbreiddina, saumhraðann, tvinnaspennuna og þrýsting á saumfótinn fyrir það sem þið eruð að fara að sauma. Sporið er sýnt á skjánum ásamt ráðlögðum saumfæti og ráðlagðri nál. Þegar þið veljið saumatæknina, þá opnast upplýsingaflippinn sjálfkrafa.

Ath: SAUMARÁÐGJAFINN er aðeins virkur í sauma aðgerð.

VAL Á EFNI

Ofin eðapríónuð

Munurinn á ofnum og príónuðum efnum er falinn í því hvernig þræðir efnanna eru tengdir saman. Ofin efni eru búin til úr tveimur þráðum, langsumþráðum og ívafsþráðum sem koma þvert á hina þar sem þeir mætast í ákvæðnum gráðuhalla. Prjón er hins vegar búin til úr einu þráðarkerfi þar sem lykkjurnar fléttast saman. Prjón er yfirleitt mjög teygjanlegt.

Almenna reglan er sú, að þið stimplið inn “ofin” fyrir öll stöðug efni sem ekki eru teygjanleg, og “teygjanleg” (stretch) fyrir öll teygjanleg efni.

Uppástungur

A ÞUNN OFIN (WOVEN LIGHT): chiffon, organza, batist, silki, ull o.s.frv.

B MEÐAL OFIN (WOVEN MEDIUM): bútasaumsefni, ullarkrep, baðmullarefni o.s.frv.

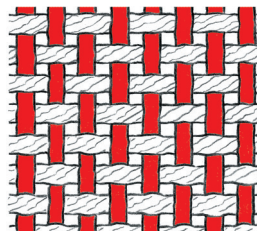
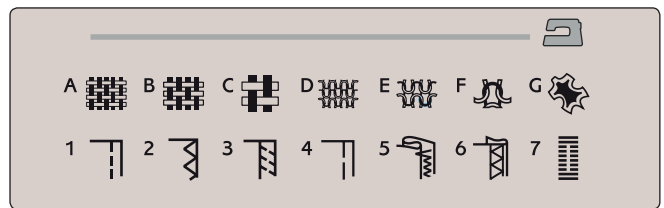
C ÞYKK OFIN (WOVEN HEAVY): denim, jakka og kápuefni úr ull, segldúkur, frotté efni o.s.frv.

D ÞUNN TEYGJANLEG (STRETCH LIGHT): charmeuse, nylon, tricot, þunn jersey efni o.s.frv.

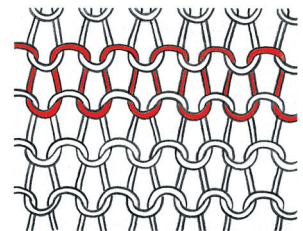
E MEÐAL TEYGJANLEG (STRETCH MEDIUM): tvöfalt prjón, velúr, sundfatnaður o.s.frv.

F ÞYKK OFIN (STRETCH HEAVY): peysuefni, flís, denim o.s.frv.

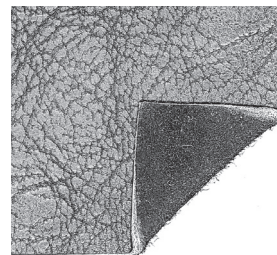
G LEÐUR OG VINYL: gerfileður, leður, vinyl og önnur gerfileður. Þegar þetta er valið er mælt með rennslisfætinum H fyrir alla nytjasauma. Fyrir skrautsauma og hnappagöt ráðleggur SAUMARÁÐGJAFINN™ rennslisplötur sem hægt er að líma undir venjulega saumfætur.



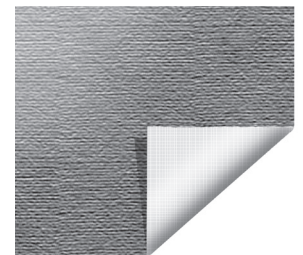
Ofin efni



Prjónuð efni



Leður



“Vinyl”

SAUMATÆKNI

1 SAUMAR (SEAM): til að sauma tvö efni saman.

2 KASTSAUMAR (OVERCAST): kastar jaðrana á efnum til að þeir rakni ekki og lætur þá einnig liggja flata.

3 SAUMUR/KASTSAUMUR (SEAM/OVERCAST): saumar sauminn og kastar jaðarinn í einum saum.

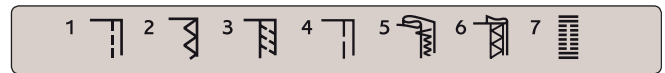
4 ÞRÆÐING (BASTE): tímabundinn upprekjanlegur saumur til að máta flíkur - fyrir rykkingar og merkingar.

5 BLINDFALDUR (BLIND HEM): Saumar ósýnilegan fald á flíkur. Ekki ráðlagður fyrir þunn efni og leður/vinyl efni. Vélin velur hentugasta sauminn sem er í vélinni fyrir efnið sem þið veljið.

6 FALDUR (HEM): velur hentugasta sýnilegan fald fyrir það efni sem þið ætlið að sauma á.

7 HNAPPAGÖT (BUTTONHOLE): SAUMARÁDGJAFINN™ velur hentugasta hnappagat fyrir efnið sem þið ætlið að sauma þau á.

Ath: Ef óheppileg samsetning er valin (t.d. þunn ofin efni og blindfaldur), gefur vélin frá sér bljóðmerki og saumataeknin verður áfram óvalin. Hinsvegar er samt hægt að sauma þennan saum, en hann er ekki ráðlagður af vélinni.



SAUMATÆKNI

SAUMAD

Venjulegar saumur saumar tvö efni saman með saumfari sem yfirleitt er straujað út til hliðanna. Í flestum tilfellum eru jaðrar efnanna sem saumuð eru saman kastaðir áður en efnin eru saumuð saman.

Saumar á teygjanleg efni verða að teygjast eins og efnin sjálf. Teygjanlegu saumarnir eru teygjanlegir og henta því vel á slík efni.

EFNI (FABRIC): meðal ofin efni, klippt í tvennt.

VELJID (SELECT): meðal ofin efni og saumatækni.

SAUMARÁÐGJAFINN™ velur beint spor.

NOTID (USE): saumfót A og nál í grófleika 80 eins og ráðlagt er.

SAUMID:

- Leggið efnin saman réttu á móti réttu. Setjið efnin undir saumfótinn. Látið jaðarinn renna meðfram 15 mm (5/8") línunni á stingplötunni.
- Stígið á fótmostöðuna, og saumfóturinn lækkar sjálfkrafa.
- Saumið sauminn, og þegar honum er lokið snertið þið tvinnaklippurnar. Þær klippa bæði yfir og undirtvinnann og vélin lyftir síðan saumfætinum þannig að þið getið fjarlægt efnin.

EFNI (FABRIC): þunnt teygjanlegt - klippt í tvennt.

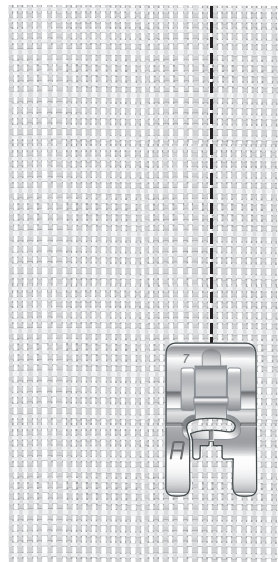
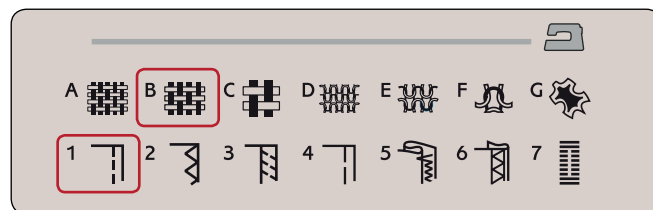
VELJID (SELECT): þunnt teygjanlegt efni og saumatækni.

SAUMARÁÐGJAFINN™ velur teygjanlegt spor.

NOTID (USE): saumfót A og "stretch" nál í grófleika 75 eins og ráðlagt er.

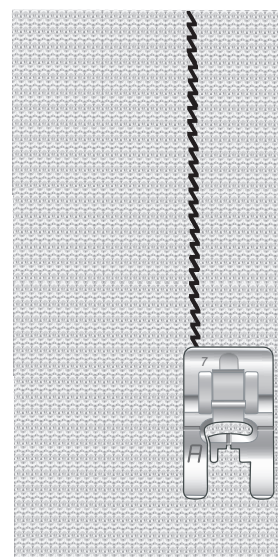
SAUMID:

- Leggið efnin saman réttu á móti réttu. Setjið efnin undir saumfótinn. Látið jaðarinn renna meðfram 10 (3/8") línunni fyrir 15 mm saumfar.
- Stígið á fótmostöðuna, og saumfóturinn lækkar sjálfkrafa.
- Saumið sauminn og þegar honum er lokið snertið þið tvinnaklippurnar. Þær klippa bæði yfir og undirtvinnann og vélin lyftir síðan saumfætinum þannig að þið getið fjarlægt efnin.



Beint spor

Beint spor hentar líka mjög vel fyrir stungusauma. Lengið sporlengdina og notið grófari tvinna með grófari nál.



Teygjanlegur saumur

KASTSÁUMAR

Til að kasta jaðra á efnum til að forða trosnun og hjálpa til við að þeir verði flatir. Auðveldast er að sauma þessa kastsauma áður en flíkin er saumuð saman, og við mælum með saumfæti J fyrir þunn og meðalþykk efni til að forðast að jaðarinn rykkist inn á við. Notið saumfót B fyrir grófari efni. SAUMARÁÐGJAFINN™ mun velja hentugustu sporlengdina og sporbreiddina fyrir það efni sem þið eruð að sauma, svo og saumfót og nál.

EFNI: ofið meðalþykkt.

VELJIÐ: Ofið meðalþykkt efni og kastsaumstækni. (SAUMARÁÐGJAFINN™ velur þriggja þrepa zík zak spor).

NOTIÐ: Saumfót J og nál í grófleika 80.

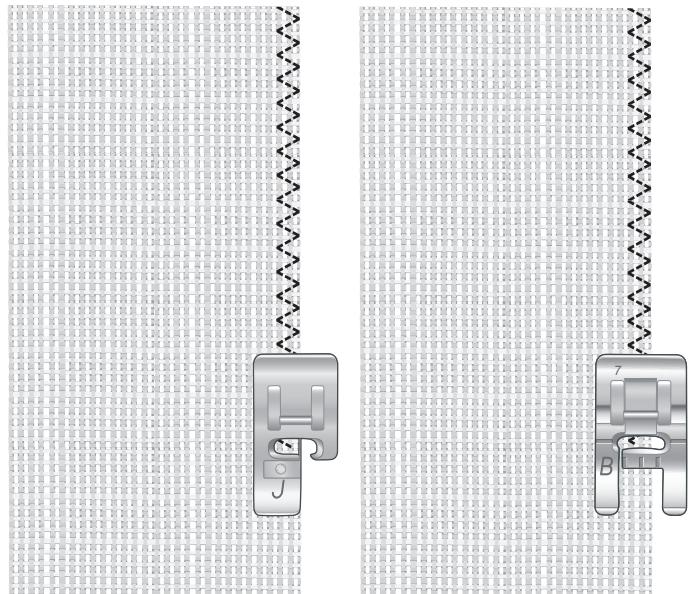
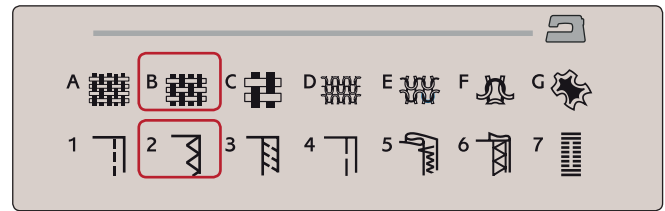
Setjið jaðarinn á einföldu efni undir saumfótinn J, en hann er með jaðarstýringu úr vír sem þið látið renna eftir jaðri efnisins. Þriggja þrepa zík zak sporið saumar yfir jaðarstýringuna og þar með helst efnið flatt, því jaðarinn togast ekki inn.

SAUMIÐ:

- Stigið á fót móttstöðuna - saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.
- Saumið kastsauminn eftir jaðri efnisins.
- Snertið tvinnaklippuna.

Ath: Það er óþarfi að kasta jaðra á leðri eða vinyl því jaðrar á þeim efnum geta ekki ruknað upp. En SAUMARÁÐGJAFINN™ leyfir ykkur að gera það ef þið viljið.

Veljið Leður/Vinyl efni og kastsaumstækni í SAUMARÁÐGJAFANUM™. (SAUMARÁÐGJAFINN™ velur zík zak spor).



SAUMUR OG KASTSAUMUR

Saumurinn og kastsaumurinn saumar sauminn og kastar jaðarinn í einum saum. Það er fjöldinn allur af mismunandi saumum/kastsaumum í vélinni. SAUMARÁDGJAFINN™ mun velja hentugasta sauminn fyrir valið efni og stilla vélina fyrir hentugan saum.

EFNI: Þunn teygjanleg - í tveimur lögum.

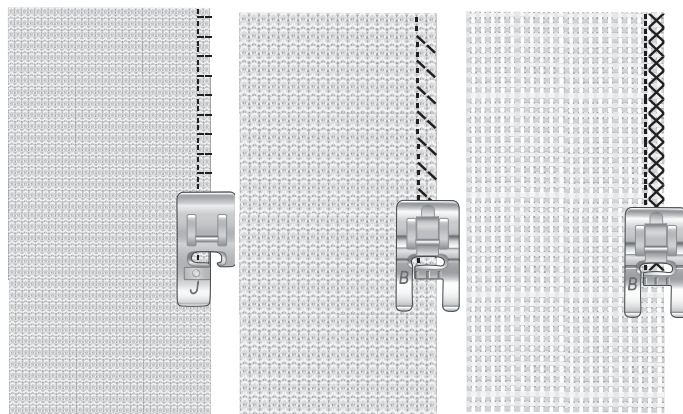
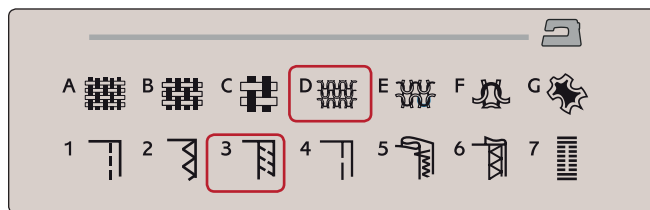
VELJID: Þunn teygjanleg og saum/kastsaum í SAUMARÁDGJAFANUM™.

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

SAUMID:

- Leggið efnin saman réttu á móti réttu. Setjið efnin þannig undir saumfótinn að víra-jaðarstýringin á fætinum renni meðfram jaðrinum á efnunum.
- Stígið á fótmostöðuna. Saumfóturinn fer niður sjálfkrafa.
- Saumið/kastið jaðarinn.
- Snertið tvinnaklippurnar.

Endurtakið saum/kastsaums tæknina á grófara eða þykkara teygjanlegu efni og einnig á þykku ofnu efni. SAUMARÁDGJAFINN™ mun velja besta sauminn, sporlengdina, sporbreiddina, tvinnaspennuna, þrýsting á saumfót og saumhraða fyrir hvert efni fyrir sig. Farið eftir öðrum ráðleggingum sem koma fram á skjánum.



SAUMUR/KASTSAUMUR Á STROFF

Sauma/kastsaumstæknin hentar mjög vel fyrir stroff og hálsmál.

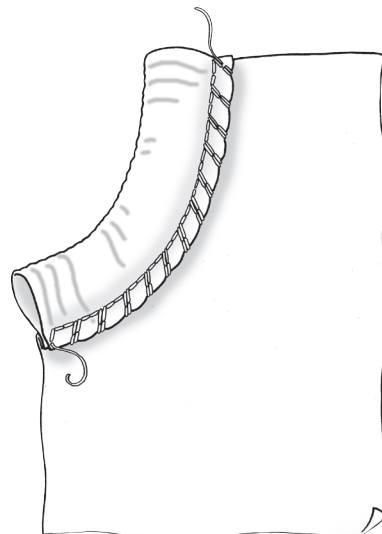
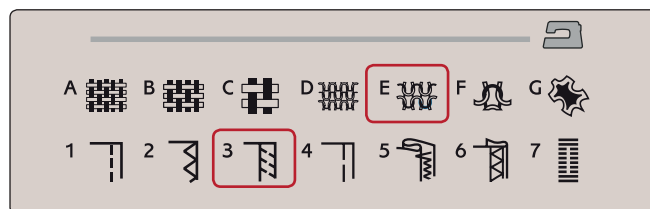
EFNI: Peysuefni og stroff.

VELJID: Meðal teygjanleg efni og saumur/kastsaumur.

NOTID: Saumfótur B og “stretch” nál nr. 90 eins og ráðlagt er.

TVINNI: Venjulegur saumtvinni.

Klippið út hálsmál í teygjanlegu efni. Brjótið stroffið tvöfalt. Setjið réttur á flíkinni og stroffinu saman og saumið stroffið við efnið með 6mm saumfari. Togið aðeins í stroffið um leið og þið saumið.



ÞRÆÐING

Þræðing er bráðabirgða saumur til að máta flíkur, eða fyrir rykkingar og merkingar.

SAUMARÁÐGJAFINN™ stillir sjálfkrafa á langa sporlengd og minnkar yfirtvinnaspennuna þannig að auðvelt er að rekja upp sauminn eða þá að draga hann til ef um rykkingu er að ræða.

EFNI: Ofin meðal þykk efni, klippt í tvennt.

VELJIÐ: Ofin meðal efni og þræðingu (Baste).

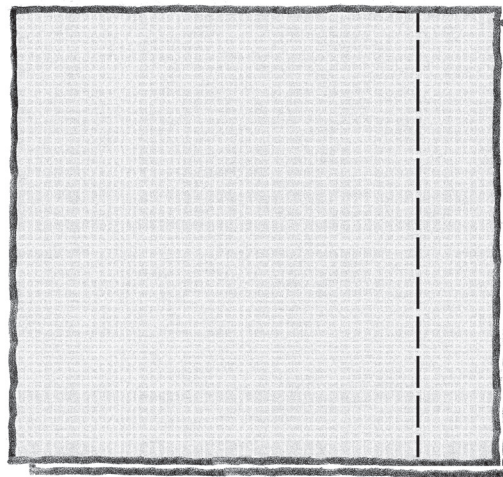
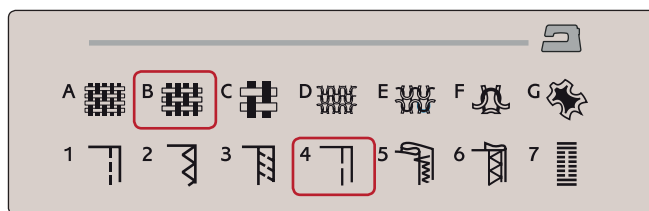
NOTIÐ: Saumfót A og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

Leggið efnin saman réttu á móti réttu. Setjið efnin undir saumfótninn.

SAUMBREIDD: 15 mm.

SAUMIÐ:

- Stígið á fótmostöðuna. Saumfóturinn fer niður sjálfkrafa.
- Saumið eftir jaðrinum.
- Snertið tvinnaklippurnar að saum loknum.
- Togið í undirtvinnann til að fjarlægja sporin.



BLINDFALDUR

Með blindfaldi er hægt að sauma svo til ósýnilega falda á flíkur. Um er að ræða tvenns konar blindfalda; einn fyrir meðal og gróf ofin efni, og hinn fyrir teygjanleg efni.

Blindfaldur er ekki fyrir þunn efni, en SAUMARÁÐGJAFINN™ mun velja hentugasta sporið sem völ er á.

EFNI: ullar eða önnur meðal þykk efni.

VELJIÐ: Ofin efni og blindfaldur.

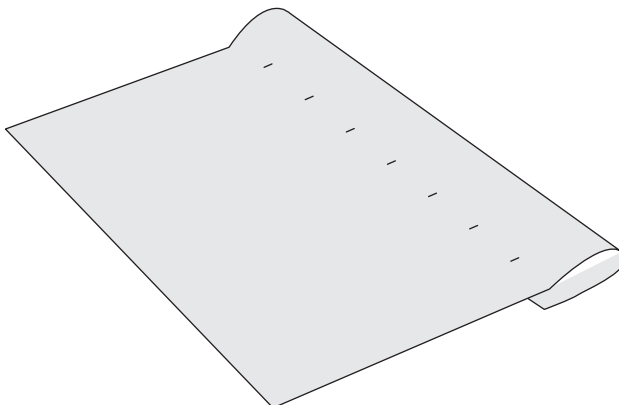
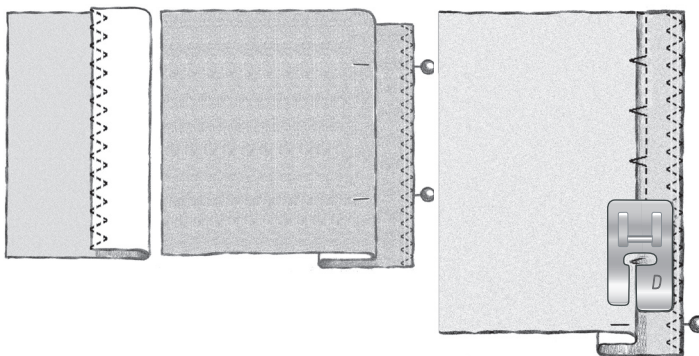
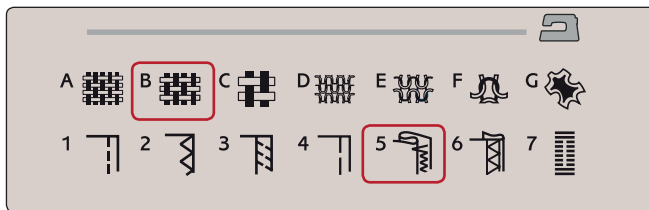
NOTIÐ: Saumfótur D og nál í grófleika 80 eins og mælt er með.

TVINNI: Venjulegur saumtvinni.

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

Stígið á fótmostöðuna. Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.

Vinstri sveiflan á nálinni á nú aðeins að taka í faldbrúnnina og kannski aðeins í einn þráð af henni. Ef nauðsyn krefur breytið þið sporbreiddinni þannig að nálinn rétt aðeins grípi í brúnnina en það gerið þið með + eða - á sporbreiddartákninu á skjánum. Að saum loknum snertið þið tvinnaklippurnar.



FALDAR

SAUMARÁDGJAFINN™ mun velja hentugasta faldinn fyrir það efni sem þið ætlið að sauma hann á, hvort sem hann verður sýnilegur og saumurinn sjáist eða ekki. Fyrir ofin efni, leður og vinyl velur hún beint spor, en fyrir teygjanleg efni velur hún teygjanleg spor.

Faldur á gallabuxur

Þegar þið þurfið að sauma yfir mjög þykka þversauga eins og t.d. á gallabuxum, á saumfóturinn mjög erfitt með að fara upp á þessa þykku þversauga. Fóturinn getur ofrisið og nálin jafnvel lent í honum og brotnað. Notið þáalhliða áhaldið til að jafna út hæðarmismuninn á efnunum og þykka þversaumnum.

EFNI: Denim gallabuxnaefni.

VELJIÐ: Gróf ofin efni og fald.

NOTIÐ: Saumfót B og “jeans” gallabuxnanál nr. 90 eins og mælt er með.

Snertið nálin upp/niður til að velja nálina niðri. Byrjið að sauma faldinn nálægt miðju að aftan. Þegar þið nálgist þversauminn stöðvið þið vélina. Vélin stöðvast með nálina niðri í efninu og lyftir saumfætinum. Setjið alhliða áhaldið undir fótinn aftan frá.

Notið þá hlið alhliða áhaldsins sem hentar best fyrir þykktarmuninn sem er á faldinum og þversaumnum. Stigið lauslega á fótstöðuna til að setja saumfótinn niður og saumið síðan hægt og rólega yfir þversauminn.

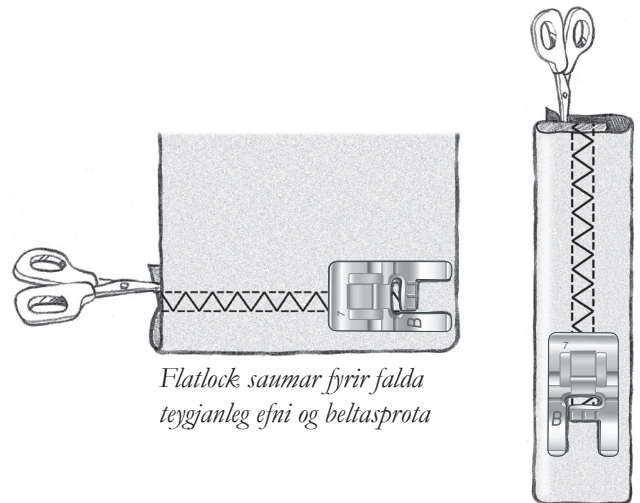
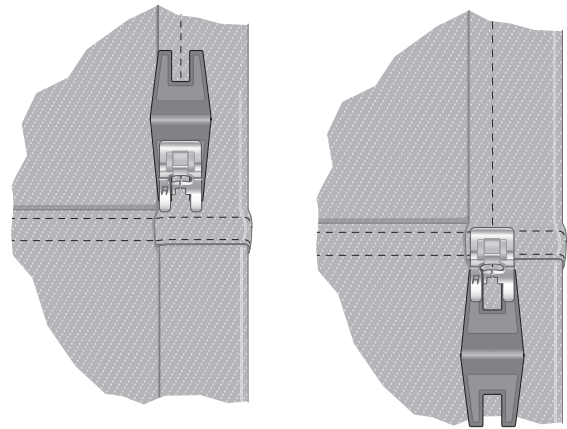
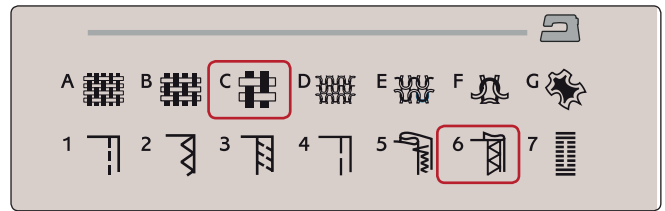
Stöðvið vélina á ný rétt við brún þversaumsins (Nálin er ofan í efninu). Fjarlægið alhliða áhaldið að aftan og setjið það nú undir saumfótinn fyrir framan þversauminn.

Saumið nú nokkur spor þar til allur saumfóturinn er kominn fram fyrir þversauminn og hvílir á alhliða áhaldinu. Hættið að sauma á ný. Nálin er ofan í efninu og saumfóturinn fer upp, þannig að þið getið fjarlægt alhliða áhaldið. Haldið svo áfram að sauma faldinn

Teygjanlegur faldur

Veljið meðal teygjanlegt efni og SAUMARÁDGJAFINN™ velur “flatlock” saum. Farið eftir hinum ráðleggingunum á skjánum.

Brjótið fald yfir á rönguna og saumið hann með “flatlock” saum á réttunni. Klippið umfram efnið frá á röngunni. Notið þessa tækni einnig fyrir beltaslaufur.



Flatlock saumar fyrir falda teygjanleg efni og beltasprota

FULLKOMLEGA JAFNT EINS ÞREPA HNAPPAGATMEÐ NEMANUM

SAUMARÁÐGJAFINN™ velur hentugasta hnappagat og stillingar fyrir efnið ykkar. Millilegg ætti að vera á milli efnislaganna og/eða undirlegg þar sem hnappagatið verður saumað.

Þið getið einnig valið hnappagat beint úr hnappagata valmyndinni B.

EFNI: Ofin meðal þykk efni og undirlegg.

VELJIB: Ofin meðal þykk og hnappagat.

NOTIÐ: Nr. 80 eins og ráðlagt er.

1. Setjið hnappagatfótinn með nemanum á vélina.
2. Tengid leiðsluna í tengilinn (A) vinstra megin fyrir ofan nálar svæðið.
3. Setjið töluna á hnappagatastikuna á grunnplötunni.
4. Stillið stærðina á tölunni í mm á skjánum.

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

Þegar þið saumið, saumar vélin hnappagatið sjálfkrafa í réttri lengd fyrir tölustærðina sem þið stilltuð á skjáinn.

Hnappagötin gætu þurft að vera aðeins lengri eða styttri allt eftir þykkt tölunnar sem þið ætlið að nota. Saumið því alltaf prufuhnappagat á afgangsefni áður en þið saumið þau á flikina sjálfa.

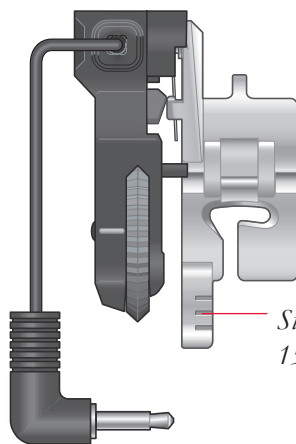
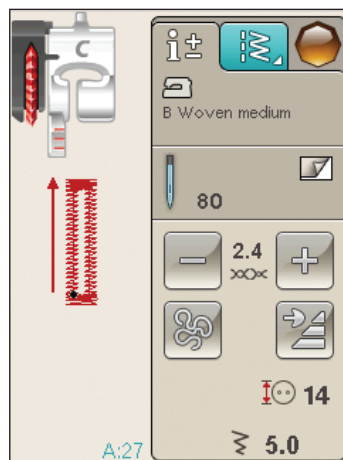
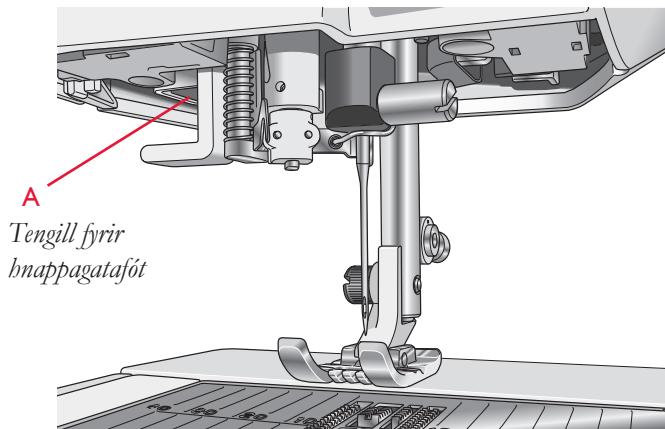
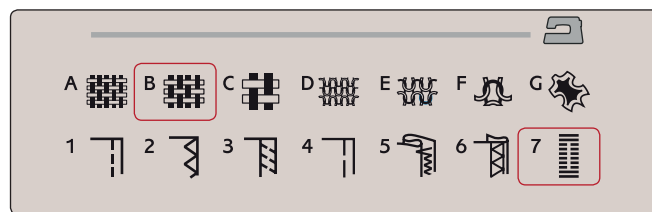
*Ath: Fyrir gróf ofin efni og leður, ráðleggur
SAUMARÁÐGJAFINN™ ykkur ekki að nota
hnappagatafótinn með nemanum.*

Hnappagatið saumað:

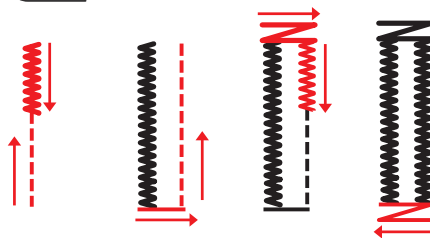
- Brjótið efnið og setjið undirleggsefni á milli efnanna. Merkið fyrir staðsetningu hnappagatanna á efninu t.d. með "Pictogram" penna. Stillið lengd hnappagatsins miðað við stærð tölunnar.
- Setjið efnið undir hnappagatafótinn. Hægt er að lyfta mælihjólinu upp þannig að auðveldara sé að setja efnið undir fótinn.

Ath: Notið merkin á vinstri tanni á hnappagatafætinum til að staðsetja hnappagatið frá jadrí efnisins. Staðsetjið jadar efnisins á móts við merkið í miðjunni til að hafa hnappagatið 15mm frá jadrinum.

- Stígið á fót mótstöðuna. Hnappagatafóturinn fer sjálfkrafa niður. Vélin saumar beint spor í áttina frá ykkur til að styrkja vinstri hnappagatalegginn, en síðan saumar hún fyrri legginn með flatsaum í áttina að ykkur. Þetta er svo endurtekið fyrir hægri legginn. Heftingarnar eru svo saumaðar sjálfkrafa (sjá mynd 1). Standið á fót mótstöðunni þar til tvinnaklippan hefur klippt tvinnana og vélin lyftir hnappagatafætinum.



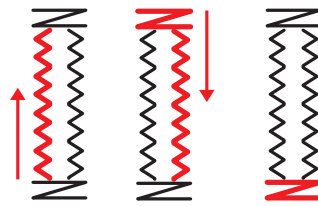
*Staðsetjið jadarinn hér til að hafa
15mm bil frá jadrí*



*1. Saumaáttir fyrir flatsaums hnappagat saumað
með hnappagatafætinum með nemanum*

Þegar þið saumið hnappagöt án flatsaumsleggja notið þið saumfót C, og saumateknið er öðruvísi (engin bein spor undir leggjunum). Sjá mynd 2.

Ath: Ef þið þurfið að sauma hnappagat á mjög þröngu eða mjóu svæði, notið þá venjulega saumfótinn C og saumið samkvæmt leiðbeiningunum hér að neðan:



2. Saumaáttir fyrir hnappagöt án flatsaumsspora eða hnappagöt með flatsaumssporum saumudum með saumfæti C.

VENJULEGT HNAPPAGAT

Hnappagat saumað með venjulega saumfætinum C.

- Saumið fyrri legginn í þeirri lengd sem þið viljið hafa hnappagatið.
- Ýtið á afturábak hnappinn. Vélin saumar heftinguna og seinni legginn.
- Þegar leggirnir eru orðnir jafn langir, ýtið þið aftur á afturábak hnappinn til að sauma seinni heftinguna. Stigið á fótstöðuna þar til vélin stöðvast.

Hnappagöt með undirleggsþræði (fyrir teygjanleg efni)

Þegar þið saumið hnappagöt í teygjanleg efni mælum við með því að þið saumið þau yfir undirleggsþráð til að auka styrkleika þeirra og forðast að togni á þeim.



1. Búið til lykkju á grófan þráð eða t.d. perlugarn og krækið lykkjunni í hakið aftan á fætinum C.
2. Saumið hnappagatið og látið flatsauminn sauma yfir undirleggsþráðinn.
3. Hættið að sauma áður en síðasti hluti hnappagatsins verður saumaður. Takið lykkjuna af fingrinum og togið slakann fram á við.
4. Krossið undirleggsþræðina fyrir framan nálina og saumið það sem eftir er af hnappagatinu yfir þræðina.



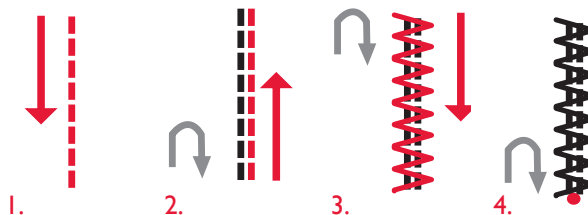
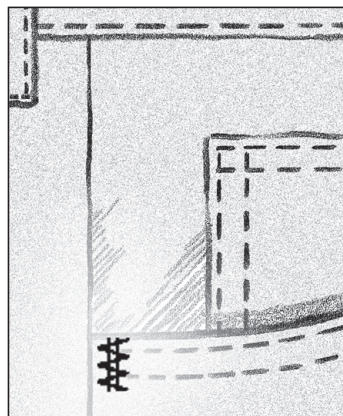
HANDVIRK HEFTING

Ákvarðið sjálf lengdina á handvirku heftingunni með því að nota saum A:22.

SAUMID:

Staðsetjið efnið undir saumfætinum. Snertið “fótur niður óg í sveifluhæð” tvisvar sinnum. Stigið á fótstöðuna og saumfóturinn fer sjálfkrafa niður.

- Vélín saumar beinan saum þar til þið ýtið á afturábak hnappinn.
- Vélín saumar síðan afturábak þar til þið ýtið aftur á afturábak hnappinn.
- Síðan saumar vélín zik zak spor og hylur beinu sporin.
- Snertið afturábak hnappinn til að hefta fyrir sporin og láta vélina klippa tvinnana.



SÉRSTÖK SAUMATÆKNI

Saumavalmyndin G - “Sérstakir saumar” inniheldur nokkur sérstök saumaspor eins og “kertakveiksspor” (candlewicking), “saumið og brjótið” (join and fold), “tvöfalt miðseymi” (twin gimping), bútasauma, þriggja gata snúrusaum og jaðarspor. Sumt af þessu þarfnast sérstakra aukalegra saumfóta og fylgihluta. Það er gefið til kynna með táknuinu fyrir aukalega hluti.

Ath: Notið braðhjálpinu til að fá frekari upplýsingar.

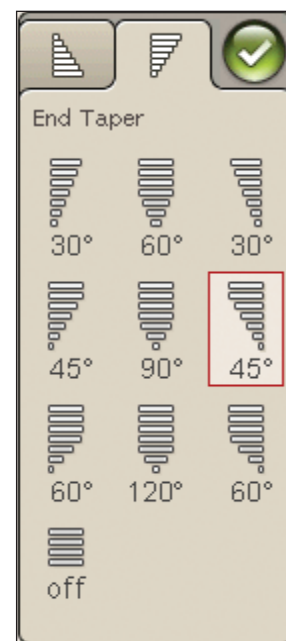
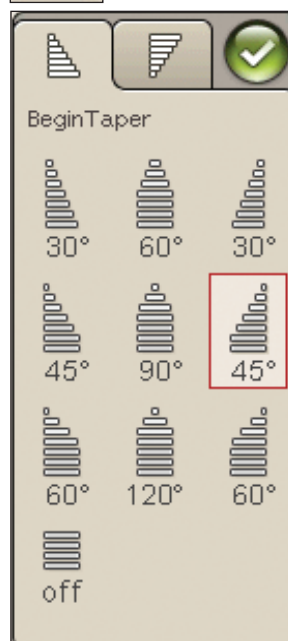
MJÓKKANDI OG BREIKKANDI FLATSAUMAR (TAPERING)

Valmynd H inniheldur skrautsauma sem hægt er að mjókka og breikka í byrjun og enda saums. Snertið “tapering” táknið til að opna sprettiglugga þar sem þið getið valið gráðuhallann á mjókkuninni og breikkuninni. Snertið vinstri flipann til að stilla upphafs hallann, og snertið hægri flipann til að stilla hallann í lokin. Þegar þið eruð búin að því ýtið þið á OK táknið og farið aftur inn í sauma aðgerð.

Vélín byrjar að sauma breikkandi flatsaum eins og þið stilltuð hana á - heldur svo áfram að sauma valinn saum. Þegar þið eruð búin að sauma valda lengd snertið þið afturábak hnappinn og vélín mjókkar sauminn í lokin.

”Tapering” af

Veljið “tapering off” ef þið viljið ekki fá breikkun í byrjun eða enda saums. Ef þið veljið ”off” fyrir bæði byrjun og enda, mun vélín sauma sauminn sem venjulegan saum án mjókkunar eða breikkunar.



FRIHENDIS BÚTASAUMUR

Fríhendis fljótandi

Þegar þið saumið fríhendis fljótandi saum á litlum hraða, lyftist fóturinn og lækkar í hverju spori til að halda efninu við stingplötuna á meðan sporið er myndað. Þegar saumað er með meiri hraða flýtur fóturinn ofan á efninu á meðan saumað er. Flytjarinn má ekki vera í sambandi og efnið flutt með höndunum.

Flestir fríhendis saumar eru saumaðir með beinu spori eða zik zak spori. Samt sem áður er hægt að nota hvaða saum sem er í fríhendis aðgerð. Áttirnar og hraðinn sem þið færið efnið ákvarðar hvernig útkoman verður.

Ath: Fríhendis gorma-aðferð – Ef þið eruð að nota aukalega fáanlega fríhendis gormafótinn, stillið þið vélina á fríhendis gormafóts aðgerð. Flytjarinn tekinn úr sambandi. Þessi stilling verður áfram virk þótt þið slökkið á vélinni. Sprettigluggi kemur á skjáinn þegar þið kveikið á vélinni á ný og látur ykkur vita af stillingunni. Lokið sprettiglugganum með því að ýta á OK. Fyrir venjulegan saumaskap slökkið þið á fríhendis aðgerðinni í sauma upplýsinga flípanum.

Fríhendis gormafóturinn fylgir hreyfingu nálarinnar upp og niður, vegna lítils arms sem leggst ofan á skrufuna sem heldur nálinni. Flytjarinn má ekki vera í sambandi og þið færið efnið með höndunum.

Ráð: Notið aukalega fáanlega fríhendis gormafótinn sem er opin að framan.



FríhendisPunktasaumur (stippling)

Þið verðið að færa efnið sjálf með höndunum.

1. Snertið “nálin stöðvist uppi/niðri” og veljið nálina niðri.
2. Saumið með stöðugum meðal hraða, og færið efnið handahófskennt. Reynið að teikna hlykkjöttar línur með nálinni um leið og þið saumið. Fríhendis punktasaumur er yfirleitt handahófskenndur öldulaga saumur, sem ætti þó að liggja frekar nálægt hinum saumunum, án þess að krossast. Saumurinn ætti að líkjast stykkjum úr pússluspili.

Ráð: Best er að nota aukalega fáanlega punktasaumsfótinn með opnu tanni, en þá sjáið þið betur hvert á að fara.

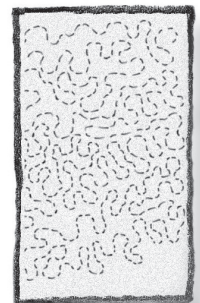
Ath: Til að stilla vélina aftur yfir á venjulega sauma snertið þið fríhendistáknið og afveljið fríhendis stillinguna.

1:1 Fríhendis punktasaumur (Stippling)

Efni: Meðalþykk ofin efni með vatti undir.

Veljið: Meðalþykk ofin efni í SAUMARÁÐGJAFANUM™, beint spor 1, Fríhendis fljótandi saumur í sauma upplýsingunum.

Notið: Saumfót R og nál nr. 80 eins og mælt er með.



SKILABOÐ Í SPRETTIGLUGGUM

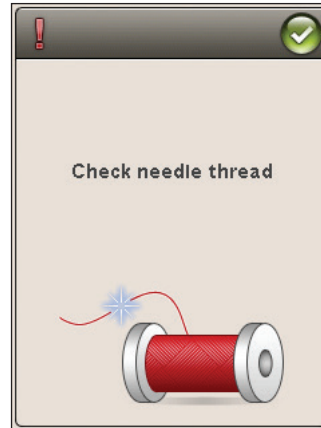
Undirtvinninn að verða búinn

Þegar undirtvinninn fer alveg að verða búinn, kemur sprettigluggi á skjáinn og lætur ykkur vita með smá fyrirvara að undirtvinninn sé alveg að verða búinn og tími sé til að skipta um spólu. Þetta gefur ykkur smátíma til að ákveða hvenær þið skiptið um spólu. Ef þið viljið halda áfram og sauma snertið þið bara fótstöðuna án þess að hugsa nokkuð um OK í glugganum.



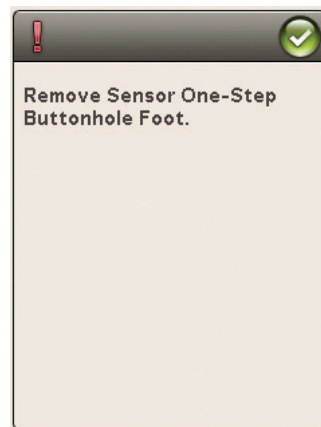
Athuga yfirtvinnann

Vélin stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða slitnar. Þræðið vélna á ný, Lokið sprettiglugganum og haldið áfram að sauma.



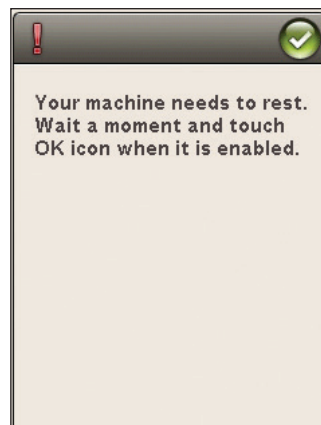
Fjarlægjið eins þrepa hnappagatafótinn

Þennan hnappagatafót á aðeins að nota fyrir hnappagöt. Sprettiglugginn minnir ykkur bara á að fjarlægja hann fyrir alla aðra sauma.



Vélin þarf á hvíld að halda

Ef þessi sprettigluggi kemur á skjáinn, þá þarf vélin á hvíld að halda. Þegar OK glugginn verður aftur virkur getið þið haldið áfram að sauma/sauma út. Þetta hefur engin áhrif á saumaárangurinn.



5

FORRITUN

Þessi bluti hjálpar ykkur að banna fallegar samsetningar af saumum og stöfum til skreytinga á fatnaði o.fl.

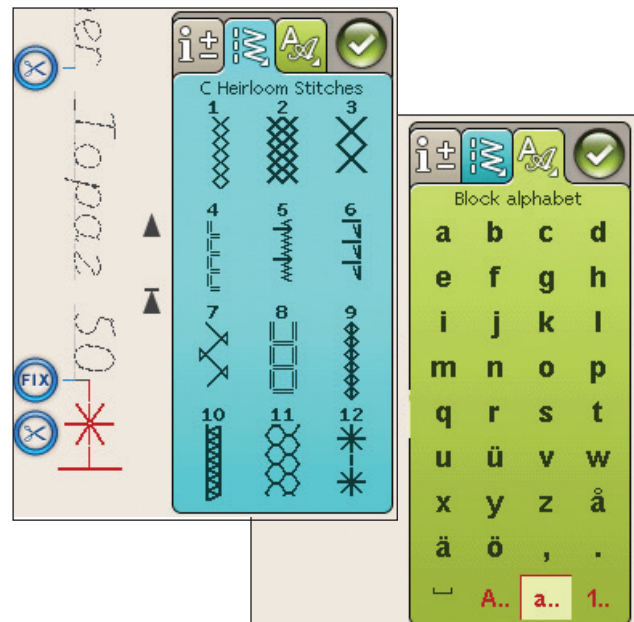
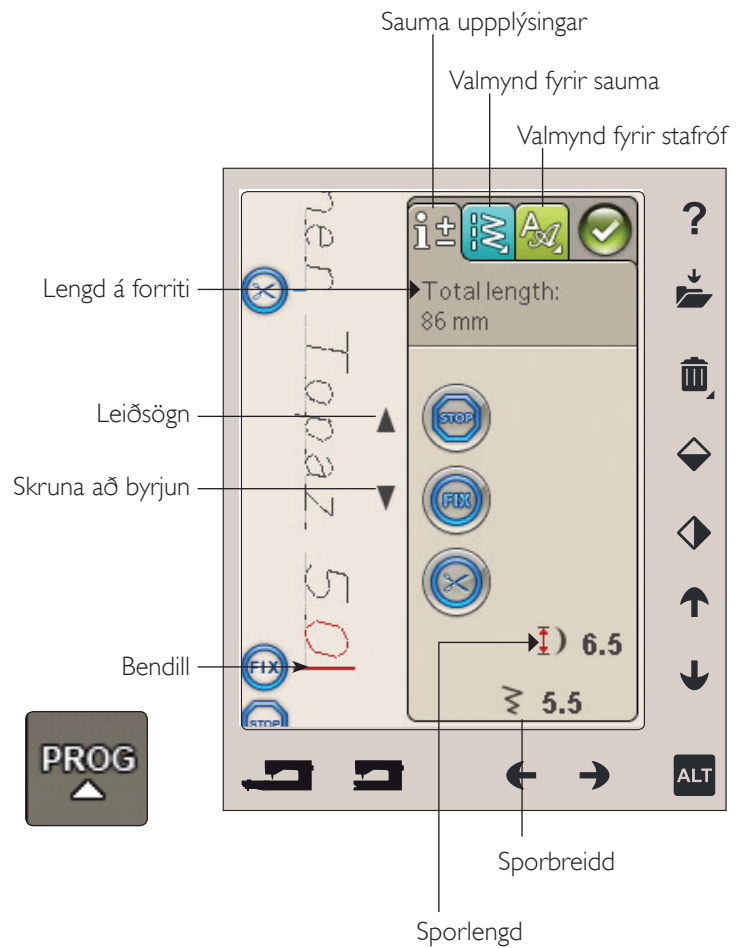


FORRITUN

Þið getið sameinað sauma og/eða stafi og númer og þar með forritað saumaraðir. Sameinið ýmsa innbyggða skrautsauma og stafagerðir úr vélinni eða frá utanálíggjandi tækjum.

FORRITUN Í SAUMA AÐGERÐ

- Farið í forritunargluggann með því að snerta "PROG" táknið í "Start" valmyndinni.
- Snertið sauma eða stafrófs valmyndina til að opna sauma eða stafróf sem þið ætlið að nota. Þið getið einnig snert og haldið til að opna fyrir sauma valmyndir eða stafrófs valmyndir.
- Virk staðsetning er sýnd með staðsetningu bendilsins og valinn saumur eða stafur er merktur með rauðum lit. Innsettur saumur verður settur þar sem bendillinn er staðsettur, og eingöngu er hægt að breyta völdum saum í hvert sinn. Færið bendilinn í gegn um saumaröðina með því að nota örvarnar á skjánum.
- Þegar þið breytið saum í forritunar aðgerð, verður aðeins þeim saum breytt sem er merktur eða upplýstur. Ef þið farið í sauma aðgerð getið þið breytt allri saumaröðinni.
- Til að loka forritunar glugganum og sauma forritaðan saum, snertið þið OK táknið, eða stígið lauslega á fótómótstöðuna eða snertið "Start/Stop" hnappinn.



SAUMA- EÐA STAFA- FORRITIÐ UNDIRBÚIÐ

FLIPAR Í FORRITUNAR AÐGERÐ

Það eru þrír flipar í forritunar aðgerð. Sá fyrsti er fyrir sauma upplýsingar þar sem þið getið gert breytingar á hverjum einstökum saum sem þið hafið sett í forritið. Annar flipinn er fyrir sauma valmyndina þar sem þið finnið alla þá sauma sem þið getið sett í forritið. Þriðji flipinn er svo fyrir stafrófs valmyndina þar sem þið getið valið þá stafagerð sem þið ætlið að nota. Þið getið snert og haldið á sauma og stafrófs valmyndunum til að opna fyrir saumana og stafrófin.

Saumur eða stafur settur inn

Færið bendilinn með örvunum á þann stað sem þið viljið bæta saum inn í. Veljið viðkomandi saum sem þið viljið setja inn. Hann verður þá settur á þann stað sem bendillinn er á.

Stillið texta og sauma

Þið getið speglað, breytt lengd og breidd eða breytt þéttleikanum á völdum saum á sama hátt og þið væruð í sauma aðgerð. Aðeins völdum saum verður breytt.

Eyða saum eða staf

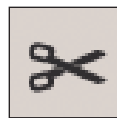
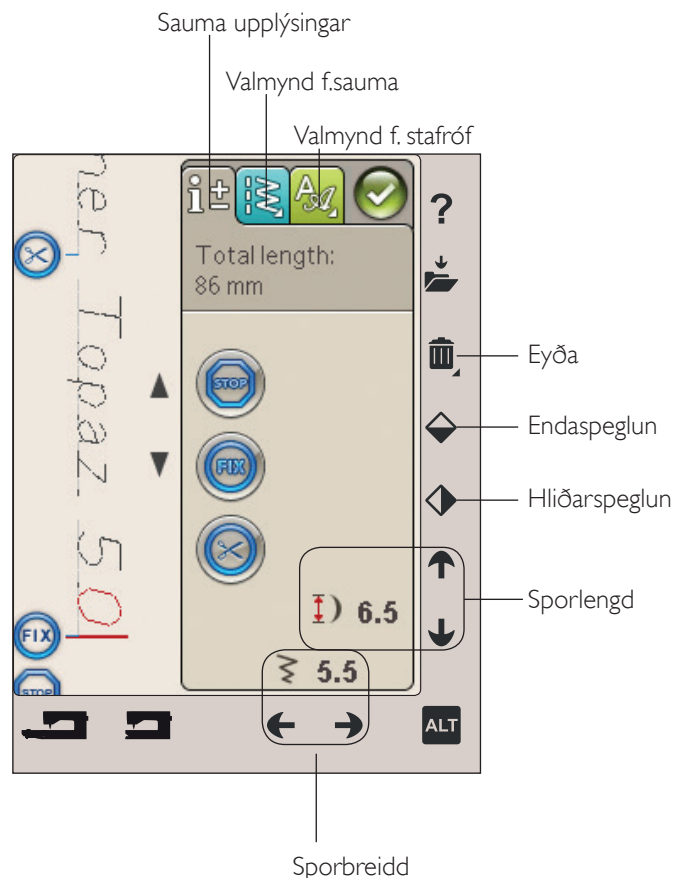
Ef þið viljið eyða saum, færið þið bendilinn að saumnum sem þið viljið eyða (valinn saumur verður rauður) og svo snertið þið "eyða" (delete). Snertið og haldið við "eyða" ef þið viljið eyða öllum saumunum.

Ath: Bein lína við enda táknanna til að skruna upp eða niður gefur til kynna hvort skrunið eigi að byrja á byrjuninni eða endanum.

SKIPANIR Í SAUMAFORRITUN

Þið getið sett inn skipanir eins og "STOP", "FIX" og skipanir um tvinnaklippingar í saumaforritið. Þessar skipanir verða settar inn í forritið og verða framkvæmdar á þeim stöðum sem þið settuð þær inn.

Færið bendilinn á staðinn þar sem þið viljið bæta inn skipun og gerið það með því að nota örvarnar fyrir skrun upp/niður. Snertið hnapp eða tákn á skjánum og þeirri skipun verður bætt inn í forrituðu saumaröðina.



FORRITAÐIR SAUMAR SAUMAÐIR

Til að sauma forrituðu saumana, hlaðið þið forritinu inn í sauma aðgerð með því að snerta OK táknid í efra hægra horninu á skjánum. Þið getið einnig bara stígið á fótmótstöðuna og forritinu verður þá hlaðið inn í sauma aðgerð og þið getið byrjað að sauma.

Ath: Sauma forritið er einungis hægt að opna, vista og sauma í sauma aðgerð.

Stillið eða breytið allri saumaröðinni

Til að breyta eða stilla alla saumaröðina, farið þið í sauma aðgerð. Breytingar sem verða framkvæmdar hér hafa áhrif á alla saumana í röðinni.

VISTA FORRITAÐRI SAUMARÖÐ

Þegar þið hafið lokið við forritunina, snertið þið OK táknid í efra hægra horninu til að hlaða forritinu í sauma aðgerð. Snertið táknid "vista í mína sauma" (Save to My Stitches) og glugginn fyrir vistun opnast. Þar eru fjórar valmyndir sem þið getið skrunað á milli með örvunum neðst á skjánum.

Vista

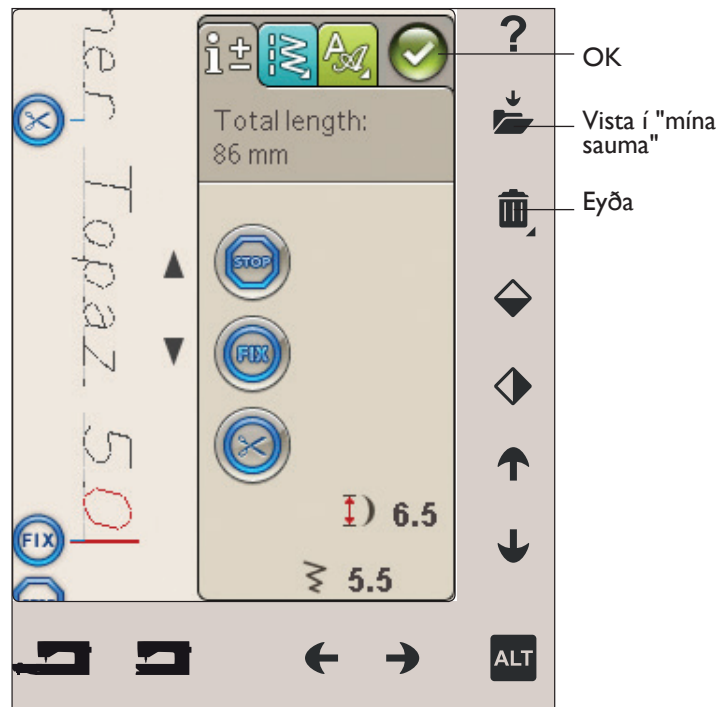
Saumar sem þið hafið áður vistað eru sýndir í valmyndinni fyrir "mína sauma" (Valmynd U). Nýja sauminn er hægt að vista í hvaða lausu minni sem er. Snertið einfaldlega laust minni, og saumurinn verður vistaður þar.

Snertið upptekið minni og sprettigluggi kemur upp og biður ykkur að staðfesta ef þið ætlið að vista mynstur þar og þar með skrifa yfir það sem fyrir var í minninu. Snertið OK til að skrifa yfir gamla mynstrið. Snertið "hætta við" (Cancel) til að loka sprettiglugganum og velja annað minni.

Eyða vistuðum saum eða forriti

Til að eyða vistuðum saum eða forriti, snertið þið "Eyða" (Delete) og snertið síðan sauminn eða saumaröðina. Þegar þið hafið snert eyðingartáknid, verður mynd sýnd neðst á skjánum. Svo lengi sem þessi mynd er á skjánum verður eyðingaraðgerðin virk og þið getið eytt saumum. Snertið eyðingartáknid aftur til að gera það óvirkt. Sprettigluggi kemur upp og biður um staðfestingu á aðgerðinni. Þetta er eingöngu fyrir hendi þegar þið eruð í glugganum "vista í mína sauma".

Ath: Ef þið snertið og haldið við eyðingarhnappinn, getið þið eytt öllum saumum í minninu.



ENDURHLAÐA SAUMAFORRIT Í VÉLINA

Þegar þið eruð búin að hanna forritið og snertið OK, verður því hlaðið inn í sauma aðgerð og er tilbúið til að sauma það. Ef þið veljið annan saum í sauma aðgerð og farið síðan aftur inn í forritunar aðgerð, verður forritið ykkar þar óbreytt. Í hvert sinn sem þið lokið forritunar aðgerð, verður forritinu hlaðið inn í sauma aðgerð.

Þið getið einnig hlaðið inn fyrrum vistuðu forriti úr U valmyndinni og framkvæmt breytingar á því í forritunar aðgerð.

Ath: Ef þið slökkið á vélinni hverfur forritið úr forritunar aðgerðinni. Munið því að vista forritið áður en þið slökkið á vélinni, þ.e.a.s. ef þið viljið eiga það áfram.

FORRITUNAR SPRETTIGLUGGAR OG SKILABOÐ

Ekki forritanlegur saumur

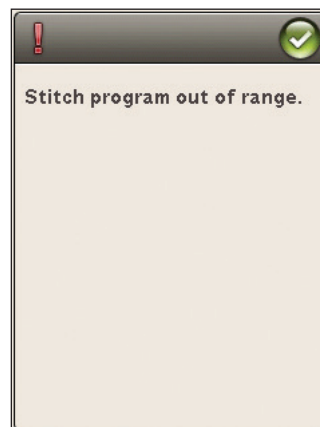
Suma sauma er ekki hægt að setja inn í forrit, t.d. hnappagöt.



Saumaröðin er orðin of löng

Saumurinn sem þið eruð að reyna að setja inn mun gera saumaröðina of langa.

Saumaröðin ykkar getur ekki orðið lengri en 500mm á lengd og ekki innihaldið fleiri en 99 sauma. Ef saumaröðin fer fram úr þessari hámarks lengd eða fjölda sauma kemur þessi sprettigluggi á skjáinn.





6

ÚTSAUMS SAUMASKAPUR

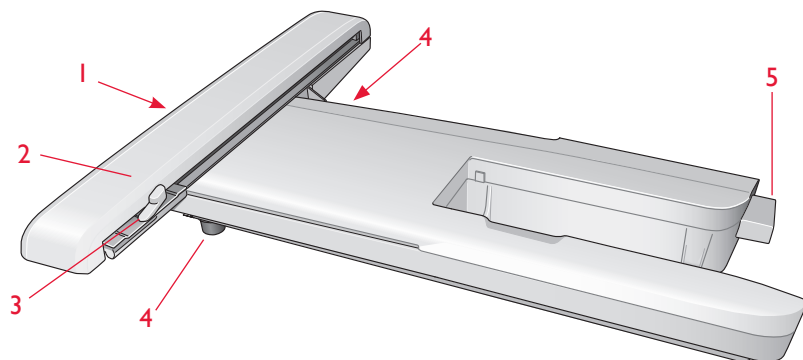
Þessi bluti aðstoðar ykkur við að byrja á útsaum.



YFIRLIT YFIR ÚTSAUMSTÆKIÐ

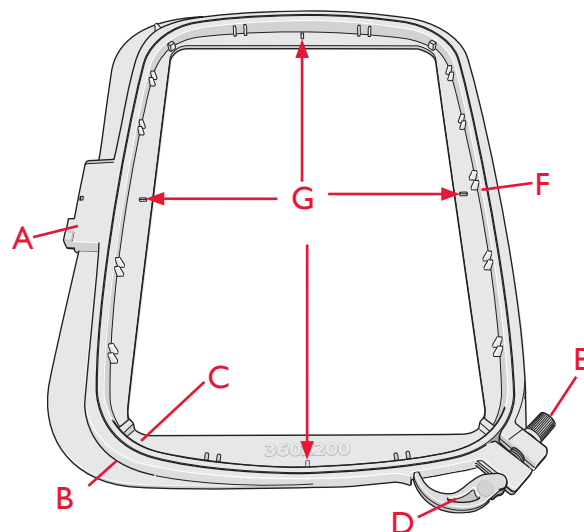
(teg. BE18)

1. Takki til að losa útsaumstækið (að neðan)
2. Útsaumsarmur
3. Rammahalda
4. Stillanlegir fætur
5. Tengill fyrir útsaumstæki

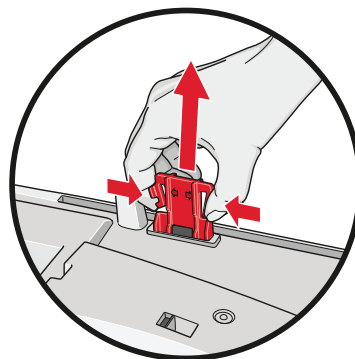


YFIRLITYFIR RAMMA

- A Tengill fyrir útsaumstæki
- B Ytri ramminn
- C Innri ramminn
- D Hraðlosun
- E Festiskrúfa
- F Rif fyrir klemmurnar
- G Miðjumerki



Þegar þið fjarlægjið útsaumstækið úr kassanum í fyrsta sinn, fullvissið ykkur um að flutningsstöðin undir tækinu hafi verið fjarlægð.



INNBYGGÐ MYNSTUR

Um það bil 150 mynstur og 2 útsaums stafróf eru innbyggð í minni vélarinnar

DESIGNER TOPAZ™ 50 SÝNISHORNA BÓK

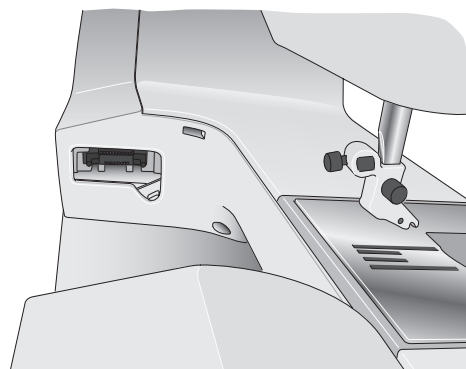
Flettið í gegn um DESIGNER TOPAZ™ 50 Sýnishorna bókina með mynstrum og stafrófum.

Númermynstursins, sporafjöldi og stærð mynstursins er sýnt við hlið hvers mynsturs. Ráðlagður tvinnalitur fyrir hverja litablokk er einnig sýndur.

ÚTSAUMSTÆKIÐ TENGTVIÐ VÉLINNA

1. Rennið hólfinu fyrir fylgihlutina af vélinni.
2. Það er lok yfir tengli aftan til á vélinni, Snúið lokinu til hægri til að opna tengilinn. Útsaumstækið þarf a tengja við þennan tengil.
3. Rennið útsaumstækinu á fríarminn þar til það tengist örugglega við tengilinn. Ef nauðsyn krefur stillið þið stillifæturnar þannig að útsaumstækið og saumavélin séu jafnhá. Ef slökkt er á vélinni, þá kveikið á henni.
4. Sprettigluggi kemur á skjáinn og biður ykkur um að rýma allt svæðið í kring um útsaumsarminn og fjarlægja rammann til að útsaumstækið geti staðsett sig. Snertið OK eða hættið við ef þið ætlið að kvarða tækið. Vélin kvarðar sig og færir útsaumsarminn í geymslustöðu.

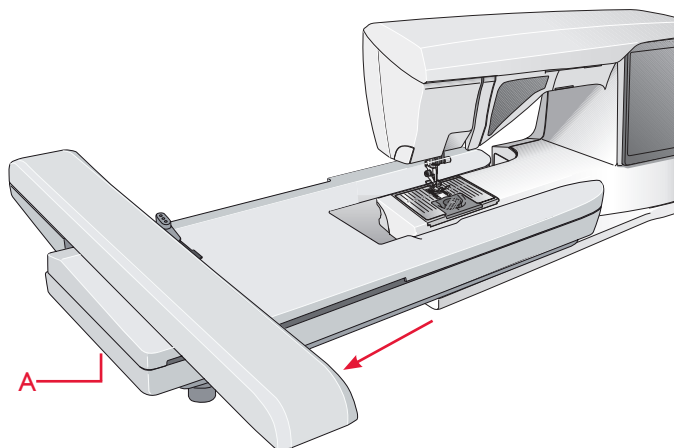
Ath: Kvarðið vélina EKKI með útsaumsramma festan við útsaumsrammann þar sem það gæti skemmt nálina, fótinn, ramman og/ eða útsaumstækið. Fullvissid ykkur um að ekkert sé nálægt vélinni eða útsaumstækinu áður en kvörðun á sér stað þannig að útsaumsarmurinn rekist ekki á eitthvað lauslegt í kring um vélina.



ÚTSAUMSTÆKIÐ TEKID AF VÉLINNI

1. Til að fjarlægja og geyma útsaumstækið, færið þið útsaumsarminn í geymslustöðu með því að velja "Park Position" á skjánum í útsaums saumaskap.
2. Ýtið á hnappinn vinstra megin undir útsaumstækinu (A) og rennið tækinu af vélinni til vinstri.

Ath: Ef þið ætlið að sauma á vélina verður að fjarlægja útsaumstækið.



ÚTSAUMSFÓTUR R SETTUR Á VÉLINNA

Þegar þið saumið út, notið þið útsaumsfótinn R. Sjá bls. 2:8 um hvernig skipta eigi um saumfætur.

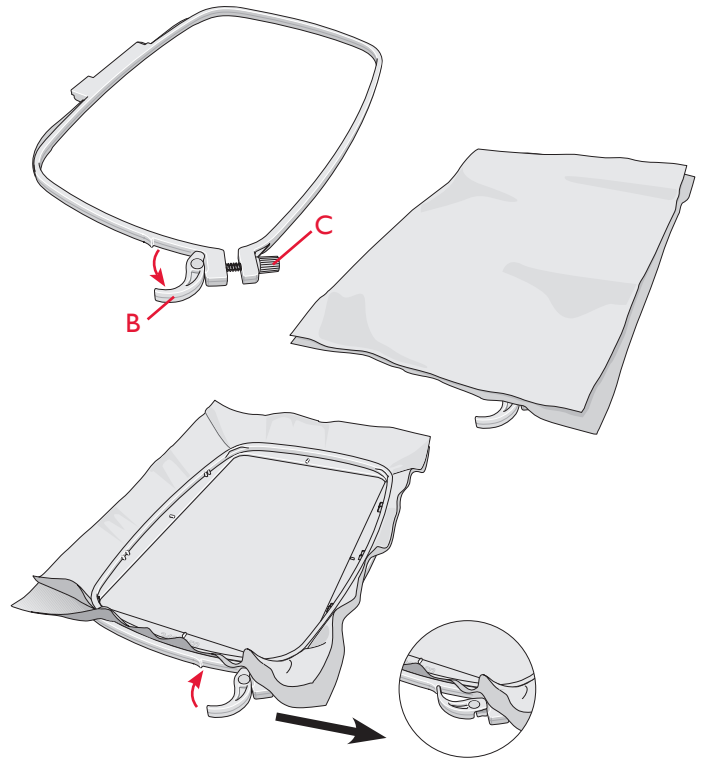
Ath: Þið getið einnig notað aukalega fáanlega "Sensor" útsaumsfótinn Q fyrir útsauma (Nr. 413192045).

EFNIÐ SPENNTÍ RAMMA

Til að ná sem bestum árangri, setjið þið undirleggsefni undir efnið sjálft. Þegar þið spennid efni og undirleggsefni saman í ramma, verður að gæta þess að bæði efnin liggi flöt og vel spennt í rammanum.

1. Opnið hraðlæsinguna (B) á ytri rammanum og losið um skrúfuna (C). Fjarlægið innri rammann. Setjið ytri rammann á öruggan og flatan flöt og látið skrúfuna á rammanum snúa til hægri að neðanverðu. Það er lítil ör á miðjum rammanum að neðanverðu og hún á ávallt að vera á móts við samsvarandi litla ör á innri rammanum.
2. Setjið undirleggsefnið og efnið ofan á rammann og látið réttuna snúa upp. Setjið nú innri rammann ofan á efnið og þannig að litlu örvarnar á römmunum snúi hver á móti annarri. Ef þið getið séð stærðina á rammanum í neðri hluta innri rammans, þá hafið þið sett þá rétt saman.
3. Þrýstið innri rammanum inn í ytri rammann.
4. Lokið hraðlæsingunni (B). Stillið nú þrýstinginn á ytri rammanum með því að snúa stilliskrúfunni (C). Efnið verður að vera jafnt og vel spennt í rammanum til að árangurinn verði góður.

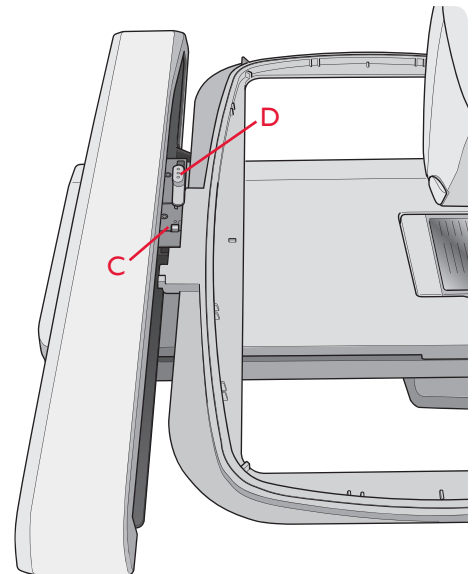
Ath: Þegar verið er að sauma fleiri en eitt mynstur á sama efnið, opnið þið hraðlæsinguna, færið rammann yfir á nýja svæðið á sama efninu og lokið hraðlæsingunni. Þegar þið skiptið um efni, þá gætuð þið þurft að breyta þrýstingnum á efnið í rammanum með því að breyta stilliskrúfunu. Notið aldrei afl á hraðlæsinguna - þá gætuð þið skemmt hana.



RAMMANUM RENNT Á OG AF ÚTSAUMSARMINUM

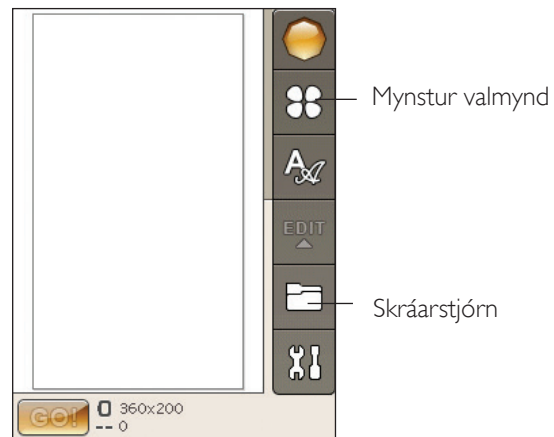
Rennið tengistykkinu á rammanum á rammahölduna (C) framan frá og aftur þar til hann smellur á sinn stað.

Til að fjarlægja rammann af útsaumsarminum, ýtið þið á gráa hnappinn (D) á rammahöldunni og rennið rammanum í áttina að ykkur.



BYRJAD AÐ SAUMA ÚT

1. Setjið útsaumstækið og útsaumsfótinn á og setjið fulla spólu með sérstökum útsaums undirtvinna í gríparann.
2. Snertið "Start" valmyndina til að opna tólaborðið og opnið útsaums (Design) valmyndina í skráarstjórn (File Manager) á tólaborðinu og snertið mynstrið, sem þá verður hlaðið inn útsaums undirbúning (Embroidery Edit).

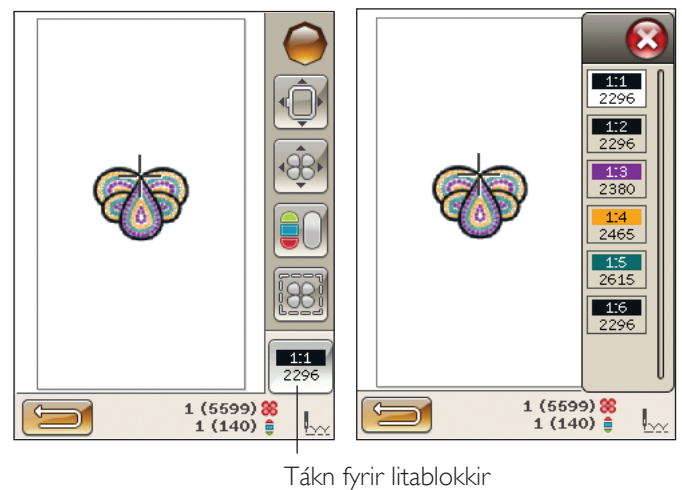


3. Þegar þið eruð tilbúin að sauma út, skiptið þið úr útsaums undirbúningi (Embroidery Edit) útsaums saumaskap (Embroidery Stitch-Out) með því að snerta táknið GO!.
4. Spennið efni í ramma og rennið rammanum á útsaumsarminn.



5. Þæðið vélina með fyrsta litnum í listanum yfir litablokkirnar.

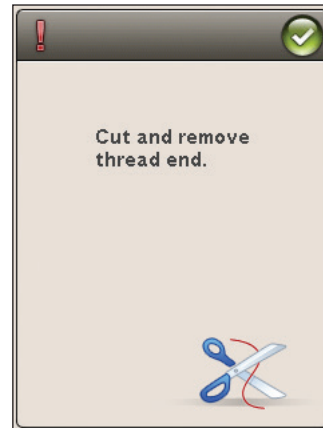
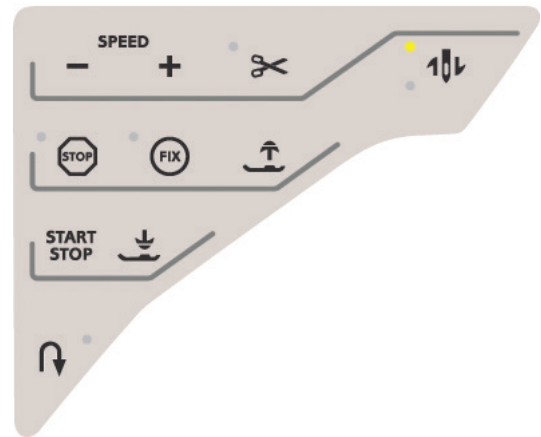
Ath: Snertið táknið fyrirlistann yfir litablokkirnar til að skoða allar litablokkirnar í mynstrinu.



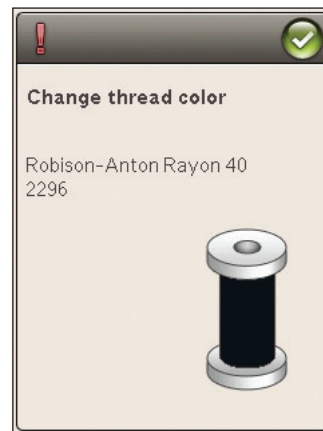
6. Takið til í kring um saumavélina þannig að útsaumarmurinn og ramminn rekist ekki í neitt sem er þar. Haldið í nálarvinnann og snertið “Start/Stop” hnappinn eða stígið á fótstöðuna og vélin byrjar að sauma.

Ath: Þessi vél klippir sjálfkrafa stökkspor. Þegar það er virkt klippir vélin yfirtvinnann í stökksporunum og togar endann á yfirtvinnanum niður á rönguna. Sjálfgefin stilling er að þetta er virkt. Til að slökka á þessu farið þið í “SET” valmyndina, útsaums stillingar (Embroidery Settings) og afveljið sjálfvirka klippingu á stökksporum (Automatic Jump Stitch Trim). Lesið meira um sjálfvirka klippingu á stökksporum í kafla 3.

Ef sjálfvirk klipping á stökksporum er ekki virk, stöðvast vélin eftir að hafa saumað nokkur spor. Sprettigluggi kemur á skjáinn og biður ykkur um að klippa tvinnnaendann. Klippið tvinnnaendann og ýtið á “Start/Stop” til að halda áfram að sauma út.

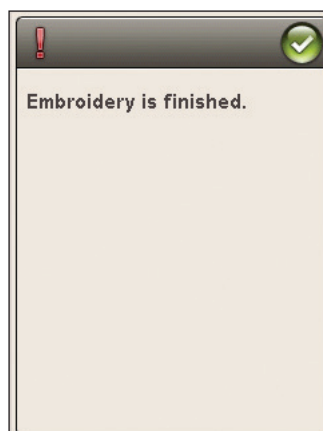


7. Þegar búið er að sauma með fyrsta litnum, klippir vélin yfirtvinnann og stöðvast. Sprettigluggi kemur á skjáinn og biður ykkur að skipta um tvinnalit. Þræðið vélina með næsta tvinnalit og haldið síðan áfram að sauma út með því að ýta á “Start/Stop”. Haldið í tvinnnaendann. Vélin klippir yfirtvinnann og þið getið fjarlægt endann. Við lok hvernar litablokkar, heftir vélin fyrir tvinnnaendann og klippir síðan yfirtvinnann.



8. Þegar útsaumnum lýkur, klippir vélin bæði yfir og undirtvinnana og stöðvast. Nálin og saumfóturinn fara sjálfkrafa upp þannig að auðvelt er að fjarlægja rammann.

Sprettigluggi og hljóðmerki láta ykkur vita að útsaumnum sé lokið. Snertið OK til að halda mynstrinu hlöðnu og verið áfram í útsaums saumaskap.



7

ÚTSAUMS UNDIRBÚNINGUR

Í þessum kafla lítum við nánar á hvernig við undirbúum okkur að sauma útsauminn.

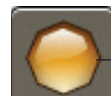


ÚTSAUMS AÐGERÐ

Snertið hnappinn fyrir útsaums aðgerð (Embroidery Mode) þegar þið ætlið að fara í útsaums undirbúning (Embroidery Edit) aðgerðina. Ef þið kveikið á vélinni og útsaumsáhalðið er á henni, þá opnast útsaums undirbúningur sjálfkrafa. Í útsaums undirbúningi getið þið stillt, sameinað, vistað og eytt mynstrum. Þið þurfið ekki að hafa útsaumstækið tengt við vélina til að breyta eða undirbúa mynstrin ykkar.

”START” VALMYNDIN

Snertið táknið fyrir ”Start” valmyndina til að opna fyrir tólaborðið, en þaðan getið þið hlaðið inn mynstrum, hlaðið inn stafrófum, komist í útsaums texta undirbúning (Embroidery Text Editor), farið í skráarstjórn (File Manager) og framkvæmt breytingar í ”SET” valmyndinni.



”Start” valmynd



Valmynd fyrir mynstur



Valmynd fyrir stafróf



Útsaums texta ritill



Skráarstjórn



”SET” valmynd

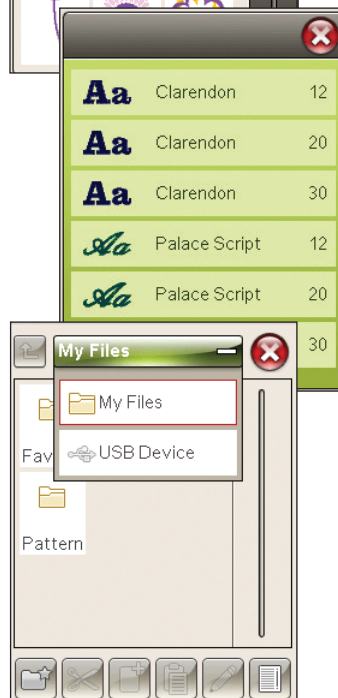
Hlaða inn mynstri

Hlaðið inn mynstri með því að snerta táknið fyrir mynstur valmyndina (Design Menu) á tólaborðinu og þá opnast gluggi sem sýnir ykkur öll innbyggð mynstur. Snertið það mynstur á skjánum einu sinni og mynstrinu verður hlaðið inn í útsaums undirbúning (Embroidery Edit).



Hlaða inn stafagerð

Hlaðið inn stafagerð með því að velja það úr stafagerðar valmyndinni (Font Menu) á tólaborðinu og snertið síðan þá gerð af stafrófi sem þið ætlið að nota. Gluggi opnast þar sem þið getið skrifað textann ykkar. Skrifðið textann og ýtið síðan á OK til að hlaða honum inn í útsaums undirbúning.



Hlaða inn frá USB minnislykli

Þið getið einnig hlaðið inn mynstri eða stöfum frá USB minnislykli eða ”mínum skráum”. Snertið táknið fyrir skráarstjórn (File Manager) á tólaborðinu og veljið annaðhvort USB minnislykilinn eða ”mínar skrár” til að hlaða inn mynstri.

ÚTSAUMS TEXTA RITILL

Ef þið snertið táknið fyrir útsaums texta ritilinn (Embroidery Text Editor), opnast gluggi þannig að þið getið farið yfir þann texta sem þið hafið búið til. Þið getið sett inn nýja stafi eða eytt þeim eða breytt um stafagerð.

Notkun á ritlinum

Notið skjáþennann og snertið þá stafagerð sem þið viljið nota og/eða bæta við í textanum. Textinn er sýndur á textaflatinum og með bendilinn við virkan staf. Notið örvarnar í textaflatinum eða fyrir neðan skjáinn til að fara fram á við eða til baka.

Skipt um stafagerð

Þið getið skipt um stafagerð eða stærðina á heildartextanum með því að snerta táknið til að skipta um stafagerð (Change Font). Veljið aðra stafagerð eða stærð á stöfum og allur textinn sem þið höfðuð búið til breytist í aðra gerð eða aðra stærð.

Bæta inn staf í texta

Notið örvarnar til að færa bendilinn þangað sem þið viljið bæta inn staf. Snertið stafinn og honum verður bætt inn þar sem bendillinn er staddur.

Eyða staf

Til að eyða einum eða fleiri stöfum, staðsetjið þið bendilinn fyrir aftan stafinn sem á að eyða og snertið “eyða” (Delete). Ef þið viljið eyða öllum textanum sem þið hafið búið til, snertið þið og haldið við “Eyða”. Sprettigluggi kemur upp og biður um staðfestingu á að eyða eigi öllum stöfunum.



TÁKN Á SKJÁNUM

“Fara í gegn um mynstrin” (Step Through designs) og “mínir ramar” (My Hoops) eru alltaf fyrir hendi á meðan neðri hluti skjásins getur breyst eftir því hvort þið hafið valið staðsetningu, kvörðun, snúning eða “zoom/pan”.

Fara í gegn um mynstrin (Step Through Designs)

Þegar þið snertið táknið “fara í gegn um mynstrin”, veljið þið næsta mynstur í röðinni eins og þau voru sett inn í vélina. Snertið og haldið til að velja öll mynstrin. Afveljið með því að snerta fyrir utan mynsturrammann á útsaumsfletinum.

Ath: Til að breyta mynstri sem er á útsaumsfletinum, verður mynstrið að vera virkt.

Mínir ramar

Til að velja rétta rammastærð, snertið þið táknið fyrir “mína ramma” (My Hoops). Sprettigluggi kemur upp með valmynd yfir ramma, þar á meðal ramma sem þið getið keypt aukalega hjá HUSQVARNA VIKING® umboðinu. Eftir að hafa valið rammastærð, lokast sprettiglugginn sjálfkrafa.

Þið getið séð fyrir neðan útsaumsflötinn hvaða stærð þið hafið valið.

Ath: Ef þið hafið valið rammuna sem þið eigið í “mínum römum” í “Set” valmyndinni þá koma þeir ramar fyrst í listanum “mínir ramar” í útsaums undirbúningi (Embroidery Edit).

“ALT”

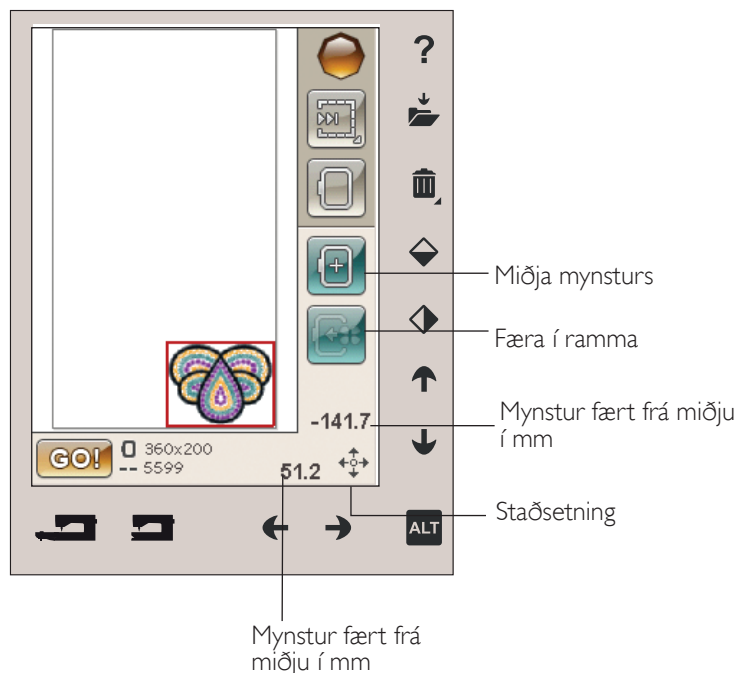
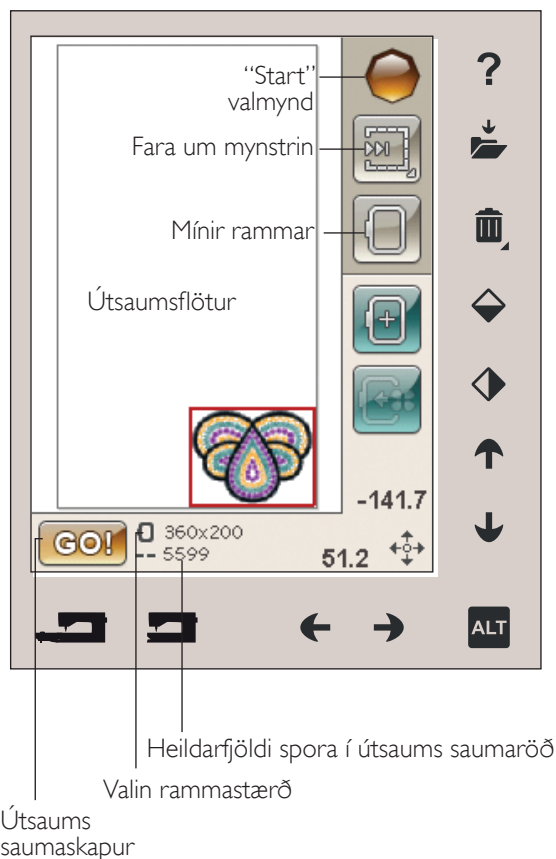
Upplýsingarnar í neðri hluta skjásins breytast allt eftir því hvaða aðgerð þið veljið. Snertið “ALT” táknið og sprettigluggi kemur upp þar sem þið getið valið hvort þið viljið staðsetja (position), kvarða (scale), snúa (rotate) eða “súmma/skotra” (zoom/pan).

Staðsetja

Þegar “staðsetning” er virk, getið þið fært mynstrið hvert sem þið viljið á útsaumsfletinum. Notið örvarnar eða skjáþennann til að færa mynstrið. Númerin fyrir ofan/til hliðar við örvarnar sýna ykkur stöðuna á lárétttri og lóðrétttri stöðu mynstursins í millimetrum frá miðjum rammanum.

Snertið táknið fyrir “miðjusetja mynstrið” (Center design) og mynstrið eða mynstrin verða flutt í miðjuna á rammanum.

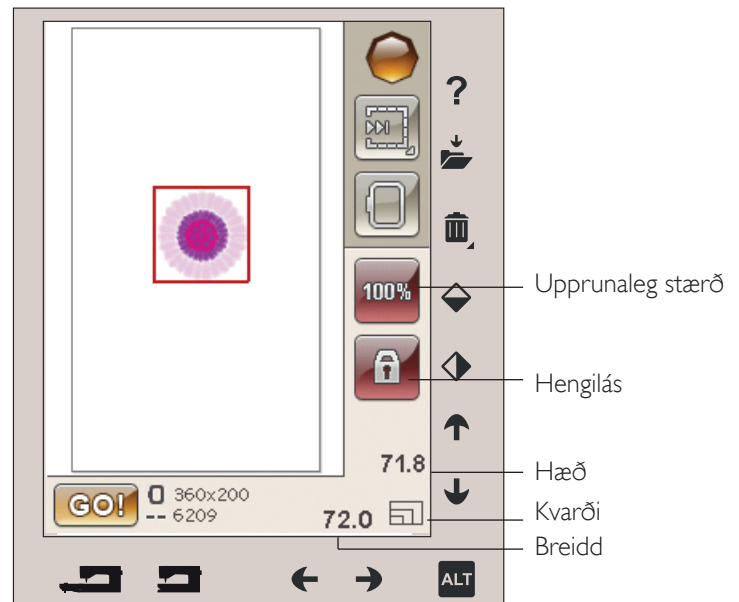
Snertið táknið “færa í ramma” (Move to Hoop) til að færa mynstur sem er fyrir utan rammavæðið inn á svæðið. Mynstrið verður staðsett nálægt ytri jaðri rammans í þeirri átt sem þið staðsettuð það.



Kvarða

Þegar “kvörðun” er virk getið þið stækkað eða minnkað valið mynstur eða hóp af mynstrum. Sjálfgefið er að hlutföllunum hefur verið læst. Þetta er gefið til kynna með tákni af lokuðum lás. Til að opna, er nóg að snerta lásin. Hægt er að breyta hæð og breidd sér með því að nota örvarnar.

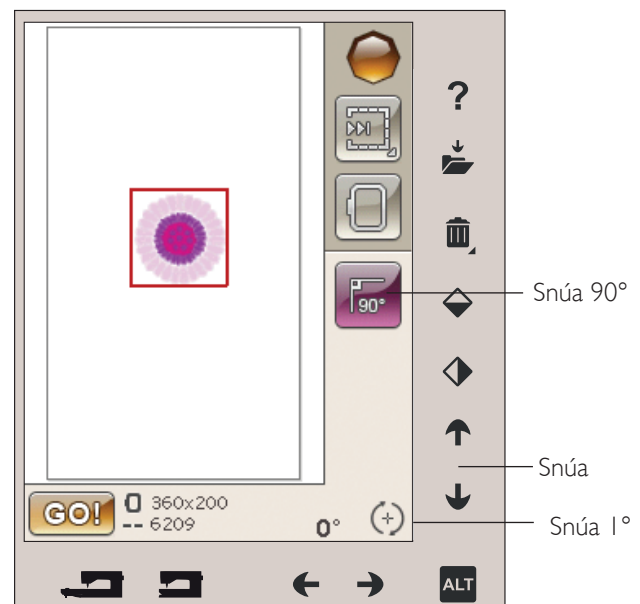
Snertið og dragið á skjánum til að breyta stærðinni. Ef þið færið skjápennann í áttina að miðjunni á skjánum, minnkar mynstrið, ef þið færið hann frá miðjunni þá stækkar það. Snertið táknið fyrir upprunalegu stærðina til að setja mynstrið aftur í upprunalega stærð.



Snúa

Þegar “snúningur” er virkur, er hægt að snúa mynstrinu í kring um miðjupunktinn á völdu mynstri eða mynstrum.

Notið vinstri og hægri örvarnar til að snúa mynstrinu um eina gráðu í hverju þrepi. Hver snerting á 90° snúningstákninu snýr mynstrinu um 90° réttsælis. Þið getið einnig snúið mynstrinu með skjápennanum.



“Zoom” valkostir /Skotra (Pan)

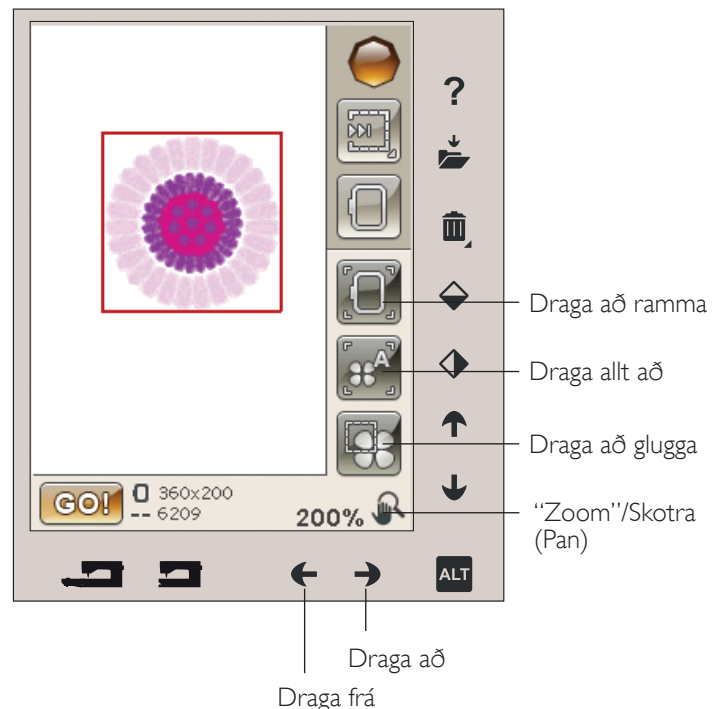
Þegar “Zoom/Pan” valkosturinn er virkur, getið þið skotrað eftir útsaumsfletinum í aðdreginni mynd, með því að snerta og draga á útsaumsfletinum með skjápennanum.

Notið vinstri/hægri örvarnar til að draga að og frá á útsaumsfletinum.

“Draga að ramma” (Zoom to Hoop) mun aðlagða útsaumsflötinn að völdum ramma.

“Draga allt að” (Zoom to All) mun sýna öll mynstrin í útsaumnum.

“Draga að glugga” (Zoom to box) aðstoðar ykkur við að draga að ákveðnu svæði. Snertið og dragið skjápennann á útsaumsfletinum á skjánum til að búa til glugga. Skjárinn dregst að því ákveðna svæði.



VISTA Í "MÍNUM SKRÁM"

Snertið táknið "vista í mínum skrá" (Save to My Files) til að opna samtalsglugga til að vista raunverulega mynstrið. Nýr gluggi opnast þar sem þið getið valið hvar þið viljið vista mynstrið. Þið getið vistað það annaðhvort í "mínum skrá" (My Files) eða á ákveðið USB tæki (minnislykil eða utanáliggjandi minni). Þið getið einnig búið til möppur (folders) þar sem þið getið skipulagt mynstrin ykkar betur.

Til að breyta nafni á mynstri, snertið þið táknið fyrir "endurskíra" (rename) og breytt nafninu. Snertið vista (Save) til staðfestingar. Ef þið viljið yfirgefa vistun, snertið þið "hætta við" (cancel) og þá farið þið aftur í útsaums undirbúning (Embroidery edit).

EYÐA

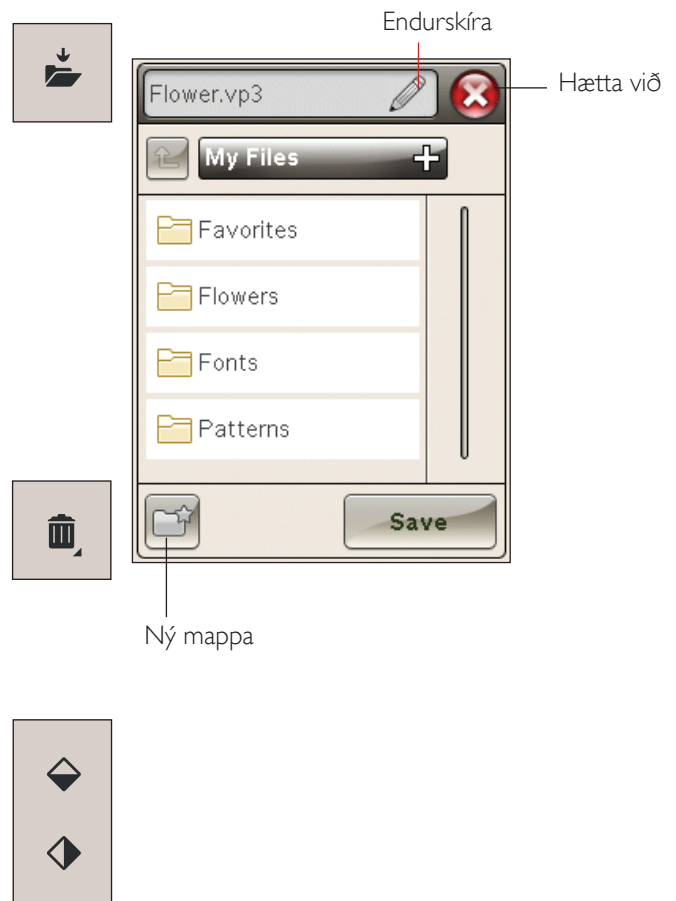
Þegar þið snertið "eyða" (Delete), verður völdum mynstrum eytt af útsaumsfletinum. Snertið og haldið við "eyða" til að eyða öllum mynstrum á útsaumsfletinum. Sprettigluggi kemur upp og biður ykkur að staðfesta að það eigi að eyða öllum mynstrum.

ENDASPEGLUN OG HLIÐARPEGLUN

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

GO!

Þegar þið hafið farið yfir mynstrið og viljið fara að sauma það, setjið þið útsaumsáholdið á vélina og snertið síðan GO! í neðra vinstra horninu. Útsaumstækið kvarðar sig og þegar því er lokið getið þið sett rammann á tækið, þrætt vélina og byrjað að sauma út.

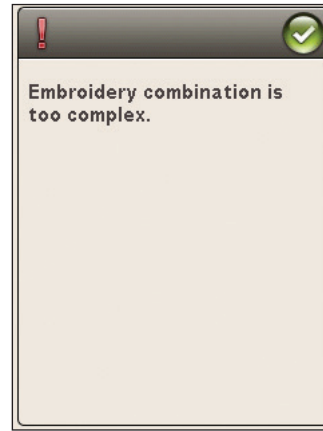


ÚTSAUMS UNDIRBÚNINGUR OG SPRETTIGLUGGA SKILABOÐ

Samsetning mynstranna er of flókin (Embroidery combination is too complex)

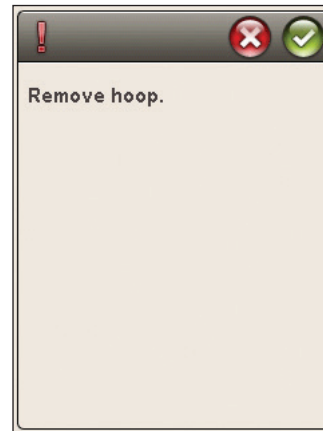
Þessi skilaboð koma af eftirtöldum ástæðum:

- Mynstursamsetningin er með of margar litablokkir.
- Of mörg mynstur eru í samsetningunni.



Fjarlægið rammann

Þessi skilaboð koma þegar skipun hefur verið gefin um að færa rammann lengra en hann kemst með þann ramma sem er tengdur við útsaumsarminn. Til að útsaumsarmurinn geti færst frjálsglega, verður að taka rammann af og snerta síðan OK. Til að hætta við aðgerðina snertið þið “hætta við” (Cancel).







8

ÚTSAUMS SAUMASKAPUR

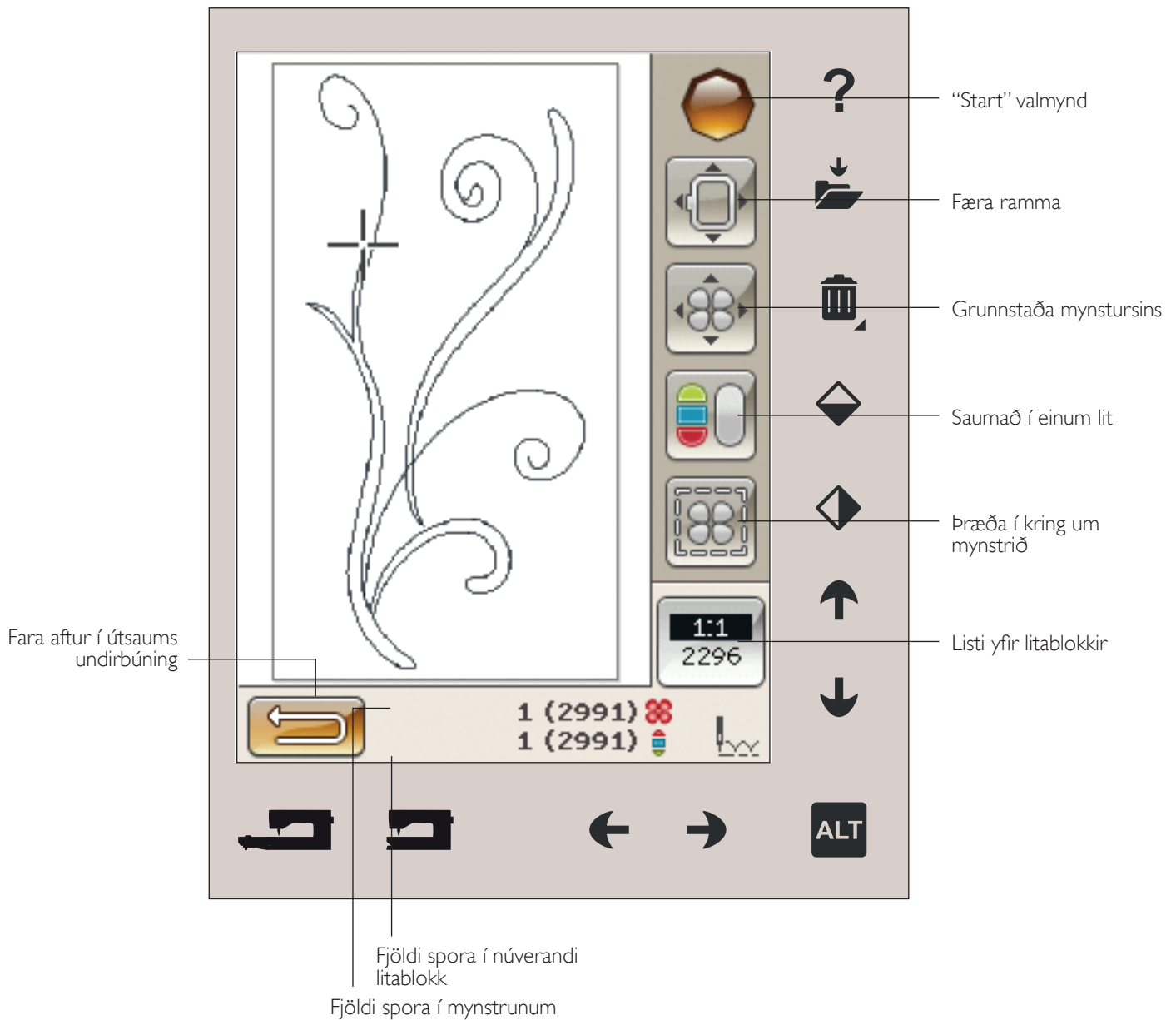
Þessi hluti hjálpar rykkur að byrja að sauma mynstrin.

FARIÐ ÍÚTSAUMS SAUMASKAP

Til að sauma mynstrin farið þið í útsaums saumaskap með því að snerta táknid GO! í neðra vinstra horni útsaums undirbúnings glugganum. Útsaumsátækið verður að vera tengt við vélina þegar við förum í útsaums saumaskap.

Ath: Ef útsaumstækið hefur ekki verið kvarðað, verður það gert í útsaums saumaskap. Sprettigluggi lætur ykkur vita.

ÚTSAUMS SAUMASKAPUR - YFIRLIT YFIR TÁKN



”START” VALMYND

Snertið táknið fyrir “Start” valmyndina til að opna tólaborðið. Frá tólaborðinu í útsaums aðgerð getið þið aðeins framkvæmt breytingar í “SET” valmyndinni.

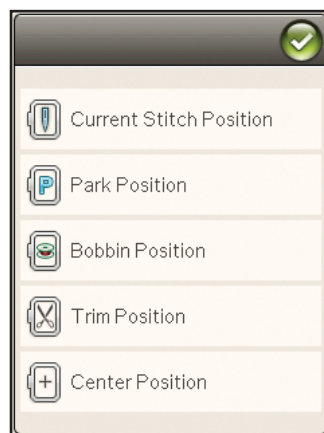


FÆRA RAMMA

Notið “færa ramma” (Move Hoop) aðgerðina til að færa útsaumsarminn með rammanum í aðra stöðu.

Núverandi sporastaða (Current stitch position)

Þegar þið viljið fara aftur á núverandi sporastöðu og halda áfram að sauma út þar sem þið voruð trufluð, þá snertið þið þetta táknið. Þið gætuð t.d. hafa þurft að skipta um spólu eða eitthvað annað, og viljið fara aftur á sama stað og ramminn var staddur þegar þið voruð trufluð. Þið getið einnig snert “Start/Stop” hnappinn eða stígið á fótmótstöðuna til að fara aftur á sama spor og þið voruð á til að halda áfram að sauma.



Geymslustaða (Park Position)

Þegar þið hafið lokið við útsauminn, fjarlægjið þið rammann og veljið “geymslustöðu” (Park Position). Útsaumsarmurinn fer þá í rétta stöðu fyrir geymslu.

Ath: Það er áriðandi að ramminn sé tekin af útsaumsarminum áður en þið veljið geymslustöðuna til að forðast skemmdir á honum.

Spólustaða (Bobbin Position)

Til að auðvelda ykkur að skipta um spólu, snertið þið “spólustöðu” (Bobbin Position). Ramminn færast frá ykkur og gerir ykkur kleift að opna lokið yfir spólusvæðinu og skipta um spólu.

Klippistaða (Trim Position)

Klippistaða færir rammann í áttina að ykkur og gerir ykkur auðveldara að klippa t.d. stökkspor eða klippa efnið í sérstakri saumatekni.

Ath: Þið getið einnig snert “Nálin stöðvist uppi/niðri” hnappinn til að færa rammann í klippistöðu.



Miðju staðsetning (Center Position)

Notið miðju staðsetninguna ef þið viljið athuga hvar miðju staðan á rammanum er.



GRUNDVALLAR MYNSTUR STAÐSETNINGAR

Með grundvallar mynstur staðsetningu er ykkur gert kleift að staðsetja mynstrin á nákvæmlega þeim stað sem þau eiga að vera á efninu. Þetta er einnig notað þegar þið viljið sauma annað mynstur við hliðina á áður saumuðu mynstri.

Notið “zoom/pan” valkostinn til að vera viss um að þið séuð að staðsetja mynstrið nákvæmlega á þeim stað sem þið viljið hafa það. Fínstillið með örvunum.

Lesið meira um hvernig nota eigi grundvallar mynstur staðsetningu á bls. 8:6.

EINLITUR ÚTSAUMUR (MONOCHROME)

Snertið táknið til að gera einlitan útsaum (monochrome) virkan. Öll mynstur eru sýnd í gráum lit og vélin stöðvar ekki til að skipta um tvinnalit. Til að afturkalla einlitan útsaum snertið þið táknið á ný.

Ath: Ef aðgerðin “sjálfvirk klipping á stökkeðum” (Automatic Jump Stitch Trim) er valin í “SET” valmyndinni verður hún enn virk á milli litaskiptinga í litablokkum.

Ath: Þið getið einnig snert “STOP” hnappinn á vélinni til að gera “einlitan útsaum” (Monochrome) virkan.

PRÆÐING (BASTE)

Með þræðingu er t.d. gott að þræða efnið sjálft við undirleggsefni. Það er sérstaklega gott þegar þið getið ekki spennt efnið sem á að sauma út á í ramma. Þræðing veitir einnig stuðning á teygjanlegum efnum.

Þegar þið veljið þræðingu saumar vélin nokkur þræðispor í kring um mynsturflötinn, og gefur til kynna svæðið þar sem mynstrið verður saumað á efnið.

Ath: Ekki er hægt að opna litalistann þegar þrætt er í kring um mynstrið.

Ath: Aðeins er hægt að gera þræðingu virka þegar nálín er staðsett á móts við fyrsta sporið í mynstrinu.

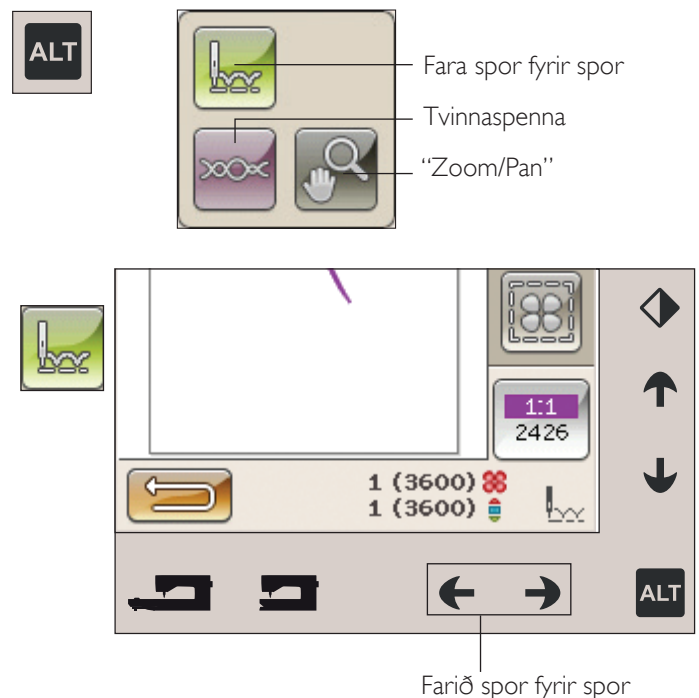
Ath: Snertið “FIX” hnappinn á vélinni til að gera þræðingu virka eða óvirka.

“ALT” Í SAUMA AÐGERÐ

Um er að ræða þrjá valkosti þegar þið snertið “ALT” táknið í útsaums saumaskap: Saumið spor fyrir spor, tvinnaspennan og “Zoom/Pan”.

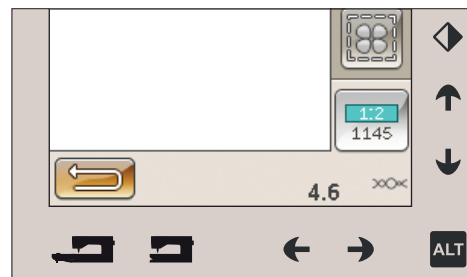
FARIÐ SPOR FYRIR SPOR

Snertið vinstri og hægri örvarnar til að fara fram og til baka í mynstrinu. Notið vinstri örina til að fara til baka um nokkur spor ef yfirtvinninn hefur slitnað eða klárast. Snertið og haldið til að fara hraðar yfir. Bendillinn á skjánum fer eftir sporunum á útsaumsfletinum.



TVINNASPENNA

Þegar þið saumið út með sérstökum tvinna eða saumið á sérstakt efni gætu þið þurft að breyta tvinnaspennunni til að ná sem bestum árangri. Hægt er að stilla tvinnaspennuna með örvunum til vinsti og hægri fyrir neðan tvinnaspennuna.



”ZOOM/PAN”

Snertið “Zoom/Pan” og táknið “draga að ramma” (Zoom to Hoop) kemur í ljós. “Pan” er alltaf virkt (lesið meira um það á bls. 8:7).

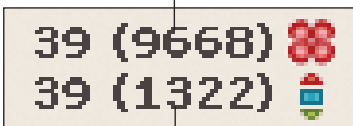


Draga að ramma

FJÖLLDI SPORA Í HEILDARMYNSTRINU

Núverandi sporastaða í mynstrinu eða mynsturröðinni er sýnt við hliðina á blómamerkinu. Tölurnar innan sviga sýna heildarfjölda sporanna í öllu mynstrinu eða mynsturröðinni.

Fjöldi spora í heildarmynstrinu



Fjöldi spora í núverandi litablokk

FJÖLDI SPORA Í LITABLOKK

Núverandi sporastaða í núverandi litablokk er sýnd við hliðina á myndinni af núverandi litablokk. Tölurnar innan sviga sýna heildarfjölda sporanna í núverandi litablokk.

LISTI YFIR LITABLOKKIR

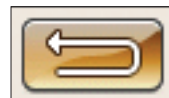
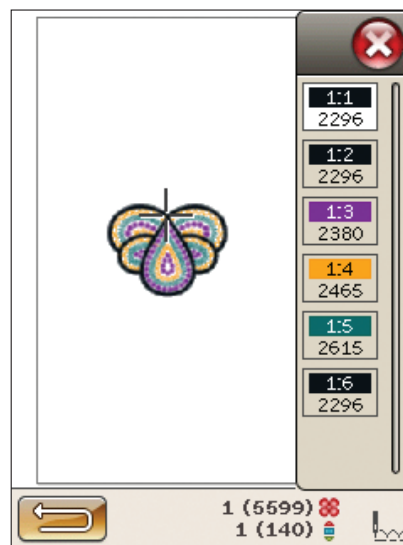
Snertið táknið fyrir lista yfir litablokkir til að sjá alla litina í mynstrinu. Allir litir í innhlöðnu mynstri eru sýndir í þeirri röð sem þeir verða saumaðir. Hver litur sýnir röð litsins og litanúmer hans. Notið skrunsléðann til að sjá alla litina á listanum.

Framleiðandi tvinnans verður sýndur þegar þið notið hraðhjálpa í litablokkinni.

Dæmi: 1:2, 1145, þýðir að annar tvinnaliturinn í fyrsta mynstrinu er tvinnalitur númer 1145.

AFTUR Í ÚTSAUMS UNDIRBÚNING

Snertið þetta tákni til að fara aftur í útsaums undirbúning (Edit) ef þið viljið gera breytingar á mynstrinu. Sprettiluggi kemur fram og spurt er hvort þið viljið fara aftur í útsaums undirbúning því allar breytingar sem framkvæmdar voru í útsaums saumaskap munu týnast.



GRUNDVALLAR STAÐSETNING MYNSTURS

Grundvallar staðsetning mynsturs gerir ykkur kleift að staðsetja mynstrið á nákvæmlega þann stað sem þið viljið hafa það á efninu. Þetta er einnig notað þegar þið viljið tengja eitt mynstur við annað saumað mynstur.

HVERNIG Á AÐ NOTA GRUNDVALLAR STAÐSETNINGU MYNSTURS

Velja læsipunkt á skjánum (1)

Fyrst þarf að velja sér læsipunkt (1). Læsipunktur er punktur í mynstrinu sem þið viljið að sé nákvæmlega á ákveðnum stað á efninu. Þið gætuð ennig notað þetta til að tengja mynstur við annað mynstur sem þegar er búið að sauma.

Setjið rauða bendilinn þar sem þið viljið að læsipunkturinn verði í útsaumnum. Ef þið viljið staðsetja læsipunkt í horni, notið þá hornatáknin. Notið “draga að bendli” (zoom to cursor) til að vera algjörlega viss um hvar þið viljið staðsetja bendilinn.

Ath: Þeim mun nær sem þið dragið að (zoom), þeim mun auðveldar verður að staðsetja læsipunktinn þar sem þið viljið hafa hann.

Færa læsipunktinn á efninu (2)

Í þrepi 2 horfið þið á efnið í rammanum. Þegar þið snertið örvarnar í þrepi 2 mun ramminn færast. Notið skjápennann á skjánum eða örvarnar til að færa rammann þar til nálin er nákvæmlega fyrir ofan þann stað sem þið viljið að læsipunkturinn sé á efninu. Athugið staðsetninguna nánar með því að snúa handhjólínu og setja nálina niður að efninu.

Staðsetning nálarinnar á að sýna ykkur nákvæmlega hvar læsipunkturinn er á efninu.

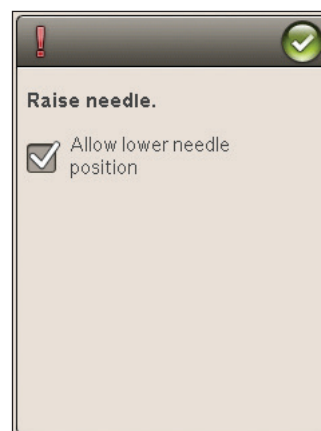
Ath: Læsipunkturinn er ekki byrjunarpunktur mynstursins, aðeins viðmiðunarpunktur upp á staðsetningu.

Lyftið nálinni

Þegar nálin hefur verið lækkuð með handhjólínu til að athuga nálarstöðuna á efninu, kemur sprettigluggi með skilaboðum á skjáinn þegar þið reynið að stilla rammastöðninguna. Hakið við í glugganum til að geta fínstíllt rammastöðuna með nálina niðri.

Ath: Fullvissioð ykkur um að nálin sé fyrir ofan efnið til að fyrirbyggja skemmd á nálinni og efninu.

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



HORNATÁKN

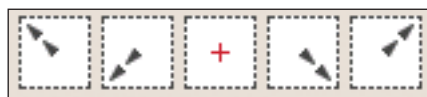
Notið hornatáknin til að staðsetja læsipunktinn fyrir grundvallar mynsturstaðsetningu í horni mynsturs eða í miðjunni. Þetta er auðveldasta og nákvæmasta aðferð þar sem læsipunkturinn verður sjálfkrafa staðsettur nákvæmlega í horninu.

Hornatáknin er einnig hægt að nota þegar læsipunktur er valinn. Þegar þið snertið eitt af táknum, verður valinn punktur sjálfkrafa staðsettur á viðkomandi stað, þ.e.a.s. í horni eða í miðju mynstursins.

Til dæmis, þegar þið veljið efra vinstra hornatáknið, verður læsipunkturinn settur í vinstra efra hornið á ytri mörkum mynstursins. Að því loknu getið þið haldið áfram og framkvæmt ykkar eigin stillingar á tengipunktinum.

Rekja mynsturflötinn

Hornatáknin er einnig hægt að nota til að rekja mynsturflötinn með því að snerta hvert hornatákn fyrir sig í röð. Þið getið fundið miðjuna á mynstrinu á ný með því að snerta miðjutáknið.



Hornatákn

”ZOOM” VALKOSTIR OG ”PAN”

Snertið táknið “draga að bendli” (zoom to cursor) til að draga að staðsetningu bendilsins eins og hægt er. Þið getið staðsett læsipunktinn og samstæðupunkturinn nákvæmlega þar sem þið viljið hafa þá.

Snertið “draga að ramma” (Zoom to Hoop) til að stilla útsaumsflötinn þannig að hann passi í rammann.

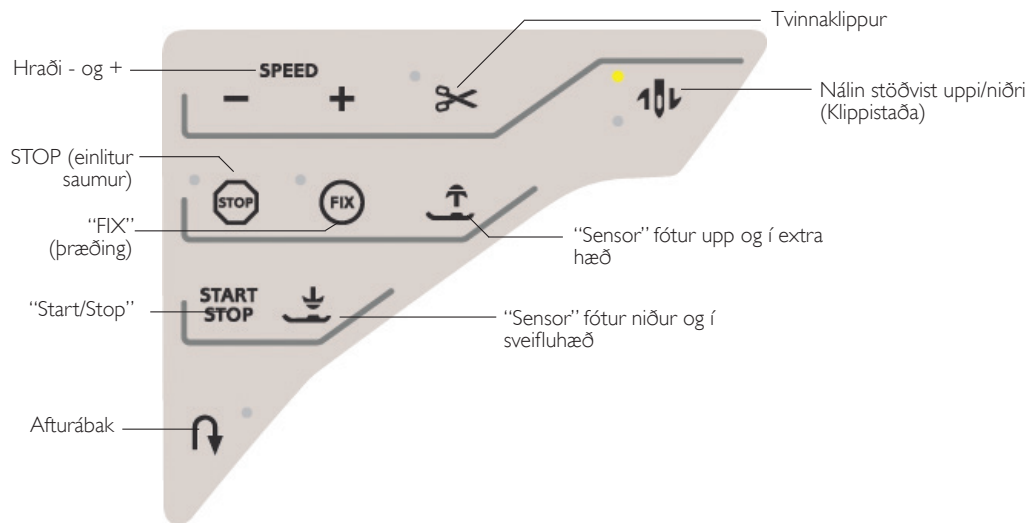
Snertið “draga að öllu” (Zoom to All) til að sýna öll mynstrin í útsaumnum.

“Draga að glugga” (Zoom to box) - Snertið og dragið skjáþennann á útsaumsfletinum á skjánum til að búa til glugga. Skjárinn dregur að til að sýna þann flöt sem þið hafið valið.

Ath: Þegar þið notið aðgerðina “draga að glugga” verður “skotru” (Pan) aðgerðin ekki virk.



AÐGERÐARHNAPPAR Í ÚTSAUMS SAUMASKAP



HRAÐI - OG +

Allir saumar í vélinni og allar rammastærðir eru með fyrirfram ákveðinn hámarks útsaumshraða.

Snertið hraði - eða hraði + til að minnka eða auka útsaumshraðann. Þegar þið eruð ekki að sauma út, snertið þið "hraðann" og sprettigluggi á skjánum sýnir ykkur saumhraðann. Þið getið breytt hraðanum með sledanum í sprettiglugganum. Ef þið breytið á meðan þið eruð að sauma út þá kemur enginn sprettigluggi á skjáinn.

Þegar þið eruð að sauma með málmþræði, eða þegar verið er að sauma mjög viðkvæm efni, ráðleggjum við ykkur að lækka hraðann til að ná sem bestum árangri.

TVINNAKLIPPUR

Tvinnaklippurnar klippa tvinnana sjálfkrafa og síðan lyftir vélin saumfætinum. Þegar búið er að sauma ákveðna tvinnablokk og komið að því að skipta um tvinnalit, klippir vélin aðeins yfirtvinnann. Þegar vélin er hinsvegar búin að sauma allt mynstrið klippir vélin bæði yfir og undirtvinnana sjálfkrafa.

NÁLIN STÖÐVIST UPPI/NIÐRI (KLIPPISTAÐA)

Vélina færir útsaumsrammann fram á við í áttina að ykkur, þannig að þið getið t.d. klippt stökkspor o.fl.

STOP (EINLITUR ÚTSAUMUR)

Snertið STOP til að koma í veg fyrir að vélin stöðvist til að skipta um tvinnalit, því þetta á að vera útsaumur í einum lit.

Ath: Ef sjálfvirka stökkspora-klippingin er gerð virk í "SET" valmyndinni verður hún áfram virk í litaskiptingum í tvinnablokkum.

"FIX" (ÞRÆÐING)

Snertið "FIX" til að þræða eftir útlínunum mynstursins t.d. til að þræða efni á undirleggsefni.

"SENSOR" FÓTUR UPP OG Í EXTRA HÆÐ

Snertið "sensor fót upp og í extra hæð" til að lyfta saumfætinum í efri stöðu. Snertið þetta aftur og þá fer saumfóturinn enn hærra til að auðveldara sé að setja eða fjarlægja ramma eða setja þykkt efni undir fótinn.

"START/STOP"

Snertið þennan hnapp til að láta vélina byrja eða hætta að sauma án þess að þið þurfið að stíga á fótómótstöðuna. Snertið "START/STOP" til að láta vélina byrja að sauma og aftur til að stöðva hana.

"SENSOR" FÓTUR NIÐUR OG Í SVEIFLUHÆÐ

Saumfóturinn fer sjálfkrafa niður þegar þið byrjið að sauma.

Snertið "sensor fótur niður og í sveifluhæð" til að lækka saumfótinn í útsaums "fljótandi" stöðu.

AFTURÁBAK

Afturábak hefur enga virkni þegar þið eruð í útsaums aðgerð.

ÚTSAUMS SAUMASKAPUR - SPRETTIGLUGGAR OG SKILABOÐ

Kvörðun á útsaumstæki

Þegar útsaumstækið er sett á vélina, kemur sprettigluggi á skjáinn og biður ykkur að taka rammann af tækinu og hreinsa í kring um vélina því það þurfi að kvarða útsaumsarminnn. Þið eruð einnig minnt á að setja réttan útsaumsfót á vélina.

Ath: Það er mjög áhrifandi að fjarlægja rammann, því bæði ramminn og útsaumstækið gætu skemmt ef ramminn er á arminum við kvörðun.

Setjið réttan ramma á arminn

Ef stærðin á rammanum sem er á tækinu er ekki sá sami og þeim sem lýst er á skjánum, getur vélin ekki saumað út. Þið verðið að breyta rammanum í þá stærð sem er sýnd í sprettiglugganum, eða breyta rammastillingunni.

Til að breyta rammastillingunni, farið þið aftur í útsaums undirbúning (edit) og snertið táknið fyrir “mína ramma”.

Klippa tvinnaendana

Þegar “sjálfvirk klipping á stökksporum” er valin í “SET” valmyndinni, verða tvinnaendarnir klipptir sjálfkrafa. Fjarlægið bara tvinnaendana eftir að vélin hefur klippt þá.

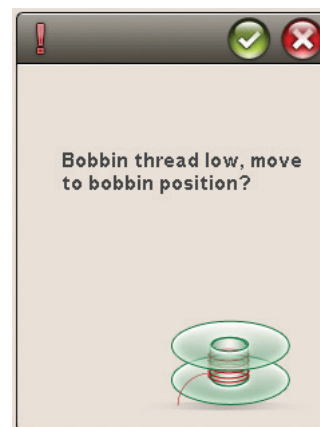
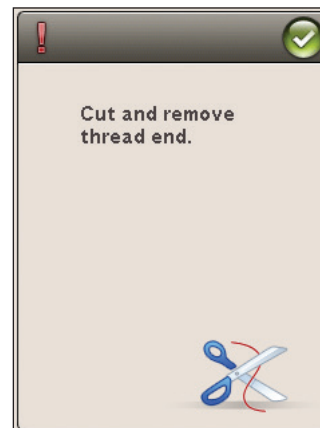
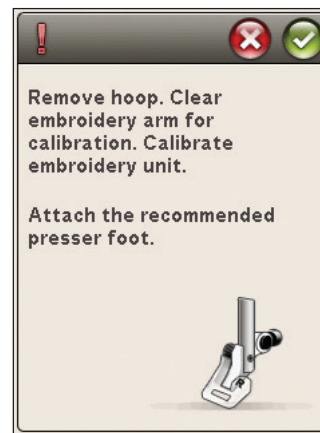
Ath: Eftir að hafa skipt um tvinna, saumar vélin nokkur spor og stöðvast síðan til að þið getið klippt tvinnaendann.

Spólan að verða tóm - fara í spólustöðu?

Þegar spólutvinninn er að verða búinn, kemur sprettigluggi á skjáinn og gefur ykkur fyrirfram aðvörun um að spólutvinninn sé alveg að verða búinn og að þið þurfið að fara að skipta um spólu. Þetta gefur ykkur tækifæri til að undirbúa ykkur fyrir spóluskipti. Ef þið viljið halda áfram að sauma, stígið þið bara á fótmoststöðuna án þess að snerta OK í sprettiglugganum.

Þið getið haldið áfram þar til spólutvinninn klárast alveg af spólunni. Ýtið á ”start/stop” hnappinn til að halda áfram að sauma án þess að loka sprettiglugganum.

Snertið “hætta við” (cancel) til að vera áfram í núverandi sporastöðu. Snertið OK til að færa rammann í spólustöðu. Ramma sprettiglugginn fyrir stöðu rammans opnast. Skiptið um spólu og setjið fulla spólu í vélina. Snertið “núverandi stöðu” (Current Position) og togið í slakann á yfirtvinnanum. Ýtið á “start/stop” eða stígið á fótmoststöðuna og haldið áfram að sauma.



Athugið yfirtvinnann

Vélin stöðvast sjálfkrafa ef yfirtvinninn klárast eða ef hann slitnar. Þræðið vélina á ný, lokið sprettiglugganum, farið nokkur spor til baka með því að nota “spor fyrir spor” aðgerðina og haldið síðan áfram að sauma.

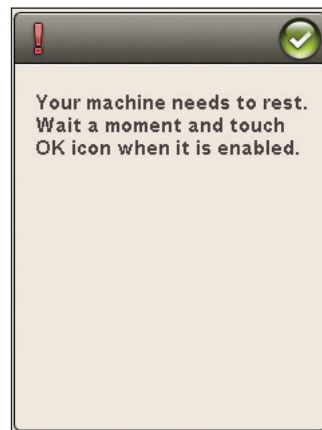
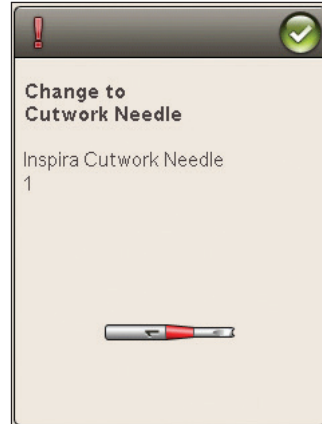
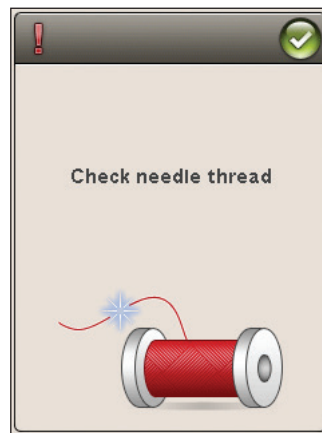
Skift yfir í klippivinnunál (aukahlutur)

Sum klippivinnu-mynstur er hægt að sauma með því að nota aukalega fáanlegu HUSQVARNA VIKING® útsaums klippivinnu búnaðinn (Nr. 920268-096). Þessi mynstur eru merkt með tákni fyrir klippivinnunál í DESIGNER TOPAZ™ 50 sýnishorna bókinni. Þegar vélin stoðvast og þessi sprettigluggi kemur á skjáinn, setjið þið viðkomandi klippivinnunál í vélina. Snertið OK og ýtið á ”Start/Stop” hnappinn til að halda áfram.

Ath: Þessi klippivinnumynstur er einnig hægt að sauma án klippivinnunálanna, en þá lítablokk verðið þið þá að klippa sjálf í höndunum. Ef það er gert, farið þið yfir í næstu lítablokk á listanum þegar sprettiglugginn kemur upp.

Vélin þarfnast hvíldar

Ef vélin stöðvast og þessi sprettigluggi kemur upp á skjáinn, þá þarfnast vélin hvíldar. Þegar OK táknid verður virkt á ný, getið þið haldið áfram að sauma. Þetta á ekki að hafa nein áhrif á útsaums árangurinn.



9 SKRÁARSTJÓRN

Í þessum bluta lítum við nánar á hvernig þið getið skipulagt mynstrin og skrárnar í saumavélinni.



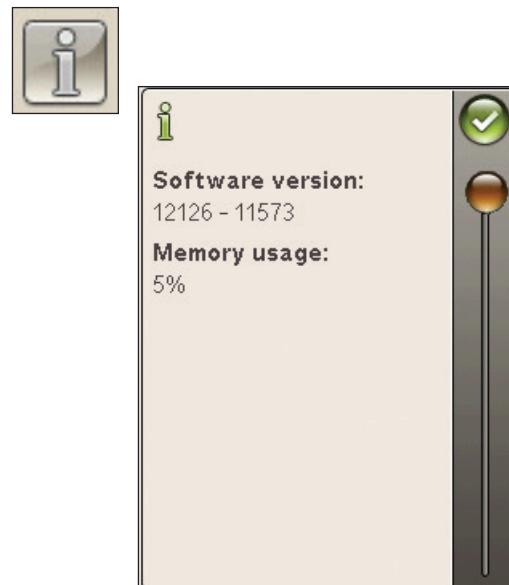
SKRÁARSTJÓRN

Skráarstjórn er notuð til að opna, skipuleggja, bæta við, færa, fjarlægja og afrita mynstrin ykkar og stafagerðir. Notið annaðhvort innbyggða minnið eða utánaliggjandi tæki sem tengt er við vélina og er notað til að geyma mynstur og skrár. Til að opna skráarstjórn, snertið þið táknið fyrir “Start” valmyndina og snertið síðan táknið fyrir skráarstjórn.



MINNI SEM ER FYRIR HENDI

Innbyggða minnið getur geymt mynstur, sauma og aðrar skrár. Til að athuga hversu mikið hefur verið notað af innbyggða minninu, snertið þið táknið fyrir “Start” valmyndina, og “SET” valmyndina, síðan “vélastillingar” (Machine Settings) og snertið táknið fyrir upplýsingar (Info). Sprettigluggi sýnir hve mikið þið hafið notað af minninu.



SKRÁARSNIÐ

Vélin ykkar getur notast við eftirtalin skráarsnið:

- .SHV, .DHV, .VP3, .VIP, .HUS, .PEC, .PES, .PCS, .XXX, .SEW, .JEF, .EXP, .10* og .DST (útsaumsskrár)
- .VF3 (útsaums stafrófs skrá)

Ath: Ef vélin styður ekki við þá skráargerð eða skráarútgáfu sem þið eruð með, eða ef skráin er skemmd, verður það sýnt á fletinum sem óþekkt skrá.

RÁÐAÐ UM SKRÁARSTJÓRN

Þegar skrárstjórn er opin getið þið nálgast möppurnar ykkar “mínar skrár” (My Files) og USB minnislykilinn (ef þið eruð með hann tengdan við vélina).

Snertið eitthvert af þessum táknum til að sjá á valsvæðinu hvað er geymt í þeim.

SÝNA SKRÁARLISTA/GAUMMYNDIR

Snertið táknið fyrir “sýna skráarlista/gaummyndir” (List/Thumbnail) til að sýna skrárnar sem eru í núverandi möppu, sem er raðað þar í stafrófsröð. Fyrir hverja skrá verður einnig nafn á skránni og tegundin á henni sýnd. Snertið táknið aftur til að fara yfir í skoðun á gaummyndum.

MÍNAR SKRÁR

Fyllið “mínar skrár” (My Files) með mynstrum, breyttum mynstrum eða stafagerðum. Búið til möppur til að hafa betra skipulag á skránum ykkar.

Í þessum kafla förum við yfir það hvernig best sé að raða skránum þannig að þið getið fundið þær aftur á auðveldan hátt.

Ath: Vélina ykkar getur einnig blaðið inn .SH7 skráarsniði.

USB

USB táknið er aðeins virkt þegar minnislykill eða utanálíggjandi tæki eru tengd við USB tengilinn.

OPNA MÖPPU (FOLDER)

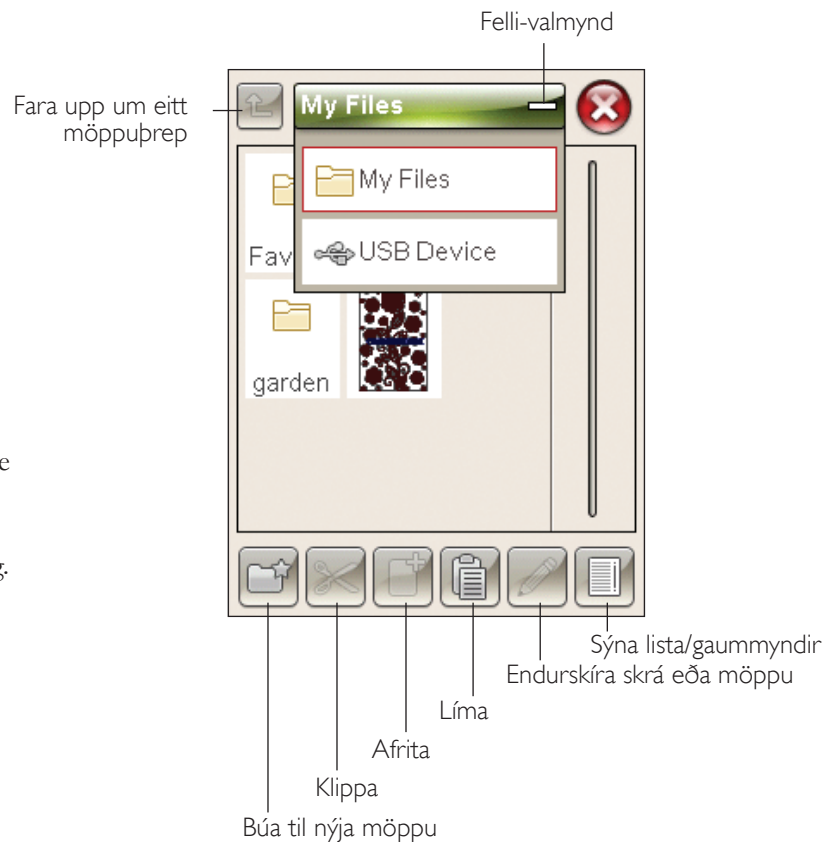
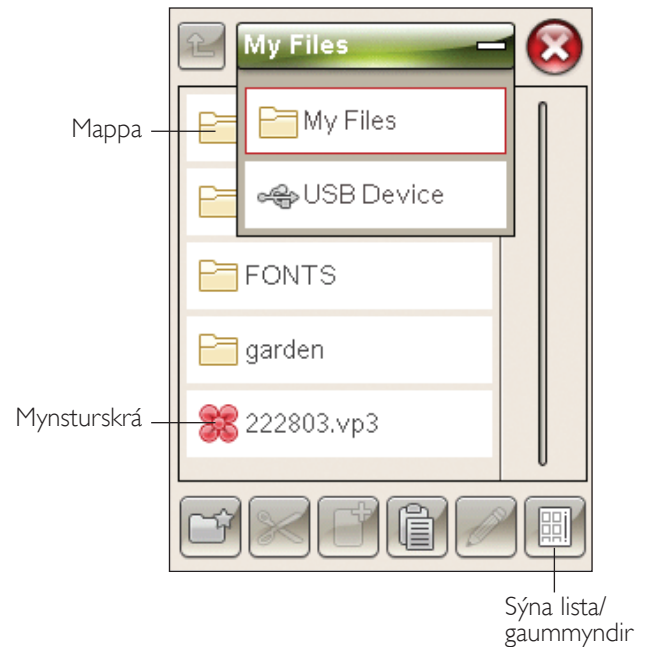
Snertið og haldið við möppu til að opna hana. Innihald möppunnar verður sýnd á valfletinum.

OPNA SKRÁ (FILE)

Snertið og haldið við skrá til að opna hana. Notið skrunsledann til að fara niður eftir skráarstjórninni. Þið getið aðeins opnað eina skrá í einu.

FARA UPP UM EITT MÖPPUÞREP

Notið táknið “fara upp um eitt möppuþrep” (Move up one folder level) til að fara í gegn um þrepin í möppunum. Þið getið farið alla leið upp á fyrsta þrepið. Á valsvæðinu sjáið þið skrárnar og möppurnar sem eru á hverju þrepi fyrir sig.



SKIPULEGGJA (ORGANIZE)

BÚA TIL NÝJA MÖPPU

Snertið táknið “búa til nýja möppu” (create new folder) til að búa nýja möppu til. Sprettigluggi opnast, og þar getið þið gefið möppunni nafn.

FÆRA SKRÁ EÐA MÖPPU

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

Veljið skrána eða möppuna með því að snerta hana, og síðan snertið þið “klippa” (Cut). Opnið möppuna þar sem þið viljið staðsetja þessa skrá eða möppu. Snertið “líma” (Paste). Skráin eða mappan verða nú geymd á þessum nýja stað og er farinn frá gamla staðnum.

AFRITA/LÍMA SKRÁ EÐA MÖPPU

Notið ”afrita/líma” (Copy & Paste) til að afrita skrá eða möppu á annan stað.

Veljið skrá (file) eða möppu (folder), og snertið síðan “afrita” (copy). Opnið síðan möppu þar sem þið viljið setja skrána eða möppuna, og ýtið á “Paste”.

ENDURSKÍRA SKRÁ EÐA MÖPPU

Til að breyta um nafn á möppu, snertið þið möppuna og síðan táknið “endurskíra” skrá eða möppu. Sprettigluggi kemur þar sem þið getið breytt nafninu.

EYÐA SKRÁ EÐA MÖPPU

Til að eyða skrá eða möppu snertið þið hana og síðan snertið þið “eyða”. Sprettigluggi biður um staðfestingu á eyðingunni. Ef möppu er eytt verður öllum skráum í henni eytt um leið. Til að eyða öllum skráum eða möppum í núverandi opinni möppu, snertið þið og haldið við “Delete” táknið í nokkrar sekúndur.

SKÁARSTJÓRN SPRETTIGLUGGAR

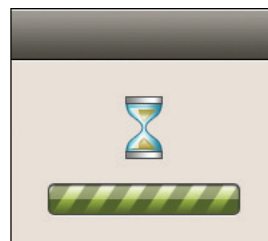
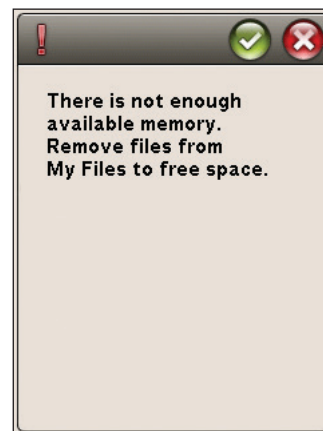
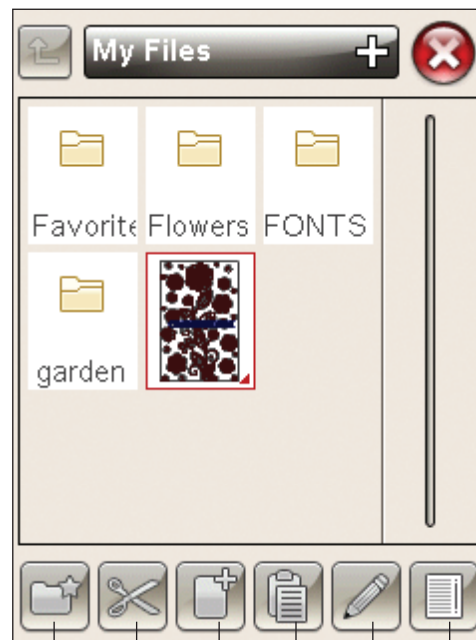
Ekki nægjanlegt minni fyrir hendi

Vélin getur geymt skrár í innbyggða minninu, en þegar það er orðið fullt getið þið fært þær úr innbyggða minninu yfir í utanálíggjandi minni, með því að nota “klippa/líma” (Cut & Paste) aðgerðina.

Þegar lítið af lausu minni er eftir í vélinni, lætur vélin ykkur vita af því. Ef þið haldið áfram að nýta minnið, lætur vélin ykkur ekki vita af því aftur fyrr en minnið er orðið fullt.

Kerfið upptekið

Þegar vélin er að hlaða inn, vista, færa skrár eða framkvæma aðgerð sem tekur smátíma, kemur stundaglas á skjáinn.



10 VIÐHALD

*Í þessum kafla finnið þið upplýsingar um hvernig eigi að
bugsa um vélina svo og um gangtruflanir og ráð við þeim.*



HREINSUN Á VÉLINNI

Til að halda vélinni í góðu lagi, þarf að hreinsa hana oft. EKKI þarf að smyrja þessa vél.

Strjúkið yfirborð vélarinnar með mjúkum klút til að fjarlægja ryk og ló.

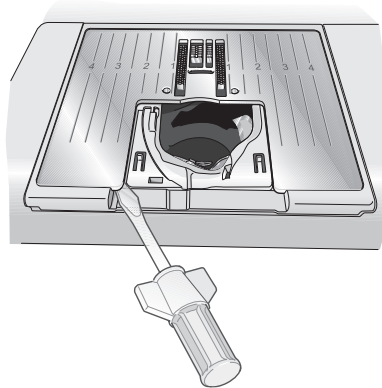
Strjúkið af skjánum með “microfiber” klútnum sem fylgir með vélinni.

Hreinsun á gríparasvæðinu



Ath: Takið flytjarann úr sambandi og slökkevið á vélinni (sjá bls. 2:8).

Fjarlægið saumfótinn og rennið lokinu yfir gríparanum af. Takið flytjarann úr sambandi. Setjið skrúfjárn undir stingplötuna eins og sýnt er á myndinni og snúið því aðeins til að losa stingplötuna.



Hreinsað undir Spóluhúsinu

Hreinsið svæðið undir spóluhúsinu eftir að hafa notað saumavélina í dálitinn tíma, eða þegar þið takið eftir því að ló og ryk hefur safnast þar fyrir.

Fjarlægið hölduna fyrir spóluhúsið (A) sem er yfir fremri hluta spóluhússins og lyftið því upp. Fjarlægið spóluhúsið (B) með því að lyfta því upp, og hreinsið svæðið með burstanum.

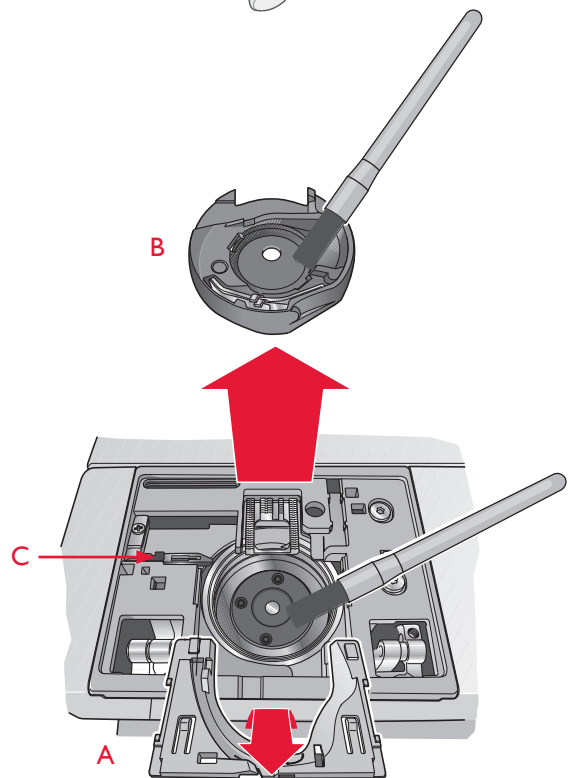


Ath: Notið varúð þegar þið hreinsið í kring um tvinnaklippurnar (C).

Setjið spóluhúsið og hölduna fyrir það aftur á sína staði.

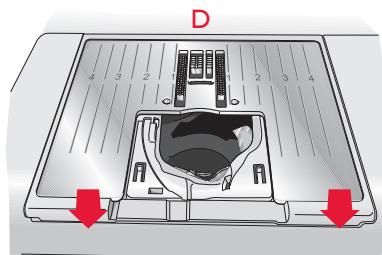
Ath: Blásið ekki lofti inn í spólusvæðið. Rykið og óbreinindin getu bara farið lengra inn í vélina.

Ath: Þegar þið notið aukalega fáanlegu HUSQVARNA VIKING® útsaums gatanálarnar, er nauðsynlegt að hreinsa þetta svæði eftir hverja vinnu með þeim.



Skipt um stingplötu

Með flytjarann úr sambandi, staðsetjið þið stingplötuna þannig að hún falli í raufina að aftanverðu (D). Þrýstið síðan ofan á plötuna þar til hún smellur á sinn stað. Rennið lokinu yfir gríparanum að henni.



GANGTRUFLANIR OG RÁÐ VIÐ ÞEIM

Hér finnið þið e.t.v. lausnir á vandamálum sem gætu komið upp. Þið getið einnig haft samband við HUSQVARNA umboðið sem mun gjarnan reyna að hjálpa ykkur.

Látið fara reglulega yfir vélina ykkar hjá Husqvarna þjónustunni!

Ef þið hafið farið eftir þessum leiðbeiningum um gangtruflanir og ráð við þeim og finnið ekki lausn á vandamálinu getið þið farið með vélina til umboðsins. Ef þið eruð með sérstakt vandamál er gott að fá sýnishorn af því á afgangsfærslubút. Slík prufa segir oft meira en fjöldi orða.

Algeng vandamál

Spólu aðvörunin vinnur ekki?	Hreinsið ló sem safnast hefur í spólusvæðinu og notið eingöngu “original” HUSQVARNA VIKING® spólur sem eru fyrir þessa vél.
<i>Twinnaklippurnar klippa ekki twinnana?</i>	<i>Fjarlægð stingplötuna og breinsið ló og óhreinið úr spólusvæðinu. Gerið “Auto” fyrir twinnaklippurnar virkt í SET valmyndinni.</i>
Efnið færir ekki?	Fullvissið ykkur um að flytjarinn sé í sambandi og að útsaumstækið sé ekki tengt.
<i>Rangt spor, óreglulegt og mjótt spor?</i>	<i>Afveljið “twíburanál” eða “sporbreiddar öryggi” eða “saumastillingar” í SET valmyndinni. Setjið nýja nál í vélina.</i>
Nálin brotnar?	Setjið nálin rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2
<i>Vélin saumar ekki?</i>	<i>Yfirfarið að allir tenglar séu rétt settir í vélina og einnig í vegg tengil</i>
Skjárinn sýnir bara byrjunar skjámyndina?	Snertið skjáinn til að gera hann virkan. Slökkvið á “skjávaranum” í SET valmyndinni.
<i>Tákn á skjánum virka ekki þegar þau eru snert?</i>	<i>Kvarðið skjáinn. Kvörðun finnið þið í “SET” valmyndinni (stillingar á skjá).</i>
Skjárinn á vélinni og/eða aðgerðarhnapparnir bregðast ekki við snertingu?	Sökklar hnappanna og aðgerðarhnapparnir geta verið viðkvæmir fyrir stöðurafmagni. Ef skjárinn bregst ekki við snertingu, reynið þá að slökkva á vélinni og kveikja á henni á ný. Ef það leysir ekki vandann hafið þá samband við HUSQVARNA VIKING® þjónustuna.

Yfirtvinninn slitnar

Er nálin rétt sett í vélina?	Setjið nálin rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2.
<i>Er röng nállartegund í vélinni?</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 twinnann?</i>	<i>Skiptið um nál og notið réttan grófleika fyrir twinnagerðina.</i>
Er gatið á stingplötunni skemmt?	Skiptið um stingplötu.
<i>Er vélin rétt þrædd?</i>	<i>Farið yfir þræðinguna. Þræðið vélina að nýju (sjá bls. 2:5).</i>
Er verið að nota gamlan, þurran og hnökróttan tvinna?	Skiptið um og notið aðeins hágæða tvinna.
<i>Er rétt stærð af skífu fyrir framan twinnakeflið?</i>	<i>Notið rétta stærð af skífu fyrir framan keflið (sjá kafla 2). Ef þið eruð að nota lóðréttan keflispinna þá á ekki að vera skífa ofan á keflinu.</i>
Er hentugasta staða á keflispinna notuð?	Reynið aðra stöðu á keflispinnanum (lóðrétt eða lárétt).

Undirtvinninn slitnar

Er spólan rétt sett í vélina?	Yfirfarið þræðinguna (sjá bls. 2:8).
<i>Er gatið í stingplötunni skemmt?</i>	<i>Skiptið um stingplötuna (sjá bls.10:2).</i>
Er spólusvæðið fullt af ló?	Hreinsið ló úr spólusvæðinu og notið aðeins spólur sem eru fyrir þessa vél (sjá bls. 10:2).

Er rétt spólað á spóluna?

Spólið á nýja spólu.

Eru þið að nota rétta gerð af spólu?

Notið eingöngu rétta gerð af spólu fyrir þessa vélartegund (sjá bls. 10:2)

Vélin hleypur yfir spor

Er nálin bogin eða oddlaus?

Setjið nýja nál í vélina.

Er nálin rétt sett í vélina?

Setjið nálina rétt í vélina eins og lýst er í kafla 2.

Er röng nálargerð í vélinni?

Notið eingöngu nálar af gerðinni 130/705 H.

Er vélin rétt þrædd?

Yfirfarið þræðinguna.

Er réttur saumfótur á vélinni?

Notið réttan saumfót.

Er nálin of fín fyrir tvinnann?

Skíptið um nál.

Lyftist efnið upp og niður þegar þið saumið fríhendis?

Lækkið hæðina á saumfætinum með því að snerta táknið fyrir fríhendis sauma og lækkið hæðina á fætinum.

Sporin eru ójöfn

Er tvinnaspennan rétt stillt?

Yfirfarið tvinnaspennuna og þræðinguna.

Eru þið að nota of grófan og hnökróttan tvinna?

Skíptið um tvinna.

Er rétt og jafnt spólað á spóluna?

Yfirfarið spólunina (sjá bls. 2:7).

Er rétt nál í vélinni?

Notið rétta nál eins og lýst er í kafla 2.

Vélin flytur efnið illa eða óreglulega

Er vélin rétt þrædd?

Yfirfarið þræðinguna og þræðið vélina á ný (sjá bls. 2:5).

Hefur ló safnast saman á milli tannaraðanna í flytjaranum?

Fjarlægjið stingplötuna og hreinsið flytjarann með burstanum.

Útsaumsmyndstrið er bjagað

Er efnið rétt spennt í rammann?

Efnið verður að vera rétt og slétt í rammanum.

Er innri ramminn örugglega réttur í ytri rammanum?

Spennið efnið þannig að innri og ytri ramminn falli rétt saman.

Er svæðið í kring um útsaumsarminn frjálst og frítt?

Hreinsið svæðið í kring um útsaumsáholdið og kvarðið á nýjan leik.

Útsaumsmyndstrið kprast

Settu þið ekki undirleggsefni undir efnið?

Fullvissið ykkur um að þið séuð með rétt undirleggsefni fyrir efnið og saumataknina.

Vélin vill ekki sauma út

Er útsaumsáholdið á vélinni?

Fullvissið ykkur um að útsaumsáholdið sé rétt tengt við tengilinn.

Er rangur rammi á vélinni?

Notið réttan ramma.

Kerfis skýrsla (System report)

Sýnir vélin ykkar sprettiglugga með "System Report"?

Þegar slíkt kemur fyrir, farið þá í persónulegar skrár/skýrslu (personal files/report) til að finna skrána. Vistið skrána á USB minnislykil og sendið hann ásamt stutttri lýsingu á því sem þið voruð að gera áður en sprettiglugginn kom upp. Sendið þetta til "product.improvement@husqvarnaviking.com". Eftir að hafa sent skrána fjarlægjið þið hana úr vélinni.

EIGN Á HUGBÚNAÐI

Einkaleyfi sem verja þessa vél eru talin upp á miða undir vélinni.

VIKING, DESIGNER, DESIGNER TOPAZ, PICTOGRAM, SEWING ADVISOR, KEEPING THE WORLD SEWING og EXCLUSIVE SENSOR SYSTEM eru öll vörumerki í eigu KSIN Luxembourg II, S.ar.l.

HUSQVARNA og “kórónu H-merkið” eru vörumerki í eigu Husqvarna AB. Öll vörumerki eru notuð samkvæmt leyfum af VSM Group AB.

Varahlutir og fylgihlutir

Ábyrgðin á vélinni fellur niður ef reynt er að nota aðra en upprunalega hluti í vélina.

Þið hafið keypt nýtísku, uppfæranlega sauma og útsaumsvél. Þar sem við sendum reglulega frá okkur uppfærslur gæti verið að það verði einhver munur á hugbúnaði vélarinnar og þeim sem lýst er í þessum leiðarvísi. Hafið samband við HUSQVARNA VIKING® umboðið, og heimsækið einnig reglulega vefsíðu okkar www.husqvarnaviking.com til að ná í nýjustu útgáfu af hugbúnaði fyrir vélina.

Við áskiljum okkur rétt til að breyta fylgihlutum vélarinnar án fyrirvara og einnig að framkvæma breytingar á vélinni sjálfri. Slíkar breytingar verða hins vegar ávallt notanda vélarinnar í hag.



Vinsamlegast athugið að þegar vélinni verður fargað, verður að gera það í samræmi við förgun á rafmagns og rafeindatækjum á þeim stað sem förgunin á sér stað. Ef í vafa hafið þá samband við umboðsaðila Husqvarna á staðnum.

CE - Löglegur dreifingaraðili

VSM Group AB, **SVP Worldwide**
Drottningatan 2, SE-56184, Huskvarna, SWEDEN



www.husqvarnaviking.com