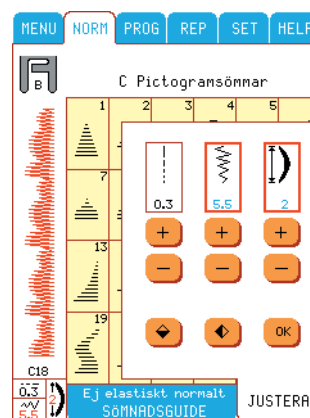


## Designer I, Update 1.3

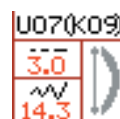
### Justera

När en inställning ändrats, indikeras detta med en rödmarkerad ram runt siffran i JUSTERA menyn, och med ett rött nummer i det nedre vänstra hörnet av Stygnmenyn.



### Meny U

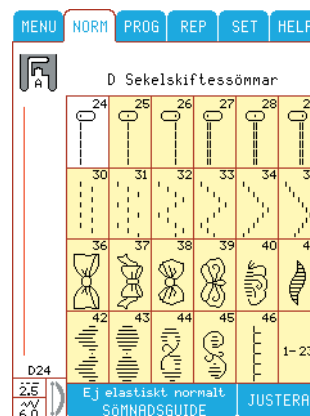
Originalsömmens nummer visas inom parentes efter U-sömmens nummer.



### Sekelskiftessömmar

Tryck på Meny D på huvudmenyn för att välja sekelskiftessömmar.

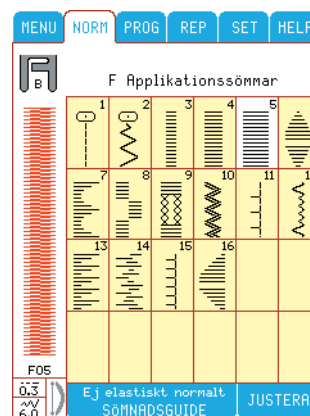
Det finns 46 (23+23) sömmar att välja mellan. Om du använder en vingnål när du syr sömmarna D4-10 samt D12, får du en vacker hålsöm. Sömmarna D30-35 används för att sy smock och söm D46 är en enkel hålsöm.



### Applikationssömmar

Tryck på Meny F på huvudmenyn för att välja applikationssömmar.

Det finns 16 applikationssömmar att välja mellan. Söm F11 och F15 kan användas när du vill ge din sömnad ett handsytt utseende. Sy med söm F13 och F14 vilket ger en vacker skugg effekt. F16 är en satinsöm med vinklade hörn.



## Specialsömmar


För frihandssömnad, lagning, quiltning och frihandsbroderi välj meny V. Det finns tre stygntyper tillgängliga, V01, raksöm, V02, sick-sack V03, träckelstygn. Sänk matartänderna och för V01 och V02 snäpp på R-foten eller en av de pressarfötter för frihandsquilt som finns som extra tillbehör.

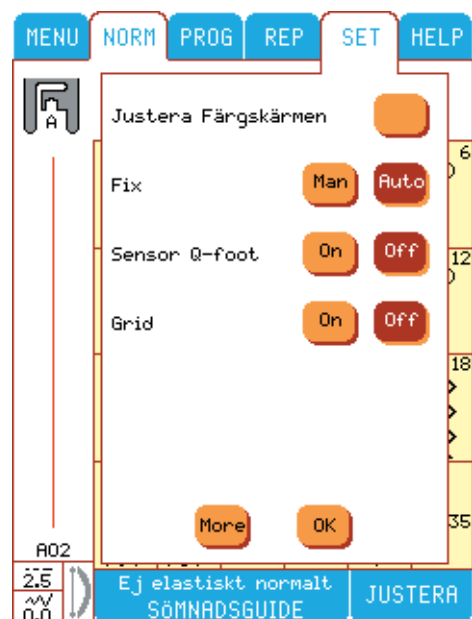
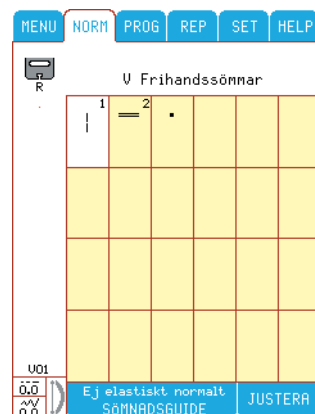
När du syr med låg hastighet (200 rpm) rör sig pressarfoten upp och ner. Pressarfoten är nere när nålen är nere. Detta är för att hålla tyget på plats medan stygnet sys. Pressarfoten lyfts sedan med nålen, så att tyget kan flyttas utan att man riskerar att skada nålen.

Vid frihandssömnad med högre hastighet (över 200 rpm) stannar pressarfoten i ett lågt läge så att tyget enkelt kan flyttas i önskad riktning.


Använd söm V03 tillsammans med fotpedalen. Om "STOP" knappen inte är aktiverad kommer du att kunna tråckla med automatik. Trampa ned fotkontrollen och för tyget manuellt medan pressarfoten är i det övre läget.

## Grid (Rutnät)

Funktionen rutnät 20x20mm är mycket användbar när du vill kombinera flera designs (se Programmera designs). Justera dina designs med hjälp av rutnätet. För att aktivera rutnätet 20x20mm, gå till SET undermeny 3 och tryck på Grid .



## Fix

Tryck på  knappen för att lägga till fäststygn i din programmerade sekvens.

## Knapphål

Trampa ner fotreglaget, knapphålmätaren sänks automatiskt. En raksöm sys bort från dig och visar var den vänstra knapphålsstolpen kommer att sys. Satinsömmen i knapphålet sys sedan mot dig. Detta upprepas för knapphålets högra stolpe. Knappålets tränsar sys automatiskt. (se illustration 1).

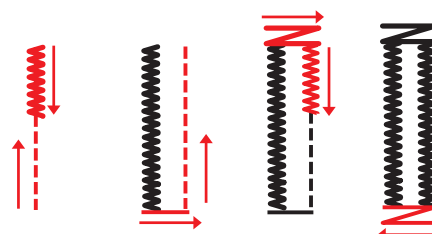
Håll fotreglaget nedtryckt tills maskinen har stannat, klippt trådarna och lyft Knapphålmätaren. När du syr knapphål utan satinsöm eller om du använder pressarfot C, sys knapphålet något annorlunda (utan raksöm). (Se illustration 2).

## Ny pop-up meny

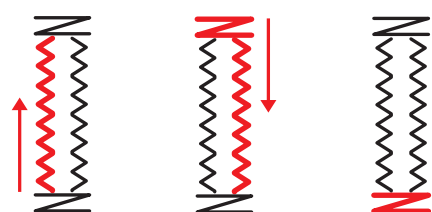
Designer I stannar automatiskt när sömnen når kanten av broderbågen, och en pop-up meny visas.

## Ny broderbåge, extra tillbehör

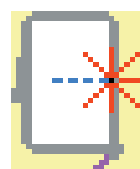
Den nya 170 x 100 "MidSize" broderbågen kan användas i och med denna uppdatering.



1. Sömnadsriktning då Knapphålmätaren används till knapphål med stolpar av satinsömmar

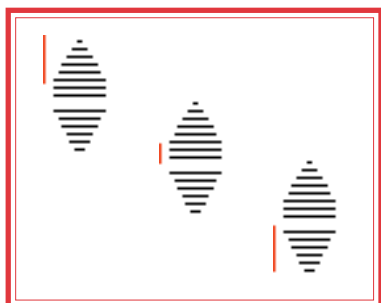


2. Sömnadsriktning för knapphål utan satinsöm eller då knapphålet sys med pressarfot C



## Ny indikering

Den röda markeringen på vänstra sidan av sömmen visar vilken del av sömmen Designer I syr för tillfället.



## Ladda din sparade design från en diskett

Sätt igång din Designer I eller välj Menu för att återgå till huvudmenyn.

Välj **PROG**

**Notera.** **PROG** kan endast väljas när huvudmenyn visas i Färgskärmen.

Välj **Load**.

En pop-up meny visas. "Ladda kombination" med två dialogrutor att välja från.

**M** tillåter dig att välja programmerade inbyggda sömmar och bokstäver, från en av de 15 minnen som har programmerats från stygnmenyerna i symmaskinen genom att stega igenom minnena.

**D** tillåter dig att välja från minnena på disketten. Dessa är broderier och bokstäver från disketter du har programmerat i det Inbyggda Broderprogrammet och sparat på en diskett. Det finns 15 minnen att välja från.

Stega igenom minnena med **^** **v**.

Ett tomt minne indikeras med **■**, och ett fullt minne med **■**.

Välj önskat minne, tryck på **OK**.

Den sparade kombination visas i Färgskärmen.

En markering visas runt den första designen i kombinationen, vilket indikerar att den kan bearbetas. Med **Sel** kan andra designs i kombinationen väljas för att justeras. Välj **REP** för att sy ut den sparade kombinationen.

