



LIBRETTO ISTRUZIONI

H|CLASS™ 600E

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

Questo apparecchio è una macchina per cucire realizzata in conformità con IEC/EN 60335-2-28.

COLLEGAMENTO ELETTRICO

La presente macchina per cucire deve essere messa in funzione con la tensione indicata sulla targhetta con i dati elettrici.

NOTE SULLA SICUREZZA

- Questa macchina per cucire non è destinata a persone (e bambini) con ridotte capacità fisiche, mentali o sensorie, né a utenti inesperti o privi delle necessarie conoscenze a meno che non la utilizzino sotto la supervisione o secondo le istruzioni di una persona responsabile della loro sicurezza.
- I bambini devono essere sorvegliati onde accertare che non giochino con la macchina per cucire.
- Evitare di lasciare la macchina non presidiata quando la stessa è alimentata.
- Staccare la spina della macchina per cucire dopo averne terminato l'utilizzo e prima di eseguire qualsiasi operazione di pulizia.
- Spegnerne la macchina per cucire ("0") nel caso in cui sia necessario eseguire una qualsiasi operazione che coinvolga l'ago, come ad esempio l'infilatura, la sostituzione dell'ago stesso, la sostituzione del piedino e così via.
- Non mettere in funzione la macchina per cucire se il cavo o la spina di alimentazione sono danneggiati.
- Tenere le dita lontano dalle parti in movimento. È necessario agire con particolare attenzione in prossimità dell'ago della macchina.
- Indossare occhiali di sicurezza.
- Utilizzare la macchina solo per l'uso descritto nel presente manuale. Utilizzare solo gli accessori raccomandati dal produttore, come descritto nel manuale.



Attenzione: per essere smaltito questo prodotto deve essere riciclato in sicurezza in accordo con la legislazione del Paese in materia di riciclaggio relativa ai prodotti elettrici/elettronici. In caso di dubbi contattare il proprio rivenditore autorizzato.

SOMMARIO

1. INFORMAZIONI SUL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA

Panoramica.....	2
Macchina	2
Accessori.....	3
Piedini	3
Unità di ricamo	4
Telai	4
Accessori per ricamare	4
Panoramica dei punti.....	5

2. PREPARAZIONE DELLA MACCHINA

Estrarre la macchina dall'imballaggio.....	9
Collegare il cavo di alimentazione e il pedale	9
Sistemazione della macchina per cucire dopo l'utilizzo	9
Alza-piedino.....	9
Utilizzo del braccio libero	10
Abbassamento/ sollevamento delle griffe.....	10
Porta-spola	10
Infilatura del filo superiore	11
Infila-ago.....	12
Infilatura dell'ago doppio.....	13
Caricamento bobina.....	14
Inserimento della bobina.....	15
Sostituzione del piedino	16
Sostituzione dell'ago.....	16
Aghi.....	17

3. FUNZIONI DELLA MACCHINA

Funzioni del pannello di controllo.....	18
1. Schermo LCD	18
2. Tasti a selezione diretta	18
3. Tasto Modalità programmazione.....	18
4. Selettore dei punti.....	19
5. Impostazione dei punti/Selettore di scorrimento e cancellazione dei programmi	19
6. Sicurezza ago doppio	20
7. Modalità Taglio del filo	20
8. Tasto di controllo Tensione del filo	20
Regolazione tensione del filo superiore.....	20
Tasti funzione.....	21

4. CUCITO

Cuciture utili	22
Punto dritto.....	22
Inserimento di cerniere lampo e cordoncini.....	23
Punti quilt dall'aspetto manuale	23
Punto dritto con funzione di fermatura automatica.....	23
Zigzag.....	24
Zigzag a tre passi.....	24
Punto fagotto.....	24
Orlo invisibile	25
Orlo conchiglia	25

Punti elastici.....	26
Applicazione di un bottone	29
Asole.....	30
Cuciture decorative.....	34
Suggerimenti per realizzare i ricami	34
Altri esempi per usare i punti decorativi.....	35
Messaggi di errore mentre si cuce.....	36

5. PROGRAMMAZIONE

Programmazione.....	37
Anteprima sul programma.....	37
Cancellazione dei punti programmati.....	38
Salvataggio di un programma di punti	38
Punti programmabili.....	38

6. RICAMO

Aghi.....	39
Fili	39
Stabilizzatori.....	39
Introduzione al ricamo.....	40
1. Montare del piedino per ricamo	40
2. Infilatura della macchina	40
3. Rimozione della scatola accessori.....	40
4. Montaggio e rimozione dell'unità per ricamo	41
5. Intelaiatura del tessuto	42
6. Montaggio e rimozione dell'unità per ricamo	42
7. Installazione e utilizzo del software da ricamo.....	43
8. Inizio del ricamo	43
Ricerca e apertura di un ricamo.....	44
Utilizzo del browser dei ricami	44
Decompressione dei file da Internet.....	44
Utilizzo di un ricamo da un CD.....	44
Stampa dei manuali del software.....	44
Tasti funzione mentre si ricama.....	45
Controllo della tensione del filo	45
Informazioni utili in modalità ricamo	46
Ricamo con telaio multiplo	48
Preparazione della stoffa.....	48
Nel software.....	49
Pannello di controllo mentre si ricama.....	52
Passaggio tra blocchi di colore.....	52
Passaggio a una posizione del punto approssimativa in un blocco di colore.....	52
Messaggi visualizzati mentre si ricama.....	53
Messaggi di errore mentre si ricama.....	54

7. CURA DELLA MACCHINA

Pulizia della macchina	56
Pulizia e lubrificazione dell'area del gancio e delle griffe.....	56
Lubrificazione dietro il coperchio della testa per cucire	57
Regolazione del coltello taglia-filo.....	57
Risoluzione dei problemi.....	58
Risoluzione dei problemi - Ricamo	59
Specifiche	60

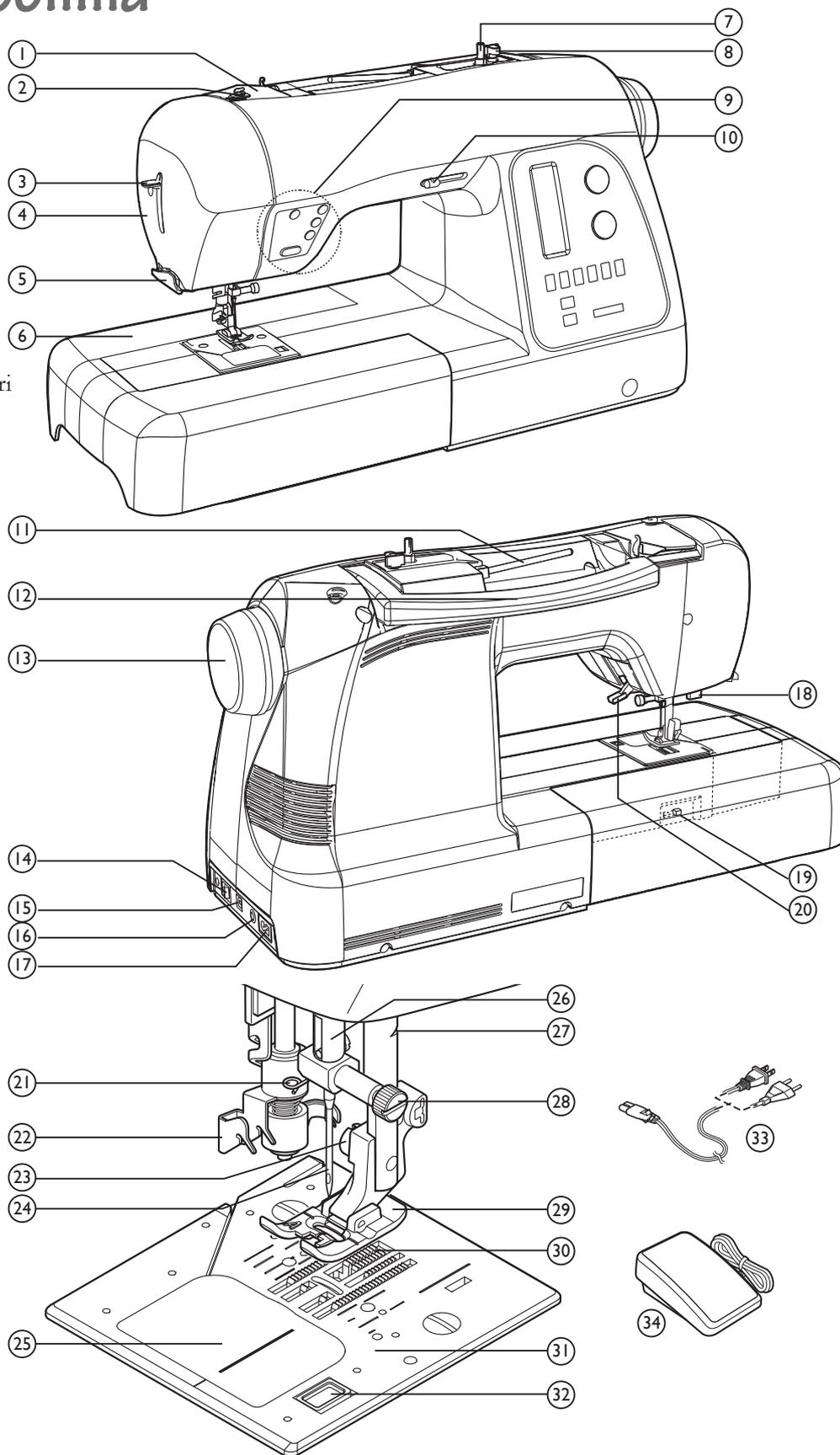
1

Informazioni sul funzionamento della macchina

PANORAMICA

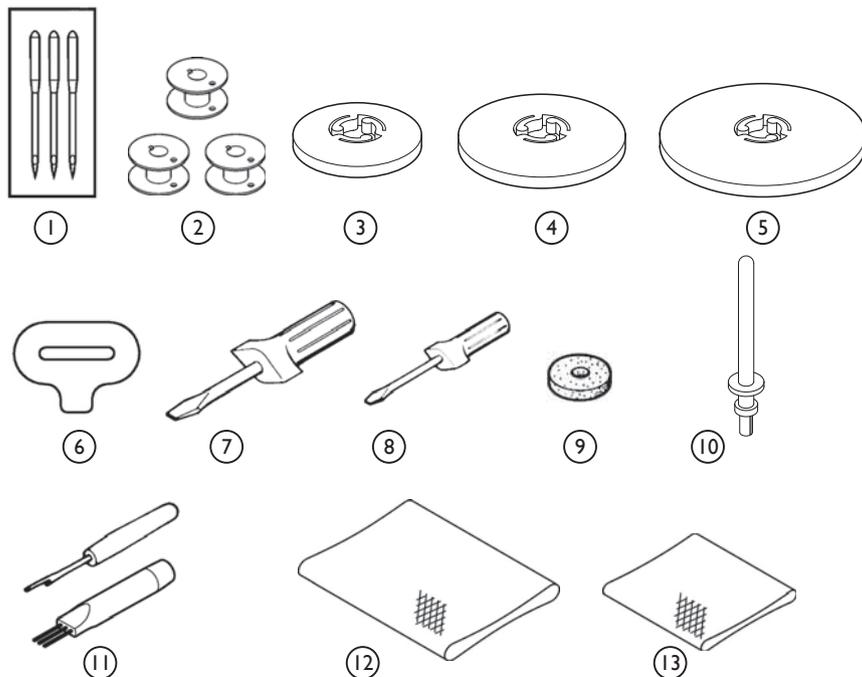
MACCHINA

1. Guida del pretensionamento
2. Disco tenditore di caricamento bobina
3. Leva infila-ago
4. Coperchio della testa per cucire
5. Taglia-filo/Ferma-filo
6. Tavola allungabase/Scatola accessori
7. Carica bobina
8. Leva carica bobina
9. Tasti funzione
10. Leva di controllo velocità
11. Porta-spola orizzontale
12. Manico
13. Volantino
14. Interruttore di alimentazione e luce
15. Porta USB
16. Alloggiamento del cavo di alimentazione
17. Alloggiamento del pedale
18. Leva per asole
19. Leva per griffe
20. Alzapiedino
21. Guida filo
22. Guida filo doppio
23. Vite del piedino
24. Ago
25. Piastra copri-bobina
26. Barra-ago
27. Taglia-filo
28. Vite morsetto ago
29. Piedino
30. Piedini
31. Piastrina di cucitura
32. Tasto di sgancio del copri-bobina
33. Cavo di alimentazione
34. Pedale



ACCESSORI

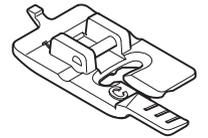
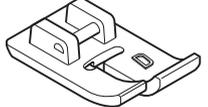
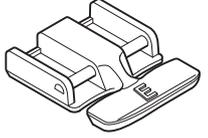
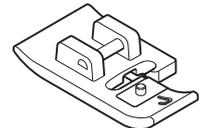
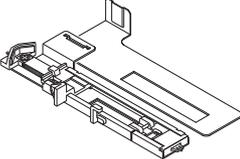
1. Aghi INSPIRA™
 2. Bobine (4 in tutto; alla consegna una è nell'apposita capsula)
 3. Ferma rocchetto (piccolo)
 4. Ferma rocchetto (medio)
 5. Ferma rocchetto (grande)
 6. Cacciavite per piastrina di cucitura
 7. Cacciavite (grande)
 8. Cacciavite (piccolo)
 9. Dischetto in feltro
 10. Porta-spola verticale
 11. Taglia-asole/Pennellino
 12. Retino rocchetto (lungo)
 13. Retino rocchetto (corto)
- Schema dei punti (non illustrato)



PIEDINI

Piedino utile A

Montato sulla macchina alla consegna (v. pagina precedente). Questo piedino viene utilizzato prevalentemente per eseguire cuciture dritte e a zigzag con una lunghezza del punto superiore a 1,0.

	<p>Piedino per punti decorativi B</p> <p>Utilizzare questo piedino per realizzare punti decorativi, punti corti a zigzag oppure altri punti utili di lunghezza inferiore a 1,0 mm. La scanalatura al di sotto del piedino ne facilita l'avanzamento sui punti.</p>
	<p>Piedino per asole C</p> <p>Utilizzare questo piedino per eseguire asole con diametro maggiore di 2,5 cm. Le linee guida sull'estremità del piedino facilitano il posizionamento del bordo del capo. Le due scanalature alla base del piedino assicurano l'avanzamento regolare sopra le colonne delle asole. Lo sperone nella parte posteriore del piedino serve a sostenere la cordonatura per le asole cordonate.</p>
	<p>Piedino per orlo invisibile D</p> <p>Questo piedino serve per cucire gli orli invisibili. Il bordo interno del piedino guida il tessuto. L'estremità destra del piedino è stata disegnata per scorrere lungo il bordo dell'orlo.</p>
	<p>Piedino per cerniere E</p> <p>Può essere inserito a destra o a sinistra dell'ago e facilita la cucitura vicino a entrambi i lati della cerniera. Spostare la posizione dell'ago a destra o a sinistra per cucire più vicino ai denti della cerniera o per coprire dei cordoncini grandi.</p>
	<p>Piedino per margini J</p> <p>Utilizzare questo piedino per sorfilare e assemblare/sorfilare. I punti si formano sopra gli spilli per impedire grinze sul bordo del tessuto.</p>
	<p>Piedino per asole e piastra base</p> <p>V. istruzioni a pagina 30 per l'utilizzo del piedino per asole.</p>

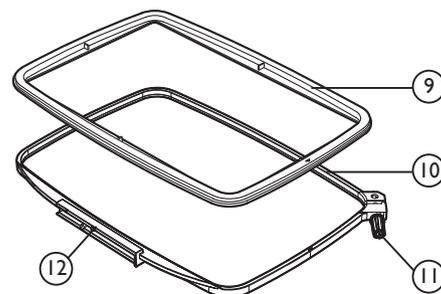
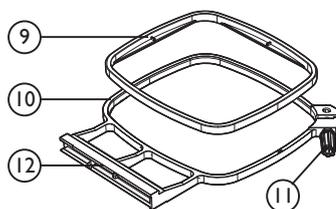
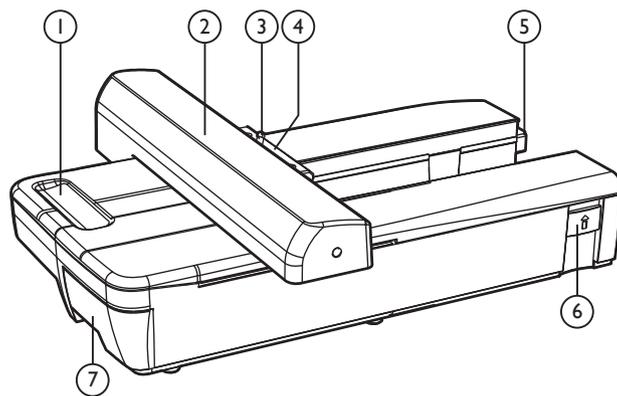
UNITÀ DI RICAMO

1. Maniglia
2. Braccio di ricamo
3. Leva di sgancio del telaio
4. Fissaggio del telaio
5. Connettore
6. Leva di sgancio
7. Vano accessori

TELAIO

La macchina ha in dotazione un telaio grande e uno piccolo.

9. Telaio interno
10. Telaio esterno
11. Vite di regolazione del telaio
12. Connettore del telaio



ACCESSORI PER RICAMARE

13. Sacca in vinile
14. Bobine (3)

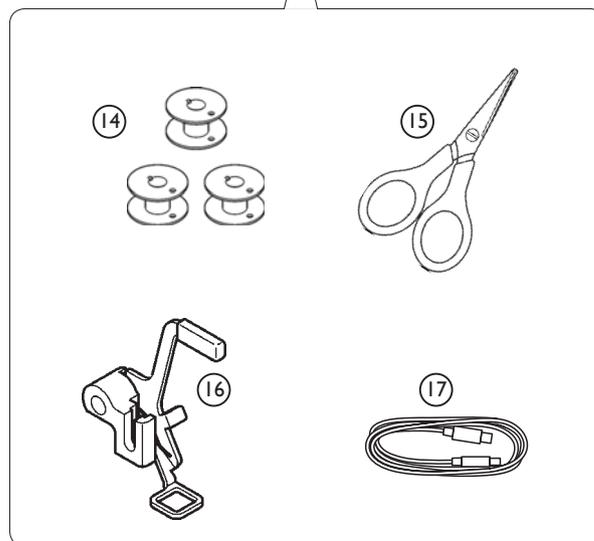
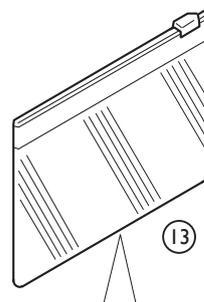
Nota: quando si acquistano altre bobine, accertare che siano Class 15 J. INSPIRA™, n. 141001012 (confezione da 4)/n. 141001013 (confezione da 12).

15. Forbici
16. Piedino per ricamo
17. Cavo USB

Nota: Quando si ricama è indispensabile utilizzare il cavo USB in dotazione alla macchina.

- Chiavetta USB con software di ricamo (non illustrati)

Nota: H|CLASS™ 600E il sistema di ricamo è un sistema software che dispone di opzioni e capacità potenti per ricamare. Per installare il software, v. pagina 43 e per ulteriori informazioni consultare i manuali del software memorizzati sulla chiavetta USB.



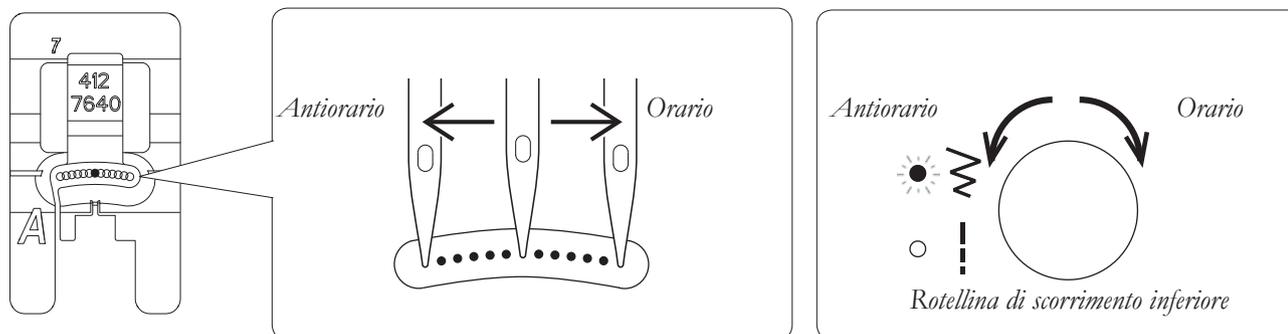
PANORAMICA DEI PUNTI

Nelle pagine seguenti sono riportate informazioni sui punti inclusi con la macchina. Accanto a ogni punto sono indicati il numero del punto e i valori preimpostati (automatici) per larghezza e lunghezza. È indicato anche l'intervallo di valori massimo e minimo su cui è possibile regolare la lunghezza e la larghezza di un punto. La tabella indica anche se è possibile o meno utilizzare un ago doppio (○ = Sì, ✕ = No).

Per dettagli sulla regolazione della lunghezza e della larghezza dei punti, v. pagina 19.

PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		POSIZIONE DELL'AGO		AGO DOPPIO
		<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	
	00	2.5	0.5 - 4.8	CENTRO	SINISTRA - DESTRA*	○
	01	2.5	1.5 - 3.0	CENTRO	SINISTRA - DESTRA*	○
	28	2.5	2.0 - 4.0	CENTRO	-	○

* Sono disponibili 13 posizioni su cui regolare il punto dritto per lavori di quilt, impunture ecc.



PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO	PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO
		<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>				<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>			
	02	2.5	1.5 - 3.0	1.0	-	✕		06	1,5	0,3 - 2,5	6,0	2,5 - 7,0	○
	03	2,0	0,5 - 3,0	4,0	0-7,0	○		07	3,0	1,5 - 3,0	5,0	2,0 - 7,0	○
	04	2,0	0,5 - 3,0	4,0	0-7,0	✕		08	3,0	1,0 - 3,0	3,0	1,0 - 6,0	○
	05	2,0	0,5 - 3,0	4,0	0-7,0	✕		09	3,0	1,0 - 3,0	3,0	1,0 - 6,0	○

PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO	PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO
		<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>				<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>			
	10	2,0	1,0 - 3,0	3,0	2,0 - 7,0	○		25	0,5	0,5, 0,8	5,5	-	×
	11	2,5	1,5 - 3,0	6,0	3,5 - 7,0	○		26	0,5	0,5, 0,8	4,0	-	×
	12	3,0	1,0 - 3,0	6,0	1,0 - 7,0	○		27	0	-	3,0	2,0 - 4,5	×
	13	1,3	1,0 - 2,5	5,0	3,0 - 7,0	○		29	2,5	0,8 - 2,5	4,0	1,0 - 7,0	○
	14	2,5	0,8 - 2,5	3,5	1,0 - 6,0	○		30	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	15	3,0	1,0 - 3,0	6,0	3,0 - 6,0	○		31	2,5	1,5 - 3,0	7,0	2,0 - 7,0	○
	16	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,0 - 7,0	○		32	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,0 - 7,0	○
	17	2,0	2,0 - 4,0	3,5	-	×		33	3,0	1,5 - 3,0	3,0	1,0 - 7,0	○
	18	0,5	0,5, 0,8	6,0	-	×		34	3,0	1,5 - 3,0	3,0	1,0 - 7,0	○
	19	-	-	-	-	×		35	3,0	1,5 - 3,0	4,5	1,0 - 7,0	○
	20	0,5	0,5, 0,8	6,0	-	×		36	3,0	1,5 - 3,0	4,5	1,0 - 7,0	○
	21	0,5	0,5, 0,8	5,5	-	×		37	2,0	0,8 - 2,5	3,5	1,0 - 6,0	○
	22	0,5	0,5, 0,8	3,5	-	×		38	2,5	1,5 - 3,0	6,0	3,0 - 6,0	○
	23	0,5	0,5, 0,8	5,5	-	×		39	2,5	1,5 - 2,5	6,0	3,0 - 6,0	○
	24	0,5	0,5, 0,8	3,5	-	×		40	2,5	1,5 - 2,5	5,0	3,5 - 7,0	○

PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO	PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO
		<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>				<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>			
	41	3,0	1,5 - 3,0	6,0	3,0 - 6,0	○		56	1,5	0,5 - 1,5	7,0	3,0 - 7,0	○
	42	3,0	1,0 - 3,0	6,0	2,0 - 6,0	○		57	1,8	1,0 - 4,0	7,0	3,5 - 7,0	○
	43	2,5	1,5 - 2,5	6,0	3,5 - 7,0	○		58	1,3	0,8 - 4,0	7,0	3,5 - 7,0	○
	44	2,5	1,5 - 2,5	6,0	3,5 - 7,0	○		59	1,3	0,8 - 4,0	7,0	3,5 - 7,0	○
	45	1,8	1,5 - 2,5	7,0	3,0 - 7,0	○		60	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	46	2,5	1,5 - 3,0	6,0	3,5 - 7,0	○		61	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	47	2,5	1,5 - 2,5	5,0	3,5 - 7,0	○		62	1,0	0,8 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	48	2,5	1,8 - 3,0	4,5	3,5 - 7,0	×		63	1,0	0,8 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	49	2,0	0,5 - 2,0	5,0	4,0 - 7,0	×		64	0,8	0,8 - 1,5	6,0	3,5 - 6,0	×
	50	2,5	1,5 - 2,5	6,0	3,0 - 6,0	○		65	0,8	0,5 - 1,3	6,0	3,0 - 6,0	○
	51	1,8	1,5 - 2,0	7,0	3,5 - 7,0	○		66	0,8	0,5 - 1,3	7,0	3,0 - 7,0	○
	52	1,8	0,8 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○		67	0,8	0,5 - 1,5	5,0	3,5 - 7,0	○
	53	3,0	1,5 - 3,0	5,0	1,0 - 7,0	○		68	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	54	2,5	1,5 - 2,5	6,0	4,0 - 7,0	×		69	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	55	3,0	1,5 - 3,0	3,5	3,5 - 7,0	○		70	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○

PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO	PUNTO	N.	LUNGHEZZA (mm)		LARGHEZZA (mm)		AGO DOPPIO
		<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>	<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>				<i>Auto</i>	<i>Manuale</i>			
	71	0,8	0,5 - 3,0	7,0	3,0 - 7,0	○		86	2,0	–	6,0	3,5, 6,0	○
	72	0,8	0,5 - 3,0	7,0	3,0 - 7,0	○		87	2,0	–	6,0	3,5, 6,0	○
	73	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○		88	3,0	1,5 - 3,0	7,0	3,5 - 7,0	○
	74	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○		89	3,0	1,5 - 3,0	7,0	3,5 - 7,0	○
	75	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○		90	2,5	1,5 - 2,5	5,0	3,0 - 7,0	○
	76	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,0 - 7,0	○		91	2,5	1,5 - 2,5	6,0	3,0 - 6,0	○
	77	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,0 - 7,0	○		92	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	78	0,5	0,5 - 1,5	6,0	3,5 - 7,0	○		93	2,5	1,3 - 3,0	6,0	3,0 - 7,0	×
	79	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,0 - 7,0	○		94	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	80	0,8	0,5 - 1,5	7,0	3,5 - 7,0	○		95	0,8	0,8 - 1,5	6,0	3,5 - 6,0	×
	81	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○		96	1,0	1,0 - 2,0	6,3	3,8 - 6,3	×
	82	2,5	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○		97	1,8	1,5 - 2,5	7,0	3,5 - 7,0	○
	83	1,5	–	6,0	–	×		98	0,5	0,5 - 1,0	5,0	2,0 - 6,0	○
	84	0,5	0,5 - 1,0	6,5	–	×		99	0,5	0,5, 0,8	5,0	2,0 - 7,0	○
	85	3,0	–	6,0	5,0, 6,0	×							

2 Preparazione della macchina

ESTRARRE LA MACCHINA DALL'IMBALLAGGIO

Estrarre la macchina dall'imballaggio e disporla su una superficie orizzontale. Prima di utilizzare la macchina per la prima volta, eliminare eventuali eccessi di olio dall'area della piastrina di cucitura.

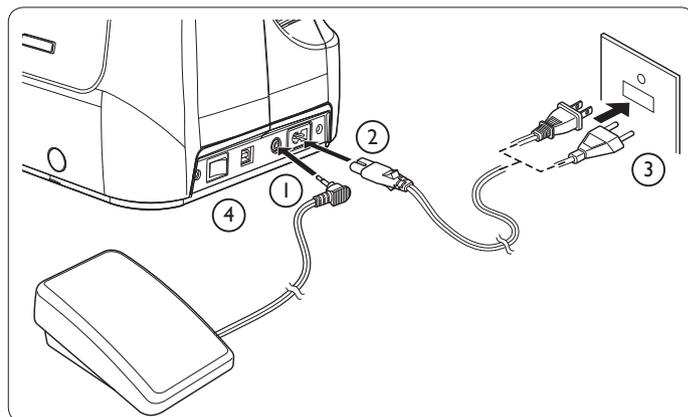
COLLEGARE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE E IL PEDALE

Gli accessori forniti comprendono il cavo di alimentazione e il pedale.

Nota: prima di collegare il pedale all'alimentazione, controllare che sia del tipo "YC-485 EC o Model JF-1000" (v. sotto il pedale).

1. Collegare il cavo del pedale alla presa anteriore in basso a destra sulla macchina (1).
2. Collegare il cavo di alimentazione alla presa posteriore in basso a destra sulla macchina (2) e nella presa a parete (3) come illustrato.
3. Mettere l'interruttore ON/OFF su ON (I) per accendere la macchina e la luce (4).

Nota: in modalità cucito, la macchina può essere azionata con o senza pedale (v. pagina 21).



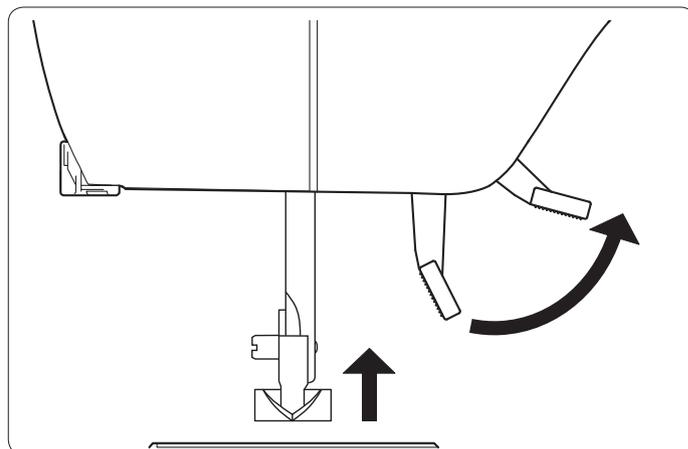
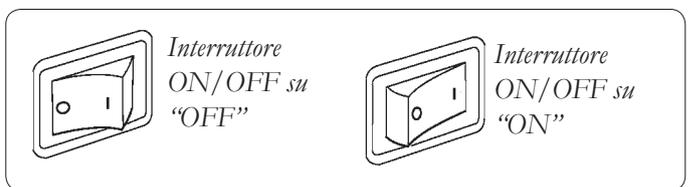
SISTEMAZIONE DELLA MACCHINA PER CUCIRE DOPO L'UTILIZZO

1. Mettere l'interruttore ON/OFF (4) su OFF (O).
2. Estrarre il cavo di alimentazione prima dalla presa a muro (3) e quindi dalla macchina (2).
3. Estrarre dalla macchina il cavo del pedale (1).
4. Riporre tutti gli accessori nel box accessori. Far scorrere il box sulla macchina, intorno al braccio libero.

ALZAPIEDINO

Il piedino ha tre possibili posizioni.

1. Abbassare il piedino per cucire.
2. Sollevarlo in posizione intermedia per inserire o levare una stoffa.
3. Sollevarlo al massimo per sostituirlo oppure per inserire o levare una stoffa spessa.



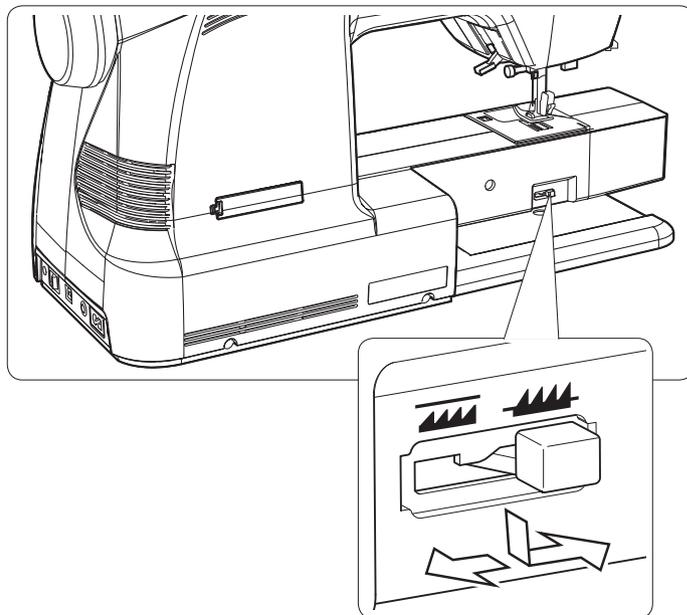
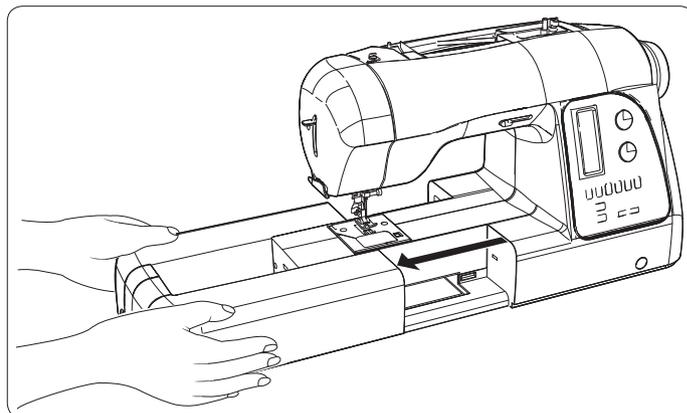
UTILIZZO DEL BRACCIO LIBERO

La macchina può essere utilizzata come modello piano oppure a braccio libero.

Con la tavola allungabase/scatola accessori in posizione, offre un'ampia superficie da lavoro proprio come un modello piano standard.

Per rimuovere la tavola allungabase/scatola accessori, afferrarla saldamente con le due mani e tirarla verso sinistra, come illustrato. Per rimontarla, farla scivolare di nuovo in posizione finché non scatta.

Con la scatola accessori rimossa, la macchina dispone di un braccio libero sottile utilizzabile per realizzare abiti per bambini, polsini, gambe di pantaloni e in generale per cucire punti poco accessibili.



ABBASSAMENTO/SOLLEVAMENTO DELLE GRIFFE

Le griffe controllano il movimento della stoffa mentre viene cucita. Devono essere sollevate per le operazioni generali di cucito e abbassate per rammendare, ricamare a mano libera e realizzare monogrammi, in modo da potere spostare la stoffa con le mani senza che intervengano le griffe.

Nota: quando si monta l'unità da ricamo, le griffe si abbassano automaticamente per consentire il ricamo a macchina.

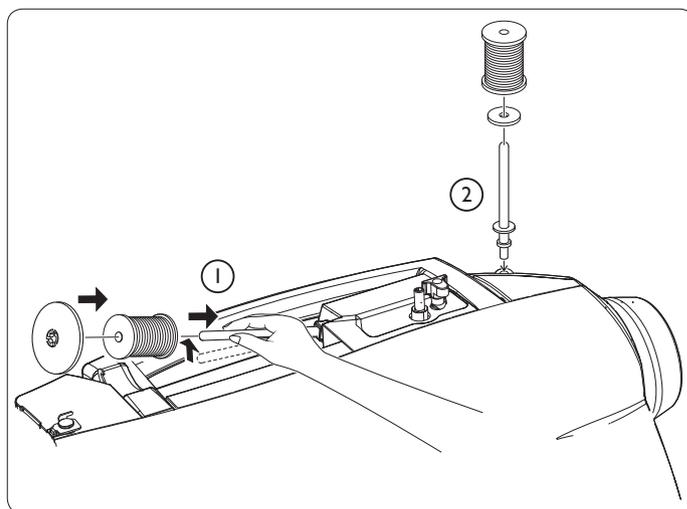
PORTA-SPOLA

PORTA-SPOLA ORIZZONTALE per rocchetti normali (1)

Sistemare il rocchetto di filo sul porta-spola e fissarlo con un ferma rocchetto perché il filo si svolga regolarmente.

FERMA ROCCHETTO VERTICALE per rocchetti grandi (2)

Montare il porta-spola. Sistemare un dischetto di feltro al di sopra. Posizionare un rocchetto di filo sul porta-spola.



INFILATURA DEL FILO SUPERIORE

Solleverre il piedino.

Nota: sollevare sempre l'alzapiedino prima di infilare il filo superiore. Se l'alzapiedino non è sollevato, non è possibile regolare correttamente la tensione del filo.

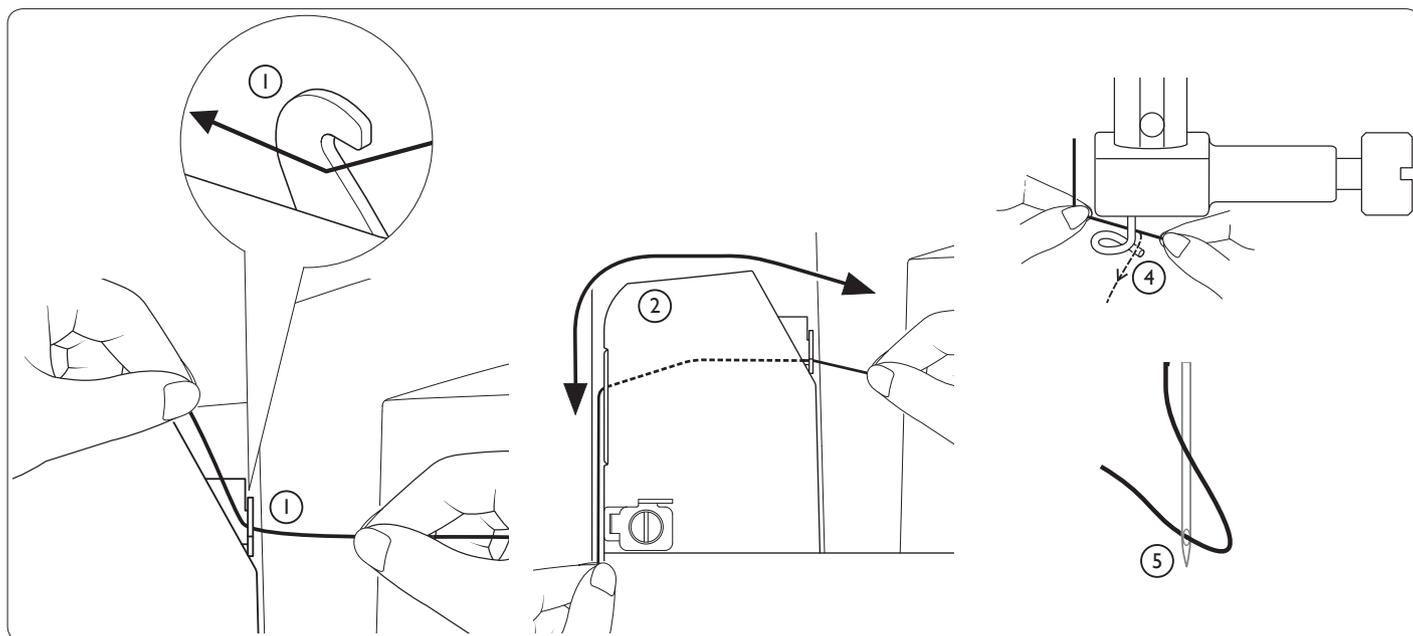
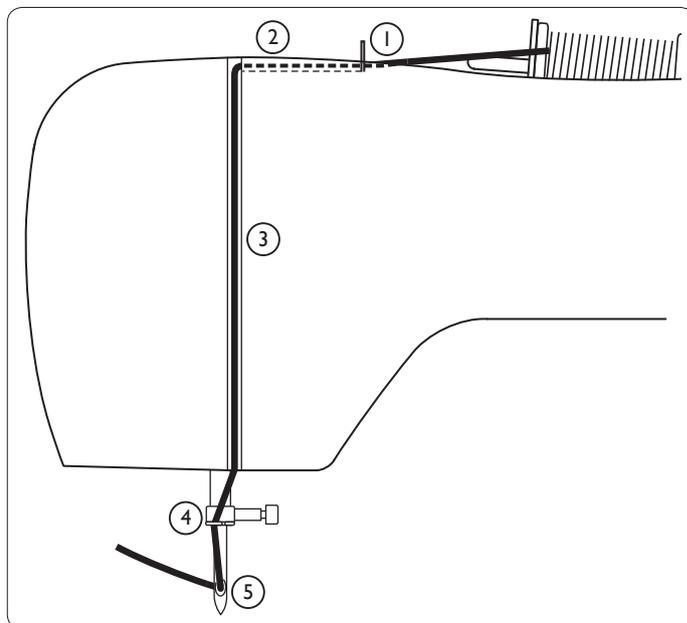
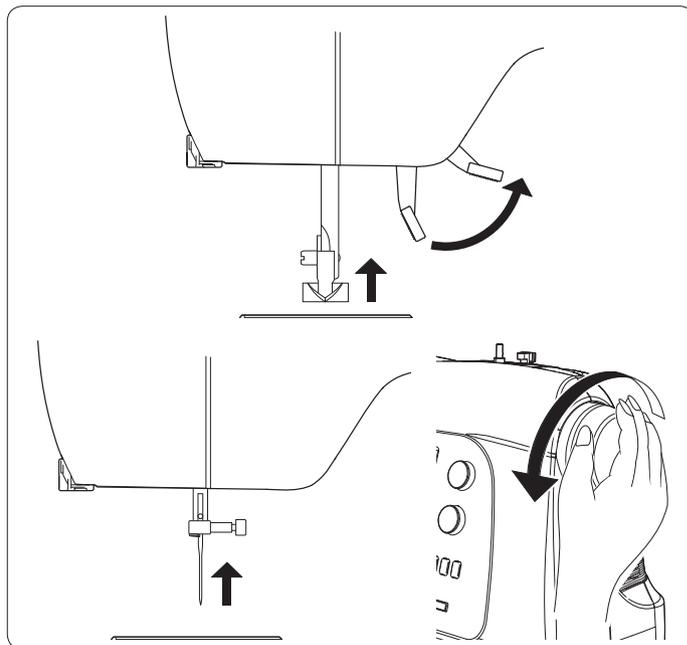
Girare in senso antiorario (verso di sé) il volantino finché l'ago non raggiunge la posizione più alta.

Infilare la macchina con la mano sinistra e, con la destra, afferrare saldamente il filo, nell'ordine illustrato.

Far passare il filo attraverso le guide (1 e 2) e poi tirarlo in basso lungo la scanalatura (3).

Inserire il filo attraverso il guida-filo (4).

Usare l'infilafilo (pagina 12) per facilitare l'infilatura del filo nella cruna (5).

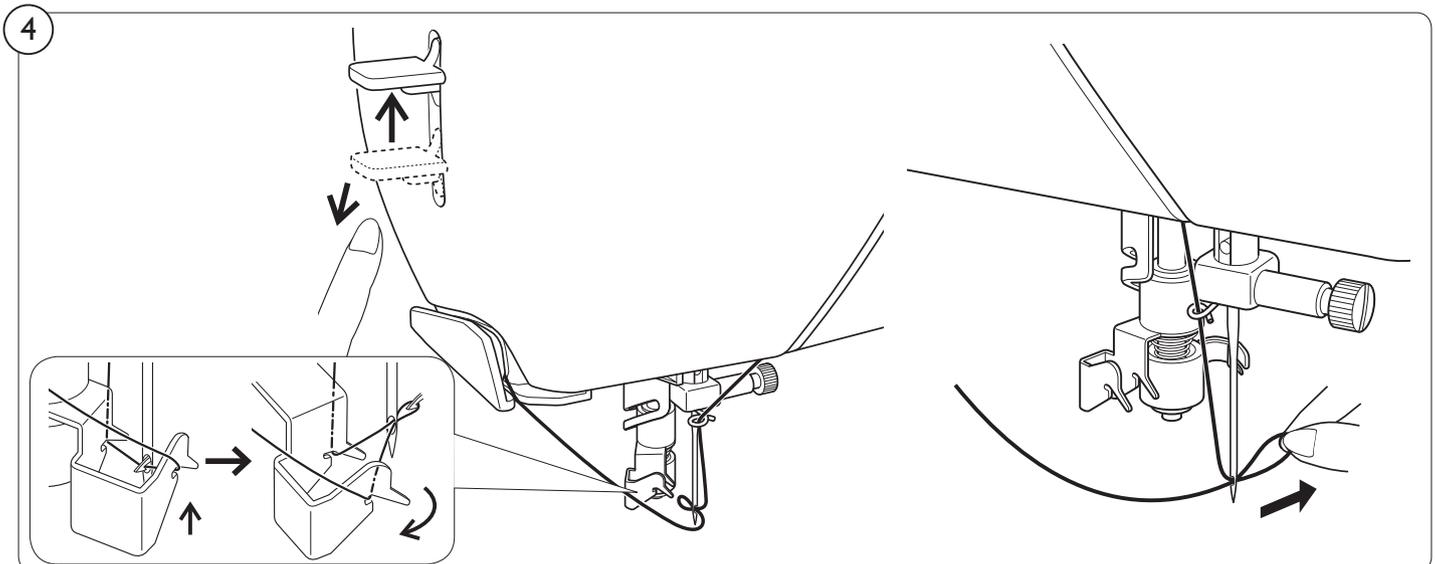
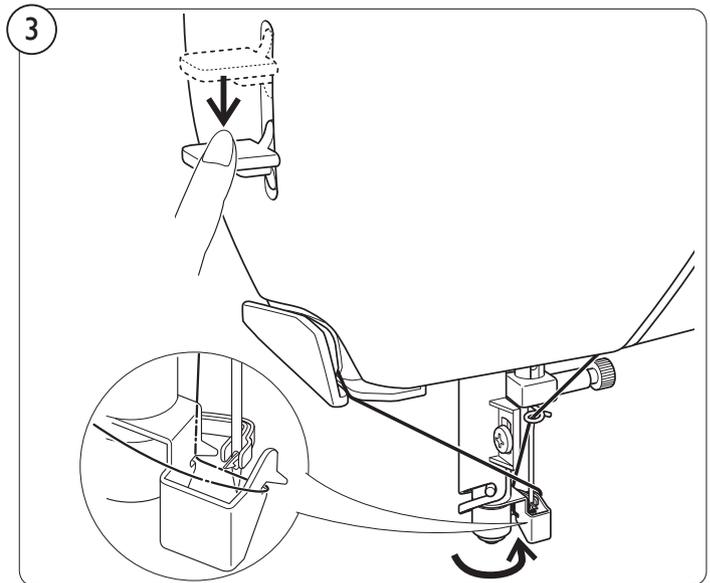
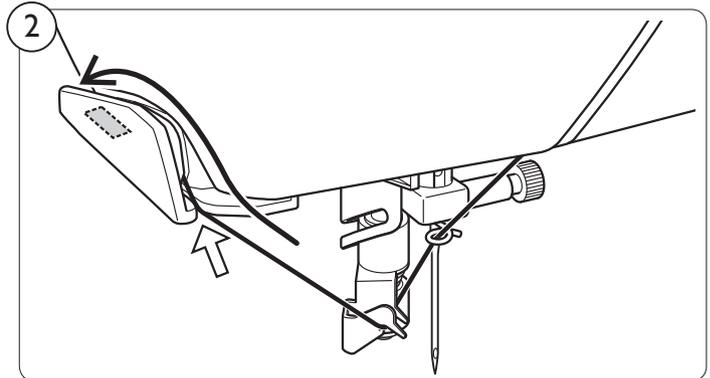
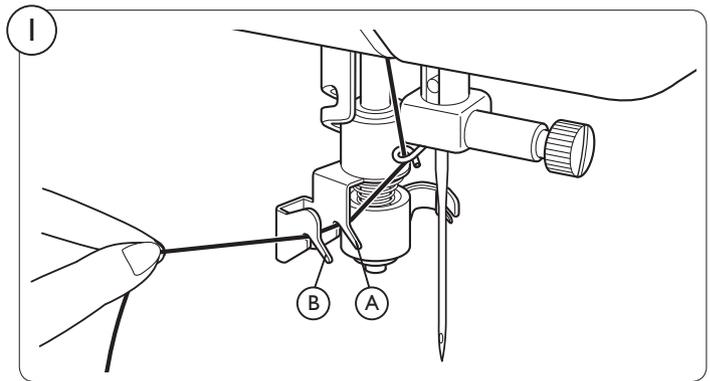


INFILA-AGO

L'infila-ago consente di infilare l'ago in automatico.
Per potere utilizzare l'infila-ago, ago e alzapiedino devono essere completamente sollevati.

1. Fermare il filo nelle doppie guide (A e B).
2. Tirare delicatamente il filo nel taglia-filo/ferma-filo per tagliarlo e fermarlo in posizione.
3. Abbassare al massimo la leva infilafilo finché la guida doppia non ruota e si blocca. Il gancio dell'infilafilo entra nella cruna dell'ago.
4. Sollevare la leva infilafilo. Il gancio tira il filo attraverso la cruna, formando un cappietto dietro l'ago. Tirare il cappietto di filo dietro l'ago.

Nota: se la leva infilafilo non ritorna nella posizione originale quando viene rilasciata, sollevarla delicatamente a mano.



Nota: per agevolare l'infilatura, si consiglia di impostare la macchina per il punto dritto (ago in posizione centrale) quando si usa l'infila-ago.

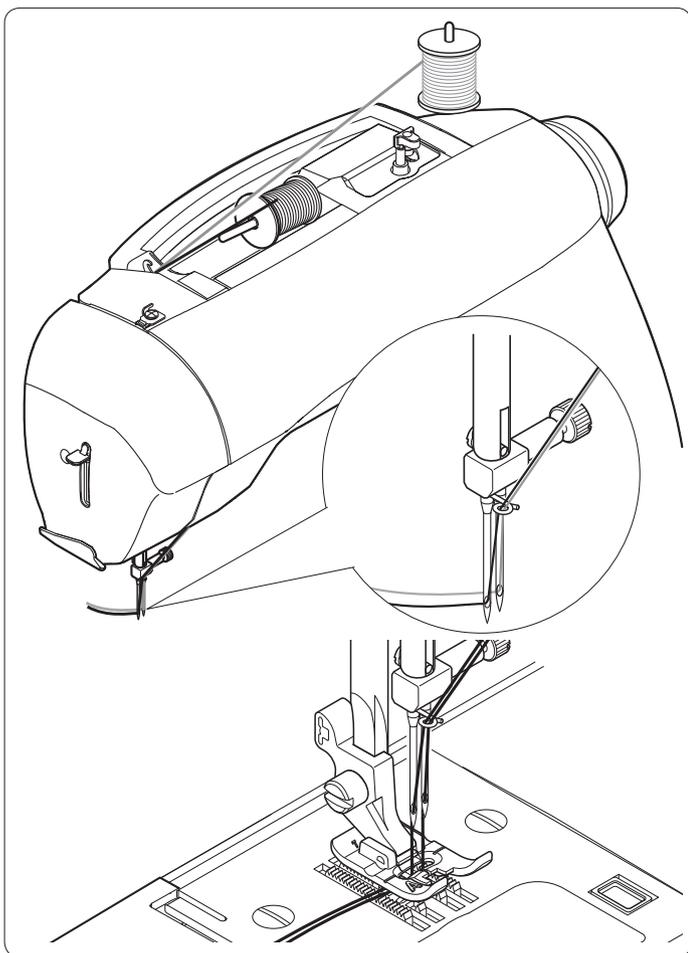
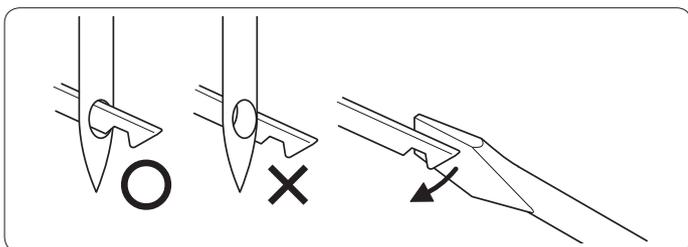
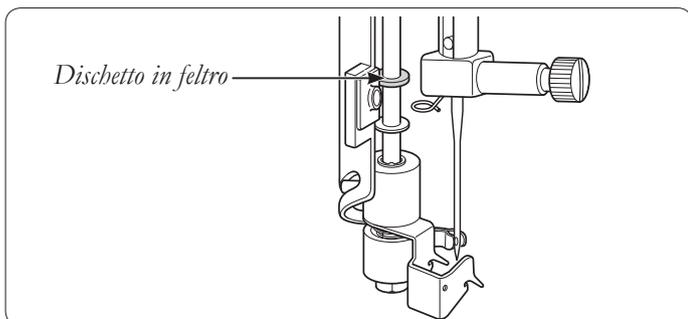
Nota: l'infila-ago è destinato agli aghi n. 70-120 e non può essere utilizzato per aghi n. 60 o di misura inferiore, né per aghi a lancia, doppi, tripli o se è inserito il piedino per asole. Sono inoltre disponibili accessori opzionali che richiedono l'infilatura manuale dell'ago.

Quando si infila l'ago manualmente, assicurarsi di procedere dal davanti verso il retro.

Suggerimenti utili:

Se la macchina viene utilizzata dopo un lungo periodo di inattività, versare una goccia di olio per macchine per cucire sul dischetto di feltro (v. figura).

Se il gancio d'infilatura si è curvato rispetto al foro dell'ago, regolarne la posizione con un cacciavite piccolo.



INFILATURA DELL'AGO DOPPIO

Un ago doppio cuce due file parallele di punti per realizzare piegoline, impunture a due file e cuciture decorative.

Quando si usano gli aghi doppi, la larghezza dell'ago non deve essere mai impostata oltre il limite dell'ago doppio (v. pagina 20), a prescindere dal punto selezionato. In caso contrario si rischia di rompere gli aghi e anche di danneggiare la macchina.

L'ago doppio è un accessorio opzionale.

Infilatura dell'ago doppio

1. Posizionare un rocchetto di filo su ciascun porta-spola. Infilare i due aghi come se fosse uno. Tirare un filo in ogni ago, procedendo dal davanti all'indietro.
2. Tirare il filo della bobina come si farebbe per cucire con un solo ago. Tirare insieme i tre fili sotto il piedino verso la sinistra, lasciando un capo lungo circa 15 cm.

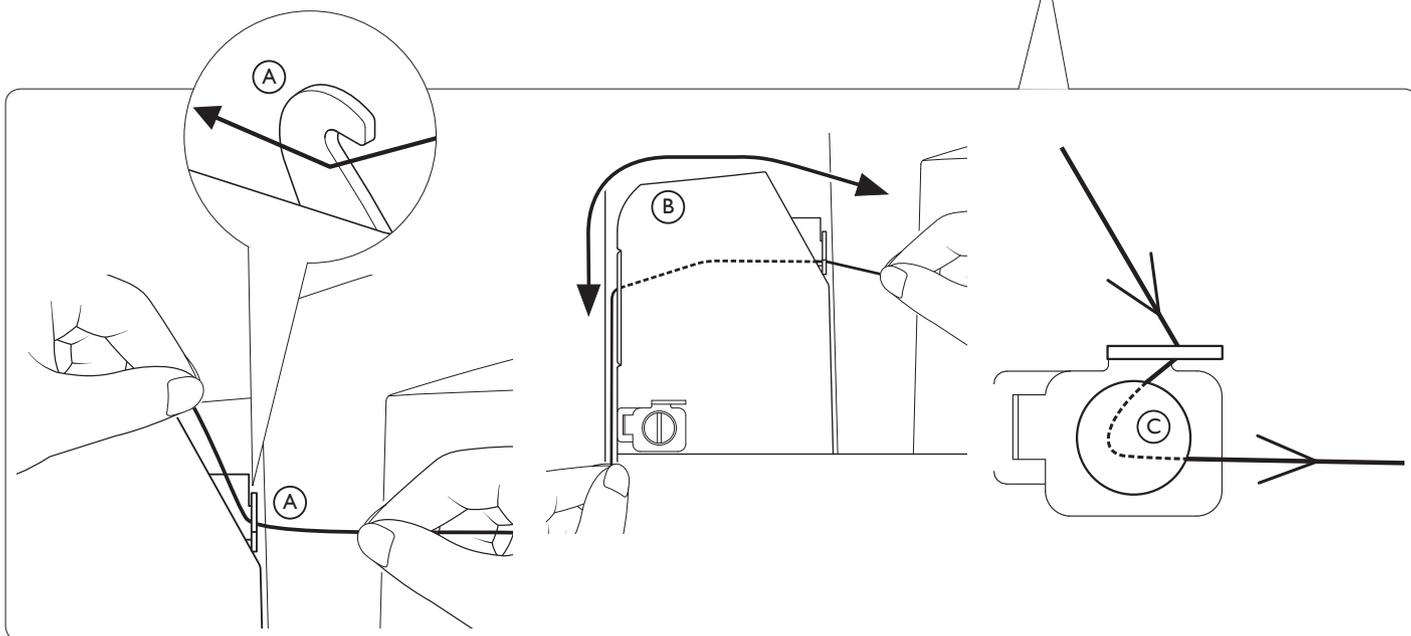
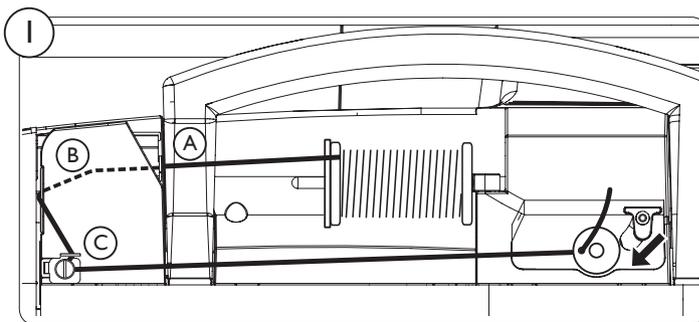
Nota: per infilare l'ago doppio non è possibile usare l'infila-ago.

Suggerimenti utili:

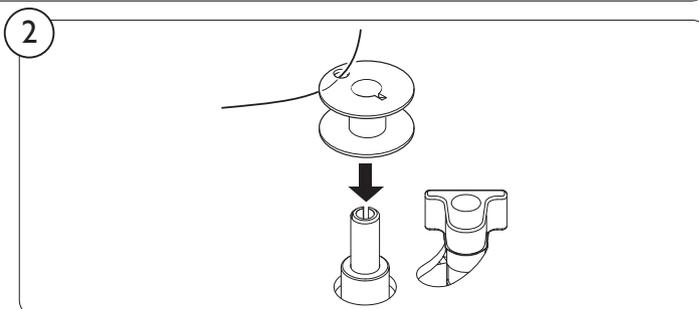
1. Attivare sempre la Sicurezza ago doppio (v. pagina 20) prima di selezionare un punto. In questo modo si evita il rischio che l'ago doppio si rompa.
2. Quando viene spenta, la macchina ritorna alla modalità di cucito normale. La Sicurezza ago doppio è attiva solo se il tasto omonimo è illuminato in rosso.

CARICAMENTO BOBINA

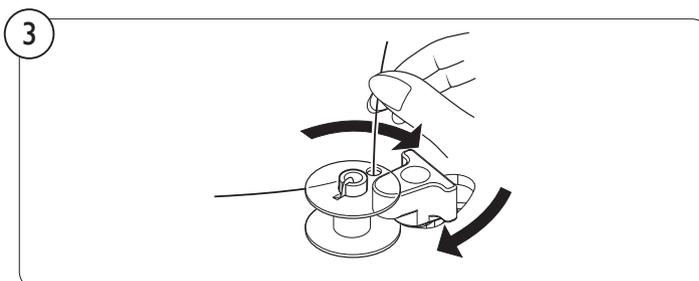
1. Sistemare un rocchetto di filo sul porta-spola e fermarlo con il ferma rocchetto. Estrarre il filo dal rocchetto e sistemarlo attraverso le guide A, B e C, come illustrato.



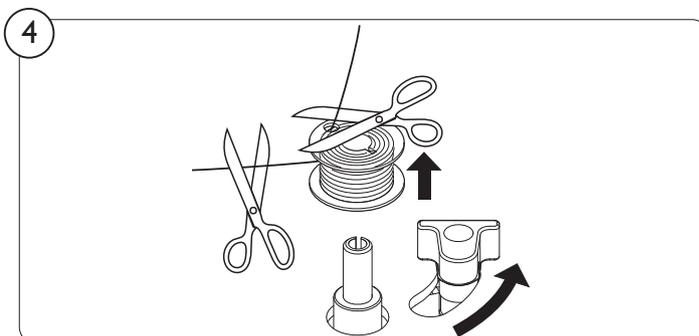
2. Tirare il capo del filo attraverso il foro nella bobina, come illustrato. Sistemare la bobina sul carica-bobina spingendola per quanto possibile, con l'estremità del filo che fuoriesce dal alto superiore della bobina.



3. Tenendo un'estremità del filo, spingere la leva del carica bobina contro la bobina finché non scatta e la bobina non inizia a girare.

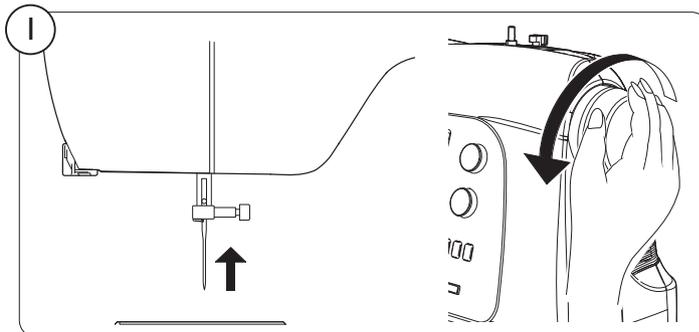


4. Quando la bobina si è avvolta completamente, la leva carica bobina arretra e il caricamento si arresta automaticamente. Togliere la bobina e tagliare il filo.

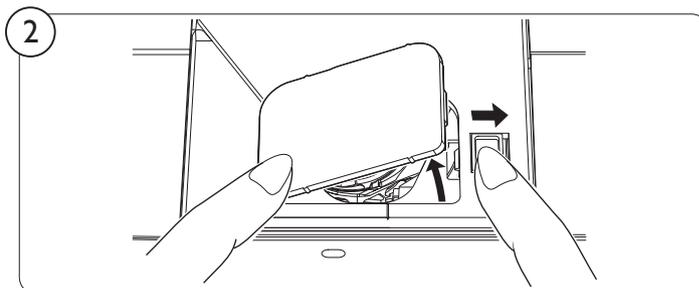


INSERIMENTO DELLA BOBINA

1. Sollevare l'ago nella posizione più alta ruotando il volantino in senso antiorario (verso di sé).

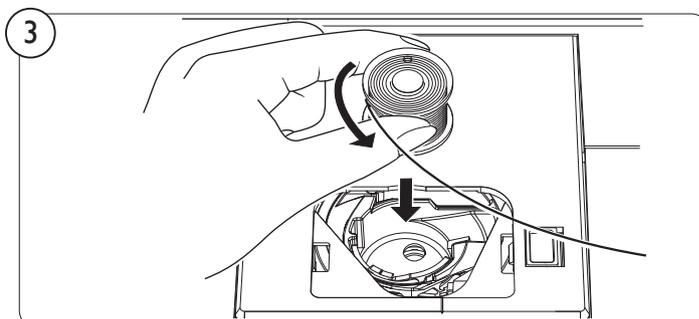


2. Rimuovere la piastra copri-bobina spingendo il tasto di sgancio a destra, spingendo l'angolo sinistro della piastra.

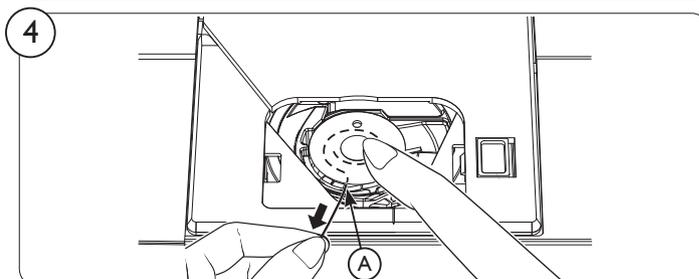


3. Inserire la bobina verificando che ruoti in senso antiorario.

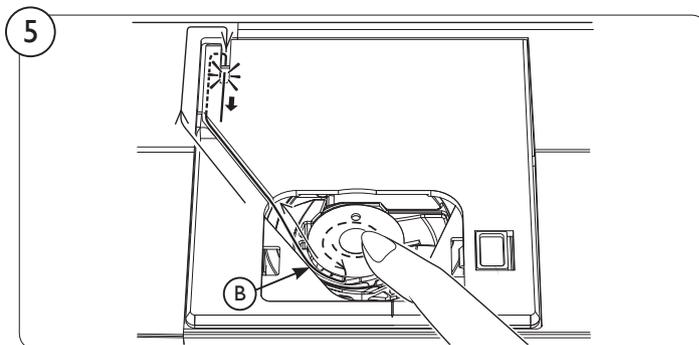
Nota: questo passaggio è molto importante. La bobina deve ruotare in senso antiorario quando si tira il filo.



4. Tirare il filo attraverso la fessura (A) e poi verso sinistra.

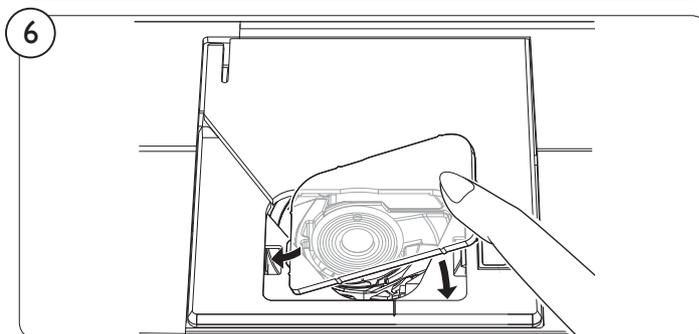


5. Con un dito tenere delicatamente il lato superiore della bobina, e tirarlo finché non si ferma nella fessura (B). Poi tirare il filo lungo la scanalatura sulla piastrina di cucitura finché non viene tagliato con il coltello in alto a sinistra.



6. Rimettere in posizione la piastra copri-bobina sulla piastrina di cucitura.

Nota: si può cominciare a cucire senza tirare il filo della bobina.



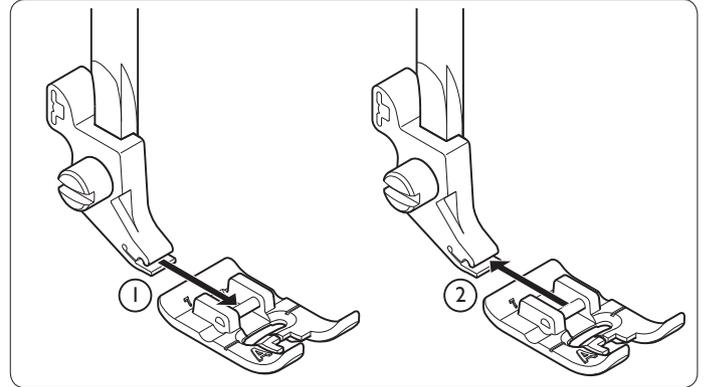
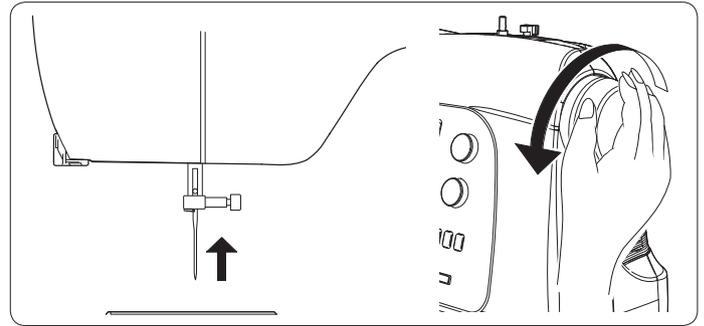
SOSTITUZIONE DEL PIEDINO



Verificare sempre di spegnere la macchina prima di sostituire il piedino.

Solleverebbe l'ago nella posizione piú alta ruotando il volantino in senso antiorario (verso di sé). Sollevarrebbe l'alzapiedino.

1. Tirare verso di sé il piedino.
2. Allineare le barrette del piedino con la fessura nel portapiedino. Spingere indietro fino a che il piedino non scatta in posizione.

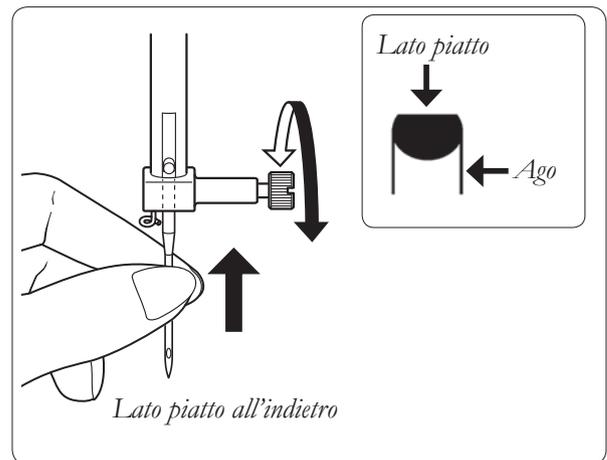


SOSTITUZIONE DELL'AGO



Verificare sempre di spegnere la macchina prima di sostituire l'ago.

1. Sollevarrebbe l'ago nella posizione piú alta ruotando il volantino in senso antiorario (verso di sé).
2. Allentare la vite di serraggio dell'ago girandola verso di sé.
3. Rimuovere l'ago tirandolo in basso.
4. Inserire il nuovo ago nel serraggio, con il lato piatto rivolto all'indietro.
5. Spingere in alto l'ago per quanto possibile.
6. Serrare saldamente la vite di serraggio dell'ago usando il cacciavite.



AGHI

Nella macchina per cucire, l'ago svolge una funzione molto importante. Per avere sempre un ago di qualità, si consigliano gli aghi *INSPIRA™* del sistema 130/705H. Di seguito sono descritti gli aghi utilizzati più spesso per cucire su tessuti elastici e non.

Ago universale (A)

Gli aghi universali hanno la punta leggermente smussata e sono disponibili in molteplici misure per completare lavori di cucito su una varietà di tessuti diversi per tipo e peso.

Ago per tessuti elastici (B)

Gli aghi per tessuti elastici sono provvisti di uno speciale solco per evitare di saltare punti se il tessuto è piegato. Per tessuti in maglieria, costumi da bagno, felpa, pelle scamosciata e pelle sintetica. Questi aghi sono contrassegnati da una banda di colore giallo.

Ago per ricamo (C)

Gli aghi per ricamo hanno un solco speciale, la punta leggermente smussata e la cruna leggermente più grande per non danneggiare filati e tessuti. Vanno adoperati con filati metallici e altri filati speciali per realizzare ricami e cuciture decorative.

Ago per denim (D)

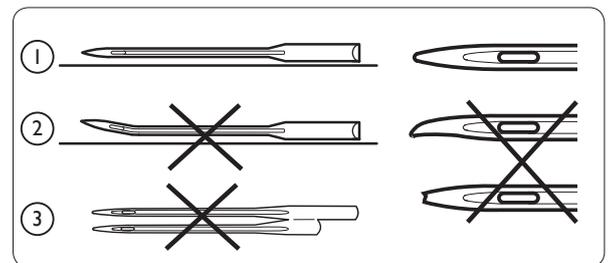
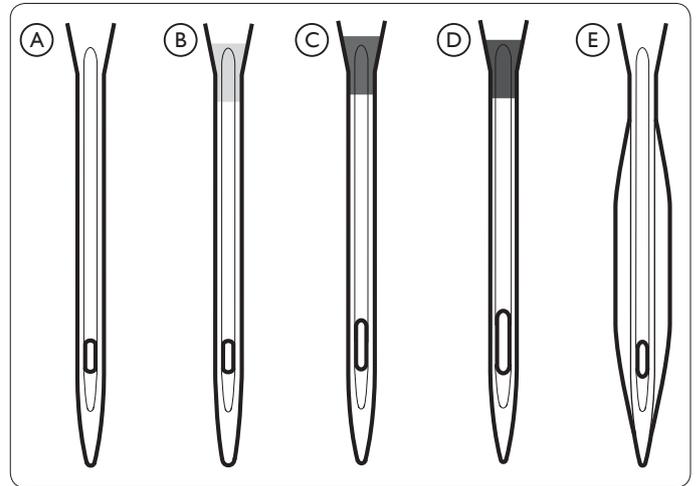
Gli aghi per denim hanno la punta affilata per penetrare tessuti spessi senza deformarsi. Per tela, denim e microfibra. Questi aghi sono contrassegnati da una banda di colore blu.

Ago a lancia (E)

L'ago a lancia si caratterizza per le sporgenze laterali che consentono di perforare il tessuto e cucire a punto entredeux o realizzare altri orli a giorno su tessuti in fibre naturali.

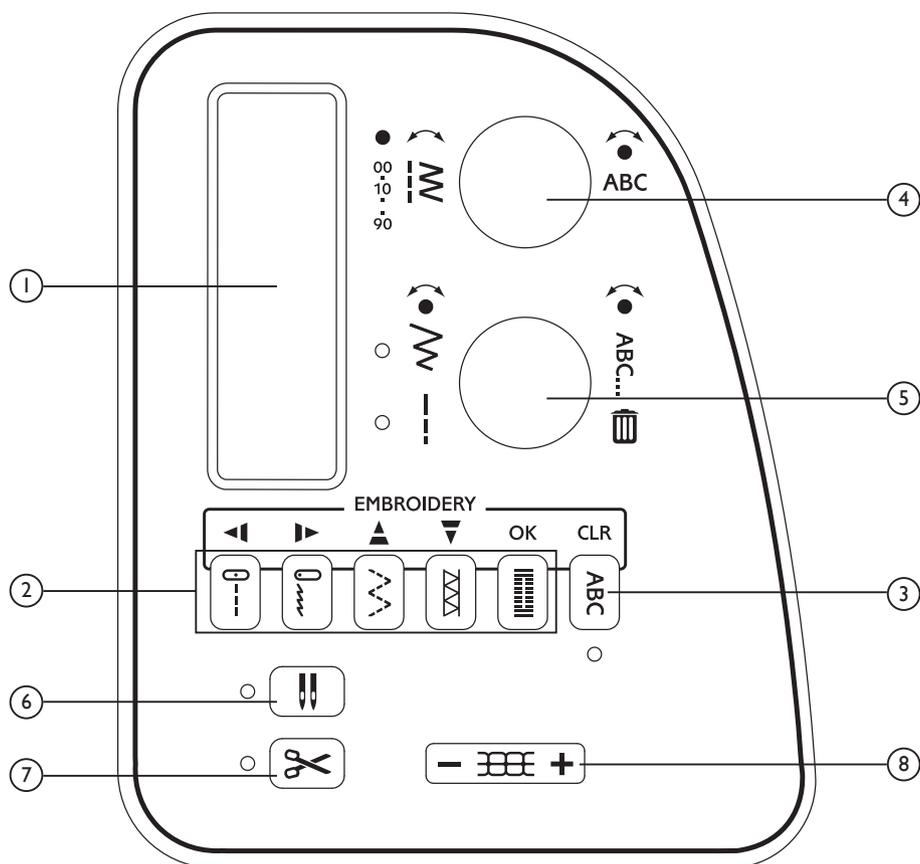
Nota: sostituire l'ago frequentemente. Usare sempre aghi dritti con la punta affilata (1). Gli aghi danneggiati (2) possono rompersi, saltare dei punti o fare impigliare il filo. Gli aghi danneggiati possono inoltre danneggiare la piastrina di cucitura.

Non utilizzare aghi doppi asimmetrici (3) che potrebbero danneggiare la macchina per cucire.



3

Funzioni della macchina

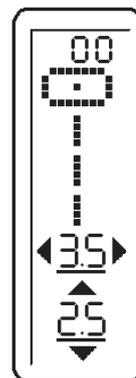


FUNZIONI DEL PANNELLO DI CONTROLLO

1. SCHERMO LCD

Quando si accende la macchina senza avere montato l'unità da ricamo, è selezionato il punto dritto numero 00. Le informazioni sullo schermo cambiano per operazioni regolari di cucito, programmazione e ricamo. Per cucire normalmente, lo schermo LCD visualizza il numero del punto selezionato, un'immagine del punto e le impostazioni di larghezza e lunghezza del punto.

Per informazioni sullo schermo quando si crea un programma di punti v. il capitolo 5; v. il capitolo 6 per informazioni sullo schermo quando si ricama.



2. TASTI DI SELEZIONE DIRETTA

I punti usati più spesso sono disponibili con i tasti di selezione diretta. Basta spingere un tasto per selezionarli.

3. TASTO MODALITÀ PROGRAMMAZIONE

Spingere questo tasto per accedere alla Modalità programmazione. Ulteriori informazioni sulla programmazione sono riportate ai punti 4 e 5 seguenti e al capitolo 5.

4. SELETTORE DEI PUNTI

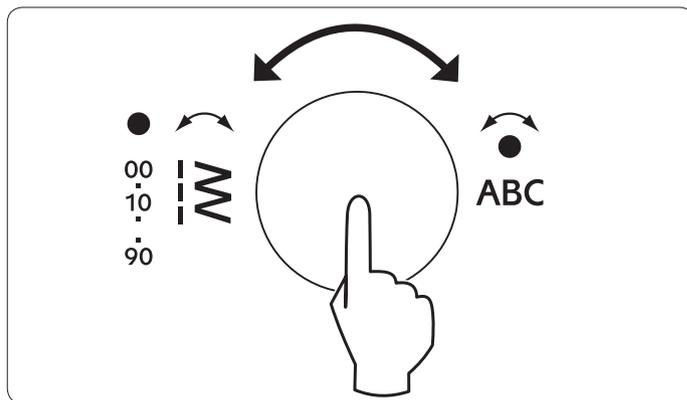
I punti sono suddivisi in due categorie principali:

- punti utili e punti decorativi, che vengono cuciti continuamente (includono anche le asole)
- punti cuciti in singole ripetizioni e programmabili in sequenze più lunghe.

Ruotare il selettore per sfogliare, uno per uno, i punti disponibili. Spingere il selettore al centro per sfogliarli di dieci in dieci.

Esempio: per selezionare il punto numero 52, spingere il centro del selettore per cinque volte e poi farlo scattare due volte in senso orario.

Una volta spinto il tasto Modalità programmazione (v. 3 sopra), se si gira il selettore punti si sfogliano le lettere e altri punti programmabili. Il punto selezionato viene eseguito in una sola ripetizione. Spingere al centro il selettore per programmare il punto selezionato. Per saperne di più sulla programmazione, v. il capitolo 5.



5. IMPOSTAZIONE DEI PUNTI/SELETTORE DI SCORRIMENTO E CANCELLAZIONE DEI PROGRAMMI

Impostazione della larghezza e della lunghezza del punto

In modalità cucito, sono visualizzate la larghezza del punto (la posizione dell'ago per il punto dritto) e la lunghezza del punto. Quando si accende la macchina, la larghezza e la lunghezza sono impostate automaticamente sul valore predefinito per tutti i punti. I numeri predefiniti sono sottolineati.

Spingere al centro il selettore per passare alternativamente dall'impostazione della larghezza a quella della lunghezza del punto. Accanto all'impostazione selezionata s'illumina una spia LED. Girare il selettore per regolare l'impostazione selezionata. Mentre si ruota il selettore, i numeri visualizzati sullo schermo cambiano e la sottolineatura scompare, per indicare che la nuova impostazione non è quella predefinita.

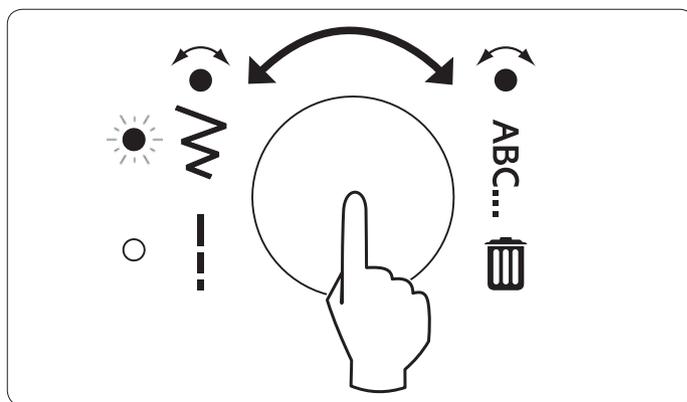
Nota: quando scompare una freccia su uno dei lati del valore di lunghezza/larghezza del punto, significa che la macchina è impostata sul valore minimo disponibile per quello specifico punto.

Le impostazioni eseguite per ogni punto rimangono in memoria finché non si spegne la macchina.

Scorrimento dei programmi e cancellazione dei punti programmati

Una volta spinto il tasto Modalità programmazione (v. 3 in alto), se si gira il selettore inferiore si scorrono le lettere e i punti programmati e viene visualizzato il programma così come sarà eseguito.

Spingere al centro il selettore per cancellare l'ultimo punto del programma. Spingerlo ripetutamente oppure tenere spinto il selettore al centro per continuare a cancellare le lettere e/o i punti programmati, uno per volta. Per saperne di più sulla programmazione, v. il capitolo 5.



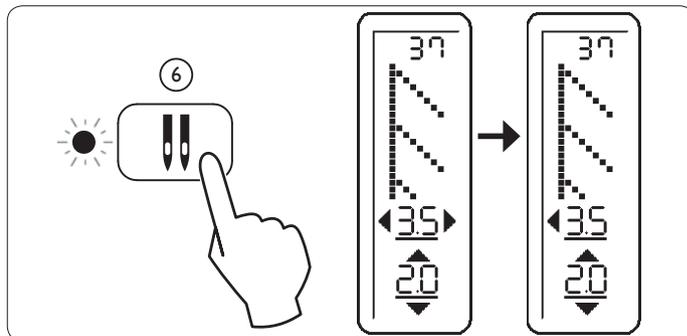
6. SICUREZZA AGO DOPPIO

Quando si utilizzano gli aghi doppi, spingere il tasto di sicurezza ago doppio a prescindere dal punto selezionato. In questo modo si riduce automaticamente la larghezza del punto, evitando che si rompano gli aghi ed eventuali danni alla macchina.

Quando si spinge il tasto, la spia LED accanto al tasto s'illumina per indicare che è attiva la Sicurezza ago doppio. Quando si ruota il selettore dei punti, la macchina salta automaticamente tutti i punti inadatti all'ago doppio e, se si seleziona un motivo di asole con il tasto di selezione diretta, viene emesso un segnale acustico per indicare che con l'ago doppio non è possibile eseguire le asole.

Nota: selezionare sempre Sicurezza ago doppio prima di selezionare un motivo. In questo modo si evita il rischio che l'ago doppio si rompa.

Per disinserire la Sicurezza ago doppio e riportare la macchina alla normale modalità di cucito, spingere di nuovo il tasto Sicurezza ago doppio o spegnere la macchina. La Sicurezza ago doppio è attiva solo quando è illuminata la spia LED accanto al tasto.



7. MODALITÀ TAGLIO DEL FILO

Spingere questo tasto per attivare la Modalità Taglio del filo. La macchina taglia automaticamente il filo superiore e della bobina ogni volta che si smette di cucire. Quando è attivo, la spia LED accanto al tasto è illuminata.

Nota: non è possibile attivare contemporaneamente la Sicurezza ago doppio e la modalità Taglio del filo.

8. TASTO DI CONTROLLO TENSIONE DEL FILO

Spingere - per ridurre e + per aumentare la tensione del filo. Quando si spinge il tasto, sullo schermo LCD è visualizzata la modalità di regolazione della tensione del filo.

REGOLAZIONE DELLA TENSIONE DEL FILO SUPERIORE

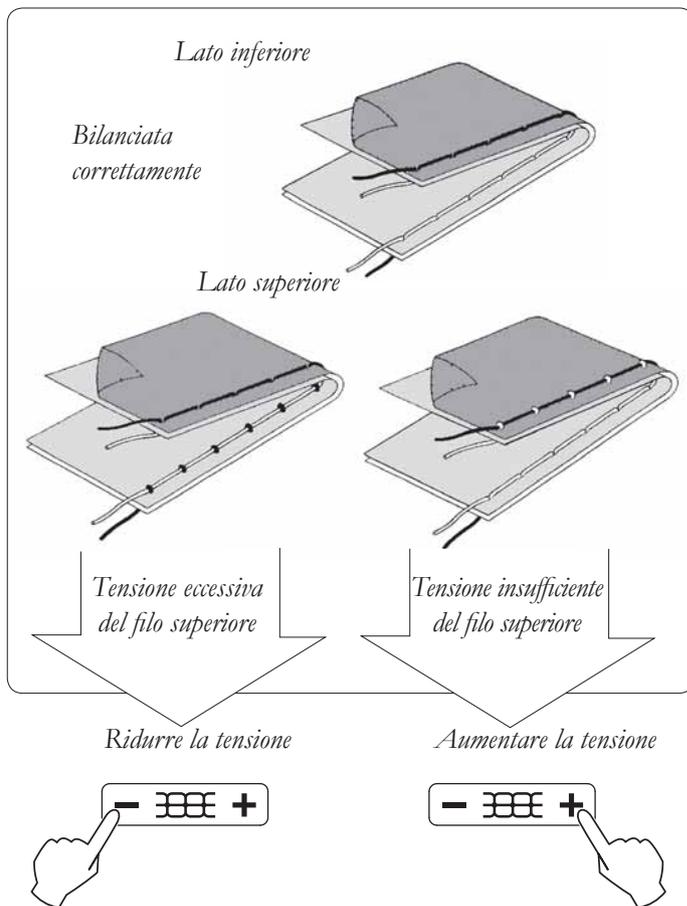
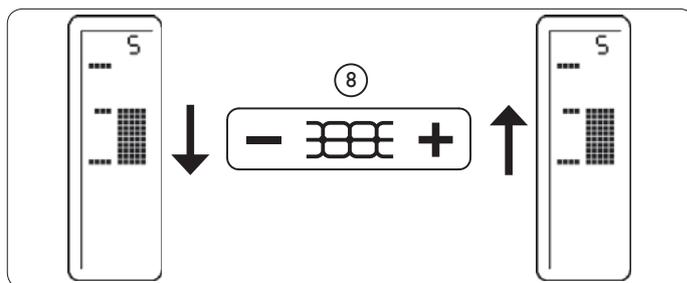
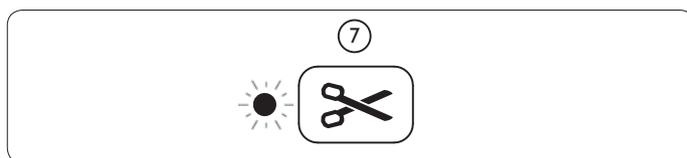
L'aspetto corretto dei punti è determinato soprattutto dalla giusta tensione dei fili superiore e della bobina. La tensione è bilanciata quando i due fili si 'intrecciano' al centro degli strati di tessuto utilizzati.

La tensione del filo è impostata automaticamente quando si seleziona un punto. Se, quando si comincia a cucire, si realizza che i punti sono irregolari, occorre modificare la tensione del filo.

Effettuare le regolazioni della tensione con il piedino abbassato.

Tensione della bobina

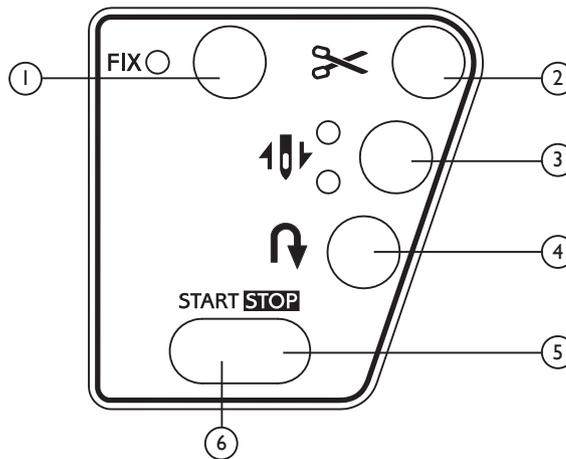
La tensione della bobina è preimpostata correttamente in fabbrica e non occorre modificarla.



TASTI FUNZIONE

1. FIX

Spingere FIX e la macchina per cucire esegue 4 piccoli punti di fermatura per fissare la cucitura su tutti i motivi. I punti di fermatura vengono posizionati sul motivo esattamente dove si spinge il tasto FIX. Quando questa funzione è attiva, la spia LED accanto al tasto è illuminata.



2. Taglia-filo

Spingere Taglia-filo per tagliare automaticamente i fili superiore e della bobina.

3. Arresto ago su/giù

Spingere Arresto ago su/giù per sollevare o abbassare l'ago. Contemporaneamente cambia anche l'impostazione della posizione di arresto dell'ago.

4. Retromarcia

Premere il tasto Retromarcia per cucire all'indietro. La macchina cucirà tre punti e poi si fermerà.

5. Avvio/arresto

Spingere Avvio/Arresto per cominciare a cucire o ricamare senza usare il pedale.

Nota: quando è inserito il pedale, il tasto Avvio/Arresto è inattiva.

6. Spia LED



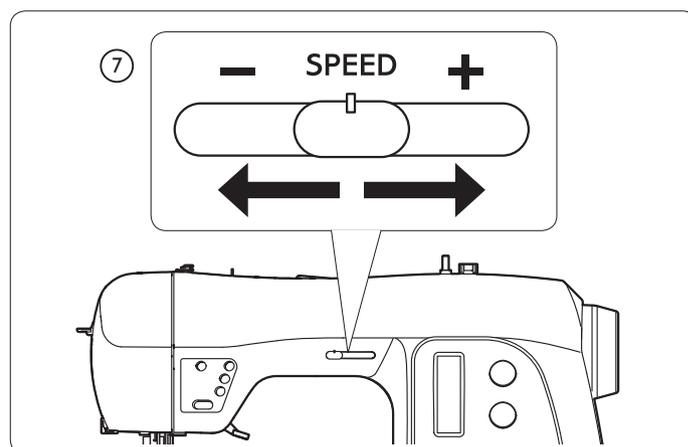
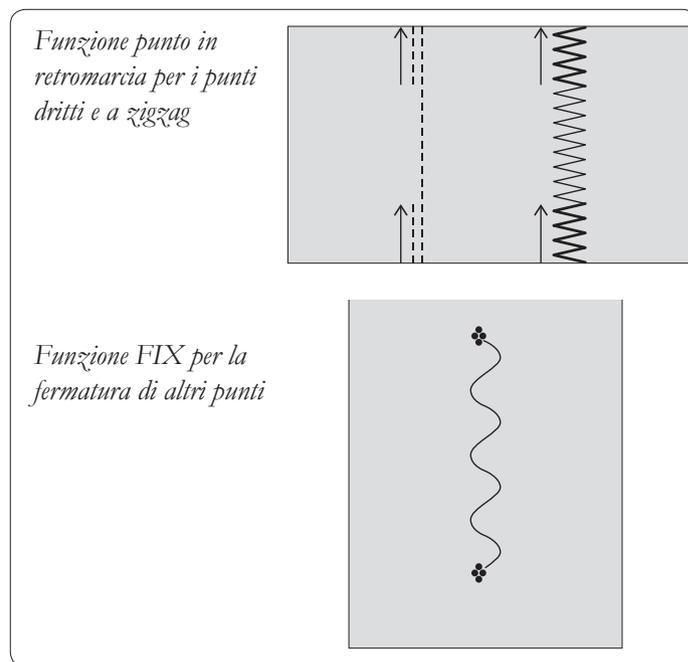
- Una luce verde indica che la macchina è pronta per essere utilizzata.
- Una luce rossa indica che la macchina è in funzione.
- Una luce rossa lampeggiante indica un problema o un errore.

Un lampeggio di 2 - 3 secondi indica che è stata eseguita un'operazione scorretta.

Un lampeggio continuo indica un guasto della macchina.

7. Leva di controllo velocità

Fare scorrere la leva per impostare la velocità di cucitura desiderata. Quando si usa il pedale, la leva limita la velocità massima.



4 Cucito

CUCITURE UTILI

PUNTO DRITTO

Il punto dritto è quello utilizzato più spesso. V. di seguito come impostare la macchina per il punto dritto di base.

Selezionare: il punto dritto (punto n. 00).

Piedino: Piedino utile A

- Infilare la macchina con filo per cucito sopra e filo apposito nella bobina. Tirare verso sinistra entrambi i fili sotto il piedino, lasciano un capo di 15 cm.
- Sistemare la stoffa sotto il piedino e abbassarlo. Girare il volantino verso di sé, finché l'ago non penetra nel tessuto. Cominciare a cucire spingendo il pedale. Guidare gentilmente il tessuto con le mani. Quando si raggiunge il bordo del tessuto, smettere di cucire.
- Girare il volantino finché l'ago non raggiunge la posizione più alta e poi sollevare il piedino. Tirare la stoffa all'indietro e tagliare il filo in eccesso con il tagliafilo che si torva alla base della testa per cucire, come mostrato.

Retromarcia

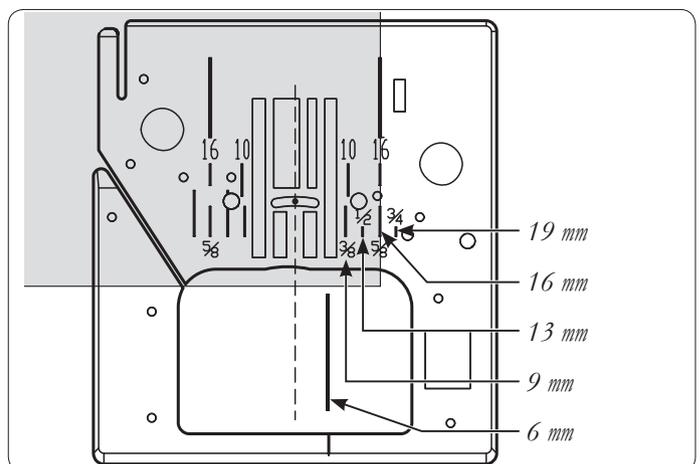
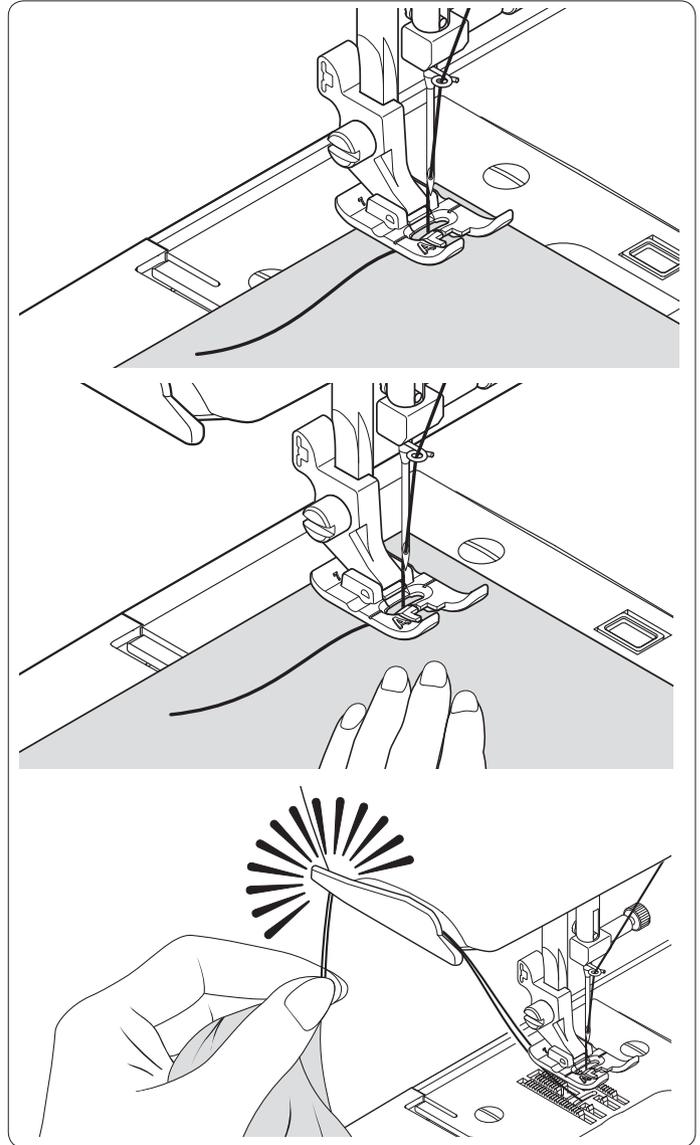
Per rinforzare le cuciture ed evitare che si sfilaccino, è consigliabile iniziare e terminare le cuciture con qualche punto in retromarcia.

Premere il tasto retromarcia. La macchina cucirà 3 punti all'indietro e si fermerà. Premere il pedale per cucire in avanti.

Cuciture dritte

Per eseguire le cuciture dritte, utilizzare una delle linee guida numerate sulla piastrina di cucitura. I numeri indicano la distanza dall'ago alla sua posizione centrale.

La linea guida sulla piastra copri-bobina è quella di 6 mm, utilizzata per assemblare i blocchi dei quilt o per realizzare cuciture strette.



INSERIMENTO DI CERNIERE LAMPO E CORDONCINI

Utilizzare il Piedino per cerniere E per cucire a destra o a sinistra della cerniera lampo oppure vicino a un cordoncino.

Inserimento di cerniere lampo

Per cucire lungo il lato destro della cerniera lampo, montare sul porta-piedino il lato sinistro del piedino per cerniere in modo che l'ago passi attraverso l'apertura sul lato sinistro del piedino.

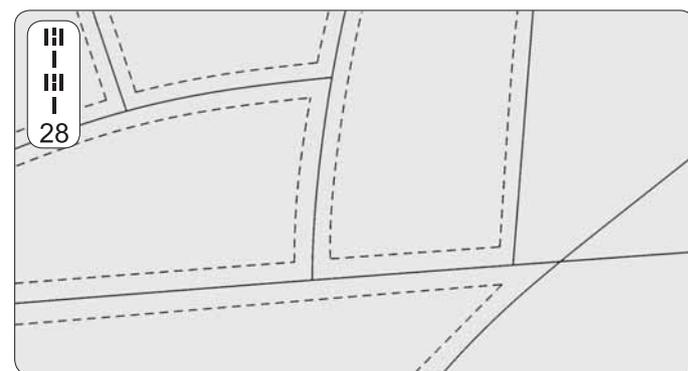
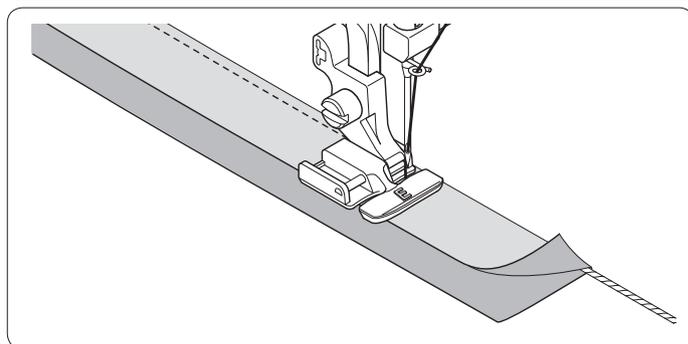
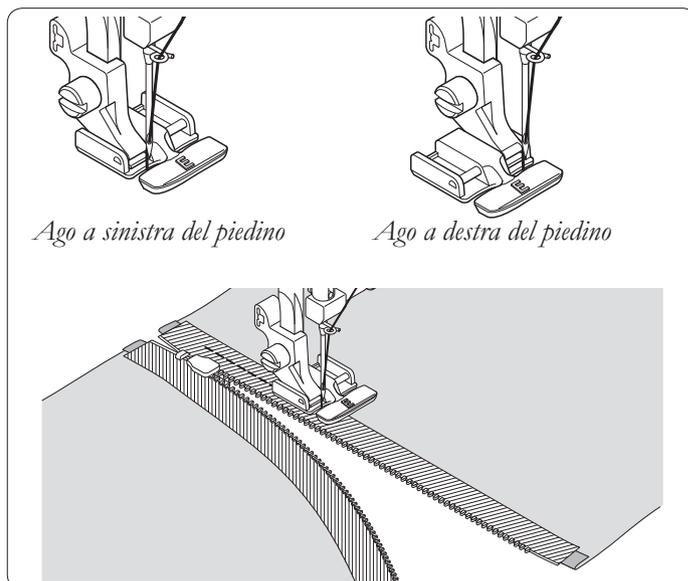
Per cucire lungo il lato sinistro, fissare sul porta-piedino il lato destro del piedino per cerniere.

Cordoncini

Creare un cordoncino coprendo un filo tubolare con una striscia di tessuto di sbieco. Fissare sul porta-piedino il lato destro del piedino per cerniere in modo che l'ago passi attraverso il lato destro del piedino.

Imbastire i margini di cucitura, rivestendo il filo tubolare e formando un nastro per il cordoncino.

Suggerimento utile: il Controllo larghezza punto consente di effettuare regolazioni minime della posizione dell'ago per cucire più vicino al cordoncino.



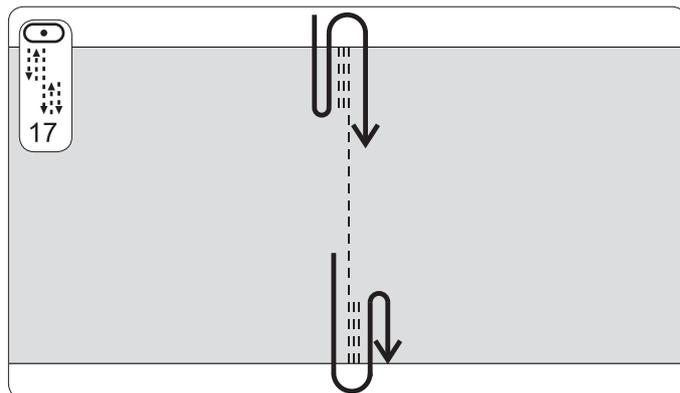
PUNTI QUILT DALL'ASPETTO MANUALE

Questo punto è stato realizzato per eseguire impunture e quilt dall'aspetto manuale.

1. Il filo della bobina sarà visibile sul davanti del tessuto, perciò deve essere del colore desiderato.
2. Infilare l'ago con un filo trasparente oppure con un filo in un colore simile a quello del tessuto, in modo che non sia visibile.
3. Aumentare la tensione del filo fino a ottenere il risultato desiderato.
4. Impostare la lunghezza del punto su 4 (massimo).
5. Cominciare a cucire.

PUNTO DRITTO CON FUNZIONE DI FERMATURA AUTOMATICA

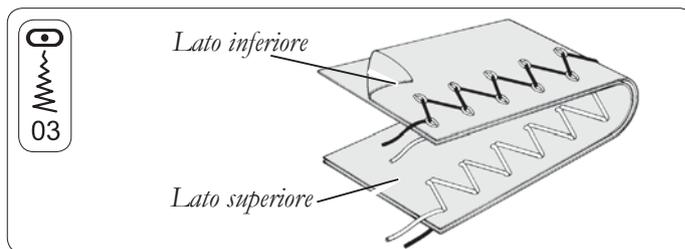
1. Spingere il pedale: la macchina esegue quattro punti in avanti e poi quattro punti in retromarcia e quindi continua a cucire in avanti finché non si lascia andare il pedale.
2. Spingere il tasto di retromarcia: la macchina esegue quattro punti in retromarcia e quattro punti in avanti e poi si ferma.



ZIGZAG

Piedino: piedino utile A

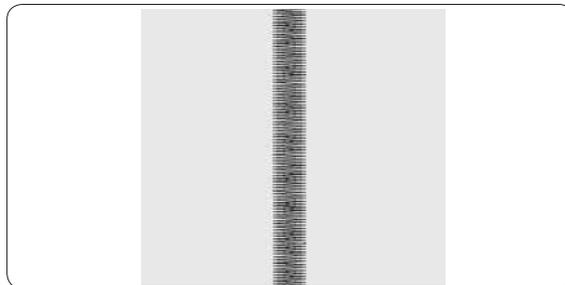
Il filo superiore può apparire alla base a seconda del filo, della stoffa, del tipo di punto e della velocità di cucitura, ma il filo della bobina non deve mai comparire sul lato superiore del tessuto. Regolare la tensione del filo come necessario.



Punto cordoncino

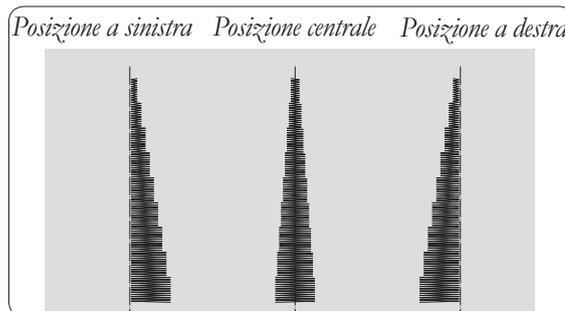
Si tratta di un punto serrato, utilizzato per applicazioni, travette ecc. Per realizzarlo, allentare leggermente la tensione del filo superiore. Regolare la lunghezza del punto tra 0,5 e 2,0, in base al peso del filo in uso. Per evitare grinze, utilizzare uno stabilizzatore o un'interfaccia di rinforzo.

Impostare la lunghezza tra 0,5 e 2,0.



Posizionamento dei motivi

La larghezza del punto di un motivo aumenta dalla posizione selezionata per l'ago, come illustrato.



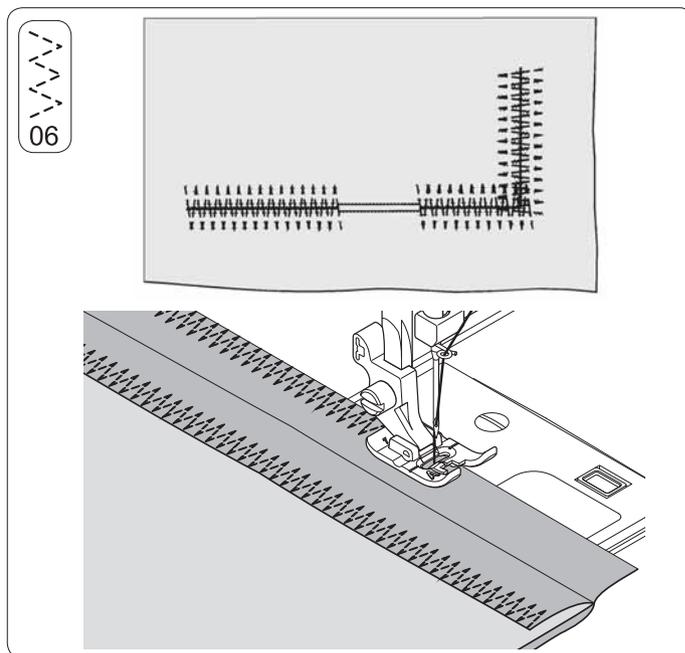
ZIGZAG A TRE PASSI

Piedino: piedino utile A

Si tratta di un punto resistente in quanto viene eseguito con tre punti corti, invece del singolo punto eseguito di solito con lo zig-zag.

Per questo motivo è consigliato per sorfilare su ogni tipo di stoffa.

È perfetto anche per rammendare strappi, applicare toppe e inserire elastici.



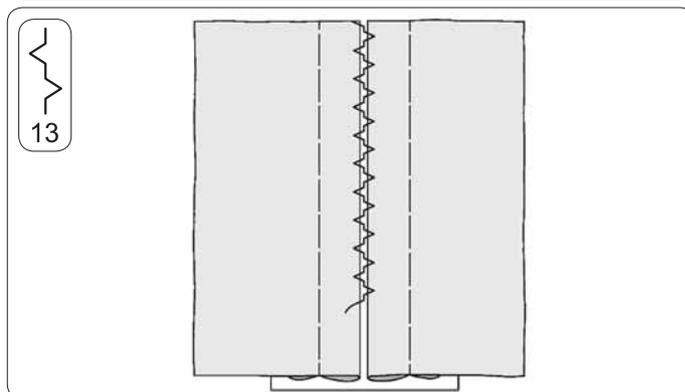
PUNTO FAGOTTO

Piedino: piedino per punti decorativi B

Si tratta di un punto decorativo diffuso, utilizzato per le maniche e per il davanti di bluse e abiti. Per fissare insieme due pezzi di stoffa, lasciare un po' di spazio intermedio.

Preparazione della stoffa

Ripiegare i margini di cucitura lungo i bordi tagliati e stirarli. Imbastire gli orli ripiegati su uno stabilizzatore a strappo leggero, lasciando circa 0,3 cm di spazio intermedio. Cucire sopra il margine di 3 mm, fermando con l'ago solo la piega della stoffa su ambo i lati. Rimuovere imbastitura e stabilizzatore e stirare.



ORLO INVISIBILE

Piedino: piedino per orlo invisibile D

Punto 08: orlo cieco regolare per stoffe normali

Punto n. 10: orlo invisibile elastico per tessuti morbidi ed elastici.

1. Completare prima l'orlo non rifinito, ripiegandolo nel caso di tessuti sottili oppure sorfilandolo in caso di tessuti di peso da medio a pesante.

Poi ripiegare l'orlo verso l'alto in modo da ottenere la profondità necessaria, stirarlo e appuntarlo in posizione.

2. Ora piegare il tessuto come illustrato.

3. Sistemare la stoffa sotto il piedino. Accertare che il bordo ripiegato della stoffa segua l'interno dell'"estremità" destra del piedino per orlo invisibile D. L'aletta sinistra dell'ago deve afferrare appena il bordo ripiegato della stoffa. Se necessario, regolare la larghezza punto come necessario per "fermare" appena la piega.

Cucire lentamente, guidando la stoffa con attenzione lungo il bordo della guida.

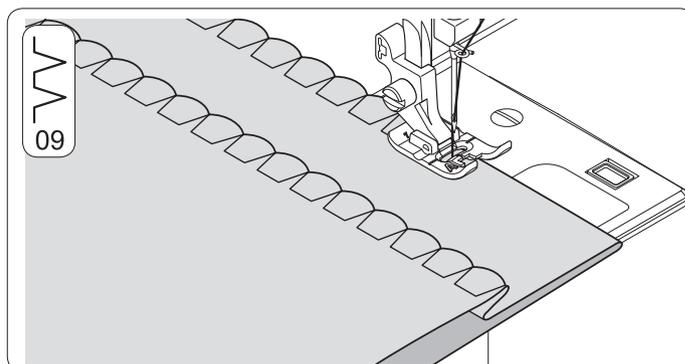
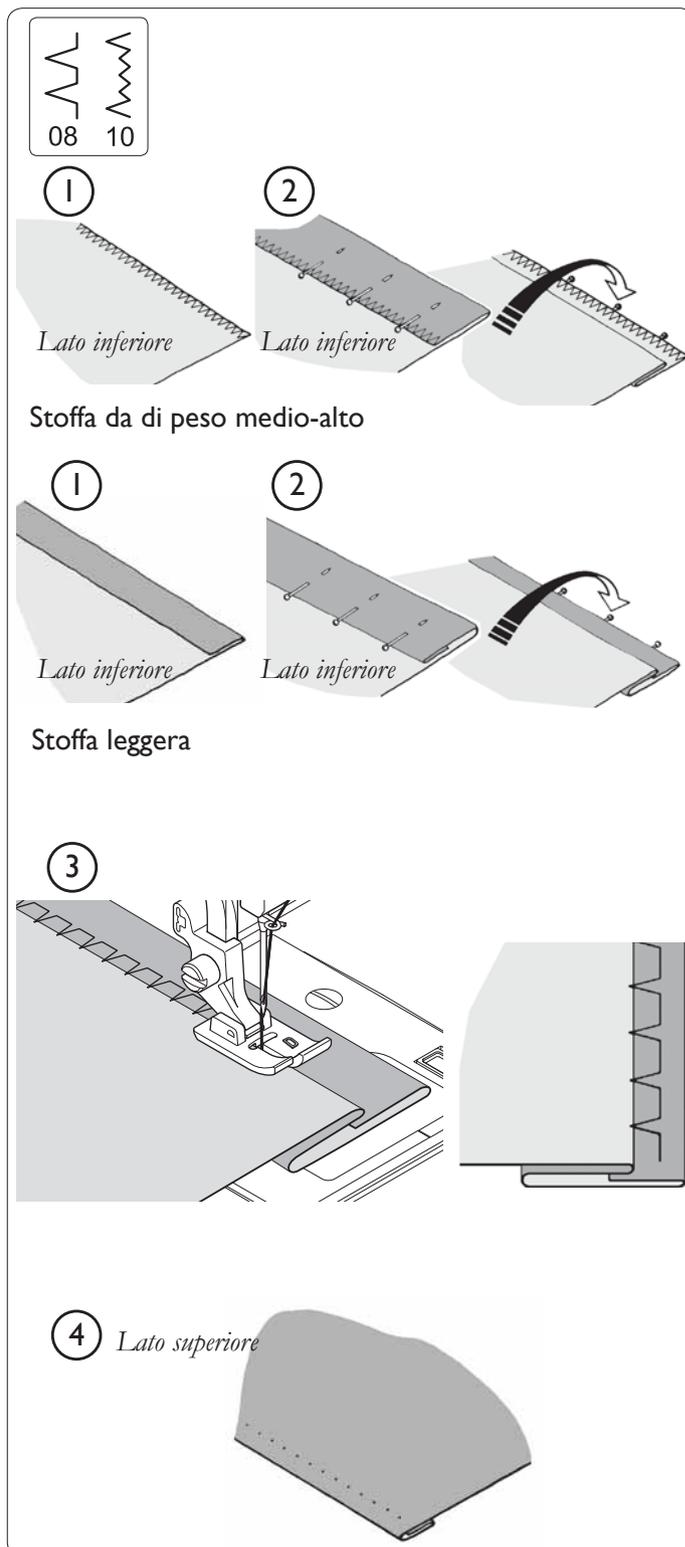
4. Una volta completata, la cucitura sarà quasi invisibile sul dritto della stoffa.

Nota: la realizzazione degli orli ciechi richiede un po' di pratica. Eseguire sempre prima una cucitura di prova.

ORLO CONCHIGLIA

Piedino: piedino utile A

Girare il bordo non rifinito e stirarlo. Sistemare la stoffa con il dritto verso l'alto, in modo che la parte a zigzag del punto appaia appena sopra il bordo ripiegato e tirare la stoffa per formare un orlo a conchiglia. Eliminare la stoffa in eccesso lungo la linea della cucitura.



PUNTI ELASTICI

Piedino: piedino utile A

I punti elastici vengono usati soprattutto su stoffe in maglieria o elastiche, ma anche su tessuti non elastici.

Punto elastico dritto

Il punto elastico dritto è molto più resistente di un normale punto dritto perché viene fermato tre volte, in avanti, all'indietro e ancora in avanti.

È particolarmente adatto per rinforzare le cuciture di capi sportivi in tessuti elastici e non e per le cuciture ricurve più sollecitate.

Utilizzare questo punto anche per risvolti impunturati, colletti e polsini, per rifinire i capi con un tocco professionale.

I punti elastici vengono usati soprattutto su stoffe in maglieria o elastiche, ma anche su normali tessuti non elastici.

Punto a sopraggitto

Questo punto viene usato soprattutto per capi sportivi. Ferma e rifinisce la cucitura in un'unica operazione. È molto efficace anche per riparare i bordi consumati o non rifiniti.

Punto riso

Il punto riso esegue un'impuntura doppia per i bordi decorativi. È perfetto per bordare fasce di colletti, scalfi di maniche, maniche e orli.

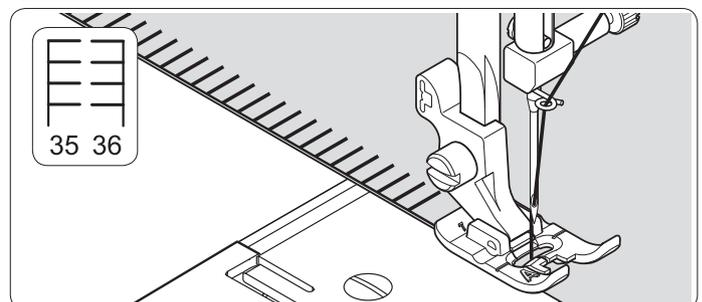
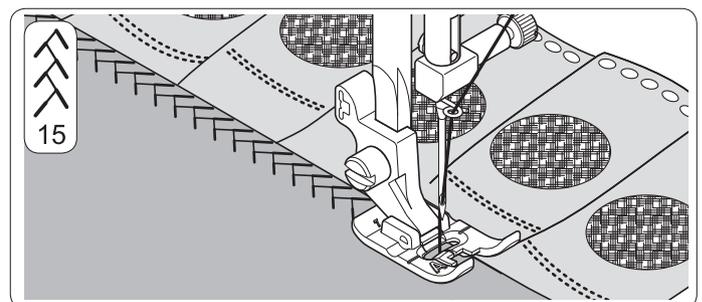
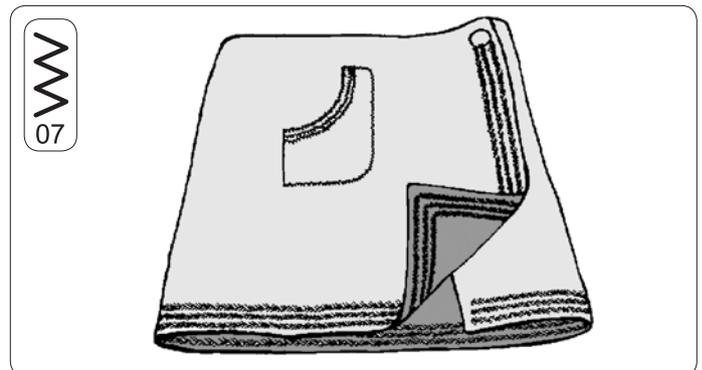
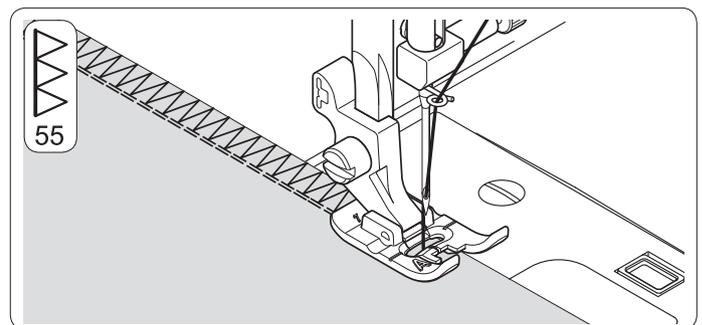
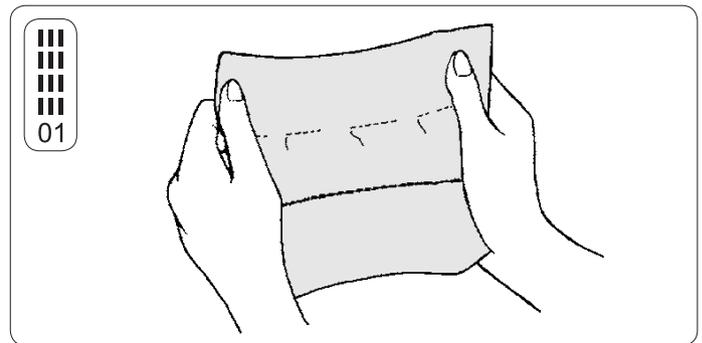
Punto piuma

Questo punto può essere usato per impunturare e per fissare pizzi e decorazioni.

È l'ideale anche per i quilt e per orlare/unire.

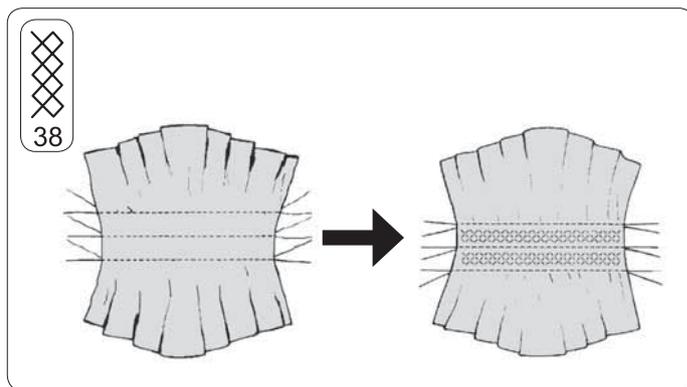
Punto festone

L'aspetto decorativo combinato alla praticità di questo punto consente di usarlo per gli orli a giorno e per le applicazioni su un quilt.



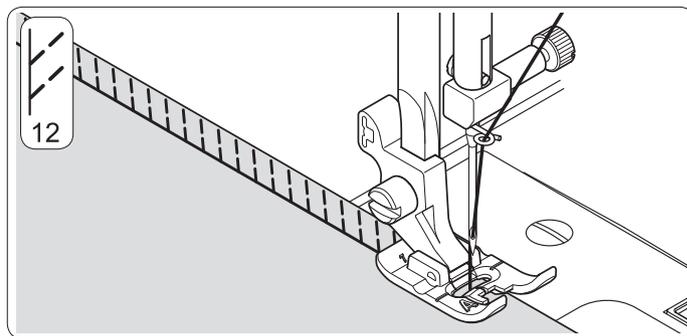
Punto a nido d'ape

1. Eseguire diverse file di pieghe lungo il tessuto da ornare.
2. Realizzare le increspature sistemando una stretta striscia di stoffa direttamente sotto la linea delle pieghe. Il risultato sarà un disegno formato da piccole losanghe.



Punto a sopraggitto obliquo

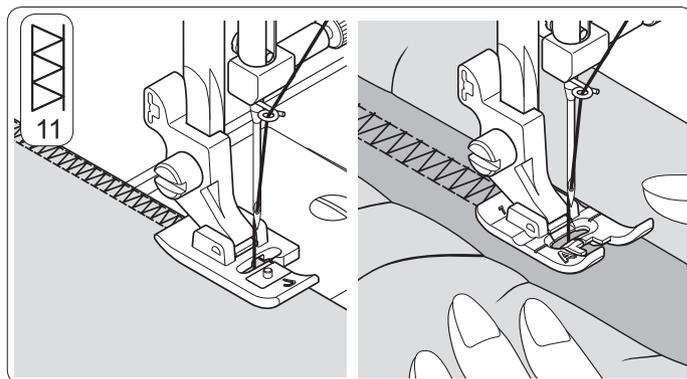
Assemblare e sorfilare in una sola operazione per ottenere una cucitura stretta e morbida, particolarmente adatta per costumi da bagno, capi sportivi, T-shirt, abiti per bambini in nylon elastico, biancheria in tessuto elastico, jersey e jersey in cotone.



Punto turco

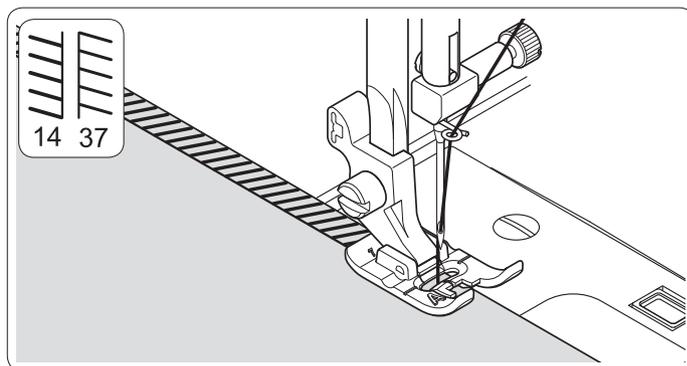
Il punto turco ha tre usi principali: è perfetto per fermare gli elastici piatti quando si realizzano o riparano capi di lingerie, per sorfilare e assemblare in un'unica operazione tessuti elastici leggeri e anche tessuti non elastici come lino, tweed e cotone di peso da alto a medio.

Per sorfilare e assemblare/sorfilare, utilizzare i piedino per margini J.



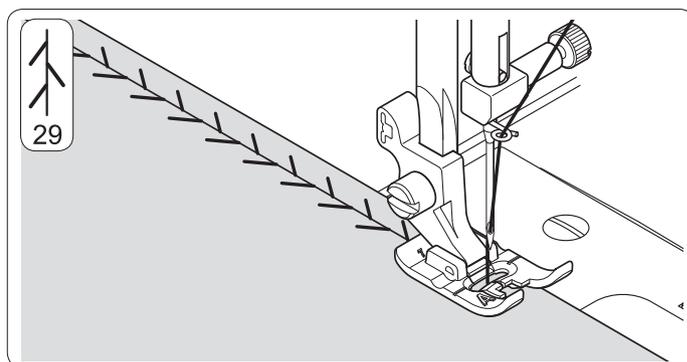
Punto Parigi obliquo

Eccellente per orlare a giorno tovaglie e copriletti, con un tocco di raffinatezza. Cucire lungo il bordo non rifinito del tessuto e rifilare vicino all'esterno del punto.



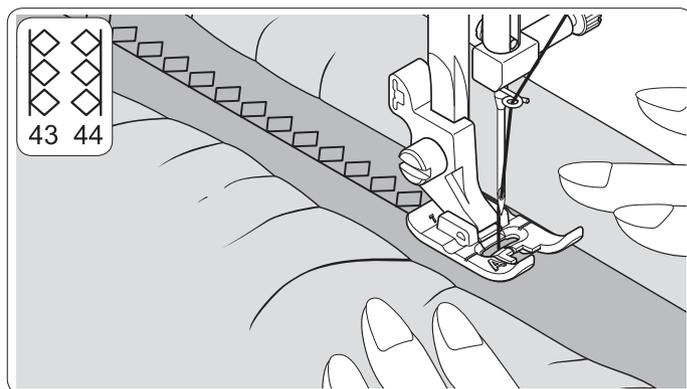
Punto spinato

Punto versatile impiegato per assemblare stoffe e anche come punto decorativo.



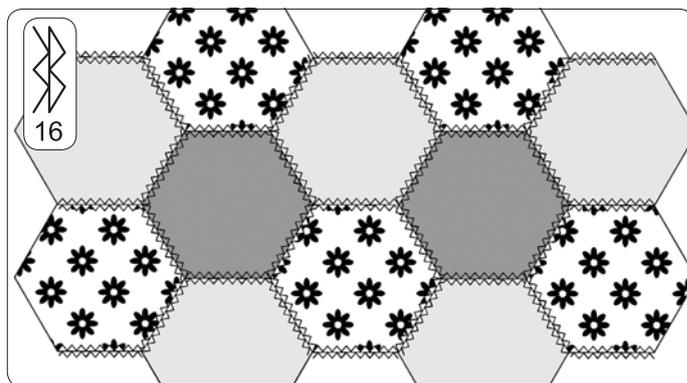
Punto a sopraggitto rinforzato

Entrambi questi punti sono perfetti per fermare elastici piatti quando si realizzano o riparano capi di lingerie. Possono essere utilizzati anche per punti smock e per rifinire una cucitura.



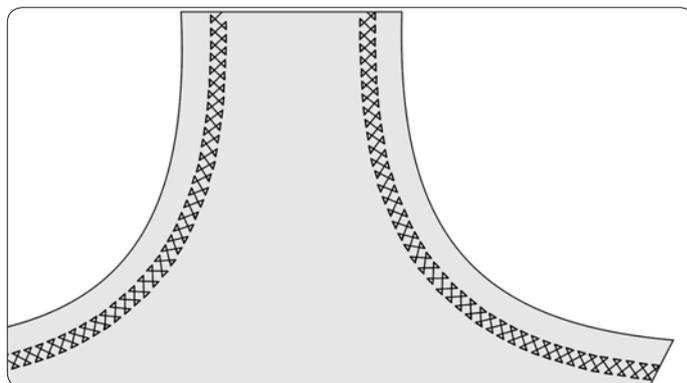
Punto elastico per patchwork

Il punto elastico per patchwork, oltre ad essere un punto decorativo, è perfetto per l'applicazione di toppe su tessuti elastici come jersey e su maglieria.



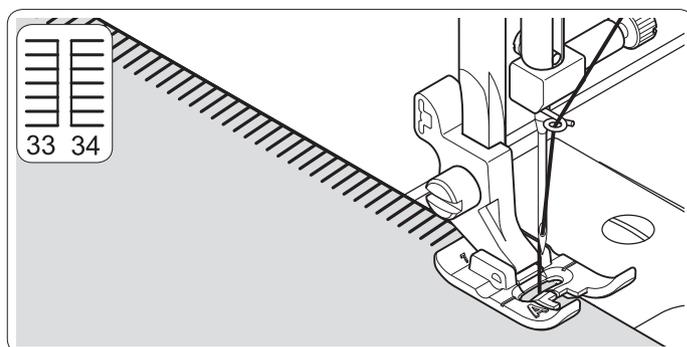
Punto croce

Utilizzarlo per cucire e rifinire tessuti elastici o bordi decorativi.



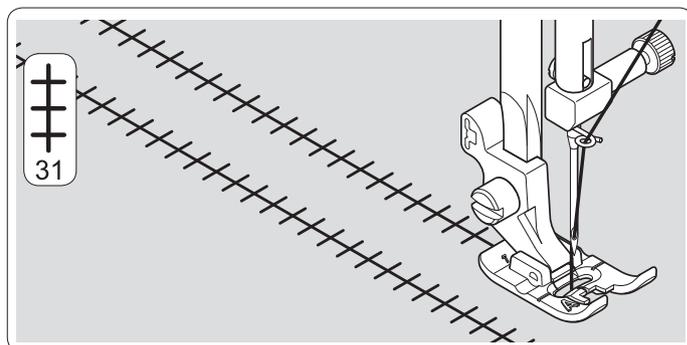
Punto Parigi

Il punto Parigi è un punto tradizionale adoperato per i festoni come bordi e applicazioni.



Punto Entredeux

Utile per eseguire cuciture decorative sui bordi e cuciture di orli a giorno. Il punto entredeux viene eseguito soprattutto con un ago a lancia per forare il motivo.



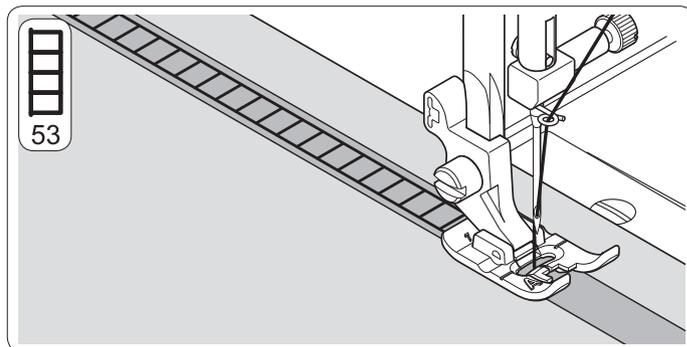
Punto del tappezziere

Il punto del tappezziere viene utilizzato soprattutto per impunture sfilate. Può essere usato anche per cucire su un nastro sottile in colore uguale o a contrasto. Posizionare il punto al centro per ottenere uno speciale effetto decorativo.

Il punto del tappezziere può essere usato anche per realizzare degli occhielli su un nastro stretto, un filato grosso o elastico.

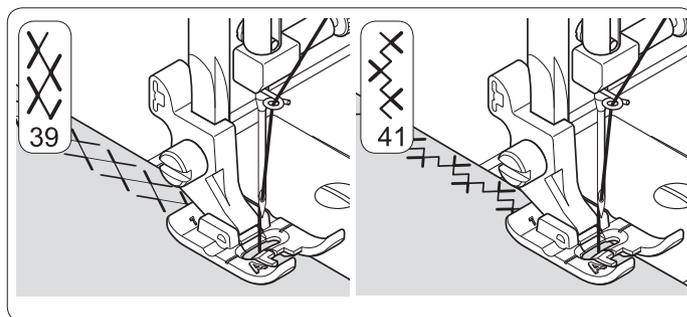
Per lavori sfilati, scegliere una stoffa tipo lino, di peso da medio ad alto. Completata la cucitura, tirare il filo dal punto del tappezziere per conferire un effetto leggero e aperto.

Nota: per sfilare i fili, cucire con precisione nel senso della trama.



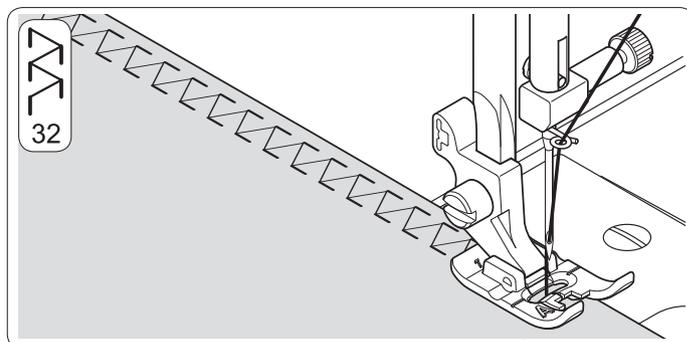
Punto Criss-Cross

Utilizzarlo per cucire e rifinire tessuti elastici o per eseguire decorazioni, soprattutto sui bordi.



Punto lisca angolare

Utilizzarlo per creare bordi decorativi.



APPLICAZIONE DI UN BOTTONE

Impostazioni: togliere il piedino.

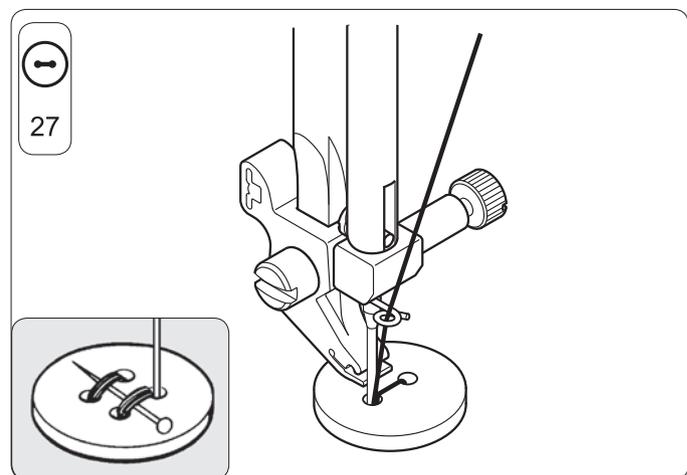
Larghezza del punto: regolarla come necessario.

Leva per griffe - 

Contrassegnare sulla stoffa il punto in cui applicare il bottone. Sistemare la stoffa sotto il gambo del piedino. Sistemare il bottone sul punto contrassegnato e abbassare la barra del piedino, in modo che il gambo sia tra i fori del bottone. Tenere su un alto i capi dei fili. Girare il volantino e controllare che l'ago s'infilì nei fori del bottone. Cucire 6-8 punti. Regolare la larghezza del punto su 0 e fermare i fili con pochi punti.

Se occorre eseguire un gambo, sistemare un ago per rammendo sopra il bottone e cucire al di sopra.

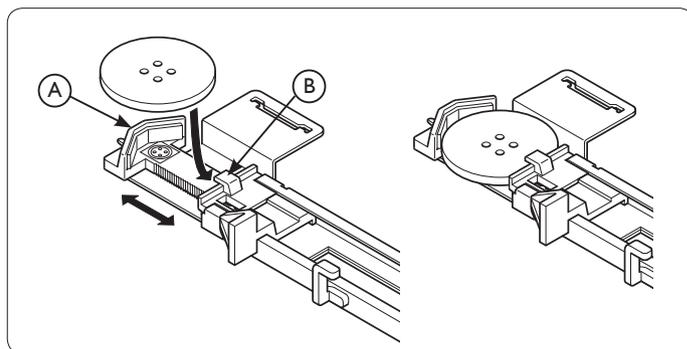
Nota: non utilizzare questa tecnica se il bottone misura meno di 1 cm di diametro. Cucito il bottone, sollevare le griffe.



ASOLE

Utilizzo del piedino per asole

1. Inserire un bottone tra la linguetta A e la linguetta B.
2. Le asole possono essere eseguite in base alla grandezza del bottone.



Procedura

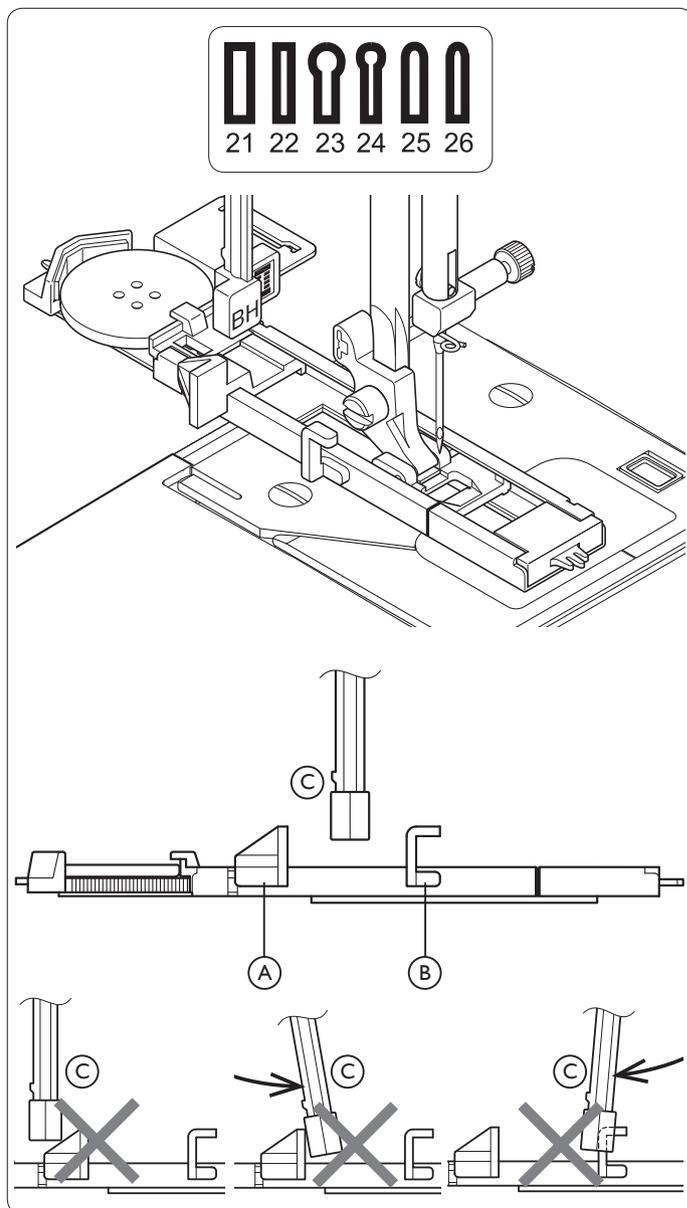
- Utilizzare uno stabilizzatore nell'area del capo in cui realizzare le asole. È possibile adoperare uno stabilizzatore o un'interfaccia normale.
- Eseguire un'asola di prova su un ritaglio del tessuto in uso. Poi provare l'asola con il bottone scelto.

1. Selezionare una delle asole 21, 22, 23, 24, 25 o 26.

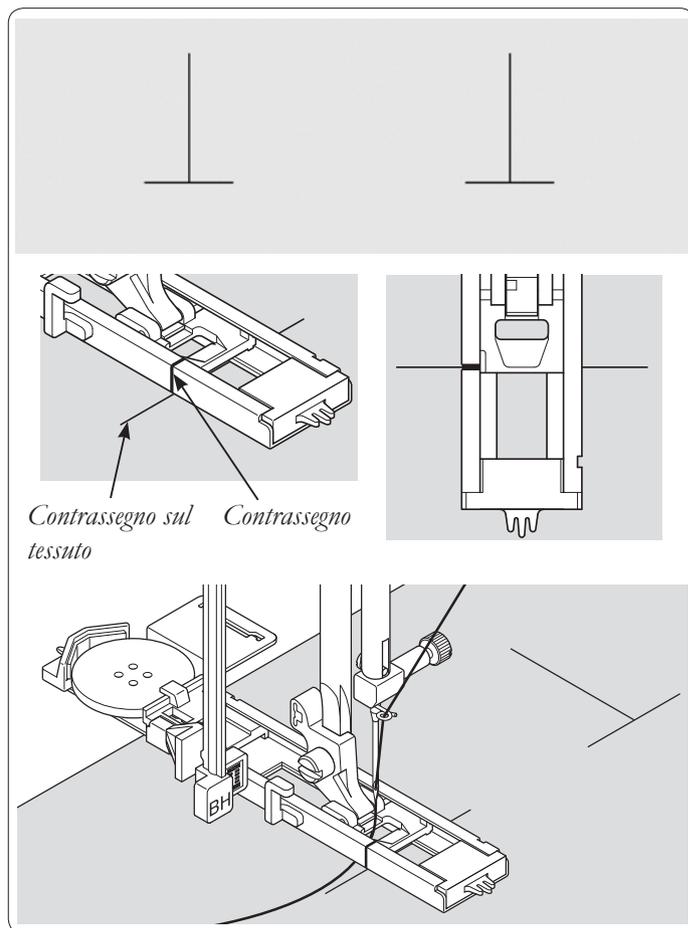
2. Montare il piedino per asole.

3. Inserire il bottone nel piedino.

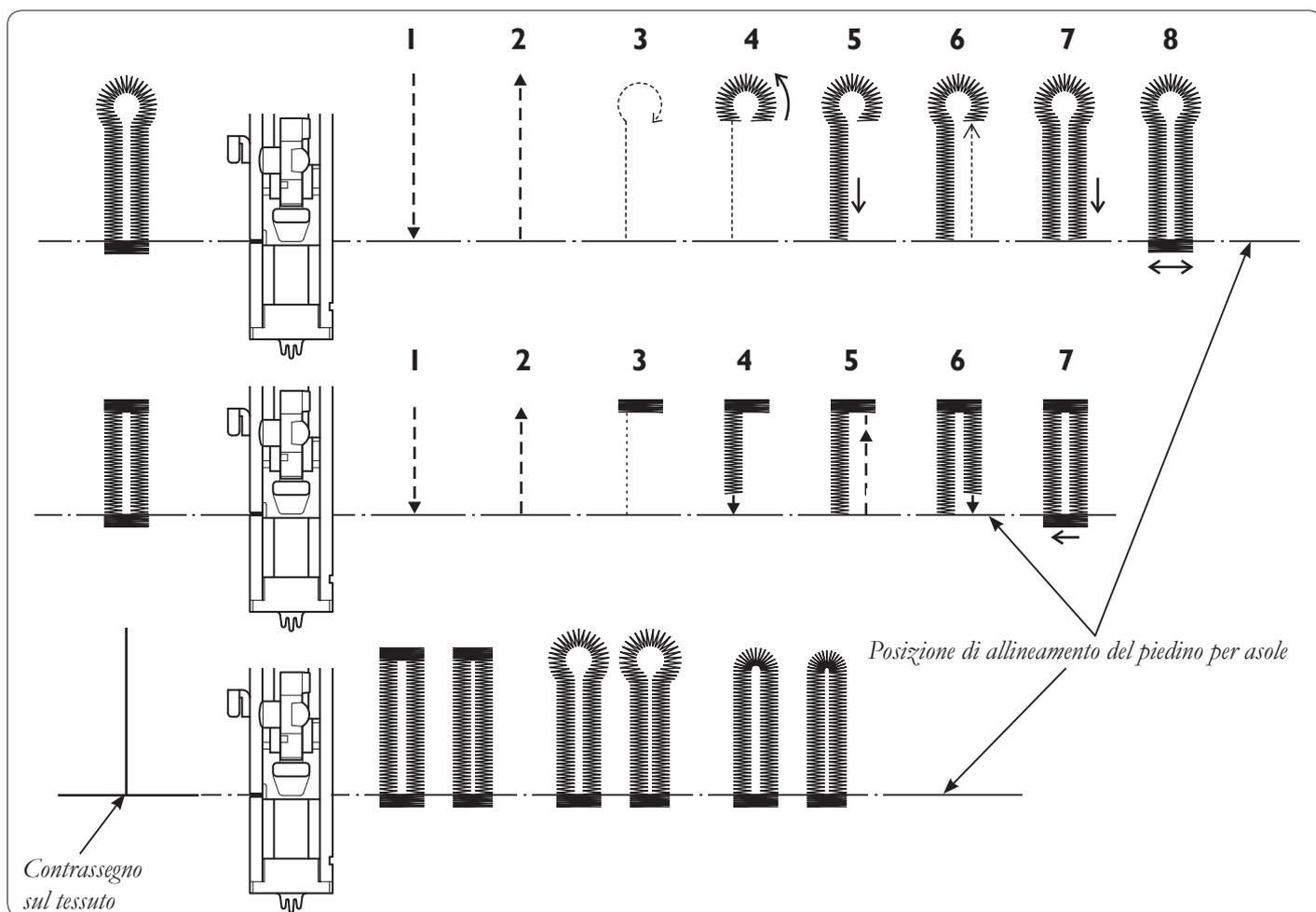
4. Regolare la leva per asole (C) in modo che scenda in verticale tra i fermi (A) e (B).



5. Contrassegnare con precisione la posizione dell'asola sul capo.
6. Sistemare la stoffa sotto il piedino. Estrarre il filo della bobina sotto il tessuto per una lunghezza di circa 10 cm.
7. Allineare il segno dell'asola sul tessuto con il segno sul piedino per asole, e poi abbassare quest'ultimo.
8. Mantenendo il filo superiore, avviare la macchina.

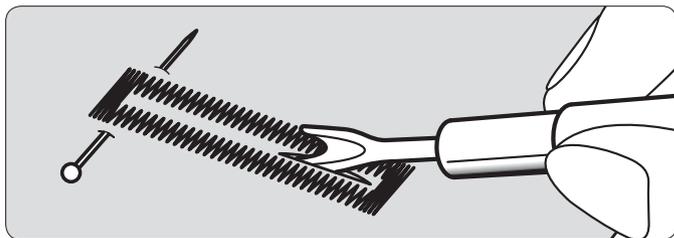


L'operazione viene completata automaticamente nell'ordine seguente.



9. Completata l'applicazione, utilizzare il taglia-asole per aprire la stoffa al centro dell'asola.

Attenzione a non tagliare i fili delle travette.

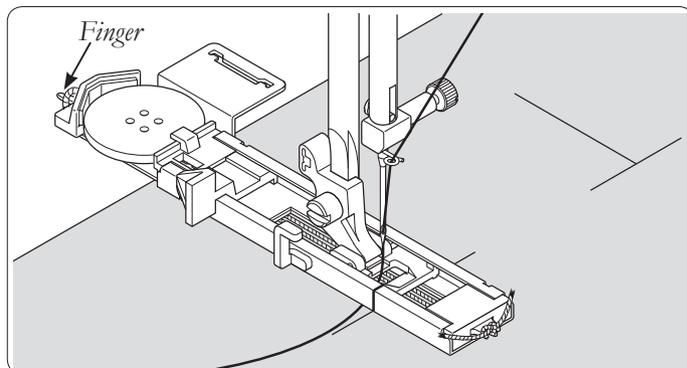


Asole cordonate

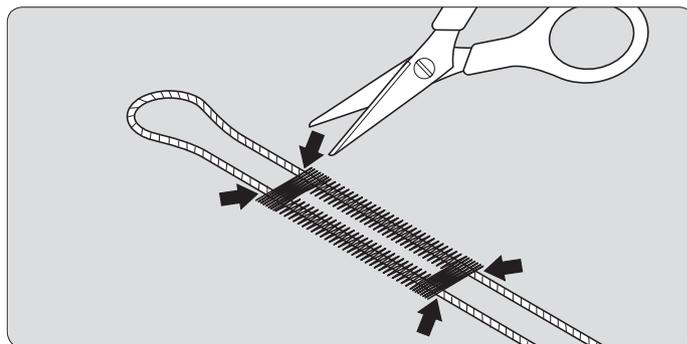
Quando si eseguono le asole in tessuti elastici, si consiglia di cordonarle per renderle più stabili ed evitare che si allentino.

Attorcigliare al dito un filo pesante o di cotone perlé dietro il piedino per asole. Tirare entrambi i capi del filo in avanti, sotto il piedino, e fermare il cordoncino come illustrato.

Cucire l'asola in modo che i punti a zigzag coprano il cordoncino.



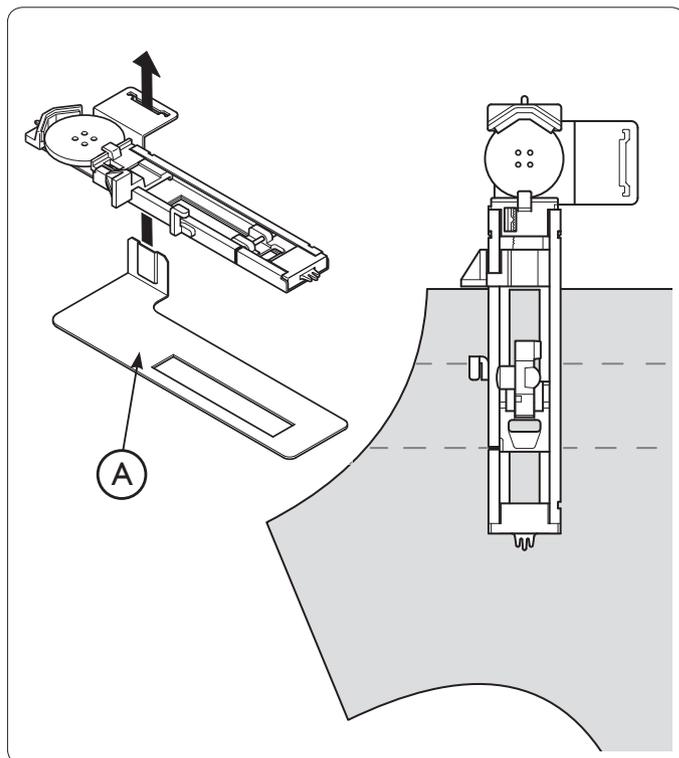
Completata l'operazione, lasciare il cordoncino dal piedino e tagliare quello in eccesso.



Asole su tessuti 'difficili'

Per eseguire delle asole su tessuti 'difficili' oppure lungo il bordo di capi a più strati, fissare la sottopiastra (A) sul piedino per asole, come illustrato.

Disporre la stoffa tra la sottopiastra e il piedino per asole.

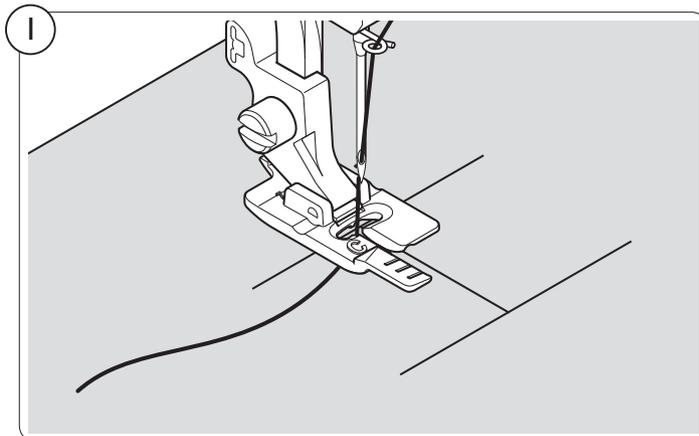


Asola manuale

Se il diametro del bottone supera i 2,5 cm, eseguire l'asola a mano, come segue:

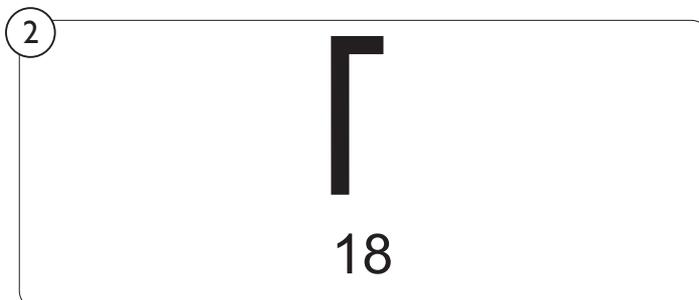
Piedino: piedino per asole C.

1. Contrassegnare la lunghezza dell'asola sul capo. Tirare sulla sinistra il filo dell'ago e della bobina. Abbassare l'ago nella stoffa, dove deve cominciare l'asola, e poi abbassare il piedino.

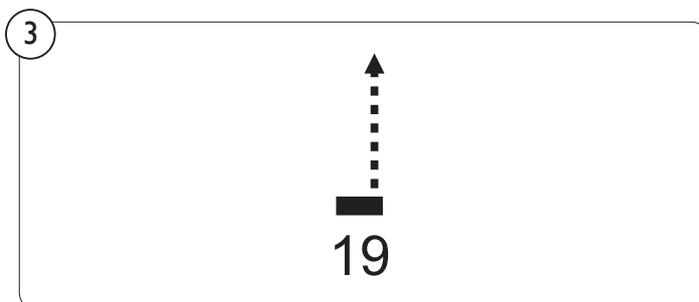


2. Selezionare il punto 18 e cominciare a cucire. La macchina esegue la prima travetta e la colonna sinistra dell'asola. Cucire per la lunghezza desiderata.

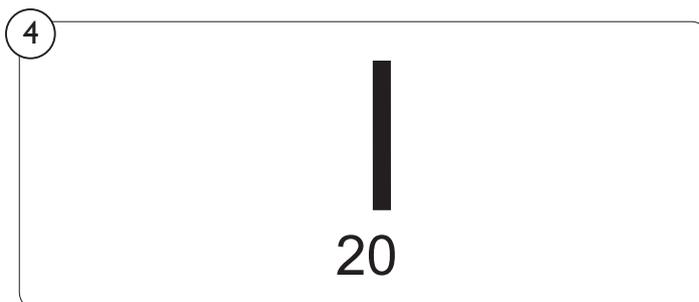
Nota: se la lunghezza del punto 18 (densità dell'asola) è impostata manualmente, ricordare di effettuare la medesima regolazione sul punto 20 nel passo 4 seguente.



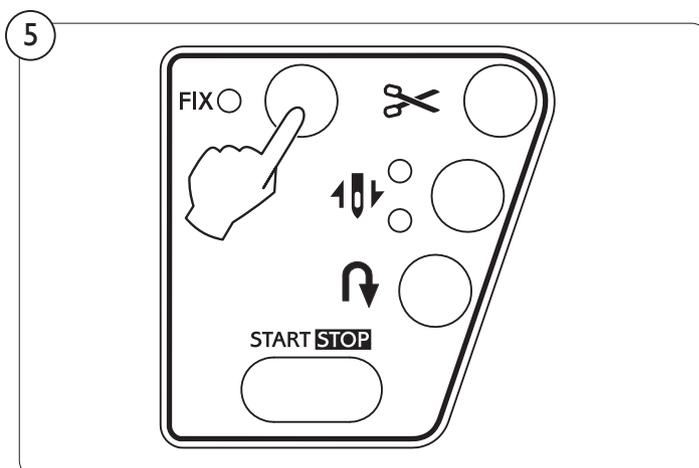
3. Selezionare il punto 19 e cominciare a cucire. La macchina esegue la seconda travetta e poi un punto dritto in retromarcia. Cucire fino a raggiungere l'inizio dell'asola.



4. Selezionare il punto 20 e cominciare a cucire. La macchina esegue la colonna destra dell'asola.



5. Smettere di cucire una volta completata l'asola e spingere il tasto FIX per fermare.



CUCITURE DECORATIVE

Piedino: piedino per punti decorativi B.

Sono disponibili 55 diversi tipi di punti decorativi.

Seguono alcuni esempi sull'utilizzo e la realizzazione di questi punti.

È possibile utilizzare nello stesso modo anche altri punti.

- Eseguire una prova su un ritaglio del tessuto utilizzato, per stabilire il motivo del punto da usare.
- Prima di cominciare a cucire, controllare che il filo della bobina sia sufficiente e non si esaurisca durante l'operazione.
- Allentare leggermente la tensione del filo superiore.

SUGGERIMENTI PER REALIZZARE I RICAMI

Punto festone (60)

Punto decorativo ideale per rifinire i bordi dei tessuti, ad esempio utilizzati per tovaglie o abiti per bambini. Quando si esegue questo punto sul bordo di una stoffa, eseguirlo prima inserendo uno stabilizzatore al di sotto. Rifilare l'orlo della stoffa lungo il bordo del punto, facendo attenzione a non tagliare la cucitura.

Piramide (74)

Punto utilizzabile per impreziosire sbiechi o creare bordi decorativi su abiti e progetti per la casa.

Freccia (68)

Oltre a essere usato come punto decorativo, questo punto si presta per creare un rinforzo triangolare su stoffe che tendono a sfrangiarsi. Particolarmente utile per cucire i bordi delle tasche.

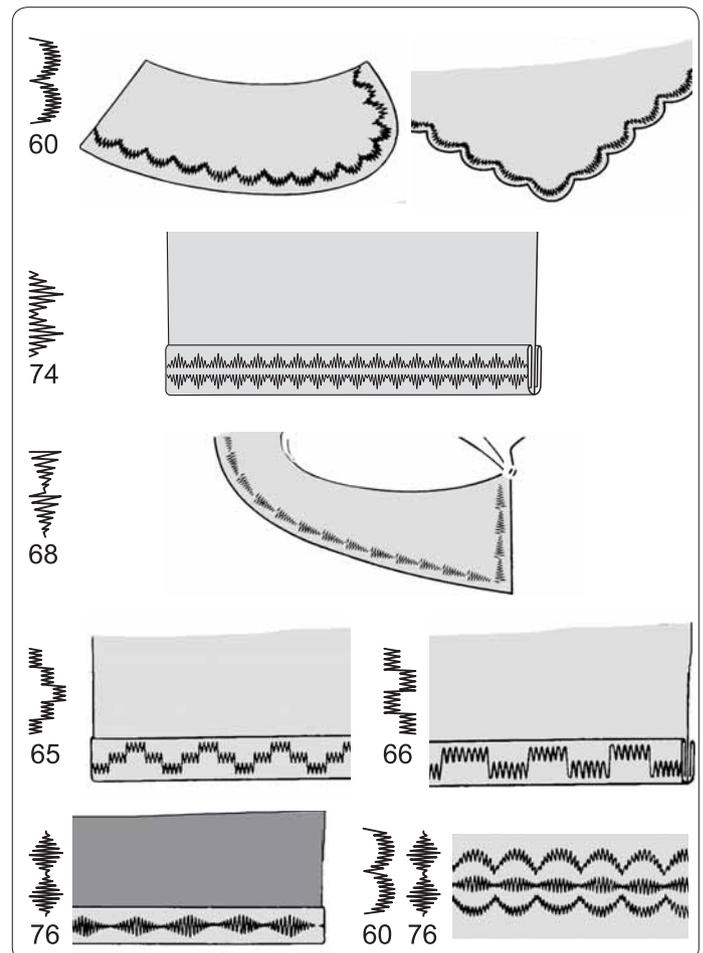
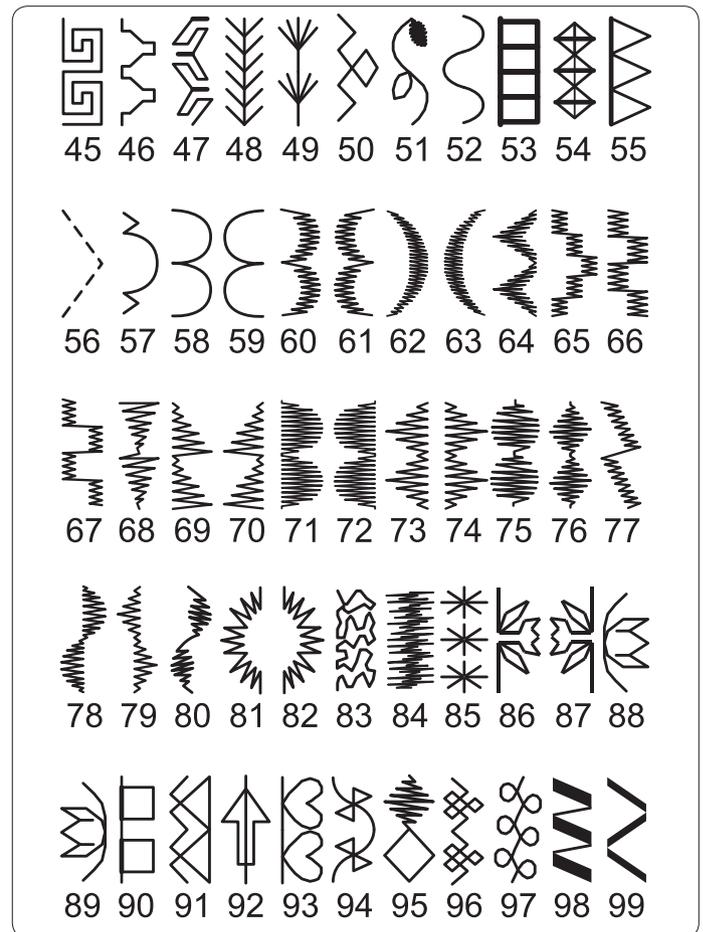
Zigzag a scacchiera (65) e doppia scacchiera (66)

Utilizzare uno sbieco e ripiegare il bordo. Eseguire sopra il punto a scacchiera.

Losanga (76)

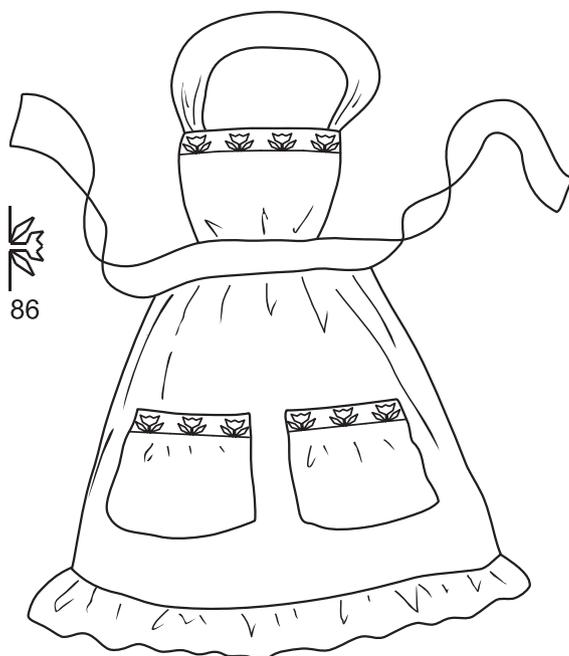
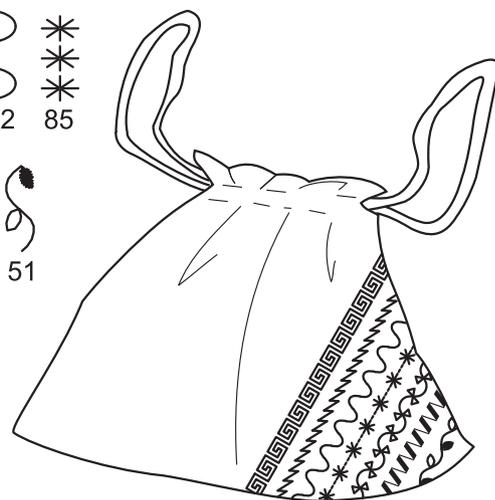
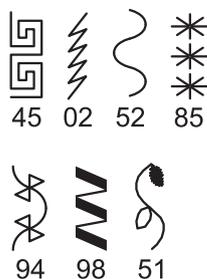
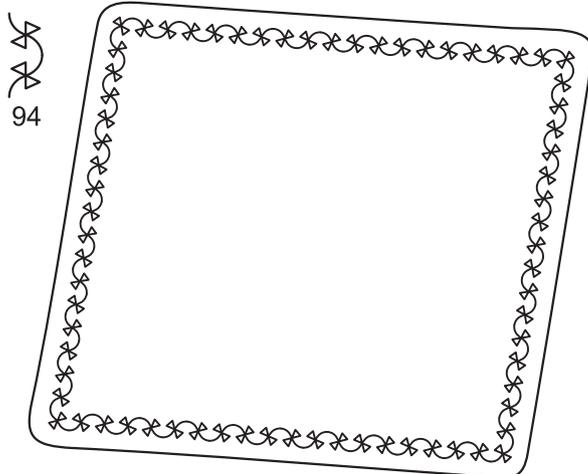
Ripiegare il bordo del tessuto e usare questo punto per fissarlo.

I punti festone e losanga possono essere combinati per realizzare motivi particolari.



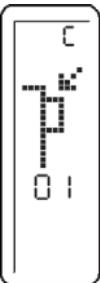
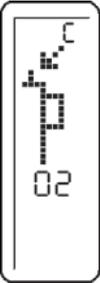
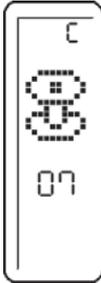
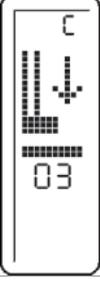
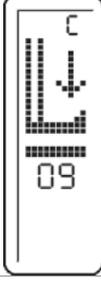
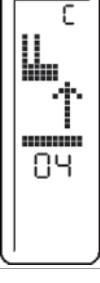
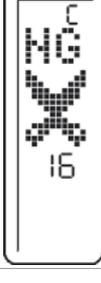
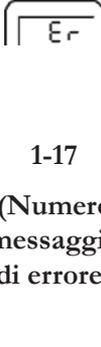
ALTRI ESEMPI PER USARE I PUNTI DECORATIVI

Gli esempi a destra mostrano altri suggerimenti per utilizzare i punti decorativi.



MESSAGGI DI ERRORE MENTRE SI CUCE

In caso di problemi mentre si cuce, sul display compare un messaggio di errore composto da un numero e un'illustrazione. La tabella seguente consente di identificare e risolvere i problemi.

Display della macchina per cucire	Problema e soluzione	Display della macchina per cucire	Problema e soluzione
	<p>La macchina è bloccata perché un filo è impigliato nella capsula della bobina o per l'interruzione forzata della rotazione.</p> <p><i>Spegnerne la macchina con l'interruttore ed eliminare il problema che ne ha causato l'arresto.</i></p>		<p>Rilevata rottura del filo superiore.</p> <p><i>Reinfilare il filo superiore e ricominciare.</i></p>
	<p>Carica bobina bloccato da un filo attorcigliato intorno all'alberino/ interruzione forzata della rotazione.</p> <p><i>Spegnerne la macchina con l'interruttore ed eliminare il problema che ha causato l'arresto della carica bobina.</i></p>		<p>Rilevata rottura del filo della bobina.</p> <p><i>Reinfilare il filo della bobina e ricominciare.</i></p>
	<p>Asola selezionata sul tasto di selezione, ma la leva dell'asola è alzata.</p> <p><i>Abbassare la leva dell'asola e cominciare a eseguire l'asola.</i></p>		<p>Impossibile cominciare con il piedino sollevato.</p> <p><i>Abbassare il piedino e cominciare.</i></p>
	<p>Leva dell'asola non sollevata.</p> <p><i>Sollevare la leva dell'asola quando si eseguono dei motivi di punti.</i></p>		<p>Errore durante la rifilatura del filo</p> <p><i>Spegnerne la macchina, sollevare l'ago e riaccendere.</i></p>
	<p>Il pedale è collegato mentre si aziona il tasto Avvio/Arresto oppure il tasto Avvio/Arresto è stato spinto mentre era collegato il pedale.</p> <p><i>Staccare il pedale o spingerlo per riprendere a cucire.</i></p> <p>oppure</p> <p>Elemento estraneo, ad esempio la punta di un ago, un cacciavite ecc., rilevato nella presa del pedale sulla macchina.</p> <p><i>Rimuovere l'elemento estraneo.</i></p>		<p>Errore di sistema.</p> <p><i>Spegnerne la macchina con l'interruttore per eliminare il problema che ha causato l'errore di sistema. Se il numero dell'errore non scompare, consultare un tecnico autorizzato.</i></p> <p>1-17 (Numero messaggio di errore)</p>

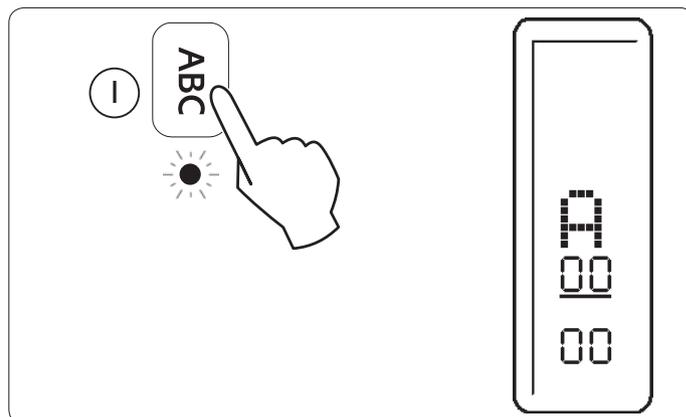
5 Programmazione

PROGRAMMAZIONE

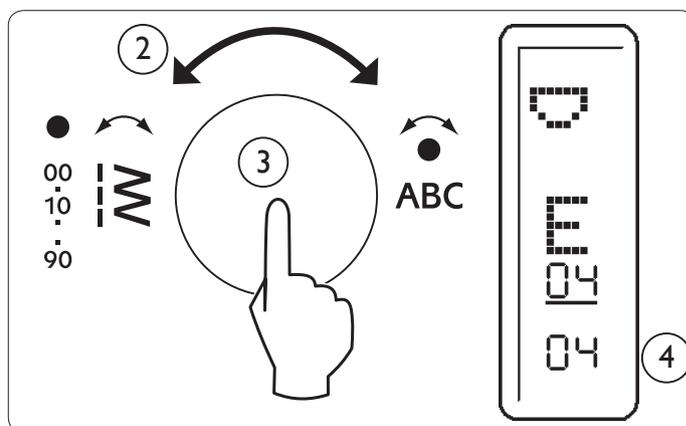
Piedino: piedino per punti decorativi B

1. Spingere il tasto Modalità programmazione. La spia LED sotto il tasto s'illumina, per indicare che la Modalità programmazione è attiva.

Nota: per attivare la Modalità programmazione la Sicurezza ago doppio deve essere disinserita.



2. Ruotare il selettore dei punti finchè sul display non compaiono il punto o la lettera desiderati.
3. Spingere al centro il selettore dei punti per programmare il punto. Il punto programmato appare in verticale sul display, così come sarà eseguito.



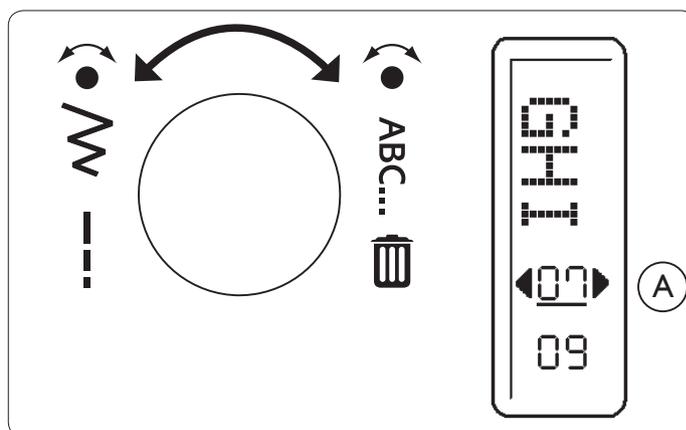
4. Ripetere i passi 2 e 3 fino a terminare il programma dei punti. Il numero totale di punti che compongono il programma viene visualizzato in calce al display.

Nota: un programma di punti può contenere massimo 40 punti.

ANTEPRIMA SUL PROGRAMMA

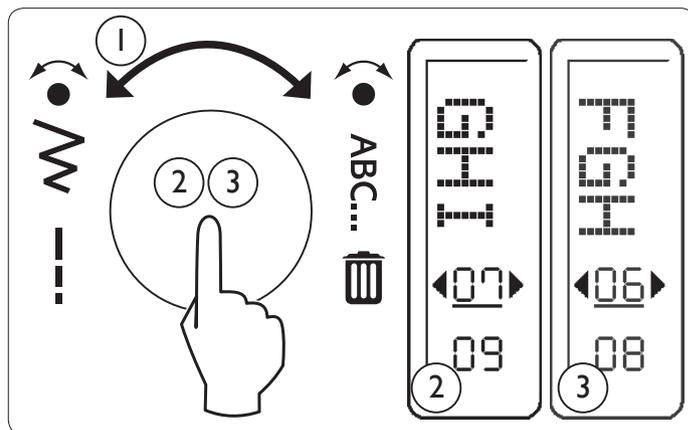
Per vedere in anteprima un programma di punti, ruotare il selettore di scorrimento programmi. Girare in senso antiorario per scorrere all'indietro e orario per scorrere avanti il programma.

Il numero sottolineato (A) nel display indica la posizione del programma mostrata al momento in cima al display. Una singola freccia che punta a destra accanto al numero "01" indica che il programma è posizionato sul primo punto e può essere scorso solo in avanti.



CANCELLAZIONE DEI PUNTI PROGRAMMATI

1. Per cancellare un punto programmato, girare il selettore di scorrimento programmi per aprire la modalità Anteprema.
2. Spingere al centro il selettore di scorrimento programmi per entrare in modalità Cancellazione. La macchina passa automaticamente alla fine del programma.
3. Spingere di nuovo al centro il selettore: viene cancellato l'ultimo punto della sequenza. Il punto scompare dal display e il numero dei punti totali, che appare in calce al display, viene ridotto di un'unità.



Nota: i punti possono essere cancellati solo nell'ordine inverso a quello in cui sono stati programmati. Non è possibile cancellare un punto che si trova all'inizio o al centro di un programma.

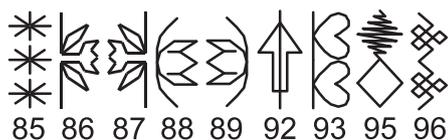
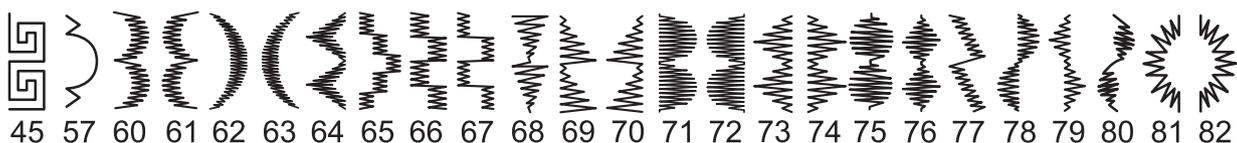
4. Spingere più volte o tenere spinto il selettore per continuare a cancellare i punti uno per uno.

SALVATAGGIO DI UN PROGRAMMA DI PUNTI

Se è stato creato un programma di punti, ma si desidera eseguirlo in un secondo momento, spingere il tasto modalità Programmazione oppure uno dei tasti di selezione diretta per salvare il programma e ritornare alla modalità Cucito. Per richiamare in seguito il programma dei punti, spingere il tasto modalità Programmazione.

Nota: il programma dei punti non viene salvato quando si spegne la macchina.

PUNTI PROGRAMMABILI



ABC	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	□	1
	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	.	,	?	!
	&	/	.	()	□	À	È	Ì	Ò	Ù	Ä	Ë	Ï
	Ö	Ü	Ñ	Î	Û	É	Â	Ê	Ô	Œ	Ç	Ğ	İ	Ş
	Æ	Ø	Å	Á	Í	Ó	Ú	Ї	□	А	Б	В	Г	Д
	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С
	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
	Г	Є	І	Ï	□									

6 Ricamo

AGHI

L'ago giusto per il ricamo dipende dal tipo di tessuto e dal filo in uso.

- Utilizzare sempre un ago nuovo quando si comincia un ricamo.
- Per ricami di base, utilizzare un ago per ricamo INSPIRA™ n. 80. È possibile adoperare anche una ago universale INSPIRA™ n. 80 con la punta sferica.

FILI

- I fili da ricamo creano un effetto lucido su ricami e altre cuciture decorative. È adatto qualsiasi filo per ricamare di qualità, titolo 40. Si può utilizzare il rayon, gradevolmente lucido, oppure poliestere che tiene bene i lavaggi.
- Si prestano anche i filati speciali, ad esempio metallici, cotone titolo 30 ecc., che però vanno abbinati a un ago più grande con una cruna più larga, ad esempio una ago per impunture INSPIRA™ n. 90. Infilare la macchina con la spola in verticale e ridurre la velocità di ricamo.
- Perché il ricamo sia bello, per la bobina occorre utilizzare un filato specifico. Il filo per la bobina è più leggero, quindi la bobina ne conterrà di più, e non si attorciglia nel ricamo.
- Per la macchina per cucire e ricamare H|CLASS™ 600E si sconsiglia l'uso di bobine precaricate.
- Il filo per cucire regolare di solito non è adatto per ricamare perché è più pesante e crea uno spessore eccessivo nei ricami.

STABILIZZATORI

Per ottenere i risultati di ricamo ottimali, utilizzare sempre uno stabilizzatore sotto il tessuto. La scelta dello stabilizzatore dipende dalla natura del tessuto che viene ricamato. Sono disponibili svariati stabilizzatori: a strappo, da ritagliare, idrosolubili e quelli che si eliminano a caldo.

Gli stabilizzatori si dividono in due categorie principali: Posteriori (che vanno intelaiati dietro il tessuto) e Superiori (che vanno al di sopra del tessuto). Per utilizzare e applicare correttamente lo stabilizzatore seguire sempre le istruzioni del fabbricante.

In genere lo stabilizzatore deve essere più grande del telaio in cui viene utilizzato. Completato il ricamo, utilizzare delle forbici a punta sottile per rimuovere con attenzione lo stabilizzatore in eccesso dall'area ricamata.

Stabilizzatori a strappo

Gli stabilizzatori a strappo vanno utilizzati sui tessuti non elastici. Disporre lo stabilizzatore sotto la stoffa per cuciture decorative oppure intelaiarlo per ricamare. Terminato il lavoro eliminare lo stabilizzatore in eccesso.

Termotrasferibile a strappo

Lo stabilizzatore termotrasferibile a strappo ha un lato adesivo che va stirato sul tessuto. Consigliato per tessuti in maglieria e tutti i tessuti poco stabili. Applicarlo a caldo sul rovescio della stoffa prima di eseguire le cuciture decorative o al telaio. Terminato il lavoro eliminare lo stabilizzatore in eccesso.

Stabilizzatore da ritagliare

Lo stabilizzatore da ritagliare non si strappa, per cui le parti in eccesso possono essere tagliate via. Consigliato per tessuti in maglieria e tutti i tessuti poco stabili, soprattutto per i ricami a telaio.

Stabilizzatore idrosolubile

Lo stabilizzatore idrosolubile va sistemato sopra il tessuto quando si decorano/ricamano stoffe pelose e a maglia lunga, ad esempio la spugna. Per i ricami a intaglio, va utilizzato sotto la stoffa. Lasciare il capo immerso in acqua per sciogliere lo stabilizzatore in eccesso. È disponibile in diversi spessori.

Stabilizzatore solubile

Lo stabilizzatore solubile è un tessuto stabile e a maglia morbida utilizzato per tecniche come i ricami a intaglio e per il crochet lungo gli orli. Si dissolve con il calore.

Stabilizzatore adesivo

Lo stabilizzatore adesivo è impiegato per tessuti che non possono essere intelaiati, ad esempio velluto, pelle, vinile ecc. oppure quando la stoffa da ricamare è troppo piccola per essere intelaiata. Intelaiare lo stabilizzatore adesivo con il lato di carta rivolto verso l'alto. Togliere la carta e fare aderire la stoffa sulla superficie adesiva. Terminato il lavoro strappare via lo stabilizzatore.

INTRODUZIONE AL RICAMO

I. MONTAGGIO DEL PIEDINO PER RICAMO



Verificare sempre di spegnere la macchina prima di sostituire il piedino.

- Sollevare l'alzapiedino. Girare il volantino verso di sé, finché l'ago non raggiunge la posizione più alta.
- Rimuovere la vite del piedino, il piedino e il porta-piedino.
- Montare il piedino per ricamo dietro la barra, in modo che la leva sia sopra il serraggio dell'ago. Fermarlo serrando la vite del piedino.
- Girare il volantino verso di sé per alzare e abbassare l'ago e controllare che il piedino per ricamo si sposti in alto e in basso seguendo l'ago.

2. INFILATURA DELLA MACCHINA

v. pag. 11:-15.

Infilare la macchina con il filo superiore del primo colore da utilizzare per il ricamo.

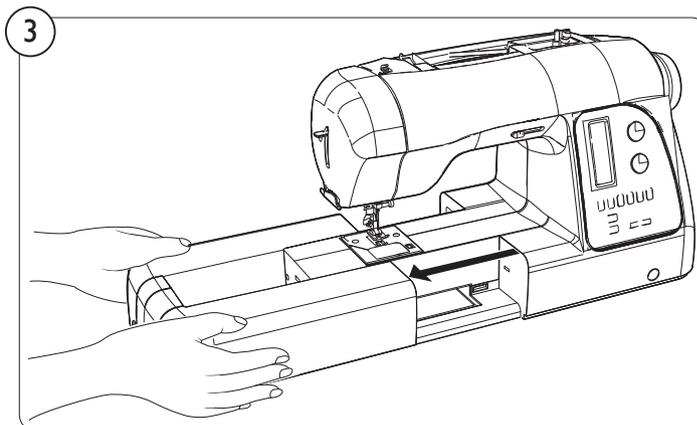
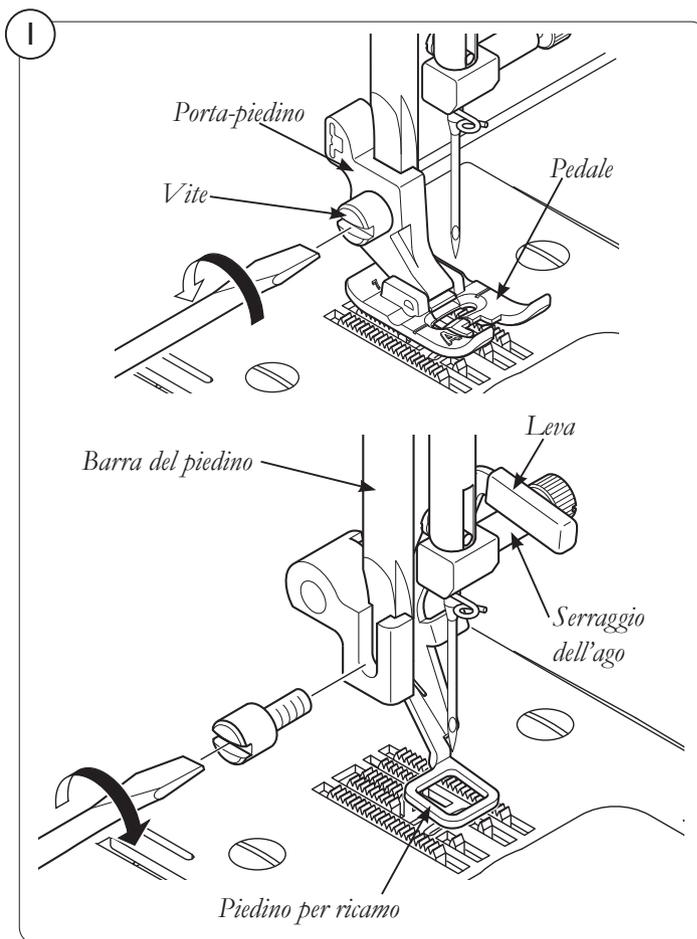
Nota: si consiglia di infilare il filo superiore prima di trasmettere un ricamo alla macchina per ricamarlo.

Per ricamare occorre molto filo; usare una bobina carica.

Suggerimento: prima di cominciare a ricamare diversi ricami oppure dei ricami grandi, avvolgere più di una bobina di filo, per evitare di perdere tempo quando il filo della bobina si esaurisce.

3. RIMOZIONE DELLA SCATOLA ACCESSORI

Spegnere la macchina. Fare scivolare a sinistra la scatola accessori per rimuoverla dalla macchina (*v. pagina 10*).



4. MONTAGGIO E RIMOZIONE DELL'UNITÀ PER RICAMO

1. Spegnerne la macchina.

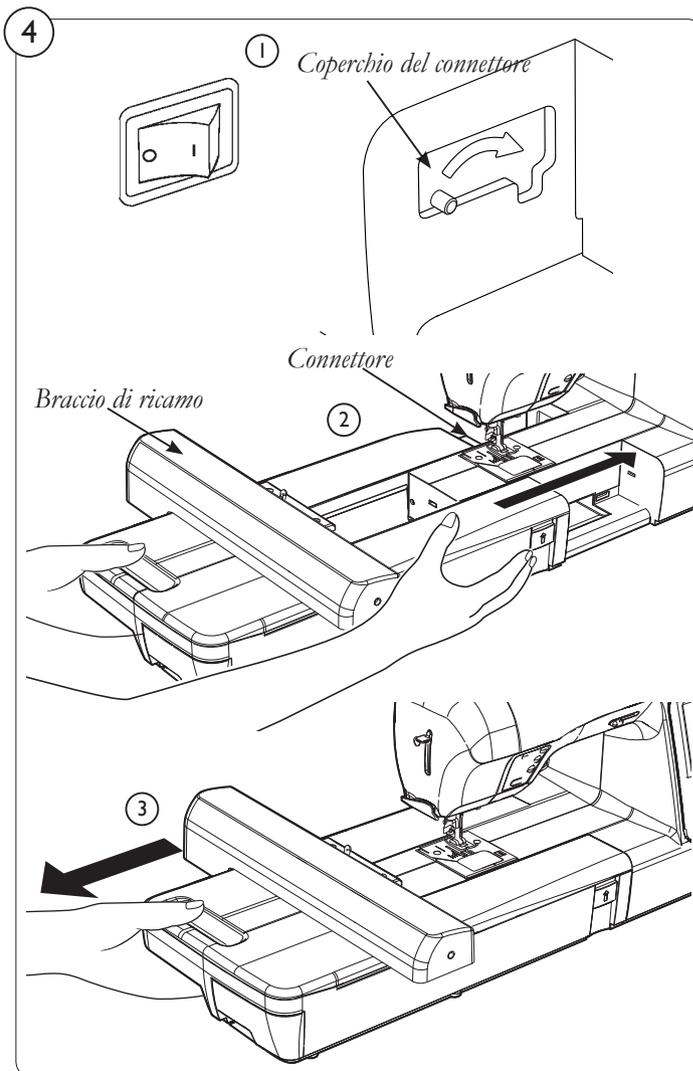
Girare a destra il coperchio del connettore per aprirlo.

2. Fare scivolare l'unità per ricamo sulla macchina disponendola sui connettori. L'unità deve scivolare per quanto possibile, finché non scatta in posizione.

3. Per accertare che l'unità per ricamo sia bene inserita, afferrarla per l'impugnatura e tirarla delicatamente verso sinistra, per verificare che non si stacchi.

Nota: se l'unità per ricamo non è installata saldamente, il ricamo può risultare deformato. Accertare che l'unità per ricamo sia inserita fino in fondo.

 ATTENZIONE	<i>Non spingere l'unità per ricamo né sottoporla a forte pressione quando viene montata o utilizzata, per non rischiare di danneggiarla.</i>
---	--



Rimozione dell'unità per ricamo

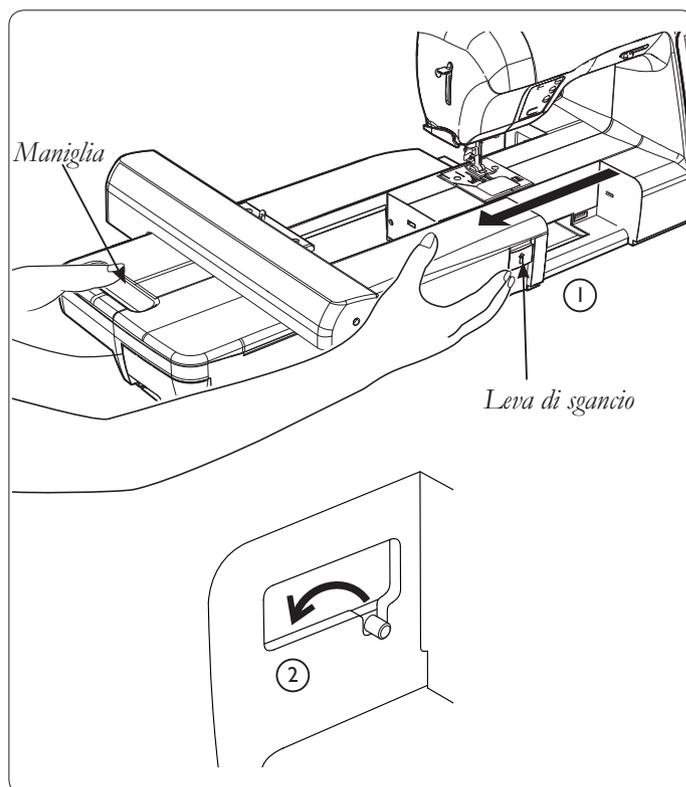
- Spegnerne la macchina.
- Rimuovere il telaio per ricamare dalla macchina (v. pagina 42).

1. Afferrando l'impugnatura dell'unità per ricamo, farla scivolare con cautela verso sinistra e al contempo tenere spinta in alto la leva di sgancio.

Nota: non tirare il braccio di ricamo quando si rimuove l'unità.

2. Girare a sinistra il coperchio del connettore per chiuderlo.

Nota: per cucire, il coperchio del connettore deve essere chiuso.



5. INTELAIATURA DEL TESSUTO

La macchina ha in dotazione due telai, uno grande (260x160 mm) e uno piccolo (100x100 mm).

Per ottenere risultati di ricamo ottimali, collocare uno strato di stabilizzatore sotto il tessuto. Quando si inseriscono lo stabilizzatore e il tessuto nel telaio, fare attenzione che siano lisci e fissati saldamente.

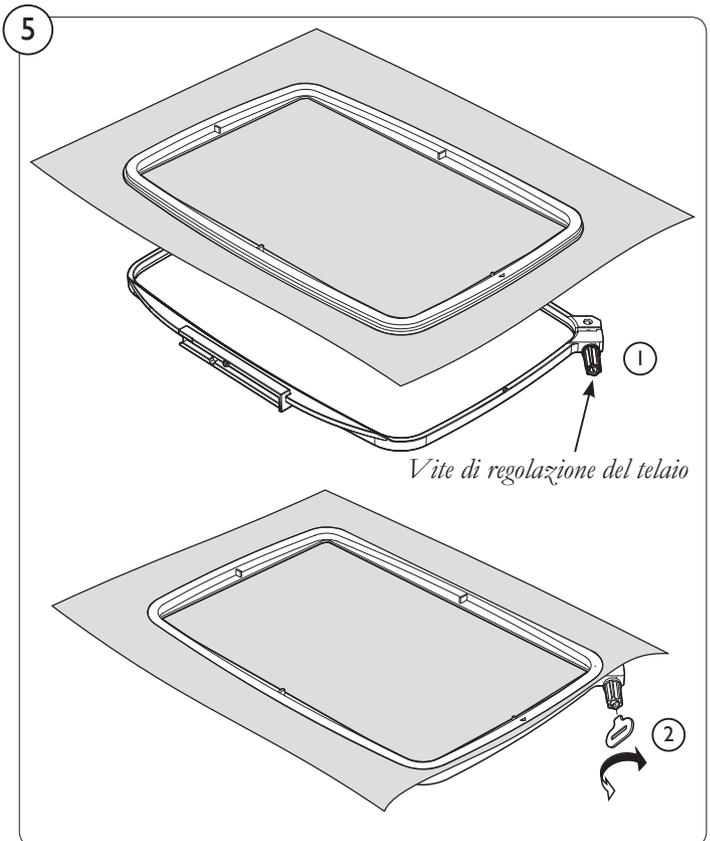
1. Allentare la vite di regolazione del telaio sul telaio esterno e rimuovere il telaio interno. Sistemare il telaio esterno su una superficie orizzontale solida.

Collocare lo stabilizzatore e il tessuto, entrambi con il dritto verso l'alto, sopra il telaio esterno. Sistemare il telaio interno sopra la stoffa. Inserire quindi il telaio interno con forza in quello esterno.

2. Regolare la pressione del telaio esterno, girandone la vite di regolazione.

La vite di regolazione del telaio non deve tuttavia essere serrata eccessivamente.

Per ottenere risultati ottimali, il tessuto deve essere teso nel telaio. Non tirare il tessuto nel telaio, per non deformare il ricamo.



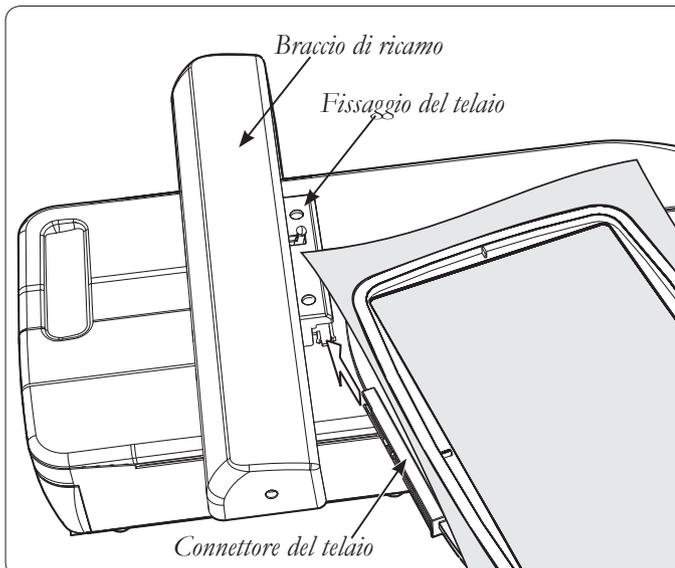
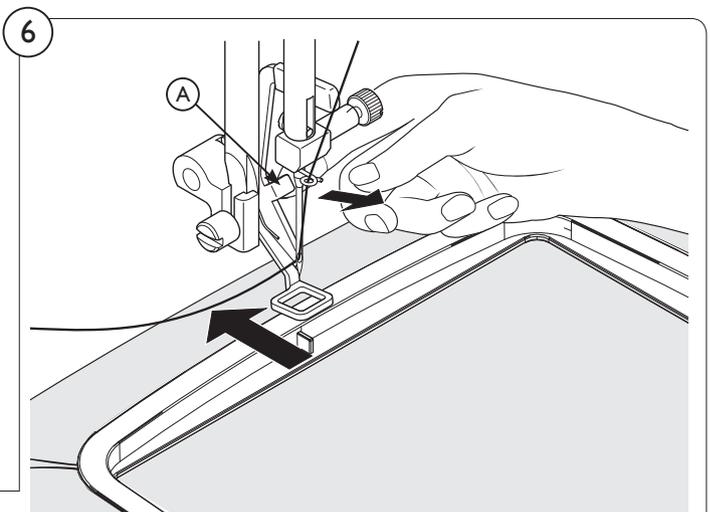
6. MONTAGGIO E RIMOZIONE DELL'UNITÀ PER RICAMO

1. Sollevare il piedino e l'ago, sollevare con il dito la leva (A) del piedino per ricamo e infilare il telaio per ricamo al di sotto.

Per rimuoverlo, tirare il telaio in avanti facendolo scivolare da sotto il piedino per ricamo.

2. Fare scivolare il connettore del telaio nel relativo attacco sul braccio di ricamo, finché non scatta in posizione.

Per rimuovere il telaio dal braccio di ricamo, spingere la leva di sgancio del telaio e fare scivolare il telaio verso di sé.



7. INSTALLAZIONE E UTILIZZO DEL SOFTWARE DA RICAMO

Quando si ricama, la macchina deve essere collegata a un PC (i requisiti di sistema sono riportati in basso). I ricami vengono selezionati e trasmessi alla macchina mediante uno speciale software da ricamo e un cavo USB. Prima di ricamare la prima volta, installare il software da ricamo H|CLASS™ 600E sul PC.

Installazione del software

Il software viene fornito su una chiavetta USB. Inserire la chiavetta USB in una porta USB del PC. Dopo qualche secondo comincia automaticamente la procedura d'installazione del software. Se, dopo poco, il software non lancia automaticamente il processo d'installazione, questo può essere avviato manualmente sfogliando il contenuto della chiavetta USB ed eseguendo il file chiamato "HCLASS_Start.exe".

Si apre una finestra con tre opzioni: avviare l'installazione, aprire la cartella con i manuali del software oppure visualizzare il contenuto della chiavetta USB nella sezione disponibile per archiviare i dati personali.

Fare clic su "Installazione" per avviare il processo d'installazione, seguendo le istruzioni sullo schermo del computer.

Informazioni dettagliate sull'installazione sono nel manuale del software di ricamo H|CLASS™ 600E disponibile sulla chiavetta USB.

8. INIZIO DEL RICAMO

Per un avvio corretto, è necessario attenersi scrupolosamente alle istruzioni seguenti. In caso di problemi, spegnere la macchina per cucire e ricominciare.

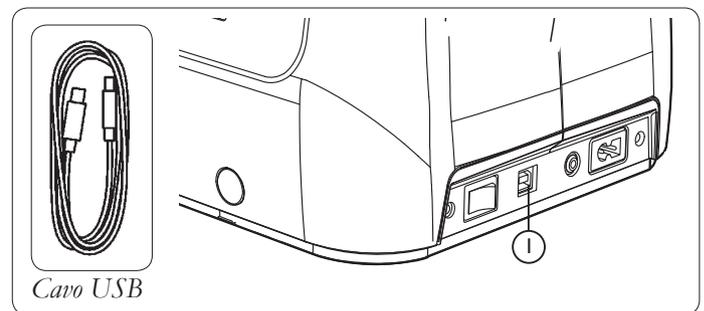
Avviare il computer, ma senza aprire il H|CLASS™ 600E software. Poi montare l'unità da ricamo sulla macchina per cucire e collegare il cavo USB tra il computer e la macchina (1).

1. Accendere la macchina. Ruotare il volantino verso di sé per accertare che l'ago sia tutto in alto.
2. Montare il telaio da utilizzare con l'unità da ricamo.
3. Fare doppio clic sull'icona del software da ricamo sul desktop del PC per aprire il software H|CLASS™ 600E.
4. Ora tutto è pronto per selezionare e trasmettere un ricamo alla macchina (v. il tutorial con le istruzioni nel menu Guida del software da ricamo H|CLASS™ 600E oppure il manuale del software sulla chiavetta USB).

Requisiti di sistema

Il software può essere installato e usato su un PC che possiede almeno i requisiti minimi elencati di seguito:

- PC con processore Intel o AMD da 1 GHz
- Windows OS: Windows 7 /XP / Vista
- 1 GB di RAM (minimo)
- 500 MB (minimo) di spazio su disco rigido per l'installazione
- Adattatore VGA a colori standard (1024x768 pixel; consigliati 65.000 colori) connesso con un monitor VGA a colori
- Mouse compatibile con Microsoft
- USB 1.1 / 2.0



Importante: se è stato eseguito un ricamo con il telaio piccolo e si desidera passare al grande, spegnere la macchina e chiudere il software H|CLASS™ 600E. Cominciare seguendo i passi da 1 a 4 in alto.

RICERCA E APERTURA DI UN RICAMO

UTILIZZO DEL BROWSER DEI RICAMI

- Per vedere i ricami già presenti sul disco rigido, aprire File: Browser ricami.
- Fare clic sulla cartella in cui sono stati memorizzati i ricami. I ricami salvati in uno dei formati utilizzati dal software sono visualizzabili in anteprima.
- Fare clic su un ricamo per vederne l'anteprima, i blocchi di colore e le dimensioni, nonché il calcolo dei punti. Fare clic su Aprire per selezionarlo per il ricamo.

DECOMPRESSIONE DEI FILE DA INTERNET

- ma di cominciare, preparare una cartella in cui salvare i ricami. Di solito i ricami scaricati da Internet sono in cartelle compresse. Per informazioni su come decomprimere i file, visitare <http://www.husqvarnaviking.com/us/3078.htm>.
- Per recuperare il ricamo, aprire il software H|CLASS™ 600E. Andare a File: Aprire e individuare la cartella in cui è stato salvato il ricamo. È possibile vedere il ricamo. Farvi sopra doppio clic OPPURE farvi sopra clic e poi selezionare OK per aprirlo e poi ricamarlo.

UTILIZZO DI UN RICAMO DA UN CD

- Per utilizzare un ricamo contenuto in una raccolta su CD, inserire il disco nell'unità disco. Selezionare un ricamo e poi salvarlo in una cartella preposta sul disco rigido.
- Per recuperare il ricamo, aprire il programma software H|CLASS™ 600E.
- Andare a File: Aprire e poi aprire la cartella in cui è stato salvato il ricamo. Per accertare che il ricamo ci sia, nella casella a discesa Tipo file, selezionare Tutti i file di ricamo.
- Fare clic sul ricamo e poi su OK. Il ricamo viene visualizzato sullo schermo.

STAMPA DEI MANUALI DEL SOFTWARE

- Per visualizzare o stampare un manuale per il programma principale o i programmi software inclusi, aprire il programma software H|CLASS™ 600E poi andare alla guida e scorrere fino a Aprire il manuale. Selezionare il file che si desidera visualizzare o stampare.

TASTI FUNZIONE MENTRE SI RICAMA

1. Taglia-filo

Spingere Taglia-filo per tagliare automaticamente i fili superiore e della bobina ogni volta che si ferma la macchina.

Se è attiva la modalità Taglia-filo (v. pagina 20), la macchina taglia automaticamente il filo superiore e della bobina ogni volta che la macchina si ferma alla fine di un blocco di colore.

2. Arresto ago su/giù (avanti)

Una volta che il disegno da ricamare è stato trasferito alla macchina, il ricamo può essere realizzato punto per punto, spingendo il tasto Arresto ago su/giù.

Per avanzare continuamente, tenere spinto il tasto Arresto ago su/giù.

Nota: il telaio per ricamo si sposta a mano a mano che viene eseguito il ricamo.

3. Retromarcia (indietro)

Per tornare in dietro in un ricamo mentre viene ricamato, spingere il tasto Retromarcia. Spingere il tasto una volta per retrocedere punto per punto. Per procedere in retromarcia continuamente, tenere spinto il tasto. Il ricamo può essere ripercorso all'indietro fino al primo punto.

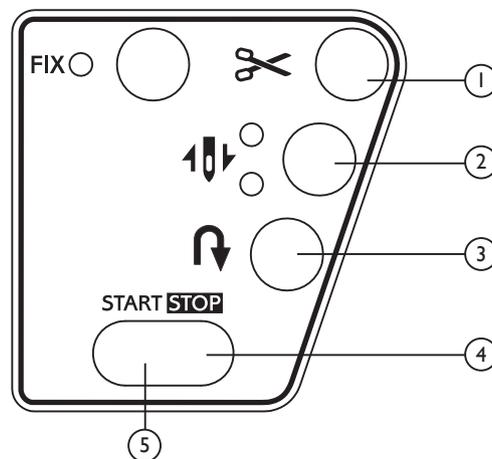
4. Tasto Avvio/arresto

Quando si spinge il tasto Avvio/Arresto, la macchina comincia a ricamare lentamente. Per fermarla, spingere di nuovo il tasto: la macchina si ferma e l'ago si ferma in alto.

5. Spia LED



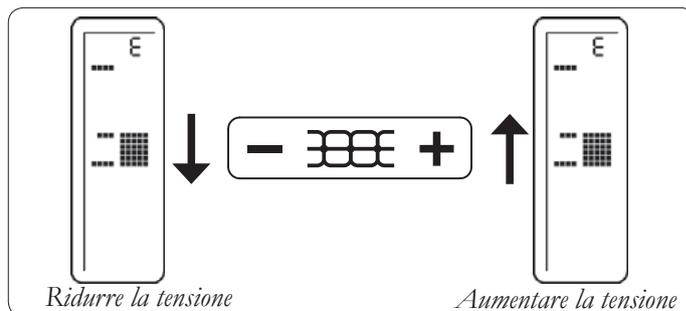
- Una luce verde indica che la macchina è pronta per essere utilizzata.
- Una luce rossa indica che la macchina è in funzione.
- Una luce rossa lampeggiante indica un problema o un errore.
- Un lampeggio di 2 - 3 secondi indica che è stata eseguita un'operazione scorretta.
- Un lampeggio continuo indica un guasto della macchina.



CONTROLLO DELLA TENSIONE DEL FILO

Quando si collega l'unità da ricamo, la tensione del filo è impostata automaticamente su "E", per ricamare.

La tensione può essere regolata in base al tipo di tessuto e di filo da utilizzare.



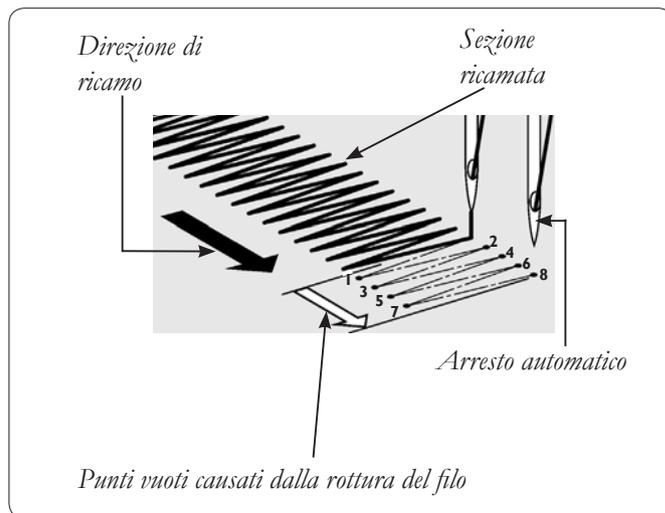
INFORMAZIONI UTILI IN MODALITÀ RICAMO

Se mancano dei punti

Se rileva che il filo si è rotto, la macchina per ricamare può proseguire ancora per circa otto punti senza filo (punti vuoti) prima di fermarsi automaticamente.

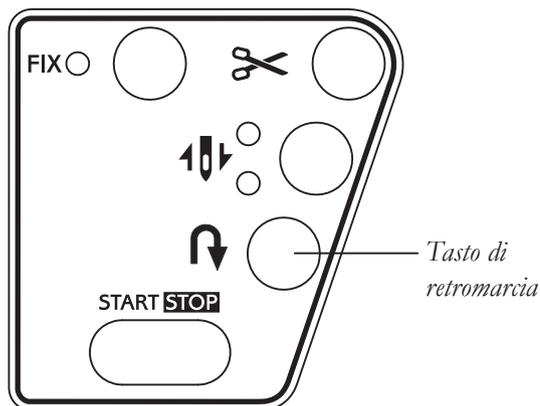
In questo caso, per ritornare indietro e riprendere il ricamo usare la procedura successiva.

1. Spingere il tasto Retromarcia per tornare indietro ai dati del ricamo. Il telaio si sposta all'indietro di un punto per volta. Retrocedere fino a superare del tutto l'area con i punti vuoti.
2. Continuare a ricamare spingendo Avvio/arresto.



Quando la bobina si esaurisce mentre si ricama

1. Seguire le istruzioni per caricare la bobina a pagina 14.
2. Togliere il telaio dalla macchina, sostituire la bobina vuota e poi rimontare il telaio.
3. Se nel prendere il filo della bobina il ricamo è avanzato di un punto o due, utilizzare il tasto Retromarcia per ritornare al punto in cui si è interrotto il ricamo.



Sul display della macchina e sullo schermo del computer, un messaggio di errore indica che il filo si è rotto, le spie della macchina lampeggiano e viene emesso un segnale acustico, ma il filo è integro

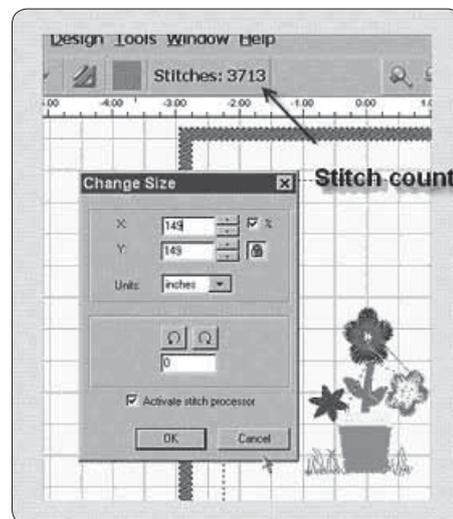
Il filo superiore non è teso correttamente. Reinfilare il filo superiore (v. pagina 11). Per fare in modo che il filo si svolga correttamente, è possibile posizionare sopra il rocchetto il retino in dotazione con gli accessori.

Dopo avere ridimensionato un ricamo, la densità dei punti è eccessiva o insufficiente

Durante il ridimensionamento, il software calcola di nuovo il punto di un ricamo importato, ma solo se si utilizza l'opzione RICAMO>CAMBIARE DIMENSIONI. Il ridimensionamento esegue correttamente il calcolo dei punti, ma con un limite massimo del 149% e minimo del 51%.

Se un ricamo viene ridimensionato, la densità viene regolata?

Quando si definiscono le dimensioni dei ricami nel software, i disegni della libreria possono essere ridimensionati sul telaio a schermo, preservando la densità originale. Tutti gli altri formati devono essere cambiati nel menu RICAMO/CAMBIARE DIMENSIONI per modificare il numero dei punti.



Ridimensionamento di singole lettere

Le singole lettere possono essere ridimensionate dopo che sono state portate nel telaio ed avere chiuso la finestra di testo. Fare clic con il tasto sinistro, trascinare una casella intorno alla lettera desiderata e dimensionarla. Le lettere sono incorporate e, pertanto, conservano la densità giusta.

Cancellazione di una porzione di un ricamo

Fare clic con il tasto sinistro e trascinare una casella intorno all'area desiderata. Per selezionare altre aree, tenere premuto il tasto CONTROL e fare clic con il tasto sinistro sull'area successiva. Effettuate le selezioni, sfiorare il tasto CANC della tastiera.

È possibile aumentare l'intensità delle scritte?

La densità è impostata su un valore standard di 4/10 mm, che è la densità standard usata abitualmente per le scritte. Il valore non è modificabile.

Perché a volte un ricamo si divide in segmenti piccolissimi?

Un blocco di colore può frammentarsi in svariati blocchi.

La macchina accetta una quantità limitata di punti. È probabile, perciò, che si tratti di grandi blocchi che vengono tagliati perché il limite è stato superato per cui un certo numero di punti (potrebbero essere pochi) vengono inseriti in un blocco separato.

AutoPunch™ e file grafici - Vettori e bitmap a confronto

I file grafici esistono in molti tipi di immagini o formati diversi. AutoPunch™ garantisce risultati ottimali se si utilizzano immagini di tipo vettoriale, ad esempio .wmf. Il software deve essere in grado di riconoscere un colore (blocco) di informazioni. Un formato “. bmp” può essere composto da milioni di colori e quindi essere poco pratico da usare.

I clipart ricadono in due categorie principali: grafica vettoriale e grafica bitmap.

Il software è in grado di vettorizzare l'immagine “.bmp”, ma può perdere in dettaglio, in base all'immagine. È essenziale capire il tipo di immagine o grafica utilizzata con AutoPunch™.

Grafica vettoriale: si tratta, con parole semplici, di blocchi di colore “grafici” e puliti. Due formati comuni, e leggibili dal software Auto Punch, sono .wmf ed .emf.

Grafica bitmap: il tipo di “formato” che di solito viene usato per memorizzare delle immagini acquisite a scanner. Il computer vede milioni di colori per creare un'immagine “realistica”. Anche un disegno a tre colori che appare semplice è composto da miliardi di pixel. Formati comuni riconosciuti dal software: .bmp, .jpg, .tif, .pcx, .pcd, .tga e .psd.

Suggerimenti per AutoPunch™:

- Immagini acquisite a scanner in “alta risoluzione” (200-300 DPI).
- Scansione da 3 a 6 volte più grande del risultato desiderato.

Le righe troppo strette per essere cucite correttamente vengono eliminate dal software quando ‘pulisce’ l'immagine.

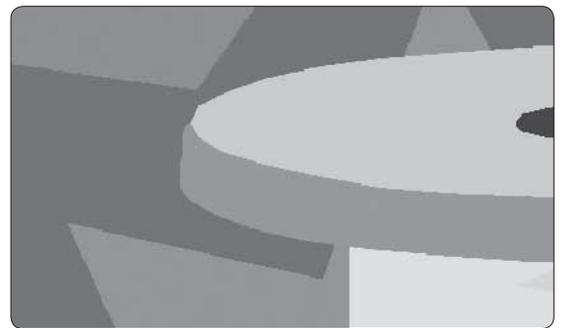


Immagine vettoriale



Immagine bitmap

RICAMO CON TELAIO MULTIPLO

Il ricamo con il telaio multiplo è una funzione speciale del software H|CLASS™ 600E che consente di inviare alla macchina dei dati di ricamo più grandi di un singolo telaio, agevolando il reinserimento della stoffa nel telaio in modo che ogni parte del ricamo risulti allineata perfettamente. I dati del ricamo possono comporre un singolo ricamo di dimensioni troppo grandi per il telaio oppure una combinazione di elementi e/o lettere di dimensioni più piccole che, quando vengono uniti, compongono un ricamo più grande.

La funzione Telaio multiplo divide gli elementi del ricamo fino a un massimo di quattro parti diverse e poi li esegue con precisione, facendo combaciare le sezioni una dopo l'altra. Quando si reinserisce la stoffa nel telaio, la funzione Telaio multiplo compensa gli errori di allineamento se la stoffa non è stata intelaiata ben dritta.

Quando si esegue un ricamo più grande del telaio, può essere difficile re-intelaiare la stoffa rispettando l'allineamento corretto. Telaio multiplo utilizza un sistema in cui tre punti di allineamento (A, B e C) vengono inseriti su due linee perpendicolari contrassegnate sulla stoffa. Una volta inseriti, questi punti indicano con esattezza alla macchina la posizione della stoffa nel telaio e, quindi, consentono di eseguire il disegno in base alle linee di riferimento. Se la stoffa è leggermente storta, questo sistema compensa l'errore ed esegue il ricamo di conseguenza.

Nota: la funzione Telaio multiplo corregge soltanto gli errori di allineamento minori in senso verticale. Tentare di intelaiare la stoffa con la massima precisione possibile.

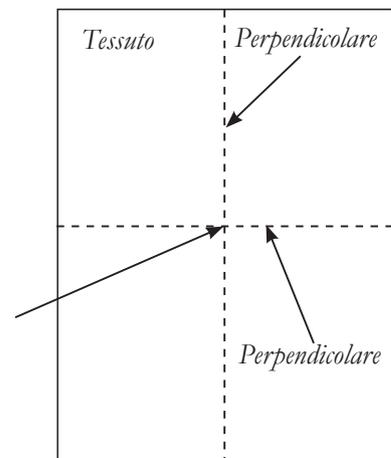
PREPARAZIONE DELLA STOFFA

Nota: la stoffa deve essere di grandezza sufficiente a sistemare il numero di telai necessari per l'esecuzione del ricamo.

1. Con un pennarello idrosolubile a punta sottilissima, tracciare una linea verticale che attraversi il centro della stoffa.

Nota: una linea sottile è molto importante per garantire la precisione del ricamo finale.

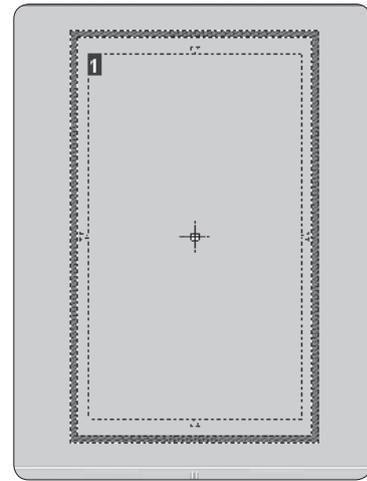
2. Tracciare una linea orizzontale che attraversi anch'essa il punto centrale della stoffa. La linea orizzontale e quella verticale devono essere perfettamente perpendicolari. Da ora in poi definiremo queste linee "perpendicolari". Le perpendicolari vengono usate per posizionare la stoffa nel telaio in base alla disposizione del ricamo diviso in più parti.



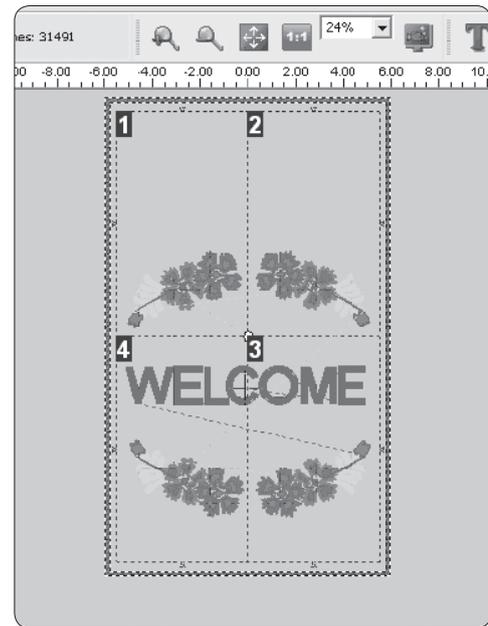
NEL SOFTWARE

1. Selezionare Strumenti nella barra degli strumenti orizzontale, selezionare Telaio e poi Multiplo.
2. Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo compare un singolo telaio contrassegnato con il n. 1.

Nota: in base ai dati del ricamo, possono essere visualizzati altri tre telai.



3. Selezionare un ricamo grande oppure singoli elementi da disegnare e disporli nell'area del telaio visualizzata sullo schermo. L'esempio illustrato usa lettere e ricami della libreria integrata nel software. A mano a mano che gli elementi del ricamo fuoriescono dalla prima sezione del telaio, sullo schermo compaiono altri telai numerati.



Trasmettere a macchina

4. I dati del ricamo vengono inviati alla macchina che li eseguirà una sezione alla volta. Fare clic sullo strumento "Trasmettere a macchina" nella barra degli strumenti. L'area grigia (il telaio n. 1) rappresenta i primi dati da ricamare che saranno inviati alla macchina per essere eseguiti.

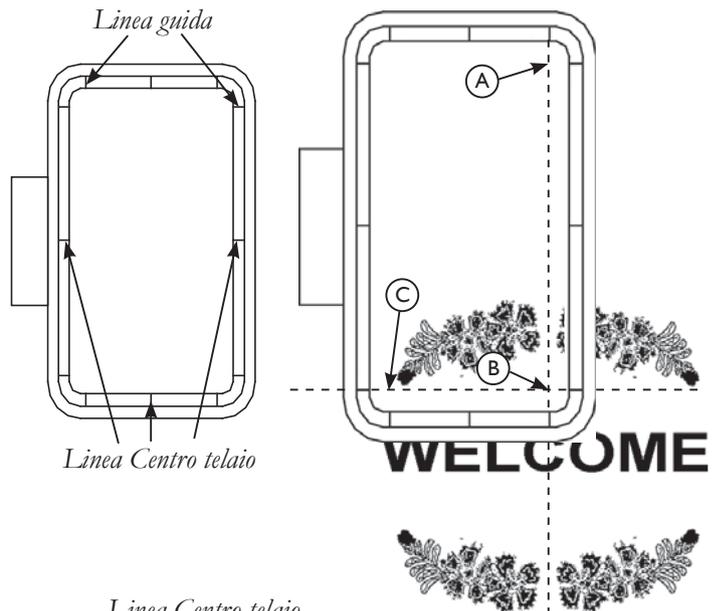


5. Posizionare la stoffa e lo stabilizzatore nel telaio, allineando le perpendicolari dei dati 1 nelle linee guida di riferimento sul telaio.

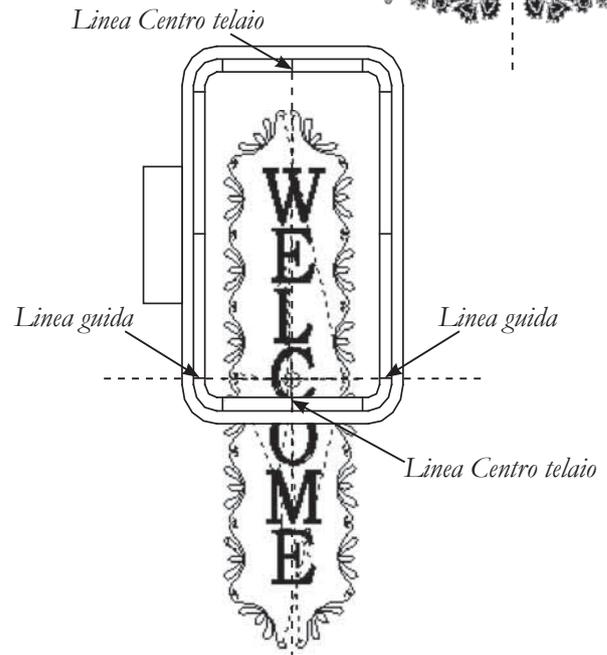
Sul telaio interno sono visibili due serie di riferimenti.

Su ogni lato del telaio è visibile una linea Centro telaio che indica il centro esatto del telaio.

In ogni angolo del telaio sono visibili i riferimenti che, insieme, definiscono l'area massima ricamabile con il telaio multiplo. Questi riferimenti sono detti linee guida. Le linee guida devono essere posizionate sulle perpendicolari marcate sul tessuto, come illustrato.

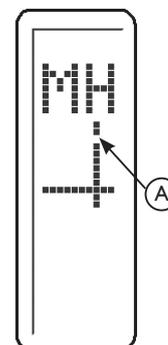
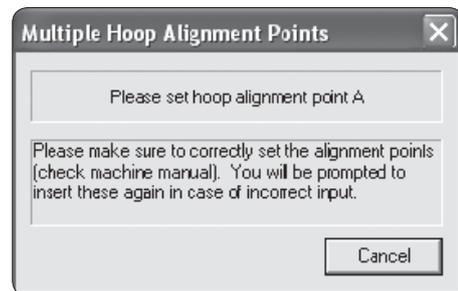


Nel caso di un ricamo a due telai, in cui i telai sono l'uno sull'altro, le linee guida devono essere posizionate sulla perpendicolare orizzontale e le linee Centro telaio sulla perpendicolare verticale.



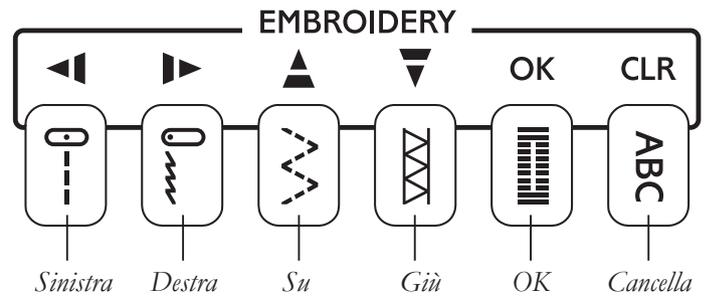
6. La schermata successiva richiede di inserire i primi tre punti di allineamento, A, B e C (v. illustrazione in cima alla pagina). Questi punti di allineamento indicano alla macchina la posizione precisa delle perpendicolari nel telaio. È di estrema importanza inserire esattamente i punti sulle perpendicolari.

Sul display della macchina compare "MH", come illustrato, e le perpendicolari per i dati 1 con il punto di inserimento A lampeggiano.



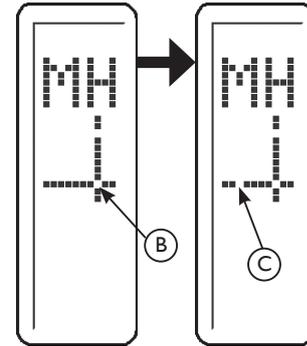
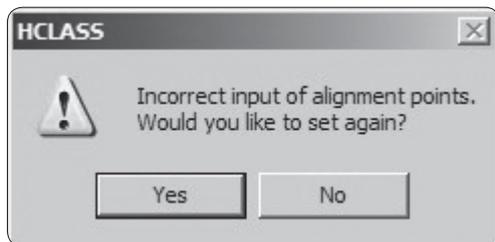
7. Utilizzare i tasti di scorrimento sulla macchina per spostare il telaio, finché l'ago non raggiunge il punto A sulla perpendicolare; spingere il tasto OK.

Nota: se si fa un errore mentre s'inseriscono i punti, spingere il tasto Cancella per cancellarli.



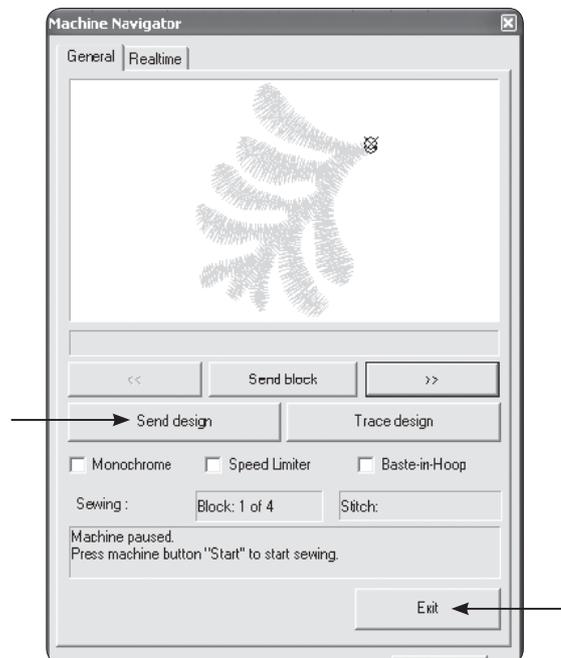
8. Dopo avere inserito il punto A, sulla schermata del PC e sul display della macchina compare la richiesta di inserire i punti B e C. Inserirli utilizzando le stesse procedure già usate.

Se si sbaglia l'inserimento dei tre punti, che perciò non formano un angolo retto esatto, il software visualizza il seguente messaggio di errore e offre la possibilità di inserire di nuovo i punti di allineamento.



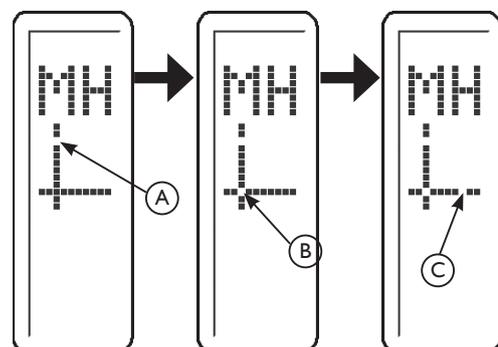
9. Dopo avere inserito tutti e tre i punti, fare clic su Inviare disegno nella finestra di navigazione della macchina per inviare alla macchina la parte del disegno con i dati 1. Eseguire il ricamo.

10. Una volta che sono stati ricamati tutti i colori del ricamo sul telaio 1, fare clic su Esci nella finestra di navigazione della macchina; sullo schermo viene visualizzata la richiesta di inserire le informazioni contenute nell'area dati 2. Utilizzare la stessa procedura per re-intelaiare la stoffa, inviare alla macchina i dati 2 del disegno e inserire i punti A, B e C.



Sul display della macchina lampeggiano le posizioni delle "perpendicolari" sul telaio per i dati 2 e i punti A, B e C inseriti. Eseguire il ricamo dei dati 2.

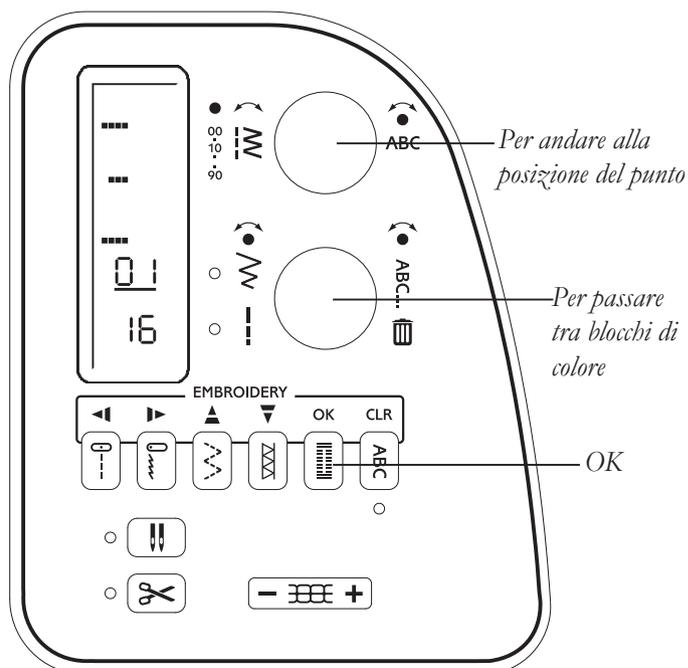
11. Seguire la stessa procedura anche per i dati 3 e 4.



PANNELLO DI CONTROLLO MENTRE SI RICAMA

Mentre si ricama, i selettori sul pannello di controllo consentono di avanzare nel ricamo di colore in colore e dentro un blocco di colore.

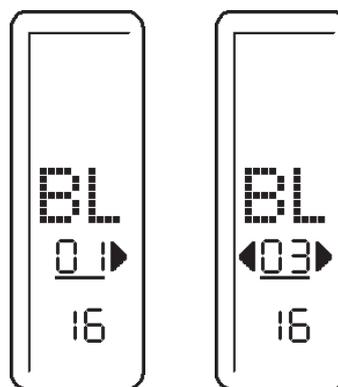
Dopo avere trasferito i ricami desiderati alla macchina per cucire e ricamare H|CLASS™ 600E, il display mostra il numero del blocco di colore corrente e il numero totale dei blocchi di colore, come illustrato. Le tre righe orizzontali indicano l'inizio (riga in basso), il centro e la fine (riga in alto) del blocco di colore corrente. Mentre viene cucito il blocco, una barra di avanzamento a destra del display mostra la posizione corrente approssimativa nel blocco di colore.



PASSAGGIO TRA BLOCCHI DI COLORE

Per passare da un blocco di colore trasferito all'altro, spingere al centro il selettore inferiore. Sul display compare "BL". Le frecce indicano la direzione in cui è possibile spostarsi tra i blocchi di colore.

Girare il selettore inferiore. Il numero del blocco di colore corrente cambia. Quando si raggiunge il blocco di colore desiderato, spingere OK. Il telaio si sposta nella posizione del primo punto all'interno del blocco di colore selezionato.



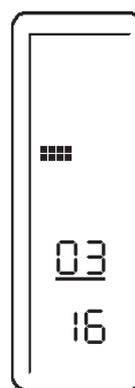
PASSAGGIO A UNA POSIZIONE DEL PUNTO APPROSSIMATIVA IN UN BLOCCO DI COLORE

Per raggiungere una specifica area nel blocco di colore corrente, spingere al centro il selettore superiore. La riga orizzontale sul display indica la posizione corrente approssimativa nel blocco di colore.

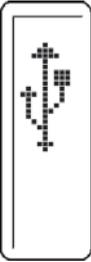
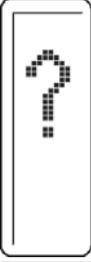
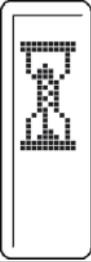
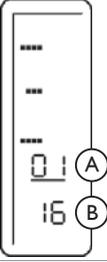
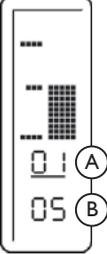
Girare il selettore superiore in senso orario per avanzare e in senso antiorario per retrocedere nel ricamo. Ogni passaggio equivale a un decimo del blocco di colore.

Esempio: Se un blocco di colore contiene 150 punti, ogni passaggio corrisponde a 15 punti.

Quando si raggiunge la posizione desiderata nel blocco di colore, spingere OK. Il telaio si sposta in quella posizione. Regolarla con precisione usando i tasti Arresto ago su/giù e Retromarcia, come descritto a pagina 45.

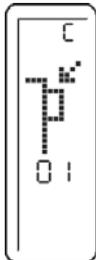
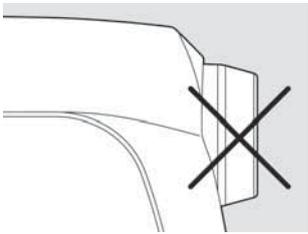
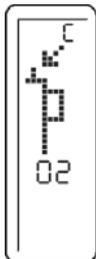
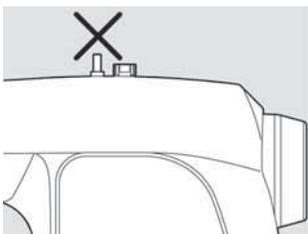
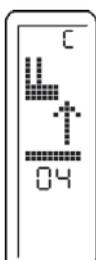
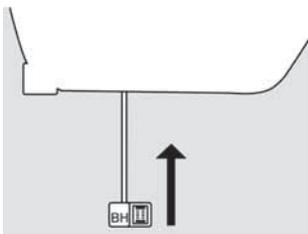
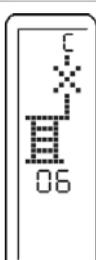
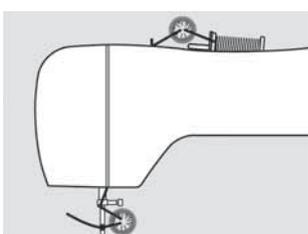
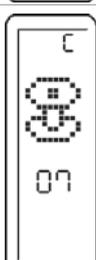
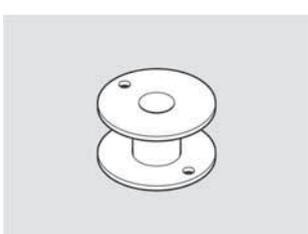
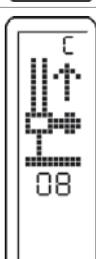
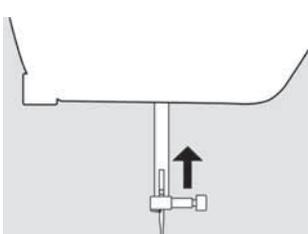


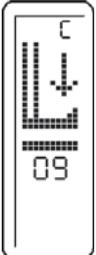
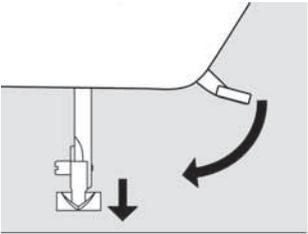
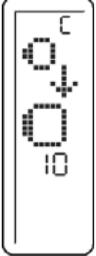
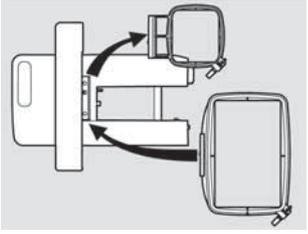
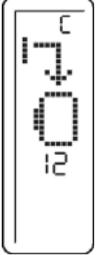
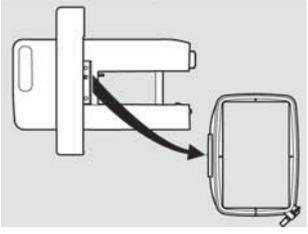
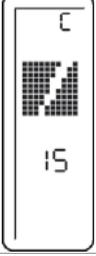
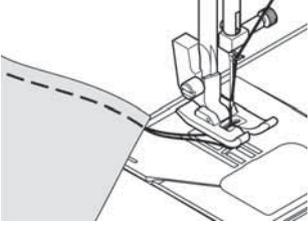
MESSAGGI VISUALIZZATI MENTRE SI RICAMA

Display della macchina per cucire	Situazione
	<p>L'unità di ricamo è montata, ma il cavo USB non è collegato.</p> <p><i>oppure</i></p> <p>Il cavo USB è stato staccato dopo il trasferimento dei dati del ricamo. In questo caso l'immagine resta visualizzata per qualche secondo e poi il viene rivisualizzato il display normale. I dati del ricamo trasferito sono ancora disponibili sulla macchina.</p>
	<p>Il cavo USB è collegato, ma i dati del ricamo non sono ancora stati trasferiti.</p>
	<p>È in corso il trasferimento dei dati del ricamo.</p>
	<p>Il trasferimento dei dati del ricamo è stato completato.</p> <p>Sul display sono visualizzati il numero del blocco di colore corrente (A) (il numero uno subito dopo il trasferimento) e il numero totale dei blocchi di colore trasferiti.</p>
	<p>Ricamo in corso.</p> <p>Sul display sono visualizzati il numero del blocco di colore in corso di ricamo (A) e il numero totale dei blocchi di colore trasferiti (B). La barra di stato indica la quantità di ricamo che la macchina ha già eseguito per il blocco di colore.</p>

MESSAGGI DI ERRORE MENTRE SI RICAMA

I messaggi di errore vengono visualizzati sul display della macchina per cucire e/o sullo schermo del PC. Quando viene visualizzato un messaggio, risolvere il problema in base alle istruzioni visualizzate. Quando il problema è risolto il messaggio scompare.

Display della macchina per cucire	Schermo del PC	Problema e soluzione
		La macchina è bloccata perché un filo è impigliato nella capsula della bobina o per l'interruzione forzata della rotazione. <i>Spegnere la macchina con l'interruttore ed eliminare il problema che ne ha causato l'arresto.</i>
		Carica bobina bloccato da un filo attorcigliato intorno all'alberino/interruzione forzata della rotazione. <i>Spegnere la macchina con l'interruttore ed eliminare il problema che ha causato l'arresto del carica bobina.</i>
		Leva dell'asola non sollevata. <i>Sollevare la leva dell'asola quando si ricama.</i>
		Rilevata rottura del filo superiore. <i>Reinfilare il filo superiore e ricominciare.</i>
		Rilevata rottura del filo della bobina. <i>Reinfilare il filo della bobina e ricominciare.</i>
		Impossibile cominciare con l'ago abbassato. <i>Alzare l'ago e ricominciare.</i>

Display della macchina per cucire	Schermo del PC	Problema e soluzione
		<p>Impossibile cominciare con il piedino sollevato. <i>Abbassare il piedino e cominciare.</i></p>
		<p>Il telaio è troppo piccolo per essere spostato nella posizione originale. <i>Spegnere la macchina e montare il telaio più grande.</i></p>
		<p>Il telaio è più piccolo dei dati del ricamo. <i>Montare il telaio corretto e ricominciare.</i></p>
		<p>Errore nei dati del lavoro di cucito. <i>Trasmettere i dati corretti.</i></p>
		<p>Errore durante la rifilatura del filo <i>Spegnere la macchina, sollevare l'ago e riaccendere.</i></p>
 (Numero messaggio di errore)		<p>Errore di sistema. <i>Spegnere la macchina con l'interruttore per eliminare il problema che ha causato l'errore di sistema. Se il numero dell'errore non scompare, consultare un tecnico autorizzato.</i></p>

7

Cura della macchina



Quando si sottopone a manutenzione la macchina oppure si sostituiscono aghi, lampadine ecc., occorre staccare la macchina dall'alimentazione.



Staccare sempre la macchina dall'alimentazione, estraendo la spina dalla presa a muro.

PULIZIA DELLA MACCHINA

Pulire la superficie esterna della macchina per cucire con un panno morbido, per rimuovere polvere o filaccia.

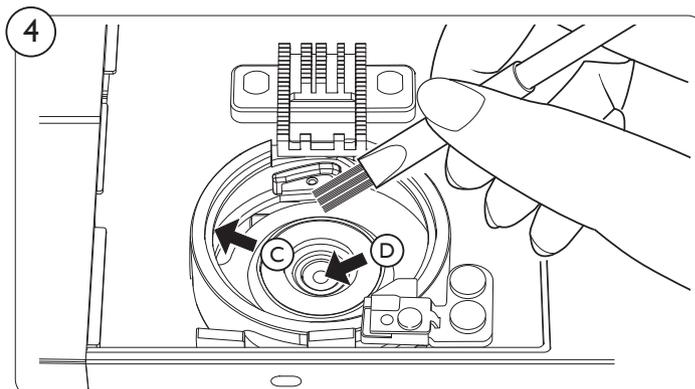
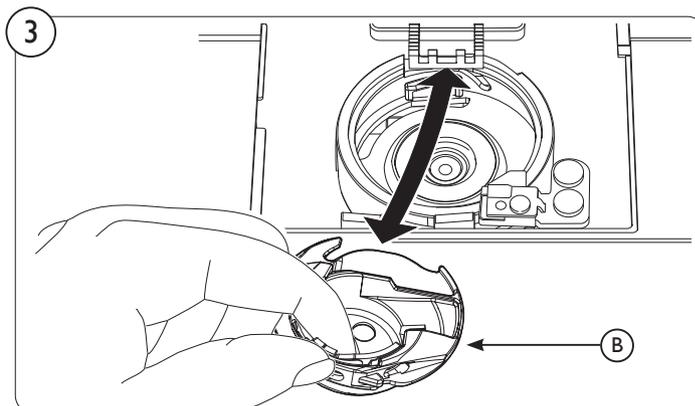
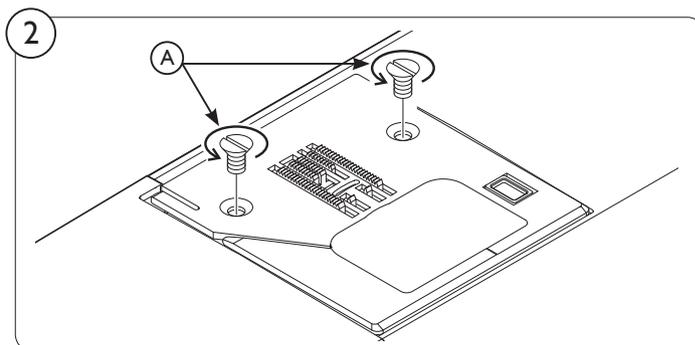
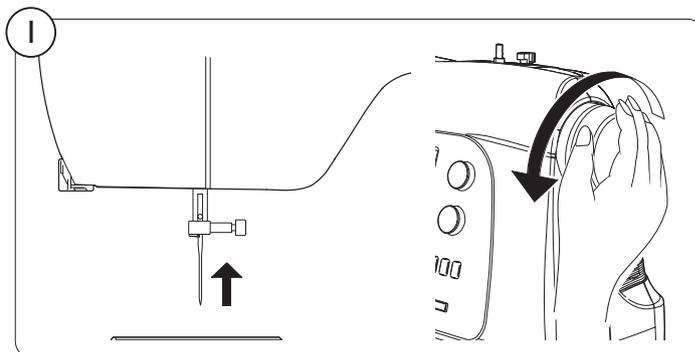
PULIZIA E LUBRIFICAZIONE DELL'AREA DEL GANCIO E DELLE GRIFFE

Perché la macchina funzioni sempre al meglio, è necessario che gli elementi base siano sempre puliti.

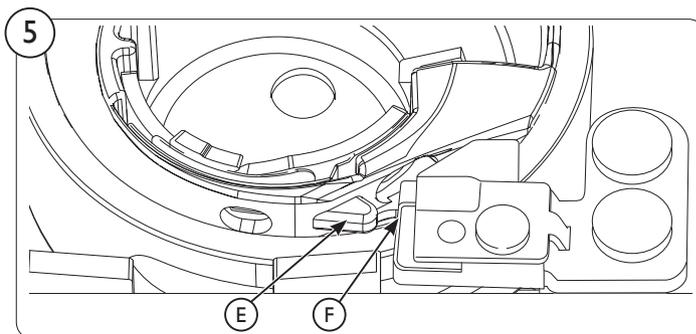
1. Sollevare l'ago al massimo.
2. Estrarre le due viti sulla piastrina di cucitura (A) con il cacciavite apposito e fare scivolare la piastrina verso di sé, per rimuoverla.
3. Rimuovere la capsula della bobina (B).

4. Pulire le griffe e l'area del gancio usando il pennellino leva filacce.

Versare una goccia di olio per macchine per cucire nella gola del gancio, come indicano le frecce (C, D).

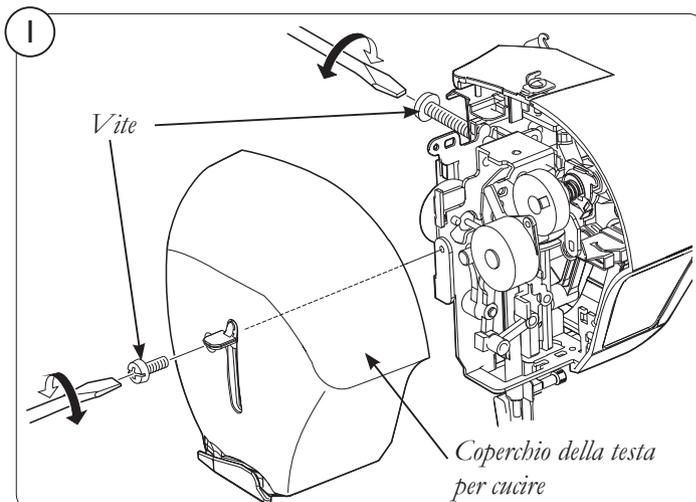


5. Rimontare la capsula della bobina con la sporgenza (E) collocata contro la molla (F). Cambiare la piastrina di cucitura.



LUBRIFICAZIONE DIETRO IL COPERCHIO DELLA TESTA PER CUCIRE

1. Rimuovere due viti e la testa per cucire.

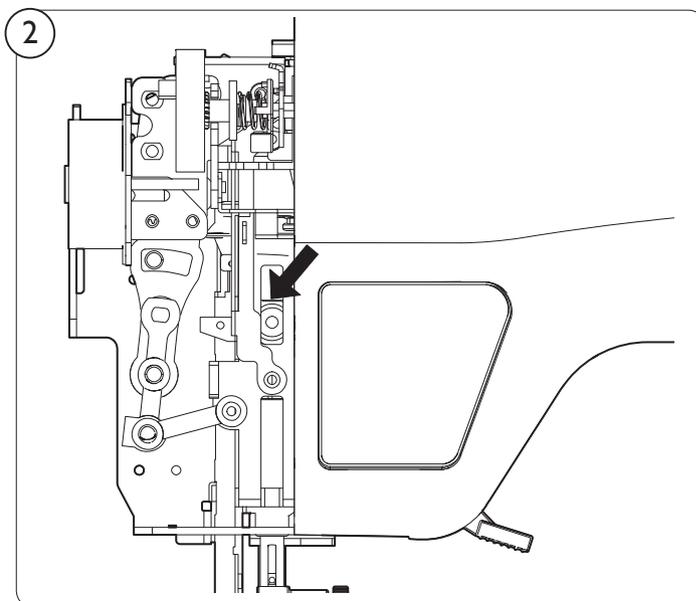


2. Versare una goccia di olio per macchine per cucire nel punto indicato da una freccia.

Suggerimenti utili: una macchina utilizzata spesso deve essere lubrificata regolarmente. Una macchina che viene usata dopo un lungo periodo di inattività deve essere lubrificata prima dell'uso.

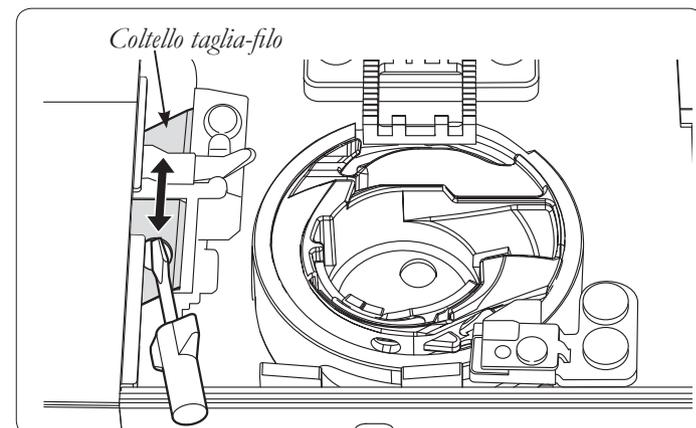
ATTENZIONE: rimuovere sempre polvere e filacce prima di lubrificare.

Per risultati ottimali, adoperare sempre olio per macchine per cucire di alta qualità. L'impiego di olio non specifico per macchine per cucire danneggia la macchina.



REGOLAZIONE DEL COLTELLO TAGLIA-FILO

Quando il coltello taglia-filo si smussa nel punto usato per il taglio, regolarne la posizione con un piccolo cacciavite, come illustrato.



RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

La macchina non cuce

- L'alimentazione è staccata. Accendere l'interruttore (v. pagina 9).

Inceppamento/battito della macchina

- Il filo è impigliato nel gancio. Pulire il gancio (v. pagina 56).
- L'ago è danneggiato. Sostituire l'ago (v. pagina 16).

La stoffa non si muove

- Il punto non è sufficientemente lungo; aumentare la lunghezza del punto (v. pagina 19).
- Le griffe sono abbassate. Sollevare le griffe (v. pagina 10).

Segmenti di filo o tessuto si sono raccolti sotto la piastrina di cucitura.

- Rimuovere i residui di filo o tessuto (v. pagina 56).

La macchina salta i punti

- L'ago non è perfettamente inserito nel serraggio (v. pagina 16).
- L'ago è piegato o smussato. Sostituire l'ago (v. pagina 16).
- La macchina non è infilata correttamente (v. pagina 11-15).
- Il filo è impigliato nel gancio. - Pulire il gancio (v. pagina 56).
- La tensione del filo superiore è eccessiva. Regolare la tensione del filo (v. pagina 20).

I punti sono irregolari

- L'ago non è del numero corretto per il filo e il tessuto (v. pagina 17).
- La macchina non è infilata correttamente (v. pagina 11-15).
- La tensione del filo superiore è insufficiente (v. pagina 20).
- La stoffa viene tirata o spinta in senso opposto al trasporto della macchina. Guidarla con delicatezza.
- La bobina non è stata caricata in modo omogeneo. Riavvolgere la bobina (v. pagina 14).

L'ago si rompe

- La stoffa viene tirata o spinta in senso opposto al trasporto della macchina. Guidarla con delicatezza.
- L'ago non è del numero corretto per il filo e il tessuto (v. pagina 17).
- L'ago non è perfettamente inserito nel serraggio (v. pagina 16).

Inceppamenti del filo

- I fili superiore e della bobina non vengono tirati a sinistra sotto il piedino prima di avviare la cucitura. Tirare circa 10 cm di entrambi i fili a sinistra, sotto il piedino, finché non si forma qualche punto (v. pagina 22).

Il filo nell'ago si spezza

- La macchina non è infilata correttamente (v. pagina 11-15).
- La tensione del filo superiore è eccessiva (v. pagina 20).
- L'ago è piegato. Sostituire l'ago (v. pagina 16).
- L'ago non è del numero corretto per il filo e il tessuto (v. pagina 17).
- Il filo è attorcigliato intorno al porta-spola.

Il filo della bobina si rompe

- La capsula della bobina non è infilata correttamente (v. pagina 15).
- Accumulo di filacce nella capsula della bobina o nel gancio. Rimuovere le filacce (v. pagina 56).

Il tessuto si arriccica

- La tensione del filo superiore è eccessiva. Regolare la tensione del filo (v. pagina 20).
- Il punto è troppo lungo per un tessuto leggero o morbido. Ridurre la lunghezza del punto (v. pagina 19).

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI - RICAMO

Se il ricamo appare deformato, controllare le possibili cause e soluzioni di seguito.

Lato macchina

Il ricamo prosegue con il filo attorcigliato

Se il filo si attorciglia, il tessuto può formare delle grinze e rovinare il ricamo. Smettere di ricamare, levare il telaio e svolgere il filo.

La tensione del filo superiore è eccessiva

Il tessuto può formare delle grinze e causare irregolarità nel trasporto. Ridurre la tensione del filo (v. pagina 45).

La punta dell'ago è rotta o l'ago è troppo doppio.

Selezionare un ago corretto (v. pagina 16-17).

Il filo è attorcigliato in un punto del percorso.

Se il filo è impigliato sul porta-spola o in un altro punto del percorso, la tensione del filo aumenta formando delle grinze sulla stoffa. Controllare il filo (v. pagina 11-15).

Il filo superiore non resta nella cruna dell'ago.

Ricamando diversi blocchi di colore con lo stesso colore, la macchina potrebbe tagliare il filo superiore troppo corto. In questo caso, disattivare Thread Cutting Mode (Modalità taglio filo), illustrata a pag. 20, per assicurarsi che il filo superiore resti nella cruna dell'ago.

Lato telaio

Non è stato utilizzato lo stabilizzatore con una stoffa leggera o elastica

Utilizzare sempre uno stabilizzatore insieme alla stoffa nel telaio.

La stoffa non è stata intelaiata correttamente

Quando si inseriscono lo stabilizzatore e il tessuto nel telaio, fare attenzione che siano lisci e fissati saldamente (v. pagina 42).

Il telaio di ricamo non è stato montato correttamente.

Fare scivolare il connettore del telaio nel relativo attacco sul braccio di ricamo, finché non scatta in posizione (v. pagina 42).

Il telaio è bloccato in modalità a mano libera.

Ispezionare il telaio e rimuovere le ostruzioni.

SPECIFICHE

MACCHINA PER CUCIRE

Dimensioni: 567 mm × 240 mm × 317 mm

Peso dell'apparecchiatura: 10,8 kg

UNITÀ DI RICAMO

Dimensioni: 504 mm × 411 mm × 141 mm

Peso dell'apparecchiatura: 3,0 kg

Tensione nominale: 230 V CA / 120 V CA

Frequenza nominale: 50 Hz / 60 Hz

Ingresso nominale: 64 W

Utilizzo a temperatura ambiente: temperatura normale

Rumorosità: inferiore a 70 db(A)

La società si riserva il diritto di apportare alla macchina, senza preavviso, tutte le migliorie di ordine estetico e tecnico che la nostra esperienza e l'incendere del progresso dovessero consigliarci.

PROPRIETÀ INTELLETTUALE

VIKING, KEEPING THE WORLD SEWING & disegno del logo, H|CLASS ed INSPIRA sono marchi commerciali di KSIN Luxembourg II, S.ar.l.

HUSQVARNA e il “marchio a forma di H con la corona” sono marchi commerciali di Husqvarna AB. Tutti i marchi commerciali vengono utilizzati su licenza di VSM Group AB.



KEEPING THE WORLD SEWING™