# Il cucito pratico artista 165



1

- 2-5 **Punto diritto punto zigzag** 
  - 6 Memoria personale
- 7–11 Cucito con punti utili
- 12, 13 Maglia
  - 14 Cerniera
  - 15 Punto lungo
  - 16 Punto imbastitura
  - 17 Orlo invisibile
- 18, 19 Elastico, cotone perlato
  - 20 Programma di travetta
- 21–28 Asole, occhielli
  - 29 Programma per attaccare bottoni
  - 30 Asole rotonde
- 31–34 Rattoppo, rammendo
  - 35 Punti decorativi
  - 36 Punti a croce
- 37–39 Punti quilting
  - 40 Punti decorativi con funzioni
- 41–43 Punti utili e decorativi nella memoria
  - 44 Bilanciamento
  - 45 Indice analitico

# Punto diritto

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: punto diritto n. 1 dipende dal materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1 Piedino per jeans n. 8 (per tessuti pesanti come jeans)

# Punto diritto

- accendere la macchina è subito pronta per l'uso (punto diritto)
- · la pagina Welcome si spegne dopo 3 secondi
- · la macchina passa alla pagina dei punti utili, il punto diritto è attivato

#### Display

- · indicazione del piedino 1
- regolazione base (lunghezza e larghezza) per punto diritto
- · la regolazione base è sempre visibile



# A B C

- A punto diritto in lunghezza pro-
- grammata di 2,25 mm
- B punto diritto con lunghezza modificata
- **C** punto diritto con posizione dell'ago modificata



## Modificare la lunghezza del punto

- si può modificare la lunghezza del punto anche durante la cucitura
- · girare la manopola esterna per cambiare la lunghezza del punto
- · allungare il punto = girare a destra
- · accorciare il punto = girare a sinistra

#### Spostare la posizione dell'ago

- · cambiare la posizione dell'ago con i pulsanti esterni
- premere il pulsante una volta, l'ago si sposta di una
  - posizione
  - < 5 posizioni a sinistra
  - > 5 posizioni a destra
- · in tutto ci sono 11 posizioni, inclusa la posizione centrale
- · per cucire degli angoli, impunturare ecc.

## Fermare il punto tramite il tasto ferma punti (sul frontale della macchina) • premendo il tasto ferma punti la macchina cuce

- indietro
- · lasciando il tasto ferma punti la macchina cuce di nuovo in avanti

# CONSIGLIO

## Adattare la lunghezza del punto al cucito:

 per es. stoffa per jeans = allungare la lunghezza del punto (ca. 3–4)

## Adattare la lunghezza del punto al filo

 per es. cotone perlato per impunture = allungare la lunghezza del punto (ca. 3–5)

## Attivare arresto dell'ago in basso

· il materiale non si sposta

# Programma ferma punto (punto diritto con fermatura iniziale)

И |\_/ Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

programma ferma punto n. 5 dipende dal materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

## Programma ferma punto

- · per tutti i materiali
- $\cdot$  fermare la cucitura all'inizio ed alla fine
- · i punti indietro tornano esattamente sulla cucitura

## Selezione del punto

- · premere il punto desiderato
- · il simbolo fermapunto appare sul display

#### Indicazione sul display

- · il piedino n. 1 è consigliato
- $\cdot$  regolazione base per la lunghezza del punto = 2,5 mm
- · regolazione base per la lunghezza del punto = la
- larghezza del punto = 0 mm

## Inizio della cucitura

- · la macchina ferma automaticamente i punti all'inizio della cucitura
- (4 punti in avanti, 4 punti indietro)
- la macchina continua la cucitura a punto diritto



#### Fine della cucitura

- alla fine della cucitura premere il tasto ferma punti la macchina ferma automaticamente i punti alla fine della cucitura (4 punti in avanti, 4 punti indietro)
- la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma ferma punti





## Per l'esecuzione di lunghe cuciture

**CONSIGLIO** 

· fermare i punti velocemente all'inizio ed alla fine della cucitura

# Impuntura del bordo

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: punto diritto n. 1 dipende dal materiale filo di cotone/poliestere, cordoncino alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1, piedino per punto invisibile n. 5 oppure piedino per bordi stretti n. 10 (accessorio speciale)



# Impuntura stretta dei bordi

# Posizione dell'ago

- posizioni sulla sinistra per bordi esterni
- posizioni sulla destra per bordi rivoltati
- Piedino per cucire
- $\cdot$  piedino per punto invisibile n. 5

#### Esempio Bordi esterni

- mettere il bordo della stoffa sulla sinistra vicino alla guida del piedino per punto invisibile
- selezionare la posizione dell'ago a sinistra secondo la distanza desiderata dal bordo



# Bordi rivoltati

- · il bordo della stoffa scorre lungo la parte destra della guida del piedino per punto invisibile
- selezionare la posizione dell'ago, per cucire lungo il bordo superiore
  - piedino n. 5 le posizioni dell'ago a sinistra e la posizione all'estrema destra

piedino n. 10 – tutte le posizioni dell'ago a sinistra e la posizione all'estrema destra



# Impuntura larga dei bordi

# Posizione dell'ago

· tutte le posizioni dell'ago sono possibili, a seconda della larghezza della cucitura

# Piedino

· piedino per trasporto indietro n. 1

# Aiuti per guidare la stoffa:

- piedino come guida:
- <sup>·</sup> guidare la stoffa lungo il lato del piedino placca d'ago come guida:
- guidare la stoffa lungo le linee marcate della placca (1 cm–3 cm)
- Righello guida bordi:
- · inserire il righello nel foro nel gambo del piedino
- fissare la larghezza desiderata
- · avvitare la vite
- · guidare il bordo della stoffa lungo il righello
- · per cuciture parallele, guidare il righello lungo una cucitura precedente





# CONSIGLIO

# Impunture con la riga guida bordi

• grande aiuto per eseguire impunture di linee regolari, quadretti ecc.



5

# Punto zigzag

Selezione del punto: zigzag n. 2 Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

dipende dal materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Punto zigzag

- · per tutti i tipi di materiali
- · per rifiniture di bordi
- per lavori decorativi

# Selezione del punto

· premere n. 2

## Indicazione sul display

- · piedino n. 1 è consigliato
- · regolazione base per il punto zigzag/lunghezza
- = 1,5 mm, larghezza dello zigzag = 3,5 mm
- · la regolazione base e modifiche sono sempre visibili



-5

- 4

3

- 2

- 1 Ē∎∩

#### Modificare la larghezza del punto

- · la larghezza del punto può essere regolata durante il cucito
  - girare la manopola esterna a destra = allargare il punto
- · girare la manopola esterna a sinistra
- = accorciare il punto
- · girare poco per la regolazione fine da stretto a largo

#### Modificare la lunghezza del punto

- · la lunghezza del punto può essere regolata durante il cucito
- · girare la manopola esterna a destra
- = allungare il punto
- · girare la manopola esterna a sinistra
- = accorciare il punto
- · girare poco per la regolazione fine da stretto a largo

#### Punto pieno

- · la regolazione della lunghezza del punto viene indicata
- dalle linee parallele
- · punto pieno per applicazioni, ricamo ecc.

#### Rifinitura di bordi

- · guidare il bordo della stoffa al centro del piedino per cucire
- · l'ago si abbassa da una parte della stoffa, dall'altra parte nel vuoto
- selezionare un punto zigzag non troppo largo ed una lunghezza non troppo lunga fare attenzione che il bordo sia piatto e non arrotolato
- · per un tessuto fine usare il filo da rammendo



# **CONSIGLIO**

## Rifinitura di bordi con punto zigzag

· se i bordi non sono piatti e si arrotolano = usare il punto vari-overlock ed il piedino n. 2

#### Decorazioni con la cucitura a punto pieno

modificare la larghezza del punto durante il cucito = nuovi effetto del punto pieno



#### С Α В

- A zigzag con lunghezza modificata
- **B** zigzag con larghezza modificata
- C rifinitura dei bordi con zigzag

6

# Memoria personale

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: qualsiasi punto adatto al materiale scelto filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Memoria personale

- · per tutti i materiali e punti
- · lunghezza/larghezza del punto modificata viene automaticamente memorizzata
- · cucire un punto (eventualmente zigzag)
- · cucire un'altro punto (p.e. punto diritto)
- · tornando allo zigzag modificato, tutte le variazioni sono salvate
- · importante per cuciture alternate (punto diritto ed il punto zigzag per rifinire)
- · la memoria personale può contenere una quantità infinita di punti
- · a memoria personale viene cancellata spegnendo la macchina o premendo CLR all

## Punti utili con regolazione base

- · selezionare zigzag n. 2
- · modificare la larghezza del punto a 5,5 mm
- · modificare la lunghezza del punto a 1 mm
- cucire
- · selezionare punto serpentino n. 4
- · modificare la larghezza del punto a 5,5 mm
- · modificare la lunghezza del punto a 1 mm
- cucire

## Modifiche mantenute

- selezionare zigzag n. 2
- · la modifica rimane
- cucire
- · selezionare punto serpentino n. 4
- · la modifica rimane
- cucire

### Ripristino della regolazione base

- · 1. possibilità: premere il pulsante esterno clr (il punto attivato è in regolazione base)
- · 2. possibilità: ripristinare lunghezza e larghezza del punto manualmente
- · 3. possibilità: premere clr all (tutti punti in regolazione base)
- · 4. possibilità: spegnere la macchina modifiche vengono cancellate



- A zigzag modificato e punto serpentino modificato
- **B** ritorno al punto zigzag modificato e punto serpentino modificato



# Consiglio:

## Lunghezza/larghezza del punto

la regolazione della larghezza/lunghezza del punto adatta ogni punto al materiale ed alla tecnica di cucito

#### Cambio del punto durante il cucito

- · durante il cucito si cambia continuamente tra cucitura e rifinitura.
- · con la memoria personale il punto diritto e lo zigzag mantengono la regolazione modificata.

# Cuciture con punti utili

# **Cuciture aperte**

- Cuciture, che vengono stirate aperte
- margini di cucitura in tutte le larghezze
- $\cdot$  la cucitura rimane piatta
- Punti consigliati:
- · punto diritto, zigzag stretto, superstretch, zigzag triplo
- Impiego:
- · per stoffe tessute
- $\cdot$  abbigliamento, biancheria per la casa

# Cuciture chiuse (overlock)

- cuciture, che non vengono stirate aperte
- · vengono cuciti e rifiniti in una sola lavorazione
- · margini di cucitura stretti
- Punto consigliato:
- · Vari-overlock, overlock doppio/per maglia
- Impiego:
- · maglia
- · abbigliamento di maglia, biancheria, biancheria per casa

#### Cucitura piatta

- Cucitura con i bordi di stoffa sovrapposti o accostati
- · cuciture fatte direttamente sui bordi
- Punto consigliato
- · overlock stretch
- Impiego:
- · per tessuti di spugna e lycra
- · abbigliamento casual, biancheria intima



# Cucitura a punto zigzag

Selezione del punto:

M

Lunghezza del punto: Larghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

#### punto zigzag n. 2

ca. 1 mm ca. 0,5 mm universale, punta sferica o stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

#### Cucitura aperta; Impiego

- · la cucitura è più elastica del punto diritto
- · per maglieria, abbigliamento, giacche, ecc.
- · la cucitura è piatta e stretta
- · permette di allargare un indumento





# La cucitura in maglieria risulta ondulata

**CONSIGLIO** 

· secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino

7

# Cucitura a punto diritto triplo

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

punto triplo diritto n. 6 80/90 filo di cotone/poliestere, cordoncino alzato (posizione per cucire) Piedino per trasporto indietro n. 1 Piedino per jeans n. 8

# Cucitura aperta

· Cucitura resistente per tessuti compatti come per es. jeans, velluto a coste





# **CONSIGLIO:**

## Per materiali pesanti o molto spessi:

Usate gli spessori , per garantire un trasporto regolare cucendo sopra giunzioni di cuciture

# Cucitura a punto super elastico (stretch)

NNNNNNN

Selezione del punto:

Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: punto superstretch n. 11, punto stretch n. 18 universale, punta sferica oppure stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Cucitura aperta

- · cucitura molto elastica per materiali elastici
- · per abbigliamento casual e sport
- · la cucitura e piatta e stretta





# **CONSIGLIO**

# Maglieria

 usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

#### Cucire con stoffe elastiche

 se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

### La cucitura in maglieria risulta ondulata

 $\cdot$  secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino

Ш

Ш

# Cucitura a punto vari-overlock

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

punto vari -overlock n. 3 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino overlock n. 2



## Cucitura chiusa

· Cucitura elastica per materiali fine e morbidi come jersey di seta, materiali in maglia fine

#### Cucire

- guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
- · il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa



# **CONSIGLIO**

## Maglieria

· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

# Cucire con stoffe elastiche

· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

# Cucitura a punto overlock doppio

Ĺ	$\geq$
Ē	$\mathbf{k}$
k	$\leq$
Ĺ	$\geq$
۴	$\searrow$
F	

## Selezione del punto: Ago:

Trasportatore:

Filo:

Piedino:

punto overlock doppio n. 10/overlock per maglia n. 20 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino overlock n. 2



#### Cucitura chiusa

· Cucitura overlock in maglieria molto lenta e per cuciture trasversali in materiali di maglia

## Cucire

- guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
- · il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa





# **CONSIGLIO**

# Maglieria

· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

## Cucire con stoffe elastiche

· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

的時時時 



# Cucitura a punto overlock stretch/overlock rinforzato

7777

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

overlock stretch n. 13/overlock rinforzato n. 19 universale, punta sferica oppure stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1 oppure piedino overlock n. 2

# Cucitura chiusa

 Cucitura overlock in maglieria molto lenta e maglie grosse

## Cucire

- eseguire il punto overlock stretch lungo il bordo tagliato
- eseguendo il punto più esposto l'ago deve abbassarsi all'esterno della stoffa





# CONSIGLIO

Per evitare, che la stoffa rimane ondulata adattare la pressione del piedino al materiale.

# Cucitura piatta di giunzione

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: overlock stretch n. 13 universale, punta sferica oppure stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

### Cucitura piatta di giunzione bordo

- sovrapporre i bordi della stoffa e cucire i margini
   = cuciture molto piatte e resistenti
- · per materiali a pelo alto e pesanti come pile, spugna, pelle ecc.

#### Cucire

- · cucire stretch overlock lungo il bordo della stoffa
- · il punto deve coprire il bordo superiore della stoffa e
- cucirlo sulla stoffa inferiore





# CONSIGLIO

#### Ago e filo

 se il colore del filo è uguale al colore della stoffa questa cucitura è quasi invisibile in stoffa rattina

#### Spessore della cucitura

 molto adatta per materiali, nei quali una cucitura normale ingrosserebbe troppo

# Orli con punti utili

## Preparazione

 $\cdot$  stirare l'orlo, eventualmente imbastirlo

#### Cucire

- · cucire l'orlo nella larghezza desiderata (sul diritto)
- tagliare via la stoffa rimanente (sul rovescio)

# Orlo a vista con punto maglia

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore:

Piedino:

punto maglia n. 14 universale, punta sferica oppure stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

#### **Orlo elastico**

· per tutti i tipi di materiali di cotone, lana fibre sintetiche e miste

R

# 

# Maglieria

· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

#### Cucire con stoffe elastiche

 se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

. . . . . .

# Orlo a vista con punto zigzag triplo

Selezione del punto: Larghezza del punto: Lunghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: punto zigzag triplo n. 7 2,5 mm–5,5 mm a seconda del materiale

regolazione base universale, Jeans filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

## Orlo visibile molto resistente

per tessuti compatti come per es. jeans, rivestimenti per sedie a sdraio, soprattende





# CONSIGLIO

# Orli su capi di lavaggio frequente

· rifinire prima i bordi dell'orlo, alla fine del lavoro non tagliare via la stoffa rimanente

## Per stoffe molto dure

· usare l'ago speciale per jeans

# Cucire materiale in maglia

## Indicazioni importanti

#### Ago impeccabile

· aghi spuntati danneggiano le maglie

# Se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S9

· quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

#### Usare fili per cucire fini

 un filo grosso può danneggiare le maglie = dopo il lavaggio possono crearsi dei fori

#### Usare fili da rammendo per l'imbastitura

· si lascia togliere più facilmente

## Fare una prova di cucito, se necessario

- · l'elasticità dei materiali moderni è molto differente
- · adattare la regolazione di base al materiale
- · la stoffa e la cucitura devono presentare la stessa elasticità
- · elasticità alta:
- · lunghezza: punto più corto
- · larghezza: punto più largo
- (eventualmente basta già una modifica in una direzione)

#### Pressione del piedino

- materiale in maglia molto morbido e di maglia lenta può stendersi in diverse direzioni durante il lavoro diminuire la pressione del piedino finchè la cucitura rimane piatta
- la macchina deve riuscire a trasportare la stoffa sotto il piedino

# Rifinitura con punto nido d'ape

Piedino:



Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore:

punto nido d'ape n. 8

universale, punta sferica oppure stretch filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

## Rifinitura con punto nido d'ape

 materiali medio pesanti, maglia di cotone, lana e fibre sintetiche

#### Preparazione

- · stirare i bordi sul rovescio (circa 1cm)
- · eventualmente imbastire

## Cucire

- · cucire il punto nido d'ape sul diritto della stoffa
- (distanza dal bordo = larghezza del piedino)
- $\cdot$  tagliare la stoffa rimanente sul rovescio



### **Bilanciamento/Correzione**

- · il punto nido d'ape non chiude, premere la freccia del bilanciamento = accorciare il punto ↑
- il punto nido d'ape è troppo corto (sovrapposto),
- premere la freccia del bilanciamento = allungare il punto  $\downarrow$



# CONSIGLIO

## Arresto dell'ago in basso

 grande aiuto per cucire rotondità (colletto, scalfo della manica)

#### Pressione del piedino

adattare la pressione del piedino al materiale



# Colletto con cucitura overlock

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

Vari-overlock n. 3 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino overlock n. 2

# Colletto con cucitura overlock

· per tutti i tipi di materiali in jersey fine di cotone, fibre sintetiche e miste

# Preparazione

- · stirare la striscia del colletto a metà
- · appuntare i bordi tagliati del colletto sulla scollatura, diritto contro diritto

## Cucire

- · cucire vari-overlock lungo i bordi
- · guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
- · il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa







# Arresto dell'ago in basso

· grande aiuto per cucire rotondità (colletto, scalfo della manica)

# Cerniera (chiusura lampo)

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: Posizione dell'ago: punto diritto n. 1 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino n. 4 all'estrema destra oppure estrema sinistra

# Preparazione

- · imbastire la chiusura lampo
- · i bordi della stoffa si incontrano al di sopra della metà della chiusura lampo

# Cucire

- · cucire ambedue le parti della cerniera, partendo dal basso verso l'alto
- · in parallelo al bordo della stoffa
- · spostare la posizione dell'ago una volta verso destra, una volta verso sinistra
- · il piedino scorre lungo la fila dei denti della cerniera
- · posizione dell'ago accanto alla fila dei denti della cerniera







# **CONSIGLIO**

# Il gancino della cerniera non può essere sopraccucito

- · chiudere la cerniera e cucire fino a circa 5 cm dal gancino
- E HANNING . · abbassare l'ago nella stoffa, alzare il piedino, aprire la cerniera, riabbassare il piedino e continuare a cucire

#### Il trasporto all'inizio della cucitura

· tenere fermi i fili all'inizio della cucitura = eventualmente tirare leggermente il cucito verso dietro (pochi punti)

#### La fascia della cerniera e la stoffa sono di un materiale molto rigido e duro

· usare un ago n. 90–100 = cucitura regolare

#### **Punto lungo** Questa funzione può essere selezionata per il punto diritto per ottenere punti più lunghi. La macchina cuce con la funzione «punto lungo» ogni secondo punto. Usando la lunghezza del punto 5, il punto è pari a 10 mm. Per impunture decorative si può combinare il punto lungo con il punto diritto triplice. Selezione del punto: punto diritto n. 1/punto diritto triplo n. 6 a seconda del materiale Ago: filo di cotone/poliestere/cordoncino Filo: Lunghezza del punto: 3,5 mm-5 mm Trasportatore: alzato (su cucire) piedino a trasporto indietro n. 1 Piedino: Funzione: punto lungo Punto lungo · per tutti i lavori, che necessitano di una maggiore lunghezza del punto · per impunture







R **CONSIGLIO** 

## Impunture decorative con filo perlato

· con filo perlato usare sempre un'ago n. 100-110

## Punto lungo per imbastire

• su stoffe leggere si può usare il punto lungo anche per imbastire

# Punto imbastitura

Come la funzione punto lungo anche la funzione punto imbastitura è combinabile con il punto diritto. La macchina cuce ogni quarto punto. Con la lunghezza del punto 5 mm, il punto è pari a 20 mm.

Selezione del punto: Ago: Filo: Lunghezza del punto: Trasportatore: Piedino:

punto imbastitura n. 21 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere 3,5 mm–5 mm cucire piedino a trasporto indietro n. 1

# Punto imbastitura

- · per lavori, che necessitano di punti lunghissimi
- · per imbastire cuciture, orli, quilts, ecc.
- · semplice da disfare





R<sup>2</sup>

# Fermatura all'inizio ed alla fine della cucitura

 per fermare l'inizio e la fine della cucitura cucire alcuni punti diritti (normali)

#### Imbastire

CONSIGLIO

- · usare per imbastire un filo per rammendo fine
- = è più semplice da disfare



# **Orlo invisibile**

 $\leq$ 

Selezione del punto: pun Ago: a se Filo: filo: Trasportatore: alza Piedino: pied

punto invisibile n. 9 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere oppure seta alzato (posizione per cucire) piedino per punto invisibile n. 5

## Orlo invisibile

 per orli «non visibili» in stoffe da medio pesanti a pesanti di cotone, lana, fibre miste

# Preparazione

- · rifinire il bordo della stoffa
- · piegare ed imbastire/spillare l'orlo
- piegare l'orlo in modo, che il bordo rifinito si trova sul diritto (vedi immagine)
- · porre sotto il piedino con il ripiego contro la guida della stoffa

## Cucire

- · l'ago deve appena forare il bordo della stoffa
- (esattamente come nella cucitura a mano)
- · adattare la larghezza del punto alla qualità della stoffa
- dopo aver cucito circa 10 cm controllare l'orlo sul davanti e sul rovescio ed adattare di nuovo la larghezza del punto, se necessario

rovescio della stoffa rovescio della stoffa

diritto della stoffa



# CONSIGLIO

# Orlo invisibile regolare

· trattenere leggermente il lavoro durante la cucitura

#### Regolazione precisa della larghezza del punto

 guidare il bordo piegato regolarmente lungo la guida del piedino = cucitura regolare

# Cucitura di elastico stretto con punto universale

Selezione del punto: Larghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

punto universale n. 15 a seconda della larghezza del elastico a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure Piedino per ricamo n. 6

# Cucitura di elastici

 per increspare lunghe parti di stoffa, per rifiniture, per materiali morbidi

## Preparazione

· tagliare l'elastico nella lunghezza desiderata

## Cucire

- · cucire sopra l'elastico
- $\cdot$  l'ago non deve toccare l'elastico
- alla fine del lavoro dividere regolarmente la stoffa increspata





# CONSIGLIO

# Fissare l'inizio e la fine dell'elastico

· cucire alcuni punti in avanti ed indietro = fermare i punti sull'elastico

## Rifinitura veloce dell'orlo

- · molto adatto per vestitini di bambini o di bambole come pure per vestiti di carnevale
- $\cdot$  cucire l'orlo con l'elastico prima di fare la cucitura laterale di chiusura

# Cucitura di filo elastico e cotone perlato con il punto increspato

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

punto increspato n. 12 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per asole n. 3

## Fili elastici/cotone perlato

per increspare lunghe parti di stoffa di vestiti, per lavori di tempo libero

#### Preparazione

- tagliare il filo elastico/cotone perlato nella doppia lunghezza del capo da cucire
- piegare il filo elastico/cotone perlato a metà
- · passare il laccio sulla staffetta del piedino per asole
- · portare i due fili sotto il piedino verso dietro

## Cucire

- · cucire alcuni punti
- tirare il fili davanti
- · lasciare i fili corti dietro il piedino
- $\cdot$  il filo elastico/cordoncino non va cucito, solo sopracucito
- alla fine della cucitura increspare la stoffa tirando il cotone perlato
- cucendo il filo elastico trattenerlo un pò, più il filo elastico è teso, più forte è l'increspatura

**CONSIGLIO** E S

# Fissare l'inizio e la fine

· cucire alcuni punti con il trasportatore abbassato

## Pressione del piedino

• aumentare la pressione del piedino (se necessario) per un trasporto migliore della stoffa e del filo elastico/ cordoncino



19

# Cucitura di elastico largo



Selezione del punto:

 Larghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: Arresto dell'ago: punto serpentino n. 4/zigzag cucito n. 16 oppure punto lycra n. 17

aumentare a seconda dell'elastico a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1 basso

# Nastro elastico largo

· come rifiniture di abbigliamento sportivo, biancheria intima

## Preparazione

- · tagliare l'elastico nella lunghezza desiderata
- marcare ogni 1/4 il bordo esterno da rifinire ed il nastro elastico
- · appuntare insieme il bordo esterno da rifinire ed il nastro elastico ogni 1/4 di marcatura

#### Cucire

- · tendere il nastro elastico e cucire sul bordo di rifinitura
- · tagliare via la stoffa rimanente











# CONSIGLIO

## Increspare prima il bordo della stoffa

- · il nasto elastico è più facile da attaccare =
- l'elastico rimane piatto durante la cucitura

## L'elastico risulta poco teso

• evitare di stendere eccessivamente l'elastico; adattare la pressione del piedino al materiale

# Programma di travetta

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

programma di travetta n. 24/programma di travetta n. 25 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (posizione per cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Programma travetta

- · rinforzo di cuciture sotto sforzo di tasche, giacche, Jeans e abbigliamento da lavoro
- · utile per attaccare nastri ecc. (p.e. il passante di un quilt)

#### Cucire

- · la macchina inizia il programma travetta in alto a sinistra
- · finire il programma, la macchina si ferma automaticamente





#### Travetta decorativa

 aumentare la lunghezza del punto e cucire il programma di travetta con del filo decorativo = piccoli rettangoli come elementi decorativo (in combinazione con altri disegni)

# Informazioni importanti: Asola/Occhiello



## Tensione del filo per asole/occhielli

- · infilare il gancio della bobina
- · la tensione aumenta leggermente
- · il punto pieno risulta leggermente bombato
- $\cdot$  questo effetto rende l'asola più bella



# Occhielli manuali

- · piedino per asole n. 3
- · segnare la lunghezza dell'asola nella posizione desiderata



#### Occhiello automatica/o

- · piedino automatico a slitta per asole 3A
- · segnare soltanto un'asola nella lunghezza intera
- $\cdot$  la lunghezza è programmata dopo aver cucito la prima
- asola
- · segnare l'inizio delle asole seguenti
- · Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

# Prova di cucito

- $\cdot$  fare la prova di cucito sempre su un pezzo della stoffa originale
- · usare lo stesso rinforzo dell'originale
- · usare lo stesso tipo d'asola/d'occhiello
- $\cdot$  cucire l'asola nella stessa direzione sulla stoffa (orizzontale o verticale)

#### Correzioni

- Cambiare la larghezza del tratto a punto pieno
- · modificare la larghezza del punto

Cambiare la lunghezza del punto

- una modifica della lunghezza del punto influenza ambedue tratti a punto pieno (più fitto, più rado)
- · dopo la modifica della lunghezza del punto =
- programmare di nuovo la lunghezza dell'asola

## Bilanciamento dell'asola automatica/manuale

 $\cdot$ il bilanciamento si riflette su ambedue tratti a punto pieno



- · il bilanciamento influenza sempre il primo tratto a punto pieno:
- troppo fitto (A) = premere la freccia in basso
- non abbastanza fitto (B) = premere la freccia in alto
- dopo la modifica del bilanciamento = programmare di nuovo la lunghezza dell'asola



· premere il pulsante esterno clr







R

# Cordoncino di rinforzo

- · il cordoncino rinforza ed abbellisce l'asola
- il cappio del cordoncino si trova dall'estremità dell'asola dove avviene la trazione del bottone posizione del bottone = cappio del cordoncino
   posizionare il lavoro in modo adeguato

## Rinforzo ideale

- · cotone perlato.n. 8
- · filo per cucire pesante
- $\cdot$  cotone per uncinetto



# Aggancio del cordoncino/piedino n. 3

- · abbassare l'ago all'inizio dell'asola
- · piedino alzato
- · agganciare il cordoncino alla staffetta centrale del piedino (davanti)



- · tirare le due estremità del filo sotto il piedino indietro –
- ogni filo in una scanalatura della suola • abbassare il piedino

# abbassare ii pieu

# Cucire

- $\cdot$  cucire l'asola in modo abituale, senza trattenere il cordoncino
- · il punto pieno dell'asola ricopre il filo



# Fissare il cordoncino

- tirare i fili finché il cappio sparisce nella travetta dell'asola
- · passare i fili sul rovescio della stoffa
- · annodare oppure fermare con qualche punto





# Aggancio del cordoncino/piedino a slitta n. 3A

- · abbassare l'ago all'inizio dell'asola
- · piedino è alzato
- passare il cordoncino da destra sotto il piedino
   aggangiare sulla staffatta postariore del piedino
- · agganciare sulla staffetta posteriore del piedino

# $\cdot$ tirare il cordoncino in avanti

 $\cdot$  fissare le due estremità nelle apposite fessure

# Cucire

- · cucire l'asola
- · non trattenere il cordoncino
- $\cdot$ il punto pieno dell'asola ricopre il filo



# Fissare il cordoncino

- · tirare i fili finché il cappio sparisce nella travetta dell'asola
- $\cdot$  passare i fili sul rovescio della stoffa
- $\cdot$  annodare oppure fermare con qualche punto



# Tagliare l'asola

· aprire l'asola con il taglia asole partendo dalle estremità verso il centro



# Punzone di ferro (accessorio opzionale)

- · porre l'asola su un pezzo di legno
- · appoggiare il punzone al centro dell'asola
- passare il punzone manualmente o con un martello



# Asola a punto diritto

Un'impuntura preparativa dell'asola è consigliabile se la stoffa sfilaccia molto.

I due tratti a punto pieno e le travette copriranno dopo i punti del programma preparativo.

Utile per rinforzare asole arrotondate ed asole su materiali come pelle, feltro ecc.

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino: Impuntura preparativa n. 59 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per occhiello n. 3/ asolatore automatico a slitta n. 3A



# Programma automatico con asolatore automatico a slitta n. 3A

 il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica (ripetizione esatta delle asola)



# Cucire il programma automatico

- cucire i primi punti in avanti, fermare la macchina
- · premere il tasto ferma punto
- «auto» appare nel simbolo del piedino = lunghezza programmata
- · la macchina finisce il programma automaticamente
- le asole seguenti vengono preparate nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)
- · la distanza tra le impunture può essere modificata con la larghezza del punto

# Programma con il piedino n. 3 (conta punti)

- selezionare funzione «piedino n. 3» per il sistema conta punti
- con il piedino n. 3 vengono contati i punti del programma preparativo

#### Cucire l'asola a punto diritto/sistema conta punto

- · cucire il 1. lato, fermare la macchina
- · premere il tasto ferma punto
- · travetta e 2. lato indietro
- $\cdot$  fermare la macchina all'altezza del 1. Punto
- $\cdot$  premere il tasto ferma punti
- · cucire travetta e punti di fermatura
- $\cdot$  la macchina si ferma automaticamente
- · «auto» appare
- ogni seguente programma preparativo viene cucito in questa lunghezza



# Occhielli automatici (tutti tipi)

I due tratti dell'asola vengono cuciti nella stessa direzione. Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

L'asola elastica risulta particolarmente bella su stoffe elastiche (Jersey, felpa, ecc.) perché mantiene la forma grazie al punto overlock doppio, con il quale viene eseguita.

Attenzione: Il piedino a slitta deve appoggiare in modo uniforme sul materiale! (Se il piedino appoggia sulla cucitura, la lunghezza non può essere misurata esattamente!)

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore (griffa): Piedino: asola/occhiello (tutti tipi) a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per asole/occhielli (a slitta) n. 3A

# Asola automatica

- · il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica
- = esatta ripetizione dell'asola
- per tutti gli occhielli ed asole di una lunghezza da 4–29 mm



# Cucire il primo t accanto all'in cucire il primo t

# Cucire il primo tratto a punto pieno

- · la parte cucita dell'asola viene visualizzata sul display (accanto all'indicazione del piedino)
- cucire il primo tratto in avanti fino alla lunghezza desiderata

# Programmare l'asola

- · premere il tasto ferma punti sopra il piedino
- · «auto» appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
- · la macchina finisce l'asola automaticamente e si ferma

# Sistema automatico

- · la macchina si ferma e torna automaticamente all'inizio della programmazione automatica
- tutte le asole seguenti vengono cucite adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

# Importante:

- · dopo un errore di programmazione o di cucito premere sempre la funzione «inizio motivo»
- · il programma torna all'inizio dell'asola/occhiello



## Ripetizione esatta dell'asola

 con il sistema automatico tutte le asole sono della stessa precisione e lunghezza

# Marcature

 con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo

## Velocità di cucito

- cucire con velocità ridotta per un risultato ottimale
- eseguire tutte le asole con la stessa velocità per ottenere la stessa fittezza del punto





# Occhiello arrotondato automatico/Occhiello a goccia automatico

I due tratti a punto pieno vengono cuciti nella stessa direzione.

Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

Selezione del punto: Ago: Filo: Trasportatore: Piedino:

occhielli arrotondati n. 54 + 55 e occhielli a goccia n. 56–58 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per asole/occhielli n. 3A

## Asola automatica

- · il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica
- = esatta ripetizione dell'asola

per tutti gli occhielli ed asole di una lunghezza da 4– 29 mm

## Cucire il primo tratto a punto diritto

- la parte da cucire viene visualizzata sul display (accanto all'indicazione del piedino)
- · cucire il primo tratto in avanti a punto diritto

## Programmare la lunghezza

- · premere il tasto ferma punto sopra il piedino
- «auto» appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
- · la macchina finisce l'occhiello automaticamente e si ferma

## Sistema automatico

- · la macchina si ferma e ritorna automaticamente all'inizio dell'occhiello programmato
- tutti gli occhielli seguenti vengono cuciti adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

# Importante:

- dopo un errore di programmazione o di cucito premere sempre la funzione «inizio motivo»
- · il programma torna all'inizio dell'asola/occhiello

# CONSIGLIO

# Ripetizione esatta dell'asola

· con il sistema automatico tutte le asole sono della stessa precisione e lunghezza

## Marcature

 con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo

# Occhiello doppio a goccia

- su stoffe pesanti o voluminosi e per una migliore resistenza conviene cucire l'occhiello a goccia due volte – dopo il primo occhiello non spostare il lavoro
- premere il reostato il secondo occhiello viene cucito esattamente sopra quello precedente



# Sistema conta punti per tutti tipi di asole/occhielli (non memorizzabile a lungo termine)

Il primo tratto (sinistro) dell'asola/occhiello viene cucito in avanti, il secondo tratto (destro) indietro.

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

anto: asola/occhiello (tutti tipi) Ago: a seconda del materiale Filo: filo di cotone/poliestere riffa: alzato (su cucire) dino: piedino per asole/occhielli n. 3

# Asola con sistema conta punti selezionare la funzione

# 

# Lunghezza del 1. tratto

- $\cdot$  cucire il 1. tratto fino alla lunghezza desiderata
- premere il tasto ferma punto sopra il piedino

# Travetta, 2. tratto indietro

- $\cdot$  cucire la travetta in basso ed il 2. tratto indietro
- · fermare la macchina all'altezza del primo punto
- · premere il tasto ferma punto sopra il piedino

# Travetta, punti di fermatura

- · la macchina cuce la travetta in alto ed i punti di fermatura
- · la macchina si ferma automaticamente
- · «auto» appare sul display
- · l'asola è memorizzata
- · ogni asola viene cucita come quella precedente

## Cancellazione della lunghezza memorizzata

- premere il pulsante esterno «clr»
- · «auto» sparisce
- una nuova asola con un'altra lunghezza può essere programmata

#### Correzione

· se la lunghezza/larghezza del punto o il bilanciamento sono stati cambiati, l'asola va riprogrammata

# Asola programmata/occhiello programmato su un materiale diverso

- occhielli eseguiti con il sistema conta punti possono cambiare la lunghezza, se vengono cuciti su un materiale diverso
- · programmare nuovamente sul materiale nuovo



# CONSIGLIO

## Asole/occhielli con il piedino piccolo n. 3

· ideale per asole/occhielli, che non si possono cucire con il piedino grande a slitta

#### Asole/occhielli precisi

- cucire sempre nella stessa velocità tratti a punto pieno regolari
- · una velocità media garantisce i risultati migliori

#### Marcature

· con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo



# Asola/Occhiello manuale in 4–6 fasi (tutti tipi)

Il sistema manuale è adatto per asole singole o per la riparazione di asole.

La quantità dei passi di lavorazione dipende dal tipo di occhiello selezionato.

L'asola manuale non è memorizzabile.

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

man

asola/occhiello (tutti tipi) a seconda della stoffa filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per asole/occhielli n. 3

# Simbolo sul display

- · selezionare l'asola/occhiello (n. 51–59)
- premere la funzione «man» = manuale nella barra delle funzioni



## Passi di lavorazione

- · sul display appaiono le varie fasi di lavorazione:
- · Asola normale = 6 fasi
- $\cdot$  Occhiello rotondo = 4 fasi
- · Occhiello a goccia = 4 fasi
- · la freccia si trova sulla posizione 0, quando l'asola viene selezionata

## Cucire un'asola a 4/6 fasi

- $\cdot$  premere il riquadro 1 sul display e cucire il 1. tratto
- fermare la macchina alla lunghezza desiderata
- · premere il riquadro 2, cucire
- $\cdot$  ecc., finire l'asola







# Riparazione di asole/occhielli

- · vari passi di lavorazione possono essere saltati
- sull'asola già esistente vengono cuciti soltanto le fasi di lavorazione veramente utili

# Programma per attaccare bottoni



Selezione punto: Larghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

programma per attaccare bottoni n. 60 dipende dalla distanza dei fori del bottone a seconda della stoffa filo di cotone/poliestere abbassato (su rammendo) piedino per attaccare bottoni n. 18 (accessorio opzionale)

# Programma per attaccare bottoni

- · per attaccare bottoni con 2 e 4 fori
- altezza del gambo = la distanza tra bottone e stoffa è regolabile a piacere
- bottoni che servono come decorazione vengono attaccati senza gambo



## Bottone con 2 fori

- · selezionare il programma per attaccare bottoni
- $\cdot$  controllare la distanza tra i fori (con il volantino)
- $\cdot$  regolare la larghezza del punto
- tenere il filo all'inizio di cucito
- · cucire il programma
- la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
- · la macchina torna all'inizio del programma

#### Fili

· il fili vengono automaticamente fermati all'inizio ed alla fine del programma e possono essere tagliati

### Per una resistenza migliore

- · tagliare il filo superiore accanto al bottone
- · tirare i due fili inferiori, finché si vede l'estremità del
- filo superiore sul rovescio della stoffa
- tagliare fili inferiori (eventualmente annodare)



## Bottone con 4 fori

- · cucire prima i fori anteriori
- · spostare il bottone con cautela
- · cucire i fori posteriori



# CONSIGLIO

## Attaccare bottoni

 risparmio di tempo durante una lavorazione che richiede di attaccare tanti bottoni uguali (camicie, biancheria da casa, ecc.,)

#### Accorciare cerniera

 questo programma è utile per fermare una cerniera troppo lunga

# Asola rotonda a punto zigzag

Ago: Filo:

Piedino:

Selezione punto: Trasportatore/griffa: asola rotonda a punto zigzag n. 61 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Asola rotonda a punto zigzag

- · per passare nastri e cordoncini · per lavori decorativi, vestiti per bambini, ecc.
- · non è programmabile

# Cucire

- · selezionare l'asola rotonda n. 61
- · cucire il programma
- · la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
- · la macchina torna all'inizio del programma

## Aprire il foro

· con una tanaglia perforatrice, un punzone oppure una lesina

# Asola rotonda a punto diritto

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: asola rotonda a punto diritto n. 62 a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzato (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

## Asola rotonda a punto diritto

- · per passare nastri e cordoncini
- · per lavori decorativi, vestiti per bambini, ecc.
- non memorizzabile

# Cucire

- · selezionare l'asola rotonda n. 62
- · cucire il programma
- · la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
- · la macchina torna automaticamente all'inizio del programma

## Aprire il foro

· con una tanaglia perforatrice, un punzone oppure una lesina







## Asola rotonda

· usare come occhi per bambole, animali di peluche, ecc.

#### Asola decorativa

· cucire con filo decorativo, come elemento decorativo in combinazione con altri disegni (motivo singolo)





# Bordo di maglia con filo elastico

 $\sim$ 

Larghezza del punto: Lunghezza del punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

Selezione punto:

punto zigzag n. 2 circa 5 mm 1 mm–1,5 mm a seconda del materiale filo di cotone/poliestere alzati (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

# Bordi di maglia con filo elastico

· riportare la forma originale in bordi di maglia dilatati

# Cucire

- · guidare 2 fili elastici lungo il bordo, tirando
- leggermente
- · cucire con zigzag
- $\cdot$  non cucire il filo elastico, solo sopracucire
- $\cdot$  al termine tirare il filo per ottenere la lunghezza giusta







Adattare la pressione del piedino.

# Rinforzo di bordi



Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/ griffa: Piedino: punto nido d'ape n. 8, punto serpentino n. 4 a seconda del materiale filo per rammendo

alzato (su cucire)

piedino per trasporto indietro n. 1

#### Rinforzare bordi

- · abbigliamento di lavoro, biancheria per la casa, teli di spugna, ecc.
- · per un ulteriore rinforzo: comprendere nella cucitura un cordoncino nel colore della stoffa

#### Filo per il rinforzo

- · cotone perlato
- · filo pesante (cucire a mano)
- · cotone per uncinetto

## Cucire

- · eseguire il punto nido d'ape/serpentino lungo il bordo
- appoggiare il rinforzo sul bordo e passare la cucitura sopra
- se è necessario, spostare la seconda cucitura leggermente all'interno della stoffa

# Rattoppo su maglia

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

punto maglia n. 14 a seconda del materiale filo per rammendo alzato (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1

## Copertura delle parti consumate

· in materiali elastici, come per es. biancheria

#### Preparazione

- non tagliare via la parte strappata
- · arrotondare la parte di stoffa nuova
- in questo modo l'elasticita rimane
- appuntare la parte di stoffa nuova sul diritto ed imbastirla

#### Cucire

- · porre la toppa sul punto danneggiato
- · applicare
- · eventualmente ritagliare la stoffa danneggiata
- $\cdot$ se necessario eseguire una seconda cucitura all'interno della toppa





# **CONSIGLIO**

## Maglieria

 usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

#### Cucire con stoffe elastiche

 se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

#### Stoffe elastiche si stendono facendo onde

 $\cdot$  secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino



# Programmi di rammendo automatico

Selezione punto:

Trasportatore/ griffa:

Ago: Filo:

Piedino:

programma di rammendo semplice n. 22, programma di rammendo rinforzato n. 23 a seconda del materiale filo per rammendo

alzato (su cucire)

piedino automatico a slitta per occhielli n. 3A, piedino per trasporto indietro n. 1

## Preparazione

· fermare materiali leggeri nel telaio, per evitare la formazione di pieghe

## Programma di rammendo semplice n. 22

- · «sostituzione» dei fili verticali in ogni materiale
- · cucire con piedino n. 1 (trasporto indietro)
- premere la funzione «piedino n. 3» nella barra delle funzioni
- · cucire la prima lunghezza del rammendo
- premere il tasto ferma punto sul frontale della macchina (1.lunghezza programmata)
- · cucire la seconda lunghezza del rammendo
- premere il tasto ferma punto (2. lunghezza programmata)
- finire il programma, la macchina si ferma automaticamente
- sia il programma di rammendo semplice n. 22, che il rammendo rinforzato n. 23 possono essere cuciti con il piedino automatico a slitta per asole n. 3A (vedi seguente spiegazione)

## Programma di rammendo rinforzato n. 23

- · «sostituzione» dei fili orizzontali e verticali in ogni materiale
- · con asolatore automatico a slitta n. 3A
- - abbassare l'ago in alto a sinistra della parte danneggiata (punto serpentino del rammendo rinforzato)
  - fare la prima cucitura in lunghezza
  - premere il tasto ferma punto sopra il piedino = lunghezza programmata
  - finire il programma, la macchina si ferma automaticamente

## Superficie grande da rammendare

- · spostare il piedino
- · ripetere il programma (lunghezza è programmata)

#### Correzione

 superficie del rammendo è «storta» – possibilità di correzione tramite il bilanciamento





## Strappo

· rinforzare con stoffa fine oppure con garza

### Ingrandire la superficie del rammendo

· spostare il materiale in lunghezza e larghezza

.



# Rammendo manuale

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: punto diritto n. 1 a seconda del materiale filo per rammendo abbassato (su rammendo) piedino per rammendo n. 9 (accessorio opzionale)

#### Rammendo di parti consumate o strappate

· «sostituire» i fili verticali ed orizzontali in ogni materiale

#### Preparazione

- · tendere il lavoro nell'apposito cerchietto per rammendo
- stoffa tesa uniformemente = non si formano pieghe
- · possibilmente usare il tavolino supplementare

#### Cucire

- · guidare il lavoro teso nel cerchietto in modo regolare
- · lavorare da sinistra verso destra
- · spingere il lavoro senza troppa pressione

## Fili verticali

- · tendere i primi fili sopra il buco (non troppo fitti)
- · girare il lavoro 1/4

#### Fili orizzontali

- · incrociare i primi fili (non troppo fitti)
- · girare il lavoro 1/2

# Finire il rammendo

non fitto, stessa direzione della seconda fila

#### Cucito tubolare

- · primo passo di rammendo in direzione orizzontale
- · secondo e terzo passo in direzione verticale

#### Tecnica

· dopo aver imparato la tecnica, lavorare i margini del rammendo in lunghezze diverse = il margine del rammendo si «perde» nel tessuto

#### Importante

- · guidare il telaio in movimenti «L» o «M»
- · cambiare la direzione in alto o in basso cucendo movimenti morbidi

(evitare di cucire angoli acuti) = evita la formazione di piccoli fori nel tessuto e la rottura del filo

non cucire dei cerchi











# CONSIGLIO

#### Rottura del filo

· se il filo si strappa, il lavoro non viene guidato regolarmente

# Formazione del punto difettosa

- · troppo filo sul diritto = il lavoro viene guidato troppo velocemente
- · formazione di piccoli nodi sul rovescio della stoffa = il lavoro viene guidato troppo lentamente





# Punti decorativi

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

ago per ricamo, grossezza a seconda della stoffa filo per cucire/ricamo alzato (su cucire) Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure/Piedino per ricamo n. 6 oppure/Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

# Punti decorativi

punti decorativi

- · per ogni materiale
- · per lavori decorativi

# Selezione del punto

- premere il pulsante esterno «punti decorativi»
- $\cdot$  selezione del gruppo dei punti nel menu
- · selezionare il punto desiderato

# Display

- · il punto selezionato mostra lo sfondo grigio
- piedino consigliato n. 1, per punti pieni usare piedino n. 20
- regolazione base (larghezza/lunghezza del punto) è modificabile



# Cambiare la larghezza del punto

- · l'aspetto del ricamo può essere cambiato con la larghezza del punto
- $\cdot$  girare la manopola esterna a destra = allargare il punto
- girare la manopola esterna a sinistra = stringere il punto
- · regolazione base e modifiche sono visibili sul display

# Cambiare la lunghezza del punto

- l'aspetto del ricamo può essere cambiato con la
  - lunghezza del punto
- · girare la manopola esterna a destra = allungare il punto
- girare la manopola esterna a sinistra = accorciare il punto
- · regolazione base e modifiche sono visibili sul display



A B C

- **A** Punto decorativo in regolazione base
- B Punto decorativo con larghezza ridotta
   C Punto decorativo con
- C Punto decorativo con lunghezza ridotta



# Modificare la regolazione base

- · adattare i motivi al gusto personale
- $\cdot$  adattamento del punto alla dimensione del soggetto =
- diminuire la larghezza del punto p.e. vestiti per
- bambola



-5

# Punti a croce

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: punti a croce n. 301–309, 314 o punto a croce n. 310 a seconda del materiale filo per cucire/ricamo alzato (su cucire) piedino per trasporto indietro n. 1 oppure piedino per ricamo n. 6 oppure piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

#### Punto a croce

- punti a croce sono un ampliamento degli altri punti ornamentali
- · combinare punti a croce con altri punto ornamentali

## Cucire

 cucire i punti a croce da n. 301–309, 314 e combinare come tutti gli altri punti decorativi

# Punto a croce grande n. 310 (1.parte)

- · cucire il primo tratto
- · la macchina si ferma automaticamente al centro
- l'ago rimane sempre abbassato anche con l'arresto dell'ago programmato in alto



310

- $\cdot$  sopra il simbolo del punto a croce appare una freccia = girare la stoffa di 90°
- · Îa freccia indica che la stoffa va girata prima di cucire la seconda parte
   Punto a croce grande n. 310 (2. parte)
  - · cucire il secondo tratto
  - · la macchina si ferma automaticamente alla fine e torna all'inizio del programma



# CONSIGLIO

# Punti a croce con filo da ricamo

· i disegni risultano più pieni

# Punti a croce su un solo strato di stoffa

- usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
- · levare la fliselina o la carta dopo il cucito



# Punto quilt/punto a mano

 I
 Selezione punto:

 I
 Ago:

 Filo superiore:
 Filo inferiore:

 I
 Filo inferiore:

 I
 Trasportatore/griffa:

 Piedino:
 Piedino:

punti quilt n. 328, 346–350 a seconda del materiale filo trasparente filo per cucire alzato (su cucire) piedino trasporto indietro n. 1 oppure piedino a doppio trasporto n. 50 (accessorio opzionale)

# Punto quilt/punto a mano

 per tutti i materiali e per lavori, che devono sembrare «cuciti a mano»

## Prova di cucito/formazione del punto

- · il filo inferiore viene tirato sul diritto del lavoro (tensione!)
- un punto è visibile (filo inferiore), un punto è invisibile (filo trasparente) = effetto punto a mano

# Tensione del filo superiore

· a seconda della stoffa = aumentare la tensione

#### Bilanciamento

· adattare eventualmente il punto con il bilanciamento

#### Cucire

· il punto quilt si può cucire in ogni posizione dell'ago







# CONSIGLIO

#### Angolo perfetto

- attivare le funzioni «arresto dell'ago» e «fine motivo» (la macchina si ferma automaticamente con l'ago abbassato), gizaro il lavoro.
- abbassato), girare il lavoro
- $\cdot$  girando il lavoro fare attenzione di non tirare la stoffa

#### Rottura del filo trasparente

- · ridurre la velocità di cucito
- · diminuire la tensione del filo superiore

# Punti quilt decorativi

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: punti quilt n. 326–338, 351 a seconda del materiale filo di cotone/ricamo alzato (su cucire) Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure Piedino per ricamo n. 6 oppure Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

# Punto diritto corto n. 326

- punto diritto corto
- · particolarmente adatto per patchwork

## Punti quilt

- · per tutti i lavori quilt su ogni materiale
- · soprattutto per «crazy quilting»

#### Bilanciamento

· adattare eventualmente il punto con il bilanciamento

#### Cucire

- · selezionare i punti quilt, cucire
- tutti i punti quilt possono essere combinati e

programmati nella memoria





## Angolo perfetto

- attivare le funzioni «arresto dell'ago» e «fine motivo» (la macchina si ferma automaticamente con l'ago abbassato), girare il lavoro
- · girando il lavoro fare attenzione di non tirare la stoffa

# Quilting a mano libera

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: punto diritto n. 1 a seconda del materiale filo di cotone/filo trasparente abbassato (su rammendo) piedino per rammendo n. 9, piedino per quilting n. 29 (accessorio opzionale)

## Quilting a mano libera

· tutti i lavori di quilt, che vengono guidati a mano libera

## Preparazione

- parte superiore del quilt, imbottitura ed ovatta, parte inferiore – fissare bene con dei spilli, eventualmente imbastire
- · usare il tavolo supplementare

## Posizione delle mani

- · il quilting inizia sempre dal centro del lavoro
- si parte dal centro, cucendo verso l'esterno del lavoro
- · ambedue le mani tengono la stoffa come un telaio



## Quilting di un disegno

· cucire, spostando il lavoro con movimenti leggeri e rotondi in tutte le direzioni, creando così il disegno

# Quilting a meandri

- usando questa tecnica si riempie una superficie con delle cuciture
- · le singole cuciture non si incrociano mai

# CONSIGLIO

# Quilting a mano libera e rammendo

· le due tecniche si assomigliano molto, perché si basano sullo stesso principio

#### Rottura del filo

· il lavoro non viene guidato in modo regolare

#### Formazione del punto difettosa

- troppo filo sul diritto della stoffa = il cucito viene guidato troppo velocemente
- $\cdot$  formazione di piccoli nodi sul rovescio della stoffa = il cucito viene guidato troppo lentamente

# Rottura del filo trasparente

- ridurre la velocità della macchina
- · diminuire la tensione del filo superiore



# Combinazione di punti decorativi e funzioni

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino:

h

П

punti decorativi

 a seconda della stoffa
 filo decorativo/di cotone
 alzato (su cucire)

 Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure

 Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure
 Piedino per ricamo n. 6 oppure
 Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

 Combinazioni della regolazione base con funzioni

 si possono ottenere degli effetti sorprendenti, combinando la regolazione base dei disegni con funzioni diverse

 Effetto specchio orizzontale

 Effetto specchio verticale

 Fine disegno 1–9

 ½ Motivo

Bilanciamento Punto lungo

Limite dell'ago doppio 2–5 mm Limite dell'ago a lancia (programmare in setup, menu delle funzioni)

Cucire permanentemente indietro Allungamento del motivo 2–5x

#### **Bilanciamento**

- con il bilanciamento si possono ottenere vari effetti del ricamo
- il disegno viene esteso o ristretto a seconda della quantità dei passi di bilanciamento
- · vedi anche 5 capitolo «Bilanciamento» a pagina 44

## Programmazione

- · selezionare il disegno desiderato
- · selezionare la funzione desiderata
- più funzioni insieme possono formare un singolo disegno

# Cancellare funzioni

- premere il pulsante esterno clr
- le funzioni speciali vanno cancellate singolarmente, premendo il loro simbolo







# Variazioni con regolazione base e funzioni

- prima di creare una nuova combinazione, cancellare tutte le funzioni (clear all)
- evitando così delle sorprese

# Punti decorativi su un solo strato di stoffa

- usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
- levare la fliselina o la carta dopo il cucito

# Ricami lunghi: funzione

arresto dell'ago in basso · il lavoro non si sposta

### **Funzione fine motivo**

 la macchina si ferma dopo ogni singolo disegno

# Punti utili e decorativi nella memoria

- La memoria di questa macchina può contenere fino a 1023 disegni singoli
- · La memoria e suddivisa in 255 banche di memoria
- $\cdot$  ogni banca di memoria può essere suddivisa
- La maggior parte dei punti utili e decorativi, lettere e numeri possono essere memorizzati e combinati a piacere
- · Eccezione: Asole
- · Il contenuto della memoria rimane salvo, anche se la macchina viene spenta o staccata dalla rete di corrente
- $\cdot$  La memoria può essere richiamata ad ogni momento

# Programmare punti utili e decorativi

- $\cdot$  premere il pulsante esterno «mem» = aprire la memoria
- $\cdot$  premere «mem1» = pagina della memoria
- selezionare una banca di memoria vuota
- $\cdot$  premere «ok» = ritorno all'ultima applicazione
- · selezionare il punto desiderato
- il punto appare nella finestra «mem»
- · selezionare il prossimo punto
- $\cdot$  continuare, finché la combinazione è completa
- premere «store» = memorizzare



# Combinazione di disegni

- · selezionare una banca di memoria (vedi sopra)
- · premere punto 407, una volta
- · premere punto 102, una volta
- · premere punto 711, una volta
- · cucire = i punti si alternano
- «store» = memorizzare



an march m

# Combinazione di disegno e funzione

- $\cdot$  selezionare una banca di memoria (vedi sopra)
- $\cdot$  premere il punto 413, una volta
- $\cdot$  attivare l'effetto specchio verticale
- · premere il punto 413, una volta
- $\cdot$  cucire = i punti si alternano, originali e specchiati
- premere «store» = memorizzare



- · premere il punto 104, una volta
- attivare l'effetto specchio verticale
- · premere il punto 104, una volta
- $\cdot$  cucire = i punti si alternano, originali e specchiati
- · premere «store» = memorizzare



# Combinazione di disegni come motivo singolo

- $\cdot$  selezionare una banca di memoria (vedi ultima pagina)
- $\cdot$  premere motivo 409, una volta
- premere motivo 616, due volte
- attivare la funzione fine disegno 2x
- $\cdot$  cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo due combinazioni
- $\cdot$  premere «store» = memorizzare

# Combinazione di motivi specchiati come motivo singolo

- · selezionare una banca di memoria (vedi ultima pagina)
- · premere il punto 109, una volta
- premere il punto 414, una volta
- attivare l'effetto specchio orizzontale
- premere il punto 414, una volta
- · attivare l'effetto specchio orizzontale
- premere il punto 109, una volta
- attivare la funzione fine disegno 1x
  cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo una combinazione
- $\cdot$  premere «store» = memorizzare



# CONSIGLIO

## Combinazioni di punti decorativi con filo da ricamo

· i disegni risultano più pieni

## Punti decorativi su un solo strato di stoffa

- $\cdot$  usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
- $\cdot$  levare la fliselina o la carta dopo il cucito

# Cifre ed alfabeti nella memoria

 La memoria di questa macchina può contenere fino a 1023 disegni singoli

RERNING

- · La memoria è suddivisa in 255 banche di memoria
- · ogni banca di memoria può essere suddivisa
- La maggior parte dei punti utili e decorativi, lettere e numeri possono essere memorizzati e combinati a piacere
- · Eccezione: Asole ed asole rotonde
- Il contenuto della memoria rimane salvo, anche se la macchina viene spenta o staccata dalla rete di corrente
- · La memoria può essere richiamata ad ogni momento

## Programmare lettere e numeri

- $\cdot$  premere il pulsante esterno «mem» = aprire la memoria
- premere «mem1» = pagina della memoria
- · selezionare una banca di memoria vuota
- $\cdot$  premere «ok» = ritorno all'ultima applicazione
- · selezionare la lettera desiderata
- $\cdot$  la lettera appare nella finestra «mem»
- · selezionare la prossima lettera
- $\cdot$  continuare, finché la combinazione è completa
- $\cdot$  premere «store» = memorizzare

## Esempio: programmare lettere

- aprire una banca di memoria vuota
- · premere il pulsante esterno degli alfabeti
- · selezionare le lettere desiderate
- $\cdot$  attivare la funzione fine disegno 1x
- $\cdot$  cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo l'ultima lettera
- · premere «store» = memorizzare
- · raddoppio del disegno = selezionare allungamento del motivo 2x prima della memorizzazione

## Esempio: programmare numeri

- · vedi esempio «programmare lettere» sostituire le lettere con numeri
- attivare nella barra delle funzioni fine disegno 1x
- $\cdot$  cucire, la macchina si ferma automaticamente alla fine dell'ultima lettera
- premere «store» = memorizzare

# Esempio: programmare monogramma piccolo

- · aprire una banca di memoria vuota
- · premere il pulsante esterno degli alfabeti
- · selezionare gli alfabeti 5 mm
- · selezionare le lettere desiderate
- · attivare la funzione fine disegno 1x
- cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo l'ultima lettera
- premere «store» = memorizzare

# Fermare il punto

- · selezionare la funzione «Ferma punto»
- $\cdot$ il ricamo viene fermato all'inizio ed alla fine
- $\cdot$  i fili possono essere tagliati



# CONSIGLIO

## Funzione fine disegno

 $\cdot$  senza la funzione fine disegno il nome programmato viene ripetuto continuamente

#### Cucire scritture su un solo strato di stoffa

- · usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
- $\cdot$  togliere la fliselina o la carta dopo il cucito

# Bilanciamento

Tutti i punti e ricami di artista vengono esaminati e regolati, prima che la macchina lascia la fabbrica, però durante il trasporto può cambiare la regolazione base.

Materiali, rinforzi e fili diversi possono influenzare la formazione del punto in modo, che i disegni non chiudono più o che sembrano sovrapposti.

Il bilanciamento elettronico corregge queste alterazioni e adatta ogni punto a qualsiasi tipo di materiale.

Selezione punto: Ago: Filo: Trasportatore/griffa: Piedino: tutti i punti tutti i tipi, 70–110 tutti i fili alzato (su cucire) vedi indicazione del piedino sul display

#### Prova di cucito

 una prova di cucito con filo, stoffa e rinforzo originale è sempre consigliabile!

## Aprire il bilanciamento

- · premere la freccia nella barra delle funzioni, se la
- funzione non è visibile sullo schermo
- · le funzioni scorrono
- · premere la funzione «b»

# Bilanciamento di punti utili/decorativi

- · cucendo materiali morbidi (maglia, Jersey), il materiale può risultare facilmente un po'tirato.
- per questo motivo può sembrare, che p.e. il punto nido d'ape non chiude bene il punto.
- · la correzione con il bilanciamento è molto facile
- per i punti utili appare sempre il punto nido d'ape sul display

#### Bilanciamento di punti utili

- al centro del display viene visualizzato il punto originale (p. nido d'ape)
- due possibili difetti si trovano a sinistra (troppo stretto) e a destra (troppo largo) dell'originale
- · le frecce indicano in quale direzione vanno fatte le correzioni

Nota: il punto nido d'ape vale per tutti i punti utili come esempio grafico

## Correzione

- $\cdot$  premendo la freccia si ottiene un cambiamento del bilanciamento
- $\cdot$  i singoli passi vengono visualizzati sopra la freccia
- per i punti utili sono normalmente 2–5 passi di correzione necessari (max. 50 passi)

#### Bilanciamento punti decorativi

 il bilanciamento avviene come descritto per i punti utili Nota: per i punti decorativi appare sempre lo stesso punto pieno sul display



lungo

corto

# Indice 45

# Indice

Α		Μ		<u>S</u>		
Alfabeti Asola • a punto diritto • automatica • manuale • rotonda	43 21–28 24 25 28 30	Maglia, cucire Maglia, overlock Memoria, personale Memoria, punti utili e decorativi	12 9 6 41,42	Sistema conta punti, asola Stretch, cucitura Stretch, overlock Strappi, rammendo Super stretch	27 8 10 34 8	
		Ν		т		
В		Nastro elastico	18,19		20	
Bilanciamento	44	Numeri, memoria	43	Iravetta	20	
Bordo impuntura	44					
Bordo, rinforzo	32	0		U		
Bottone, attaccare	29	<b>.</b>		<u> </u>		
	25	Occhiello a goccia, automatico	26	Universale, punto	18	
		Occhiello, automatico	25			
с		Occhiello, manuale	28			
		Orlo, invisibile	17	V		
Cerniera	14	Orlo, punto maglia	11			
Colletto, overlock	13	Orli, punti utili	11	Vari overlock	9	
Cordincino, rinforzo	22, 23	Overlock, doppio	9			
Cucitura, piatta di giunzione	10	Overlock, maglia	9			
Cucitura, punti utili	7			Z		
		Р		Zigzag, cucitura	7	
E				Zigzag, triplo	11	
		Programma ferma punto	3			
Elastico stretto	18	Programma per attaccare botton	ni 29			
Elastico largo	19	Punti a croce	36			
		Punti decorativi	35			
_		Punti decorativi con funzioni	40			
F		Punto diritto	2			
F	2	Punto diritto triplo	8			
Ferma punto, programma	10	Punto lungo Punti Quilting	כו סב דב			
Filo elastico Filo elastico hordo	10	Punti Quilting	57, 58			
Filo elastico, bordo	51	Punto zigzag	Э			
1		Q				
Imbastitura	16	Quilting a mano libera	39			
Informazioni, asole	21	Quilting, punti	37, 38			
Impuntura, bordi	4					
Impuntura, rettangolare dell'a	sola 24	R				
L		Rammendo, automatico	33			
		Rammendo, manuale	34			
Lettere, memoria	43	Rattoppo	32			
		Rifinitura, punto nido d'ape	12			
		Rinforzo di bordi	32			