

Categoría puntos principales

Muestra de punto

Selección

- del pie prénsatelas
- directo
- mediante número del punto

Adaptar individualmente

- Modificar el ancho y largo del punto
- Desplazar la posición de la aguja
- Remate con la tecla para costura hacia atrás en la cabeza de la máquina
- Memoria personal
- Para todo tipo de puntos y materiales
- Recuperación de la regulación de base

Puntos útiles

Descripción breve

Puntos decorativos

Descripción breve

Tapering

- Regulación

En conexión con funciones

- Espejar muestras de punto
- Función punto largo
- Alargamiento de la muestra
- Alargamiento de la muestra con función punto largo
- Aguja gemela, trilliza o ensiforme

En el modo de combinación

- Combinar puntos útiles y decorativos

Alfabeto

Descripción breve

Letras/signos

Punto perfecto

Combinar letras/signos

- Alfabetos
- Correcciones en la combinación

En conexión con función

- Seleccionar minúsculas
- Modificar el tamaño de la letra

Monogramas

- Tamaños de monogramas
- Balance

Ojales

Descripción breve

En conexión con funciones

- Ojal manual en 5 ó 7 fases

Balance

Automático

- Entrada directa del largo
- Medida del botón

52

Programar

- Ojal automático
- Ojal para ropa interior y ojal stretch
- Ojales redondos y con ojetes
- Ojal Heirloom
- Ojal cuenta-puntos
- Todos los tipos de ojal

69

52

En la memoria de larga duración

Programa de coser botones

Programa de corchetes

- Coser corchetes
- Abrir corchetes

71

71

72

72

72

54

Puntos Quilt

73

54

Descripción breve

73

56

Programa personal

74

56

Creación de una pantalla personal

74

57

Preparar la muestra de punto

- Pantalla personal

74

74

58

Modificar la muestra de punto

75

58

Anular la muestra de punto

- Pantalla especial

76

76

59

Historia

77

60

Descripción breve

77

60

61

Memoria de largo plazo

78

61

En general

78

61

Crear una combinación de muestras de punto

- Programar y memorizar

78

78

61

Vaciar la casilla de indicación de la muestra

- Anular muestra por muestra
- Anular la combinación
- Abriendo un banco de memoria

79

79

79

79

63

Contenido a primera vista

80

63

64

Abrir una combinación de muestras de punto memorizada

80

64

Correcciones en una combinación de muestras de punto

- Añadir muestras de puntos
- Modificar muestra de punto
- Espejar una combinación completa
- Subdividir una combinación
- Interrumpir una combinación
- Puntos de conexión
- Desplazar partes de una combinación

81

81

81

81

82

82

82

82

67

Anular una combinación de muestras de punto

83

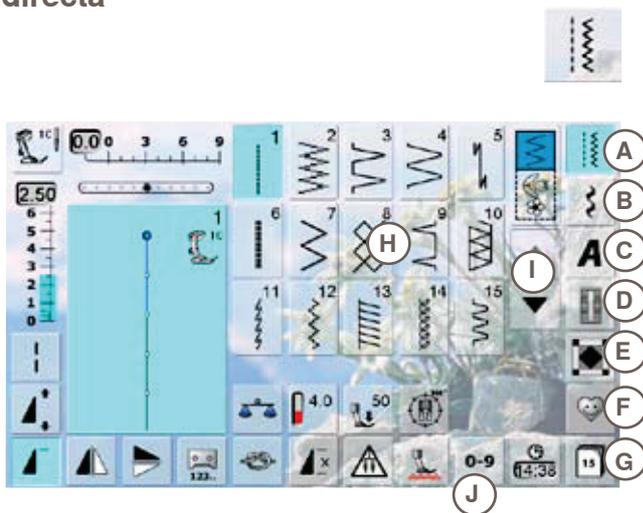
68

- Sobrescribir
- Anular

83

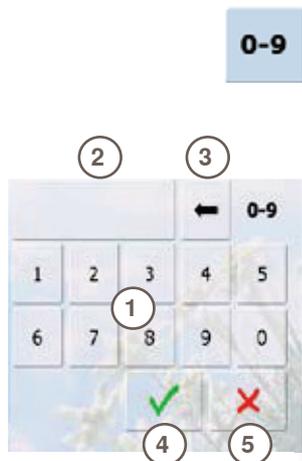
83

Selección directa



- ▶ seleccionar la categoría deseada A - G
- A** Puntos útiles
- B** Puntos decorativos
- C** Alfabetos
- D** Ojales
- E** Puntos Quilt
- F** Programa personal
- G** Historia
- ▶ las muestras de punto disponibles están visibles en la zona de la pantalla H
- ▶ seleccionar la muestra de punto deseada
- ▶ todas las otras muestras de punto se visualizan haciendo rodar la pantalla I

mediante número del punto



Entrada

- ▶ la selección de la muestra de punto mediante números se efectúa mediante la tecla J
- ▶ ahora están visibles números 1 para la entrada en la zona de la pantalla H
- ▶ aparece el número del punto seleccionado 2
- ▶ anular 3 el número previamente tecleado
- ▶ si se pulsa 2 se anula todo el número
- ▶ confirmar la entrada 4

Aborto

- ▶ regresar a la pantalla de salida sin selección de muestra 5



Una inválida entrada de número de punto está indicada en la casilla 2 con tres puntos interrogativos.

Selección del pie prensatelas



- ▶ para cada muestra de punto seleccionada está indicado en la casilla de indicación de la muestra el pie prensatelas óptimo
- ▶ montar el pie prensatelas recomendado
- ▶ pulsar la casilla «Selección del pie prensatelas» arriba izquierda en la pantalla
- ▶ seleccionar en la categoría de pie prensatelas abierta la casilla con el pie prensatelas montado y confirmar con o montar un pie prensatelas opcional, indicado en la parte inferior de la pantalla seleccionando la casilla correspondiente y confirmar
- ▶ el pie prensatelas montado está ahora indicado en la casilla «Selección del pie prensatelas»
- ▶ según el pie prensatelas montado cambia también la categoría de pie prensatelas

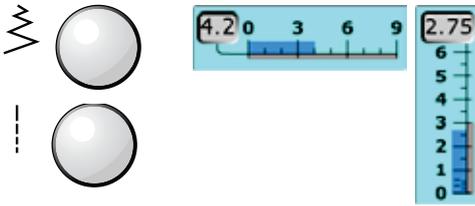


Es IMPORTANTE seleccionar el pie prensatelas montado en la categoría correspondiente de pies prensatelas. Sólo así reconoce la máquina de coser computarizada el pie prensatelas montado y las regulaciones de seguridad correspondientes se activan.

Adaptar individualmente

Según el material y la finalidad de aplicación puede modificarse una muestra de punto individualmente. Las adaptaciones aquí descritas pueden aplicarse en todos los puntos útiles y en muchos puntos decorativos.

Modificar el ancho y largo del punto



- ▶ modificar el ancho y largo del punto mediante los botones giratorios
- ▶ puede modificarse durante la costura

Desplazar la posición de la aguja



- ▶ pulsar las teclas para desplazar la posición de la aguja. Desplazamiento rápido = mantener la tecla pulsada
- ▶ total 11 posiciones de la aguja (5 izquierdas, 5 derechas, 1 centro)

Rematar con la tecla para costura hacia atrás en la cabeza de la máquina



- ▶ sirve para asegurar al inicio y final de la costura
- ▶ pulsar la tecla para costura hacia atrás = la máquina de coser computerizada cose hacia atrás (costura exacta hacia atrás)
- ▶ soltar la tecla para costura hacia atrás = la máquina de coser computerizada cose hacia adelante

Memoria personal



La memoria personal no tiene límites, puede contener cualquier cantidad de modificaciones de puntos:

- ▶ Largo del punto
- ▶ Ancho del punto
- ▶ Posición de la aguja
- ▶ Alargamiento de la muestra
- ▶ Función imagen espejo
- ▶ Función punto largo
- ▶ Tensión del hilo
- ▶ Balance
- ▶ Repetición de la muestra 1-9x

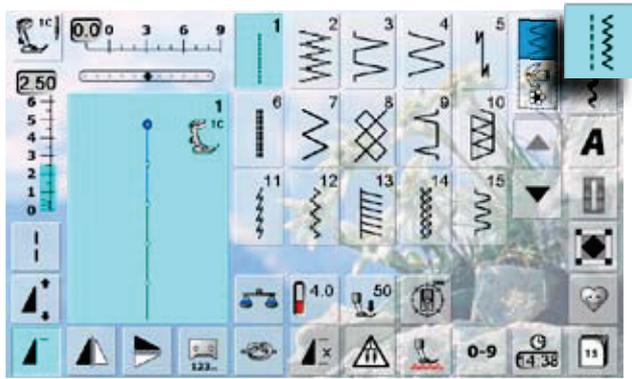
Para todos los tipos de punto y materiales

- ▶ largo del punto, ancho del punto y posición de la aguja modificados se memorizan automáticamente
- ▶ coser un punto modificado (p.ej. zigzag)
- ▶ seleccionar otro punto y coser (p.ej. punto recto)
- ▶ al recuperar el zigzag individualmente modificado quedan las modificaciones intactas
- ▶ la memoria personal puede contener la cantidad de muestras de punto que se desee

Recuperación de la regulación de base

1. Posibilidad: pulsar la tecla «clr»
2. Posibilidad: recuperar el ancho y largo del punto pulsando la barra del ancho/largo del punto (o manualmente girando los botones giratorios); las otras funciones se recuperan manualmente
3. Posibilidad: desconectar la máquina de coser computerizada

Descripción breve



- ▶ pulsar la tecla «Punto útil»
- ▶ 15 puntos útiles están indicados en la pantalla
- ▶ los otros puntos útiles pueden visualizarse haciendo rodar la pantalla



1

Punto recto

Para tejidos no elásticos; todos los trabajos con punto recto, como p.ej. coser, pespuntear, coser cremallera



2

Zigzag

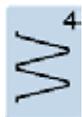
Trabajos zigzag, como sobrehilar, coser cinta elástica y puntilla



3

Vari-Overlock

Para jersey fino; costura Overlock elástica y acabado, como también dobladillo elástico



4

Costura de serpiente

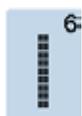
Para la mayoría de materiales; zurcir con costura de serpiente, remendar prendas, reforzar cantos, etc.



5

Programa de remate

Para toda clase de tejidos; rematar el inicio y final de la costura con puntos rectos



6

Punto recto triple

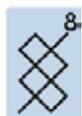
Para costuras muy reclamadas en materiales fuertes, dobladillo visto y costura a vista



7

Zigzag triple

Para costuras muy reclamadas en materiales fuertes, dobladillo visto y costura a vista, coser cintas



8

Punto nido de abeja

Para todo tipo de Tricot como también para tejidos lisos; costura a vista para ropa interior, vestidos, manteles, remiendos, etc.



9

Punto invisible

Para la mayoría de tejidos; dobladillo invisible, dobladillo de concha en jersey suave y tejidos finos; costura decorativa



10

Overlock doble

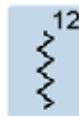
Para toda clase de géneros de punto; costura Overlock = coser y sobrehilar en una fase de trabajo



11

Punto Super-Stretch

Para materiales muy elásticos; costura abierta muy elástica para toda clase de ropa



12

Punto fruncido

Para la mayoría de los materiales; inserir hilos elásticos, costura de encaje = los cantos del tejido se tocan uno con otro, costuras decorativas



13

Stretch-Overlock

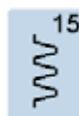
Para géneros de punto medianos, rizo y tejidos fuertes; costura Overlock, costura de unión plana



14

Punto Tricot

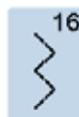
Para tejidos de Tricot, dobladillo visto, costura a vista en ropa interior, suéters, remendar Tricot



15

Punto universal

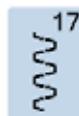
Para materiales más fuertes como fieltro, cuero; costura de unión plana, dobladillo visto, coser cinta elástica, costura decorativa



16

Zigzag cosido

Sobrehilado de telas tejidas, reforzar cantos, coser cinta elástica, costura decorativa



17

Punto Lycra

Para materiales Lycra, para costura de unión plana, dobladillo, recostura en la corsetería



18

Punto stretch

Para materiales muy elásticos; costura abierta para trajes de deporte



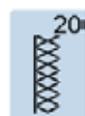
19 Overlock reforzado

Para géneros de punto medianos y rizo, costura Overlock, costura de unión plana



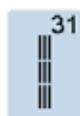
29 Punto invisible estrecho

Para dobladillos invisibles en tejidos finos



20 Overlock para punto

Para géneros de punto, piezas tricotadas a mano o a máquina, costura Overlock = coser y sobre hilar en una fase de trabajo



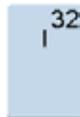
31 Punto recto triple con punto largo

Para costuras muy reclamadas en materiales fuertes, dobladillo visto y costura a vista



21 Punto de hilvanado

Coser temporalmente costuras, dobladillos, etc.



32 Punto recto simple

Aplicable como punto de conexión entre dos puntos decorativos individuales. Se utiliza normalmente en el modo de combinación



22 Programa de zurcir simple

Zurcido automático en tejidos de finos a medianos



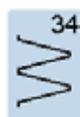
33 Tres puntos rectos simples

Aplicable como puntos de conexión en una combinación, entre dos puntos decorativos individuales



23 Programa de zurcir reforzado

Zurcido automático en tejidos fuertes



34 Punto de zurcido

Para zurcir con costura de serpiente junto con la función «Costura hacia atrás permanente»



24 Programa de presillas

Reforzar entradas de bolsillos, coser pasadores de cinturón, etc.



25 Programa de presillas

Reforzar entradas de bolsillos, coser pasadores de cinturón, asegurar cremalleras y fines de costuras



26 Punto de mosca grande

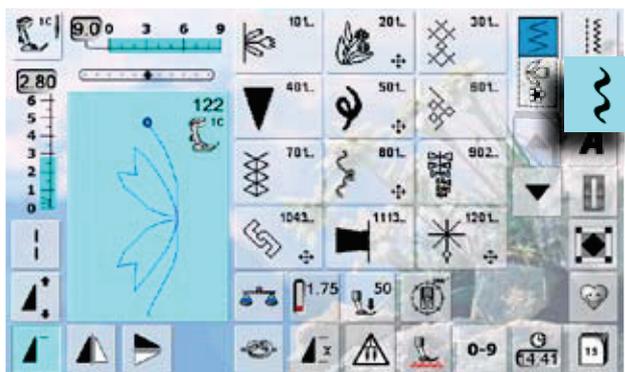
Para tejidos de medianos a gruesos; reforzar entradas de bolsillos, cremalleras y aberturas



27 Punto de mosca pequeño

Para tejidos de finos a medianos; reforzar entradas de bolsillos, cremalleras y aberturas

Descripción breve



- ▶ pulsar la tecla «Punto decorativo»
- ▶ en la pantalla aparece una vista general de las categorías
- ▶ pulsar una casilla = la categoría deseada está activada
- ▶ seleccionar la muestra de punto deseada

En muestras transversales se arrastra el tejido no sólo hacia adelante y atrás sino también de lado.

- ▶ las muestras transversales están simbolizadas arriba en la parte izquierda, en la zona de modificación del punto con el símbolo «4 flechas» y el tamaño en mm

Aplicación

Según el tipo de tejido pueden resaltar mejor los puntos decorativos más simples o los más laboriosos.

- ▶ puntos decorativos más simples, programados con puntos rectos, hacen muy buen efecto en tejidos finos (p.ej. punto decorativo núm. 101)
- ▶ puntos decorativos, de más simples a más laboriosos, programados con puntos rectos triples o con pocos puntos satinados, son especialmente adecuados en tejidos medianos (p.ej. punto decorativo núm. 107)
- ▶ puntos decorativos más laboriosos, programados con puntos satinados, resaltan muy bien en tejidos pesados (p.ej. punto decorativo núm. 401)

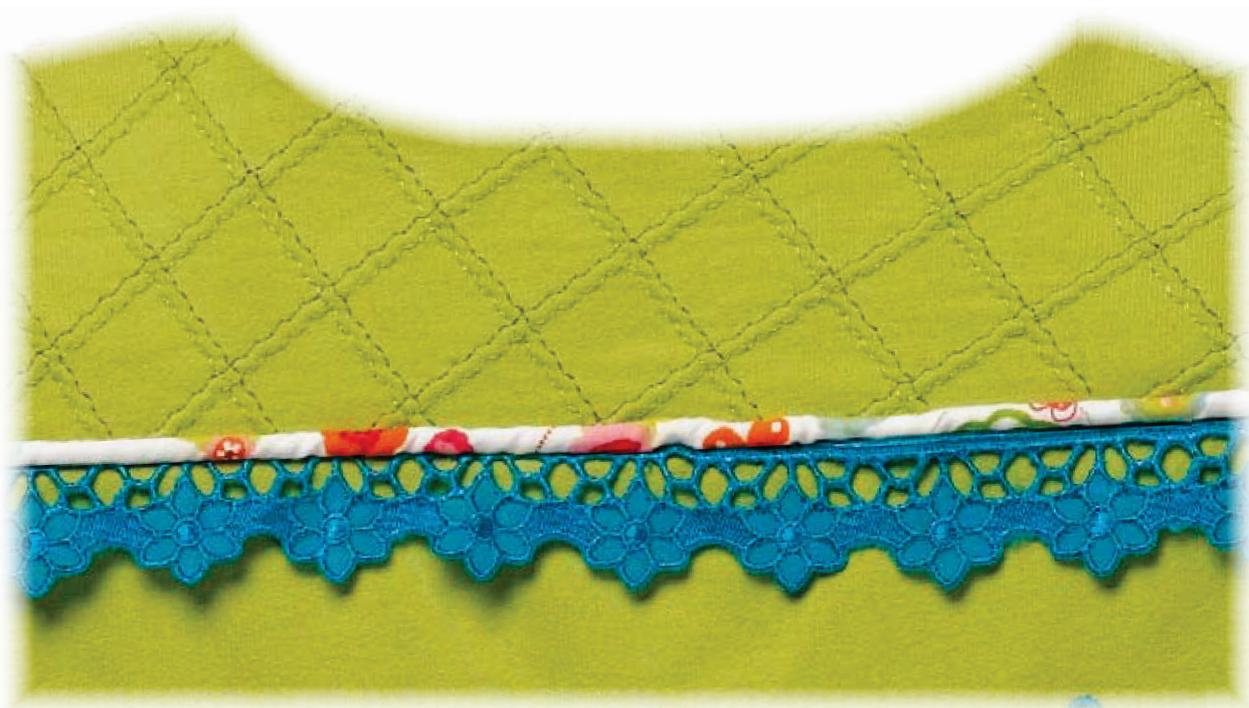


- Cat. 100 = naturaleza
- Cat. 200 = naturaleza muestras transversales
- Cat. 300 = puntos de cruz
- Cat. 400 = puntos satinados
- Cat. 500 = puntos satinados transporte transversal
- Cat. 600 = puntos geométricos
- Cat. 700 = puntos Heirloom
- Cat. 800 = puntos Heirloom transporte transversal
- Cat. 900 = puntos juveniles
- Cat. 1000 = puntos de cenefas transporte transversal
- Cat. 1100 = puntos «Tassel»
- Cat. 1200 = puntos filigranas transporte transversal
- Cat. 1400 = Tapering
- Cat. 1500 = puntos Skyline (puntos especiales)



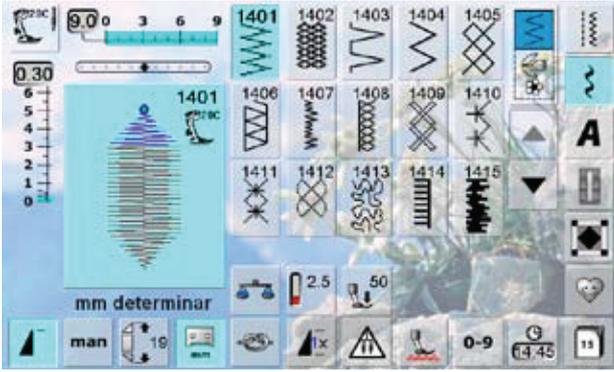
Punto perfecto

- ▶ utilizar el mismo color para hilo superior e inferior
- ▶ para obtener un resultado de punto perfecto, reforzar el revés con entretela
- ▶ en tejidos de fibra larga (p.ej. tejidos de lana, terciopelo, etc.) colocar en la parte superior un velo soluble el cual se quita fácilmente después de la costura

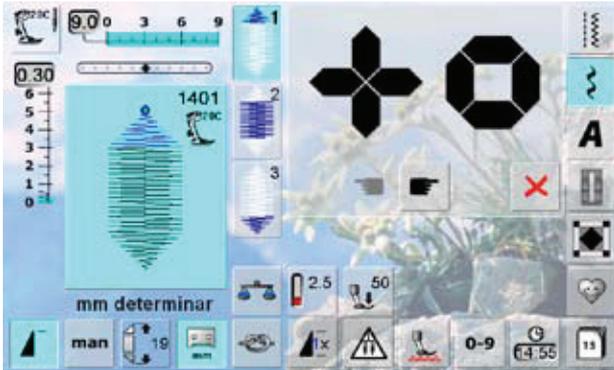


Tapering

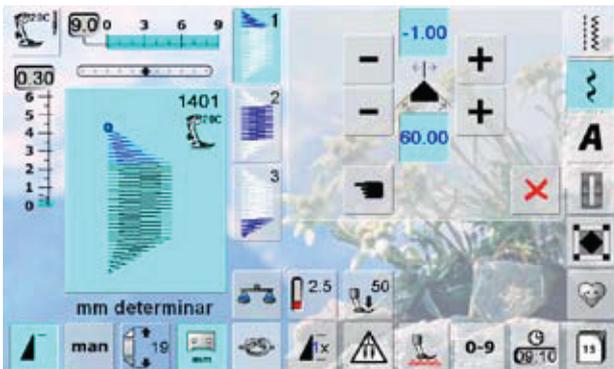
Regulación



- ▶ Tapering es una técnica en la cual la muestra de punto termina en punta al inicio y al final
- ▶ cuatro ángulos diferentes están programados y en la quinta página puede determinar uno/a mismo/a el ángulo
- ▶ seleccionar muestra de punto 1401



- ▶ aparece la pantalla Tapering
- ▶ la primera sección está activa (1)
- ▶ la sección (1) y (3) tienen un largo programado, el largo de la sección (2) puede determinar uno/a mismo/a



- ▶ con las casillas superiores «+» y «-» desplazar las puntas de las muestras de -1.00 (izquierda del todo) hasta 1.00 (derecha del todo)
- ▶ regulación estándar = -1.00
- ▶ pulsando el centro de la casilla activa se sitúan las puntas en el centro de la muestra (0.00)
- ▶ con las casillas inferiores «+» y «-» se regula el ángulo de las puntas entre 0.00 y 90.00°
- ▶ regulación estándar = 60.00°
- ▶ pulsando el centro de la casilla activa se regula el ángulo a 45.00°



Programar el largo de la sección 2

- ▶ la casilla está azul (= activa) si se selecciona una muestra Tapering
- ▶ coser la primera sección
- ▶ determinar el largo de la sección 2 con la tecla de costura hacia atrás en la cabeza de la máquina
- ▶ cuando el largo está programado se desconecta la casilla (= inactiva, gris)
- ▶ después de la programación de la segunda sección se cose automáticamente la tercera sección y la máquina de coser computerizada se para
- ▶ si se debe programar un largo nuevo, seleccionar la casilla nuevamente



Programar el largo de la sección 2 entrando los mm

- ▶ seleccionar la casilla
- ▶ programar el largo con el botón regulador del ancho o largo del punto
- ▶ coser la muestra de punto
- ▶ todas las tres secciones se cosen automáticamente y la máquina de coser computerizada se para
- ▶ si se debe programar un largo nuevo, seleccionar la casilla nuevamente



Determinar manualmente el largo de la sección 2

- ▶ seleccionar la casilla
- ▶ coser la primera sección
- ▶ determinar el largo de la sección 2 con la tecla de costura hacia atrás en la cabeza de la máquina
- ▶ la tercera sección se cose automáticamente y la máquina de coser computerizada se para
- ▶ el largo no está programado y tiene que determinarse nuevamente cada vez que se inicia



Seleccionar el ángulo de Tapering

- ▶ seleccionar otro ángulo pulsando las casillas



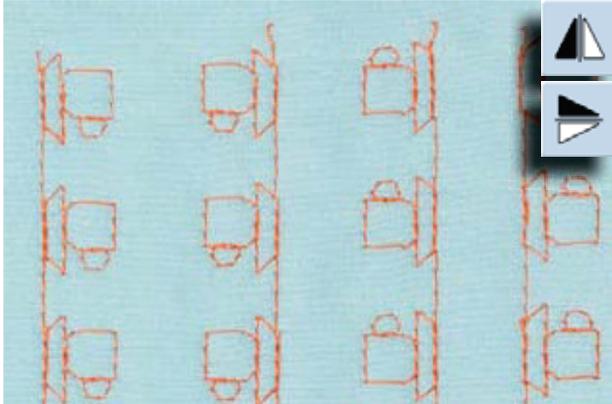
Cerrar la pantalla Tapering

- ▶ pulsar la casilla
- ▶ se cierra la pantalla Tapering, las muestras Tapering aparecen

En conexión con funciones

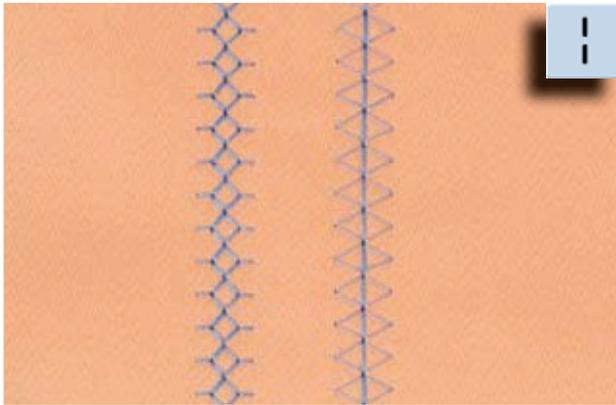
Efectos sorprendentes se obtienen combinando puntos decorativos y funciones.

Espejar la muestra de punto



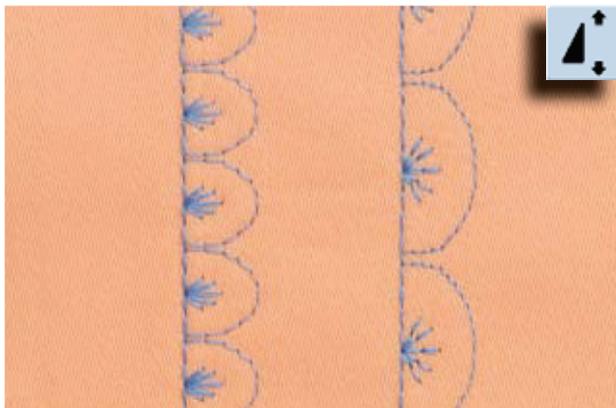
- ▶ pulsar la función imagen espejo derecha/izquierda
- ▶ la muestra de punto se espeja lateralmente
- ▶ pulsar la función imagen espejo arriba/abajo
- ▶ la muestra de punto se espeja en dirección de la costura
- ▶ pulsar ambas funciones de imagen espejo
- ▶ la muestra de punto se espeja lateralmente y en dirección de la costura

Función punto largo



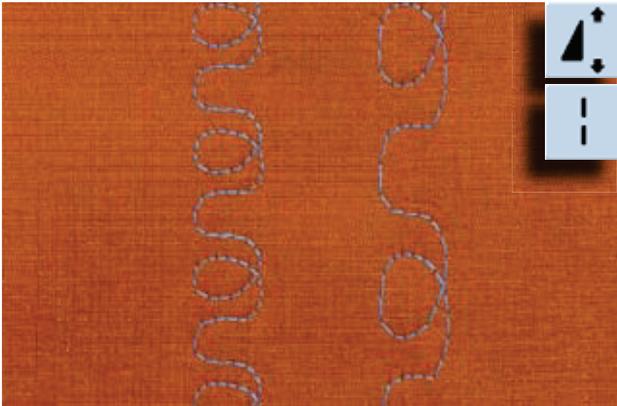
- ▶ pulsar la función punto largo
- ▶ la máquina de coser computerizada cose cada 2. punto

Alargamiento de la muestra



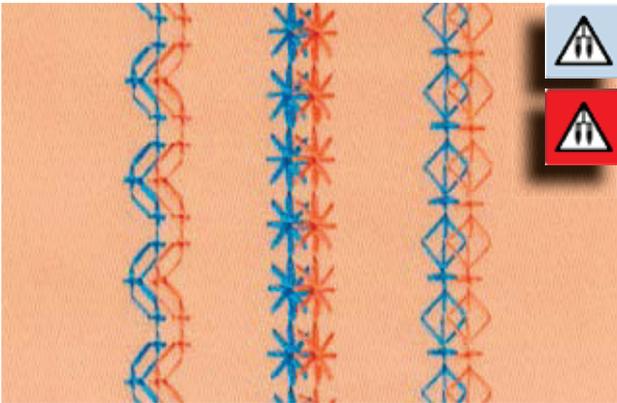
- ▶ pulsar la función alargamiento de la muestra una o varias veces
- ▶ la muestra de punto seleccionada se alarga de 2 a 5 veces (se estira). El tupido aumenta
- ▶ algunas muestras de punto están limitadas y no pueden alargarse de 3 a 5 veces

Alargamiento de la muestra con función punto largo



- ▶ pulsar la función alargamiento de la muestra una o varias veces
- ▶ pulsar adicionalmente la función punto largo

Aguja gemela, trilliza o ensiforme (en forma de espada)



- ▶ después de colocar la aguja especial, activar la limitación de la aguja en la función de control
- ▶ al seleccionar la muestra de punto se adapta automáticamente el ancho del punto a la aguja escogida
- ▶ los mejores efectos se consiguen con muestras de punto simples



Función de control

- ▶ la función tiene que desconectarse manualmente
- ▶ la función queda activa después de desconectar y conectar la máquina de coser computerizada

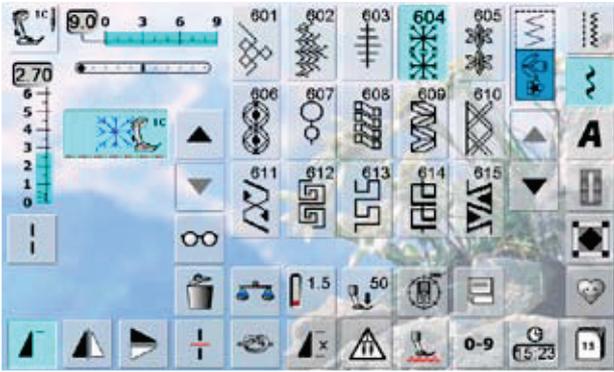


En el modo de combinación



- ▶ seleccionar modo de combinación
- ▶ se abre el modo de combinación, ahora pueden hacerse combinaciones de muestras

Combinación de puntos útiles y decorativos



- ▶ seleccionar la muestra de punto deseada
- ▶ la muestra aparece en la casilla de indicación de la muestra
- ▶ seleccionar la próxima muestra de punto
- ▶ continuar de esta manera hasta que la combinación esté completa
- ▶ correcciones en la combinación en la página 81
- ▶ memorizar la combinación en la página 78



Espejar lateralmente combinaciones completas

- ▶ pulsar la casilla «Multifuncional»
- ▶ Pulsar la función «Espejar izquierda/derecha», toda la combinación está espejeada lateralmente

Añadir la función de remate

Hay diferentes posibilidades para rematar automáticamente las muestras de punto:

- ▶ pulsar la casilla antes de iniciar la costura = la combinación de muestras se remata al inicio
- ▶ programar una función dentro de una combinación de muestras = las muestras de punto deseadas se rematen correspondientemente



La mayoría de los puntos útiles y decorativos pueden combinarse. Excepto: programas especiales:

Programas de remate

núm. 5, núm. 1324

Punto de hilvanado

núm. 21

Programas de zurcir

núm. 22, núm. 23

Programa de presillas

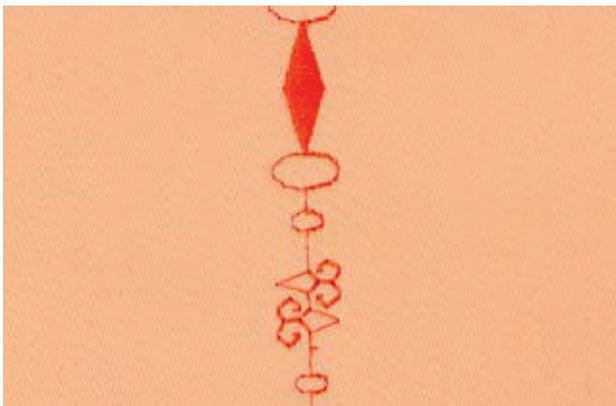
núm. 24, núm. 25

Puntos de mosca

núm. 26, núm. 27

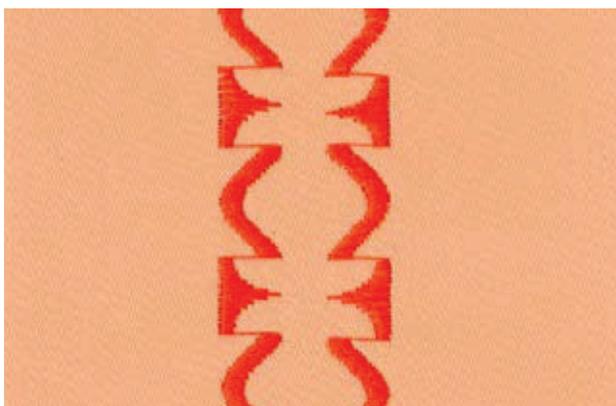
Programas de puntos de la categoría de ojales

núm. 51-63



Ejemplo de una combinación de puntos

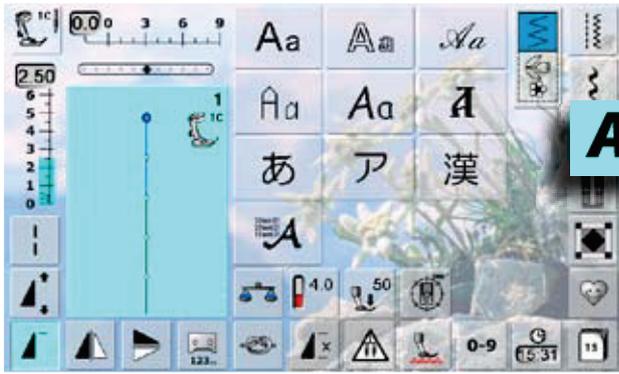
- ▶ pulsar una vez la muestra de punto 407
- ▶ pulsar una vez la muestra de punto 607
- ▶ pulsar una vez la muestra de punto 446
- ▶ coser la combinación, las muestras cambian continuamente



Ejemplo de una combinación de puntos y de una combinación de funciones

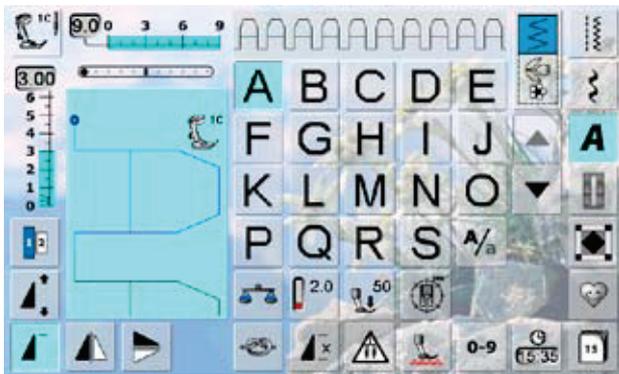
- ▶ pulsar una vez la muestra de punto 427
- ▶ pulsar la muestra de punto 402 y activar la función «Espejar derecha/izquierda»
- ▶ coser la combinación, las muestras se turnan, original y espejeada

Descripción breve



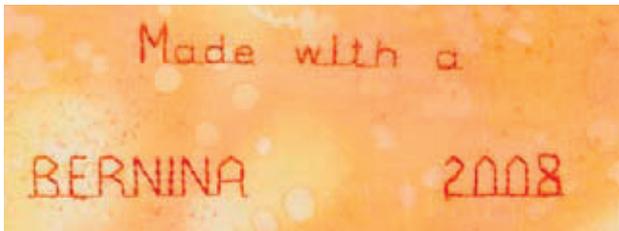
- ▶ 10 diversos tipos de alfabeto están a disposición
 - ▶ Letra de palo
 - ▶ Letra de contorno
 - ▶ Letra Script (Italic)
 - ▶ Texto Quilt
 - ▶ Letra Comic
 - ▶ Monogramas 30/20/15 mm
 - ▶ Cirílico
 - ▶ Hiragana
 - ▶ Katakana
 - ▶ Kanji
- ▶ cada uno de estos alfabetos puede coserse en dos tamaños diferentes y en minúsculas (excepto Monogramas, Cirílico, Hiragana, Katakana y Kanji)

Letras/signos



- ▶ con las teclas con flechas pueden reclamarse todas las mayúsculas, números y signos

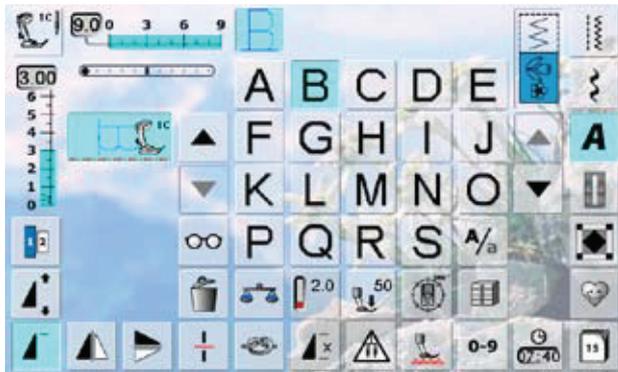
Punto perfecto



- ▶ para hilo superior e inferior utilizar el mismo color del hilo
- ▶ para obtener un punto bonito, reforzar la labor con velo por la parte del revés
- ▶ en tejidos de pelo alto y fibras largas (p.ej. tejidos de lana, terciopelo, etc.) colocar adicionalmente un velo soluble en la parte del derecho
- ▶ en tejidos finos son adecuados los tipos de letra simple, programados con punto recto (como p.ej. letra de contorno), en tejidos pesados hacen los tipos de letra con puntos satinados (como p.ej. monogramas) muy buen efecto

Combinar letras/signos

Alfabetos



- ▶ letras individuales o filas con las mismas letras se cosen en el modo individual
- ▶ nombres, direcciones, palabras, etc. se componen y cosen en el modo de combinación

Combinar letras/signos

- ▶ abrir el modo de combinación
- ▶ seleccionar la letra deseada
- ▶ la letra aparece en la casilla de indicación y en la casilla sobre el alfabeto
- ▶ el cursor está detrás de la letra

- ▶ seleccionar la próxima letra y pulsar la casilla correspondiente
- ▶ aparece la segunda letra en la casilla de indicación, etc.

Correcciones en una combinación



Añadir letras/signos

- ▶ una letra se añade siempre encima del cursor
- ▶ para añadir una letra adicional al inicio de una combinación de muestras hay que subir hacia arriba el cursor mediante la casilla «Scroll»
- ▶ activar el sitio deseado: seleccionar la letra correspondiente o hacer rodar (scroll)
- ▶ seleccionar una letra nueva
- ▶ la letra se añade encima del cursor

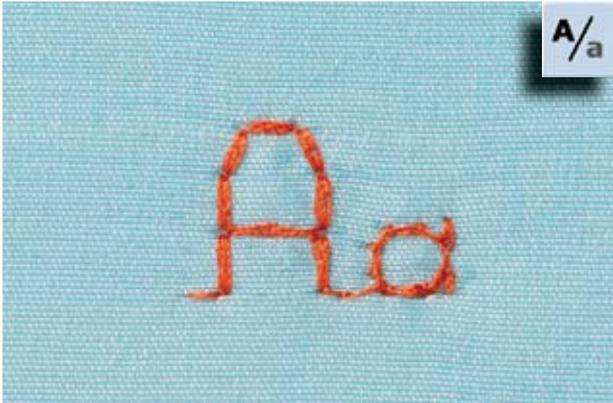
Anular letra/signo

- ▶ una letra se anula siempre encima del cursor
- ▶ activar el sitio deseado: seleccionar la letra correspondiente o hacer rodar (scroll)
- ▶ pulsar la función «Anular»
- ▶ la letra está anulada

- ▶ memorizar y anular una combinación, véase pag. 78-83

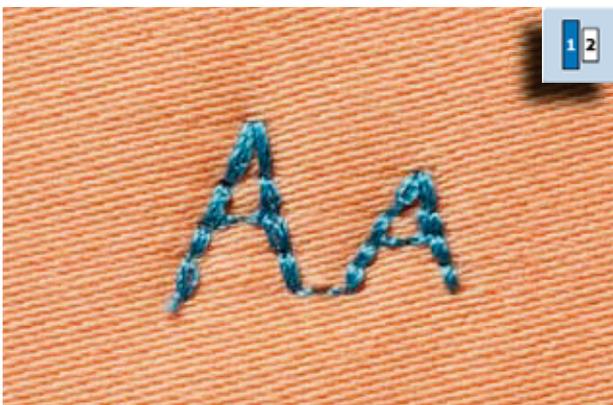
En conexión con la función

Seleccionar minúsculas



- ▶ pulsar la casilla «Mayúsculas - minúsculas»
- ▶ la «a» pequeña resalta en negro y las minúsculas están activadas
- ▶ pulsar nuevamente la casilla «Mayúsculas - minúsculas», la «A» grande está negra
- ▶ las mayúsculas están de nuevo activas

Modificar el tamaño de la letra



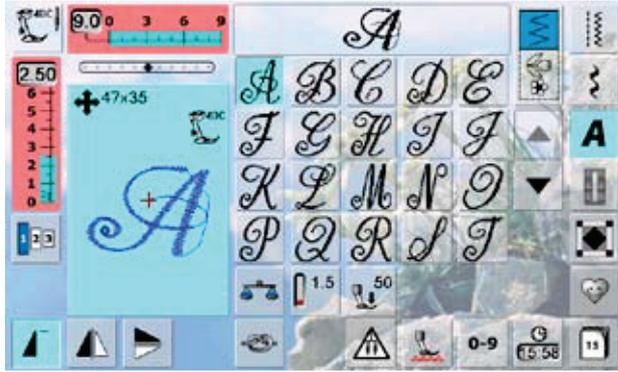
- ▶ pulsar la casilla «Tamaño de la letra»; la casilla con el número 2 se pone azul
- ▶ el tamaño de la letra se reduce a aprox. 6 mm
- ▶ pulsar de nuevo la casilla «Tamaño de la letra», la letra grande está de nuevo activa (casilla con el número 1 está azul)



Funciones adicionales están descritas en el capítulo puntos decorativos en conexión con funciones, página 58 - 59.

Hacer una combinación, véase página 78.

Monogramas



- ▶ los monogramas están simbolizados en el canto izquierdo de la zona de modificación del punto, con cuatro flechas y el tamaño en mm
- ▶ los monogramas se cosen con transporte transversal
- ▶ salida (punto verde) y fin (cruz roja) son visibles en la zona de modificación del punto

Tamaños de monogramas



- ▶ Tamaño de la letra 1 = 30 mm
- ▶ al iniciar el programa de monogramas está generalmente activado el tamaño 1
- ▶ monogramas en tamaño 1 son letras singulares = la máquina de coser computerizada remata y se para
- ▶ Tamaño de la letra 2 = 20 mm
- ▶ pulsar la tecla «Tamaño de la letra», la casilla con el número 2 se pone azul
- ▶ monogramas en tamaño 2 se cosen seguidamente en una línea horizontal
- ▶ Tamaño de la letra 3 = 15 mm
- ▶ pulsar la tecla «Tamaño de la letra», la casilla con el número 3 se pone azul
- ▶ monogramas en tamaño 3 se cosen seguidamente en una línea horizontal



Muestra transversal p.ej. coser monogramas

- ▶ utilizar la móvil como engrandecimiento de la superficie de costura
- ▶ al coser muestras transversales tener cuidado que el tejido se guíe uniforme y ligeramente, sin que se acumule o se enganche en ningún sitio
- ▶ lo importante es dejar coser la máquina de coser computerizada, sin tirar ni empujar o sujetar el tejido
- ▶ utilizar el pie prénsatelas núm. 40C



Se recomienda hacer una costura de prueba con el hilo deseado y el tejido y entretela original.

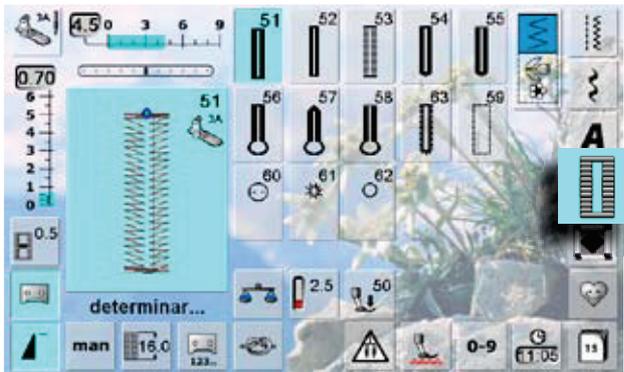
Balance



- ▶ las muestras de punto pueden variar de la forma original según el tipo de tejido, las entretelas y calidades de los hilos
- ▶ con el balance es posible adaptar la muestra de punto al tejido utilizado

Descripción breve

Ojales son cierres prácticos que también pueden utilizarse como elementos de decoración. Todos los ojales pueden coserse y programarse de diferentes maneras.



- ▶ pulsar la tecla «Ojal»
- ▶ en la pantalla aparece la vista general de los ojales y corchetes
- ▶ pulsar la casilla deseada

51 Ojal para ropa interior
Para materiales de finos a medianos: blusas, vestidos, ropa de cama, etc.

52 Ojal estrecho para ropa interior
Para materiales de finos a medianos: blusas, vestidos, vestidos de niño y bebé, trabajos decorativos

53 Ojal stretch
Para todos los materiales de jersey muy elásticos de algodón, lana, seda y fibras sintéticas

54 Ojal redondo con presilla normal
Para tejidos de medianos a pesados de diferentes materiales: vestidos, chaquetas, abrigos, impermeables

55 Ojal redondo con presilla transversal
Para tejidos de medianos a pesados de diferentes materiales: vestidos, chaquetas, abrigos, impermeables

56 Ojal con ojete con presilla normal
Para tejidos más pesados, no elásticos: chaquetas, abrigos, ropa de tiempo libre

57 Ojal con ojete con presilla de punta
Para tejidos más fuertes, no elásticos: chaquetas, abrigos, ropa de tiempo libre

58 Ojal con ojete con presilla transversal
Para tejidos fuertes, no elásticos: chaquetas, abrigos, ropa de tiempo libre

63 Ojal Heirloom
Para tejidos de finos a medianos de materiales tejidos: blusas, vestidos, ropa de tiempo libre, ropa de cama

59 Ojal con punto recto
Programa para prepespuntear ojales, para entradas de bolsillos, para reforzar ojales, especialmente para ojales en cuero o cuero artificial

60 Programa de coser botones
Cosar botones de 2 y 4 agujeros

61 Corchete con zigzag pequeño
Como abertura para cordones y cintas estrechas, para trabajos decorativos

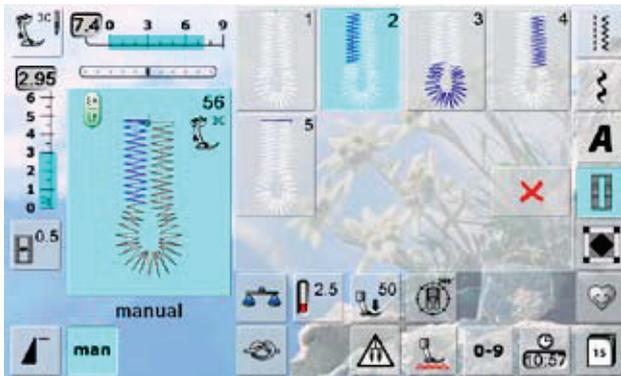
62 Corchete con punto recto
Como abertura para cordones y cintas estrechas, para trabajos decorativos



En conexión con funciones

Ojal manual en 5 ó 7 fases

man

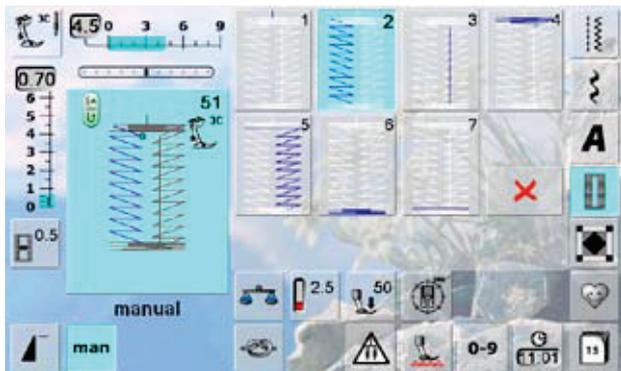


▶ Pie núm. 3C

- ▶ seleccionar el ojal deseado
- ▶ pulsar la casilla «man» = manualmente

Coser un ojal en 5 fases

- ▶ el largo de las orugas se determina manualmente durante la costura
- ▶ presilla, redondo y puntos de remate están preprogramados
- ▶ las fases pueden también seleccionarse una por una pulsando la tecla para costura hacia atrás
- ▶ casilla «1» está activada para inicio del ojal
- ▶ al iniciar la costura se activa la casilla «2»
- ▶ coser la primera oruga
- ▶ parar la máquina de coser computerizada al alcanzar el largo deseado de la oruga
- ▶ seleccionar casilla «3»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose el redondo o el ojete
- ▶ seleccionar casilla «4»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose la segunda oruga hacia atrás
- ▶ parar la máquina de coser computerizada a la altura del primer punto
- ▶ seleccionar casilla «5»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose la presilla superior y remata automáticamente



Coser un ojal en 7 fases

- ▶ casilla «1» está activada para inicio del ojal
- ▶ al iniciar la costura se activa la casilla «2»
- ▶ coser la primera oruga
- ▶ parar la máquina de coser computerizada al alcanzar el largo deseado de la oruga
- ▶ seleccionar casilla «3»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose puntos rectos hacia atrás
- ▶ parar la máquina de coser computerizada en el primer punto de la primera oruga
- ▶ seleccionar casilla «4»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose la presilla superior y se para automáticamente
- ▶ seleccionar casilla «5»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose la segunda oruga
- ▶ parar la máquina de coser computerizada
- ▶ seleccionar la casilla «6»
- ▶ la máquina de coser computerizada cose la presilla inferior y se para automáticamente
- ▶ seleccionar casilla «7»
- ▶ la máquina de coser computerizada remata y se para automáticamente



Ojal cuenta-puntos

- ▶ seleccionar el ojal
- ▶ pulsar la casilla «Cuenta-puntos»
- ▶ al alcanzar el largo deseado (primera oruga) pulsar la tecla para punto hacia atrás
- ▶ después de haber determinado el largo de la segunda oruga mediante la tecla para costura hacia atrás cambia la indicación a «auto»
- ▶ el ojal seleccionado está programado
- ▶ para ojales repetidos muy largos



Programación del largo del ojal

- ▶ la casilla está automáticamente con fondo azul (= activa) cuando se selecciona un ojal
- ▶ con la tecla para costura hacia puede determinarse un largo del ojal o programarse directamente el largo indicado pulsando la casilla
- ▶ si el ojal está programado se desconecta la casilla (inactivo, gris)
- ▶ si se debe programar un largo nuevo hay que seleccionar la casilla nuevamente



Corte del ojal (apertura)

- ▶ seleccionar el ojal
- ▶ pulsar la casilla «Ancho del corte»
- ▶ determinar el ancho del corte con el botón regulador del ancho o largo del punto (0.1 - 2 mm)
- ▶ ancho del corte más grande = orugas más estrechas



Salir del programa

- ▶ **X** o pulsar la casilla «man»
- ▶ aparece la pantalla anterior del ojal



Regular el balance en los ojales de medida del largo (LMS)

- ▶ el balance afecta ambas orugas simultáneamente



A



B

Balance en ojales manuales con ojete o redondos

Cada modificación del balance afecta las dos orugas contrariamente:

oruga izquierda demasiado tupida (ilustración A):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido contrario a las agujas del reloj = la oruga izquierda sale más larga, oruga derecha más corta

oruga izquierda demasiado separada (ilustración B):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido de las agujas del reloj = la oruga izquierda sale más corta, oruga derecha más larga
- ▶ el ojete o redondo se balancea de la manera siguiente:

ojete deformado hacia la derecha (ilustración C):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido de las agujas del reloj

ojete deformado hacia la izquierda (ilustración D):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido contrario a las agujas del reloj

Balance en el ojal manual para ropa interior

- ▶ el balance afecta ambas orugas simultáneamente



C

D

Balance en el ojal con ojete LMS u ojal redondo

- ▶ el balance afecta ambas orugas simultáneamente
- ▶ el ojete o redondo se balancea de la manera siguiente:
- ▶ coser puntos rectos hacia adelante hasta que la máquina de coser computerizada conmute a ojete o redondo, después parar la máquina de coser
- ▶ pulsar la casilla «Balance» y adaptar con el botón regulador del largo del punto la ilustración en la parte derecha de la pantalla al ojal cosido

ojete deformado hacia la derecha (ilustración C):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido contrario a las agujas del reloj

ojete deformado hacia la izquierda (ilustración D):

- ▶ girar el botón regulador del largo del punto en el sentido de las agujas del reloj
- ▶ pulsar la casilla  y terminar de coser el ojal

Balance en el ojal cuenta-puntos

- ▶ el balance afecta las dos orugas diferentemente (véase la ilustración en el ojal manual)
- ▶ después de cada modificación del balance, programar el ojal nuevamene



En todos los ojales de medida del largo (LMS) y ojales manuales puede balancearse cada una de las secuencias del ojal separadamente.

En los ojales cuenta-puntos afecta el balance ambas orugas (izquierda y derecha) opuestamente: Adaptando las orugas se modifica automáticamente el ojete o el redondo.

Anular el balance

- ▶ pulsar la casilla «Regulación de base» en la pantalla especial de balance o pulsar la tecla «clr» («clr» anula también el ojal programado)

Recomendación

- ▶ hacer un ojal de prueba sobre un retal del tejido original

Automáticamente entrada directa del largo



Medida del botón



Entrar el largo del ojal o medida del botón

El pie prénsatelas para ojal con guía de carro núm. 3A hace posible la costura del ojal con una entrada de largo exacta.

Largo del ojal = largo del corte en mm

- ▶ seleccionar el ojal deseado
- ▶ pulsar la función «Entrada del largo»

Determinar el largo del ojal

- ▶ entrar el largo del ojal con el botón regulador del ancho o largo del punto
- ▶ el largo entrado está indicado en la parte inferior del botón
- ▶ el número en la parte superior del botón indica el tamaño exacto del botón
- ▶ confirmar el largo deseado con la casilla ✓, la pantalla cambia automáticamente
- ▶ «auto» y el largo programado en mm están indicados

Regresar al menú de ojales

- ▶ regresar con ✗ a la pantalla del ojal, la regulación anterior queda intacta

Determinar el tamaño del botón

- ▶ la máquina de coser computerizada calcula directamente el largo del ojal conforme el diámetro del botón
- ▶ automáticamente se añaden 2 mm para el grosor del botón
- ▶ colocar el botón en el canto izquierdo de la pantalla
- ▶ con los botones giratorios colocar la línea negra vertical justamente en el lado derecho del botón
- ▶ el tamaño del botón está indicado en mm encima del botón, entre las dos flechas (p.ej. 14 mm)
- ▶ quitar el botón de la pantalla
- ▶ confirmar el tamaño correcto con la casilla ✓, la pantalla cambia automáticamente

Corrección en botones gruesos

- ▶ adaptar el largo del ojal en botones con una altura mayor (abombados, etc.), p.ej. botón de 1 cm de altura, largo del ojal + 1 cm (incl. 2 mm)
- ▶ de esta manera puede pasarse el botón fácilmente por el ojal



Importante en caso de una manipulación errada

- ▶ pulsar la función «Inicio de la muestra»
- ▶ la máquina de coser computerizada pone de nuevo el programa a inicio del ojal



Anulación de ojales memorizados

- ▶ pulsar la tecla «clr» o la casilla «Grabación»
- ▶ se apaga «auto» y aparece «determinar»
- ▶ puede programarse un largo de ojal nuevo

Programar

Ojal automático



- ▶ el pie prénsatelas para ojal con guía de carro núm. 3A mide automáticamente el largo del ojal y conmuta al llegar al largo máximo automáticamente al próximo paso de costura
- ▶ para ojales de 4-31 mm, según el tipo de ojal



Ambas orugas del ojal se cosen en la misma dirección.

Ojales para ropa interior y ojales stretch

núm. 51, 52, 53



Coser la primera oruga

- ▶ parte cosida del ojal está visible en la zona de modificación del punto
- ▶ coser la primera oruga hacia adelante, parar la máquina de coser computerizada



Programar el ojal

- ▶ pulsar la tecla para costura hacia atrás, continuar cosiendo
- ▶ «auto» y el largo programado (en mm) aparecen en la pantalla = el largo del ojal está programado



Ojal automático

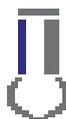
La máquina de coser computerizada cose automáticamente:

- ▶ puntos rectos hacia atrás
- ▶ primera presilla
- ▶ segunda oruga hacia adelante
- ▶ segunda presilla
- ▶ puntos de remate, se para y se pone automáticamente a inicio del ojal

Ahora se cosen automáticamente todos los siguientes ojales y al mismo largo, en una fase de trabajo.

Ojales redondos y con ojete

núm. 54 - 58



Coser los puntos rectos

- ▶ coser puntos rectos hacia adelante, parar la máquina de coser computerizada

Programar el ojal

- ▶ la programación se efectúa como en los otros ojales



Ojal automático

La máquina de coser computerizada cose automáticamente:

- ▶ redondo u ojete
- ▶ primera oruga hacia atrás
- ▶ puntos rectos hacia adelante
- ▶ segunda oruga hacia atrás
- ▶ presilla
- ▶ puntos de remate, se para y se pone automáticamente a inicio del ojal

Ojal Heirloom

núm. 63

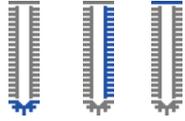


Coser la primera oruga

- ▶ coser la primera oruga hacia adelante, parar la máquina de coser computerizada

Programar el ojal

- ▶ la programación se efectúa como en los otros ojales



Ojal automático

La máquina de coser computerizada cose automáticamente:

- ▶ redondo
- ▶ segunda oruga hacia atrás
- ▶ la presilla y los puntos de remate, se para y se coloca automáticamente a inicio de ojal



Ojales con ojete, sobrecosidos

- ▶ en tejidos gruesos pueden coserse los ojales con ojete dos veces (sobrecoser), para ello coser el primer pasaje con un largo de punto más largo
- ▶ después de coser el primer pasaje del ojal, no desplazar el tejido, simplemente pulsar el pedal de mando de nuevo

Ojal cuenta-puntos



▶ Pie núm. 3C

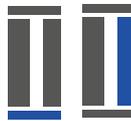


Coser la primera oruga

- ▶ coser la primera oruga hacia adelante, parar la máquina de coser computerizada



- ▶ pulsar la tecla de costura hacia atrás en la cabeza de la máquina



Presilla, segunda oruga hacia atrás

- ▶ coser la presilla inferior y la segunda oruga hacia atrás
- ▶ parar la máquina de coser computerizada a la altura del primer punto
- ▶ pulsar la tecla de costura hacia atrás en la cabeza de la máquina



Presillas, puntos de remate

- ▶ la máquina de coser computerizada cose la presilla superior, los puntos de remate y se para automáticamente
- ▶ «auto 1,2,3» aparece en la pantalla
- ▶ el ojal está programado

Todos los siguientes ojales se cosen ahora como el programado.



- ▶ la primera oruga (izquierda) se cose hacia adelante, la segunda oruga (derecha) hacia atrás
- ▶ el ojal cuenta-puntos no puede memorizarse en la memoria de larga duración

En la memoria de larga duración

Este programa de memoria es sólo para ojales ya programados con indicación «auto».



Memorizar el ojal

- ▶ pulsar sobre el ojal indicado en la zona de modificación del punto
- ▶ pulsar la casilla «Memorizar» = el ojal está programado en la memoria de larga duración



Reclamar un ojal memorizado

- ▶ seleccionar el tipo de ojal deseado
- ▶ el largo del ojal aparece en la casilla «Entrada del largo»
- ▶ «auto» y el largo en mm aparecen en la pantalla

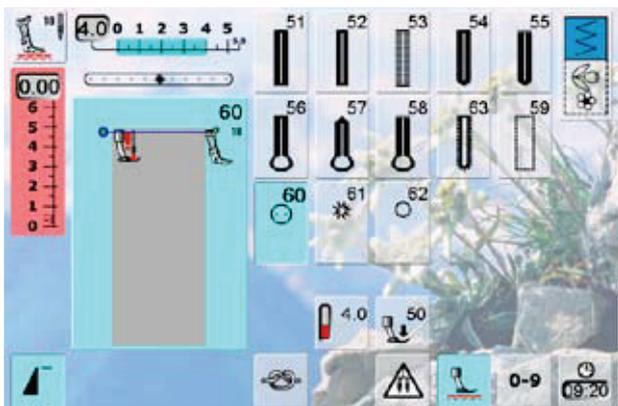
Modificar el ojal memorizado

- ▶ seleccionar el tipo de ojal deseado
- ▶ pulsar la casilla «Entrada del largo»
- ▶ modificar el largo del ojal memorizado, confirmar con ✓
- ▶ memorizar de nuevo el ojal como descrito arriba
- ▶ el largo nuevo del ojal reemplaza el largo anteriormente memorizado

Anular un ojal memorizado

- ▶ seleccionar el tipo de ojal deseado
- ▶ pulsar la casilla «Entrada del largo» y programar un largo nuevo o pulsar sobre el ojal indicado en la zona de modificación del punto
- ▶ pulsar la casilla «Reset» = el ojal memorizado se anula
- ▶ puede programarse un largo de ojal nuevo

Programa de coser botones



Botón de 2 agujeros

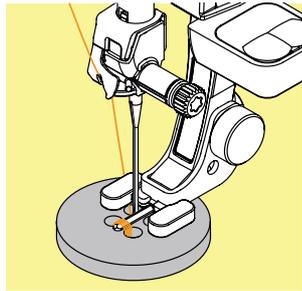
- ▶ controlar la distancia del agujero girando el volante a mano y si fuese necesario modificar el ancho del punto
- ▶ sujetar los hilos al iniciar la costura
- ▶ coser el botón
- ▶ la máquina de coser computerizada se para al final automáticamente y se pone inmediatamente a inicio del programa



Si se reduce demasiado el ancho del punto (zona gris) no se puede poner en marcha la máquina de coser computerizada. Aparece una animación.



▶ Pie núm. 18



Botón de 4 agujeros

- ▶ primero coser los agujeros delanteros
- ▶ desplazar cuidadosamente el botón hacia adelante
- ▶ coser de nuevo el programa en los agujeros traseros

Hilos de inicio y final

- ▶ los hilos ya están rematados y pueden cortarse

Para mejor estabilidad

- ▶ tirar de ambos hilos inferiores hasta que los fines de los hilos superiores se vean en la parte del revés (pueden anudarse adicionalmente)
- ▶ cortar los hilos



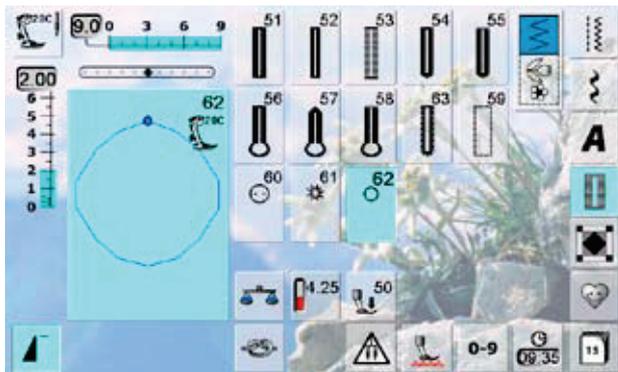
Coser botones

Un ahorro de tiempo en todos los trabajos en los cuales se deben coser varios botones iguales (p.ej. blusas, ropa de cama, etc.). En proyectos muy reclamados, coser el programa de coser botones dos veces.



Se pueden coser botones de 2 ó 4 agujeros. El «cuello» (= distancia entre botón y tejido) puede regularse a gusto con el pie núm. 18. Los botones para efecto decorativo se cosen sin «cuello».

Programa de corchetes



- ▶ seleccionar el corchete deseado:
- ▶ núm. 61 = corchete con zigzag
- ▶ núm. 62 = corchete con punto recto

Coser corchetes

- ▶ colocar el tejido debajo del pie prénsatelas y coser
- ▶ la máquina de coser computerizada se para al final automáticamente y se coloca inmediatamente a inicio de corchete

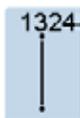
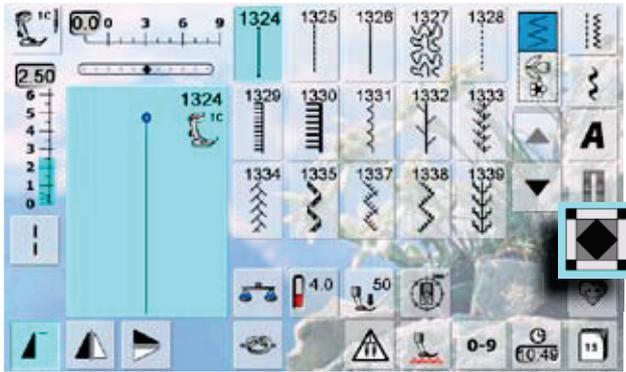


Abrir corchetes

- ▶ con un punzón o una lezna

Descripción breve

Varias muestras de puntos están a disposición, en especial para utilizarlas en trabajos Quilt, Patchwork o para aplicaciones:



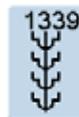
1324 Programa de remate Quilters



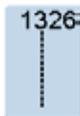
1333 Variaciones de puntos de pluma
1333 - 1338



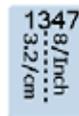
1325 Punto Quilt/punto recto



1339 Puntos decorativos Quilt
1339 - 1345, 1351



1326 Punto Patchwork/punto recto



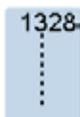
1347 Punto Quilt/variaciones de punto hecho a mano
1347, 1348, 1350



1327 Punto Stippling



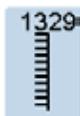
1352 Punto parisiense (dual)



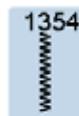
1328 Punto Quilt/punto hecho a mano



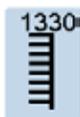
1353 Punto parisiense doble (dual)



1329 Punto parisiense



1354 Punto satinado (costura de oruga)



1330 Punto parisiense doble



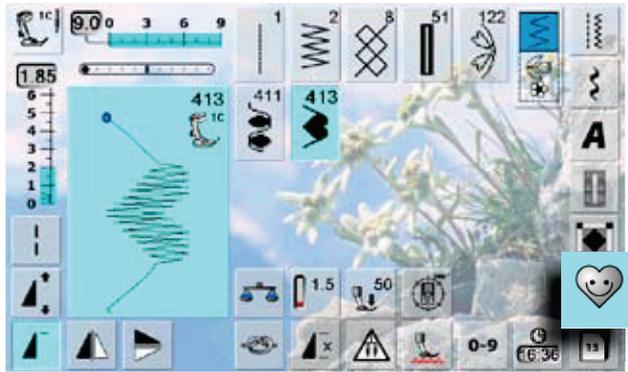
1331 Punto invisible



1332 Punto de pluma

Creación de una pantalla personal

En el programa personal se reúnen las muestras de puntos más reclamadas.



Pantalla personal

- ▶ las muestras programadas están visibles por sus números ordenados hacia arriba
- ▶ si hay más de 15 muestras de punto pueden verse las otras muestras mediante las casillas scroll
- ▶ las muestras de punto programadas pueden también modificarse en esta pantalla, como de costumbre

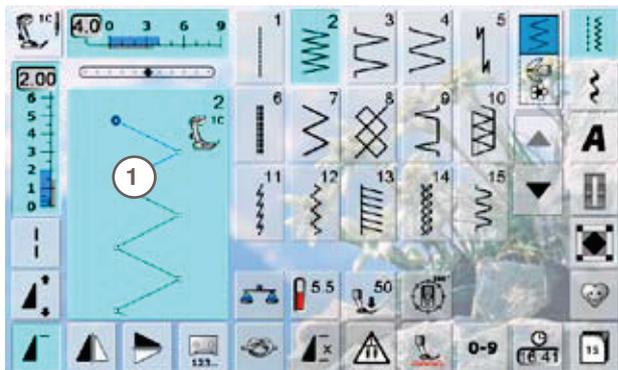


Las siguientes modificaciones pueden memorizarse:

- ▶ Ancho del punto
- ▶ Largo del punto
- ▶ Posición de la aguja
- ▶ Tensión del hilo
- ▶ Espejear
- ▶ Alargamiento de la muestra
- ▶ Punto largo
- ▶ Balance
- ▶ Repetición de la muestra 1-9x

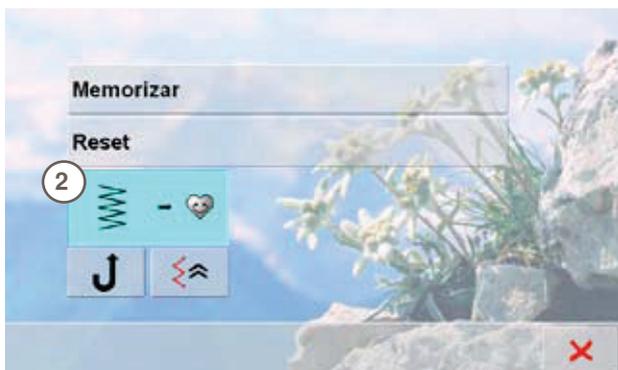
Si la memoria ya está llena con muestras de bordado o combinaciones de puntos, entonces no pueden memorizarse más muestras de punto en el programa personal. Aparece un aviso. Primero hay que anular contenidos de la memoria para obtener capacidad de almacenamiento.

Preparar la muestra de punto



Programar la primera muestra de punto

- ▶ en la pantalla de puntos útiles seleccionar p.ej. el zigzag
- ▶ hacer las modificaciones
- ▶ pulsar sobre la zona de la modificación del punto 1 (azul claro)



- ▶ la siguiente pantalla se abre
- ▶ pulsar la casilla «Añadir» 2

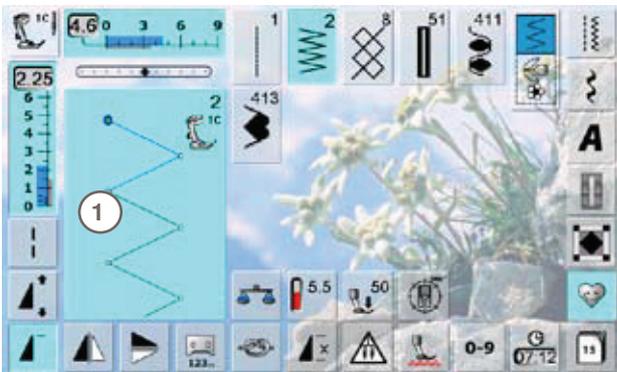


- ▶ se abre la pantalla con las cuatro carpetas
- ▶ seleccionar la carpeta donde se desea memorizar la muestra de punto, p.ej. 1
- ▶ en cada carpeta pueden memorizarse máximo 100 muestras de punto



- ▶ pulsar el símbolo que emite señales intermitentes 3
- ▶ el zigzag modificado está memorizado, la pantalla se cierra
- ▶ a la carpeta se le puede dar un nombre pulsando la casilla grande gris 4, entrar el nombre con el teclado que ahora aparece
- ▶ pulsar la casilla «Regresar» = regresar a la vista general de las carpetas

Modificar la muestra de punto



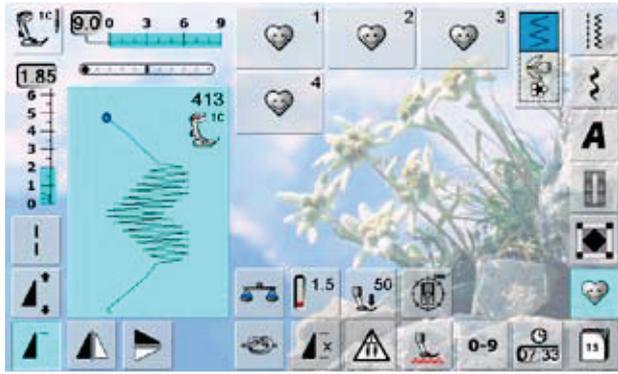
Seleccionar la muestra de punto

- ▶ modificar el ancho y largo del punto mediante los botones externos giratorios
- ▶ las modificaciones como también la regulación de base están indicados
- ▶ pulsar sobre la zona de la modificación del punto 1 (azul claro)



- ▶ en la pantalla abierta, pulsar la casilla «Memorizar» 2
- ▶ todas las modificaciones se memorizan, la pantalla especial se cierra

Anular la muestra de punto



Seleccionar la muestra de punto

- ▶ pulsar la tecla «Programa personal»
- ▶ aparece la pantalla con las cuatro carpetas
- ▶ seleccionar la carpeta en la cual se desea anular la muestra de punto, p.ej. 1
- ▶ pulsar sobre la zona de la modificación del punto (azul claro)
- ▶ pulsar la casilla «Añadir» (como en la programación)



- ▶ aparece el contenido de la carpeta
- ▶ seleccionar la muestra de punto que se desea anular
- ▶ la muestra de punto está anulada, todas las otras muestras se corren de una plaza
- ▶ cerrar la pantalla con **X**

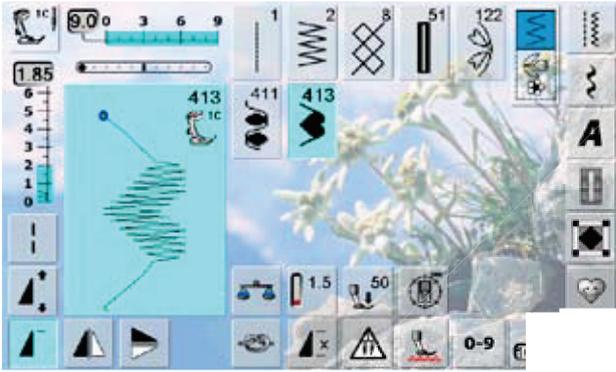
Pantalla especial



- 1 memorizar todas las modificaciones (largo/ancho del punto, etc.) de la muestra de punto seleccionada
- 2 poner todas las modificaciones de la muestra de punto seleccionada a su regulación de base
- 3 añadir una muestra de punto (con eventuales modificaciones) en el programa personal
- 4 la máquina de coser computerizada cose permanentemente hacia atrás
- 5 coser exactamente hacia atrás la muestra cosida, punto por punto
- 6 cerrar la pantalla



Descripción breve



- ▶ pulsar la tecla «Historia»
- ▶ aparecen las últimas muestras de punto cosidas (máximo 15)
la muestra de punto, que ya está incluida en la pantalla historia, se sobrescribe al coser nuevamente



Questo lavoro richiede una quantità di memoria maggiore di quella disponibile nella stampante.
Attenersi alle istruzioni seguenti; quindi stampare di nuovo:

Per il formato di output, scegliere Massima portabilità.

Controllare che la quantità di memoria PostScript disponibile sia accurata nella scheda Impostazioni.

Ridurre il numero di caratteri del documento.

Stampare il documento in parti.