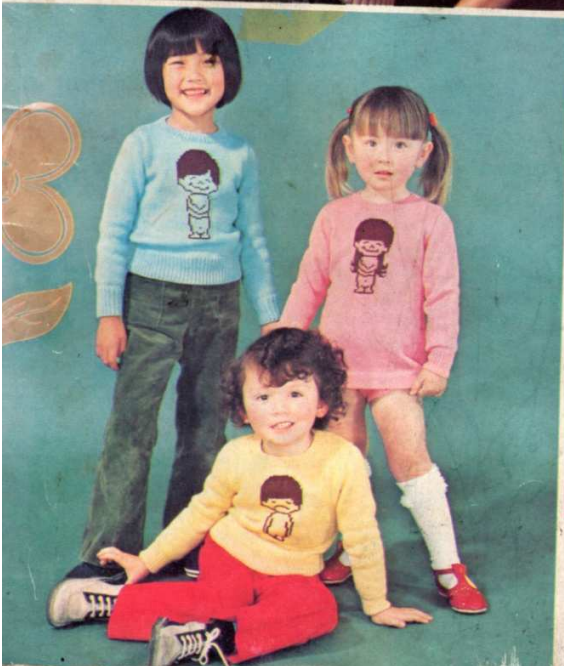


LIBRO DE INSTRUCCIONES
Memo-Matic*
tejedora con tarjetas perforadas de

SINGER



con
**Diseño Individual
automático**

**Felicitaciones por la compra de su
nueva máquina Tejedora
MOD.322-323**

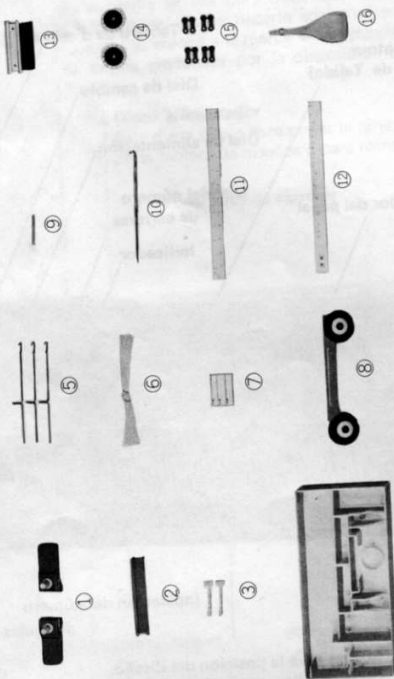
Antes de empezar a tejer con su Tejedora MOD.322-323, recomendamos que lea cuidadosamente este libro de instrucciones. Por utilizar estas indicaciones fácil para seguir, le será posible gozar la ventaja perfecta del maravilloso funcionamiento de su máquina. Las creaciones magníficas por esta máquina serán limitadas sólo por la imaginación de la operadora.

Para la máquina MOD.323, Knit-Contour, Papel del Patron y Escala de Puntos no están incluidos.

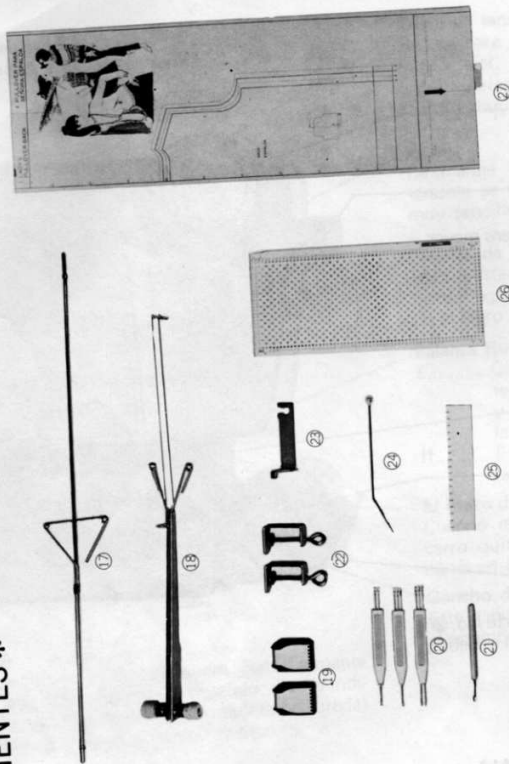
INDICE

Nombre y función de las partes que componen la máquina.		
Accesorios		
El carro		
El cuerpo de la máquina		
1. Procedimiento para armarla	1	
2. Preparativos para tejer.	5	
3. Enmallada y tejido de jersey	8	
* Relación entre el disco de tensión y el estambre	13	
4. Técnica fundamental para tejer.	14	
(1) Tejido de desecho	14	
* Aumentando puntos.	14	
(2) Aumentando un punto en el extremo del tejido	14	
(3) Aumentando dos o más puntos en el extremo del tejido	15	
* Disminuyendo puntos.	15	
(4) Disminuyendo un punto en el extremo del tejido	15	
(5) Disminuyendo dos o más puntos en el extremo del tejido	16	
* Tejido parcial	17	
(6) Tejido parcial de disminución	17	
(7) Tejido parcial de aumento	19	
* Remate	21	
(8) Como quitar el tejido de la tejedora	21	
(9) Remate del punto deslizado	21	
(10) Remate de puntos	22	
(11) Remate de resorte de un punto tejido y un punto ensortijado	23	
(12) Cómo unir las piezas	24	
(13) Cómo coser las piezas.	25	
(14) Cómo hacer ojales	26	
(15) Dobladillo de la prenda.	27	
(16) Imitación de resorte	28	
5. Tejido de diseños.	29	
* Cómo interpretar las tarjetas perforadas.	29	
* Cómo usar las marcas A, B, C y D en la tarjeta.	29	
* Relación entre las marcas de diseño en la cama de agujas y los diseños	30	
* Cómo usar la cinta plástica	30	
* Cómo usar la guía de la tarjeta	31	
* Cómo colocar la tarjeta perforada	31	
* Primera posición de la colocación	31	
* Cómo interpretar la tabla de operación.	32	
* Preparativos para tejer diseños	33	
Puntada recogida	34	
Recogido en colores	39	
Diseño puntos deslizados	42	
Diseño de puntos deslizados en colores.	45	
Entretejido	48	
Diseño individual	52	
Diseño de trama	55	
Punch lace (Tejido calado con tarjeta perforada)	60	
Tejido calado por selección de agujas	63	
Tejido calado	65	
Trenza	66	
Resorte 1 tejido 1 ensortijado	67	
Musgo	68	
Diseños de puntos tejidos y ensortijados.	69	
Cordon	70	
6. Sugerencias útiles.	71	
* Si el carro se atasca mientras teje.	71	
* Cómo corregir cuando se equivocó al tejer	71	
* Cuando accidentalmente el carro se salió del riel al estar tejiendo un diseño	72	
* Si el estambre queda suelto o enredado en el borde de la pieza	73	
* Cómo recoger un punto caído mientras se está tejiendo	74	
* Reemplazo de una aguja dañada	76	
* Si el estambre se enreda en el "Cerebro artificial".	77	
* Si el carro no moverá suavemente	77	
7. Instrucciones sobre mantenimiento	78	
8. Cómo empacar la máquina	79	
9. Cómo usar Knit-Contour	81	
* Nombre y función de las partes que componen el Knit-Contour.	81	
* Papel del patron	81	
* Escala de puntos	81	
* Cómo determinar un Calibre (Muestra)	82	
* Cómo instalar la escala de puntos	84	
* Cómo colocar el papel de patrones	85	
* Pasos para tejer	87	
10. Tejamos	89	
* Pullover	89	
* Chaleco para hombre	91	
* Blusa sin manga para señora	93	
* Falda para señora.	94	
* Pantuflas para señora	95	
* Enmallada con enrollado.	96	

* NOMBRES Y FUNCIONES DE LAS PARTES COMPONENTES * * ACCESORIOS *



- 1 Levas para diseño individual..... Se usan para tejido de diseño individual.
- 2 Limitador..... Se coloca sobre la cama de agujas detrás de las jorobas para limitar el sector, de diamante a diamante, donde se quiere hacer el diseño individual. Se usa para diseño individual para separar dos estambres.
- 3 Separador..... Contiene los accesorios.
- 4 Caja de accesorios..... Para reemplazar agujas dañadas.
- 5 Agujas de repuesto..... Se usa para enmallar ó separar el tejido de desecho del tejido principal.
- 6 Cordón de separación..... Se usa para identificar el dueño de la máquina.
- 7 Tarjeta para el nombre..... Se usa para tejer trama.
- 8 Brazo de trama..... Se usa para rematar los puntos o para unir las prendas.
- 9 Aguja de ojo grande..... Se usa para rematar los puntos.
- 10 Aguja de crochet..... Se usa para contar los puntos y las carreras en el tejido de muestra.
- 11 Escala para el calibre..... Se usa para contar los puntos en el Knit-Contour.
- 12 Escala de puntos..... Se usa para limpiar la máquina.
- 13 Cepillo.....



- 14 Cepillo circular..... Se usa para tejido recogido.
- 15 Broches para la tarjeta..... Se usan para unir los dos extremos de la tarjeta perforada.
- 16 Recipiente de aceite..... Contiene aceite para lubricar la máquina de tejer.
- 17 Varilla del tensor automático..... Sostiene el tensor automático y la guía de tensión automática.
- 18 Tensor automático..... Ajusta automáticamente la tensión del estambre.
- 19 Pesas..... Se usan para transferir los puntos en aumentos o disminuciones.
- 20 Transportadores (1x2, 1x3 y 2x3)..... Se usan para convertir tejidas en ensortijadas, para resortes y para algunos diseños.
- 21 Remalladora..... Se usa para fijar la máquina a la mesa.
- 22 Sujetadores..... Se usan para asegurar el carro a la cama de agujas para transportarlo.
- 23 Sujetador del carro..... Sostiene la tarjeta perforada en posición.
- 24 Guía de la tarjeta..... Regla de plástico de dos lados, uno liso y otro 1x1.
- 25 Selector de agujas..... Se usa para seleccionar agujas.
- 26 Tarjeta perforada..... Tarjetas perforadas de vinilo para tejido de diseños.
- 27 Papel de patrones..... La máquina viene provista de un juego de 20 hojas.

* EL CARRO *

Leva del contador de carreras
La palanca para alimentar el

Cerebro artificial

Se pone el cerebro dentro de esta cubierta.

Palancas laterales

Tienen dos posiciones.

■ para el comienzo de tejido y cuando quiere mover el carro sin tejer.

▲ para jersey y tejer diseños.

Las tuercas del brazo

Presionador de la prenda tejida

Este artificio previene que la prenda tejida no se mueva hacia arriba.

Puerta del alimentador

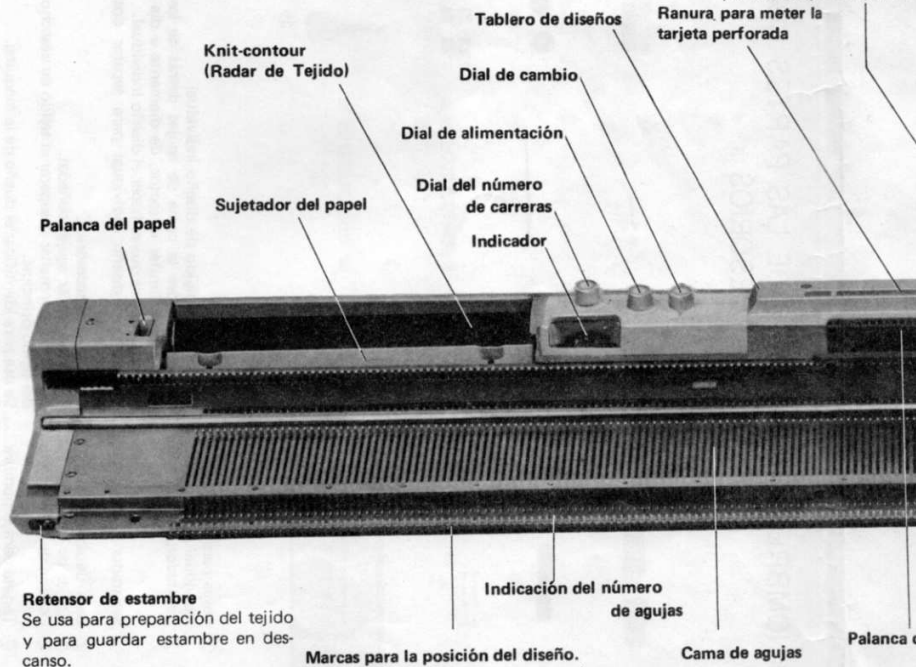
Divide el alimentador en la parte No. ① y la parte No. ②. Empuje la leva del alimentador a la izquierda al enhebrar el alimentador No. ①.

Alimentador

Alimentador se divide en alimentador ① se utiliza para el punch lac y alimentador ① y ②

* EL CUERPO DE LA MÁQUINA *

Lea el número de carreras perforada que se aparece



Retensor de estambre

Se usa para preparación del tejido y para guardar estambre en descanso.

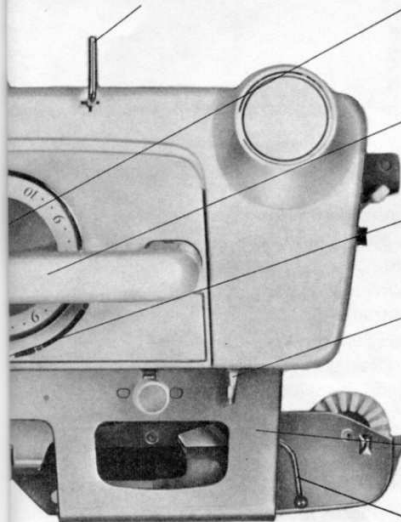
Marcas para la posición del diseño.

Cada veinticuatro agujas aparecen las marcas X y O para facilitar la localización del diseño correspondiente, el cual se repite cada veinticuatro agujas.

Cama de agujas

Palanca

le carreras
 mentar el contador de carreras.



Disco de tensión

Se usa para determinar el tamaño de los puntos que se van a tejer. Ajustando este disco, será posible tejer una amplia variedad de estambres desde el estambre muy fino hasta el muy grueso.

Manija

La manija puede ser doblado fácilmente, sólo levantándola se puede funcionar la máquina, y empujar es muy sencillo.

Palanca de leva

Sólo ajustando la palanca al método correspondiente se puede lograr el tejido deseado automáticamente moviendo el carro de la derecha a la izquierda y viceversa.

Palanca Russel

I.....Con la palanca Russel en esta posición, se puede tejer por las agujas que están en la posiciones B y C, pero por las agujas que han sido sacadas en la posición D no se puede tejer.

II.....Esta posición se usa cuando Vd. desea tejer por la aguja que ha sido sacada en la posición D.

El brazo del carro

Cuando el carro se atasca, levante la parte frontal del carro quitando el brazo, entonces se puede mover el carro en la cama libremente.

Gancho de estambre

Este gancho se usa en caso del tejido de trama colgando el estambre de trama.

lor
 or se divide en dos secciones. Habitualmente
 or ① se usa, pero para entretejido, diseño indi-
 lunch lace (tejido calado con tarjeta perforada)
 or ① y ② se usan al mismo tiempo.

de carreras de la tarjeta
 e aparece aquí.

Perilla de parada

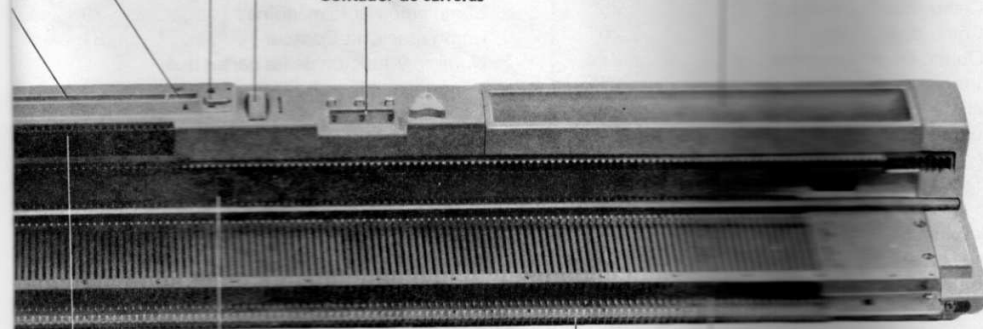
Esta perilla se usa para detener el avance de la tarjeta perforada así como hacerla adelantar automáticamente. Cuando se coloca a la marca ● Vd. puede ver el diseño de la tarjeta perforada por la disposición de la palanca de toque.

Disco alimentador

Este disco se usa para poner la tarjeta perforada en el tablero de diseños o para retrocederla.

Bandeja de Accesorios

Contador de carreras



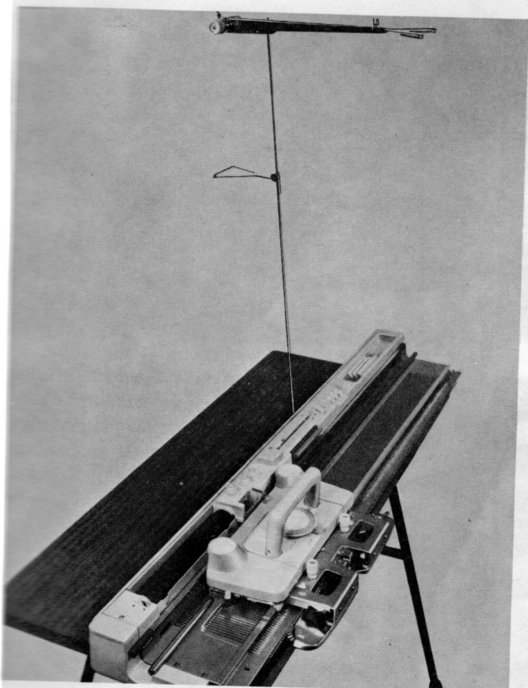
Palanca de toque

Palanca de avance

Poste

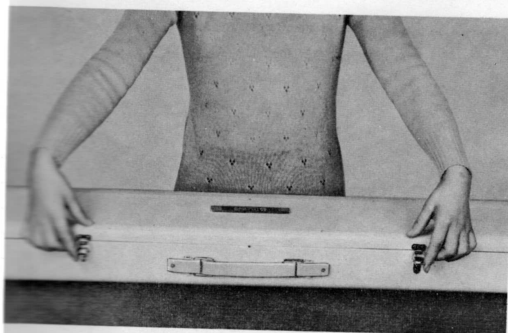
Aguja

I. PROCEDIMIENTO PARA ARMARLA

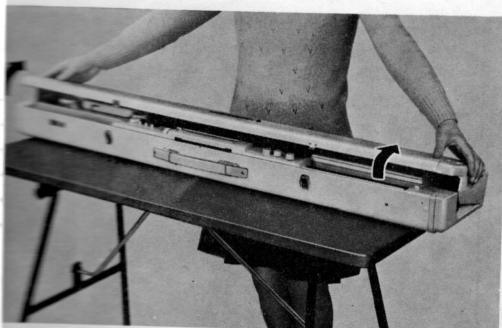


Esta máquina deberá ser armada como lo indica la fotografía de la izquierda. La máquina estará entonces lista para tejer.

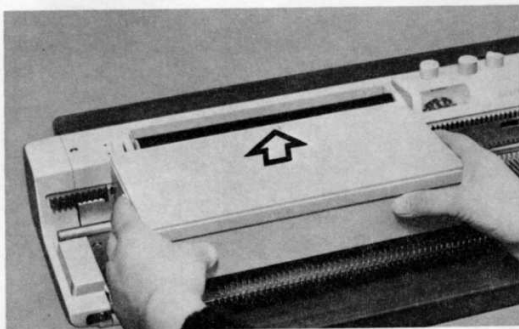
Nota: * Films plásticos fijados en la cubierta del carro, el disco de tensión y la marca del estuche, etc, son para evitar daños durante el empaquetar o transportar.
Al empezar a usar la máquina, quite el film frotándolo en el extremo ligeramente con su uña.



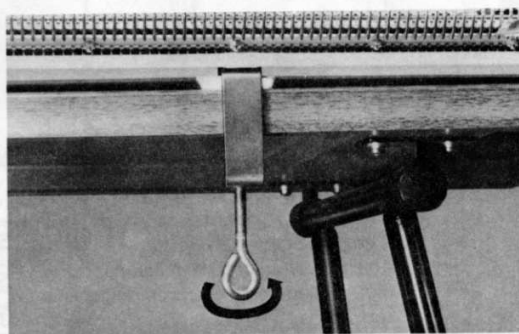
- (1) Ponga la máquina sobre la mesa, con la marca del estuche hacia arriba y la manija al lado opuesto a usted, y suelte las aldabas.



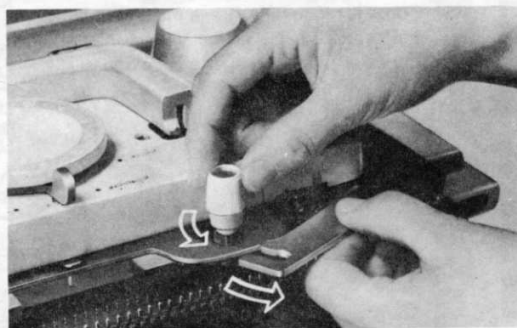
- (2) Para remover la tapa, hálela hacia usted inclinando un poquito el lado de la manija con movimiento hacia arriba y levantando.



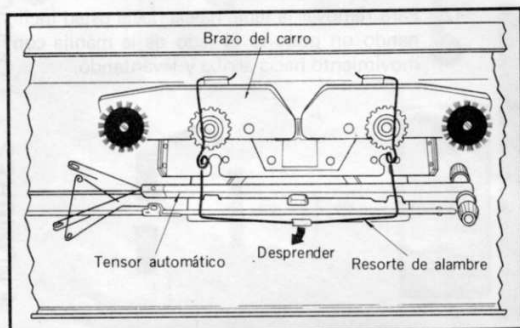
(3) Saque la caja de accesorios.



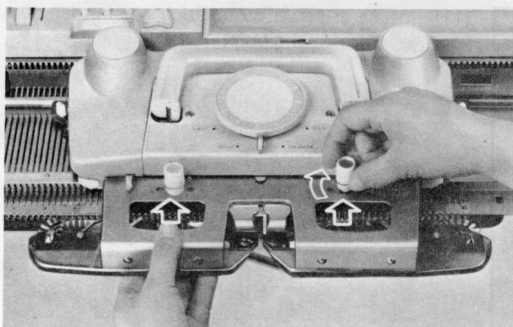
(4) Retire los sujetadores de la caja de accesorios e inserte las cabezas de los sujetadores en los orificios cuadrados debajo de la máquina para asegurarla a la mesa. Las bases de caucho que se encuentran debajo de la máquina sirven para sostenerla sobre la mesa cuando no se usan los sujetadores.



(5) Afloje la tuerca derecha del brazo y quite el sujetador del carro.



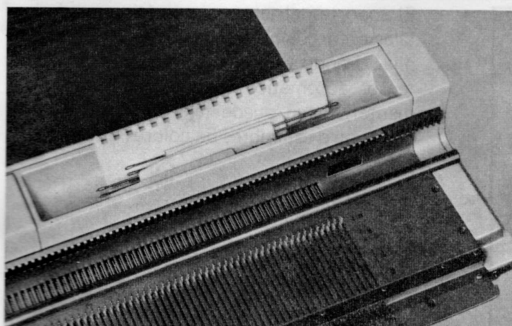
(6) Suelte el resorte de alambre que sostiene los accesorios en su sitio dentro del estuche y saque el brazo del carro.



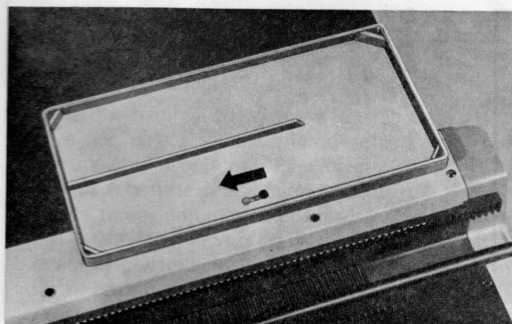
- (7) Afloje las tuercas del brazo suficientemente y empuje el brazo hasta donde entre, después apriete firmemente las tuercas.



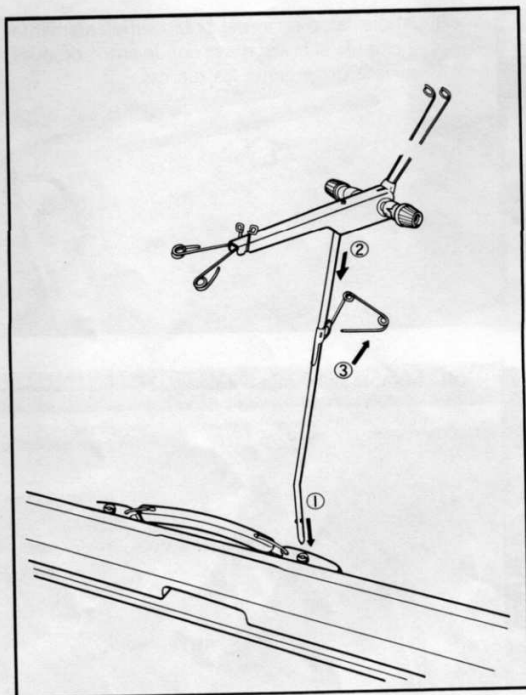
- (8) Levante la manija del carro.



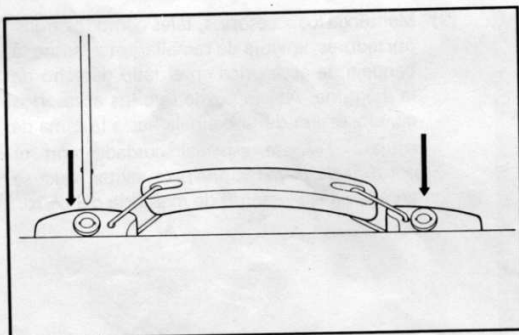
- (9) Mantenga los accesorios, tales como los transportadores, la aguja de remallar, etc., sobre la bandeja de accesorios en el lado derecho de la máquina. Asegúrese de que los accesorios no sobresalen de la bandeja hacia la cama de agujas. Tengase especial cuidado con el cordón de separación para evitar que se enrede en el elemento de memoria del carro.



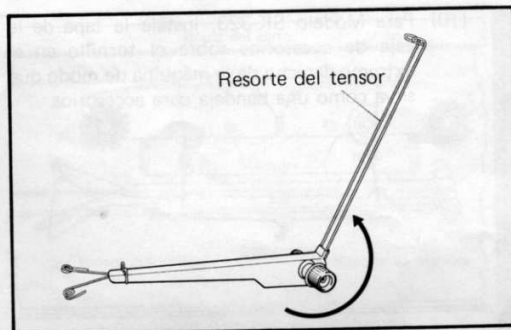
- (10) Para Modelo SK-323, instale la tapa de la caja de accesorios sobre el tornillo en el extremo derecho de la máquina de modo que sirva como una bandeja para accesorios.



- (11) Instale el tensor automático en el orden que se indica en el dibujo.

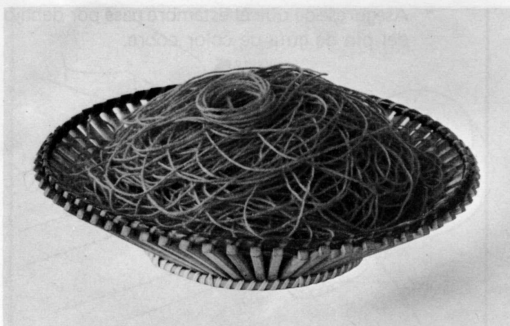


El soporte del tensor automático puede instalarse en cualquiera de los lados de la manija. Usando un juego adicional de varilla de tensor automático (que se vende separadamente), usted puede tejer simultáneamente con cuatro estambres de colores diferentes.

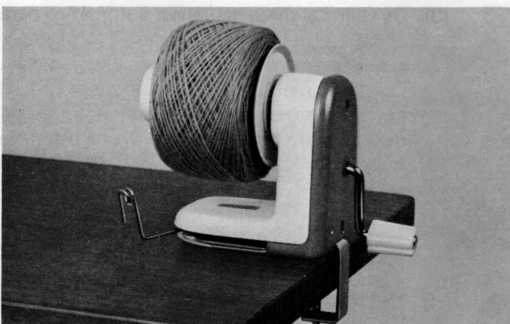


El resorte del tensor de estambre debe levantarse hasta que pare, produciendo un "click".

2. PREPARATIVOS PARA TEJER



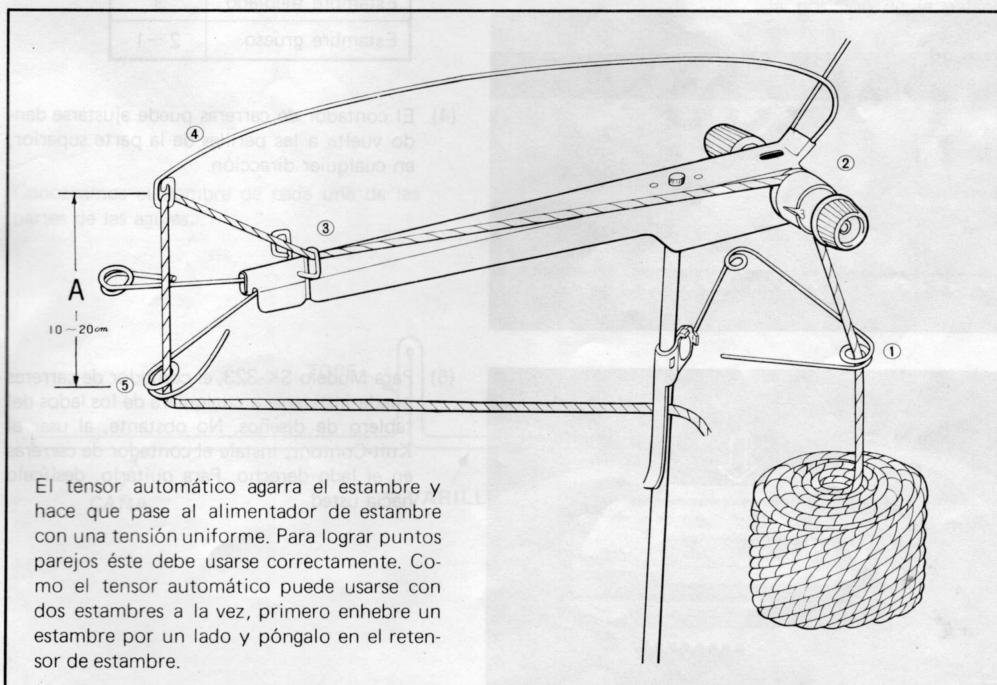
- (1) El estambre debe estar suelto, en un montón ordenado sobre una canasta, o devanado en un ovillo hecho utilizando el devanador. Se comienza con el extremo interior del ovillo. Después de formado el ovillo, y antes de sacarlo del devanador, saque el extremo del centro. Después cerciórese de que el estambre sale suavemente. (En caso contrario, vuélvalo a devanar).



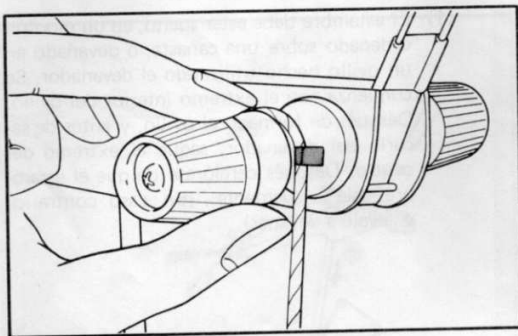
Nota: * El estambre debe estar colocado bien detrás de la máquina, de modo que no toque el carro. Si cuelga libremente sobre la máquina puede enredarse en el cerebro artificial. Debe tenerse cuidado para evitar esto.

* Para practicar se recomienda usar lana mediana de cuatro hebras, en color claro.

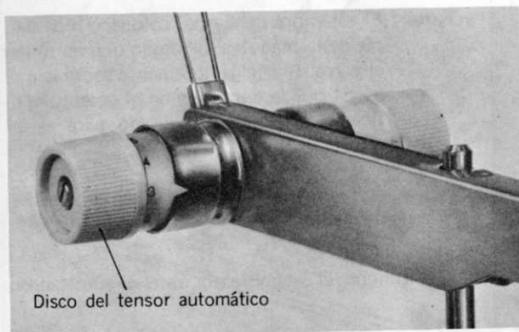
- (2) Enhebre el estambre por entre el auto-tensor.



El tensor automático agarra el estambre y hace que pase al alimentador de estambre con una tensión uniforme. Para lograr puntos parejos éste debe usarse correctamente. Como el tensor automático puede usarse con dos estambres a la vez, primero enhebre un estambre por un lado y póngalo en el retenedor de estambre.



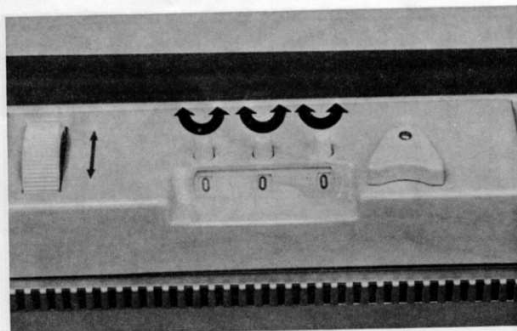
* Asegúrese de que el estambre pasa por debajo del pin de guía de color cobre.



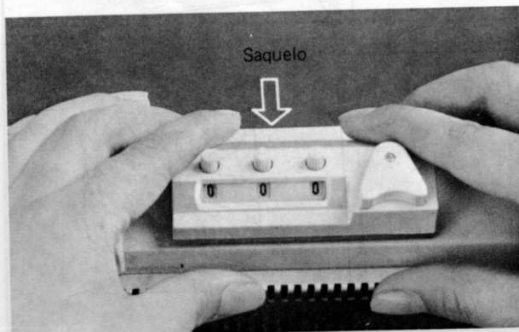
- (3) Dé vuelta al disco del tensor automático para colocar el número en el corte en forma de > según el grueso del estambre que vaya a tejer. Con cualquier clase de estambre, ajuste el disco del tensor automático de modo que el resorte de la tensión quede a una distancia (espacio A del dibujo de p.5) de 10 a 20 centímetros (de 4 a 8 pulgadas).

Número normal del disco del tensor automático:

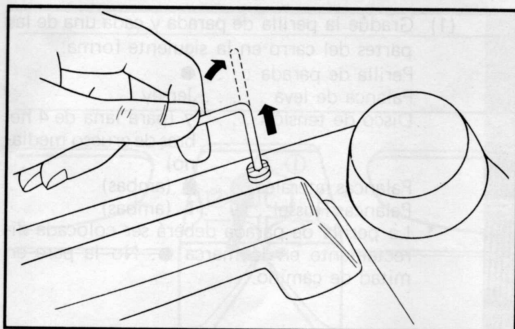
Estambre delgado	4~5
Estambre mediano	3
Estambre grueso	2~1



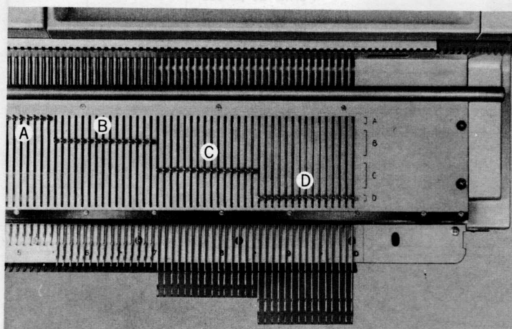
- (4) El contador de carreras puede ajustarse dando vuelta a las perillas de la parte superior, en cualquier dirección.



- (5) Para Modelo SK-323, el contador de carreras puede instalarse a cualquiera de los lados del tablero de diseños. No obstante, al usar el Knit-Contour, instale el contador de carreras en el lado derecho. Para quitarlo, deslícelo hacia usted.



- (6) Levante la palanca del contador de carreras y después déle vuelta. (Mantenga la palanca hacia adentro cuando no esté usando el contador de carreras).



- (7) Cada uno de los extremos de la cama de agujas tiene las marcas A, B, C y D y cada uno está acompañado por la marca J que indica la escala de la selección de las agujas.

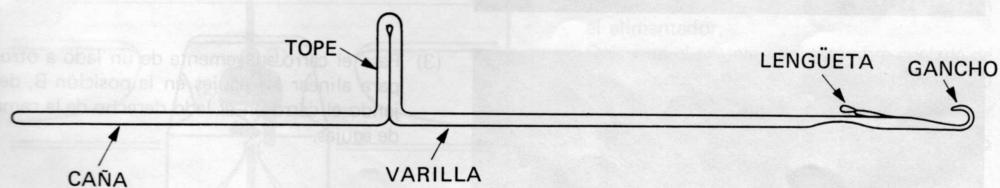
Posición A Las agujas en esta posición no funcionan cuando se pasa el carro.

Posición B Posición generalmente usada. (Para tejer jersey y puntadas).

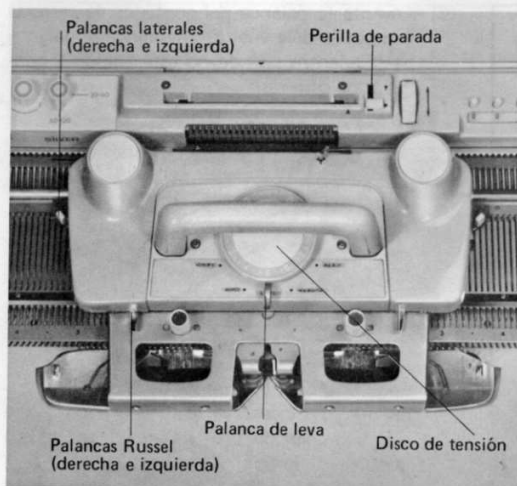
Posición C Las agujas tejen en esta posición, cualquiera que sea la posición de la palanca de leva.

Posición D Las agujas se colocan en esta posición para tejido parcial y para trabajar puntadas manualmente.

Conozcamos el nombre de cada una de las partes de las agujas.



3. ENMALLADA Y TEJIDO DE JERSEY



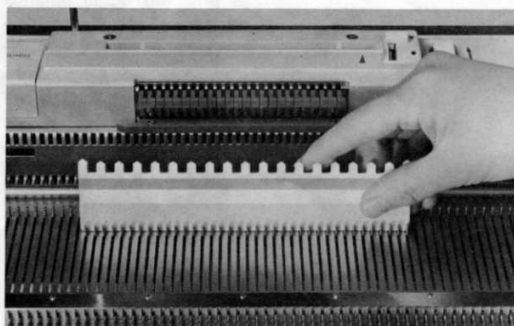
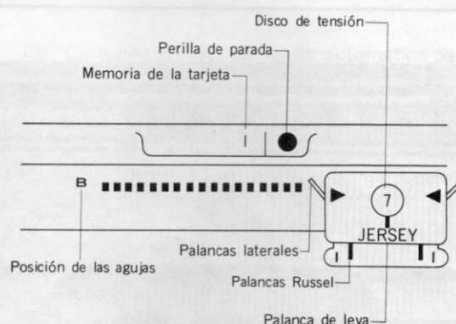
- (1) Gradúe la perilla de parada y cada una de las partes del carro en la siguiente forma:

Perilla de parada ●
 Palanca de leva Jersey
 Disco de tensión 7 (para lana de 4 hebras de grueso mediano)

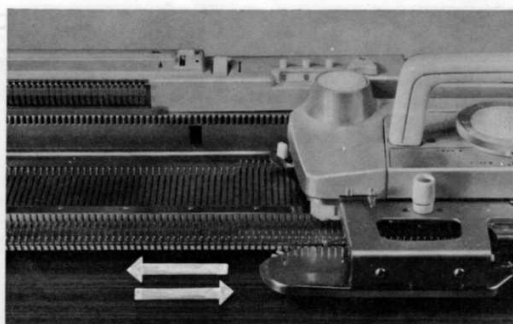
Palancas laterales ■ (ambas)

Palancas Russel I (ambas)

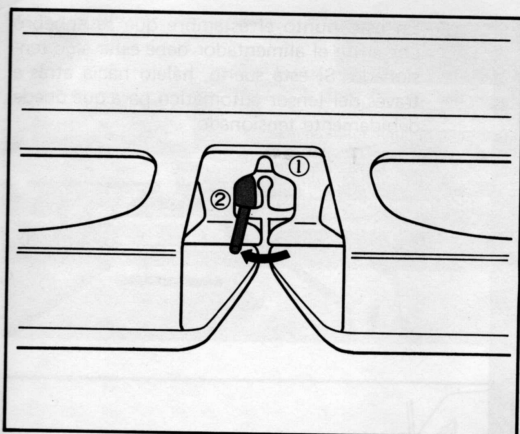
* La perilla de parada deberá ser colocada directamente en la marca ●. No la pare en mitad de camino.



- (2) Seleccione a la posición B el número requerido de agujas, usando el lado plano de un selector de agujas, según el ancho del tejido que se desee.

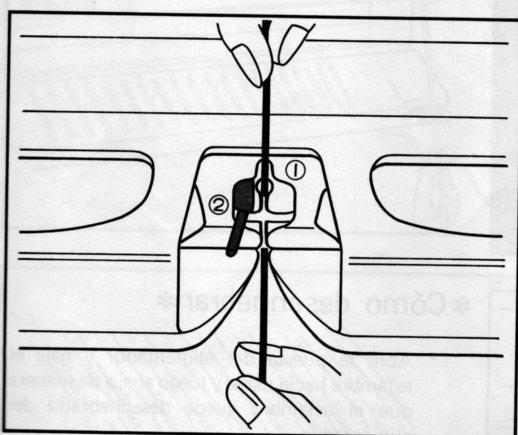


- (3) Pase el carro suavemente de un lado a otro, para alinear las agujas en la posición B, dejando el carro en el lado derecho de la cama de agujas.

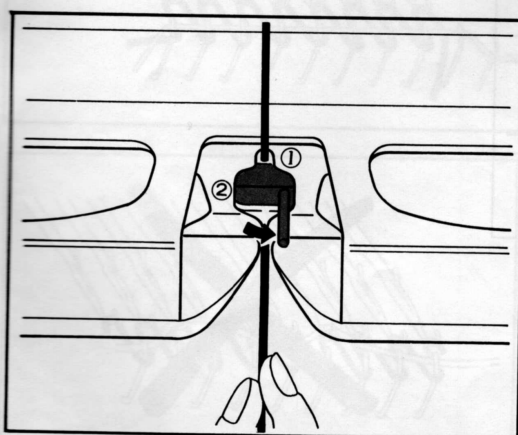


(4) Enhebrando el alimentador de estambre ①.

Abre la puerta del alimentador como se muestra en la ilustración en la izquierda.



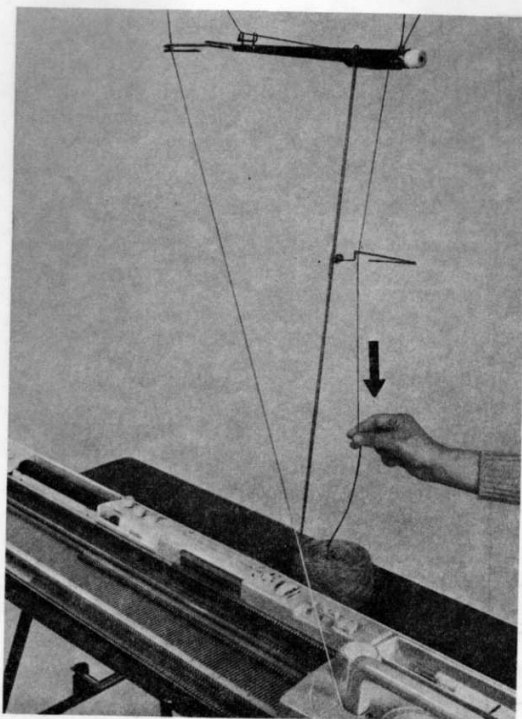
Después, usando ambas manos, pase el estambre por entre la ranura hacia el hueco redondo del alimentador No. ①.



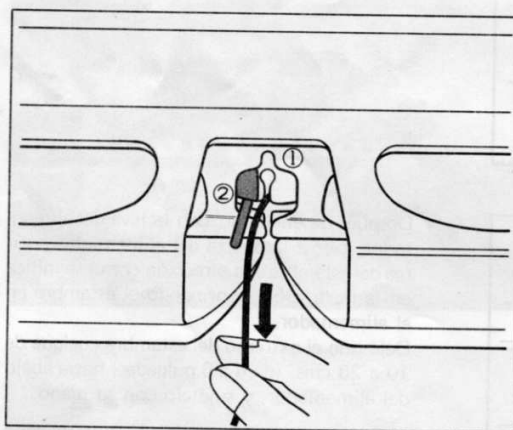
Después de enhebrar, con la leva del alimentador, cierre la puerta del alimentador encima del estambre a la dirección como se indica en la ilustración, confinando el estambre en el alimentador.

Deje que el extremo del estambre cuelgue de 10 a 20 cms. (de 4 a 8 pulgadas) hacia abajo del alimentador, y sujételo con su mano.

Nota: * En el extremo puede colgarse un gancho de sujetar ropa, para que haga peso.

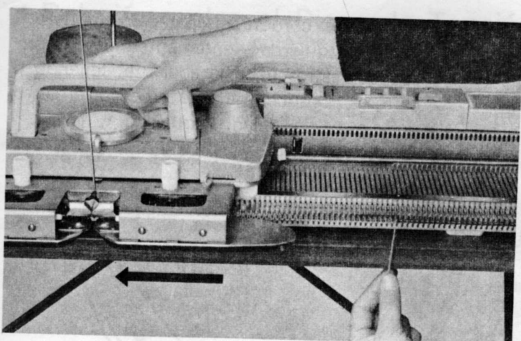


* En este punto el estambre que se enhebró por entre el alimentador debe estar algo tensionado. Si está suelto, hálelo hacia atrás a través del tensor automático para que quede debidamente tensionado.



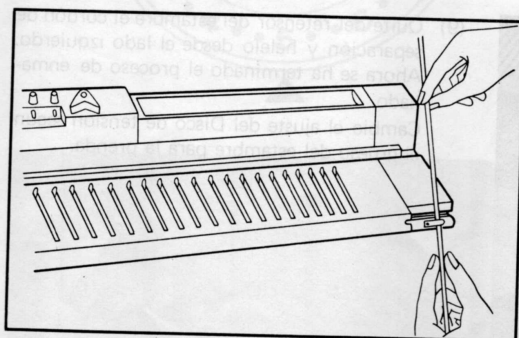
* Cómo desenhebrar *

* Abre la puerta del alimentador y hale el estambre hacia usted y luego abajo de manera que el estambre quede desenhebrado del alimentador.
(Vea la ilustración en la izquierda.)

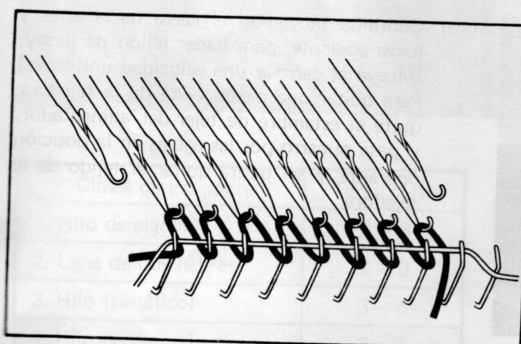


- (5) Pase el carro suavemente hacia la izquierda y el estambre quedará enganchado por las agujas y los postes de la platina alternadamente.

Nota: * Si el estambre queda tirante en las últimas agujas, aflójelo en el alimentador y devuelva las agujas, una por una, a la posición B, comenzando por el punto más apretado, el que está más lejos del carro.

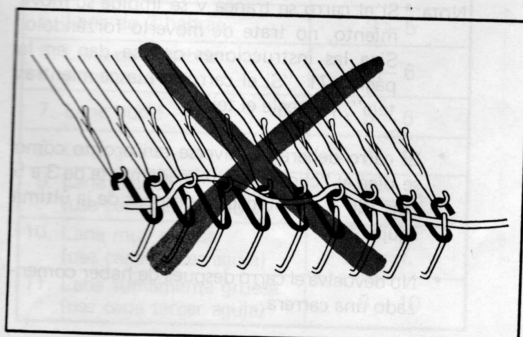


- (6) Inserte el cordón de separación en el retensor del estambre al lado derecho de la cama de agujas.

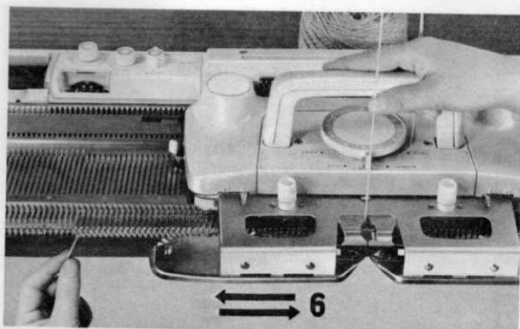


- (7) Coloque el cordón de separación sobre el estambre que está tejiendo, entre las agujas y los postes de la platina.

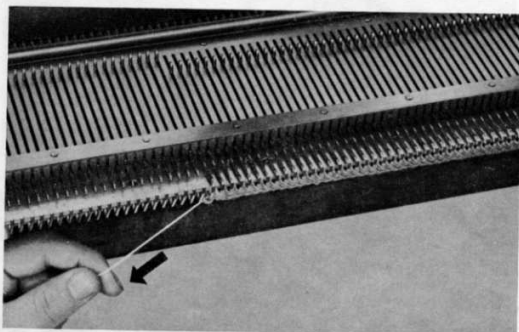
Con la mano izquierda, hale el cordón de separación para que quede tirante.



Nota: * Si el cordón de separación no se coloca correctamente, o si no queda lo suficientemente tirante, quedará suelto como se muestra en el dibujo y no quedará firme para comenzar a tejer.

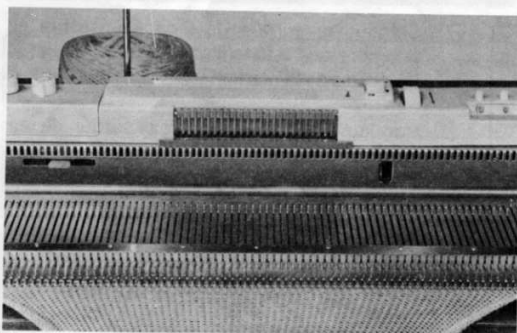


- (8) Sostenga el cordón de separación tirante con la mano izquierda y lentamente mueva el carro hacia atrás y hacia adelante, tejiendo 6 carreras. Después de este proceso, el carro debe estar en el lado izquierdo.



- (9) Quite del retensor del estambre el cordón de separación y hálalo desde el lado izquierdo. Ahora se ha terminado el proceso de enmallado.

Cambie el ajuste del Disco de tensión según el grueso del estambre para la prenda.



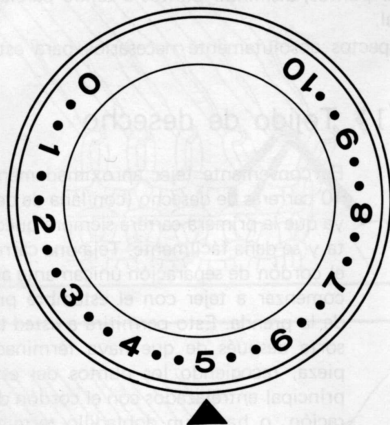
- (10) Continúe moviendo el carro hacia atrás y hacia adelante, para hacer tejido de jersey. (Mueva el carro a una velocidad uniforme.) Para quitar una pieza tejida de la tejedora, quite el estambre de tejer del alimentador, y pase el carro por las agujas en la posición operante y así podrá quitar el tejido de la tejedora.

Nota: * Si el carro se tranca y se impide su movimiento, no trate de moverlo forzándolo. Siga las instrucciones que se dan en la página 71, "Si el carro se atasca mientras teje", y arregle el tejido.

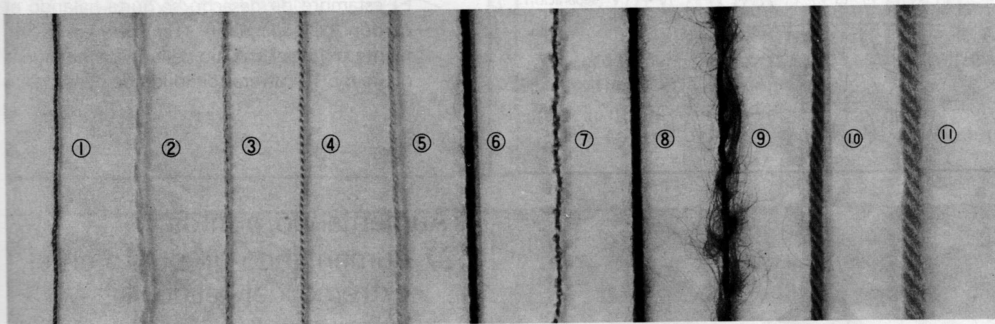
* El carro deberá devolverse tan pronto como se oiga el "click", aproximadamente de 3 a 5 cms (de 1 a 2 pulgadas) después de la última aguja.

* No devuelva el carro después de haber comenzado una carrera.

* Relación entre el Disco de Tensión y el Estambre. *



(11) El disco de tensión se usa para cambiar el tamaño de los puntos. Se gradúa colocando el número del disco en la marca ▲ en el centro. Los números en el disco están dispuestos en forma tal que mientras más alto sea el número más grande será el punto, y a un número menor corresponderá un punto más pequeño.



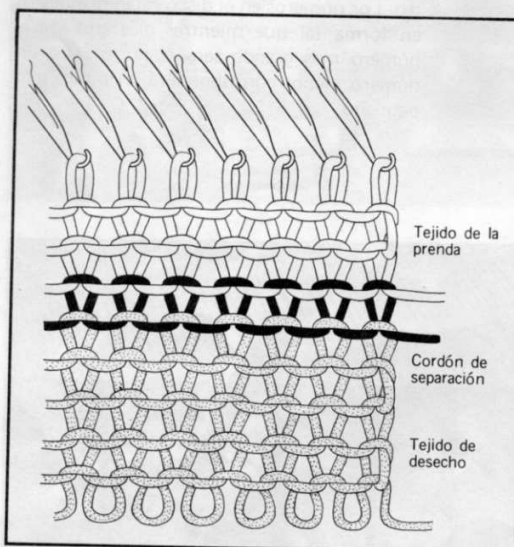
(Tamaño real)

Clases de Estambre	Tensión No.
1. Hilo de algodón	2 - 3
2. Lana de dos hebras	2 - 3
3. Hilo (sintético)	3 - 4
4. Hilo (sintético)	3 - 4
5. Lana de 3 hebras	3 - 5
6. Lana de 4 hebras (mediana)	4 - 6
7. Lana buclé	5 - 6
8. Lana gruesa	6 - 9
9. Lana mohair (use cada tercer aguja)	8 - 10
10. Lana muy gruesa (use cada tercer aguja)	6 - 7
11. Lana sumamente gruesa (use cada tercer aguja)	8 - 10

Nota: * Para estambres gruesos o abultados úsese cada tercer aguja, o aún cada cuarta aguja.

4. TECNICA FUNDAMENTAL PARA TEJER

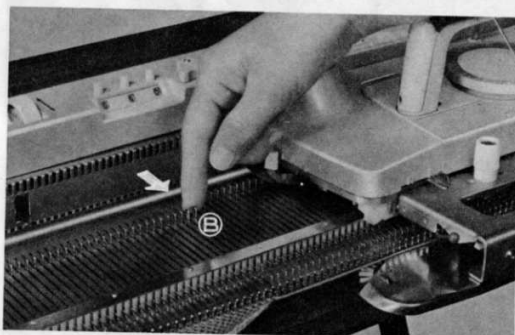
Las piezas de la prenda tejida se forman por aumentar puntos, disminuir puntos o tejido parcial. Para completar la prenda se usan varias técnicas especial. Los siguientes son una explicación breve de los aspectos absolutamente necesarios para este propósito.



《1》 Tejido de desecho

Es conveniente tejer aproximadamente 8 o 10 carreras de desecho (con lana de desecho) ya que la primera carrera siempre queda suelta y se daña fácilmente. Teja una carrera con el cordón de separación únicamente antes de comenzar a tejer con el estambre principal de la prenda. Esto permitirá a usted tejer resorte después de que haya terminado una pieza, recogiendo los puntos del estambre principal entrelazados con el cordón de separación, o hacer un dobladillo terminado al comienzo de una prenda.

El estambre de desecho se quita halando el cordón de separación. También es conveniente quitar el trabajo de la máquina tejiendo de 8 a 10 carreras de tejido de desecho.



* Aumentando puntos *

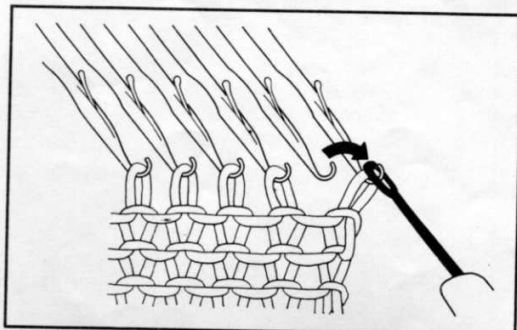
《2》 Aumentando un punto en el extremo del tejido. *

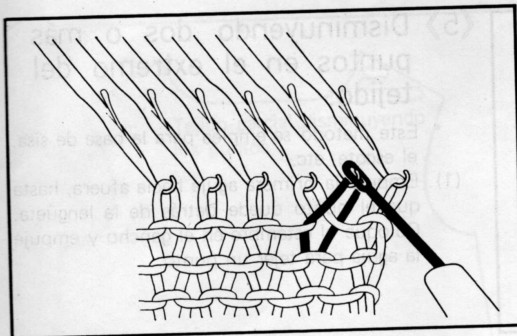
* Primer método

En el lado en que se encuentra el carro, saque a la posición B la aguja siguiente a la última aguja del tejido, y siga tejiendo.

* Segundo método

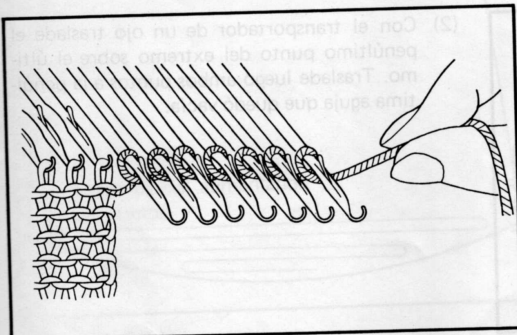
- (1) Con el transportador de un ojo traslade el punto del extremo al gancho de la aguja inmediata vacía, dejando la segunda aguja vacía.





- (2) Tome el talón del segundo punto y colóquelo en la aguja vacía, para aumentar un punto.

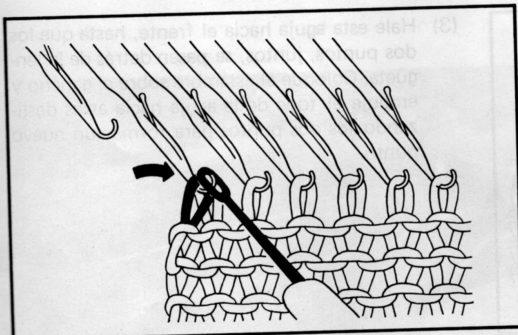
《3》 Aumentando dos o más puntos en el extremo del tejido.



* Usualmente se hace en el lado en que se encuentra el extremo del estambre.

- (1) Saque el número necesario de agujas vacías de la posición A a la posición D.
(2) Comenzando con la aguja próxima al tejido, enrosque el estambre en forma holgada en estas agujas, como muestra el diagrama. Al terminar de enroscarlo, ajuste las palancas Russel en II y continúe tejiendo.

Nota: * Antes de tejer, asegúrese de que no esté flojo el estambre del alimentador.

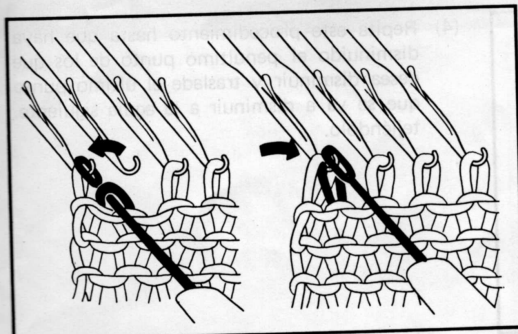


* Disminuyendo puntos *

《4》 Disminuyendo un punto en el extremo del tejido.

* Primer método

Con el transportador de un ojo, traslade el primer punto sobre el segundo. Devuelva la aguja vacía a la posición A y siga tejiendo.

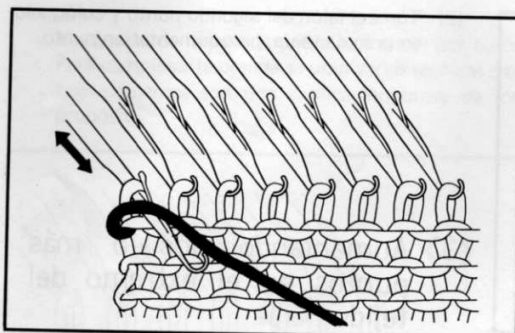


* Segundo método

Este método se usa para formar la base de sisa, escote etc.

- (1) Con el transportador de un ojo traslade el segundo punto del extremo a la aguja del primer punto.
(2) Con el transportador de un ojo traslade los dos puntos del extremo para ocupar la aguja vacía.

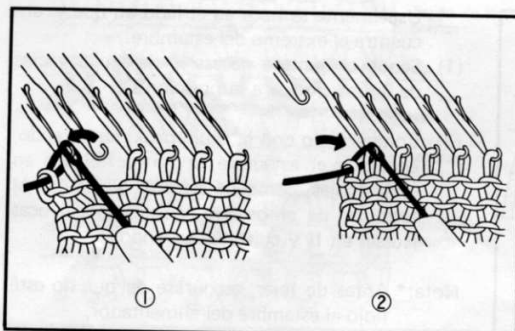
Empuje la aguja vacía a la posición A y continúe tejiendo.



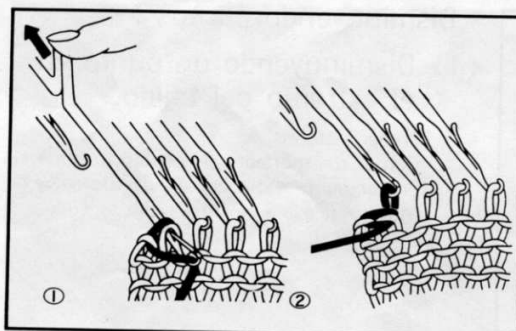
《5》 Disminuyendo dos o más puntos en el extremo del tejido:

* Este metodo se emplea para la base de sisa, el escote, etc.

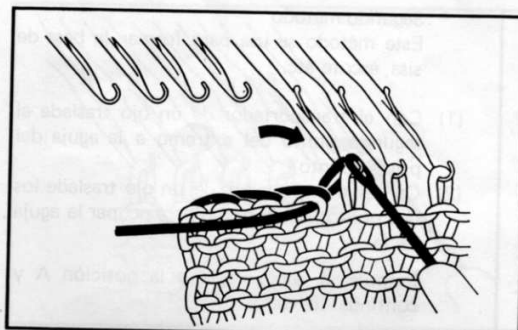
- (1) Empuje la primera aguja hacia afuera, hasta que el punto quede detrás de la lengüeta. Coloque el estambre en el gancho y empuje la aguja para tejer un punto.



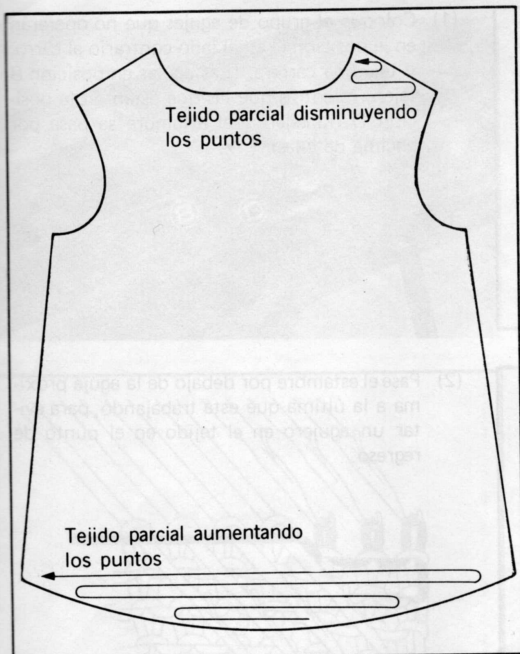
- (2) Con el transportador de un ojo traslade el penúltimo punto del extremo sobre el último. Traslade luego ambos puntos a la penúltima aguja que quedó vacía.



- (3) Hale esta aguja hacia el frente, hasta que los dos puntos, juntos, se pasen detrás de la lengüeta. Coloque el estambre sobre el gancho y empuje el tope de la aguja hacia atrás deslizando los dos puntos para formar un nuevo punto.

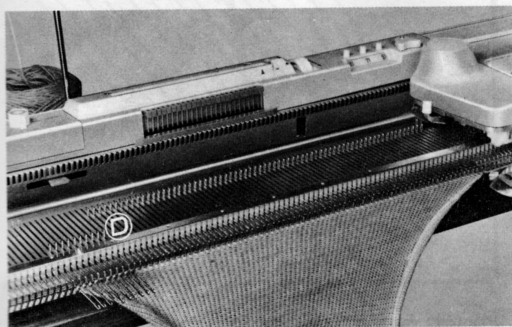


- (4) Repita este procedimiento hasta que haya disminuido el penúltimo punto de los que desea disminuir y traslade el último punto que se va a disminuir a la aguja siguiente, tejiéndolo.



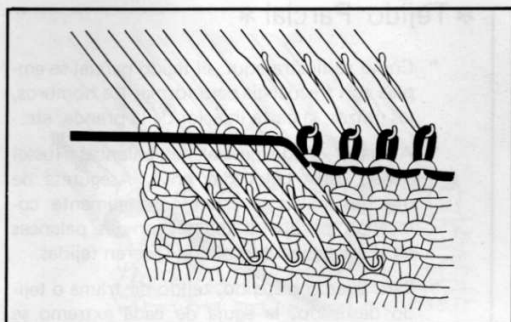
* Tejido Parcial *

- * Como se ilustra aquí, el tejido parcial se emplea con frecuencia para formar los hombros, las pinzas, la parte inferior de la prenda, etc.
- * Al hacer tejido parcial, las palancas Russel deben estar colocadas en **I**. Asegúrese de que las palancas estén correctamente colocadas, porque si tejiese con las palancas en **II** las agujas en posición **D** serán tejidas.
- * Para tejer entretejido, tejido de trama o tejido deslizado, la aguja de cada extremo se coloca en posición **D**. Sin embargo, para tejido parcial debe ponérsela en posición **C**.
- * La palanca de leva y las palancas laterales deben colocarse correctamente en las posiciones indicadas para el tipo de diseño que se va a tejer.
- * Cuando mueva el carro de derecha a izquierda al tejer "punch lace", saque la aguja del extremo del lado opuesto a las agujas colocadas en la posición **D** a la posición **D**; antes de pasar el carro de izquierda a derecha, devuelva la aguja a la posición **C**.

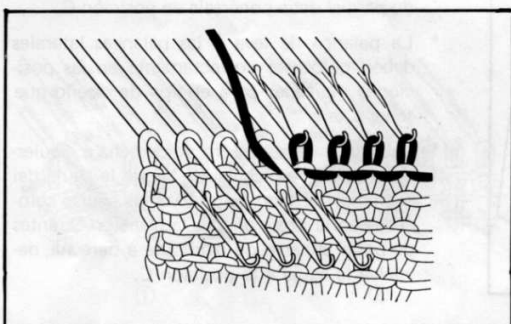


«6» Tejido parcial de disminución:

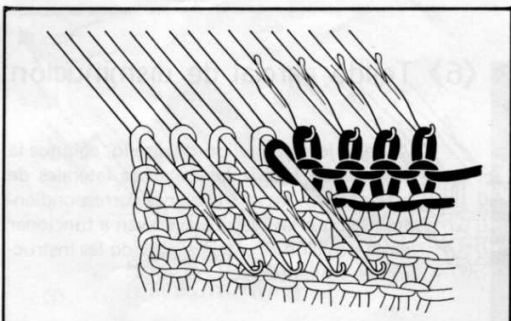
- * Al tejer jersey o tejido de diseño, coloque la palanca de leva y las palancas laterales de acuerdo con las instrucciones correspondientes. Coloque las agujas que no van a funcionar en la posición **D** y teja siguiendo las instrucciones siguientes:



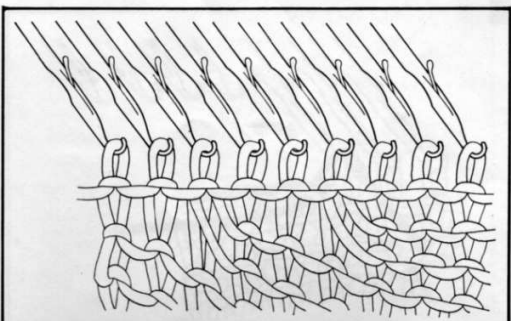
- (1) Coloque el grupo de agujas que no operarán en la posición D en el lado contrario al carro, y teja una carrera. (Las agujas en posición B tejen, mientras que las que están en la posición D no tejen y el estambre se pasa por encima de ellas).



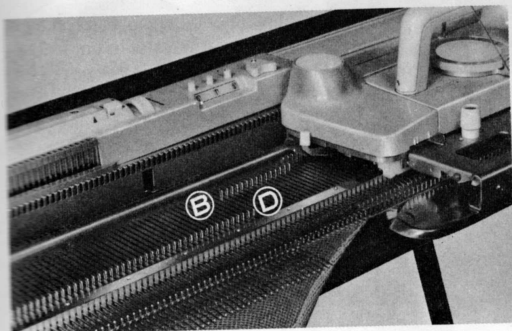
- (2) Pase el estambre por debajo de la aguja próxima a la última que está trabajando, para evitar un agujero en el tejido en el punto de regreso.



- (3) Teja una carrera. Esto completa la primera operación del tejido parcial.

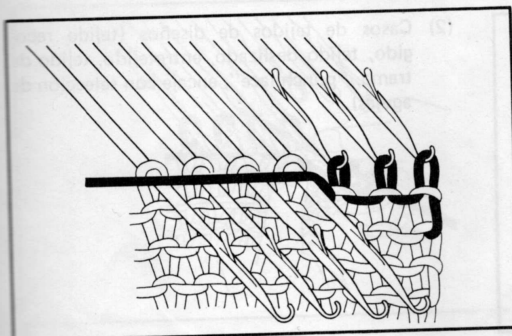


- (4) Repita los procesos (2) y (3) aumentando el número de agujas que pasan a la posición D. Después de completar el tejido parcial, coloque las palancas Russel en II y teja una carrera. Todas las agujas en posición B y D se tejerán de esta manera, y quedan alineadas en posición B.



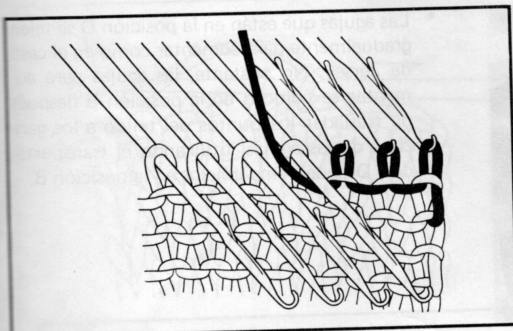
《7》 Tejido parcial de aumento:

* Se logra, devolviendo a la posición en que puedan operar el número deseado de agujas que se hayan puesto en descanso en la posición D. Devuelva las agujas como se indica a continuación.

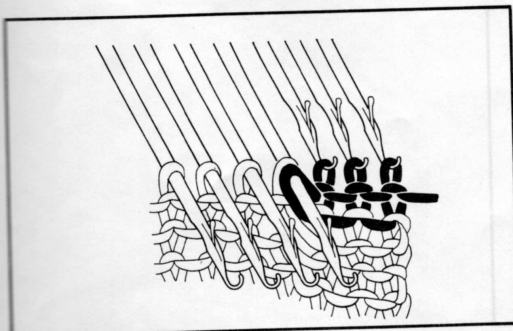


(1) En Jersey (Sin usar tarjeta perforada).

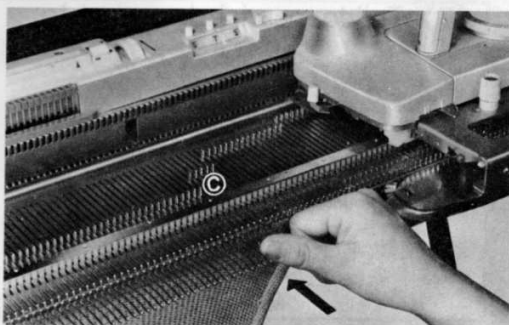
- (1) Coloque en posición B las agujas que sean necesarias, en el lado donde se encuentre el carro, y deje las demás en la posición D. Teja una carrera.



- (2) Pase el estambre por debajo de la aguja en descanso contigua a las que están operando, para evitar que se forme un agujero en la prenda en el punto de regreso.

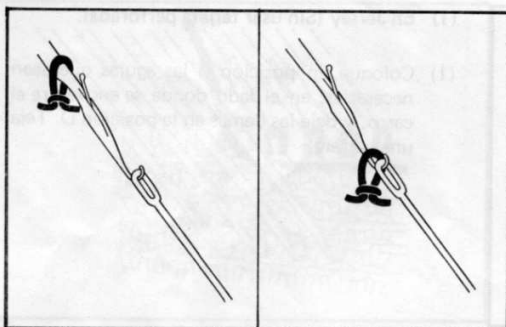


- (3) Teja una carrera. Esto completa la primera operación de tejido parcial.



- (4) Coloque en la posición C el número de agujas que desee, de las que estuvieron en descanso en la posición D, y teja la tercera carrera.

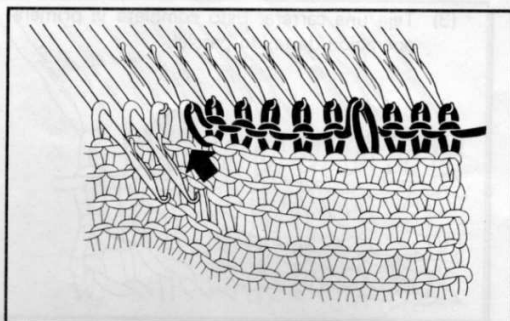
* Cuando las agujas sean devueltas a la posición C, asegúrese de que estén correctamente en su posición y dentro de la marca del signo] de la posición C.

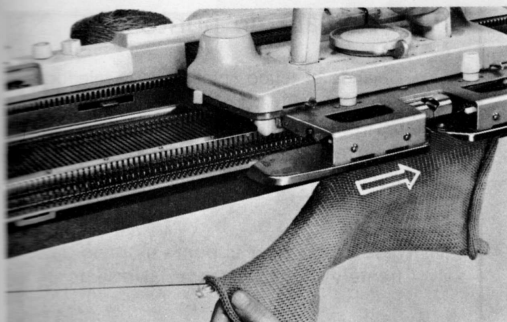


- (2) Casos de tejidos de diseños (tejido recogido, tejido deslizado, entretejido, tejido de trama, "punch lace", encaje con selección de agujas).



* Las agujas que están en la posición D se tejen gradualmente para aumentar como en el caso de Jersey. No obstante, las agujas para aumentar se colocan en la posición B después de trasladar los puntos del tejido a los ganchos de las agujas, utilizando el transportador. Después, emparéjelos en la posición B.



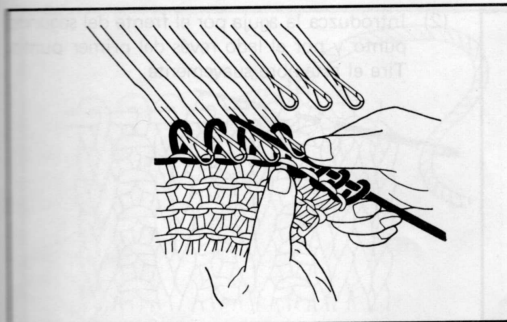


* Remate *

《8》 Cómo quitar el tejido de la tejedora.

* Después de haber terminado el tejido, teja de 8 a 10 carreras con otro estambre, quite el estambre del alimentador y mueva el carro; así podrá quitar el tejido de la tejedora.

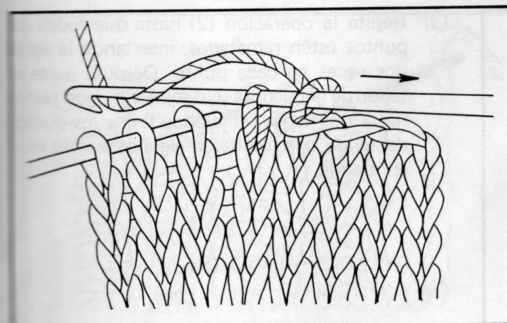
* Hay también otra manera de terminar, en la que se sacan los puntos en una aguja de tejer.



(1) Ponga todas las agujas que sostienen el tejido en la posición D, para que los puntos caigan detrás de las lengüetas.

(2) Sostenga el tejido con su mano izquierda. Pase una aguja de tejer por detrás del primer punto del extremo derecho hacia el frente y, empujando el gancho con el dedo pulgar de la mano derecha, traslade los puntos uno tras otro a la aguja de tejer.

Nota: * Para el propósito antes mencionado se recomienda una aguja de tejer delgada.



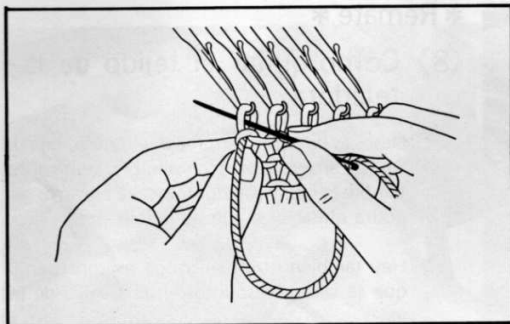
《9》 Remate del punto deslizado.

(1) Introduzca la aguja de crochet en el primer punto y coja el estambre y páselo a través del primer punto.

(2) Introduzca la aguja de crochet en el segundo punto, y enganchando el estambre, tírelo a través de estos dos puntos.

(3) Repita esta operación hasta que todos los puntos estén rematados, corte el estambre y páselo a través del último punto que esté en la aguja de crochet.

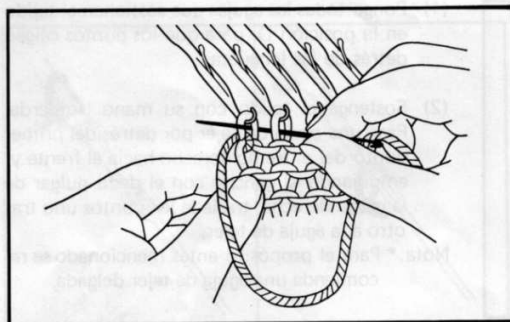
(5) Sigue el mismo procedimiento de (3) y (4) hasta el último punto y termine el remate de los puntos tomando juntos los dos últimos.



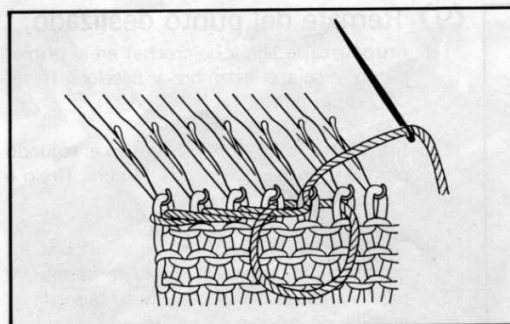
《10》 Remate de puntos.

Dejando el tejido colgado de la tejedora, enhebre una aguja de ojo grande con estambre de tres veces el largo del tejido cuyos puntos serán rematados. (Para rematar puntos es conveniente terminar de tejer en el lado izquierdo).

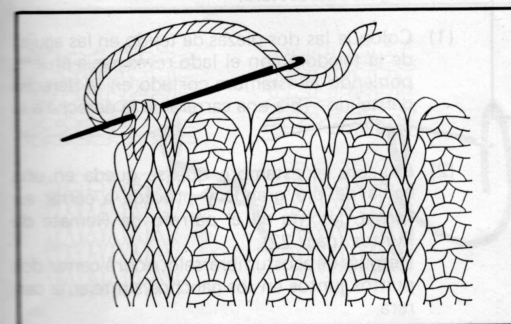
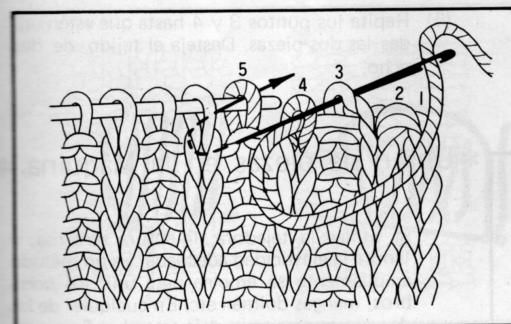
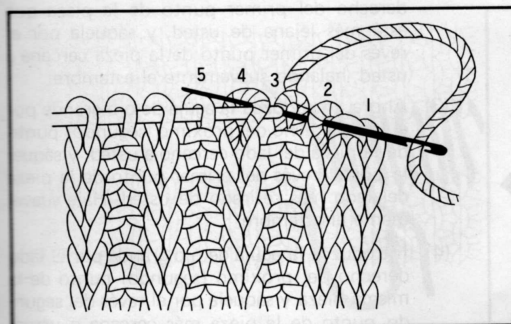
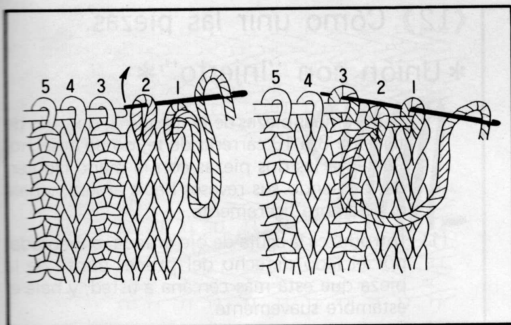
- (1) Pase la aguja por el punto extremo desde el frente y tire el estambre suavemente.



- (2) Introduzca la aguja por el frente del segundo punto y por el lado revés del primer punto. Tire el estambre suavemente.



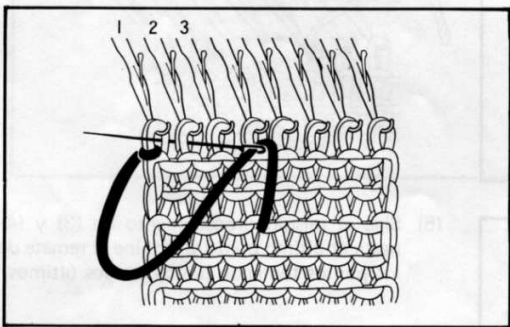
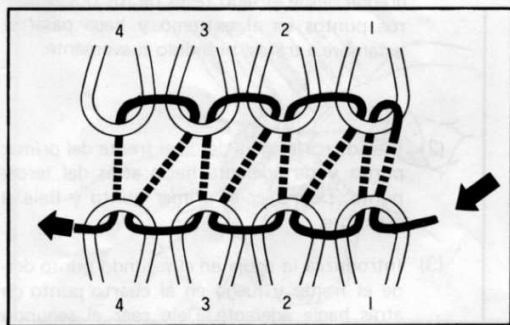
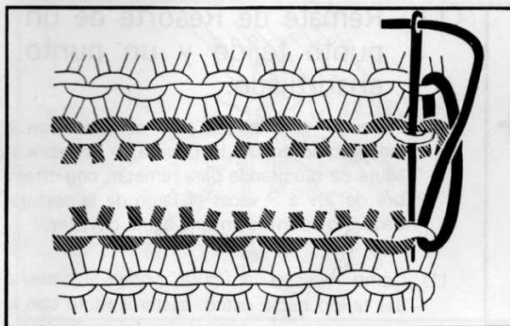
- (3) Repita la operación (2) hasta que todos los puntos estén rematados, insertando la aguja dos veces en cada punto. Después quite el tejido de la tejedora. No mueva ningún punto hasta que tenga rematados todos los puntos del tejido, o le resultarán algunos puntos muy apretados.



《11》 Remate de Resorte de un punto tejido y un punto ensortijado.

Trate de terminar de tejer el resorte en el lado izquierdo de la prenda, y enhebre la aguja de ojo grande para rematar, con estambre de 2½ a 3 veces el largo de la costura. Saque los puntos en una aguja de tejer.

- (1) Como muestra la figura, ponga el derecho del tejido hacia usted, sosteniéndolo con la mano izquierda. Introduzca la aguja de ojo grande desde el lado revés de los dos primeros puntos en el extremo y haga pasar el estambre a través, tirándolo suavemente.
- (2) Introduzca la aguja desde el frente del primer punto y de adelante hacia atrás del tercer punto. Deje caer el primer punto y hale el estambre.
- (3) Introduzca la aguja en el segundo punto desde el frente y luego en el cuarto punto de atrás hacia adelante. Deje caer el segundo punto y hale el estambre.
- (4) Introduzca la aguja en el tercer punto de atrás hacia adelante y luego en el quinto desde el frente. Deje caer el tercer punto y hale el estambre.
- (5) Siga el mismo procedimiento de (3) y (4) hasta el último punto y termine el remate de los puntos tomando juntos los dos últimos.



《12》 Cómo unir las piezas.

* Unión con "Injerto" *

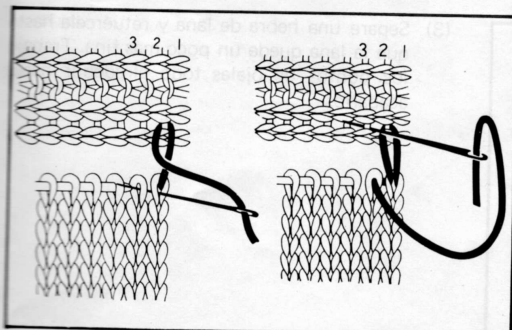
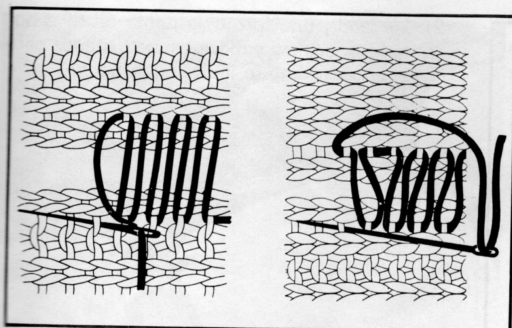
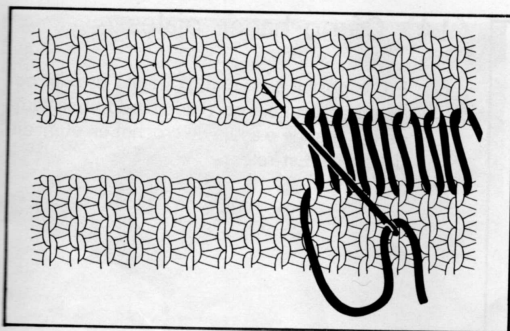
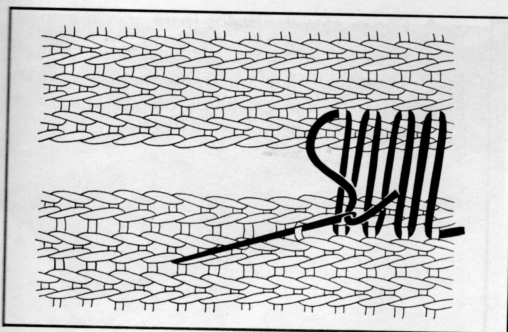
Quite ambas piezas de la máquina, después de tejer de 8 a 10 carreras de tejido de desecho. Sostenga las dos piezas con la mano izquierda, poniendo sus reverses hacia afuera, y hale el estambre ligeramente.

- (1) Introduzca la aguja de ojo grande, enhebrada, por el lado derecho del primer punto de la pieza que está más cercana a usted, y hale el estambre suavemente.
- (2) Introduzca la aguja de ojo grande por el lado derecho del primer punto de la pieza que está más lejana de usted, y sáquela por el revés del primer punto de la pieza cercana a usted, halando suavemente el estambre.
- (3) Ahora, introduzca la aguja de ojo grande por el lado derecho del próximo (segundo) punto de la pieza del lado cercano a usted, y sáquela por el revés del primer punto de la pieza del lado más retirado de usted. Hale suavemente el estambre.
- (4) Introduzca la aguja de ojo grande por el lado derecho del próximo (segundo) punto de la misma pieza y sáquela por el revés del segundo punto de la pieza más cercana a usted. Hale el estambre suavemente.
- (5) Repita los puntos 3 y 4 hasta que estén unidas las dos piezas. Desteja el tejido de desecho.

* Unión de piezas en la Máquina. *

Si utiliza la tejedora, la sutura será lisa, y tendrá la elasticidad adecuada. Es un método ampliamente se emplea para unir los hombros, mangas dolmán etc. En cualquier de las dos piezas para unir, deje estambre 6 veces el largo de la costura.

- (1) Coloque las dos piezas de tejido en las agujas de la tejedora con el lado revés hacia afuera, poniendo el estambre cortado en la derecha del tejido. Teja una carrera de la derecha a la izquierda.
- (2) Enhebre el estambre que se queda en una aguja de ojo grande y proceda a cerrar en forma descrita en el párrafo de Remate de Puntos (pag. 22). Después de acostumbrarse, podrá cerrar dos puntos juntos en los ganchos sin tejer la carrera.



《13》 Cómo coser las piezas.

Enhebre la aguja de ojo grande con estambre 1.5 a 2 veces el largo del tejido.

* Costura de los lados

Los bordes pueden coserse finamente, sin que se vea la costura. Este método se recomienda especialmente para coser tejido de jersey y entretejido.

Sostenga juntas las dos piezas, con los lados derechos hacia afuera. Con una aguja de ojo grande, coja el estambre que cruza entre el primero y el segundo puntos, alternativamente de una pieza y de la otra. Después de que hayan sido cosidos 4 o 5 puntos, hale el estambre firmemente, pero sin estirar demasiado. Hay muchas formas de coser las prendas.

* Cuando se usa el lado revés del tejido, una las piezas recogiendo los puntos de los bordes, uno por uno, por el lado revés, como se muestra en la ilustración.

* Costura de los bordes de resorte 1T, 1E.

Coja la lana que cruza entre el primero y el segundo puntos en cada pieza alternativamente. (Vea el diagrama en la izquierda)

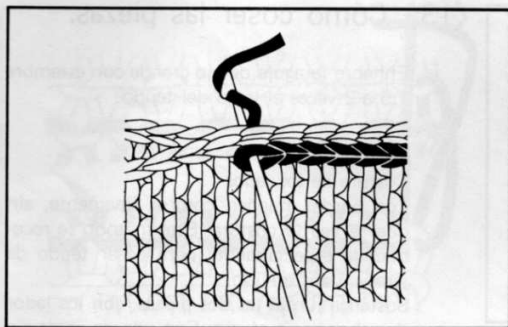
* Cómo coser el borde de resorte y la pieza tejida en jersey (para unir el borde de la apertura delantera).

Cosa los lados en la misma manera de puntos acolchados ajustando la diferencia de los números del Calibre.

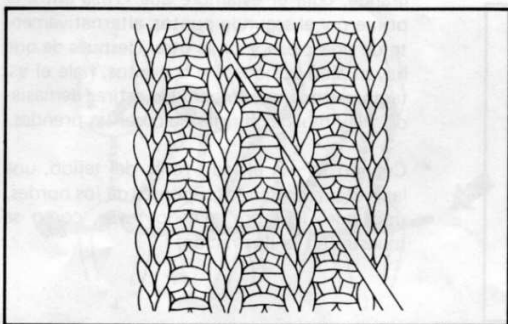
(Ver el diagrama en la derecha.)

* Uniendo los puntos y el borde lateral (para coser la banda del cuello y los puntos abiertos de la apertura trasera del cuello).

Cosa el borde lateral y los puntos abiertos siguiendo las instrucciones en las figuras ① y ②. Tire fuertemente de la lana cada vez después de coser algunos puntos de modo que se remate con igualdad.

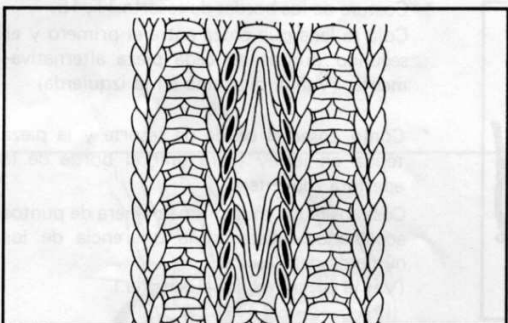


* Con puntos deslizados (para unir la manga)
Coloque ambas piezas con el derecho hacia adentro (hilvánelos). Trabaje puntos deslizando a lo largo del borde usando la aguja de crochet.

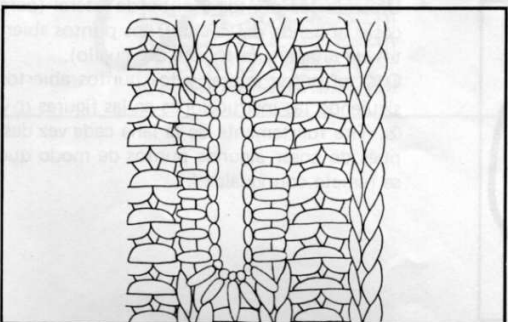


《14》 Cómo hacer ojales.

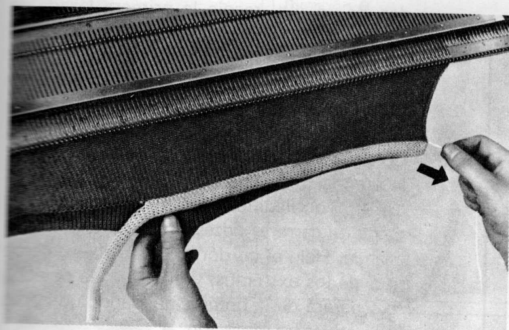
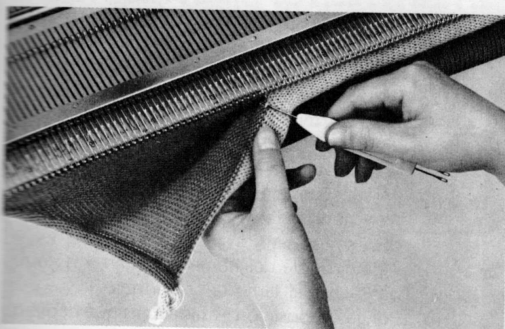
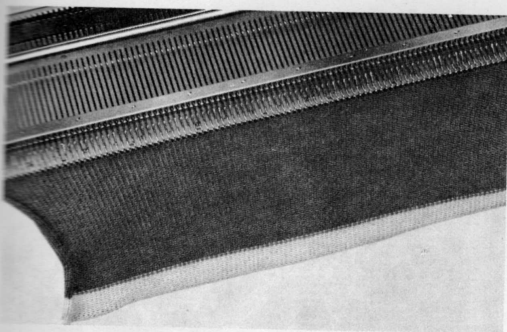
(1) En la posición de ojal, coja una presilla por detrás del punto ensortijado usando una aguja de ojo grande o aguja de crochet en el medio del borde. Estírelo.



(2) Metiendo un lápiz o la punta de su dedo, haga el agujero suficientemente grande para el botón, como se indica en la figura.



(3) Separe una hebra de lana y retuércela hasta que la lana quede un poco más fina. Trabaje los puntos de ojales todo alrededor hasta acabarlos.



《15》 Doblado de la prenda.

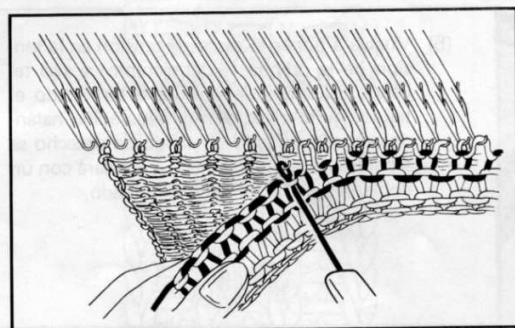
Con frecuencia se usa el dobladillo doble para el borde y los puños de las prendas para mujeres y niños.

- (1) Después de tejer de 8 a 10 carreras de tejido de desecho, teja una carrera con el cordón de separación de nylon.
- (2) Apretando la tensión $\frac{2}{3}$ (2 puntos) del número usado para la prenda, teja dos veces el número de carreras correspondientes al largo del dobladillo. (Por ejemplo: si va a tejer la prenda con tensión 5, use tensión 4.1 para el dobladillo.)
- (3) Usando un transportador de un ojo, recoja los puntos de la primera carrera tejida con el estambre de la prenda, que está encima del cordón de separación, y páselos uno por uno a las agujas de la máquina, comenzando por la segunda aguja. Los dos últimos puntos póngalos en la penúltima aguja.
- (4) Afloje el disco de tensión en dos puntos (tensión 6.1 del ejemplo) y teja una carrera. Esa carrera cierra el dobladillo.
- (5) Vuelva a poner el disco de tensión en la tensión de la prenda (5 del ejemplo) y siga tejiendo. Después de que haya terminado el tejido, quite el cordón de separación halándolo desde un lado. El tejido de desecho se separará de la prenda, la cual quedará con un dobladillo perfectamente terminado.



《16》 Imitación de resorte.

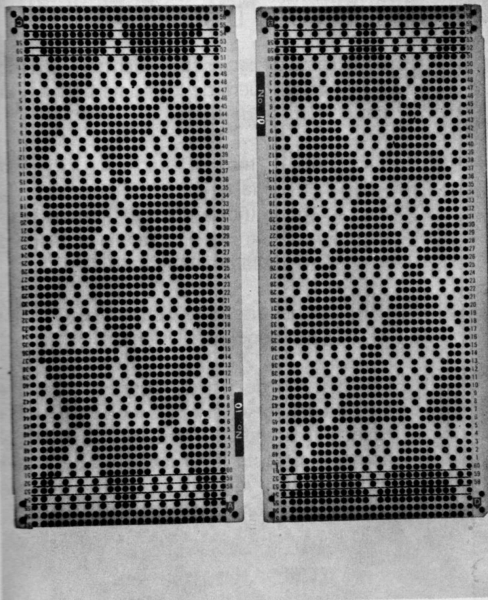
El resorte de imitación es muy fácil de tejer, y forma un dobladillo muy bonito. Se recomienda especialmente para puños y bordes de la cintura de prendas para niño y de sport.



- (1) Saque a la posición B el número de agujas necesarias, usando un selector de 1 x 1. Devuelva a la posición A cada tercer aguja.
 - (2) Teja de 8 a 10 carreras de tejido de desecho. Después teja una carrera con el cordón de separación.
 - (3) Generalmente, la tensión para el resorte de imitación se gradúa 3 o 4 números más apretada que la del resto de la prenda. En este caso se usa tensión 1.
 - (4) Teja el doble del número de carreras correspondiente al largo del resorte.
 - (5) Ponga en posición B las agujas que había pasado a la posición A. Usando un transportador de un ojo, recoja la primera lazada de encima del cordón de separación y colóquela en la primera aguja vacía. Continúe recogiendo cada una de las lazadas y colóquelas en las agujas vacías, hasta que haya terminado de recogerlas todas.
 - (6) Coloque el disco de tensión en la tensión de la prenda (5) y teja una carrera. Esta carrera cierra el dobladillo. Continúe tejiendo el número de carreras necesarias para terminar la prenda. Hale el cordón de separación, desde uno de los extremos, y el tejido de desecho se separará de la prenda, quedando un borde con resorte de imitación.
 - (7) Los puntos del borde quedarán separados al terminar de tejer la prenda. Inserte una regla en el borde y estírelo a lo largo. Cuando los puntos estén ajustados como usted los desea, planchelos ligeramente con una plancha de vapor.
- * El resorte de 2 x 1 o de 3 x 1 puede realizarse con el mismo sistema, según la selección de las agujas. (Para resorte de 2 x 1 coloque el disco de tensión 2 puntos más apretado y para resorte de 3 x 1 use el disco de tensión 1 punto más apretado. En este ejemplo sería 4).

5. TEJIDO DE DISEÑOS

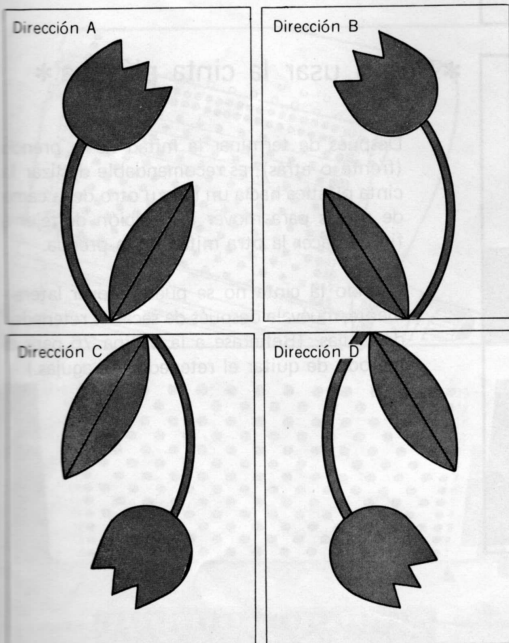
Cómo interpretar las tarjetas perforadas.



* Las veinte tarjetas perforadas (cada una de las cuales representa un diseño diferente) que vienen con la máquina de tejer, tienen un número de serie que comienza con el número 1 hasta el número 20, y marcas alfabéticas A, B, C y D respectivamente. Ejemplo: No. 10—A.

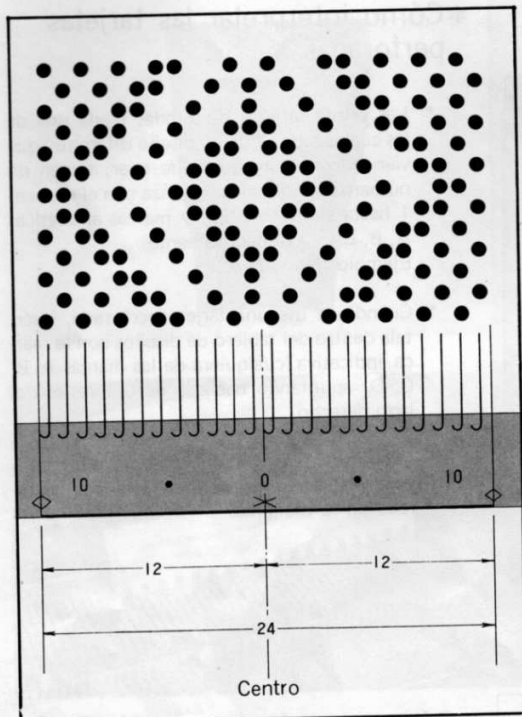
* Cuando se use una tarjeta perforada, insértila dentro del tablero de diseños con la marca indicativa (cualquiera de las marcas A, B, C, D) apuntando hacia la parte inferior del lado derecho.

* Las líneas rojas sobre la tarjeta son las guías para alinear correctamente la tarjeta perforada en la máquina.



Cómo usar las marcas A, B, C y D en la tarjeta.

* La dirección "A" es la puntada básica. Cambiando la dirección también cambia la dirección del diseño, como se muestra en los diagramas.



Relación entre las Marcas de Diseño en la Cama de Agujas y los Diseños.

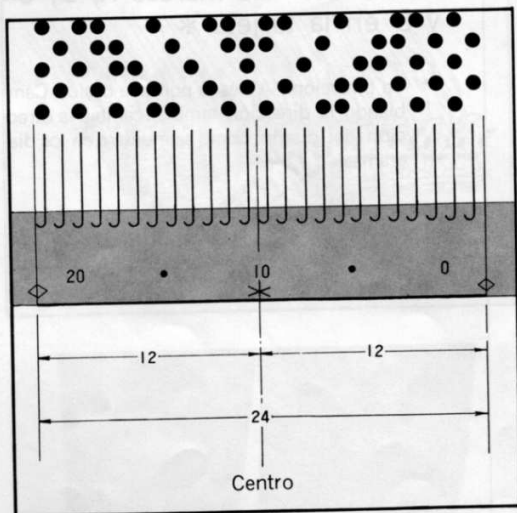
En la cama de agujas se encuentran marcas × y marcas ◇, fuera de los números que indican el número de agujas.

Marcas × . . . Indican la posición central de la tarjeta perforada.

Marcas ◇ . . . Indican que en el espacio entre ◇ y ◇ se teje el diseño de la tarjeta. (24 puntos)

* La mitad del diseño (12 puntos) está indicada, de cada lado, entre las marcas × y ◇.

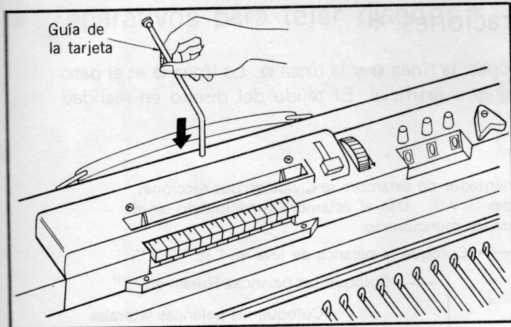
* Este sistema de marcas ayuda a ajustar el diseño cuando se está tejiendo una prenda o cuando la prenda disminuye para quedar en una pieza angosta, lejos del centro de la cama de agujas, para moverla sobre el centro ajustando la posición del diseño.



* Cómo usar la cinta plástica *

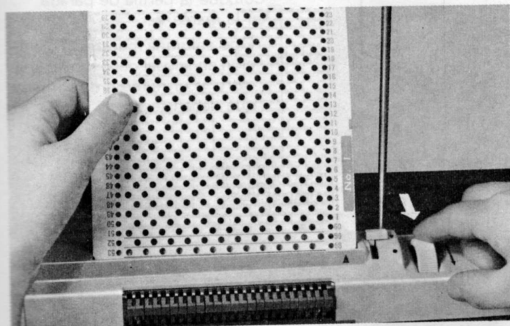
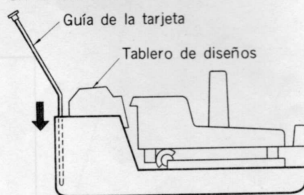
Después de terminar la mitad de la prenda (frente o atrás), es recomendable deslizar la cinta plástica hacia un lado u otro de la cama de agujas para mover la posición de tejer a fin de hacer la otra mitad de la prenda.

Cuando la cinta no se puede mover lateralmente, muévela después de sacar el retenedor de agujas. (Refiérase a la página 76 para el método de quitar el retenedor de agujas.)



* Cómo usar la guía de la tarjeta *

* Asegúrese de insertar la guía de la tarjeta verticalmente en el orificio correspondiente que se encuentra en el centro del estuche, detrás del tablero de diseños como se indica en la ilustración.



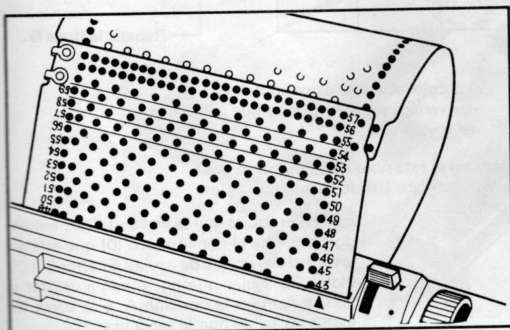
* Cómo colocar la Tarjeta perforada. *

(1) Ajuste la perilla de parada en la marca ▼.

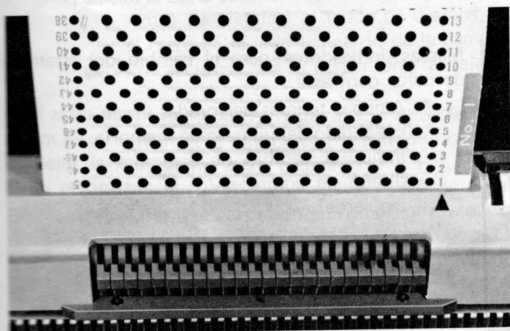
(2) Inserte la tarjeta perforada dentro de la ranura del tablero de diseños, sosteniéndola derecho con su mano.

Dé vuelta al disco alimentador hacia usted. Dé vuelta al disco hasta que el extremo de la tarjeta salga de la parte posterior del tablero de diseños.

Nota: * Al insertar la tarjeta perforada, asegúrese de que no esté partida ni doblada.



(3) Sobreponga los extremos de la tarjeta con el extremo que está hacia usted sobre la parte superior del otro, de manera que la tarjeta pueda pasar por el alimentador, en forma continua. Después, casando los orificios de las esquinas, asegure ambos extremos con los broches de la tarjeta. Cerciórese de no cometer errores al sobreponer los extremos.



* Primera posición de la Colocación *

* Dé vuelta a la tarjeta perforada hasta que el "1" de la memoria de la tarjeta aparezca sobre la marca ▲ del tablero de diseños. El "1" es siempre el punto de comienzo del tejido cuando se usa una tarjeta perforada.

* Cómo Interpretar la Tabla de Operaciones. *

La tabla de operaciones está dividida en dos secciones: la línea ❶ y la línea ❷. La línea ❶ es el paso preparatorio para memorizar el diseño en el cerebro artificial. El tejido del diseño en realidad comienza a partir de la línea ❷.

El alimentador de estambre se divide en dos secciones, marcadas ❶ y ❷. Use el estambre mencionado en el alimentador mencionado.

Coloque la palanca de leva en "JERSEY".

Coloque las palancas Russel en "1".

Coloque las palancas laterales en la marca ▲.

Coloque la perilla de parada en la marca ●.

Esta columna muestra la dirección en la cual debe moverse el carro y el número de carreras que deben tejerse.

❶ Es la carrera preparatoria antes de que sean tejidos los puntos del diseño.

❷ Muestra la colocación de los diferentes controles para el tejido del diseño escogido.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE		P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ❶	AL. ❷					
❶	1	COL. A		JERSEY		▲	●	→
❷	1	COL. A		RECOGER		▲	▼	→
	2	"		"	"	"	"	→
	↓	"		"	"	"	"	→

Repetir la línea ❷.

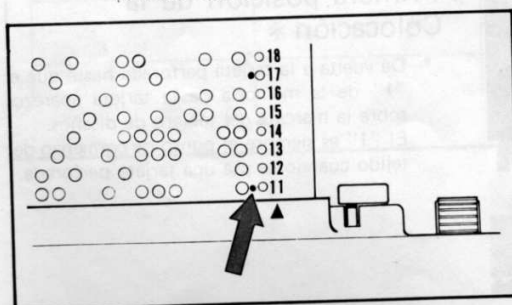
La colocación de estos controles variará según el diseño que se vaya a tejer.

Enhebre con el estambre escogido para entretejer y punch lace (tejido calado con tarjeta perforada).

D. C. A. = Diagrama de colocación de las agujas.
(Diagrama de las agujas que se utilizan para determinados diseños)

Nota: La Operación preparatoria antes de comenzar a tejer el diseño, en la línea ❶, es la misma para todos los diseños.

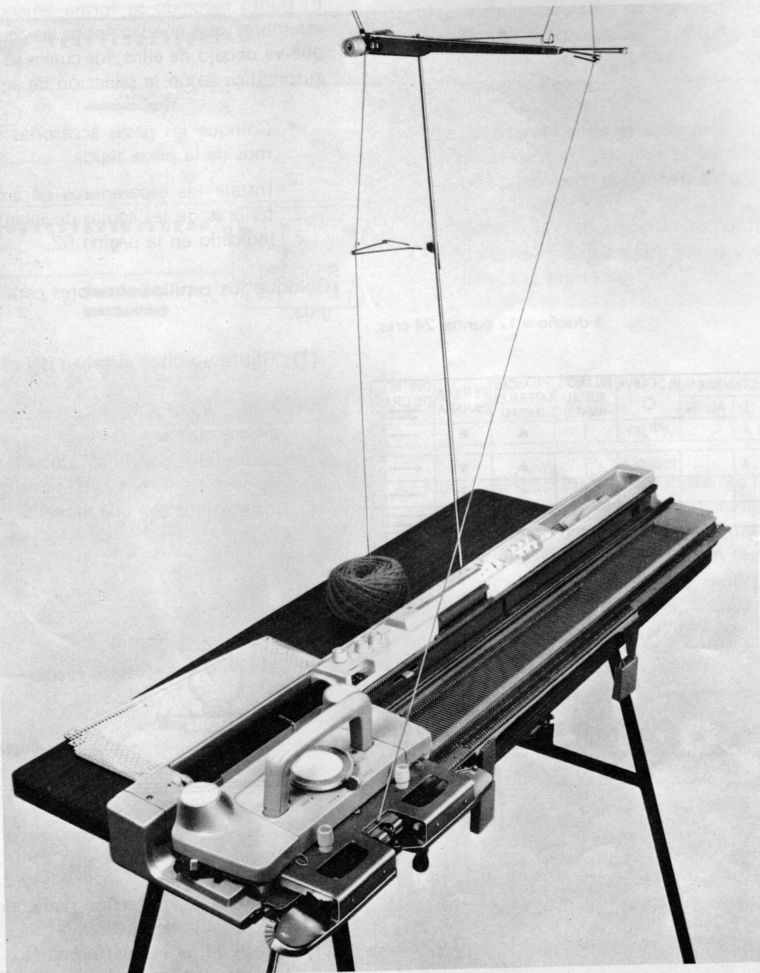
Escoja las agujas que se van a utilizar, teniendo en cuenta el número cero (0) que está en el centro de la cama de agujas. El círculo (○) indica las agujas que no se van a utilizar y permanecen en la posición A, y la barra (|) indica las agujas que se van a usar.



Marcas indicadoras para el cambio del estambre de color contraste.

* Algunas tarjetas perforadas llevan estas marcas al lado del número de memoria. La marca indica el cambio de estambre al tejer un diseño de colores (Vea la ilustración en la izquierda).

* Preparativos para tejer diseños *



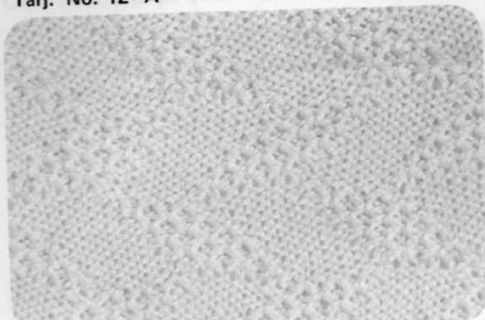
- (1) Antes de practicar el tejido de diseños, teja de 7 a 8 carreras de jersey, terminando con el carro en el lado izquierdo de la cama de agujas.
- (2) Precauciones que se deben tener al tejer puntadas.

- * No saque el carro fuera del riel de la cama de agujas. Si esto sucede, es lo mismo que un error en el tejido. Ver "Cuando el carro accidentalmente se salió del riel al estar tejiendo un diseño" en la página 72.
- * Al operar el carro, muévelo pasando el tablero de diseño en cada dirección.
- * Mueva el carro con un ritmo uniforme. Coloque pesas accesorias en ambos extremos de la prenda.
- * Excepto en casos especiales, se recomienda usar lana común de 4 hebras para practicar.

PUNTADA RECOGIDA

Tarj. No. 12-A*

Recogido (1)



A = Rosa

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

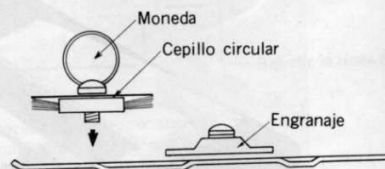
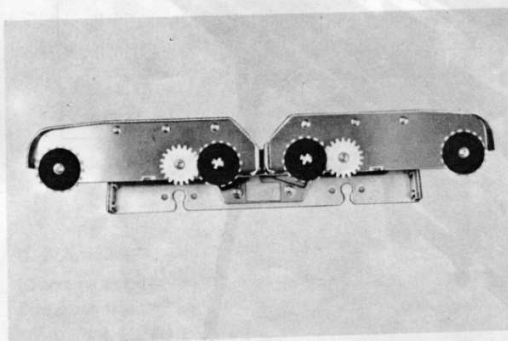
OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
1	COLA		JERSEY		▲	●	→
2	COL. A		RECOGER		▲	▼	→
↓	"		"	"	"	"	→

El punto recogido se forma tejiendo a la vez los estambres que quedan sobre las agujas y la lazada que va debajo de ellos, los cuales se tejen en forma automática según la selección de agujas.

- * Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.
- * Instale los separadores en ambos lados exteriores de las agujas de lengüeta como está indicado en la página 52.

Coloque los cepillos circulares para puntada recogida.

- (1) Retire y voltee el brazo del carro.
- (2) Retire los dos cepillos circulares de la caja de accesorios.
- (3) Atornille los cepillos junto a los engranajes blancos como se ve en la ilustración. Apriete los tornillos con una moneda.

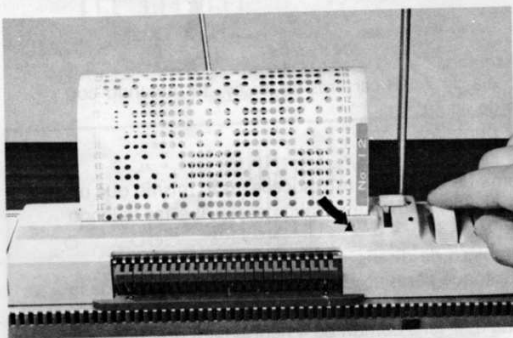


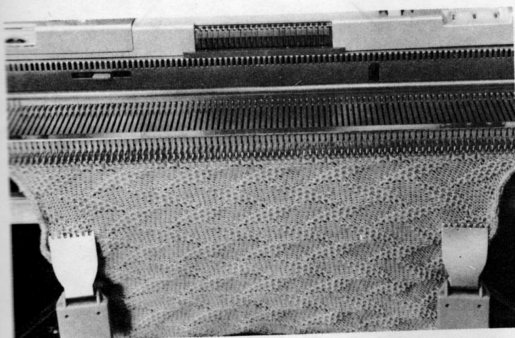
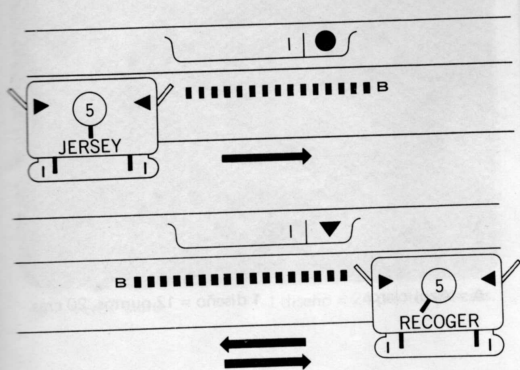
Aprendamos a tejer diseños siguiendo las instrucciones de la tabla de operación.

- (1) Inserte la tarjeta perforada No. 12 en el tablero de diseños, con la marca A en la parte inferior a la derecha. Una los extremos usando los broches de las tarjetas. (Ver la página 31).
- (2) Dé vuelta al disco de alimentación, de modo que la memoria de la tarjeta "1" aparezca sobre la marca ▲ del tablero de diseños.

Nota: * Si la perilla de parada se coloca en la marca ● la tarjeta no correrá. No trate de empujar la tarjeta a la fuerza. Asegúrese de colocar la perilla de parada en la marca ▼ antes de dar vuelta al disco de alimentación.

- * Al insertar la tarjeta perforada, asegúrese de que no esté partida ni doblada.





- (3) Enhebre el alimentador de estambre ① con el estambre.
- (4) Gradúe cada uno de los controles reguladores del carro siguiendo la línea ①. Teja una carrera moviendo el carro en la dirección que indica la flecha.

* La operación en ① es la escala preparatoria antes de que comience el tejido del diseño y no se cuenta en el número total de carreras.

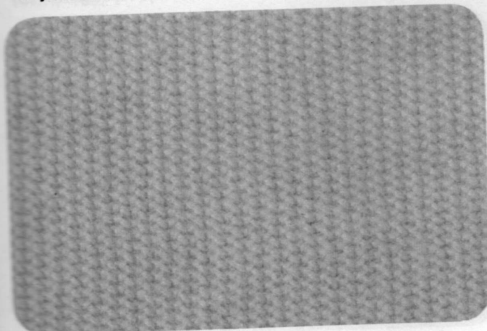
- (5) Cambie la colocación de los controles reguladores del carro en la línea ② y continúe tejiendo la puntada.

Nota: * Si los puntos de los extremos del tejido no llegaron a tejerse correctamente, dependiendo del estambre y del diseño, coloque ambas palancas Russel en la marca II. Continúe tejiendo, sacando dos agujas a posición D en el lado opuesto al carro. (Para tejido parcial, se sacan las agujas a la posición C).

* Los siguientes diseños se tejen en la misma forma:

Tarj. No. 1-A

Recogido (2)

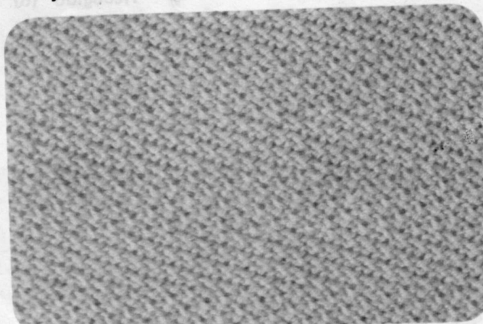


A = Anaranjado

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

Tarj. No. 8-A

Recogido (3)

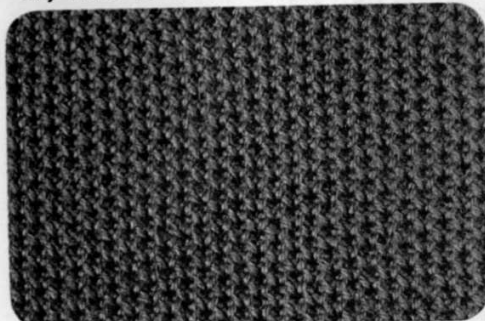


A = Azul claro

1 diseño = 3 puntos 18 cras.

Tarj. No. 7-A

Recogido (4)

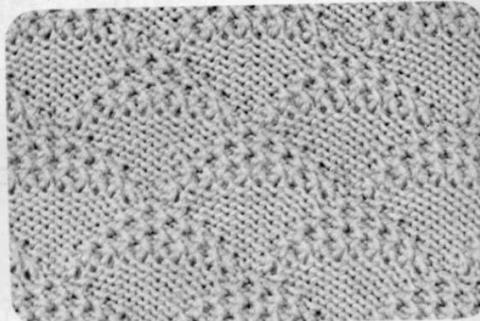


A = Verde

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

Tarj. No. 10-A

Recogido (5)

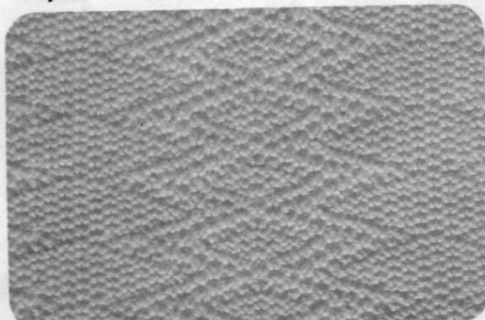


A = Azul claro

1 diseño = 12 puntos 20 cras.

Tarj. No. 14-A

Recogido (6)

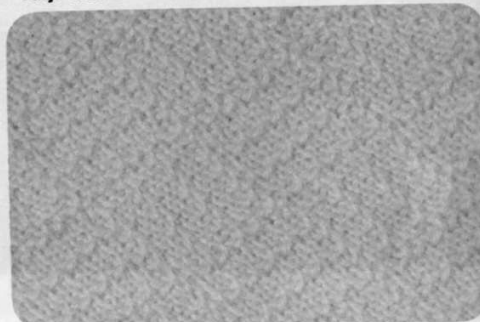


A = Anaranjado

1 diseño = 24 puntos 12 cras.

Tarj. No. 9-A

Recogido (7)

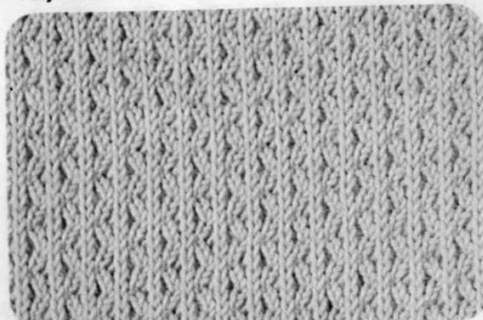


A = Amarillo

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 3-A

Recogido (8)

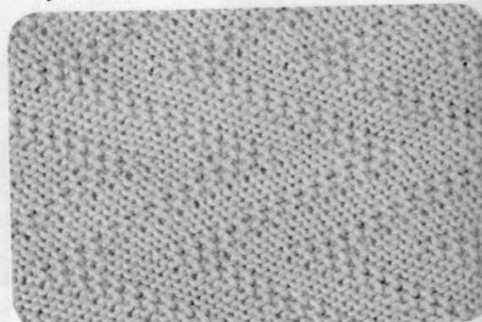


A = Verde esmeralda

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Tarj. No. 11-A

Recogido (9)

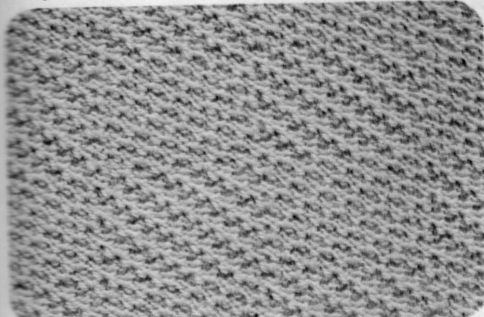


A = Azul claro

1 diseño = 8 puntos 24 cras.

Tarj. No. 18-A

Recogido (10)

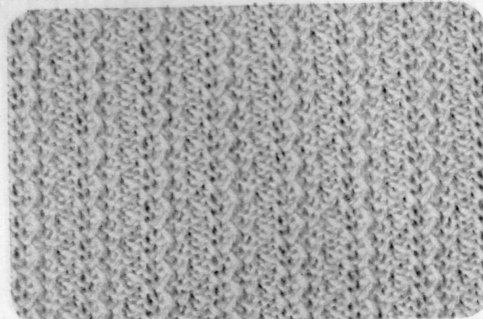


A = Verde claro

1 diseño = 24 puntos 44 cras.

Tarj. No. 4-A

Recogido (11)

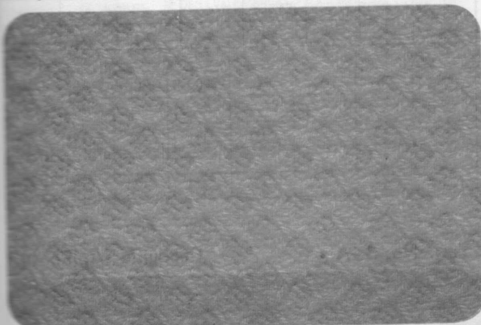


A = Azul claro

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 3-A

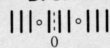
Recogido (12)



A = Castaño rojizo

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

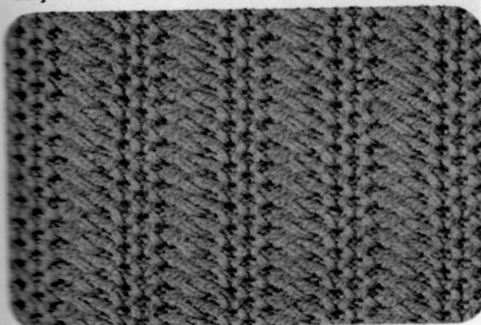
D. C. A.



D. C. A. = Diagrama de colocación de las agujas.

Tarj. No. 7-A

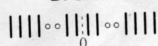
Recogido (14)



A = Azul

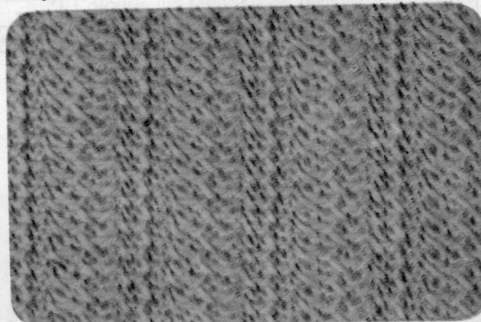
1 diseño = 6 puntos 4 cras.

D. C. A.



Tarj. No. 4-A

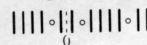
Recogido (13)



A = Mostaza

1 diseño = 6 puntos 4 cras.

D. C. A.



Tarj. No. 7-A

Recogido (Apli.) (1)



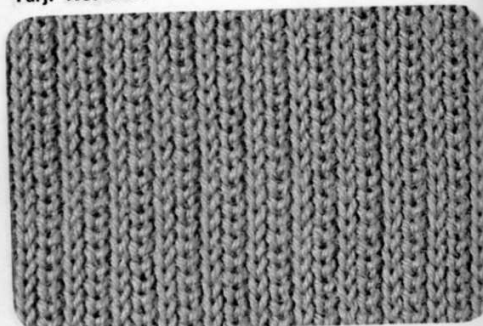
A = Amarillo

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ①	AL. ②				
①	1	COLA		JERSEY		▲	●
②	1	COLA		RECOGIDO		▲	▼
	2	"		JERSEY	"	"	"
	↓	"		*	"	"	"

Tarj. No. 1-A

Recogido (Apli.) (2)



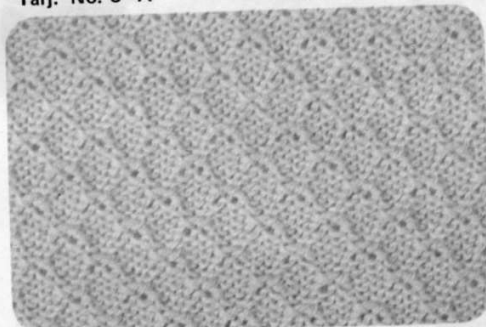
A = Verde claro

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ①	AL. ②				
①	1	COLA		JERSEY		▲	●
②	1	COL. A		RECOGIDO		▲	●
	"	"		JERSEY	"	"	"
	"	"		*	"	"	"

Tarj. No. 3-A

Recogido (Apli.) (3)



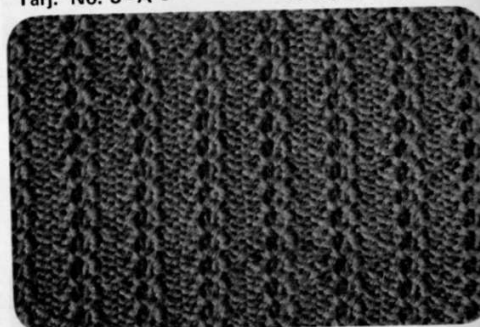
A = Rosa

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ①	AL. ②				
①	1	COLA		JERSEY		▲	●
②	1	COLA		RECOGIDO		▲	▼
	2	"		"	"	"	"
	3	"		JERSEY	"	"	"
	4	"		"	"	"	"
	↓	"		*	"	"	"

Tarj. No. 3-A

Recogido (Apli.) (4)



A = Azul marino

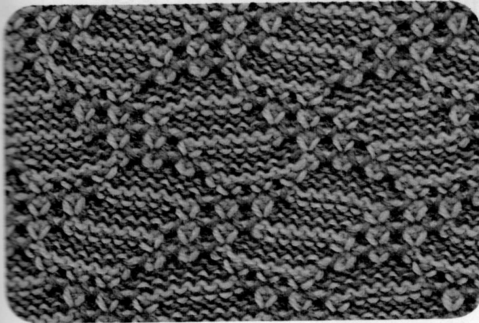
1 diseño = 4 puntos 3 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ①	AL. ②				
①	1	COLA		JERSEY		▲	●
②	1	COLA		RECOGIDO		▲	●
	"	"		"	"	"	"
	"	"		JERSEY	"	"	"
	"	"		*	"	"	"

RECOGIDO EN COLORES

Tarj. No. 12-A

Recogido (Colores) (1)



A = Azul
B = Amarillo
1 diseño = 12 puntos 24 cras.

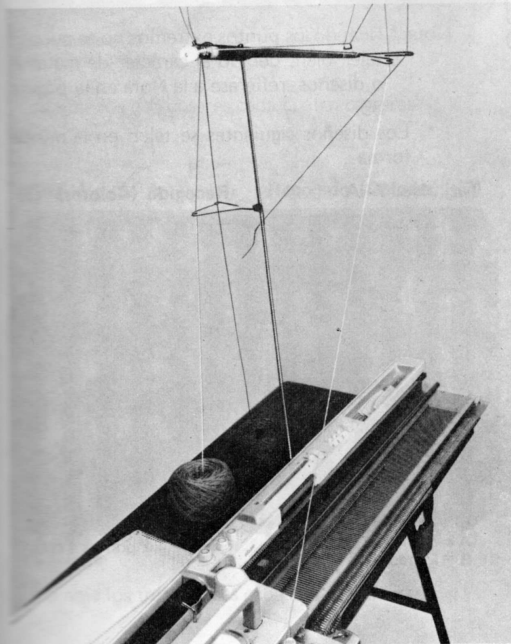
DIR. MEM. DENTARJ.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
AL. ①	AL. ②					
1	COL. A	JERSEY		▲	●	→
2	COL. A	RECOGER		▲	▼	→ }2
3	COL. B	"	"	"	"	→ }2
4	"	"	"	"	"	→ }2
↓	*	"	"	"	"	→ }2

Aprendamos a tejer diseños recogidos en dos colores.

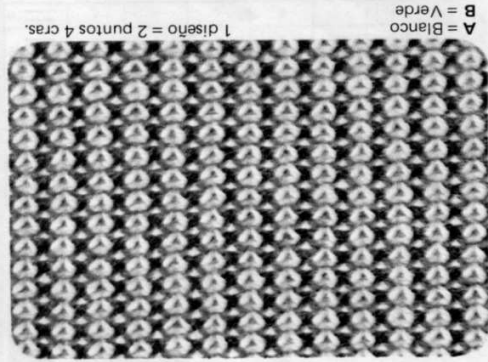
* Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.

* Coloque los cepillos circulares en el brazo. (Vea la página 34, Puntada Recogida)

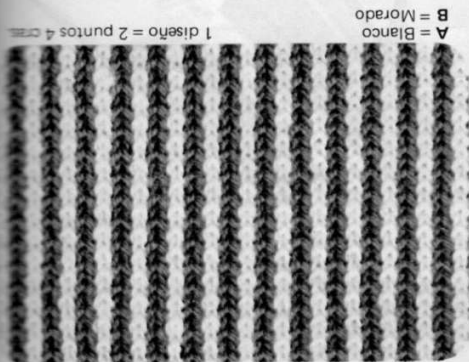
* Coloque los separadores bajo la cuarta aguja inactiva a cada lado de las agujas activas. (Vea las instrucciones en la página 52)



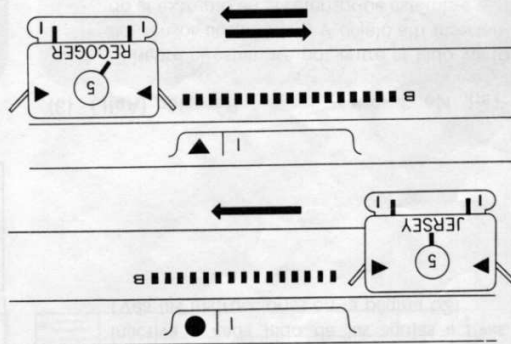
* Enhebre el estambre por entre el lado vacío del tensor automático, y déjelo allí insertando el extremo en el retenso de estambre.



Tarj. No. 7-A Recogido (Colores) (2)



Tarj. No. 7-A Recogido (Colores) (3)



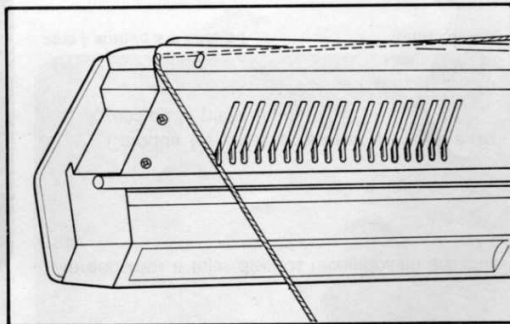
- (1) Inserte la tarjeta No. 12-A en el tablero de diseños.
- (2) Coloque el carro y la perilla de parada sobre la tabla de operación, y teja una carrera con el color A. (Esta es la carrera preparatoria para comenzar a tejer el diseño).
- (3) Cambie la colocación de los controles del carro y de la perilla de parada de acuerdo con la línea ② de la tabla de operación. Teja dos carreras con el color A, y después cambie el estambre al color B, y teja dos carreras. Continúe tejiendo cambiando los colores cada 2 carreras.

Nota: * Cuando los puntos extremos no se pueden tejer bien, debido al carácter de material o diseños, refiérase a la Nota en la página 35.

* Los diseños siguientes se tejen en la misma forma.

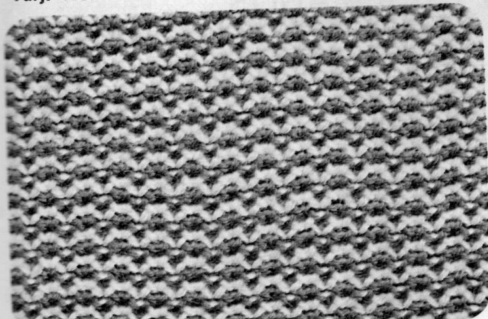
* Como el estambre en el alimentador de estambre debe cambiarse en determinada carrera, deje el estambre (color B) en el sujetador de estambre que está en el extremo de la cama de agujas. Asegúrese de que los dos estambres no se enreden uno con el otro. También asegúrese de que el estambre enhebrado correctamente por entre el alimentador de estambre, para evitar que se desenhebre.

* Enhebre el alimentador ①.



Tarj. No. 1—A

Recogido (Colores) (4)

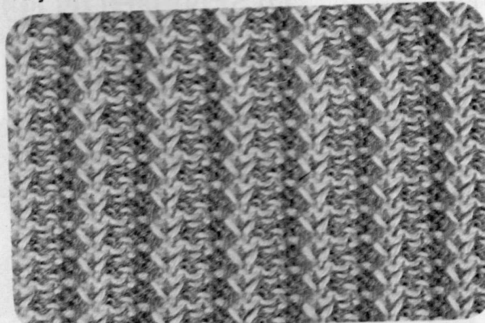


A = Blanco
B = Castaño

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

Tarj. No. 4—A

Recogido (Colores) (5)



A = Blanco
B = Verde

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 3—A

Recogido (Colores) (6)



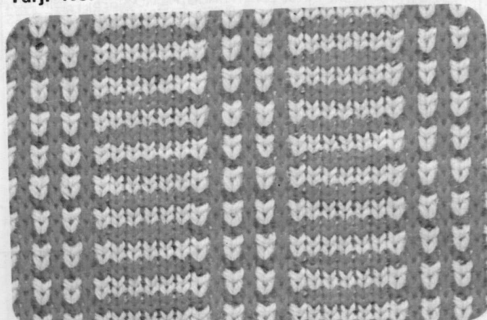
A = Blanco
B = Color cereja

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Cambie los dos colores cada cuatro carreras.

Tarj. No. 12—A

TUCK (Appli) (1)

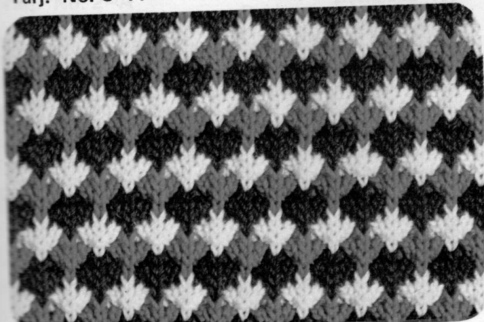


A = Rojo
B = Blanco

1 diseño = 12 puntos 4 cras.

Tarj. No. 3—A

Recogido (Colores) (7)



A = Blanco B = Verde
C = Rojo

1 diseño = 4 puntos 24 cras.

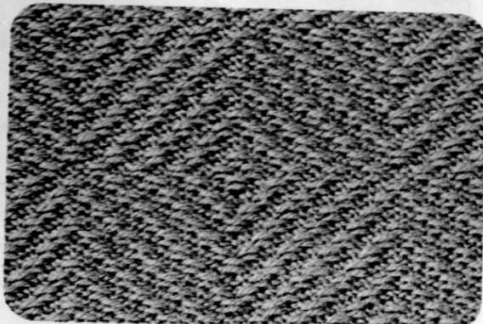
Cambie los tres colores cada cuatro carreras.

OR. DEN.	MEM. TARJ.	ESTAMBRE		P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
		AL. ①	AL. ②					
①	I	COL. A		JERSEY		▲	●	←
②	I	COL. A		RECOGER		▲	●	←
	"	"		"	"	"	"	←
	"	COL. B		JERSEY	"	"	"	←
	"	"		"	"	"	"	←
	"	*		*	"	"	"	←

DISEÑO PUNTOS DESLIZADOS

Tarj. No. 18-A *

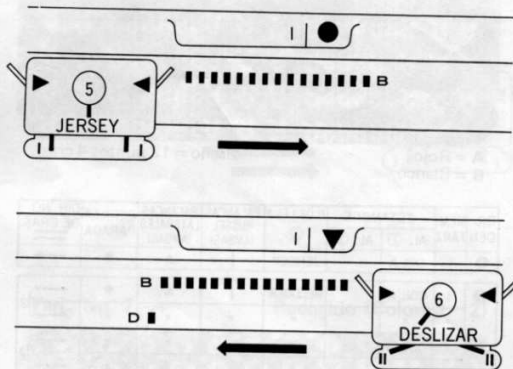
Deslizado (Solid) (1)



A = Verde esmeralda

1 diseño = 24 puntos 44 cras.

OR. MEM. DENTAR.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
1	COLA	JERSEY	I	▲	●	—
2	COLA	DESILIZAR	II	▲	▼	←
2	"	"	"	"	"	→
↓	"	"	"	"	"	→)*



Los diseños de punto deslizado están formados por los estambres que cruzan por detrás de las lazadas, que no son tejidos, y que mediante la selección de agujas son empujados hacia arriba.

* Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.

- (1) Inserte la tarjeta perforada No. 18-A en el tablero de diseños.
- (2) Enhebre el alimentador de estambre ①.
- (3) Teja una carrera siguiendo las instrucciones que se dan en la línea ①.

* En este momento el disco de tensión deberá aflojarse en un número con relación a la tensión que se use para el tejido de jersey.

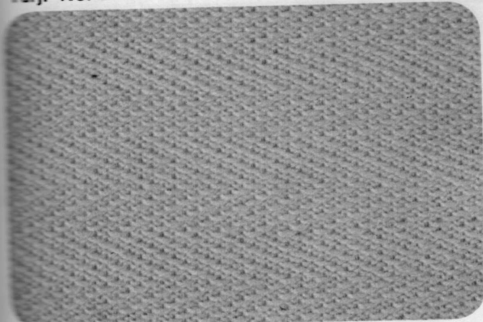
- (4) Cambie los controles de operación según las instrucciones de la línea ② de la tabla de operación y lleve cada vez una aguja del extremo, en el lado opuesto al carro, a la posición D. Continúe tejiendo.

* Al hacer tejido parcial, coloque cada vez una aguja del extremo, en el lado opuesto al carro, a la posición C.

* Los diseños siguientes se tejen en la misma forma.

Tarj. No. 8-A ●

Deslizado (2)

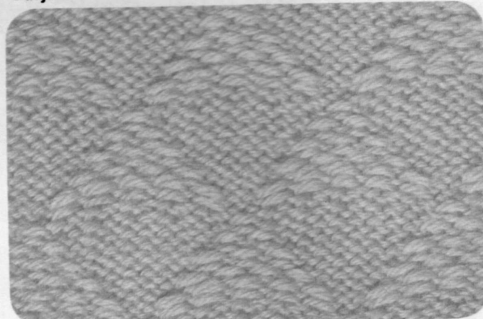


A = Rosa

1 diseño = 3 puntos 18 cras.

Tarj. No. 10-A ●

Deslizado (3)

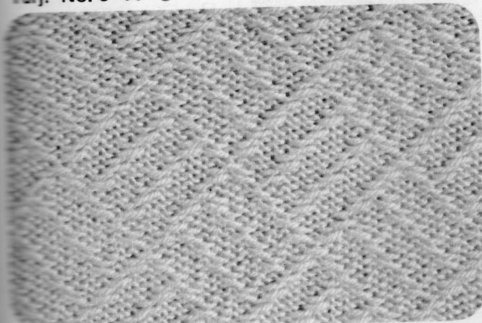


A = Amarillo

1 diseño = 12 puntos 20 cras.

Tarj. No. 9-A ●

Deslizado (4)

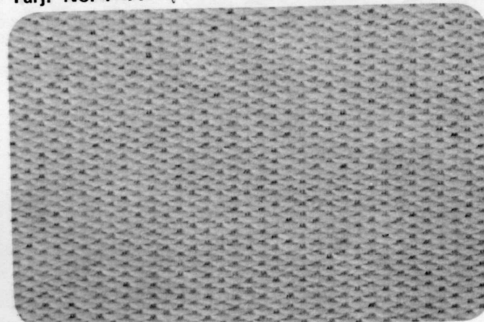


A = Azul claro

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 1-A ●

Deslizado (5)



A = Gris

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

Tarj. No. 2-A

Deslizado (6)

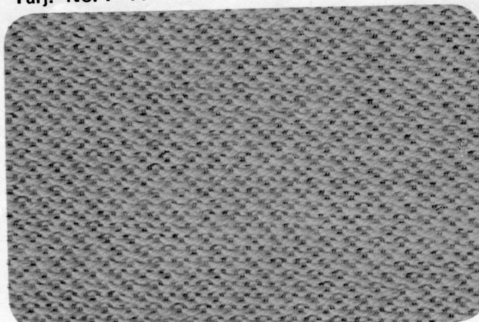


A = Azul claro

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 7-A

Deslizado (7)

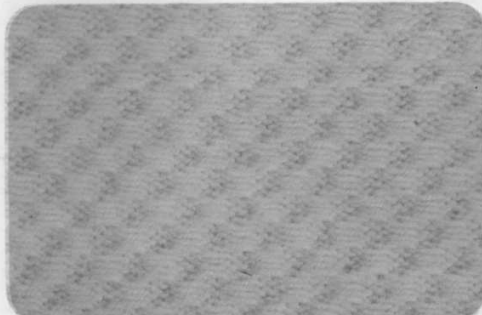


A = Mostaza

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

Tarj. No. 3-A

Deslizado (8)

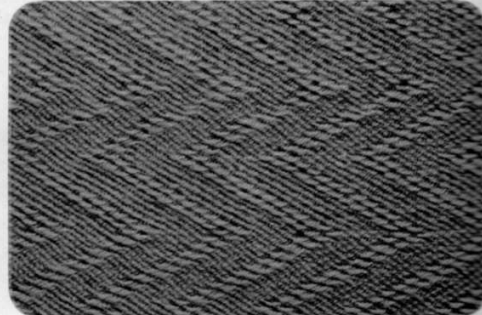


A = Amarillo

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Tarj. No. 11-A

Deslizado (9)

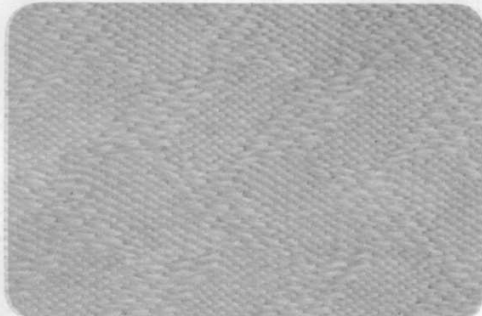


A = Castaño rojizo

1 diseño = 8 puntos 24 cras.

Tarj. No. 12-A

Deslizado (10)



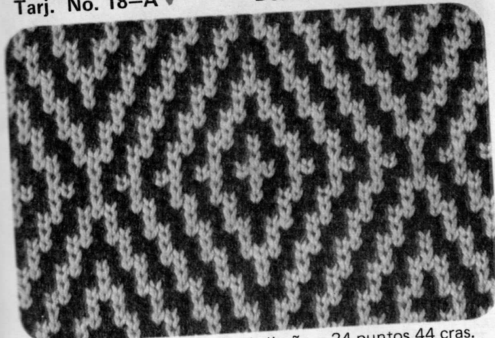
A = Amarillo

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

DISEÑO DE PUNTOS DESLIZADOS EN COLORES

Tarj. No. 18-A

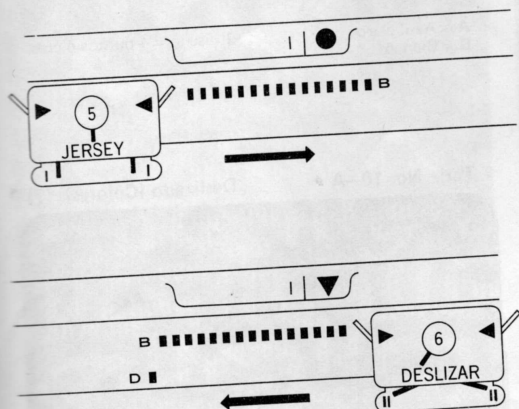
Deslizado (Colores) (1)



A = Verde
B = Gris

1 diseño = 24 puntos 44 cras.

OR. MEM	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
DENTARJ.	AL. ①	AL. ②				
①	1	COL. A	JERSEY	I	▲	→
②	1	COL. A	DESILIZAR	II	▲	→ 2
	2	"	"	"	"	→ 2
	3	COL. B	"	"	"	→ 2
	4	"	"	"	"	→ 2
	↓	*	"	"	"	→ *



* Practiquemos los diseños de punto deslizado en colores, usando dos colores.

* Teja, cambiando la lana en el alimentador ① como para el tejido recogido en colores.

* Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.

(1) Inserte la tarjeta perforada No. 18 en la dirección A.

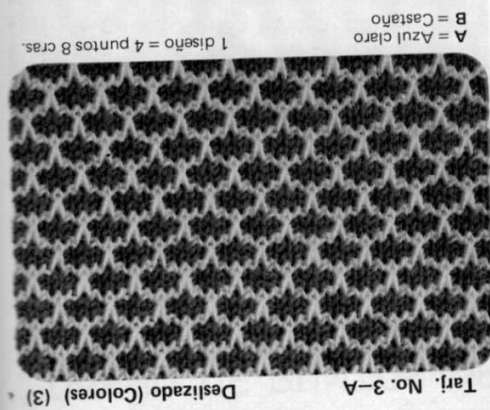
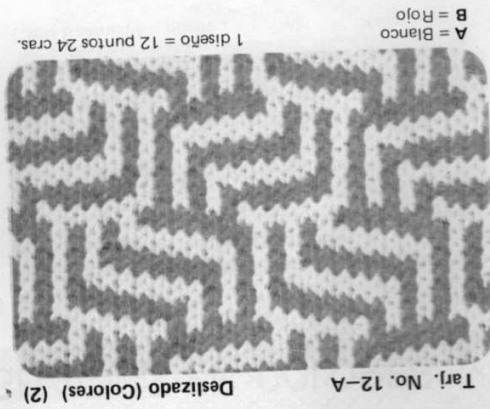
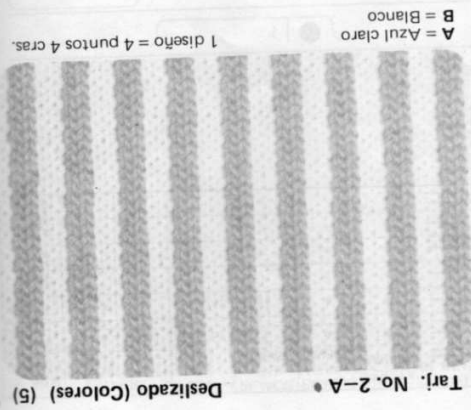
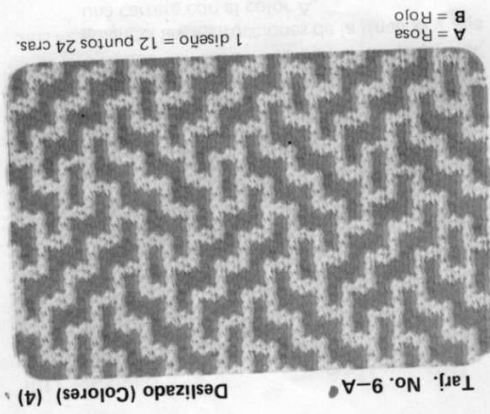
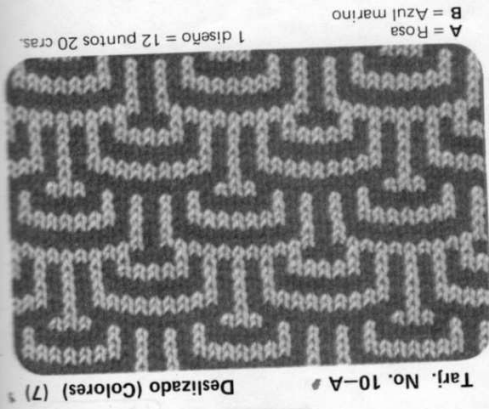
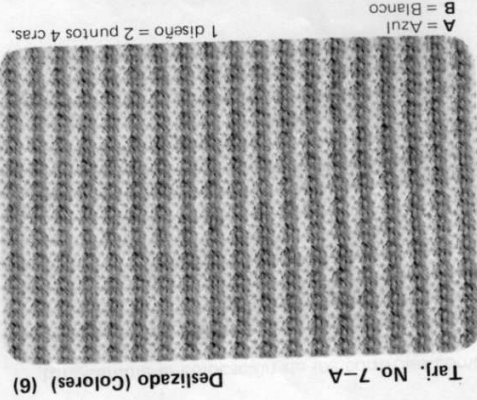
(2) Coloque el carro y la perilla de parada siguiendo las instrucciones de la línea ① y teja una carrera con el color A.

* En este momento el disco de tensión deberá aflojarse en un número con relación a la tensión que se use para el tejido de jersey.

(3) Cambie la colocación de los controles como se indica en la línea ② de la tabla de operación y continúe tejiendo, llevando cada vez una aguja del extremo, en el lado opuesto al carro, a la posición D.

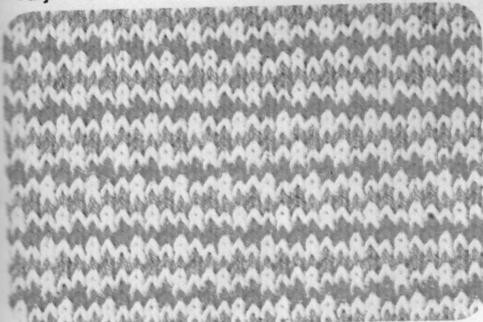
* Al hacer tejido parcial, coloque cada vez una aguja del extremo, en el lado opuesto al carro, a la posición C.

* Los diseños siguientes se tejen en la misma forma.



Tarj. No. 8—A

Deslizado (Colores) (8)



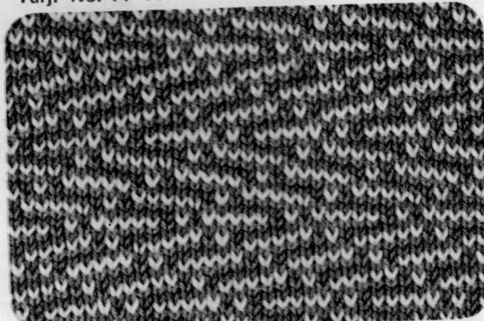
A = Rojo
B = Blanco
C = Azul

1 diseño = 8 puntos 24 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
AL. ①	AL. ②						
①	I	COL. A	JERSEY	I	▲	●	→
②	1	COL. A	DESILIZAR		▲	▼	→
	2	"	"	"	"	"	→
	3	COL. B	"	"	"	"	→
	4	"	"	"	"	"	→
	5	COL. C	"	"	"	"	→
	6	"	"	"	"	"	→
	7	COL. B	"	"	"	"	→
	8	"	"	"	"	"	→
	↓	*	"	"	"	"	→

Tarj. No. 11—A

Deslizado (Colores) (9)



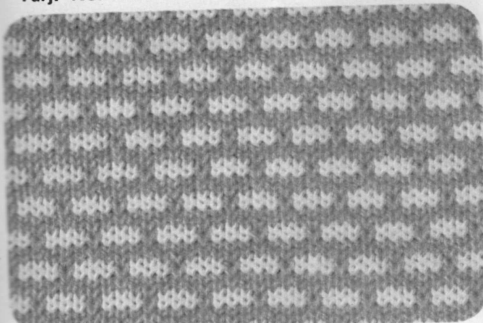
A = Azul claro
B = Blanco
C = Castaño

1 diseño = 8 puntos 24 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
AL. ①	AL. ②						
①	I	COL. A	JERSEY	I	▲	●	→
②	1	COL. A	DESILIZAR		▲	▼	→
	2	COL. B	"	"	"	"	→
	3	COL. C	"	"	"	"	→
	↓	*	"	"	"	"	→

Tarj. No. 3—A

Deslizado (Apli.) (1)



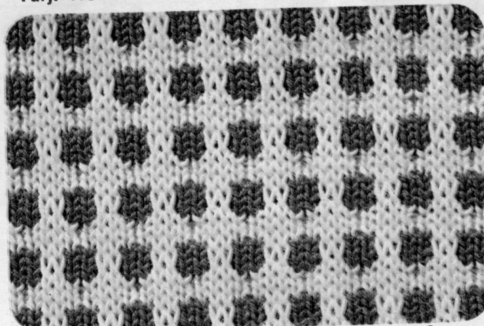
A = Blanco
B = Color de ladrillo

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
AL. ①	AL. ②						
①	I	COL. A	JERSEY	I	▲	●	→
②	1	COL. A	DESILIZAR		▲	▼	→
	2	"	"	"	"	"	→
	3	COL. B	JERSEY	"	"	"	→
	4	"	"	"	"	"	→
	↓	*	"	"	"	"	→

Tarj. No. 2—A

Deslizado (Apli.) (2)



A = Morado
B = Blanco

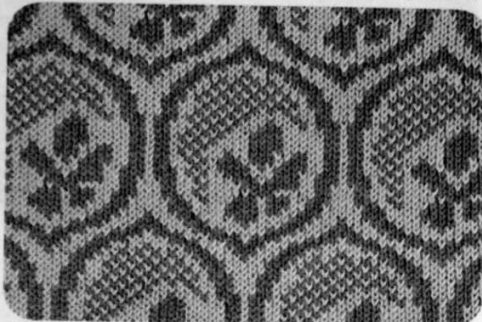
1 diseño = 4 puntos 8 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
AL. ①	AL. ②						
①	I	COL. A	JERSEY	I	▲	●	→
②	1	COL. A	DESILIZAR		▲	●	→
	2	"	"	"	"	"	→
	3	COL. B	JERSEY	"	"	"	→
	4	"	"	"	"	"	→
	↓	*	"	"	"	"	→

ENTRETEJIDO

Tarj. No. 20—A

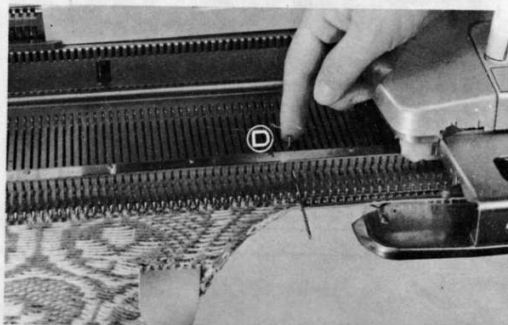
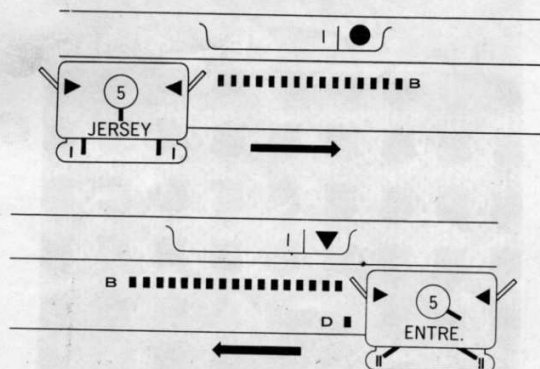
Entretejido (1) *



A = Morado
B = Verde amarillito

1 diseño = 24 puntos 54 cras.

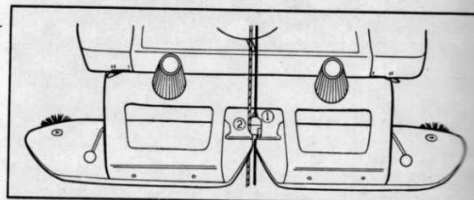
OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE		P DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO DE CRAS.
①	1	COL. A		JERSEY		▲	●	→
②	1	COL. A	COL. B	ENTRE		▲	▼	→
	2	"	"	"	"	"	"	→
	↓	"	"	"	"	"	"	→



- * Al tejer la puntada entretejida, se tejen simultáneamente, en una sola operación, dos estambres de diferentes colores.
- * Los dos estambres se enhebran por entre el alimentador ① y por entre el ②, respectivamente.
- * Enhebre los dos estambres por entre el tensor automático. Mantenga el estambre de color B en el retenedor de estambre y enhebre el color A por el alimentador de estambre ①.
- * Teja varias carreras de jersey y pare el carro en el lado izquierdo de la cama de agujas.

Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.

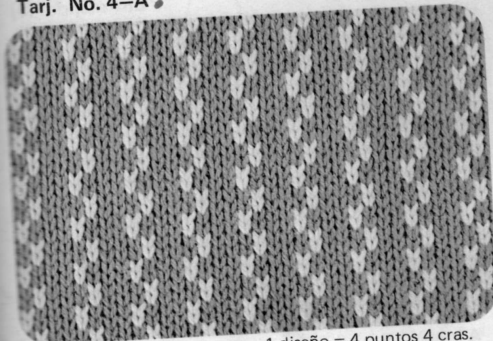
- (1) Inserte la tarjeta perforada No. 20—A en el tablero de diseños.
- (2) Coloque el carro siguiendo las Instrucciones que se dan en la línea ① de la tabla de operación.
- (3) Teja una carrera con el estambre en el alimentador ① (Color A).
- (4) Saque el estambre de color B del retenedor de estambre y enhébrelo por el alimentador de estambre ②, como se muestra en la ilustración. (Asegúrese de que el estambre quede enhebrado por el lado izquierdo del pin de la guía).



- (5) Cambie los controles del carro siguiendo las instrucciones que se dan en la línea ② de la tabla de operación.
 - (6) Continúe tejiendo moviendo el carro hacia la izquierda y la derecha, llevando cada vez una aguja del extremo en el lado del carro a la posición D, para evitar que el diseño tejido quede con una forma irregular.
- * Al hacer tejido parcial, coloque cada vez una aguja del extremo en el lado del carro a la posición C.
 - * Las pesas que están colgando a ambos lados de la prenda se deben subir cada 30 o 40 carreras.

Tarj. No. 4-A

Entretejido (2)

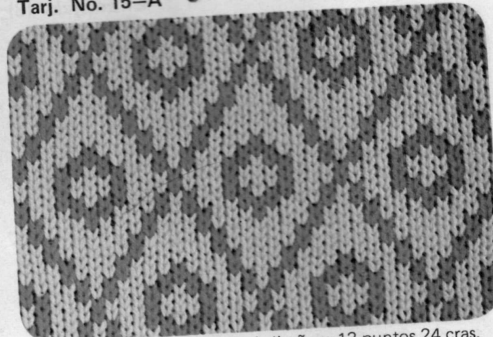


A = Blanco
B = Azul claro

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 15-A

Entretejido (3)

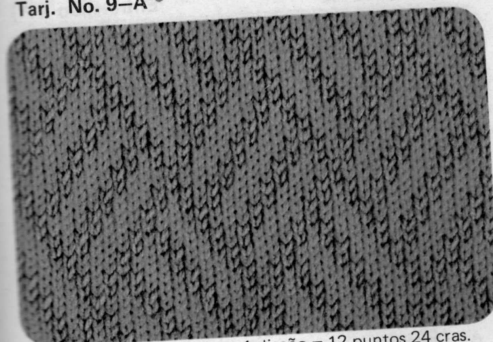


A = Azul claro
B = Rojo

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 9-A

Entretejido (4)

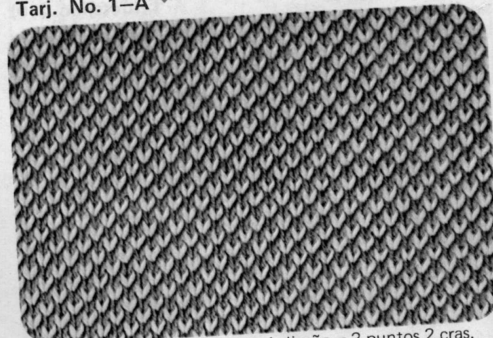


A = Azul claro
B = Anaranjado

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 1-A

Entretejido (5)

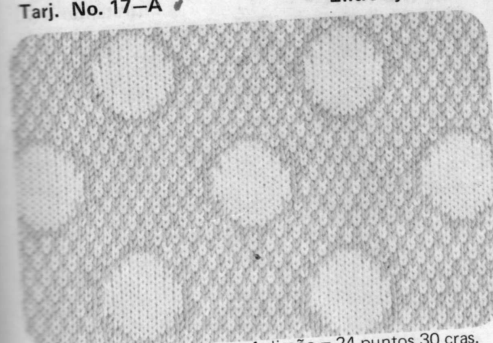


A = Verde
B = Blanco

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

Tarj. No. 17-A

Entretejido (6)

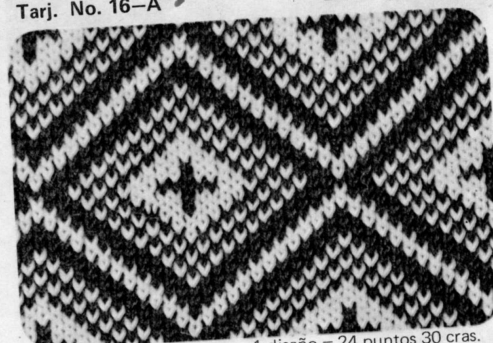


A = Blanco
B = Azul claro

1 diseño = 24 puntos 30 cras.

Tarj. No. 16-A

Entretejido (7)

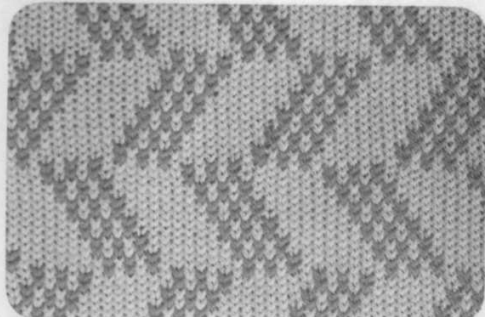


A = Blanco
B = Verde

1 diseño = 24 puntos 30 cras.

Tarj. No. 12—A

Entretejido (8)

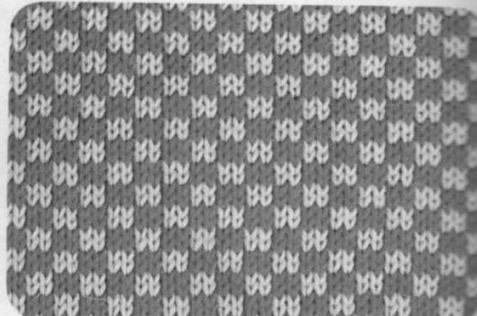


A = Amarillo
B = Gris

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 2—A

Entretejido (9)

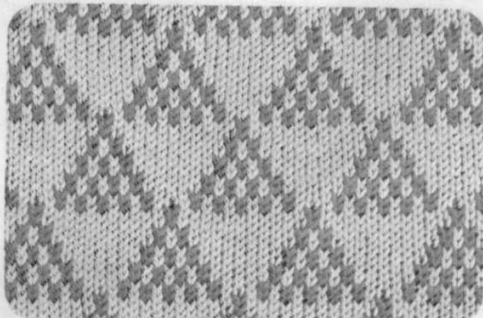


A = Rojo
B = Blanco

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 10—A

Entretejido (10)

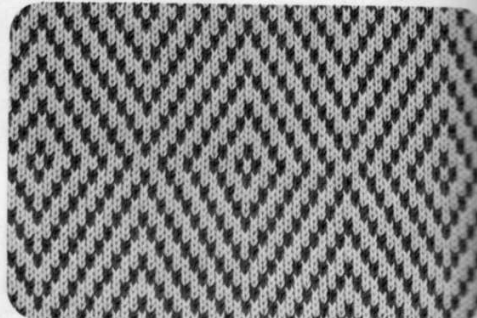


A = Color cereza
B = Gris

1 diseño = 12 puntos 20 cras.

Tarj. No. 18—A

Entretejido (11)



A = Castaño
B = Beige

1 diseño = 24 puntos 44 cras.

Tarj. No. 14—A

Entretejido (12)

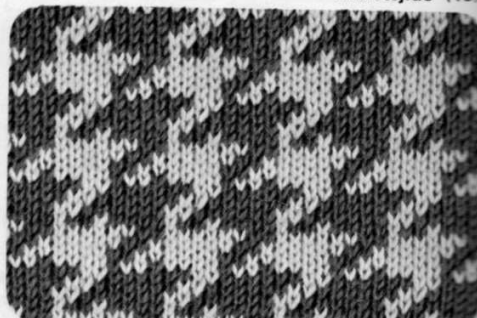


A = Blanco
B = Azul

1 diseño = 24 puntos 12 cras.

Tarj. No. 13—A

Entretejido (13)

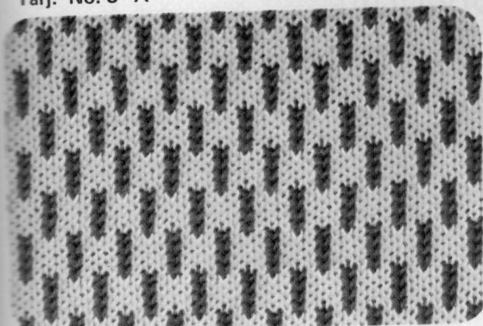


A = Verde
B = Beige

1 diseño = 8 puntos 8 cras.

Tarj. No. 3-A

Entretejido (14)

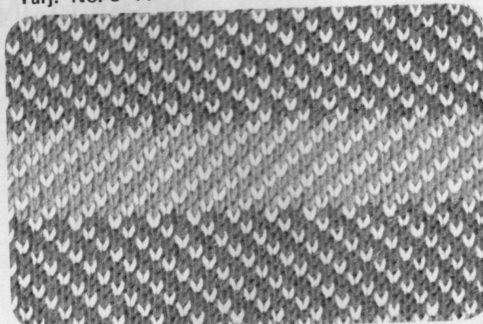


A = Castaño
B = Beige

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Tarj. No. 8-A

Entretejido (Apli.) (1)



A = Blanco
B = Azul marino
C = Azul claro

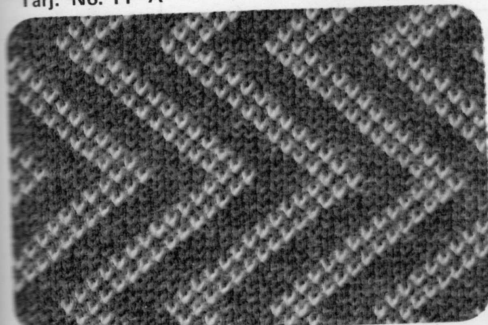
1 diseño = 3 puntos 18 cras.

OR. MEM. DEN. TARJ.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
	AL. ①	AL. ②	♀			
①	I	COL. A	JERSEY		▲	→
②	I	COL. A	COL. B	ENTRE		▲ ▼ →
10	"	"	"	"	"	→ 10
11	"	COL. C	"	"	"	→ 8
18	"	"	"	"	"	→
↓	"	*	"	"	"	→*

* Teja 10 carreras con el color B en el alimentador de estambre ② y 8 carreras con el color C alternadamente.

Tarj. No. 11-A

Entretejido (15)

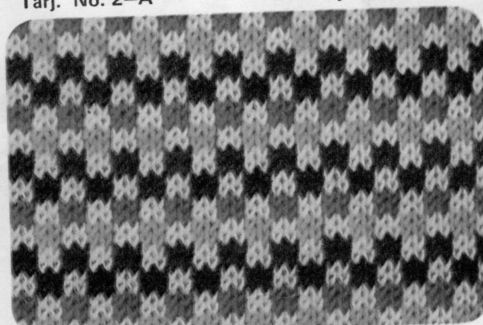


A = Rosa
B = Gris

1 diseño = 8 puntos 24 cras.

Tarj. No. 2-A

Entretejido (Apli.) (2)



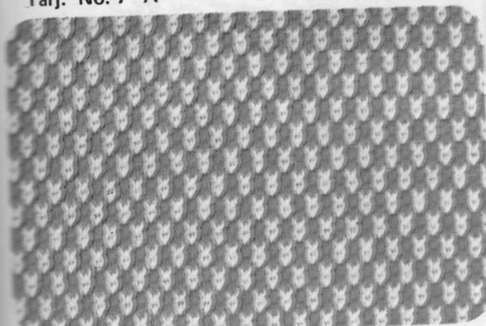
A = Blanco D = Azul marino 1 diseño = 4 puntos 8 cras.
B = Amarillo E = Verde
C = Rojo

OR. MEM. DEN. TARJ.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
	AL. ①	AL. ②	♀			
①	I	COL. A	JERSEY		▲	→
②	I	COL. A	COL. B	ENTRE		▲ ▼ →
2	"	"	"	"	"	→ 2
3	"	COL. C	"	"	"	→ 2
4	"	"	"	"	"	→ 2
5	"	COL. D	"	"	"	→ 2
6	"	"	"	"	"	→ 2
7	"	COL. E	"	"	"	→ 2
8	"	"	"	"	"	→ 2
↓	"	*	"	"	"	→*

* Cambie los colores de B, C, D, E cada tercera carrera.

Tarj. No. 7-A

Entretejido (16)



A = Rojo
B = Blanco

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

DISEÑO INDIVIDUAL

Tarj. No. 19-A

Diseño Individual (1)

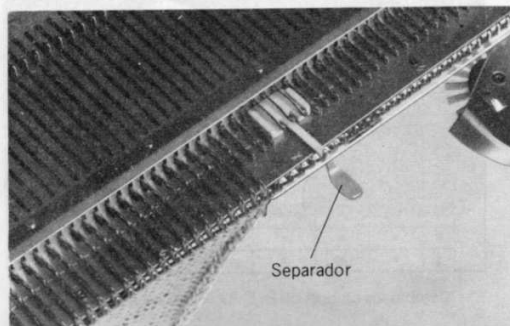
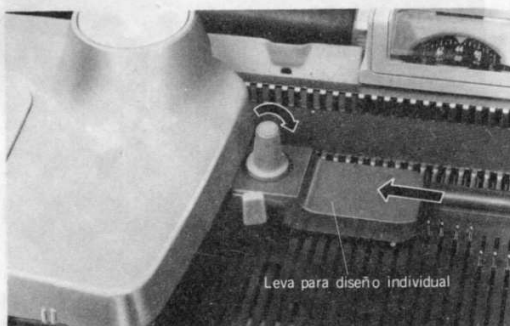


A = Blanco
B = Castaño

1 diseño = 24 puntos 60 cras.

OR. MEM	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS
DEN. TARJ.	AL. ①	AL. ②				
①	1	COL. A	JERSEY		▲	●
②	1	COL. A	COL. B	ENTRE		▲
	2	"	"	"	"	"
	↓	"	"	"	"	"

La cinta roja del cuello de gato se borda con las manos.



* En el tejido de diseño individual puede tejerse un dibujo en entretejido, colocado en el lugar de la prenda que usted desee, haciendo que el mismo se destaque; el mismo diseño también podrá repetirse en sentido vertical. Este tipo de tejido es una aplicación práctica del sistema de entretejido mediante el uso de tarjetas perforadas.

* Prepare los accesorios en la siguiente forma:
Leva de diseño individual

1 de cada una, derecha e izquierda

Separador 2 piezas

Limitador 1 pieza

Pesa de uña 2 piezas

Nota: * Los controles y levas deberán colocarse en la misma forma como para "entretejido"; pero las palancas Russel deberán colocarse en la posición I.

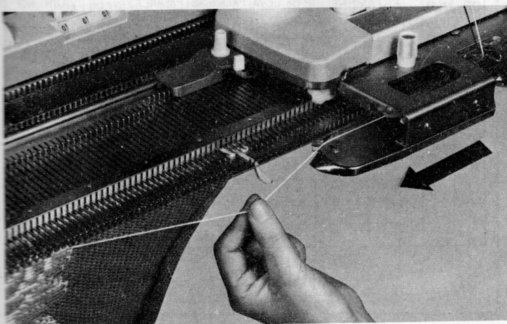
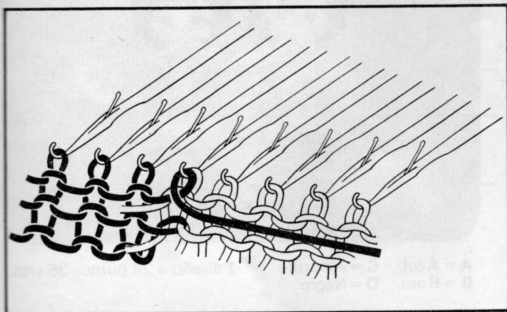
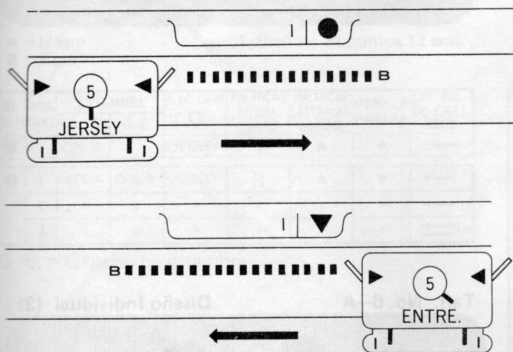
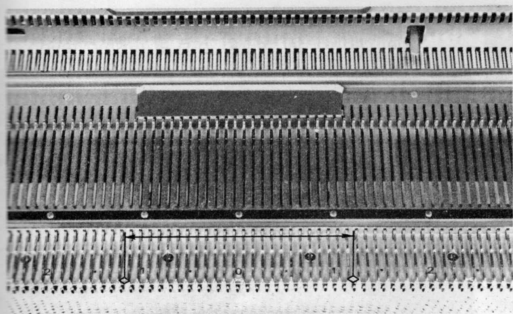
* No ajuste el Disco de Tensión más alto que al número 7.

* Instale las levas para diseño individual a ambos lados del carro. Primero, coloque las palancas laterales en la marca ●. e inserte las levas de diseño individual en la forma que se ilustra, a fin de que las marcas en el lado del carro y aquellas en las levas de diseño individual se encuentren en la misma posición. Fije la leva firmemente con los tornillos y suelte la palanca lateral de la posición ●.

* Instale el separador en ambos lados de las agujas que se encuentran trabajando, dejando tres agujas libres.

* En primer lugar abra las lengüetas de las agujas donde se instalará el separador. Inserte el separador debajo de las agujas como se ilustra, y tan a fondo como se pueda.

* Asegúrese de que el extremo del estambre se encuentre sobre el separador al terminar la operación.

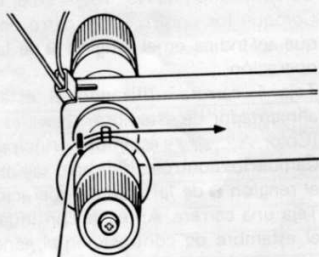
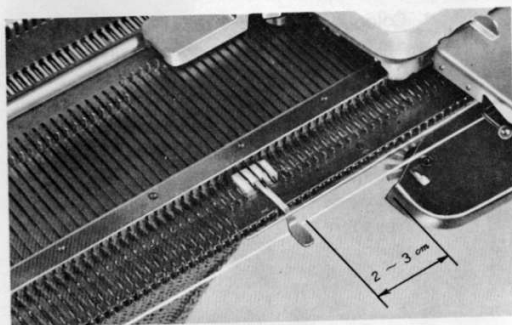


* Coloque el limitador sobre la cama de agujas detrás de las jorobas de las agujas que van a tejer el diseño deseado. El limitador deberá quedar colocado en una posición entre dos marcas \diamond de la cama de agujas, para cubrir correctamente un diseño individual completo.

* Coloque las pesas en forma horizontal sobre una carrera a un intervalo de 3 a 4 centímetros sobre la porción de tejido en la cual se ha colocado el limitador.

- (1) Coloque la tarjeta No. 19—A en el tablero.
- (2) Coloque los controles del carro en la forma que se indica en el renglón ① de la tabla de operación.
- (3) Teja 1 carrera utilizando el estambre del alimentador de estambre ①.
(Color A. estambre principal)
- (4) Cambie los controles del carro según lo indica el renglón ② de la tabla de operación.
- (5) Teja una carrera. Antes de continuar, enrolle el estambre de contraste en el gancho de la aguja siguiente al último punto de contraste. Esto deberá ser del lado del carro. Vea la ilustración.
Empuje la aguja, con el estambre de contraste enrollado, a posición B antes de continuar otra carrera.
Los dos estambres deben de estar siempre con el estambre principal arriba del separador y el estambre de contraste abajo del separador. De no ser así, habrá que corregirlos a mano.
- (6) Desde la segunda carrera en adelante, mueva el carro en la dirección de la flecha, a la vez tirando del estambre de contraste hacia abajo con la mano directamente abajo del separador, como se ilustra. Al mover el carro, cuando haya pasado bajo el separador el primer cepillo, suelte el estambre de contraste y continúe la carrera.
- (7) Continúe tejiendo repitiendo los procedimientos (5) y (6) en cada carrera.

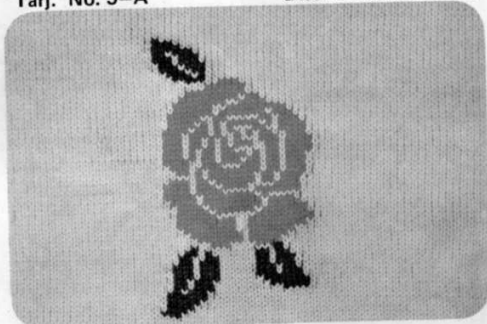
Nota: * Al tejer, mueva el carro un poco más lento que lo normal. El carro debe de rebasar completamente los separadores.



- * Si el diseño individual se encuentra muy lejos del centro del tejido, o si el mismo tejido es muy ancho, podría ser insuficiente la tensión del estambre para eliminar el sobrante. Debido a esto se recomienda que el tejido no exceda de 150 puntos y que esté en el centro de la cama de agujas.
- * Si el estambre de contraste se afloja, la condición se podrá corregir enrollando el estambre entre los discos de tensión.
- * Después de completar el diseño individual y antes de empezar a tejer jersey, retire de la máquina los separadores y la placa.
- * Los diseños que siguen se tejen de la misma manera.

Tarj. No. 5-A

Diseño Individual (2)



A = Blanco C = Rosa 1 diseño = 24 puntos 58 cras.
B = Verde

OR. MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS	PALANCAS	PERILLA	DIR. NO.
DEN. TARJ.	AL. ①	AL. ②	RUSSEL (AMBAS)	LATERALES (AMBAS)	PARADA	DE CRAS.
①	COL. A		JERSEY		▲	—
②	COL. A	COL. B	ENTRE		▲	—
15	"	"	"	"	"	—
16	"	COL. C	"	"	"	—
48	"	"	"	"	"	—
49	"	COL. B	"	"	"	—
58	"	"	"	"	"	—

Tarj. No. 6-A

Diseño Individual (3)



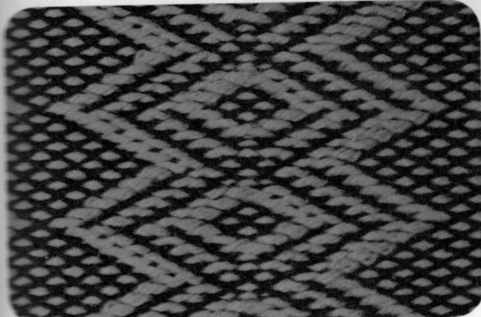
A = Azul C = Amarillo 1 diseño = 24 puntos 36 cras.
B = Rosa D = Negro

OR. MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS	PALANCAS	PERILLA	DIR. NO.
DEN. TARJ.	AL. ①	AL. ②	RUSSEL (AMBAS)	LATERALES (AMBAS)	PARADA	DE CRAS.
①	COL. A		JERSEY		▲	—
②	COL. A	COL. B	ENTRE		▲	—
12	"	"	"	"	"	—
13	"	COL. C	"	"	"	—
14	"	"	"	"	"	—
15	"	COL. B	"	"	"	—
23	"	"	"	"	"	—
24	"	COL. D	"	"	"	—
36	"	"	"	"	"	—

DISEÑO DE TRAMA

Tarj. No. 14-A

Trama (1)



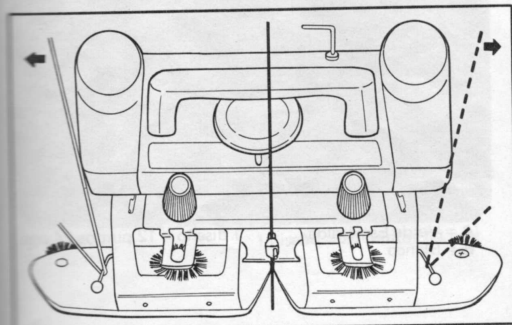
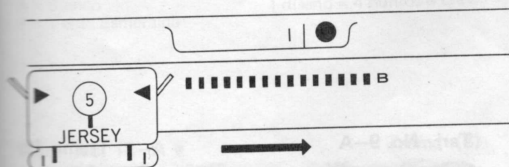
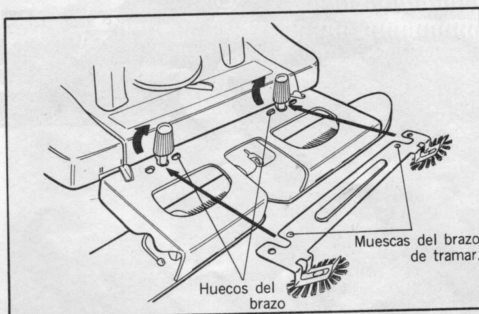
A = Negro
B = Rojo

1 diseño = 24 puntos 12 cras.

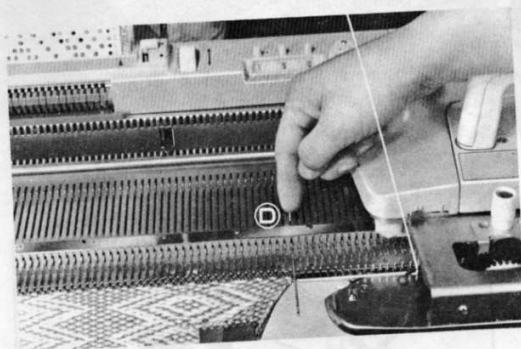
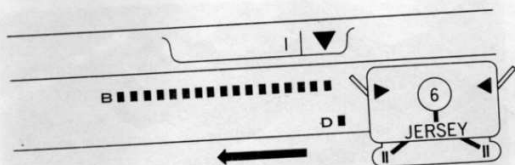
OP.	MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCAS	PALANCAS	PERILLA	DIR. NO.
DENTARJ.	AL. ①	G. E.	♀	RUSSEL (AMBAS)	LATERALES (AMBAS)	PARADA	DE CRAS
①	1	COL. A		JERSEY	I	▲	→
②	1	COL. A	COL. B	JERSEY	II	▲	→
	2	"	"	"	"	"	→
	↓	"	"	"	"	"	→*

G. E. = Gancho de estambre

- * Este es el método en el cual un estambre de fantasía, o uno más grueso se incorpora en el tejido, quedando el diseño por el lado revés de la prenda y dándole un efecto de trama. En este caso se usa un estambre mediano para el tejido principal y un estambre más grueso para la trama.
- * Coloque las pesas accesorias a ambos extremos de la pieza tejida.
- * Instale el brazo de tramar. Afloje las tuercas del brazo y coloque el brazo de tramar en la parte superior. En este momento asegúrese de colocar las muescas del brazo de tramar en los huecos del brazo y después apriete las tuercas.



- (1) Inserte la tarjeta perforada No. 14-A.
- (2) Enhebre el estambre principal (color A) por entre el alimentador ①.
- (3) Coloque los controles del carro siguiendo las instrucciones que se dan en la línea ① de la tabla de operaciones y teja una carrera.
 - * En este momento el disco de tensión deberá aflojarse en un número con relación a la tensión que se use para el tejido de jersey.
- (4) Enganche el estambre de la trama por entre el gancho de estambre sobre el brazo en la dirección en la cual se va a mover el carro.
 - * Enhebre el estambre de la trama por entre el tensor automático.



- (5) Cambie la colocación de los controles del carro según las instrucciones de la línea 6 de la tabla de operaciones.
 - (6) Para evitar que los tejidos con diseño queden con los bordes desiguales, coloque en la posición D la última aguja del lado en que está el carro y teja una carrera.
 - (7) Repita las operaciones hasta (6).
- * Al hacer tejido parcial, coloque cada vez una aguja del extremo en el lado del carro a la posición C.

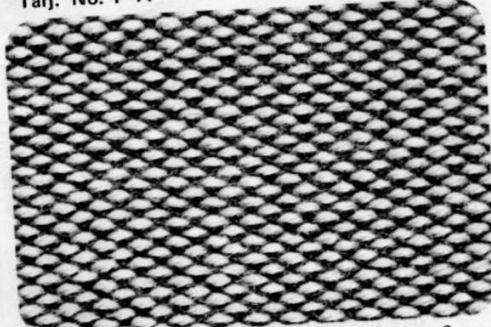
Nota: * El disco del tensor automático debe estar graduado como sigue, para el estambre de trama:

Estambre mediano (ordinario de 4 hebras)	} 2-3
Estambre grueso	

* Los diseños de la página siguiente se tejen en la misma forma.

Tarj. No. 1-A

Trama (2)

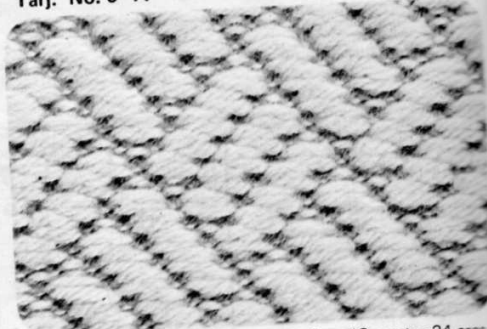


A = Azul
B = Blanco

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

Tarj. No. 9-A

Trama (3)

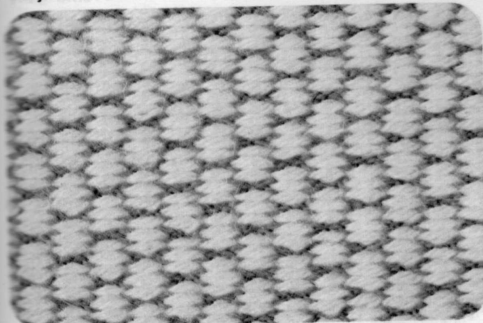


A = Verde Esmeralda
B = Blanco

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

Tarj. No. 2-A

Trama (4)

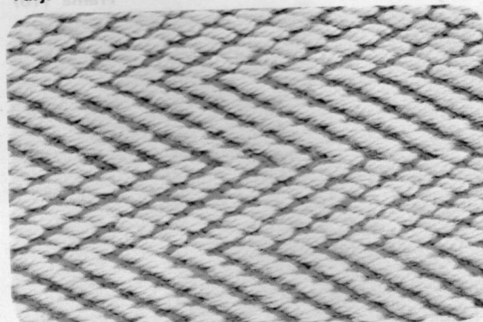


A = Azul
B = Blanco

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 8-A *

Trama (5)

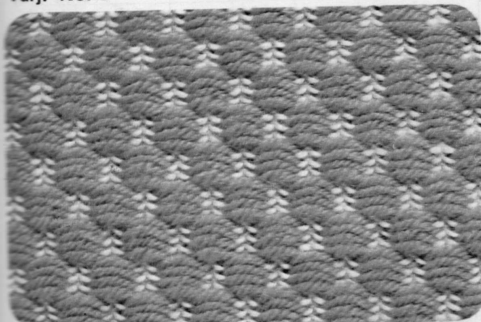


A = Rojo
B = Blanco

1 diseño = 3 puntos 18 cras.

Tarj. No. 3-A *

Trama (6)

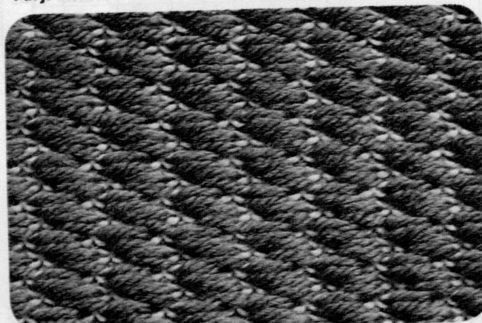


A = Blanco
B = Verde Esmeralda

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Tarj. No. 4-A *

Trama (7)

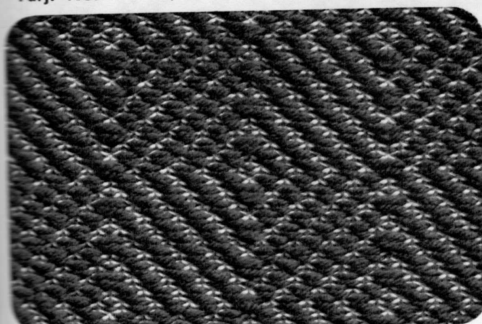


A = Blanco
B = Gris

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 18-A *

Trama (8)

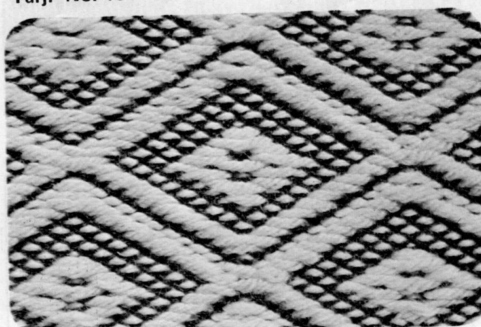


A = Blanco
B = Azul

1 diseño = 24 puntos 44 cras.

Tarj. No. 16-A *

Trama (9)

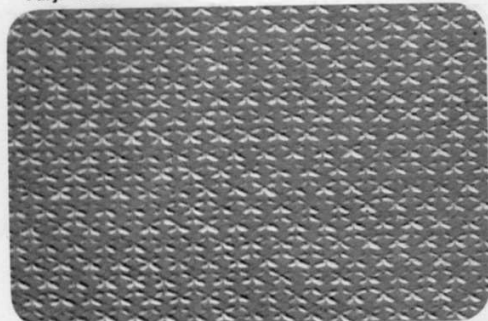


A = Castaño
B = Blanco

1 diseño = 24 puntos 30 cras.

Tarj. No. 7-A

Trama (10)

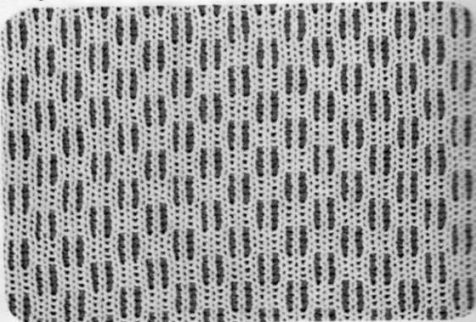


A = Blanco
B = Rojo

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

Tarj. No. 3-A

Trama (11)

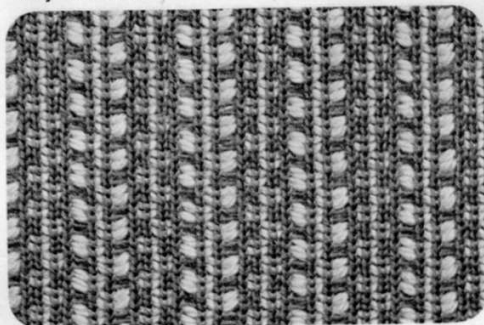


A = Gris
B = Verde

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

Tarj. No. 4-A

Trama (12)



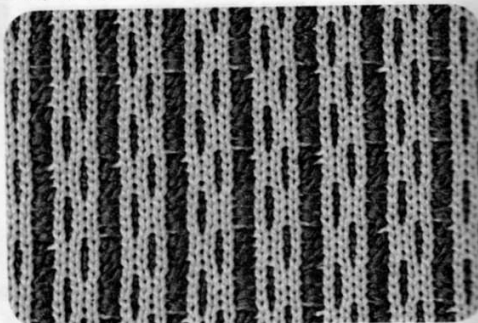
A = Verde
B = Amarillo

1 diseño = 8 puntos 4 cras.

D. C. A.
||| | | | | | |
0

Tarj. No. 3-A

Trama (13)



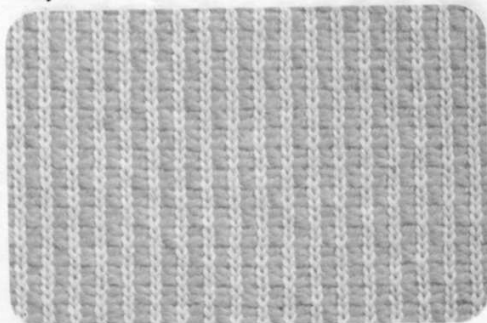
A = Amarillo
B = Verde

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

D. C. A.
||| | | | | | |
0

Tarj. No. 2-A

Trama (14)



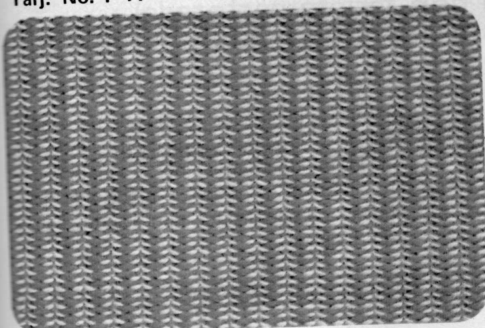
A = Blanco
B = Amarillo

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

D. C. A.
| | | | | | |
0

Tarj. No. 1-A

Trama (Apli.) (1)



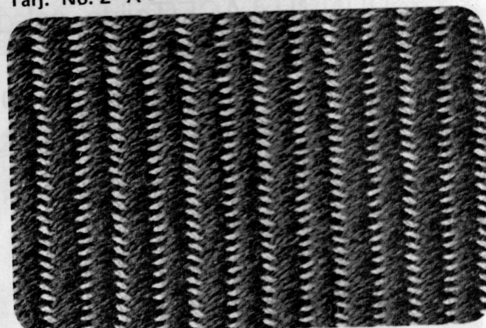
A = Blanco
B = Color cereza

1 diseño = 2 puntos 1 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE AL. ①	G. E.	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
①	I	COL. A		JERSEY	I	▲	●	→
②	I	COL. A	COL. B	JERSEY	II	▲	●	→
	"	"	"	"	"	"	"	→
	"	"	"	"	"	"	"	→

Tarj. No. 2-A

Trama (Apli.) (2)



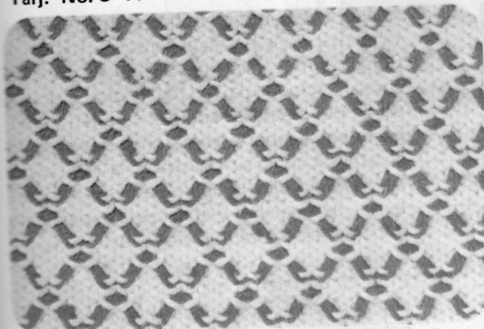
A = Verde claro
B = Verde

1 diseño = 4 puntos 1 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE AL. ①	G. E.	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
①	I	COL. A		JERSEY	I	▲	●	→
②	I	COL. A	COL. B	JERSEY	II	▲	●	→
	"	"	"	"	"	"	"	→
	"	"	"	"	"	"	"	→

Tarj. No. 3-A

Trama (Apli.) (3)



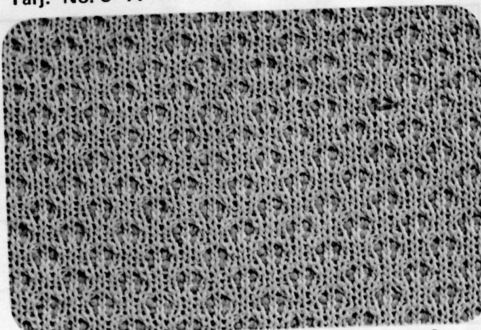
A = Blanco
B = Color cereza

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE AL. ①	G. E.	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
①	I	COL. A		JERSEY	I	▲	●	→
②	I	COL. A	COL. B	JERSEY	II	▲	▼	→
2	"	"	"	"	"	"	"	→
3	"	"	"	"	"	"	"	→
Recoja los estambres que son pasados, y enganchelos en la aguja del centro.								
4	"	"	"	"	"	"	"	→
↓	"	"	✱	"	"	"	"	→

Tarj. No. 3-A

Trama (Apli.) (4)



A = Amarillo
B = Azul

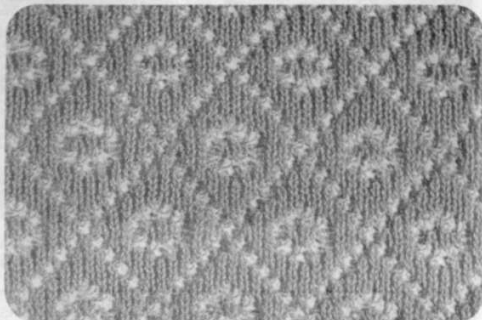
1 diseño = 4 puntos 8 cras.

OR. DENTARJ.	MEM.	ESTAMBRE AL. ①	G. E.	P. DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
①	I	COL. A		JERSEY	I	▲	●	→
②	I	COL. A	COL. B	JERSEY	II	▲	▼	→
2	"	"	"	"	"	"	"	→
3	"			RECOGER	"	"	"	→
4	"	"	"	"	"	"	"	→
↓	"	"	✱	✱	"	"	"	→

PUNCH LACE (Tejido calado con tarjeta perforada)

Tarj. No. 15-A •

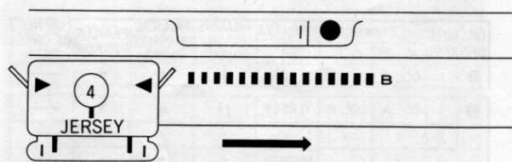
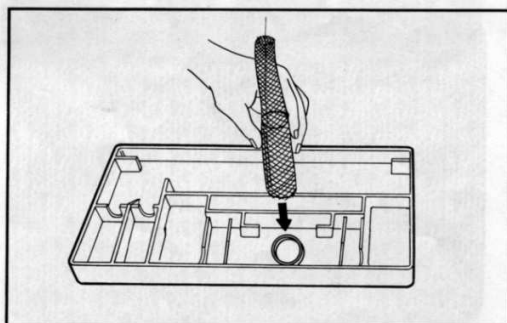
Tejido Calado (1)



A = Color crema
B = Hilo de nylon

1 diseño = 12 puntos 24 cras.

OR. MEM.	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS	PALANCAS	PERILLA	DIR. NO.
DENTARJ.	AL. ①	AL. ②	RUSSEL (AMBAS)	LATERALES (AMBAS)	PARADA	DE CRAS.
①	COL A		JERSEY	I	▲	→
②	COL A	NYLON	P. LACE	Izq. I Der. II	▲	▼
2	"	"	"	"	"	→
↓	"	"	"	"	"	→



* El tejido de diseños calados es un aspecto exclusivo de esta máquina. Utilizando hilo fino de nylon transparente, y lana o estambre sintético, se pueden confeccionar bellas prendas de encaje, que nunca antes habían sido diseñadas.

* Coloque las pesas accesorias ambos extremos de la pieza tejida.

* Enhebre el hilo de nylon y el estambre que va a usar, por entre el tensor automático. Como es muy fácil que el hilo de nylon se enrede, coloque la red de parada, (que se vende por separado) sobre el carretel, y colóquelo en el soporte en el fondo de la caja de accesorios, como se muestra en la ilustración. Al principio deje la hebra de nylon en el retensor de estambre y enhebre el alimentador ① con el estambre que va a usar.

* El disco de tensión debe ser graduado según el grueso del estambre que se va a usar con la hebra de nylon.

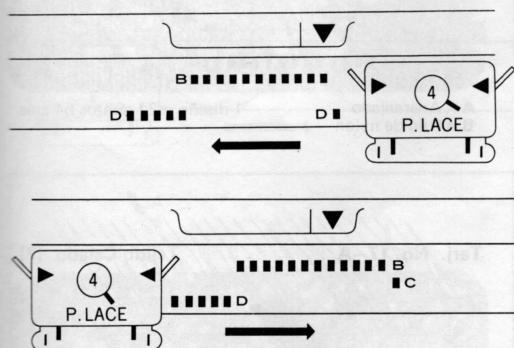
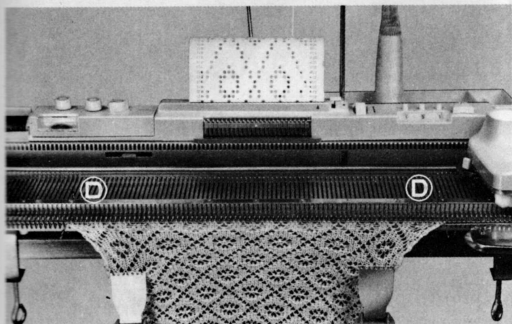
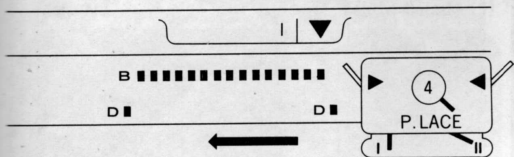
Por ejemplo, si el estambre es mediano (4 hebras), coloque el disco de tensión en el número 5.

* La tensión para la hebra de nylon es.....5

* No mueva el carro demasiado rápido.

(1) Inserte la tarjeta perforada número 15-A.

(2) Gradúe el carro según las instrucciones de la línea ① de la tabla de operaciones, y teja una carrera.



(3) Cambie la colocación de los controles del carro según las instrucciones de la línea ② de la tabla de operaciones.

(4) Enhebre la hebra de nylon por entre el alimentador ②. (Asegúrese de que quede en el lado izquierdo del pin de guía).

(5) Saque a la posición D una aguja de cada lado, y teja dos carreras. Continúe tejiendo, sacando cada vez una aguja de cada lado a la posición D antes de mover el carro de derecha a izquierda.

Nota: * Cuando usted desee tejer un determinado número de carreras en jersey, entre calados, coloque la palanca de leva en "jersey" y quite la hebra de nylon del alimentador antes de tejer.

* Tejido parcial en Punch Lace (tejido calado con tarjeta perforada)

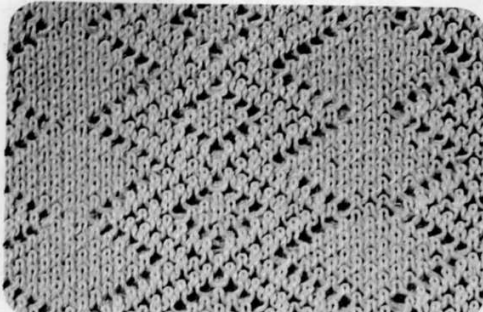
Al hacer tejido parcial, las palancas Russel deben estar colocadas en I. Cuando mueva el carro de derecha a izquierda, saque la aguja del extremo del lado opuesto al grupo de las agujas colocadas en la posición D a la posición D.

antes de pasar el carro de izquierda a derecha, devuelva la aguja a la posición C.

* Los diseños de la página siguiente se tejen en la misma forma.

Tarj. No. 14—A •

Tejido Calado (2)

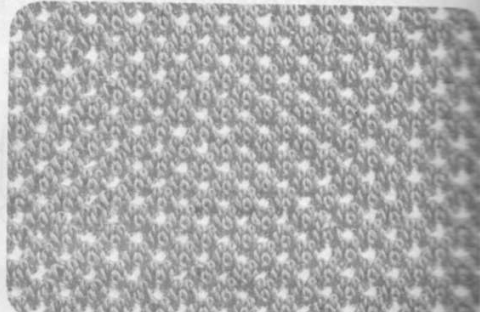


A = Púrpura
B = Hilo de nylon

1 diseño = 24 puntos 12 cras.

Tarj. No. 2—A •

Tejido Calado (3)

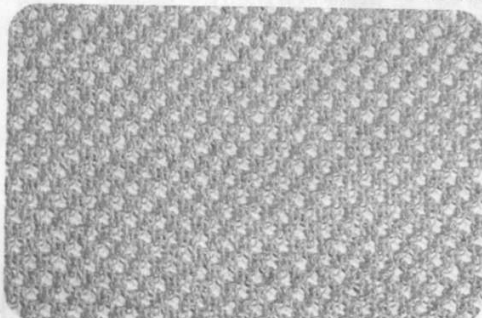


A = Anaranjado
B = Hilo de nylon

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

Tarj. No. 7—A

Tejido Calado (4)

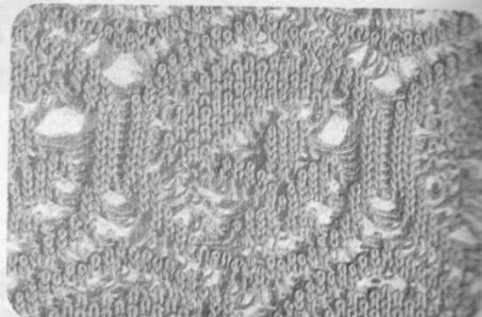


A = Azul claro
B = Hilo de nylon

1 diseño = 2 puntos 4 cras.

Tarj. No. 20—A

Tejido Calado (5)

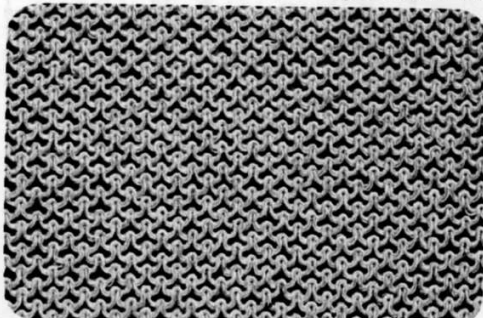


A = Anaranjado
B = Hilo de nylon

1 diseño = 24 puntos 54 cras.

Tarj. No. 1—A

Tejido Calado (6)

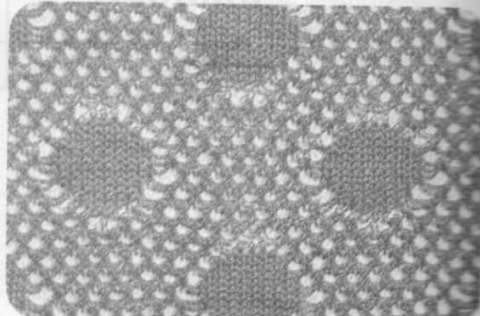


A = Verde
B = Hilo de nylon

1 diseño = 2 puntos 2 cras.

Tarj. No. 17—A

Tejido Calado (7)



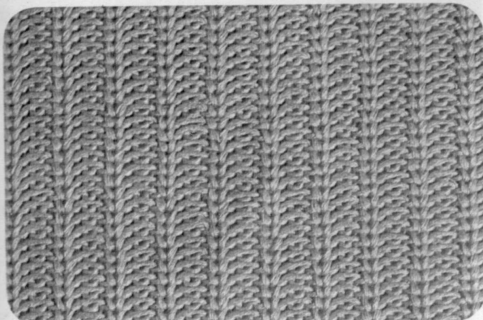
A = Rosa
B = Hilo de nylon

1 diseño = 24 puntos 30 cras.

TEJIDO CALADO POR SELECCION DE AGUJAS

Tarj. No. 1-A ●

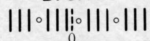
Tejido Calado (1) ●



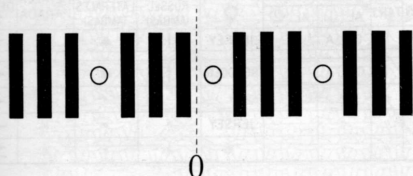
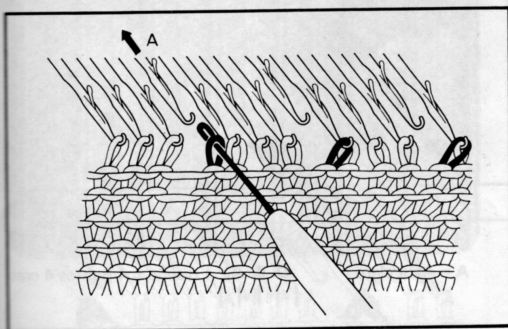
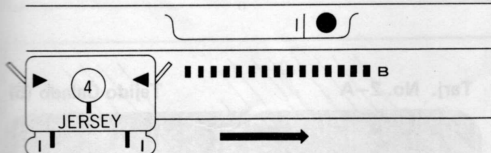
A = Anaranjado

1 diseño = 4 puntos 2 cras.

D. C. A.



OR. MEM.	ESTAMBRE	P. DE LEVA	PALANCA RUSSEL (AMBAS)	PALANCA LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
DEN. TARJ.	AL. ①	AL. ②				
①	COLA		JERSEY		▲	→
②	1	COLA	RECOGER		▲	→
	2	"	"	"	"	→
	↓	"	"	"	"	→*



* Este es un trabajo calado que se realiza con estambre fino de algodón, estambres delgados o lana muy fina. Usando la técnica de dejar agujas en descanso y hacer puntos recogidos, se pueden tejer muy fácilmente prendas de encaje delicado.

* Instale los cepillos circulares extra en el reverso del Brazo.

(Refiérase a la pagina 34.)

* Instale el Separador en ambos lados exteriores de las agujas trabajando.

(Refiérase a la página 52.)

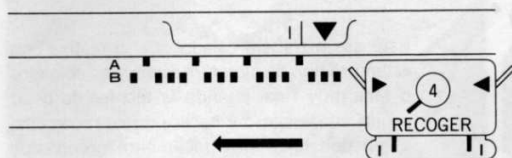
(1) Inserte la tarjeta perforada número 1-A en el tablero de diseños.

(2) Enhebre el estambre por entre el Alimentador ①.

(3) Gradúe el carro según las instrucciones de la línea ① de la tabla de operaciones, y teja una carrera.

(4) Coloque las agujas como se muestra en el diagrama de colocación de las agujas. Comenzando por el centro (0), los puntos de las agujas marcadas O deberán transferirse en las adyacentes agujas como se indica en la figura. Empuje las agujas vacías a la posición A.

* Siguiendo el diagrama de colocación de las agujas, también se puede empezar a tejer colocando las agujas de la marca O a la posición A.



(5) Después de que se haya terminado la colocación de las agujas se puede comenzar a tejer el diseño. Cambie la graduación del carro según las instrucciones de la línea ② de la tabla de operaciones, y continúe tejiendo.

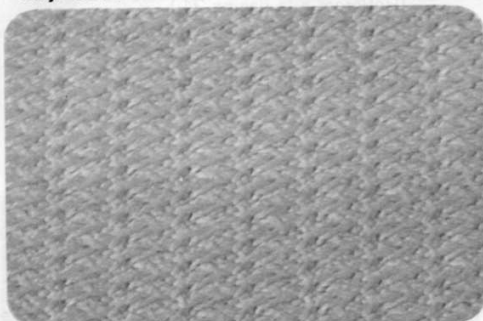
* Los diseños de la página siguiente se tejen en la misma forma.

Tarj. No. 4-A*

Tejido Calado (2)

Tarj. No. 3-A*

Tejido Calado (3)



A = Amarillo

1 diseño = 4 puntos 4 cras.

D. C. A.
|| o o || c o ||
0



A = Azul claro

1 diseño = 4 puntos 8 cras.

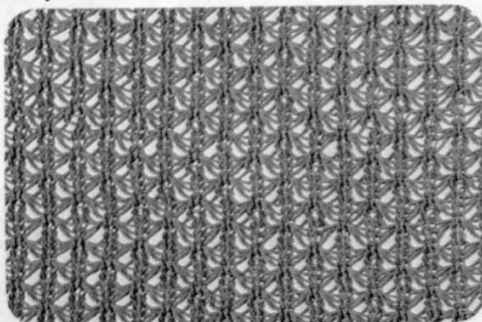
D. C. A.
||| o ||| ||| o |||
0

Tarj. No. 3-A*

Tejido Calado (4)

Tarj. No. 2-A

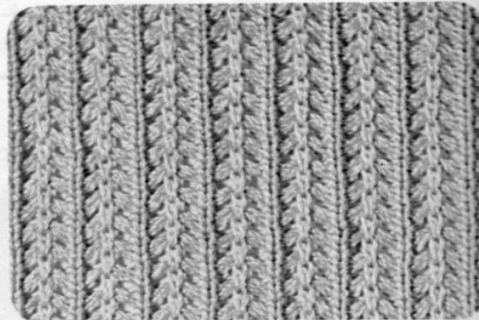
Tejido Calado (5)



A = Azul

D. C. A. 1 diseño = 4 puntos 8 cras.

| o | o | o | o |
0



A = Azul claro

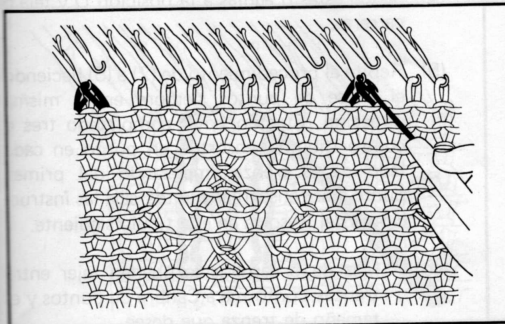
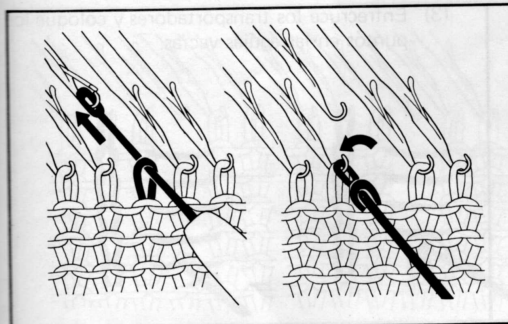
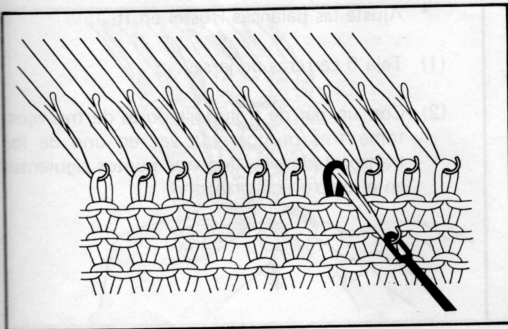
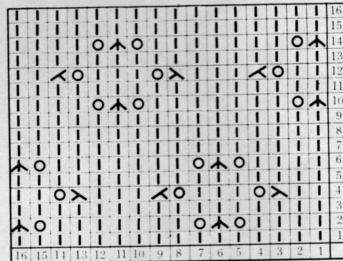
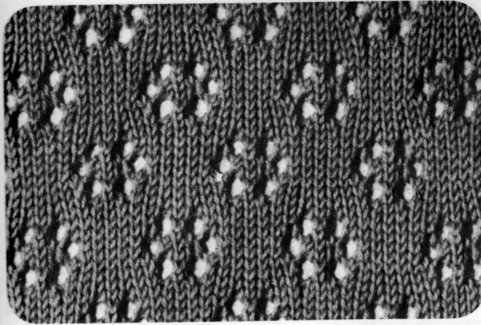
D. C. A. 1 diseño = 4 puntos 4 cras.

| o | o | o | o |
0

OR. MEM	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
TARJ.	AL. ①	AL. ②				
①	COL A		JERSEY		▲	—
②	COL A		RECOGER		▲	—
3	"		"	"	"	—
4	"		JERSEY	"	"	—
↓	"		*	"	"	—

OR. MEM	ESTAMBRE	P DE LEVA	PALANCAS RUSSEL (AMBAS)	PALANCAS LATERALES (AMBAS)	PERILLA PARADA	DIR. NO. DE CRAS.
TARJ.	AL. ①	AL. ②				
①	COL A		JERSEY		▲	—
②	COL A		RECOGER		▲	—
"	"		"	"	"	—
"	"		JERSEY	"	"	—
"	"		*	"	"	—

TEJIDO CALADO



* Para leer la gráfica, vea la lista de Símbolos de los Puntos.

* Este es un diseño que se realiza transfiriendo los puntos con el transportador.

* Coloque cada una de las partes del carro y la perilla de parada en la misma forma que para jersey.

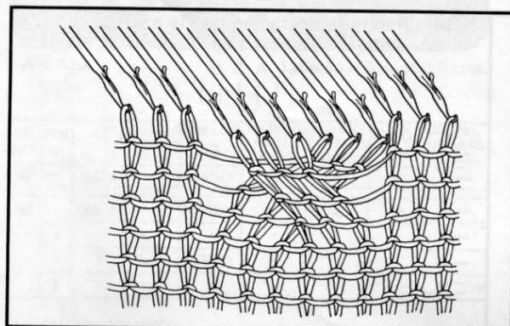
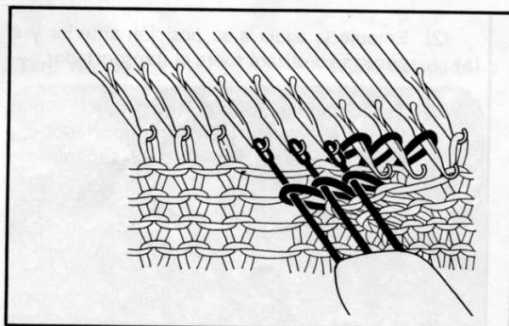
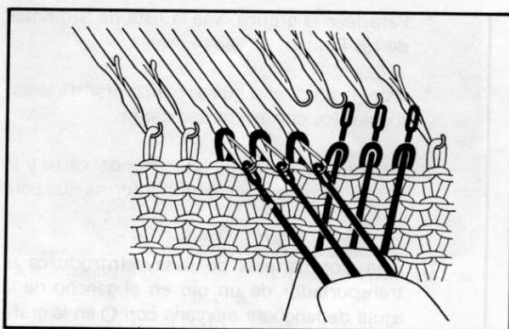
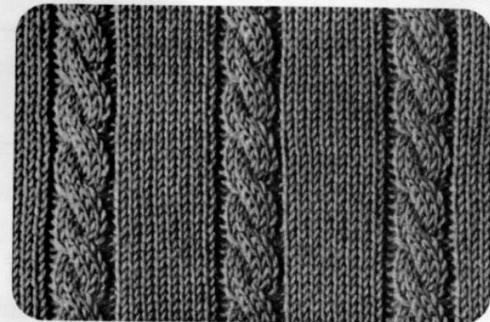
(1) Teja dos carreras de jersey. Introduzca el transportador de un ojo en el gancho de la aguja de lengüeta marcada con O en la gráfica, y pásela a la posición D.

(2) Empuje la aguja a su posición anterior y el punto se deslizará sobre el transportador.

(3) Tal como lo indica la gráfica, traslade el punto que se encuentra en el transportador a la aguja adyacente, siguiendo los símbolos del diagrama.

(4) Repita la operación de (1) a (3).

TRENZA



* Ajuste las palancas Russel en II.

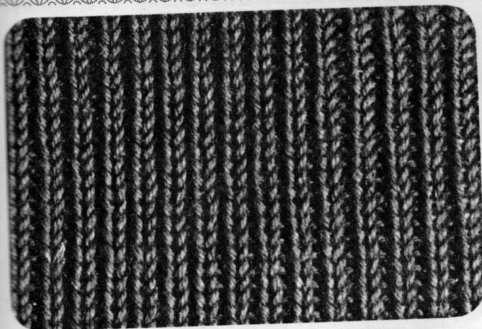
- (1) Teja 6 carreras de jersey.
- (2) Con un par de transportadores de tres ojos, tome tres puntos a la vez en uno de los transportadores y los tres puntos siguientes en el otro transportador.

- (3) Entrecruce los transportadores y coloque los puntos en las agujas vacías.

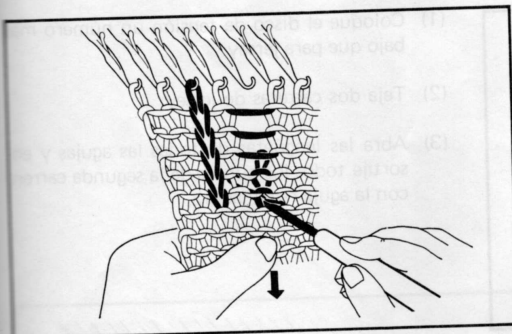
- (4) Saque estas 6 agujas a la posición D y teja 6 carreras.
- (5) Repita el procedimiento de (2) a (5) haciendo el cruce de puntos siempre en la misma dirección. Cuando haya completado tres o cuatro dibujos, ensortije un punto en cada lado de la trenza empezando del primer punto. Para ensortijar puntos, siga las instrucciones del Resorte en el artículo siguiente.

Nota: * Más de 6 carreras se pueden tejer entre trenzas, conforme a Calibre de puntos y el tamaño de trenza que desee.

RESORTE 1 TEJIDO 1 ENSORTIJADO

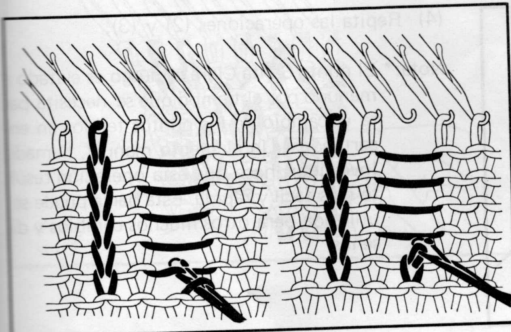


-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	



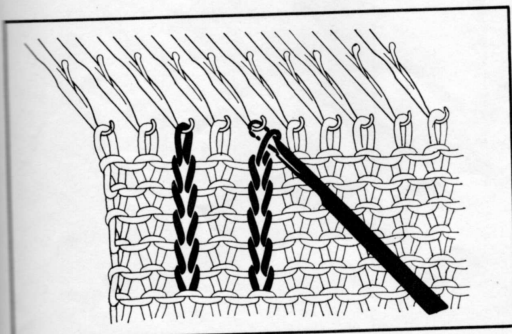
(1) Coloque el disco de tensión en un número menor que para jersey.

(2) Teja jersey por el tamaño de resorte deseado. Primero saque la tercera aguja desde el extremo del tejido a la posición D, y luego devuélvala a la posición B, de manera que se desteje el punto de esa aguja. Inserte la aguja remalladora en el punto donde comenzará el resorte y desbarate las carreras desde arriba.



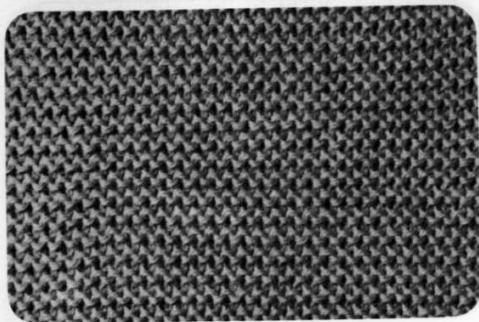
(3) Empuje la aguja remalladora hacia el lado opuesto del trabajo, hasta que el punto quede por detrás de la lengüeta abierta, y enganche el estambre siguiente.

(4) Tire la aguja remalladora hacia usted, hasta que la lengüeta se cierre cogiendo el estambre, y el punto caiga, formando un punto nuevo.

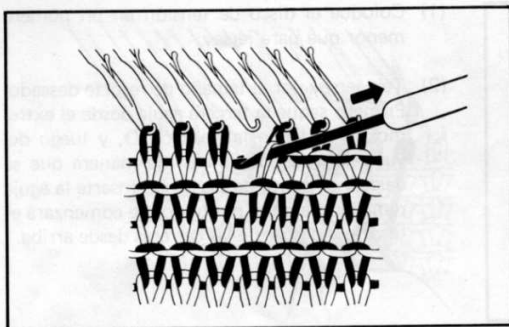


(5) Repita la operación hasta que el último punto haya sido tejido, y finalmente colóquelo en la aguja de la máquina.

MUSGO



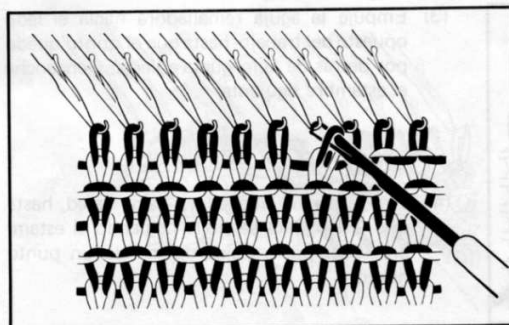
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	12
															11
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10
															9
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8
															7
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6
															5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4
															3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2
															1
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				



(1) Coloque el disco de tensión un número más bajo que para jersey.

(2) Teja dos carreras de jersey.

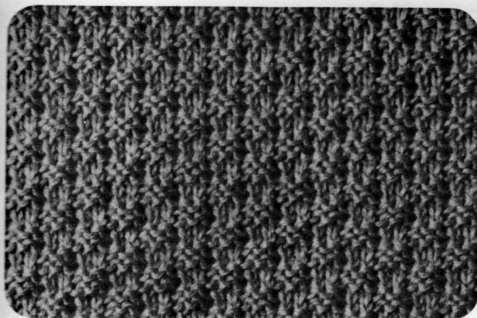
(3) Abra las lengüetas de todas las agujas y en-sortije todos los puntos de la segunda carrera con la aguja remalladora.



(4) Repita las operaciones (2) y (3).

Nota: * El punto Santa Clara o musgo es evitado a menudo por el tiempo que se necesita para el cambio de los puntos tejidos en en-sortijados. Un elemento manual, llamado Invertidor, hace que esta operación resulte más fácil y rápida. Esta barra puede ser utilizada para otros muchos cambios y diseños.

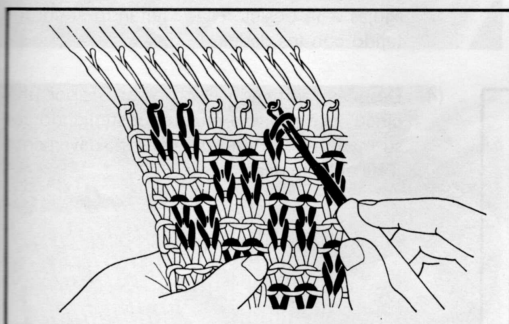
DISEÑOS DE PUNTOS TEJIDOS Y ENSORTIJADOS



		-	-		-	-			-	-	12
		-	-		-	-			-	-	11
-	-			-	-		-	-			10
-	-			-	-		-	-			9
		-	-		-	-			-	-	8
		-	-		-	-			-	-	7
-	-			-	-		-	-			6
-	-			-	-		-	-			5
		-	-		-	-			-	-	4
		-	-		-	-			-	-	3
-	-			-	-		-	-			2
-	-			-	-		-	-			1
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

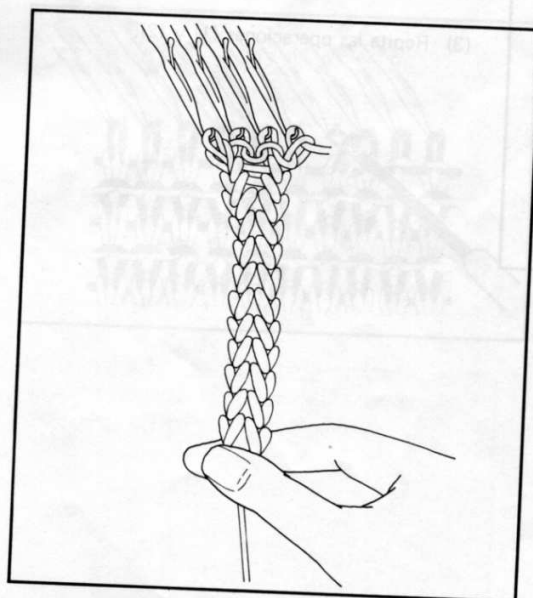
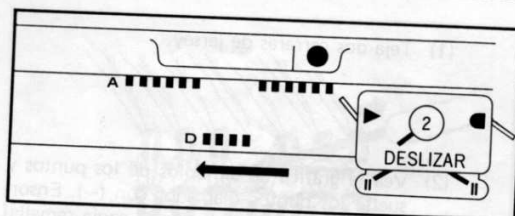
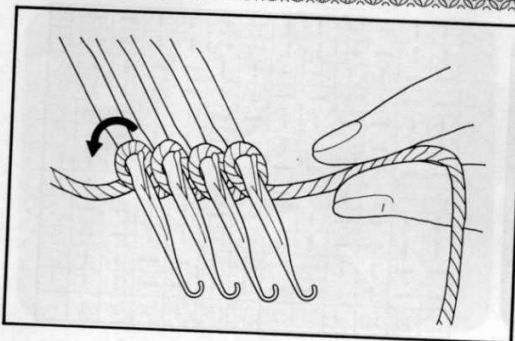
(1) Teja dos carreras de jersey.

(2) Vea la gráfica de símbolos de los puntos y suelte los puntos marcados con (-). Ensor-tíjelos en dos carreras, con la aguja remalla-dora.



(3) Repita las operaciones (1) y (2).

CORDON



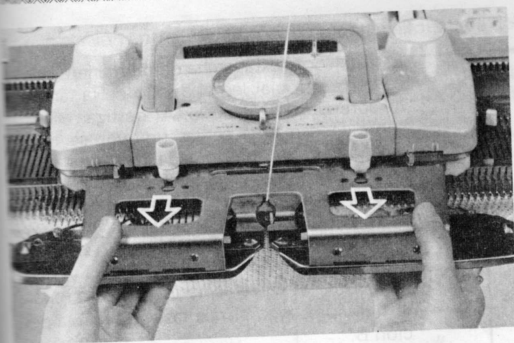
* Este método se emplea para tejer cordones de capas, caperuzas, etc.

- (1) Saque a la posición D, 3 o 5 agujas, según el grueso del cordón que vaya a tejer. Enmalle esos puntos por el método de enroscado de las agujas. (Vea la gráfica de la izquierda).
- (2) Coloque la perilla de parada y los controles del carro como se indica a continuación:

Perilla de parada ●
 Palanca de leva Deslizar
 Disco de tensión de 1 a 2 (Estambre mediano)
 Perilla lateral Adelante ▲
 Retroceso ■
 Palancas Russel II

- (3) Mueva el carro hacia derecha y hacia izquierda, tejiendo dos carreras. Luego saque las agujas a la posición D, sujetando el cordón tejido con los dedos.
- (4) Después repitiendo el proceso (3), por unas cinco veces, mueva el carro sosteniendo con su mano el extremo del cordón suavemente. Teja el largo deseado.

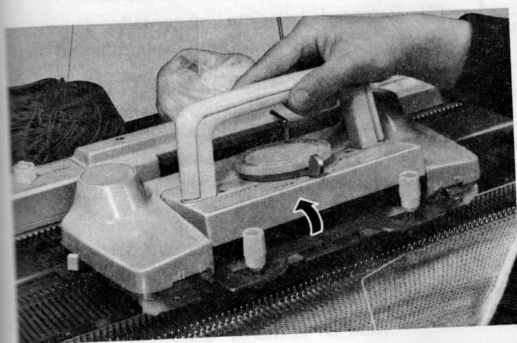
6. SUGERENCIAS UTILES



Si el carro se atasca mientras teje.

Si el carro se atasca mientras teje, siga las instrucciones indicadas abajo, no trate de moverlo a la fuerza.

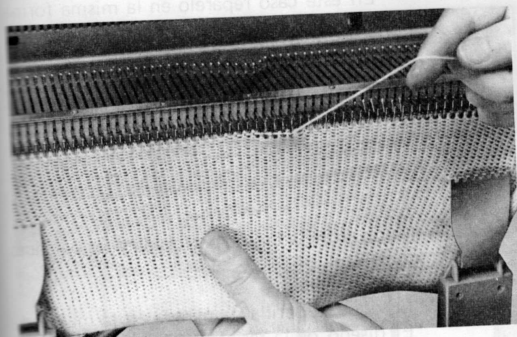
- (1) Afloje las tuercas del Brazo y hale el Brazo hacia usted.



- (2) Trate de empujar la manija hacia atrás a fin de que se levante la parte del centro del carro, luego avance el carro, manteniendo la parte central del carro levantado. Vuelva a colocar el Brazo.

* Si los puntos quedan detrás de las lengüetas de las agujas.

Coloque nuevamente las agujas en la posición B, utilizando el transportador.



Cómo corregir cuando se equivocó al tejer.

1 Jersey

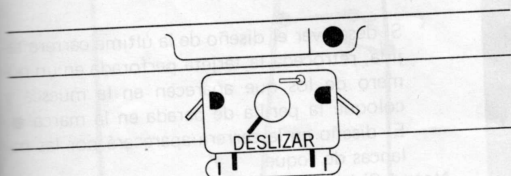
* Coloque las pesas del tejido de manera que quede bien tirante en las agujas. Con la mano izquierda, hale el tejido hacia abajo; tire el estambre que se acaba de tejer en dirección paralela a la tejedora. Luego tírelo al lado opuesto a usted, oblicuamente, para que se abran las lengüetas y desbarate tantos puntos como requiera para reparar el trabajo. Empuje firmemente las agujas a la posición B cuando desbarata, para que no se caigan los puntos.

- (1) Si el carro está en el lado opuesto al estambre, después de desbaratar las carreras, coloque los controles como se indica a continuación:

Palanca de leva. Deslizar
Perillas laterales. Marca ■
Leva del contador

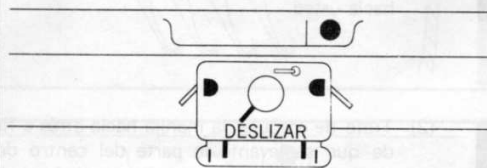
de carreras Interior
y mueva el carro hacia el lado en que está el estambre.

- (2) Reste del contador de carreras las que desbarató. Vuelva a colocar los controles como antes y continúe tejiendo.



(Cómo se memoriza el diseño)

Perilla de parada●
 Palanca de leva deslizar
 Palancas laterales■
 Leva del contador de carreras . . . interior



Coloque el carro siguiendo las instrucciones arriba mencionado y muévelo hacia el lado del estambre. Si el carro ya está en el lado del estambre, muévelo dos veces sobre la cama de agujas.

2. Tejiendo un diseño

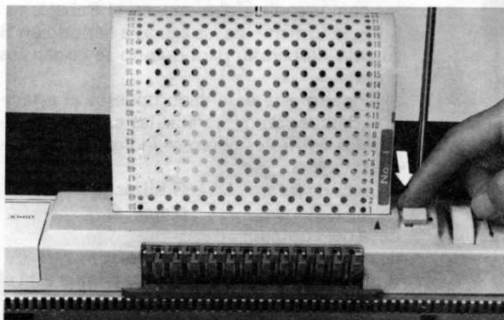
Esta tejedora está hecha de tal manera que el cerebro artificial lee el diseño de la tarjeta y lo aprende de memoria. Al deslizar el carro sobre la cama de agujas una vez se teje el diseño que se aprendió de memoria por el cerebro delantero en la carrera anterior, mientras el cerebro trasero aprende el diseño que se va tejer en la carrera siguiente. Si se equivocó al tejer, corrija como siguiente.

- (1) Desbarate las carreras necesarias para reparar el trabajo. Luego alinee las agujas en la posición B.
- (2) Retroceda la tarjeta y el contador de carreras en el número de carreras que desbarató.
- (3) Coloque la perilla de parada y los controles del carro como se indica en la tabla de operación de la izquierda, y opérela para que grave la carrera siguiente. (El carro se moverá por la cama de agujas sin tejer).
- (4) Coloque la perilla de parada en la marca ▼, vuelva a colocar los controles del carro en su posición original y continúe tejiendo.

Nota: * El diseño que se teje con la perilla de parada en la marca ● no mueve la tarjeta. En este caso repárelo en la misma forma que el tejido jersey.

* Cuando accidentalmente el carro se salió del riel al estar tejiendo un diseño. *

Si el carro se salió accidentalmente del riel a mitad del tejido del diseño, éste quedará interrumpido. Para corregirlo, refiérase a las instrucciones anteriores, (Cómo se memoriza el diseño), y haga que el carro lo vuelva a grabar.



La relación entre la tarjeta perforada y las palancas de toque.

* Coloque la perilla de parada en la marca ●. El diseño de la tarjeta perforada se muestra por las palancas de toque. Este diseño se tejerá al mover el carro.

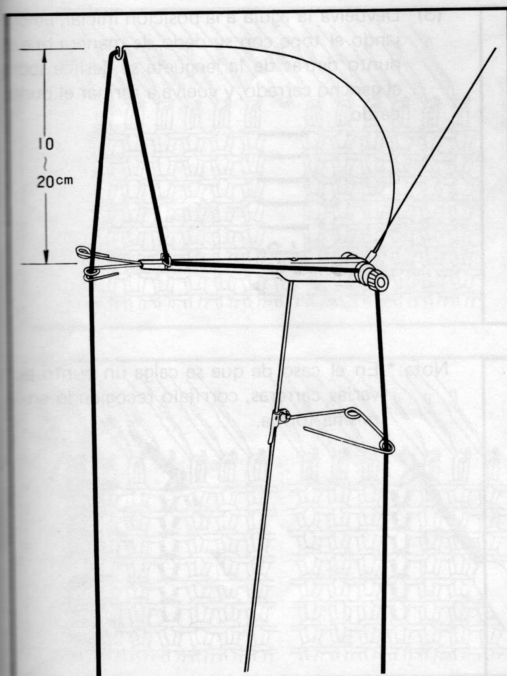
* Si desea ver el diseño de la última carrera tejida, retroceda la tarjeta perforada en un número de los que aparecen en la muesca y coloque la perilla de parada en la marca ●. El diseño en la carrera aparecerá por las palancas de toque.

Nota: * Si la perilla de parada está colocada en la marca ● el disco de alimentación no funcionará.

Relación entre las palancas de toque y la puntada del diseño que teje.

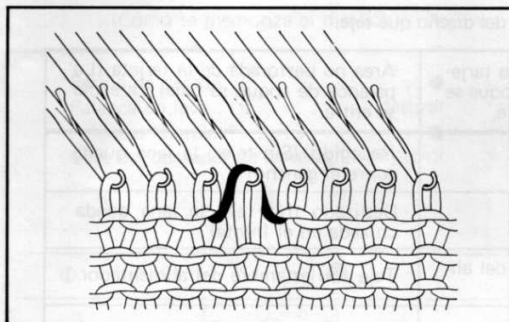
Operación de la palanca de toque	Area perforada de la tarjeta (La palanca de toque se levanta) La aguja sale.	Area no perforada de la tarjeta (La palanca de toque se baja) La aguja se entra.
Recogido	Teje	Recogido (Sin tejer, la lana queda sobre el gancho)
Punto deslizado	Teje	Deslizado (No teje, la lana queda cruzada en el frente)
Entretejido	Teje con estambre del alimentador ②	Teje con estambre del alimentador ①
Diseño individual	"	"
Trama	El estambre de la trama queda por encima	El estambre de la trama queda por debajo
Punch lace	Teje la hebra de nylon	Teje juntos la hebra de nylon y el estambre
Tejido calado por selección de agujas	Teje	Se hala hacia arriba

Nota: En el caso de tejer un motivo individual, solamente las agujas que están cubiertas por el limitador corresponden a la tarjeta perforada.



*** Si el estambre queda suelto o enredado en el borde de la pieza. ***

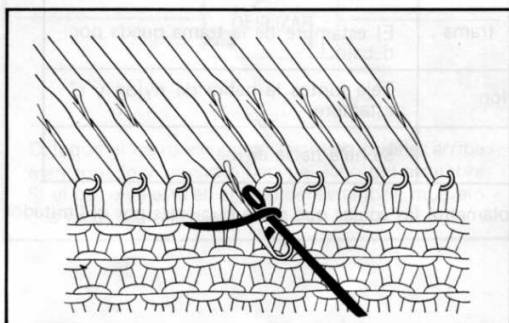
- * Estambre suelto:
Cerciórese de que el estambre está correctamente enhebrado por el tensor automático. (Refiérase a página 5)
- * Estambre enredado:
Si el estambre se enreda en cualquier parte de la máquina, o si el estambre no corre suavemente, obstaculizará el buen funcionamiento de la máquina. Por lo tanto el estambre deberá estar debidamente preparado y la máquina no deberá tener desórden alrededor mientras se está tejiendo.



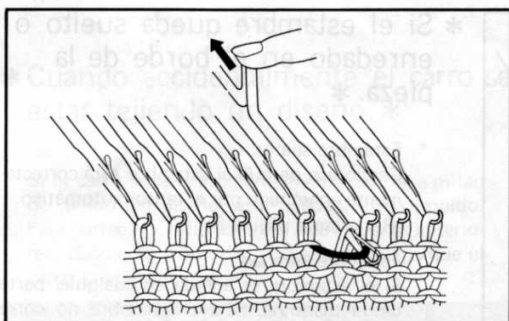
Cómo recoger un punto caído mientras se está tejiendo.

1. Corrección de un punto caído.

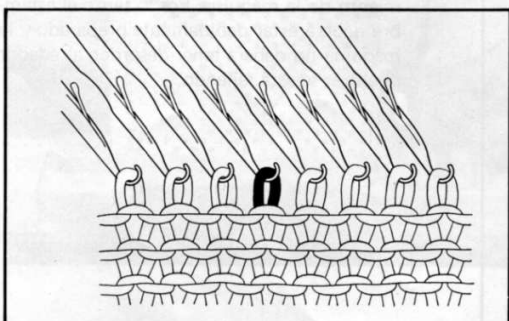
- (1) Introduzca el transportador de un ojo en la lazada del punto inmediatamente inferior al caído. Coloque el punto junto con la lazada del punto caído en el gancho de la aguja.



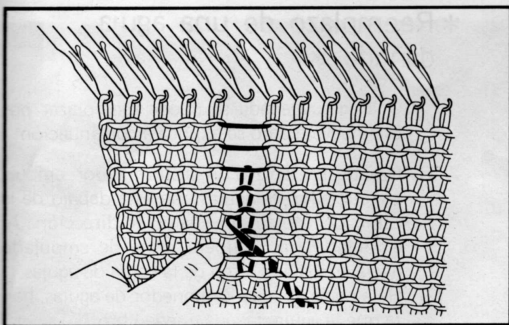
- (2) Sacando la aguja hacia adelante, coloque el punto detrás de la lengüeta dejando la lazada en el gancho.



- (3) Devuelva la aguja a la posición inicial, empujando el tope con su dedo de manera que el punto detrás de la lengüeta se deslice sobre el gancho cerrado, y vuelva a formar el punto caído.



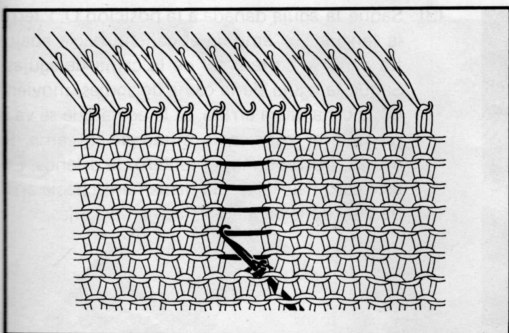
Nota: * En el caso de que se caiga un punto por varias carreras, corríjalo recogiendo en la misma forma.



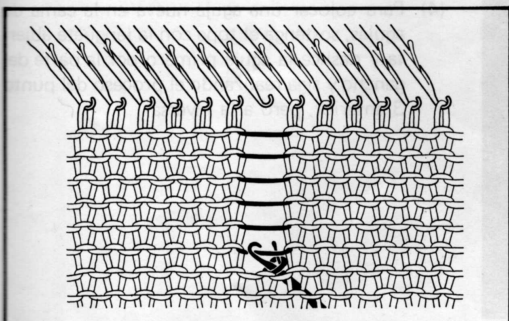
2. Corrección de un punto caído por varias carreras.

- (1) Introduzca la aguja remalladora por el lado revés y coja la lazada o punto unas carreras más abajo del punto caído. Desbarate las carreras hasta donde está la aguja remalladora.

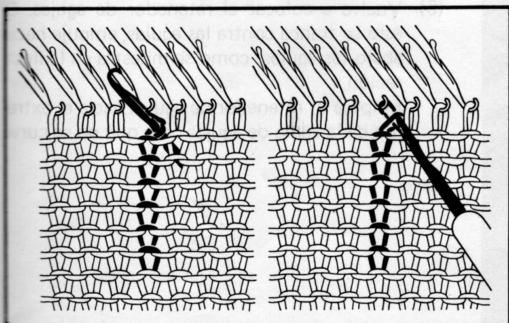
Nota: * Con la mano libre tire hacia abajo el tejido en el lugar del punto caído. Esto separará los hilos que cruzan encima, facilitando el trabajo.



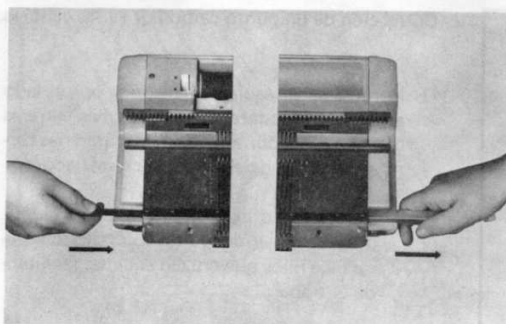
- (2) Tire la aguja remalladora hacia usted, de manera que el punto recogido se deslice detrás de la lengüeta, y coja en el gancho el estambre que cruza justamente encima del punto.



- (3) Empuje la aguja remalladora alejándola de usted y el estambre que cruza quedará dentro de la lengüeta cerrada. El punto detrás de la lengüeta se desliza sobre el gancho cerrado y se vuelve a formar un punto nuevo. Repita este procedimiento hasta arriba.



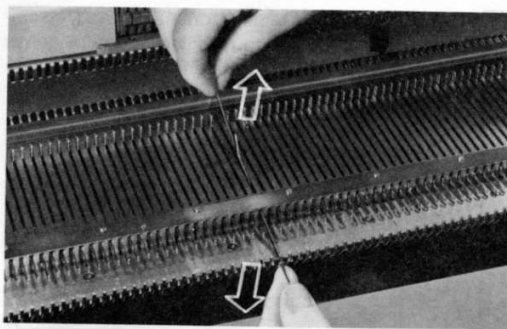
- (4) Hale el último punto algo tirante. Cuidadosamente deslice el punto de la aguja remalladora y colóquelo en la aguja de lengüeta, con la aguja transportadora.



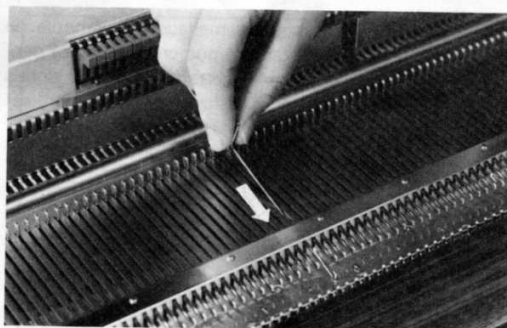
* Reemplazo de una aguja dañada. *

Una aguja dañada se puede reemplazar por una nueva, como se explica a continuación:

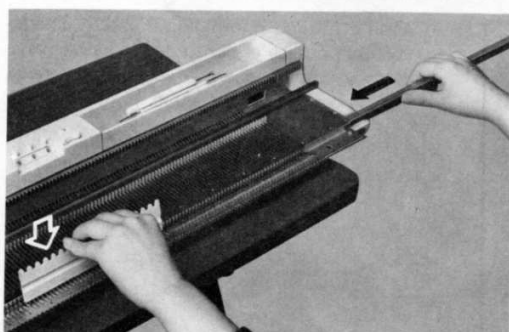
- (1) Usando un lápiz o un destornillador, empuje el retenedor de agujas que está debajo de la cama de agujas, en cualquier dirección. Al empujarlo hacia afuera, trate de empujarlo hacia arriba a lo largo de la cama de agujas.
- (2) Hale hacia el lado el retenedor de agujas, hasta que la aguja dañada quede libre.



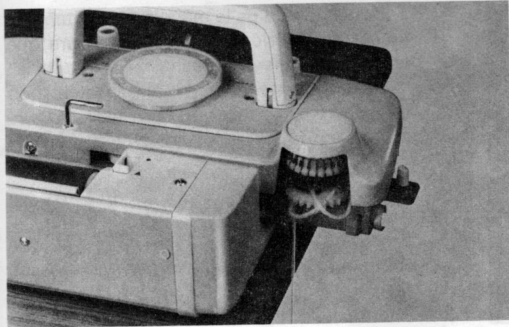
- (3) Saque la aguja dañada a la posición D. Cierre la lengüeta y empuje el gancho hacia abajo. La caña se soltará así de la cama de agujas. Saque la aguja de la cama de agujas, moviendo la caña hacia arriba. Si la aguja que se va a reemplazar está en la mitad de la cama de agujas, puede dañar el tablero de diseños. En este caso hale la varilla firmemente hacia arriba y retire la aguja de la cama de agujas.



- (4) Para colocar una aguja nueva en la cama de agujas, sostenga el tope con la lengüeta abierta y deslice la aguja primero por la parte del gancho y siga realizando el proceso del punto 3 anterior, pero a la inversa.

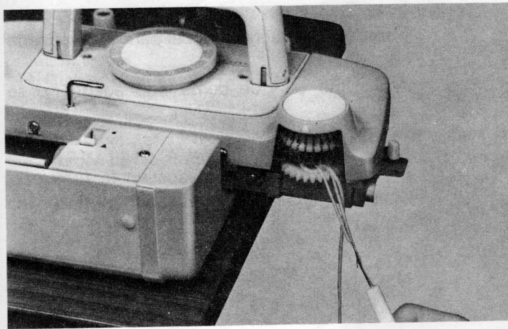


- (5) Vuelva a colocar el retenedor de agujas. Si éste se tranca contra las agujas, empuje hacia abajo las agujas, como se muestra en la ilustración. Empuje el retenedor de agujas hacia el extremo de la cama de agujas para que no se curve.



*** Si el estambre se enreda en el "Cerebro Artificial". ***

- (1) Si el estambre se enreda en la rueda del engranaje del "Cerebro Artificial" saque el carro a un lado de la máquina como se muestra en la ilustración.

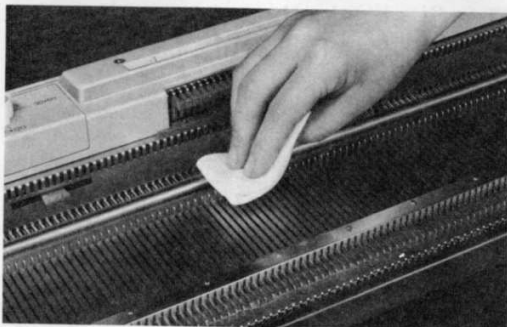


- (2) Desenrede cuidadosamente el estambre, usando una aguja o un transportador.

*** Si el carro no moverá suavemente. ***

- * Examine el carro para ver si necesita lubricación. Si la necesita, o el carro esté sucio, aplique el lubricante al carro, consultando la sección sobre la lubricación en la página siguiente.
- * Vea si el estambre no esté enredado en la guía del tensor automático.
- * Si el estambre está devanado tan apretado que imposible de salir del ovillo fácilmente, el carro no se puede mover suavemente. En este caso, devane otra vez el estambre.

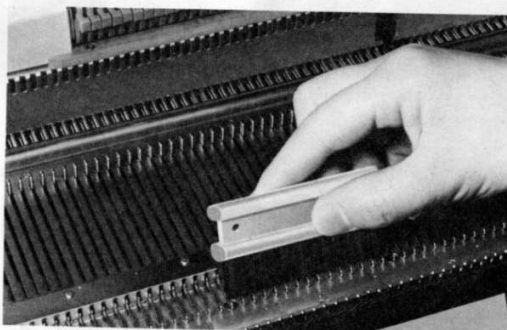
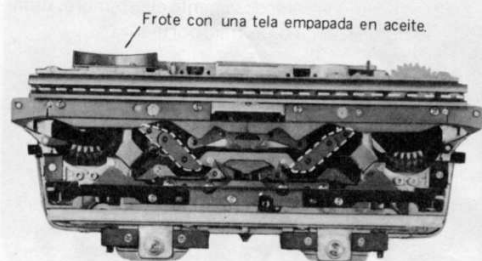
7. INSTRUCCIONES SOBRE MANTENIMIENTO



Todas las piezas de la máquina necesitan una limpieza y lubricación adecuadas para que le preste servicio por muchos años. Mantenga la máquina limpia y bien lubricada en todo el momento para su vida más feliz del funcionamiento excelente.

《1》 Lubricación.

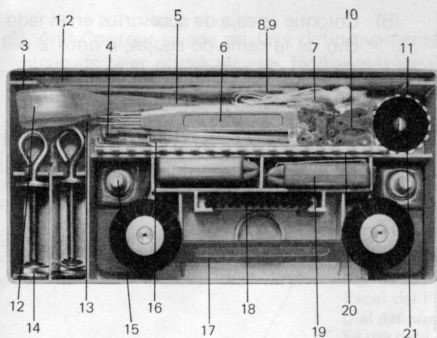
- (1) Frote los rieles de la cama de agujas, así como el fondo del carro, con un paño suave.
- (2) Aplique el lubricante a un paño limpio, y frote 2-3 veces el riel de la cama de agujas y los topes de agujas con el paño impregnado en aceite. Acuérdesse de que demasiado aceite no se requiere.
- (3) Frote los lugares indicados en la foto con línea punteada, con una tela impregnada en aceite.



《2》 Después de usar la máquina.

- (1) Use el cepillo que viene con los accesorios para remover los pedacitos de estambre de todas las partes de la máquina.
- (2) Frote cuidadosamente todas las partes de metal con una tela impregnada en aceite, para quitar las hilazas y el polvo.
- (3) El estuche puede limpiarse frotándolo con una tela suave impregnada en detergente sintético.

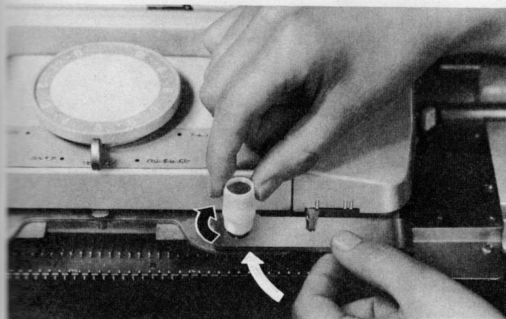
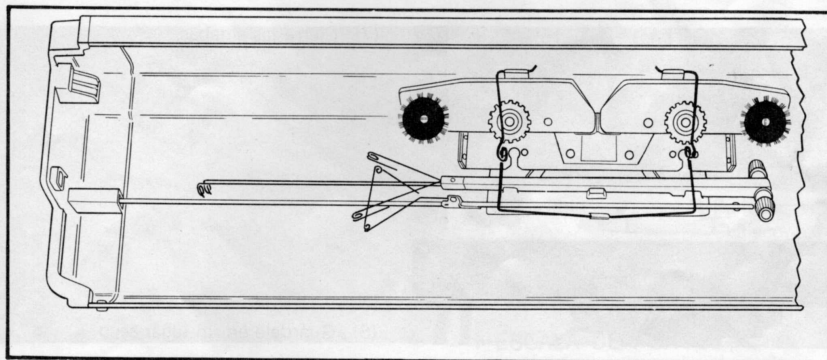
8. COMO EMPACAR LA MAQUINA



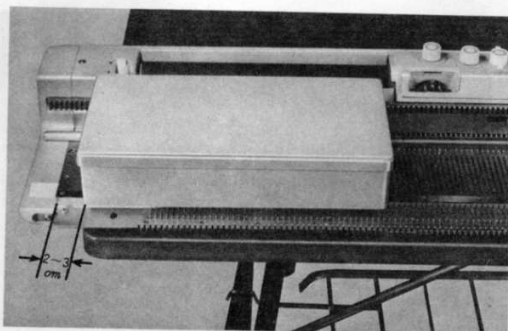
- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Escala de puntos | 11. Tarjeta para el nombre |
| 2. Escala para el calibre | 12. Aceitera |
| 3. Limitador | 13. Separador |
| 4. Guía de la tarjeta perforada | 14. Sujetadores |
| 5. Aguja de crochet | 15. Levas para diseño individual |
| 6. Transportadores | 16. Remallador |
| 7. Cordón de separación | 17. Brazo de trama |
| 8. Aguja de repuesto | 18. Cepillo |
| 9. Aguja de ojo grande | 19. Pesas |
| 10. Broches para las tarjetas | 20. Selector de agujas |
| | 21. Cepillo circular adicional |

- (1) Dando vuelta al disco de alimentación, saque la tarjeta perforada del panel de diseños.
* Deberá tenerse cuidado especial para no doblar la tarjeta perforada.
- (2) Vuelva a poner en la caja de accesorios todos los accesorios en una forma ordenada, como lo estaban originalmente.
* El brazo de tramar deberá ser colocado en la posición correcta para que no se dañen los cepillos.

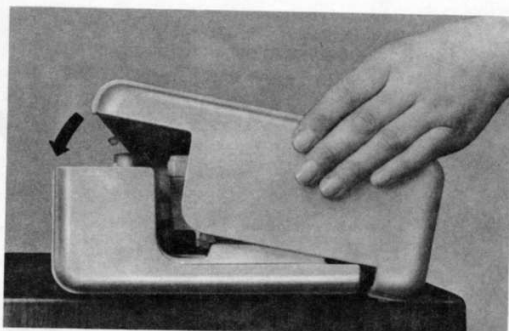
- (3) Coloque el brazo del carro, el tensor automático y la varilla del tensor automático ordenadamente dentro de la tapa del estuche y asegúrelo con el resorte de alambre. Al volver a colocar el brazo del carro póngalo en su posición correcta insertando la parte de encima del brazo del carro dentro de la hendidura en forma de llave, desde debajo.



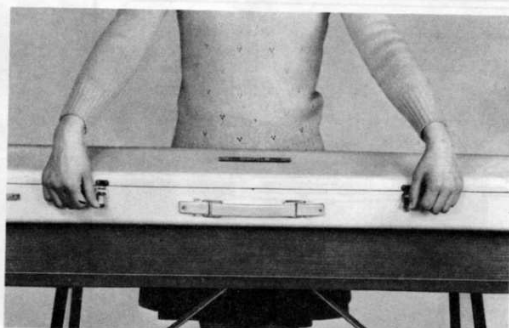
- (4) Vuelva a colocar el sujetador del carro para asegurarlo firmemente y doble la manija del carro.



- (5) Coloque la caja de accesorios en el lado derecho de la cama de agujas, a unos 2 o 3 cms. ($\frac{3}{4}$ —1") del extremo.



- (6) Vuelva a colocar la tapa.



- (7) Cierre las aldabas.

- (8) Guárdela en un lugar seco.

9. COMO USAR KNIT-CONTOUR

El Knit-Contour puede asistirle definitivamente cuando usted teje. Utilizando el Knit-Contour, su trabajo de tejer podrá ser más fácil y más agradable.
(Para Modelo SK-323, Knit-Contour, Papel del Patrón, y Escala de puntos no están incluidos.)

* NOMBRE Y FUNCION DE LAS PARTES QUE COMPONEN EL KNIT CONTOUR *

Sujetador del papel:

Sujeta el Papel del Patrón contra el rodillo mientras se teje.

Palanca del papel:

Se usa para colocar en posición el Papel del Patrón.

Dial de cambio:

Si el número de carreras del Calibre es más de 60, coloque esta palanca a la marca 60-120; si es menos de 60, colóquela a la marca 30-60;

Dial de alimentación:

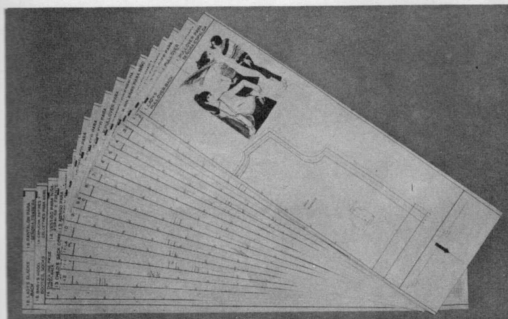
Por medio de esta perilla se puede avanzar o retroceder el Papel del Patrón.

Dial del número de carreras:

Se usa para poner el número que corresponde al número de carreras del Calibre contado en la muestra.

Indicador:

Indica el número de carreras por cada 10cm.



* PAPEL DEL PATRON *

18 hojas del Papel de patron que representan 16 modelos diferentes están proveídas con la máquina de tejer.

Cada dibujo en el Papel de patron está reducido a 1/2 en medida.

Señora Pullover, vestido, falda, Chaleco, pantalones.

Hombre Pullover, chaleco.

Niño Pullover, chaleco, mameluco, etc.

* ESCALA DE PUNTOS *

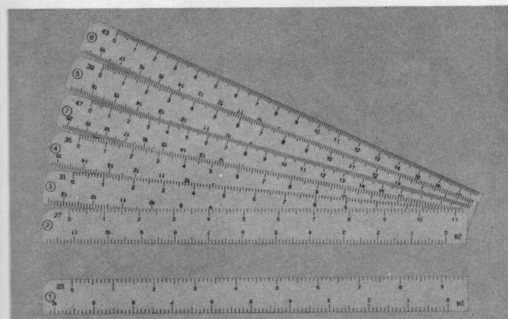
Regla No.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
Escala de puntos.	23-26	27-30	31-34	35-38	39-42	43-46	47-50

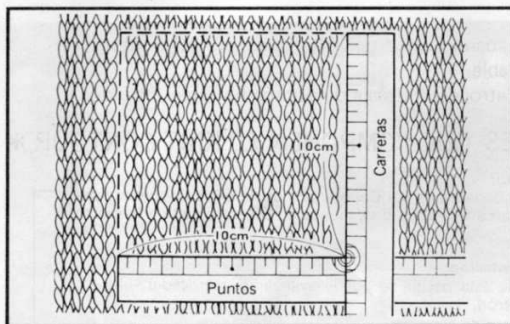
Se suministran siete reglas diferentes, cada una con cuatro escalas distintas, que cubren entre 23 y 50 puntos por 10 cm.

* ESCALA DEL CENTRO *

Regla No.	①	②	③	④	⑤	⑥
Escala de puntos	23-26	27-30	31-34	35-38	39-42	43-44

Hay 6 escalas del centro que cubren entre 23 y 44 puntos por cada 10 cm. del calibre. Escalas del centro se usan para hacer pantalones, etc.

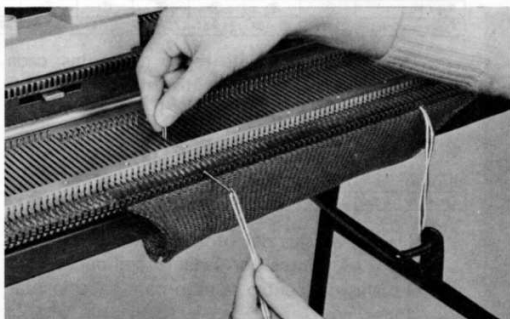
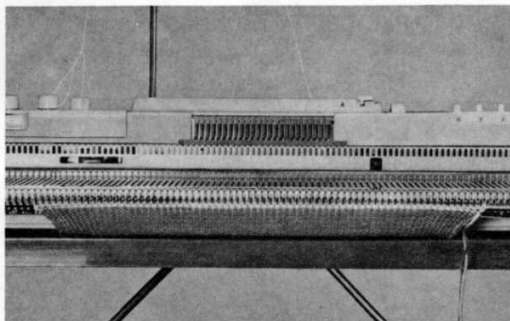
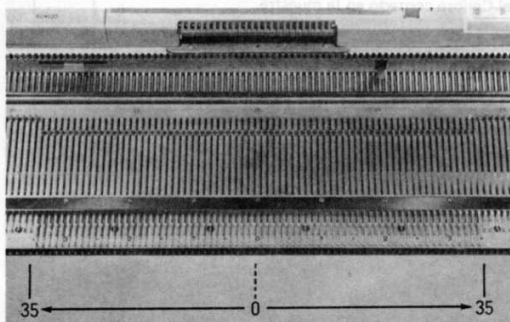




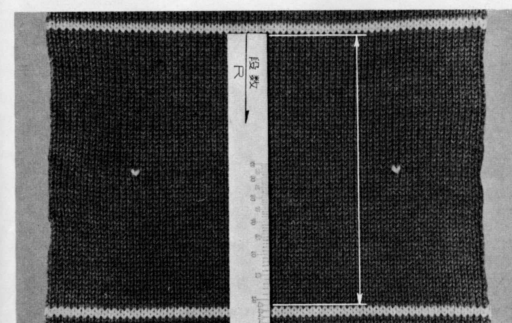
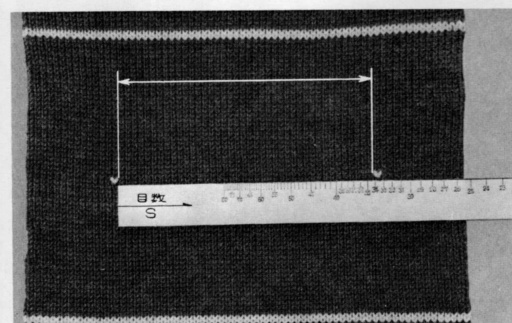
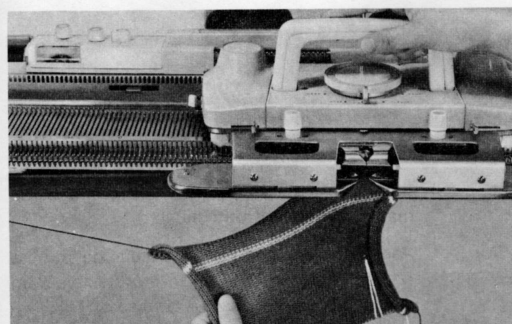
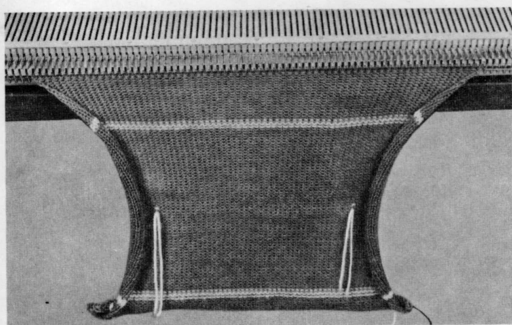
* Cómo determinar un Calibre (Muestra) *

Teja una muestra usando aproximadamente 60 puntos de ancho y 80 carreras de largo para "cada" tensión. (Aproximadamente 8 pulgadas de largo). Cuando haya obtenido el calibre deseado, pláncela suavemente con una plancha de vapor, colóquela sobre una superficie plana y cuente el número de puntos y de carreras que encierran 10 cms. (4 pulgadas) en el centro de la muestra. Contar el calibre correctamente es muy importante. El tamaño de la prenda quedará incorrecto si se comete un error al contar. Deje que la muestra permanezca quieta por un tiempo antes de contar, para obtener mejores resultados.

«Cómo medir el Calibre con la Escala de Calibre.»



- (1) En el centro de la cama de agujas (0), saque 35 agujas en ambos lados de la izquierda y derecha. Enmalle con el estambre y teja 20 carreras. (Si usted teja en el tejido de diseño, primero teja 5 a 6 carreras en tejido de Jersey y teja 20 carreras en tejido de diseño para la prenda.)
- (2) Quite el estambre del alimentador de estambre. Enhebre el estambre de color distinto en el alimentador ① y teja 2 carreras.
- (3) Quite el estambre del alimentador. Enhebre otra vez el estambre básico en el alimentador y teja 30 carreras.
- (4) Saque la 21ª aguja de ambos lados de (0) a la posición D a mano. Coloque el estambre de color distinto sobre el gancho de cada aguja y vuelva a colocar las agujas en la posición B.



- (5) Teja otras 30 carreras en la misma manera.
- (6) Teja 2 carreras con el estambre de color distinguible.
- (7) Enhebre el estambre y teja 20 carreras con el estambre básico.

- (8) Quite el estambre del alimentador de estambre. Ajuste la palanca de leva en Jersey, mueva el carro una vez, y la pieza tejida se quitará de las agujas.

- (9) La pieza está estirada en la dirección horizontal. Tírela ligeramente en la dirección vertical de modo que los puntos tomen su forma normal. Finalmente pláncela suavemente con la plancha de vapor para que se asemeje a una prenda terminada.

- (10) Coloque la pieza tejida en una superficie plana para medirlo con la Escala del Calibre.

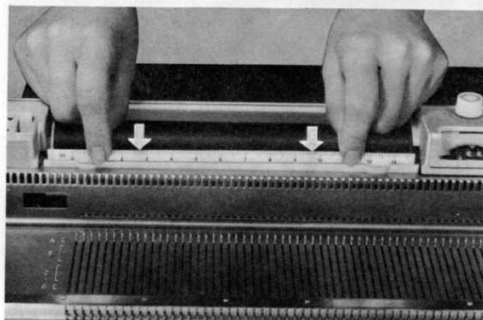
* Número de puntos:

Lea el largo de la dirección horizontal (El largo entre ambos puntos marcados por el estambre que corresponden al 21° punto en la izquierda y derecha, cubriendo 40 puntos.) usando la Escala del Calibre con la "S" arriba.

* Número de carreras:

Lea el largo de la dirección vertical (que cubre 60 carreras entre ambas carreras marcadas por el estambre de color distinguible) en alrededor de la parte central de la muestra usando la Escala del Calibre con la "R" arriba.

S. Punto
R. Carrera



Cómo instalar la Escala de Puntos

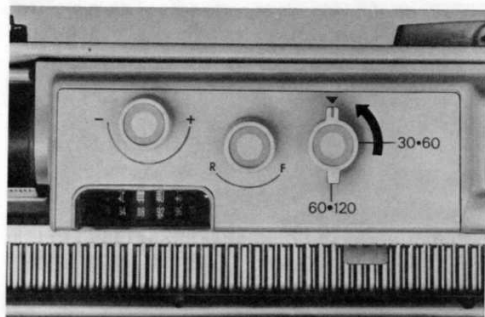
- (1) Escoja la Escala de Puntos que corresponde al número de puntos contados en la muestra.
- (2) Abra el Sujetador del Papel hacia usted.

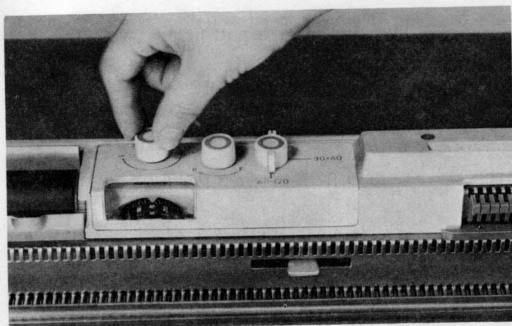
- (3) Inserte la Escala de puntos en la grapa de manera que se enfrente a usted.

* Asegúrese de empujar la Escala de puntos hacia dentro de la grapa lo más posible a fin de que la Escala no quede doblada.

《Cómo ajustar el Dial del Número de Carreras.》

- (1) Ajuste el Dial de Cambio en la marca ▼ firmemente.





- (2) Ahora, ajuste el número de carreras del Calibre a la flechita roja en la ventanilla del número de carreras girando el Dial del número de carreras.

Los números de carreras están indicados en dos filas. Asegúrese de leer la carrera correspondiente a la 30-60 o 60-120, depende del número de carreras contados en la muestra.

Cómo colocar el Papel de patrones.

- (1) Prepare el Papel de Patrones

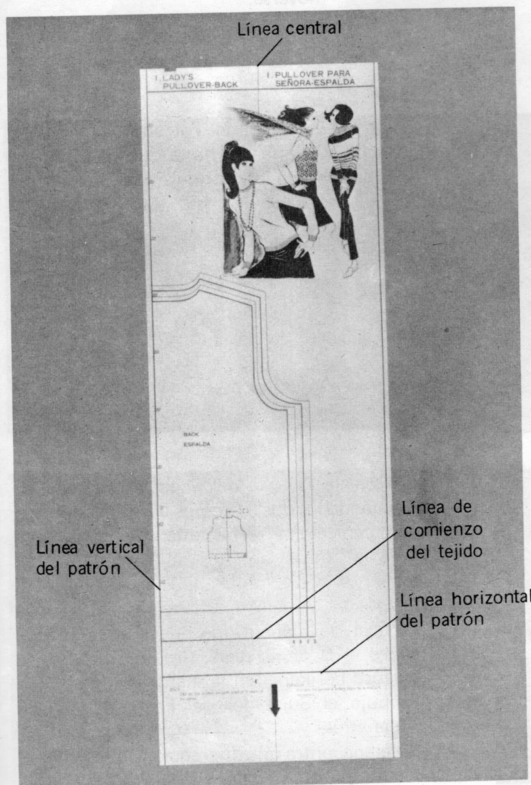
Escoja uno de los patrones que desee tejer.

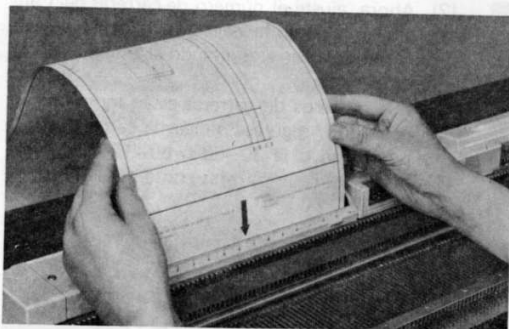
- * El patrón viene reducido a la mitad del tamaño actual. Cada modelo tiene 2-4 tamaños.

- A Tamaño Pequeño
- B Tamaño Mediano
- C Tamaño Grande
- D Tamaño extra-Grande

Las líneas de base siguientes son dibujados en el Papel de patrones.

- (1) Línea Central del Papel del Patrón.
Ajuste los extremos de esta línea para guardar la posición horizontal del Papel del Patrón.
- (2) Línea vertical del patrón (extremo izquierdo)
Esta es la línea que indica la dirección vertical en el modelo y debe ser colocada en 0 en la Escala de puntos.
- (3) Línea horizontal del patrón.
Esta es la línea que indica la dirección horizontal en el modelo y debe colocarse paralelamente a la Escala de Puntos.
- (4) Línea de comienzo para tejer.
Se comienza tejer desde esta línea.

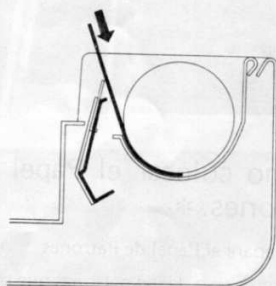




(2) Inserte el Papel de patrón en el Knit-Contour.

* El Papel de patrón debe estar insertado de manera que el título se aparezca en la parte superior del Papel.

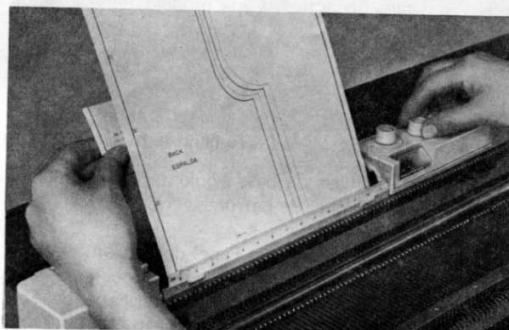
(1) Abra el Sujetador del Papel de patrón.



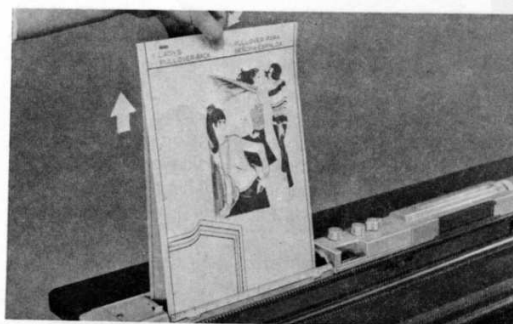
(2) Coloque la Palanca del Papel en la marca ●. Inserte el Papel del Patrón empujándolo hasta que quede perfectamente sujeto debajo del rodillo. Devuelva luego la Palanca del Papel en la marca ▼.

▼.....El Papel del Patrón queda firmemente sujeto.

●.....El Papel del Patrón queda libre para moverse.

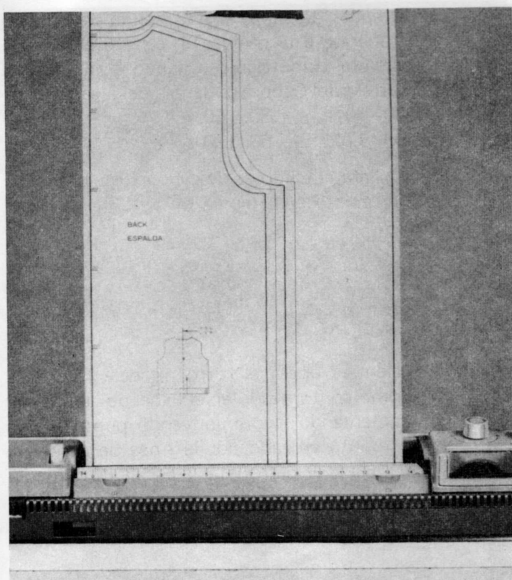


(3) Alimente el Papel del Patrón por medio del dial de alimentación hasta que aparezca por detrás el borde inferior del Papel del Patrón.

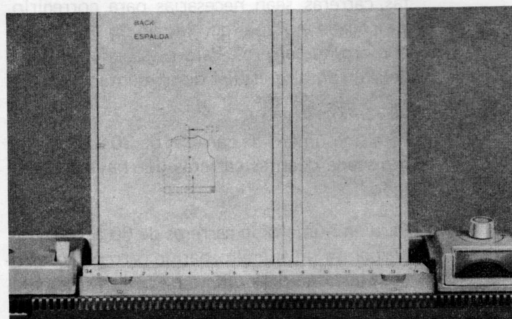


(4) Cambie la Palanca del Papel a la marca ●. Sujetando los dos extremos del Papel del Patrón, céntrelo perfectamente utilizando como guía las líneas centrales del lado revés y del derecho y tire del Papel hacia atrás oblicuamente. Ajuste simultáneamente la línea vertical de manera que quede exactamente sobre el 0 de la regla. Coloque después la Palanca del Papel en la marca ▼. Empuje el Sujetador del Papel del patrón hacia atrás.

* Si se encuentra una diferencia pequeña como medio punto, puede ajustar deslizando la Escala de puntos hacia la izquierda o derecha.

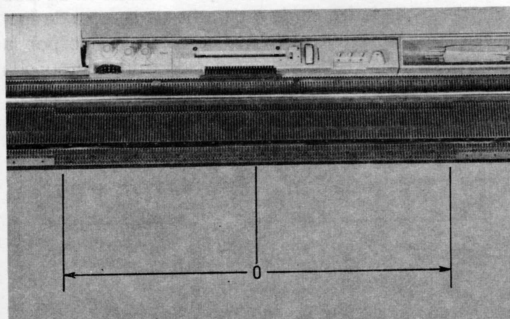


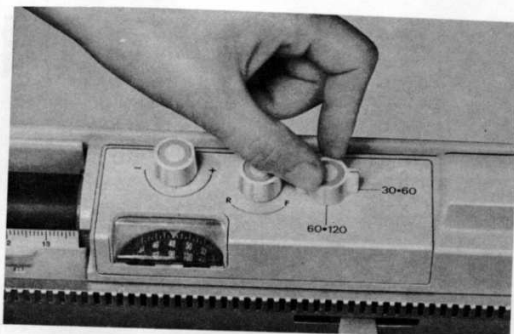
- (5) Retorne el Papel del Patrón con el dial de alimentación hasta que la línea del comienzo para tejer se coloque justamente debajo del borde superior de la Escala de Puntos. Asegúrese de que el número 0 en la Escala de Puntos y la línea vertical del Patrón coincidan exactamente.



* PASOS PARA TEJER *

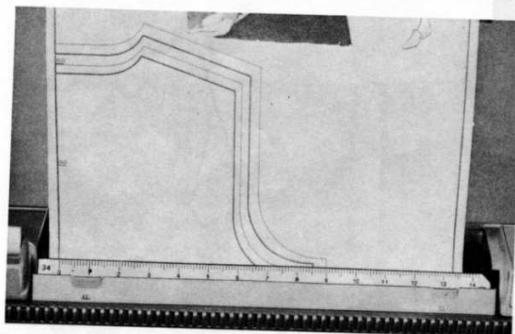
- (1) Determine el número de puntos para comenzar a tejer. Lea el número de puntos en la escala (comenzando en el 0 hasta donde marque la línea del contorno del patrón).
- (2) Saque el número de agujas necesario según se indica por la Escala de puntos hacia la posición B (si el patrón es simétrico en ambos lados, sólo medio lado del patrón se traza en el papel. Por lo tanto, se deben sacar las agujas a ambos lados de 0 en la misma manera.)





- (3) Después de Enmallada y Tejido de desecho (refiérase a la página 14), ajuste el Dial de cambio como sigue: Cuando el número de carrera del Calibre es dentro del alcance de:
- | | |
|-------------|---------|
| 30-60..... | 30. 60 |
| 60-120..... | 60. 120 |

Nota: * Para el tejido de desecho, ajuste el Dial de cambio en la marca ▼.



- (4) Mientras opera el carro, modele la prenda como contorneado en el Papel de patron por aumentando o disminuyendo puntos según el punto cruzado por la línea de contorno del Papel de patrones y la Escala de puntos. (Refiérase al párrafo siguiente en la página siguiente.)

《CONSEJOS PARA TEJER》

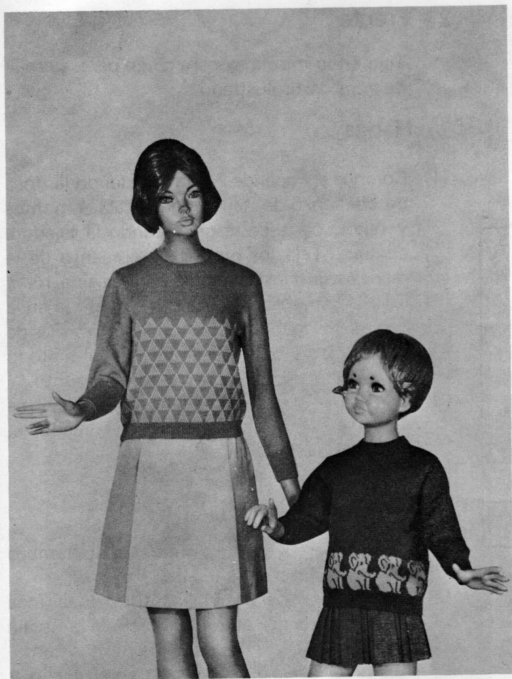
* Si se ha equivocado al tejer, desbarate cuantas carreras sean necesarias para corregirlo. Retroceda el Papel del Patrón en ese mismo número de carreras. Para retroceder el Papel del Patrón gire el dial de alimentación hacia R.

- (1) Para un número de carreras de 30 a 60..... retroceda cuantas carreras que haya desbaratado.
- (2) Para un número de carreras de 60 a 120..... desbarate un número par de carreras y retroceda la mitad del número de carreras desbaratadas.

Cuando el carro trabaja solamente en un lado de la izquierda o derecha de la cama de agujas, cuídese de que se pase el carro por la palanca de alimentador de Knit-Contouro o la palanca de contador de carreras.

* Si quiere usted detener el Papel de patrones de modo que no se avance. coloque el Dial de cambio en la marca ▼.

I O. TEJAMOS



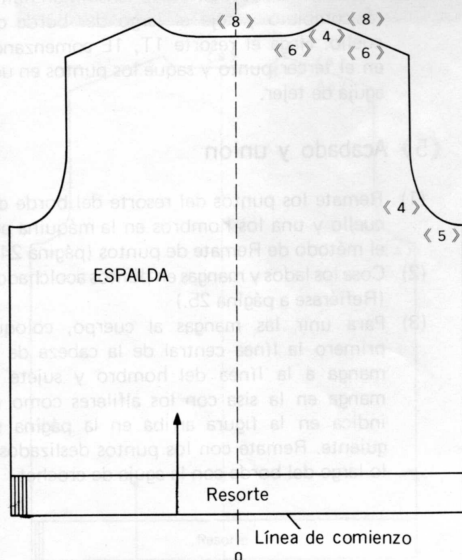
Teja su propia prenda utilizando el Knit Contour. Los números en las posiciones de aumento y disminución en el patrón son igual con los de "Técnica fundamental para tejer". Al tejer, refiérase a los números correspondientes.

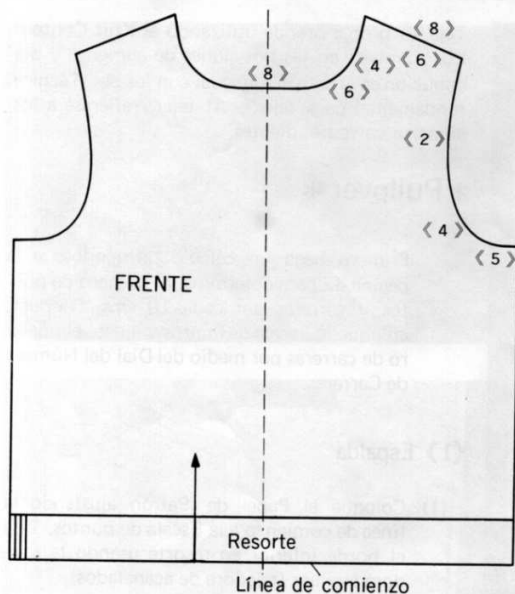
* Pullover *

Primero haga un cálculo refiriéndose a la página 82 para determinar el número de puntos y carreras por cada 10 cms. Después, coloque la Escala de Puntos y ajuste el número de carreras por medio del Dial del Número de Carreras.

〈1〉 Espalda

- (1) Coloque el Papel de Patrón ajustando la línea de comienzo a la Escala de puntos. Teja el borde inferior en resorte usando la tejedora auxiliar (tejedora de acanalados).
- (2) Los bordes diagonales y las curvas, se modelan disminuyendo puntos igualmente en sus lados, siguiendo la línea de contorno.
- (3) Desde la punta de hombro, se teje separadamente el hombro aplicando el método del tejido parcial (refiérase a la página 17) hasta la posición de la apertura del cuello. Entonces haga descansar un hombro en la parte opuesta al carro en la posición D y teja el otro hombro aplicando ambos métodos de disminución y el tejido parcial siguiendo la línea de contorno. Después de terminar un hombro, saque los puntos por medio de tejido de desecho.
- (4) Con el fin de terminar el hombro devuelva el Papel de Patron a la posición de la apertura trasera del cuello y térmelo en la misma forma que el otro.





《2》 Frente

Teja en la misma manera como para la espalda como está ilustrado.

《3》 Manga

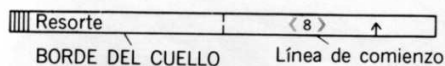
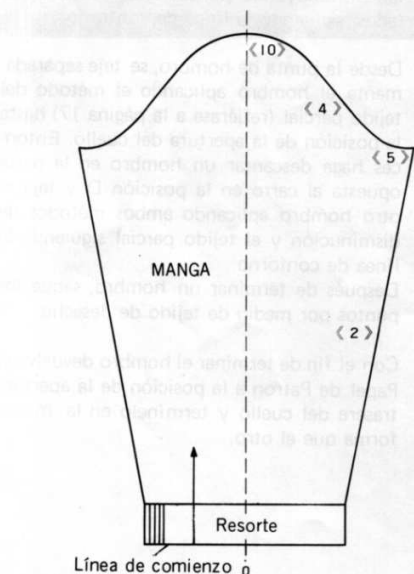
- (1) Coloque el Papel de Patron ajustando la línea de comienzo del tejido a la Escala de puntos y teja la parte de resorte usando la tejedora auxiliar. Teja los puntos de aumento de la manga según instrucciones en la página 14.
- (2) Teja la cabeza de manga por el método en la página 15 cuando la disminución sea más de dos puntos en una carrera, y por el método en la página 16 al disminuir sólo un punto.
- (3) Remate los puntos sobre la máquina (refiérase a página 22) y quite la prenda de la máquina. Teja dos piezas iguales.

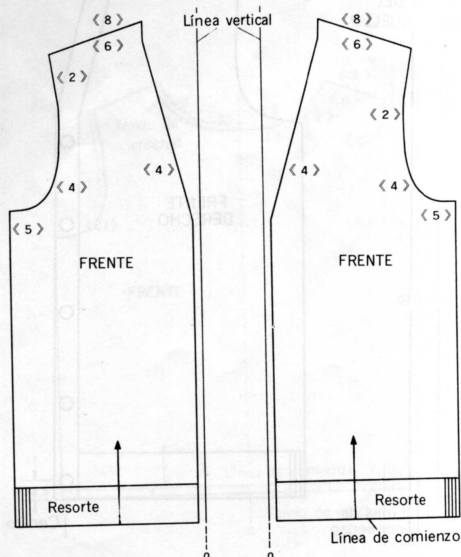
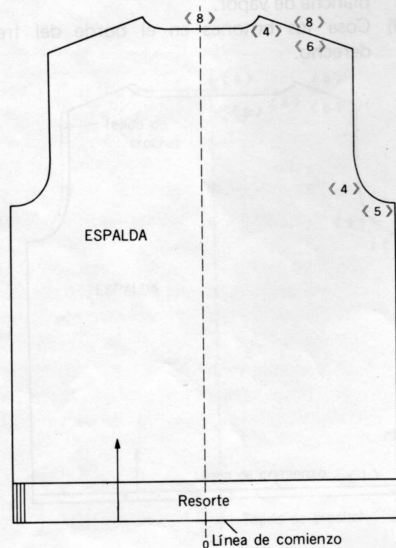
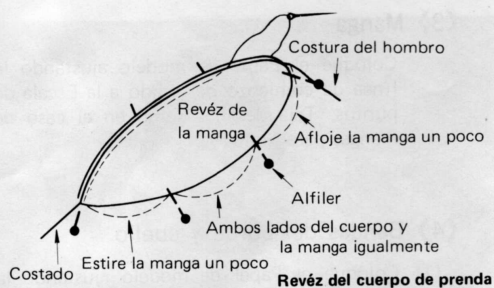
《4》 Borde del cuello

- (1) Una las partes trasera y frente de un hombro sobre la máquina.
- (2) Coloque el Papel de patrón ajustando la línea de comienzo del borde del cuello a la Escala de puntos. Lea el número de puntos contados para la anchura del borde del cuello y saque las agujas con 10% más que el número de puntos contado en la Escala.
- (3) Coja los puntos de la línea del trasero y frente del cuello. Apriete la tensión un número completo y teja el largo del borde del cuello. Haga el resorte 1T, 1E comenzando en el tercer punto y saque los puntos en una aguja de tejer.

《5》 Acabado y union

- (1) Remate los puntos del resorte del borde del cuello y una los hombros en la máquina por el método de Remate de puntos (página 24).
- (2) Cosa los lados y mangas en puntos acolchados. (Refiérase a página 25.)
- (3) Para unir las mangas al cuerpo, coloque primero la línea central de la cabeza de la manga a la línea del hombro y sujete la manga en la sisa con los alfileres como se indica en la figura arriba en la página siguiente. Remate con los puntos deslizados a lo largo del borde con la aguja de crochet.





* Teja pullover para niño en la misma manera.

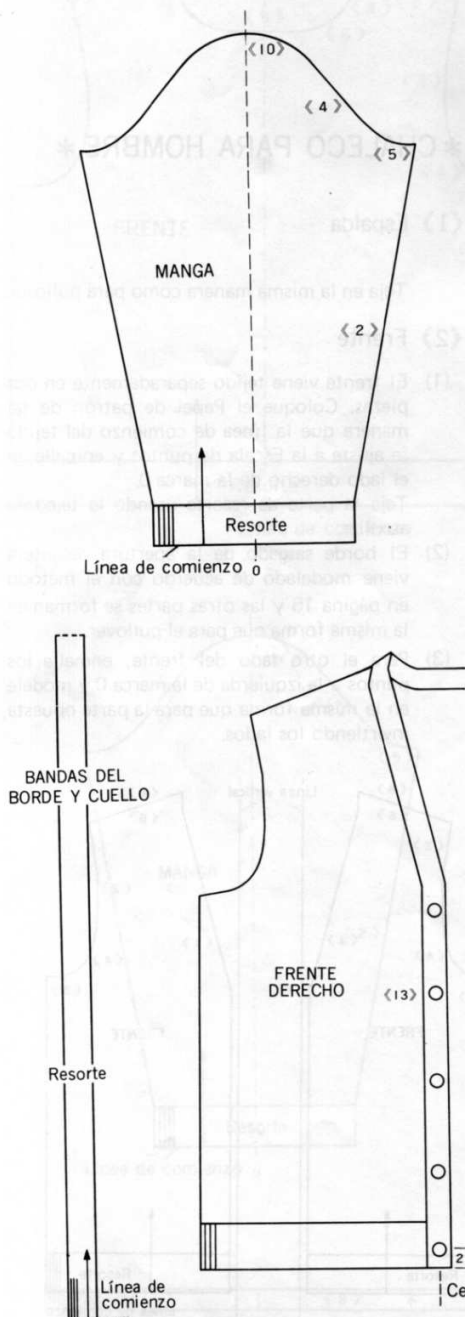
* CHALECO PARA HOMBRE *

《1》 Espalda

Teja en la misma manera como para pullover.

《2》 Frente

- (1) El frente viene tejido separadamente en dos piezas. Coloque el Papel de patrón de tal manera que la línea de comienzo del tejido se ajuste a la Escala de puntos y enmalle en el lado derecho de la marca 0.
- Teja la parte de resorte usando la tejedora auxiliar.
- (2) El borde sesgado de la apertura delantera viene modelado de acuerdo con el método en página 15 y las otras partes se forman en la misma forma que para el pullover.
- (3) Para el otro lado del frente, enmalle los puntos a la izquierda de la marca 0 y modele en la misma forma que para la parte opuesta, invirtiendo los lados.



«3» Manga

Coloque el Papel de modelo ajustando la línea de comienzo del tejido a la Escala de puntos. Teja después como en el caso de mangas para pullover.

«4» Bandas del borde y cuello

- (1) Coloque el Papel de modelo ajustando la línea de comienzo del tejido a la Escala de puntos. Teja en resorte con la tejedora auxiliar.
- (2) Se debe tejer el borde dos veces el largo del modelo en una pieza larga. Se recomienda tejer la banda del cuello un poco más larga que el largo del modelo.

«5» Acabado y union.

- (1) Una ambos hombros sobre la máquina. (Refiérase a página 24.)
- (2) Cosa los lados y las mangas con puntos acolchados.
- (3) Cosa el borde de toda la apertura frente y la línea del cuello con puntos acolchados.
- (4) Una las mangas como en el caso de pullover.
- (5) Haga los ojales en el borde de la parte izquierda frente. Plancha ligeramente con una plancha de vapor.
- (6) Cosa los botones en el borde del frente derecho.



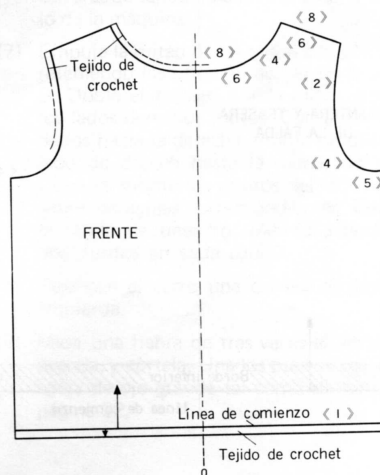
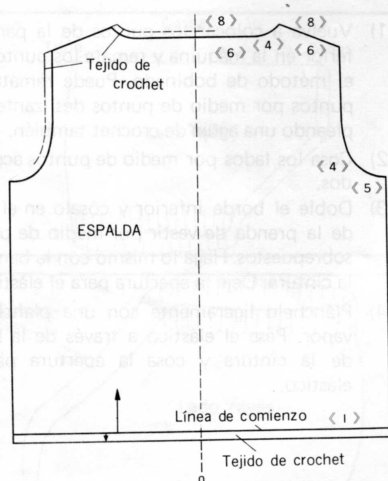
* BLUSA SIN MANGA PARA SEÑORA *

《1》 Frente y Espalda

- (1) Coloque el Papel de patrón ajustando la línea de comienzo para tejer a la Escala de puntos.
- (2) Teja la espalda y el frente con aumentos y disminuciones en los puntos de cruce del contorno y la Escala de puntos.
(Ver el párrafo de "Pullover".)

《2》 Union

- (1) Una ambos hombros sobre la máquina.
- (2) Cosa los lados con puntos acolchados.
- (3) Ribetee la línea del cuello, las sisas y el borde inferior con puntos de crochet de 1 cm.



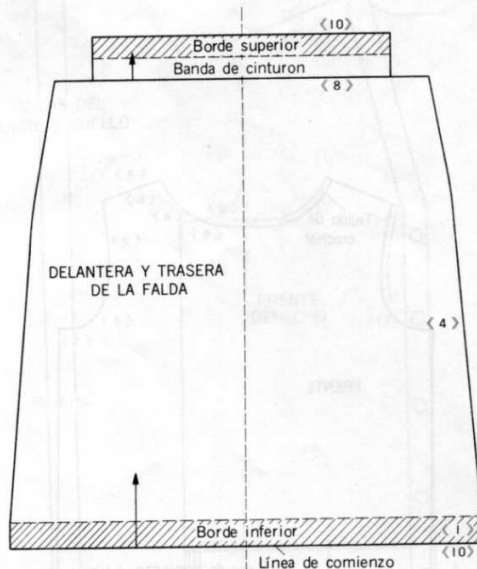


* FALDA PARA SEÑORA *

⟨1⟩ Parte delantera y trasera de la falda.

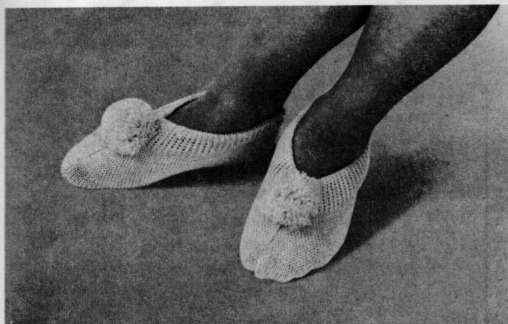
Teja dos piezas con el patrón igual para la delantera y trasera.

- (1) Coloque el Papel de patrón ajustando la Línea de comienzo para tejer a la Escala de puntos.
- (2) Teja el dobladillo del borde inferior apretando la tensión $\frac{2}{3}$ del número usado para la prenda. Teja hasta la línea de la cintura modelando la prenda por disminución de los puntos, quite la prenda de la máquina con tejido de desecho.
- (3) Vea la diferencia en el número de puntos entre la línea de la cintura y el cinturón en la Escala de puntos.
- (4) Coloque las agujas requeridas para la banda de la cintura. Al colocar nuevamente los puntos en la máquina, disminuya los puntos de diferencia que haya entre la línea de la cintura y la banda de la cintura haciendo puntos dobles espaciados igualmente. Apriete la tensión a $\frac{2}{3}$ y teja el doble del largo de la banda de la cintura. Termine los puntos en la máquina por el método de bobinado y saque la prenda de la máquina.



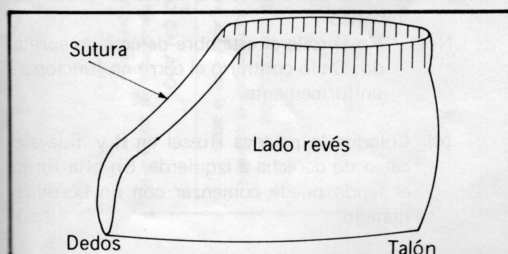
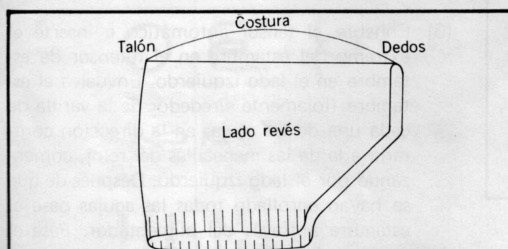
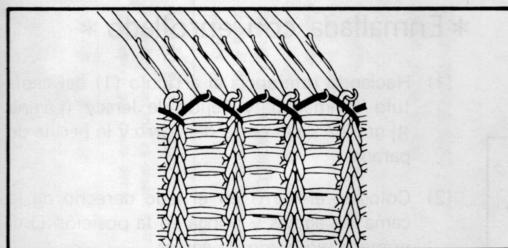
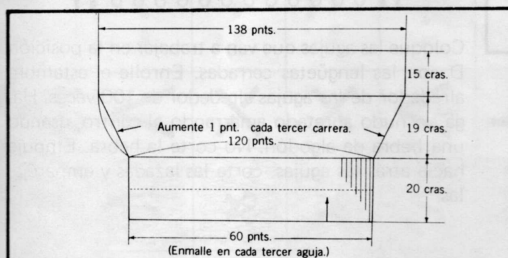
⟨2⟩ Union

- (1) Vuelva a colocar los puntos de la parte inferior en la máquina y remate los puntos por el método de bobinado. Puede rematar los puntos por medio de puntos deslizantes empleando una aguja de crochet también.
- (2) Cosa los lados por medio de puntos acolchados.
- (3) Doble el borde inferior y cósalo en el revés de la prenda de vestir por medio de puntos sobrepuestos. Haga lo mismo con la banda de la cintura. Deje la apertura para el elástico.
- (4) Plánchelo ligeramente con una plancha de vapor. Pase el elástico a través de la banda de la cintura y cosa la apertura para el elástico.

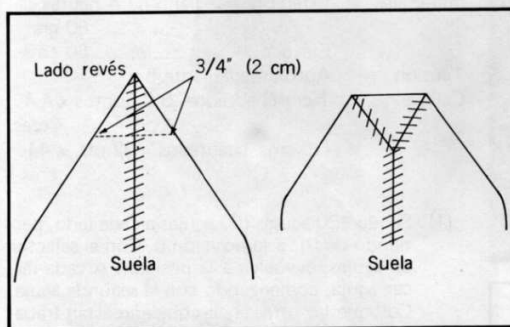


PANTUFLAS PARA SEÑORA

Materiales: Estambre mediano de 4 hebras60 grs.
 Elástico60 cms.
 Tensión Aproximadamente 5
 Calibre: 1 cm cuadrado= 3.2 puntos x 4.4 cras.
 (10 cms. cuadrados = 32 pts. x 44 cras.)

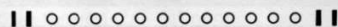


- (1) Saque 120 agujas (60 agujas a cada lado, partiendo de 0), a la posición B. Con el selector de agujas, devuelva a la posición A cada tercer aguja, comenzando con la segunda aguja. Coloque las otras agujas que aún están trabajando, en la posición D. Enmalle estas agujas por el método de enroscado (Ver página 96).
- (2) Coloque el disco de tensión en 3. Coloque ambas palancas Russel en la marca II, y teja 20 carreras para el puño.
- (3) Saque la posición B las 60 agujas que se habían retirado a la posición A. Coloque cada punto de la carrera del comienzo en cada una de las 60 agujas vacías. Ahora se tendrán en la máquina 120 puntos.
- (4) Pase el disco de tensión al número 5 y teja una carrera.
- (5) Dé forma al empeine aumentando un punto de cada lado cada tercer carrera, por 9 veces. El último aumento se hará en la 18a. carrera. (Se tendrán 138 puntos en la máquina).
- (6) Teja 15 carreras sin aumentar ni disminuir. Ponga una marca en la mitad, teja de 6 a 7 carreras de tejido de desecho y quite el trabajo de la máquina.
- (7) Empuje la mitad de las agujas a la posición A, reteniendo las otras 69 agujas en la posición B. Doble el trabajo por la mitad, poniendo los lados derechos juntos. Con el lado de los dedos hacia la derecha, monte los puntos del lado de debajo hasta la marca del centro. Después monte los puntos del lado superior sobre las agujas correspondientes. Desbarate el tejido de desecho. (Ahora deberá haber dos puntos en cada aguja).
- (8) Teja con el carro una carrera de derecha a izquierda.
- (9) Mida una hebra de tres veces el ancho de la prenda, y córtela. Una los puntos usando una aguja de ojo grande tal como se indica en la página 22.



- (10) Cosa el empeine y el dobladillo dejando una abertura para el elástico.
- (11) Cosa aproximadamente 2 cms. de la parte del talón por el lado del revés. Dóblelo y cóselo por debajo en el lado de la suela.
- (12) Pase el elástico por entre el dobladillo. Así queda terminada una pantufla.
- (13) Haga la otra en la misma forma.
- (14) Haga dos pompones y póngalos uno sobre cada pantufla.

Pompones: Coloque las agujas de la máquina como se ilustra.



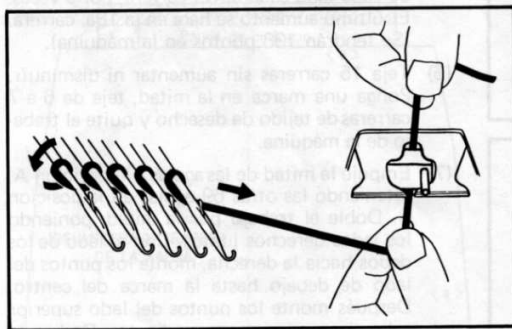
Coloque las agujas que van a trabajar en la posición D con las lengüetas cerradas. Enrolle el estambre alrededor de las agujas alrededor de 100 veces. Haga un nudo apretado amarrando el centro, usando una hebra de algodón. No corte la hebra. Empuje hacia atrás las agujas, corte las lazadas y emparéjelas.

Enmallada con enrollado

- (1) Haciendo referencia al artículo (1) del capítulo "Enmallada y Tejido de Jersey" (página 8) gradúe cada parte del carro y la perilla de parada.
- (2) Coloque el carro en el lado derecho de la cama de agujas y ponga en la posición D el número requerido de agujas.
- (3) Enhebre el tensor automático e inserte el extremo del estambre en el retensor de estambre en el lado izquierdo. Envuelva el estambre flojamente alrededor de la varilla de cada una de las agujas en la dirección contraria a la de las manecillas del reloj, comenzando por el lado izquierdo. Después de que se hayan enrollado todas las agujas pase el estambre a través del alimentador. Pase el extremo del estambre a través del tensor automático.

Nota: * No enrolle el estambre demasiado apretado. De lo contrario el carro no funcionará uniformemente.

- (4) Coloque la palanca Russel en II y mueva el carro de derecha a izquierda. En esta forma el tejido puede comenzar con un borde rematado.



SÍMBOLOS DE LOS PUNTOS

El siguiente grupo de símbolos ha sido adoptado para ayudarle a comprender en mejor forma los diseños y para evitar largas descripciones sobre el punto.

	PUNTO JERSEY Cara de jersey (tejido)			INCLINADO A LA IZQUIERDA Traslade el punto a la izquierda			PUNTO RECOGIDO Unos lazos en marcadas hileras son recogidos a las agujas.
	PUNTO JERSEY Revés de jersey (ensortijado)			AUMENTO A LA DERECHA Aumente un punto a la derecha			PUNTO RECOGIDO A DERECHA Unos lazos en marcadas hileras son recogidos a las agujas de derecha.
	DOS PUNTOS JUNTOS Traslade el punto derecho a la aguja adyacente izquierda			AUMENTO A LA IZQUIERDA Aumente un punto a la izquierda			PUNTO RECOGIDO A IZQUIERDA Unos lazos en marcadas hileras son recogidos a las agujas de izquierda.
	DOS PUNTOS JUNTOS Traslade el punto izquierdo a la aguja adyacente derecha			3 PUNTOS DE UNO Haga 3 puntos de uno			PUNTO RECOGIDO Y RETORCIDO El lazo del punto es retorcido y recogido a la aguja superior.
	3 PUNTOS JUNTOS El punto central encima de los puntos de derecha e izquierda.			TRENZA A LA IZQUIERDA Cruce el punto derecho sobre el izquierdo			PUNTO RETORCIDO Un punto es retorcido
	3 PUNTOS JUNTOS El punto derecho encima de los otros dos.			TRENZA A LA DERECHA Cruce el punto izquierdo sobre el derecho			PUNTO ENROLLADO Un lazo formado por el estambre de cierre alrededor de la aguja
	3 PUNTOS JUNTOS El punto izquierdo encima de los otros dos.			PUNTO DESLIZADO Un punto marcado es pasado con el estambre que cruza detrás.			PUNTO CALADO Hecho trasladando un punto a la aguja adyacente.
	INCLINADO A LA DERECHA Traslade el punto a la derecha			PUNTO FLOTANTE Un punto marcado es pasado con el estambre que cruza por el frente.			

* Una marca de fábrica de THE SINGER COMPANY S.322/323 (S) 1974.4