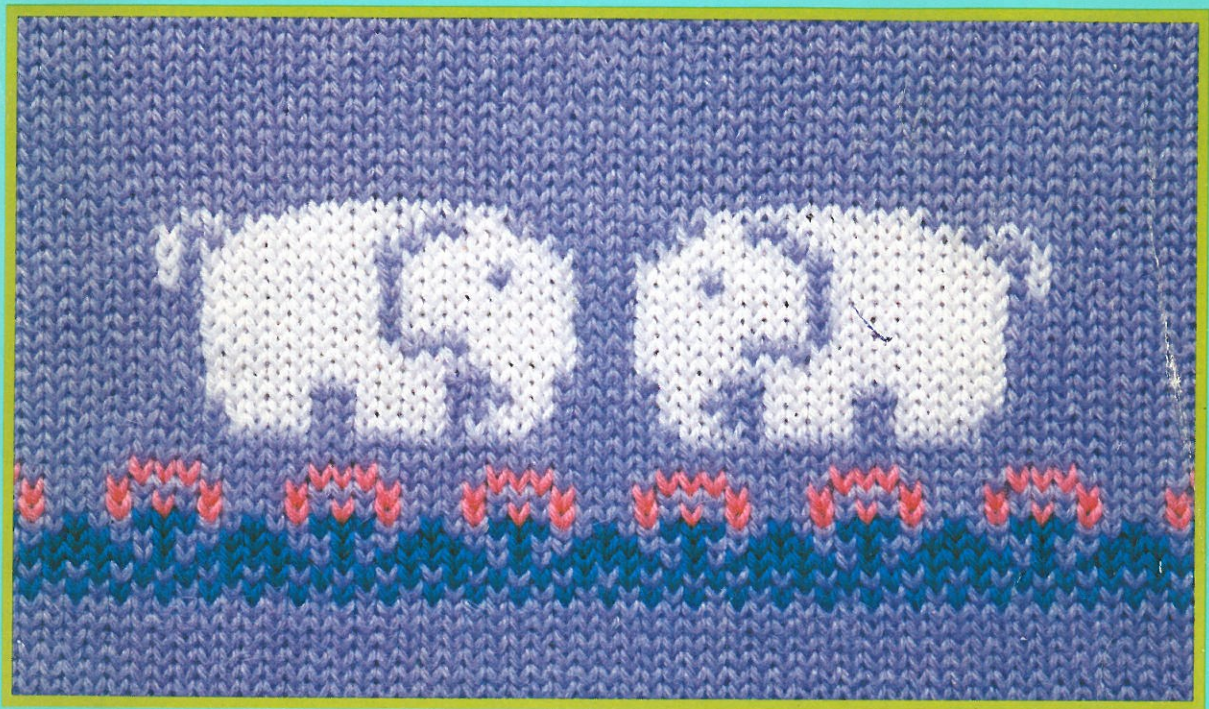


# COMO USAR SU MAQUINA DE TEJER

**KH-930**



**brother**

# INDICE

## COMO USAR SU MAQUINA DE TEJER

<b>NOMBRE DE LAS PIEZAS</b> .....	<b>1</b>
MAQUINA Y CARRO K .....	1
ESTUCHE .....	1
AGUJA .....	2
PANEL DE MANDOS .....	3
ACCESORIOS .....	5
<b>INSTALACION DE SU MAQUINA DE TEJER</b> .....	<b>7</b>
<b>COLOCACION DE LA MAQUINA EN EL ESTUCHE DE TRANSPORTE</b> .....	<b>9</b>
<b>ANTES DE EMPEZAR A TEJER</b> .....	<b>11</b>
PALANCA DE LA LEVA DE RETENCION .....	11
BOTONES DE LEVAS .....	11
PALANCA DE LIBERACION DE LOS BOTONES DE LEVAS .....	11
PALANCAS DE DIBUJOS INTERCALADOS .....	11
BOTON DE CAMBIO .....	12
DIAL DE TENSION .....	12
PEINE DE MONTADO .....	13
Uso de la placa de conexión .....	13
POSICION DE LAS AGUJAS .....	13
CONTADOR DE VUELTAS .....	13
CORRO L .....	13
PESAS DE GARRA .....	14
PREPARACION DEL HILO .....	14
<b>FUNCIONAMIENTO DE SU MAQUINA DE TEJER</b> .....	<b>15</b>
PUNTO DE MEDIA (Punto liso) .....	15
1. Enhebrado del hilo .....	15
2. Montado de puntos con la orilla acabada .....	16
Antes de mover el carro K .....	17
3. Punto liso .....	18
Ruedas de goma .....	18
Derecho y revés del tejido .....	18
4. Para desmontar el tejido de la máquina .....	18

## PROGRAMACION

<b>PROGRAMA</b> .....	<b>19</b>
¿QUE ES UN PROGRAMA? .....	19
NUMERO DEL DIBUJO .....	20
SELECCION DEL DIBUJO .....	20
Libro de dibujos "STITCH WORLD" .....	20
Diagrama de repetición de un solo dibujo .....	20
<b>SELECTORES</b> .....	<b>21</b>
<b>DIBUJOS REPETIDOS</b> .....	<b>22</b>
SELECTOR (1) DIBUJO A .....	22
SELECTOR (1) DIBUJO B .....	25
Cambio de la posición del dibujo .....	25
<b>MOTIVOS</b> .....	<b>28</b>
SELECTOR (2) Motivo de dibujo simple repetido .....	30
SELECTOR (2) Motivo de dibujo múltiple repetido .....	33
<b>COMPROBACION Y CORRECCION DE SU PROGRAMA DE DIBUJOS</b> .....	<b>37</b>
<b>UTILIZACION DE LAS TECLAS DE VARIACION</b> .....	<b>40</b>
1. TECLA DE SENTIDO CONTRARIO .....	40

2. TECLA DE IMAGEN ESPECULAR .....	41
3. TECLA DE DOBLE ANCHO .....	43
4. TECLA DE DOBLE LARGO .....	45
5. TECLA DE INVERSION .....	46
6. TECLA KHC .....	46
Sin cambia-colores simple .....	46
Con cambia-colores simple .....	47
Dibujos de estilo noruego .....	48
Dibujos de punto retenido multicolor y de punto saltados .....	48
7. TECLA KRC .....	49
Con cambia-colores doble (KRC) .....	49
LISTA DE TECLAS DE VARIACION .....	51
<b>PROGRAMA MEMO .....</b>	<b>52</b>
Indicación en el display memo con la ayuda de las teclas .....	52
PROGRAMACION DEL "PROGRAMA MEMO" .....	53
1. Entrada de la información memo .....	53
2. Borrado de la información memo .....	54
INFORMACION MEMO EN LOS DIBUJOS EN "STITCH WORLD" .....	55
<b>PROGRAMACION DE SUS PROPIOS DIBUJOS .....</b>	<b>57</b>
Teclas de datos y lámparas de datos .....	57
PROGRAMACION (PROGRAMA DE ENTRADA) .....	58
1. Almacenamiento de su propio dibujo .....	58
Dibujos con más de 10 puntos en una vuelta .....	60
Entrada continua de datos del mismo dibujo .....	61
Tratamiento de datos de dibujos "en blanco" .....	61
2. Borrado de sus propios dibujos .....	61
El orden en que los numeros de los dibujos aparecen en el programa de entrada .....	62
<b>DIRECTIVAS PARA REALIZAR SUS PROPIOS DIBUJOS .....</b>	<b>62</b>
<b>COMPROBACION DEL PROGRAMA PARA SUS PROPIOS DIBUJOS .....</b>	<b>63</b>
1. Comprobación de los números de dibujos almacenados en el ordenador .....	63
2. Comprobación de los datos de dibujos almacenados en el ordenador .....	63
Método 1 — Comprobación con la lámpara de datos .....	64
Corrección de un error en medio del programa .....	65
Método 2 — Comprobación con el zumbador .....	65
Corrección de un error en medio del programa .....	66
<b>PROGRAMA ESPECIAL .....</b>	<b>67</b>
COMO EMPEZAR A TEJER A LA MITAD DE UN DIBUJO .....	67
COMO TEJER VARIAS VUELTAS DE PUNTO LISO ENTRE TEJIDO CON DIBUJO .....	69
Utilice la tecla START .....	69
Cómo regresar a la vuelta 1 .....	70
COMO CAMBIAR UNA TECLA DE VARIACION MIENTRAS TEJE CON DIBUJO .....	70
1. Cómo cambiar las teclas de sentido contrario, doble ancho, imagen especular o KHC ...	70
2. Cómo cambiar las teclas de doble largo o de inversión .....	71

## UNIDAD DE DISCO FLEXIBLE

INTRODUCCION AL DISCO FLEXIBLE .....	73
NOMBRE DE LAS PIEZAS .....	73
ANTES DE COMENZAR A PROGRAMAR .....	73
PUESTA EN FORMATO DE SUS DISCOS (550) .....	74
ALMACENAMIENTO DE SUS DATOS DE DIBUJO (552) .....	75
CARGA DE SUS DATOS DE DIBUJO (551) .....	76
BORRADO DE SUS DATOS DE DIBUJO (553) .....	77

## TEJIDO CON DIBUJO

<b>DIBUJO DE ESTILO NORUEGO</b>	<b>78</b>
SELECTOR (1)	78
Vueltas con el color principal solamente	80
SELECTOR (2) Motivos simples	80
<b>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO</b>	<b>83</b>
<b>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO ABIERTO</b>	<b>84</b>
<b>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO MULTICOLOR</b>	<b>86</b>
<b>DIBUJO DE PUNTO SALTADO</b>	<b>88</b>
<b>DIBUJO DE PUNTO SALTADO</b>	<b>89</b>
<b>DIBUJO INTERCALADO</b>	<b>91</b>
Cuando se utilizan más de dos hilos de intercalado	93
Cómo se tejen algunas vueltas con el hilo principal solamente	93
Punto alzado tejido	93
Método de enrollamiento	94
Cómo se tejen algunas vueltas con el hilo principal solamente	94
<b>DIBUJO DE CALADO DE HILO</b>	<b>95</b>
SELECTOR (1)	95
Dibujo de hilo alzado	97
SELECTOR (2)	97
<b>DIBUJO DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO</b>	<b>100</b>
SELECTOR (1)	100
Preparación del carro L	100
SELECTOR (2)	102
<b>MEZCLA DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO</b>	<b>103</b>
<b>VANISADO</b>	<b>104</b>
CAMBIO DEL HILO PRINCIPAL Y DEL HILO DE VANISADO	106
<b>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO VANISADO</b>	<b>107</b>
<b>TEJIDO INTARSIA</b>	<b>108</b>



## CONFECCION DE PRENDAS

<b>TRANSFERENCIA DE PUNTOS</b>	<b>110</b>
<b>AUMENTO DE PUNTOS</b>	<b>110</b>
AUMENTO DE UN PUNTO	110
Método simple	110
Método cotton	111
AUMENTO DE VARIOS PUNTOS	111
<b>MENGUADO DE PUNTOS</b>	<b>112</b>
MENGUADO DE UN PUNTO	112
Método simple	112
Método cotton	112
MENGUADO DE VARIOS PUNTOS	113
<b>TEJIDO PARCIAL</b>	<b>114</b>
1. PUNTO LISO Y TEJIDO CON DIBUJO	114
Mengüado de puntos utilizando la posición de retención	114
Mengüado de puntos a partir de la posición de retención	115
2. TEJIDO DE DIBUJO CALADO NORMAL O CALADO FINO	116
Mengüado de puntos	116
Aumento de puntos	117
3. TEJIDO INTARSIA	118

Menguado de puntos .....	118
Aumento de puntos .....	119
<b>PARA HACER UN ESCOTE REDONDO .....</b>	<b>119</b>
UTILIZACION DE LA PALANCA DE LA LEVA DE RETENCION .....	119
Punto liso y vanisado .....	119
Tejido con dibujo .....	121
Tecla M .....	122
UTILIZACION DEL CORDON DE ENHEBRAR .....	123
Dibujo de calado normal y calado fino .....	123
<b>PARA HACER UN ESCOTE DE PICO .....</b>	<b>125</b>
TRANSFERENCIA DE PARTE DEL TEJIDO A UN HILO DE DESPERDICIO .....	125
Punto liso y vanisado .....	125
Tejido con dibujo .....	125
Dibujo de calado normal y calado fino .....	126
PARA HACER UN ESCOTE .....	126
<b>MONTADO DE PUNTOS CON LA ORILLA ACABADA</b>	
<b>(MONTADO DE ORILLA CERRADA) .....</b>	<b>127</b>
METODO DE ENROLLADO 'E' .....	127
UTILIZACION DEL REMALLADOR (Montado de punto de cadeneta) .....	128
<b>MONTADO DE PUNTOS .....</b>	<b>130</b>
TEJIDO DE DESPERDICIO .....	130
<b>CERRADO EN PESPUNTE (ligadura) .....</b>	<b>131</b>
UTILIZACION DE LA AGUJA DE TAPICERIA .....	131
Terminación con el carro K a la izquierda .....	131
Terminación con el carro K a la derecha .....	131
<b>CERRADO DE PUNTOS EN CADENETA (ligadura) .....</b>	<b>132</b>
UTILIZACION DEL REMALLADOR .....	132
<b>TEJIDO DE DESPERDICIO .....</b>	<b>133</b>
<b>COSIDO DE COSTURAS .....</b>	<b>134</b>
UTILIZACION DE UNA AGUJA DE TAPICERIA .....	134
<b>UTILIZACION DEL REMALLADOR .....</b>	<b>134</b>
PARA HACER ELASTICO A MANO .....	134
<b>PARA HACER UN DOBLADILLO .....</b>	<b>136</b>
DOBLADILLO SENCILLO .....	136
DOBLADILLO CON PICOS .....	137
DOBLADILLO ELASTICO 1x1 (dobladillo falso/continental) .....	139
<b>DIBUJO DE PUNTO DE CUERDAS .....</b>	<b>140</b>
<b>TEJIDO TUBULAR .....</b>	<b>140</b>
<b>PARA HACER UN OJAL .....</b>	<b>141</b>
<b>UTILIZACION DE UNA MAQUINA DE COSER PARA EL ARMADO .....</b>	<b>142</b>
ANTES DE EMPEZAR A COSER .....	142
ORDEN DE ARMADO .....	142

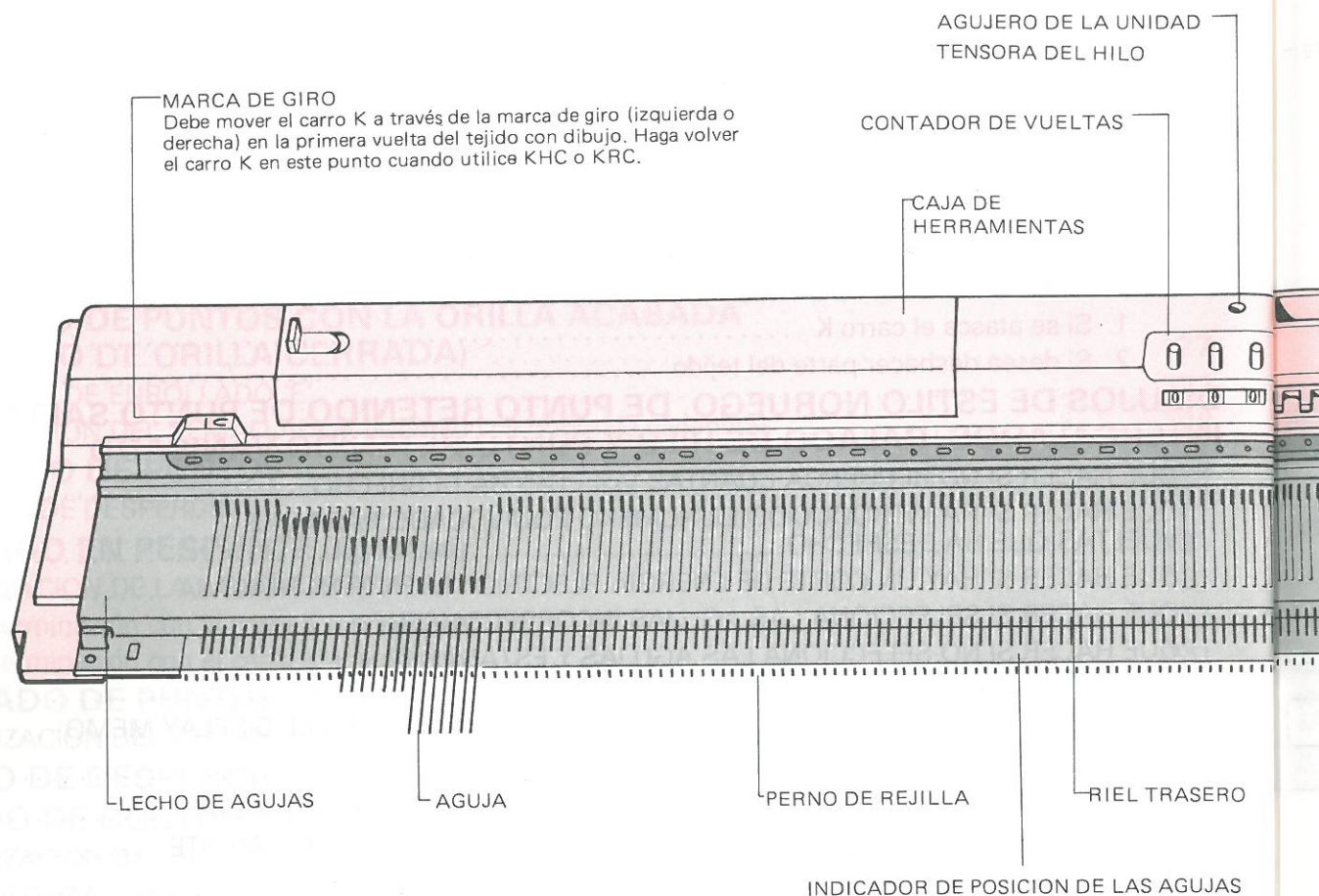
## CONSEJOS UTILES

<b>PROBLEMAS DURANTE EL TEJIDO DE UNA LABOR .....</b>	<b>144</b>
QUE HACER CUANDO NO SE PUEDE TEJER BIEN .....	144
1. Cuando las agujas no agarran bien el hilo .....	144
2. Cuando cuesta trabajo mover el carro K .....	144
3. Cuando los puntos no se forman correctamente .....	144
4. Como se recoge un punto corrido .....	145
Reparación de un punto corrido .....	145
Reparación de un punto que ha corrido varias vueltas .....	145

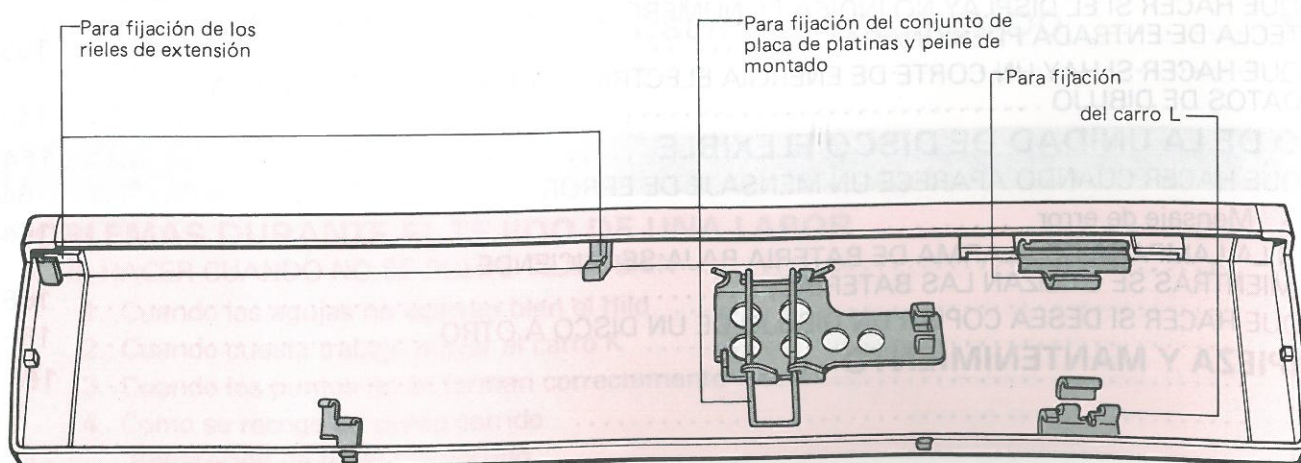
18	QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO LISO Y VANISADO .....	146
19	1. Si se atasca el carro .....	146
19	Como se mete un punto en el gancho de la aguja .....	147
19	2. Si desea deshacer parte del tejido .....	148
19	QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO CON DIBUJO .....	149
21	1. Si se atasca el carro K .....	149
22	Cuando se trabaja en calado .....	149
23	2. Si desea deshacer parte del tejido .....	151
23	3. Si, erróneamente, empuja hacia atrás las agujas seleccionadas .....	151
25	QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE DIBUJOS DE CALADO NORMAL O CALADO FINO .....	151
25	1. Si se atasca el carro L .....	151
25	2. Si desea deshacer parte del tejido .....	152
25	3. Si acciona el carro L para hacer una vuelta adicional .....	152
26	4. Si, erróneamente, empuja hacia atrás las agujas seleccionadas .....	153
26	QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO INTARSIA .....	153
27	1. Si se atasca el carro K .....	153
27	2. Si desea deshacer parte del tejido .....	153
28	<b>DIBUJOS DE ESTILO NORUEGO, DE PUNTO RETENIDO DE PUNTO SALTADO, INTERCALADOS, CALADO DE HILO Y PUNTO RETENIDO VANISADO .....</b>	<b>154</b>
30	QUE HACER SI NO RECUERDA CUANTAS VUELTAS HA DESHECHO .....	154
30	QUE HACER SI HA INTRODUCIDO EL NUMERO EQUIVOCADO PARA LAS VUELTAS QUE HA DESHECHO .....	155
31	QUE HACER SI HAY UN CORTE DE ENERGIA ELECTRICA MIENTRAS TRABAJA .....	155
31	QUE HACER SI SELECCIONA LAS AGUJAS INCORRECTAMENTE .....	156
31	QUE HACER SI NO SELECCIONA LAS AGUJAS Y ESTAS PERMANECEN EN LA POSICION B .....	157
32	QUE HACER SI LA LETRA "E" DESTELLA INTERMITENTEMENTE EN EL DISPLAY MEMO ....	157
33	<b>REEMPLAZO DE UNA AGUJA .....</b>	<b>157</b>
34	<b>CORRECCION DE ERRORES EN EL PROGRAMA DE ENTRADA .....</b>	<b>159</b>
34	QUE HACER SI SE UTILIZAN LAS TECLAS  Y  INCORRECTAMENTE .....	159
34	<b>PROGRAMACION DE ENTRADA .....</b>	<b>160</b>
34	QUE HACER SI HAY UN NUMERO INSUFICIENTE DE VUELTAS O NO QUEDA NINGUNA PARA SU PROGRAMA DE DIBUJO .....	160
36	1. Parada del programa de entrada .....	161
36	2. Borrado de otro dibujo .....	161
37	3. Entrada de programa .....	161
39	QUE HACER SI EL DISPLAY NO INDICA EL NUMERO DEL DIBUJO, INCLUSO CON LA TECLA DE ENTRADA PRESIONADA .....	162
40	1. Borrado del dibujo memorizado .....	162
40	2. Entrada de programa .....	162
41	QUE HACER SI EL DISPLAY NO INDICA EL NUMERO DEL DIBUJO, INCLUSO CON LA TECLA DE ENTRADA PRESIONADA .....	163
42	QUE HACER SI HAY UN CORTE DE ENERGIA ELECTRICA DURANTE LA ENTRADA DE DATOS DE DIBUJO .....	163
42	<b>USO DE LA UNIDAD DE DISCO FLEXIBLE .....</b>	<b>164</b>
44	QUE HACER CUANDO APARECE UN MENSAJE DE ERROR .....	164
44	Mensaje de error .....	164
44	SI LA LAMPARA DE ALARMA DE BATERIA BAJA SE ENCIENDE (MIENTRAS SE UTILIZAN LAS BATERIAS) .....	166
44	QUE HACER SI DESEA COPIAR UN DIBUJO DE UN DISCO A OTRO .....	166
44	<b>LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO .....</b>	<b>167</b>

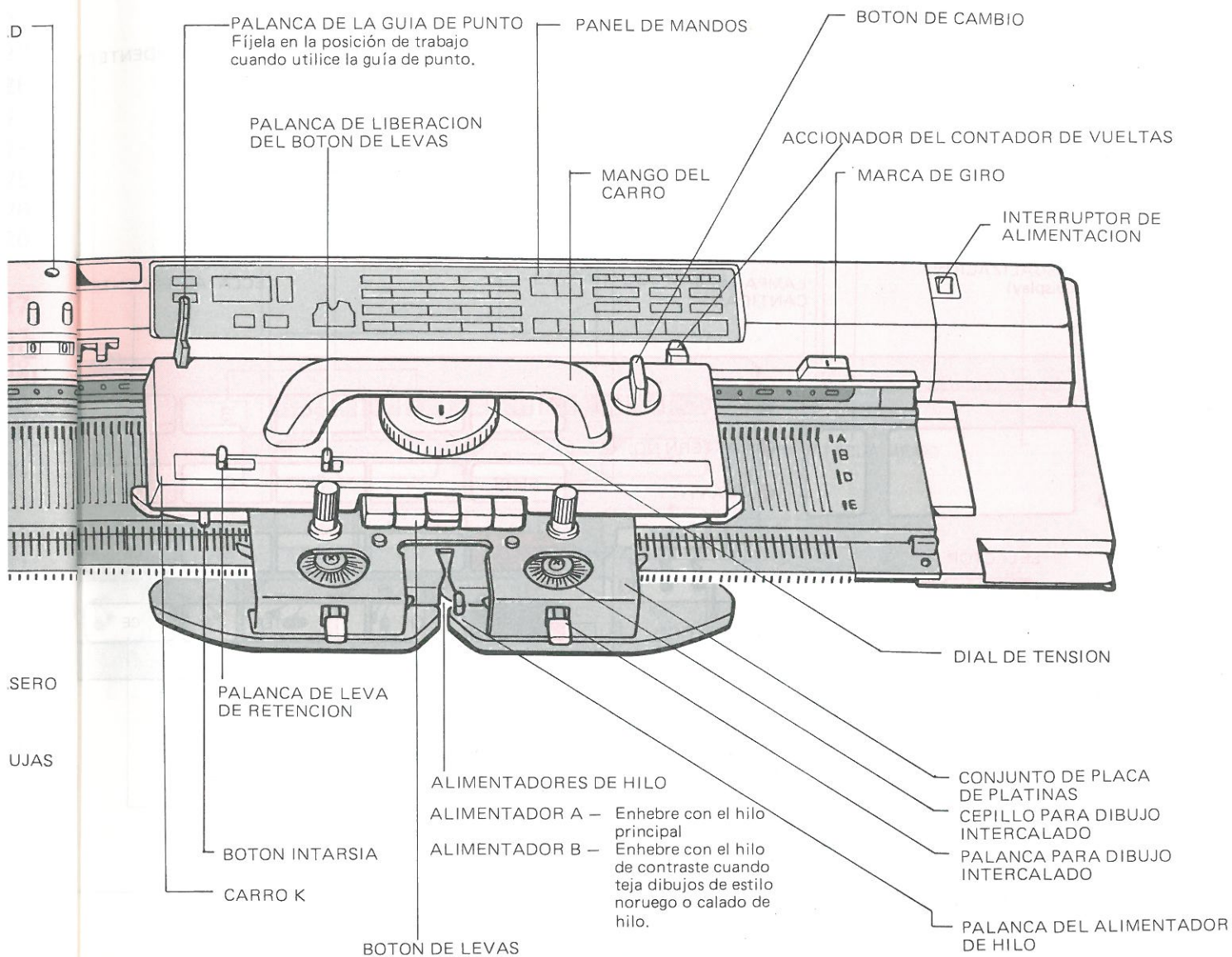
# COMO USAR SU MAQUINA DE TEJER

## NOMBRE DE LAS PIEZAS MAQUINA Y CARRO K

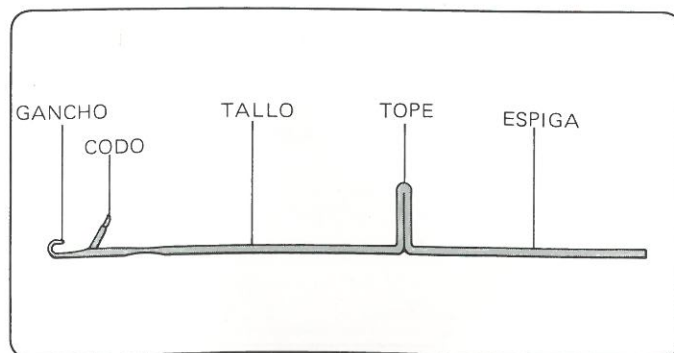


## ESTUCHE

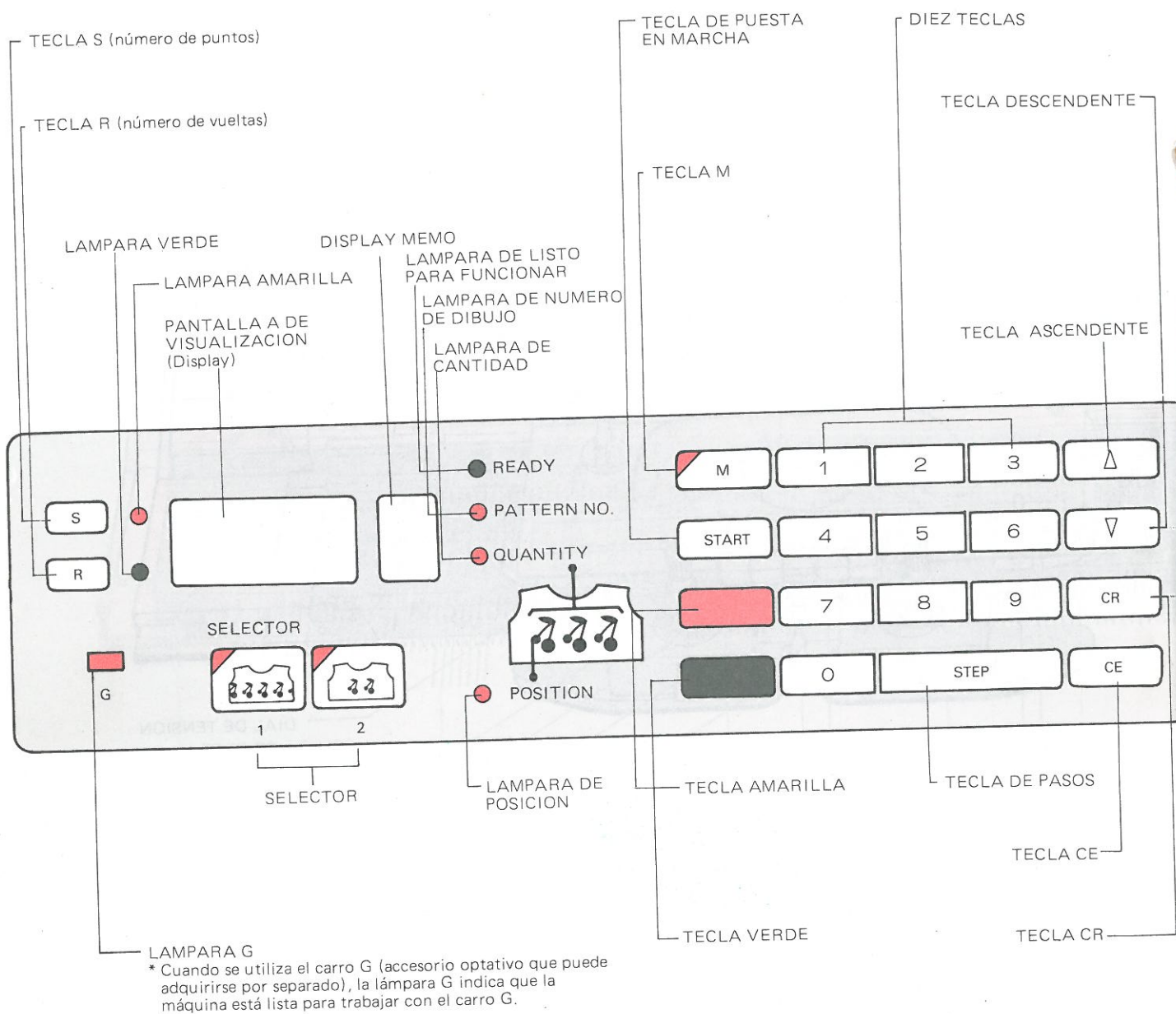




## AGUJA



# PANEL DE MANDOS



# DIAL DE VOLUMEN

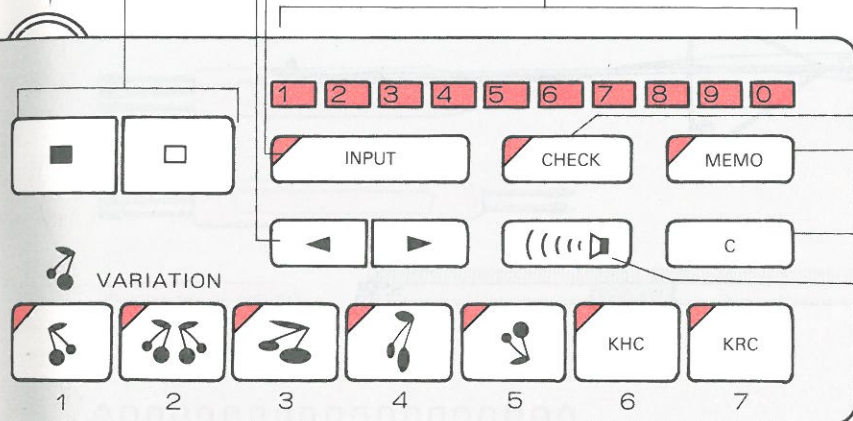
Utilice esto para cambiar el volumen del zumbido.

## TECLAS DE DATOS

TECLA IZQUIERDA  
TECLA DERECHA

TECLA DE ENTRADA

LAMPARAS DE DATOS



TECLA DE COMPROBACION

TECLA MEMO

TECLA C

TECLA DE ZUMBADOR

## TECLA DE VARIACION

- ① TECLA DE SENTIDO CONTRARIO
- ② TECLA DE IMAGEN ESPECULAR
- ③ TECLA DE DOBLE ANCHO
- ④ TECLA DE DOBLE LARGO
- ⑤ TECLA DE INVERSION
- ⑥ TECLA KHC
- ⑦ TECLA KRC

## ACCESORIOS

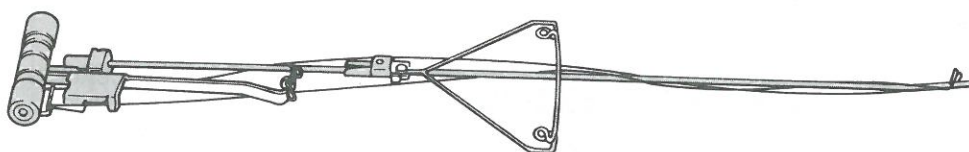
Libre de dibujos



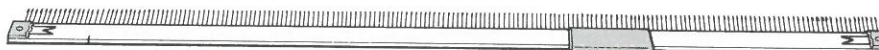
Hoja de diseño



Unidad tensora de hilo



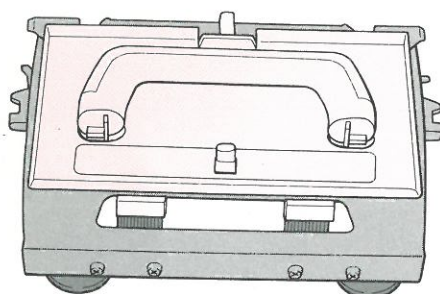
Peine de montaje



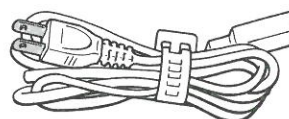
Rieles de extensión



Carro L



Cable de alimentación



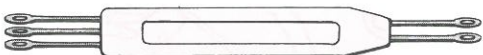
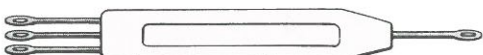
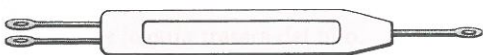
Aguja de crochet



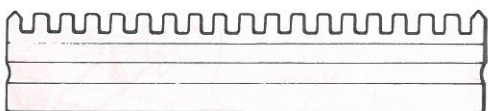
Remallador



Transportadores



Deslizador de agujas



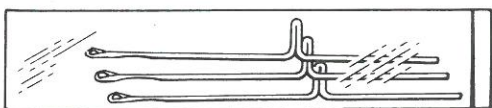
Cordón de enhebrar



Aguja de tapicería



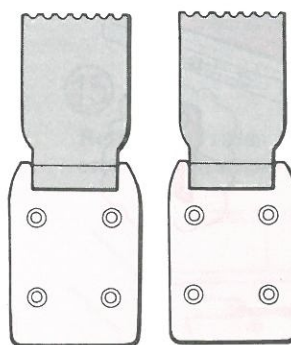
Agujas de repuesto



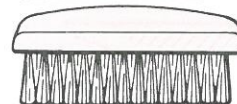
Abrazaderas de mesa



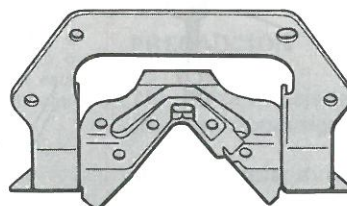
Pesas de garra



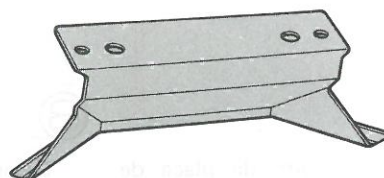
Cepillo de mano



Guíahilos de vanisado



Placa de apertura de enganche



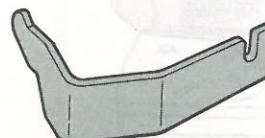
Aceite



Parafina



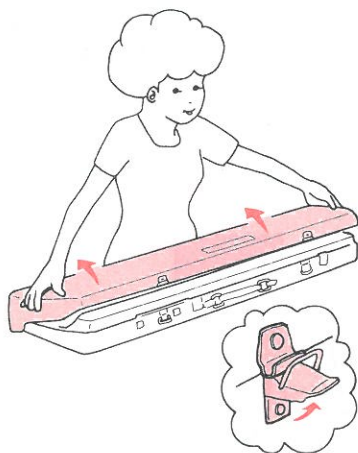
Fiador del carro



# INSTALACION DE SU MAQUINA DE TEJER

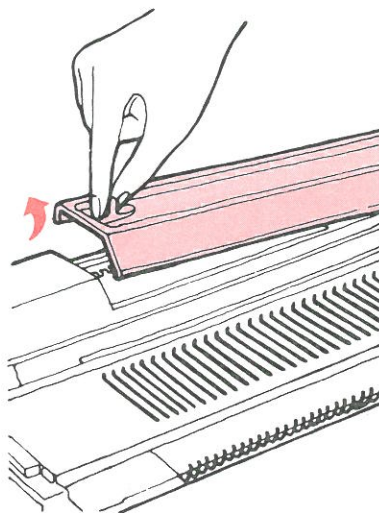
①

Coloque la máquina sobre una mesa firme, con el asa del estuche en el lado opuesto a Vd. y abra los cierres. Levante la tapa del estuche y tire de ella hacia Vd. para desencajarla.



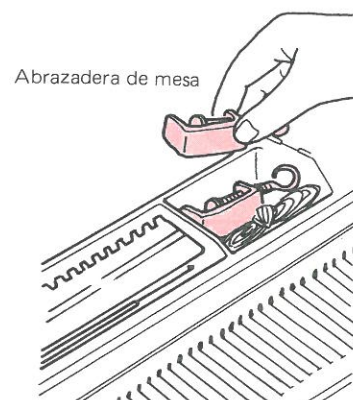
②

Abra la caja de accesorios.



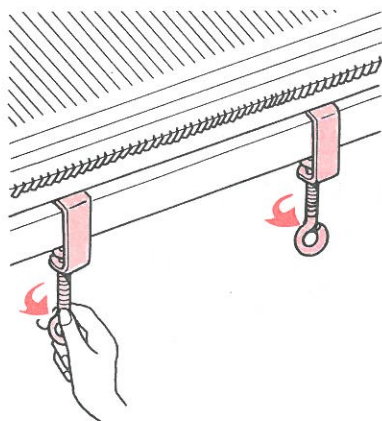
③

Saque las dos abrazaderas de mesa de la caja de accesorios.



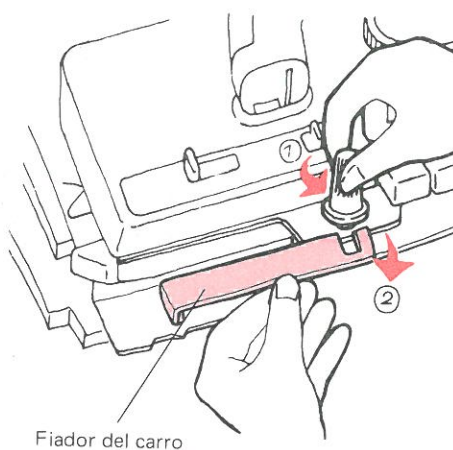
④

Asegure la máquina a la mesa con las abrazaderas de mesa.



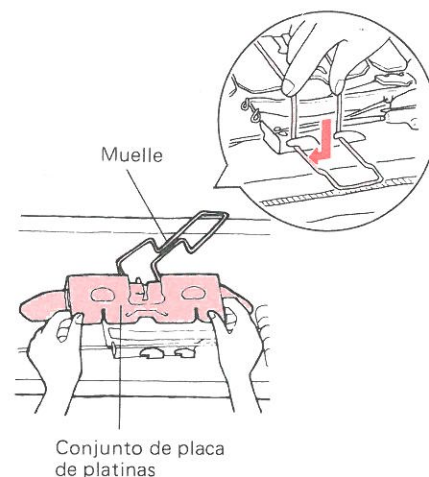
⑤

Afloje el botón y retire el fiador del carro.



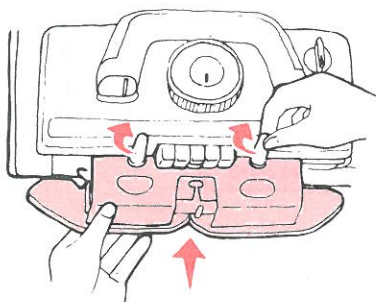
⑥

Suelte el muelle y retire el conjunto de placa de platinas de la tapa del estuche de transporte.



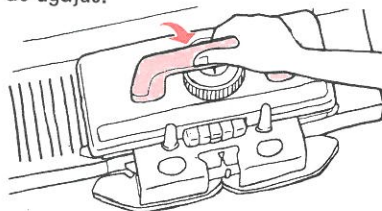
⑦

Atornille el conjunto de placa de platinas al carro K.



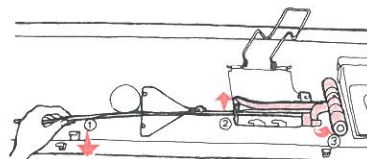
⑧

Levante el mango del carro tirando de él hacia Vd., a continuación, mueva el carro a la derecha del lecho de agujas.



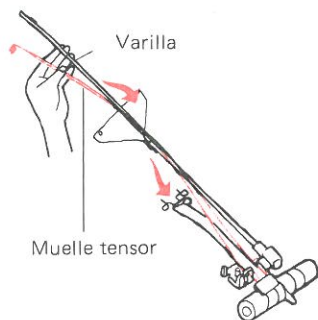
⑨

Saque la unidad tensora de hilo de la tapa del estuche de transporte, siguiendo el orden 1, 2, 3 indicado.



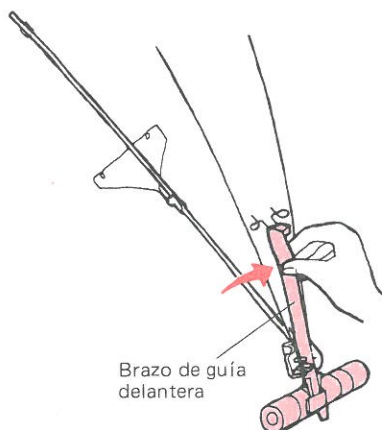
10

Desenrolle los muelles tensores de la varilla.



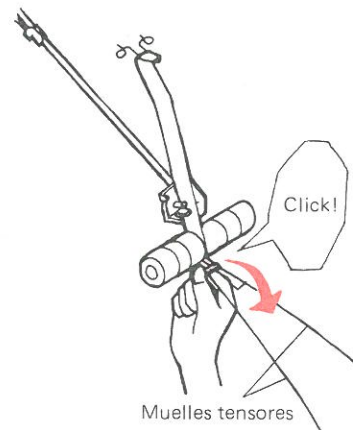
11

Eleve el brazo de guía delantera en la dirección de la flecha lo más posible.



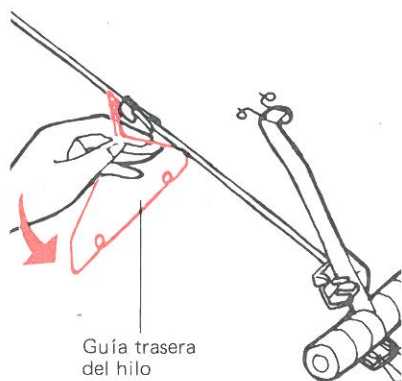
12

Haga girar los muelles tensores hasta oír un "click".



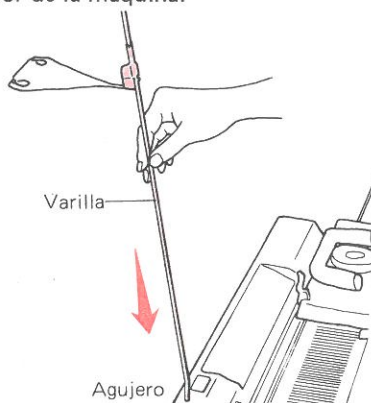
13

Levante la guía trasera del hilo.



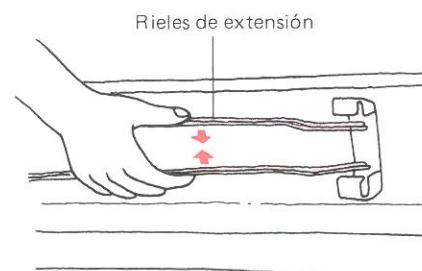
14

Introduzca el extremo de la varilla en el agujero situado en la parte posterior de la máquina.



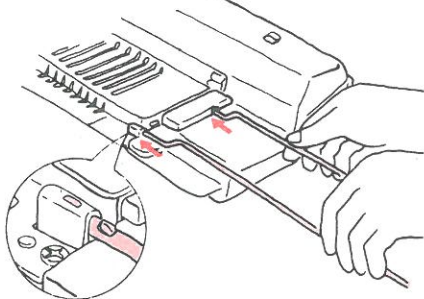
15

Retire los rieles de extensión del estuche de transporte.



16

Introduzca los rieles de extensión en los agujeros situados a ambos extremos de la máquina.

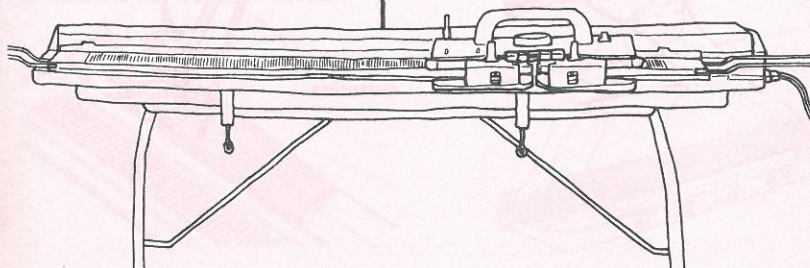


17

Después de desconectar el interruptor de alimentación, enchufe un extremo del cordón de alimentación en la máquina y el otro en el tomacorriente de alimentación y conecte. Cuando no está programando o haciendo punto con dibujo (v.g. sólo está usando el punto liso), no necesita enchufar la máquina.



La máquina está ahora instalada.

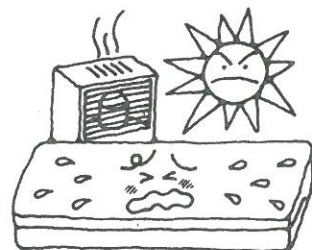


Vd. puede acoplar los carros K y L en los rieles de extensión mientras teje.

### PRECAUCION

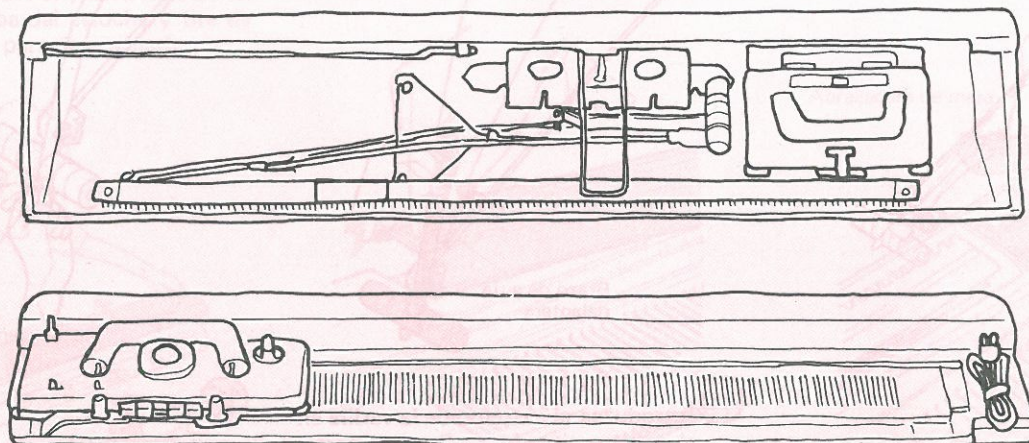
No utilice ni deje la máquina en las condiciones siguientes.

- En luz solar directa o fuerte.
- Cerca de un objeto caliente, como un calentador.
- En lugares húmedos o empolvados.

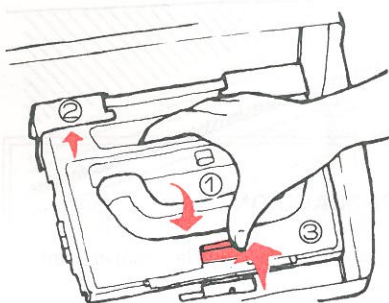


## COLOCACION DE LA MAQUINA EN EL ESTUCHE DE TRANSPORTE

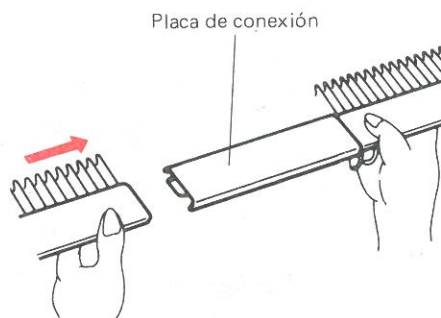
Su máquina debe tener este aspecto una vez ordenada para guardarla.



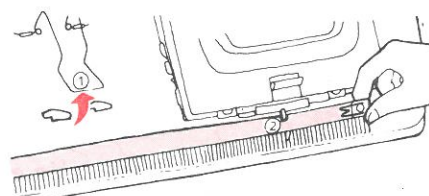
- ① Doble el asa sobre el carro L. Presione el botón de liberación y guarde el carro L en el estuche de transporte.



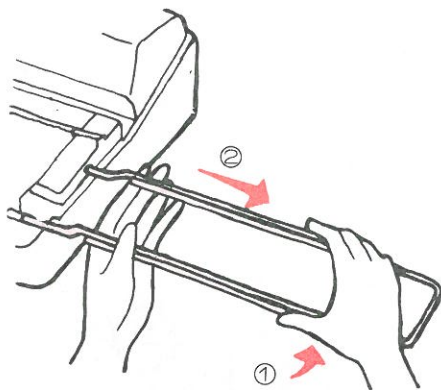
- ② Una las dos secciones del peine de montaje.



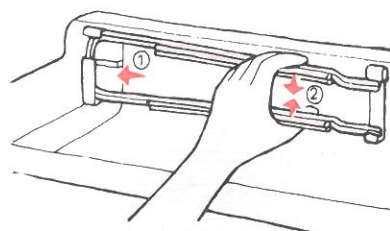
- ③ Levante el muelle y guarde el peine de montaje en la tapa.



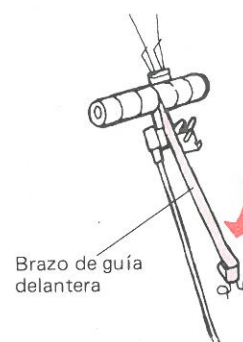
- ④ Para desmontar los rieles de extensión, levante y tire.



- ⑤ Coloque los rieles de extensión en el estuche de transporte.

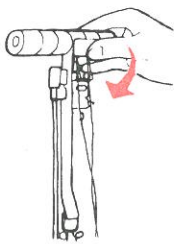


- ⑥ Retire la unidad tensora de hilo y doble el brazo de guía delantera.



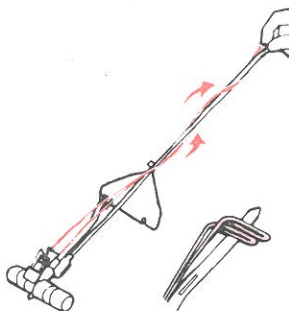
7

A continuación, doble los muelles tensores.



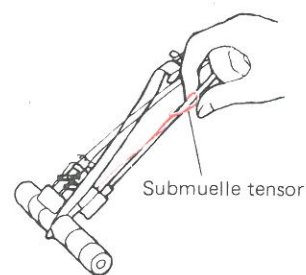
8

Enrolle y fije los muelles tensores según se muestra en la ilustración.



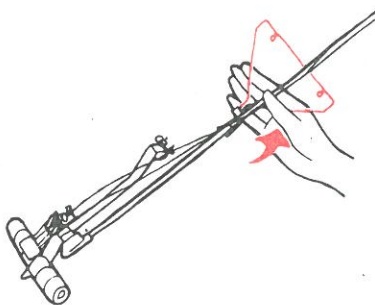
9

Ponga el submuelle tensor sobre la varilla.



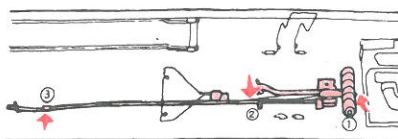
10

Doble la guía trasera del hilo.



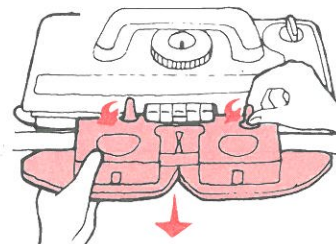
11

Guarde la unidad tensora de hilo en el estuche, siguiendo el orden 1, 2, 3 indicado.



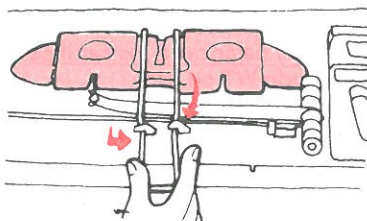
12

Afloje los botones y retire el conjunto de placa de platinas del carro K.



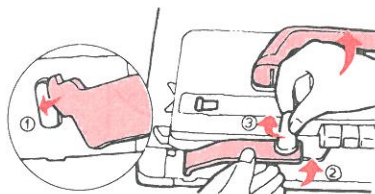
13

Coloque el conjunto de placa de platinas en el estuche, en el sitio indicado y asegúrelo con el muelle.



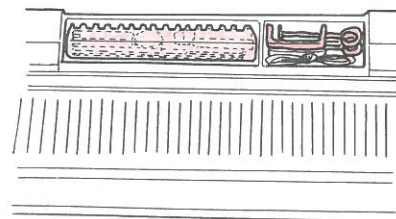
14

Empuje todas las agujas a la posición A y doble el asa del carro K. Introduzca el fiador del carro en el agujero situado al lado izquierdo de la máquina y asegure el carro K de la forma ilustrada.



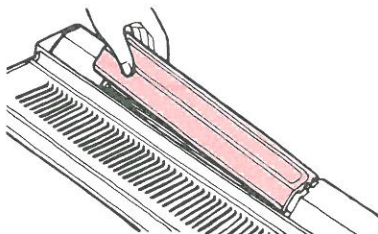
15

Desatornille las abrazaderas de mesa y colóquelas en la caja de accesorios con las otras piezas.



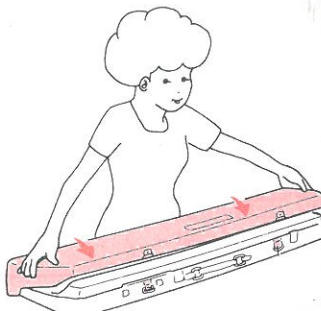
16

A continuación, cierre la tapa de la caja de accesorios. Después de haber desconectado la máquina de la red, desenchufe el cordón y colóquelo a la derecha del lecho de agujas.



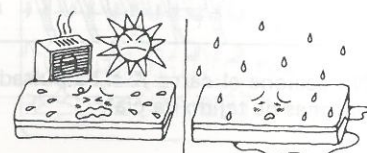
17

Sujete la tapa y colóquela de la forma mostrada. Una vez en su sitio, accione los dos cierres situados a cada lado del asa.



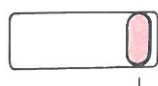
No guarde su máquina en las condiciones siguientes.

1. En luz solar directa o fuerte.
2. Cerca de un objeto caliente, como un calentador.
3. En lugares húmedos o expuestos al polvo.

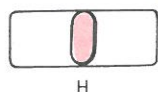


# ANTES DE EMPEZAR A TEJER

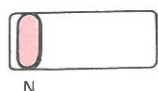
## PALANCA DE LA LEVA DE RETENCION



Para tejido Intarsia



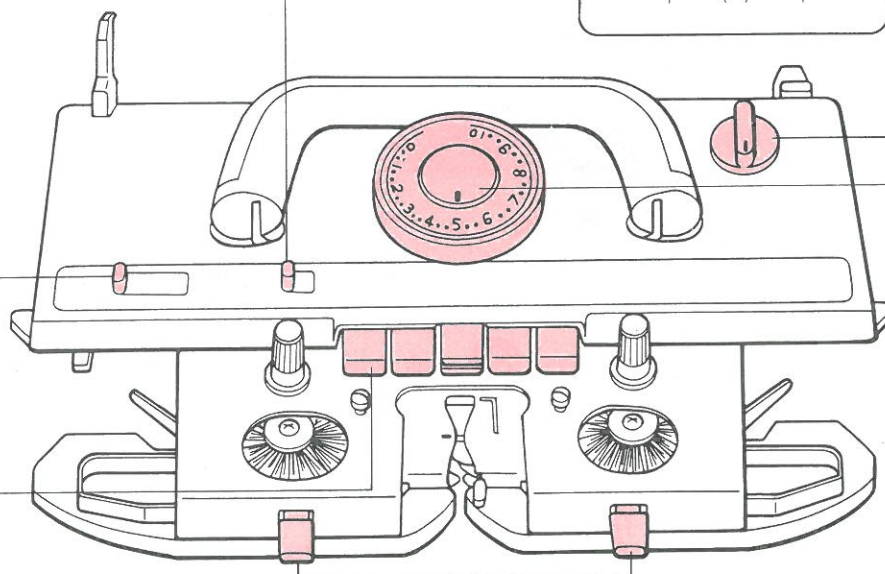
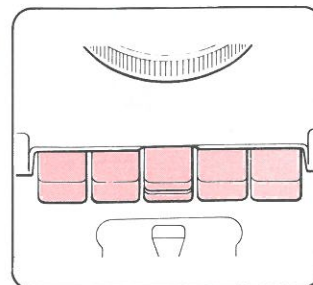
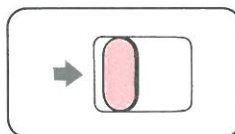
Para tejido parcial (excepto Intarsia)



Otros

## PALANCA DE LIBERACION DE LOS BOTONES DE LEVAS

Libere los botones de levas haciendo deslizar la palanca de liberación de botones de levas a la derecha.



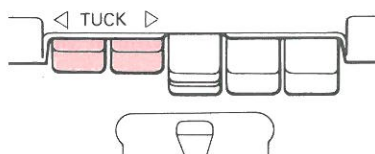
## BOTONES DE LEVAS

## PALANCAS DE DIBUJOS INTERCALADOS

Utilice los botones de levas según el dibujo deseado.

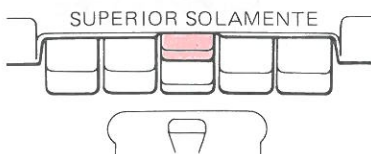
### DIBUJO DE PUNTO RETENIDO

Pulse los 2 botones de la izquierda al mismo tiempo.



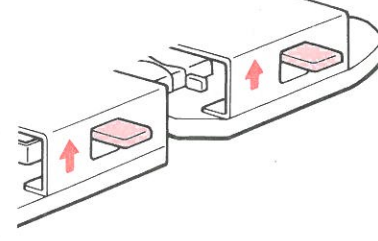
### DIBUJO DE ESTILO NORUEGO

Pulse el botón central superior solamente.



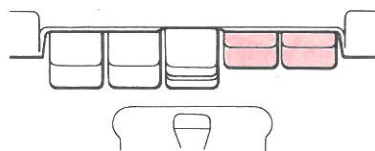
### DIBUJO INTERCALADO

Ajuste las palancas a los cepillos de intercalado WT en uso.



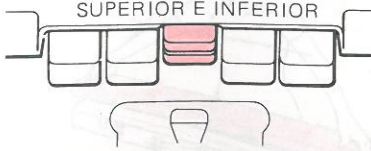
### DIBUJO DE PUNTO SUELTO/ TEJIDO INTARSIA

Pulse los 2 botones de la derecha al mismo tiempo.



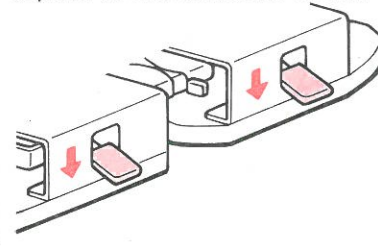
### DIBUJO DE CALADO DE HILO

Pulse ambos botones centrales (superior e inferior) al mismo tiempo.



### Otras ocasiones

Ajuste las palancas a N Cepillos de intercalado no en uso.

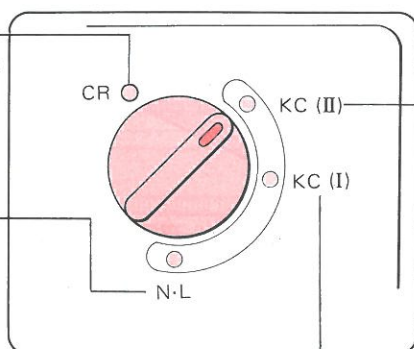


\* No accione el carro K si ha pulsado ambos botones centrales (superior e inferior), además del botón de punto retenido o los botones de tejido parcial.

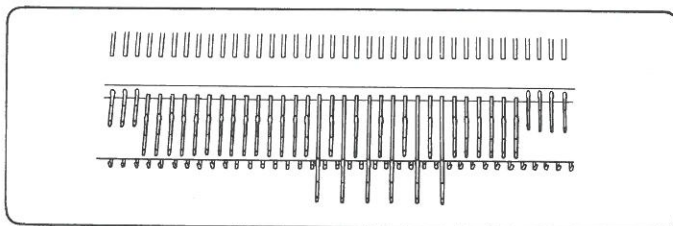
## BOTON DE CAMBIO

**CR**  
Este ajuste sirve para liberar el carro K del lecho de agujas.

**N-L**  
Este ajuste sirve para punto liso, calado normal e Intersia.

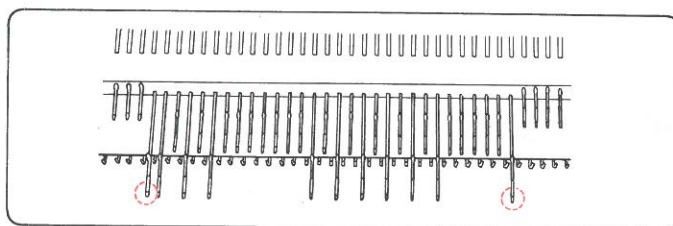


**KC (II)**  
Se seleccionan las agujas finales de acuerdo con el dibujo.



\* Los botones de levas se liberan automáticamente cuando se ajusta el botón de cambio a N-L.

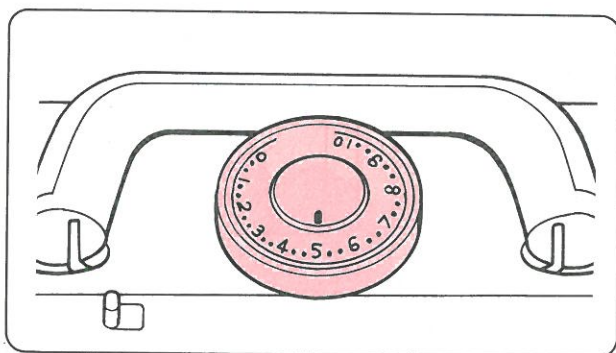
**KC (I)**  
Se seleccionan automáticamente las agujas finales en cada vuelta, independientemente de la secuencia del dibujo.



\* Durante el tejido con dibujo, las agujas se fijan automáticamente en la posición B o D de acuerdo con el dibujo.

## DIAL DE TENSION

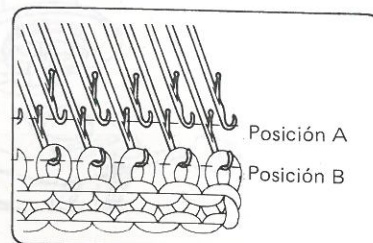
Este dial está graduado de 0 a 10, con cada espacio subdividido en tres partes. Con este dial puede cambiar el tamaño y la tensión de los puntos. 0 es la tensión más apretada (v.g. el punto más pequeño) y 10 es la tensión más floja (v.g. el punto más grande). Deberá ajustar el dial a un número superior o inferior de acuerdo con el grosor y el tipo de hilo utilizado.



Tipo de hilo	Número de dial de tensión recomendado
Hilo muy fino	0 — 3
Hilo fino	3 — 5
Hilo intermedio	4 — 6
Hilo grueso	7 — 10
Hilo muy grueso	4 — 6*

Como hay tantos tipos diferentes de hilo, es imposible indicar qué número del dial de tensión debe utilizar. Vd. debe decidir cuál es la tensión correcta para su hilo, haciendo muestras. Utilice la información indicada más arriba a modo de guía solamente.

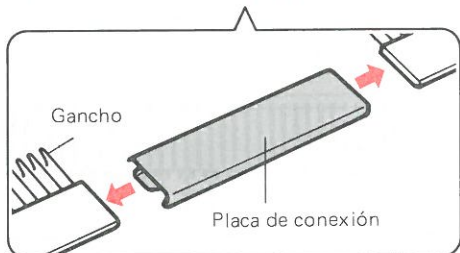
\* Para hilos muy gruesos o abultados, utilice agujas alternas o incluso una cada tres agujas.



## PEINE DE MONTADO

El peine de montaje consta de dos secciones de 140 y 60 agujas representando un total de 200 agujas. Vd. puede desarmar dichas secciones retirando la placa de conexión si desea acortar la longitud.

• 200 puntos



• 140 puntos



• 60 puntos

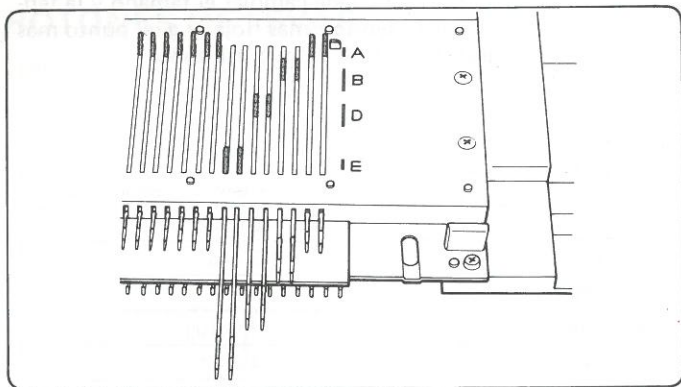


## POSICION DE LAS AGUJAS

En ambos lados del lecho de agujas están las letras A, B, D y E.

- A — Posición de reposo.
- B — Posición de trabajo. Se utiliza para fines de tejido generales.
- D — Posición superior de trabajo. Las agujas seleccionadas se colocan en esta posición en el tejido con dibujo por los carros K o L.
- E — Posición de retención. Las agujas en esta posición no tejen hasta que no se liberen. Se utiliza esta posición para dar forma, v.g. escotes, hombros, pinzas.

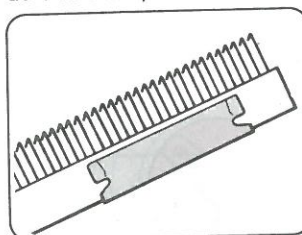
\* Cuando guarde la máquina, coloque siempre las agujas en la posición A.



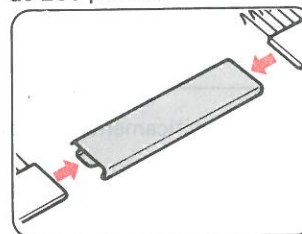
## CARRO L

Con el carro L, se seleccionan y transfieren los puntos de forma automática. Utilícelo para tejer dibujos de calados.

Uso de la placa de conexión  
Con un peine de montaje de 140 ó 60 puntos.



Con un peine de montaje de 200 puntos.



Utilice la placa de conexión a modo de clip del hilo enganchándola al extremo del peine.

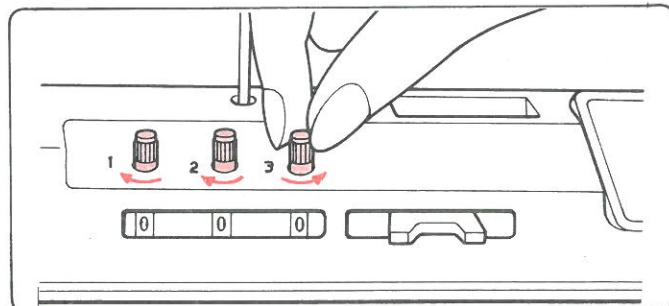
Utilice la placa de conexión para unir los dos peines de montaje.

## CONTADOR DE VUELTAS

El contador de vueltas muestra el número de vueltas tejidas con el carro K.

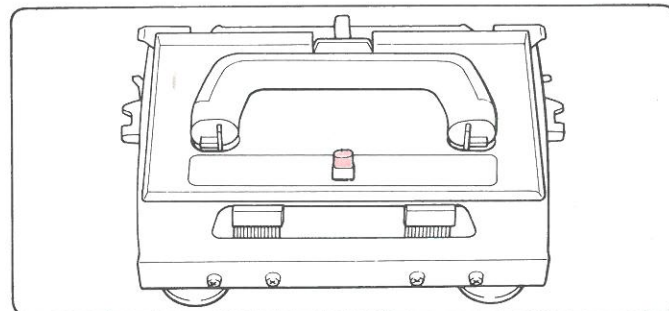
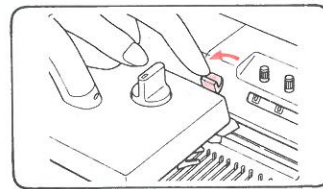
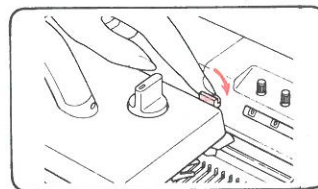
Cuando Vd. desea reposicionar el número a "000", haga girar los botones en la dirección de las flechas.

\* Al utilizar el contador de vueltas, no se olvide de ajustar el accionador del contador de vueltas a la posición de trabajo.



Posición de trabajo

Posición de reposo



Palanca de cambio para punto de calado

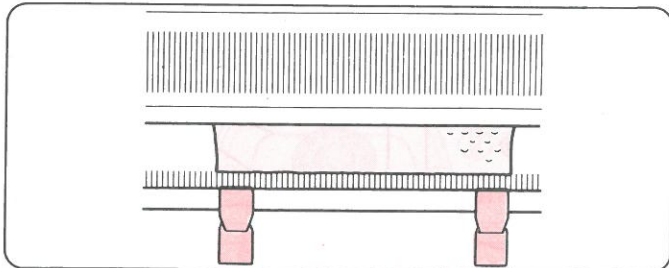
☐ N — Tejido de calado normal

☐ F — Tejido de calado fino

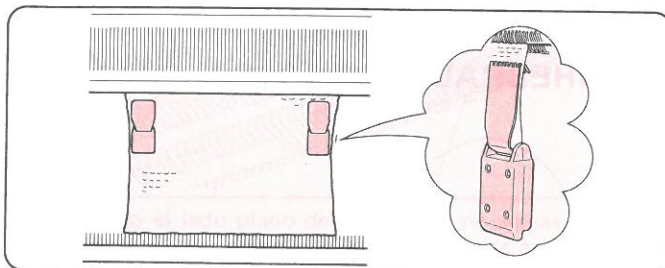
## PESAS DE GARRA

Se utilizan para que su labor cuelgue adecuadamente y para impedir que la labor se levante mientras trabaja.

- Cuelgue las pesas de garra en su peine de montado, a fin de que la labor cuelgue uniformemente.



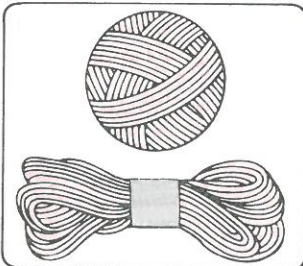
Si los bordes de su labor no están lisos, cuelgue las pesas de garra en ambos bordes del mismo tejido.



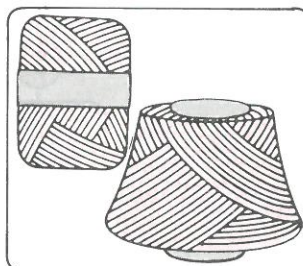
Vuelva a colgar las pesas cada 20 vueltas aproximadamente.

## PREPARACION DEL HILO

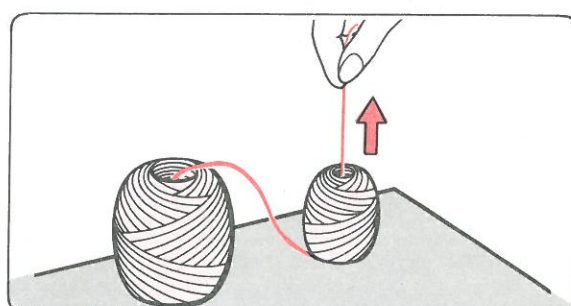
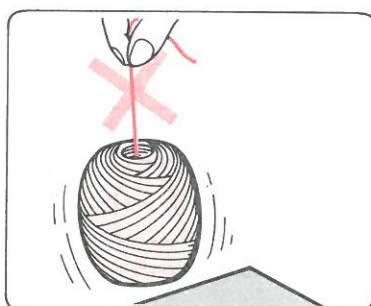
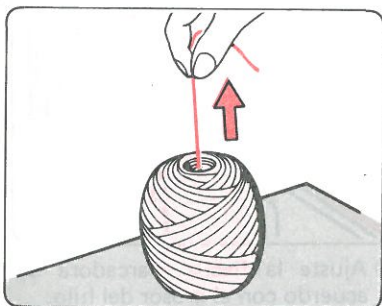
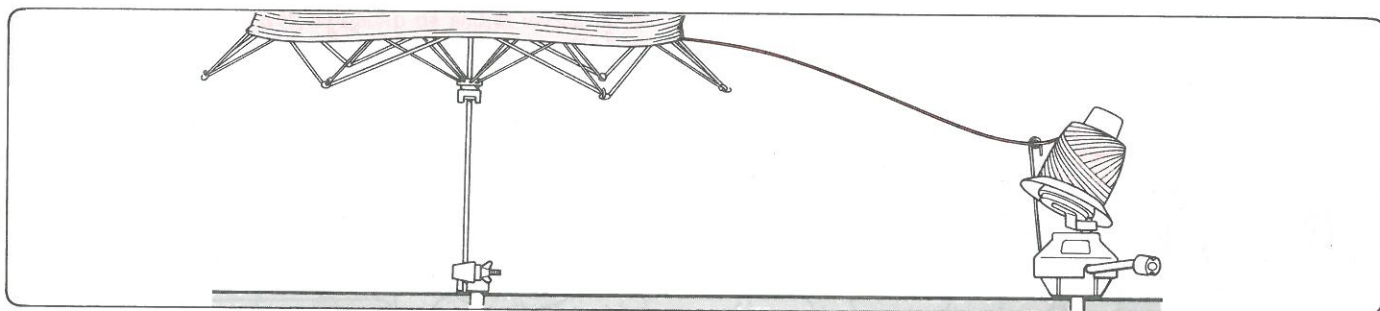
Si nunca ha tejido a máquina, se recomienda empezar con un hilo nuevo.



Escoja uno que sea liso y de una calidad razonablemente buena. Evite los hilos ásperos y con mucho pelo de mala calidad ya que son difíciles de tejer. Estos hilos deberán devanarse con la ayuda de un extensible y de una devanadora.



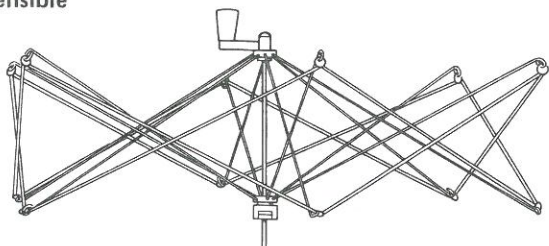
Estos hilos pueden utilizarse sin necesidad de devanado.



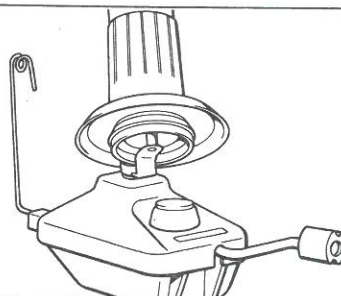
El hilo sacado del centro de un ovillo deberá salir libremente sin que haya que levantar el ovillo de la mesa.

Si el hilo no sale libremente, saque un poco de hilo del centro del ovillo.

Extensible



Devanadora

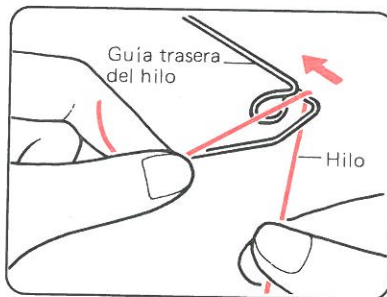
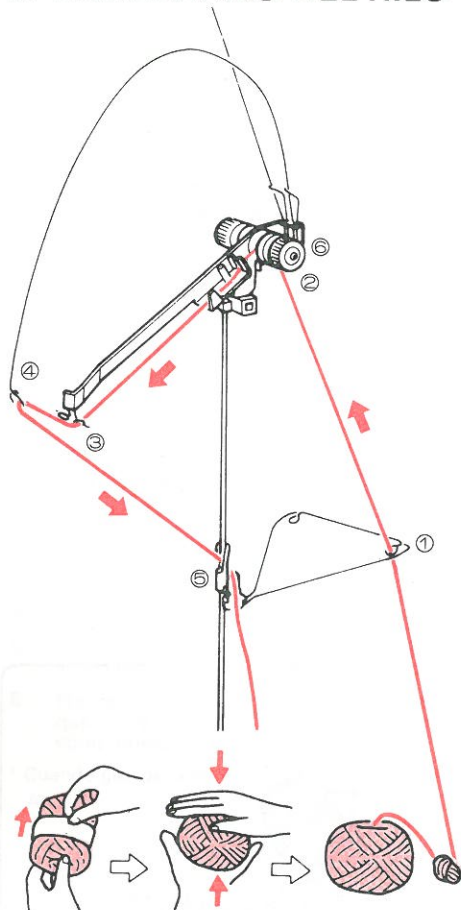


# FUNCIONAMIENTO DE SU MAQUINA DE TEJER

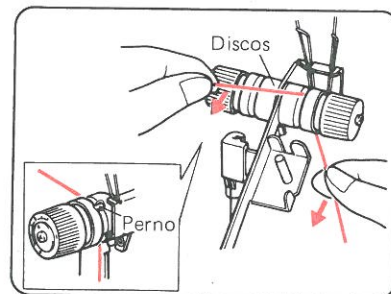
## PUNTO DE MEDIA (Punto liso)

El punto liso es el punto más básico y sencillo en una máquina de tejer. Práctiquelo hasta que lo domine.

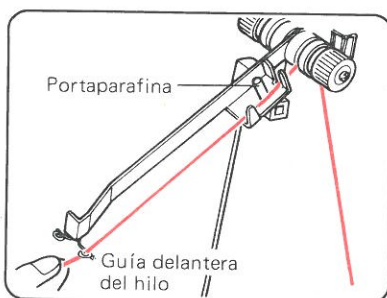
### 1. ENHEBRADO DEL HILO



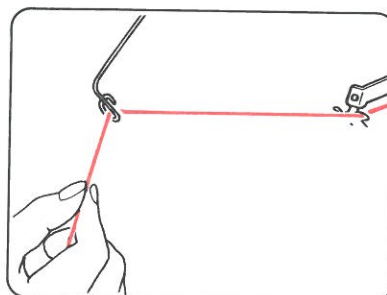
① Pase el hilo desde el ovillo a través de la guía trasera del hilo, haciéndolo deslizar a través del ojal.



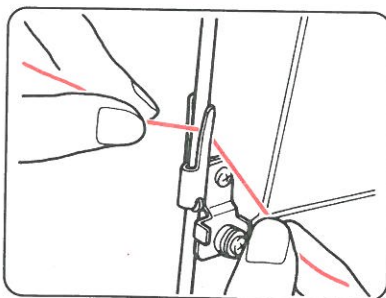
② Pase el hilo por debajo del perno y entre los dos discos por detrás. Sujete el hilo de la forma indicada más arriba, y tire de él hacia Vd., de forma que el hilo vaya por debajo del perno.



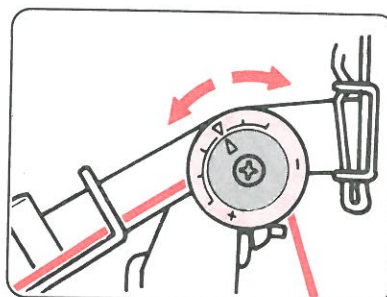
③ Enhebre la guía delantera del hilo.



④ Enhebre el hilo en el ojal del muelle tensor.

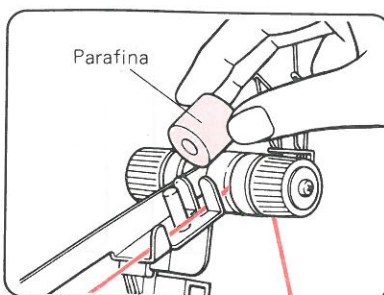


⑤ Sujete el hilo debajo de su clip.



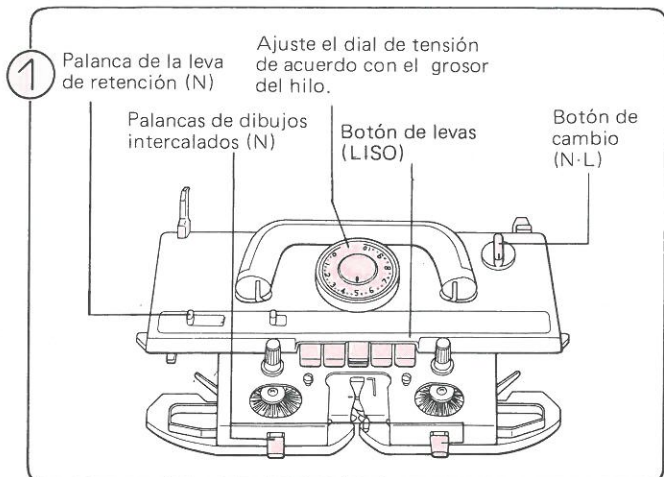
⑥ Ajuste la flecha marcadora de acuerdo con el grosor del hilo.

- ▶ ◀ — Para hilo mediano
- ▶ + — Para hilo fino
- ▶ - — Para hilo grueso

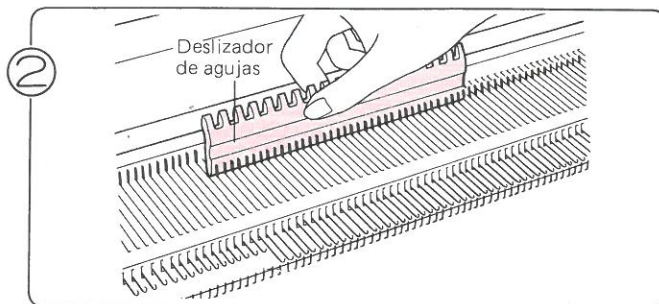


Cuando empiece a tejer, coloque la parafina, que encontrará en la caja de accesorios sobre el porta-parafina. La parafina permite al hilo deslizarse suavemente.

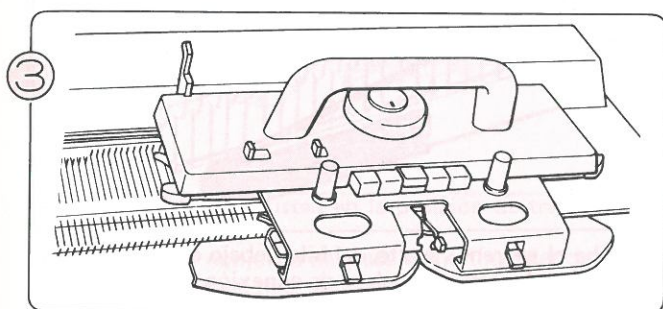
## 2. MONTADO DE PUNTOS CON LA ORILLA ACABADA



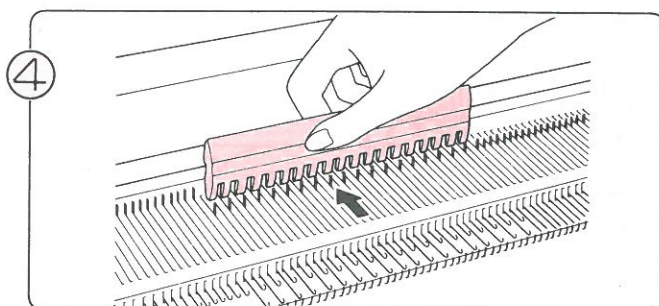
Ajuste el carro K de la forma indicada más arriba.



Utilizando el lado plano del deslizador de agujas 1/1, haga avanzar 60 agujas a la posición B (30 agujas a cada lado de la marca central "0").



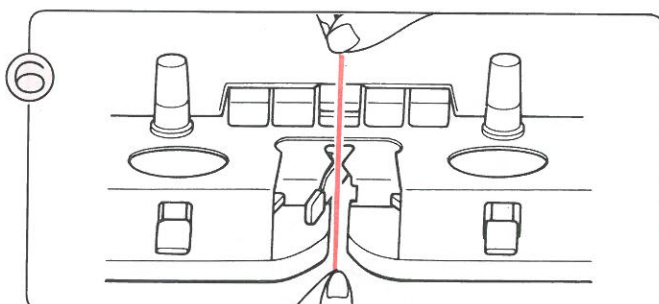
Mueva el carro K a través del lecho de agujas varias veces para alinear las agujas, finalizando con el carro K a la derecha.



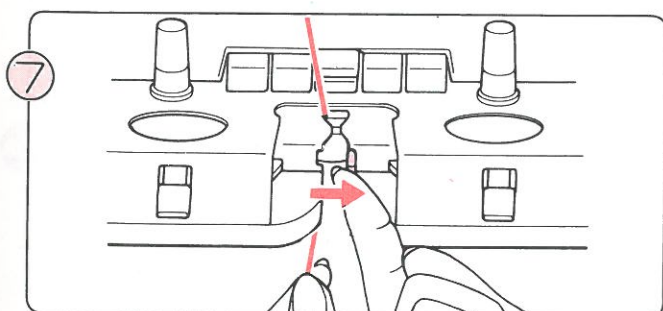
Con la ayuda del deslizador de agujas 1/1, haga retroceder las agujas alternas a la posición A.



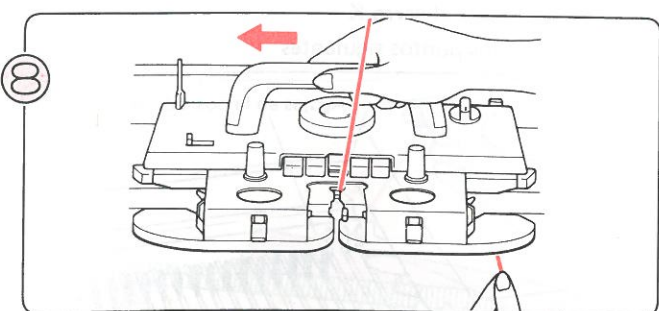
Abra el alimentador de hilo A empujando la palanca del alimentador de hilo a la izquierda.



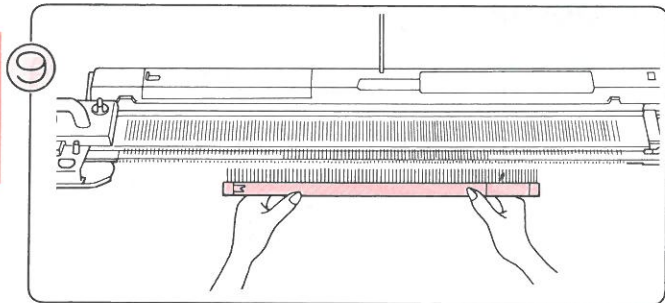
Tome el hilo del clip correspondiente y enhébrelo en el alimentador de hilo A.



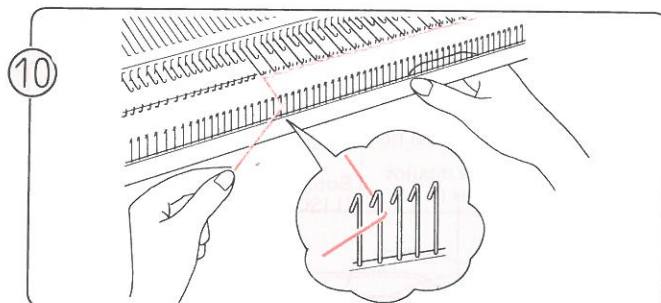
Sujetando el extremo del hilo con la mano izquierda, cierre la palanca del alimentador de hilo.



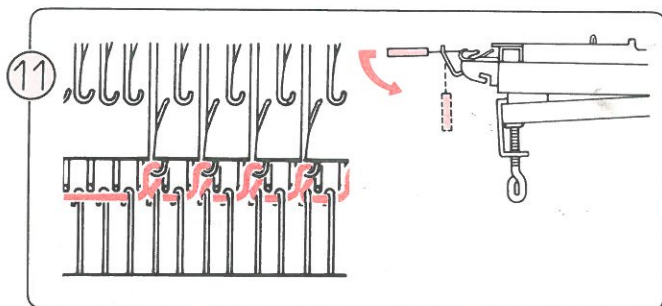
Sujetando todavía el extremo del hilo suavemente, mueva ligeramente el carro K hacia la izquierda. Una vez que sienta que las agujas agarran el hilo, puede soltar el extremo del mismo.



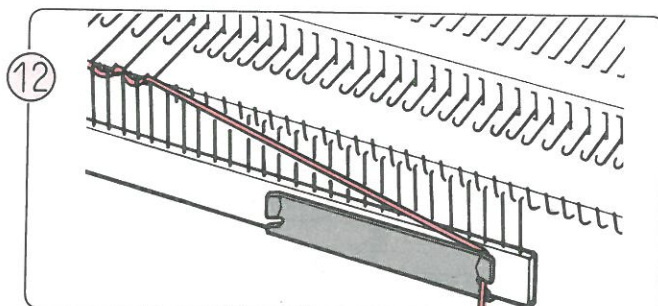
- (1) Saque el peine de montaje del estuche y elija la longitud de acuerdo con el número de agujas.
- (2) Sujete el peine de montaje de la forma mostrada con los ganchos orientados hacia la máquina.



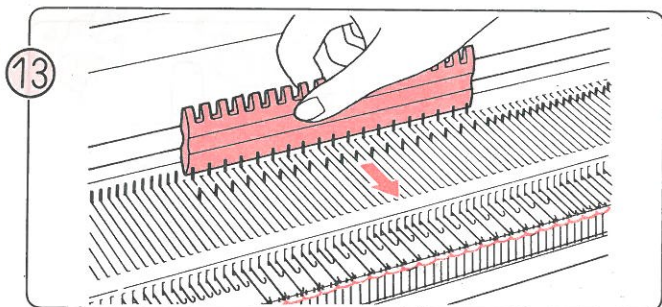
Tire del hilo a través del gancho hacia Vd. de la forma ilustrada.



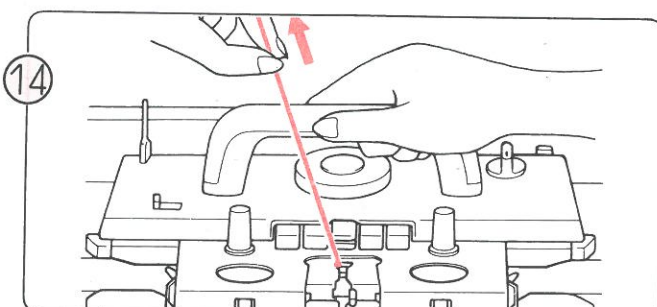
Enganche el peine de montaje sobre los bucles y déjelo que cuelgue. Dé un tirón suave del peine hacia abajo.



Enganche el extremo suelto del hilo debajo del clip del hilo en la parte delantera de la placa de conexión.



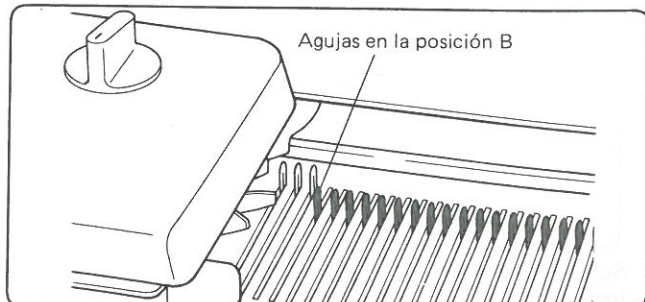
Haga avanzar las agujas, que había colocado en la posición A en el paso 4, a la posición B.



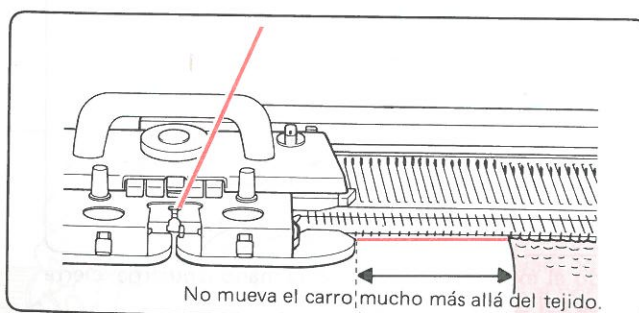
Mueva el carro K a la derecha, sujetando el hilo de la forma mostrada, de forma que no se formen bucles.

#### Antes de mover el carro K

- Observe los puntos siguientes

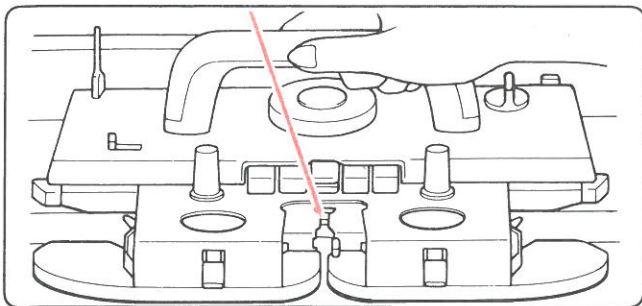


Asegúrese de que el carro K (o el carro L) pasa por el tejido antes de moverlo en la otra dirección. Oirá un "click" al final de una vuelta.



No mueva el carro K mucho más allá del tejido.

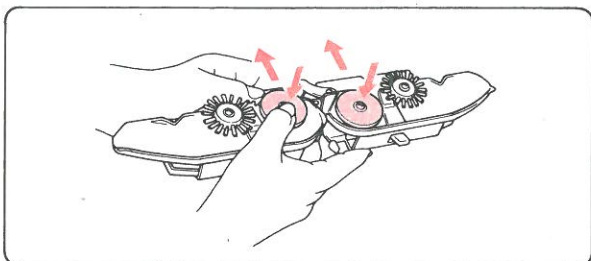
### 3. PUNTO LISO



Continúe moviendo el carro K para un lado y para otro. Este tipo de tejido se llama "punto liso".

#### Ruedas de goma

(Utilícelas si el hilo (v.g. algodón, acrílico) no teje correctamente.)



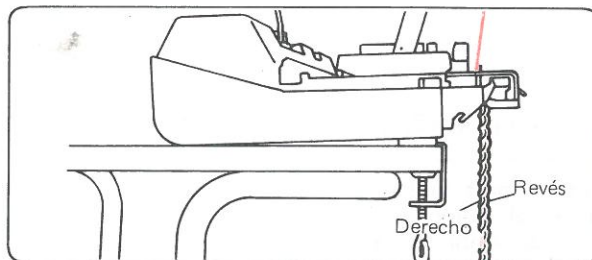
- Las ruedas se ajustan en la posición de trabajo de la forma siguiente:

- (1) Retire el conjunto de placa de platinas del carro K y de la vuelta al mismo.
- (2) Coloque el dedo pulgar sobre una de las ruedas de goma y hágala deslizar hacia delante, de forma que esté en línea con el cepillo. Haga lo mismo con la otra rueda de goma.

\* Invierta la acción antedicha para retornar las ruedas de goma a la posición de reposo.

#### Derecho y revés del tejido

- Puede utilizar el lado que prefiera como lado (cara) derecho al armar su labor.



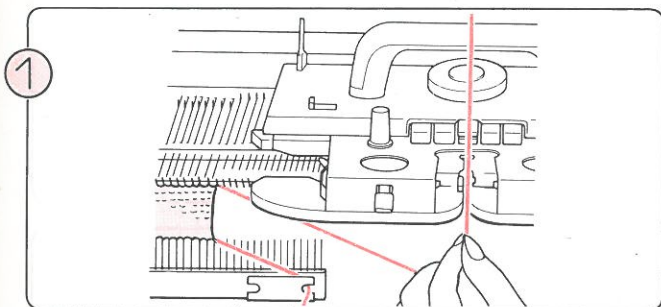
#### • Derecho



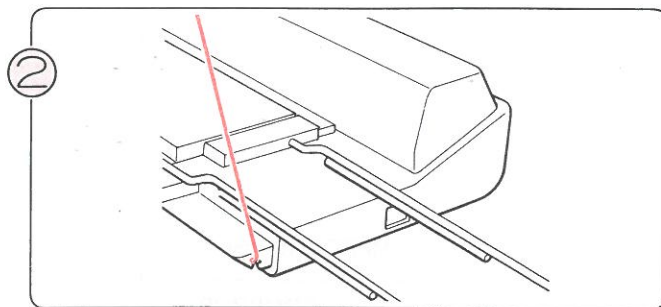
#### • Revés



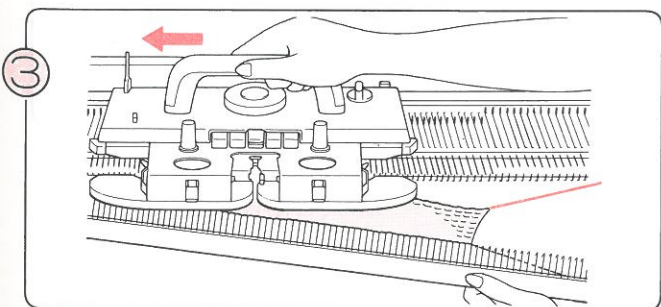
### 4. PARA DESMONTAR EL TEJIDO DE LA MAQUINA



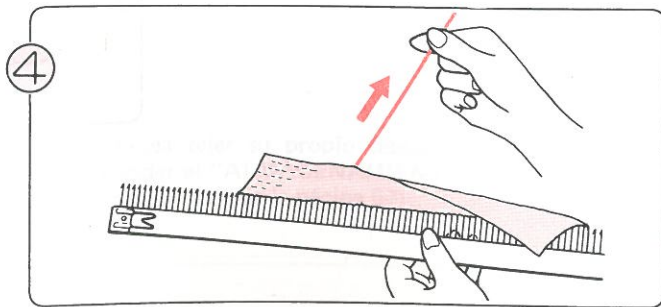
Con el carro K a la derecha, retire las pesas de garra y saque el hilo del alimentador de hilo "A".



Asegure el hilo, enganchándolo en la ranura situada en el borde de su máquina.



Para desmontar la labor, mueva el carro K vacío lentamente a la izquierda, sujetando al mismo tiempo el tejido con la otra mano.



Dado que el tejido no está cerrado y los puntos son bucles abiertos, se deshará fácilmente.

# PROGRAMACION

## PROGRAMA

### ¿QUE ES UN PROGRAMA?

- La PROGRAMACION significa que podrá decir al ordenador las funciones que desea que realice la máquina de tejer. Se ha incorporado dentro de la memoria del ordenador 555 dibujos de puntos diferentes, de forma que para tejer uno de ellos, es necesario decírselo al ordenador. Si desea diseñar su propio dibujo, deberá almacenarlo en la memoria del ordenador. (También podrá borrar esta información cuando ya no sea necesaria.) Tome el tiempo necesario para aprender las funciones del ordenador y disfrutará de su máquina de tejer al máximo.

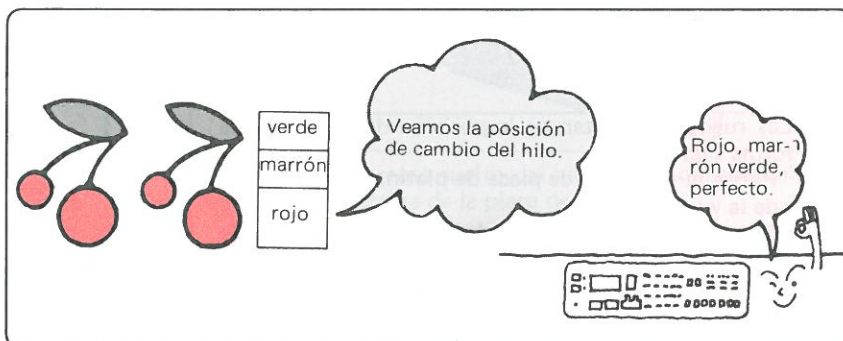
#### PROGRAMA DE DIBUJO

Cuando desee que la máquina teja un dibujo de punto determinado, deberá introducir esta información con la ayuda del Programa de Dibujo.



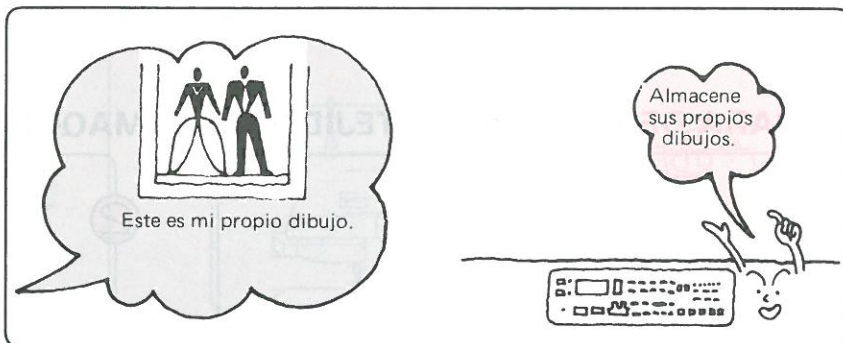
#### PROGRAMA MEMO

Se utiliza para indicar a la máquina dónde cambiar el color del hilo, qué ajuste de palanca de cambio de calado debe usarse, etc.



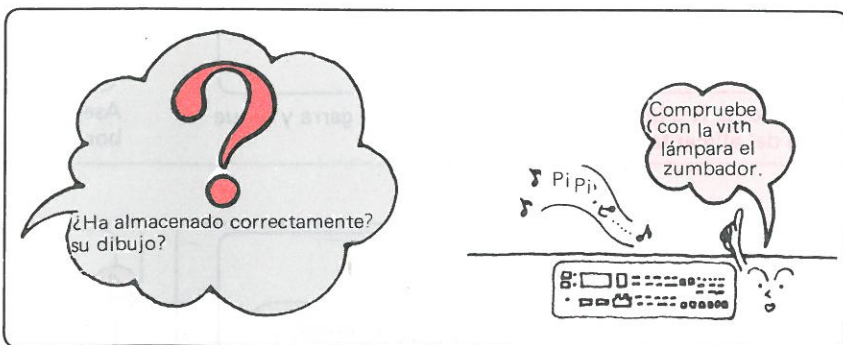
#### PROGRAMA DE ENTRADA

Cuando desea introducir su propio dibujo, utilice la tecla INPUT (ENTRADA). (También puede borrarlo.)



#### PROGRAMA DE COMPROBACION

Utilice el programa CHECK (COMPROBACION) para asegurarse de haber introducido toda la información correctamente.



# NUMERO DEL DIBUJO

## SELECCION DEL DIBUJO

- Recibirá con su máquina el libro especial "STITCH WORLD". Este libro ilustra a todo color los 555 dibujos preciosos que están incorporados en la memoria del ordenador. Escoja su dibujo y entre el número en el ordenador.

### Libro de dibujos "STITCH WORLD"

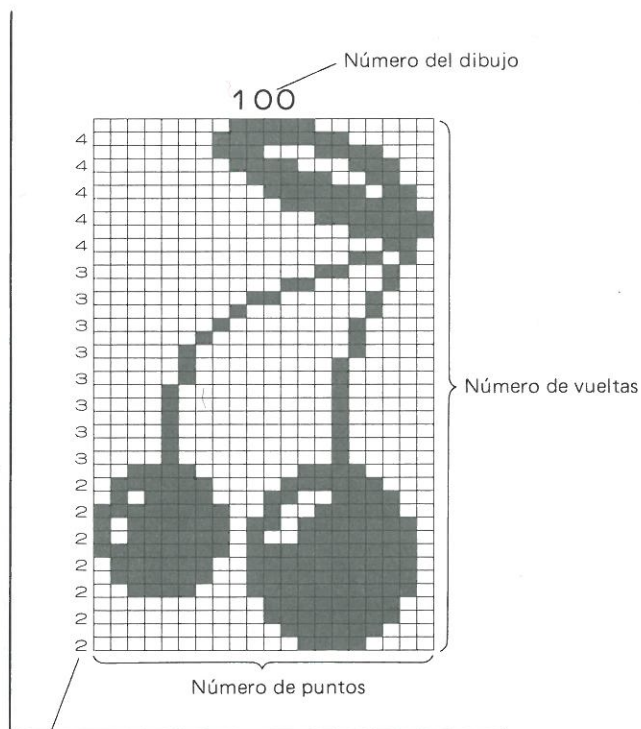


Pongamos por ejemplo que Vd. desea tejer el dibujo de las cerezas "CHERRY".

Todo lo que debe hacer es entrar el número 100.

- Tal vez desee tejer este dibujo de estilo noruego en más de dos colores. Si este es el caso, consulte la sección posterior del libro "STITCH WORLD" donde todos los dibujos están claramente mostrados por gráfico, dando la anchura y la longitud de una repetición del dibujo, mostrando además dónde aparecen los cambios de hilo.

### DIAGRAMA MOSTRANDO UNA REPETICION DE UN DIBUJO

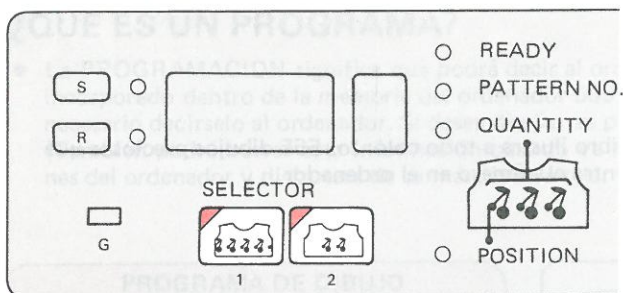


- Si desea tejer su propio dibujo de punto, deberá aprender el "ALMACENAMIENTO DE SU PROPIO DIBUJO" (Véase la página 57).



El número del hilo de contraste se muestra en el display Memo.

## SELECTORES

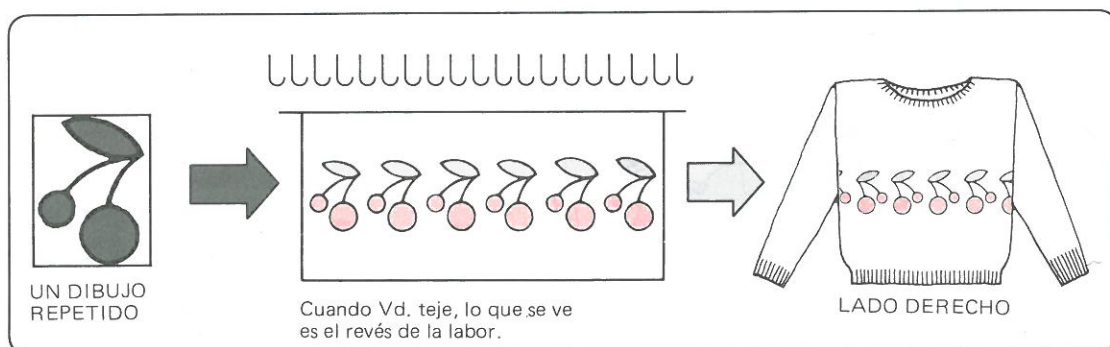


- Hay dos "SELECTORES" en el panel. Debe decidir cuál quiere usar.

### • SELECTOR (1)



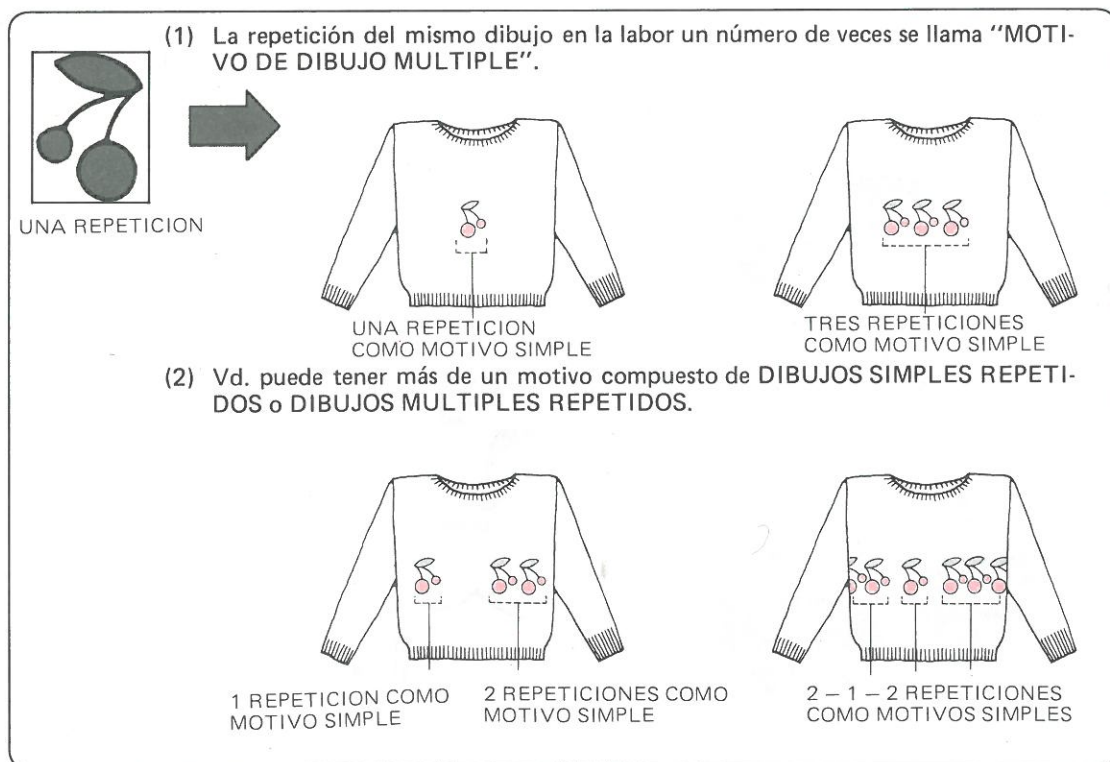
Dibujos repetidos. (Refiérase a la página 22.)



### • SELECTOR (2)

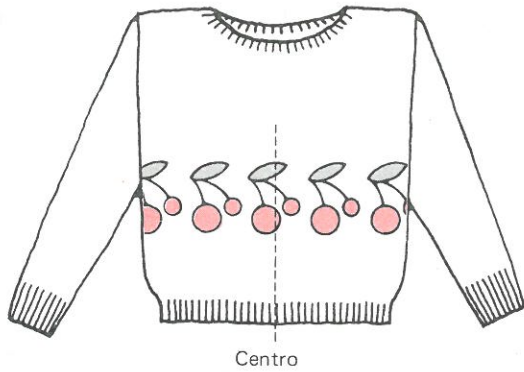


Un número de repeticiones de un solo dibujo específicamente situadas. (Refiérase a la página 28.)





## DIBUJOS REPETIDOS USE EL SELECTOR (1) (Dibujo A)

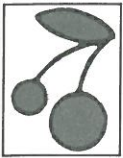


Centro

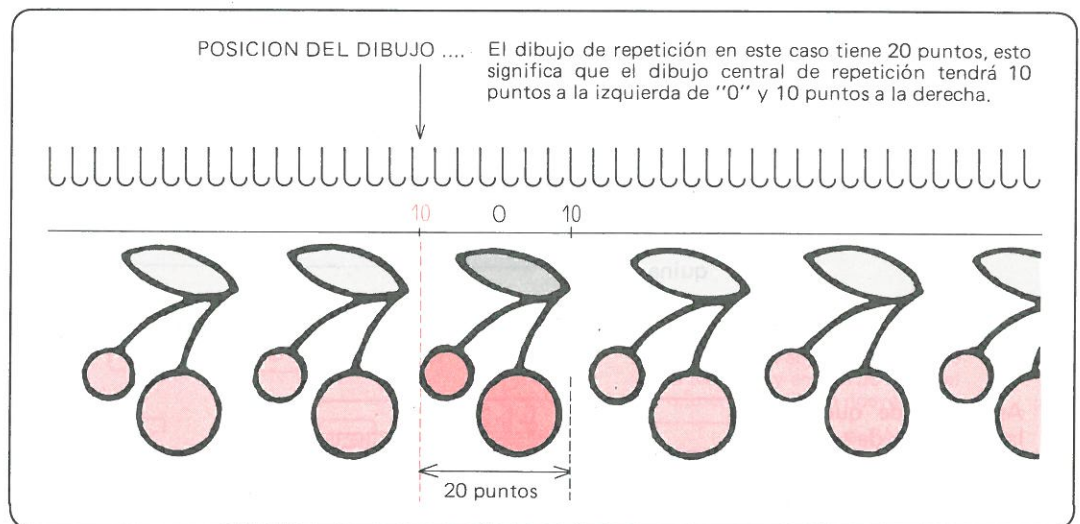
★ Cuando Vd. programa un dibujo repetido, la repetición del dibujo se coloca sobre el centro del lecho de agujas.

- Cuando ha elegido el SELECTOR (1), entre simplemente el número del dibujo y la máquina tejerá automáticamente la repetición del dibujo, colocado sobre el centro del lecho de agujas, como un dibujo repetido.

Dibujo Número 100



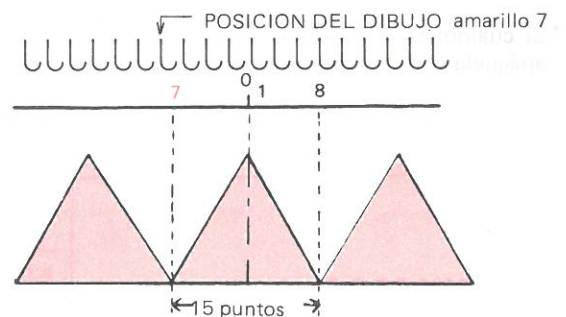
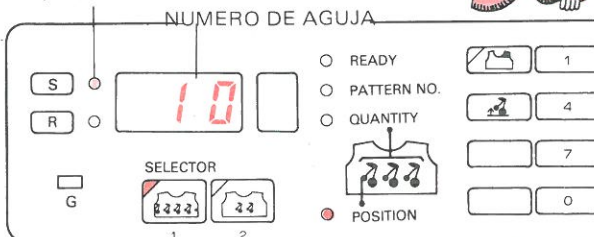
20 puntos



- La posición del dibujo de repetición está determinada por la aguja izquierda de dicho dibujo de repetición. El lecho de agujas se divide en dos mitades, la izquierda se denomina amarilla (Y) y la derecha verde (G).
- Cuando un dibujo de repetición consta de un número impar de puntos, la aguja central se coloca automáticamente en G1.

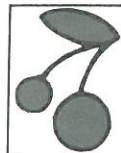
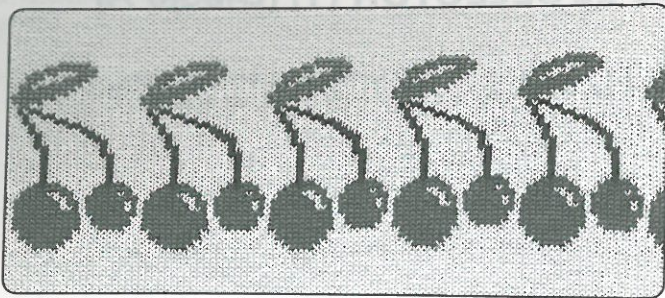
Al tejer "DIBUJOS REPETIDOS", el dibujo de repetición se centra automáticamente.

Cuando la aguja del extremo izquierdo del dibujo de repetición está a la izquierda, la lámpara amarilla (Y) se encenderá.



El programa para los dibujos repetidos se completa cuando haya entrado el número del dibujo y la posición de la aguja del extremo izquierdo para la repetición de un solo dibujo.

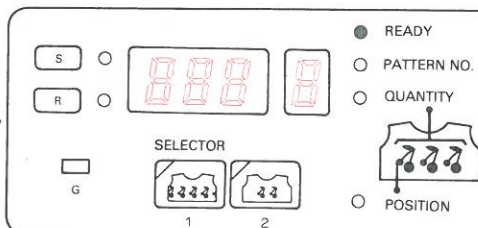
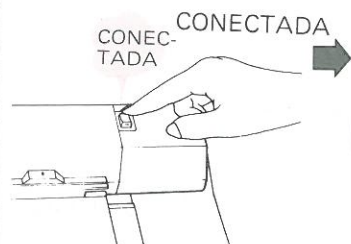
## ■ PROGRAMACION (PROGRAMA DE DIBUJO)



★ El ejemplo siguiente usa el dibujo número 100 de "STITCH WORLD".

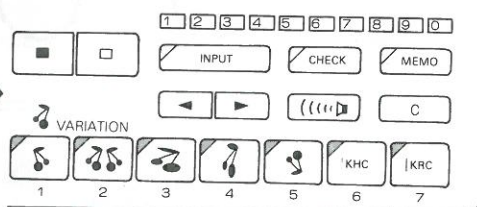
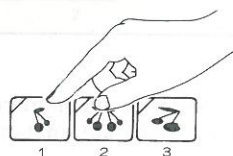
### ● Antes de entrar el programa

#### (1) Conecte la máquina.



Cuando se conecta la máquina, la lámpara READY (PREPARADO) se enciende. Toda información presentada en el PANEL se refiere a antes de que se desconectara la máquina.

Asegúrese de que todas las lámparas de variación están apagadas.

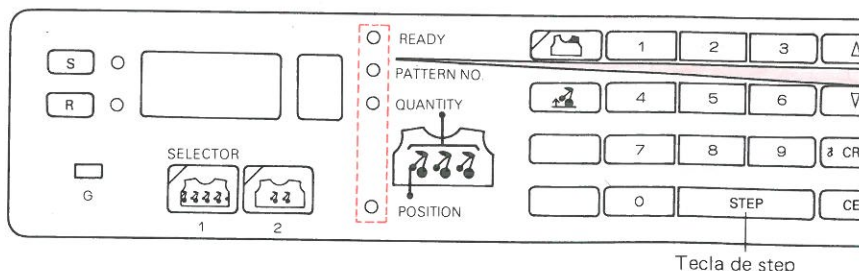


\* Si cualquiera de las lámpara de variación está encendida, apáguela presionando sobre ella.

#### INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

○ READY  
○ PATTERN NO.  
○ QUANTITY  
○ POSITION  
Empiece a entrar el programa cuando esta lámpara esté encendida.

### ● PROGRAMA DE DIBUJO



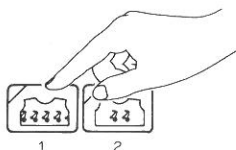
Pulse la tecla STEP (PASO) y estas lámparas se encenderán por orden.

Tecla de step

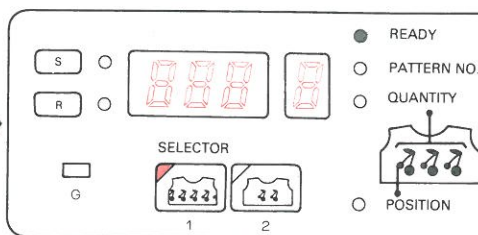
- Si desea regresar al principio de un programa, desconecte la máquina. Cuando se vuelve a conectar la máquina, la lámpara READY se enciende y Vd. podrá empezar por el principio.

### OPERACION 1

Pulse el selector (1).



Escoja el selector (1) ó (2).



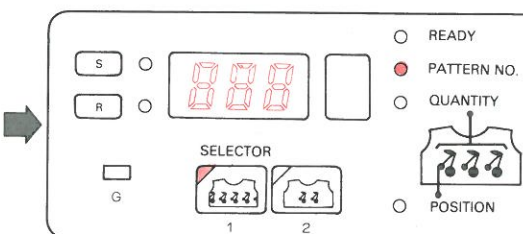
### INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

Para los dibujos repetidos, debe pulsar el selector (1).

### OPERACION 2

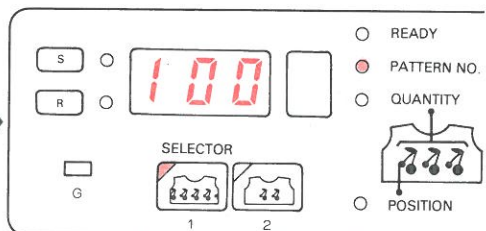
(1) Pulse la tecla Step.

STEP



La lámpara del número del dibujo se enciende y el display muestra el número del dibujo anterior.

(2) Pulse la tecla CE para des-  
pejar el display y entre el  
número 100 como el nú-  
mero del dibujo nuevo.



Incluso si el número del dibujo  
100 aparece en el display, pulse  
la tecla CE y entre 100 como el  
número del dibujo nuevo.



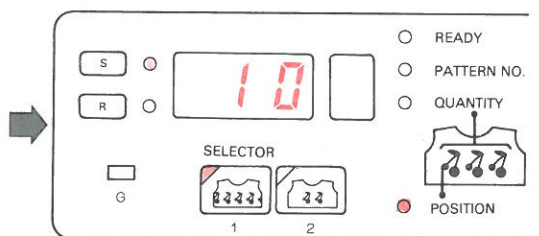
- Si se equivoca, pulse la tecla CE y entre la cifra correcta.

### OPERACION 3

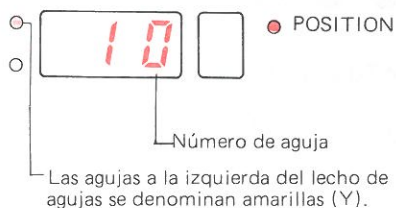
Pulse la tecla Step.

STEP

Compruebe la posición de la aguja del extre-  
mo izquierdo del dibujo central.



La lámpara de posición se enciende. La  
lámpara amarilla y el display indican que la  
posición amarillo 10 (Y10) será la aguja del  
extremo izquierdo para el dibujo central.

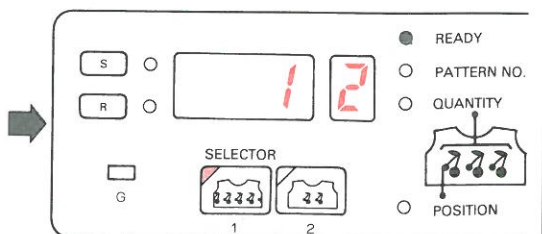


### OPERACION 4

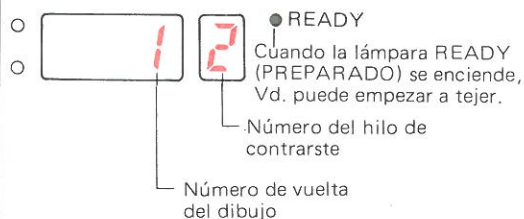
Pulse la tecla Step.

STEP

Acabe el programa.

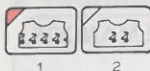


La lámpara READY se enciende y Vd. ha  
completando el programa.

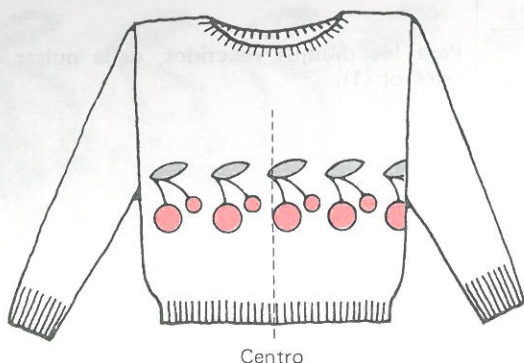


- Si desea comprobar lo que ha programado, pulse repetidamente la tecla Step.  
El programa se visualizará paso a paso en su orden de programación.  
(Véase la página 37.)

\* A tejer, véase la página 78.

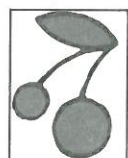


## USE EL SELECTOR (1) (Dibujo B)



- ★ El dibujo de repetición no tiene que estar sobre el centro del lecho de agujas. Puede cambiar su posición y moverlo a la izquierda o a la derecha.

Dibujo N° 100

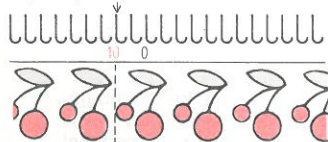


◀20 puntos▶

- ★ La posición del dibujo de repetición es determinada por la aguja del extremo izquierdo de dicho dibujo de repetición.
- ★ Cuando el selector está ajustado a 1, la máquina colocará automáticamente el dibujo de repetición sobre el centro del lecho de agujas, y el número de la aguja del extremo izquierdo aparecerá en el display.

Para cambiar la posición del dibujo, debe pulsar primero la tecla CE para despejar el display.

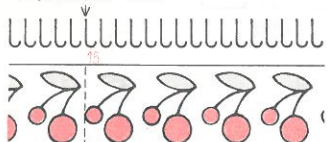
POSICION DEL DIBUJO  
(fijado por el ordenador)



POSICION DEL DIBUJO  
fijado automáticamente por el ordenador.



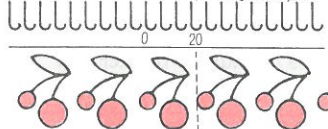
POSICION DEL DIBUJO  
(fijado por Vd.)



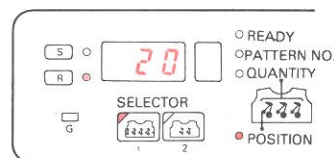
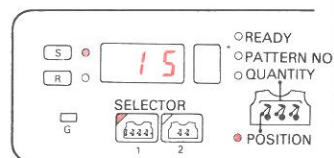
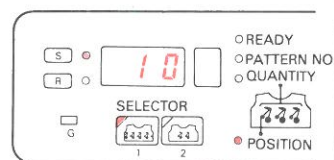
POSICION DEL DIBUJO — elegida por Vd.

V.G. Entre Amarillo (izquierda) 15 como la posición del dibujo.

POSICION DEL DIBUJO  
(fijado por Vd.)



V.G. Entre verde (derecha) 20 como la posición del dibujo.



### Para entrar la posición del dibujo

- Las agujas a la izquierda del lecho de agujas están representadas por amarillo (Y) y a la derecha por verde (G).
- Cuando las lámparas amarilla y verde destellan, Vd. deberá pulsar primero la tecla amarilla o la verde (amarilla si quiere un número de aguja (izquierda) amarilla o verde si quiere un número de aguja (derecha) verde). Luego, entre el número de aguja.

(Ejemplo)

Tecla amarilla

1 5

Tecla verde

2 0



El programa para los dibujos repetidos se completa cuando haya entrado el número del dibujo y la posición de la aguja del extremo izquierdo para la repetición de un solo dibujo.

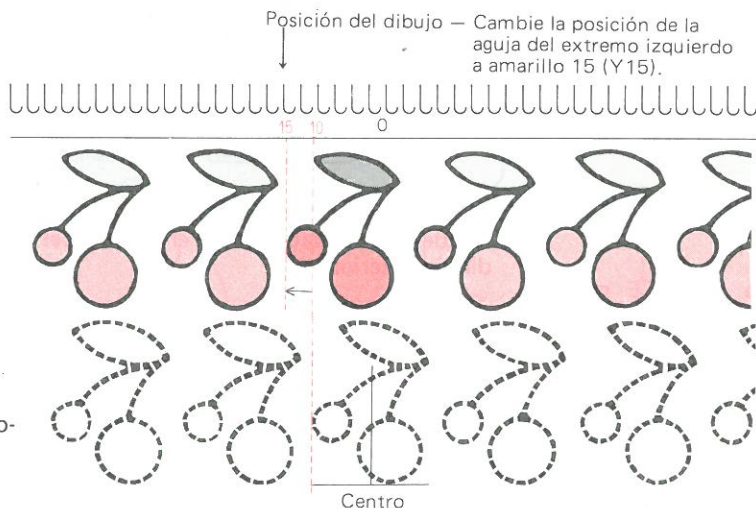
## ■ PROGRAMACION (PROGRAMA DE DIBUJO)

Ejemplo: Cambie la posición del dibujo a amarillo 15 de amarillo 10.

Dibujo Nº 100



Posición del dibujo original que fue colocado automáticamente por el ordenador.

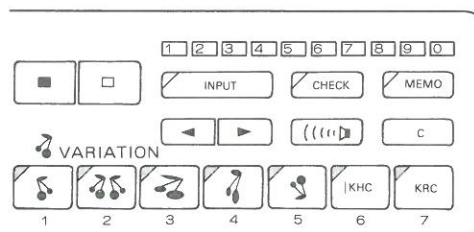


### ● Antes de entrar el programa

(1) Conecte la máquina.  
Cuando se conecta la máquina, la lámpara READY (PREPARADO) se enciende. Toda información presentada en el PANEL se refiere a antes de que se desconectara la máquina.

(2) Asegúrese de que todas las lámparas de variación están apagadas.

\*Si cualquiera de las lámpara de variación está encendida, apáguela presionando sobre ella.

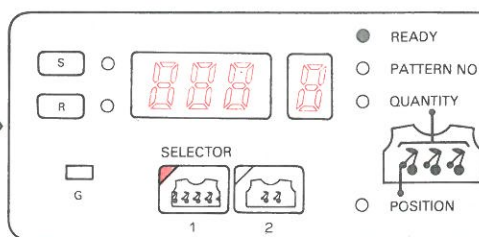
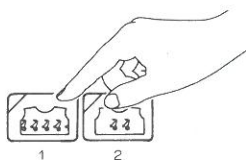


### ● PROGRAMA DE DIBUJO

#### OPERACION 1

Escoja el selector (1) ó (2).

Pulse el selector (1).



#### INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

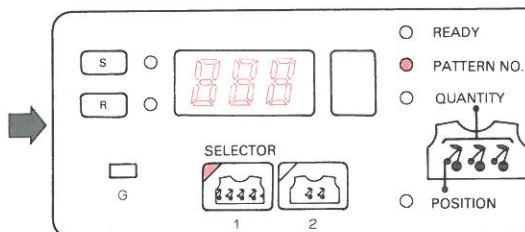
Para los dibujos repetidos, debe pulsar el selector (1).

## OPERACION 2

Seleccione el número del dibujo que va a tejer.

- (1) Pulse la tecla Step.

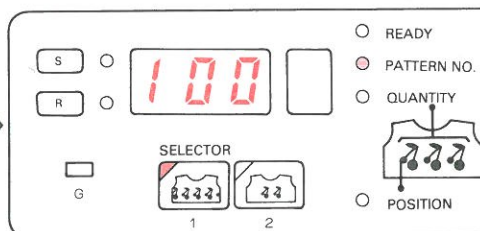
STEP



La lámpara del número del dibujo se enciende y el display muestra el número del dibujo anterior.

- (2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre el número del dibujo nuevo.

CE 1 0 0



Incluso si el número del dibujo 100 aparece en el display, pulse la tecla CE y entre 100 como el número del dibujo nuevo.

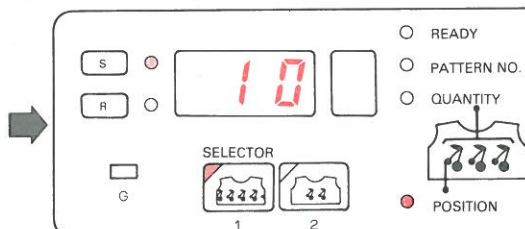


## OPERACION 3

Compruebe la posición de la aguja del extremo izquierdo del dibujo central.

- (1) Pulse la tecla Step.

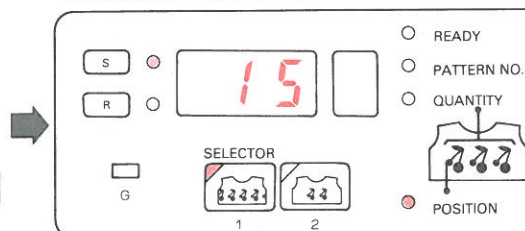
STEP



La lámpara de posición se enciende. La lámpara amarilla y el display indican que la posición amarillo 10 (Y10) será la aguja del extremo izquierdo para el dibujo central.

- (2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre Amarillo 15 como la nueva posición de la aguja del extremo izquierdo.

CE Amarillo 1 5



Número de aguja

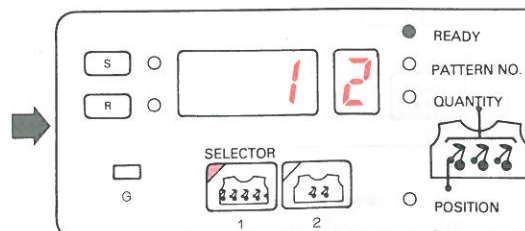
Las agujas a la izquierda del lecho de agujas se denominan amarillas (Y).

## OPERACION 4

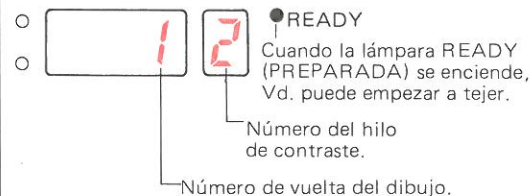
Acabe el programa.

Pulse la tecla Step.

STEP



La lámpara READY se enciende y Vd. ha completado el programa.



Cuando la lámpara READY (PREPARADA) se enciende, Vd. puede empezar a tejer.

Número del hilo de contraste.

Número de vuelta del dibujo.

- Si desea comprobar lo que ha programado, pulse repetidamente la tecla Step. El programa se visualizará paso a paso en su orden de programación. (Véase la página 37.)

\* A tejer, véase la página 78.



# MOTIVOS

## USE EL SELECTOR (2)

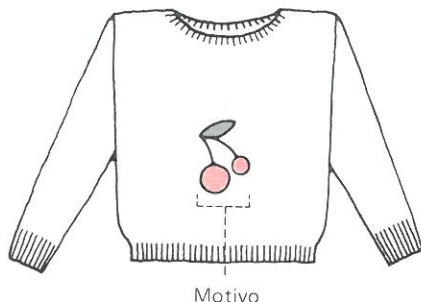
### ■ MOTIVO DE DIBUJO MULTIPLE

- ¿Qué es un "Motivo de dibujo múltiple"?

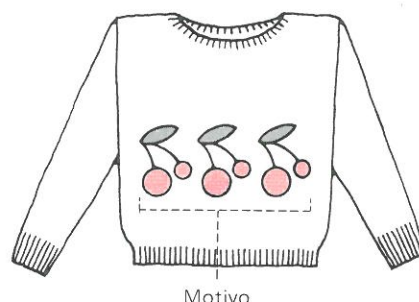
Dibujo No 100



- Un motivo puede constar de una sola repetición de un dibujo (DIBUJO SIMPLE REPETIDO) o de varias repeticiones del mismo dibujo (DIBUJO MULTIPLE REPETIDO). Aunque el dibujo se repita más de una vez, el grupo de agujas que forman estos dibujos componen un motivo.



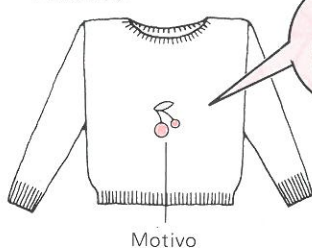
Motivo



Motivo

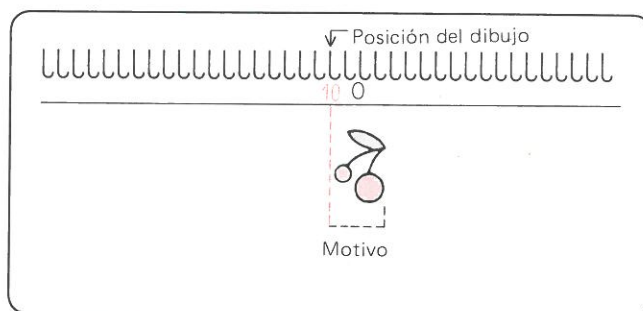
- Con la ayuda del selector (2), podrá obtener varias combinaciones de motivos de dibujo simple repetido y dibujo múltiple repetido.

1 motivo

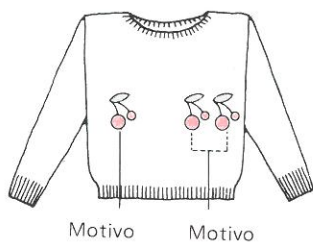


Motivo

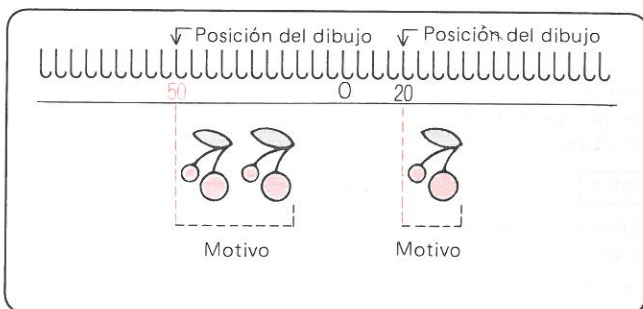
Durante el tejido, lo que se ve es el revés de la labor.



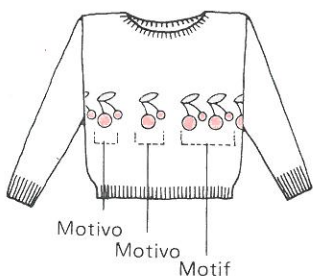
2 motivo



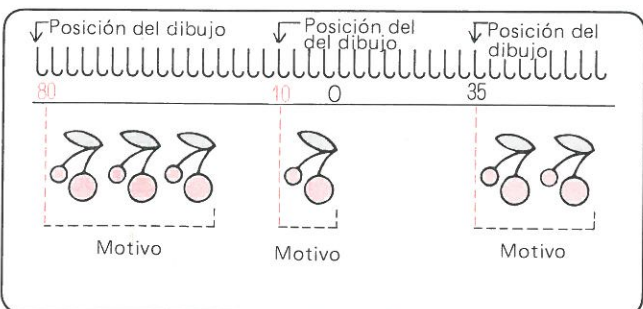
Motivo Motivo



3 motivo



Motivo Motivo Motif

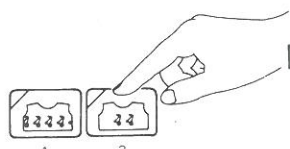


- Los motivos están numerados de acuerdo con el orden en que se entraron; v.g. primero, segundo, tercero, etc.

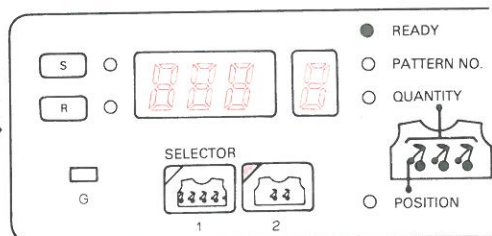
## PROGRAMA DE DIBUJO

El selector (2) se utiliza para 1, 2, 3, 4, 5 y 6 motivos de dibujos.

- (1) Escoja el selector (2).



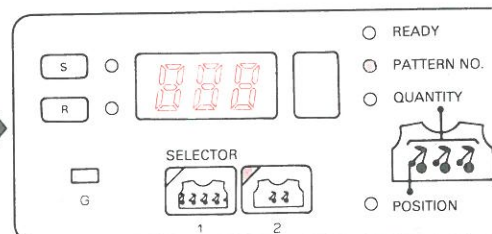
(Pulse el selector.)



- (2) Seleccione el número del dibujo que va a tejer.

STEP

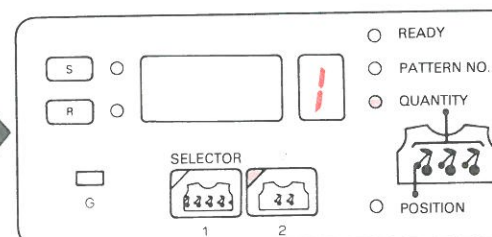
(Pulse la tecla Step.)



- (3) Entre el número de dibujos para el primer motivo.

STEP

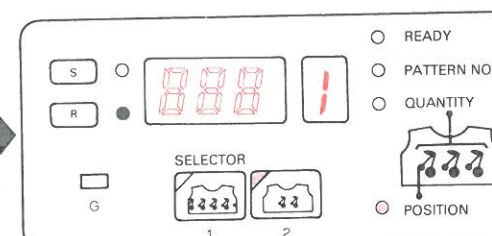
(Pulse la tecla Step.)



- (4) Entre la posición del dibujo para el primer motivo.

STEP

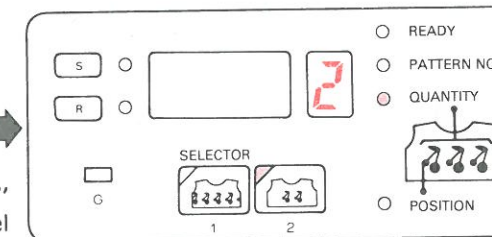
(Pulse la tecla Step.)



- (5) Entre el número de dibujos para el segundo motivo.

STEP

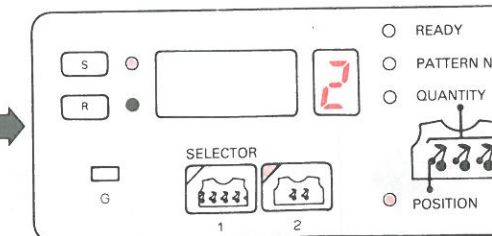
(Pulse la tecla Step.)  
Los motivos "3", "4", "5" y "6" se realizan como el motivo "2".



- (6) Entre la posición del dibujo para el segundo motivo.

STEP

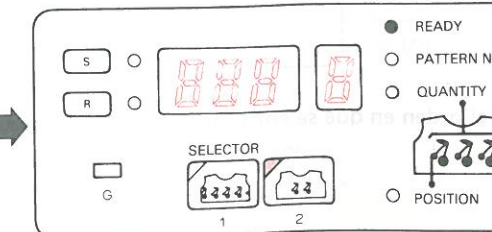
(Pulse la tecla Step.)



- (7) La lámpara READY se enciende y Vd. ha completado el programa,

STEP

(Pulse la tecla Step.)



La lámpara del número del dibujo se enciende y el display muestra el número del dibujo anterior.

Pulse la tecla CE para despejar el display y entre el número del dibujo deseado.

Cuando la lámpara de cantidad se enciende, "1" aparecerá en el Display Memo — el Display Memo — el primer motivo. Entre el número de dibujos repetidos que desea en el primer motivo.

Cuando la lámpara de posición se enciende, el display muestra la posición de la aguja del extremo izquierdo cuando está centrada sobre el lecho de agujas. Ahora, Vd. debe entrar la posición de la aguja del extremo izquierdo requerida, pulsando la tecla CE. Las lámparas amarilla y verde destellarán de forma intermitente. Pulse la tecla amarilla o verde y entre el número de la nueva posición de la aguja del extremo izquierdo.

La lámpara de cantidad se enciende y el número "2" aparece en el display Memo — el segundo motivo. Entre el número de dibujos repetidos que desea en el segundo motivo.

\* Si desea terminar el programa antes de llegar al motivo "6", entre "0".

Cuando la lámpara de posición se enciende para el segundo motivo, las luces amarilla y verde destellan de forma intermitente. Pulse la tecla de la posición de la aguja del extremo izquierdo de dicho motivo.

Cuando la lámpara READY se ilumina, Vd. puede empezar a tejer.

El programa para los motivos de dibujos múltiples se completa cuando haya entrado el número del dibujo, el número de dibujos repetidos en cada motivo y la posición de los motivos.



## MOTIVOS - UN DIBUJO REPETIDO COMO MOTIVO SIMPLE

### USE EL SELECTOR (2)

#### ■ Motivo con dibujo repetido simple

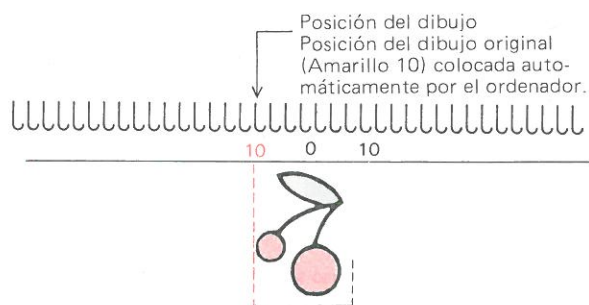


- El ejemplo siguiente utiliza el dibujo 100 del libro "STITCH WORLD".

#### DIBUJO A

##### Ejemplo

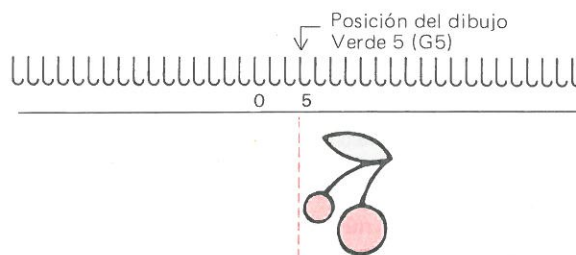
- ★ Teja un dibujo en el centro del lecho de agujas.



#### DIBUJO B

##### Ejemplo

- ★ Mueva el dibujo a un lado del centro. Cambie la posición desde Amarillo 10 (colocada automáticamente por el ordenador) a Verde 5. (G5)

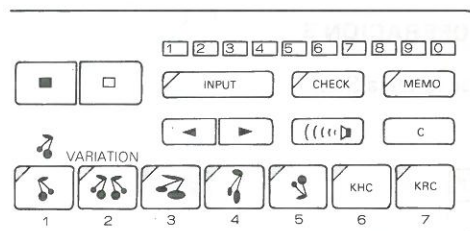


\* La programación de ambos dibujos es idéntica; por lo tanto, proceda de la forma siguiente:

#### ● Antes de entrar su programa

- (1) Conecte la máquina.  
Cuando se conecta la máquina, la lámpara READY se enciende. Cualquier información presentada en el PANEL se refiere a antes de que se desconectara la máquina.
- (2) Asegúrese de que todas las lámparas de variación estén desconectadas.

\* Si cualquiera de las lámparas de variación está encendida apáguela presionando sobre ella.

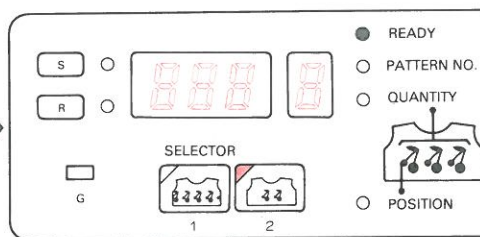
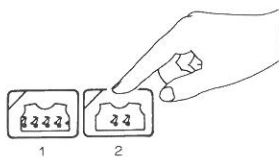


## • PROGRAMA DE DIBUJO

### OPERACION 1

Escoja el Selector (1).

Pulse el Selector (2).



## INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

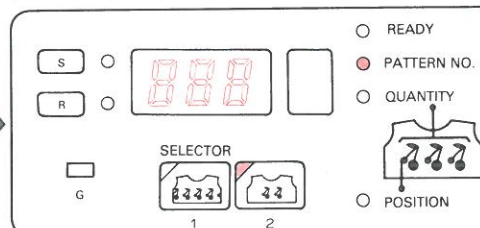
Escoja el Selector (2) porque Vd. desea tejer motivos de dibujos múltiples.

### OPERACION 2

Seleccione el número del dibujo que va a tejer.

(1) Pulse la tecla Step.

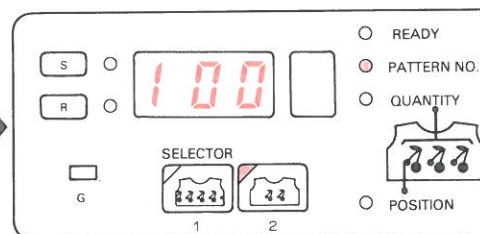
STEP



La lámpara del número de dibujo está encendida y el display muestra el número del dibujo anterior.

(2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre 100 como el número de dibujo nuevo.

CE 1 0 0



Incluso si el número de dibujo 100 aparece en el display, pulse la tecla CE y entre 100 como el número de dibujo nuevo.

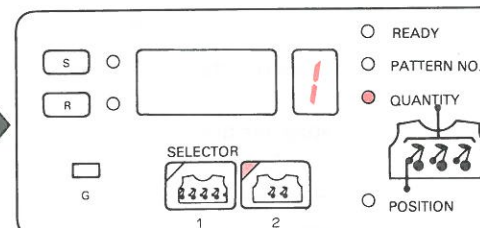


### OPERACION 3

Entre el número de dibujos repetidos en el primer motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

STEP



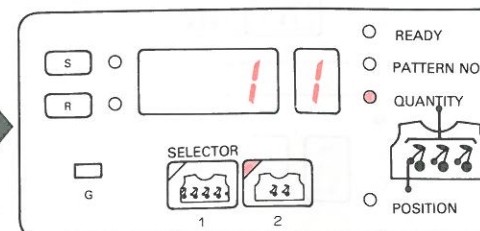
Cuando la lámpara de cantidad se enciende, el ordenador quiere saber cuántos dibujos repetidos hay en el primer motivo.



Esto indica que está programando el primer motivo.

(2) Entre 1.

1



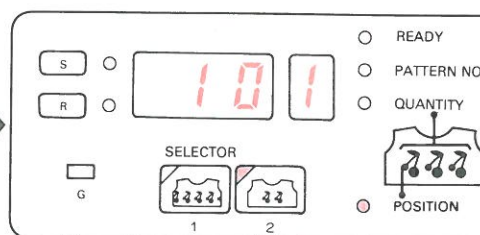
Esto indica que está programando el primer motivo. Dibujos repetidos que Vd. entra.

#### OPERACION 4

Entre la posición del dibujo para el primer motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

STEP



La lámpara de posición se enciende. La lámpara amarilla y el display indican que Amarillo 10 (Y10) será la aguja del extremo izquierdo para el primer motivo. (El dibujo se centrará sobre el 0 en el lecho de agujas.)

(2) • DIBUJO A

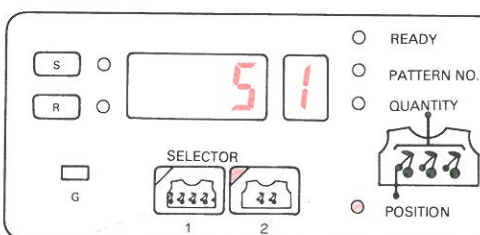
Si desea tejer el dibujo centrado en 0, proceda al paso 5.

• DIBUJO B

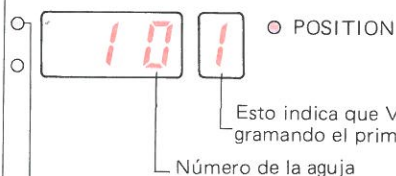
Si desea cambiar la posición del dibujo a la izquierda o la derecha del centro 0, pulse la tecla CE para despejar el display.

A continuación, entre la nueva posición de la aguja del extremo izquierdo que en este ejemplo es Verde 5 (G5).

CE Verde 5



#### INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS



Esto indica que Vd. está programando el primer motivo.

Número de la aguja

Las agujas a la izquierda del lecho de agujas se denominan Amarillas (Y).

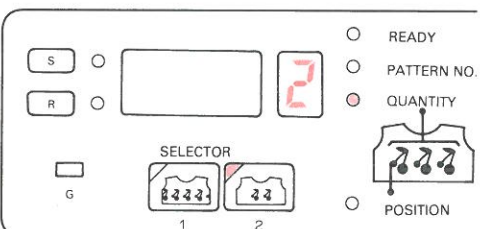
Cuando la lámpara de posición se enciende, Vd. puede cambiar la posición del motivo, y moverlo a la izquierda o a la derecha del centro 0 en el lecho de agujas.

#### OPERACION 5

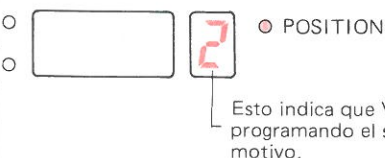
A continuación, entre el número de dibujos repetidos en el segundo motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

STEP



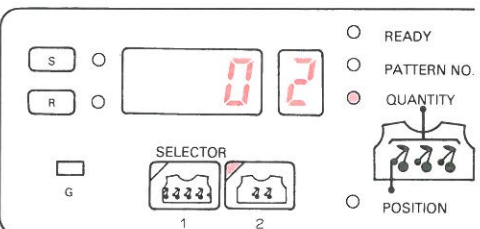
Cuando la lámpara de cantidad se enciende, el ordenador quiere saber cuántos dibujos repetidos hay en el segundo motivo.



Esto indica que Vd. está programando el segundo motivo.

(2) Entre 0.

0



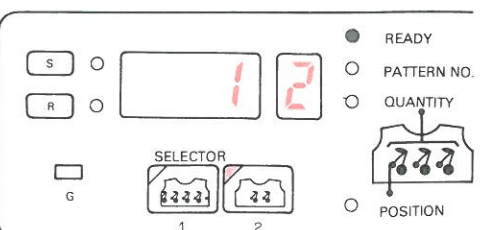
La programación para el Selector 2 se acaba Vd. entra 0 como la cantidad de dibujos repetidos para el motivo siguiente.

#### OPERACION 6

Fin del programa

Pulse la tecla Step.

STEP



La lámpara READY se enciende, y Vd. ha completado el programa. ¡Ahora está preparada para tejer!



Cuando la lámpara READY se enciende, puede empezar a tejer.

Número de hilo de contraste.

Número de vuelta del dibujo.

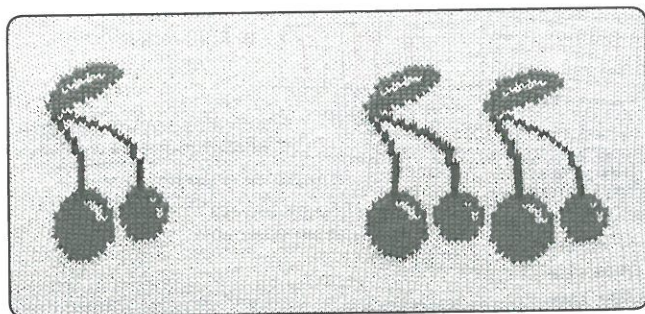
• Si desea comprobar lo que ha programado, pulse repetidamente la tecla Step. El programa se visualizará paso a paso en el orden de programación. (Véase la página 43.)

\* A tejer, véase la página 80.

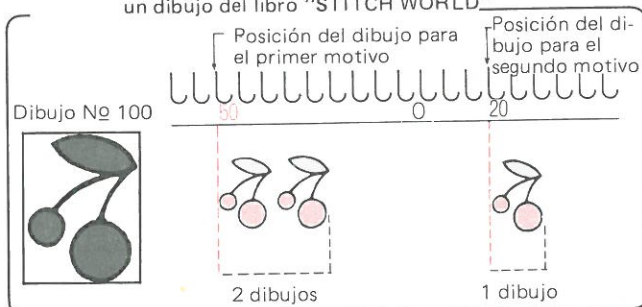


# MOTIVOS - DOS DIBUJOS REPETIDOS COMO MOTIVO 1 Y UN DIBUJO REPETIDO COMO MOTIVO 2 USE EL SELECTOR (2)

## ■ Motivo con dibujo múltiple repetido



Ejemplo: Cómo tejer el ejemplo siguiente utilizando un dibujo del libro "STITCH WORLD"

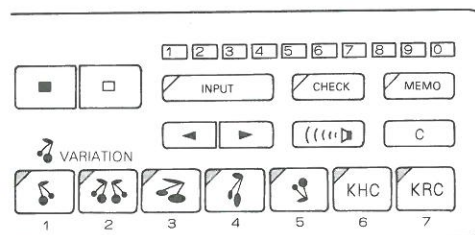


## ● Antes de entrar su programa

- (1) Conecte la máquina.  
Cuando se conecta la máquina, la lámpara READY se enciende. Cuanquier información presentada en el PANEL se refiere a antes de que se desconetara la máquina.

- (2) Asegúrese de que todas las lámparas de variación estén desconectadas.

\* Si cualquiera de las lámparas de variación está encendida, apáguela presionando sobre ella.

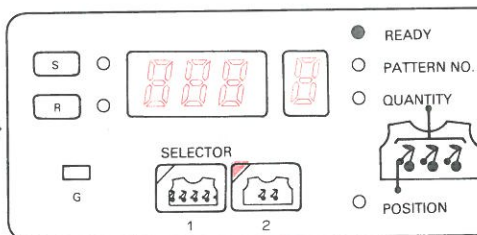
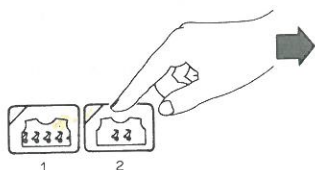


## ● PROGRAMA DE DIBUJO

### OPERACION 1

Escoja el Selector (1) ó (2).

Pulse el Selector (2).



### INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

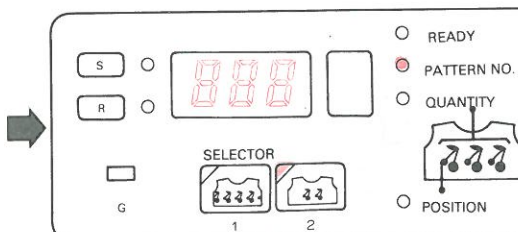
Escoja el Selector (2) porque Vd. desea tejer motivos de dibujos múltiples.

### OPERACION 2

Seleccione el número del dibujo que va a tejer.

- (1) Pulse la tecla Step.

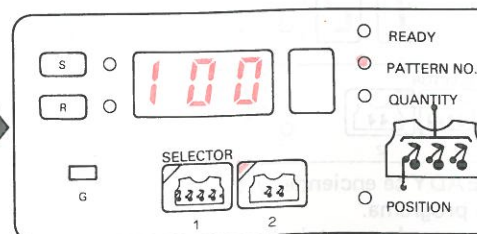
STEP



La lámpara del número de dibujo está encendida y el display muestra el número del dibujo anterior.

- (2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre 100 como el número de dibujo nuevo.

CE 1 0 0



Aunque el número de dibujo 100 aparezca en el display, pulse la tecla CE y entre 100 como el número del dibujo nuevo.

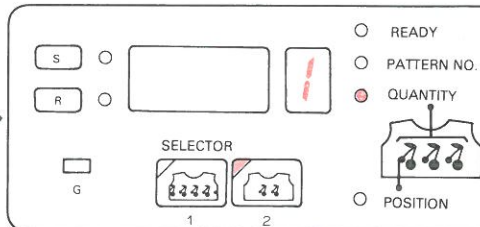


### OPERACION 3

Entre el número de dibujos repetidos en el primer motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

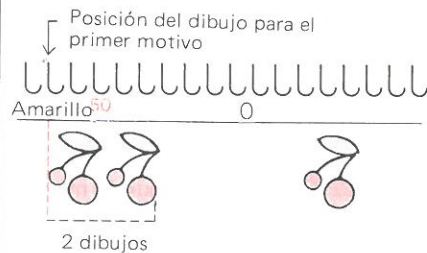
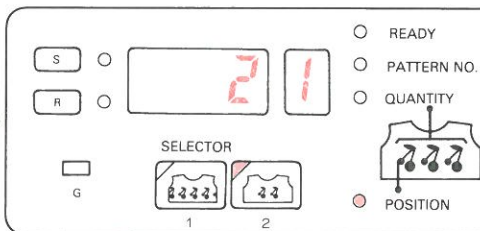
STEP



Cuando la lámpara de cantidad se enciende, el ordenador quiere saber cuántos dibujos repetidos hay en el primer motivo.

(2) Entre 2.

2



Esto indica que Vd. está programando el primer motivo.



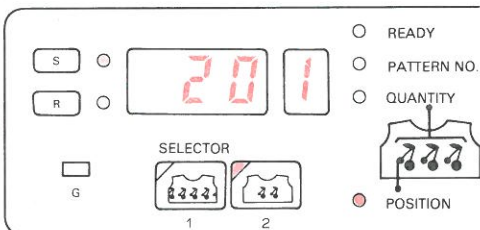
Dibujos repetidos que Vd. entra.

### OPERACION 4

Entre la posición del dibujo para el primer motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

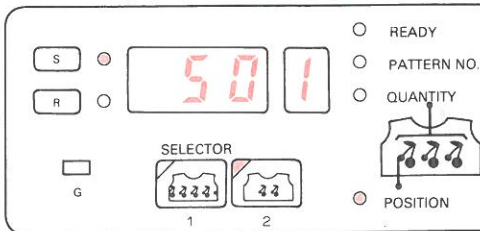
STEP



La lámpara de posición se enciende. La lámpara amarilla y el display indican que Amarillo 20 (Y20) será la aguja del extremo izquierdo para el primer motivo. (El dibujo se centrará sobre el 0 en el lecho de agujas.)

(2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre Amarillo 50 (Y50) como la nueva posición de la aguja del extremo izquierdo.

CE Amarillo 5 0



Número de la aguja

Esto indica que Vd. está programando el primer motivo.

Las agujas a la izquierda del lecho de agujas se denominan amarillas (Y).

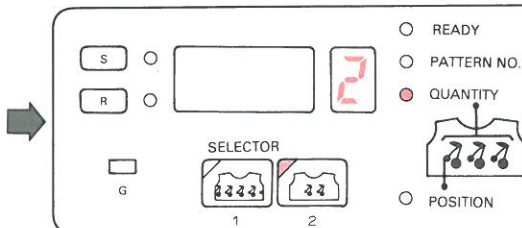
El ordenador ajusta automáticamente la posición del dibujo para el primer motivo de forma que esté centrado. Vd. puede mover este motivo a un lado cambiando la posición del dibujo cuando la lámpara de posición se enciende.

### OPERACION 5

Entre el número de dibujos repetidos en el segundo motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

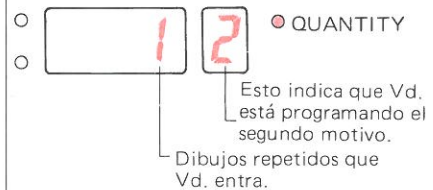
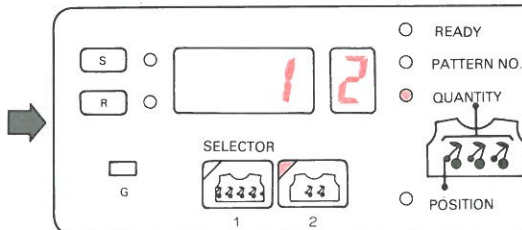
STEP



Cuando la lámpara de cantidad se enciende, el ordenador quiere saber cuántos dibujos repetidos hay en el segundo motivo.

(2) Entre 1.

1

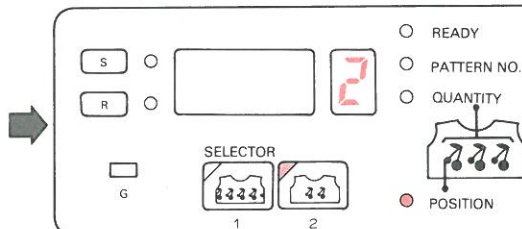


### OPERACION 6

Entre la posición del dibujo para el segundo motivo.

(1) Pulse la tecla Step.

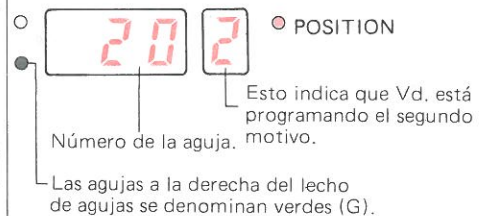
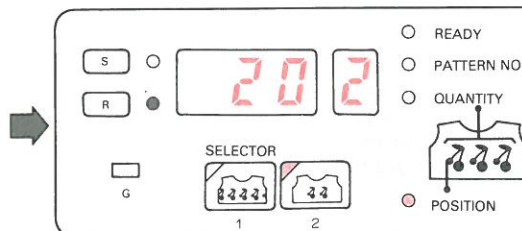
STEP



La lámpara de posición se enciende y las lámparas amarilla y verde destellan intermitentemente. El ordenador quiere saber la posición para el segundo motivo.

(2) Entre Verde 20 (G20) para la posición del dibujo del segundo motivo.

Verde 2 0

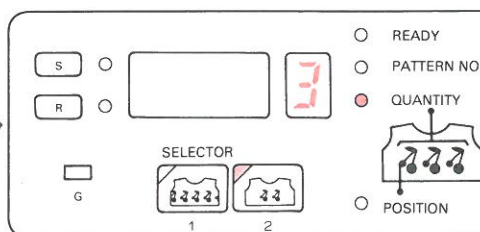


## OPERACION 7

(1) Pulse la tecla Step.

STEP

A continuación, entre el número de dibujo repetidos en el tercer motivo.



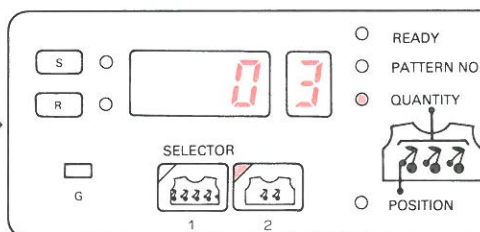
Cuando la lámpara de cantidad se enciende, el ordenador quiere saber cuántos dibujos repetidos hay en el tercer motivo.



Esto indica que Vd. está programando el tercer motivo.

(2) Entre 0.

0

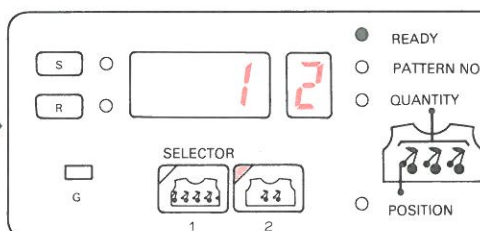


La programación para el Selector 2 se acaba cuando Vd. entra 0 como el número de dibujos repetidos para el motivo siguiente.

## OPERACION 8

Acabe la programación.

Pulse la tecla Step.



Cuando la lámpara READY se enciende, puede empezar a tejer.



La lámpara READY se enciende y Vd. ha completado el programa.  
Número del hilo de contraste

Número de vuelta del dibujo

- Si desea comprobar lo que ha programado, pulse repetidamente la tecla Step.  
El programa se visualizará paso a paso en el orden de programación.  
(Véase la página 38.)

\* A tejer, véase la página 80.

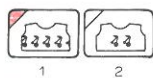
# COMPROBACION Y CORRECCION DE SU PROGRAMA DE DIBUJOS

Si Vd. pulsa repetidamente la tecla Step, el programa se visualizará paso por paso en el orden en que Vd. lo entró. De esta forma, podrá comprobar y corregir su programa.

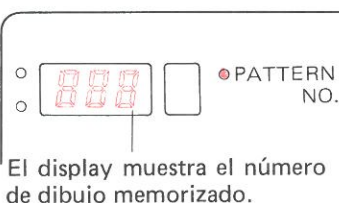
- Si no hay ningún dibujo programado en el ordenador, no podrá proceder a la etapa siguiente aunque pulse la tecla Step.

## • Comprobación del programa de dibujo para el Selector (1).

- (1) Asegúrese de que todas las teclas de variación estén correctamente ajustadas.
- (2) Escoja el Selector (1).



- (3) Pulse la tecla Step.



### • Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Entre el número correcto.

- (4) Pulse la tecla Step.



### • Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. Las lámparas amarilla y verde destellan intermitentemente. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Pulse la tecla amarilla o verde y entre el número correcto para la posición del dibujo.

- (5) Pulse la tecla Step.



## INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

Cuando Vd. corrige el número del dibujo o entra el mismo número de dibujo otra vez, la posición del dibujo repetido es automáticamente situada sobre el centro del lecho de agujas.

\* Cuando Vd. corrige el número del dibujo con el Selector en (1), el número es también corregido en el Selector (2) y el programa es automáticamente borrado del ordenador.

Aunque Vd. decida modificar la información Memo para los dibujos del libro "STITCH WORLD", dicha información volverá a aparecer en su forma original cuando corrija el número del dibujo o entre dicho número otra vez.

● Comprobación del programa de dibujo para el Selector (2).

- (1) Asegúrese de que todas las teclas de variación estén correctamente ajustadas.
- (2) Escoja el Selector (2).



- (3) Pulse la tecla Step.



El display muestra el número de dibujo memorizado.

● Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Entre el número correcto.

- (4) Pulse la tecla Step.



El display muestra el número de dibujos para el primer motivo.

● Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Entre el número correcto.

INDICACION EN EL PANEL DE MANDOS

Cuando Vd. corrige el número del dibujo o entra el mismo número de dibujo otra vez, el programa previamente entrado para el Selector (2) es automáticamente borrado del ordenador.

\* Al mismo tiempo, el número es también corregido en el Selector (1) y la posición del dibujo repetido es automáticamente situada sobre el centro del lecho de agujas.

Aunque Vd. decida modificar la información Memo para los dibujos del libro "STITCH WORLD", dicha información volverá a aparecer en su forma original cuando corrija el número del dibujo o entre dicho número otra vez.

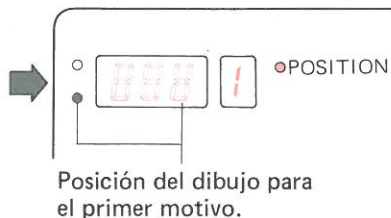
Cuando Vd. corrige el número de dibujos para el primer motivo, la posición del dibujo (primera aguja terminal) colocará automáticamente el primer motivo sobre el centro del lecho de agujas.

El display mostrará la nueva posición del dibujo.

La posición del dibujo de los motivos 2 a 6 no cambiará aunque Vd. corrija el número de dibujos.

(5) Pulse la tecla Step.

STEP



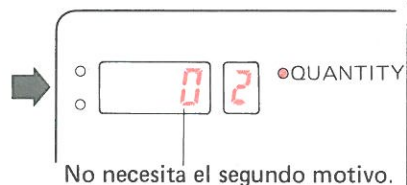
• Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. Las lámparas amarilla y verde destellan intermitentemente. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Pulse la tecla amarilla o verde y entre el número correcto para la posición del dibujo.

\* Para los motivos 2 a 6, repita los pasos 4 — 5.

(6) Pulse la tecla Step.

STEP



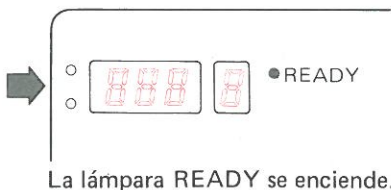
• Para corregir —

1. Pulse la tecla CE para despejar el display. (Si pulsa la tecla Step otra vez después de pulsar la tecla CE, el número original que ha sido memorizado aparecerá de nuevo en el display.)
2. Entre el número correcto.

Pulse la tecla Step y avance a la posición del dibujo para el motivo para el que acaba de entrar el nuevo número de dibujos.

(7) Pulse la tecla Step.

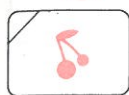
STEP



# UTILIZACION DE LAS TECLAS DE VARIACION

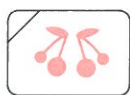


VARIATION



1

SENTIDO  
CONTRARIO



2

IMAGEN  
ESPECULAR



3

DOBLE  
ANCHO



4

DOBLE  
LARGO



5

INVERSION



6

KHC



7

KRC

- Vd. puede divertirse haciendo muchísimas combinaciones de dibujos diferentes con la ayuda de las teclas de variación.
- Se ajustan cuando la lámpara READY está encendida.
- La lámpara de variación se encenderá cuando la tecla es operativa. El dibujo se modifica de acuerdo con las teclas que haya pulsado.

## 1. TECLA DE SENTIDO CONTRARIO



1



Se cambia el sentido del dibujo.



1

Cuando la tecla de sentido contrario está apagada ...

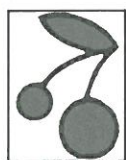
El dibujo tejido en su labor (visto del revés) está en el mismo sentido que el diagrama de "STITCH WORLD".



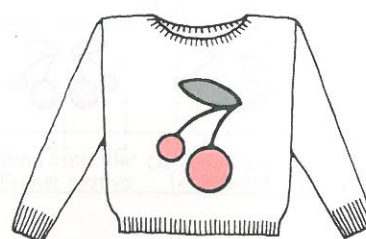
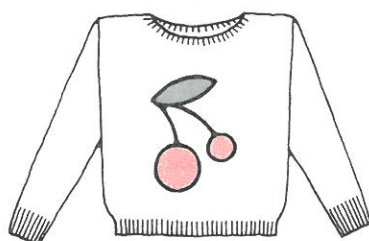
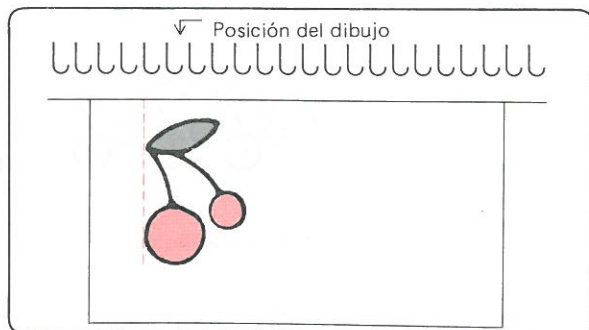
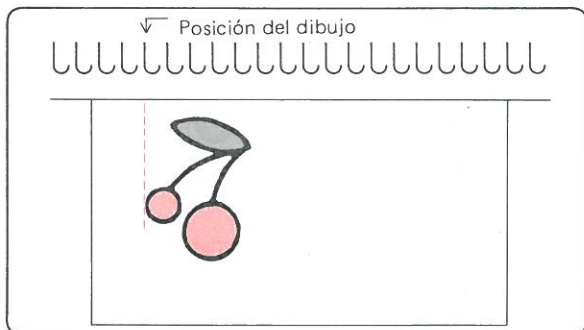
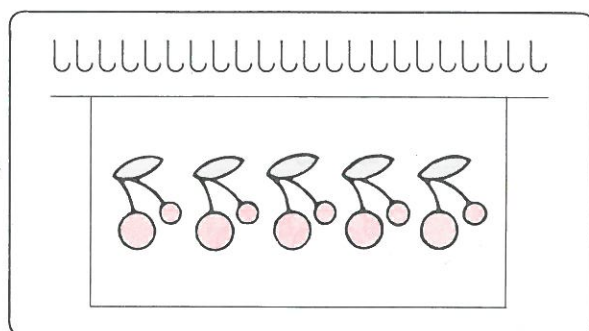
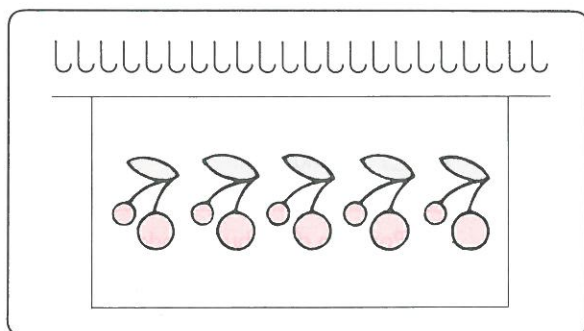
1

Cuando la tecla de sentido contrario está encendida ...

El dibujo tejido en su labor (visto del revés) está en sentido contrario al diagrama de "STITCH WORLD".



DIAGRAMA



Recuerde: El sentido del dibujo es diferente cuando Vd. lo ve del derecho o del revés.

## 2. TECLA DE IMAGEN ESPECULAR



Se teje el dibujo con una imagen especular.

Cuando el dibujo está en el mismo sentido que el diagrama, está al derecho.

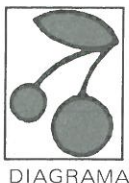
Cuando el dibujo está en sentido opuesto al diagrama, está al revés.

### Dibujo con la ayuda del Selector (1)

- Cuando se utiliza la posición del dibujo que es fijada automáticamente por el ordenador ...

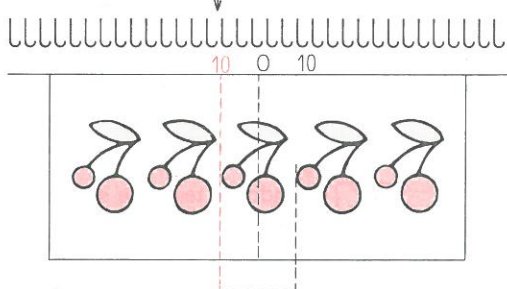


Cuando la tecla de imagen especular está apagada ...



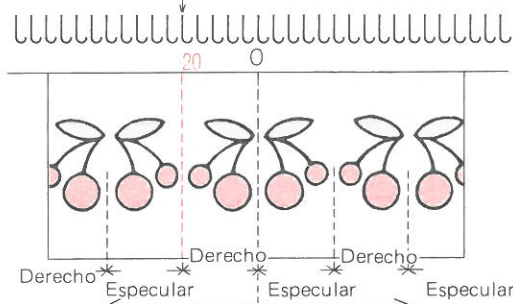
DIAGRAMA

El ordenador coloca automáticamente el dibujo sobre el centro del lecho de agujas.



Cuando la tecla de imagen especular está encendida ...

Posición del dibujo fijada automáticamente por el ordenador.

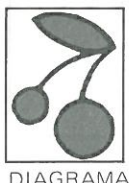


\* Cuando la tecla de imagen especular está encendida, el ordenador coloca el doblez del dibujo de imagen especular en el centro del lecho de agujas.

- Cuando se utiliza una posición de dibujo fijada por Vd. ...

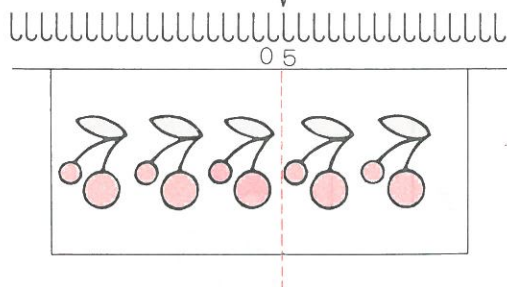


Cuando la tecla de imagen especular está apagada ...



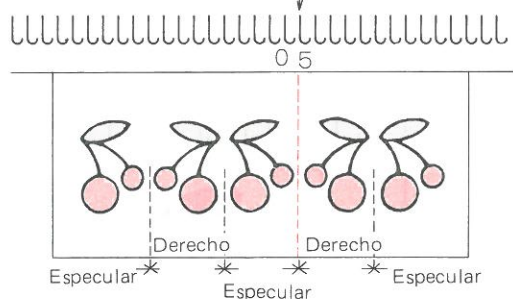
DIAGRAMA

Posición del dibujo fijada por Vd.



Cuando la tecla de imagen especular está encendida ...

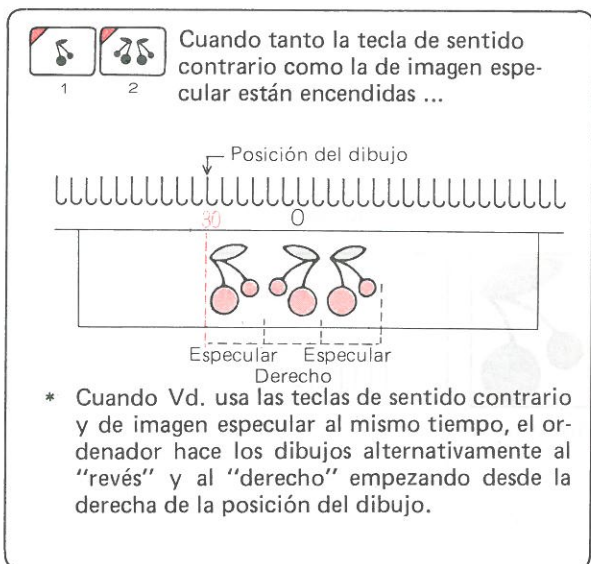
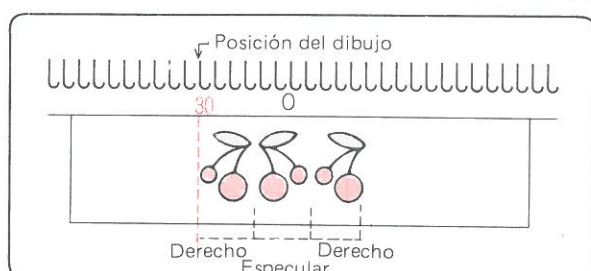
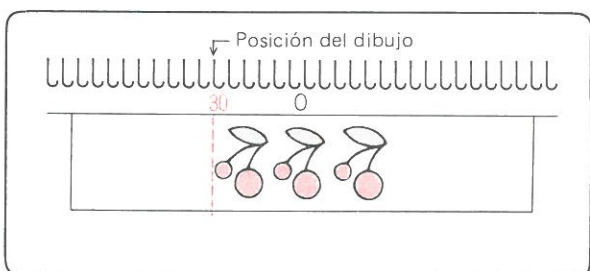
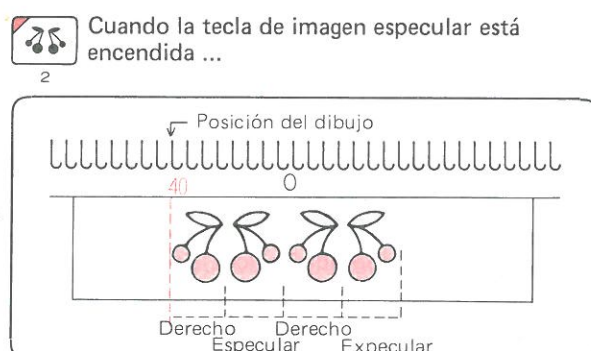
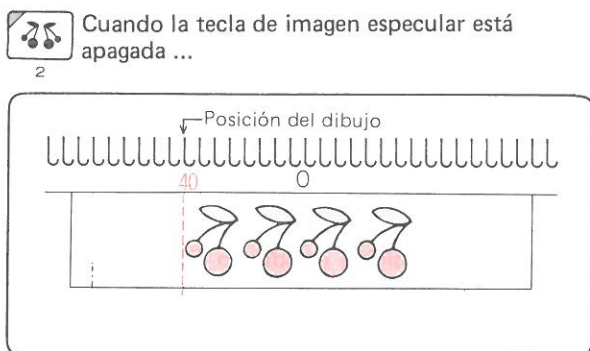
Posición del dibujo fijada por Vd.



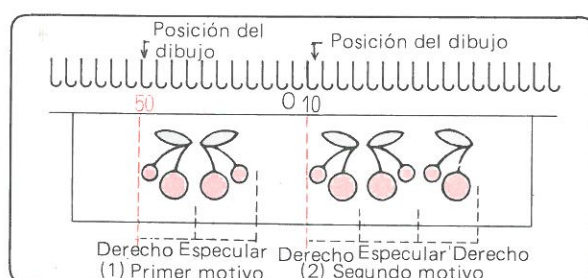
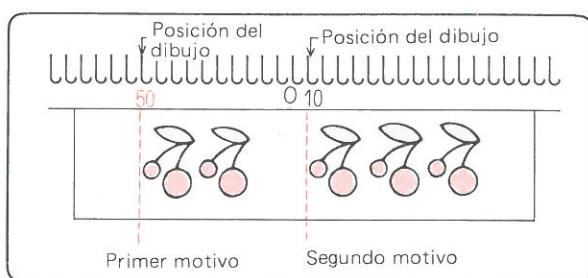
\* Cuando la tecla de imagen especular está encendida, el ordenador coloca el dibujo de acuerdo con la posición que Vd. ha entrado.

## Dibujo con la ayuda del Selector (2)

- Cuando utiliza la tecla de imagen especular, el ordenador hace los dibujos alternativamente al "derecho" y al "revés", empezando desde la derecha de la posición del dibujo.



- Para los motivos 2 a 6, el ordenador hace los dibujos de la misma manera que se ha explicado más arriba.



### 3. TECLA DE DOBLE ANCHO



El dibujo se teje en doble ancho.

#### Dibujo con la ayuda del Selector (1)

- Cuando se utiliza la posición del dibujo que es fijada automáticamente por el ordenador ...

Cuando la tecla de doble ancho está apagada ...

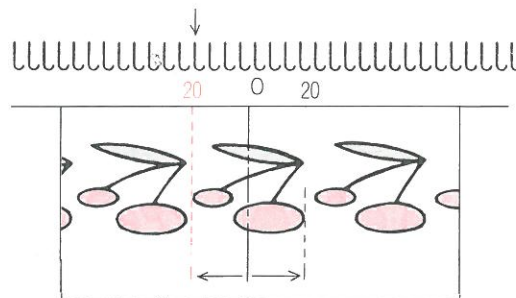
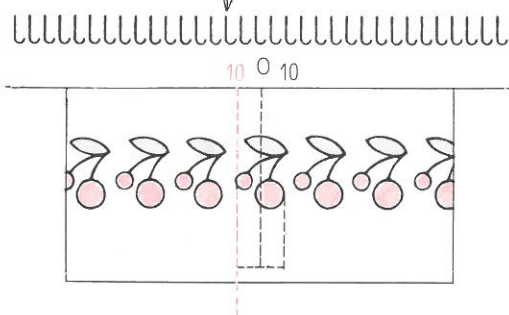
Cuando la tecla de doble ancho está encendida ...



DIAGRAMA

El ordenador coloca automáticamente el dibujo sobre el centro del lecho de agujas.

Posición del dibujo fijada automáticamente por el ordenador.



\* El centro del dibujo está situado en el centro del lecho de agujas.

- Cuando se utiliza una posición de dibujo fijada por Vd. ...

Cuando la tecla de doble ancho está apagada ...

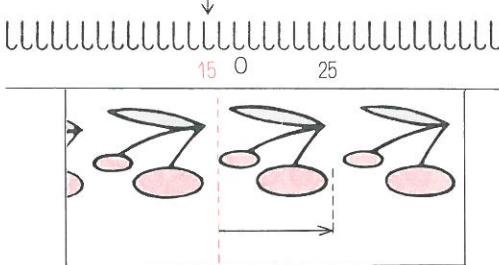
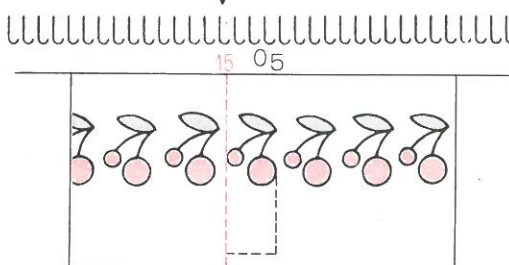
Cuando la tecla de doble ancho está encendida ...



DIAGRAMA

Posición del dibujo fijada por Vd.

Posición del dibujo fijada por Vd.



\* El dibujo de doble ancho está situado a la derecha de su posición seleccionada.

## Dibujo con la ayuda del Selector (2)

El ejemplo utiliza 2 motivos.

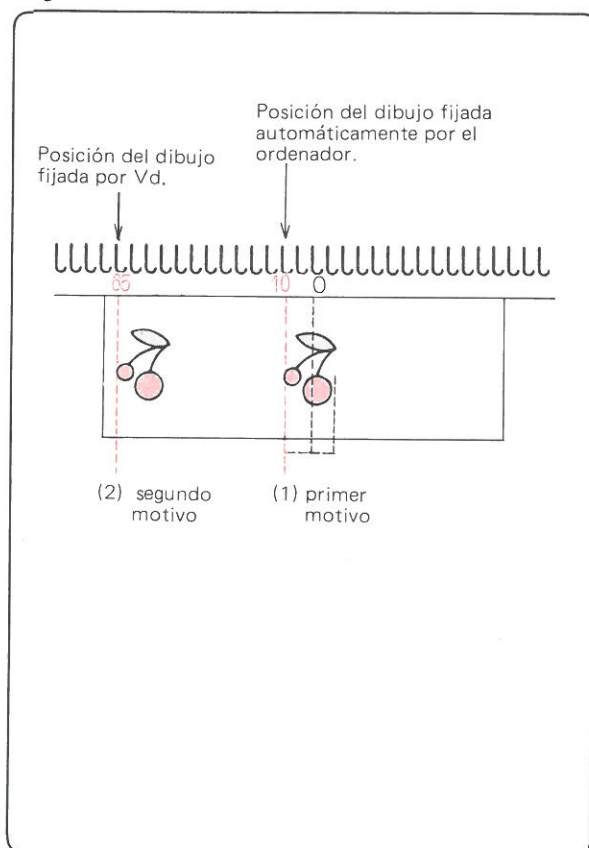
- Cuando se utiliza la posición del dibujo para el primer motivo, que es ajustada automáticamente por el ordenador ...



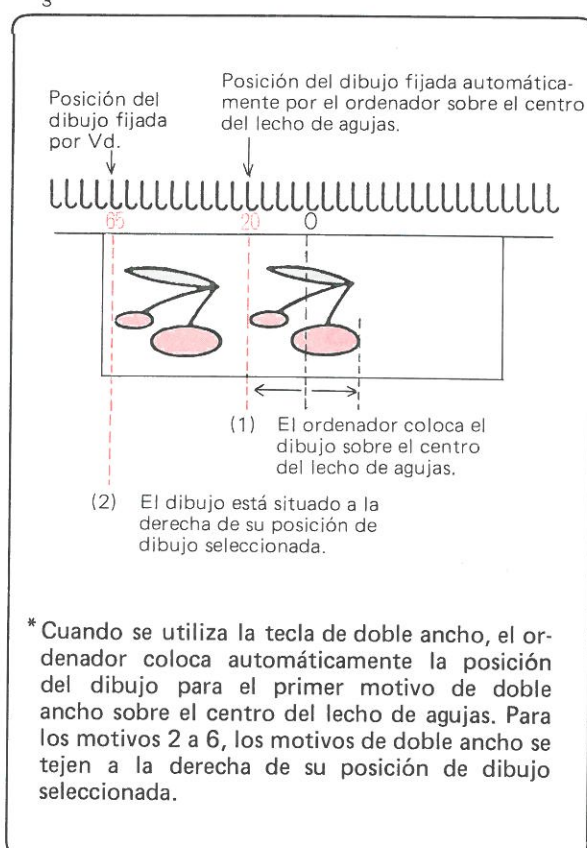
Cuando la tecla de doble ancho está apagada ...



DIAGRAMA



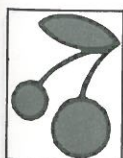
Cuando la tecla de doble ancho está encendida ...



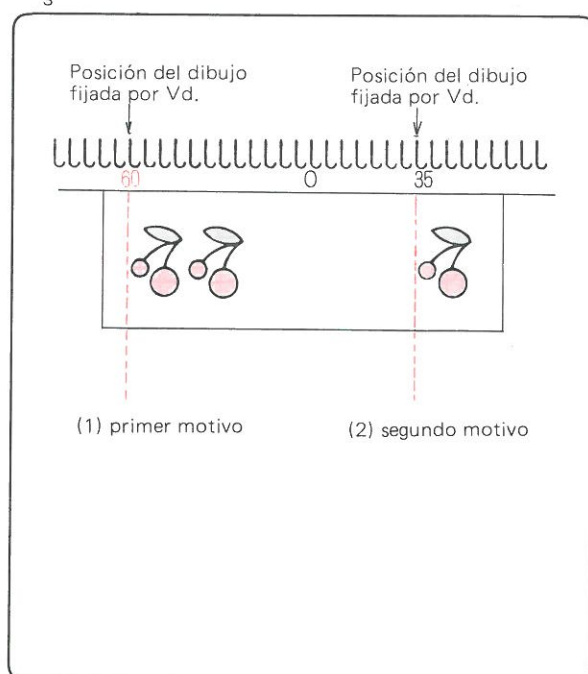
- Cuando se utiliza una posición de dibujo fijada por Vd. ...



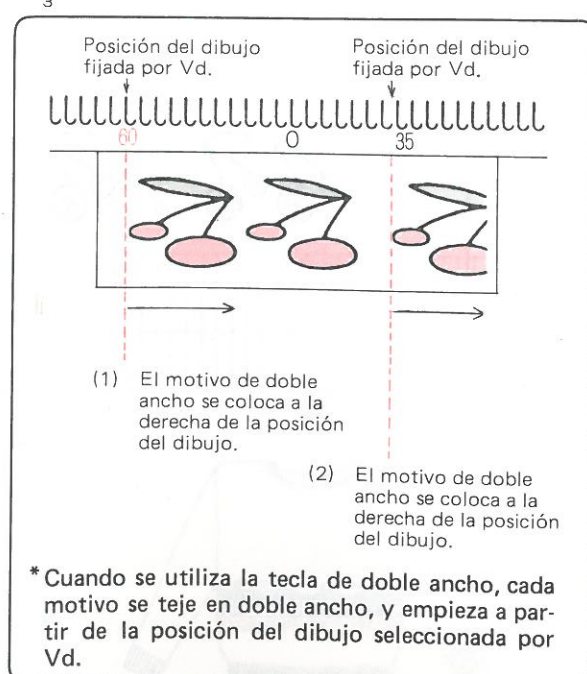
Cuando la tecla de doble ancho está apagada ...



DIAGRAMA




Cuando la tecla de doble ancho está encendida ...



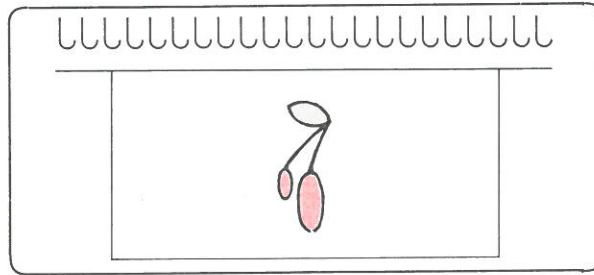
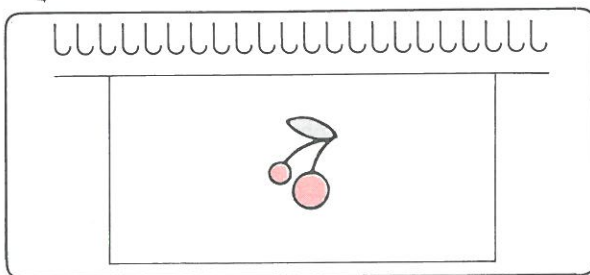
#### 4. TECLA DE DOBLE LARGO





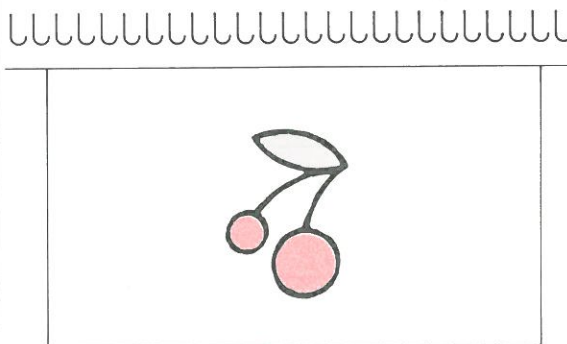
El dibujo se teje en doble largo.

 Cuando la tecla de doble largo está apagada ...

 Cuando la tecla de doble largo está encendida ...



  Cuando tanto la tecla de doble ancho como la de doble largo están encendidas ...

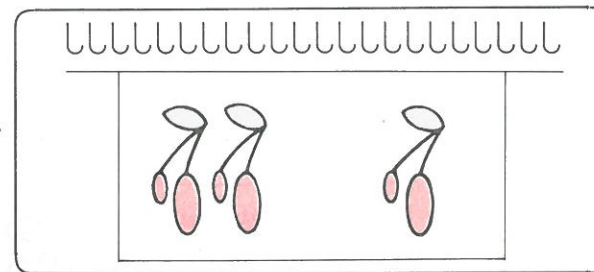
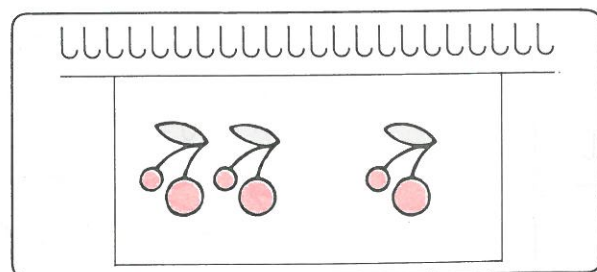


\* Cuando utiliza ambas teclas al mismo tiempo, el dibujo se teje en doble ancho y doble largo.

#### • Dibujo con 2 motivos

 Cuando la tecla de doble largo está apagada ...

 Cuando la tecla de doble largo está encendida ...



\* Esto se aplica a todos los dibujos de motivos.

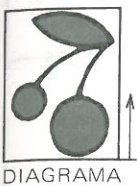
## 5. TECLA DE INVERSION



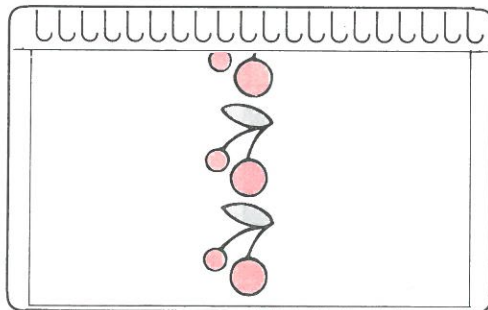
El dibujo se teje invertido.



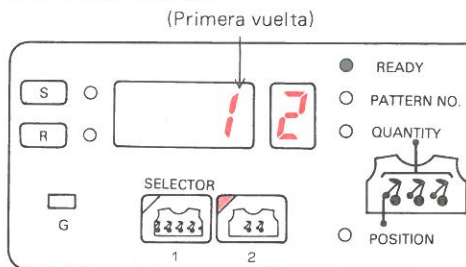
Cuando la tecla de inversión está apagada ...



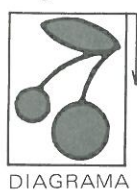
El dibujo comienza en la primera vuelta (vuelta inferior) del dibujo.



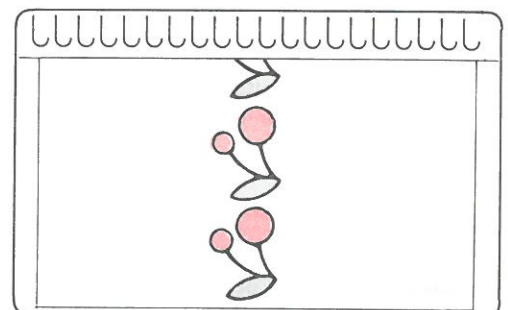
El display muestra 1 como la primera vuelta del tejido después de que Vd. haya acabado la programación del dibujo.



Cuando la tecla de inversión está encendida ...



El dibujo comienza en la última vuelta (vuelta superior) del dibujo.



El display muestra 40 como la primera vuelta del tejido después de que Vd. haya acabado la programación del dibujo.



## 6. TECLA KHC



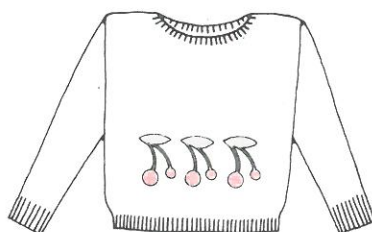
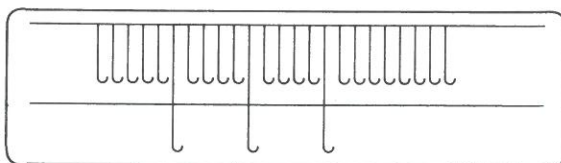
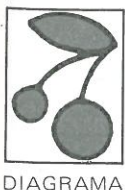
El dibujo se teje en negativo.

■ Cuando se utiliza la tecla KHC sin el cambia-colores simple (KHC).



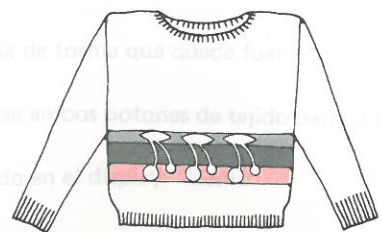
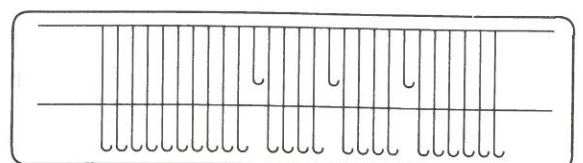
Cuando la tecla KHC está desconectada ...

Las agujas correspondientes a los cuadrados negros (■) en los diagramas en "STITCH WORLD" son seleccionadas a la posición D, y las otras agujas permanecen en la posición B.



Cuando la tecla KHC está conectada ...

Las agujas correspondientes a los cuadrados negros (■) en los diagramas en "STITCH WORLD" permanecen en la posición B y las otras agujas son seleccionadas a la posición D.



## ■ Cuando se utiliza el cambia-colores simple (KHC)

Este puede instalarse tanto en las máquinas electrónicas como las de tarjetas perforadas. Sírvase leer el manual de instrucciones original para el KHC, conjuntamente con las instrucciones siguientes.

### ● Dibujo

- Todos los dibujos mostrados en el manual de instrucciones KHC son también memorizados en el ordenador, de forma que Vd. debe seleccionar el dibujo requerido de "STITCH WORLD". (Las tarjetas perforadas que vienen con el KHC no se utilizan.)
- También puede usar el KHC cuando teje los números de dibujos siguientes:—

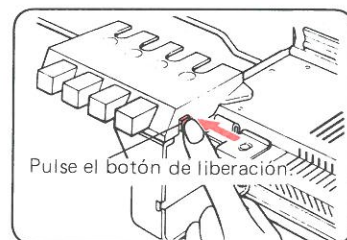
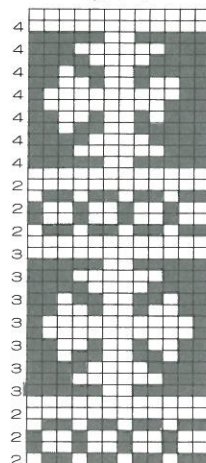
Cuando se utiliza la tecla KHC

DIBUJO	DIBUJO NO.	KHC
Dibujos de estilo noruego y punto retenido mostrados en el manual KHC.	512~519 521 520	Conectado Conectado
Dibujos de estilo noruego multicolor.	43~84	Conectado
Dibujos de punto retenido multicolor.	293~312	Des- conectado
Dibujos de punto saltado multicolor.	368~394	Des- conectado

- ★ Como se teje el dibujo No. 514 de "STITCH WORLD". Cuando el display muestra las vueltas de tejido números 5, 19, 25 y 39, todas las agujas son seleccionadas a la posición D.

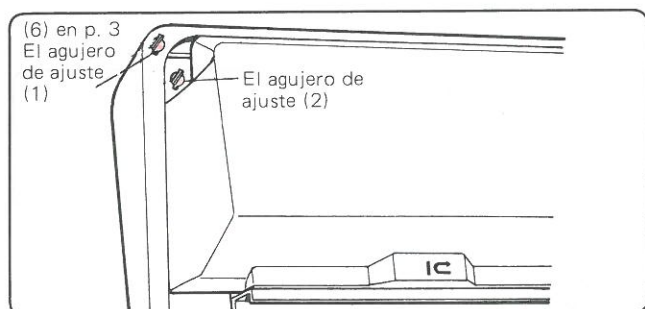
- \* Pulse el botón de liberación en el KHC y teja dos vueltas con el hilo principal solamente.

514

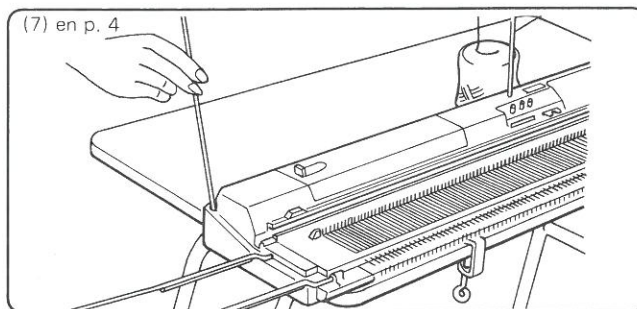


- Como se instala el cambia-colores simple (KHC) en una máquina electrónica.

Refiérase al manual de instrucciones KHC, y lea las instrucciones siguientes sobre (6) en la página 3 y (7) en la página 4.



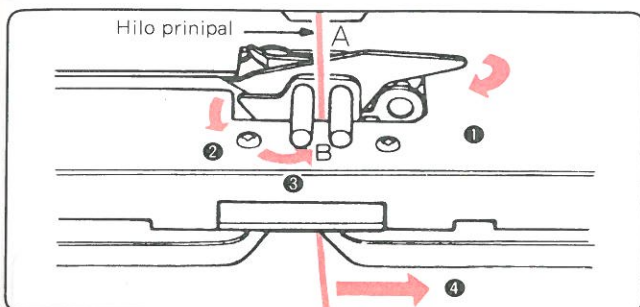
Vd. no tiene que ajustar el soporte tensor del hilo. Puede usar el agujero de ajuste en la esquina de su máquina de tejer.



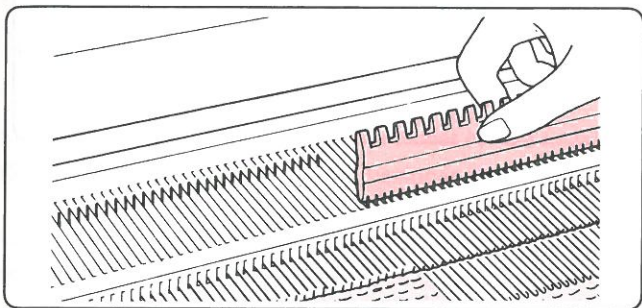
Coloque la segunda unidad tensora del hilo en el agujero de ajuste. Vd. puede elegir el agujero (1) o (2), pero cuando utilice la guía de punto, seleccione el agujero (2).

### ■ Dibujo de estilo noruego

- (1) Refiérase a su manual de instrucciones KHC y enhebre el hilo principal y el de contraste. Botón 1 — hilo principal, 2/3/4 — hilos de contraste.
- (2) Teja 10 vueltas en punto de media con el hilo principal y coloque el carro K en el lado derecho de la máquina.
- (3) Programe el dibujo.
- (4) Transfiera el hilo principal del alimentador de hilo "A" al alimentador de hilo "B".



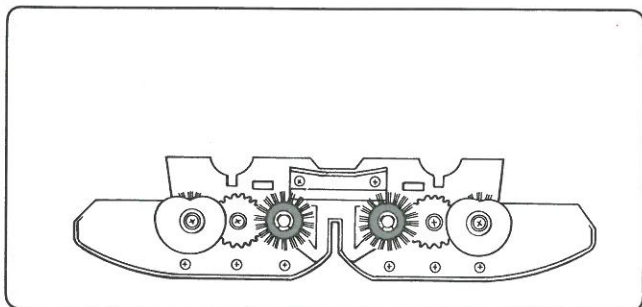
- (5) Saque el hilo principal del rodillo 1 y anule el botón de cambio 1.
- (6) Adelante todas las agujas desde la posición B a E.



- (7) Mueva el carro K hasta fuera de la marca de giro derecha. Ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II) y pulse el botón MC.
- (8) Mueva el carro K a través del lecho de agujas de derecha a izquierda, de forma que quede fuera de la marca de giro izquierda y las agujas han sido seleccionadas.
- (9) Continúe tejiendo. Pulse el botón de cambio de acuerdo con el número mostrado en el display "Memo".

### ■ Dibujos de punto retenido multicolor y de punto saltado

- (1) Cuando Vd. teje dibujos de punto retenido multicolor con el KHC, ponga los cepillos de dibujos intercalados en acción. Póngalos fuera de acción cuando teja los otros dibujos.)



- (2) Enhebre el hilo en el KHC y teja aproximadamente 10 vueltas terminando con el carro K a la derecha. Coloque el carro K fuera de la marca de giro derecha.
- (3) Programa el dibujo.
- (4) Ajuste el botón de cambio a KC (I) y mueva el carro K de derecha a izquierda de forma que quede fuera de la marca de giro izquierda y las agujas han sido seleccionadas.
- (5) Pulse ambos botones de punto retenido para el dibujo de punto retenido. Pulse ambos botones de tejido parcial para los dibujos de puntos saltados.
- (6) Continúe tejiendo. Pulse el botón de cambio de acuerdo con el número mostrado en el display "Memo".

## 7. TECLA KRC



El dibujo de punto elástico multicolor se teje utilizando a la vez el accesorio de punto elástico y el cambia-colores doble (KRC).

**KRC** Cuando la tecla KRC está desconectada ...

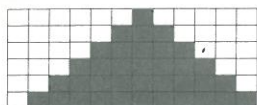
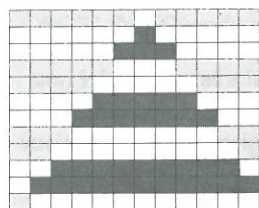


Gráfico para un dibujo de estilo noruego simple

**KRC** Cuando la tecla KRC está conectada ...



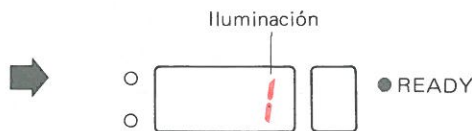
■ C-tejido con hilo de contraste  
□ M-tejido con hilo principal

Una secuencia

Gráfico para un dibujo de punto elástico multicolor

En el dibujo de punto elástico multicolor, el hilo principal y el hilo de contraste se tejen por separado. 4 vueltas de tejido corresponden a 2 vueltas del dibujo.

- Cuando Vd. conecta o desconecta la tecla KRC, el display muestra 1 y las agujas son seleccionadas de acuerdo con la primera vuelta de tejido.



\* Cuando la tecla de inversión está conectada, el display muestra el número de la última vuelta del dibujo, y las agujas son seleccionadas de acuerdo con la última vuelta.

- Cuando se utiliza el cambia-colores doble (KRC)

Este puede instalarse tanto en las máquinas electrónicas como en las de tarjetas perforadas. Sírvase leer el manual de instrucciones original para el KRC, conjuntamente con las instrucciones siguientes.

### • Dibujo

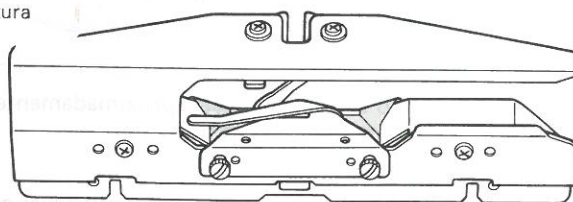
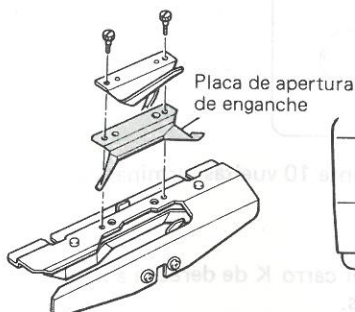
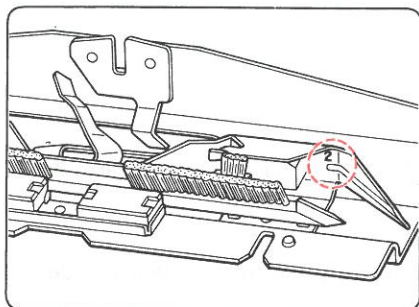
- Todos los dibujos mostrados en el manual de instrucciones KRC son también memorizados en el ordenador, de forma que Vd. debe seleccionar el dibujo requerido de "STITCH WORLD". (Las tarjetas perforadas que vienen con el KRC no se utilizan.)
- Vd. puede tejer también un dibujo de punto elástico multicolor usando el número de los dibujos de estilo noruego, estilo noruego multicolor y motivo simple, incorporados en el ordenador con la tecla KRC conectada.

### • Programación del dibujo

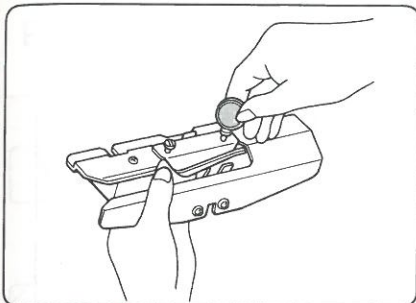
- Pulse la tecla KRC y compruebe que la lámpara está conectada.
- Vd. puede usar otra tecla de variación al mismo tiempo que la tecla KRC si lo desea.
- Vd. puede usar la tecla KRC para hacer motivos simples conjuntamente con el selector (2). (Por favor, ignore la instrucción en la página 17 del manual de instrucciones KRC.)

### • AJUSTES AL CONJUNTO DE BRAZO DE CONEXION DEL ACCESORIO DE PUNTO ELASTICO

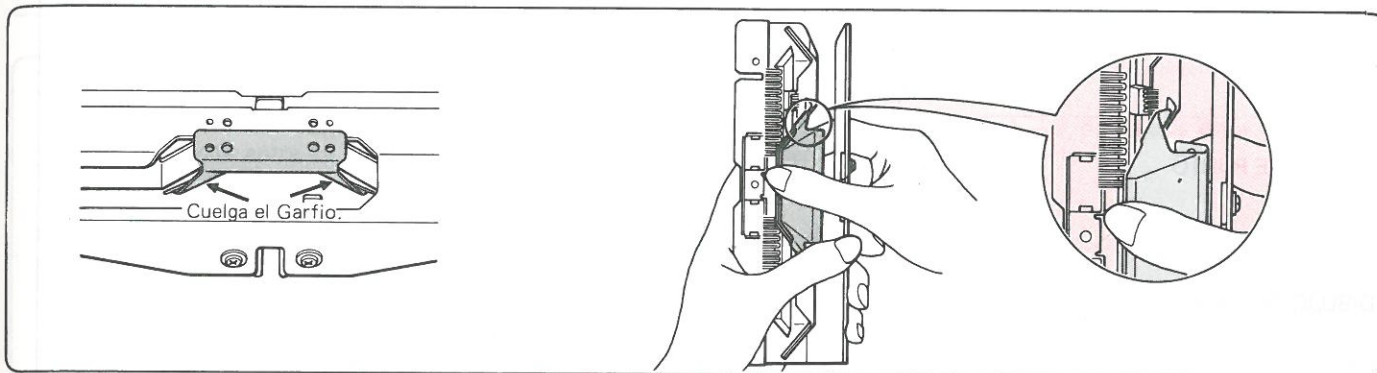
Si su accesorio de punto elástico es del tipo adecuado para tejer dibujos de punto vanisado, y si el número '2' no va marcado en el lado inferior del conjunto de brazo de conexión, deberá efectuar los ajustes siguientes.



Si desea tejer un dibujo de punto elástico multicolor, conecte la placa de apertura de enganche al conjunto de brazo de conexión.

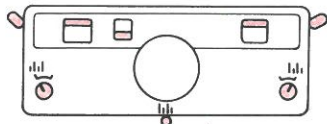
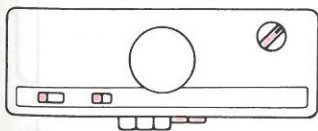


(1) Retire el tornillo para sacar el alimentador de hilo.



(2) Ponga la placa de apertura de enganche sobre el conjunto de brazo de conexión, y luego atornille el alimentador de hilo.

- (1) Refiérase a su manual de instrucciones KRC e instale el accesorio de punto elástico y el KRC en la máquina.
- (2) Refiérase a su manual de instrucciones KRC y enhebre los hilos principal y de contraste. Botón 1 — hilo principal, 2/3/4 — hilos de contraste.
- (3) Instale la barra de teñido fino en el lecho principal.
- (4) Disponga las agujas para punto elástico de agujas completas y teja 10 vueltas con el hilo principal en punto elástico de agujas completas. Coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.
- (5) Escoja el dibujo.
- (6) Programe el dibujo.
- (7) Ajuste el botón de cambio a KC (II).
- (8) Mueva el carro K a través del lecho de agujas de izquierda a derecha con el hilo principal, de forma que las agujas hayan sido seleccionadas.
- (9) Ajuste el carro K y el carro KR según se muestra en la ilustración.



- (10) Mueva los carros a la izquierda hasta que oiga un "click". Luego, pulse el botón de cambio de acuerdo con el número mostrado en el display "Memo".
- (11) Teja dos vueltas.
- (12) Continúe tejiendo. Cuando los carros están en el lado izquierdo, pulse el botón de cambio de acuerdo con el número mostrado en el display "Memo".

- Pulse el botón de cambio después de oír el "click".

\* Para la corrección de errores, refiérase a la página 149.

## LISTA DE TECLAS DE VARIACION

Utilice la tecla de variación adecuada para tejer los patrones marcados "○" en las columnas siguientes.

	1	2	3	4	5	6	7
	SENTIDO CONTRARIO	IMAGEN ESPECULAR	DOBLE ANCHO	DOBLE LARGO	INVERSION	KHC	KRC
DIBUJO DE ESTILO NORUEGO	○	○	○	○	○	○	—
DIBUJO DE PUNTO RETENIDO	○	△ *1	—	△ *2	○	— *3	—
DIBUJO DE PUNTO SALTADO	○	○	○	○	○	—	—
DIBUJO INTERCALADO	○	△ *4	△ *4	○	○	○	—
DIBUJO DE CALADO DE HILO	○	△ *5	△ *5	○	○	—	—
DIBUJO DE PUNTO RETENIDO VANISADO	○	△ *1	—	—	○	— *3	—
DIBUJO DE CALADO NORMAL/FINO	—	—	—	—	—	—	—
PUNTO ELASTICO MULTICOLOR	○	○	○	○	○	○	○ *6

\*1 — No utilice la tecla de imagen especular para un dibujo que tiene más de dos puntos retenidos en el punto de unión de los dibujos (véase la página 62 Dibujos de punto retenido.)

\*2 — Utilice la tecla de doble ancho de acuerdo con las observaciones en la página 62 bajo: dibujos de punto retenido.

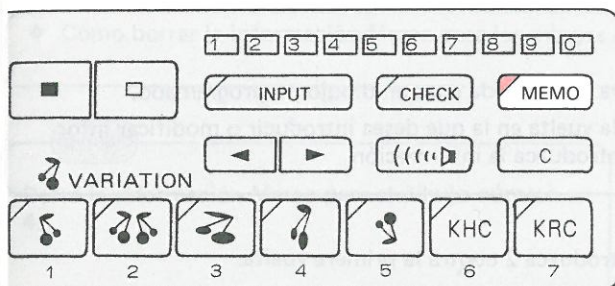
\*3 — Vd. puede tejer dibujos de punto retenido, punto retenido vanisado y punto saltado de "STITCH WORLD" sin usar la tecla KHC.

\*4 — No utilice la tecla de imagen especular o la tecla de doble ancho para dibujos que tienen más de 6 agujas seleccionadas en el punto de unión de los dibujos. (Véase la página 62 bajo: dibujo intercalado.)

\*5 — No utilice la tecla de imagen especular o la tecla de doble ancho para dibujos que tienen más de 6 agujas seleccionadas en el punto de unión de los dibujos. (Véase la página 62 bajo: dibujo de encaje de hilo.)

\*6 — Use siempre la tecla KRC cuando teje punto elástico multicolor.

## PROGRAMA MEMO

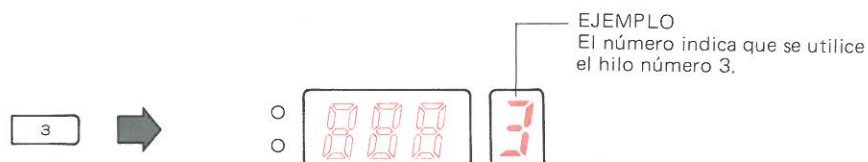


Vd. puede programar el Memo con información para el tejido de dibujos, y dicha información aparecerá en el display Memo mientras trabaja.

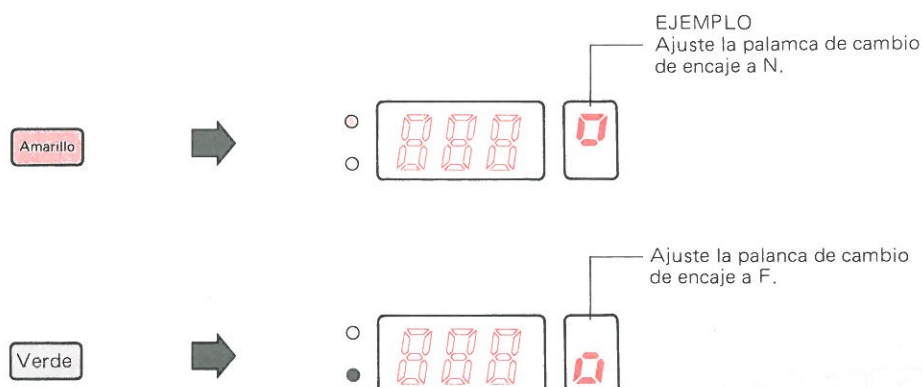
- Vd. puede fácilmente introducir, borrar y modificar la información del Memo.
- Utilice las teclas 1 – 9 y las teclas verde y amarilla para introducir esta información.

### INDICACION EN EL DISPLAY MEMO CON LA AYUDA DE LAS TECLAS

- Cuando Vd. introduce información sobre tejido de dibujos con la ayuda de las teclas 1 – 9, podrá usar estos números para distinguir entre los hilos de colores diferentes, de forma que sepa cuándo cambiarlos, etc.



- Cuando Vd. introduce información sobre tejido de dibujos con la ayuda de las teclas verde o amarilla, podrá usar las mismas para mostrar qué ajuste de la palanca de cambio de encaja se debe usar, etc.



- Los detalles Memo para los dibujos en "STITCH WORLD" que Vd. haya modificado o borrado regresarán a su forma original en los casos siguientes.

- (1) Cuando introduce el número del dibujo.
  - Se vuelve a introducir el mismo número.
  - Se introduce un número de dibujo diferente.
- (2) Cuando Vd. programa el programa de entrada.

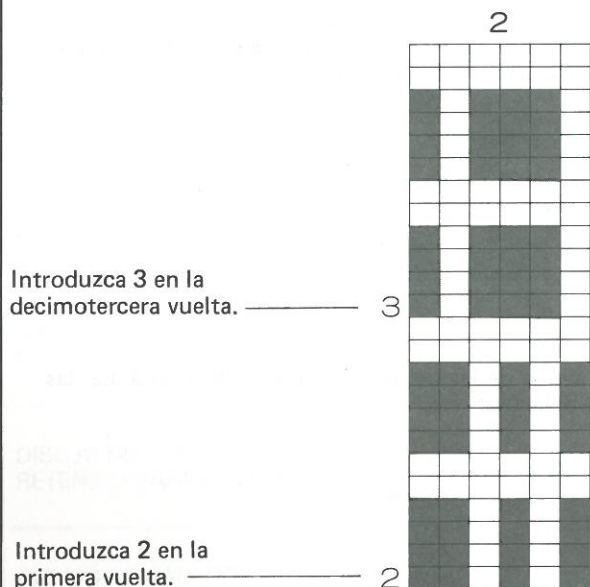
## ■ PROGRAMACION DEL "PROGRAMA MEMO".

### (1) ENTRADA DE LA INFORMACION MEMO

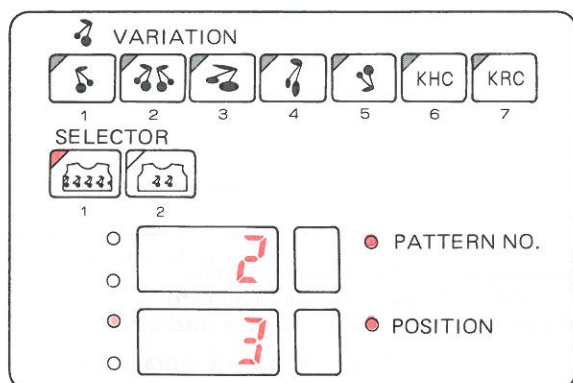
- Vd. puede introducir información extra o modificar la información ya introducida para un dibujo preprogramado.
- Haga avanzar el número de vuelta en el display hasta que lleque a la vuelta en la que desea introducir o modificar información. Haga esto pulsando la tecla UP o DOWN, y a continuación introduzca la información.

#### Ejemplo

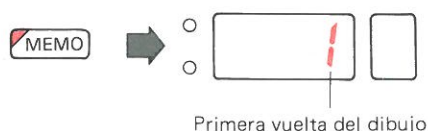
Programa Memo para el dibujo número 2.



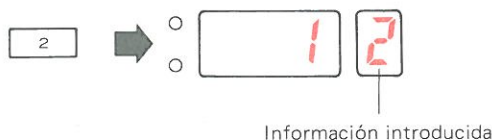
- (1) Programe el dibujo. (El ejemplo siguiente se teje con el selector en (1).)



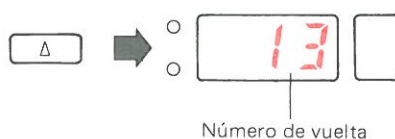
- (2) Cuando la lámpara READY se enciende, pulse la tecla MEMO.  
(La lámpara READY se apaga.)



- (3) Introduzca 2 contra la primera vuelta.



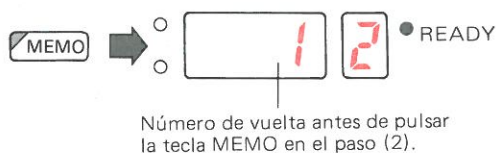
- (4) Pulse la tecla UP hasta que la cifra 13 aparezca en el display.



- (5) Introduzca 3 contra la decimotercera vuelta.



- (6) Pulse la tecla MEMO para terminar el programa MEMO.



\* La lámpara READY se enciende y Vd. ha completado ahora el programa Memo.

\* El display muestra la primera vuelta de su dibujo, y la información introducida (2) aparece en el display Memo.

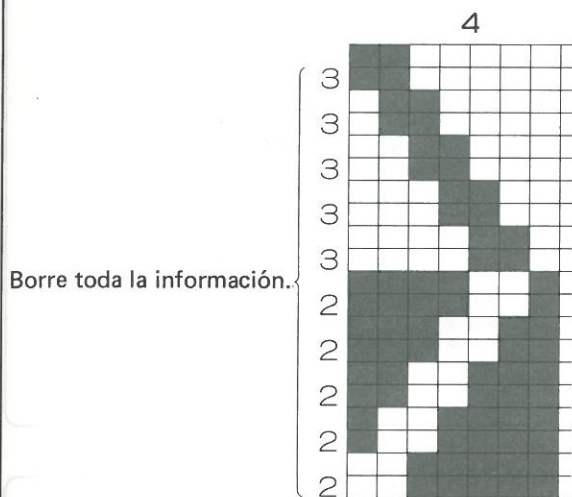
- Mientras está programando:  
Si pulsara cualquiera de las teclas 1 – 9, verde o amarilla por error, o si desea corregir la información memorizada, pulse la tecla CE para despejar el display Memo, y entre la cifra correcta.

## (2) BORRADO DE LA INFORMACION MEMO

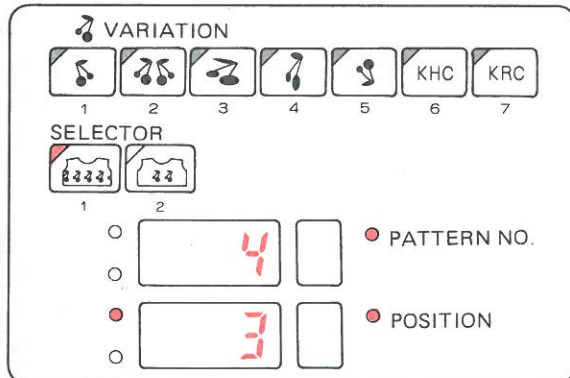
- Cómo borrar la información Memo para los dibujos que han sido memorizados.

### Ejemplo

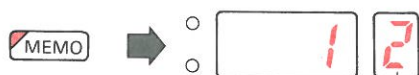
Borre la información Memo para el dibujo número 4.



- (1) Programe el dibujo. (El ejemplo siguiente se teje con el selector en (1).)



- (2) Cuando la lámpara READY se enciende, pulse la tecla MEMO.  
(La lámpara READY se apaga.)



Información memorizada para la primera vuelta.

- (3) Pulse la tecla C. (La información memo se borra del ordenador.)



El display queda despejado.

- (4) Pulse la tecla Memo para acabar de borrar la información Memo.



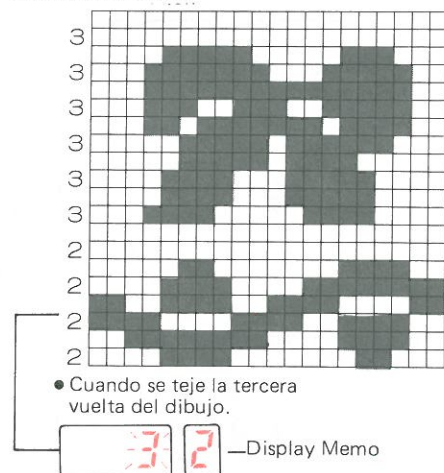
Número de vuelta antes de pulsar la tecla MEMO en el paso (2).

\* La lámpara READY se enciende y el programa está completo.

# INFORMACION MEMO EN LOS DIBUJOS EN "STITCH WORLD"

- Sírvase referirse a los diagramas en las últimas páginas del LIBRO DE DIBUJOS "STITCH WORLD".
- La información Memo aparece al lado izquierdo de los diagramas y también en el display Memo.

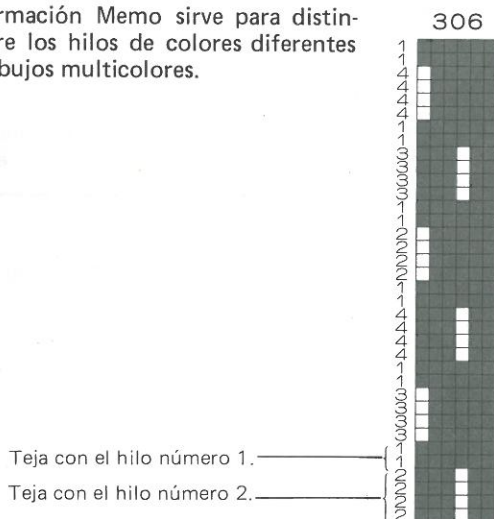
Información Memo.



- El significado de la información Memo será diferente según el tipo de dibujo que va a tejerse.

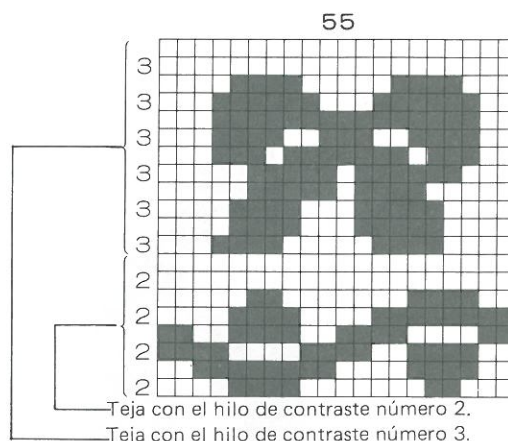
## DIBUJO DE PUNTOS RETENIDOS Y PUNTOS SALTADOS

- La información Memo sirve para distinguir entre los hilos de colores diferentes en los dibujos multicolores.



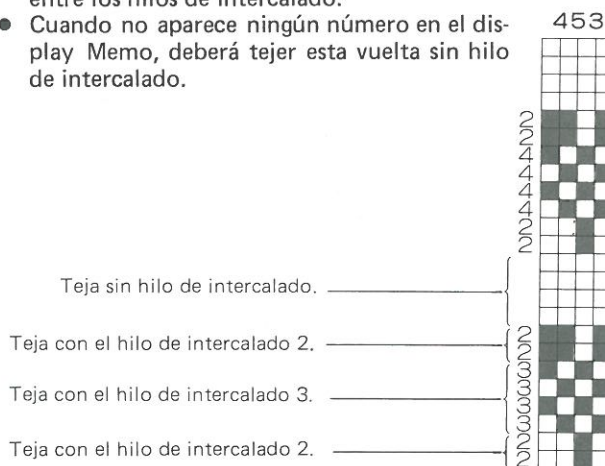
## DIBUJO DE ESTILO NORUEGO

- La información Memo sirve para distinguir entre los hilos de contraste.
- El número 1 sirve para el hilo principal y los otros números para los hilos de contraste.



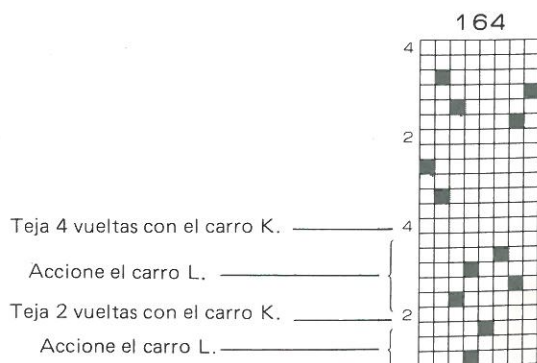
## DIBUJO INTERCALADO

- La información Memo sirva para distinguir entre los hilos de intercalado.
- Cuando no aparece ningún número en el display Memo, deberá tejer esta vuelta sin hilo de intercalado.



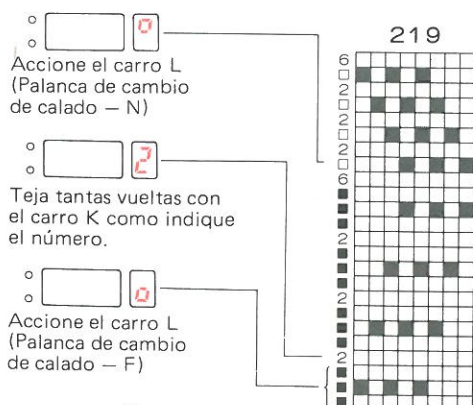
## DIBUJO DE CALADO NORMAL Y FINO

- Si no aparece ningún número en el display memo, accione el carro L.
- Cuando un número aparece en el display Memo, teja tantas vueltas con el carro K como el número indique.



## MEZCLA DE DIBUJOS DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO

- Use el carro L y el carro K según lo indique el símbolo o el número en el display Memo.

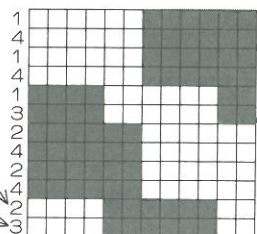


## PUNTO ELASTICO MULTICOLOR

- Para el PUNTO ELASTICO MULTICOLOR la información Memo se utiliza de la forma siguiente:
- Información Memo sobre vueltas impares — distingue entre hilos de contraste de colores diferentes.
- Información Memo sobre vueltas pares — distingue entre hilos principales de colores diferentes.

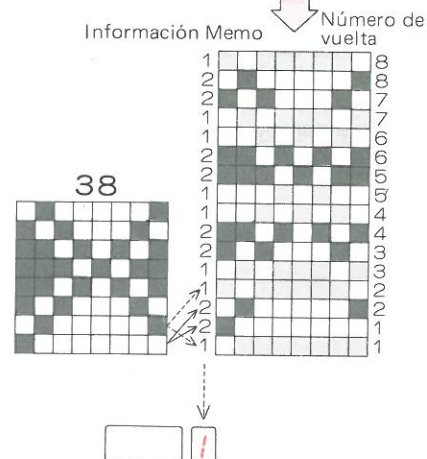
Teja la primera y segunda vuelta con el hilo principal número 2.

Teja la primera y segunda vuelta con el hilo de contraste número 3.



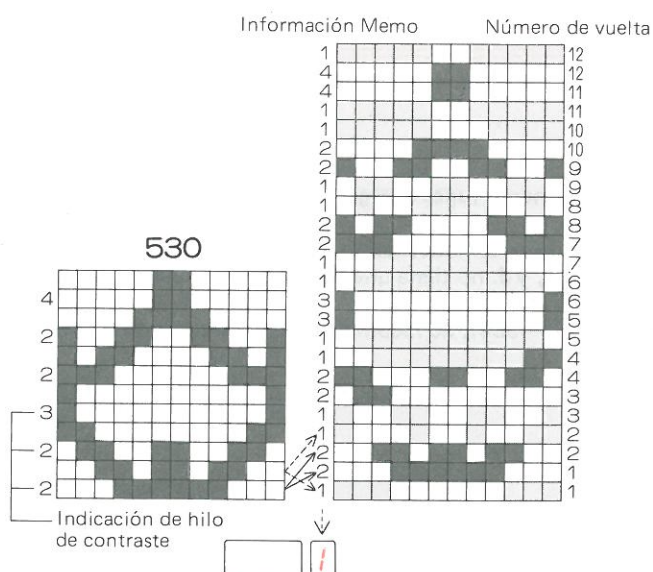
- (1) Cuando no hay información Memo en el diagrama:—
  - Teja con un solo hilo principal y un solo hilo de contraste.
  - El número 1 en el display Memo le indica tejer con el hilo principal, y el número 2 le indica tejer con el hilo de contraste.

El diagrama dispuesto para punto elástico multicolor por el ordenador.

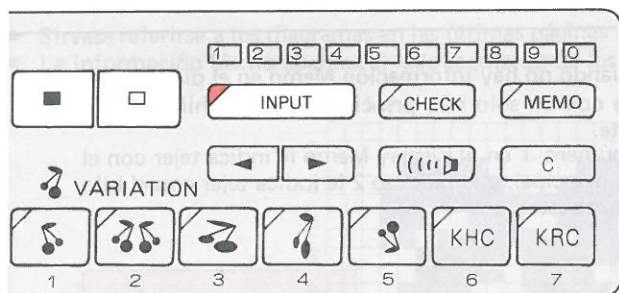


- (2) Cuando la información Memo está en la vuelta impar solamente:—

- Teja con un solo hilo principal, pero varios hilos de contraste.
- El número 1 en el display Memo le indica tejer con el hilo principal, y los otros números distinguen entre los hilos de contraste.



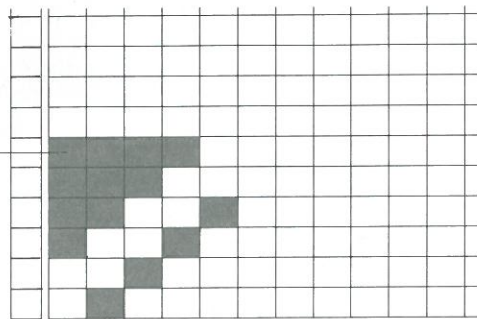
# PROGRAMACION DE SUS PROPIOS DIBUJOS



- Vd. puede introducir y almacenar sus propios dibujos en el ordenador con la ayuda del programa de entrada.
- Esta función le permite introducir y borrar dibujos de su propia creación.

## Teclas de datos y lámparas de datos

- Pulse las teclas de datos " " y " " para introducir un dibujo y la lámpara de datos muestra la teclas que Vd. ha pulsado.
- Para almacenar su propio dibujo.
- Primero, trace el dibujo sobre una hoja de diseño.



- Luego, introduzca este dibujo, punto por punto, con la ayuda de las teclas de datos.

Pulse la tecla . (La lámpara de datos no se enciende).

Pulse la tecla . (La lámpara de datos se enciende).

- La lámpara de datos muestra qué datos de dibujo se han introducido.



- ¿Cuál es la diferencia entre las teclas de datos?

Un punto introducido con la tecla " " es seleccionado a la posición D.

Un punto introducido con la tecla " " es seleccionado a la posición B.

## ¿Qué capacidad tiene la memoria para sus propios dibujos?

- Vd. puede almacenar un máximo de 13.600 puntos aproximadamente (unas 2 páginas y media sobre la hoja de diseño).
- Un dibujo puede tener de 1 a 200 puntos.
- El número máximo de vuletas disponibles para Vd. es calculado automáticamente por el ordenador cuando Vd. introduce el número de puntos que desea en el dibujo. Sin embargo, Vd. no tiene que usar todas las vueltas indicadas como disponibles.
- El ordenador dará un número a cada uno de sus dibujos (de 901 – 999). Se recomienda usar este mismo número para su propia referencia, a fin de evitar toda confusión.

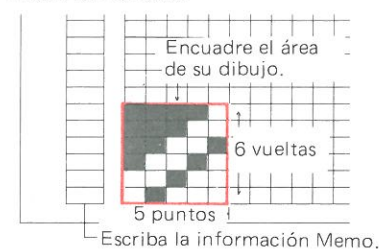
# PROGRAMACION (PROGRAMA DE ENTRADA)

## (1) ALMACENAMIENTO DE SU PROPIO DIBUJO

- Vd. almacena sus propios dibujos con las teclas " " y " ".

Ejemplo: Entre el dibujo siguiente.

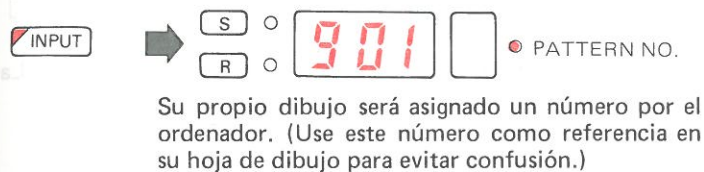
HOJA DE DIBUJO



- Antes de empezar a entrar sus propios dibujos, debe preparar lo siguiente:—

- (1) Copie el dibujo en la hoja en blanco suministrada con la máquina.
- (2) Encuadre el dibujo.
- (3) Cuente el número de puntos y de vueltas que componen el dibujo.

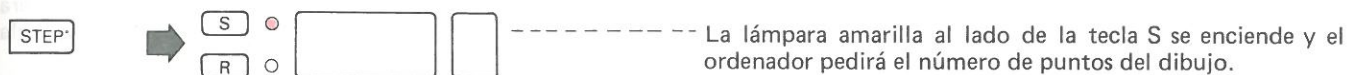
- (1) Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida y pulse la tecla de entrada. (La lámpara READY se apaga.)



- El ordenador asigna el número 901 para el primer dibujo, el número 902 para el segundo dibujo y así sucesivamente, de forma automática.

- (2) Entre el número de puntos.

- 1) Pulse la tecla Step (paso).



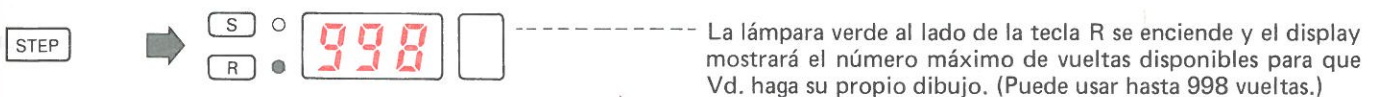
- 2) Entre 5 como el número de puntos.



\* Si se equivoca, pulse la tecla CE para despejar el display y entre el número correcto.

- (3) Entre el número de vueltas.

- 1) Pulse la tecla Step.



### \* ¡NO PULSE LA TECLA STEP!



Si pulsa la tecla Step en este momento, el ordenador aceptará el número mostrado en el display como el número de vueltas de su propio dibujo y su capacidad se llenará. (Si pulsa la tecla Step por error, desconecte inmediatamente la tecla de entrada (Input), vuélvala a conectar y refiérase a la página 164.)

- 2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre 6 como el número de vueltas para su propio dibujo.

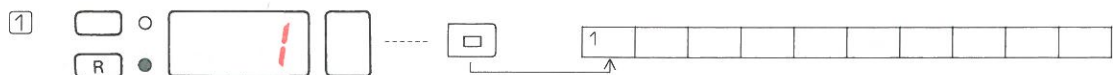
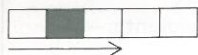


- (4) Pulse la tecla Step.




(5) Entre los datos de su dibujo pulsando la tecla "  " o "  " de acuerdo con su dibujo en la hoja de dibujo.

- 1) Entre los datos de dibujo para la primera vuelta.  
Si se equivoca, refiérase a la página 65.



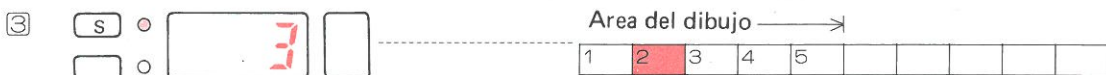
La lámpara verde al lado de la tecla R se enciende y el display muestra el número de la vuelta. (Se muestra el primer punto de la primera vuelta.)

Entre los datos de dibujo para el primer punto. Cuando Vd. entra los datos de dibujo con la tecla "  ", la lámpara de datos no se enciende.





La lámpara amarilla junto a la tecla S se enciende y el display muestra el número del punto. (Se muestra el segundo punto.)

Entre los datos de dibujo para el segundo punto. La lámpara de datos (2) se enciende.



Se muestra el tercer punto.

Area del dibujo →  
Si el resto de los datos de dibujos para la primera vuelta están "en blanco", no tiene que pulsar la tecla "  "

- Si prefiere, puede pulsar también la tecla "  " para introducir los datos de dibujo para cada punto.


2) Entre los datos de dibujo para la segunda vuelta.



- 1) Pulse la tecla UP para hacer avanzar el número de la vuelta.



Se muestra el primer punto de la segunda vuelta.

Entre los datos de dibujo para el primer punto. Cuando Vd. entra los datos de dibujo con la tecla "  ", la lámpara de datos no se enciende.



Se muestra el segundo punto.

Entre los datos de dibujo para el segundo punto. La lámpara de datos no se enciende.




Se muestra el tercer punto.

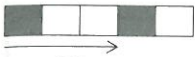
Entre los datos de dibujo para el tercer punto. La lámpara de datos (3) no se enciende.



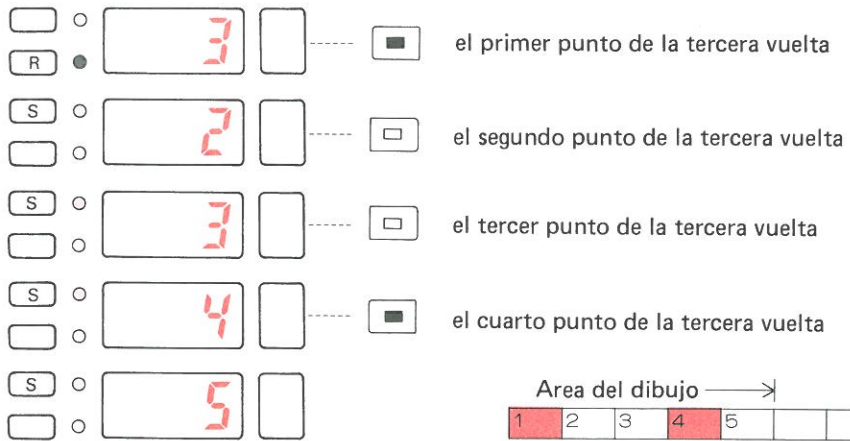
Se muestra el cuarto punto.

Area del dibujo →  
Si el resto de los datos de dibujos para la segunda vuelta están "en blanco", no tiene que pulsar la tecla "  "

3) Entre los datos de dibujo para la tercera vuelta.

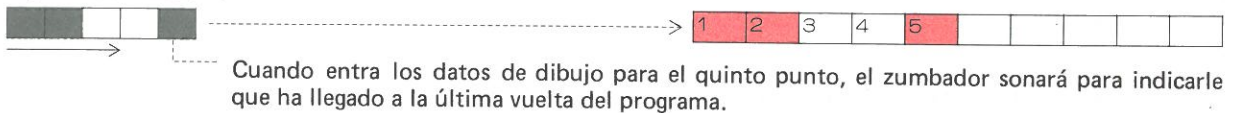


- 1) Pulse la tecla UP para hacer avanzar el número de la vuelta.
- 2) Siga la indicación del display y entre los datos de dibujo para la tercera vuelta con las teclas " " y " " de la misma forma que lo hizo para la primera y segunda vuelta, de acuerdo con su dibujo.



Si el resto de los datos de dibujos para la segunda vuelta están "en blanco", no tiene que pulsar la tecla " ".

- 4) Haga avanzar el número de la vuelta pulsando la tecla UP y entre los datos de dibujo para la cuarta vuelta con la tecla " " y la tecla " ".



- 5) Haga avanzar el número de la vuelta pulsando la tecla UP y entre los datos de dibujo para la quinta vuelta con la tecla " " y la tecla " ".



- 6) Haga avanzar el número de la vuelta pulsando la tecla UP y entre los datos de dibujo para la sexta vuelta con la tecla " " y la tecla " ".



- 7) Cuando haya terminado de entrar los datos de dibujo, pulse la tecla de entrada. (La lámpara de entrada se apagará.)



\* La lámpara READY se enciende y el programa de entrada se ha completado. Cuando desee tejer uno de sus propios dibujos, utilice el número de dibujo que ha sido asignado por el ordenador. Entre este número cuando la lámpara de número de dibujo se enciende durante la programación del dibujo.

#### ■ Qué debe hacer si su dibujo tiene más de 10 puntos en una vuelta.

Ejemplo! Dibujo con 14 puntos.

- (1) Las lámparas de datos indican los datos de dibujo desde el primero al décimo punto en el orden en que Vd. los ha entrado.




- (2) Cuando Vd. entra los datos de dibujo para el undécimo punto, todas las lámparas de datos para los 10 primeros puntos se apagan, y la primera lámpara de datos indica ahora los datos de dibujo para el undécimo punto.



- (3) La segunda lámpara de datos indica los datos de dibujo para el duodécimo punto, y así sucesivamente.

● **Entrada continua de datos del mismo dibujo.**

  
☒ TECLA ☐ TECLA

Vd. puede entrar los mismos datos de dibujo pulsando la tecla de datos continuamente.

☐ ☐ ☐ 1 ☒ ☐

El primer punto de la primera vuelta

☐ ☐ ☐ 2 ☒ ☐

El segundo punto

☐ ☐ ☐ 3 ☒ ☐

El tercer punto

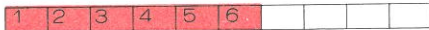
Siga pulsando la tecla.

☐ ☐ ☐ 6 ☒ ☐

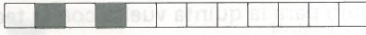
El sexto punto Suelte la tecla de datos.

☐ ☐ ☐ 7 ☒ ☐ → Número de punto siguiente que puede entrar.

El séptimo punto

Lámpara de datos  


● **Qué hacer cuando los datos de dibujo para el resto de los punto están "en blanco".**

  
☐ "en blanco"

Vd. no tiene que introducir datos pulsando la tecla " ☐ " punto por punto. Los datos de dibujo para el resto de la vuelta son introducidos automáticamente como " ☐ " por el ordenador cuando Vd. pulsa la tecla " ☐ " y pasa a la vuelta siguiente.

**(2) BORRADO DE SUS PROPIOS DIBUJOS**

● Entre el número del dibujo que desea borrar y pulse la tecla.

- (1) Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida. Pulse la tecla de entrada. (La lámpara READY se apaga y la lámpara de entrada se enciende.)

☒ INPUT → ☐ ☐ ☐ 907 ☐ ☒ Pattern Number

El número del dibujo en el display depende del número de dibujos memorizados.

- (2) Pulse la tecla CE para despejar el display y entre el número del dibujo que desea borrar.

☐ CE ☐ 9 ☐ 0 ☐ 5 → ☐ ☐ ☐ 905 ☐ ☒ Pattern Number

Ejemplo: 905 es el número del dibujo que desea borrar.

- (3) Pulse la tecla C.

\* Si desea borrar más de un dibujo memorizado, repita los pasos 2 - 3.

☐ C → ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Pattern Number

El número en el display desaparece y el ordenador borra el dibujo memorizado.

- (4) Pulse la tecla de entrada después de que haya terminado de borrar los dibujos memorizados. (La lámpara de entrada se apaga.)

\* La lámpara READY se enciende y el programa de entrada está completado.

☒ INPUT → ☐ ☐ ☐ 1 ☐ ☒ READY

El display y el display Memo muestran el programa de dibujo tal como estaba antes de que Vd. empezara el programa de entrada.

El orden en que los números de los dibujos aparecen en el programa de entrada.

- El número de dibujo vacante inferior aparece en el display.

Ejemplo

Número de los dibujos almacenados

Orden en que aparece el número del dibujo.

Dibujo borrado

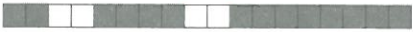
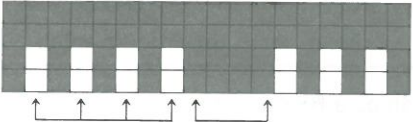
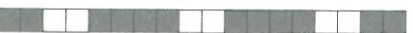
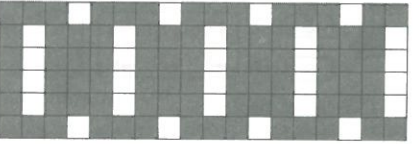





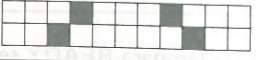
901  
902  
903  
904  
905  
906

902 PATTERN NO.

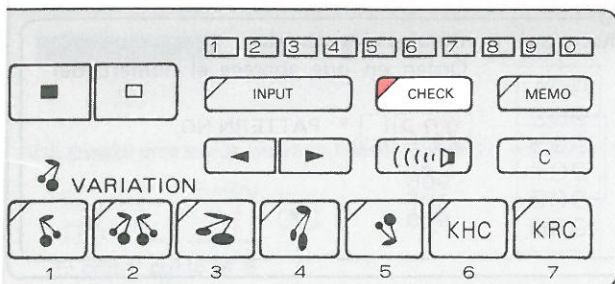
905  
907  
908  
...

## DIRECTIVAS PARA REALIZAR SUS PROPIOS DIBUJOS

- Cuando diseña sus propios dibujos, sírvase tener en cuenta los puntos siguientes.

	PUNTOS	VUELTAS
<p>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO</p> <p>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO MULTICOLOR</p> <p>(<input type="checkbox"/> ... Punto retenido <input checked="" type="checkbox"/> ... Punto de media)</p>	<p>No puede poner dos puntos retenidos juntos.</p> 	<p>(1) Cuando desea punto de media entre 2 vueltas de punto retenido 1 x 1. * No repita el punto retenido 1 x 1 más de 4 veces, o ponga más de 4 puntos de media entre los puntos retenidos 1 x 1.</p>  <p>4 puntos retenidos 4 puntos de media</p>
<p>DIBUJO DE PUNTO RETENIDO VANISADO</p> <p>(<input type="checkbox"/> ... Punto retenido)</p>	<p>No puede poner dos puntos retenidos juntos.</p> 	<p>(2) No alce los puntos más de 4 vueltas, o para un dibujo de punto retenido de 3 ó 4 vueltas, no ponga más de 3 puntos de media entre los puntos retenidos.</p> 
<p>DIBUJO INTERCALADO</p> <p>(<input checked="" type="checkbox"/> ... Tejido con las agujas seleccionadas a la posición D)</p>	<p>No intercale el hilo más de cinco puntos.</p> 	<p>Sólo puede alzar el punto una sola vuelta.</p> 
<p>DIBUJO DE CALADO DE HILO</p> <p>(<input checked="" type="checkbox"/> ... Tejido con las agujas seleccionadas a la posición D)</p>	<p>No seleccione más de 5 agujas a la posición D.</p> 	
<p>DIBUJO DE CALADO FINO</p> <p>DIBUJO DE CALADO NORMAL</p> <p>(<input checked="" type="checkbox"/> ... Punto de transferencia)</p>	<p>No puede transferir dos puntos juntos.</p> 	<p>No intente transferir el mismo punto más de una vuelta.</p> 
		<p>No intente transferir 2 puntos diagonalmente.</p> 
<p>PUNTO ELASTICO MULTICOLOR</p>	<p>• A fin de usar la tecla KRC, haga el dibujo de la misma forma que para el estilo noruego simple corriente. Haga el dibujo con vueltas pares, y cambie el hilo en las vueltas pares con la ayuda del KRC.</p>	

## COMPROBACION DEL PROGRAMA PARA SUS PROPIOS DIBUJOS



- Vd. puede comprobar el número del dibujo, los puntos, las vueltas y los datos del dibujo para todos sus dibujos almacenados en el ordenador.
- Asimismo, también puede cambiar los datos del dibujo.

## COMPROBACION DE SU PROGRAMA

### (1) COMPROBACION DE LOS NUMEROS DE DIBUJOS ALMACENADOS EN EL ORDENADOR.

- Cuando pulsa la tecla DOWN, el display muestra los números de los dibujos por orden, comenzando con el último almacenado en el ordenador.

Ejemplo

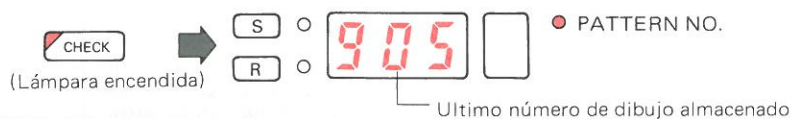
El ejemplo mostrado supone que Vd. almacenó los dibujos en el orden siguiente.

Ultimo número de dibujo almacenado

Primer número de dibujo almacenado



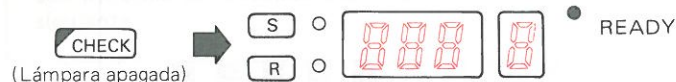
- (1) Cuando la lámpara READY se enciende, pulse la tecla CHECK. La lámpara READY se apaga.



- (2) Pulse la tecla DOWN.



- (3) Pulse la tecla CHECK después de haber comprobado el número del dibujo.



\* La lámpara READY se enciende y la comprobación del programa se ha verificado.

\* El display y el display Memo muestran el programa de dibujo anterior tal como estaba antes de que Vd. empezara su comprobación de programa en el paso (1).

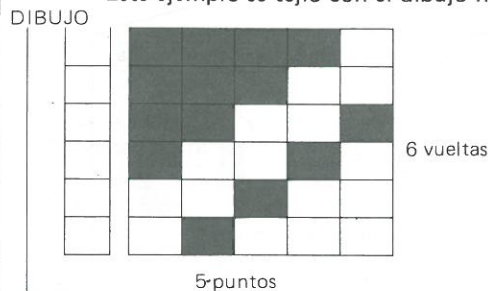
### (2) COMPROBACION DE LOS DATOS DE DIBUJOS ALMACENADOS EN EL ORDENADOR

METODO 1: Compruebe los datos de dibujo con la lámpara de datos ..... 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

METODO 2: Compruebe los datos de dibujo con el zumbador ..... (( ))

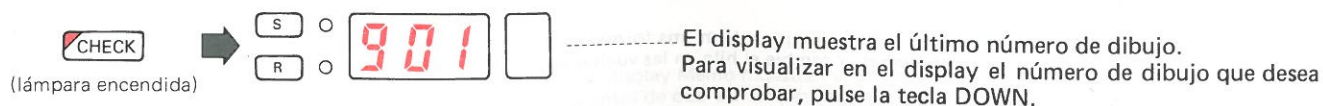
Ejemplo

Este ejemplo se tejió con el dibujo número 901.

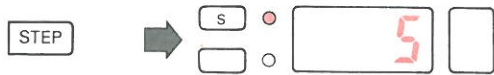


Vd. empieza de la misma manera para el método 1 y el método 2.

- (1) Cuando la lámpara READY se enciende, pulse la tecla CHECK. La lámpara READY se apaga.

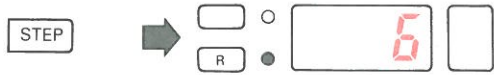


(2) Pulse la tecla Step.



La lámpara amarilla se enciende y el display muestra el número de puntos para el dibujo. (Vd. no puede cambiar esto.)

(3) Pulse la tecla Step.

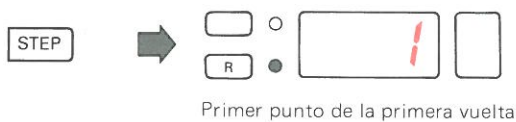


La lámpara verde se enciende y el display muestra el número de vueltas para el dibujo. (Vd. no puede cambiar esto.)

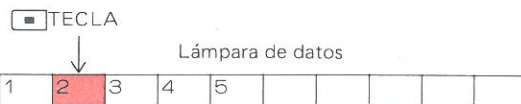
Para el método 2, refiérase a la página 65.

### Método 1: Comprobación con la lámpara de datos.

(4) Para comprobar la primera vuelta: Pulse la tecla Step.

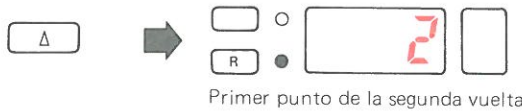


Primer punto de la primera vuelta



La lámpara de datos muestra los datos de dibujo entrados para el primero — décimo punto. Nuestro ejemplo es para un dibujo de 5 puntos, de forma que las lámparas de datos muestran los datos de dibujo para 5 puntos.

(5) Para comprobar la segunda vuelta: Pulse la tecla UP para hacer avanzar el número a la vuelta siguiente.

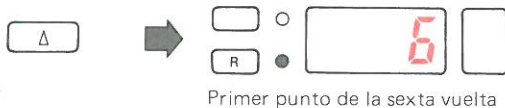


Primer punto de la segunda vuelta



Las lámparas de datos muestran los datos de dibujo entrados para el primero — quinto punto de la segunda vuelta.

(6) Repita estos pasos para comprobar los datos de dibujo para la tercera — sexta vuelta.

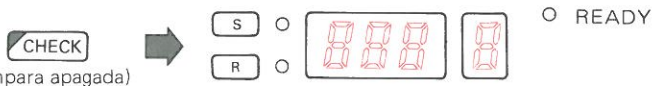


Primer punto de la sexta vuelta



Las lámparas de datos muestran los datos de dibujo entrados para el primero — quinto punto de la sexta vuelta.

(7) Compruebe los datos del dibujo, luego pulse la tecla CHECK.



(lámpara apagada)

\* La lámpara READY se enciende y la comprobación de programa se ha verificado.

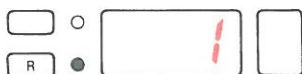
\* El display y el display Memo muestran el programa de dibujo anterior tal como estaba antes de que Vd. empezara su comprobación de programa en el paso (1).

\* Vd. puede terminar la comprobación del programa en cualquier momento, desconectando la tecla Check.

### • Empleo de las lámparas de datos cuando el dibujo tiene más de 10 puntos en una vuelta.

Ejemplo: una vuelta con 14 puntos.

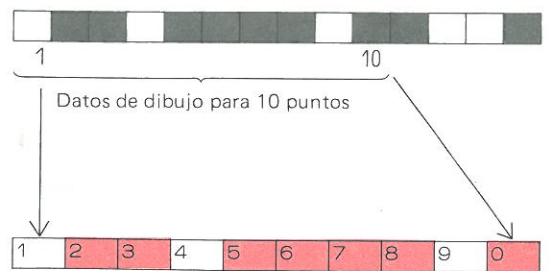
(1) Cuando el display muestra el primer punto de la primera vuelta, las lámparas de datos se refieren a los datos de dibujo para los puntos 1 — 10.



(2) Si hace avanzar el número de puntos en el display a 11 pulsando la tecla derecha, las lámparas de datos se refieren a los datos de dibujo para los 10 puntos siguientes, v.g. puntos 11 — 20.



Continúe pulsando.



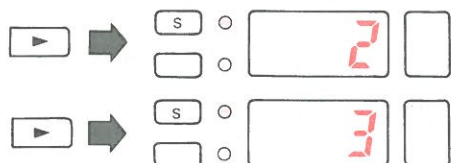
El ejemplo tiene 14 puntos, de forma que las lámparas de datos indican los datos de dibujo a partir de los puntos 11 — 14.

## Corrección de un error en medio del programa.

- Con la ayuda de la tecla derecha o izquierda, avance a lo largo de la vuelta de forma que el número aparezca en el display. Vd. puede cambiar el punto programado para el número con la tecla "S" o "R".

Ejemplo: Cambie los datos de dibujo para el tercer punto.

- Pulse la tecla derecha "▶" para hacer avanzar el número en el display al tercer punto.



- Entre los datos de dibujo para el tercer punto con la tecla "S".



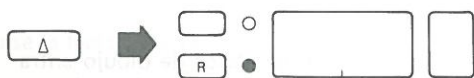
Vd. puede cambiar los datos de dibujo para el tercer punto.



La lámpara de datos número 3 se enciende.

\* Incluso si pulsa la tecla de datos, el número en el display no cambia. Use las teclas "Δ", "▽", "▶" y "◀" para desplazarse por el dibujo.

- La indicación en el display cambia cuando Vd. pulsa las teclas "Δ", "▽", "▶" o "◀". (Los datos de dibujo para el número indicado en el display pueden cambiarse con las teclas "S" o "R".)



El primer punto de la vuelta siguiente

- Haga avanzar el número de vuelta en el display.
- Cuando pulsa la tecla UP, el display muestra el primer punto de la vuelta siguiente.
- Si Vd. pulsa la tecla UP cuando el display muestra la vuelta final del dibujo, el número en el display será el primer punto de la primera vuelta.



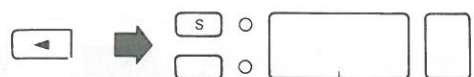
El primer punto de la vuelta anterior

- Haga retroceder el número de vuelta en el display.
- Cuando pulsa la tecla DOWN, el display muestra el primer punto de la vuelta anterior.
- Si Vd. pulsa la tecla DOWN cuando el display muestra la primera vuelta del dibujo, el número en el display retrocederá al primer punto de la vuelta final.



Punto siguiente

- Haga avanzar el número de punto en el display.
- Pulse la tecla derecha cuando el display muestra el número de vuelta, y el display mostrará el segundo punto de la misma vuelta.
- Pulse la tecla derecha cuando el display muestra el último punto de la vuelta, y el display mostrará el primer punto de la misma vuelta.



Punto anterior

- Haga retroceder el número de punto en el display.
- Pulse la tecla izquierda cuando el display muestra el número de vuelta, y el display mostrará el último punto de la misma vuelta.

## Método 2: Comprobación de los datos de dibujo con el zumbador.

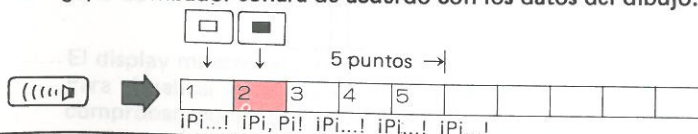
Pulse la tecla del zumbador (buzzer) y éste sonará de acuerdo con los datos de dibujo para la vuelta, desde el número en el display hasta el final de la vuelta.

- Sonido del zumbador

■ ..... ¡Pi, Pi! (2 notas cortas)

□ ..... ¡Pi .....! (una nota larga)

- Comprobación de los datos de dibujo.  
Pulse la tecla del zumbador y oirá el sonido "Pi".  
Luego, el zumbador sonará de acuerdo con los datos del dibujo.



(4) Efectúe los pasos (1) – (3) en la página 63.

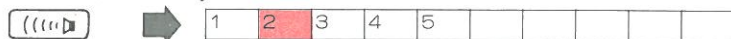
Para comprobar la primera vuelta.

1) Pulse la tecla Step.



El zumbador sonará de acuerdo con los datos de dibujo del primer punto de la primera vuelta.

2) Pulse la tecla del zumbador. El zumbador hará una serie de sonidos adecuados para que Vd. pueda comprobar los datos de dibujo.



(5) Para comprobar la segunda vuelta.

1) Pulse la tecla UP para hacer avanzar el número de vuelta.



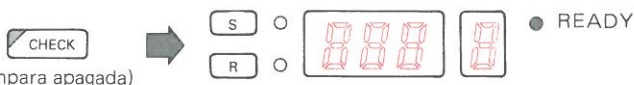
El zumbador sonará de acuerdo con los datos de dibujo para el primer punto de la segunda vuelta.

2) Pulse la tecla del zumbador. El zumbador hará una serie de sonidos adecuados para que Vd. pueda comprobar los datos de dibujo.



(6) Continúe comprobando los datos de dibujo para las vueltas 3 – 6 repitiendo los pasos indicados más arriba.

(7) Cuando haya terminado de comprobar los datos, pulse la tecla CHECK.



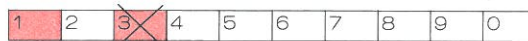
(lámpara apagada)

\* La lámpara READY se enciende y la comprobación de programa se ha verificado.

\* El display y el display Memo muestran el programa de dibujo anterior tal como estaba antes de que Vd. empezara su comprobación de programa en el paso (1).

#### Corrección de un error en medio del programa.

(1) Pulse la tecla del zumbador para interrumpir el sonido.



Compruebe con las lámparas de datos y su hoja de dibujo para hallar el error. (Ejemplo: tercer punto).

(2) Pulse la tecla izquierda para hacer retroceder la indicación en el display hasta el punto que desea cambiar.

(Ejemplo: tercer punto)



\* Vd. puede cambiar ahora los datos de dibujo que están indicados en el display.

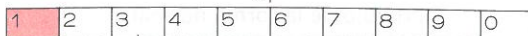
(3) Entre los datos de dibujo correctos para el tercer punto.



Vd. puede cambiar el tercer punto.

La lámpara de datos número 3 se apaga.

(4) Pulse la tecla del zumbador. El zumbador hará los sonidos adecuados empezando con el número de punto en el display.



!Pi...! !Pi...! !Pi...!

- Vd. puede cambiar la indicación en el display pulsando las teclas UP, DOWN, izquierda o derecha.
- Mueva el número en el display a la posición determinada que desea comprobar, de forma que sólo tenga que comprobar los datos de dibujo para dicha parte.
- Pulse la tecla del zumbador si desea interrumpir el sonido del zumbador.
- La comprobación del programa puede interrumpirse en cualquier momento.
  - 1 – Mientras comprueba los datos de dibujo con el zumbador, utilice la tecla del zumbador para interrumpir el sonido.
  - 2 – Para terminar la comprobación del programa, desconecte la tecla Check.

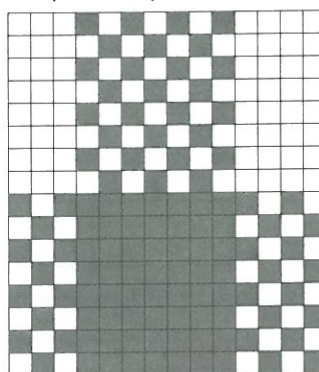
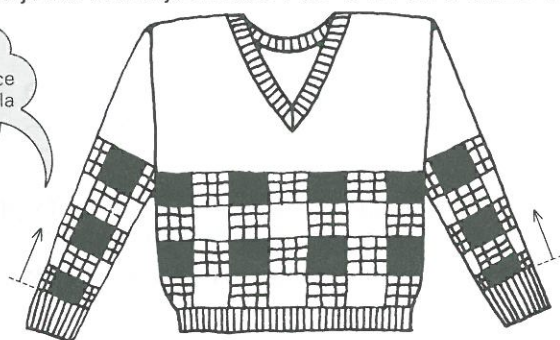
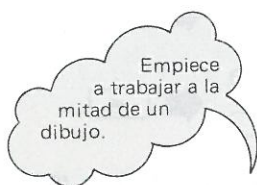
# PROGRAMA ESPECIAL

## • COMO EMPEZAR A TEJER A LA MITAD DE UN DIBUJO

Vd. no tiene que empezar siempre su dibujo en la primera vuelta. Haga avanzar el número el display a la vuelta donde quiere empezar, por medio de las teclas UP o DOWN.

### Ejemplo

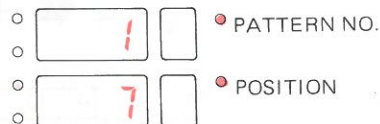
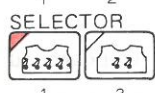
- Empiece el dibujo en un sitio diferente de forma que las mangas y el cuerpo correspondan.
- El ejemplo se teje con el dibujo número 1 de "STITCH WORLD".



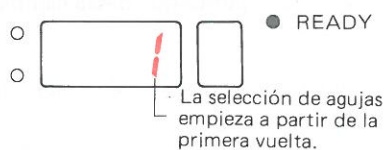
DIAGRAMA

Empiece a tejer el dibujo a partir la vuelta 11.

## ■ Programación



- (1) Programe el dibujo de la forma indicada más arriba. La lámpara READY se enciende ahora y el número 1 aparece en el display.



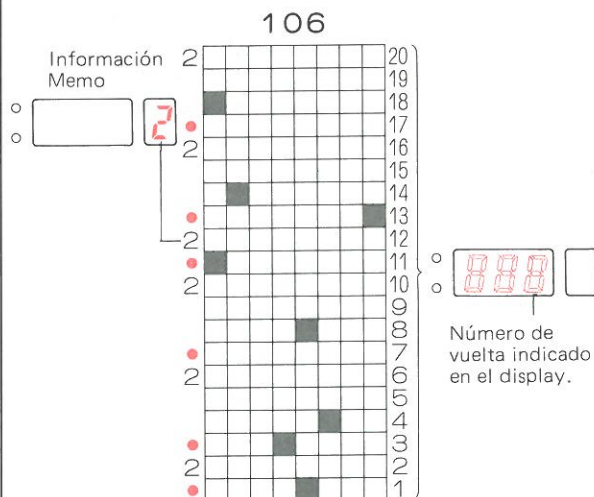
- (2) Pulse la tecla UP o DOWN hasta que el número para la vuelta en donde quiere empezar aparezca en el display.



\* Continúe el tejido del dibujo de la forma normal.

- Cuando trabaja en dibujos de calado normal o fino, tenga cuidado de lo siguiente.

- Sírvase referirse al diagrama.



\* Vd. puede empezar a tejer a partir de una vuelta por encima de las vueltas con el número Memo (v.g. las vueltas marcadas con ●).

● Qué debe hacer cuando se utiliza la tecla de doble largo o la tecla KRC.

El ordenador dispone los datos de dibujo de la forma siguiente, de acuerdo con el ajuste de la tecla de variación. La indicación del número de vuelta en el display es diferente cuando se utiliza la tecla de doble largo o la tecla KRC.

VARIATION OFF OFF

1 2 3 4 5 6 7

KHC KRC

- Cuando no se utiliza la tecla de doble largo o la tecla KRC; el número de vuelta en el display cambia cada vuelta.

Δ

Siga pulsando.

1 2 3 4 5 6

Número de vuelta en el display.

VARIATION OFF ON

1 2 3 4 5 6 7

KHC KRC

Cuando se utiliza la tecla KRC; una vuelta tejida con el hilo principal y una vuelta tejida con el hilo de contraste equivale a una vuelta completa de punto elástico multicolor. Por consiguiente, el display muestra el mismo número de vuelta dos veces.

Una secuencia {

Número de vuelta en el display.

1 2 3 4 5 6 7

Número de vuelta en el display.

\* Cuando Vd. empieza a tejer punto elástico multicolor a partir de la mitad de un dibujo, comience a partir de la primera vuelta de las vueltas impares, ya que 4 vueltas equivalen a una secuencia de dibujo.

VARIATION ON OFF

1 2 3 4 5 6 7

KHC KRC

- Cuando se utiliza la tecla de doble largo; la misma vuelta se teje dos veces con un dibujo de doble largo, de forma que el display mostrará el mismo número dos veces.

Δ

Siga pulsando.

1 1 2 2 3

Número de vuelta en el display.

VARIATION ON ON

1 2 3 4 5 6 7

KHC KRC

Cuando se utiliza la tecla de doble largo y la tecla KRC; el display mostrará el mismo número 4 veces.

Una secuencia {

Número de vuelta en el display

1 2 3 4 5 6 7

Número de vuelta en el display.

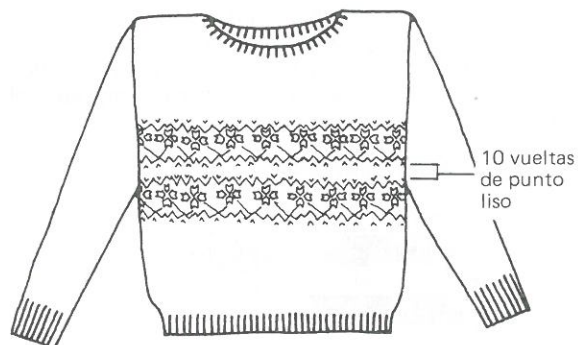
\* Cuando Vd. empiece a tejer a partir de la mitad de un dibujo, empiece en la primera vuelta de cada número.

## • COMO TEJER VARIAS VUELTAS DE PUNTO LISO ENTRE TEJIDO CON DIBUJO

Utilice la tecla **START**.

### Ejemplo

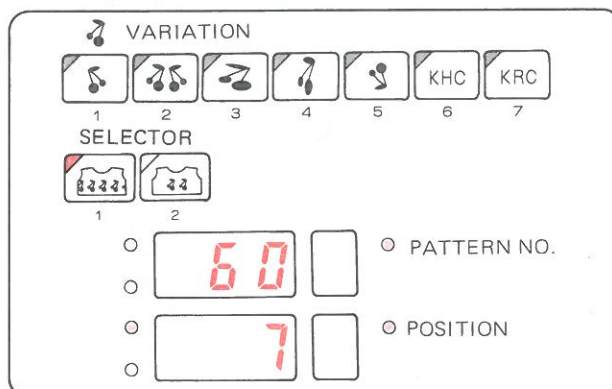
Este ejemplo de estilo noruego se tejió con el dibujo número 60 de "STITCH WORLD".



Como se tejen 10 vueltas de punto liso entre el tejido con dibujo.

### • Para tejer.

- (1) Programe el dibujo de la forma siguiente y teja el primer dibujo.



- (2) Ahora, cambie el botón de cambio a N.L. Sague el hilo de contraste del alimentador de hilo "B". Teja 9 vueltas de punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro. La última vuelta (décima) es la vuelta de la selección de agujas para la primera vuelta del dibujo siguiente.
- (3) Compruebe la información mostrada en el display.

- 1) (Lámpara destella intermitentemente.)  
● READY

Esto indica que la selección de agujas para la primera vuelta ha sido realizada.

- 2) Pulse la tecla de puesta en marcha (Start).  
(Lámpara se enciende.)  
 ● READY

Esto indica que la selección de agujas para la primera vuelta debe realizarse.

- (4) Asegúrese de que el carro K esté fuera de la marca de giro. Ahora, ajuste el botón de cambio a KC (I) y teja una vuelta. Las agujas son seleccionadas para la primera vuelta del dibujo siguiente.
- (5) Pulse el botón MC y enhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B". Ahora, teja el segundo dibujo.

## • Cómo empezar a tejer a partir de la vuelta 1 cuando el display indica un número de vuelta distinto.

La selección de agujas para la primera vuelta se efectuará pulsando la tecla **START**.

### Ejemplo

- (1) La tercera vuelta es indicada en el display.  
(El display le indica que teja la tercera vuelta.)



- (2) Pulse la tecla **START**.  
(El display indica ahora la primera vuelta.)



(La selección de las agujas se efectuará de acuerdo con la primera vuelta del dibujo).

## • LA FUNCION DE LA TECLA DE PUESTA EN MARCHA (START)

Cuando Vd. pulsa la tecla START, aunque el display indique cualquier otro número de vuelta en el dibujo, éste cambiará a la vuelta 1. La selección de las agujas se efectuará también de acuerdo con la primera vuelta del dibujo.

### ► COMO REGRESAR A LA VUELTA 1

- Cuando Vd. desea empezar una nueva pieza de tejido, pero no ha cambiado el número del dibujo, (v.g. si está haciendo las piezas de una prenda), el display mostrará el número de la última vuelta que tejió con dibujo. Para regresar a la primera vuelta de su dibujo, pulse la tecla START y el número en el display volverá a 1.
- Vd. debe seleccionar siempre las agujas antes de empezar el tejido con dibujo.
- Cuando el número en el display destella intermitentemente, significa que debe realizarse la selección de las agujas. Haga regresar el display al número 1 pulsando la tecla START. El destello cesará y las agujas se seleccionarán de acuerdo con la vuelta 1 del dibujo.



El display le indica que teja la primera vuelta.



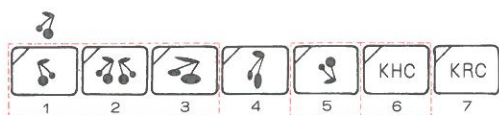
La selección de las agujas se efectuará de acuerdo con la primera vuelta del dibujo.

## COMO CAMBIAR UNA TECLA DE VARIACION MIENTRAS TEJE CON DIBUJO

- Las teclas de variación pueden cambiarse siempre que lo desee, aunque se encuentre a la mitad de un dibujo.

Cómo cambiar las teclas de sentido contrario, doble ancho, imagen especular o KHC.

1



- Cambie la tecla de variación una vuelta antes de que Vd. quiera que cambie el dibujo.
- Cambie el programa de la misma manera en cualquier lugar del dibujo para crear efectos diferentes.

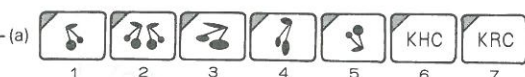
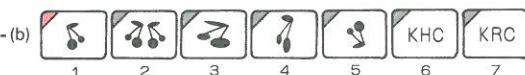
### Ejemplo

Este ejemplo se tejió con el dibujo de estilo noruego número 54 de "STITCH WORLD".



- Cambie la tecla de sentido contrario para cada dibujo como sigue:—

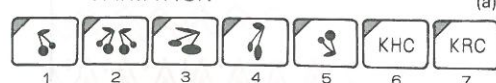
### • VARIATION



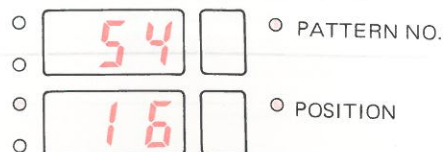
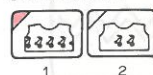
- Para tejer.

(1) Programe el dibujo (a) como sigue:

### VARIATION



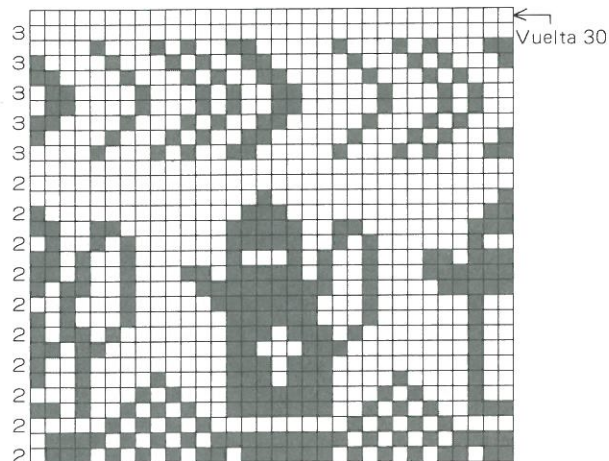
### SELECTOR



- (2) Mire el diagrama para el dibujo en "STITCH WORLD", y tome nota del número de la vuelta anterior a donde Vd. quiere cambiar el dibujo.

\* En nuestro ejemplo, el dibujo cambiaría en la vuelta 1 (v. g. la primera vuelta de la repetición del dibujo siguiente), de forma que una vuelta anterior a la vuelta del dibujo final sería la vuelta número 30.

Vd. puede usar el display Memo para memorizar el número de vuelta para el cambio.  
Utilice el programa Memo para indicar la vuelta 30 en el display Memo. (Refiérase a la página 52.)



- (3) Teja el dibujo (a) en estilo noruego. Puede continuar tejiendo hasta que el número memorizado (vuelta 30) destelle intermitentemente en el display.

- (4) Ahora, cambie la tecla de variación (o el programa de dibujo).

- (5) Cuando accione el carro K para la vuelta siguiente, las agujas son seleccionadas para la primera vuelta de dibujo (b). Continúe tejiendo hasta que el número memorizado (vuelta 30) destelle intermitentemente en el display.

- (6) Ahora, cambie la tecla de variación (o el programa de dibujo) otra vez.

- (7) Cuando accione el carro K para la vuelta siguiente, las agujas son seleccionadas para la primera vuelta de dibujo (a).



Cómo cambiar las teclas de doble largo o de inversión.

2

VARIATION

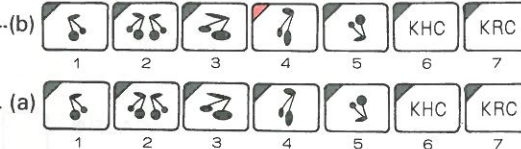
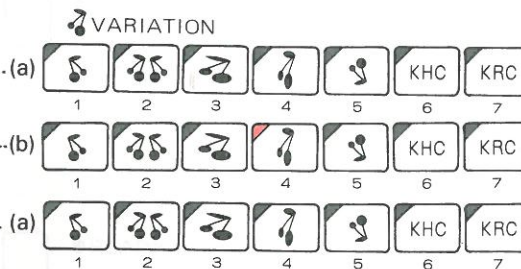
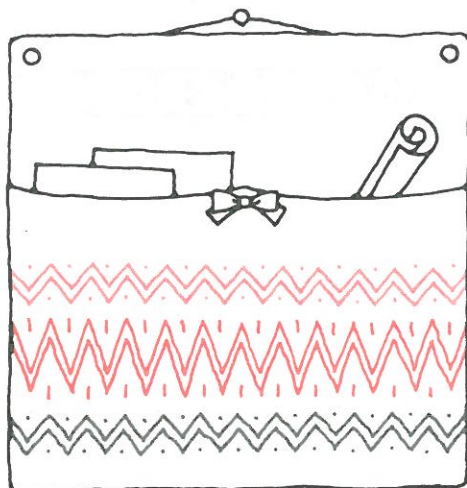


- Cambie la tecla de variación en la vuelta donde quiere modificar el dibujo.

Ejemplo

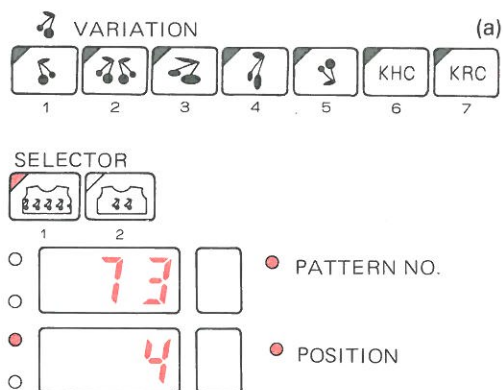
Cambie la tecla de doble largo a la mitad del dibujo como sigue:

- Este ejemplo se tejió con el dibujo de estilo noruego número 73 de "STITCH WORLD".

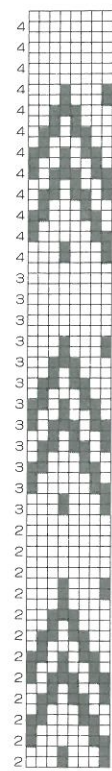


● Para tejer.

(1) Programe el dibujo (a) como sigue:—



(2)



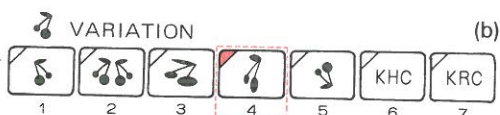
Mire el diagrama para el dibujo en "STITCH WORLD", y tome nota del número de la vuelta donde Vd. quiere cambiar el dibujo.

\* En nuestro ejemplo, teja el dibujo cambiando la tecla de doble largo en la vuelta número 25 (tecla conectada) y vuelta 43 (tecla desconectada).

(3) Teja el dibujo (a) en estilo noruego. — Continúe tejiendo hasta que el número memorizado (vuelta 25) destelle intermitentemente en el display.



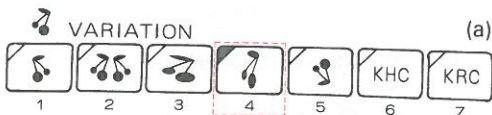
(4) Conecte la tecla de doble largo. — El dibujo cambiará al nuevo ajuste (b) en la vuelta donde las agujas ya han sido seleccionadas. Vd. puede empezar a tejer el dibujo (b).



(5) Accione el carro K. — Continúe tejiendo hasta que el número de vuelta (vuelta 43) destelle intermitentemente en el display.



(6) Desconecte la tecla de doble largo. — El dibujo cambiará al nuevo ajuste (a) en la vuelta donde las agujas ya han sido seleccionadas. Vd. puede empezar a tejer el dibujo (a).



(7) Accione el carro K y teja el dibujo (a).

## INTRODUCCION AL DISCO FLEXIBLE

Su máquina tiene 555 dibujos de punto incorporados en la memoria (están ilustrados en el libro "STITCH WORLD"). Hay otra memoria totalmente separada en su máquina, llamada "RAM" que le permite programar sus propios dibujos de punto.

Una vez que haya programado su propio dibujo de puntos, deseará guardarlo para uso futuro. Si hay espacio en la "RAM", podrá dejar su dibujo allí, sabiendo que estará seguro. Si no hay suficiente espacio en la "RAM", necesitará almacenar dicha información en un disco, que podrá usar repetidamente.

El disco flexible tiene 40 pistas y cada una almacenará toda la información sobre los dibujos de puntos — "datos" — que están en la "RAM". A fin de que el ordenador pueda identificar qué pista del disco requiere, las pistas están numeradas de 1 a 40, pero Vd. debe llevar un registro de lo que cada pista y disco contiene.

Los discos flexibles sirven para almacenar muchos tipos diferentes de información, pero nosotros queremos que los nuestros almacenen información sobre nuestra máquina de tejer; por lo tanto, debemos preparar el disco para aceptar dicha información. A fin de hacer esto, debemos "formatear" nuestros discos. Una vez que hayamos hecho esto, el disco aceptará la información de la máquina de tejer sin ningún problem. La máquina de tejer no puede trabajar directamente del disco. La información sobre los dibujos de puntos — "datos" — en una pista deben ser transferidos de vuelta a la memoria de la máquina de tejer antes de que ésta pueda funcionar. A fin de transferir los datos entre la máquina de tejer y el disco, Vd. debe decir a la máquina lo que quiere que haga.

Estas instrucciones o comandos ya están incorporados en la memoria bajo un número de código:—

Para poner en formato el disco — 550

Para transferir datos a un disco — 552

Para transferir datos de un disco a la máquina de tejer — 551

Para borrar los datos de una pista — 553

## NOMBRE DE LAS PIEZAS

- Unidad de disco flexible de 3,5 pulgadas

Lámpara de alarma de batería baja

Interruptor de conectado/desconectado

Lámpara de acceso

Barra de entrada/salida del disco

Botón de eyección

- Disco flexible de 3,5 pulgadas

Obturador

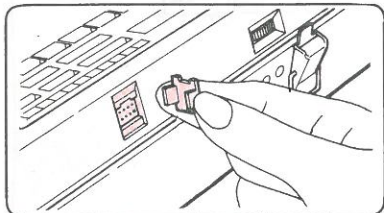
- Cable de conexión

- 4 baterías

### • ANTES DE COMENZAR A PROGRAMAR

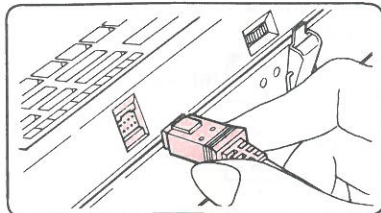
\* Sírvase leer el folleto que acompaña a la unidad de disco flexible antes de conectarla a la red.

### CONECTE LA UNIDAD DE DISCO FLEXIBLE A LA MAQUINA DE TEJER ELECTRONICA

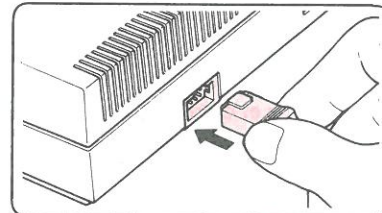


- (1) Asegúrese de que la máquina de tejer y la unidad de disco flexible estén desconectadas (OFF).
- (2) Retire la cubierta del conector en la parte posterior de la caja de dibujos, en la máquina de tejer.

\* Cuando no utilice la unidad de disco, coloque la tapa en la máquina.



- (3) Enchufe el cable de conexión en la máquina de tejer de la forma ilustrada.



- (4) Enchufe el otro extremo del cable de conexión en la unidad de disco flexible de la forma indicada.

- Asegúrese de que el disco no esté dentro de la unidad y que la barra de entrada/salida de disco esté bajada antes de conectar o desconectar la máquina de la red.
- **NOTA:** A fin de no derrochar la energía de las baterías, desconecte la unidad de la red después de finalizar la programación (inicialización, almacenamiento, carga, borrado).
- Si saca el disco de la unidad o desenchufa el cable de conexión mientras la lámpara de acceso está iluminada, la máquina de tejer no funcionará a veces. En este caso, desconecte la unidad y la máquina de tejer de la red y empiece de nuevo desde el principio.

## PUESTA EN FORMATO DE SUS DISCOS

550

- Antes de poder usar un disco nuevo para almacenar información sobre dibujos de su máquina de tejer electrónica, deberá preparar el disco nuevo para aceptar sus datos. Este proceso de preparación se llama "formateado". Recuerde hacer esto para cada disco nuevo.

**ADVERTENCIA:** Si Vd. pone en formato un disco que ya contiene datos de dibujos, dichos datos se borrarán.

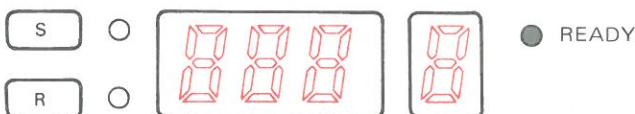
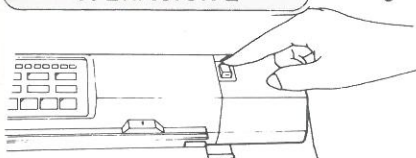
### OPERACION 1

Tras conectar la unidad a la red, meta el disco en la unidad.

\* Refiérase al Manual de Instrucciones para la unidad de disco flexible.

### OPERACION 2

Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida.



### OPERACION 3

Formateado del disco.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el display.

CE



- (2) Entre el comando número 550 como el número de formateado.

5 5 0



- (3) Pulse la tecla Step.

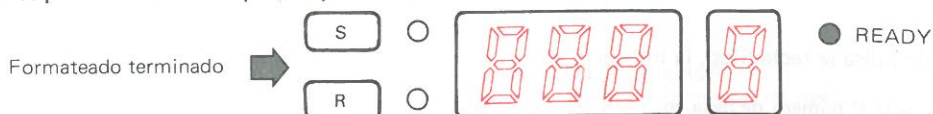
STEP



Cuando pulsa la tecla Step, la indicación en el display y todas las lámparas se apagan, y el ordenador empieza la puesta en formato del disco.

\* Se tarda 100 segundos en formatear un disco.

- (4) Cuando termine el formateado, el zumbador sonará y las lámparas de indicación regresarán al estado en que se encontraban antes de que Vd. pulsara la tecla Step en el paso 2 antedicho.



\* Cuando "E" aparece en el display Memo, refiérase a la página 164.

1 E

# ALMACENAMIENTO DE SUS DATOS DE DIBUJO

552

## • USE UN DISCO FORMATEADO

Vd. puede almacenar en disco los datos que han sido memorizados por su máquina de tejer electrónica. Antes de empezar a almacenar estos datos, éstos deben ser introducidos y almacenados en la memoria de la máquina de tejer. (Véase la página 50 "Programa de entrada para sus propios dibujos".) Una vez que el dibujo haya sido almacenado en la memoria de la máquina de tejer, puede ser transferido desde allí a un disco.

## • Información que puede ser almacenada en disco.

Todos los datos de dibujo y la información Memo relacionada con un dibujo introducidos en el ordenador en su máquina de tejer pueden ser almacenados en disco. Estos datos incluyen:—

- 1) Número del dibujo.
  - 2) Posición del selector.
  - 3) Posición del dibujo para el ajuste del selector (1).
  - 4) Posición del dibujo y número de repeticiones del dibujo para cada motivo para el ajuste del selector (2).
  - 5) Ajustes de las llaves de variación.
  - 6) Información del display Memo.
- También puede almacenarse información sobre los números de vuelta y la tecla Memo.

## • Capacidad del disco.

## • Hay 40 pistas en cada disco, y una pista se utiliza para almacenar todos los datos en la RAM.

Imáginese cada pista como un cajón en el disco, en el que puede guardar un dibujo.

Cuando un dibujo es demasiado largo para memorizarlo de una vez en el ordenador, podrá dividirlo en dos o tres partes. A continuación, entre cada parte en un disco flexible. Para tejer el dibujo, cargue los discos en secuencia desde la unidad de disco flexible al ordenador.

## • Cada pista es designada automáticamente con un número por el ordenador.

Se recomienda anotar este número de pista en su hoja de dibujo para referencia.

## • Los datos para un dibujo permanecerán en la memoria de la máquina de tejer incluso después de haber transferido este dibujo a un disco.

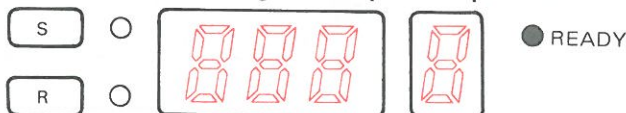
### OPERACION 1

Tras conectar la unidad a la red, meta el disco en la unidad.

Introduzca solamente un disco que haya sido primeramente formateado. (Véase la página 74 para "Puesta en formato de sus discos".)

### OPERACION 2

Conecte la máquina de tejer a la red. (Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida.)

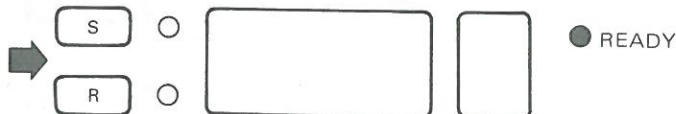


### OPERACION 3

Cómo programar para salvaguardar datos.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el display.

CE



- (2) Entre el número 552. Este número indica al ordenador que Vd. quiere salvaguardar un dibujo en disco.

5 5 2



- (3) Pulse la tecla Step.

STEP



- Cuando pulsa la tecla Step, la indicación en el display y todas las lámparas se apagan.

El ordenador comprueba el número de pista en el disco. El número de pista en donde Vd. puede salvaguardar los datos aparece en el display. La lámpara Ready y la lámpara del número de dibujo se encienden.



Número de la pista del disco donde puede salvaguardar sus datos de dibujo.

El número de pista se utiliza cuando quiere cargar sus datos de dibujo; por lo tanto, se recomienda anotar este número también en su hoja de dibujo.

- (4) Pulse la tecla Step.

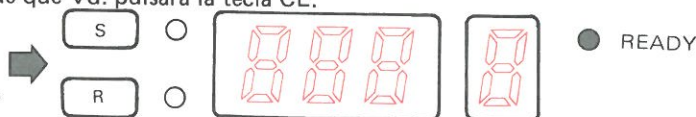
STEP



Cuando Vd. pulsa la tecla Step, el ordenador empieza a salvaguardar los datos.

- (5) Cuando se hayan almacenado todos los datos, oír la alarma del zumbador y todas las lámparas de indicación regresarán al estado en que se encontraban antes de que Vd. pulsara la tecla CE.

Cuando el almacenamiento de datos se ha terminado.



Cuando "E" aparezca en el display Memo, refiérase a la página 164.



## CARGA DE SUS DATOS DE DIBUJO



- Cuando Vd. desea tejer los datos de dibujo salvaguardados que ha almacenado en una pista del disco, necesitará cargarlos en su máquina de tejer.

NOTA: El número del comando para volver a cargar los datos de dibujo en su máquina de tejer es el 551. Cuando introduzca los datos del dibujo en la tricotsa, los datos de la memoria se borrarán (excepto los del "STITCH WORLD")

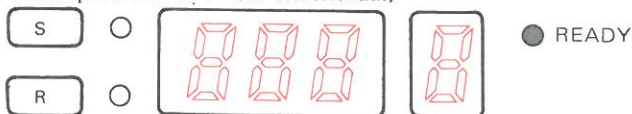
### OPERACION 1

Tras conectar la unidad a la red, meta el disco en la unidad.

Introduzca el disco que contiene los datos del dibujo que quiere cargar.

### OPERACION 2

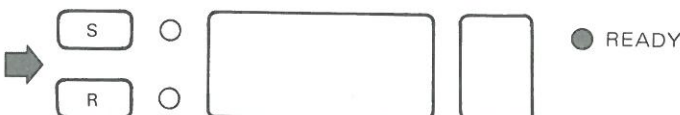
Conecte la máquina de tejer a la red.  
(Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida.)



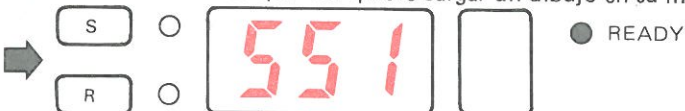
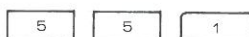
### OPERACION 3

Cargue los datos del dibujo.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el display.



- (2) Entre el comando número 551. Este número indica al ordenador que Vd. quiere cargar un dibujo en su máquina de tejer.



- (3) Pulse la tecla Step.



- Cuando pulsa la tecla Step, la lámpara READY y la lámpara del número de dibujo se encienden.

- (4) Entre el número de pista que contiene el dibujo que desea cargar.

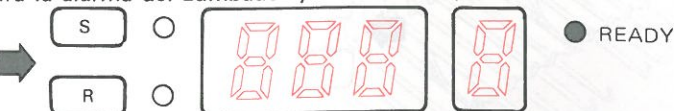


- (5) Pulse la tecla Step.



- Cuando Vd. pulsa la tecla Step, la indicación en el display y todas las lámparas se apagan.
- (6) Cuando se haya almacenado el dibujo, oír la alarma del zumbador y todas las lámparas de indicación se ajustan de acuerdo con los datos que acaba de almacenar.

Cuando el almacenamiento de datos se ha terminado.



Incluso si desconecta la unidad de la red después de terminar el programa para carga, podrá tejer el dibujo cargado por el programa de dibujo.

Cuando "E" aparece en el display Memo, refiérase a la página 164.



# BORRADO DE SUS DATOS DE DIBUJO



Los datos del dibujo salvaguardado, almacenados en disco pueden ser borrado, pista por pista.

(NOTA) Si Vd. quiere borrar TODOS los datos de dibujos almacenados en un disco, lleve a cabo el procedimiento de formateado con lo cual borrará todos los datos contenidos en dicho disco. (Véase la página 74 "Puesta en formato de sus discos".)

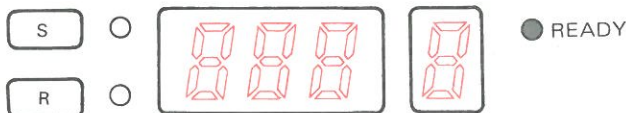
## OPERACION 1

Tras conectar la unidad a la red, meta el disco en la unidad.

Introduzca el disco que contiene los datos del dibujo que desea borrar.

## OPERACION 2

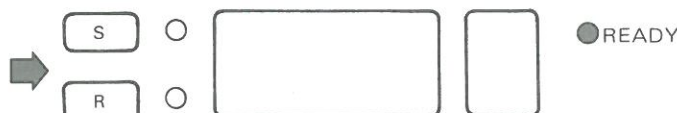
Conecte la máquina de tejer a la red. (Asegúrese de que la lámpara READY esté encendida.)



## OPERACION 3

Borre los datos del dibujo.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el display.



- (2) Entre el comando número 553. Este número indica al ordenador que Vd. quiere borrar un dibujo.

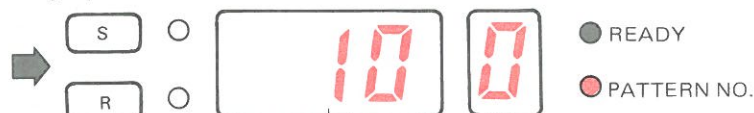


- (3) Pulse la tecla Step.



- Cuando pulsa la tecla Step, el display Memo muestra el número 0 y la lámpara READY y la lámpara del número de dibujo se encienden.

- (4) Entre el número de pista que contiene el dibujo que desea borrar.



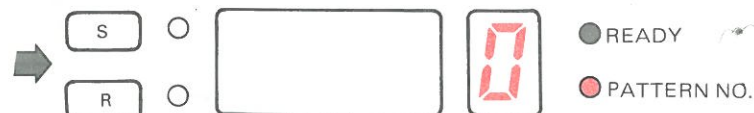
- (5) Pulse la tecla Step.



- Cuando Vd. pulsa la tecla Step, la indicación en el display y todas las lámparas se apagan.

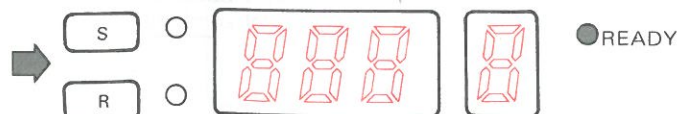
- (6) Cuando el borrado del dibujo haya terminado, oirá la alarma del zumbador. El display muestra el número 0, y la lámpara READY y la lámpara del número de dibujo se iluminan.

Cuando el borrado de datos se ha terminado.



- Repitiendo los pasos (4) – (6), puede borrar tantos dibujos como quiera.

- (7) Pulse la tecla Step cuando desee finalizar el programa para el borrado de dibujos. Las lámparas de indicación regresarán al estado en que se encontraban antes de que Vd. pulsara la tecla CE.

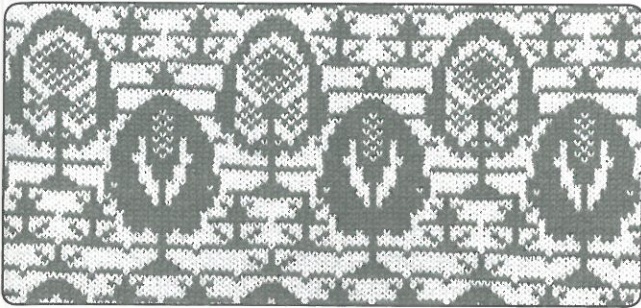


Cuando "E" aparece en el display Memo, refiérase a la página 164.

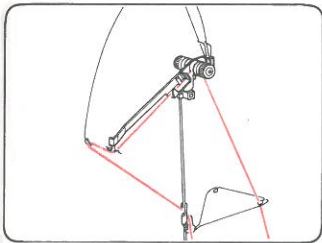


## DIBUJO DE ESTILO NORUEGO SELECTOR (1)

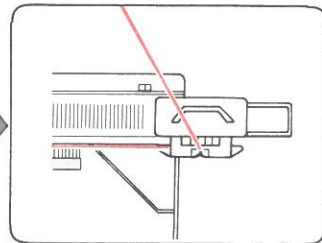
- Este ejemplo se tejó con el dibujo número 19 de "STITCH WORLD".



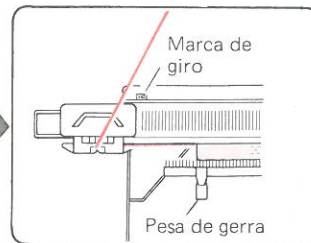
### • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



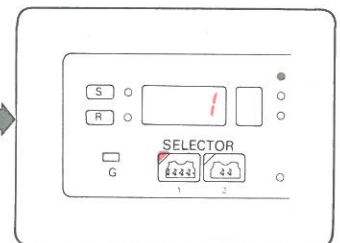
Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.



Monte los puntos.

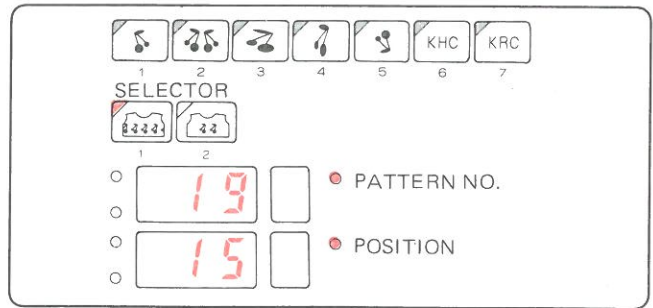


Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.  
Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.

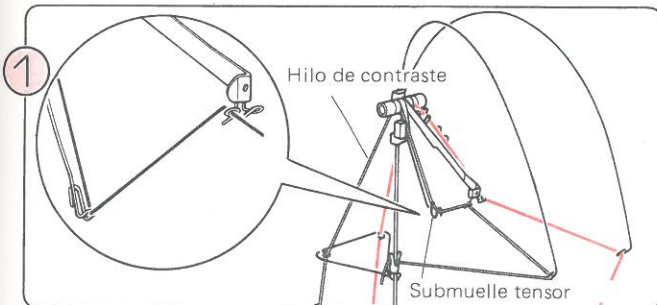


Programe su dibujo. (Véase la página 23.)

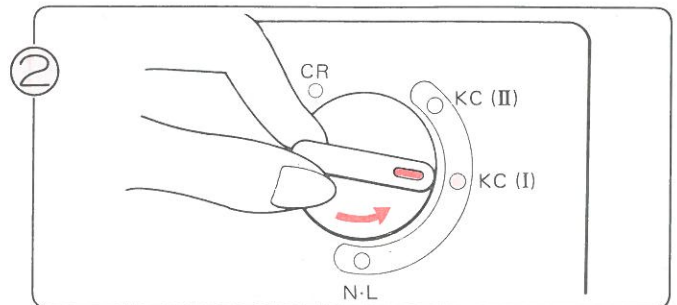
### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



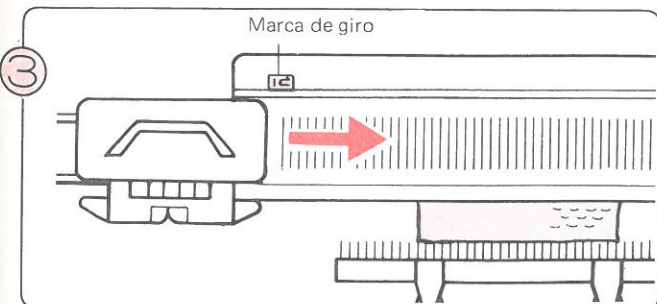
### • TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo de contraste en la unidad tensora de hilo izquierda, incluyendo el submuelle tensor.

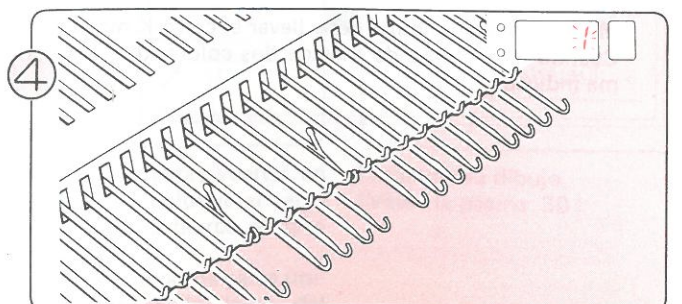


Ajuste el botón de cambio a KC (I).

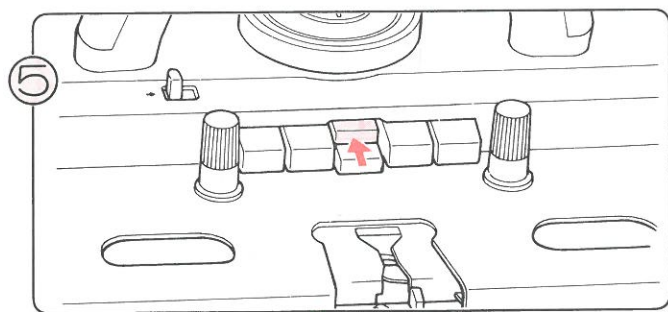


Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

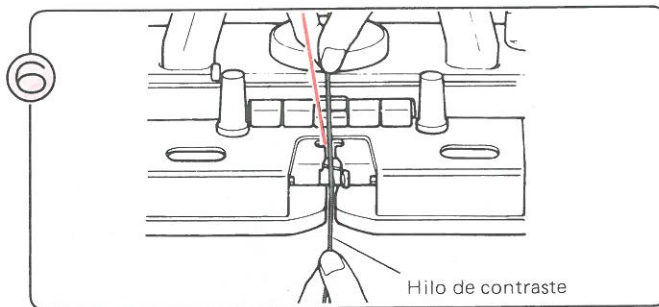
\*Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



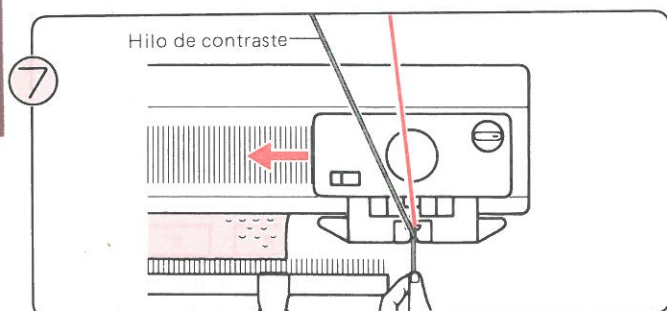
Las agujas son seleccionadas. La número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.



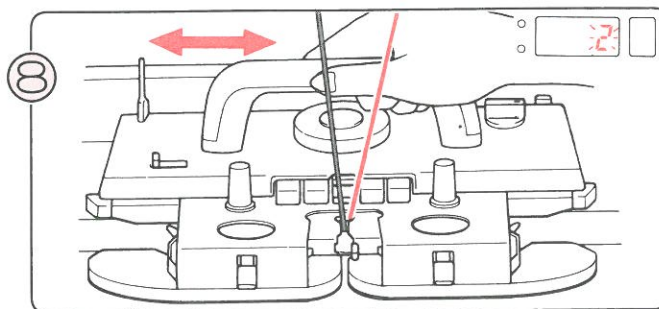
Pulse el botón MC superior.



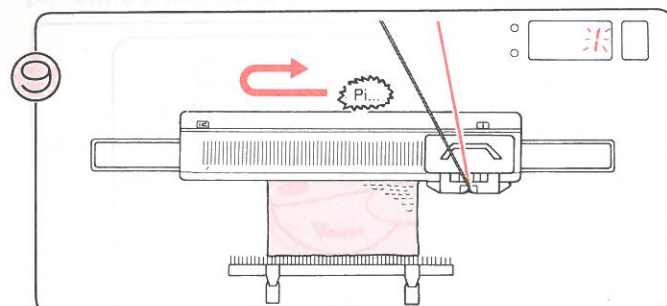
Enhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B" — no es necesario abrir la palanca del alimentador de hilo cuando enhebre.



Sujetando el extremo del hilo con la mano izquierda, mueva el carro K de derecha a izquierda.

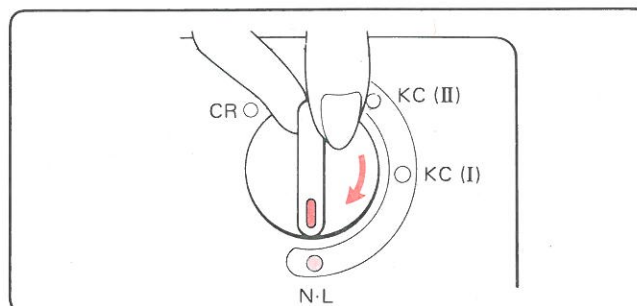


El número 2 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la segunda vuelta del dibujo. Mueva el carro K a la derecha y luego a la izquierda. Ahora está tejiendo un dibujo de estilo noruego.



Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Acabe la vuelta y teja una vuelta más. El número 1 destella intermitentemente en el display. Vd. ha tejido ahora un dibujo completo en longitud.

- Vd. puede continuar ... Repita los pasos ⑧ — ⑨
- O acabar el tejido con dibujo ...



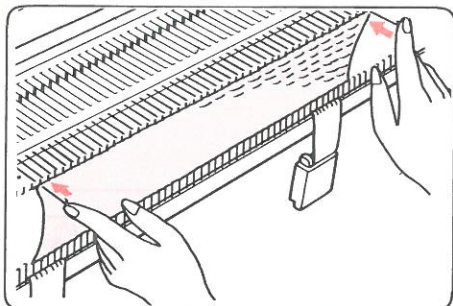
Ajuste el botón de cambio a N·L.  
El botón de leva se soltará automáticamente.

- \* Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta.
- \* Cuando está utilizando más de dos colores diferentes, observe el número en el display Memo y cambie los hilos de la forma indicada.

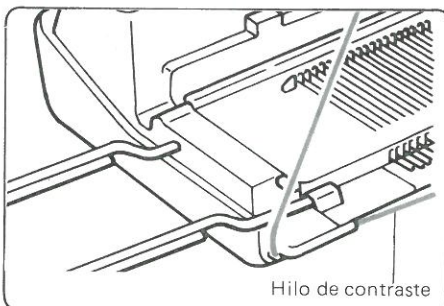
- Si hay algunas vueltas donde sólo utiliza el hilo principal (v.g. sin color de contraste) ...



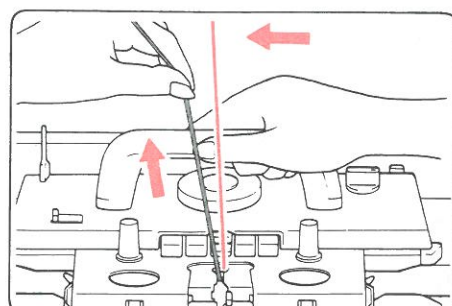
Las agujas finales sólo se seleccionarán a la posición D.  
Cuando esto ocurra, deberá hacer lo siguiente:



1. Haga retroceder las agujas finales a la posición B.



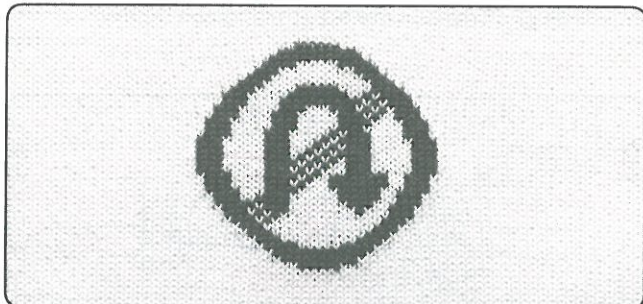
2. Saque el hilo de contraste del alimentador de hilo "B" y engánchelo en la ranura en el extremo de su máquina. Luego, continúe tejiendo con el hilo principal solamente, llevando las agujas finales de vuelta a la posición B en cada vuelta.



3. Cuando las agujas son seleccionadas a lo largo de la vuelta otra vez para el dibujo, reenhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B" y teja la vuelta, sujetando el hilo de contraste de la forma ilustrada, a fin de que no se formen bucles en los bordes.

## SELECTOR (2)

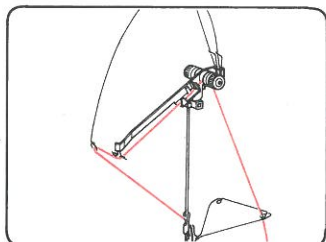
Este ejemplo se tejió con el dibujo número 86 de "STITCH WORLD".



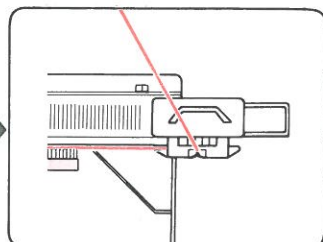
### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO

1	2	3	4	5	6	7
					KHC	KRC
SELECTOR						
1	2					
0	86	• PATTERN NO.				
0	1	1	• QUANTITY			
0	15	1	• POSITION			
0	0	2	• QUANTITY			

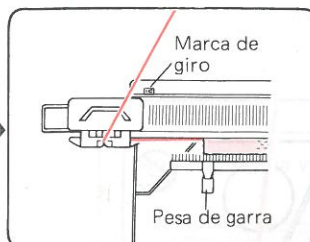
### • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



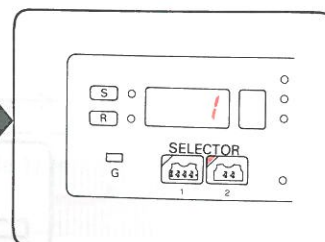
Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.



Monte los puntos.



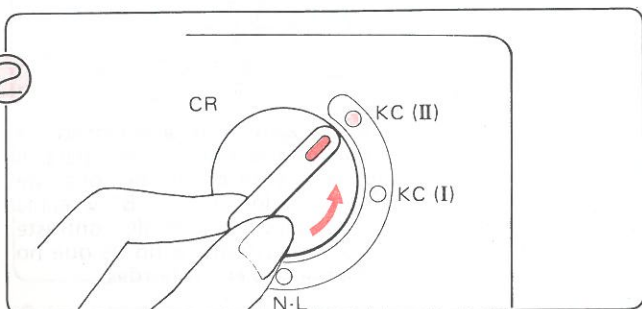
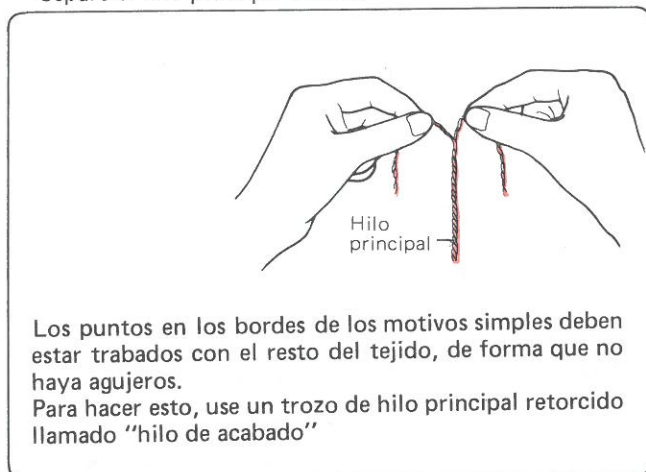
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.  
Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



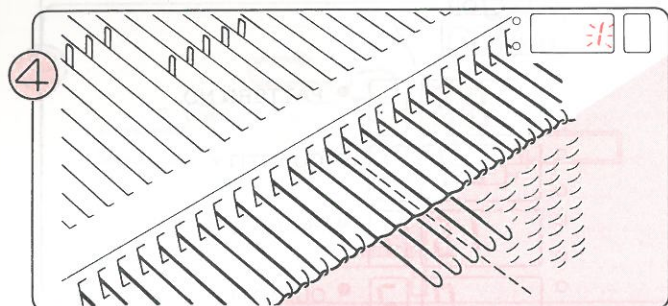
Programe su dibujo.  
(Véase la página 30.)

## • COMO TEJER MOTIVOS SIMPLES

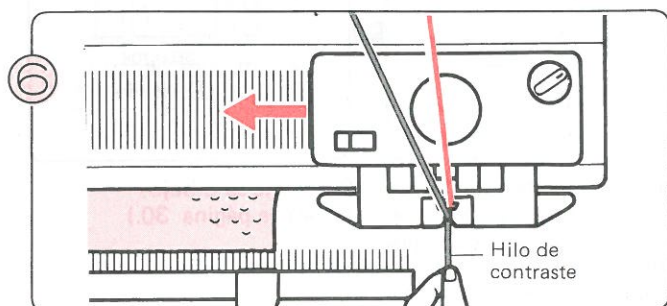
Separe el hilo principal en dos.



Ajuste el botón de cambio a KC (II).

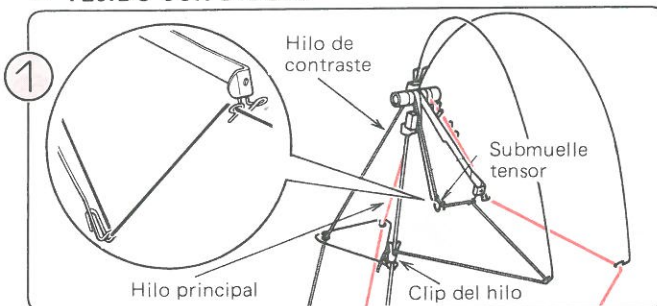


Las agujas son seleccionadas. El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.

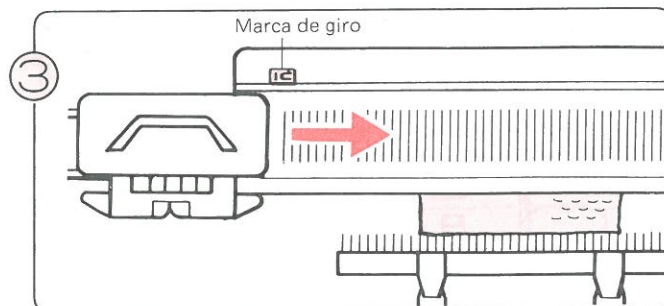


Enhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B" — no es necesario abrir la palanca del alimentador de hilo cuando enhebre. Mueva el carro K de derecha a izquierda.

## • TEJIDO CON DIBUJO

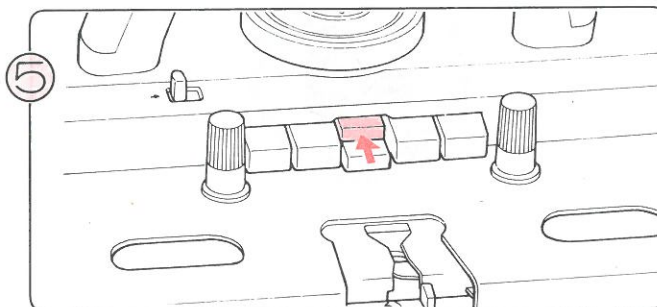


Enhebre el hilo de contraste en la unidad tensora de hilo izquierda, incluyendo el submuelle tensor.

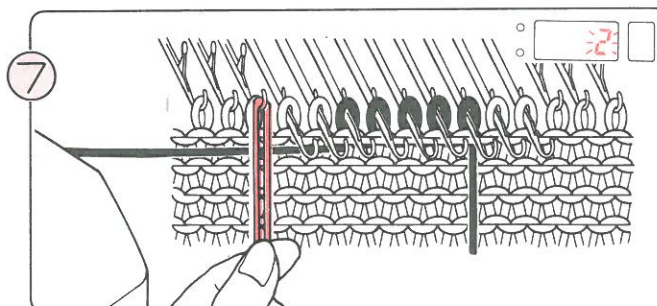


Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

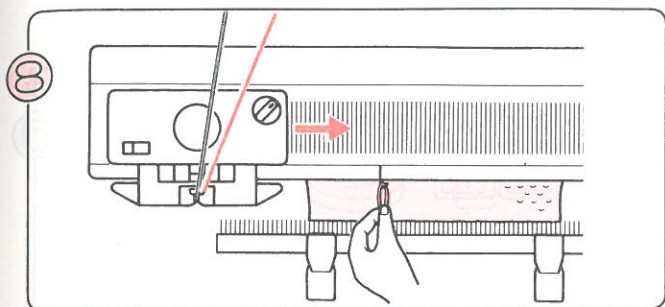
\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



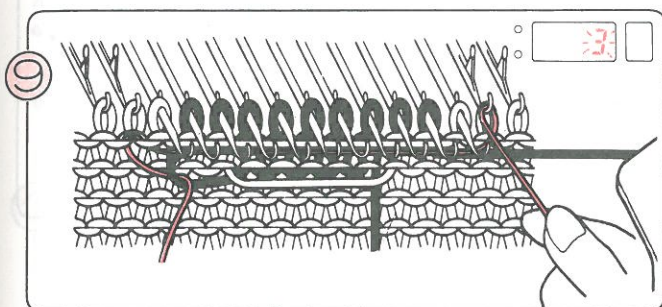
Pulse el botón MC superior.



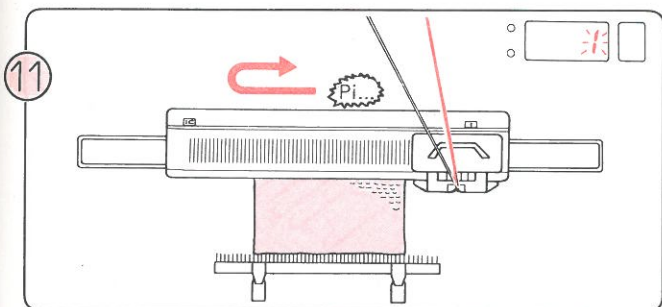
Doble un trozo separado de hilo de acabado por la mitad, y colóquelo sobre la aguja adyacente a la última aguja seleccionada en la izquierda.



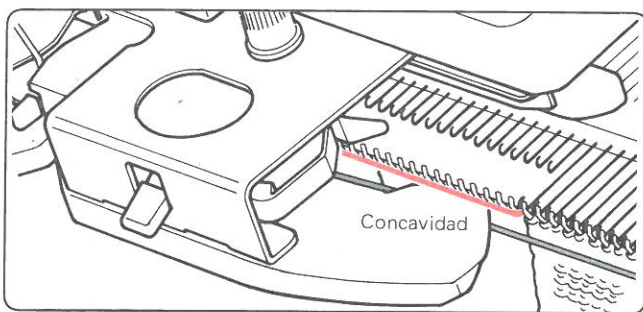
8 Sujetando el extremo del hilo de acabado, mueva el carro K a la derecha.



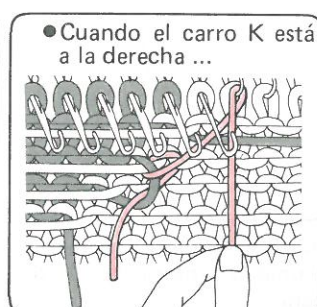
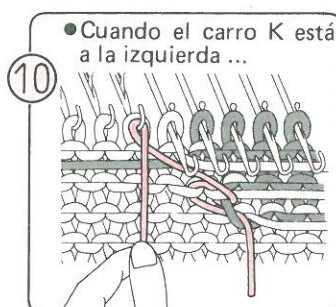
9 Tome un extremo del hilo de acabado por debajo de las agujas seleccionadas, y envuélvalo de derecha a izquierda alrededor de la aguja adyacente a la última aguja seleccionada en la derecha. (Véase la ilustración.) Sujetando el extremo del hilo de acabado, mueva el carro K de derecha a izquierda.



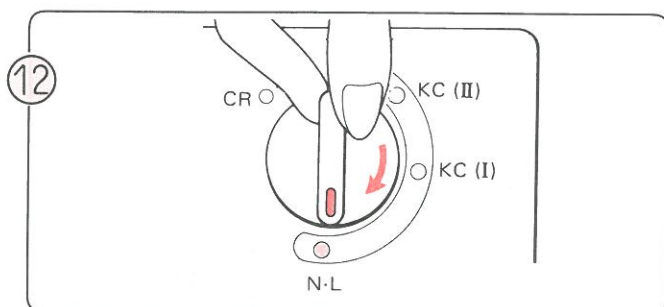
11 Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más. El número 1 destella intermitentemente en el display.



\* Asegúrese de que el hilo de contraste entre por debajo de la concavidad en la placa de platinas.



Envuelva el hilo de acabado alrededor del gancho de la aguja adyacente a la primera aguja seleccionada, y tire suavemente hacia abajo.



Ajuste el botón de cambio a N-L.

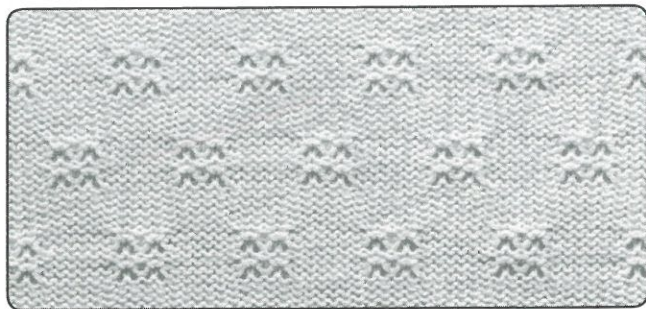
El botón de leva se soltará automáticamente.

\* Cuando está utilizando más de dos hilos de colores diferentes, observe el número en el display Memo y cambie los hilos de la forma indicada.

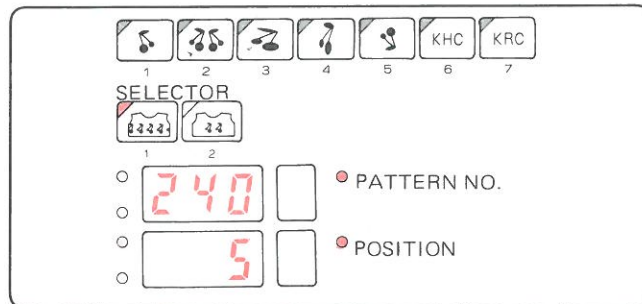
\* Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

# DIBUJO DE PUNTO RETENIDO

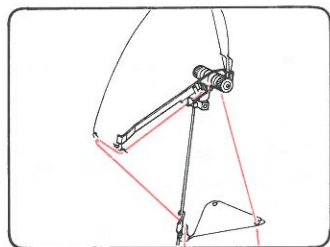
- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 240 de "STITCH WORLD".



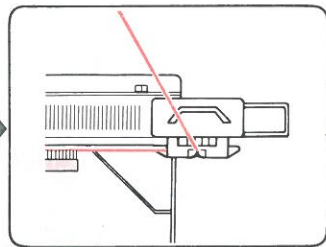
## Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



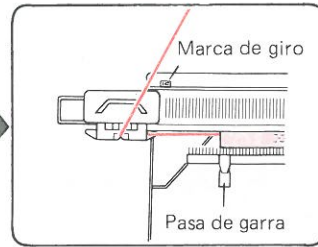
## ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.

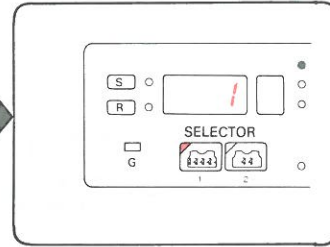


Monte los puntos.



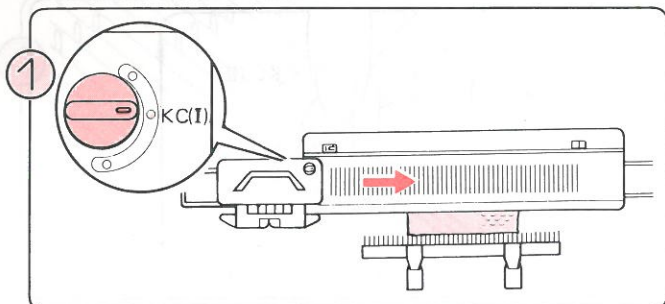
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.

Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



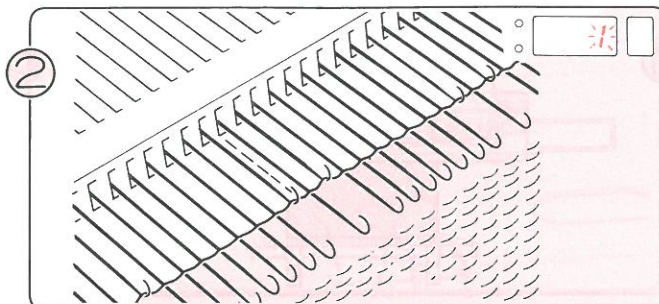
Programe su dibujo.

## TEJIDO CON DIBUJO

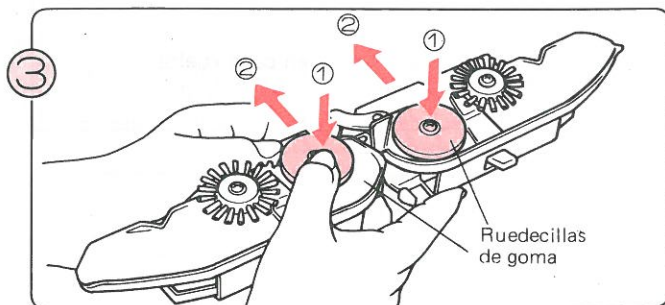


Ajuste el botón de cambio a KC (I). Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

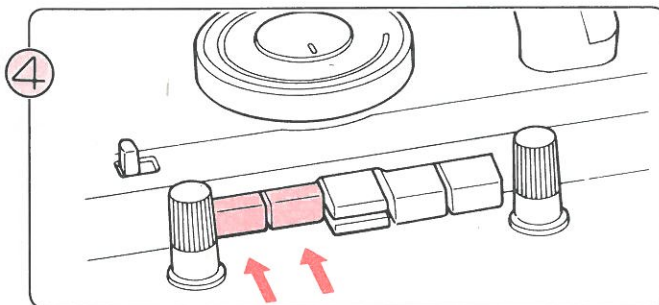
\*Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



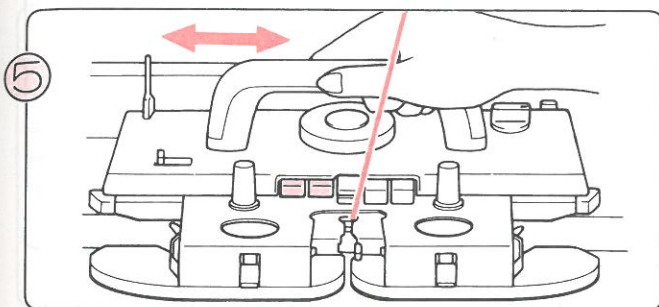
Las agujas son seleccionadas. El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.



Retire el conjunto de placa de platinas del carro K y dele la vuelta. Ponga las ruedecillas de goma en la posición de trabajo ② según se muestra. Vuelva a instalar el conjunto de placa de platinas en el carro K.

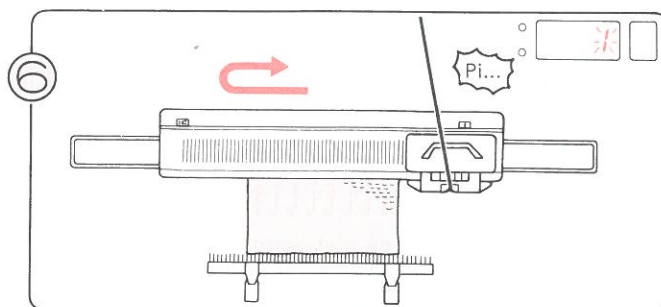


Pulse ambos botones de punto retenido (Tuck) al mismo tiempo.



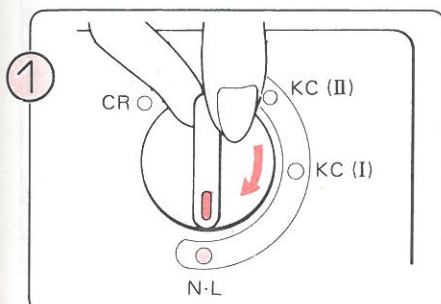
Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás. Ahora está tejiendo en dibujo de punto retenido. El número en el display le indica el número de la vuelta que va a tejer próximamente.

- **Vd. puede continuar ...**  
Repita los pasos ⑤ - ⑥
- **O acabar el tejido en dibujo ...**

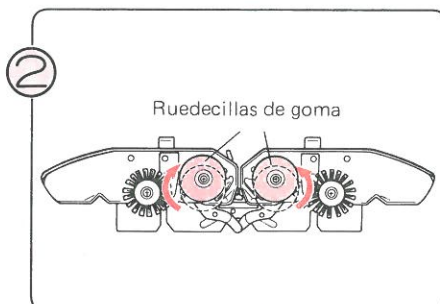


Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta mas.

El número 1 destella intermitentemente en el display. Vd. ha tejido ahora un dibujo completo en longitud.



Ajuste el botón de cambio a N-L. Los botones de leva se soltarán automáticamente.

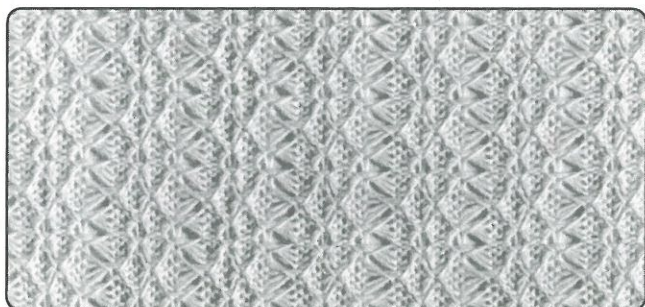


Coloque las ruedecillas de goma en la posición de descanso.

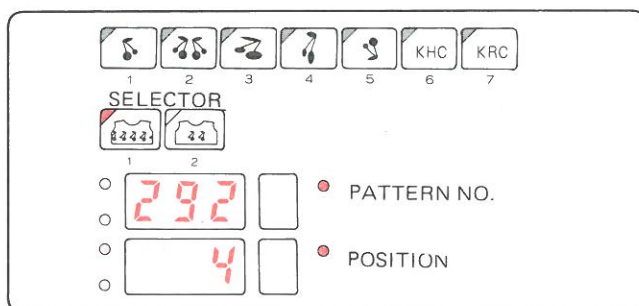
Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

## DIBUJO DE PUNTO RETENIDO ABIERTO

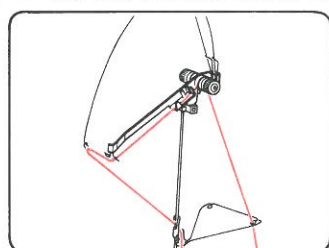
- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 292 de "STITCH WORLD".



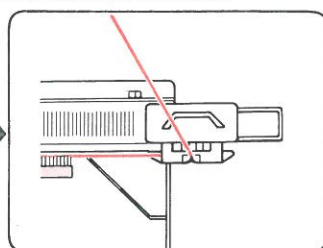
Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



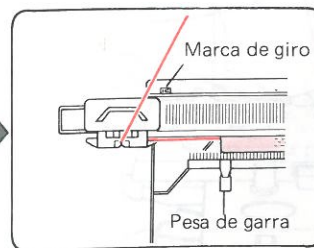
- **ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO**



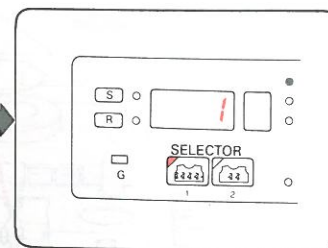
Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.



Monte los puntos.

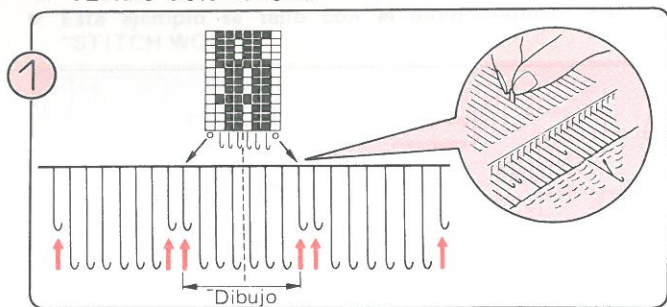


Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda. Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.

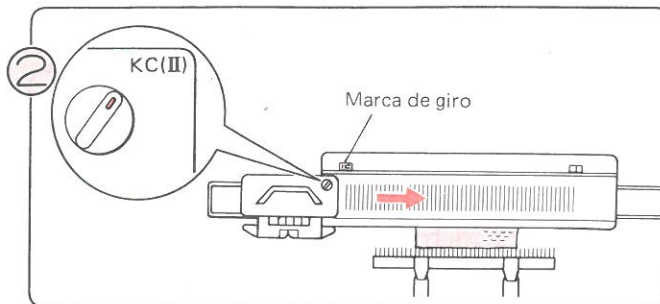


Programe su dibujo. (Véase la página 23.)

## • TEJIDO CON DIBUJO

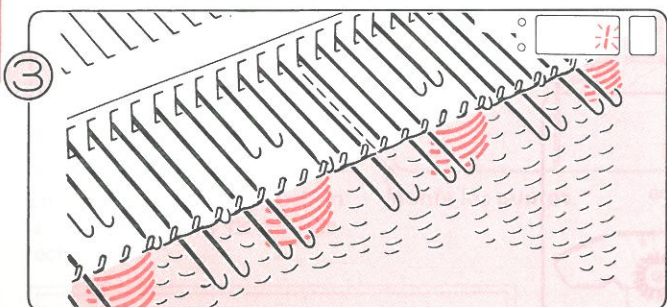


Adelante las agujas marcadas con "O" en el diagrama en "STITCH WORLD" a la posición E y retrocédelas a la posición A.

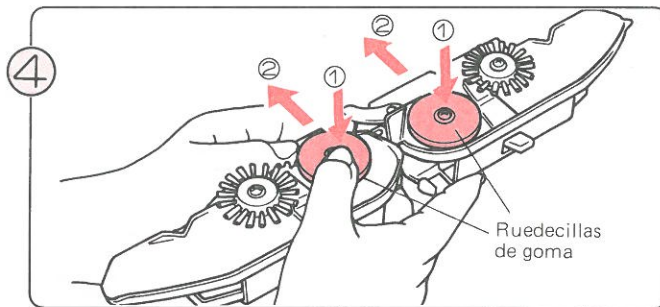


Ajuste el botón de cambio a KC (II). Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

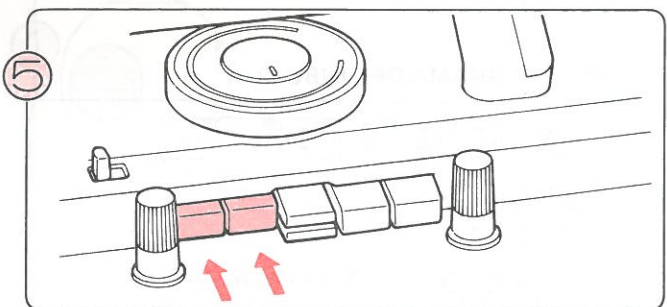
\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



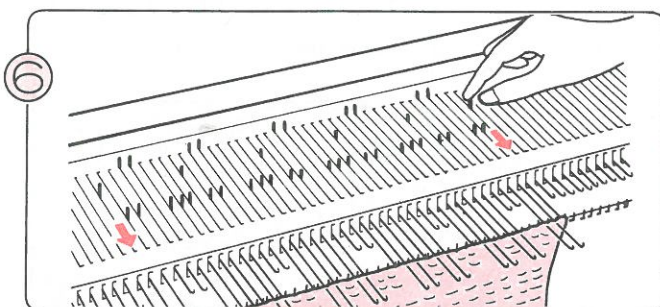
Las agujas son seleccionadas. El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.



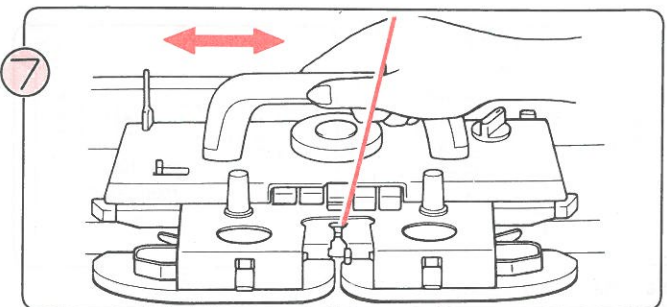
Retire el conjunto de placa de platinas del carro K y dele la vuelta. Ponga las ruedecillas de goma en la posición de trabajo ② según se muestra. Vuelva a instalar el conjunto de placa de platinas en el carro K.



Pulse ambos botones de punto retenido (Tuck) al mismo tiempo.

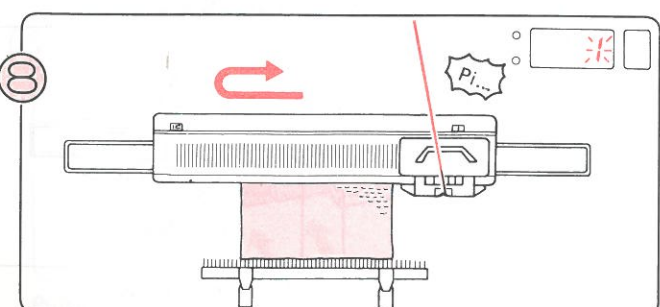


Adelante las agujas finales a la posición D si no están todavía en dicha posición.



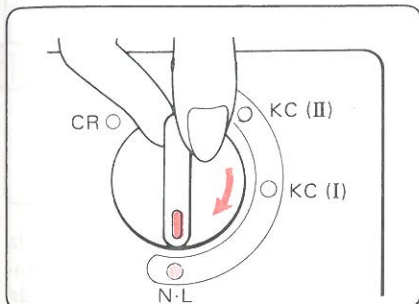
Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás. Ahora está tejiendo en dibujo de punto retenido abierto. (Recuerde que las agujas finales deben estar siempre en la posición D.)

El número en el display le indica el número de la vuelta que va a tejer próximamente.

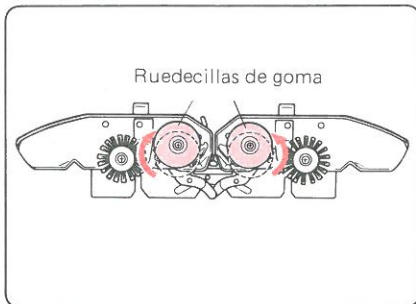


Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más. El número 1 destella intermitentemente en el display.

- **Vd. puede continuar ...**  
Repita los pasos ⑧ — ⑨ .
- **O acabar el tejido en dibujo ...**



Ajuste el botón de cambio a N-L.  
Los botones de leva se soltarán automáticamente.

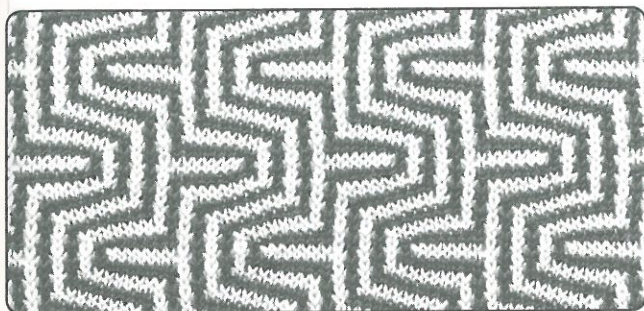


Coloque las ruedecillas de goma en la posición de descanso.

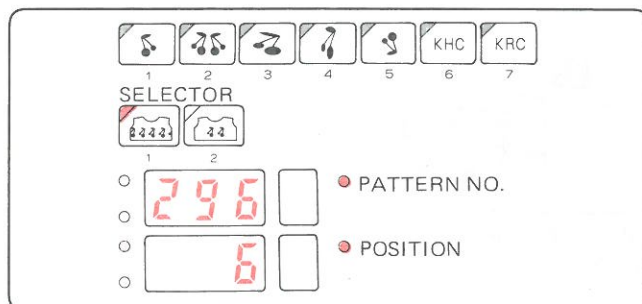
\* Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

## DIBUJO DE PUNTO RETENIDO MULTICOLOR

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 296 de "STITCH WORLD".

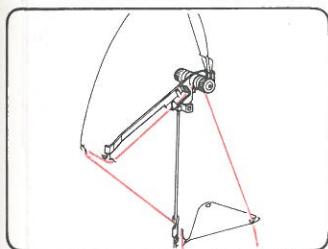


### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO

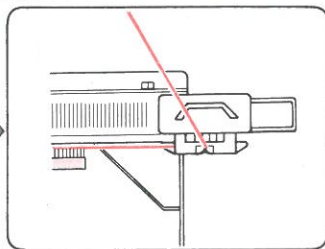


- Este dibujo se teje lo mismo que el de punto retenido, excepto que el hilo se cambia de acuerdo con el número en el display Memo.  
El dibujo número 296 requiere hilo en dos colores (color 1 y color 2) y éstos son representados por los números 1 y 2 en el display Memo. Por lo tanto, para empezar, decida qué hilo corresponde a cuál número.

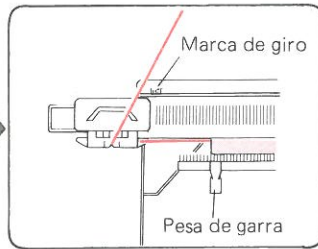
### • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo 1 en la unidad tensora de hilo derecha.

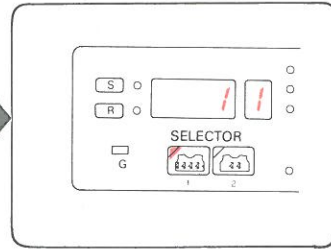


Monte los puntos.



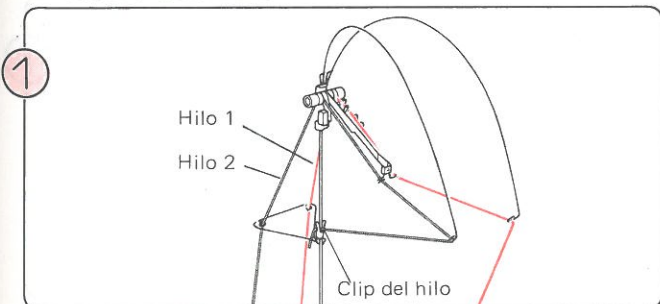
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.

Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.

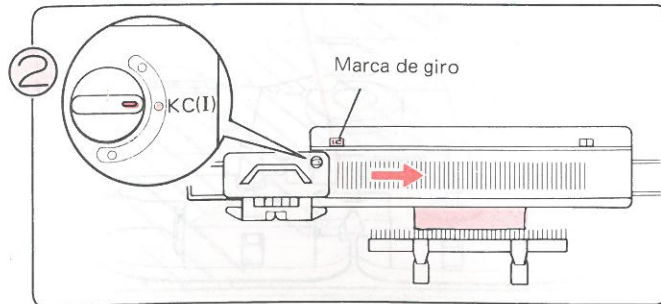


Programe su dibujo.  
(Véase la página 23.)

### • TEJIDO CON DIBUJO

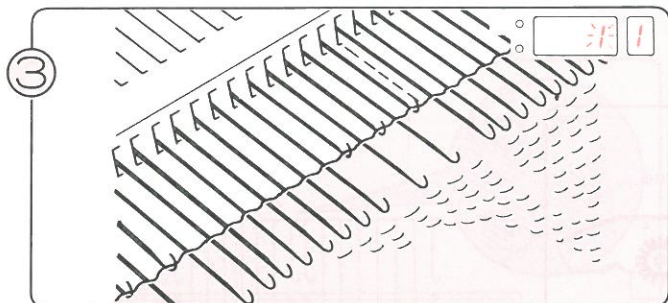


Enhebre el hilo 2 en la unidad tensora de hilo izquierda.

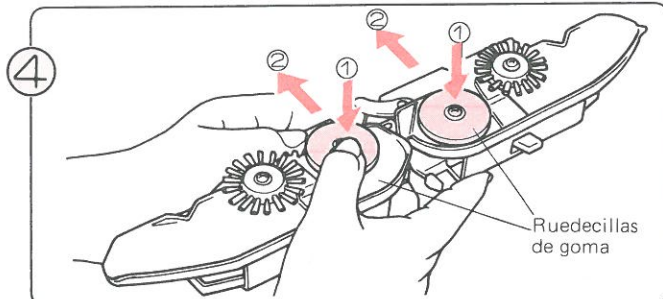


Ajuste el botón de cambio a KC (I).  
Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

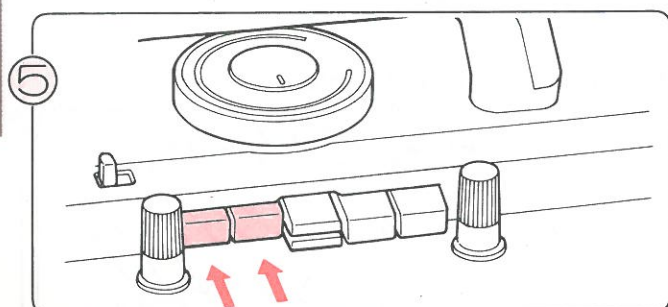
\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



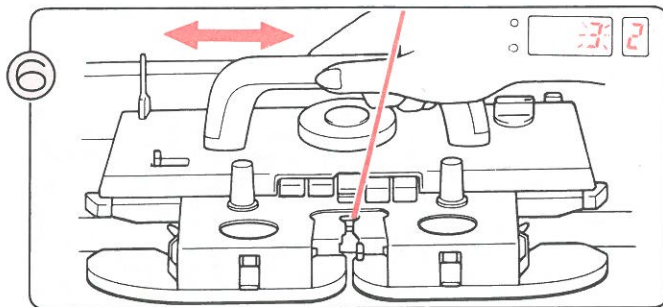
Las agujas son seleccionadas.  
El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo. El número 1 en el display Memo le indica que teja con el hilo 1.



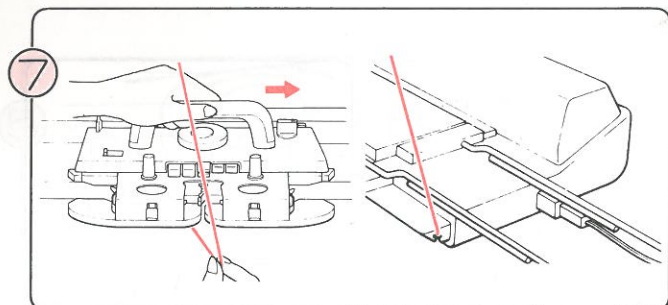
Retire el conjunto de placa de platinas del carro K y dele la vuelta. Ponga las ruedecillas de goma en la posición de trabajo ② según se muestra. Vuelva a instalar el conjunto de placa de platinas en el carro K.



Pulse ambos botones de punto retenido (Tuck) al mismo tiempo.

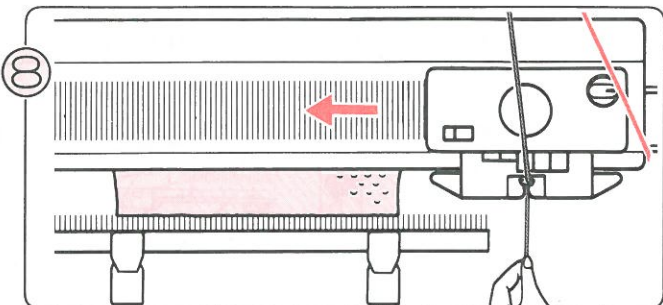


Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás hasta que en número 2 aparezca en el display Memo. El número 3 en el display y el número 2 en el display Memo le indican que teja la tercera vuelta con el hilo 2.

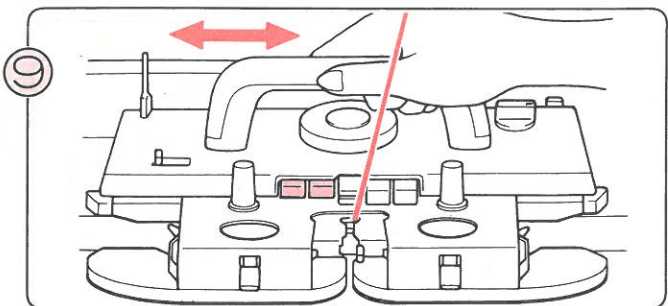


Saque el hilo 1 del alimentador de hilo "A". Si desliza el carro K ligeramente a la derecha, podrá sacar el hilo fácilmente.

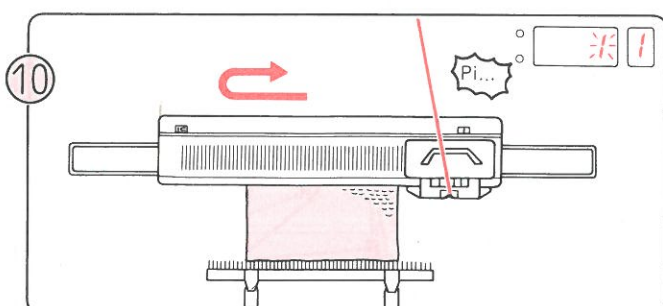
Enganche el hilo 1 en la ranura situada en el extremo de su máquina.



Enhebre el hilo 2 en el alimentador de hilo "A" y continúe tejiendo hasta que el número 1 aparezca en el display Memo.



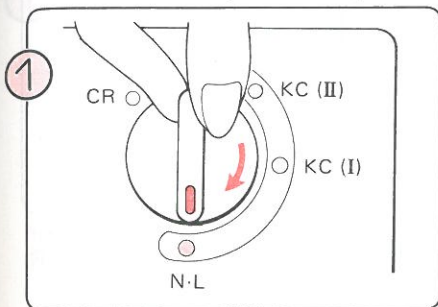
Continúe tejiendo y cambiando los colores de acuerdo con el número en el display Memo. (Cuando cambie los hilos, tenga cuidado de no cruzarlos uno encima del otro.)



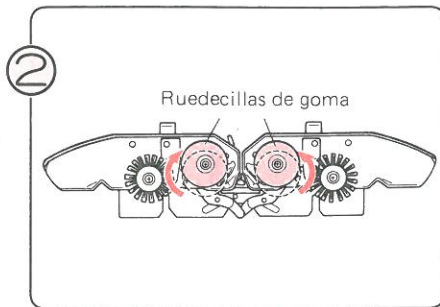
Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más. El número 1 destella intermitentemente en el display. Ahora ya ha terminado un dibujo completo en longitud.

- Vd. puede continuar ...  
Repita los pasos ⑪ — ⑫ .

- O acabar el tejido en dibujo ...



Ajuste el botón de cambio a N-L.  
Los botones de leva se soltarán automáticamente.



Coloque las ruedecillas de goma en la posición de descanso.

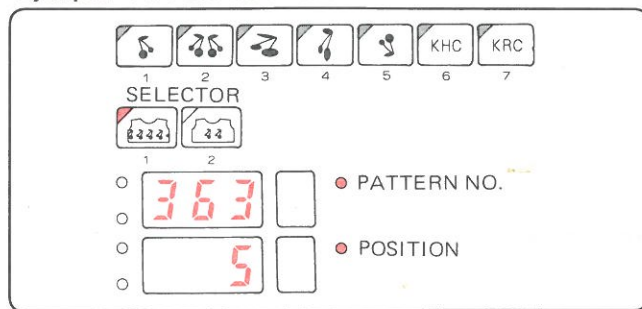
Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

## DIBUJO DE PUNTO SALTADO

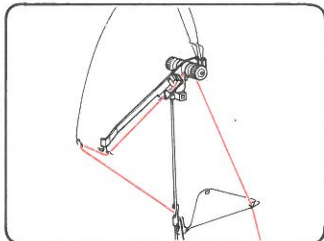
- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 363 de "STITCH WORLD".



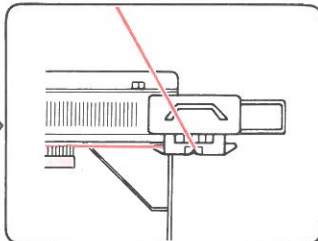
### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



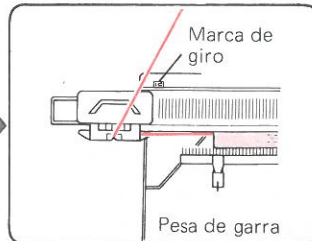
- ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo de-  
recha.

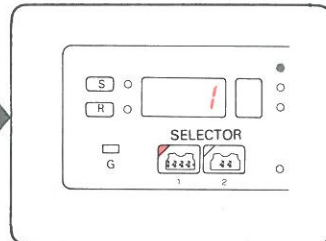


Monte los puntos.



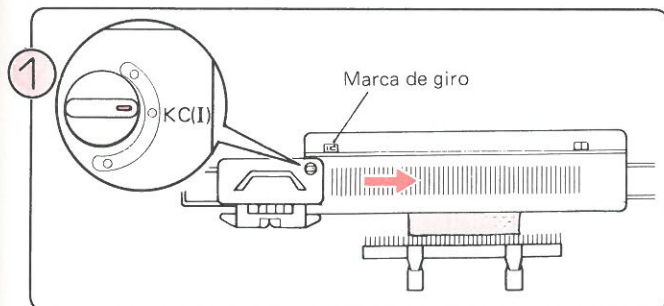
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.

Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



Programe su dibujo.  
(Se da un ejemplo.)  
(Véase la página 23.)

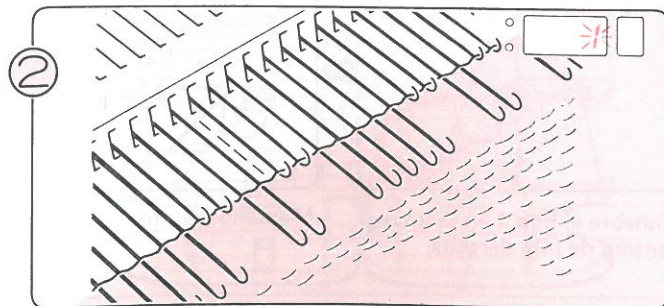
- TEJIDO CON DIBUJO



Ajuste el botón de cambio a KC (I).

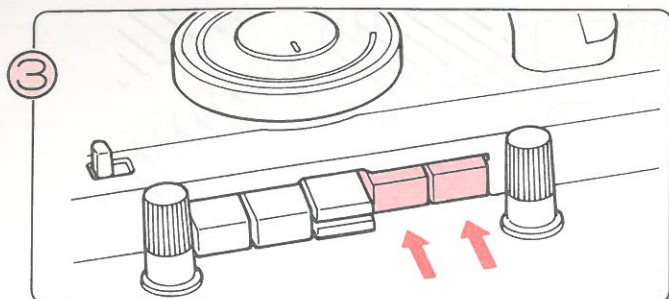
Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.

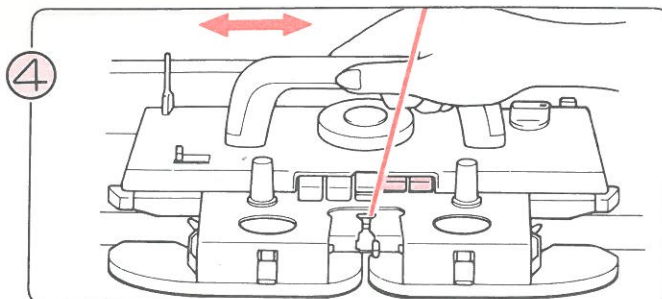


Las agujas son seleccionadas.

El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.

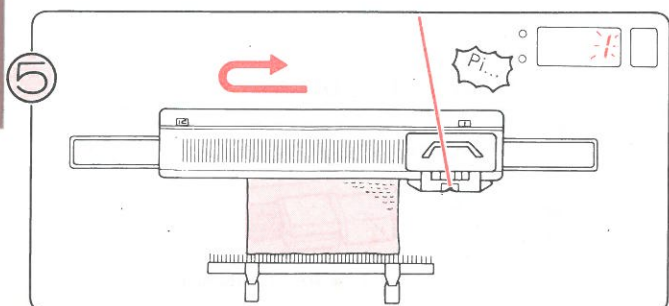


Pulse ambos botones de tejido parcial (Part) al mismo tiempo.

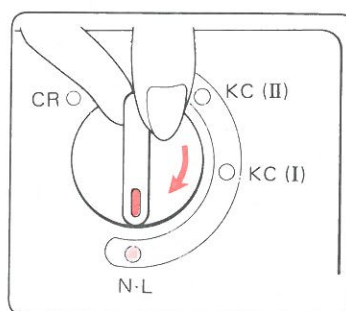


Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás. Vd. está tejiendo ahora en dibujo de punto saltado. El número en el display Memo le indica la vuelta que va a tejer próximamente.

- **Vd. puede continuar ...**  
Repita los pasos ⑤ - ⑥ .
- **O acabar el tejido en dibujo ...**



Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta mas. El número 1 destella intermitentemente en el display.

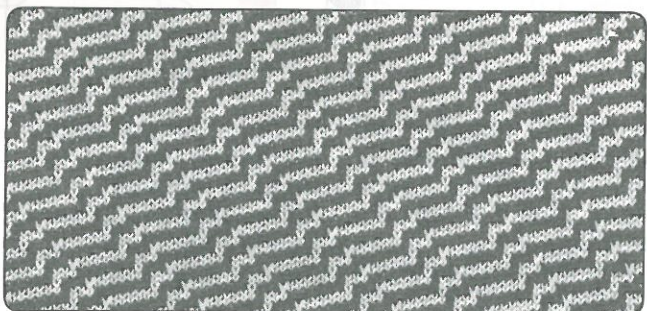


Ajuste el botón de cambio a N-L. Los botones de leva se soltarán automáticamente.

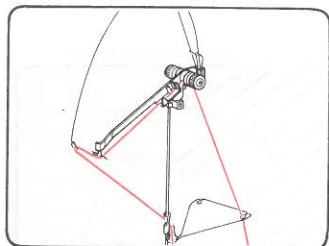
Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

## DIBUJO DE PUNTO SALTADO

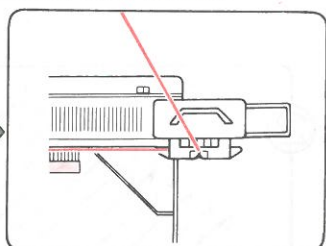
- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 383 de "STITCH WORLD".



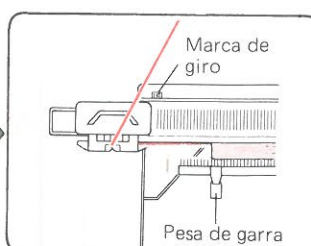
- **ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO**



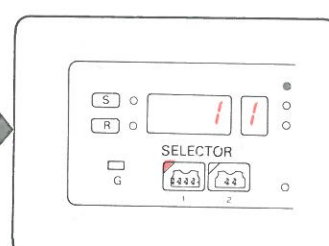
Enhebre el hilo 1 en la unidad tensora de hilo derecha.



Monte los puntos.

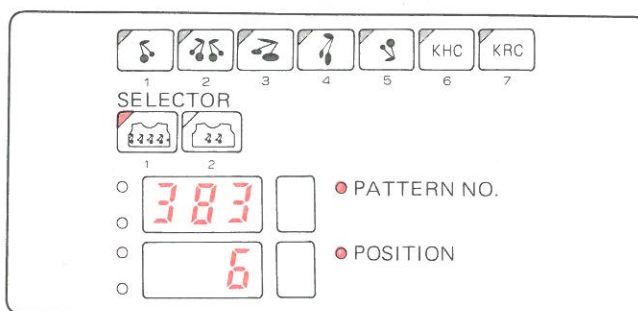


Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.  
Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



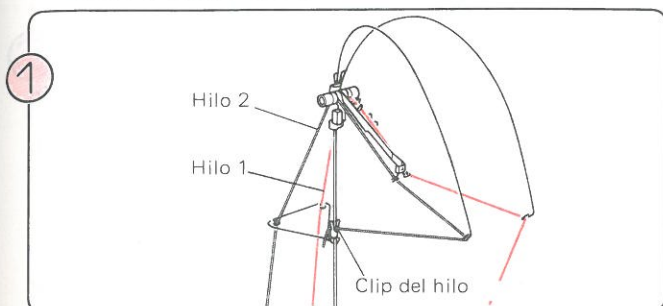
Programa su dibujo. (Se da un ejemplo.) (Véase la página 23.)

### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO

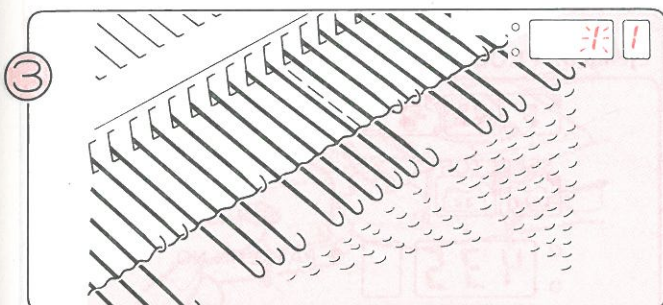


Este dibujo se teje lo mismo que el de punto saltado, excepto que el hilo se cambia de acuerdo con los números en el display Memo. El dibujo número 383 requiere hilo en dos colores (color 1 y color 2) y éstos son representados por los números 1 y 2 en el display Memo. Por lo tanto, decida qué hilo corresponde a cuál número.

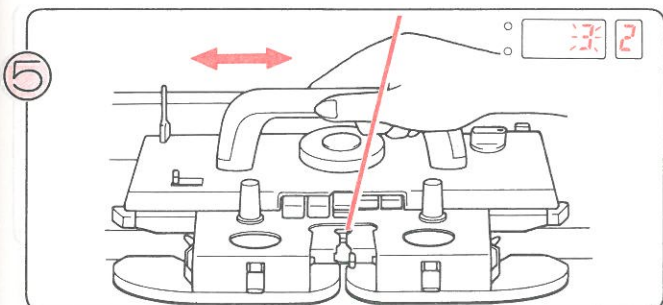
## ● TEJIDO CON DIBUJO



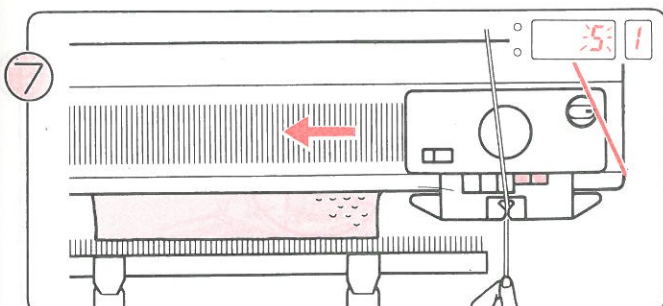
Enhebre el hilo 2 en la unidad tensora de hilo izquierda.



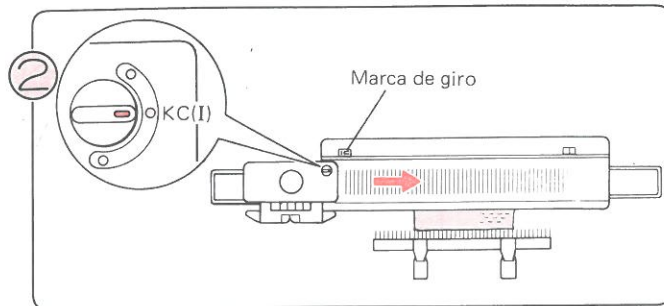
Las agujas son seleccionadas. El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo. El número 1 en el display Memo le indica que teja con el hilo 1.



Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás hasta que el número 2 aparezca en el display Memo. El número 3 en el display y el número 2 en el display Memo le indican que teja la tercera vuelta con el hilo 2.



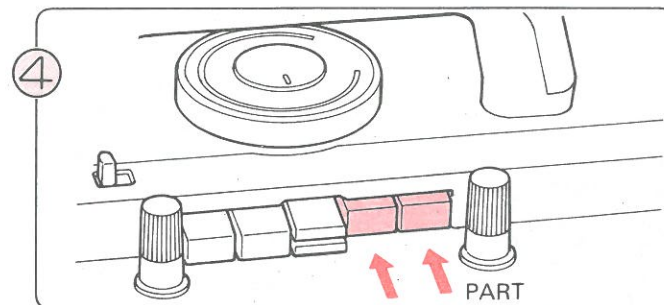
Enhebre el hilo 2 en el alimentador de hilo "A" y continúe tejiendo hasta que el número 1 aparezca en el display Memo.



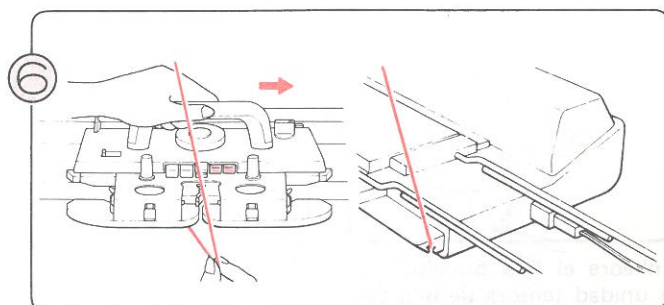
Ajuste el botón de cambio a KC (I).

Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.

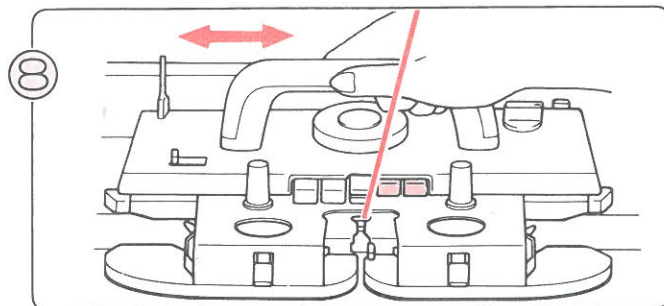


Pulse ambos botones de punto parcial (Part) al mismo tiempo.

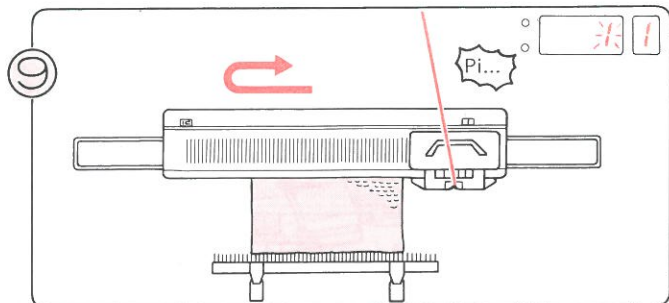


Saque el hilo 1 del alimentador de hilo "A". Si desliza el carro K ligeramente a la derecha, podrá sacar el hilo fácilmente.

Enganche el hilo 1 en la ranura situada en el extremo de su máquina.



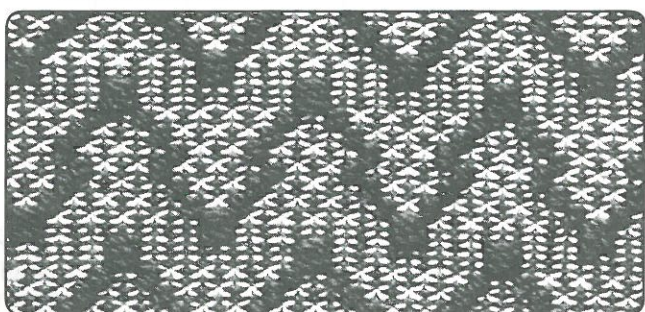
Continúe tejiendo y cambiando los colores de acuerdo con el número en el display Memo. (Cuando cambie los hilos, tenga cuidado de no cruzarlos uno encima del otro.)



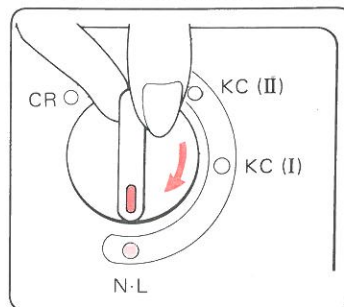
Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta mas. El número 1 destella intermitentemente en el display. Ahora ya ha terminado un dibujo completo en longitud.

## DIBUJO INTERCALADO

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 435 de "STITCH WORLD".



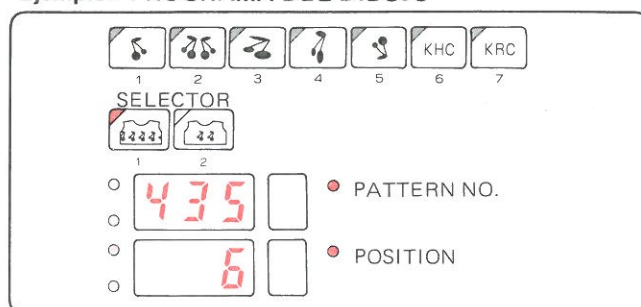
- Vd. puede continuar ...  
Repita los pasos ⑩ — ⑪.
- O acabar el tejido en dibujo ...



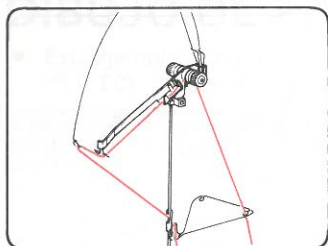
Ajuste el botón de cambio a N-L.  
Los botones de leva se soltarán automáticamente.

Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde1) en cada vuelta.

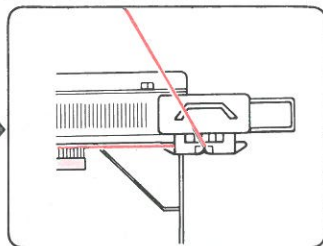
### Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



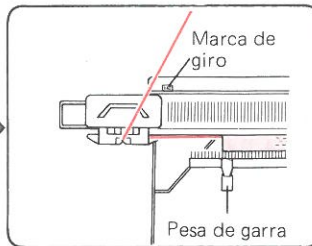
### • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo de-  
recha.

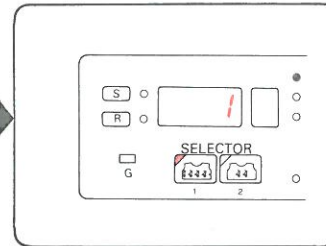


Monte los puntos.



Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.

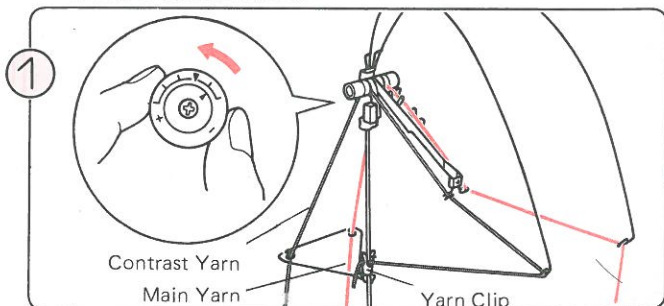
Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



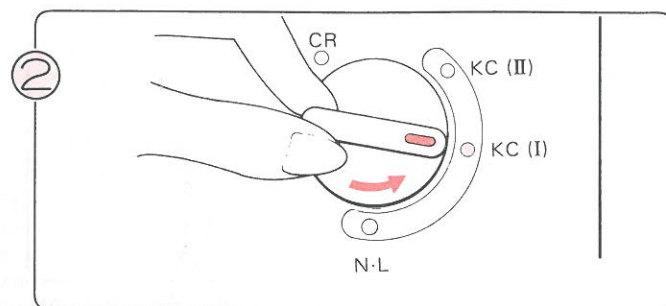
Programa su dibujo.  
(Se da un ejemplo.)  
(Véase la página 23.)

El dibujo número 435 requiere dos tipos de hilo — el hilo principal y el hilo de intercalado. Se obtendrá un efecto mejor si Vd. elige un hilo de intercalado que sea más espeso que el hilo principal.

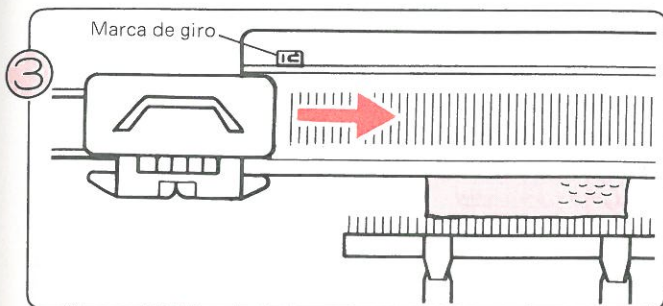
### • TEJIDO CON DIBUJO



Enhebre el hilo de intercalado en la unidad tensora de hilo izquierda. Ajuste el dial de tensión, de la forma ilustrada, según el espesor del hilo de intercalado.

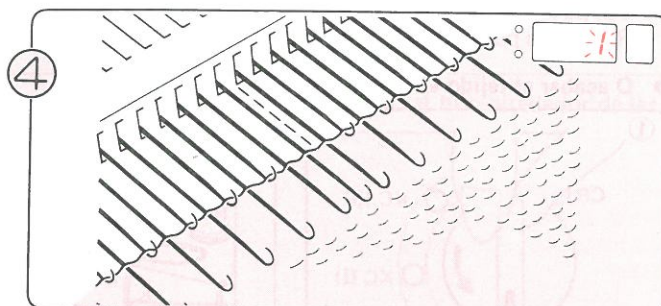


Ajuste el botón de cambio a KC (I).



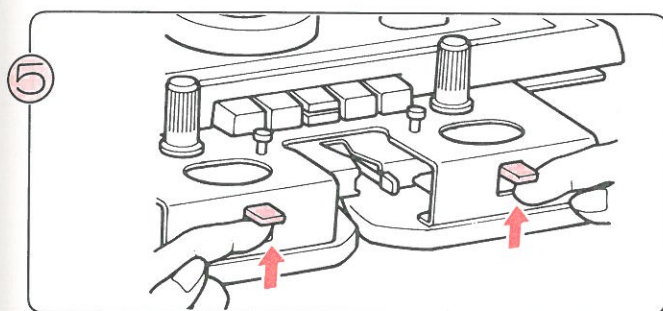
Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

\* Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.

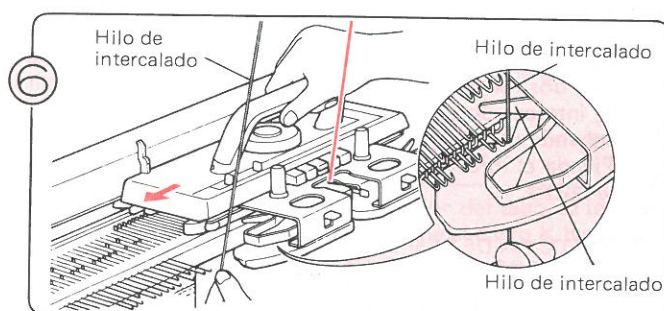


Las agujas son seleccionadas.

El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.

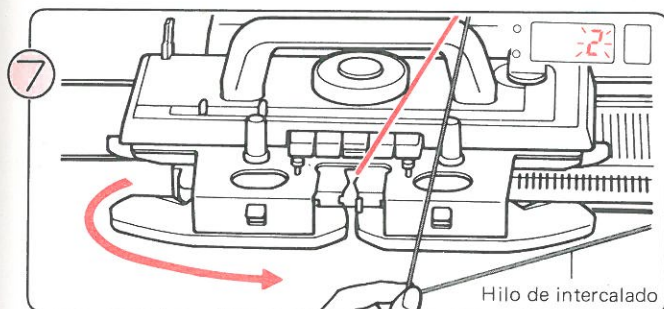


Ajuste las palancas de dibujo intercalado a W.T.



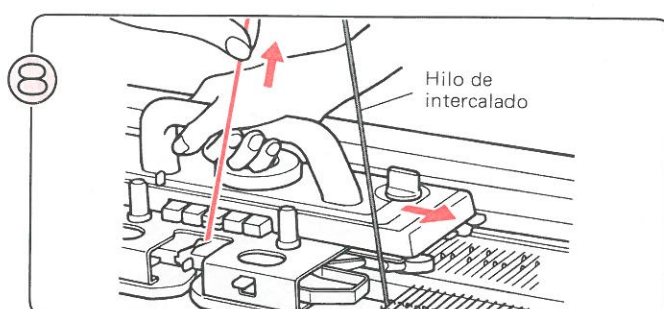
Sujete el extremo del hilo de intercalado con la mano izquierda, y enhébrelo en la guía de hilo de intercalado situada a la izquierda del carro K. Luego, mueva el carro K a través del lecho de agujas.

\* Suelte el extremo del hilo después de tejer una vuelta.

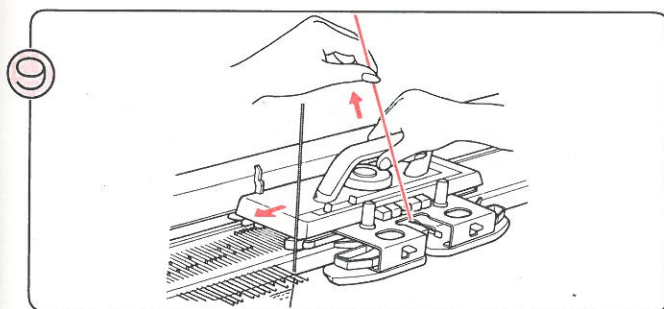


Retire el hilo de intercalado de la guía de hilo de intercalado izquierda moviendo el carro K ligeramente a la izquierda. Pase el hilo de intercalado por debajo del carro K al lado derecho.

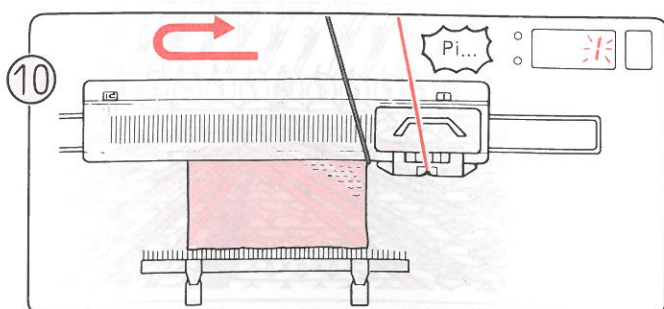
El número 2 en el display le indica que teja la segunda vuelta del dibujo.



Mueva el carro K a la derecha, tirando del hilo principal ligeramente hacia arriba — asegúrese de que el hilo de intercalado esté en la guía de hilo de intercalado derecha.



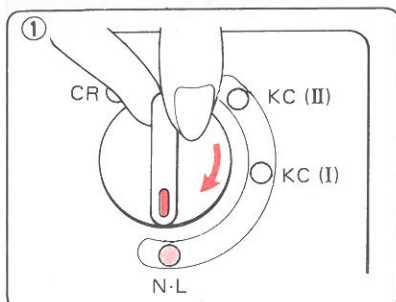
Continúe tejiendo al mismo tiempo colocando el hilo de intercalado en la guía de hilo de intercalado izquierda o derecha de acuerdo con la dirección del carro K, y tirando del hilo principal ligeramente hacia arriba.



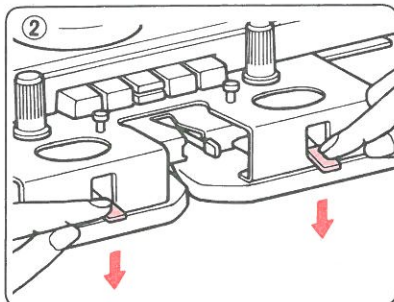
Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más.

El número 1 destella intermitentemente en el display.

- Vd. puede continuar ...  
Repita los pasos ⑨ — ⑩ .
- O acabar el tejido en dibujo ...



Ajuste el botón de cambio a N-L.



Ajuste las palancas de dibujo intercalado a N.

Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (Aguja verde 1) en cada vuelta.

## CUANDO SE UTILIZAN MAS DE DOS HILOS DE INTERCALADO ...

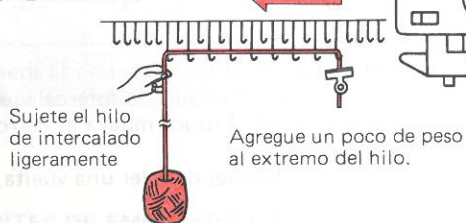
Cambie los hilos de intercalado de acuerdo con el número en el display Memo.

Hay dos formas de intercalar — una es cambiando el hilo en la unidad tensora de hilo, y la otra tendiendo a mano el hilo de intercalado a través de las agujas.

**Segundo método ...**

Tienda el hilo de intercalado a través de las agujas seleccionadas, empezando desde el mismo lado que el carro K, según se ilustra.

DIRECCION DE DESPLAZAMIENTO DEL CARRO K



DIRECCION DE DEPLAZAMIENTO DEL CARRO K

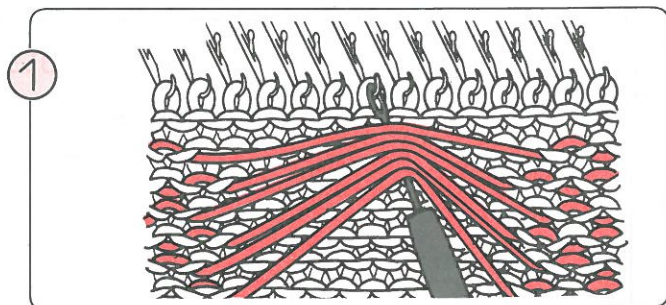
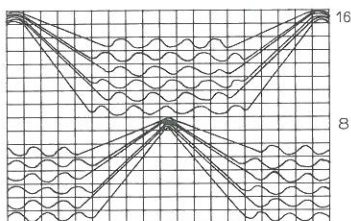
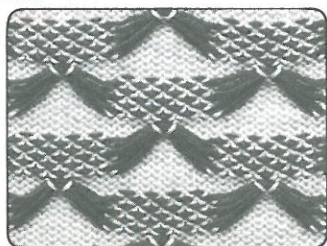


## PUNTO ALZADO TEJIDO

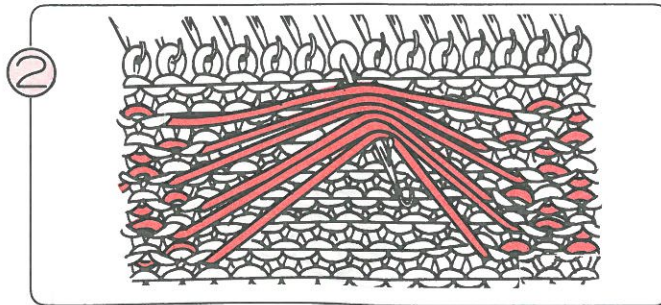
Método especial para utilizarse con los dibujos intercalados.

Teja los dibujos números 458, 460, 462 de "STITCH WORLD" por el método de alzado.

- Este ejemplo muestra cómo se teje el dibujo número 460 de "STITCH WORLD" por el método de alzado.



Teja hasta que el número indicado a la derecha del diagrama en "STITCH WORLD" aparezca en el display.  
Con la ayuda de su transportador, recoja los hilos de intercalado largos que están delante de los puntos, y colóquelos sobre la aguja mostrada. Esto se ilustra más arriba.

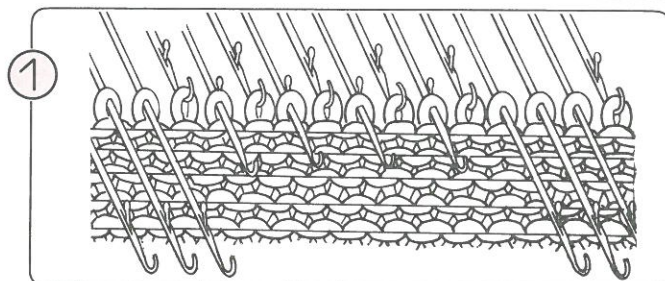
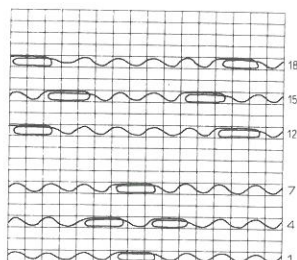
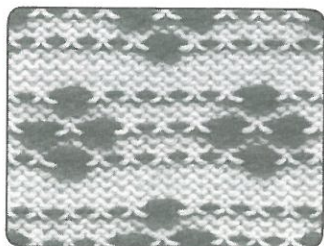


Ahora, lleve estas agujas adelante a la posición E y continúe tejiendo.

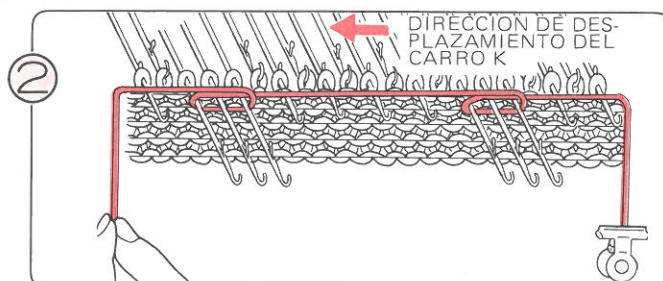
## METODO DE ENROLLAMIENTO

Método especial para utilizarse con los dibujos intercalados.

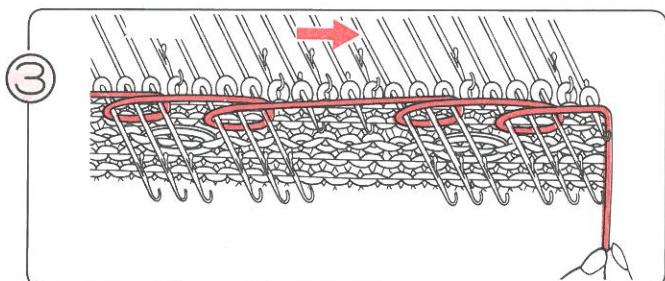
- Este ejemplo muestra cómo se teje el dibujo número 463 de "STITCH WORLD" enrollando el hilo alrededor de las agujas seleccionadas.



Cuando las agujas son seleccionadas, lleve las tres agujas seleccionadas que están juntas desde la posición D a la posición E.



Enrolle el hilo de intercalado alrededor del tallo de las agujas que están en la posición E y accione el carro K hasta que las agujas sean nuevamente seleccionadas.

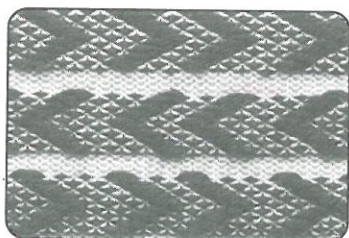


Lleve las tres agujas seleccionadas que están juntas hasta la posición E, y enrolle el hilo de intercalado alrededor del tallo de las agujas que están en la posición E. Accione el carro K hasta que las agujas sean nuevamente seleccionadas.

④

Repita los pasos ① — ③ .

## COMO SE TEJEN ALGUNAS VUELTAS CON EL HILO PRINCIPAL SOLAMENTE



- Este ejemplo se teje con el dibujo número 439 de "STITCH WORLD".

Cuando el número aparece en el display Memo, deberá tejer con el hilo de intercalado.

Cuando no hay ningún número en el display Memo, teja sin el hilo de intercalado.

# DIBUJO DE CALADO DE HILO SELECTOR (1)

Vd. puede obtener este dibujo utilizando una combinación de hilo mediano e hilo muy fino. Utilice el hilo mediano (o fino) como el hilo principal, y un hilo muy fino, de color similar al hilo principal, para el contraste.

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 397 de "STITCH WORLD".

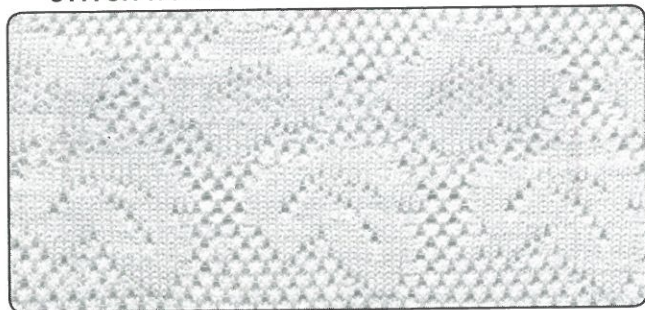
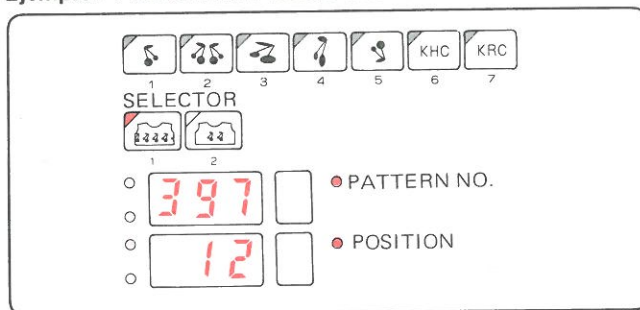


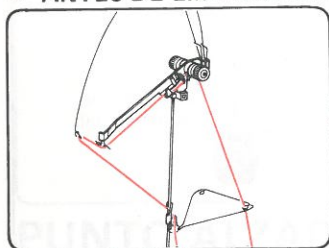
TABLA DE TENSIONES APROXIMADAS

Hilo principal	Hilo de contraste	Dial
Hilo fino	Hilo muy fino	4-9
Hilo mediano	Hilo muy fino	6-9

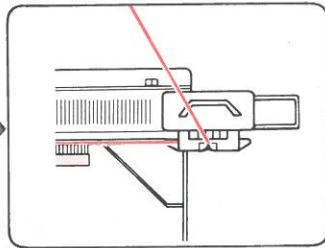
## Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



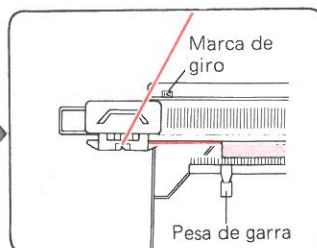
## ANTES DE EMPEZAR DE TEJIDO CON DIBUJO



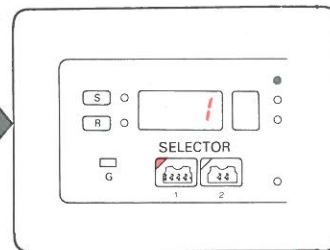
Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.



Monte los puntos.

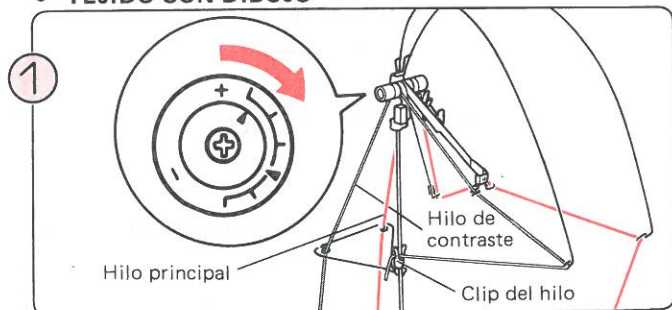


Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda. Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.

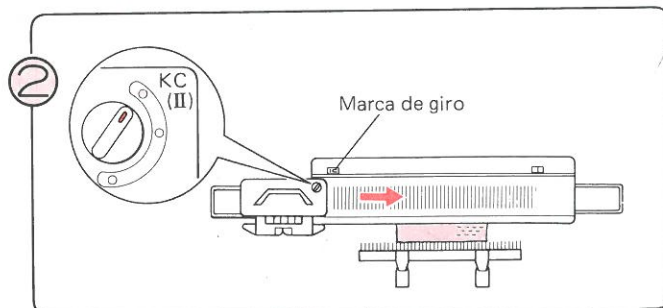


Programe su dibujo. (Se da un ejemplo.) (Véase la página 23.)

## TEJIDO CON DIBUJO

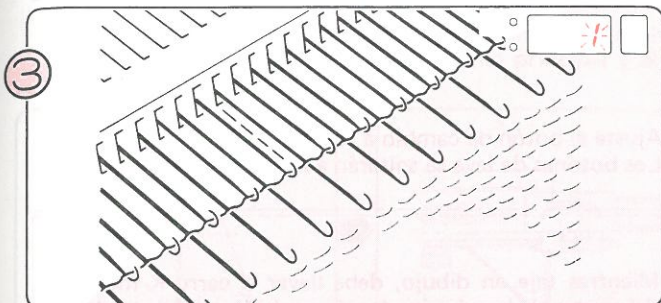


Enhebre el hilo de contraste muy fino en la unidad tensora de hilo izquierda. Gire los discos de tensión (el de la derecha y el de la izquierda) hacia la derecha.

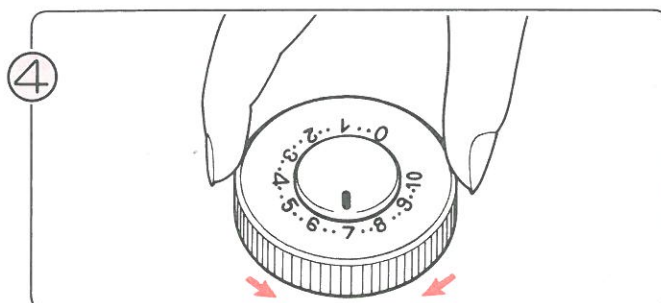


Ajuste el botón de cambio a KC (II). Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

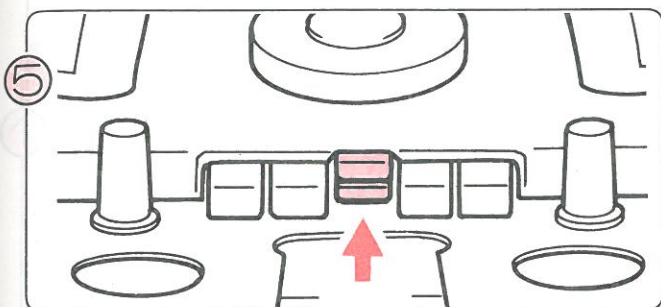
\*Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



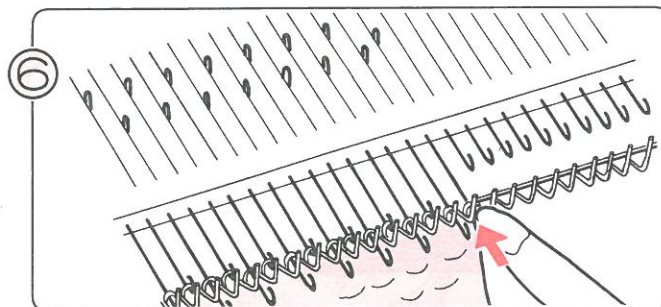
Las agujas son seleccionadas. El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.



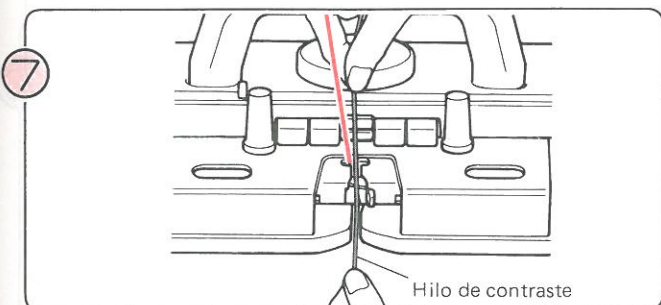
Ajuste el dial de tensión con la ayuda de la tabla de tensión en la página 95 a modo de guía.



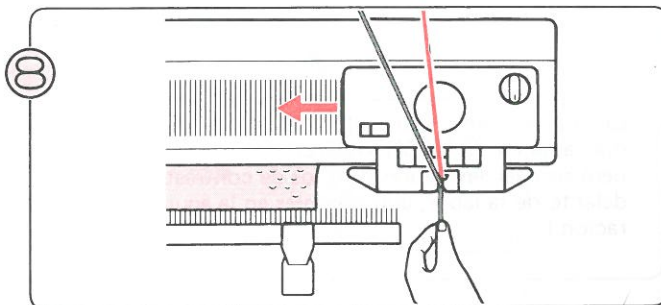
Pulse ambos botones superior e inferior (L) al mismo tiempo.



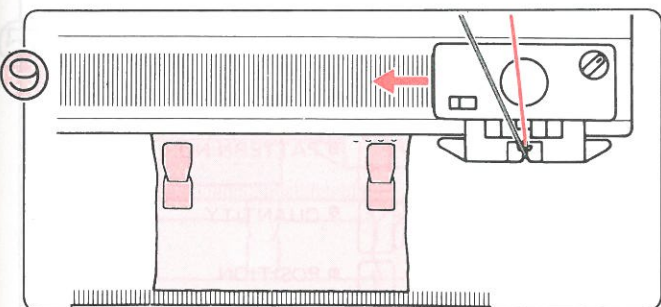
Si una aguja final está en la posición D, hágala retroceder a la posición B.



Enhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B" — no hay necesidad de abrir la palanca del alimentador de hilo cuando hace esto.



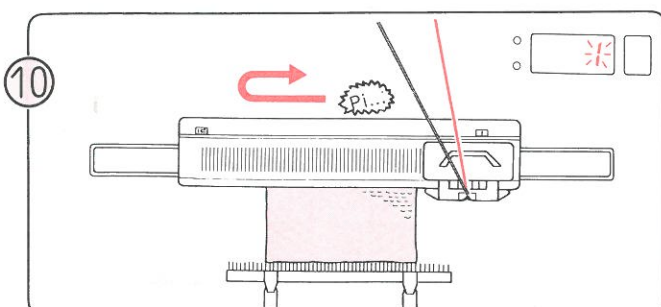
Teja una vuelta con el carro K, sujetando al mismo tiempo el extremo del hilo con la mano izquierda.



Continúe tejiendo, sin olvidarse de llevar la aguja final seleccionada de vuelta a la posición B (Véase el paso 6).

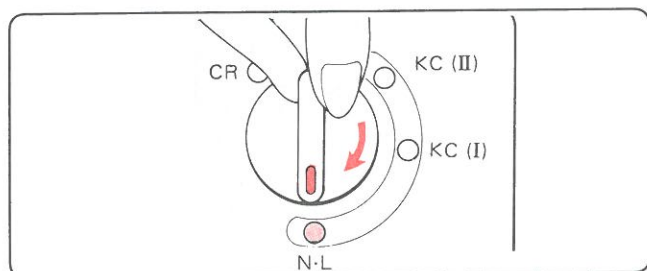
\* Desplace el carro K lentamente.

\* Vuelva a colgar las pesas de garra cada 20 vueltas aproximadamente.



Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más. El número 1 destella intermitentemente en el display. Ahora ha tejido un dibujo completo en longitud.

- Vd. puede continuar:  
Repita los pasos ⑨ — ⑩ .
- O acabar el tejido en dibujo ...



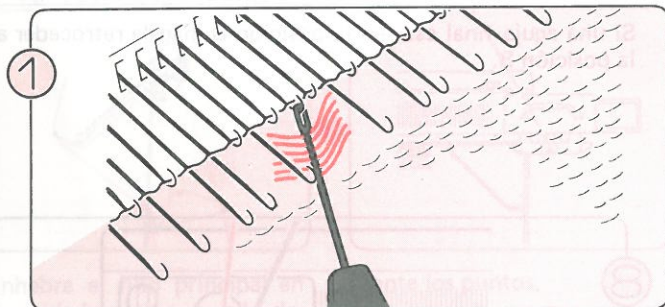
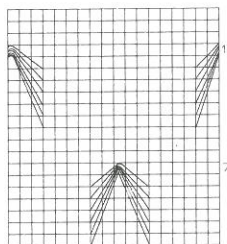
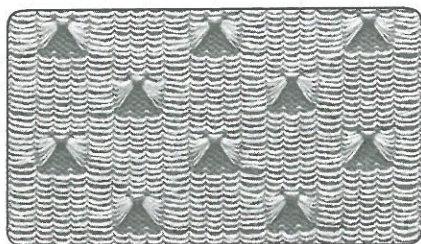
Ajuste el botón de cambio a N-L.  
Los botones de leva se soltarán automáticamente.

Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta.

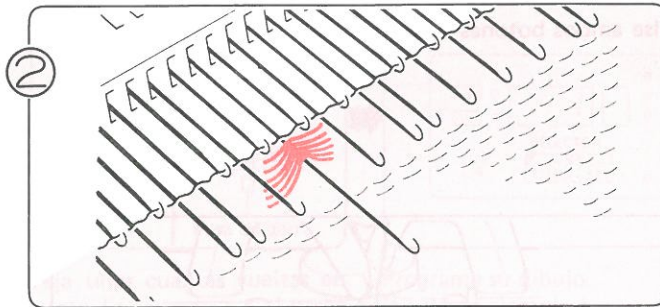
## DIBUJO DE HILO ALZADO

Teja los dibujos números 408, 409, 410, 411 y 412 de "STITCH WORLD" tirando del hilo de contraste.

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 411 de "STITCH WORLD".



Quando el número de vuelta indicado en el lado derecho del diagrama en "STITCH WORLD" aparece en el display, deberá recoger las hebras de hilos de contraste que cruzan por delante de la labor, colocándolas en la aguja. (Véase la ilustración.)



Lleve las agujas que contienen las hebras de hilo hacia delante a la posición E y continúe tejiendo.

## SELECTOR (2)

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 421 de "STITCH WORLD".

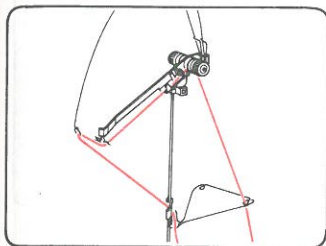


Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO

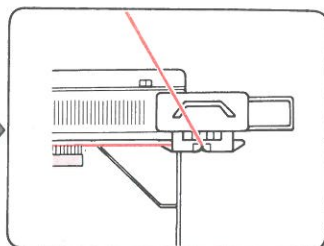
1	2	3	4	5	KHC	KRC
1	2	3	4	5	6	7
SELECTOR						
<div> <div> <div>4</div> <div>2</div> <div>1</div> </div> <div> <div>2</div> <div>2</div> </div> </div>						
○	4	2	1	○	PATTERN NO.	
○		1	1	○	QUANTITY	
○	1	9	1	○	POSITION	
○		0	2	○	QUANTITY	

## • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO

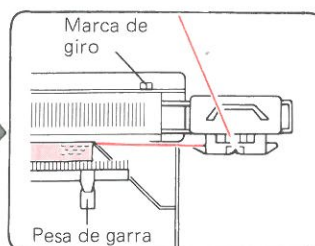
El hilo de contraste se teje con el hilo principal durante todo el tejido de calado de hilo. Por lo tanto, si Vd. teje partes en punto liso solamente, deberá usar el hilo principal y el de contraste juntos, de forma que dichas partes correspondan a las partes del dibujo de calado fino.



Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo de-  
recha.

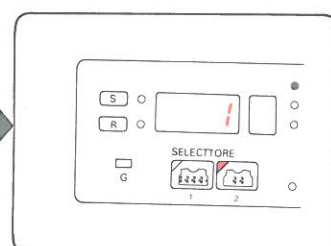


Monte los puntos.



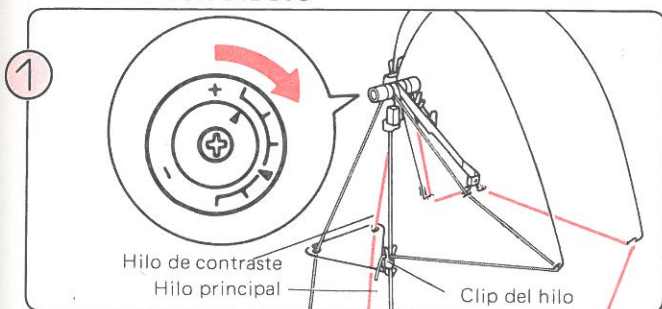
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.

Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



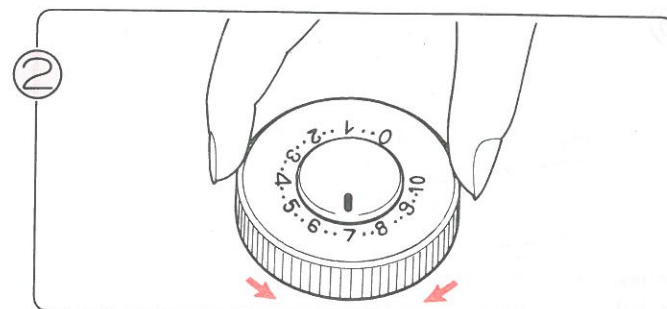
Programe su dibujo. (Se da un ejemplo.) (Véase la página 30.)

## • TEJIDO CON DIBUJO

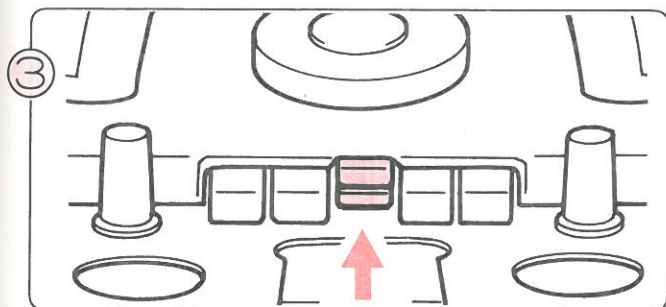


Enhebre el hilo de contraste muy fino en la unidad tensora de hilo izquierda.

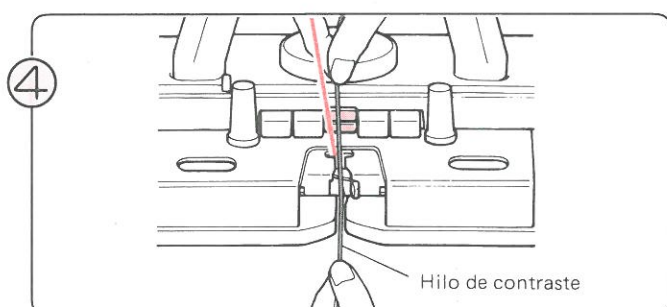
Gire los discos de tensión (el de la derecha y el de la izquierda) hacia la derecha.



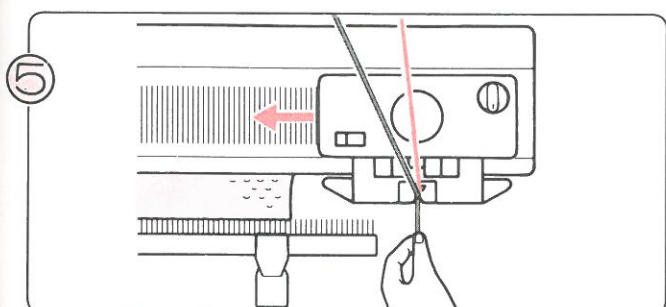
Ajuste el dial de tensión con la ayuda de la tabla de tensión en la página 95 a modo de guía.



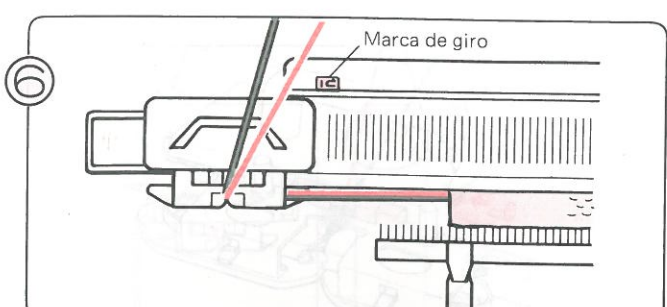
Pulse ambos botones superior e inferior (L) al mismo tiempo.



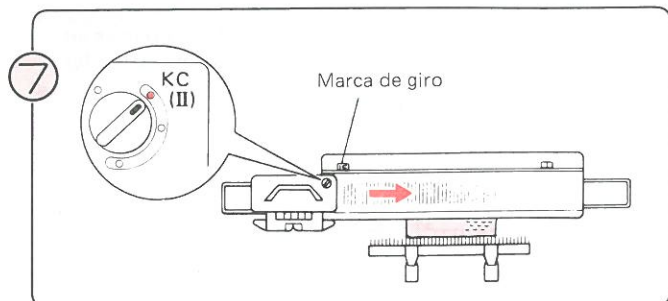
Enhebre el hilo de contraste en el alimentador de hilo "B" — no hay necesidad de abrir la palanca del alimentador de hilo cuando hace esto.



Teja una vuelta con el carro K, sujetando al mismo tiempo el extremo del hilo con la mano izquierda.



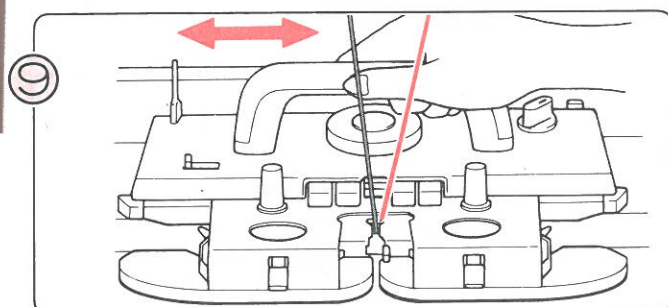
Continúe tejiendo hasta que desee empezar el tejido de calado de hilo. Coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda.



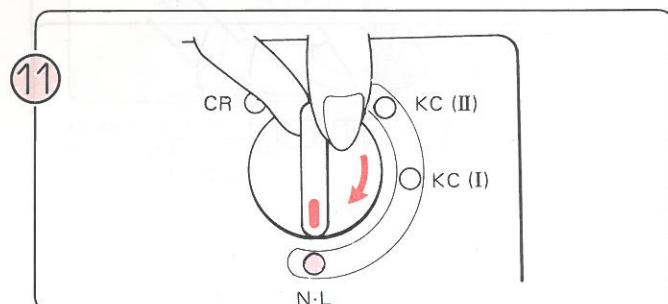
Ajuste el botón de cambio a KC (II).

Mueva el carro K de izquierda a derecha a través de la marca de giro izquierda.

\*Vd. sólo debe accionar el carro K una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.

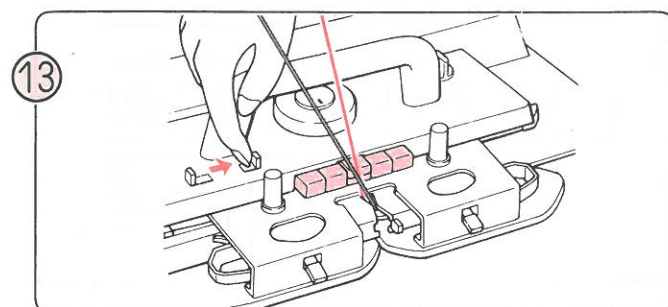


Mueva el carro K hacia delante y hacia atrás. Ahora está tejiendo en dibujo de calado de hilo. El número en el display le indica qué vuelta va a tejer próximamente.

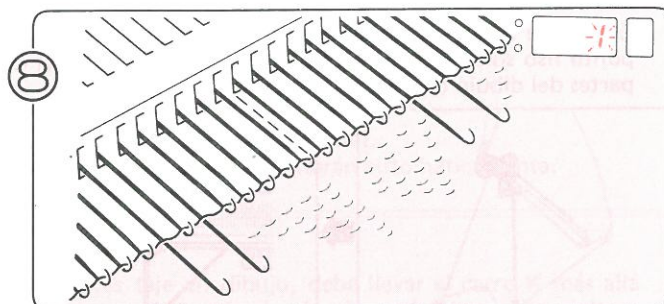


Ajuste el botón de cambio a N-L.

Los botones de leva se soltarán automáticamente.

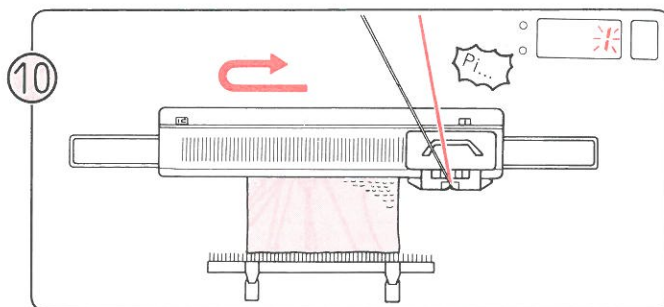


Haga deslizar la palanca de liberación de los botones de leva a la derecha para soltarlos.



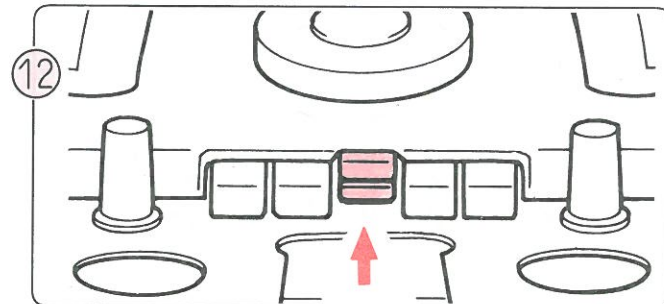
Las agujas son seleccionadas.

El número 1 destella intermitentemente en el display para indicarle que teja la primera vuelta del dibujo.



Teja en dibujo hasta oír la alarma "Pi...". Si está accionando el carro K de derecha a izquierda cuando oye la alarma, acabe la vuelta y teja una vuelta más.

El número 1 destella intermitentemente en el display.



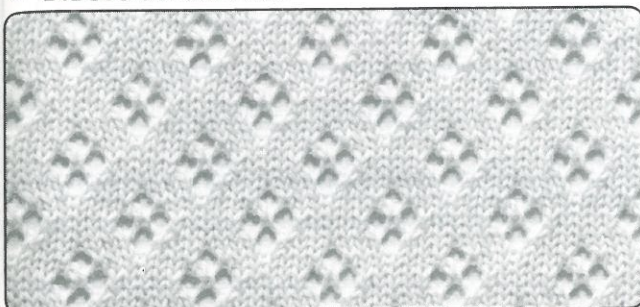
Presione ambos botones, el superior y el inferior a la vez, y haga retroceder las agujas seleccionadas a la posición B. Continúe tricotando hasta que termine.

Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro K más allá del centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta.

# DIBUJO DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO

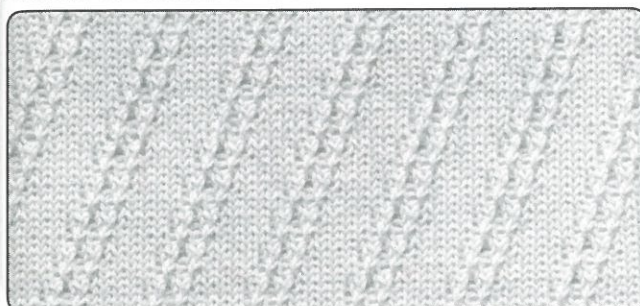
## SELECTOR (1)

### • DIBUJO DE CALADO



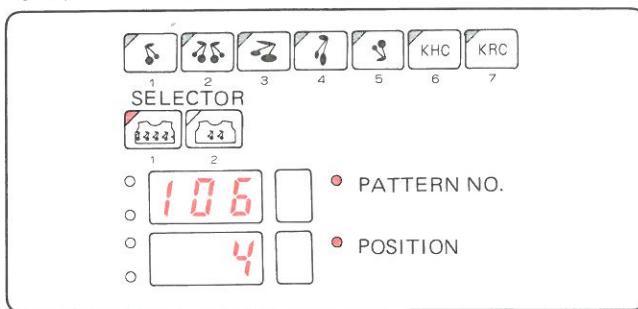
Este ejemplo se tejió con el dibujo número 106 de "STITCH WORLD".

### DIBUJO DE CALADO FINO

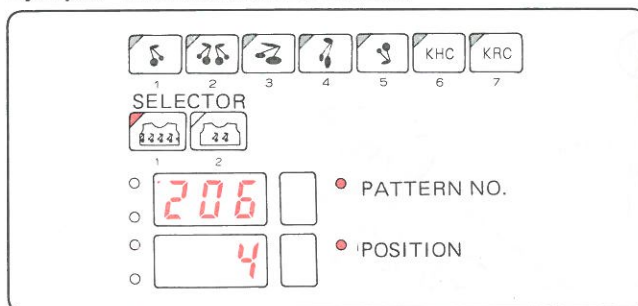


Este dibujo se tejió con el dibujo número 206 de "STITCH WORLD".

### Ejemplo: DIAGRAMA DEL DIBUJO



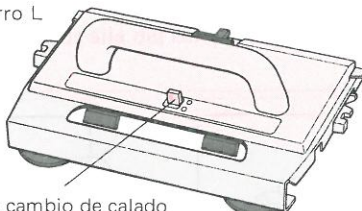
### Ejemplo: DIAGRAMA DEL DIBUJO



Vd, debe usar el carro de calado (L) para los dibujos de calado normal o de calado fino.

Los métodos para tejer los dibujos de calado normal y de calado fino son idénticos, excepto que el ajuste de la palanca de cambio de calado es diferente.

Carro L

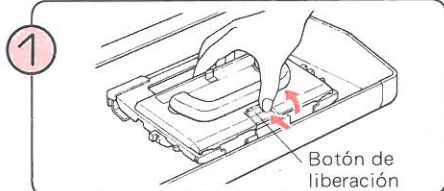


Palanca de cambio de calado

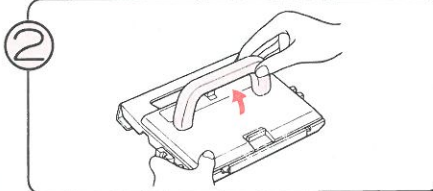
### TABLA DE TENSIONES APROXIMADAS

Hilo muy fino	4-5
Hilo fino	4-5
Hilo mediano	5-6

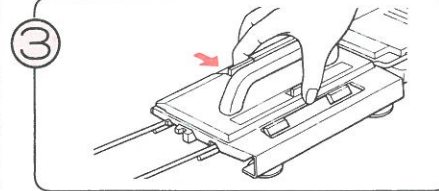
### • PREPARACION DEL CARRO L



Retire el carro L pulsando el botón de liberación.

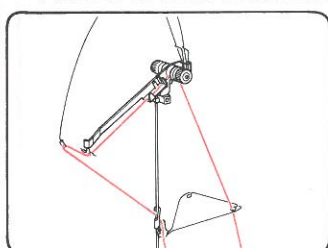


Levante el asa del carro L.

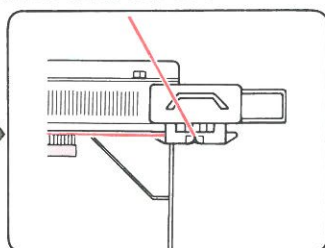


Pulse el botón de liberación y coloque el carro L firmemente en el riel de extensión izquierdo.

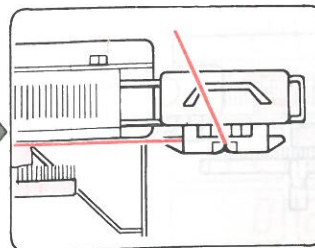
### • ANTES DE EMPEZAR EL TEJIDO CON DIBUJO



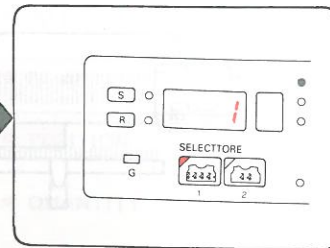
Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecho.



Monte los puntos.



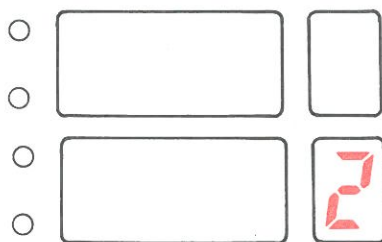
Teja unas cuantas vueltas en punto liso y coloque el carro K en el riel de extensión derecho.  
Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje.



Programa su dibujo. (Se da un ejemplo.) (Véase la página 23.)

## • TEJIDO CON DIBUJO

Use el carro K o el carro L de acuerdo con el display Memo cuando teja los dibujos de calado normal o de calado fino.



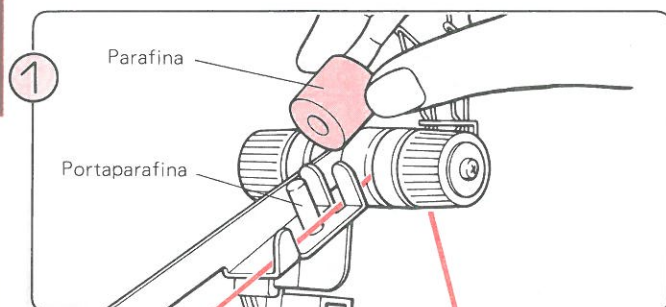
Display Memo

Si no aparece ningún número:

Accione el carro L hasta que un número aparezca en el display Memo.

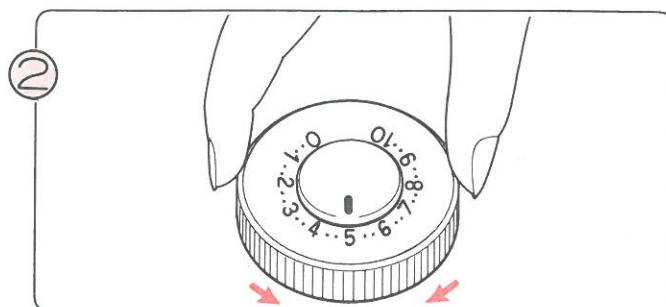
Cuando aparece un número:

Teja tantas vueltas con el carro K como indique el número, y luego mueva el carro L de izquierda a derecha.

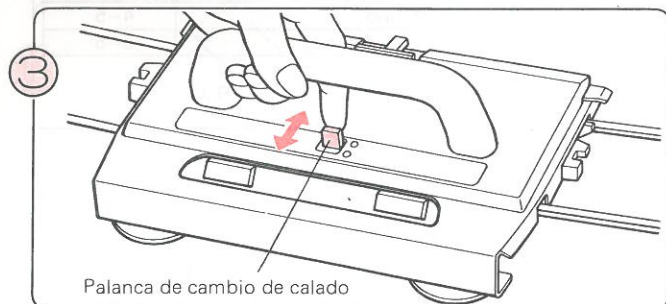


Sague la parafina de su estuche y colóquela en el portaparafina.

\* Deberá usar la parafina cuando teja dibujos de calado normal o de calado fino.



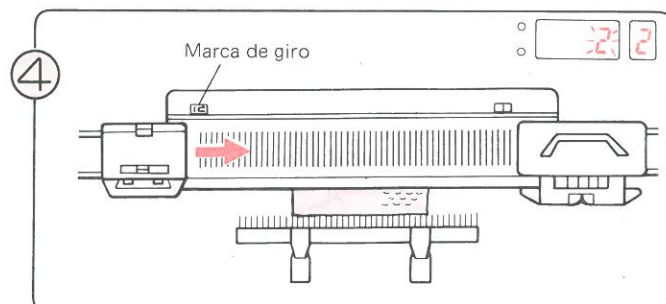
Ajuste el dial de tensión de acuerdo con el hilo que está usando. (Refiérase a la tabla de tensiones aproximadas en la página 100.)



Ajuste la palanca de cambio de calado a N o F de acuerdo con el dibujo que vaya a tejer.

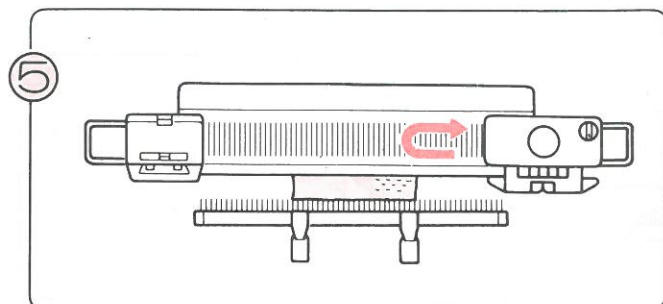
N – Dibujo de calado normal

F – Dibujo de calado fino

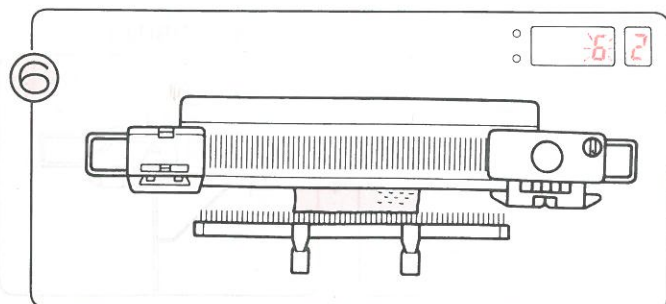


Mueva el carro L desde fuera de la marca de giro izquierda a la derecha. Luego, accione el carro L hacia atrás y hacia delante a través del tejido hasta que el número 2 aparezca en el display Memo.

\* Sólo necesita accionar el carro L una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.

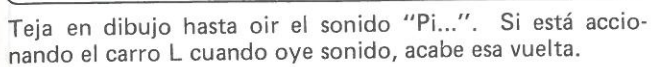


Teja dos vueltas con el carro K.



Accione el carro L hasta que un número aparezca en el display Memo.

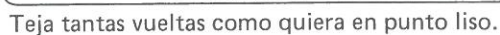
Accione los carros K y L de acuerdo con el display Memo.



\* Si el tejido se levanta, tire de él hacia abajo con la otra mano mientras teje.

Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro L más allá del centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta.

- **Vd. puede continuar:**  
Repita los pasos ⑥ — ⑦ .
- **O acabar el tejido en dibujo ...**



Cuando termine de tejer el dibujo número 104 de "STITCH WORLD", proceda de la forma siguiente:

- 1) Teja 2 vueltas con el carro K.
- 2) Ajuste la palanca de cambio de calado a F.
- 3) Accione el carro L cuatro veces.
- 4) Teja tantas vueltas como desee en punto liso.

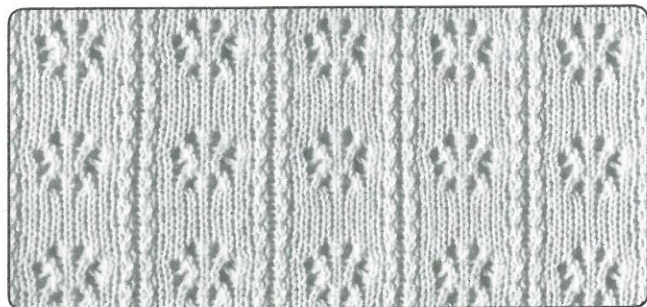
Este ejemplo es un dibujo de calado de motivo simple con el dibujo número 112 de "STITCH WORLD". (Vd. puede tejer también dibujos de calado fino de la misma forma.)



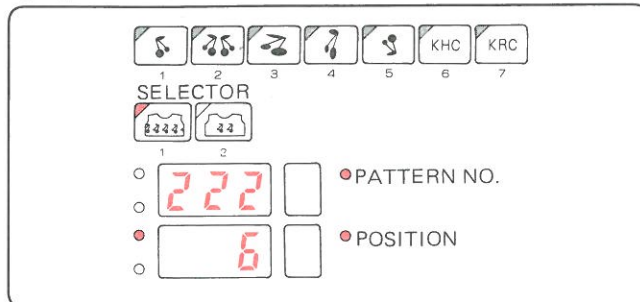
El procedimiento es el mismo que para el Selector (1). Por lo tanto refiérase a la página 100.  
(Al programar el dibujo, refiérase a la página 30.)

# MEZCLA DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO

- Este ejemplo se tejió con el dibujo número 222 de "STITCH WORLD".





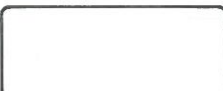



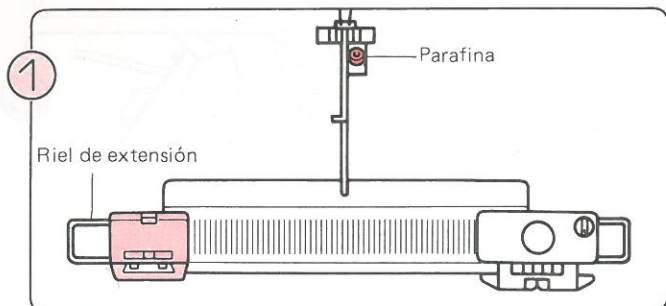
Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



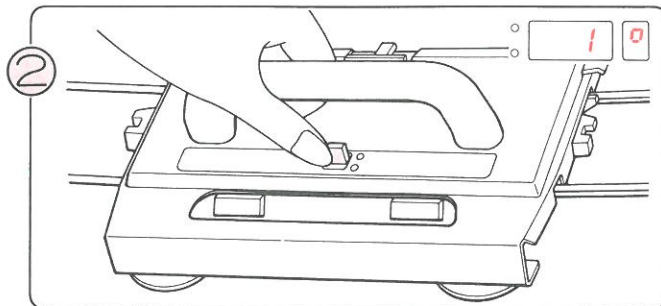
## • TEJIDO CON DIBUJO

Use el carro K o el carro L de acuerdo con el display Memo.

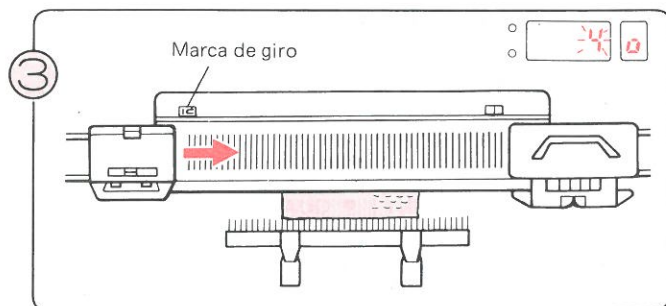
-   Ajuste la palanca de cambio de calado a N y accione el carro L hasta que el símbolo en el display Memo cambie.
-   Ajuste la palanca de cambio de calado a F y accione el carro L hasta que el símbolo en el display Memo cambie.
-   Cuando un número aparece en el display Memo ...  
Teja tantas vueltas con el carro K como indique el número, y luego mueva el carro L de izquierda a derecha.



Ajuste el carro L refiriéndose a la página 100 y siga los pasos en la página 100 y los pasos 1 – 2 en la página 101.

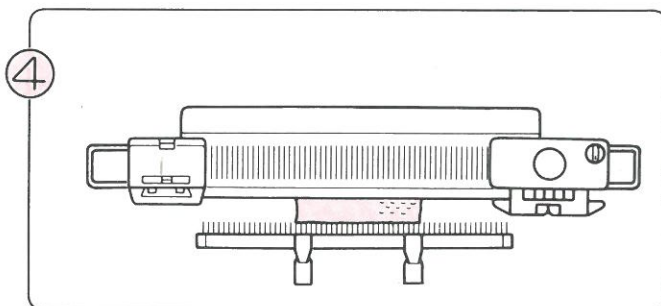


Ajuste la palanca de cambio de calado a N que corresponde al símbolo "  " en el display Memo.

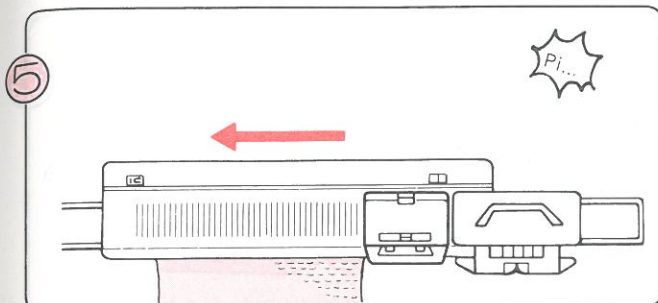


Mueva el carro L desde fuera de la marca de giro izquierda a la derecha. Luego, accione el carro L hacia atrás y hacia delante a través del tejido hasta que cambie el símbolo en el display Memo.

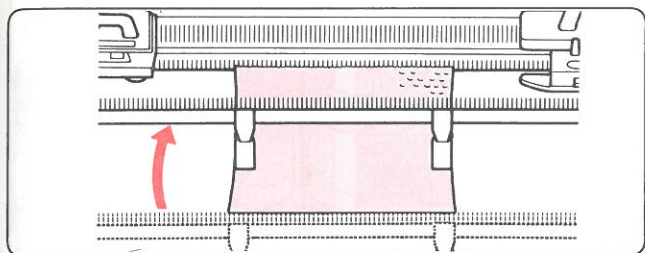
\* Sólo necesita accionar el carro L una vez a través de la marca de giro cuando empiece el tejido con dibujo.



Accione los carros K y L de acuerdo con el display Memo.



Teja en dibujo hasta oír el sonido "Pi...". Si está accionando el carro L cuando oye el sonido, acabe esa vuelta.



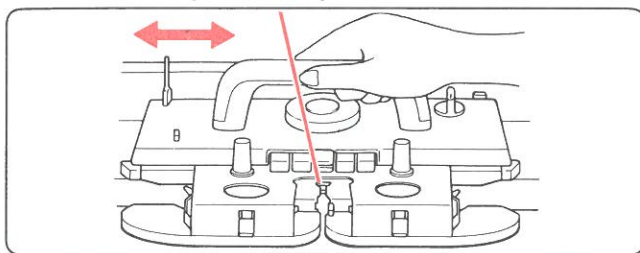
Vuelva a colocar el peine de montaje y las pesas de garra si el tejido es demasiado largo.

\*Se el tejido se levanta, tire de él hacia abajo con la otra mano mientras teje.

• Vd. puede continuar:

Repita los pasos ④ – ⑤ .

• O acabar el tajo en dibujo...



Teja tantas vueltas como quiera en punto liso.

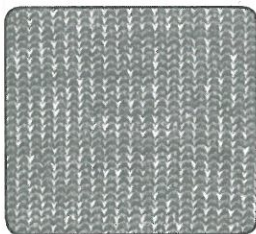
Mientras teje en dibujo, debe llevar el carro L más allá del centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta.

## VANISADO

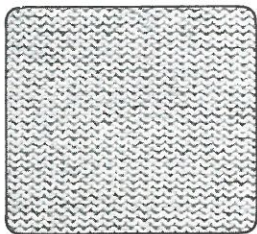
Con el alimentador del hilo de vanisado, Vd. puede usar dos hilos para tejer un tejido reversible, con un color en el lado derecho y otro en el izquierdo. El hilo principal estará en el lado derecho (liso) y el hilo de vanisado estará en el revés (punto al revés).

El ajuste del carro K es el mismo que para el punto liso.

Prepare los dos hilos – use hilo fino o muy fino.



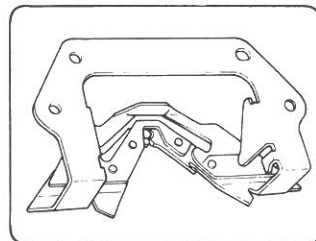
Derecho (punto liso)



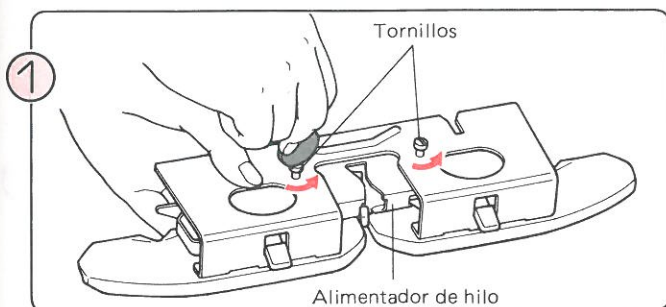
Revés (punto al revés)

TABLA DE TENSIONES APROXIMADAS

Hilo principal	Dial de tensión	Hilo de contraste
Muy fino	Muy fino	4–5
Fino	Muy fino	6–7
Fino	Fino	8–9

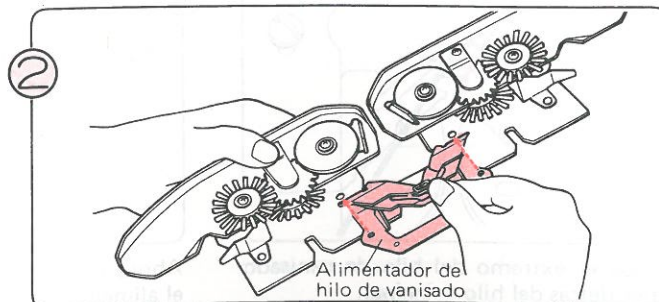


Alimentador de hilo de vanisado

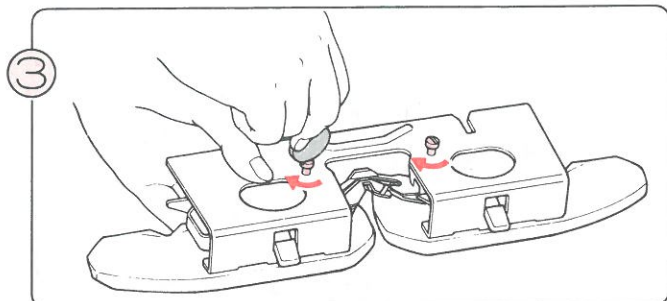


Retire los dos tornillos y el alimentador de hilo del conjunto de placa de platinas.

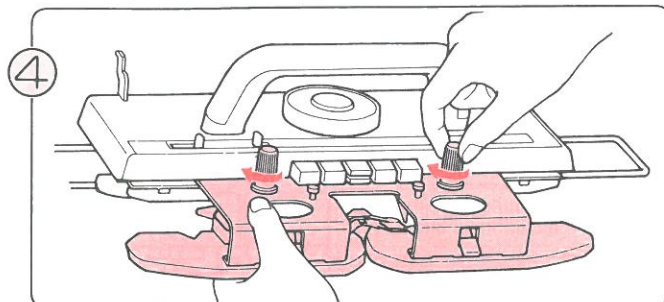
\* Guarde bien los tornillos!



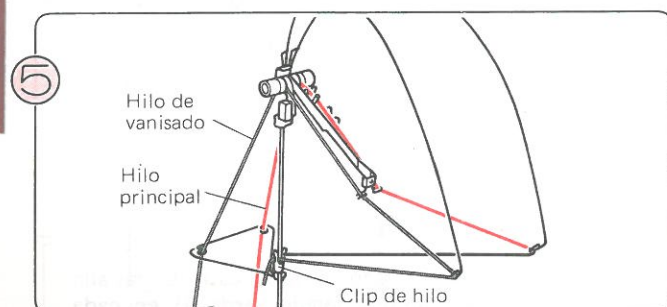
Saque el conjunto de alimentador de hilo de vanisado de la caja de accesorios e instálelo en el conjunto de placa de platinas de la forma ilustrada más arriba.



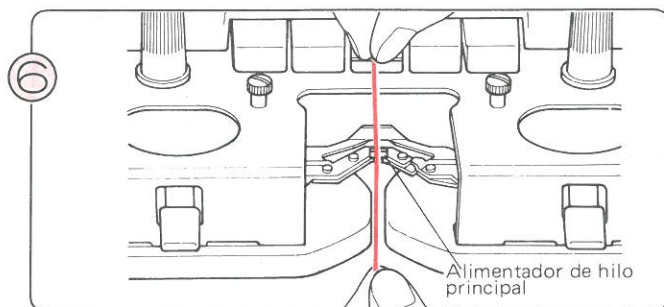
Apriete los dos tornillos.



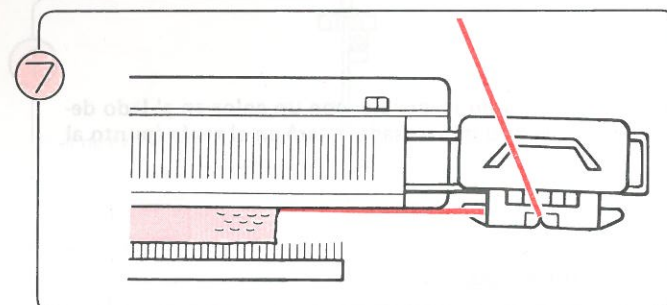
Después de haber cambiado el alimentador de hilo, atornille el conjunto de placa de platinas otra vez en el carro K.



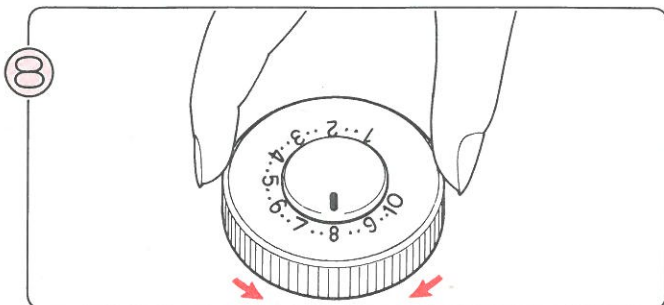
Enhebre los hilos en la unidad tensora de hilo de la forma mostrada.



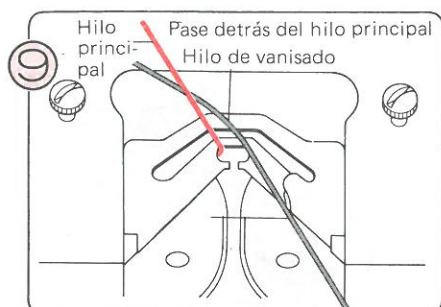
Enhebre el hilo principal en el alimentador de hilo principal.



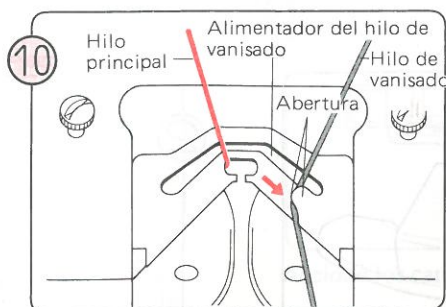
Teja varias vueltas en punto liso, finalizando con el carro K a la derecha de la máquina.



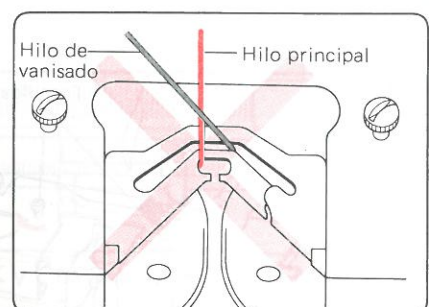
Ajuste el dial de tensión de acuerdo con el hilo que está usando.



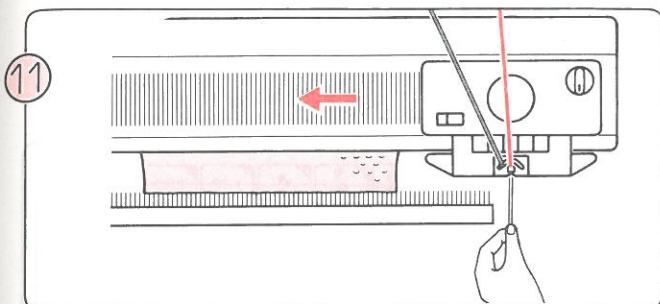
Pase el extremo del hilo de vanisado por detrás del hilo principal.



Ahora enhebre el hilo de vanisado en el alimentador de hilo de vanisado. Hay una abertura en el lado y Vd. puede hacer pasar el hilo por la misma.



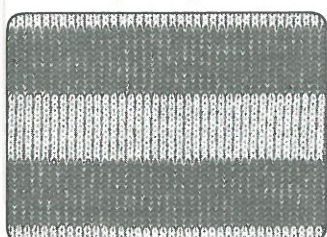
Asegúrese de que los dos hilos no estén cruzados.



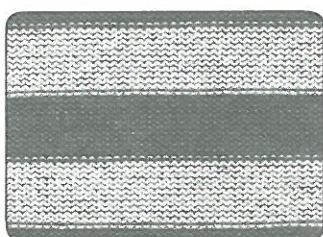
Sujete el extremo del hilo de vanisado con la mano izquierda, y mueva el carro K a la izquierda. Una vez que las agujas hayan cogido el hilo, puede soltar el extremo del hilo. Continúe tejiendo de esta forma. Ahora está tejiendo en vanisado.

## CAMBIO DEL HILO PRINCIPAL Y DEL HILO DE VANISADO

Este dibujo se teje de la misma forma que el vanisado corriente, excepto que se cambian los hilos.

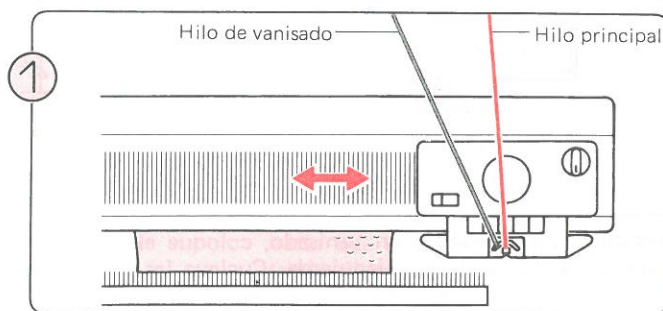


Derecho (punto liso)



Revés (punto al revés)

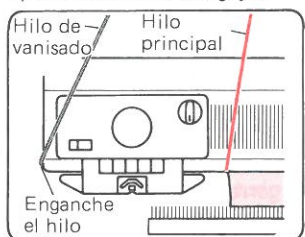
\* Ajuste el dial de tensión con la ayuda de la tabla de tensiones proximas en la página 105 a modo de guía.



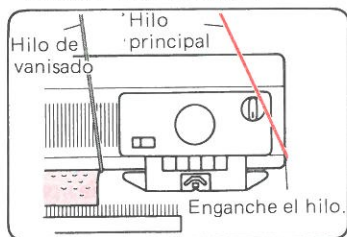
Siga los pasos dados para el vanisado y continúe tejiendo hasta que desee cambiar el hilo.

### ② Para cambiar el hilo, haga lo siguiente:

(1) Cuando el carro K está a la izquierda del lecho de agujas.



Cuando el carro K está a la derecha del lecho de agujas.



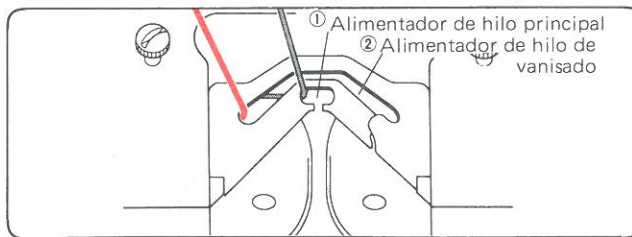
1. Saque el hilo del alimentador del hilo principal.

2. Saque el hilo del alimentador del hilo de vanisado.

\* Enganche el hilo en la unidad tensora de hilo derecha en la ranura derecha.

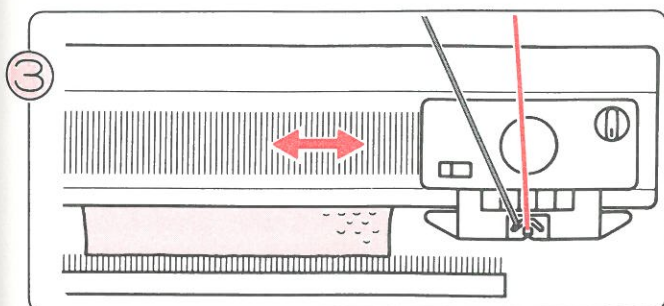
\* Enganche el hilo en la unidad tensora de hilo izquierda en la ranura izquierda.

(2)



1. Enhebre el alimentador de hilo de vanisado.

2. Enhebre el alimentador de hilo principal.

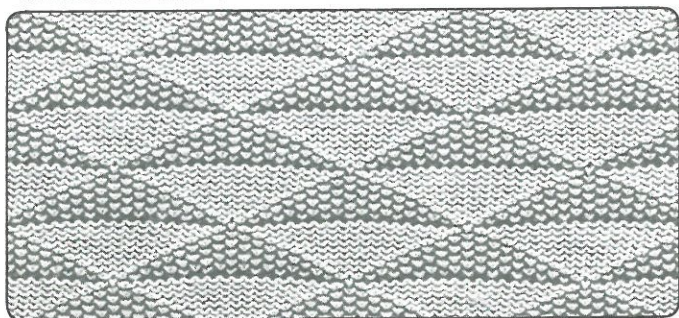


Continúe tejiendo, cambiando el hilo cuando quiera.

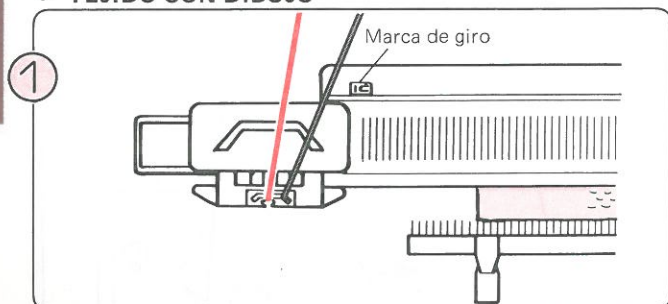
# DIBUJO DE PUNTO RETENIDO VANISADO

Este dibujo se teje lo mismo que el dibujo de punto retenido, con la ayuda del alimentador de hilo de vanisado.

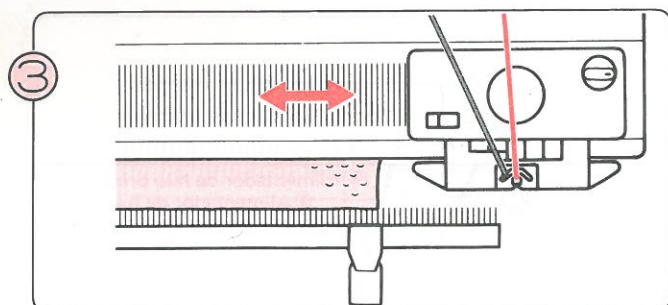
Este ejemplo se tejió con el dibujo número 321 de "STITCH WORLD".



## • TEJIDO CON DIBUJO

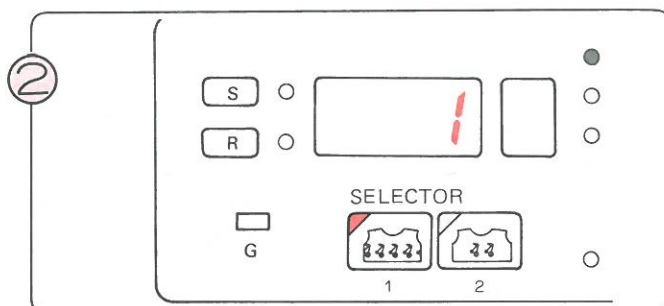
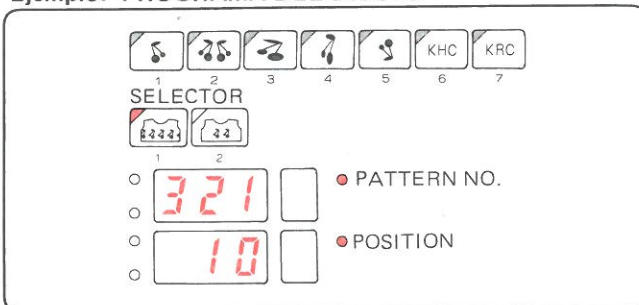


Tras tejer varias vueltas en vanisado, coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda. Cuelgue las pesas de garra uniformemente a lo largo del peine de montaje. (Refiérase a la página 104.)

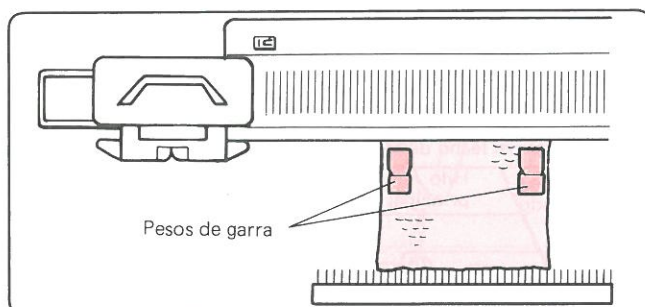


Continúe tejiendo, siguiendo las instrucciones para el dibujo de punto retenido. (Refiérase a la página 83.)

## Ejemplo: PROGRAMA DEL DIBUJO



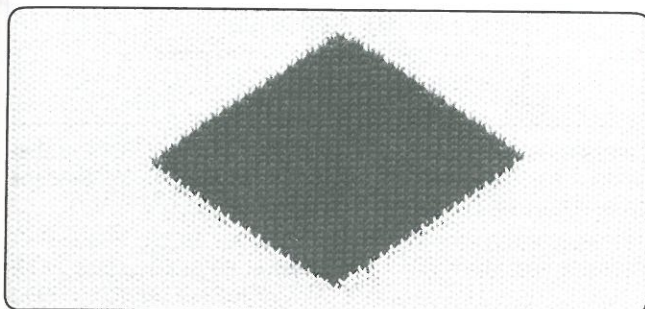
Programe su dibujo.  
(Refiérase a la página 23.)



\* Vuelva a colgar las pesas de garra cada 20 vueltas aproximadamente.

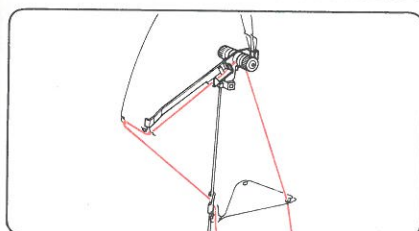
# TEJIDO INTARSIA

Con el tejido intarsia, no hay largas hebras en el revés del tejido y pueden tejerse varios colores en una sola vuelta. Prepare suficientes madejas de hilo separadas, de acuerdo con los cambios en el dibujo y colóquelas en el suelo a sus pies. Haga un diagrama de su dibujo.

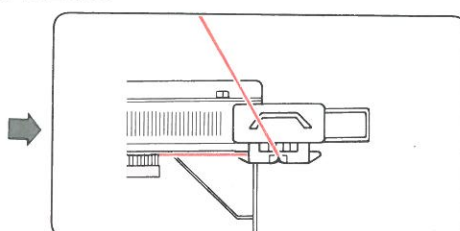


Cuando hace tejido Intarsia, la tensión puede variar sobre 1 e incluso de acuerdo con la firmeza con que sujeta el hilo con la mano. Tenga en cuenta esta posible diferencia al tejer sus muestras de tensión.

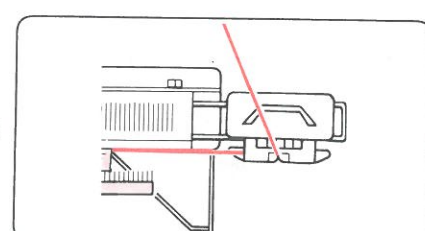
## • ANTES DE EMPEZAR A TEJER EN DIBUJO



Enhebre el hilo principal en la unidad tensora de hilo derecha.

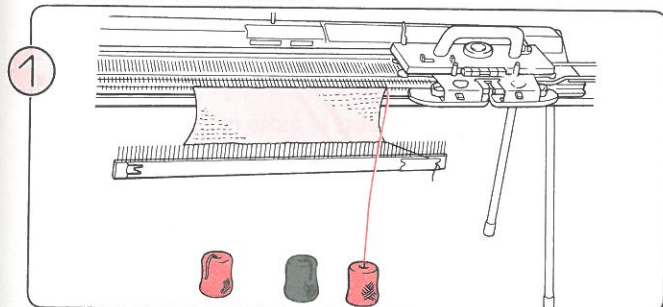


Monte los puntos.



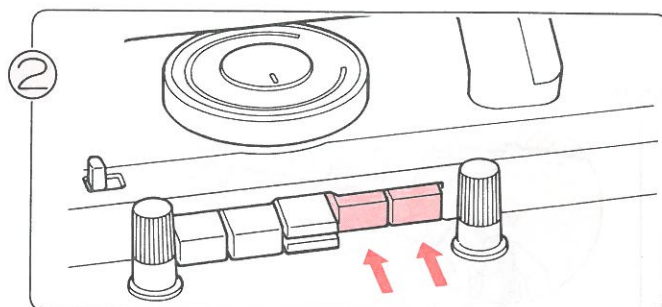
Teja unas cuantas vueltas en punto liso hasta que desee empezar el tejido Intarsia, finalizando con el carro K a la derecha.

## • TEJIDO CON DIBUJO

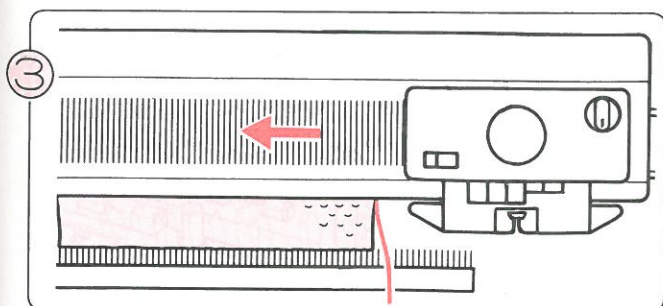


Saque el hilo del alimentador de hilo y de la unidad tensora de hilo.

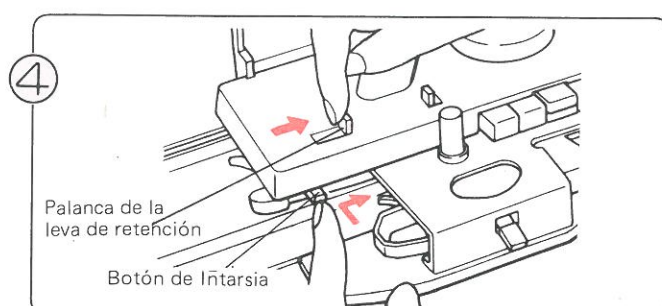
Prepare las otras madejas de hilo, y colóquelas en el suelo a sus pies.



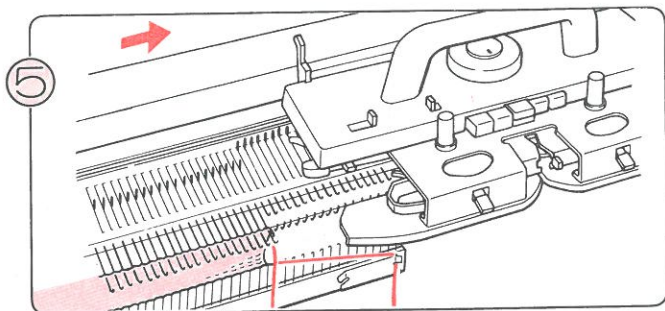
Pulse ambos botones Part al mismo tiempo.



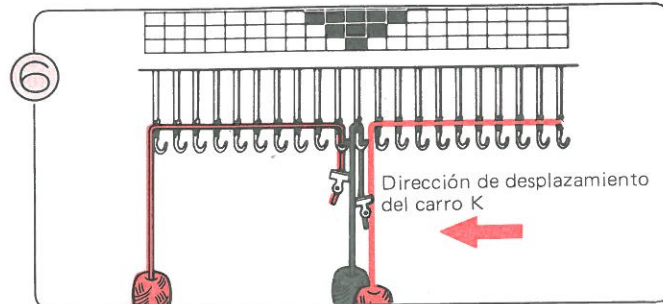
Mueva el carro K una vez a través del lecho de agujas de derecha a izquierda.



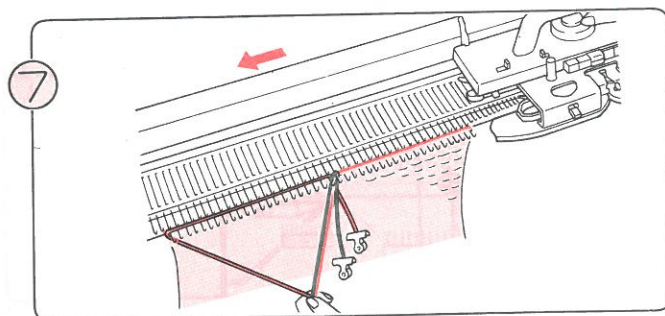
Ajuste la palanca de leva de retención a I. Para hacer esto, haga deslizar la palanca de leva de retención a la derecha al mismo tiempo que pulsa el botón de Intarsia.



Mueva el carro K de izquierda a derecha, sin tejer, para alinear las agujas en la posición D. Asegúrese de que todos los codos estén abiertos. Si no es así, ábralos. Haga retroceder el cuentavueltas y la guía de tejido 2 vueltas.

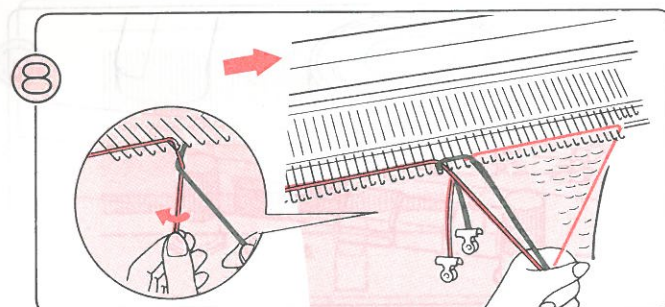
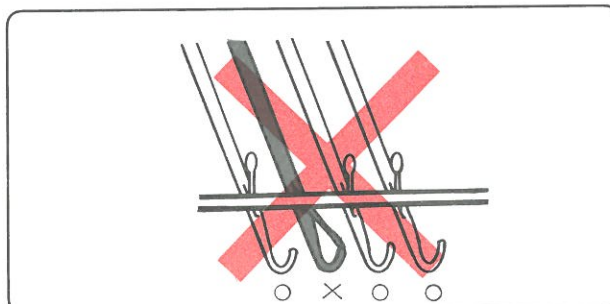


Empezando en el lado más próximo al carro K, y trabajando a partir del carro K, coloque los hilos en los ganchos de las agujas abiertas de la forma ilustrada.

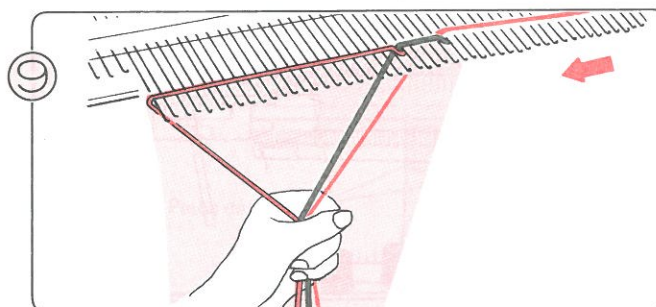


Mueva el carro K lentamente a través del lecho de agujas, tirando al mismo tiempo suavemente de los hilos hacia abajo con la otra mano para eliminar cualquier flojedad.

\* Cuando teja Intarsia, asegúrese de que los codos estén abiertos, o de lo contrario se caerán los puntos.



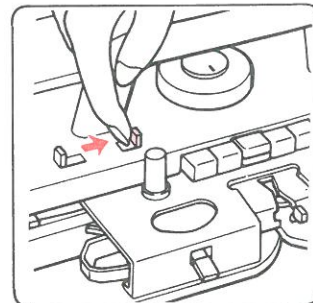
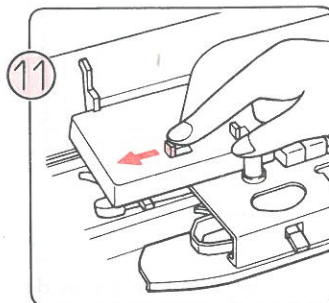
Trabajando en el sentido opuesto (a partir del carro K) coloque los hilos en los ganchos de las agujas abiertas para la próxima vuelta. Para evitar que aparezca un agujero en el punto de encuentro de los hilos, cruce uno sobre el otro de la forma ilustrada. Ahora, mueva lentamente el carro K a través del lecho de agujas.



Coloque los hilos y teja la tercera vuelta.

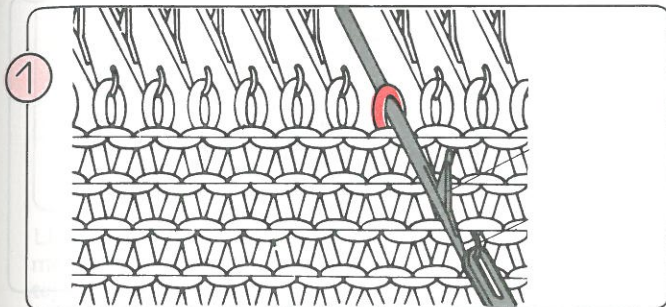
10

Continúe tejiendo de este modo, colocando los hilos de acuerdo con su gráfico del dibujo. (Repita los pasos ③ — ⑨ .)

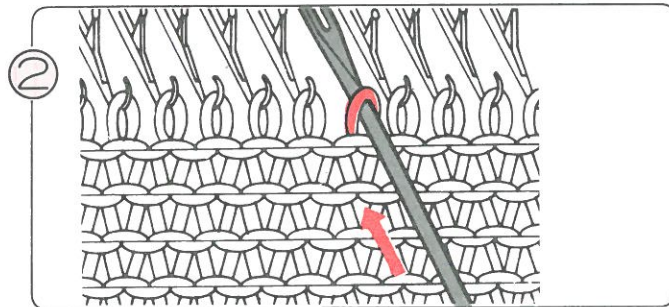


Quando desee terminar el tejido Intarsia, ajuste la palanca de leva de retención a N y suelte los botones de levas con la palanca de liberación de los botones de levas.

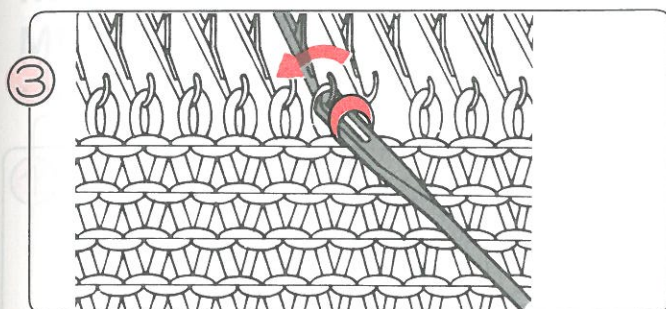
## TRANSFERENCIA DE PUNTOS



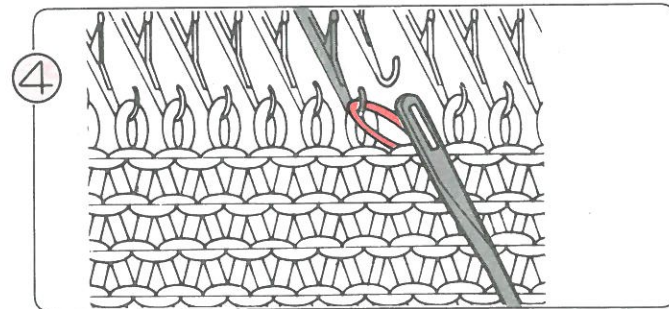
Coloque el ojo de un transportador simple sobre el gancho de la aguja, y tire de la aguja hacia Vd. hasta que el punto pase por detrás del codo.



Sujetando el transportador en línea con la aguja, úselo para empujar la aguja hacia atrás de forma que el punto se deslice sobre el transportador.



Levante el transportador junto con el punto, y colóquelo sobre la aguja adyacente.

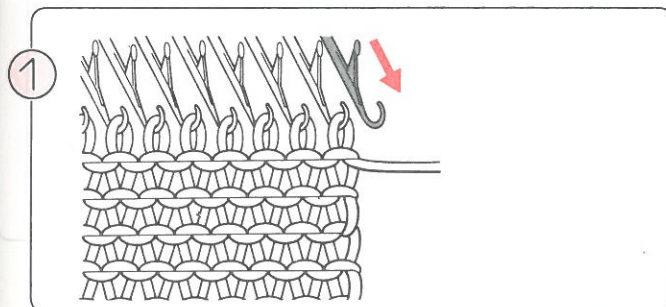


Levante el transportador ligeramente de forma que el punto se deslice en el gancho de la aguja. Luego, retire el transportador. Se ha realizado la transferencia de un punto.

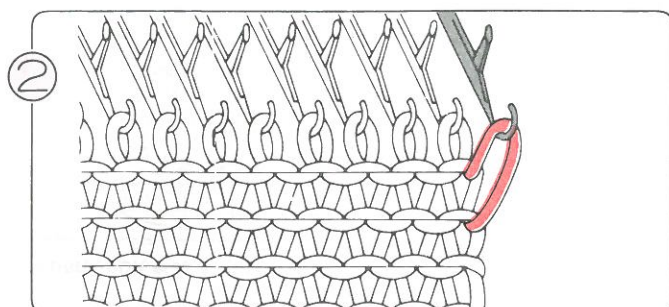
## AUMENTO DE PUNTOS AUMENTO DE UN PUNTO

### • Método simple

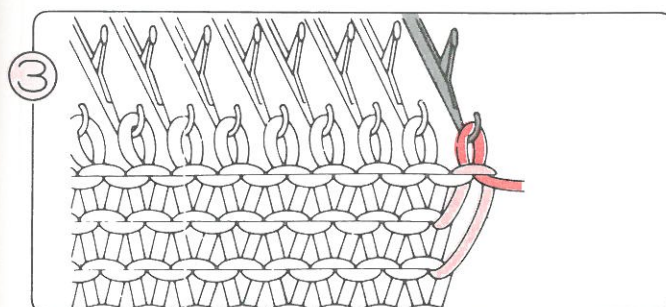
El carro K y el hilo están al lado donde Vd. desea aumentar el punto.



En el lado del carro K, adelante una aguja de borde desde la posición A a B.



Teja una vuelta a la izquierda. La aguja vacía recoge el hilo.

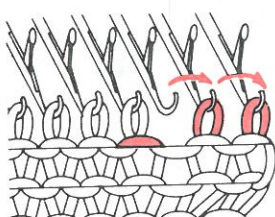


Teja una vuelta a la derecha. Se teje el nuevo punto.

● **Método cotton**

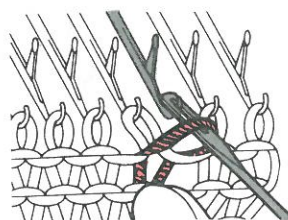
El carro K puede estar en uno u otro lado del lecho de agujas.

①



Con la ayuda del transportador 1 x 2, mueva dos puntos avanzando una aguja, de forma que la tercera aguja a partir del borde quede vacía.

②

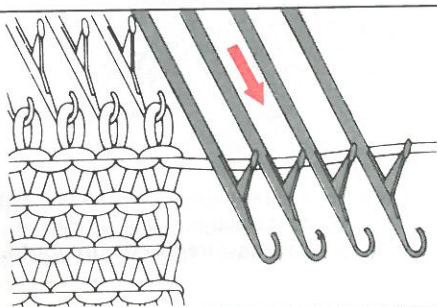


Recoja el bucle de la forma mostrada con ayuda del transportador. Coloque este bucle en la aguja vacía y continúe tejiendo.

## AUMENTO DE VARIOS PUNTOS

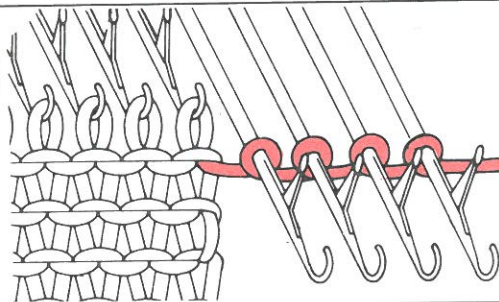
El carro K y el hilo están en el lado donde desea aumentar los puntos.

①



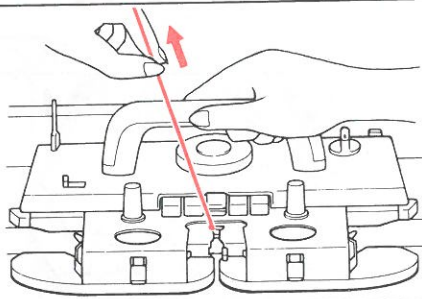
En el lado del carro K, adelante las agujas que va a aumentar desde la posición A a la posición E.

②



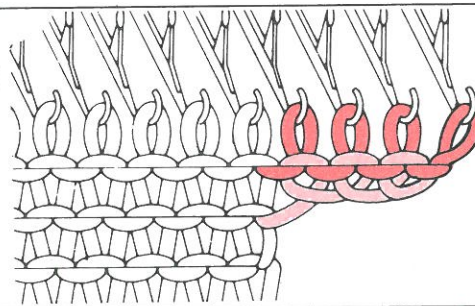
Enrolle el hilo sin apretar alrededor del tallo de cada aguja de la forma mostrada.

③

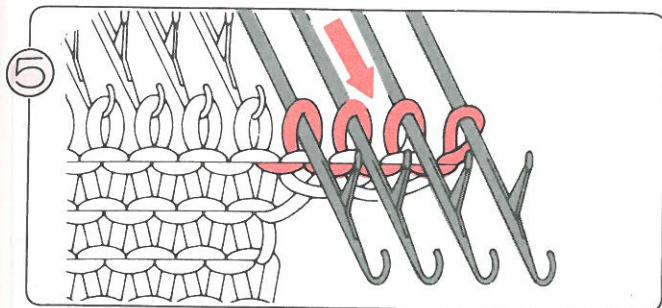


Tire de cualquier hilo flojo con la mano y teja una vuelta.

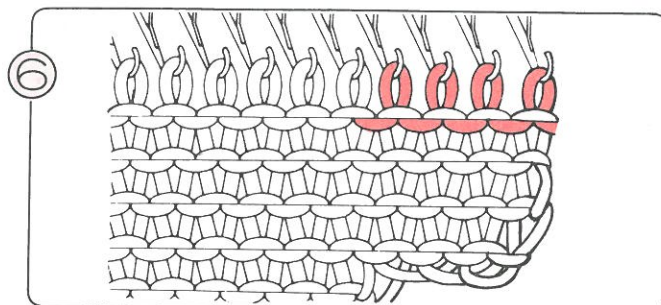
④



Se han tejido las agujas en la posición E.



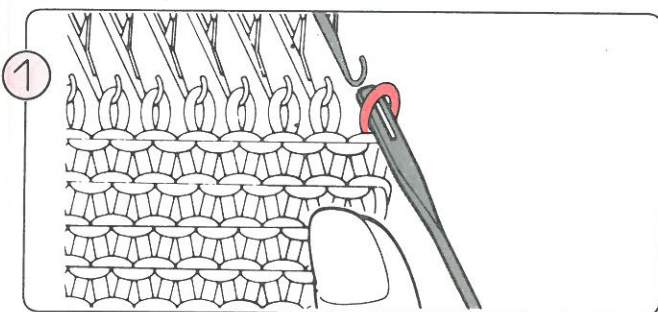
Lleve las agujas que contienen los puntos nuevos nuevamente a la posición E, y teja una vuelta. (Esto ayudará a tejerlas adecuadamente.)



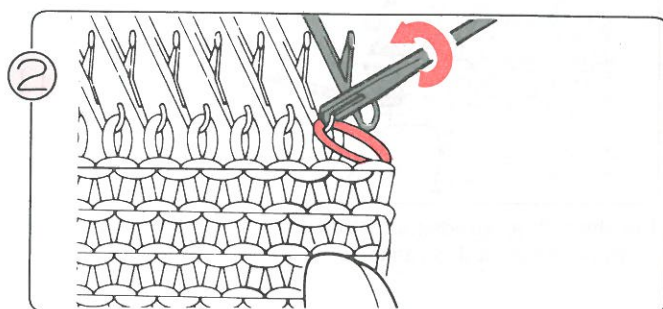
Teja dos o tres más vueltas de la misma manera que en el paso 5. Luego, continúe tejiendo normalmente.

## MENGUADO DE PUNTOS MENGUADO DE UN PUNTO

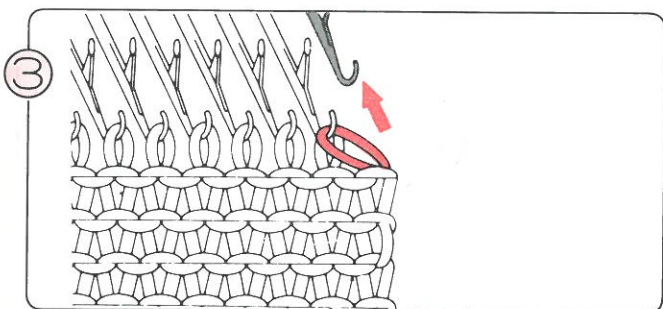
### • Método simple



Saque un punto del borde y métele en el transportador.

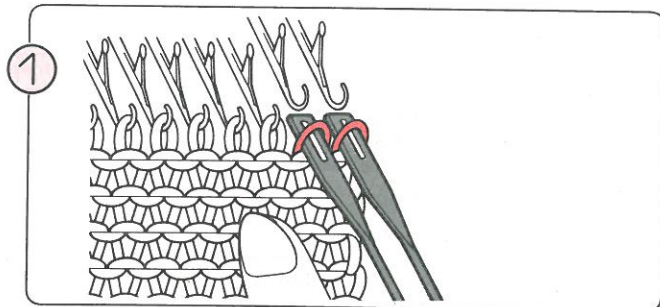


Coloque el transportador sobre el gancho de la aguja interior adyacente, y transfiera el punto.

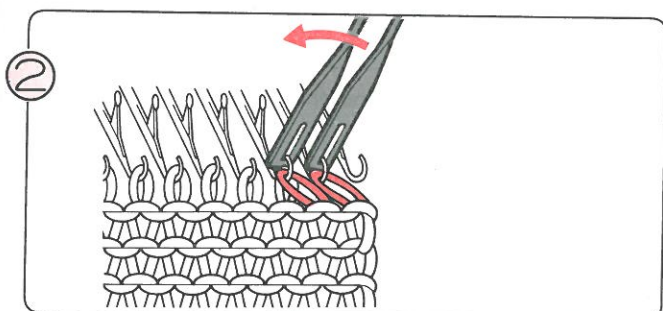


Retorne la aguja vacía a la posición A.

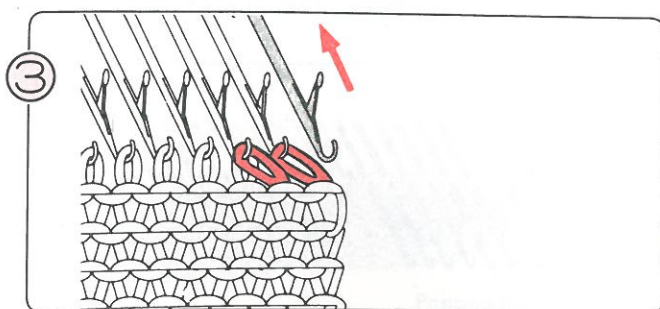
### • Método cotton



Saque dos puntos del borde con la ayuda de un transportador de 2 ojos.



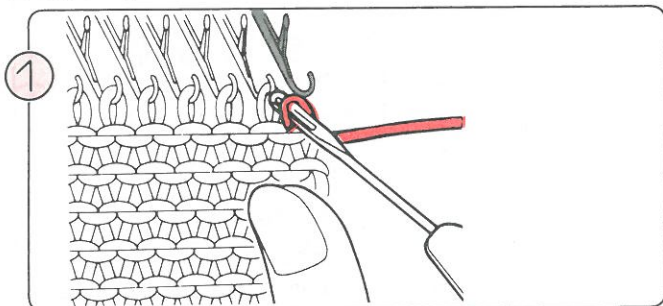
Coloque el transportador sobre los ganchos de las agujas interiores adyacentes, y transfiera los puntos.



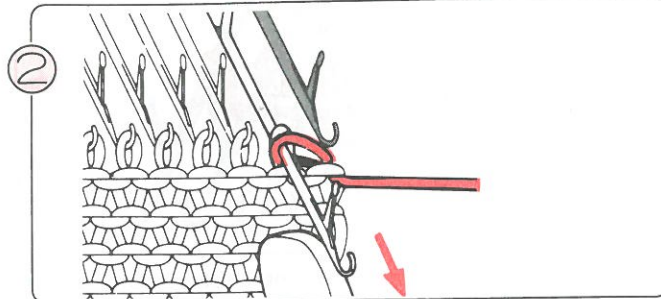
Retorne la aguja vacía a la posición A.

## MENGUADO DE VARIOS PUNTOS

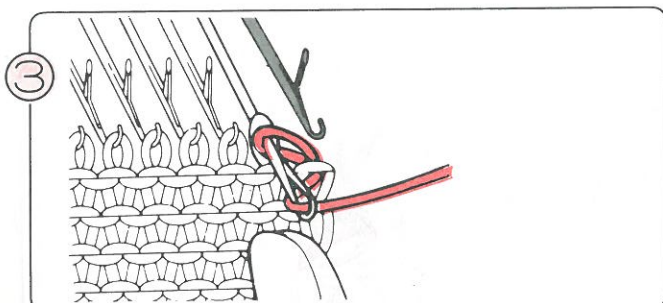
El carro K y el hilo están en el lado donde desea menguar los puntos.



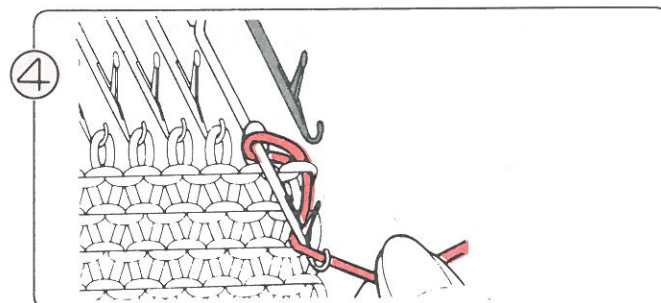
En el lado del carro K, transfiera el punto final a la aguja interior adyacente.



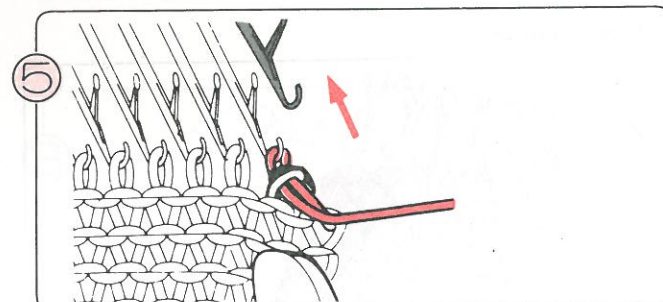
Adelante la aguja de forma que los dos puntos estén detrás del codo.



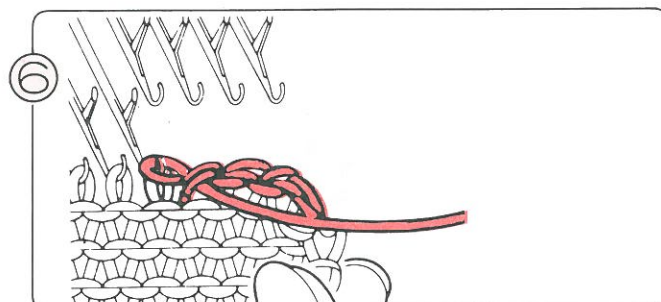
Enrolle el hilo alrededor del gancho de la aguja delante del codo de la forma ilustrada.



Empuje manualmente la aguja hacia atrás, de forma que se forme un punto sencillo.



Retorne la aguja vacía a la posición A.



Repita los pasos ① — ⑤, pero en el último punto trabaje el paso ① solamente.

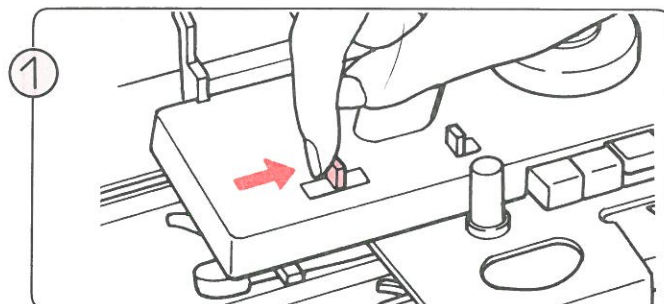
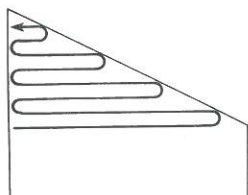
NOTA: Tenga cuidado de no apretar demasiado los puntos.

# TEJIDO PARCIAL

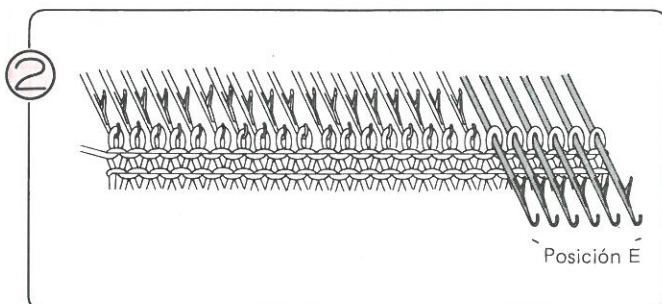
## 1. PUNTO LISO Y TEJIDO CON DIBUJO

- Menguado de puntos utilizando la posición de retención (H.P)

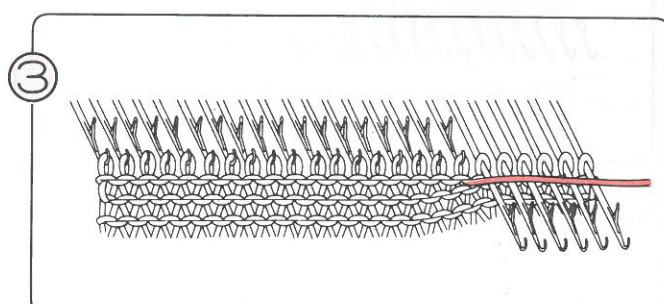
- Cuando mengüe hombros, escotes, etc., ajuste la palanca de leva de retención en el carro K a H.



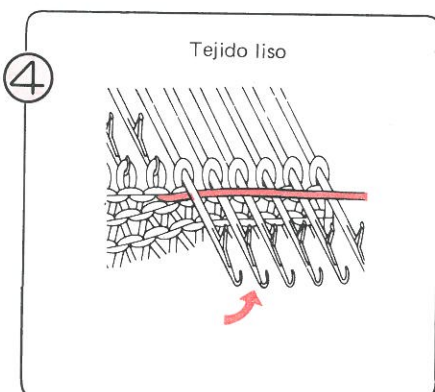
Ajuste la palanca de leva de retención a H y los botones de leva y el botón de cambio de acuerdo con el dibujo.



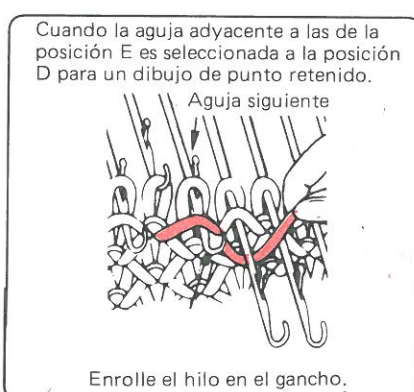
En el lado opuesto al carro K, adelante las agujas que desea menguar a la posición E.



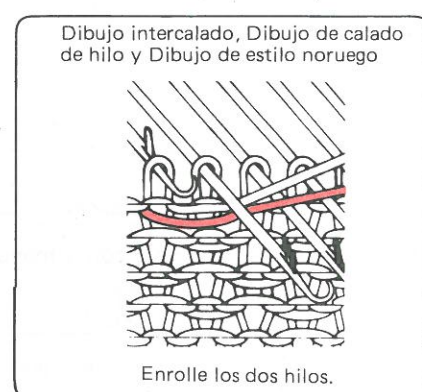
Teja una vuelta. Las agujas en la posición B (Posición B y D en el caso del tejido con dibujo) se han tejido y las de la posición E no se han tejido.



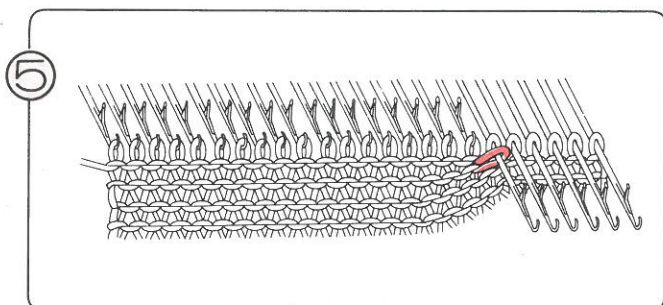
Enrolle el hilo pasándolo por debajo del tallo de la primera aguja en la posición E de la forma mostrada.



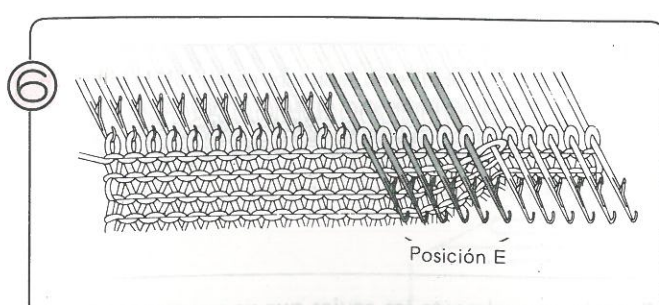
Enrolle el hilo en el gancho.



Enrolle los dos hilos.



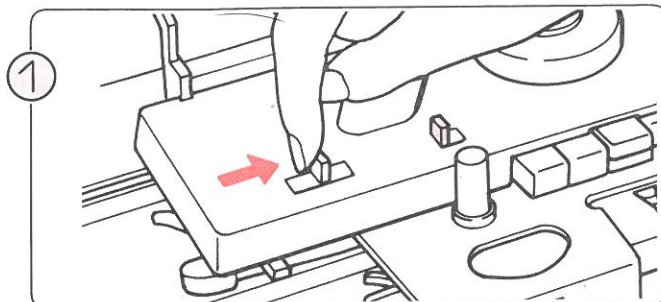
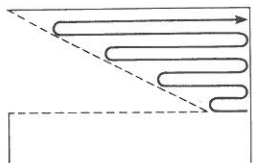
Tire de cualquier hilo flojo con la mano y teja una vuelta. El hilo es enrollado alrededor de la aguja final en la posición de retención de la forma mostrada más arriba.



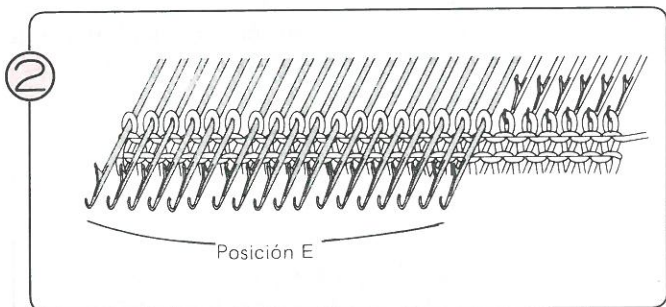
Continúe moviendo las agujas que desea menguar a la posición E, repitiendo los pasos ③—⑤.  
\* Cuando haya completado el tejido parcial, retorne la palanca de leva de retención a N.

● Menguado de puntos a partir de la posición de retención (H.P)

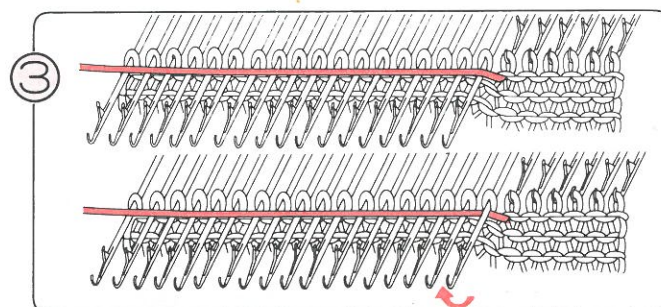
- Cuando aumente puntos (por ejemplo el dobladillo de una falda), ajuste la palanca de leva de retención a H.



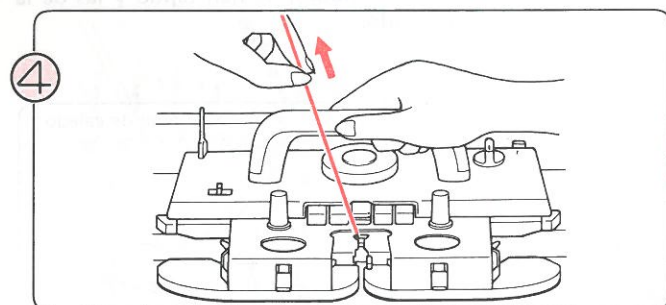
Ajuste la palanca de leva de retención a H y los botones de leva y el botón de cambio de acuerdo con el dibujo.



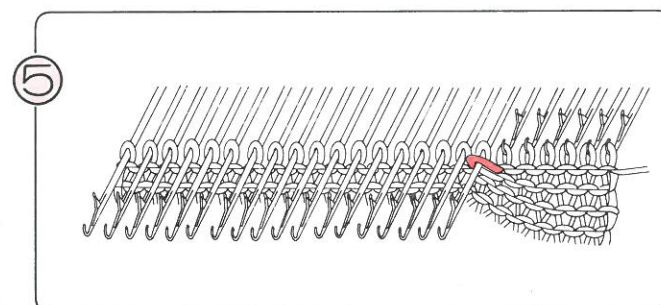
En el lado opuesto al carro K, adelante a la posición E (H.P) las agujas que no quiere tejer.



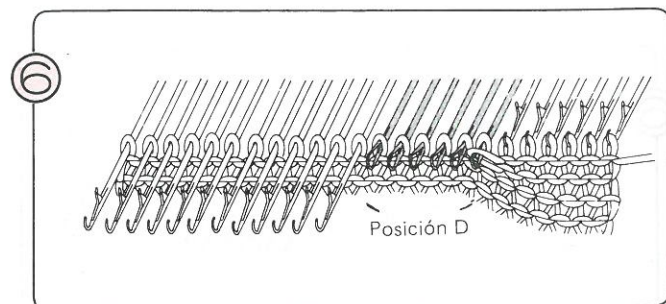
Teja una vuelta. Las agujas en la posición B (posición B y D en el caso del tejido con dibujo) se han tejido, y el hilo ha pasado sobre las que se encuentran en la posición E. Enrolle el hilo debajo del tallo de la primera aguja en la posición E. (En el caso del tejido con dibujo, refiérase al paso 4 en la página 114.)



Tire de cualquier hilo flojo con la mano y teja una vuelta.

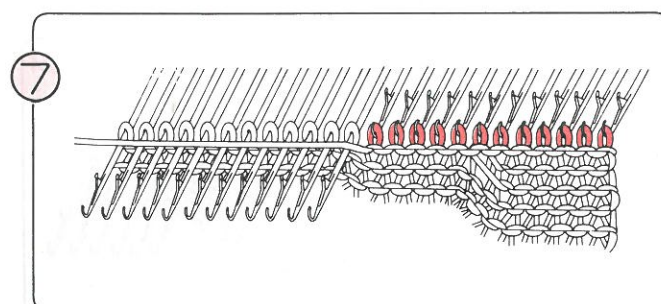


El hilo se enrolla alrededor de la aguja final en la posición de retención de la forma indicada más arriba.



Empuje manualmente las agujas que va a aumentar desde la posición E a D.

\* Para el tejido con dibujo, ponga las agujas adecuadas en la posición B de acuerdo con el dibujo. Cuando Vd. retorne estas agujas desde la posición D a B, coloque los puntos en los ganchos de las agujas con la ayuda del transportador.



1) Teja una vuelta y las agujas que llevó hasta la posición D se habrán tejido.

2) Reipta los pasos ③ — ⑥ .

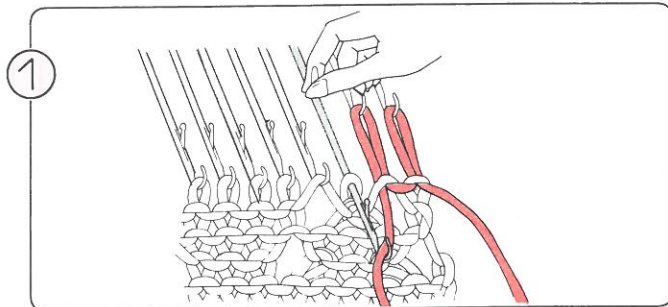
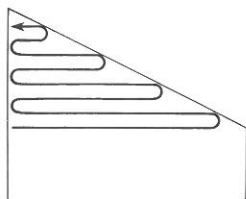
\* Cuando el tejido parcial se haya completado, retorne la palanca de leva de retención a N.

## 2. TEJIDO DE DIBUJO CALADO NORMAL O CALADO FINO

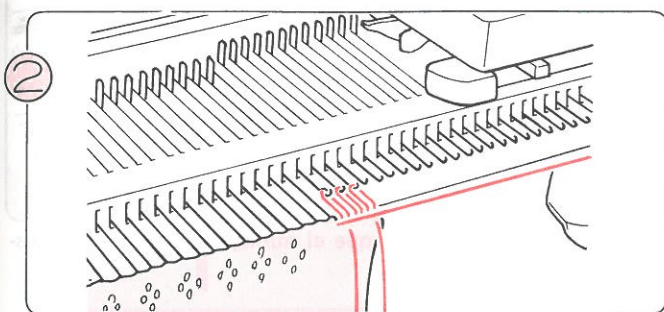
El método que use dependerá del lado en que realice el tejido parcial.

### • Menguado de puntos

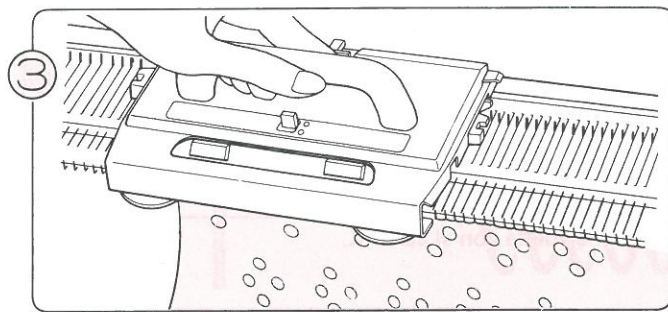
- Cuando Vd. desea menguar en el lado derecho ...  
Mueva el carro a la izquierda cuando el número aparezca en el display Memo, luego comience el tejido parcial.



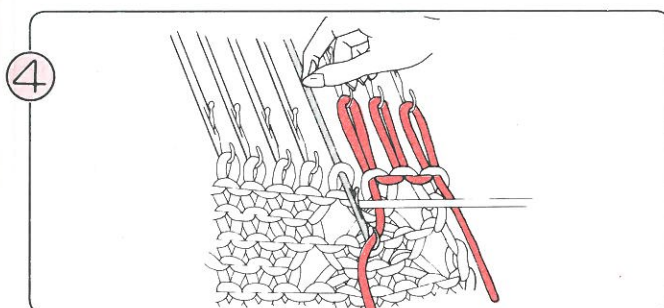
En el lado opuesto al carro K, teja manualmente las agujas que desea menguar de vuelta a la posición A con la ayuda del hilo de enhebrar.



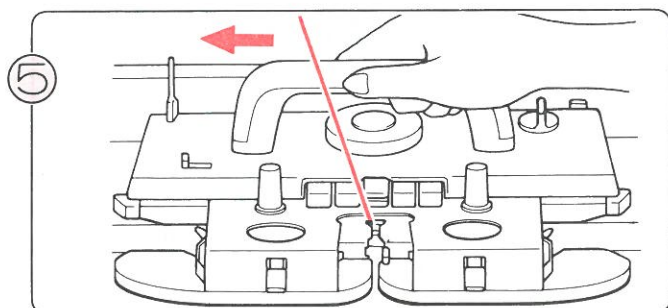
Teja una vuelta con el carro K.



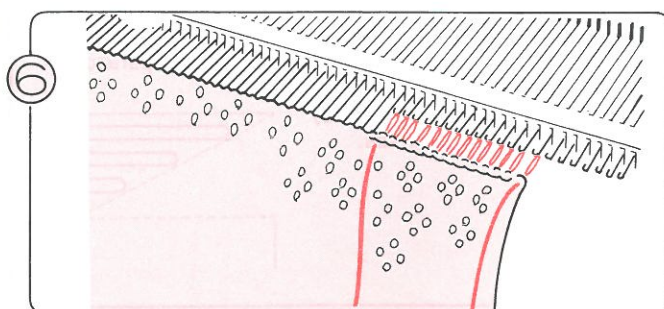
Accione el carro L hasta que el número aparezca en el display Memo.



En el lado del carro K, teja manualmente las agujas siguientes de vuelta a la posición A con la ayuda del hilo de enhebrar.



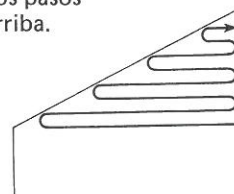
Teja una vuelta con el carro K.



Repita los pasos ① — ⑥ .

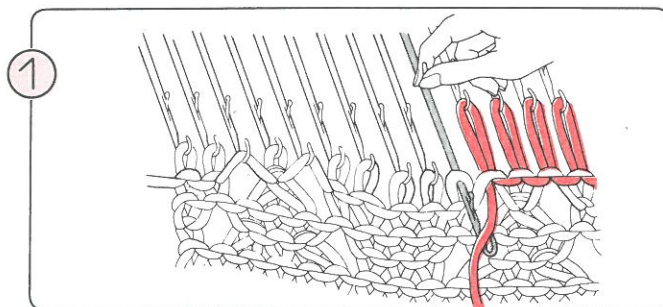
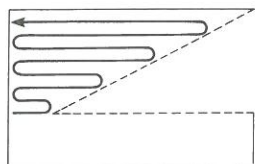
\* Después del tejido parcial, transfiera los puntos en la posición A de vuelta a los ganchos de las agujas y retire el hilo de enhebrar. Coloque las agujas en la posición B.

- Cuando Vd. desea menguar en el lado izquierdo ...  
Accione el carro L hasta que el número aparezca en el display Memo, y luego siga los pasos 1, 2, 4, 5, 3, 6 indicados más arriba.

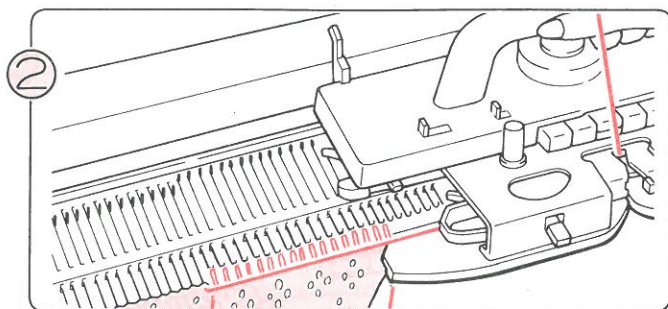


# • Aumento de puntos

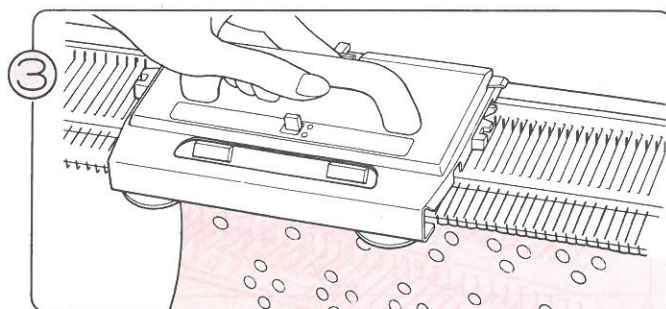
- Cuando Vd. desea aumentar en el lado derecho ... Mueva el carro K a la izquierda cuando el número aparezca en el display Memo, luego comience el tejido parcial.



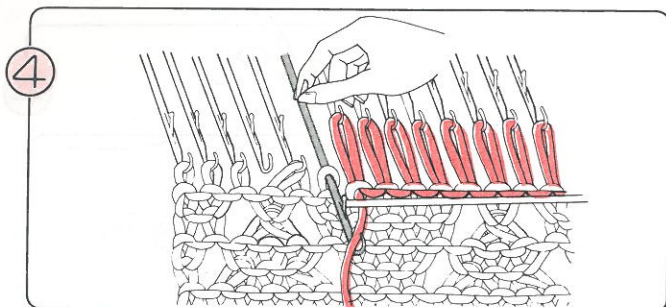
Con la ayuda del hilo de enhebrar, teja manualmente las agujas que desea menguar de vuelta a la posición A.



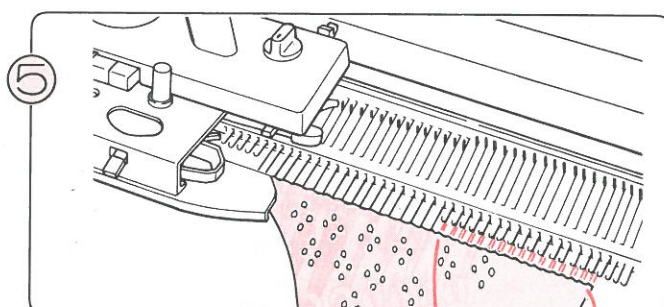
Teja una vuelta con el carro K.



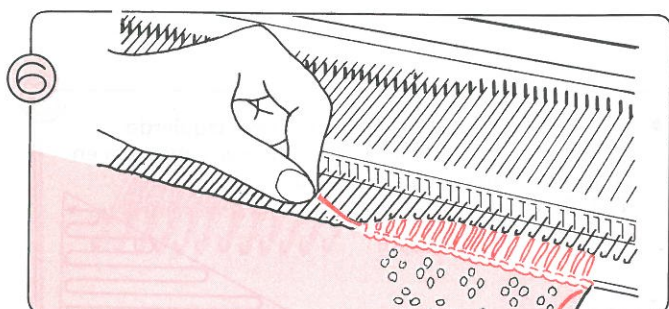
Accione el carro L hasta que el número aparezca en el display Memo.



Teja manualmente la aguja siguiente de la posición A, de vuelta a la posición A con la ayuda del hilo de enhebrar.



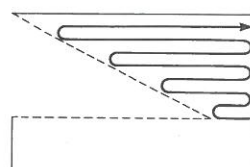
Teja una vuelta con el carro K.



Transfiera el primer bloque de puntos en la posición A de vuelta a los ganchos de las agujas, retirando el hilo de montado de los mismos, y colocándolos en la posición B. Teja una vuelta con el carro K.

7 Repita los pasos 3 - 6 .

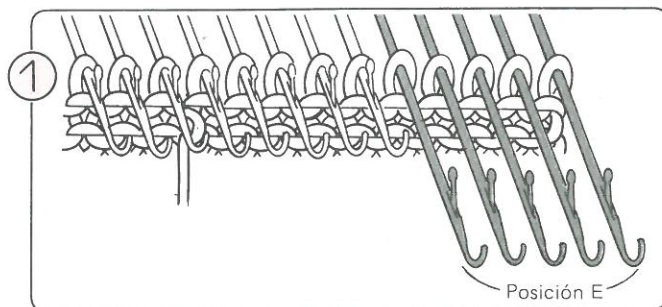
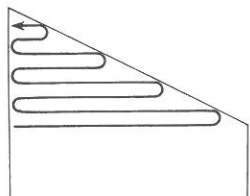
- Cuando Vd. desea aumentar en el lado izquierdo ... Accione el carro L hasta que el número aparezca en el display Memo, y luego siga los pasos 1, 2, 4, 5, 3, 6 indicados más arriba.



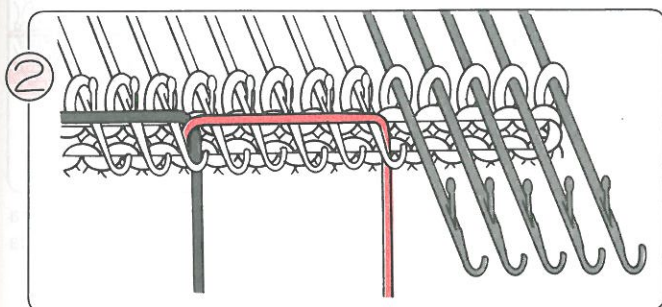
### 3. TEJIDO INTARSIA

- Menguado de puntos

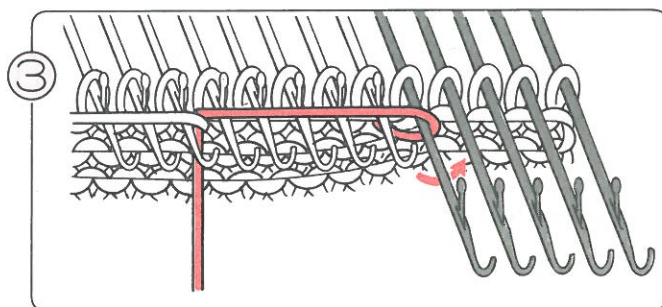
- Cuando mengüe hombros, escotes, etc., adelante las agujas que desea menguar a la posición E.



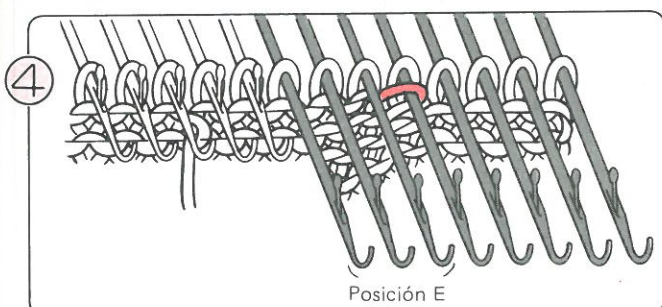
En el lado opuesto al carro K, adelante las agujas que desea menguar a la posición E (H.P).



Tienda los hilos para el dibujo Intarsia y teja una vuelta.



Enrolle el hilo pasándolo por debajo del tallo de la primera aguja en la posición E de la forma mostrada. Luego, tienda los hilos para el dibujo Intarsia. Teja una vuelta.

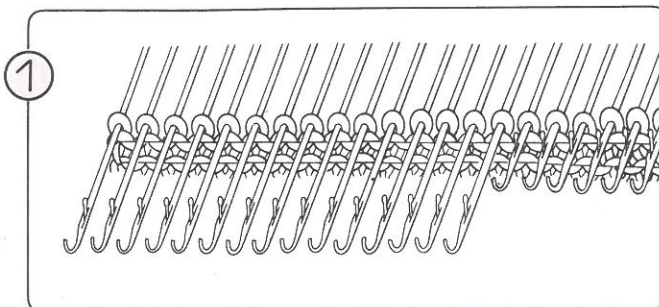
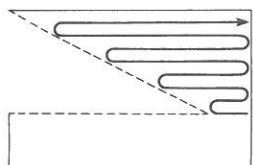


Continúe moviendo las agujas que desea menguar a la posición E, repitiendo los pasos ② - ④.

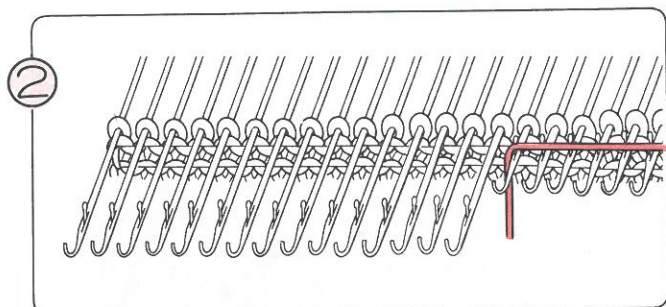
\* Cuando haya completado el tejido, parcial, retorne las agujas desde la posición E a la posición D y continúe tejiendo.

## ● Aumento de puntos

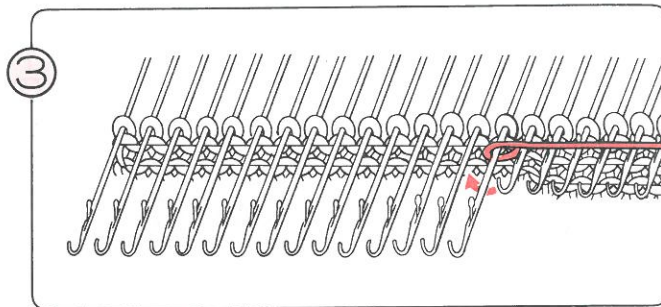
- Cuando aumente puntos (por ejemplo para el dobladillo de una falda) haga retroceder las agujas que va a aumentar desde la posición E a la posición D.



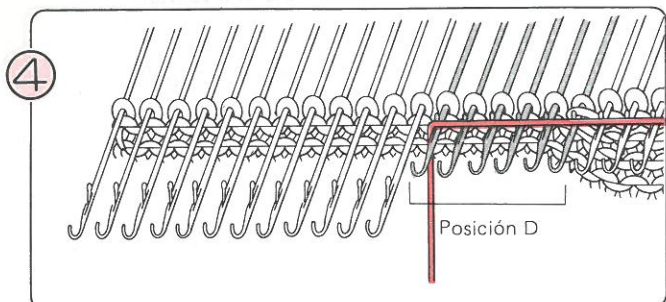
En el lado opuesto al carro K, adelante las agujas que desea menguar a la posición E (H.P).



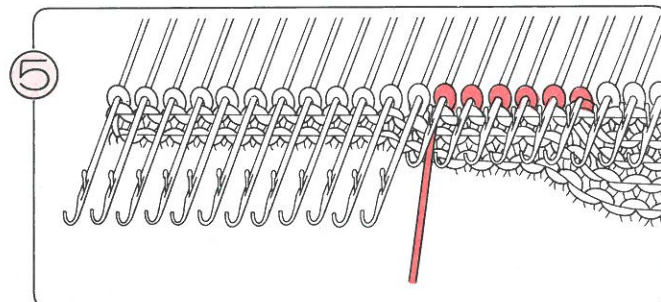
Tienda los hilos para el dibujo Intarsia y teja una vuelta.



Enrolle el hilo pasándolo por debajo del tallo de la primera aguja en la posición E de la forma mostrada. Luego, tienda los hilos para el dibujo Intarsia. Teja una vuelta.



Continúe moviendo las agujas que desea aumentar desde la posición E a D y tienda los hilos para el dibujo Intarsia. Teja una vuelta.



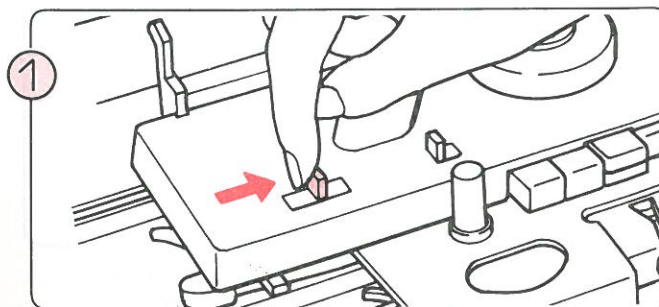
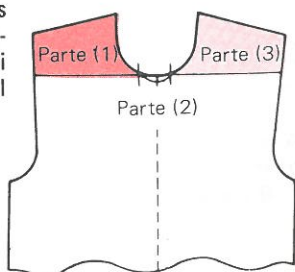
Continúe moviendo las agujas que va a aumentar desde la posición E a D y repita los pasos ③ - ④.

## PARA HACER UN ESCOTE REDONDO

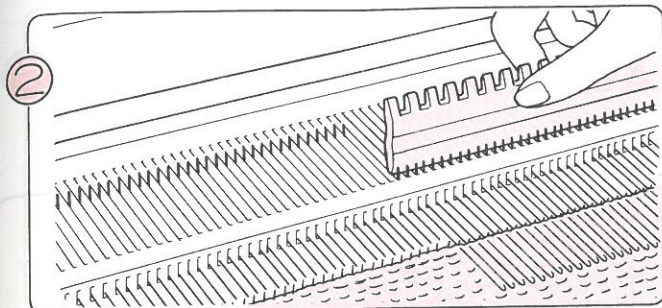
### ● UTILIZACION DE LA PALANCA DE LA LEVA DE RETENCION

#### ● PUNTO LISO Y VANISADO

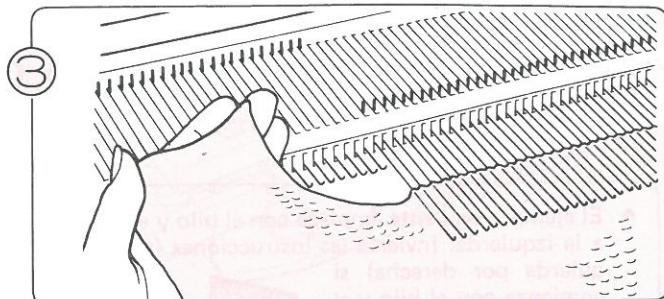
- El ejemplo siguiente empieza con el hilo y el carro K a la izquierda. Invierta las instrucciones (v.g. lea izquierda por derecha) si comienza con el hilo y el carro K a la derecha.



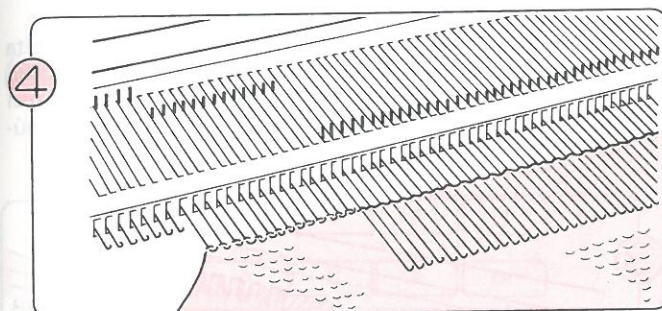
En el carro K, ajuste la palanca de leva de retención a H.



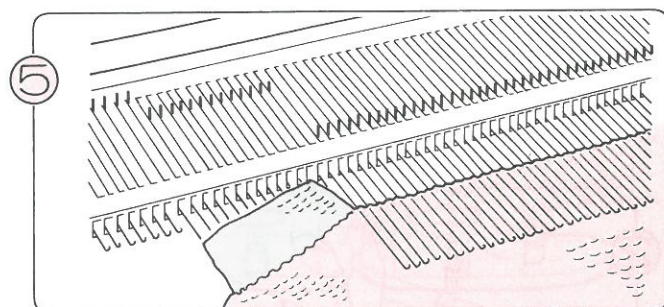
Con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1 x 1, adelante las agujas para las partes (2) y (3) a la posición E. Estas agujas no se tejerán.



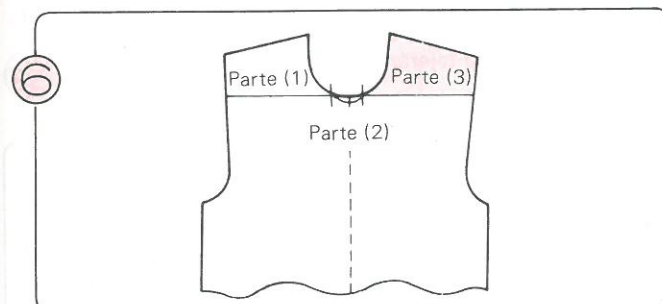
Teja la parte (1) de acuerdo con su dibujo, y retorne las agujas a la posición A.



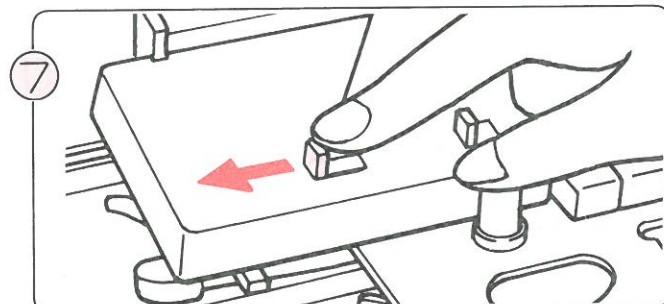
Lleve las agujas de la parte (2) a la posición B reemplazando al mismo tiempo los puntos en los ganchos de las agujas.



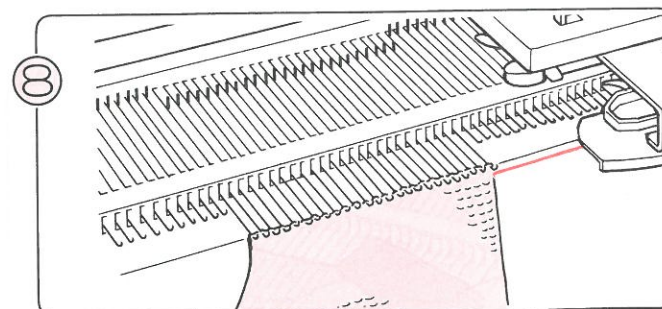
Teja con el hilo de desperdicio en la parte (2) y desmóntelo de la máquina. Retorne las agujas a la posición A.



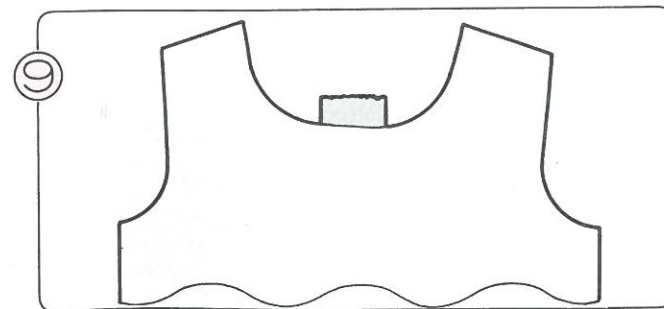
Ahora, sólo las agujas para la parte (3) quedan en la posición E.



Ajuste la palanca de leva de retención en el carro K a N.



Teja la parte (3) de acuerdo con su dibujo.



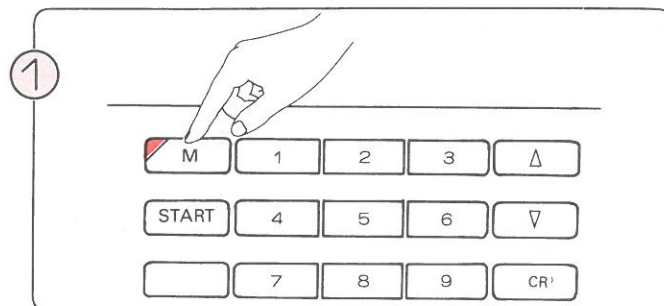
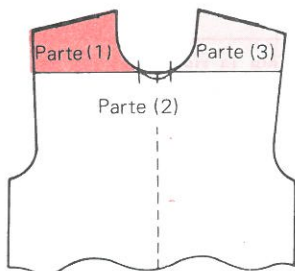
El redondeado del escote se ha completado.

# PARA HACER UN ESCOTE REDONDO

## ● UTILIZACION DE LA PALANCA DE LA LEVA DE RETENCION

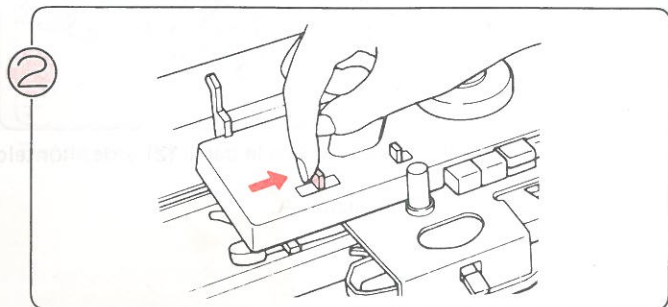
### ● TEJIDO CON DIBUJO

- El ejemplo siguiente empieza con el hilo y el carro K a la izquierda. Invierta las instrucciones (v.g. lea izquierda por derecha) si comienza con el hilo y el carro K a la derecha.

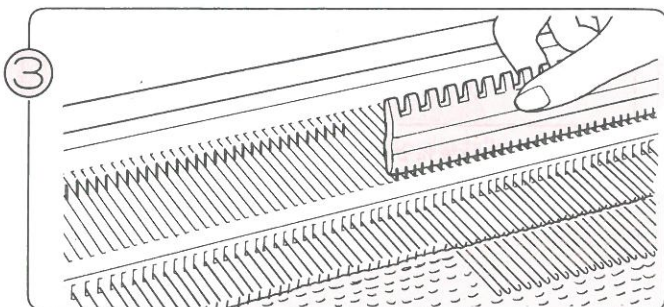


Pulse la tecla M. (La lámpara M se enciende.)

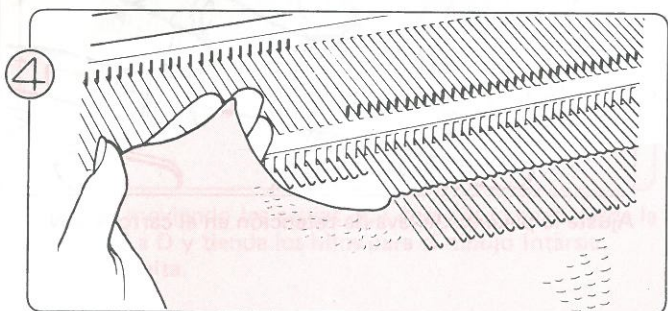
\*Vd. debe pulsar la tecla M cuando el número de la vuelta en el display destella intermitentemente, y antes de accionar el carro K para la vuelta siguiente. Si ha accionado el carro K, utilice la tecla Down para hacer retroceder el número una vuelta, y luego pulse la tecla M.



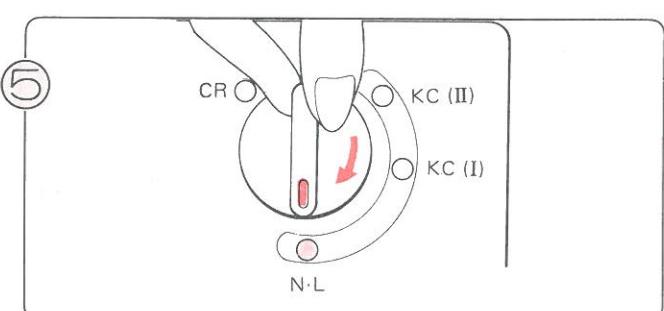
En el carro K, ajuste la palanca de la leva de retención a H.



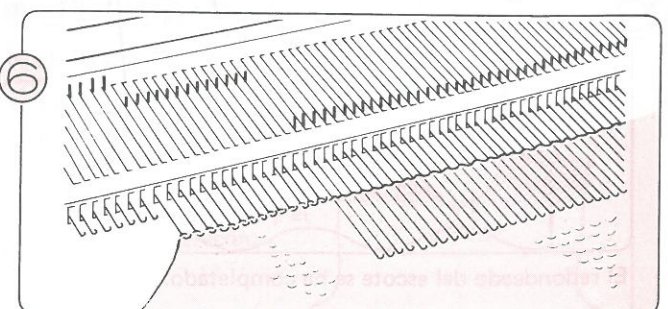
Con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1 x 1, adelante las agujas para las partes (2) y (3) a la posición E. Estas agujas no se tejerán.



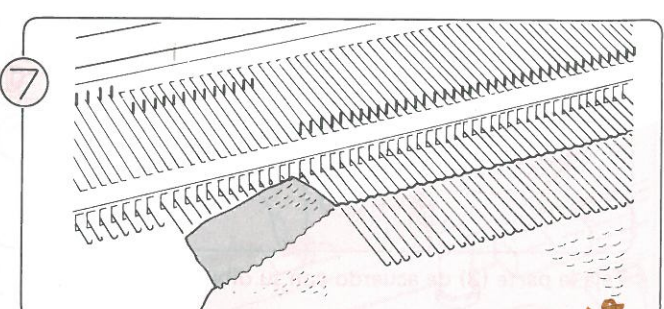
Teja la parte (1) de acuerdo con su dibujo, y retorne las agujas a la posición A.



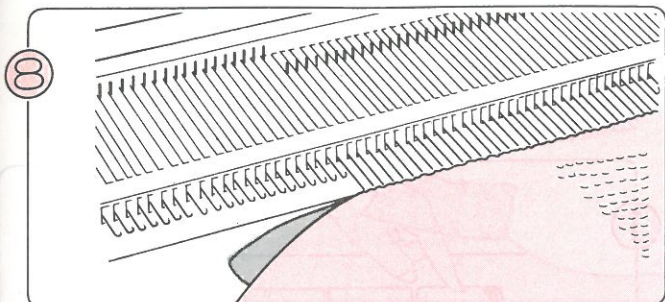
Ajuste el botón de cambio a la posición N-L.



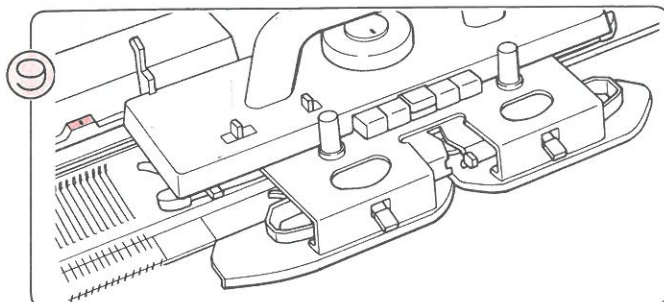
Lleve las agujas de la parte (2) a la posición B reemplazando al mismo tiempo los puntos en los ganchos de las agujas.



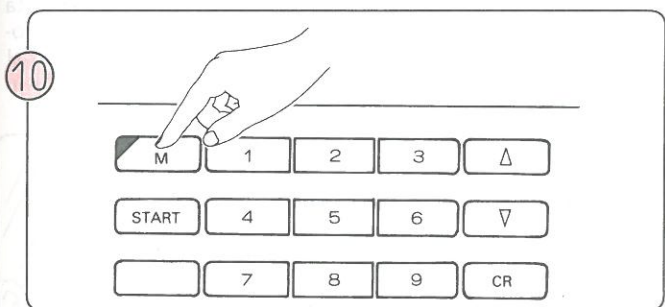
Teja con el hilo de desperdicio en la parte (2) y desmóntelo de la máquina.  
Retorne las agujas a la posición A.



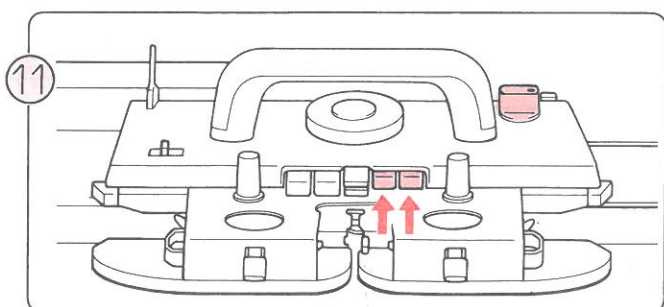
Ahora, sólo las agujas para la parte (3) quedan en la posición E. Lleve éstas a la posición B lo mismo que hizo para la parte (2).



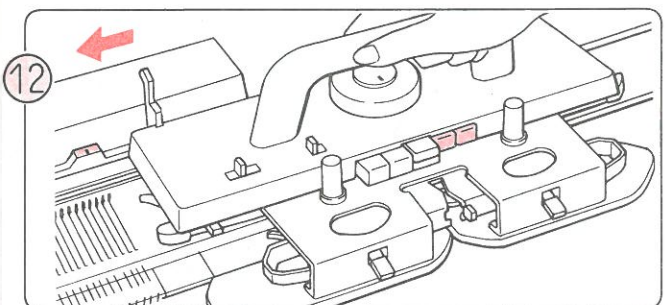
Coloque el carro K fuera de la marca de giro derecha.



Pulse la tecla M. (La lámpara M se apaga.)

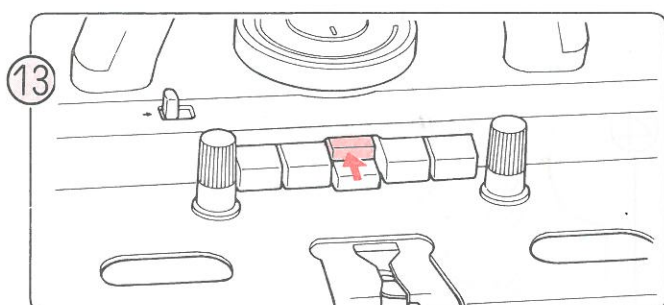


Pulse ambos botones Part al mismo tiempo. Ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II).

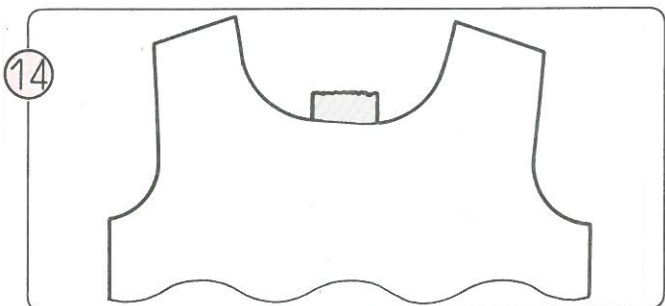


Mueva el carro K de derecha a izquierda a través de la marca de giro derecha.

Las agujas son seleccionadas de acuerdo con la vuelta del dibujo memorizada por la tecla M.



Pulse los botones de levas de acuerdo con el dibujo. Teja la para (3) de acuerdo con su dibujo.



El redondeado del escote se ha completado.

#### Tecla M Lámpara M



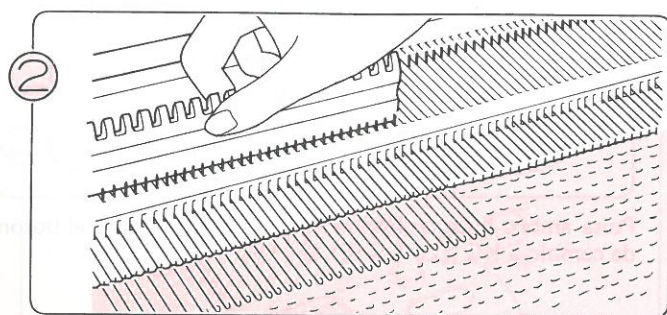
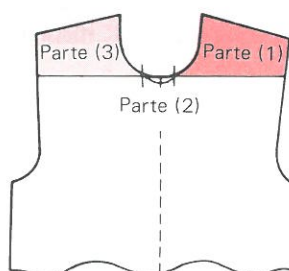
El ordenador memoriza todos los datos (qué agujas han sido seleccionadas, programa del dibujo, la posición de las teclas de variación, etc.) en operación en la vuelta en el momento en que Vd. conecta la lámpara M.

- Cuando desconecta subsiguientemente la lámpara M, esos datos son rellamados, y su máquina tiene los mismos ajustes que tenía cuando Vd. conectó la lámpara M.
- El paso 12 selecciona esta vuelta lista para tejerse, de forma que Vd. reanuda el dibujo donde lo dejó en el paso 1.
- Cuando la tecla M está en funcionamiento, la información memorizada puede borrarse si no la necesita más. Para cancelar la memoria de la tecla M, pulse la tecla C y la lámpara M se apagará.

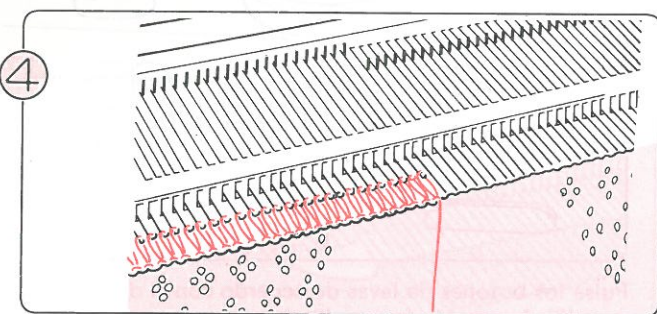
# UTILIZACION DEL CORDON DE ENHEBRAR

## • DIBUJO DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO

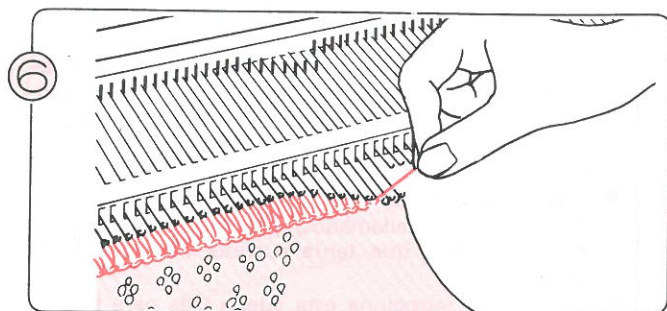
- Cuando se redondea un escote en dibujo de calado normal, teja el lado derecho primero. Si el extremo del hilo está a la izquierda, teja una vuelta más de forma que el carro K quede a la derecha.



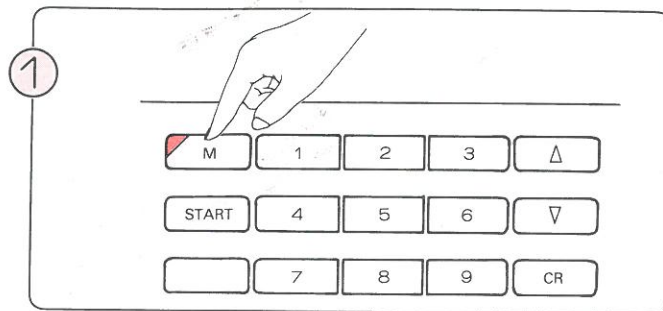
Con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1 x 1, adelante las agujas para las partes (2) y (3) a la posición E.



Estas agujas en la posición A no se tejerán.

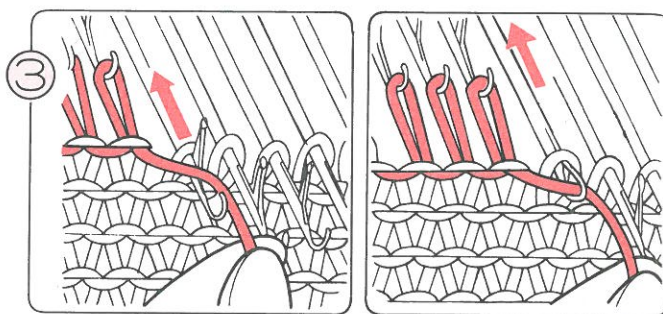


Lleve las agujas de la parte (2) desde la posición A a B reemplazando al mismo tiempo los puntos en los ganchos de las agujas y retirando el hilo de enhebrar.

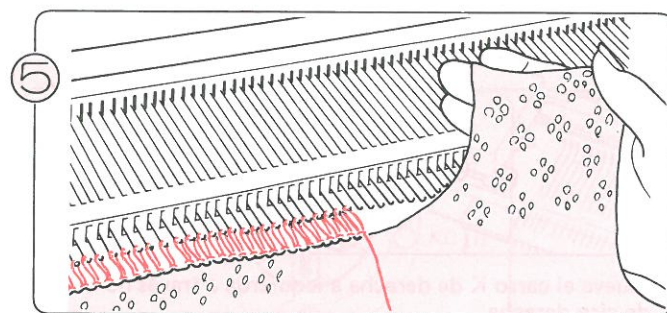


\*Pulse la tecla M. (La lámpara M se enciende.)

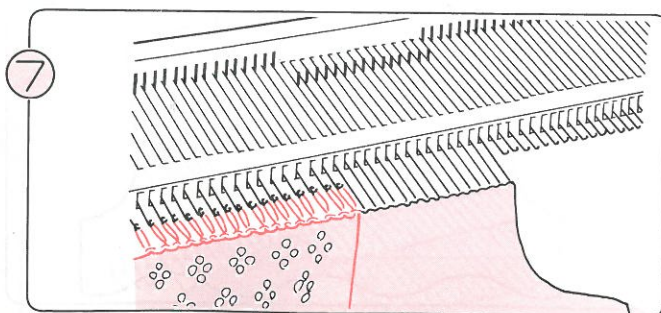
Vd. debe pulsar la tecla M cuando el número de la vuelta en el display destella intermitentemente, y antes de accionar el carro K para la vuelta siguiente. Si ha accionado el carro K, utilice la tecla Down para hacer retroceder el número una vuelta, y luego pulse la tecla M.



Cuelgue el hilo de enhebrar sobre los ganchos de las agujas en la posición E, y téjalo de vuelta a la posición A a mano.

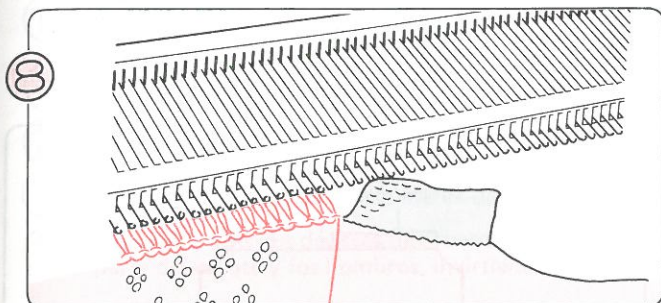


Teja la parte (1) de acuerdo con su dibujo con la ayuda de los carros L y K, y retorne las agujas vacías a la posición A.

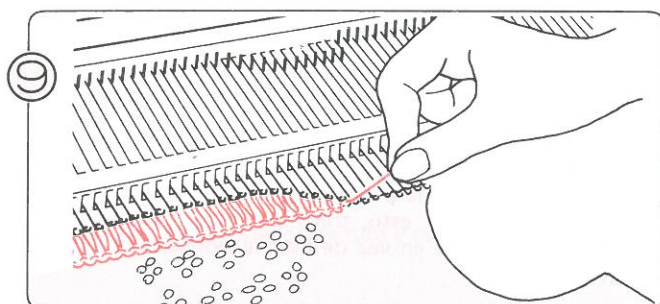


Las agujas para la parte (3) están todavía en la posición A.

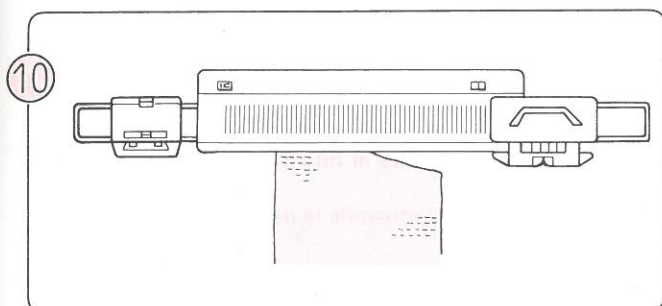
Teja con el hilo de desperdicio en la parte (2) de la máquina.  
Retorne las agujas a la posición A.



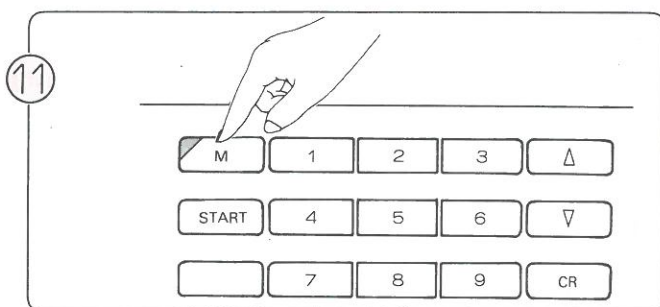
8 Teja la parte (2) terminando con un hilo de desperdicio y retírelo de la máquina. Retorne las agujas a la posición A.



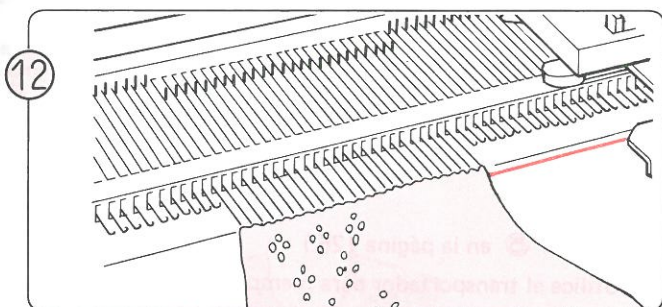
9 Ahora, sólo las agujas para la parte (3) quedan en la posición A. Lleve éstas a la posición B lo mismo que hizo para la parte (2).



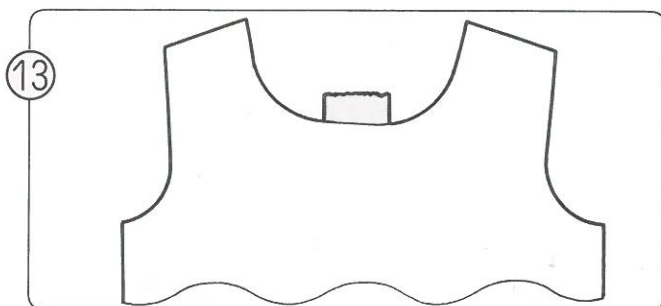
10 Coloque el carro K fuera de la marca de giro derecha y el carro L fuera de la marca de giro izquierda.



11 Pulse la tecla M. (La lámpara M se apaga.)



12 Teja la parte (3) de acuerdo con su dibujo, con la ayuda de los carros K y L.

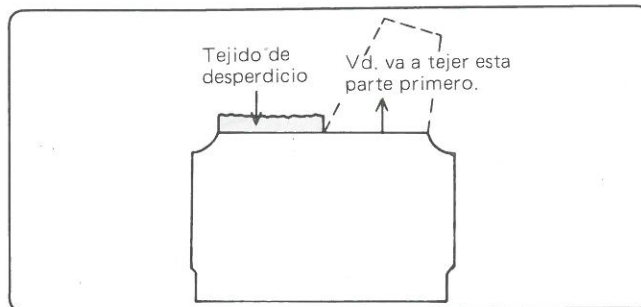


13 El redondeado del escote se ha completado.

# PARA HACER UN ESCOTE DE PICO

## • TRANSFERENCIA DE PARTE DEL TEJIDO A UN HILO DE DESPERDICIO

- Cuando utiliza la posición de retención para dividir el tejido (v.g. escote de pico) o si trabaja con un hilo de color claro, los puntos en la posición de retención pueden ensuciarse. Para evitar esto, transfiera estos puntos a un hilo de desperdicio en vez de usar la posición de retención.



## • PUNTO LISO Y VANISADO

- 1 Adelante las agujas a la posición E para la parte que quiere tejer primero.
- 2 Ajuste la palanca de la leva de retención a H.
- 3 Saque el hilo principal del alimentador de hilo y engánchelo alrededor del borde de la máquina.
- 4 Enhebre el hilo de desperdicio del alimentador de hilo y teja unas 10 vueltas. Retire el hilo de desperdicio y teja 1 vuelta con el alimentador de hilo vacío para soltar el tejido.
- 5 Retorne las agujas vacías a la posición A.
- 6 Mueva el carro K a través del extremo del hilo principal y enhebre el hilo principal en el alimentador de hilo.
- 7 Ajuste la palanca de la leva de retención a N.
- 8 Teja la primera parte del escote de pico.
- 9 Reemplace los puntos del tejido de desperdicio en las agujas con la ayuda del transportador, y ponga las agujas en la posición B.
- 10 Teja la segunda parte del escote de pico.

## • TEJIDO CON DIBUJO

- 1 Pulse la tecla M. (La lámpara M se enciende.)
- 2 Ajuste el botón de cambio a N-L.
- 3 Transfiera parte del tejido a un hilo de desperdicio. (Refiérase a ① — ⑤ en la página 125.)
- 4 Retorne las agujas que están en la posición E a la posición B. Utilice el transportador para reemplazar los puntos en los ganchos.
- 5 Coloque el carro K fuera de la marca de giro en el lado opuesto al extremo del hilo.
- 6 Ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II). Pulse ambos botones Part. Ajuste la palanca de la leva de retención a N.
- 7 Pulse la tecla M. (La lámpara M se apaga.)
- 8 Mueva el carro K a través de la marca de giro.
- 9 Pulse la tecla M. (La lámpara M se enciende.)
- 10 Pulse el botón de levas de acuerdo con el dibujo.
- 11 Enhebre el hilo principal en el alimentador de hilo y teja la primera parte del escote y los hombros.
- 12 Ajuste el botón de cambio a N-L. Coloque el carro K fuera de la marca de giro en el lado opuesto a la primera parte del escote y los hombros.

- ⑬ Reemplace los puntos del tejido de desperdicio en las agujas con la ayuda del transportador, y ponga las agujas en la posición B.
- ⑭ Pulse la tecla M. (La lámpara M se apaga.)
- ⑮ Ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II) y pulse ambos botones Part.
- ⑯ Mueva el carro K fuera de la marca de giro.
- ⑰ Ajuste los botones de levas de acuerdo con el dibujo. Enhebre el hilo en el alimentador de hilo y complete la segunda parte del escote y los hombros, invirtiendo la forma.

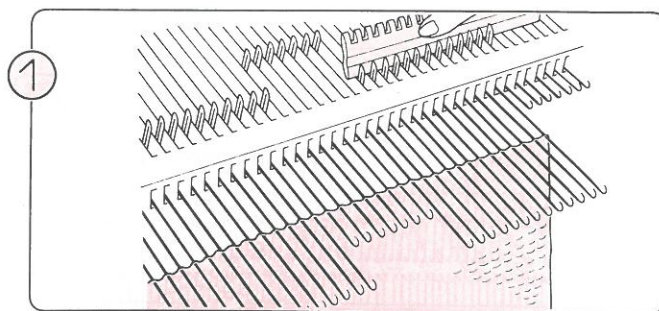
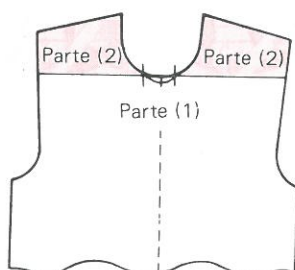
#### • DIBUJO DE CALADO NORMAL Y CALADO FINO

- ① Cuando haga un escote en dibujo de calado normal, teja el lado derecho primero. Si el extremo del hilo está a la izquierda, teja una vuelta más de forma que el carro K quede a la derecha.
- ② Pulse la tecla M. (La lámpara M se enciende.)
- ③ Transfiera el hombro izquierdo a un hilo de desperdicio. (Refiérase a los pasos ① — ⑤ en la página 125.)
- ④ Retorne las agujas que están en la posición E a la posición B. Utilice el transportador para reemplazar los puntos en los ganchos.
- ⑤ Enhebre el hilo en el alimentador de hilo y teja el lado derecho del escote y el hombro, con la ayuda de los carros K y L.
- ⑥ Reemplace los puntos del tejido de desperdicio en las agujas con la ayuda del transportador, y ponga las agujas en la posición B.
- ⑦ Pulse la tecla M. (La lámpara M se apaga.)
- ⑧ Teja el lado izquierdo del escote y el hombro, de acuerdo con el dibujo, con la ayuda de los carros K y L.

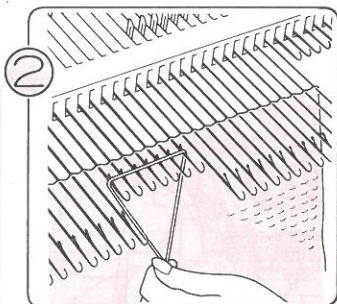
## PARA HACER UN ESCOTE

### • INTARSIA

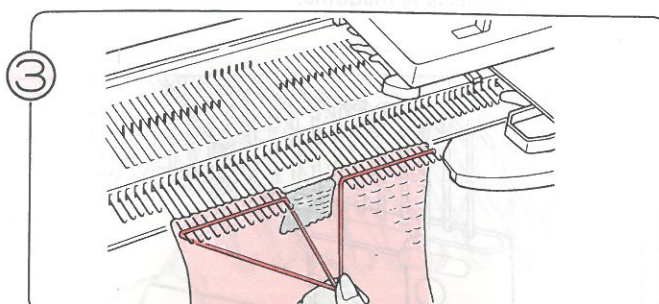
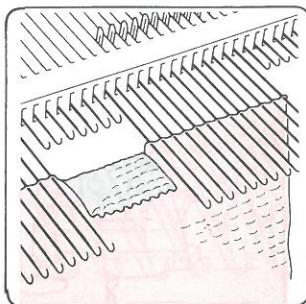
- Teja ambos hombros al mismo tiempo.



Lleve los dos juegos de agujas para la parte (2) a la posición E.



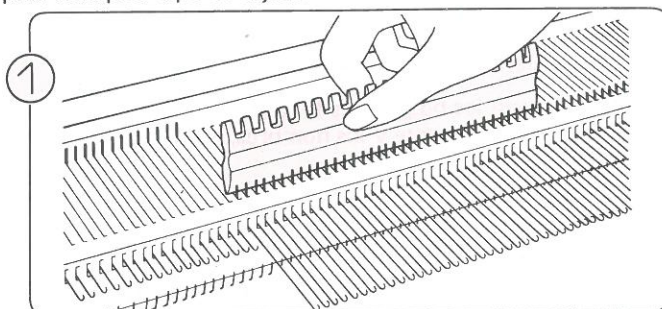
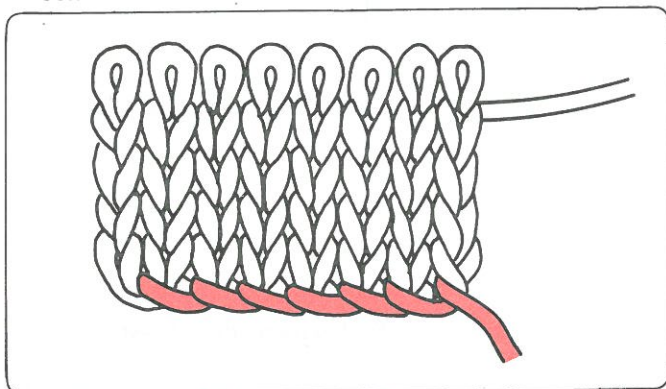
Teja con hilo de desperdicio los puntos para la parte (1) solamente y retorne las agujas a la posición A.



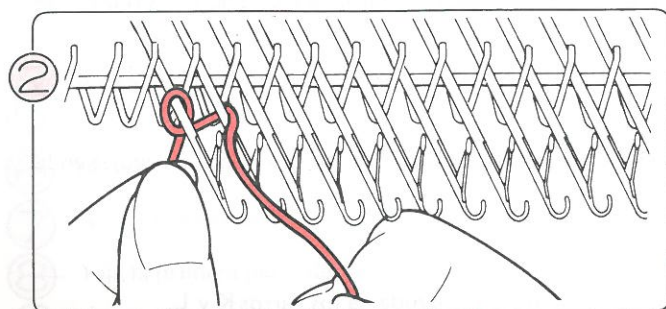
Retorne las agujas para la parte (2) desde la posición E a D y teja ambos hombros de acuerdo con el dibujo.

# MONTADO DE PUNTOS CON LA ORILLA ACABADA (MONTADO DE ORILLA CERRADA) METODO DE ENROLLADO 'E'

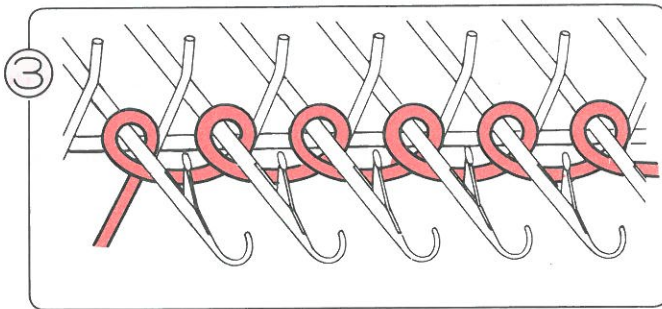
- Con este método obtendrá una orilla elástica delgada, adecuada para cualquier tipo de tejido.



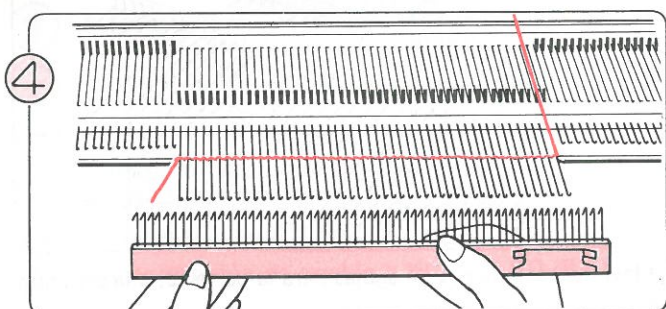
Coloque el carro K a la derecha. Con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1/1, adelante las agujas a la posición E.



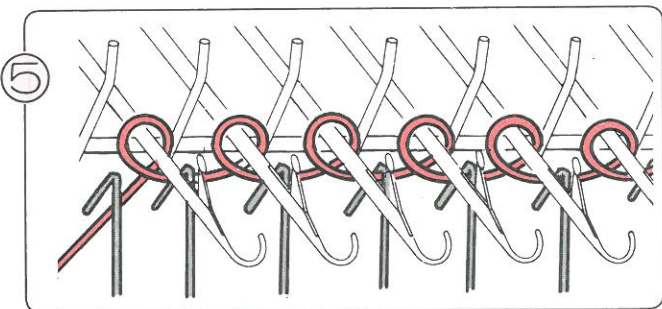
Empezando desde la izquierda, y trabajando de izquierda a derecha, enrolle el hilo alrededor de las agujas en sentido antihorario. No apriete demasiado el hilo al enrollarlo.



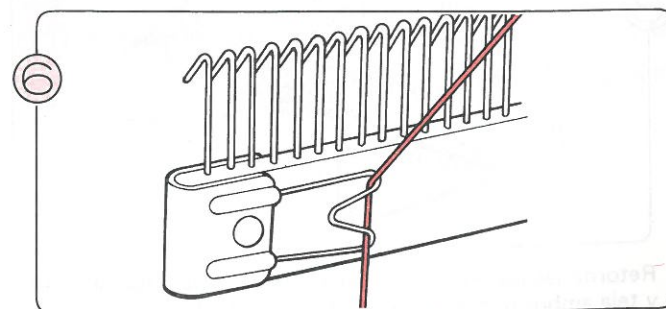
Los bucles deberán estar detrás de los codos de la forma mostrada.



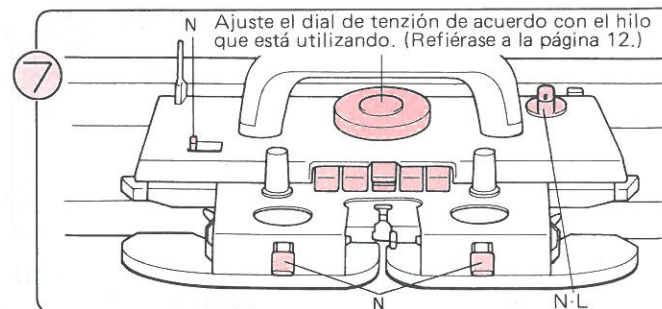
- (1) Saque el peine de montaje del estuche y elija la longitud de acuerdo con el número de agujas. (Refiérase a la página 13.)
- (2) Sujete el peine de montaje de la forma mostrada con los ganchos hacia la máquina.



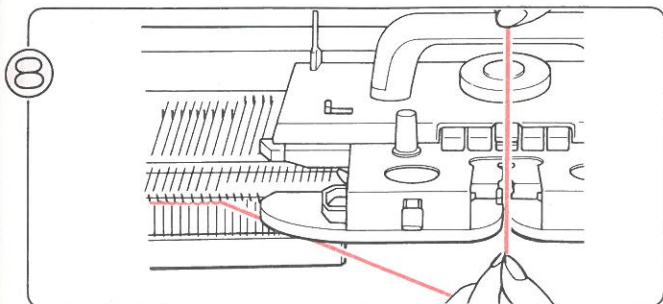
Tire del hilo a través del gancho de borde. Cuelgue el peine de montaje sobre los bucles y tire suavemente hacia abajo.



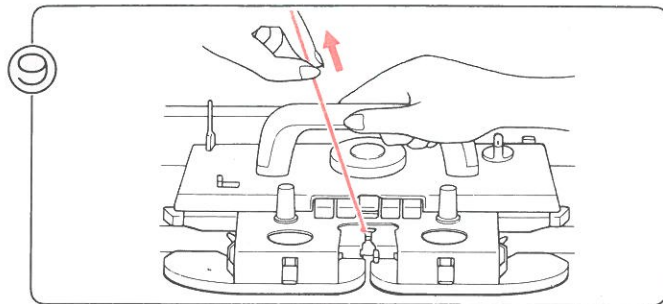
Enganche el extremo del hilo flojo debajo del clip de hilo desde el frente.



Ajuste el carro K de la forma mostrada más arriba.



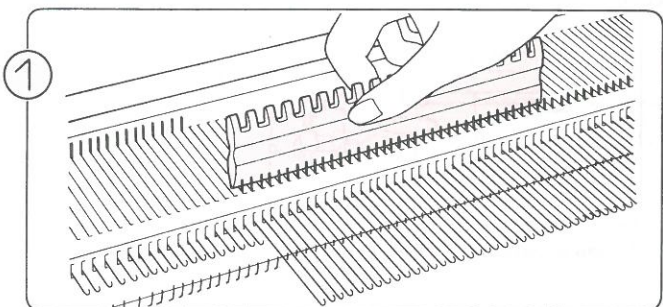
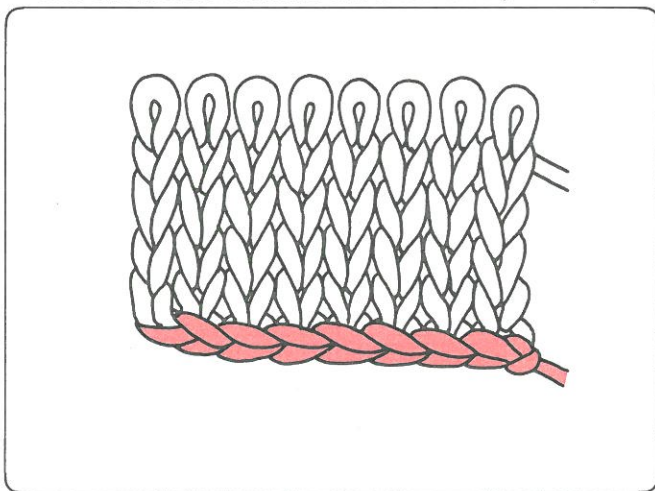
8 Enhebre el hilo en el alimentador de hilo "A". (Refiérase a los pasos ⑤ — ⑦ en la página 16.)



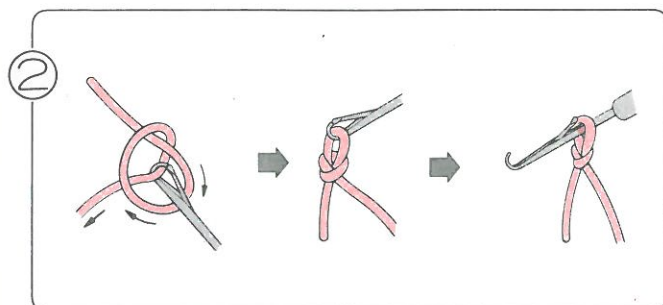
9 Mueva el carro K a la izquierda, sujetando el hilo de la forma mostrada para que no se forme ningún bucle.

## UTILIZACION DEL REMALLADOR (MONTADO DE PUNTO DE CADENETA)

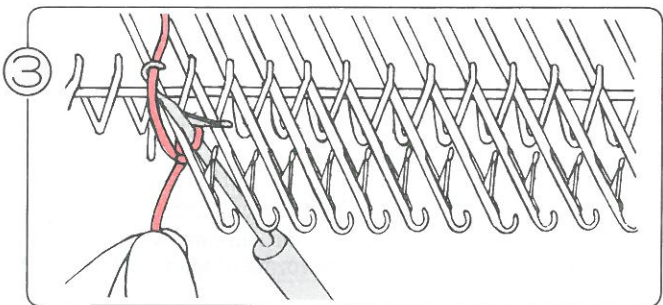
- Con este método obtendrá una orilla firme y no muy elástica.



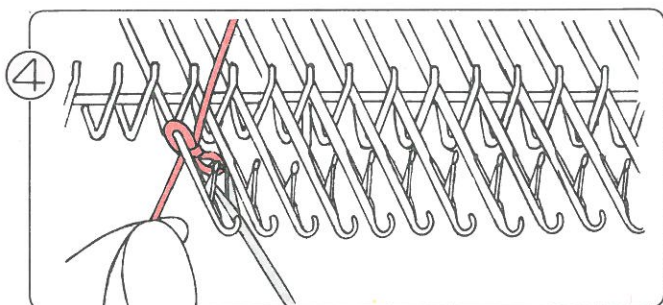
1 Coloque el carro K a la derecha. Con la ayuda de la cara plana de un deslizador de agujas 1/1 adelante las agujas a la posición E.



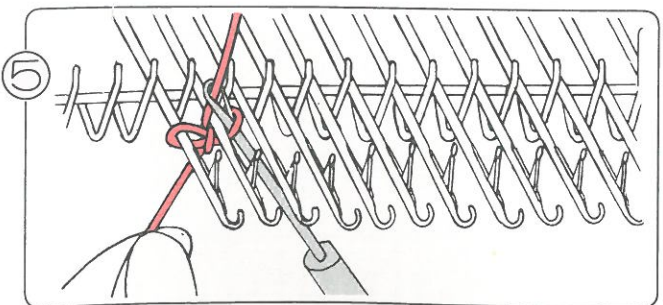
2 Enhebre el hilo en la unidad tensora de hilo. Ahora, haga un punto de cadeneta con la ayuda del remallador de la forma mostrada.



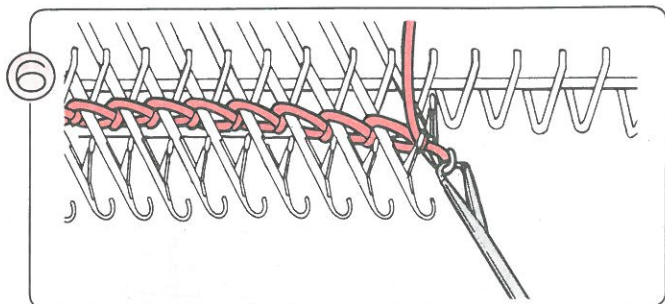
3 Con el bucle detrás del codo, introduzca el remallador entre la primera y segunda aguja en la izquierda. Coja el hilo con el remallador.



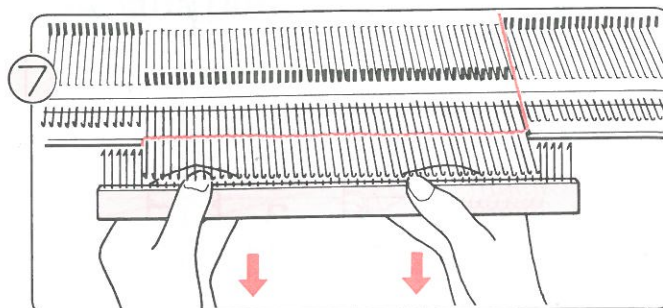
4 Manteniendo el hilo en el gancho del remallador, tire del hilo hacia abajo a través del bucle de cadeneta, y saque el bucle deslizándolo del remallador. Con esto se hace un punto.



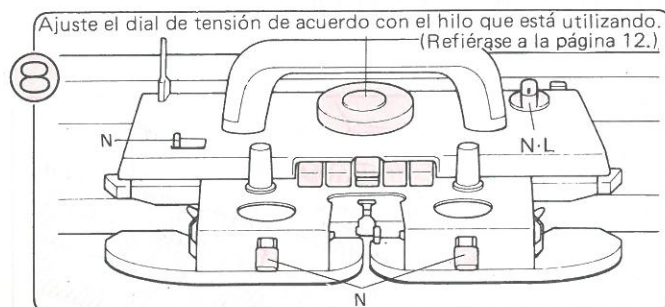
5 Repita este proceso a lo largo de las agujas hasta llegar a la última.



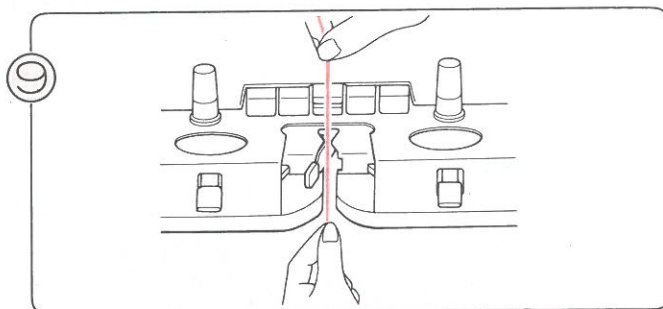
6 Cuando llegue a la última aguja, transfiera el bucle desde el remallador al gancho de la aguja.



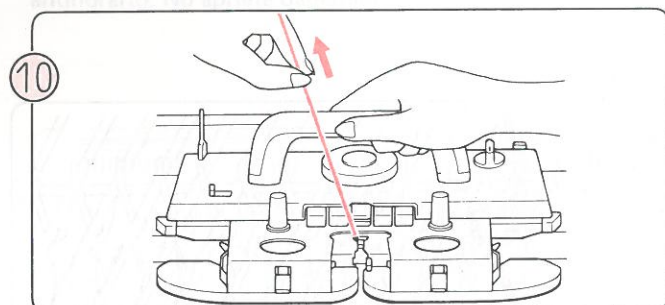
- 7 (1) Saque el peine de montaje del estuche y elija la longitud de acuerdo con el número de agujas. (Refiérase a la página 13.)
- (2) Sujete el peine de montaje de la forma mostrada con los ganchos hacia la máquina. Cuelgue el peine de montaje sobre los bucles y tire suavemente hacia abajo.



8 Ajuste el dial de tensión de acuerdo con el hilo que está utilizando. (Refiérase a la página 12.)



9 Enhebre el hilo en el alimentador de hilo "A". (Refiérase a la página pasos 6 – 7 en la página 16.)

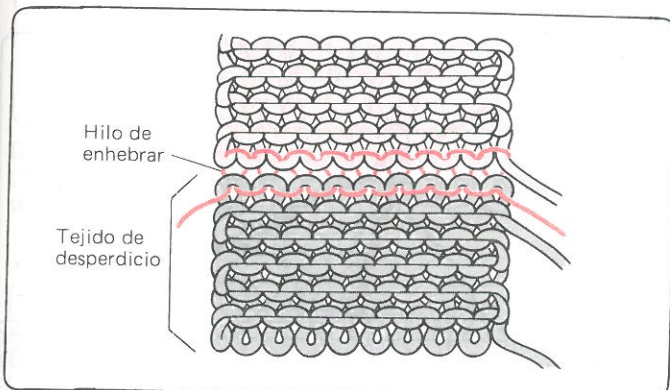


10 Mueva el carro K a la izquierda, sujetando el hilo de la forma mostrada para que no se forme ningún bucle.

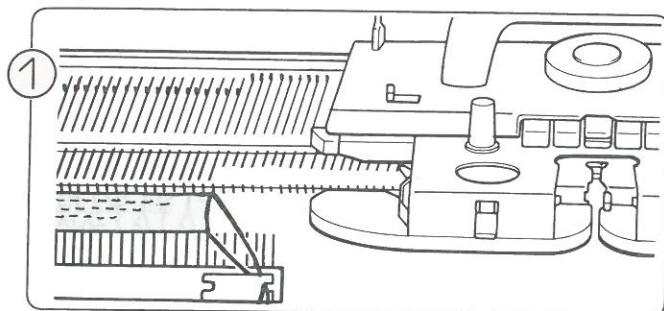
# MONTADO DE PUNTOS

## TEJIDO DE DESPERDICIO

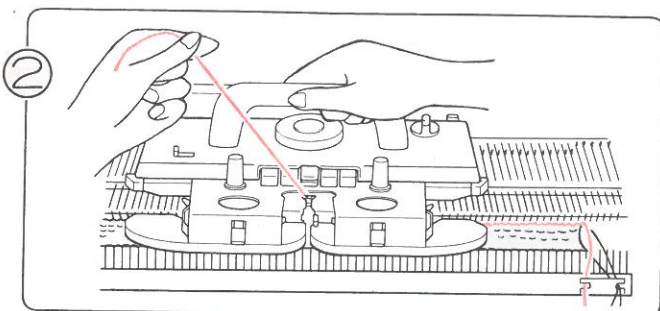
- El tejido de desperdicio es el término empleado para describir el tejido que se retirará cuando se complete la prenda, o para permitirle llevar a cabo el paso siguiente.



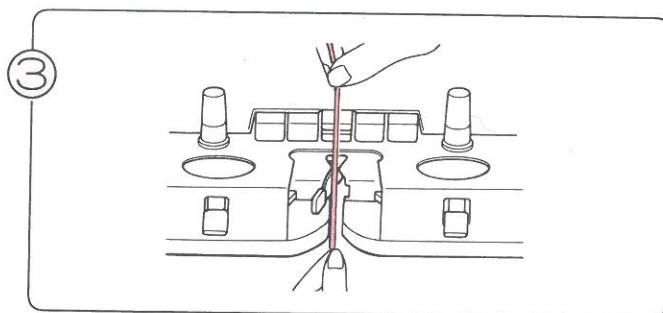
El hilo de desperdicio es un hilo suave de un color diferente al del hilo principal.



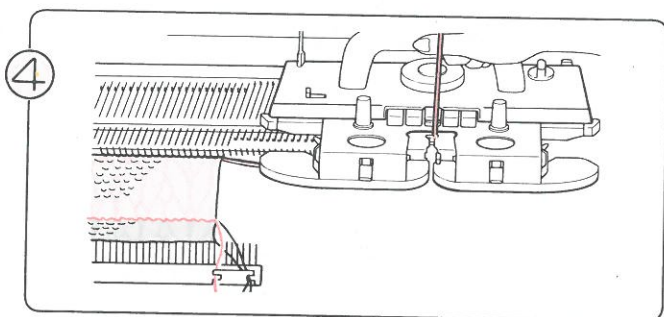
Teja 10 vueltas en punto liso con la ayuda del hilo de desperdicio finalizando con el carro K a la derecha del lecho de agujas. Retire el hilo de desperdicio del alimentador de hilo y corte el hilo.



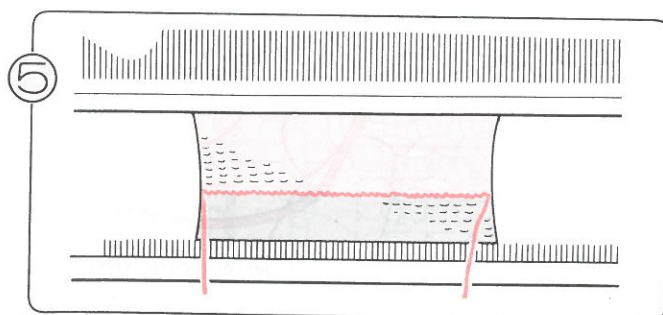
Enhebre el hilo de enhebrar en el alimentador de hilo "A". Sujete el extremo de la forma mostrada y teja una vuelta. Retire el hilo de enhebrar del alimentador de hilo "A".



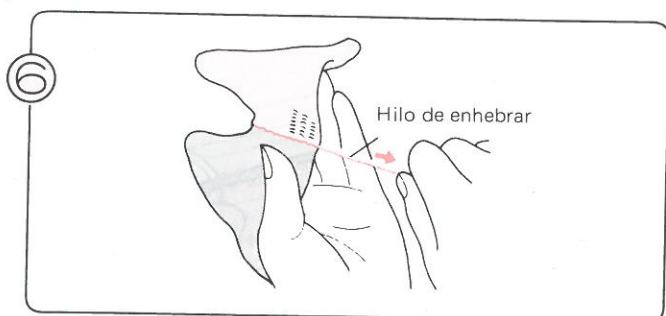
Enhebre el hilo principal en el alimentador de hilo "A".



Teja varias vueltas.



Se ha tejido una vuelta con el hilo de enhebrar y esto separa el tejido de desperdicio del tejido principal.

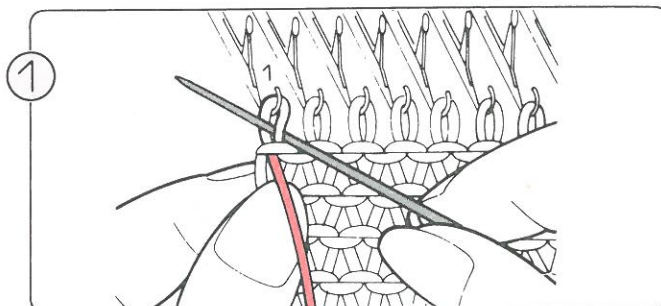
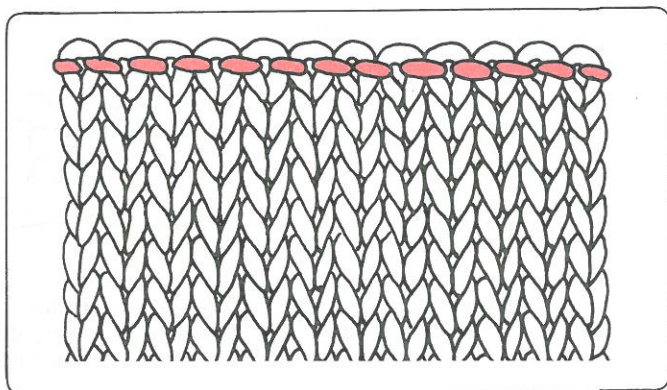


Si Vd. tira del hilo de enhebrar, el tejido de desperdicio se separará.

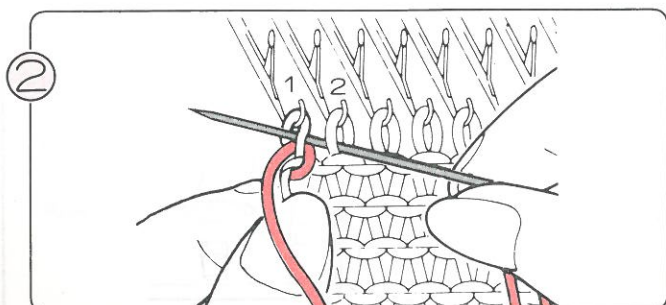
## CERRADO EN PESPUNTE (LIGADURA)

### UTILIZACION DE LA AGUJA DE TAPICERIA (TERMINANDO CON EL CARRO K A LA IZQUIERDA)

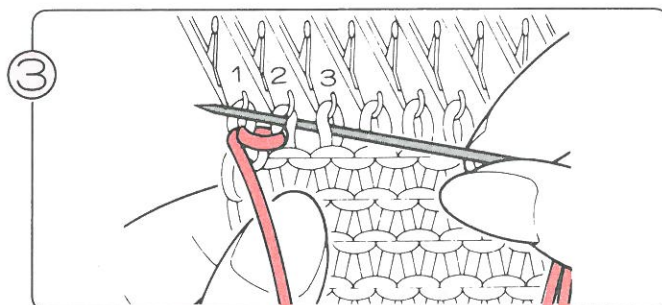
- Con este método obtendrá una orilla elástica delgada, adecuada para cualquier tipo de tejido.
- El hilo está en el lado izquierdo. Saque el hilo del alimentador de hilo y córtelo dejando un trozo tres veces el ancho del tejido.



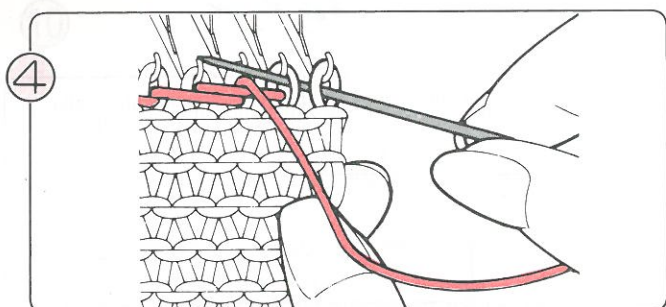
Enhebre el extremo del hilo en la aguja de tapicería. Desde detrás, pase la aguja a través del primer punto en la izquierda (1).



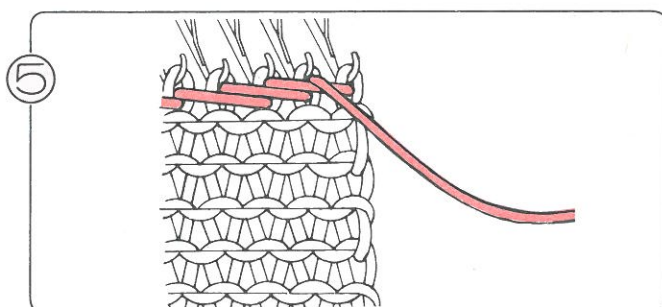
Desde delante, introduzca la aguja a través del segundo punto (2) y métele por la parte de atrás del primer punto (1) para sacarla.



Desde delante, introduzca la aguja a través del tercer punto (3) y métele por la parte de atrás del segundo punto (2) para sacarla.



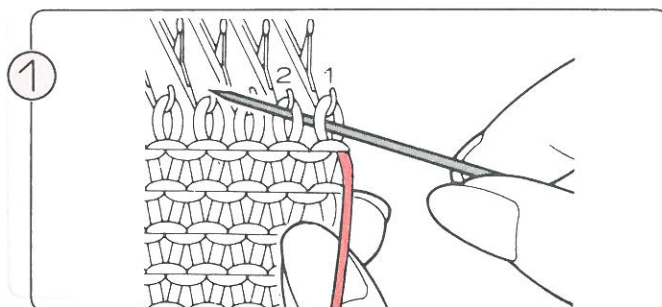
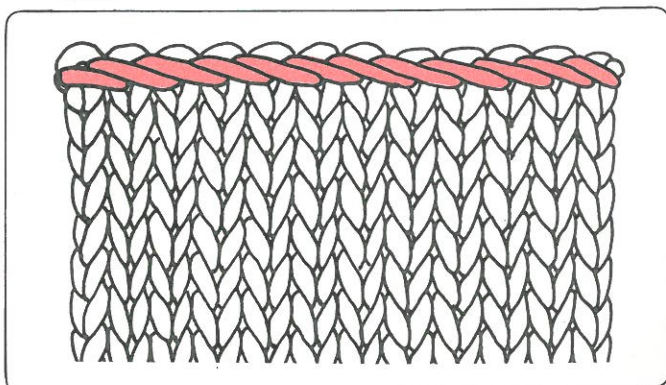
Continúe de esta forma hasta llegar al borde derecho del tejido.



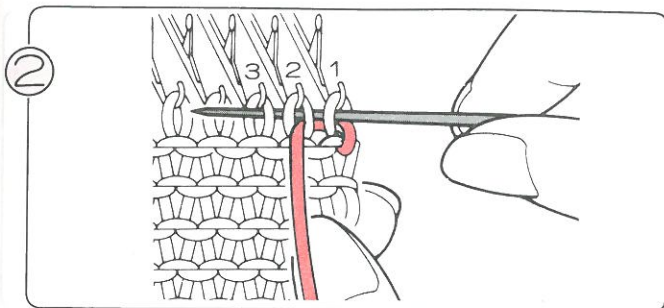
El cerrado (ligadura) está completo ahora y Vd. puede desmontar el tejido de la máquina. Si le parece más fácil, Vd. puede desmontar los puntos poco a poco mientras trabaja, de forma que puede colocar la mano izquierda detrás del tejido.

### UTILIZACION DE LA AGUJA DE TAPICERIA (TERMINANDO CON EL CARRO K A LA DERECHA)

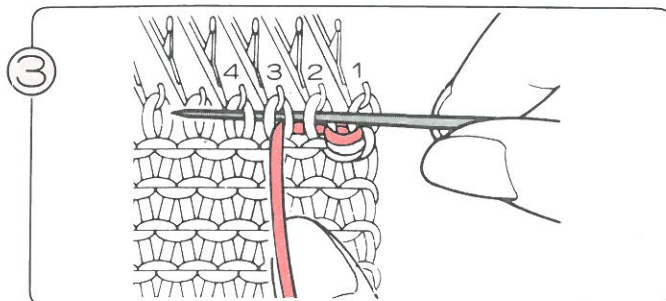
- Con este método obtendrá una orilla elástica delgada, adecuada para cualquier tipo de tejido.
- El hilo está en el lado derecho. Saque el hilo del alimentador de hilo y córtelo dejando un trozo tres veces el ancho del tejido.



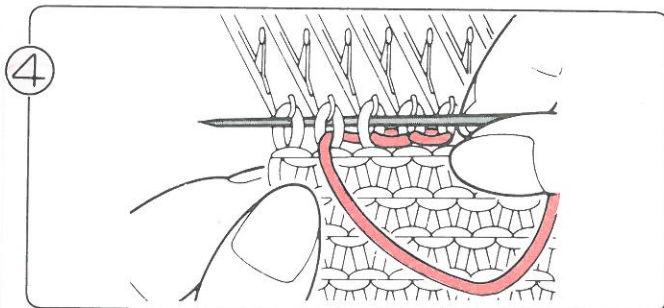
Enhebre el extremo del hilo en la aguja de tapicería. Desde delante, pase la aguja a través del primer punto en la derecha (1) y sáquela a través de la parte de detrás del segundo punto (2).



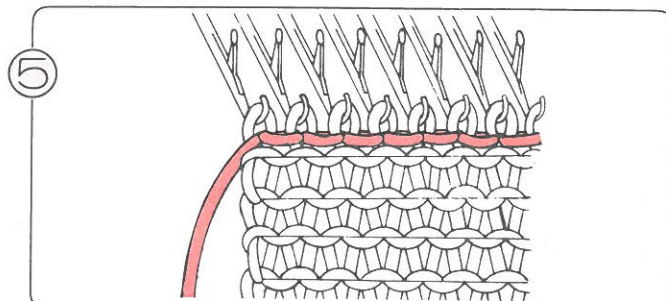
Desde delante, introduzca la aguja a través del primer punto (1) y mécala por la parte de atrás del tercer punto (3) para sacarla.



Desde delante, introduzca la aguja a través del segundo punto (2) y mécala por la parte de atrás del cuarto punto (4) para sacarla.



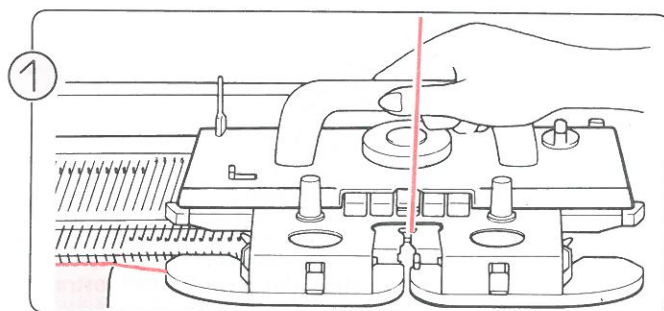
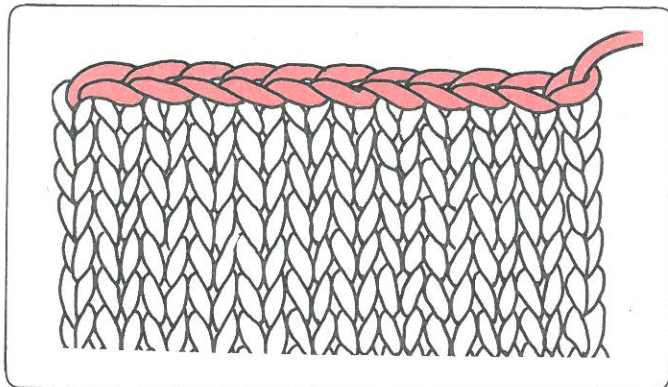
Continúe de esta forma hasta llegar al borde izquierdo del tejido.



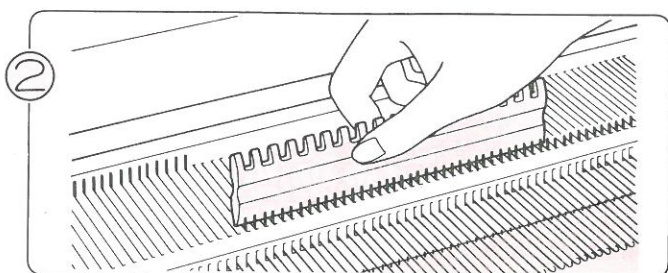
El cerrado (ligadura) está completo ahora y Vd. puede desmontar el tejido de la máquina.

## CERRADO DE PUNTOS EN CADENETA (LIGADURA) UTILIZACION DEL REMALLADOR

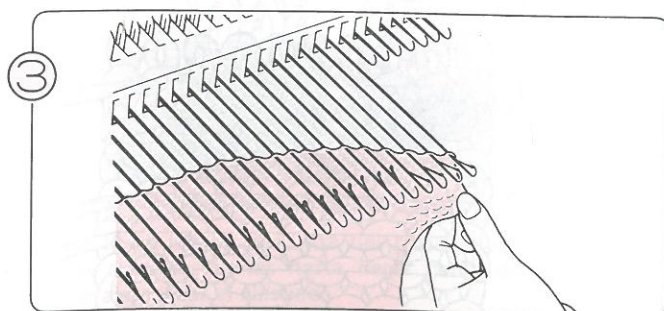
- Con este método obtendrá una orilla firme y no muy elástica.



Teja la vuelta final de derecha a izquierda. Afloje el dial de tensión para esta vuelta (v.g. si la tensión principal es 4 – 6 por ejemplo, teja la vuelta final a la tensión 9 – 10).



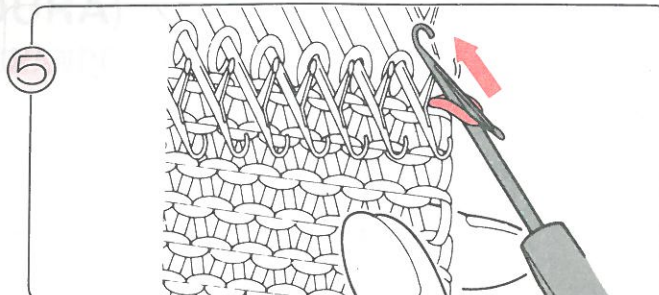
Adelante las agujas a la posición E.



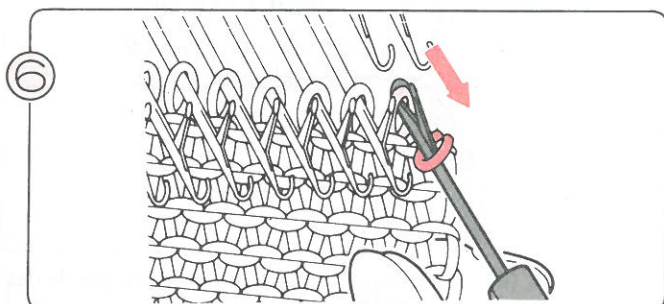
Adelante suavemente el tejido hacia Vd., teniendo cuidado de que no se le escape ningún punto.



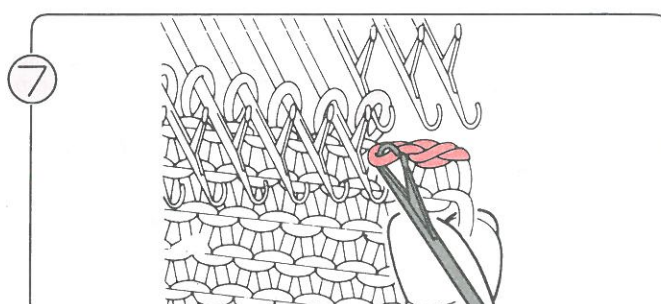
Empezando en el borde derecho, enganche el primer punto en el remallador.



Ponga el punto detrás del enganche del remallador.

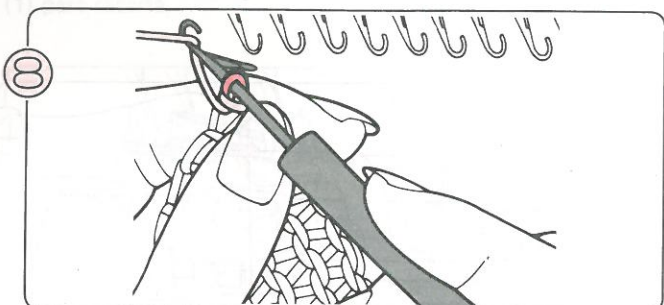


Ahora, enganche el segundo punto con el remallador, manteniendo este punto en el gancho.



Saque el segundo punto a través del primero, dejando que el primer punto se salga sobre el gancho.

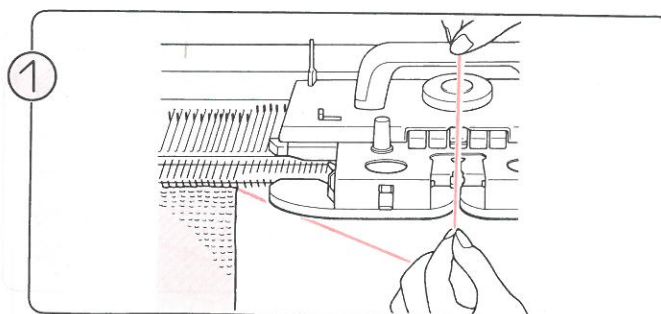
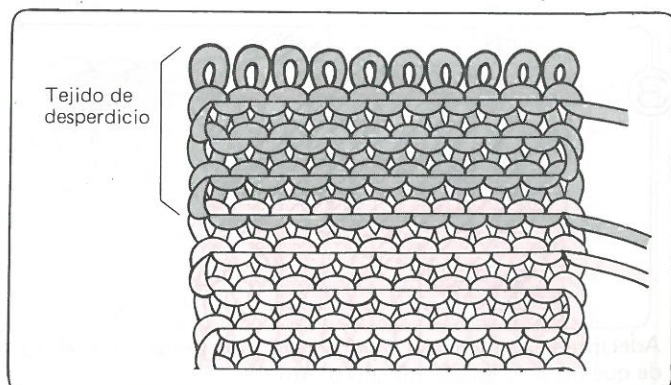
\*Tenga cuidado de que no se le escape ninguno de los otros puntos de las agujas mientras trabaja.



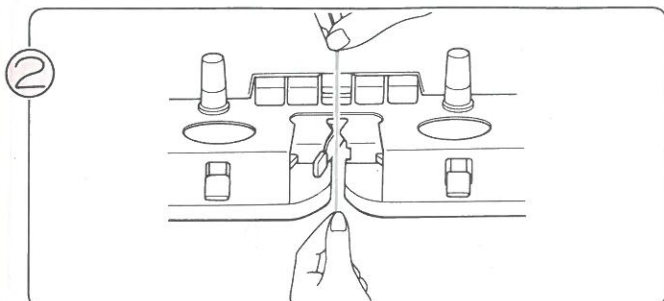
Repita esto hasta llegar al último punto. Ahora enganche el extremo del hilo con el remallador de la forma mostrada, y tire de él a través del último punto.

## TEJIDO DE DESPERDICIO

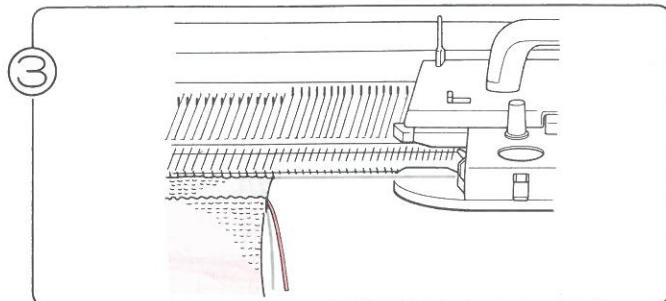
Vd. puede desmontar el tejido de la máquina con vueltas de tejido de desperdicio. Use esto cuando quiere retornar los puntos a las agujas, por ejemplo para tejer un puño.



Saque el hilo del alimentador de hilo "A".



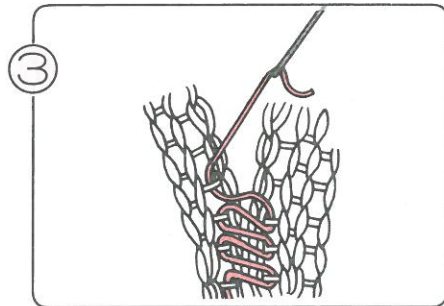
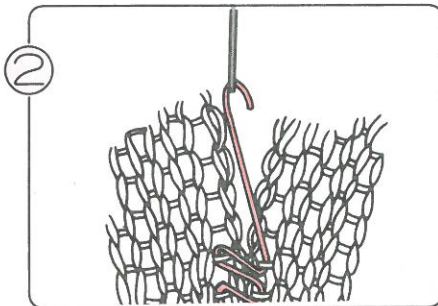
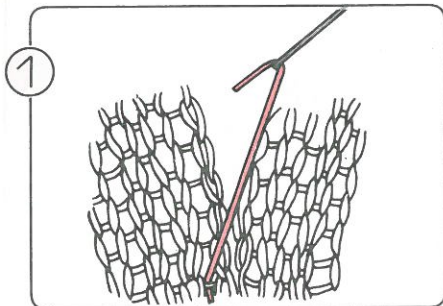
Enhebre el hilo de desperdicio en el alimentador de hilo "A".



Tras tejer varias vueltas con el hilo de desperdicio, desmonte el tejido pasando el carro vacío a través de los puntos.

## COSIDO DE COSTURAS

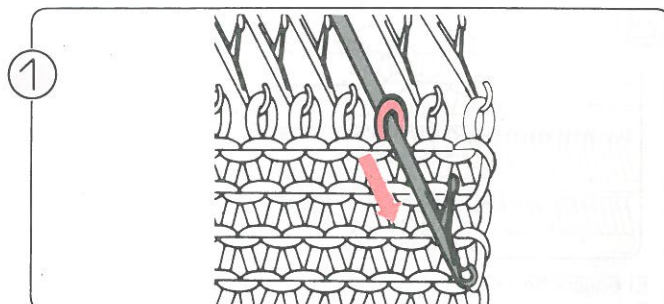
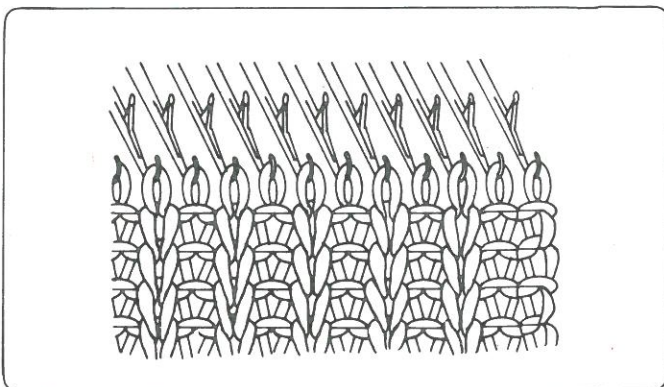
- Con la ayuda de la aguja de tapicería, recoja la mitad del punto del borde de la forma mostrada.



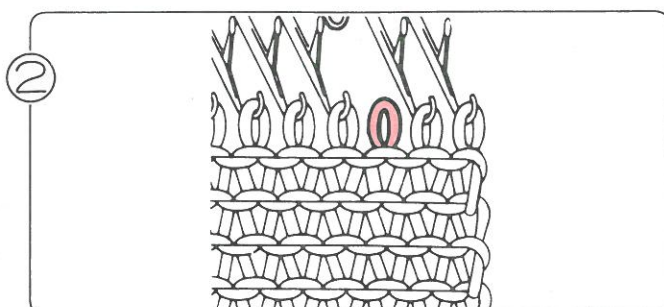
## UTILIZACION DEL REMALLADOR

Utilice el remallador para recoger puntos corridos o para reformar puntos, v.g. puntos derechos en puntos del revés para hacer un elástico.

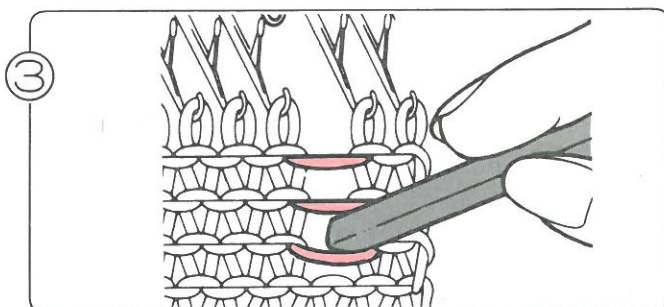
### PARA HACER ELASTICO A MANO



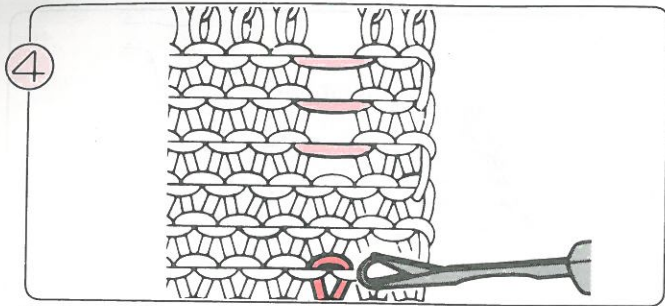
Adelante la aguja para el primer punto "del revés" a la posición E manualmente.



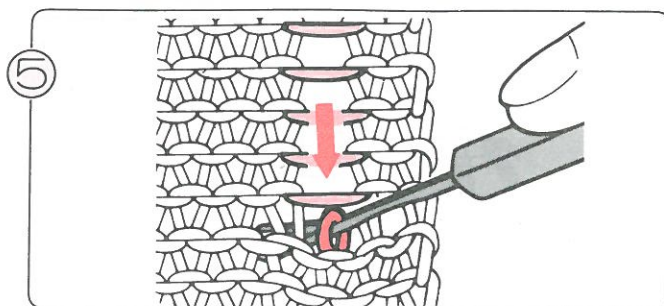
Haga retroceder la aguja a la posición A de forma que el punto se salga de la aguja.



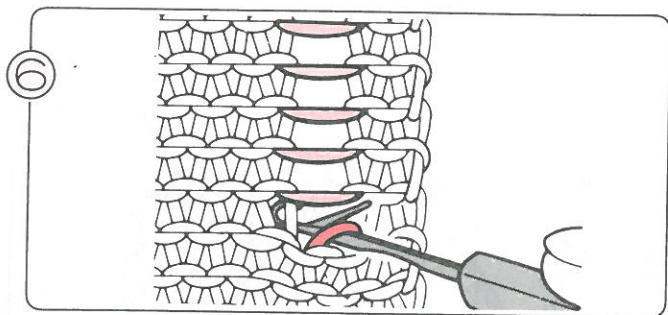
Con la ayuda de la punta del remallador, corra el punto unas cuantas vueltas hasta llegar cerca del punto donde quiere empezar el elástico.



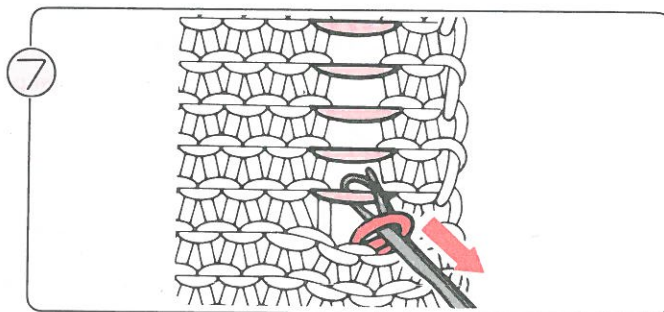
4 Con el remallador enganche el punto inferior donde empezará el elástico.



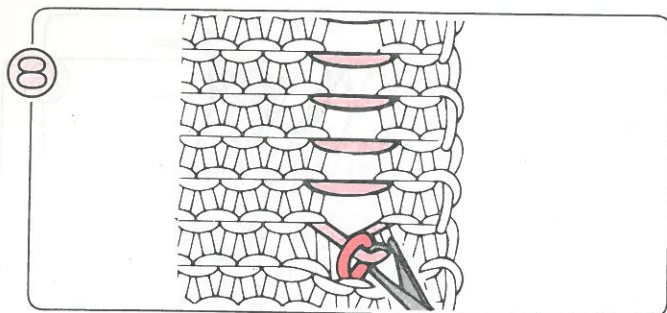
5 Empuje hacia abajo con el remallador para que se corran los últimos puntos.



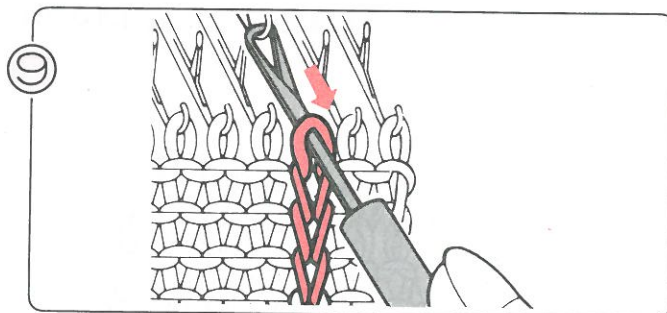
6 Sujete el tejido firmemente con la otra mano. Empuje el remallador hacia delante para colocar el punto inferior detrás del enganche.



7 Coja la barra horizontal siguiente con el gancho del remallador. Tire del remallador hacia Vd.



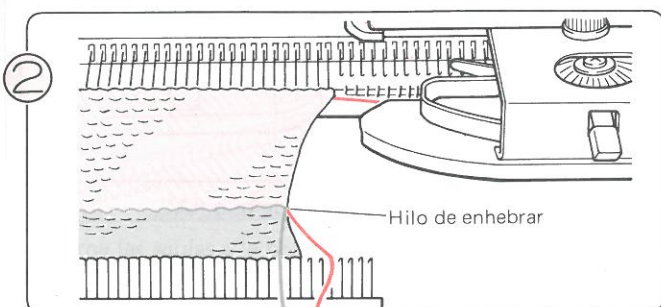
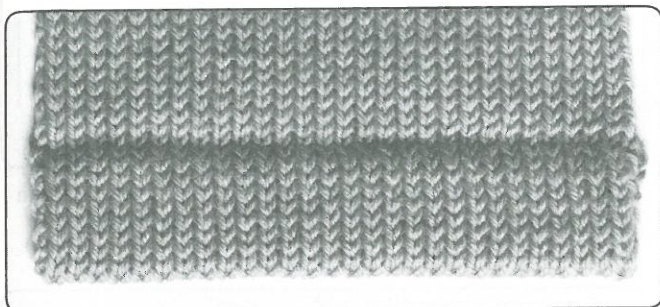
8 El enganche se cierra con este nuevo punto en el gancho. Saque suavemente el punto previo del extremo del remallador. Acaba de formar un punto del revés.



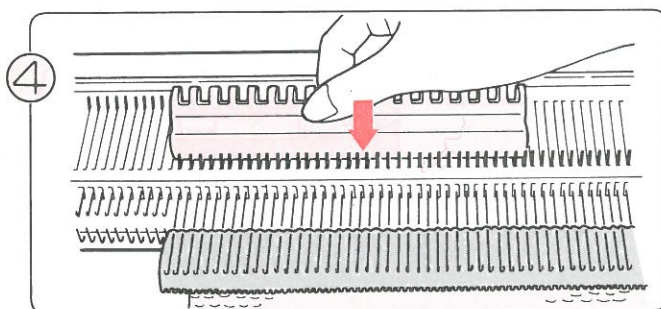
9 Continúe de esta forma hasta llegar a lo alto, luego, enganche el último punto en la aguja de la forma mostrada.

# PARA HACER UN DOBLADILLO

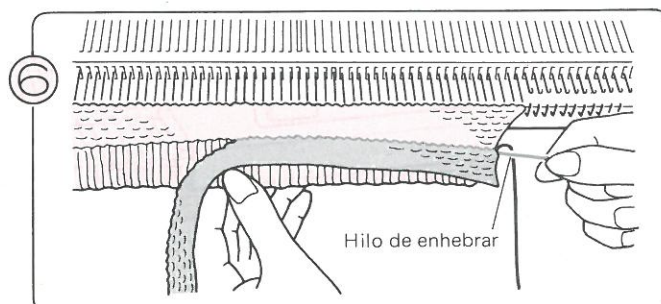
## DOBLADILLO SENCILLO



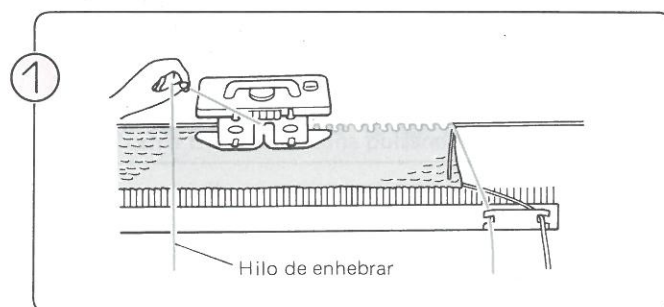
Trabajando en punto liso, teja el número de vueltas requerido para duplicar el ancho del dobladillo (v.g. si el dobladillo va a doblarse bajo 2,5 cms, teja 5 cms).



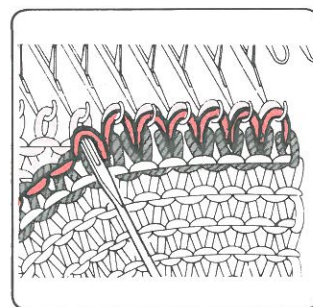
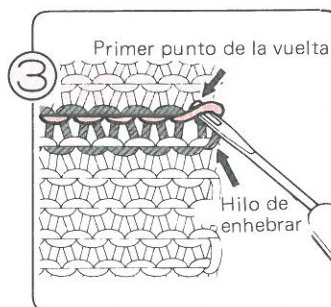
Después de haber recogido todos los puntos, adelante las agujas a la posición E.



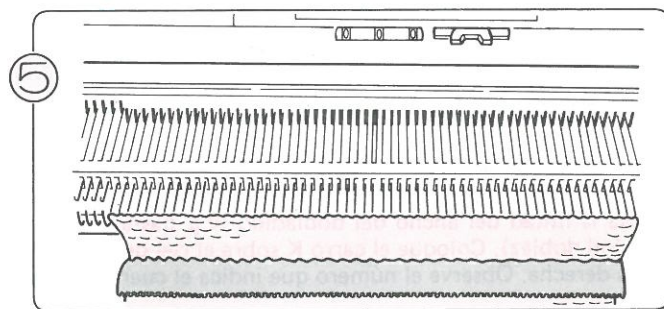
Cuando ha tejido varias vueltas, tire del hilo de enhebrar. El tejido de desperdicio se separará.



Teja varias vueltas con hilo de desperdicio y luego, teja una vuelta con el hilo de enhebrar. (Refiérase a la página 130.)

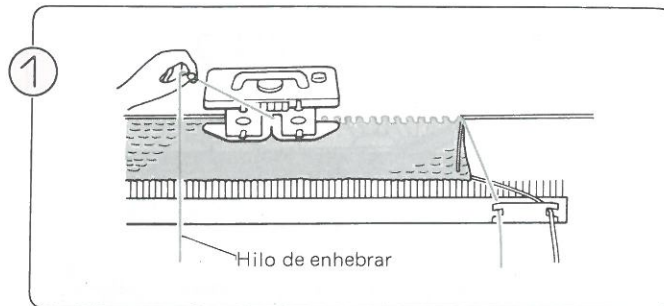
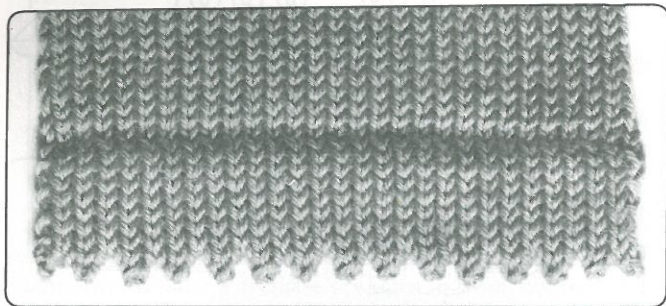


Con la ayuda del transportador, recoja el primer punto de la vuelta por encima del hilo de enhebrar. Continúe recogiendo los puntos a través de la vuelta. (Nota: habrá un punto menos que recoger con respecto al número de agujas.)

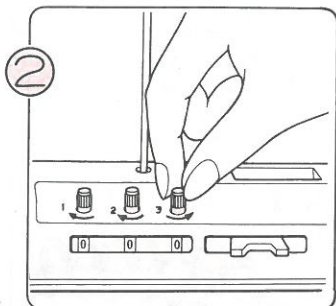


Teja una vuelta con el carro K. Continúe tejiendo en punto liso.

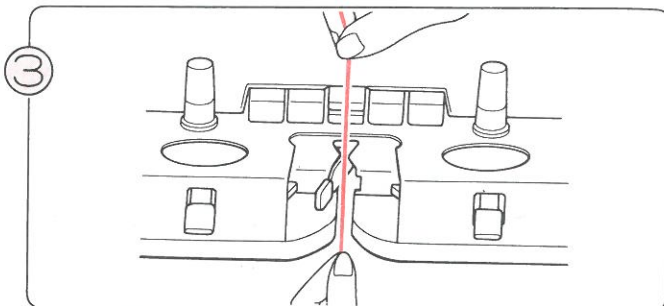
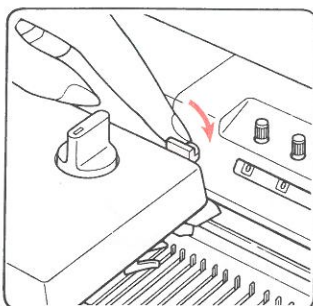
## DOBLADILLO CON PICOS



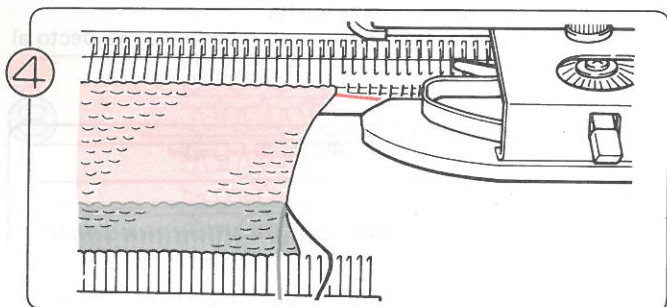
Teja varias vueltas con hilo de desperdicio y luego, teja una vuelta con el hilo de enhebrar. (Refiérase a la página 130.)



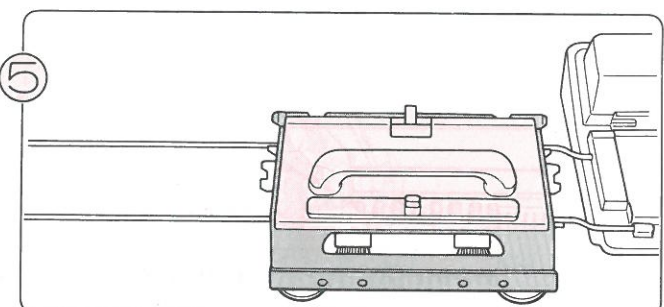
Ajuste el cuentavueltas a 000 y el accionador del cuenta-vueltas a la posición de trabajo.



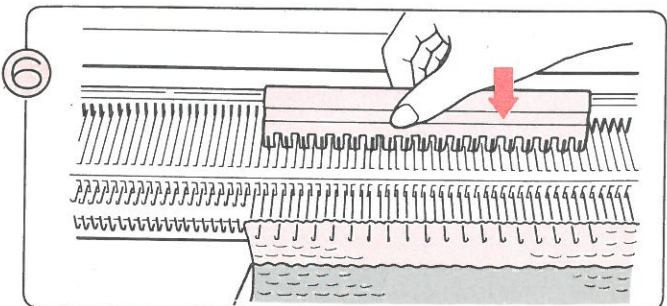
Enhebre el hilo en el alimentador de hilo "A".



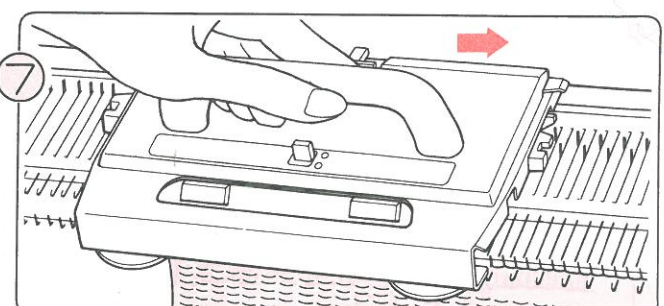
Teja la mitad del ancho del dobladillo (v.g. hasta donde estará el doblez). Coloque el carro K sobre el riel de extensión a la derecha. Observe el número que indica el cuentavueltas.



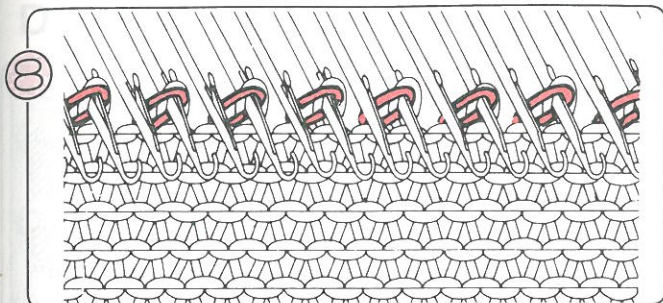
Coloque el carro L sobre el riel de extensión a la izquierda.



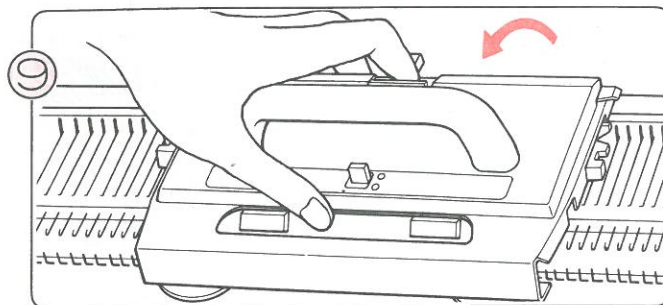
Empezando con la segunda aguja a partir de uno o otro extremo, adelante cada aguja alterna (una aguja sí y otra no) a la posición D con la ayuda del deslizador de agujas 1/1. Las agujas finales deben quedar en la posición B.



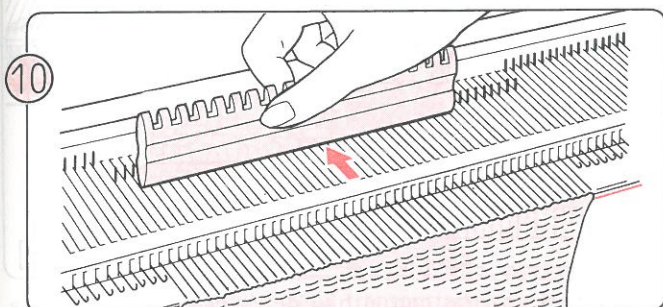
Ajuste la palanca de cambio de calado normal a N y mueva el carro L a la derecha.



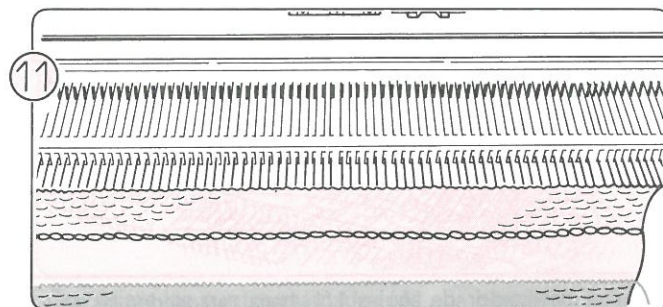
Ahora se ha transferido cada punto alterno a la aguja adyacente.



Retire el carro L de la máquina pulsando el botón de liberación.



Retorne las agujas a la posición B con la cara plana del deslizador de agujas.

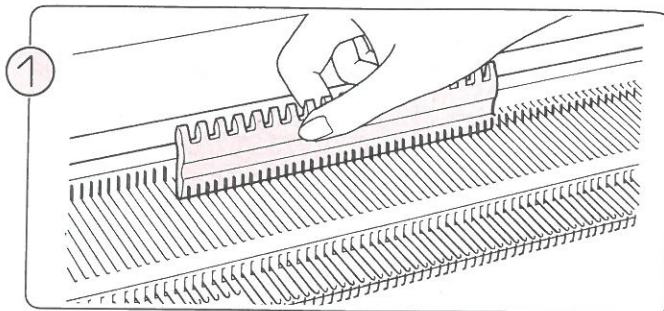
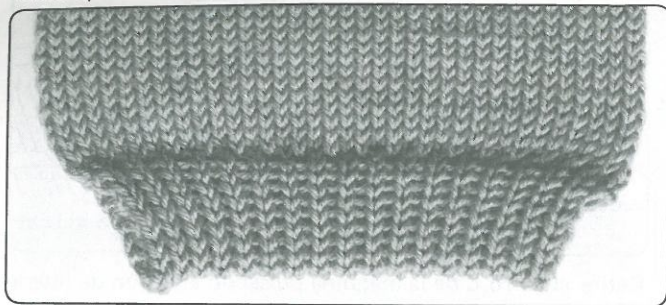


Ajuste el cuentavueltas a 000 y teja la segunda mitad del dobladillo (v.g. el mismo número de vueltas que la primera mitad).

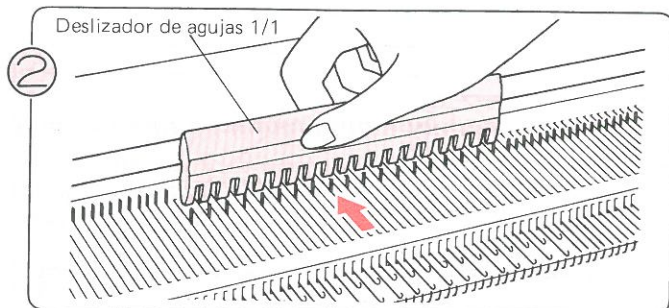
- 12 Repita los pasos ③ — ⑥ en la página 136 para terminar el dobladillo.

## DOBLADILLO ELASTICO 1x1

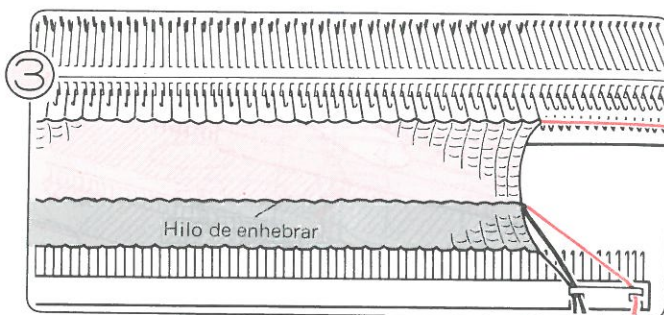
Este tipo de dobladillo se denomina también dobladillo falso o continental.



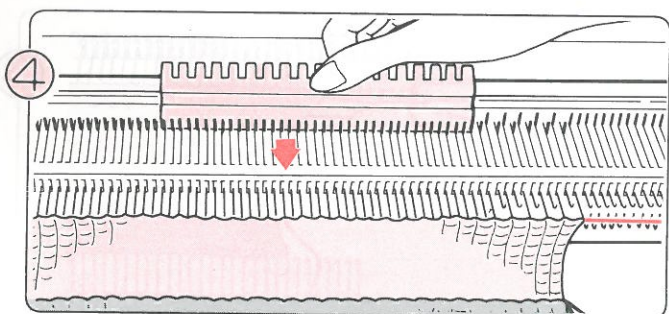
Con la cara plana del deslizador de agujas 1/1, adelante el número requerido de agujas a la posición B.



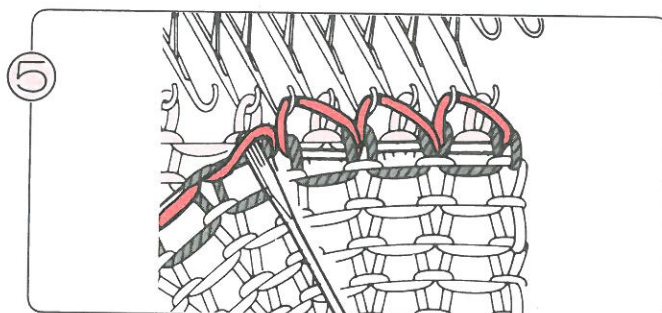
Con el deslizador de agujas 1/1, haga retroceder las agujas alternas (una aguja sí y otra no) a la posición A.



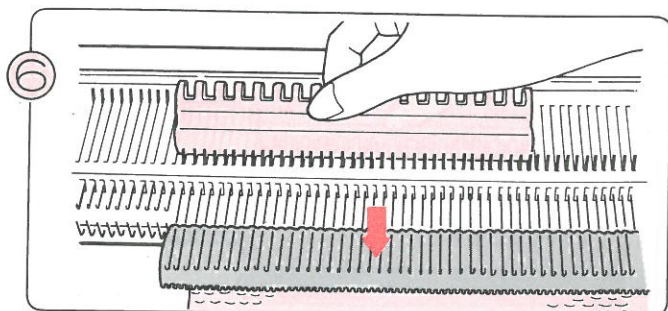
Teja varias vueltas con el hilo de desperdicio, luego, una vuelta con el hilo de enhebrar. Con el hilo principal trabajando en punto liso, teja el número de vueltas requerido para duplicar el ancho del dobladillo.



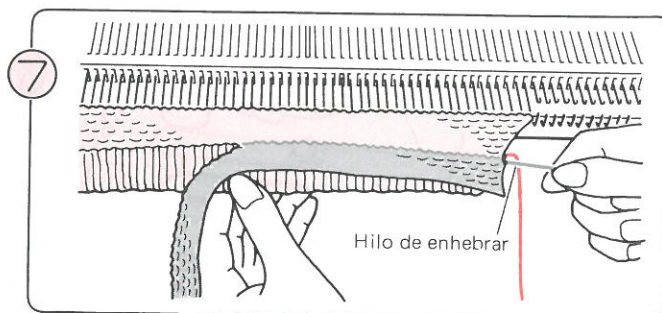
Con la cara plana del deslizador de agujas 1/1, adelante el número requerido de agujas desde la posición A a la posición B.



Recoja los puntos de la misma forma que para el dobladillo sencillo y engánchelos en las agujas vacías.

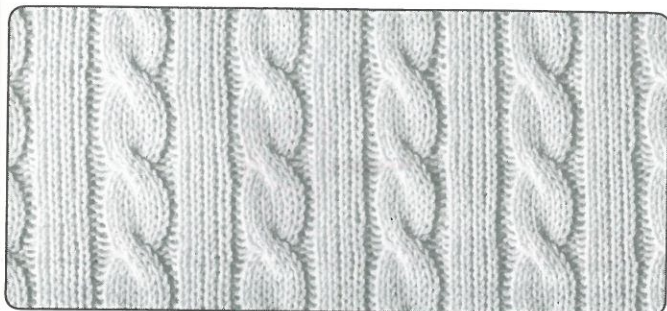


Cuando haya recogido todos los puntos, adelante las agujas a la posición E. Teja una vuelta.

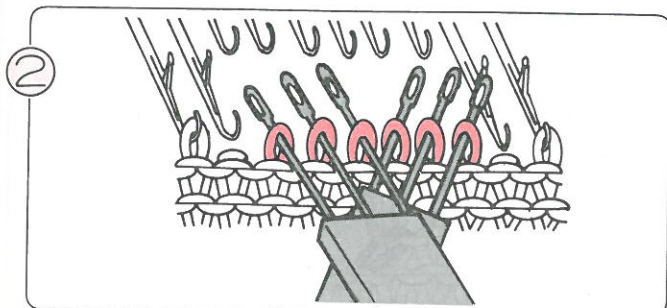


Después de haber tejido varias vueltas, tire del hilo de enhebrar. El tejido de desperdicio se separará.

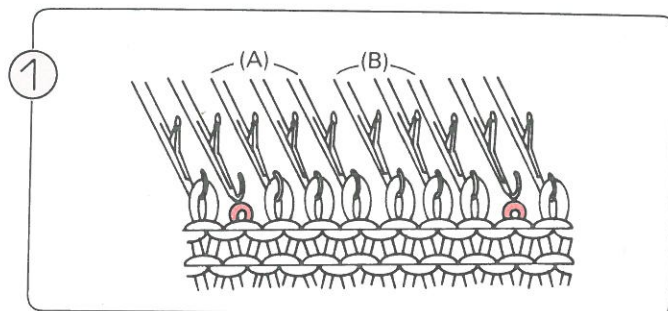
## DIBUJO DE PUNTO DE CUERDAS



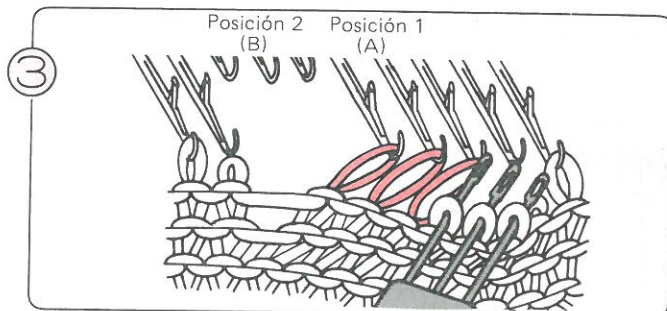
- Las cuerdas se hacen cruzando dos grupos de puntos con la ayuda de dos transportadores. El ejemplo siguiente usa dos transportadores de 3 ojos.



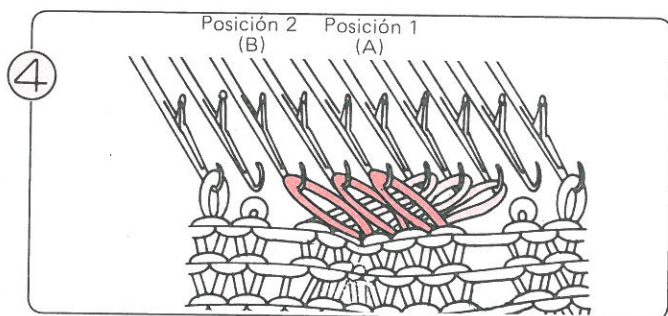
Transfiera 3 puntos a cada transportador de 3 ojos de la forma ilustrada.



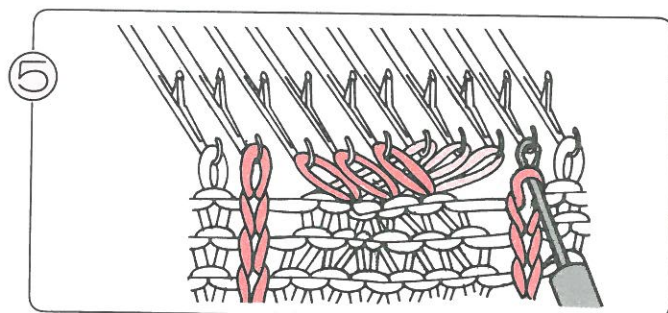
Teja hasta alcanzar el punto donde quiere hacer el primer cruce de cuerda. Suelte un punto a cada lado de los puntos del dibujo de cuerda.



Transfiera los puntos marcados (A) a la posición 1.

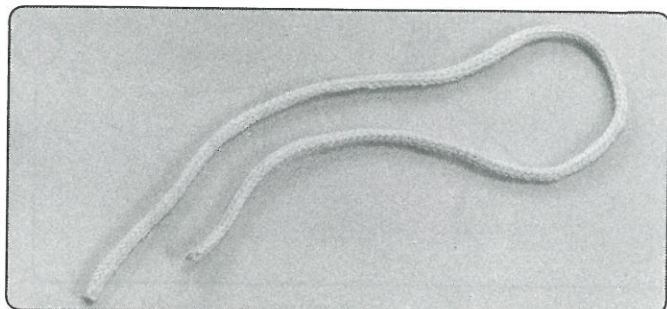


Transfiera los puntos marcados (B) a la posición 2.

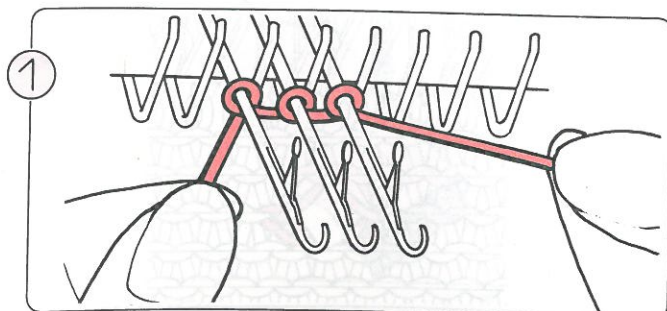


Deje que los puntos situados a cada lado de la cuerda, que Vd. soltó en el paso 1, se corran, y con la ayuda del remalador refórmelos en puntos del revés.

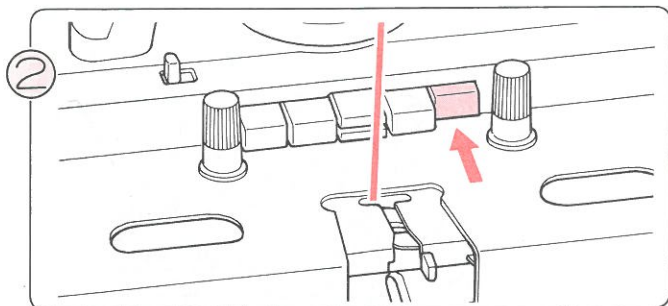
## TEJIDO TUBULAR



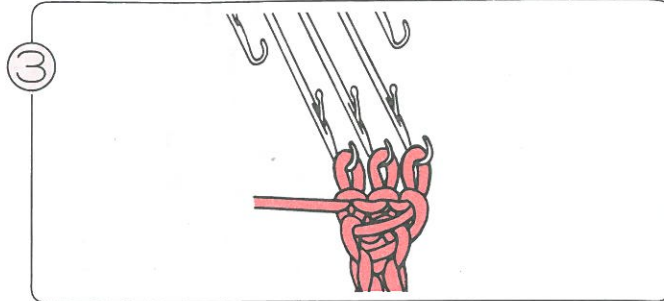
- Con la ayuda del accesorio de punto saltado, puede hacer tubos sin costuras. Ajuste el dial de tensión a aproximadamente un número más bajo (más apretado) que hizo para el mismo hilo en punto liso.



Con la ayuda del método de enrollado "E", monte 3 ó 4 puntos.

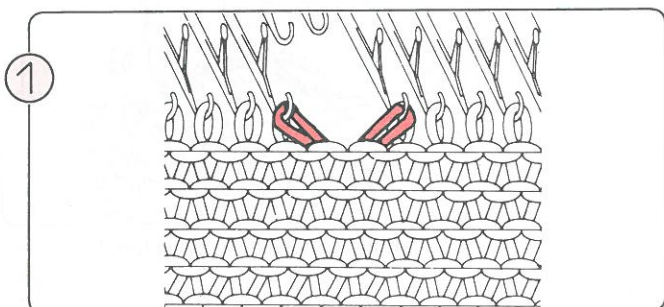


Coloque el carro K a la derecha de la máquina y empuje el botón Part derecho o izquierdo.

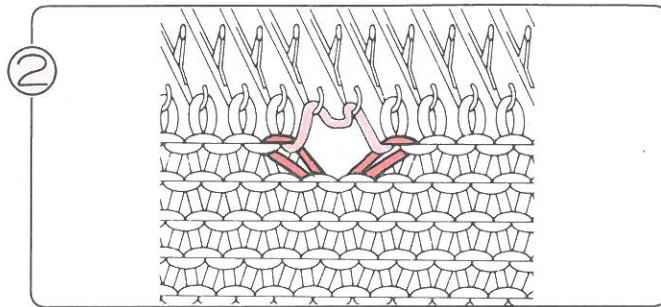


Accione el carro K tirando hacia abajo al mismo tiempo del tejido con la otra mano.

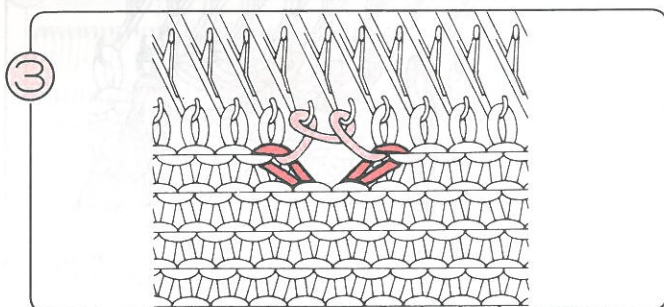
## PARA HACER UN OJAL



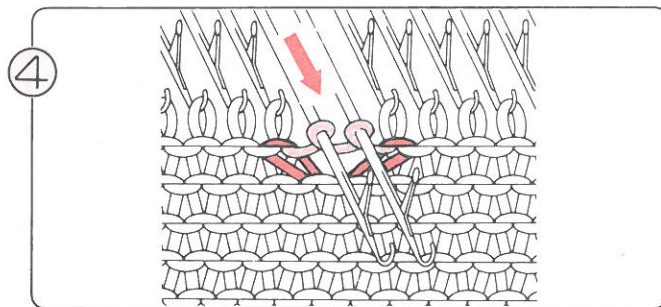
Con la ayuda del transportador 1/2, mueva dos puntos a las agujas adyacentes de la forma ilustrada.



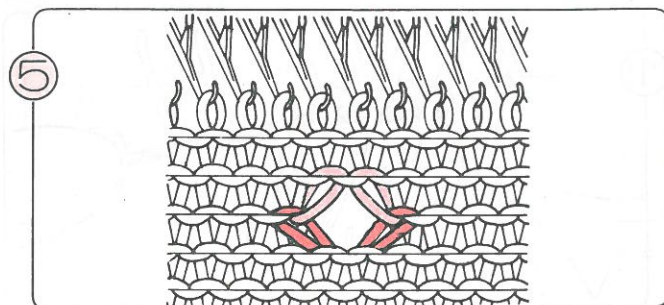
Coloque las agujas vacías en la posición B y teja una vuelta. El hilo se ha enganchado sobre estas dos agujas.



Enrolle el hilo alrededor de las dos agujas a mano de la forma indicada más arriba.



Adelante las dos agujas a la posición E y teja una vuelta.

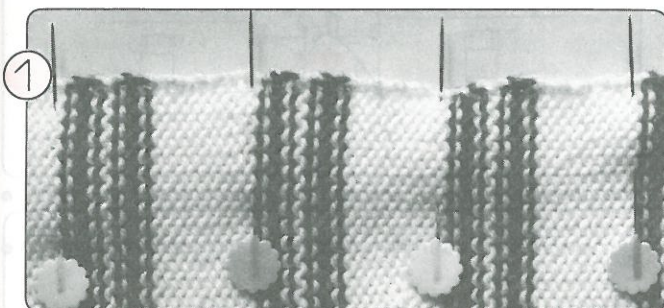


Así se hace un ojal.

# UTILIZACION DE UNA MAQUINA DE COSER PARA EL ARMADO

Vd. puede usar su máquina de coser para armar sus prendas. Sirve lo mismo una máquina de coser de puntada recta que en zigzag, pero es mejor usar hilo de coser elástico, especialmente manufacturado para coser prendas de punto. Elija un color que armonice con el hilo de tejer.

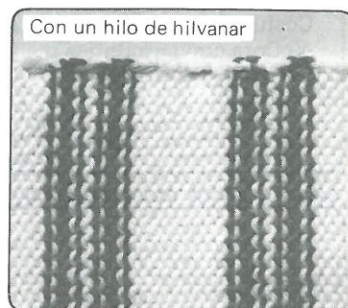
## ANTES DE EMPEZAR A COSER



Sujete con alfileres las partes que va a hilvanar.

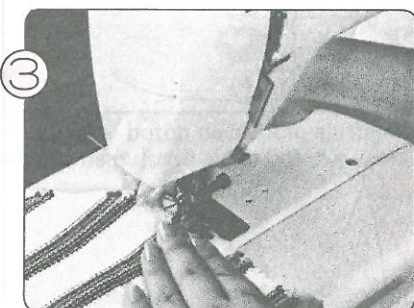


Con un alambre de unión



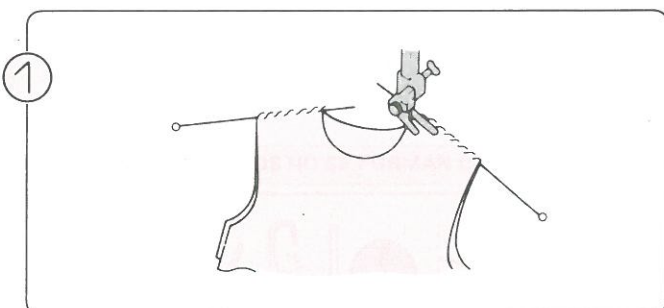
Con un hilo de hilvanar

Hilvane las costuras con un hilo de hilvanar o con el alambre de unión incluido con su KL-116 (Guía de hilo).

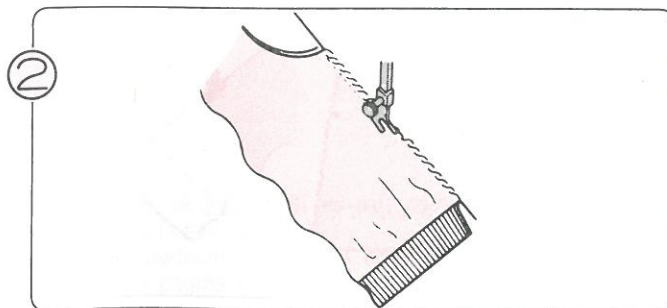


Cosa lentamente la costura a máquina aflojando ligeramente la costura mientras trabaja, teniendo cuidado de no estirar demasiado el tejido. Deje una costura de 3 — 5 mms.

## • ORDEN DE ARMADO

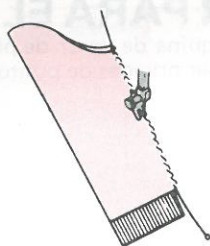


Hombros (derecho e izquierdo).



Costuras laterales.

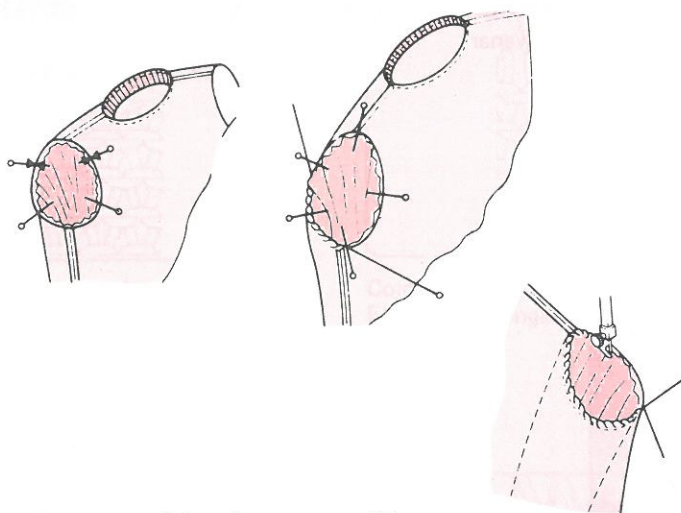
3



Costuras de las mangas

✧ Cosa con pespunte a mano.

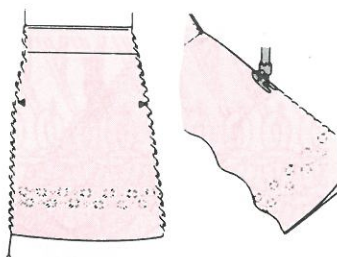
4



- 1) Con el cuerpo y las mangas del revés, una con alfileres las mangas a las sisas.
- 2) Hilvane la costura de la sisa, con hilo de hilvanar o con el alambre de unión.
- 3) Cosa a máquina.

Para colocar las mangas.

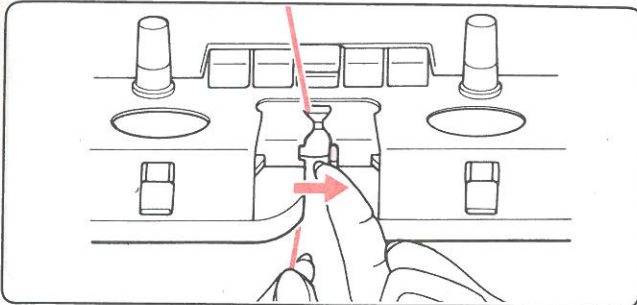
5



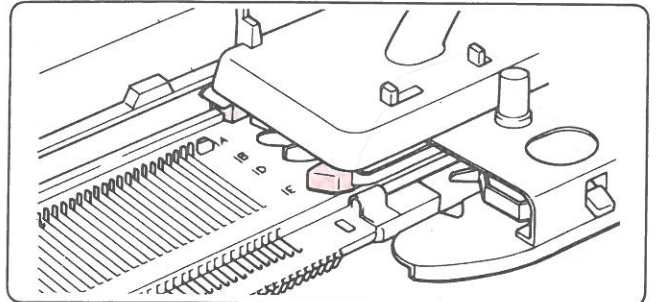
Para coser una falda.

## PROBLEMAS DURANTE EL TEJIDO DE UNA LABOR QUE HACER CUANDO NO SE PUEDE TEJER BIEN

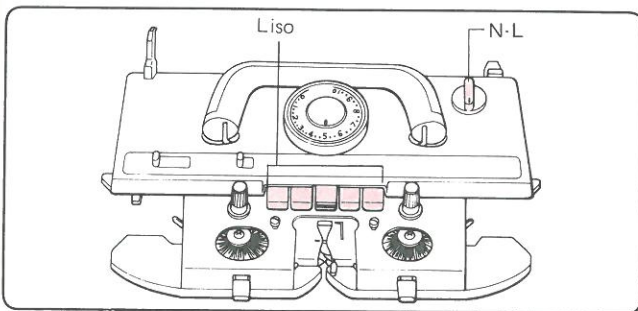
### 1. CUANDO LAS AGUJAS NO AGARRAN BIEN EL HILO



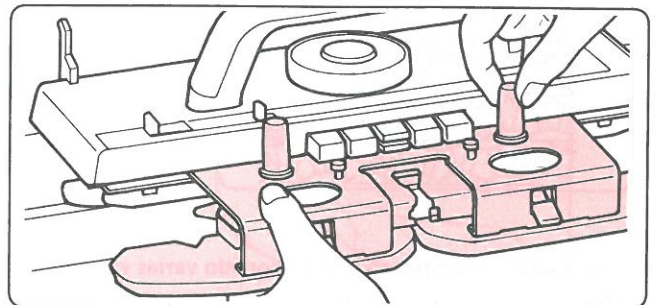
- ¿Está el hilo colocado correctamente en el alimentador "A"?
- ¿Está la palanca del alimentador de hilo cerrada?



- ¿Está el carro K ajustado correctamente sobre el lecho de agujas?



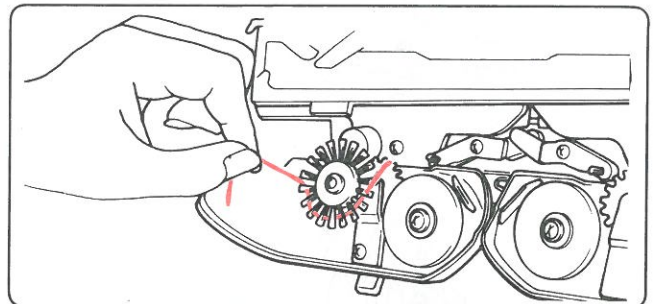
- ¿Está el botón de cambio ajustado a N-L?
- ¿Se ha pulsado algún botón de levas?



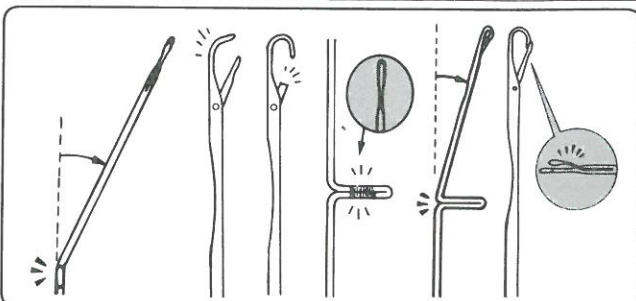
- ¿Está el conjunto de placa de platinas unido correctamente al carro K?

### 2. CUANDO CUESTA TRABAJO MOVER EL CARRO K

- Asegúrese de que el dial de tensión y los discos de tensión estén ajustados de acuerdo con el espesor del hilo utilizado. (Dial de tensión, véase la página 12. Disco de tensión, véase la página 15.)
- Asegúrese de que la máquina no esté estropeada o sucia. Si la máquina necesita engrase o limpieza, refiérase a la página 167.
- Asegúrese de enhebrar el hilo correctamente en la unidad tensora de hilo. (Véase la página 15.)
- Asegúrese de que el hilo corra libremente desde el cono o la madeja.
- Asegúrese de que los cepillos de ruedas giren libremente. Si el hilo se ha enrollado en ellos, debe soltarlo.



### 3. CUANDO LOS PUNTOS NO SE FORMAN CORRECTAMENTE

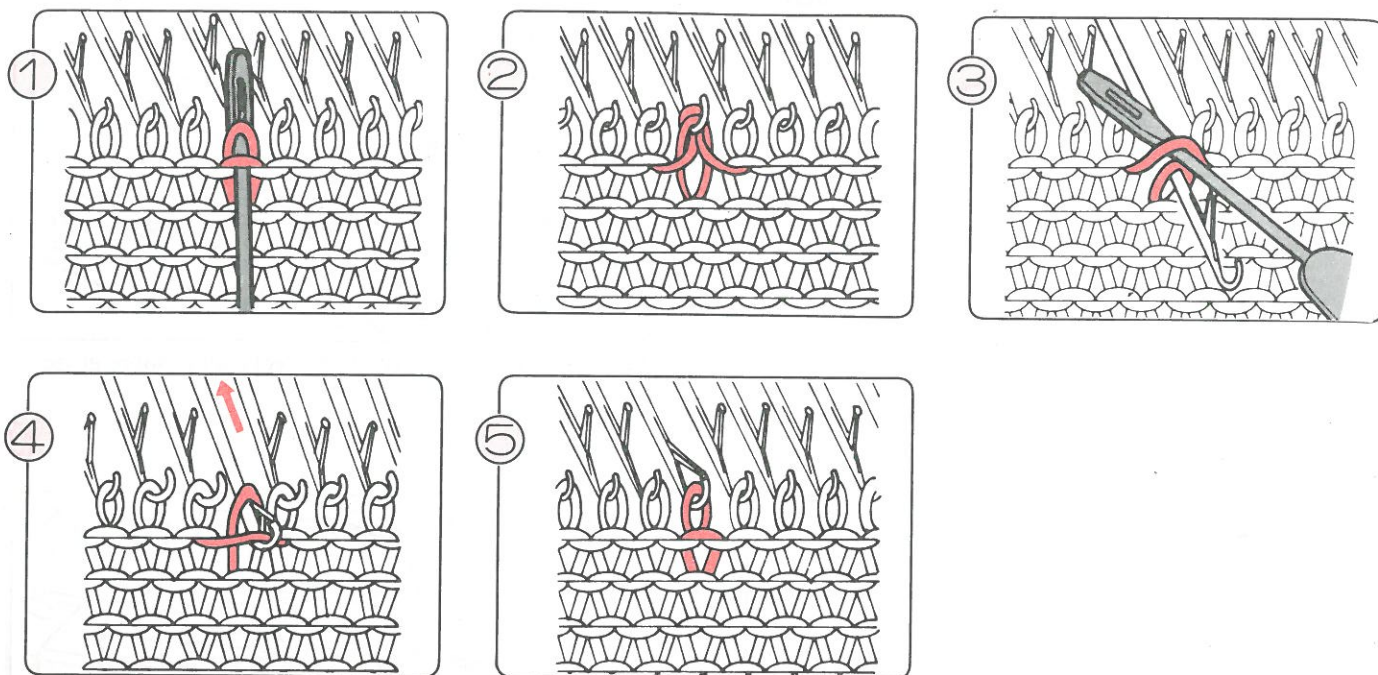


- ¿Está doblada la aguja? Si es así, cámbiela por una nueva. (Véase la página 157.)
- Coloque las ruedecillas de goma en la posición de trabajo. (Véase la página 18.)

#### 4. COMO SE RECOGE UN PUNTO CORRIDO

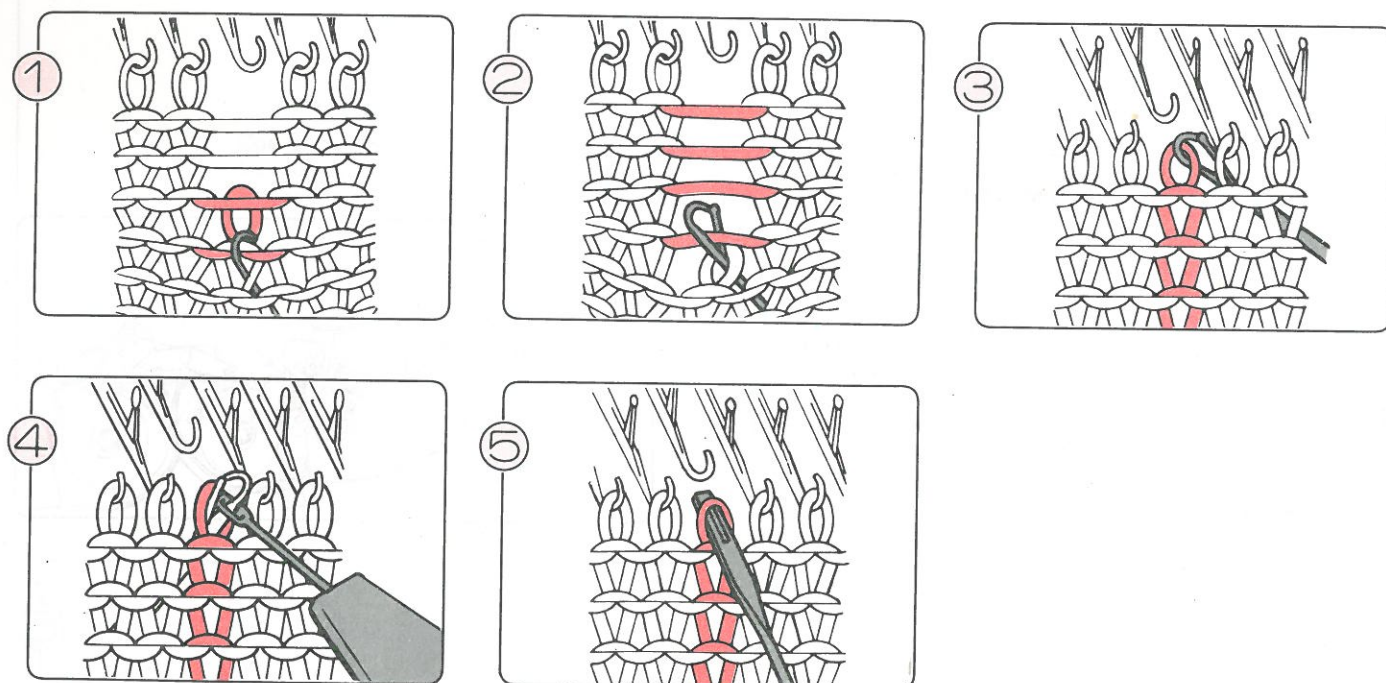
##### • Reparación de un punto corrido.

Introduzca el transportador en el punto de la vuelta debajo del punto corrido. Vuelva a formar el punto corrido de la forma ilustrada.



##### • Reparación de un punto que ha corrido varias vueltas.

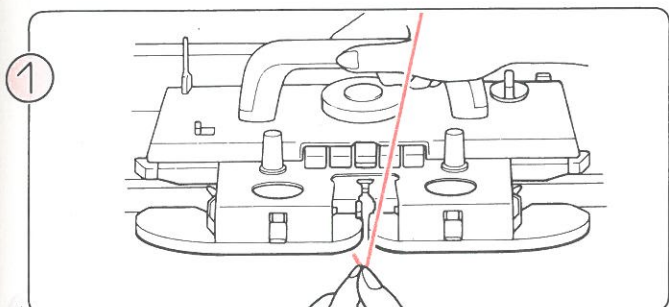
Utilice el remallador desde detrás y enganche el punto inferior. Vuelva a formar los puntos corridos vuelta por vuelta. En la vuelta final, transfiera el punto desde el remallador a un transportador y reemplácelo en la aguja.



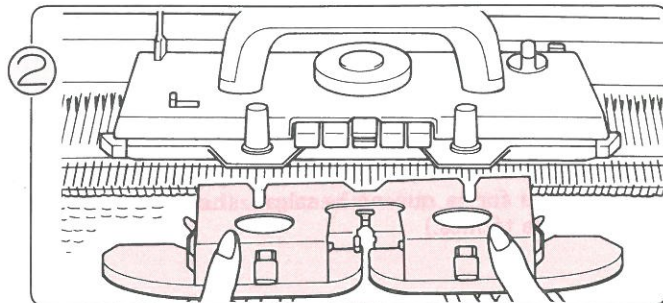
## QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO LISO Y VANISADO

### 1. SI SE ATASCA EL CARRO

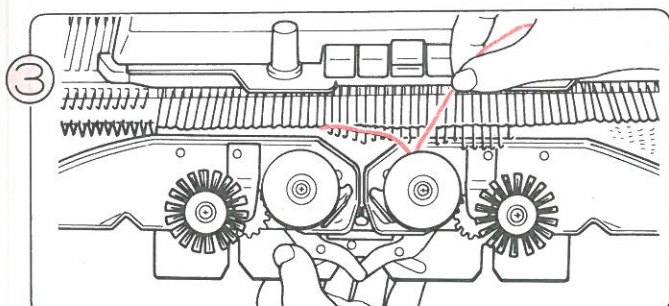
- No trate de mover el carro K a la fuerza. Proceda de la forma siguiente:



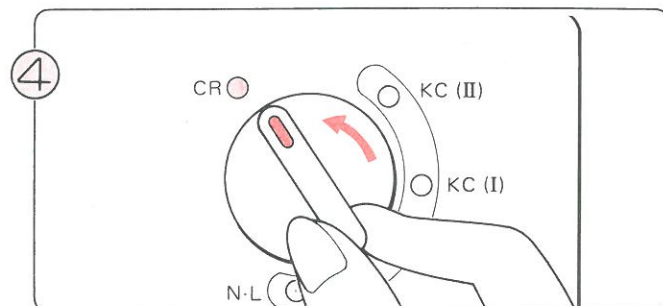
Saque el hilo del alimentador de hilo.



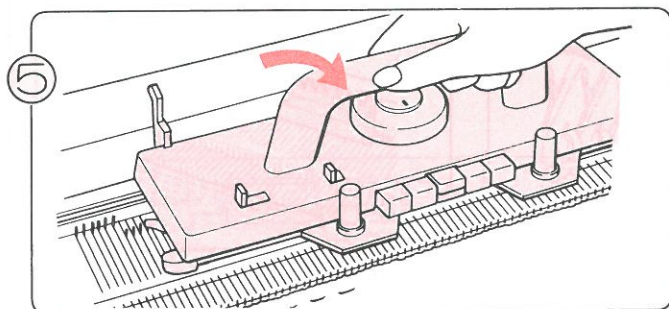
Afloje los botones y retire el conjunto de placa de platinas.



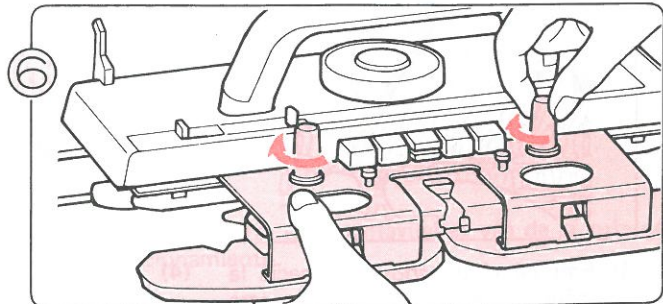
Desenrede el hilo que ha quedado atrapado en las ruedas.



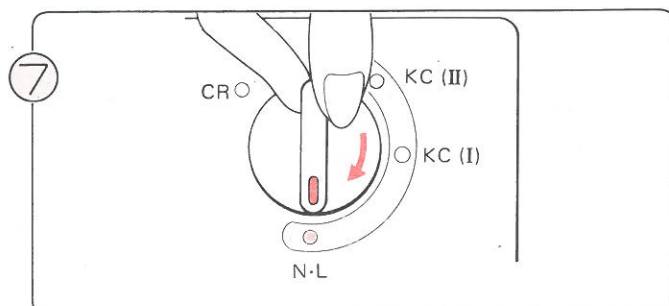
Ajuste el botón de cambio a CR para liberar el carro K de la máquina.



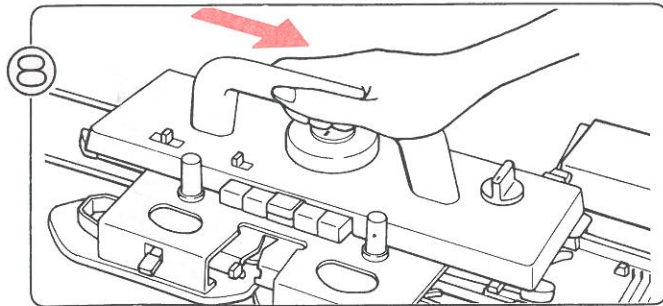
Levante el carro K hacia Vd. y retírelo del lecho de agujas.



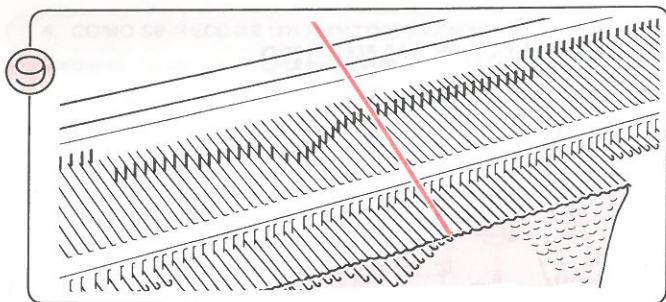
Coloque el carro K sobre uno u otro riel de extensión. Atornille el conjunto de placa de platinas sobre el carro K.



Vuelva el botón de cambio a la posición N-L.

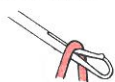


Haga deslizar el carro K a través del lecho de agujas y compruebe si está colocado correctamente.

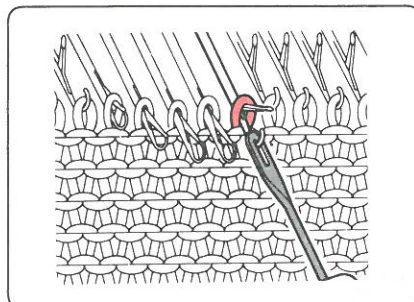


Con la ayuda del transportador, reemplace cualesquier puntos que están en los tallos de las agujas de vuelta a los ganchos, de forma que no se salgan. (Los pasos siguientes ilustran esta técnica.)

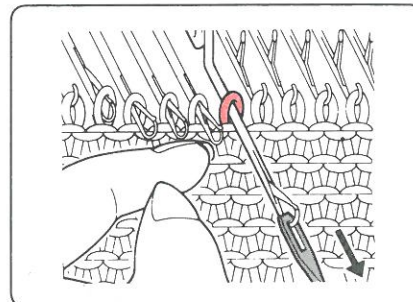
Punto detrás del codo en el tallo de la aguja



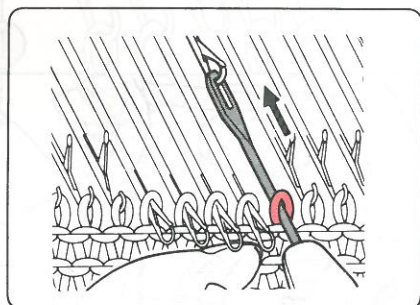
Punto en el gancho de la aguja



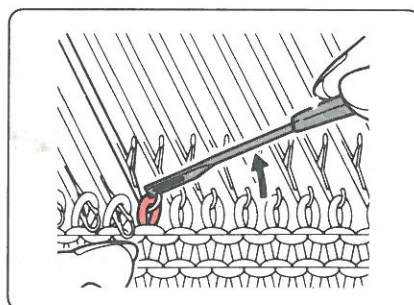
(1) Coloque el ojo del transportador en el gancho de la aguja.



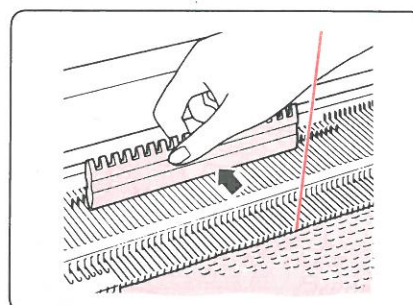
(2) Sujete el transportador en línea con la aguja y tire hacia Vd.



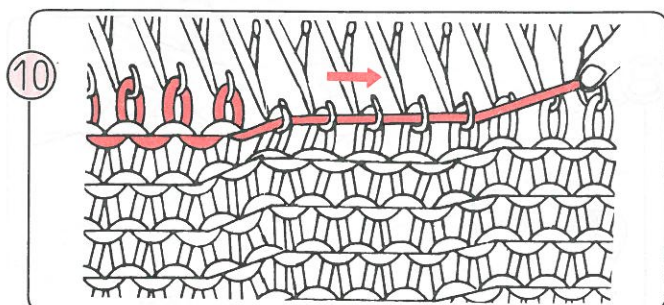
(3) Empuje el transportador hacia la máquina hasta que el punto entre en el transportador.



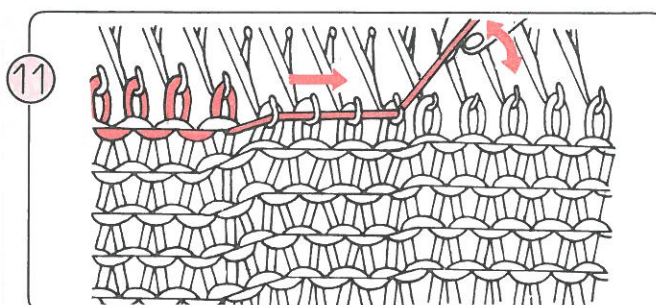
(4) Transfiera el punto al gancho de la aguja.



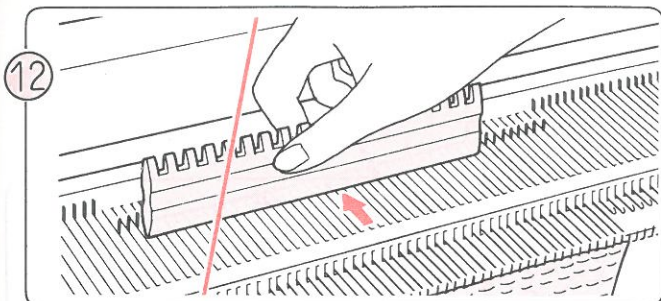
(5) Cuando todos los puntos están seguros en los ganchos de las agujas, alinee todas las agujas en la posición B con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1/1.



Tire del hilo ligeramente hacia el lado de forma que quede apretado en los ganchos de las agujas.



Ahora, tire del hilo hacia arriba para deshacer el tejido. Los puntos se han deshecho y los que se encuentran en la vuelta de abajo entrarán en los ganchos de las agujas. Trabaje unos cuantos puntos cada vez y repita los pasos 10 y 11 a través de la vuelta.

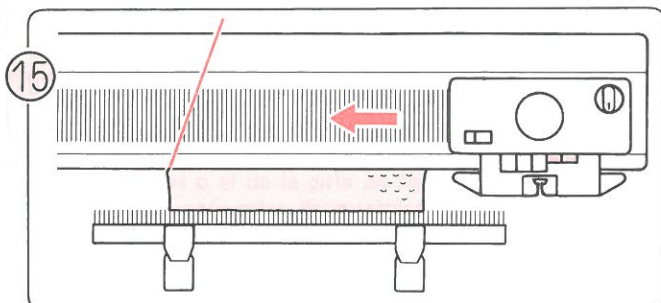


Después de deshacer una vuelta compruebe que todos los puntos están en los ganchos de las agujas. Con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1/1, alinee las agujas en la posición B.

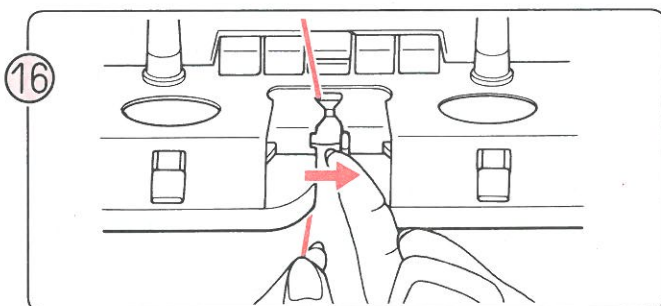
14

No se olvide de ajustar el cuentavueltas y la guía de hilo (si la usa) según el número de vueltas que haya deshecho.

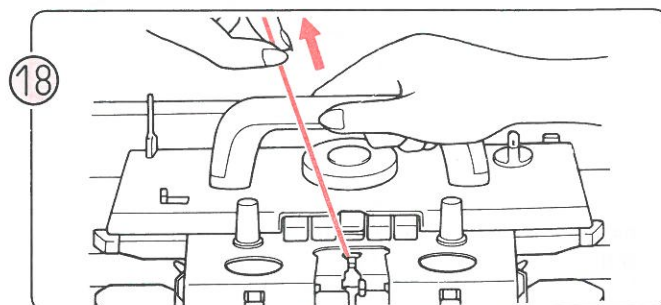
\* No necesita contar la última vuelta si el accionador del cuentavueltas o el de la guía de hilo no funcionó v.g. si Vd. se equivocó antes de que el carro K pasara por los accionadores.



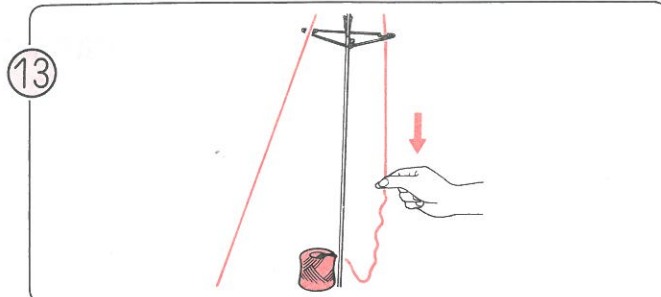
Si el hilo está ahora en el lado opuesto del hilo al carro K, puede mover el carro K a través de las agujas sin tejer de la forma siguiente:



Enhebre el hilo en el alimentador "A".



Continúe tejiendo con el carro K, tirando del hilo ligeramente en la primera vuelta para eliminar cualquier flojedad.



Tire hacia abajo del hilo deshecho suelto desde detrás de la guía de hilo trasera.

\* Para deshacer varias vueltas del tejido, repita los pasos 10 - 12

1. Asegúrese de que todas las agujas estén en la posición B.
2. Si está usando un cuentavueltas o la guía de tejido, ajuste los accionadores a la posición de descanso.
3. Pulse ambos botones Part.
4. Mueva el carro K hasta el otro lado del lecho de agujas.
5. Cancele ambos botones Part deslizando la palanca de liberación de los botones de levas.

17

Ponga los accionadores del cuentavueltas y/o de la guía de hilo en funcionamiento.

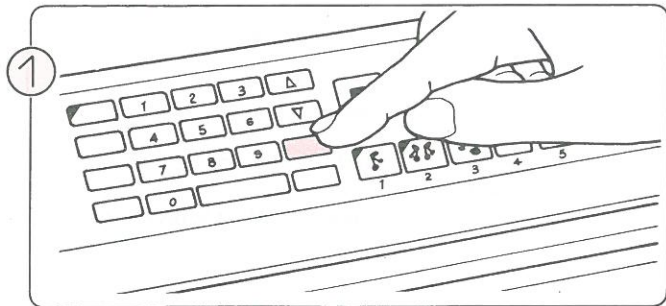
## 2. SI DESEA DESHACER PARTE DEL TEJIDO

Si desea deshacer una vuelta o varias vueltas del tejido, por ejemplo si ha tejido demasiadas, siga los pasos 10 - 18 in dicados más arriba.

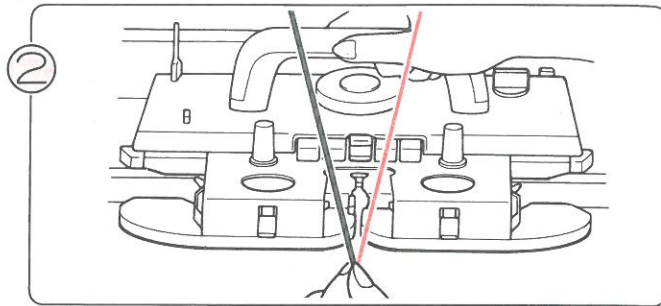
## QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO CON DIBUJO

### 1. SI SE ATASCA EL CARRO K

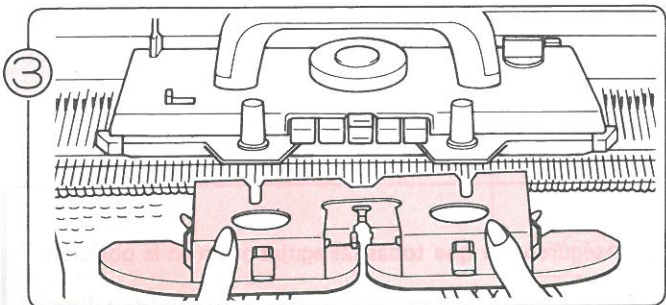
- No trate de mover el carro K a la fuerza. Proceda de la forma siguiente:



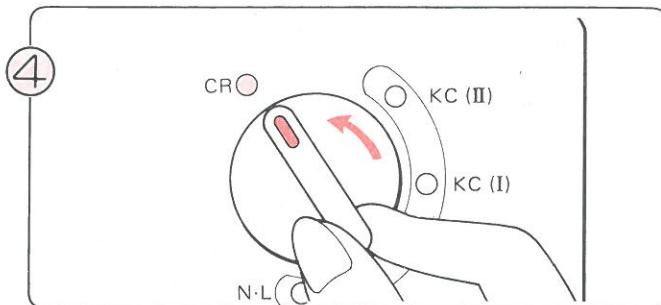
Pulse la tecla CR. La lámpara Ready destella intermitentemente.



Saque el hilo del alimentador de hilo.



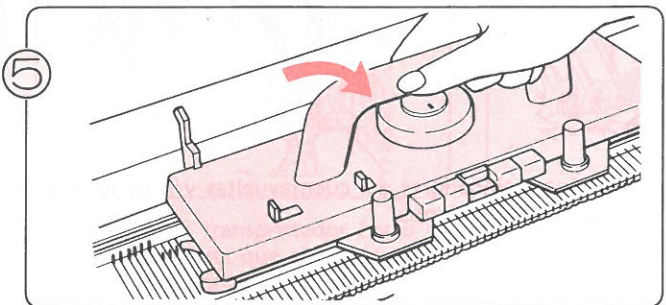
Afloje los botones y retire el conjunto de placa de platinas.



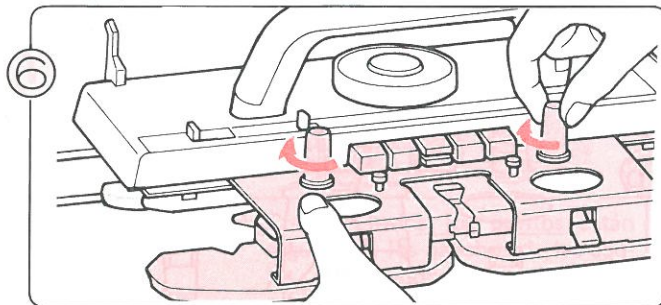
Ajuste el botón de cambio a CR para liberar el carro K de la máquina.

#### \* CUANDO TRABAJA EN DIBUJO DE CALADO DE HILO

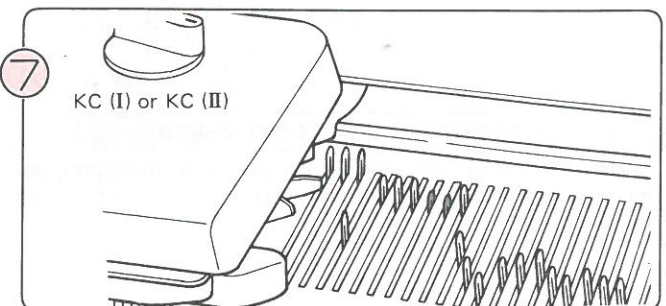
No suelte los botones de levas antes de retirar el carro K. Si los suelta, pulse los botones otra vez después de haber retirado el carro K sin deslizarlo.



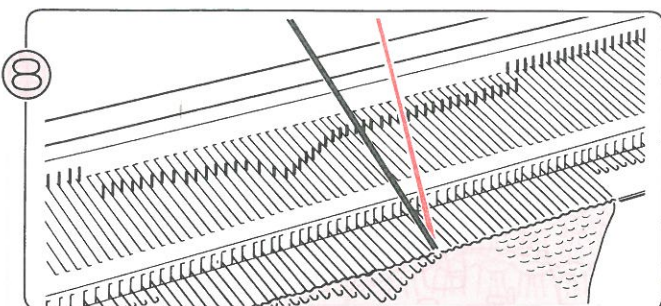
Coloque el carro K sobre uno u otro riel de extensión. Ajuste el botón de cambio a N.L.



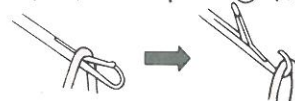
Atornille el conjunto de placa de platinas sobre el carro K.

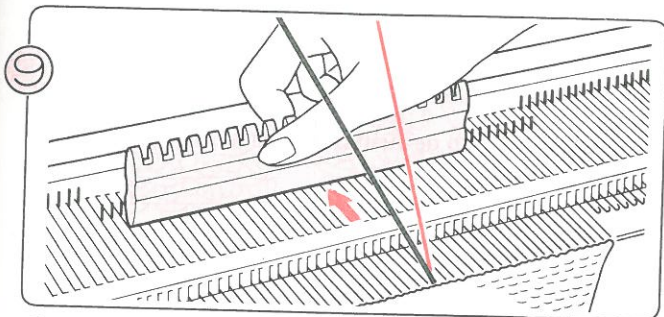


Si algunos puntos se han metido en el lecho de agujas, ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II) y deslice el carro K hacia delante y hacia atrás a través del lecho de agujas sin tejer, para hacer subir las agujas.

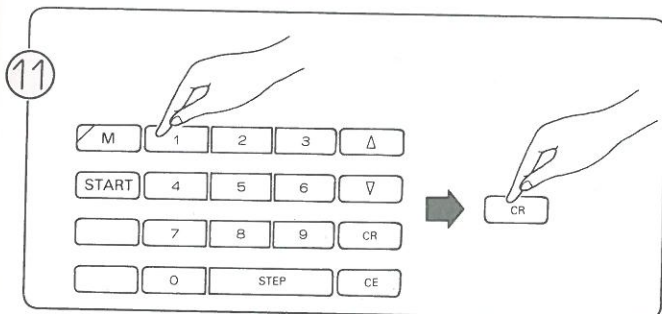


Con la ayuda del transportador, reemplace cualesquier puntos que están en los tallos de las agujas de vuelta a los ganchos, de forma que no se salgan. (Refiérase al paso ⑨ (1) — (5) en la página 147.)





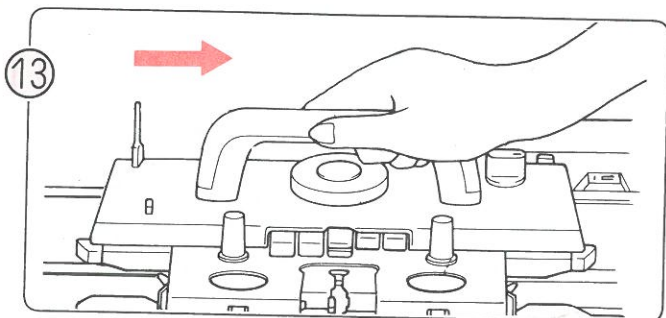
Cuando todos los puntos están seguros en los ganchos de las agujas, alinee todas las agujas en la posición B con la ayuda de la cara plana del deslizador de agujas 1/1.



Entre el número de vueltas que ha deshecho y pulse la tecla CR. La lámpara READY se enciende y el número de vuelta que va a tejer aparecerá en el display.

\* No se olvide de ajustar el cuentavueltas y la guía de hilo (si la usa) según el número de vueltas que haya deshecho.

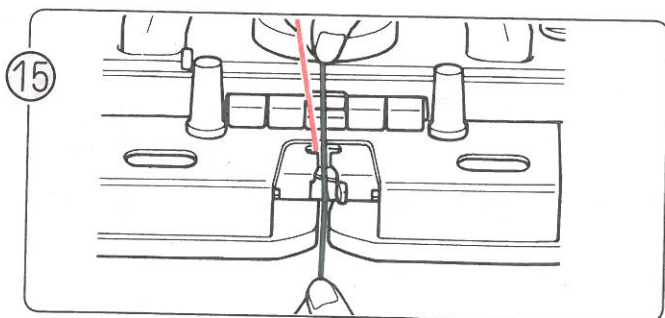
\* No necesita contar la última vuelta si el accionador del cuentavueltas o el de la guía de tejido no funcionó v.g. si Vd. se equivocó antes de que el carro K pasara por los accionadores.



Mueva el carro K a través del lecho de agujas al mismo lado que el hilo.

Las agujas son seleccionadas para el dibujo.

\* Si está usando el cuentavueltas o la guía de hilo, ajuste sus accionadores a la posición de descanso.



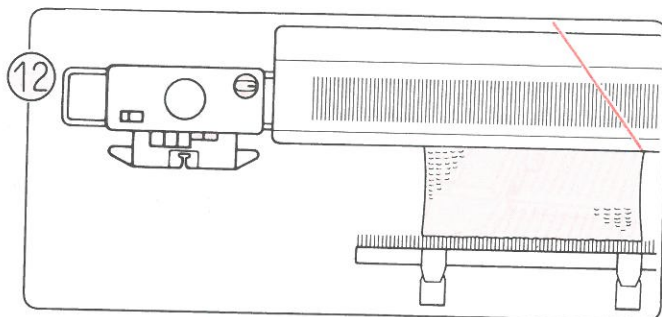
Enhebre el hilo en el alimentador "A".

\* Si está usando hilo de contraste o hilo de intercalado, no se olvide de enhebrarlo también.

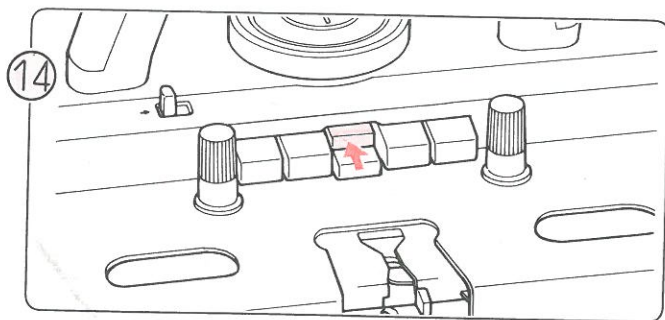
10

Deshega la vuelta. (Refiérase a los pasos 10 — 13 en la página 147.)

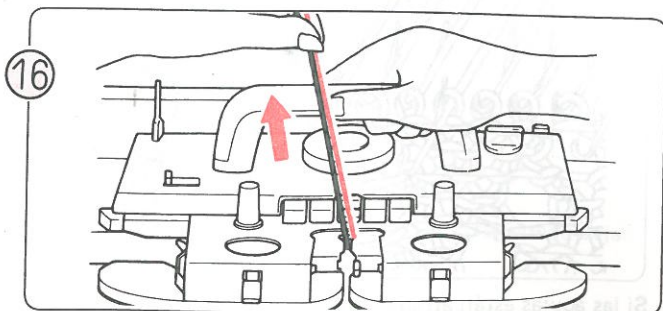
\* Si ha deshecho varias vueltas del tejido, recuerde el número de vueltas que ha deshecho. Incluso si Vd. interrumpió la última vuelta a la mitad, debe contar ésta como una vuelta.



Coloque el carro K en el lado opuesto del lecho de agujas al hilo. (Si el hilo está en el mismo lado que el carro K, refiérase a la página 148 para ver cómo se pasa el carro a través de las agujas sin tejer.) Pulse ambos botones Part y ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II).



Pulse los botones de levas de acuerdo con el dibujo.



Continúe tejiendo con el carro K, tirando del hilo ligeramente en la primera vuelta para eliminar cualquier flojedad.

\* Ponga los accionadores del cuentavueltas y/o de la guía de hilo en funcionamiento.

**2. SI DESEA DESHACER PARTE DEL TEJIDO  
(CUANDO EL CARRO SE HA IDO MAS ALLA DEL FINAL DEL TEJIDO)**

- ① Empiece deshaciendo las vueltas. (Refiérase a los pasos ⑩ — ⑬ en la página 147.)
- ② Ahora, siga los pasos ⑪ — ⑯ en la página 150. (Antes de entrar el número de vueltas deshechas en el paso ⑪, deberá despear el número en el display con la tecla CE.)

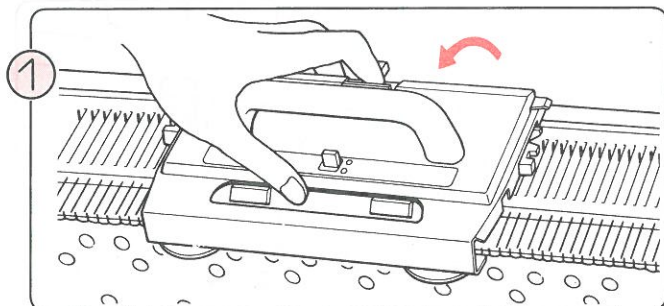
**3. SI ERRONEAMENTE, EMPUJA HACIA ATRAS LAS AGUJAS SELECCIONADAS**

- ① Haga retroceder todas las agujas a la posición B y saque el hilo del alimentador de hilo.
- ② Pulse la tecla CE. Entre 0 y pulse la tecla CE.
- ③ Siga los pasos ⑫ — ⑰ en la página 150.

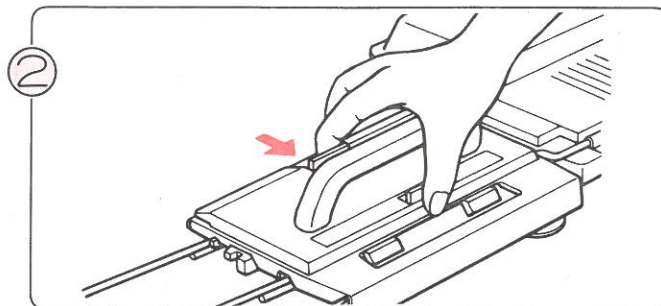
## QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE DIBUJOS DE CALADO NORMAL O CALADO FINO.

**1. SI SE ATASCA EL CARRO L**

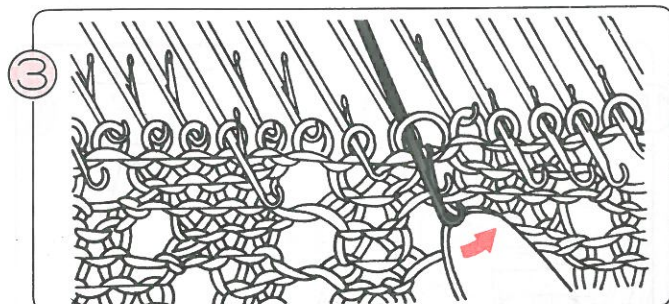
- No intente mover el carro L a la fuerza. Proceda de la forma siguiente:



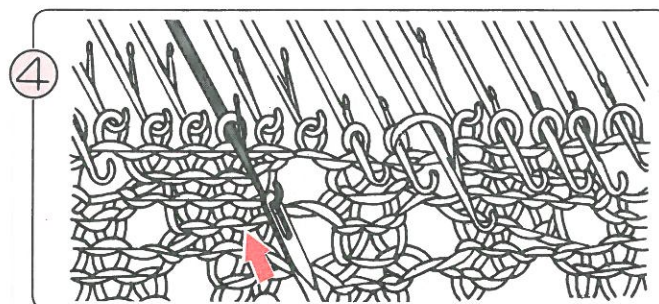
Retire el carro L pulsando el botón de liberación. Si el carro L está atrapado en las agujas, tenga cuidado al retirarlo.



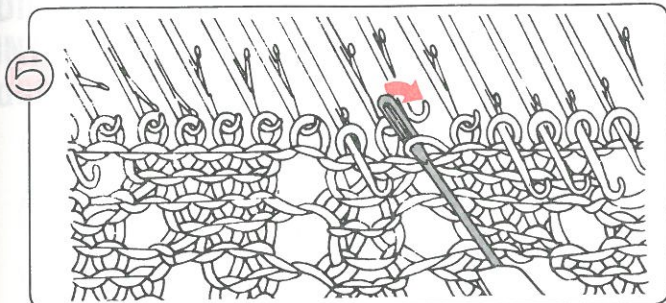
Coloque el carro L seguramente sobre el riel de extensión izquierdo con la ayuda del botón de liberación.



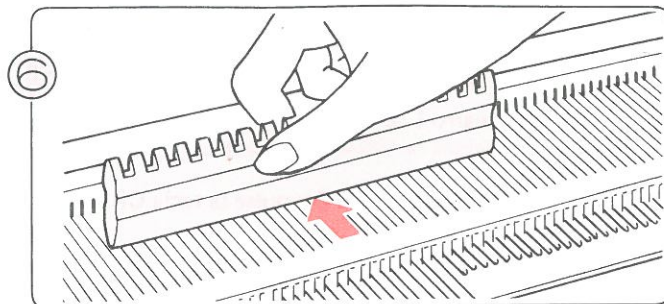
Si las agujas están atrapadas entre sí, sepárelas levantándolas de las puntas de la forma mostrada más arriba.



Use el transportador para reemplazar cualesquier puntos que estén en los tallos de las agujas de vuelta en los ganchos.



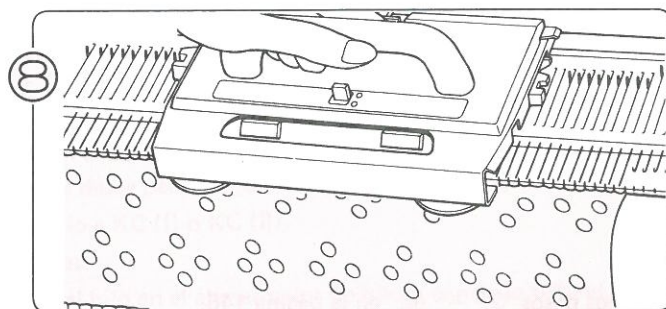
Retorne los puntos que se han transferido a las agujas adyacentes con la ayuda del transportador.



Haga retroceder todas las agujas a la posición B.

7

- (1) Pulse la tecla Down hasta que el número aparezca en el display Memo.
- (2) Pulse la tecla Up.



Continúe tejiendo, accionando el carro L y el carro K de acuerdo con el display Memo.

## 2. SI DESEA DESHACER PARTE DEL TEJIDO

- ①
  - (1) Retorne cualesquier puntos transferidos a las agujas adyacentes y ponga todas las agujas en la posición B. (Refiérase a los pasos ⑤ — ⑥ en la página 152.)
  - (2) Pulse la tecla Down hasta que el número aparezca en el display Memo.
  - (3) Deshaga las vueltas de punto liso, refiriéndose a los pasos ⑩ — ⑬ en la página 147.)
  - (4) Repita también los pasos (1) a (3) antedichos en caso necesario.  
\* Ajuste el cuentavueltas y/o guía de hilo en caso necesario.
- ②
  - (1) Compruebe las vueltas de punto liso. El display Memo indica el número de vuelta para punto liso. Si las vueltas son insuficientes, teja las vueltas adicionales necesarias.
  - (2) Pulse la tecla UP.  
\* No se olvide de ajustar el cuentavueltas y la guía de hilo en funcionamiento.
  - (3) Continúe tejiendo, accione el carro L y el carro K de acuerdo con el display Memo.

## 3. SI ACCIONA EL CARRO L PARA HACER UNA VUELTA ADICIONAL

- ① Retorne las agujas seleccionadas desde la posición D a B.
- ② Mueva el carro L a la izquierda y póngalo fuera de la marca de giro izquierda.
- ③ Pulse la tecla Down hasta que el número aparezca en el display Memo.
- ④ Accione el carro K de acuerdo con el display Memo.  
\* Cuando el carro L se mueve de derecha a izquierda, las agujas son a veces seleccionadas. Si esto ocurre, puede dejarlas tal como están.
- ⑤ Pulse la tecla UP.
- ⑥ Accione el carro L y el carro K de acuerdo con el display Memo.

#### 4. SI, ERRONEAMENTE, EMPUJA HACIA ATRAS LAS AGUJAS SELECCIONADAS

- ① Lleve las agujas seleccionadas desde la posición D a B. (Refiérase a ⑨ (1) – (5) en la página 147.)
- ② Mueva el carro L al otro lado y colóquelo fuera de la marca de giro. Lleve las agujas seleccionadas desde la posición D a B.
- ③ Pulse la tecla CE. Entre 2 y pulse la tecla CR.
- ④ Accione el carro L para seleccionar las agujas.
- ⑤ Continúe tejiendo accionando el carro L y el carro K de acuerdo con el display Memo.

## QUE HACER SI SE EQUIVOCA MIENTRAS HACE PUNTO INTARSIA.

### 1. SI SE ATASCA EL CARRO K

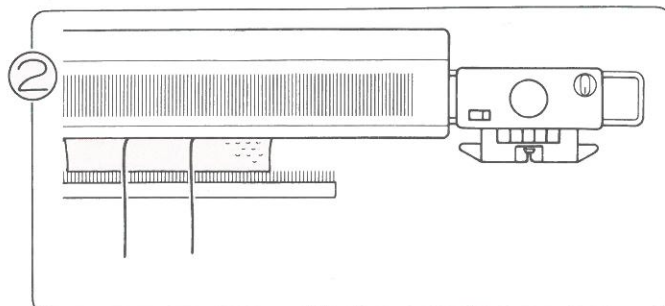
- No intente mover el carro K a la fuerza. Proceda de la forma siguiente:

①

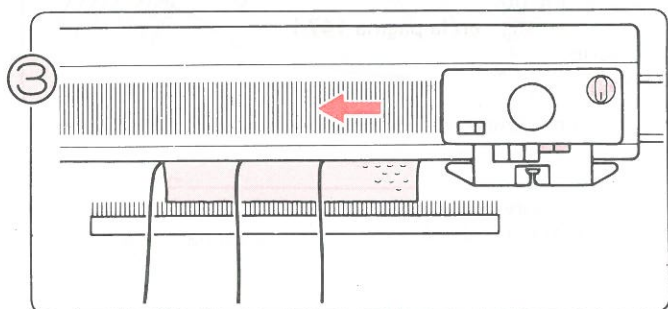
Siga los pasos ② – ⑫ en la página 146.

\* No se olvide de ajustar el cuentavueltas y la guía de hilo (si la usa) según el número de vueltas que haya deshecho.

\* No necesita contar la última vuelta si el accionador del cuentavueltas o el de la guía de hilo no funcionó v.g. si Vd. se equivocó antes de que el carro K pasara por los accionadores.

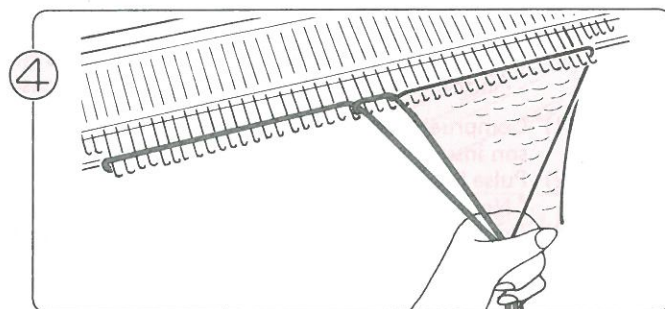


Si el carro K está al mismo lado del tejido que el hilo, retire el carro K del lecho de agujas y colóquelo en el lado opuesto.



Pulse ambos botones Part y mueva el carro K hasta el otro lado del lecho de agujas.

\* Si está usando el cuentavuelta o la guía de hilo, ajuste sus accionadores a la posición de descanso.



Tienda los hilos de acuerdo con el dibujo y continúe el tejido intarsia.

\* No se olvide de ajustar los accionadores del cuentavueltas y de la guía de hilo en funcionamiento.

### 2. SI DESEA DESHACER PARTE DEL TEJIDO

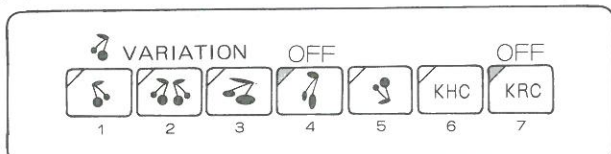
- ① Siga los pasos ⑨ (1) – ⑫ en la página 147, luego siga los pasos ② – 4 en esta página.

## DIBUJOS DE ESTILO NORUEGO, DE PUNTO RETENIDO, DE PUNTO SALTADO, INTERCALADOS, CALADO DE HILO Y PUNTO RETENIDO VANISADO.

### QUE HACER SI NO RECUERDA CUANTAS VUELTAS HA DESHECHO.

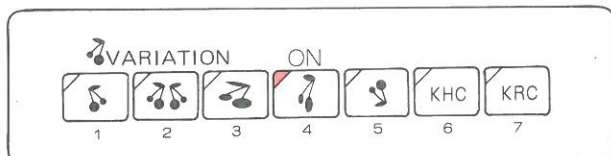
- ① Cuando la lámpara READY destella intermitentemente, pulse la tecla CE. (La lámpara READY se enciende.)
- ② Ajuste el botón de cambio a N·L y pulse ambos botones PART.
- ③ Examine la muestra para ver qué vuelta debe tejer después. (Cuando utilice la tecla KRC, refiérase a C.)
- ④ Ahora, siga las instrucciones de acuerdo con el ajuste de las teclas de variación.

(A) Cuando no se usan las teclas de DOBLE LARGO y KRC.



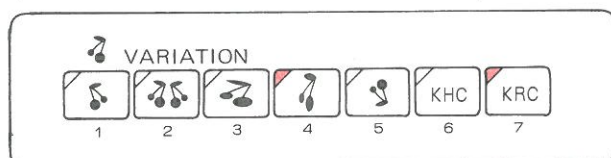
- (1) Mueva el carro K al lado opuesto del lecho de agujas al extremo del hilo, y colóquelo fuera de la marca de giro.
- (2) Pulse la tecla UP o DOWN hasta que el display muestre el número que desea para la próxima vuelta que va a tejerse.
- (3) Cuando el display muestre la vuelta correcta, ajuste el botón de cambio a KC (I) o KC (II).
- (4) Mueva el carro K a través del lecho de agujas para seleccionar las agujas.
- (5) Pulse el(los) botón(es) de levas de acuerdo con el dibujo, compruebe el hilo en el alimentador de hilo y continúe tejiendo.

(B) Cuando se usa la tecla de DOBLE LARGO.



- Cuando teje dibujos de doble largo, cada vuelta se teje dos veces. Compruebe si su vuelta siguiente es la primera o la segunda del dibujo de doble largo.
- Los pasos son los mismos que para "(A) (Cuando no se usan las teclas de DOBLE LARGO y KRC)". Sin embargo, tenga en cuenta los puntos siguientes cuando llegue al paso 2. Cuando Vd. pulsa la tecla UP o DOWN, el mismo número aparecerá en el display dos veces. Si la vuelta que desea es la primera vuelta del dibujo de doble largo, use el número la primera vez que aparezca. Si la vuelta que desea es la segunda, use el número la segunda vez que aparezca.

(C) Cuando use la tecla KRC o la tecla KRC y la tecla de DOBLE LARGO.



- (1) Deshaga el tejido hasta que el extremo del hilo principal esté a la derecha del tejido.
- (2) Coloque el carro KR a la derecha del lecho del dispositivo de hacer elástico. (Si el carro KR está a la izquierda de la máquina, suéltelo del lecho de agujas y colóquelo a la derecha.)
- (3) Coloque el carro K fuera de la marca de giro izquierda. Compruebe los puntos del color de contraste para ver que número de vuelta deberá tejerse después.
- (4) Pulse la tecla UP o DOWN hasta que el display muestre el número que desea para la próxima vuelta que va a tejerse.  
NOTA: Cuando utiliza la tecla de DOBLE LARGO, el display mostrará el mismo número cuatro veces. Use el número la primera vez que aparece, independientemente de que la tecla de DOBLE LARGO esté encendida o apagada.
- (5) Ajuste el botón de cambio a KC (II) y mueva el carro K a través del lecho de agujas para seleccionar las agujas.
- (6) Conecte los carros K y KR, compruebe el hilo en el alimentador de hilo y continúe tejiendo.

## QUE HACER SI HA INTRODUCIDO EL NUMERO EQUIVOCADO PARA LAS VUELTAS QUE HA DESHECHO.

(A) El número introducido es menor que la cifra correcta (v.g. Vd. ha deshecho 4 vueltas, pero ha introducido el número 3 y luego ha pulsado la tecla CR).

① Calcule cuántas vueltas le faltan, y ajuste el número indicado en el display pulsando la tecla DOWN. En el ejemplo, le falta una vuelta, de forma que hace retroceder el número una vuelta con la ayuda de la tecla DOWN. Si está usando la tecla de INVERSION, use la tecla UP para retroceder el número.

② Ahora, siga las instrucciones en la página 150, pasos ⑫ — ⑯.

(B) El número introducido es mayor que la cifra correcta (v.g. Vd. ha deshecho 2 vueltas, pero ha introducido el número 4 y luego ha pulsado la tecla CR).

① Calcule cuántas vueltas le sobran, y ajuste el número indicado en el display pulsando la tecla UP. En el ejemplo, le sobran dos vueltas, de forma que hace avanzar el número dos vueltas con la ayuda de la tecla UP. Si está usando la tecla de INVERSION, use la tecla DOWN para avanzar el número.

② Ahora, siga las instrucciones en la página 150, pasos ⑫ — ⑯.

## QUE HACER SI CONECTA LA LAMPARA M POR EQUIVOCACION ...

Pulse la tecla C. (La lámpara M se apaga.)

## QUE HACER SI HAY UN CORTE DE ENERGIA ELECTRICA MIENTRAS TRABAJA.

(A) Si la corriente se corta mientras está tejiendo efectivamente puntos con el carro K.

① Mueva el carro fuera de la marca de giro en el lado hacia el cual se ha movido.

② Conecte la energía.

③ Pulse la tecla CR. (La lámpara READY destella intermitentemente.)

④ Deshaga el tejido hasta una vuelta antes del tejido de dibujo correcto.

⑤ Coloque el carro K al lado opuesto del lecho de agujas al extremo del hilo. Pulse ambos botones PART y mueva el carro K a través del lecho de agujas desde fuera de la marca de giro, para seleccionar las agujas.

⑥ Pulse la tecla CE. (La lámpara READY se enciende.)

⑦ Pulse los botones de levas de acuerdo con su dibujo. Compruebe el hilo en el alimentador de hilo y continúe tejiendo.

(B) Si la corriente se corta mientras está tejiendo efectivamente puntos con el carro L.

- ① Mueva el carro hasta el lado hacia el cual se estaba moviendo, y colóquelo sobre el riel de extensión en el lado opuesto.
- ② Conecte la energía.
- ③ Pulse la tecla CR. (La lámpara READY destella intermitentemente.)
- ④ Retorne todas las agujas seleccionadas a la posición B.
- ⑤ Mueva el carro L a través del lecho de agujas desde fuera de la marca de giro, para seleccionar las agujas.
- ⑥ Pulse la tecla CE. (La lámpara READY se enciende.)
- ⑦ Continúe tejiendo de acuerdo con el display Memo.

(C) Si la corriente se corta mientras el carro K o L está fuera del tejido.

- ① Conecte la energía.
- ② Mueva el carro K o L a través de la marca de giro y continúe tejiendo.

## QUE HACER SI SELECCIONA LAS AGUJAS INCORRECTAMENTE.

Compruebe los puntos siguientes:

- Asegúrese de haber programado el dibujo correctamente.
- Asegúrese de haber ajustado el carro K correctamente y de que ha empezado con él fuera de la marca de giro en la primera vuelta del dibujo.
- Asegúrese de que el carro K pasó por el centro de la máquina (aguja verde 1) en cada vuelta. Si el carro regresa sin pasar por el centro del lecho de agujas, la misma selección de agujas volverá a aparecer. Si esto es lo que Vd. ha hecho mal, corrija la selección de agujas de la forma siguiente:

- (1) Coloque todas las agujas seleccionadas en la posición B.
- (2) Pulse ambos botones PART y lleve el carro K hasta el otro lado del lecho de agujas. (El carro K debe pasar por el centro de la máquina.)
- (3) Coloque las agujas seleccionadas en la posición B.
- (4) Vuelva a mover el carro K a través del lecho de agujas, esta vez para obtener la selección de agujas correcta.
- (5) Pulse los botones de levas de acuerdo con su dibujo, compruebe el hilo en el alimentador de hilo y continúe tejiendo.

## QUE HACER SI NO SELECCIONA LAS AGUJAS Y ESTAS PERMANECEN EN LA POSICION B.

Compruebe los puntos siguientes:

- Asegúrese de haber ajustado el carro K correctamente y de que ha empezado con él fuera de una marca de giro en la primera vuelta dle dibujo.
- Asegúrese de que la lámpara READY está encendida. Si no lo está, compruebe si el programa está acabado o no.
- ¿Debería ser diferente la tecla de SELECTOR? Compruebe si el dibujo se hace cuando el SELECTOR (2) está conectado.
- Cuando Vd. empezó a tejer otra vez después de mover el carro K fuera de la marca de giro, ¿pasó el carro K más allá de la marca de giro después de ajustar el botón de cambio a KC (I) o KC (II)?

Si el carro K no pasó más allá de la marca de giro, corrija esto de la forma siguiente:

- (1) Deshaga el tejido hasta la vuelta correcta.
- (2) Coloque el carro K fuera de la marca de giro en el lado opuesto del lecho de agujas al extremo del hilo.
- (3) Ajuste el botón de cambio a KC (I) O KC (II) y pulse ambos botones PART.
- (4) Mueva el carro K desde fuera de la marca de giro a través del lecho de agujas para seleccionar las agujas.

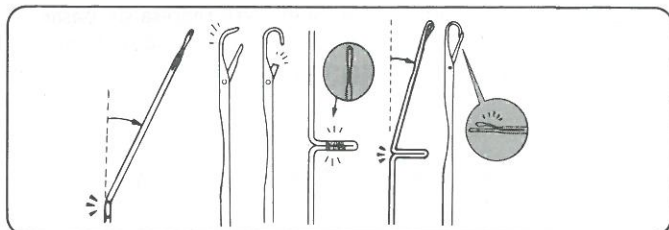
## QUE HACER SI LA LETRA "E" DESTELLA INTERMITENTEMENTE EN EL DISPLAY MEMO.

- ① Pulse la tecla CE para despejar el display.
- ② Entre la cifra correcta.

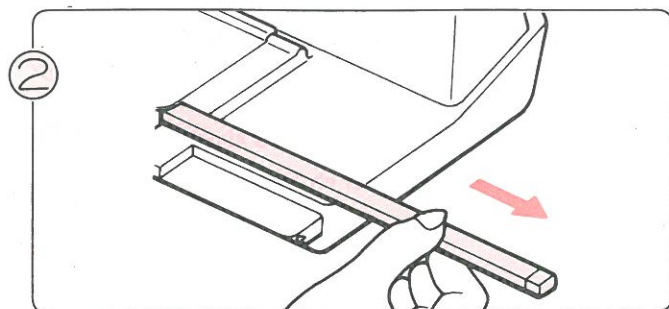
En los casos siguientes, la E destellará intermitentemente en el display Memo:

- Cuando Vd. entra un número de dibujo no memorizado.
- Cuando Vd. entra una posición de dibujo superior a Amarillo 799 ó verde 100.
- Cuando Vd. está programando su propio dibujo y entra un número de puntos superior a 200 ó un número de vueltas superior a las que se pueden tejer.
- Cuando se teje en dibujo de calado — entra 0 y pulsa la tecla CR o cuando pulsa la tecla CR sin mover el carro L o K después de una corrección.

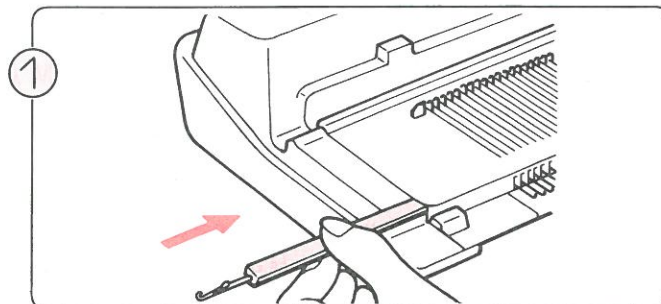
## REEMPLAZO DE UNA AGUJA



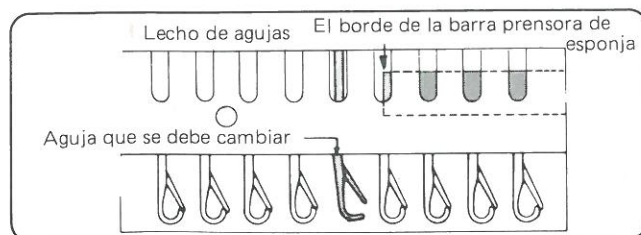
- Las agujas torcidas, rotas o dañadas causarán problemas durante en tejido. Si Vd. sufre puntos corridos o mal tejidos, compruebe las agujas y reemplace las que están en malas condiciones inmediatamente. En una emergencia, si no tiene agujas de repuesto, use una del borde del lecho de agujas.

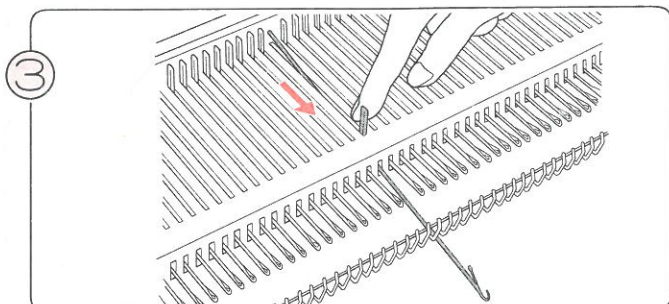


Saque la barra a mano hasta que pase por la aguja que debe reemplazarse.

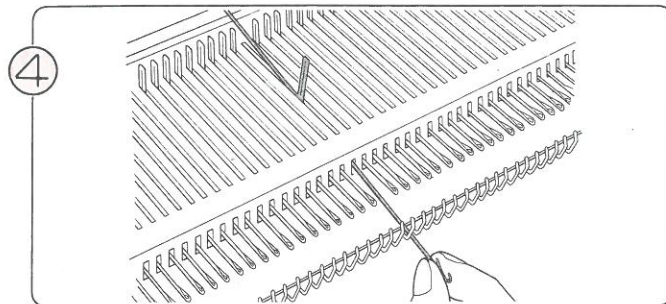


Empuje un extremo de la barra prensora de esponja con el mango de su remallador hasta que aparezca por el otro extremo.

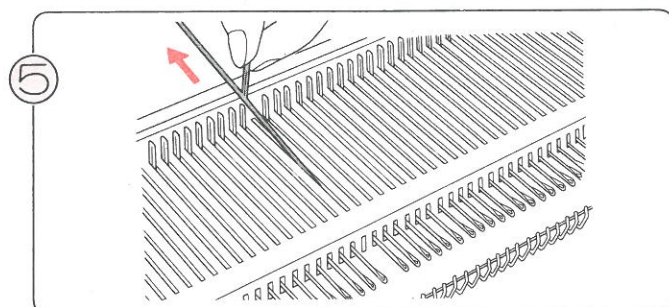




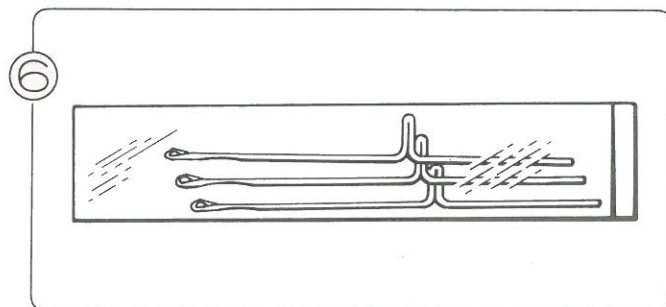
Empuje la aguja dañada hacia delante a la posición E lo más que pueda.



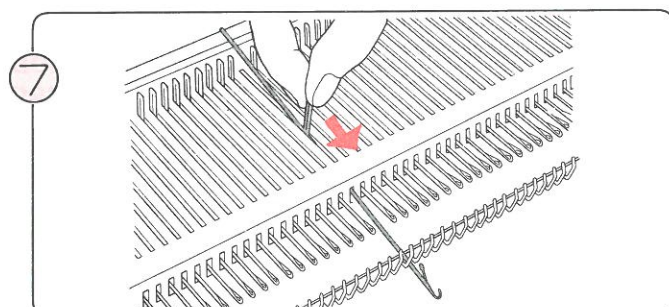
Oprima el extremo del gancho de forma que la espiga de la aguja se levante del lecho de agujas.



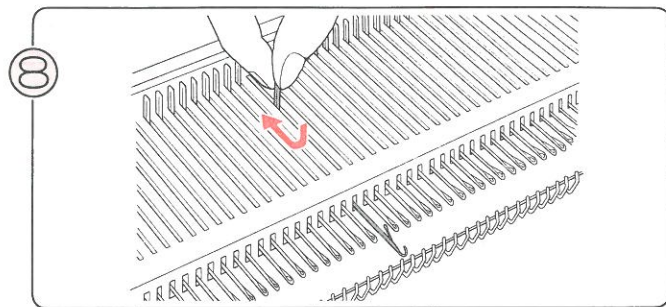
Agarre la espiga y levante la aguja dañada del lecho de agujas.



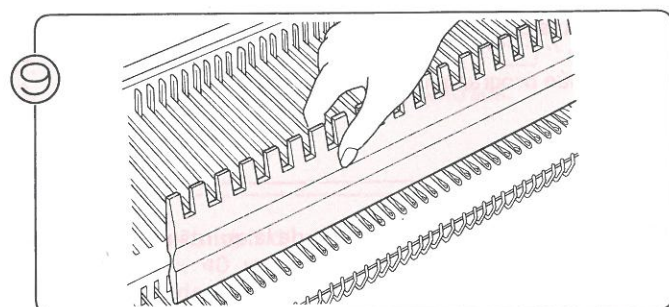
Saque una aguja de repuesto de la caja de accesorios.



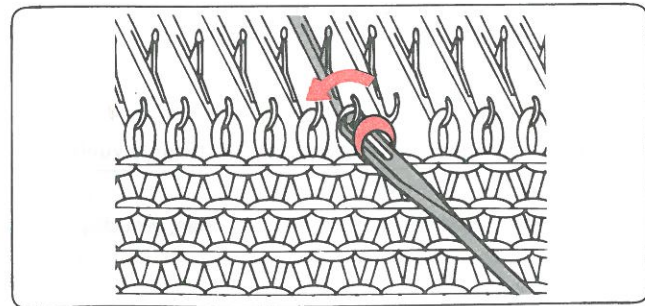
Con el codo abierto, introduzca la aguja nueva de la forma mostrada.



Retorne la aguja a la posición A.



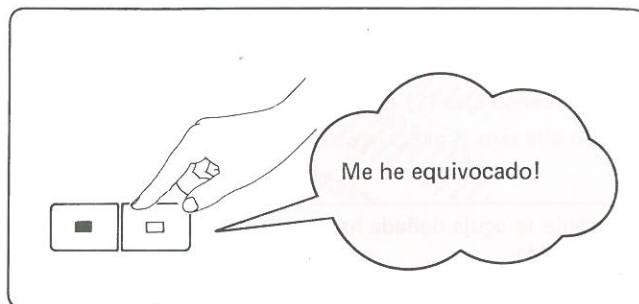
Sujetando las agujas con la mano o la cara plana del deslizador de agujas 1/1, empuje la barra prensora de esponja de vuelta a su sitio.



\*Si necesita reemplazar una aguja mientras está tejiendo en la máquina, transfiera el punto de la aguja dañada a una aguja adyacente. Reemplace el punto después de haber completado el reemplazo.

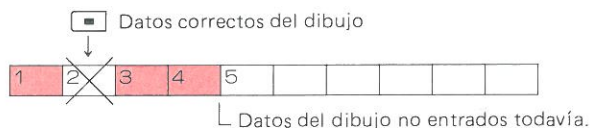
# CORRECCION DE ERRORES EN EL PROGRAMA DE ENTRADA QUE HACER SI SE UTILIZAN LAS TECLAS Y INCORRECTAMENTE

Con la ayuda de la tecla izquierda y la tecla Down, proceda a la posición donde desea hacer la corrección, y enmiende los datos del dibujo con las teclas de datos.

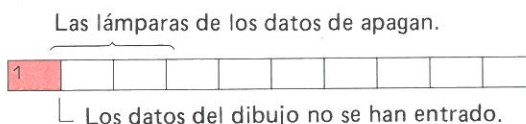
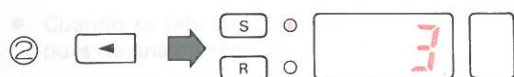
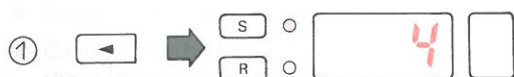


## Ejemplo 1: Qué hacer cuando el error está en la vuelta actual.

- El error está en el segundo punto y el display muestra el número 5 para el quinto punto.

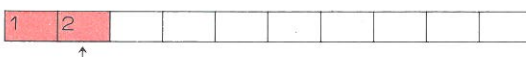



- 1 Pulse la tecla izquierda hasta que el display muestre el número 2 para el segundo punto.



El número indicado en el display regresa al número anterior pulsando la tecla izquierda. Asimismo, se borran los datos del dibujo para el punto.

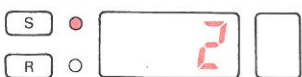
- 2 Entre los datos correctos del dibujo para el segundo punto otra vez.



- Los datos del dibujo para el segundo punto se entran con la tecla "  ".
- Continúe programando los datos del dibujo.

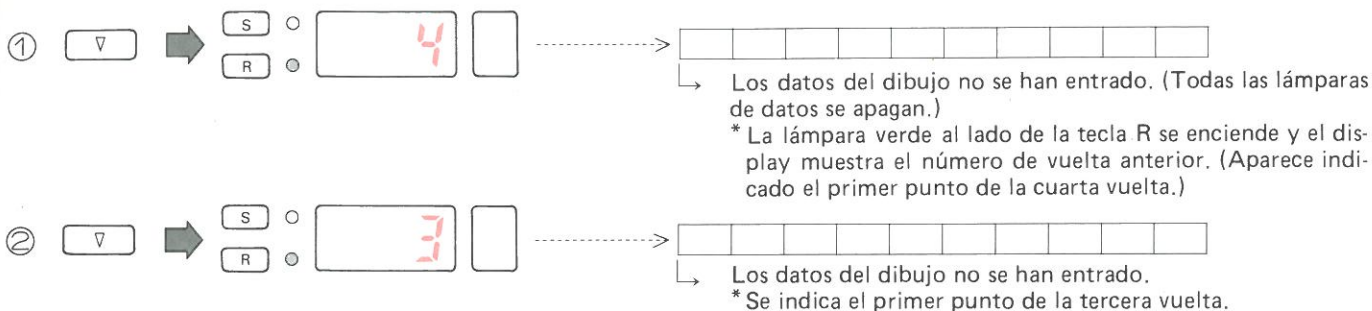
## Ejemplo 2: Qué hacer cuando el error está en la vuelta anterior.

- El error se ha cometido hace 2 vueltas, y el display muestra el número 2 para el segundo punto de la quinta vuelta.

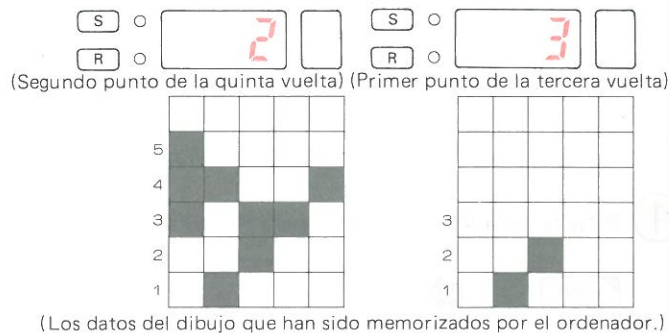


(Segundo punto de la quinta vuelta)

- ① Haga retroceder el número de indicación 2 vueltas, pulsando la tecla DOWN dos veces.



Los datos del dibujo se borran del ordenador cuando Vd. pulsa la tecla DOWN. Por lo tanto, debe volver a entrar los datos del dibujo a partir del punto indicado en el display.

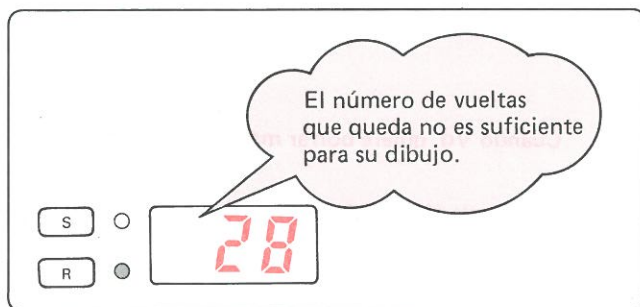


- ② Entre los datos correctos del dibujo para el primer punto de la tercera vuelta.

## PROGRAMACION DE ENTRADA

### QUE HACER SI HAY UN NUMERO INSUFICIENTE DE VUELTAS O NO QUEDA NINGUNA PARA SU PROGRAMA DE DIBUJO.

Vd. puede entrar su propio dibujo después de haber borrado uno o más dibujos ya memorizados en el ordenador.



#### Programación

1. Pare el programa de entrada.
2. Borre el otro dibujo.
3. Vuelva a empezar el programa de entrada.

#### Ejemplo

- El tamaño del dibujo para su programa es de 20 puntos x 40 vueltas. Entre el número 20 como el número de puntos para el dibujo.



El número de vueltas disponibles para Vd. (Le faltan 12 vueltas de sus 40 requeridas.)

- El display muestra a continuación el número 28 como la cantidad de vueltas que Vd. puede usar para su dibujo.

### 1. PARADA DEL PROGRAMA DE ENTRADA

- ① Pulse la tecla INPUT. (La lámpara INPUT se apaga.)



El display y el display Memo muestran los datos del dibujo anterior que existían inmediatamente antes de que Vd. empezara su programa de entrada.

\* La lámpara READY se enciende y el programa de entrada se ha parado.

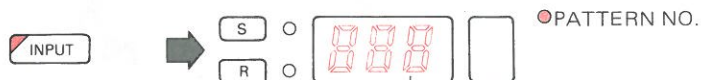
### 2. BORRADO DE OTRO DIBUJO

Busque un dibujo que tenga más del número de puntos requerido para suplir la falta para este nuevo dibujo. (240 = 20 puntos x 12 vueltas.)

\* Si no puede hallar un dibujo con suficientes puntos para su requisitos, tendrá que borrar más de un dibujo.

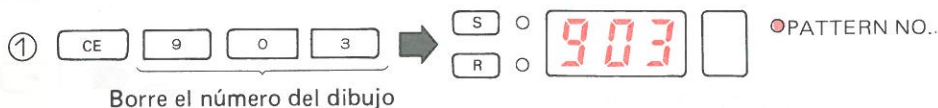
\* Para hallar cómo comprobar el dibujo memorizado, véase. "COMPROBACION DE LOS DATOS DE DIBUJOS ALMACENADOS EN EL ORDENADOR" en la página 63.

- ① Pulse la tecla INPUT. (La lámpara READY se apaga.)



El display muestra el número utilizado para el nuevo dibujo.

- ② Pulse la tecla CE para despejar el display y entre el número del dibujo que desea borrar, luego, pulse la tecla C.



Borre el número del dibujo



El número en el display junto con todos los datos del dibujo para dicho número han sido borrados del ordenador.

\* Cuando Vd. quiere borrar más de un dibujo, repita los pasos ① y ②.

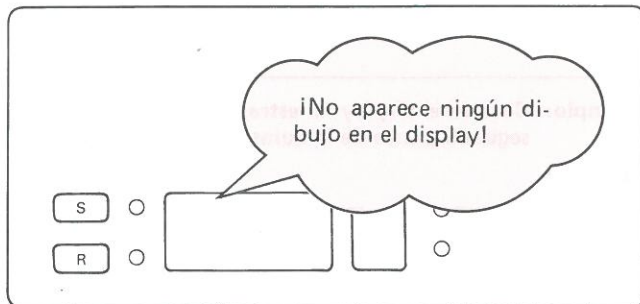
- ③ Pulse la tecla INPUT después de haber borrado el dibujo. (La lámpara INPUT se apaga.)

### 3. ENTRADA DE PROGRAMA

- Entre su propio programa de dibujo refiriéndose a la página 57.

## QUE HACER SI EL DISPLAY NO INDICA EL NUMERO DEL DIBUJO, INCLUSO CON LA TECLA DE ENTRADA PRESIONADA.

Significa que la capacidad de la memoria está completamente llena. Deberá borrar algunos de los dibujos memorizados antes de poder almacenar otros nuevos. Ningún número se indicará en el display.



### 1. BORRADO DEL DIBUJO MEMORIZADO

Busque un dibujo que tenga más del número de puntos requerido para suplir la falta para este nuevo dibujo.

\* Si no encuentra el dibujo que desea borrar del ordenador, búsquelo con la rutina de COMPROBACION para su propio dibujo en la página 63.

① Entre el número del dibujo que desea borrar y pulse la tecla C.



\* Cuando Vd. quiere borrar más de un dibujo, repita los pasos ① y ②.

② Pulse la tecla INPUT después de haber borrado el dibujo. (La lámpara INPUT se apaga.)

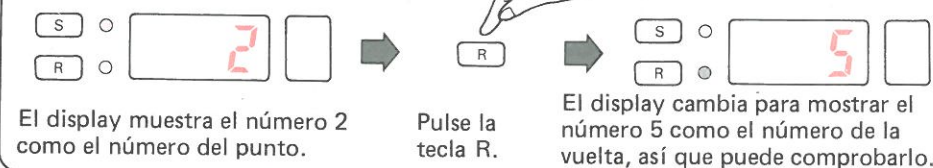
### 2. ENTRADA DE PROGRAMA

- Entre su propio programa de dibujo refiriéndose a la página 57.

## QUE HACER SI DESEA COMPROBAR LA POSICION DE LOS DATOS DE DIBUJO, DURANTE LA ENTRADA DE DATOS.

- Vd. puede comprobar la posición de los datos del dibujo cambiando la indicación en el display con la tecla R o S.

**Ejemplo:** Cuando el display muestra el segundo punto de la quinta vuelta.



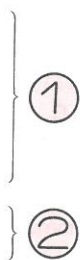
\* Cuando Vd. pulsa la tecla S, el display muestra otra vez el número del punto.

## QUE HACER SI HAY UN CORTE DE ENERGIA ELECTRICA DURANTE LA ENTRADA DE DATOS DE DIBUJO.

- Cuando la energía eléctrica se corta mientras usa el programa de entrada, siga las instrucciones de acuerdo con el paso al que haya llegado.

### PASOS DEL PROGRAMA DE ENTRADA

1. Conecte la tecla INPUT.
2. Pulse la tecla STEP.
3. Entre el número de puntos para el dibujo.
4. Pulse la tecla STEP.
5. Entre el número de vueltas para el dibujo.
6. Pulse la tecla STEP.
7. Entre los datos del dibujo con la ayuda de las teclas ☐ y ☐.



① Qué hacer si la energía eléctrica se corta durante el programa de entrada, pasos 1 a 5.

- Los datos del dibujo retornarán a la forma que tenían justamente antes de que Vd. conectara la tecla INPUT. Conecte la energía eléctrica y pulse la tecla INPUT para volverla a activar. Introduzca el programa de entrada desde el principio.

② Qué hacer si la energía eléctrica se corta al pulsar la tecla STEP en el paso 6, después de haber entrado el número de vueltas para el dibujo, o mientras entra los datos del dibujo con la tecla de datos en el paso 7.

- Todos los datos del dibujo introducidos antes de cortarse la energía son memorizados en el ordenador correctamente. Pero los datos para el resto de los puntos del dibujo habrán sido automáticamente introducidos como puntos de tecla ☐ por el ordenador.
- (1) Si la programación de los datos del dibujo está prácticamente acabada, use el programa de comprobación (CHECK) para corregir las entradas de la tecla ☐ para el resto de los puntos. Refiérase a la página 63.
  - (2) Si nada más que ha empezado a programar los datos del dibujo, borre los datos del dibujo y empiece de nuevo el programa de entrada.
    1. Conecte la energía eléctrica.
    2. Conecte la tecla INPUT y pulse la tecla CE para despejar la indicación en el display. Entre el número del dibujo que desea borrar y pulse la tecla C. Desconecte la tecla INPUT.
    3. Conecte la tecla INPUT y entre los datos del dibujo otra vez desde el principio.

# USO DE LA UNIDAD DE DISCO FLEXIBLE

## QUE HACER CUANDO APARECE UN MENSAJE DE ERROR

### • MENSAJE DE ERROR

#### MENSAJE NUMERO 1

**CAUSA 1** El interruptor de energía de la unidad de disco flexible no está conectado.

##### ACCION SUGERIDA:

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Conecte el interruptor de energía para la unidad.
- (3) Introduzca el disco en la unidad y pulse la tecla STEP. El ordenador comienza de nuevo la programación.

**CAUSA 2** No se han instalado baterías en la unidad o el adaptador de corriente alterna CA no está conectado.

##### ACCION SUGERIDA:

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Desconecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer.
- (3) Instale baterías adecuadas en la unidad o conecte el adaptador de CA.
- (4) Conecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer.
- (5) Introduzca el disco en la unidad y empiece de nuevo el programa.

**CAUSA 3** El cable de interfase no está conectado.

##### ACCION SUGERIDA:

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Desconecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer.
- (3) Conecte el cable de interfase firmemente.
- (4) Conecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer.
- (5) Introduzca el disco en la unidad y empiece de nuevo el programa.

#### MENSAJE NUMERO 2

**CAUSA** El disco flexible no funciona correctamente.

##### ACCION SUGERIDA:

- (1) Saque el disco de la unidad.
  - (2) Desconecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer.
  - (3) Conecte los interruptores de energía de la unidad de disco y de la máquina de tejer e introduzca el disco en la unidad.
  - (4) Empiece de nuevo el programa.
- Si el display Memo muestra un mensaje de error número 2, hay un defecto en la unidad de disco flexible. Haga revisar la unidad por su agente de servicio.

#### MENSAJE NUMERO 3

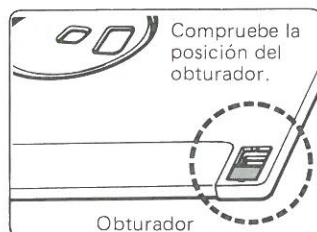
**CAUSA** El disco no está metido en la unidad.

##### ACCION SUGERIDA:

Introduzca el disco en la unidad y pulse la tecla STEP.  
El ordenador empieza de nuevo el programa.

#### MENSAJE NUMERO 4

**CAUSA** El disco está protegido contra escritura.



Cuando el obturador está cerrado, el disco no está protegido contra la escritura.

Cuando el obturador está arriba y el agujero está cerrado, puede escribir datos en el disco.

Cuando el obturador está abierto, el disco está protegido contra la escritura.

Cuando el obturador está abajo y el agujero está abierto, no puede escribir datos en el disco, y los datos existentes están protegidos contra cualquier borrador accidental.

#### ACCION SUGERIDA:

- (1) Saque el disco de la unidad. Cancele la protección contra escritura.
- (2) Vuelva a meter el disco en la unidad y pulse la tecla STEP. El ordenador empieza de nuevo a programar.

#### MENSAJE NUMERO 5

**CAUSA** Vd. está tratando de usar un disco sin formatear.

#### ACCION SUGERIDA 1: Use este disco después de formatear.

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Desconecte el interruptor de energía de la máquina de tejer para acabar el programa.
- (3) Conecte el interruptor de energía de la máquina de tejer e introduzca el disco en la unidad.
- (4) Haga el formateado del disco.

#### ACCION SUGERIDA 2: Use otro disco que ya está formateado.

- (1) Cambie el disco por otro formateado.
- (2) Pulse la tecla STEP. El ordenador empieza de nuevo el programa.

#### MENSAJE NUMERO 6

**CAUSA** Los datos del dibujo no se han salvado en el número de pista que Vd. programó.

#### ACCION SUGERIDA 1: Vuelva a entrar otro número de pista.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el mensaje de error del display Memo.
- (2) Entre el nuevo número de pista.
- (3) Pulse de nuevo la tecla STEP. El ordenador empieza de nuevo el programa.

#### ACCION SUGERIDA 2: Acabe el programa.

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el mensaje de error del display Memo.
- (2) Pulse la tecla STEP.

#### MENSAJE NUMERO 7

**CAUSA 1** La cara de la pista programada tiene un defecto.

- Si el defecto sólo afecta parte del disco, no puede usar dicha pista, pero sí las restantes.
- Si el defecto afecta toda la cara del disco, no puede usar ninguna de las pistas.

**CAUSA 2** Los datos del dibujo en la pista programada han sido afectados por el magnetismo.

- Si los datos del dibujo están parcialmente rotos, no puede usar dicha pista, pero puede usar las pistas restantes.
- Si todos los datos del dibujo están afectados, sólo puede usar el disco después de haberlo formateado otra vez.

#### • Cuando se termina el programa:

- (1) Pulse la tecla CE para despejar el mensaje de error en el display Memo.
- (2) Pulse la tecla STEP.

NOTA: Refiérase al folleto que acompaña a la unidad de disco flexible o los discos en blanco para ver cómo se manejan los discos.

## MENSAJE NUMERO 8

### CAUSA

No queda ningún espacio en el disco para salvaguardar los datos del dibujo.

**ACCION SUGERIDA 1:** Use este disco otra vez después de haberlo formateado.

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Desconecte el interruptor de energía de la máquina de tejer para acabar el programa.
- (3) Conecte el interruptor de energía de la máquina de tejer e introduzca el disco en la unidad.
- (4) Ahora haga el formateado del disco.

**ACCION SUGERIDA 2:** Use este disco otra vez después de haber borrado uno de los dibujos memorizados que ya no requiere.

- (1) Saque el disco de la unidad.
- (2) Desconecte el interruptor de energía de la máquina de tejer para acabar el programa.
- (3) Conecte el interruptor de energía de la máquina de tejer e introduzca el disco en la unidad.
- (4) Ahora borre el dibujo.

**ACCION SUGERIDA 3:** Use otro disco vacío o parcialmente vacío que ya ha sido formateado.

- (1) Cambie el disco por otro formateado.
- (2) Pulse la tecla STEP. El ordenador empieza de nuevo el programa.

## MENSAJE NUMERO 9

### CAUSA

No puede formatear un disco porque está defectuoso.

**ACCION SUGERIDA 1:** Use otro disco.

- (1) Cambie el disco por otro nuevo.
- (2) Pulse la tecla STEP. El disco será formateado ahora.

**ACCION SUGERIDA 2:** Acabe el programa.

- (1) Saque el disco defectuoso de la unidad.
- (2) Desconecte el interruptor de energía de la máquina de tejer para terminar el formateado.

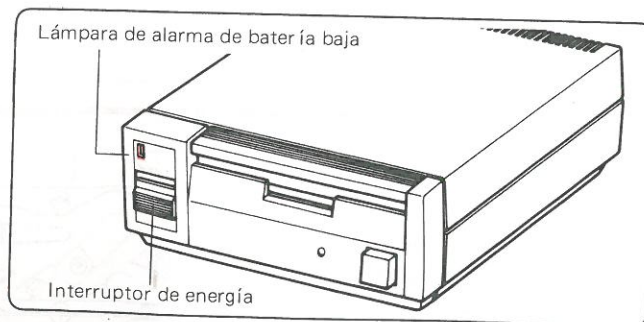
\* Cuando un mensaje de error es indicado en el display Memo, Vd. puede interrumpir el programa desconectando el interruptor de energía de la máquina de tejer.

## SI LA LAMPARA DE ALARMA DE BATERIA BAJA SE ENCIENDE (MIENTRAS SE UTILIZAN LAS BATERIAS)

En cuanto las baterías se debiliten, debe cambiarlas por otras nuevas.

\* Cuando las baterías se agotan, la energía se corta automáticamente, y no puede programar. Empiece de nuevo el programa cuando cambie las baterías. Aunque se corte la energía, los datos en los discos no se pierden.

\* Cuando desconecta el interruptor de energía para la unidad, la lámpara de alarma de batería baja se enciende por un momento. Esto es correcto, no es una avería.



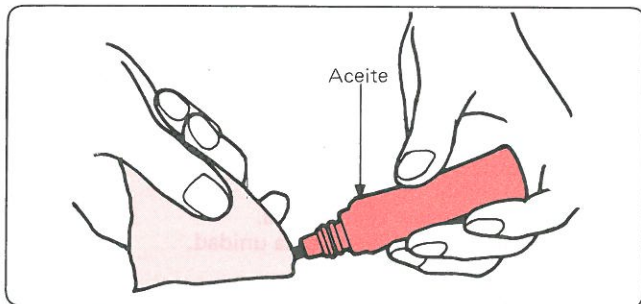
## QUE HACER SI DESEA COPIAR UN DIBUJO DE UN DISCO A OTRO

Tal vez haya tomado prestado un disco de una amiga para copiar uno de los dibujos.

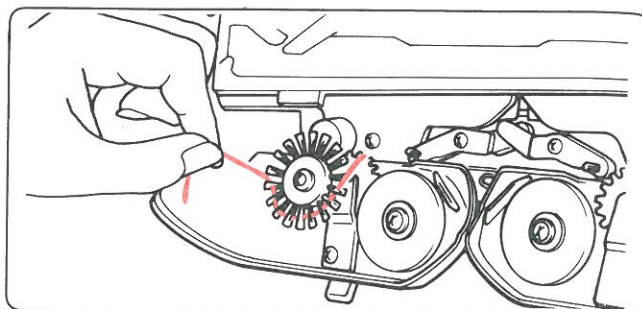
- Primero, debe transferir el dibujo del disco de su amiga al ordenador de su máquina de tejer. (Véase la página 76 "Cómo cargar sus datos de dibujo".)
- Luego, saque el disco de su amiga, e introduzca uno suyo que esté formateado. (Véase la página 74 "Puesta en formato de sus discos"), y que tenga suficiente espacio para almacenar todo o parte del dibujo.
- Ahora, transfiera el dibujo desde la memoria del ordenador a su disco. (Véase la página 75 "Almacenamiento de sus datos de dibujo".)

Ahora tiene una copia del dibujo de su amiga en su propio disco.

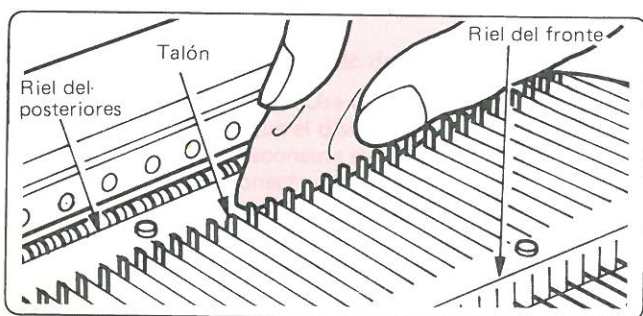
## LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO



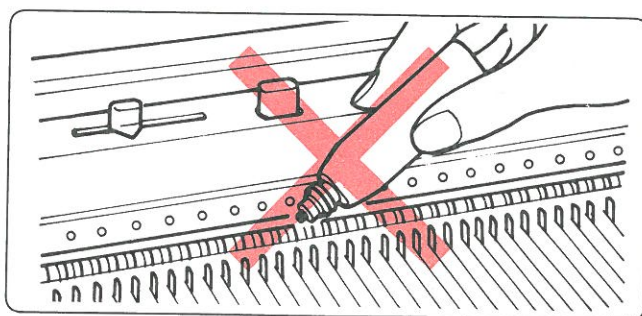
Limpie las partes metálicas con un paño con aceite y limpie las partes de plástico con un paño suave y un detergente neutro suave.



Retire los carros K y L del lecho de agujas y cepille cualquier polvo o pelusa. Compruebe que los cepillos están libres de pelusa o hebras de hilo, y que giran libremente.



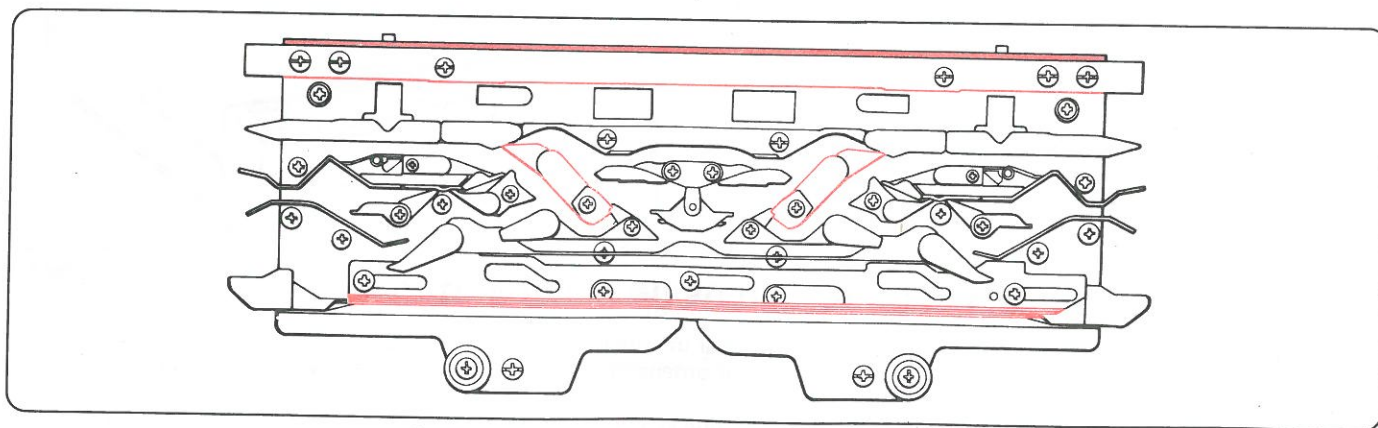
Coloque todas las agujas en la posición B y limpie los topes, los rieles delantero y trasero según se muestra, con la ayuda de un paño con aceite.



No ponga el aceite directamente sobre la máquina.



No use alcohol, bencina, diluyentes o gasolina.



Si el carro K no se mueve bien, limpie y lubrique las áreas indicadas más arriba, con la ayuda de un paño con aceite. Si Vd. limpia y engrasa periódicamente la máquina, tejerá con mayor facilidad y ayudará a evitar su desgaste excesivo.

\* Cuando vaya a usar la máquina después de haber estado guardada cierto tiempo, teja 20 – 30 vueltas con hilo de desperdicio para limpiar cualquier aceite sucio.