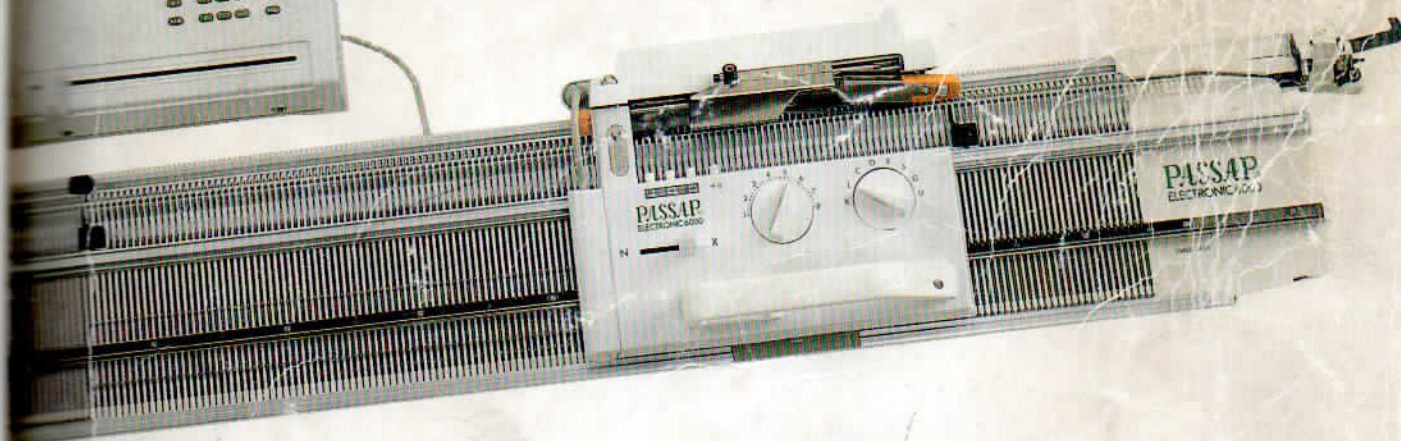


español

# PASSAP<sup>®</sup>

ELECTRONIC 6000



La máquina y la denominación de sus partes 2

El Enhebrado 15

**PROGRAMA BÁSICO 18**

**CAMBIAR 34**

**AMPLIAR/SITUAR 55**

Introducir la hoja de diseño en el Lector 72

**FORMA 78**

Programa para pulóver básico 84

**TRICOTAR = COMIENZO MONTAJE 88**

Mensajes para tricotar diseño 88

Mensajes para modelar y su ejecución 103

Falda tricotada automáticamente 121

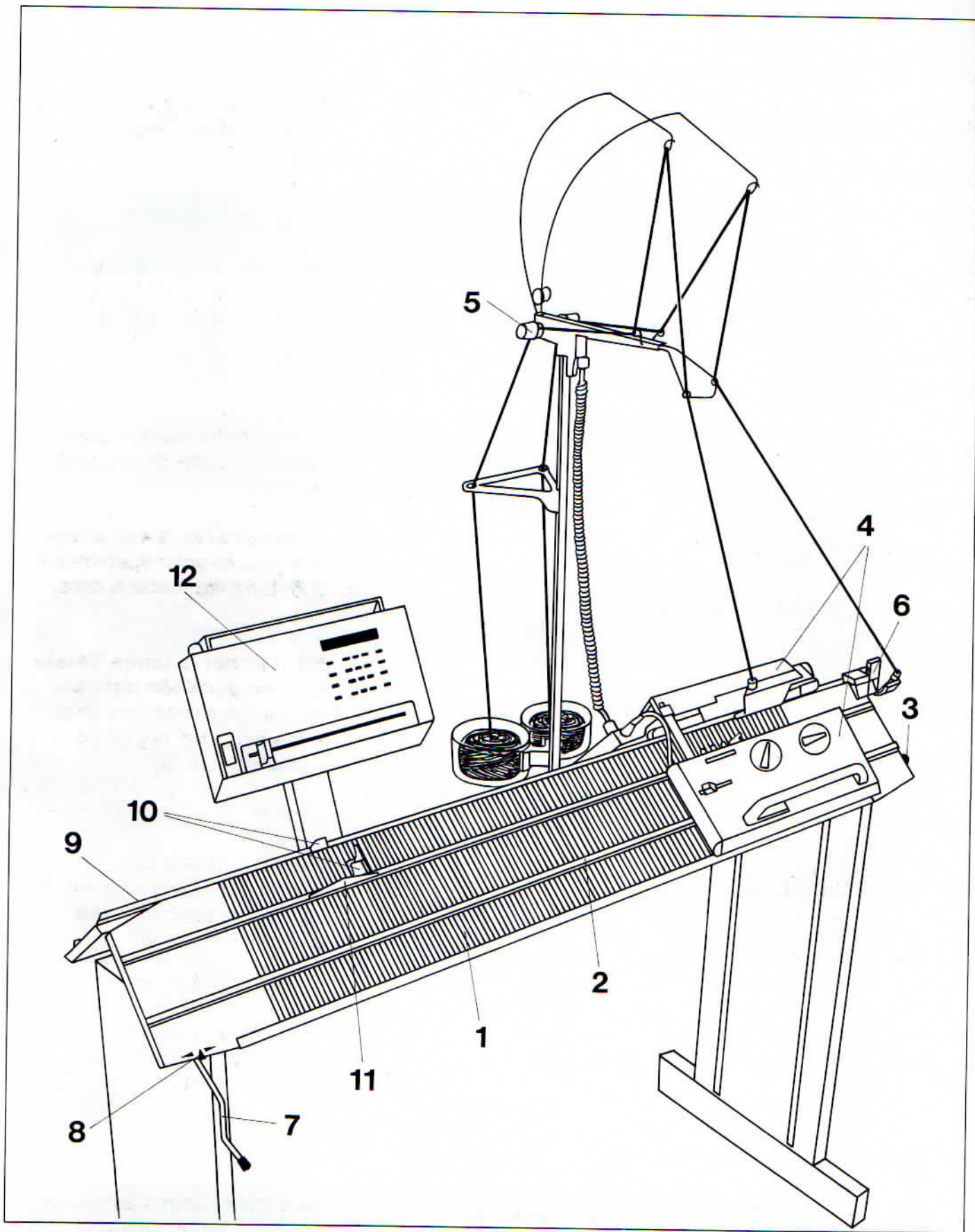
Confección 123

Dibujar un diseño 125

**PUNTOS 133**

Mensaje de errores 182





La mesa arriba representada con el mástil para la unidad electrónica puede adquirirse como accesorio especial.

Las partes más importantes de la máquina:

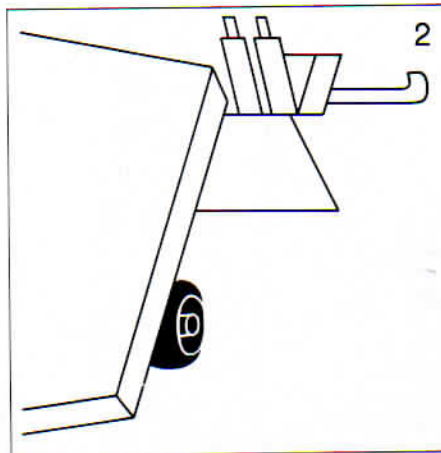
## 1 Camas de agujas

La cama de agujas delantera y la trasera con 179 agujas de lengüeta cada una.

## 2 La escala de agujas

Las agujas están numeradas desde el centro de la cama para facilitar el contarlas.

## 3 Botón para separar las camas de agujas



Se encuentra a la derecha debajo de la cama de agujas delantera.

**Para separar la cama delantera,** levantar ligeramente el botón y tirar hacia la derecha.

**Para poner la cama delantera en posición normal,** empujar al mismo tiempo la cama hacia arriba y el botón hacia la izquierda.

## 4 Los carros

Son las partes más importantes de la máquina. Su función es descrita en las páginas 8-11.

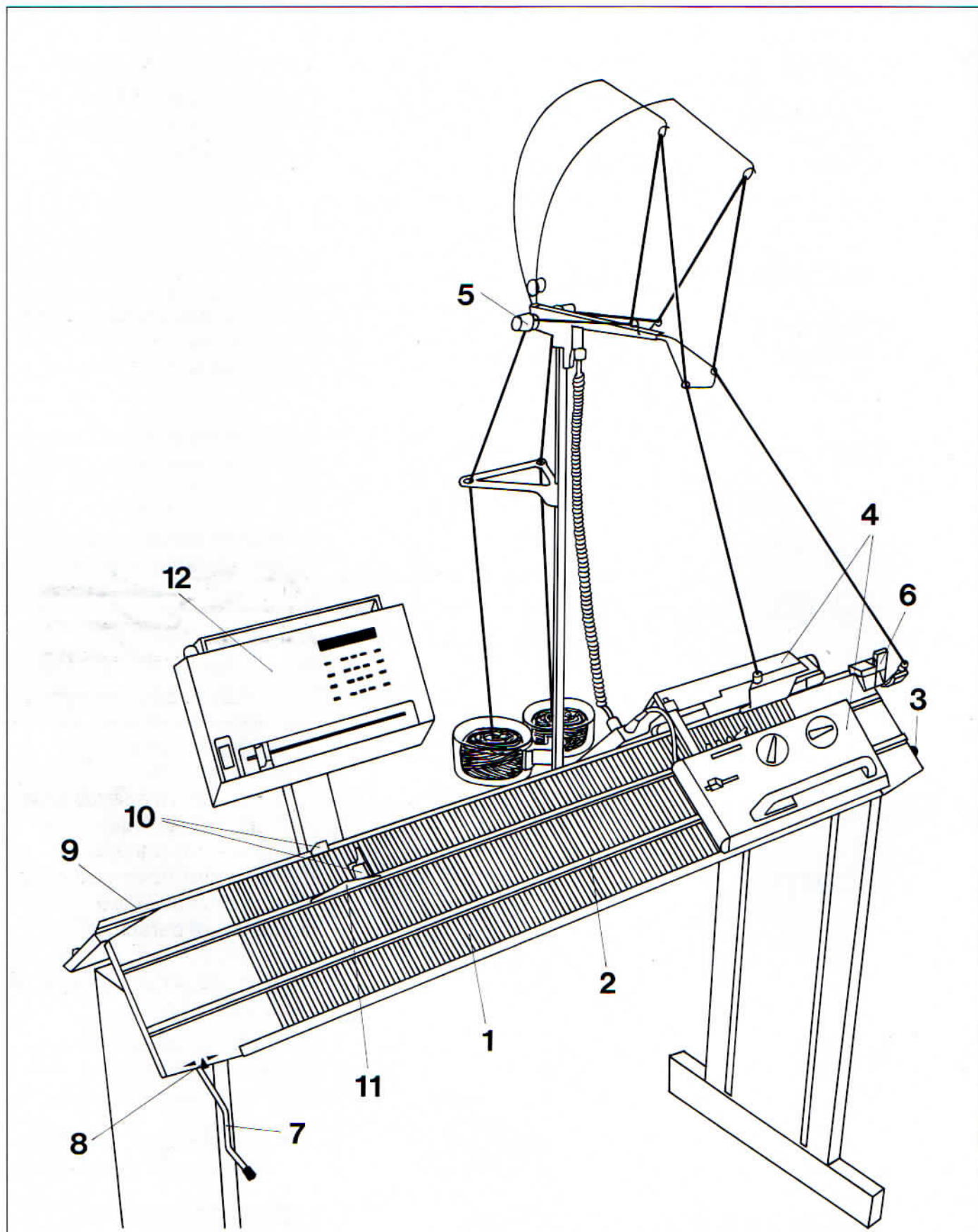
## 5 Los guía-hilos

El enhebrado del hilado y el ajuste de la tensión se describe en las páginas 15-17.

## 6 El cambiador de 2 colores

permite el cambio automático de dos hilados. Su función se describe en la página 17.





## 7 La manivela de raqueo

permite desplazar hacia ambos lados la cama trasera. Al tejer, la palanca puede estar situada arriba o abajo. La computadora le indica cada vez donde debe encontrarse.

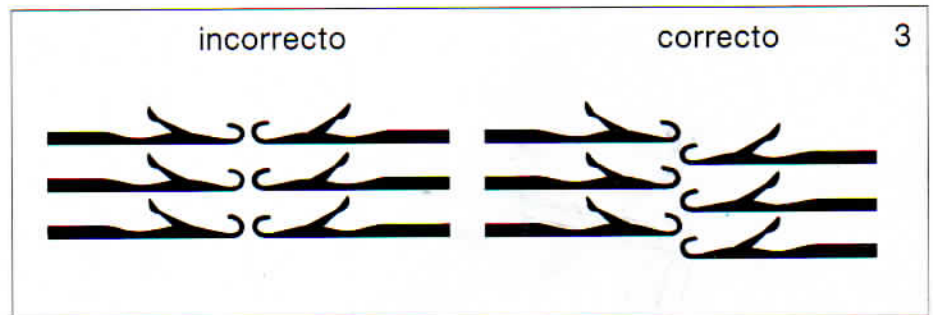


significa manivela arriba



significa manivela abajo

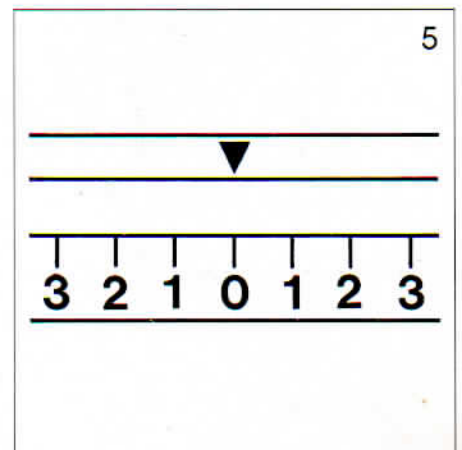
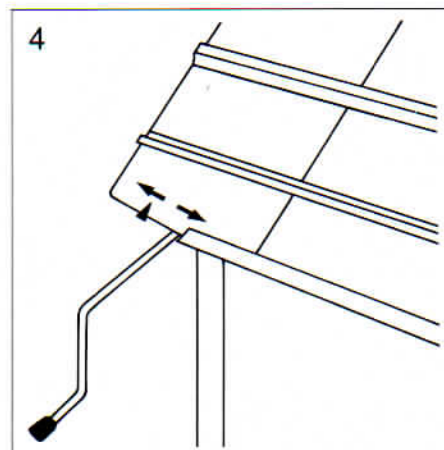
Siga exactamente las indicaciones de la computadora, ya que al no observarlas y al tratar de tejer con las agujas de la cama delantera y trasera, las agujas se perjudican estando la palanca arriba.



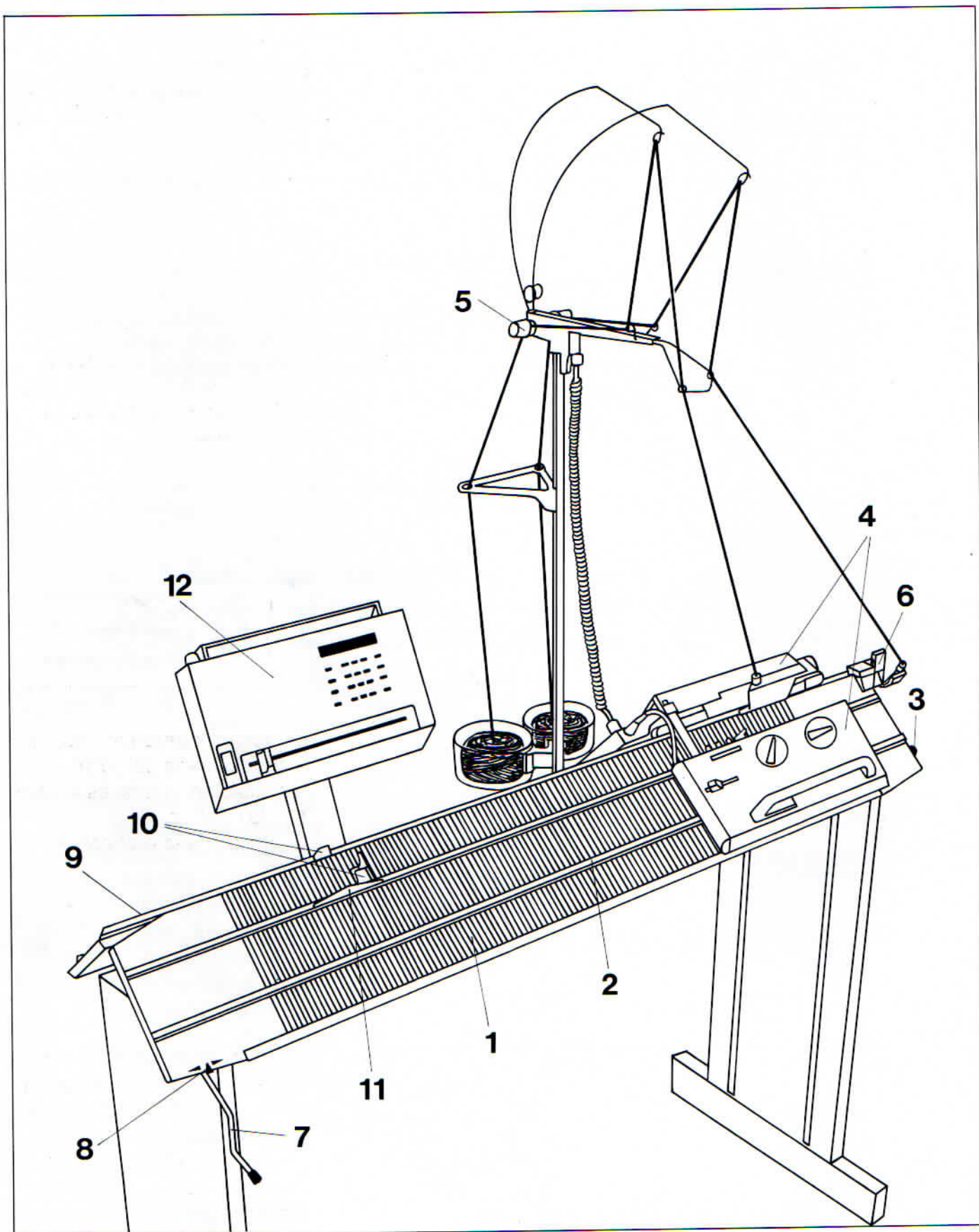
## 8 El indicador de raqueo

La flecha de metal que se encuentra en la parte izquierda de la frontura delantera, indica la última dirección del raqueo.

En la parte alta izquierda de la frontura delantera se encuentra un pequeño triángulo que indica el número de raqueos posibles a izquierda o a derecha. Si la computadora no indica nada, la flecha debe estar en el centro de la escala.



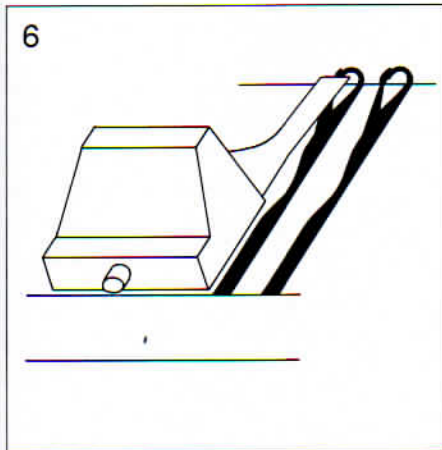




## 9 El riel de bloqueo

Se encuentra en la cama trasera. Su función es explicada en la pág. 14.

## 10 Los 4 resortes de orilla

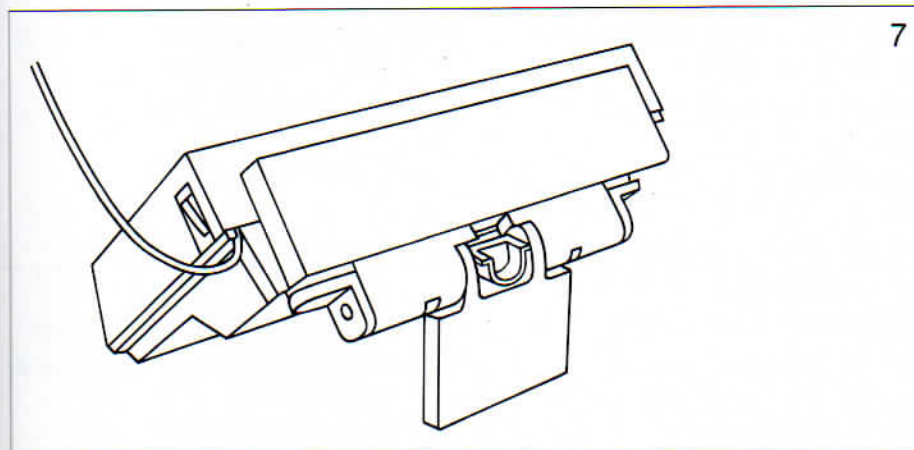


Dos en cada cama:  
Deben situarse, al tricotar, siempre sobre las últimas agujas en trabajo, **lengüetas cerradas.**

## 11 El accionador del cuenta-pasadas

acciona el contador mecánico a cada pasada del carro.  
Su posición normal es el centro de la labor.  
Se desplaza lateralmente.

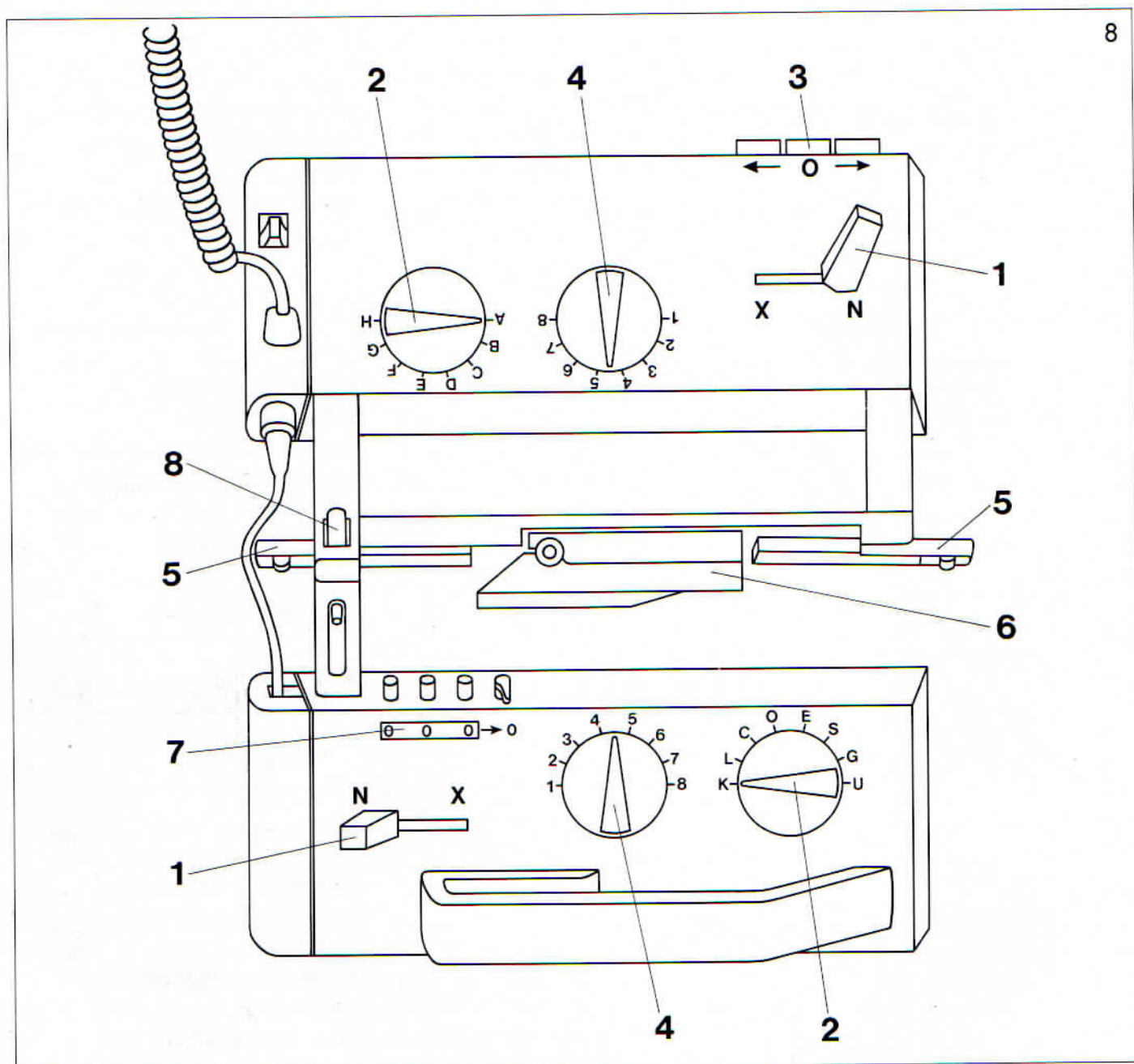
## 12 La unidad electrónica



En caso de trabajar con su máquina sobre una mesa común, puede colocar la unidad detrás de la máquina, desplegando hacia atrás el pie de la unidad para que los mensajes sean bien visibles.



# El carro



La posición normal del carro está en el extremo derecho de las camas de agujas. No deje el carro demasiado tiempo en el extremo izquierdo de las camas de agujas, ya que el cable se extendería demasiado.

## 1 La palanca N-X

La computadora le indica si tiene que poner esta palanca en N o X.

(Estando en N, son tejidos puntos lisos independientemente de la electrónica.)

## 2 El disco selector

La computadora le indica como debe regular el disco selector para el diseño elegido por Ud.

**Atención:** Sólo puede cambiar la regulación del disco selector estando la palanca N-X en N. Pero al tricotar, siempre debe estar en X como lo indica la computadora.

## 3 Las teclas con flechas

Se encuentran abajo a la derecha en el carro trasero. La computadora le indica si debe conectar la tecla derecha, izquierda o ambas. Si la computadora no indica teclas, las teclas deben estar desconectadas, es decir que sobresalgan.

Para desconectar las teclas, presione la tecla cero. Entonces las teclas saltan hacia delante.

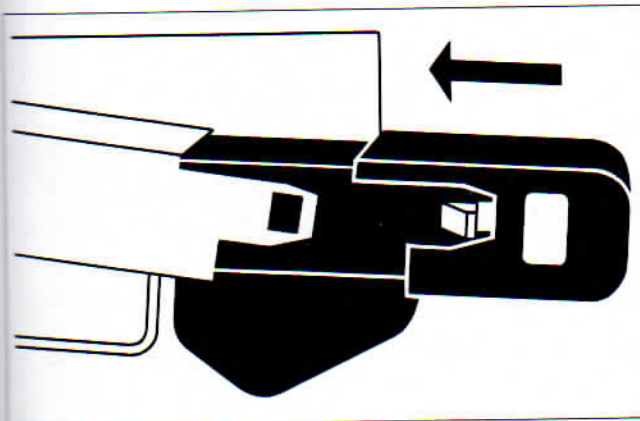
## 4 Tamaño de punto

La regulación del tamaño de punto depende del hilado y del diseño.

La siguiente tabla da algunas indicaciones aproximadamente válidas para una lana corriente y no para hilados de fantasía.

Material	Metraje por 100 g	Agujas de mano	Tamaño de punto		
			punto liso	punto goma	elástico 1:1
Lana sport	310-320 m	3-4	6½-7½	4½-4¾	3½-4
Lana mediana	430-440 m	2½-3	5¾-6¼	3¼-3½	2½-3
Hilatura industrial	800 m		4½-5¼	1¾-2	

## 5 Abrazaderas

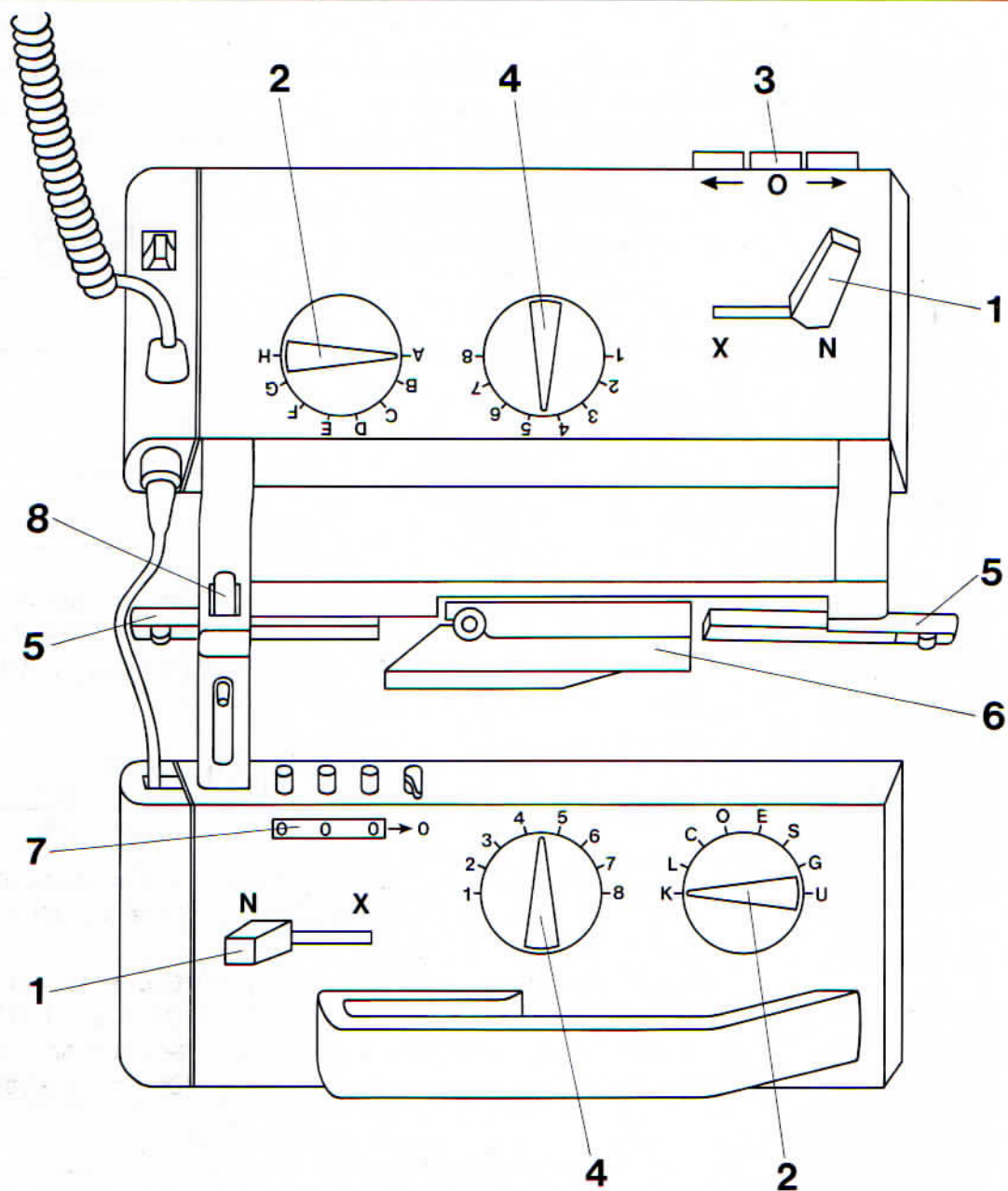


La computadora le indica si debe usar las abrazaderas naranja o las negras. Las abrazaderas se introducen en sus soportes, poniéndolas en dirección hacia el carro hasta que queden enganchadas. Para retirarlas, hacer presión sobre la pequeña tecla y tirar hacia afuera. (Atención: Existen ciertas excepciones al usar las abrazaderas que encontrará descritas bajo el correspondiente punto.) En principio vale: para labores de doble cama abrazaderas naranja, para labor de una cama abrazaderas negras.

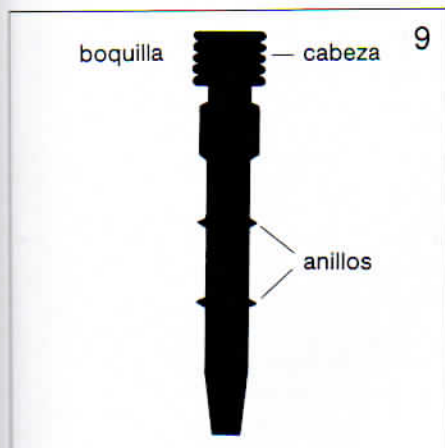


# El carro

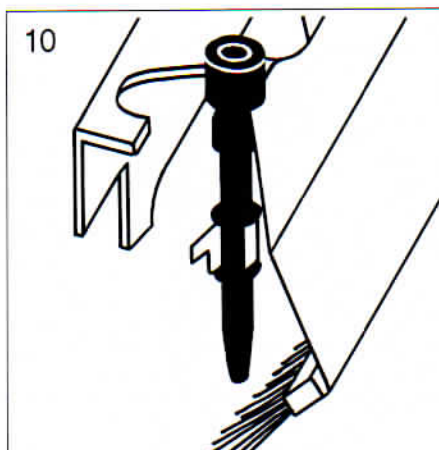
8a



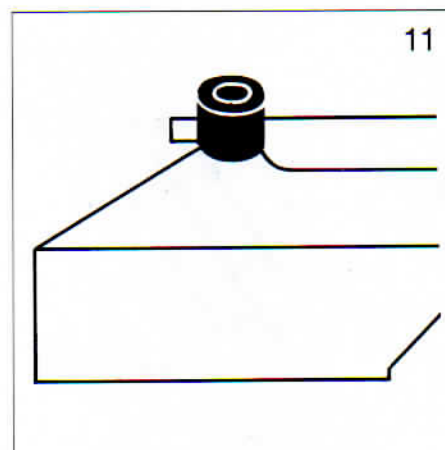
## 6 Pinza para la boquilla



La boquilla se sitúa automáticamente dentro de la pinza para el cambio de colores.



Si está obligado a introducir la boquilla a mano, abra la pinza y ponga la boquilla de forma que la pinza la sujete entre los dos anillos.



**Atención: Una vez la pinza cerrada, sólo debe sobresalir la cabeza de la boquilla.**

## 7 Cuenta-pasadas

La Electronic 6000 está equipada también con un cuenta-pasadas mecánico, aparte del cuenta-pasadas electrónico que aparece en el mensaje.

En el cuenta-pasadas mecánico las cifras pueden ser ajustadas individualmente con el correspondiente pequeño botón.

Todas las cifras pueden ser puestas a cero al mismo tiempo, empujando la pequeña palanca, al lado de los 3 pequeños botones, hacia la derecha.

## 8 Acoplamiento de los carros

Ambos carros pueden ser desenlazados, sacando primero el cable de conexión de su enchufe en el carro trasero.

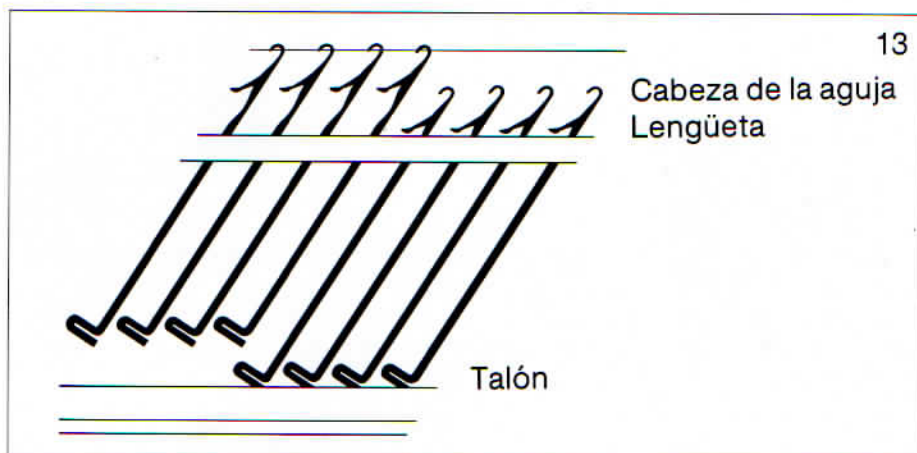
Luego, empuje el cerrojo hacia abajo.

Atención: Al tricotar, el cerrojo de acoplamiento siempre debe estar arriba y el cable de conexión enchufado.



# Las agujas, los empujadores

## Las agujas tienen dos posiciones

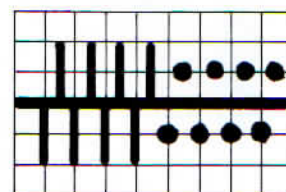


### Posición de trabajo:

Los talones de las agujas están alrededor de 1,5 cm del riel de las agujas. Las cabezas de las agujas deben estar alineadas con el borde superior de las camas.

### Posición fuera de trabajo:

Los talones de las agujas tocan el riel.



### Presentación esquemática:

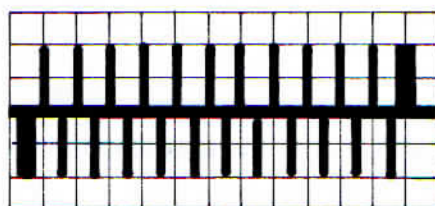
Un trazo vertical por encima de la línea horizontal = agujas en trabajo sobre la frontura trasera.

Trazo vertical por debajo de un trazo horizontal = agujas en trabajo sobre la frontura delantera.

● = agujas fuera de trabajo.

## Regla de las agujas:

Tricotando sobre las dos fronturas, es absolutamente necesario seguir esta regla.



**Ultima aguja a la derecha = en la frontura trasera.**  
**Ultima aguja a la izquierda = en la frontura delantera**

## Empujadores

### Empujadores cama delantera

16

Cuerpo del empujador



Talón del empujador

### Empujadores cama trasera

17

Cuerpo del empujador



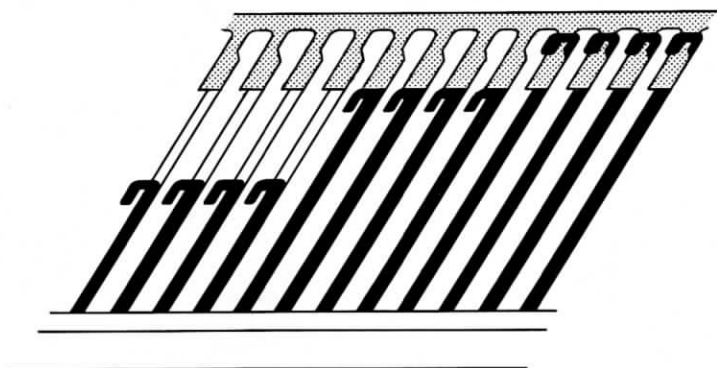
Talón del empujador

# Las agujas, los empujadores

## Los empujadores tienen tres posiciones

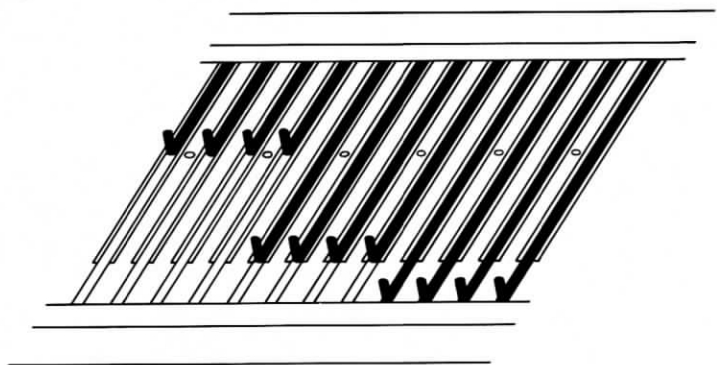
Empujadores cama trasera

18



Empujadores cama delantera

19



### Posición de trabajo:

Coloque los talones de los empujadores de la cama delantera de forma que queden alineados con las marcas existentes en dicha cama.

Dichos talones deben estar perfectamente alineados para evitar que se dañen.

**En la cama trasera,** la posición de trabajo de los empujadores es la misma, pero sin las marcas.

### Posición de espera:

En esta posición los talones de los empujadores están alineados en el extremo inferior del canal de empujadores. (Si fuese necesario, la computadora los colocará en esta posición.)

**En la cama trasera,** los empujadores no están dentro del riel de bloqueo, sino que colindan con éste.

### Posición fuera de trabajo:

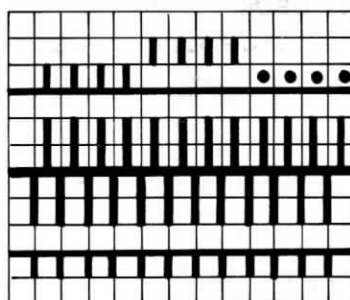
En esta posición los talones de los empujadores están en contacto con el borde inferior de la cama de agujas.

**En la cama trasera,** los talones de los empujadores están dentro del riel de bloqueo.

### Presentación esquemática:

Si Ud. tricota con la unidad electrónica, siempre aparece para la cama delantera la presentación esquemática de un empujador en pos. trabajo, es decir un trazo corto vertical, tocando la línea horizontal inferior.

En la cama trasera un corto trazo vertical que toca la línea horizontal significa un empujador en pos. trabajo. Un trazo corto vertical, separado por un cuadro de la línea horizontal, es un empujador en pos. de espera; un punto es un empujador fuera de trabajo, es decir dentro del riel de bloqueo.

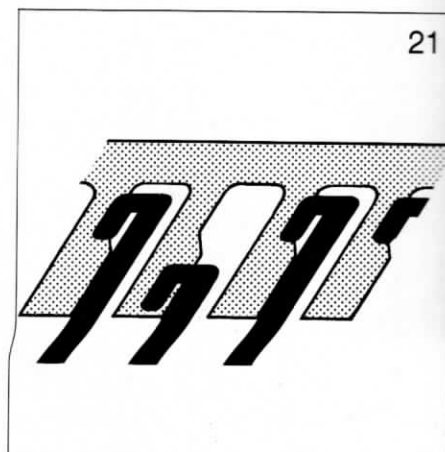


# Las agujas, los empujadores

## En la frontura trasera: cómo sacar los empujadores del riel de bloqueo o cómo volverlos a meter

El riel de bloqueo tiene en su extremo izquierdo un perno. Tirando de él, el riel es conducido hacia la izquierda y sujetándolo permite mantenerlo en dicha posición. Ahora se pueden sacar o meter los empujadores. Si se suelta el perno, automáticamente el riel vuelve a la posición inicial.

**Atención:** Si algún empujador queda bloqueado en la parte superior del riel, puede impedir que éste vuelva a su posición correcta, lo que puede ocasionar fallos en la labor.

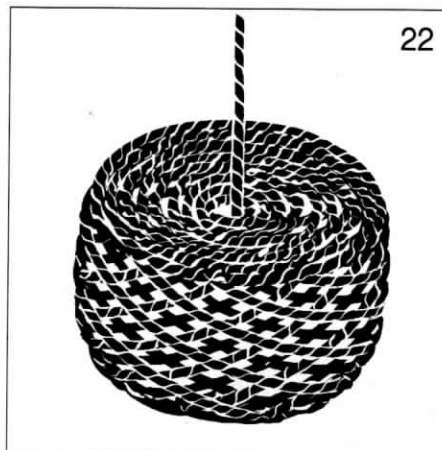


21

## Parafinar y ovillar el hilado

Es muy importante parafinar y ovillar el hilado correctamente. Al ovillar, hacer deslizar el hilado sobre el bloque de parafina que forma parte de los accesorios.

Poner mucha atención en no frenar demasiado el hilado para que el ovillo quede esponjoso.



22

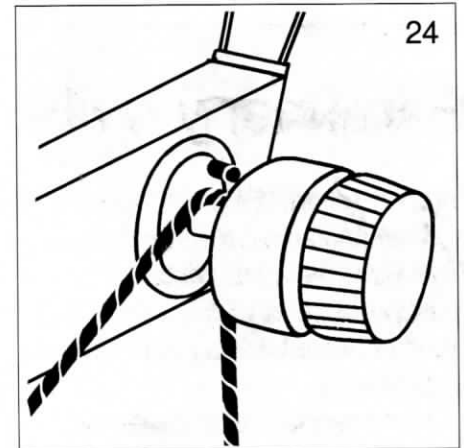
Para tricotar, sacar el hilado por el centro del ovillo. Si no sale **libremente**, el ovillo está muy frenado y debe ser ovillado de nuevo.



23

## Enhebrado en el guía-hilos

- **Poner el ovillo en el porta-ovillo 1.** Sacar el hilo por el centro del ovillo y enhebrarlo en la aguja de dos ojos.
- **Pasar el hilo por el ojete 2.**
- **Pasarlo seguidamente entre los dos discos de frenado** separando el disco exterior 3.



Observar que el hilo pase por debajo del perno. Se evita así que el hilo se caiga de los discos de frenado.

- **Pasar el hilo por el ojete 4.**
- Pasar el hilo por el ojete 6.
- Enhebrar la boquilla y sujetarla en la pinza.
- **Pasar el hilo por el ojete 5.**

# Enhebrado

## Los discos de frenado

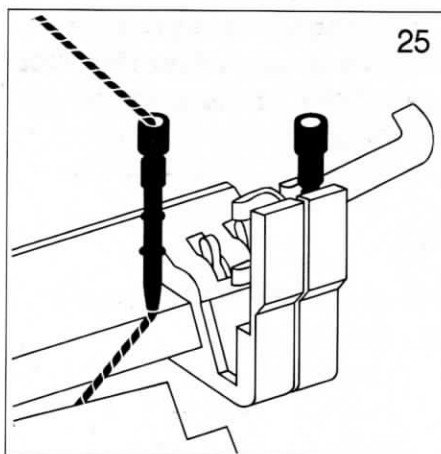
están numerados del 1 al 7. Van regulados a 3½, que es lo que conviene a la mayoría de los hilos. Se necesita adoptar un reglaje distinto sólo para los hilos muy finos o muy gruesos.

**Regla general:**  
**Si se forman lazadas en las orillas de la labor, poner en el disco de frenado un número más alto.**

**Si los puntos de orilla quedan demasiado apretados o incluso son descolgados, aún tejiendo con resortes de orilla, poner el disco de frenado en un número más pequeño.**

## Enhebrar el hilado en las boquillas

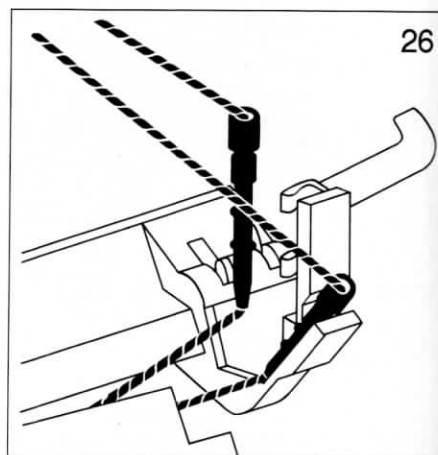
**Atención:** El hilado del guía-hilos derecho en la boquilla derecha y el del guía-hilos izquierdo en la boquilla izquierda.



- Tirar dos veces del gancho del cambiador de colores hacia la derecha.  
Ambas boquillas quedan arriba.
- Sacar la boquilla izq. de su soporte, empujándola hacia la izquierda.
- Enhebrar el hilado en ella.
- Volver a poner la boquilla en el soporte.

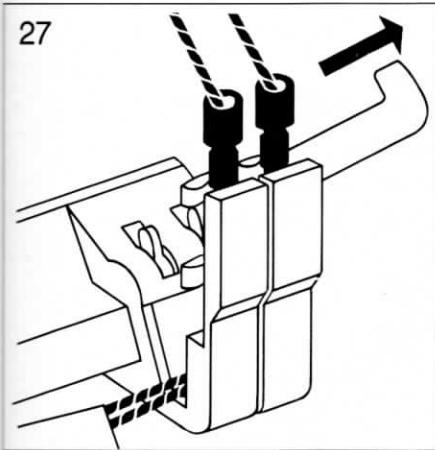
**Atención:** Los dos anillos de la boquilla deben encontrarse entre las 2 pinzas del soporte.

- Pasar el cabo del hilado entre las dos fronturas y sujetarlo en la pinza del hilado que se encuentra a la derecha de la frontura delantera.
- Poner el soporte de la boquilla izquierda hacia abajo.

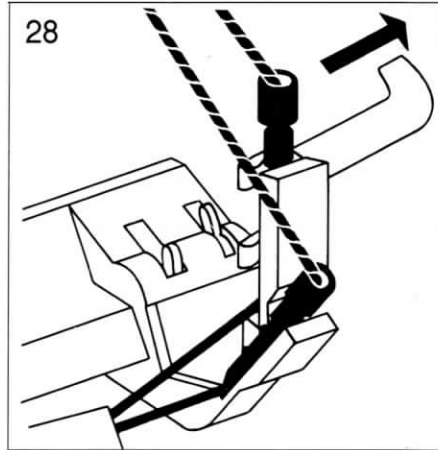


De igual forma podemos enhebrar el hilado en la boquilla derecha.

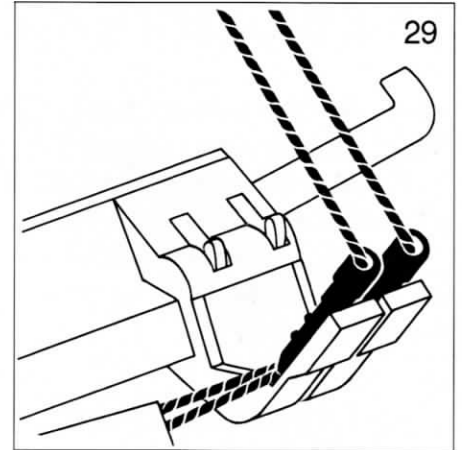
## Tomar la boquilla entre la pinza del carro



- Empujar dos veces el gancho del cambiador de colores hacia la derecha. Las dos boquillas se quedan en alto.



- Bajar la boquilla con la que primeramente se quiere trabajar.
- Empujar una vez el gancho del cambiador de colores hacia la derecha.



- Bajar la segunda boquilla. Ahora podrá conducir el carro hacia la derecha hasta accionar el gancho del cambiador de colores; de esta forma la boquilla deseada se mete en la pinza del carro automáticamente.

## Cambio de color automático

Conducir el carro a la derecha hasta que el gancho se accione. Si no desea cambiar de color, no lleve el carro hasta el final del recorrido.

**Atención: No conduzca nunca el carro hasta el final del recorrido, cuando un soporte con boquilla, o los dos, estén en alto. En este caso, colocar manualmente las dos boquillas en los soportes y comenzar como en Fig. 27.**

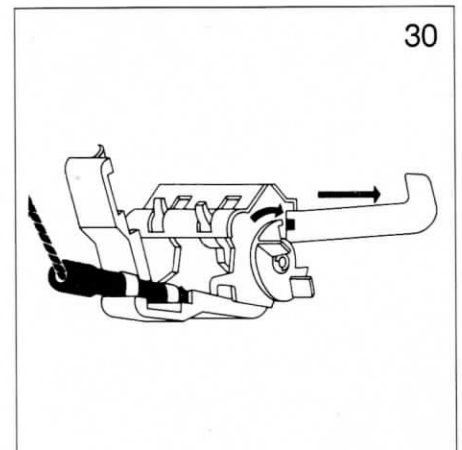
## Carro vacío para descolgar la labor

Conducir el carro a la derecha hasta que el gancho se accione. Deténgase. Bajar a mano la segunda boquilla subida.

Hacer una pasada hacia la izquierda con el carro sin ninguna boquilla.

## Desconexión del cambiador de colores

- Si desea pasar con el carro del todo hacia la derecha sin accionar el cambiador de colores:
- Poner en la pinza del carro la boquilla con la cual se vaya a trabajar.
- Tirar del gancho hacia la derecha.
- Girar el interruptor del cambiador hacia atrás hasta que enganche en el agujero del gancho.
- Ahora se puede pasar el carro hacia la derecha sin cambiar el color.





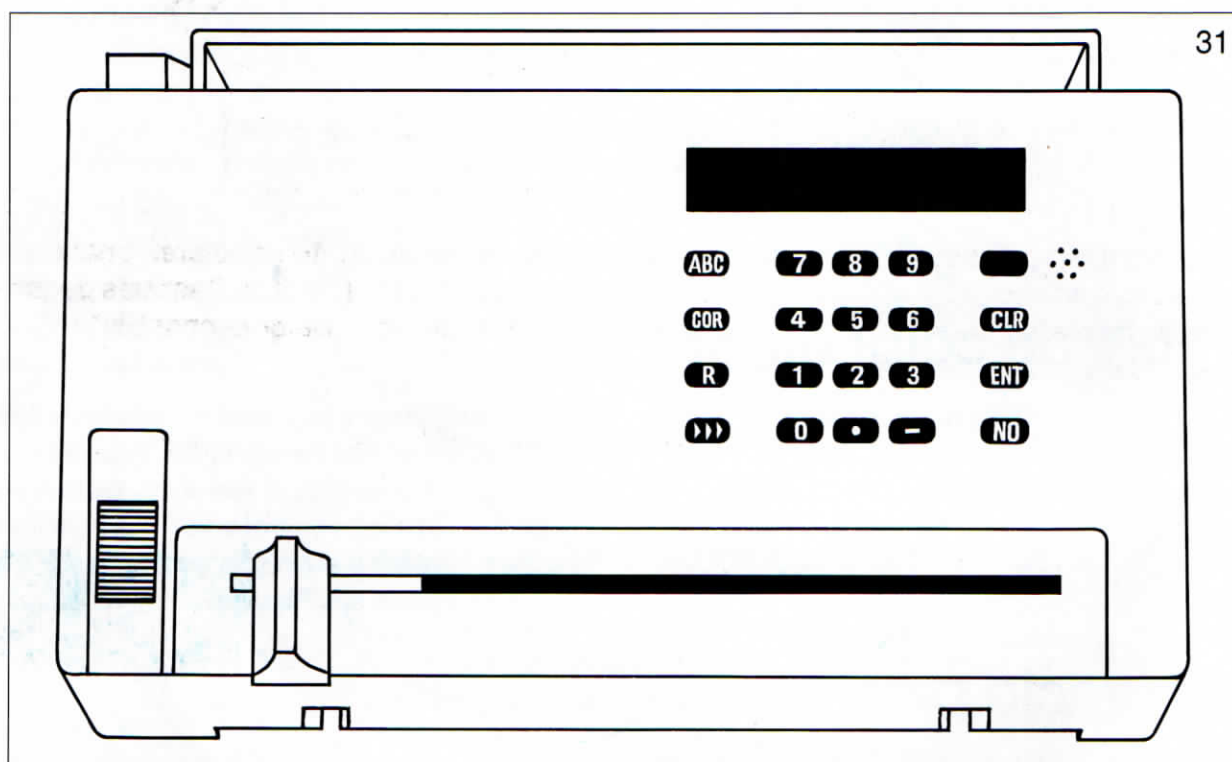
# El programa básico

## La programación

Aquí se trata de decirle a la computadora lo que desea tricotar. Esto ocurre en forma de diálogo y por eso se denomina «Programa-diálogo». La computadora le indica las posibilidades existentes y Ud. decide si desea o no aceptar estas proposiciones.

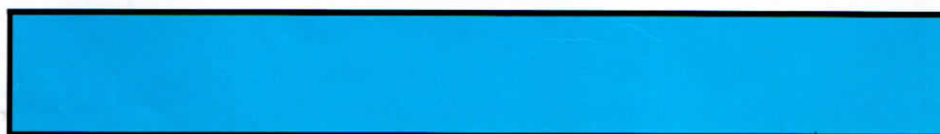
Ponga su mirada sobre la unidad electrónica, ya que con su ayuda se celebra el diálogo.

## La unidad electrónica



Arriba a la derecha se encuentra la pantalla.

Allí Ud. lee las preguntas que le hace la computadora o recibe los mensajes que le dá. Todos los mensajes que pueden aparecer durante la programación están ilustrados en las páginas que siguen.



En este lugar se explica cada vez el exacto significado del mensaje. Del mensaje parten flechas hacia las respuestas que Ud. puede dar a las preguntas.

# El programa básico

**SI = ENT**

Quiere decir que **debe presionar la tecla ENT si quiere contestar la pregunta con sí.**  
**Aquí encuentra explicaciones breves respecto a lo que sucede si contesta con sí.**  
**Siga a la flecha que parte desde aquí.**

**NO**

Quiere decir que **debe presionar la tecla NO si quiere contestar la pregunta con no.**  
**Aquí encuentra explicaciones breves respecto a lo que sucede si contesta con no.**  
**Siga a la flecha que parte desde aquí.**

**Aparte de sí o no también puede contestar con las siguientes entradas.**

**Cifra + ENT**

Quiere decir que aquí Ud. introduce el número del diseño.  
Después de introducir el número del diseño debe presionar ENT.

**Punto + ENT**

La tecla con el punto debe presionarla si desea conectar el lector. Después de presionar el punto debe presionar ENT.

Cuando una flecha muestra hacia el borde de la hoja, diciendo:

Pase a ...

entonces la cifra se refiere al número del mensaje que siempre aparece en negrilla en el borde de la hoja para que lo encuentre bien.

## **La programación es muy fácil si siempre se sigue la flecha.**

Es importante que se imagine un diseño determinado que desea tricotar, aunque sólo se trata de llegar a conocer esta parte del modo de empleo sin querer tricotar verdaderamente.

Para ello, trabaje siempre con la unidad electrónica y conteste las preguntas que son necesarias para su diseño.

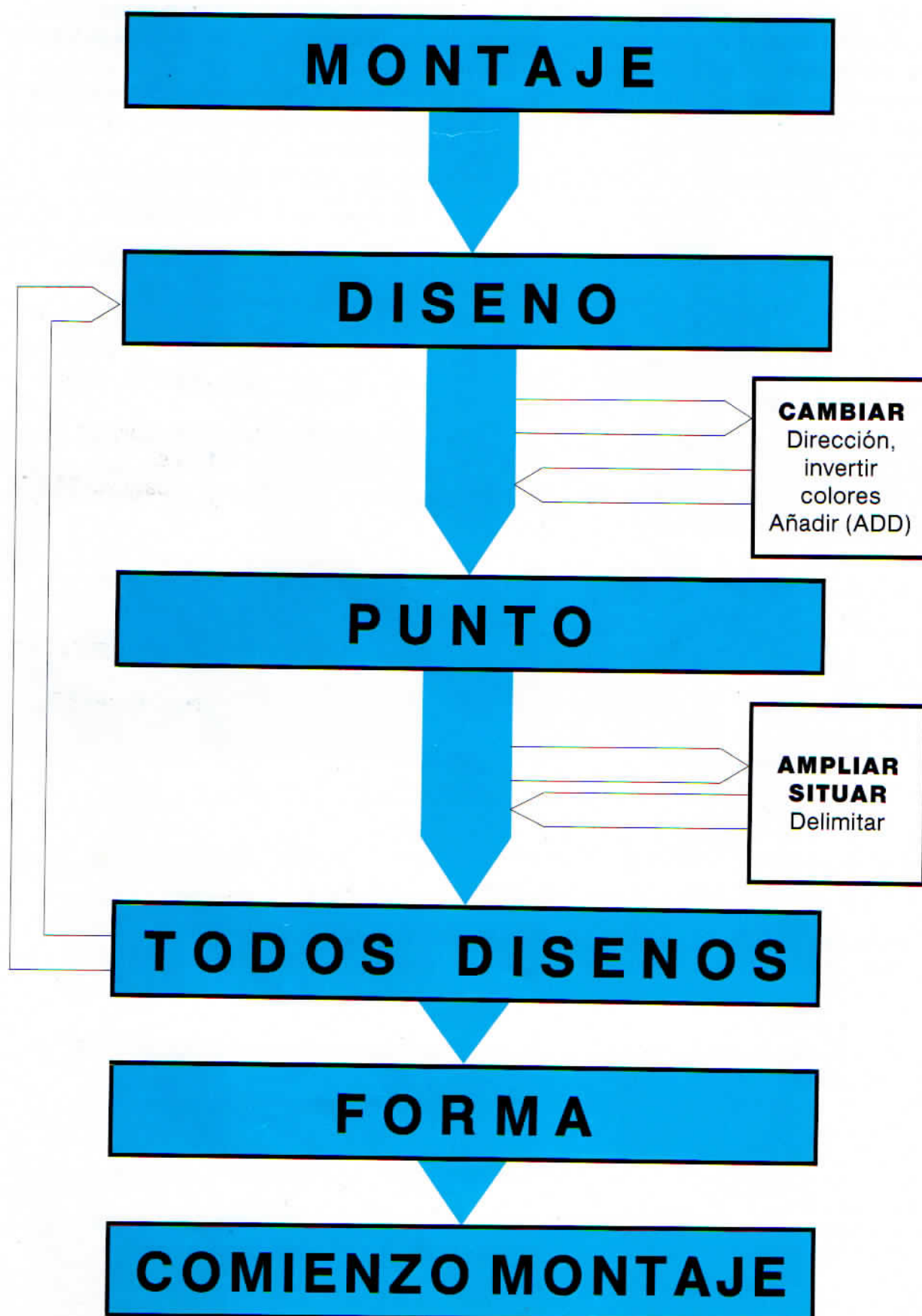
(Le aconsejamos para la primera vez, escoger un diseño en el álbum de puntos, junto al cual estén dos cifras, pero sin asterisco.)

**Importante: No siempre tienen que aparecer todos los mensajes que aquí mostramos.**

(Existen diseños que no pueden ser ampliados o cambiados, entonces tampoco aparece el correspondiente mensaje. Siga entonces a la flecha azul.)

# El programa básico

El siguiente diagrama le ayuda a adquirir una idea general sobre la estructura del programa.





## La estructura del programa

La flecha ancha azul, que muestra hacia abajo, le indica los pasos más importantes del programa básico.

El **programa básico** está exactamente descrito en las páginas 23 a 33, páginas que llevan una **marca azul** en la orilla.

(Si desea tricotar un diseño sin hacer modificaciones, entonces sólo necesita leer estas páginas.)

La descripción exacta de cómo se trabaja con el **Programa FORMA** para el modelado de su prenda la encontrará en las páginas 78 a 87, que llevan una **marca gris-azulada oscura** en la orilla.

Este programa básico se complementa con dos programas adicionales. El primero se llama **CAMBIAR** y la palabra CAMBIAR aparece en la pantalla después de la palabra DISEÑO.

Aquí Ud. puede girar los diseños y reflejarlos (efecto espejo), invertir los colores, añadir varios diseños o sobreponerlos, creando diseños de 3 ó 4 colores.

La descripción detallada de todas las posibilidades la encontrará en las páginas 34 a 54 que llevan una **marca celeste** en la orilla.

El segundo programa adicional se llama **AMPLIAR/SITUAR**. y esta palabra aparece después de la palabra PUNTO.

Aquí Ud. puede ensanchar y alargar el diseño y modificar la manera de cómo se repite una serie de diseños.

La descripción detallada de todas las posibilidades la encontrará en las páginas 55 a 74 que llevan una **marca gris-azulada** en la orilla.

# El programa básico

## Qué hacer si ha presionado una tecla errónea?

Para poder programar debe conocer el significado de las siguientes teclas:

**CLR**

Si Ud. se da cuenta de que ha introducido una cifra errónea, **antes de presionar la tecla ENT**, borre la cifra errónea por medio de presionar la tecla **CLR (= borrar)**. Ahora Ud. puede introducir la cifra correcta.

Si ya ha presionado la tecla ENT o NO, al darse cuenta del error, proceda de la siguiente manera:

**▶▶▶**

Presione la tecla para **avance rápido▶▶▶**

El mensaje **COMIENZO MONTAJE** aparece. Presione otra vez la tecla para el avance rápido.

Aparece el mensaje **PROGR.**

Presione **ENT**.

Aparece el mensaje **BORRAR**.

Presione **NO**.

La computadora le muestra lo que ha programado hasta ahora. Lo puede cambiar sobrecargándolo.

Con presionar ENT Ud. pasa al mensaje que sigue.

**R**

En ciertos lugares del programa es posible retroceder un paso con la **tecla R (= retroceder)**.

La computadora le indica lo que ha programado y Ud. lo puede cambiar con registrar encima.

Para pasar al mensaje que sigue, siempre presionar ENT.

### (Excepciones):

Si Ud. ha introducido un diseño a través del lector, aparece 0.

Si ha cambiado un diseño, ya no aparece el número de diseño inicial, sino \*.

Si cree que ha cometido un error en un dato del párrafo CAMBIAR introduzca de nuevo el número original del diseño e introduzca luego los cambios.)

# Programa básico

El primer mensaje que aparece, después de conectar su unidad electrónica, es:  
(Si aparece el mensaje PROGR, siga leyendo el mensaje 1, página 25.)

## MEMO

Este mensaje significa que no está memorizado ningún programa.

(Esto puede tener diversas razones: que nunca se ha programado algo o que el programa fue borrado por alguna perturbación o que el acumulador ya no estaba cargado. La máquina está provista de un acumulador que se carga automáticamente al estar conectada la unidad electrónica a la red. Este acumulador puede superar una falta de corriente de hasta 10 días y conservar el programa durante este tiempo. Si la falta de corriente dura más, el programa se borra y Ud. debe programar de nuevo.)

Presione

ENT

Con ello le indica a la computadora que  
va a elegir el idioma de diálogo.

## ITALIANO

Esta es la primera pregunta, es decir: ¿Desea Ud. que los mensajes aparezcan en italiano?

SI = ENT

NO

Si Ud. aquí dice no, le propone el idioma que sigue.

Pase a 1



# Programa básico

## ESPAÑOL

¿Desea Ud. que los mensajes aparezcan en español?

SI = ENT

NO

Si Ud. aquí dice no, le propone el idioma que sigue.

Pase a 1

## NEDERLANDS

¿Desea Ud. que los mensajes aparezcan en holandés?

SI = ENT

NO

Si Ud. aquí dice no, vuelve a la pregunta ITALIANO Ud. sólo puede salir de este circuito si en uno de los 3 idiomas contesta con sí.

## PROGR

¿Desea Ud. introducir un programa nuevo?

(Aquí Ud. está al comienzo de la programación. Este mensaje aparece siempre primero al estar cargado el acumulador. Al aparecer este mensaje, sin haber escogido algún idioma, presione la tecla R, apareciendo el mensaje ITALIANO, NEDERLANDS, ESPAÑOL. Lea en la página 23 cómo deberá proceder ahora.

Si primero aparece el mensaje COMIENZO MONTAJE, presione la tecla para el avance rápido, luego aparece PROGR.)

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea introducir un programa nuevo y/o modificar el actual.

**NO**

Si Ud. aquí dice no, la computadora pasa al comienzo de la labor: COMIENZO MONTAJE.

Pase a la pág. 88

## BORRAR

¿Quiere Ud. borrar el programa memorizado o quiere conservarlo para que pueda modificarlo?

**SI = ENT**

Todos los programas memorizados son completamente borrados.

**NO**

Si Ud. dice no, aparece en cada mensaje lo que ha programado en este sitio. Podrá modificarlo con encimar otro mensaje o dejarlo.

# Programa básico

## MONTAJE

¿Con qué montaje desea comenzar su labor?

(Los números de los montajes los encuentra en las páginas 134 a 137, asimismo las indicaciones de cómo deberá escoger el debido montaje.)

**CIFRA + ENT**

Introduzca los números del montaje escogido. Habiendo registrado la cifra correcta, presione ENT.

No habiendo todavía presionado ENT, puede modificar la cifra por medio de presionar CLR, registrando luego la cifra correcta.

**PUNTO + ENT**

Presione aquí la tecla con el punto si desea leer un montaje de una hoja a través del lector. Presione después ENT con lo que se acciona el lector.

(Manejo del lector véase página 72)

## TODOS DISEÑOS

¿Ha programado ya todos los diseños que aparecen en su labor?

(Esta pregunta ya aparece aquí porque Ud. puede seguir el tipo de tejido previsto para esta labor sin tener que registrarlo otra vez como diseño.)

**SI = ENT**

Sí, Ud. ha programado todos los diseños y no desea programar más.

Pase a 8

**NO**

No, Ud. no ha programado todos los diseños y desea programar todavía otros.



## DISEÑO A

¿Qué diseño desea tejer seguidamente?

(Si más tarde Ud. vuelve de nuevo a esta pregunta, aparece B, C o D en lugar de A, siguiendo los números de los diseños ya introducidos.)

**CIFRA + ENT**

Introduzca el número del diseño; es el primer número debajo de la ilustración en el álbum de puntos. Luego presione ENT.

(Si debajo de la ilustración sólo se encuentra un número, entonces registre éste.)

**PUNTO + ENT**

Presione la tecla con el punto y ENT si desea introducir un diseño de una hoja de diseño a través del lector.

(Manejo del lector véase pág. 72)

## CAMBIAR

¿Desea modificar el diseño?

Los cambios posibles son:

1º modificar la dirección, es decir girar y dar vuelta

2º intercambiar color de fondo y de adorno

3º unir varios motivos

4º programar jacquard de 3 y 4 colores por medio de encimar diversos diseños.

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea modificar su diseño.

**NO**

No, Ud. no desea modificar su diseño.

Pase a 10

# Programa básico

5

## PUNTO

¿Con qué tipo de punto desea tricotar su diseño?

**CIFRA + ENT**

Introduzca el número del punto escogido, es decir el segundo número de 3 cifras debajo de la ilustración.

(Si debajo de la ilustración sólo está un número, no aparece esta pregunta.)

**PUNTO + ENT**

Presione la tecla con el PUNTO y ENT si Ud. desea introducir un tipo de punto de una hoja a través del lector.

6

## AMPLIAR/SITUAR

¿Desea Ud. ampliar o situar su diseño?

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea ampliar o situar su diseño.

**NO**

No, Ud. no desea modificar aquí su diseño.

Pase a 27

## TEST

¿Desea tricotar una muestra con el diseño recién programado?

(La computadora plantea esta pregunta sólo después del diseño A, es decir el primer diseño después del montaje. Si desea tricotar una muestra con un diseño para el cual hay un montaje, entonces debe registrar el diseño otra vez como diseño A.)

**SI = ENT**

**NO**

Si, Ud. desea tricotar una muestra. Coloque las 40 agujas y empujadores del centro de la cama delantera en posición de trabajo. (véase pág. 12+13).

La computadora pasa enseguida a la primera indicación para el montaje de una muestra, es decir POS. COMIENZO.

Pase a la pág. 91

## TODOS DISEÑOS

¿Ha programado todos los dibujos que figuran en su prenda?

**SI = ENT**

**NO**

(Atención: Si Ud. aquí dice SI = ENT, borra todos los demás diseños que ha programado anteriormente, también si en BORRAR contestó con NO.)

Pase a 3



# Programa básico

3

## FORMA

¿Desea Ud. introducir un programa para la forma de su labor?

**SI = ENT**

**NO**

Sí, Ud. desea introducir un programa FORMA. Lea las indicaciones de la pág. 78.

(Atención: NO conteste Sí, si previamente no ha tricotado una muestra cuyas medidas servirán para que la computadora calcule la forma de su labor.)

No, Ud. no desea introducir un programa FORMA.

Pase a 41

**IZQ. AG. — 90**

La computadora está dispuesta para tricotar hasta la aguja 90 a la izquierda del centro.

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea tricotar hasta la aguja 90 a la izquierda del centro.

**CIFRA  
menos  
ENT**

Ud. introduce el número de la aguja hasta donde desea tricotar, luego presione la tecla con - (menos) y ENT.

(Atención: Si la última aguja a la izquierda del tejido está a la derecha en la cama de agujas, no presione aquí menos).

**DER. AG. + 90**

La computadora está dispuesta para tricotar hasta la aguja 89 a la derecha del centro.

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea tricotar hasta la aguja 89 a la derecha del centro.

**CIFRA + ENT**

Ud. indica el número de la aguja hasta la cual Ud. desea tricotar a la derecha, luego presione ENT.

Pase a COMIENZO MONTAJE, página 88.

Lea primero las aclaraciones respecto a la anchura de tejido en la pág. 32.

# Programa básico

Respecto a estos dos mensajes debe saber lo siguiente:

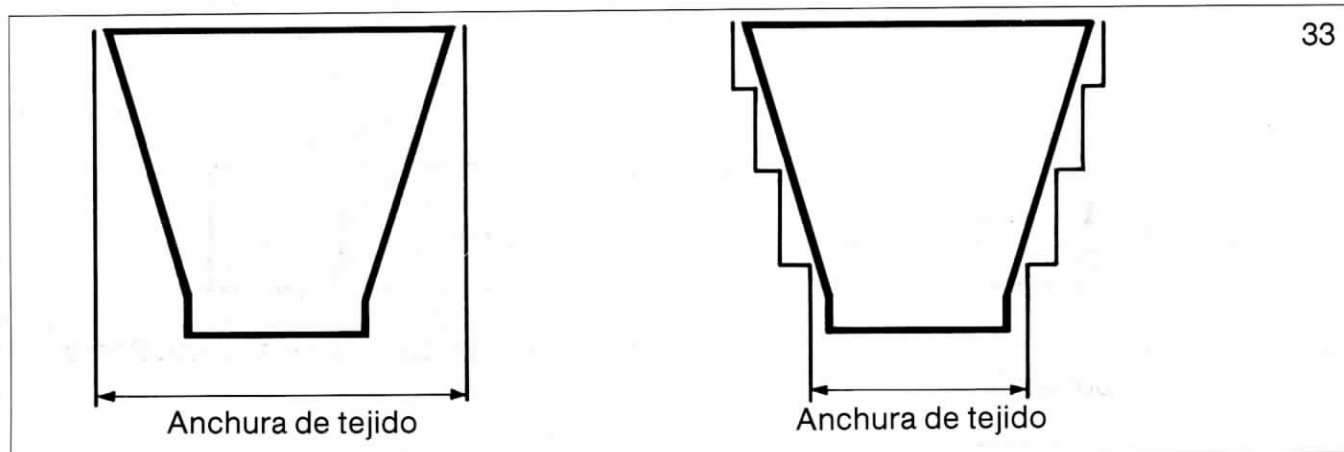
**1º La computadora sólo puede tricotar sobre la anchura que Ud. introduce como anchura de tejido.**

Quiere decir que Ud. nunca debe sobrepasar la anchura registrada. Sin embargo, podrá modificarla durante el trabajo.

**2º Ud. tiene que pasar con el carro siempre sobre toda la anchura que ha introducido en la computadora.**

Esto también es válido si su prenda es más estrecha, lo que puede suceder.

De estos requisitos resultan dos posibilidades de proceder:



1º Desde el comienzo Ud. introduce la anchura de tejido que corresponde a la parte más ancha de su prenda.

**Atención:** Debe pasar con el carro siempre sobre toda la anchura de tejido. Para no olvidarse, coloque a la izquierda sobre la última aguja de la anchura de tejido un resorte de orilla.

2º Al comienzo Ud. introduce la anchura de tejido que corresponde al montaje, cambiando el ajuste continuamente durante el trabajo.

**Atención:** Nunca debe olvidarse de introducir de nuevo la anchura de tejido si aumenta puntos.



Tan pronto como haya introducido la anchura de tejido, coloque la cantidad de agujas y empujadores indicada de la cama delantera en posición trabajo (Posición de trabajo, véase pág. 12).

## Modificar anchura de tejido

Si mientras tricota debe modificar la anchura de tejido, porque ha escogido el primer proceder, presione la tecla

**COR**

(Atención: Sólo presionar la tecla COR al estar visible el cuenta-pasadas en el mensaje y estando el carro a la derecha del tejido. Si el mensaje muestra una indicación para tricotar, presione ENT hasta que aparezca el cuenta-pasadas.)

**IZQ. A G.      - . . .**

Aparece el mensaje que le indica hasta qué aguja de la izquierda puede tricotar. Podrá modificarlo poniendo encima otro mensaje.

**CIFRA  
menos  
ENT**

**DER. A G.      + . . .**

Este mensaje le indica hasta qué aguja de la derecha puede tricotar. Podrá modificarlo, poniendo encima otro mensaje.

**CIFRA  
ENT**

Ahora Ud. puede continuar, tricotando con la nueva anchura de tejido.

# Cambiar

## C A M B I A R

Ud. llega hasta aquí si en la pregunta CAMBIAR contestó con SÍ.

## D I R E C .

¿Desea cambiar la dirección del diseño?

También puede cambiar el color de adorno por el color de fondo si aquí dice sí.

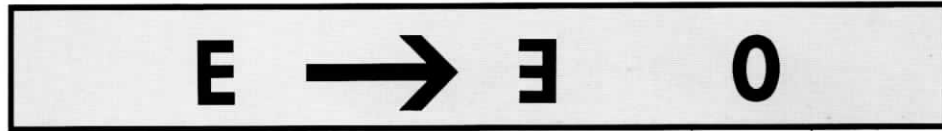
**SI = ENT**

**NO**

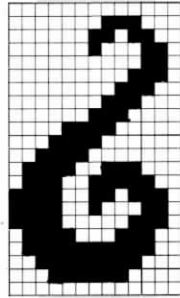
Sí, Ud. desea cambiar el diseño de la manera descrita.

No, Ud. no desea cambiar el diseño de la manera descrita.

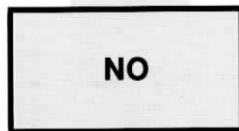
Pase a 19



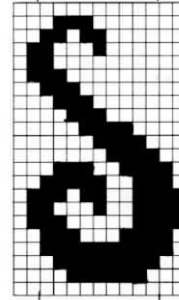
¿Desea invertir su diseño?



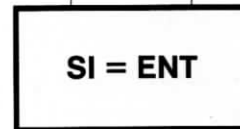
Original



No, Ud. desea tricotar el diseño como el original.



Invertido



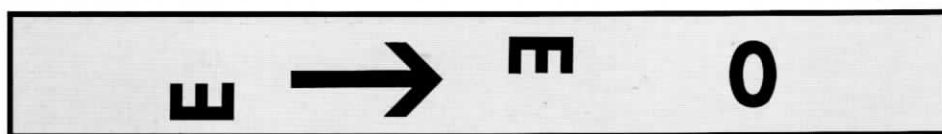
Sí, Ud. desea tricotar el diseño invertido.

Pase a 18

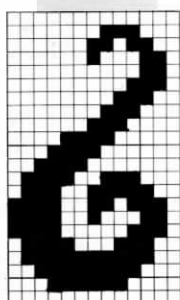


# Cambiar

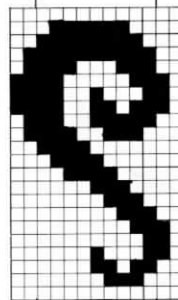
2



¿Desea colocar su diseño cabeza abajo?



Original



Cabeza abajo

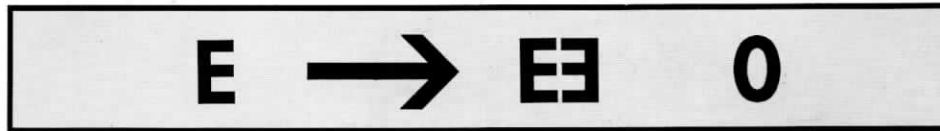
**NO**

**SI = ENT**

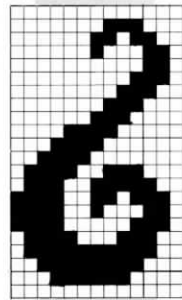
No, Ud. no desea poner el diseño cabeza bajo.

Sí, Ud. desea poner el diseño cabeza abajo.

Pase a 18



¿Debe aparecer doble el diseño, una vez en dirección original y otra al lado como una imagen reflejada?



Original

**NO**

No, Ud. no desea que el diseño arriba descrito aparezca.

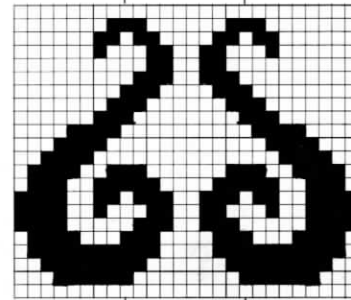


Imagen reflejada  
en torno a un  
eje central

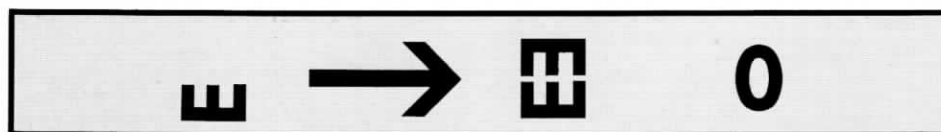
**SI = ENT**

Sí, Ud. desea que el diseño arriba descrito aparezca.

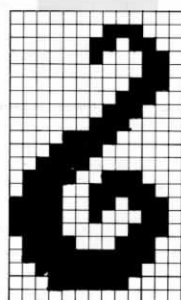
Pase a 18

# Cambiar

14



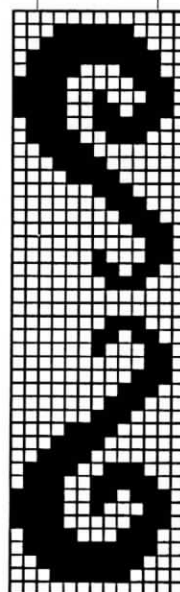
¿Debe aparecer el diseño dos veces, uno encima de otro, estando el diseño superior cabeza abajo?



Original

**NO**

No, Ud. no desea que el diseño arriba descrito aparezca.



Diseño uno encima de otro

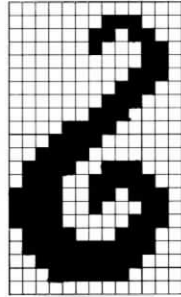
**SI = ENT**

Sí, Ud. desea que el diseño arriba descrito aparezca.

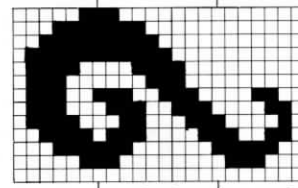
Pase a 18



¿Desea Ud. girar el diseño por  $\frac{1}{4}$  de vuelta ( $90^\circ$ ) hacia la derecha?



Original



girado hacia la derecha

**NO**

**SI = ENT**

No, Ud. no desea que el diseño sea girado.    Sí, Ud. desea girar el diseño.

Pase a 18

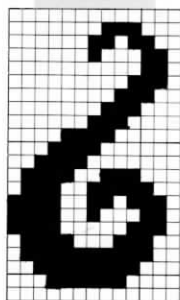


# Cambiar

16



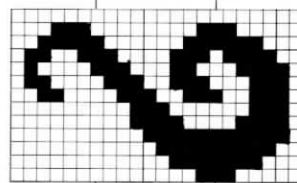
¿Desea girar el diseño por  $\frac{1}{4}$  vuelta ( $90^\circ$ ) hacia la izquierda?



Original

**NO**

No, Ud. no desea que se gire el diseño.



girado hacia la izquierda

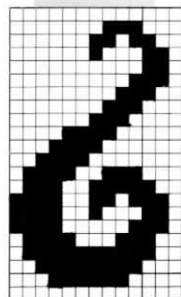
**SI = ENT**

Sí, Ud. desea que el diseño sea girado como descrito.

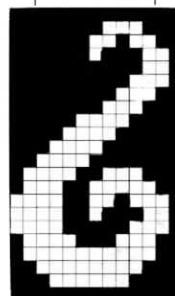
Pase a 18

**INV. COL. 0**

¿Desea cambiar el color de fondo por el color de adorno?



Original



Colores  
invertidos

**NO**

No, Ud. no desea cambiar el color de adorno por el color de fondo.

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea cambiar el color de adorno por el color de fondo.

Pase a 18

Retroceda a 11

### DIREC. OK

¿Ha programado el cambio de dirección que desea realizar?

(Esta pregunta es necesaria porque en diversas preguntas puede decir sí con lo que se sumarían los cambios de dirección.)

(En la página 43 le mostramos algunas posibilidades que resultan de la suma de los diversos cambios de dirección. Después de contemplar estas páginas, vuelta otra vez a este sitio.)

SI = ENT

NO

Sí, Ud. ya dió tantas vueltas a su diseño hasta quedar a su gusto.

(**Atención:** Si aquí Ud. dijo una vez sí, entonces ya no puede volver con la tecla retrocedora a esta parte para ver lo que ha programado. Si no está seguro, retroceda ahora y observe la

**regla especial:**

0 significa que Ud. contestó con no.

1 significa que Ud. contestó con si.

Si desea cambiar sus respuestas, presione la tecla CLR y conteste las preguntas de nuevo.)

No, Ud. todavía no registró todos los cambios deseados.

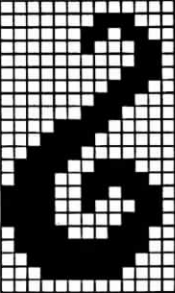

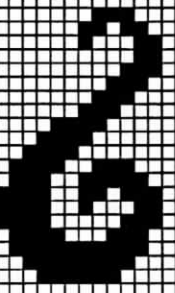
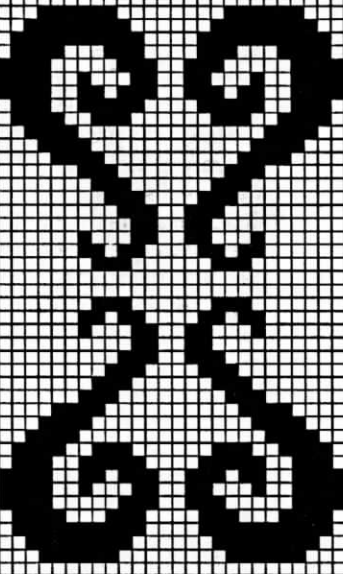
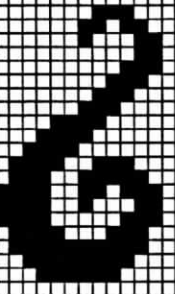
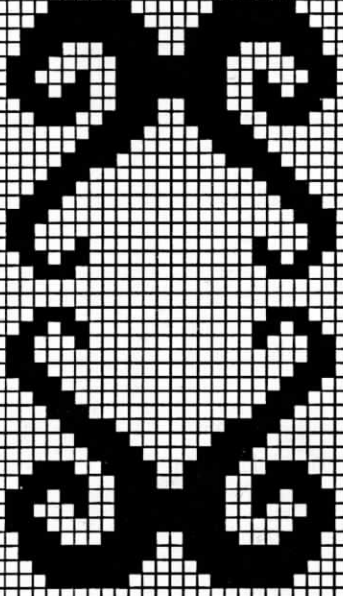
La computadora retrocede a la pregunta que sigue de 11 a 17.

Pase a 11-17

Pase a 19

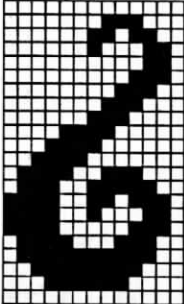
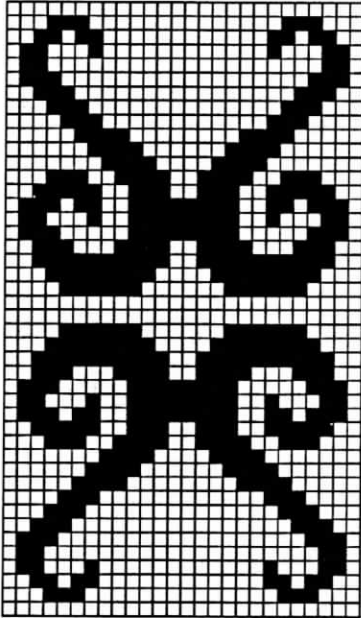
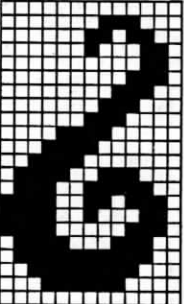
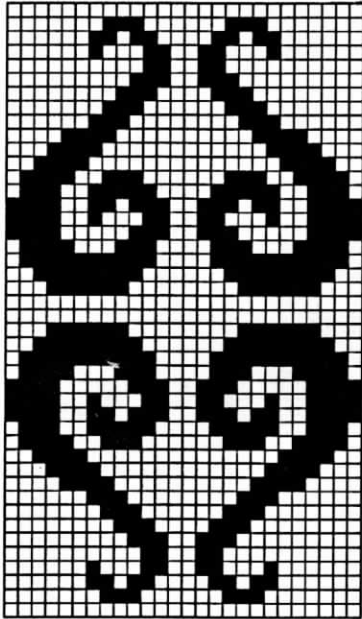
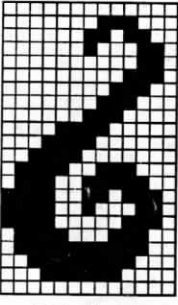
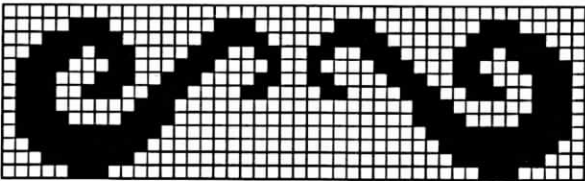
Si por 2ª vez se encuentra ante este mensaje porque agregó un diseño, pase a 22.

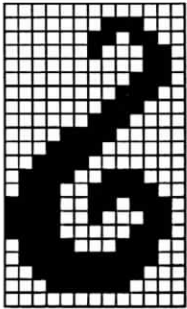
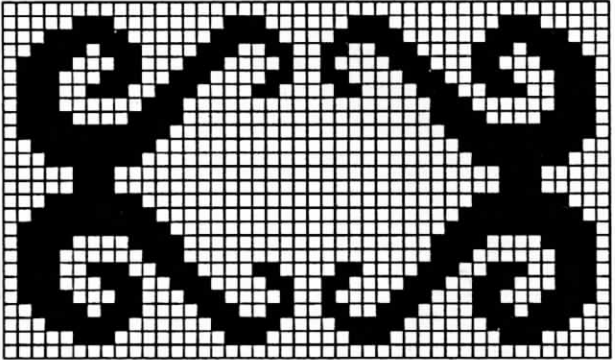
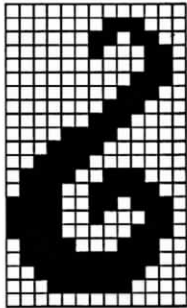
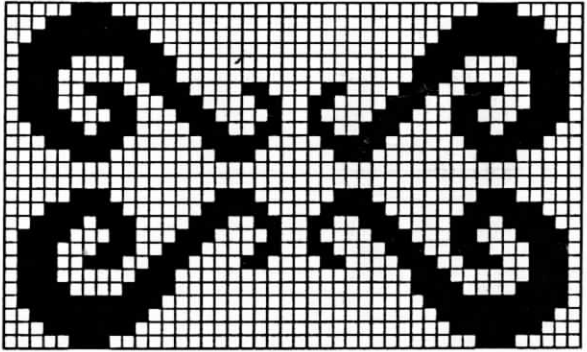
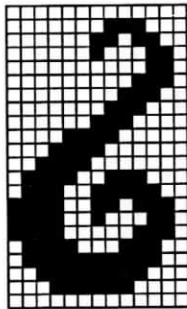
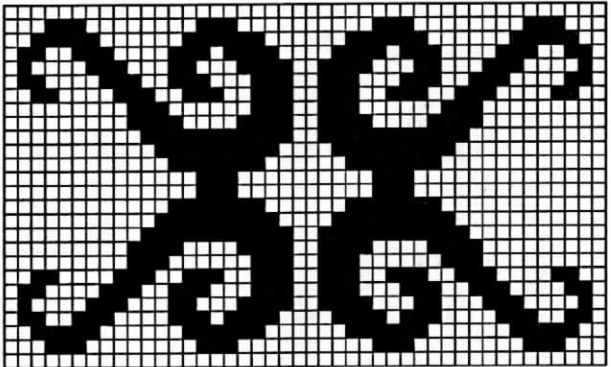
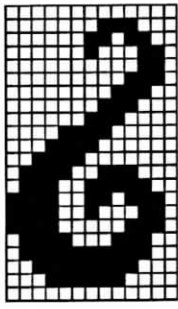
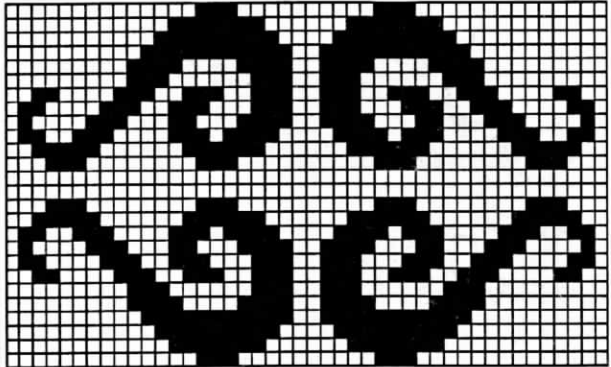
Pase a 22

Original	Mensajes en los cuales debe decir Sí	Resultado
 Original	$\begin{array}{l} \text{E} \rightarrow \text{E} \quad 11 \\ \text{E} \rightarrow \text{EE} \quad 13 \end{array}$	
 Original	$\begin{array}{l} \text{E} \rightarrow \text{EE} \quad 13 \\ \text{W} \rightarrow \text{W} \quad 14 \end{array}$	
 Original	$\begin{array}{l} \text{E} \rightarrow \text{E} \quad 11 \\ \text{E} \rightarrow \text{EE} \quad 13 \\ \text{W} \rightarrow \text{W} \quad 14 \end{array}$	



# Cambiar

Original	Mensajes en los cuales debe decir Sí	Resultado
 <p>Original</p>	<p> <math>E \rightarrow \text{E}</math> 11  <math>\text{E} \rightarrow \text{E}</math> 12  <math>E \rightarrow \text{E}</math> 13  <math>\text{E} \rightarrow \text{E}</math> 14         </p>	
 <p>Original</p>	<p> <math>\text{E} \rightarrow \text{E}</math> 12  <math>E \rightarrow \text{E}</math> 13  <math>\text{E} \rightarrow \text{E}</math> 14         </p>	
 <p>Original</p>	<p> <math>\text{E} \rightarrow \text{E}</math> 14  <math>E \rightarrow \text{E}</math> 16         </p>	

Original	Mensajes en los cuales debe decir Sí	Resultado
 <p>Original</p>	<p>E → E 11</p> <p>E → EE 13</p> <p>W → E 14</p> <p>E → W 16</p>	
 <p>Original</p>	<p>E → EE 13</p> <p>W → E 14</p> <p>E → W 16</p>	
 <p>Original</p>	<p>E → E 11</p> <p>W → E 12</p> <p>E → EE 13</p> <p>W → E 14</p> <p>E → W 16</p>	
 <p>Original</p>	<p>W → E 12</p> <p>E → EE 13</p> <p>W → E 14</p> <p>E → E 15</p>	

# Cambiar

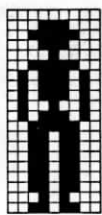
9

## ADD

¿Desea añadir un segundo diseño al ya introducido y tal vez cambiado para situarlo al lado. (Ejemplo monigote 1162 y perrito 1164), o para superponerlo al primer diseño para un jacquard de 3 colores? (Ejemplo 1286 ADD 1285).

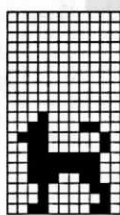
NO

Pase a 5



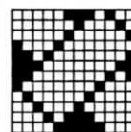
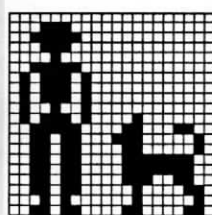
1162

+



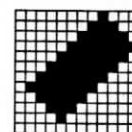
1164

=



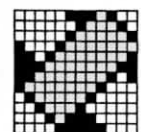
1286

+



1285

=



Jacquard de 3 colores

SI = ENT

0

## ADD

## QUE

¿Qué diseño desea añadir al primero?  
La computadora le indica qué diseño registró como último.

CIFRA + ENT

Aquí introduzca el número del diseño que desea añadir al diseño anterior.

PUNTO + ENT

Aquí presione la tecla con el punto y ENT si añade el diseño a través del lector.  
(Manejo del lector véase pág. 77)

**C A M B I A R**

¿Desea modificar el diseño añadido por medio de darle vueltas o cambiando el color de fondo por el color de adorno?

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea modificar también el diseño añadido. La computadora recorre ahora las preguntas del 11 a 17 otra vez. Al final, Ud. de nuevo llega a 22.

**NO**

No, Ud. no desea modificar el diseño añadido.

Pase a 10

**3 . C O L**

¿Del diseño añadido debe resultar el tercer color para un jacquard de 3 ó 4 colores?  
Atención: En este caso, el segundo diseño debe tener el mismo tamaño que el primero.

**SI = ENT**

Sí, Ud. ha añadido el 3<sup>er</sup> color para un jacquard de 3 ó 4 colores.

**NO**

No, el diseño añadido no se refiere al 3<sup>er</sup> color de un jacquard de 3 ó 4 colores.

Pase a 25



# Cambiar

23

## ADD

¿Desea añadir un tercer diseño como 4º color para un jacquard de 4 colores?

**SI = ENT**

**NO**

Sí, Ud. desea tricotar un jacquard de 4 colores y va a introducir el 4º color.

No, Ud. sólo desea tricotar un jacquard de 3 colores, habiendo ya introducido el 3º color.

Pase a 5

4

## ADD QUE

El mensaje, igual que el no. 20, significa aquí que debe introducir ahora el número o la hoja para el 4º color.

**CIFRA + ENT**

**PUNTO + ENT**

Aquí Ud. introduce el número de la hoja de diseño para el 4º color.  
Atención: Este 3º diseño debe tejer exactamente el mismo tamaño que el 1º y el 2º diseños.

Aquí Ud. presiona la tecla del punto y ENT, porque desea introducir el 4º color a través del lector.

## C A M B I A R

¿Desea también modificar el diseño para el 4º color?

**SI = ENT**

**NO**

Sí, Ud. también desea cambiar el 4º color. En este caso, la computadora recorre ahora las preguntas 10 a 17 otra vez. Al final, Ud. de nuevo llega aquí.

No, Ud. no desea cambiar el diseño.

## 4 . C O L

¿Debe dar el diseño introducido en último lugar el 4º color en un jacquard de 4 colores?

**SI = ENT**

**NO**

Sí, el diseño da el 4º color en un jacquard de 4 colores.

No, Ud. no ha introducido el diseño correcto.

Retroceda a 23

Pase a 5

## DIST. L 0

¿Qué distancia, contada en líneas cuadrículadas, desea entre ambos diseños, en caso de querer colocar uno encima del otro?

La distancia en líneas se mide desde la última pasada del primer diseño hasta la primera pasada del segundo diseño.

(En este área se miden los espacios en líneas cuadrículadas del diseño. Las pasadas en el tejido dependen del tipo de punto que tricota. En la mayoría de los tipos de punto para jacquard una línea cuadrículada corresponde a 4 pasadas en el tejido.)

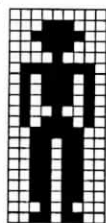
NO  
ENT

Presione NO y ENT si no quiere que los diseños sean colocados uno encima del otro.

### Atención:

Si Ud. aquí dice NO, entonces en la siguiente pregunta referente a las mallas, debe introducir obligatoriamente una cifra.

(Si posteriormente controla los mensajes, no aparece nada aquí después de DIST. L si contestó con NO.)

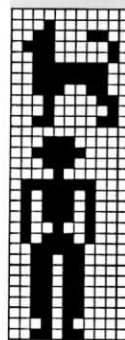


Introducción: NO

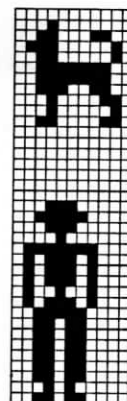
CIFRA + ENT

Aquí Ud. introduce la cifra de las líneas cuadrículadas que desea tricotar entre la última pasada del primer diseño y la primera pasada del segundo diseño. Si aquí introduce cero, los diseños son tricotados uno tras el otro.

**Atención:** No introducir nunca una cifra superior a la que resulte de restar de 256 el número de líneas cuadrículadas de los dos diseños.



Introducción:  
CERO



Introducción: 6

## DIST. AG. 0

¿Qué distancia, en cuadrículas, desea entre ambos diseños en caso de querer colocarlos uno al lado del otro?

NO  
ENT

CIFRA + ENT

Presione NO y ENT si no quiere colocar los diseños uno al lado del otro.

### Atención:

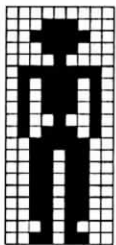
Conteste con NO sólo en el caso de que en la pregunta anterior referente a las pasadas haya introducido una cifra.

(Si posteriormente controla los mensajes, no aparece nada después de DIST. AG. si contestó con NO.)

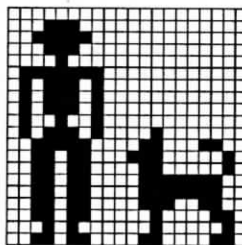
Aquí Ud. introduce la cifra de cuadrículas que desea entre la última cuadrícula a la derecha del primer diseño y la primera cuadrícula a la izquierda del segundo diseño.

Si Ud. aquí introduce cero, aparecen ambos diseños, justo uno al lado del otro.

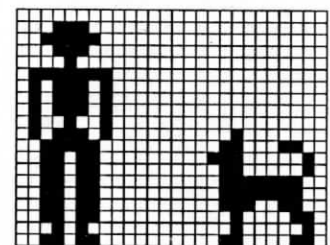
**Atención:** No introducir nunca una cifra superior a la que resulte de restar de 256 el número de cuadrículas de los dos diseños.



Introducción: NO



Introducción: CERO



Introducción: 6

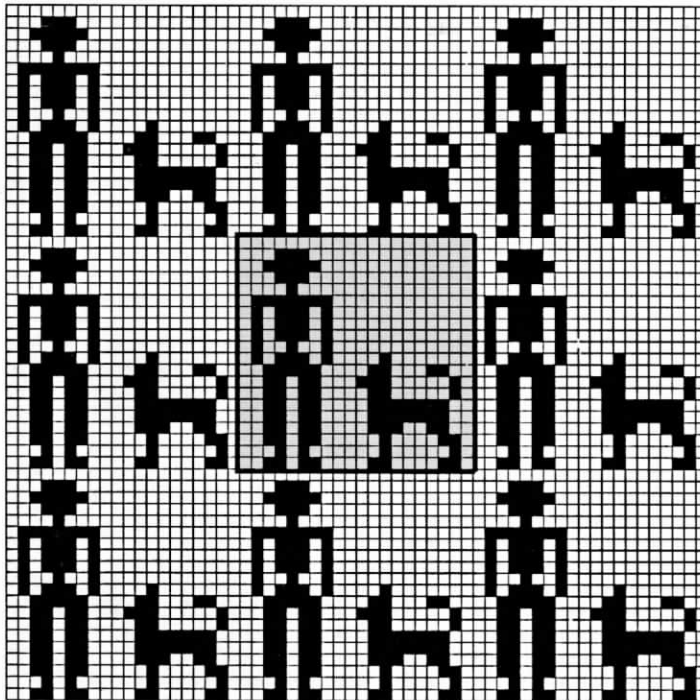
Pase a 19

Pase a 19

Tanto en DISTR. L como en DIST. AG Ud. puede introducir una cifra. Los ejemplos que siguen le muestran lo que sucede.



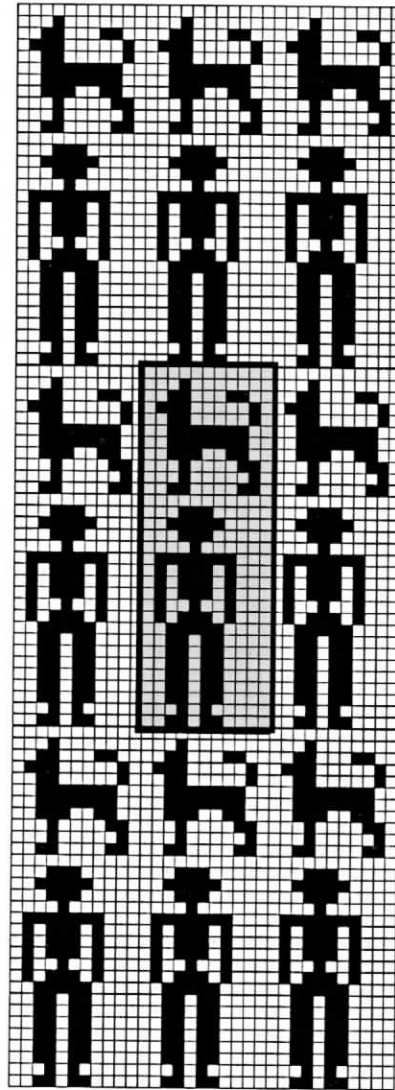
# Cambiar



Así aparece el diseño compuesto al introducir:

**DIST. L = NO      DIST. AG = CERO**

La parte contorneada es una unidad del nuevo diseño compuesto.

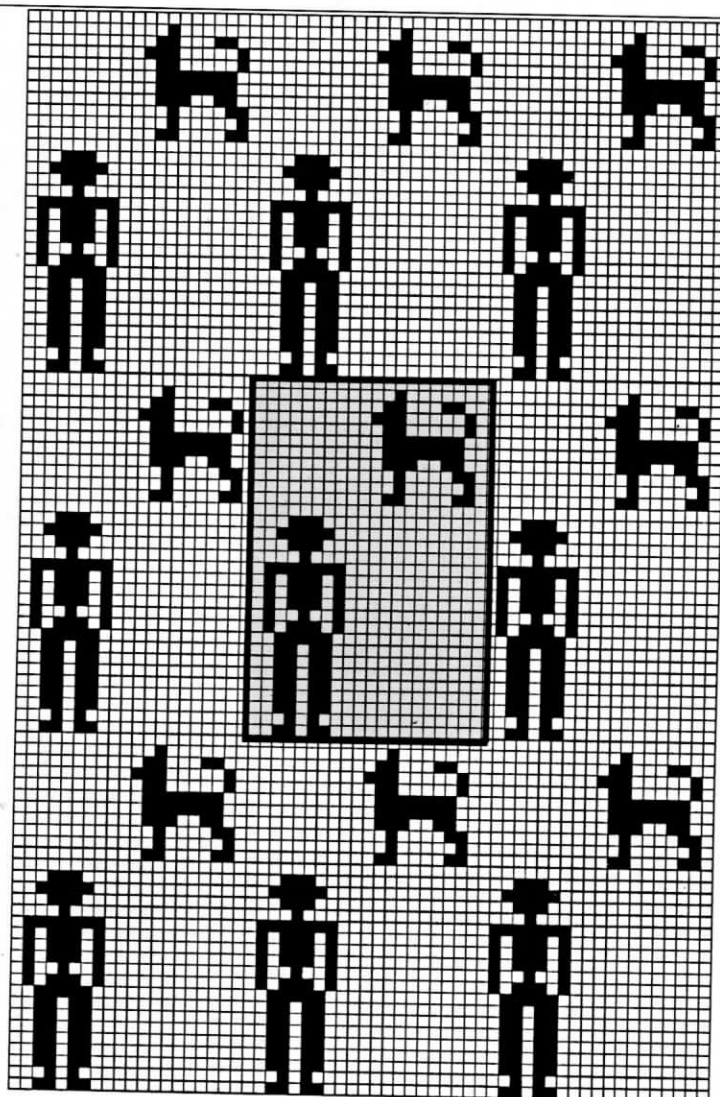


Así aparece el diseño compuesto al introducir:

**DIST. L = CERO      DIST. AG = NO**

La parte contorneada es una unidad del nuevo diseño compuesto.

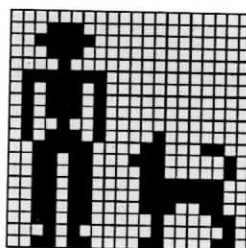
# Cambiar



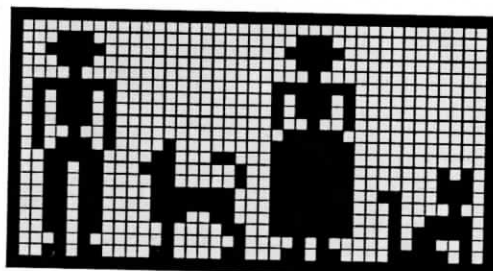
Así aparece el diseño compuesto al introducir:

**DIST. L = CERO      DIST. AG = CERO**

La parte contorneada es una unidad del nuevo diseño compuesto.



El nuevo diseño compuesto también podrá situarlo sólo por medio de contestar en el mensaje AMPLIAR/SITUAR (6) con SÍ = ENT.



De esta manera podrá añadir más diseños por medio de contestar en ADD (mensaje 19) nuevamente con SÍ = ENT.

## AMPLIAR SITUAR

Ud. llega hasta aquí si en la pregunta AMPLIAR, SITUAR dijo sí.

### CM ?

¿Desea hacer en cm los datos sobre ampliación y situación del dibujo?

(Atención: Si aquí Ud. dice sí, ya debe haber tricotado una muestra de su diseño, porque sin conocer las medidas de la muestra la computadora no puede calcular en centímetros los datos deseados.)

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea hacer en cm los datos sobre ampliación y situación y ya tiene las medidas de la muestra de su diseño.

**NO**

No, Ud. desea hacer en número de agujas y pasadas los datos sobre ampliación y situación.

Pase a 28

### MM 40 P 0

¿Cuántos milímetros miden 40 pasadas de su tejido?

(Atención: Aquí nunca debe introducir más de 256!)

**CIFRA + ENT**

# Ampliar Situar

**MM 40 AG 0**

¿Cuántos milímetros miden 40 agujas de su tejido?  
Sólo se cuentan y miden las agujas tricotadas en la cama delantera.  
(Atención: Aquí Ud. nunca debe registrar más de 256.)

**CIFRA + ENT**

**↑↑ P . . .**

**↑↑ CM . . .**

La computadora le indica que altura tiene una unidad de su diseño en pasadas o centímetros.

Asimismo pregunta si le parece adecuada la altura del diseño.

(Atención: Aquí cuentan pasadas del tejido y no líneas cuadriculadas del diseño.)

**SI = ENT**

**NO**

Sí, la altura del diseño me parece adecuada y no la deseo cambiar.

No, la altura del diseño no me gusta y deseo ampliarla.

(En vez de decir aquí NO, igualmente puede introducir la altura en pasadas o cm deseada de su diseño. La computadora pasa entonces al mensaje 30 y le indica cuál es la medida que puede alcanzar más aproximada a su deseo.)

Pase a 31



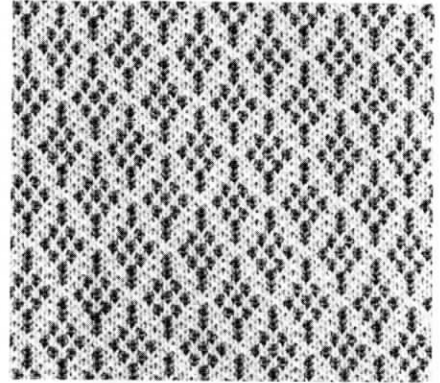
↑↑

×

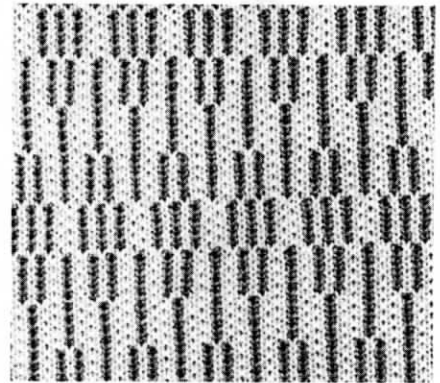
1

¿Con qué factor desea multiplicar su diseño para alargarlo?  
Sólo puede multiplicar su diseño por cifras enteras y mayores de 99.

CIFRA + ENT



Introducción: ENT  
(Si desea mantener la altura original.)



Introducción: 4 + ENT

# Ampliar Situar

30

↑↑ **P** . . . .

↑↑ **C M** . . . .

Aquí Ud. puede ver la altura del diseño alargado en pasadas y centímetros.

**SI = ENT**

**NO**

Sí, la altura del diseño me gusta. Deseo tri-  
cotarlo así.

No, la altura indicada del diseño no me  
agrada. Si aquí dice no, aparece de nuevo  
el mensaje 29. Con escribir encima puede  
cambiar el factor escogido.

(Aquí también proceda como en el mensaje 28 e intro-  
duzca enseguida la altura deseada en pasadas o centí-  
metros.)

Pase a 29

↔ **A G** . . .

↔ **C M** . . .

La computadora le indica la anchura de una unidad de su diseño en agujas o centímetros.

Asimismo le pregunta si le conviene la anchura del diseño.

**SI = ENT**

**NO**

Sí, la anchura del diseño me conviene y no deseo cambiarla.

No, la anchura del diseño no me conviene y deseo cambiarla.

(También aquí puede introducir como en el mensaje 28, la anchura deseada en agujas o centímetros. La computadora pasa al mensaje 33 y le indica qué medida posible se aproxima más a la deseada por Ud.)

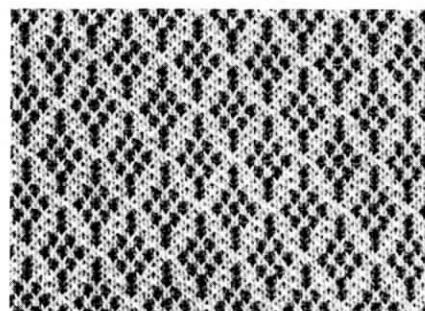
Pase a 35

↔ **X** **1**

¿Con qué factor desea multiplicar su diseño para ensancharlo?

Sólo puede multiplicar su diseño por cifras enteras y no mayores de 99.

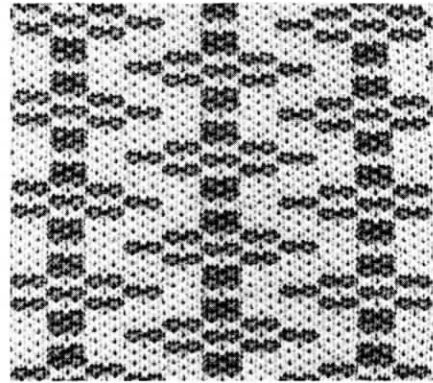
**CIFRA + ENT**



Introducción: ENT

(Si desea mantener la anchura original.)

# Ampliar Situar



Introducción: 4 + ENT

↔ **A G** . . .

↔ **C M** . . .

La computadora le indica la nueva anchura del diseño, en agujas o en centímetros.

**SI = ENT**

**NO**

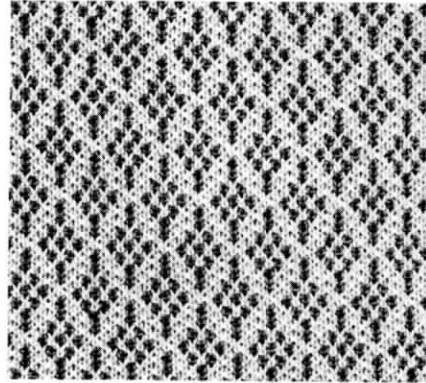
Sí, la nueva anchura del diseño me agrada y deseo tricotarlo así.

No, la anchura indicada del diseño no me agrada. Si aquí Ud. dice NO, aparece de nuevo el mensaje 32. Con escribir encima puede cambiar el factor escogido.

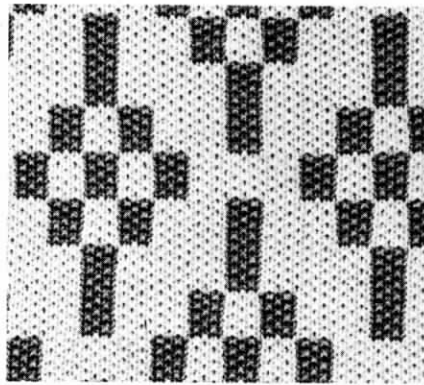
(También puede proceder como en el mensaje 32 e introducir enseguida la anchura deseada en agujas o centímetros.)

Pase a 32

Naturalmente también podrá ampliar un diseño al mismo tiempo a lo ancho y a lo alto.

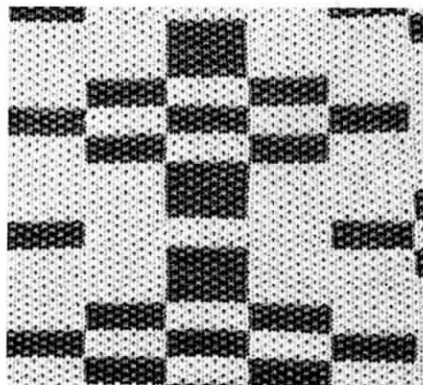


Original



Introducción:  $\uparrow \times 4$   
 $\leftrightarrow \times 4$

También podrá multiplicar la altura y la anchura por distintos factores.



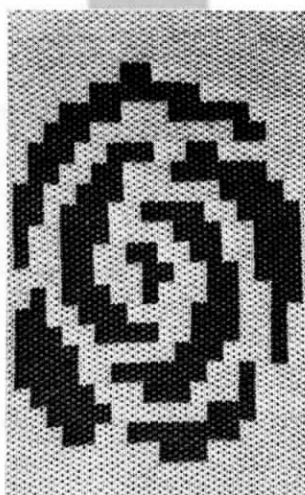
Introducción:  $\uparrow \times 3$   
 $\leftrightarrow \times 7$



## B O R D E S

0

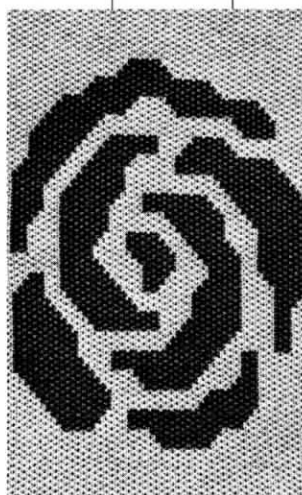
¿Desea dejar los bordes del diseño tal cual, es decir con «escalones»?



Dibujo 1157

↑ R × 3

↔ AG × 3



Dibujo 1157

↑ R × 3

↔ AG × 3

SI = ENT

NO

Sí, deseo dejar los bordes así como están, es decir, con «escalones».

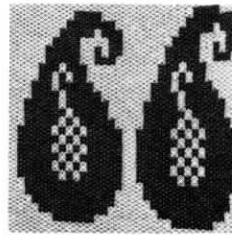
No, no deseo que los bordes queden así, sino cambiarlos en el sentido de igualar los «escalones».

Pase a 35

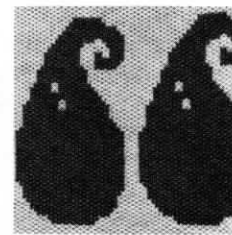
Pase a 35

La igualación de los bordes elimina los escalones que se forman al alargar el diseño, para ello los ángulos son rellenados con el color de adorno en vez del color de fondo. La igualación de los bordes sólo es conveniente para dibujos aislados que han sido ampliados en los dos sentidos por el mismo factor.

**Atención:** Puntos sueltos en el color de fondo desaparecen completamente.

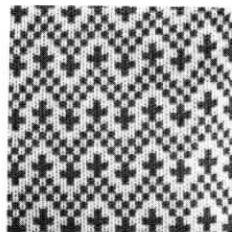


BORDES: SI = ENT



BORDES: NO

**Atención:** En los bordes de diseños continuos, se producirán irregularidades incalculables.



BORDES: SI = ENT



BORDES: NO

## SITUAR

35

¿Desea situar su diseño? Ud. tiene tres posibilidades:

- 1) Ud. puede comenzar el diseño más tarde, es decir, después de un número de pasadas señalado.
- 2) Ud. puede ampliar los espacios entre la repetición del diseño.
- 3) Ud. puede excluir la repetición del diseño en altura o en anchura.
- 4) Ud. puede desplazar el centro del diseño.
- 5) Ud. puede situar un diseño como motivo aislado en cualquier sitio del tejido.

(Al colocar un diseño en aquel espacio donde no hay dibujo, aparece sólo el color de fondo, pero es posible hacer aparecer rayas verticales. Las explicaciones están en la pág. 155.)

SI = ENT

NO

Sí, Ud. desea situar el diseño como lo arriba explicado.

No, Ud. no desea situar el diseño, sino tricotarlo distribuido sobre todo el espacio.

Pase a 7

**DIS. DESP. PAS. 0****DIS. DESP. CM 0.0**

¿Desea Ud. comenzar a tricotar el diseño desde la pasada cero, o bien después de haber tricotado algunas pasadas en el mismo tipo de punto, pero sin dibujo?

(Atención: aquí cuentan las pasadas del tejido y no las líneas cuadriculadas del diseño.)

**SI = ENT**

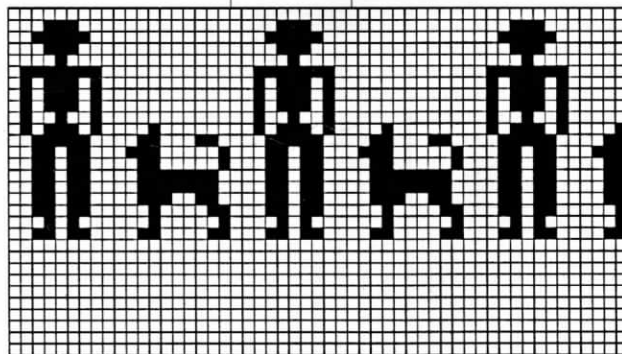
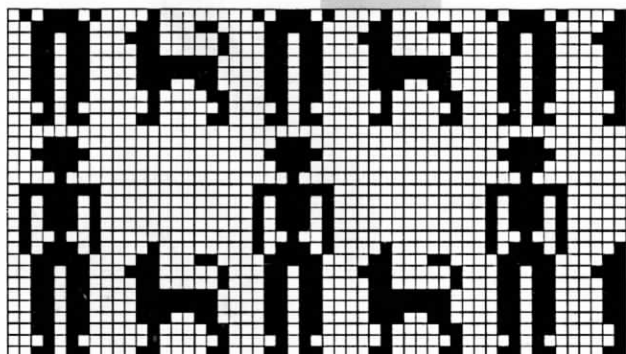
Sí, Ud. desea comenzar el diseño desde la pasada cero.

**CIFRA + ENT**

No, Ud. no desea comenzar enseguida, sino después de una cierta cantidad de pasadas o centímetros.

Introduzca la cantidad de pasadas o centímetros y luego presione ENT.

(Atención: Nunca debe registrar más de 127 pasadas o la cantidad en cm que resultan con 127 pasadas de su muestra.)



## A DER./A IZQ. — 0

Normalmente, el centro del motivo aparece en el centro de la cama de agujas. ¿Desea Ud. desplazar el centro del motivo hacia la derecha o izquierda?

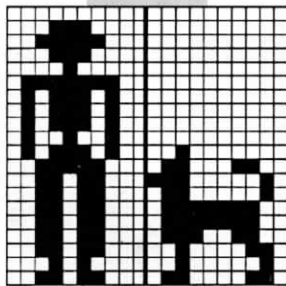
**SI = ENT**

**CIFRA + ENT**

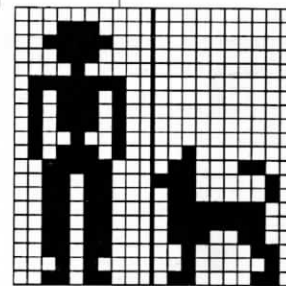
Sí, Ud. desea que el centro del motivo aparezca en el centro de la cama de agujas.

Ud. no desea que el centro del motivo aparezca en el centro de la cama de agujas.

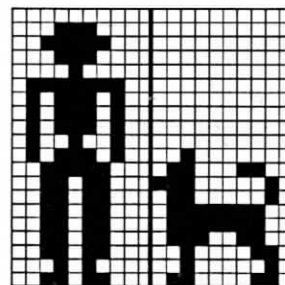
Ud. desea desplazar el centro del motivo por unas agujas hacia la derecha (introducir cifra y ENT) o hacia la izquierda (introducir cifra, menos y ENT).



Centro | Cama de agujas  
Centro motivo



Centro  
Cama de agujas  
Centro  
Motivo  
Introducción: 7 ENT



Centro  
Motivo  
Centro  
Cama de agujas  
Introducción: 6 - ENT

**EMP. DIS. EN PAS. 0**

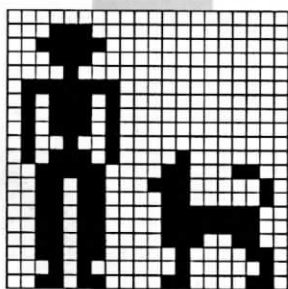
**EMP. DIS. EN CM 0.0**

¿Desea comenzar por el principio del motivo o por cualquier otro sitio?

(Atención: Esta pregunta no aparece si Ud. comienza su diseño después de cierta cantidad de pasadas o centímetros, ya que estas dos posibilidades no pueden ser combinadas.)

**SI = ENT**

Sí, Ud. desea comenzar por el principio desde la pasada o centímetro cero.

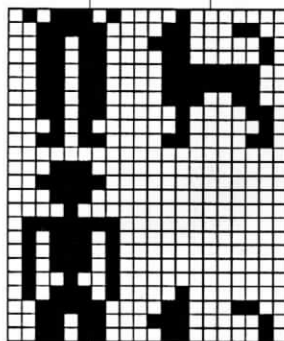


Introducción: SI = ENT

**CIFRA + ENT**

Ud. desea comenzar por cualquier otro sitio del diseño a una cierta cantidad de pasadas o centímetros.

(Atención: Aquí nunca debe introducir más de 127 o la cantidad de centímetros que corresponden a 127 pasadas de su muestra.)



Introducción: 24 + ENT





**REPET. PAS. 0**

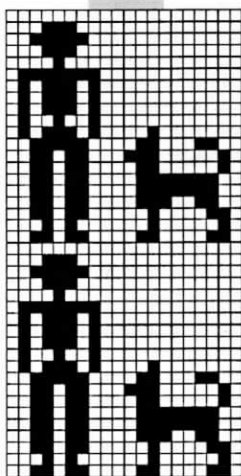


**REPET. CM 0.0**

¿Desea repetir su diseño en altura, de forma continua y sin espacio; desea ampliar el espacio entre las repeticiones o no lo desea repetir?

**SI = ENT**

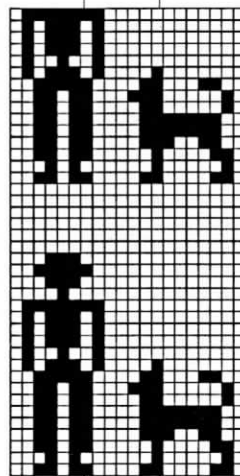
Sí, Ud. desea repetir el motivo con 0 pasadas de espacio.



Introducción:  
SI = ENT

**CIFRA  
+ ENT**

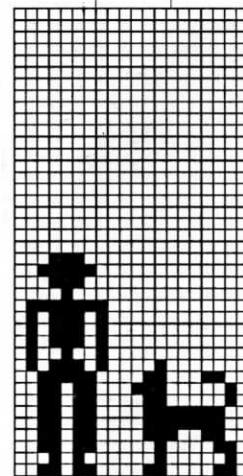
Ud. desea repetir el motivo después de un espacio de cierta cantidad de pasadas o centímetros.  
(Aquí como máximo puede registrar 256 pasadas o la correspondiente cantidad en centímetros.)



Introducción:  
20 + ENT

**NO  
+ ENT**

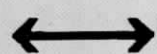
No, Ud. NO desea repetir el motivo en altura.  
(Si posteriormente controla los mensajes, no aparece nada después de REPET. PAS. o CM, habiendo contestado aquí con NO.)



Introducción:  
NO

# Ampliar Situar

40



**REPET. AG 0**

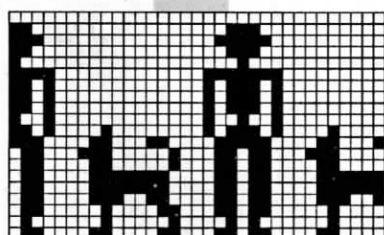


**REPET. CM 0.0**

¿Desea repetir su motivo en anchura de forma continua y sin espacio; desea ampliar el espacio entre las repeticiones o no lo desea repetir?

**SI = ENT**

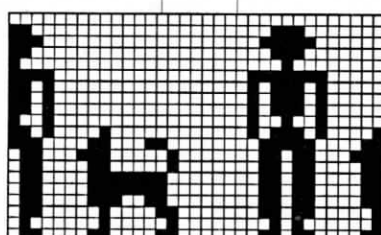
Sí, Ud. desea repetir el motivo con 0 agujas de espacio.



Introducción:  
SI = ENT

**CIFRA + ENT**

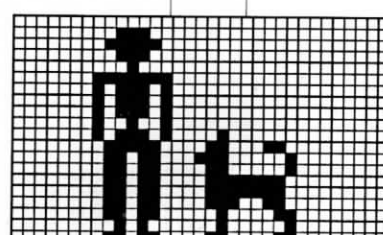
Ud. desea repetir el motivo después de un espacio de cierta cantidad de agujas o centímetros.



Introducción:  
4 + ENT

**NO + ENT**

No, Ud. no desea repetir el motivo en anchura.  
(Si posteriormente controla los mensajes, no aparece nada después de REP.AG o CM, habiendo contestado aquí con NO.)

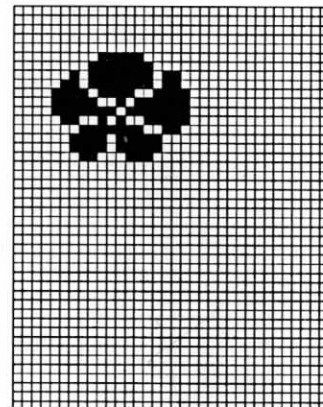
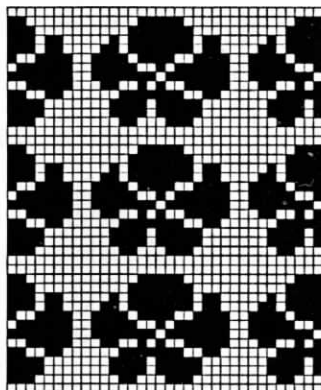


Introducción:  
NO

El motivo es tricotado una vez en el **centro de la cama de agujas**. Si no lo desea en el centro de la cama de agujas, debe desplazar el centro en la pregunta 37.

Pase a 7

Un ejemplo para situar un motivo suelto.

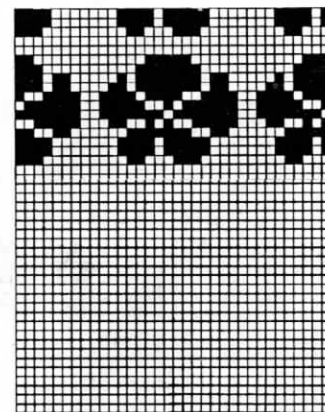
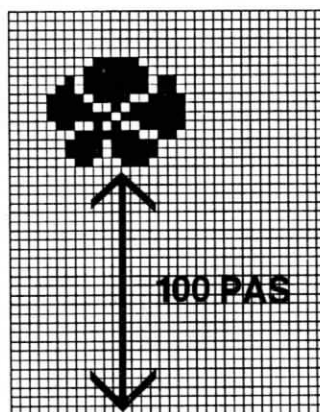


Así aparece el diseño escogido sin modificar.

Así lo desea tricotar Ud.

**DIS. DESP. PAS. 0**

100+ENT

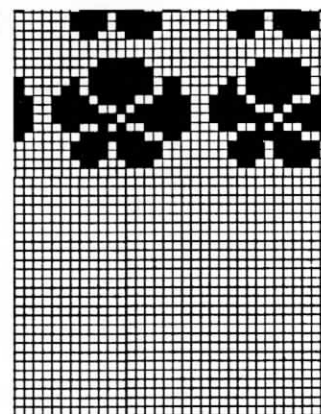
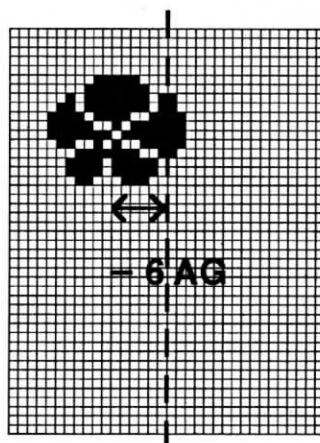


Resultado:  
El diseño comienza  
después de 100 pasadas

# Ampliar Situar

**A DER./A IZQ. — 0**

6 — ENT



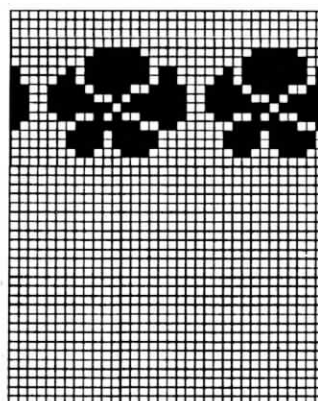
Resultado:  
El centro del diseño es  
desplazado 6 agujas  
hacia la izquierda.

**EMP. DIS. EN PAS. 0**

SI = ENT

↑↑ **REPET. PAS. 0**

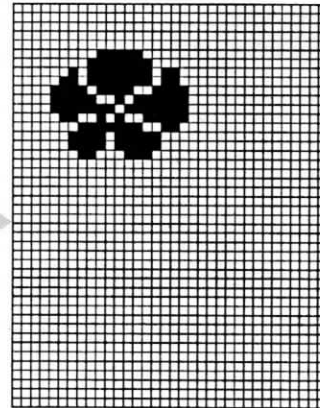
NO + ENT



Resultado:  
El diseño nunca es repetido en altura.

↔ REPET. A G 0

NO + ENT

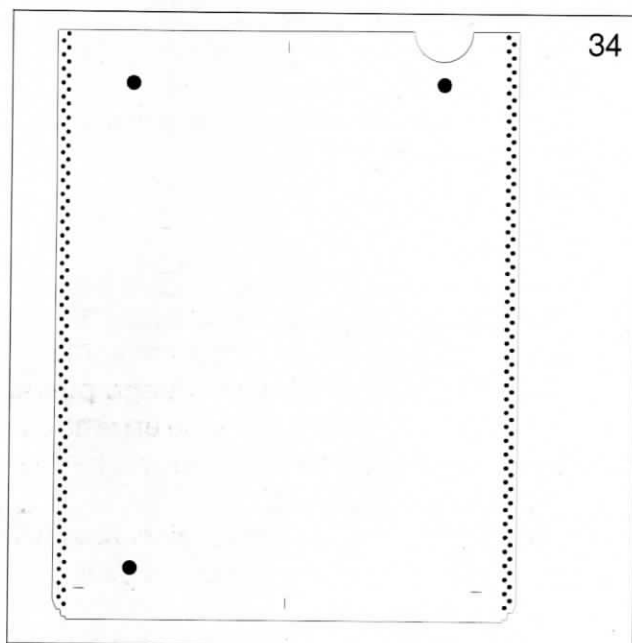


Resultado:  
El diseño nunca es repetido en anchura.  
¡Ud. alcanzó su objetivo!



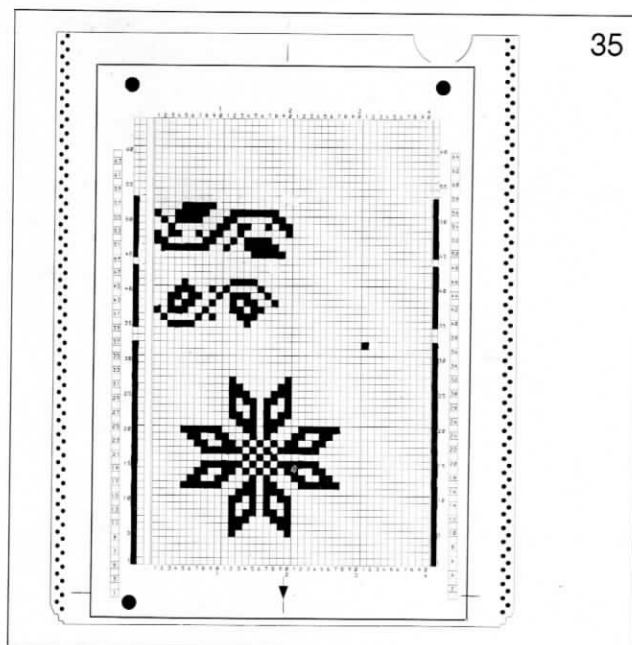
## LECTOR

Este mensaje aparece si en la pregunta DISEÑO Ud. presionó Punto y ENT.  
Para registrar el diseño, debe colocarlo en la carpetilla de diseño.



34

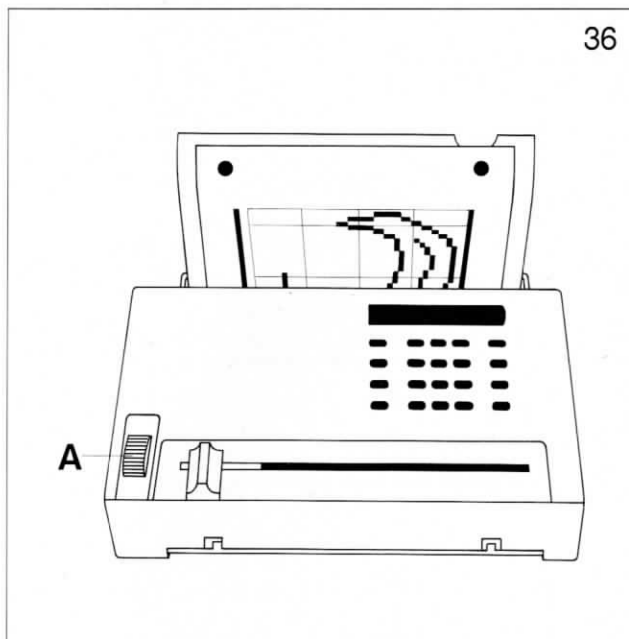
Tenga la carpeta de diseño en la mano.  
Arriba es donde se encuentra la marca semi-redonda.  
Abajo es donde la laminilla transparente está soldada y las esquinas cortadas.  
Saque de la bolsita de accesorios los tres broches de presión rojos.



35

Coloque ahora su diseño en la carpeta, es decir debajo de la laminilla transparente.  
La flecha del diseño debe señalar hacia abajo.  
Sujete el diseño con los dos broches de presión rojos en la carpeta.

36



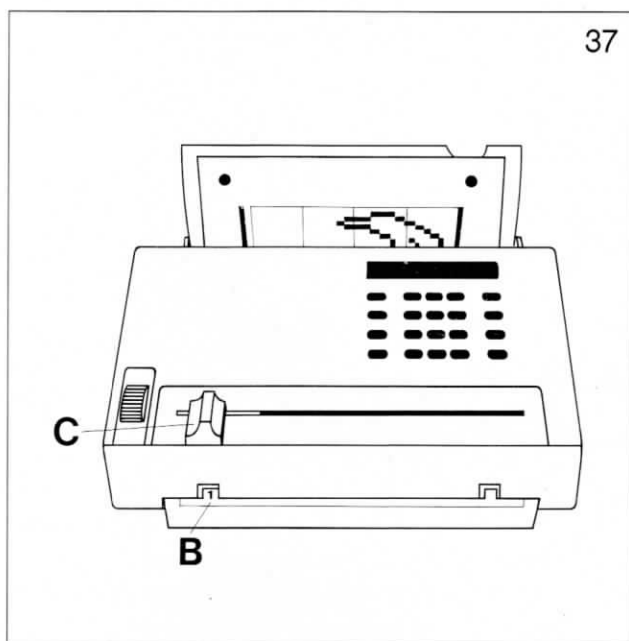
En la parte de arriba de la unidad electrónica se encuentra la ranura del lector.

Introduzca empujando la carpetilla, borde inferior al comienzo, desde arriba en la ranura hasta que la carpetilla choque contra el fondo.

Gira ahora la rueda de transporte A hacia atrás mientras que asimismo siga empujando más hacia abajo la carpetilla hasta que las ruedas dentadas enganchen bien. Siga girando la rueda de transporte.

(Atención: El asidero del lector C debe estar en el extremo izquierdo de la ranura.)

37



Observe la entalladura B abajo a la izquierda en la unidad electrónica. Allí debe aparecer la cifra uno, luego puede comenzar la lectura. Deslice en ambos sentidos el asidero C con movimientos regulares no muy rápidos.

Atención, Ud. debe conducir el asidero del lector en ambos extremos de la ranura siempre hasta el tope.

(Si pasa muy de prisa o no del todo hasta el tope, aparece ERROR.

En este caso, siga girando la rueda de transporte más hacia atrás hasta que la carpetilla salga por abajo completamente del lector.

Presione ENT: aparece el mensaje DISEÑO.

Presione Punto y ENT: aparece el mensaje LECTOR. Comience de nuevo la lectura.)

**En el mensaje aparece la cifra de las pasadas leídas.**

(Esto es importante si debe encontrar una parte no claramente dibujada.)

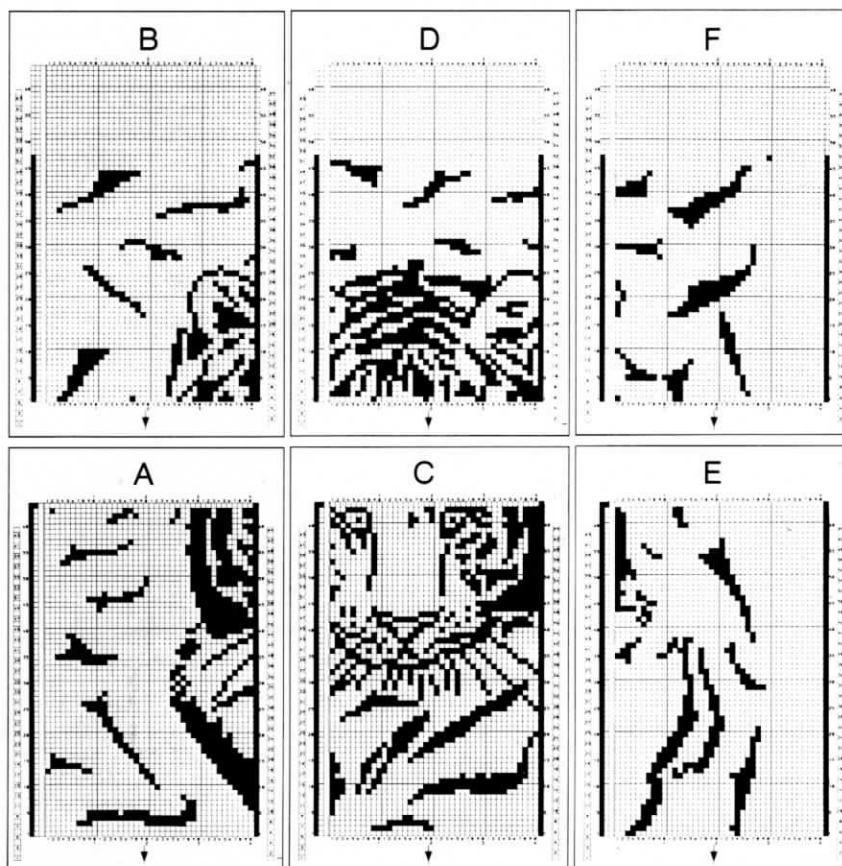
Al final, gire la rueda de transporte A hacia atrás hasta que la carpetilla haya salido completamente del lector.

Empuje el asidero del lector de nuevo hacia la izquierda, en caso de no estar allí, y continúe con el programa.

# El Lector

**Cómo introducir un diseño compuesto de varias hojas.**

Ejemplo: «Tigre»



Comience con la hoja A

Después de haber leído, aparece el mensaje

**C O N T I G U A**

Presione

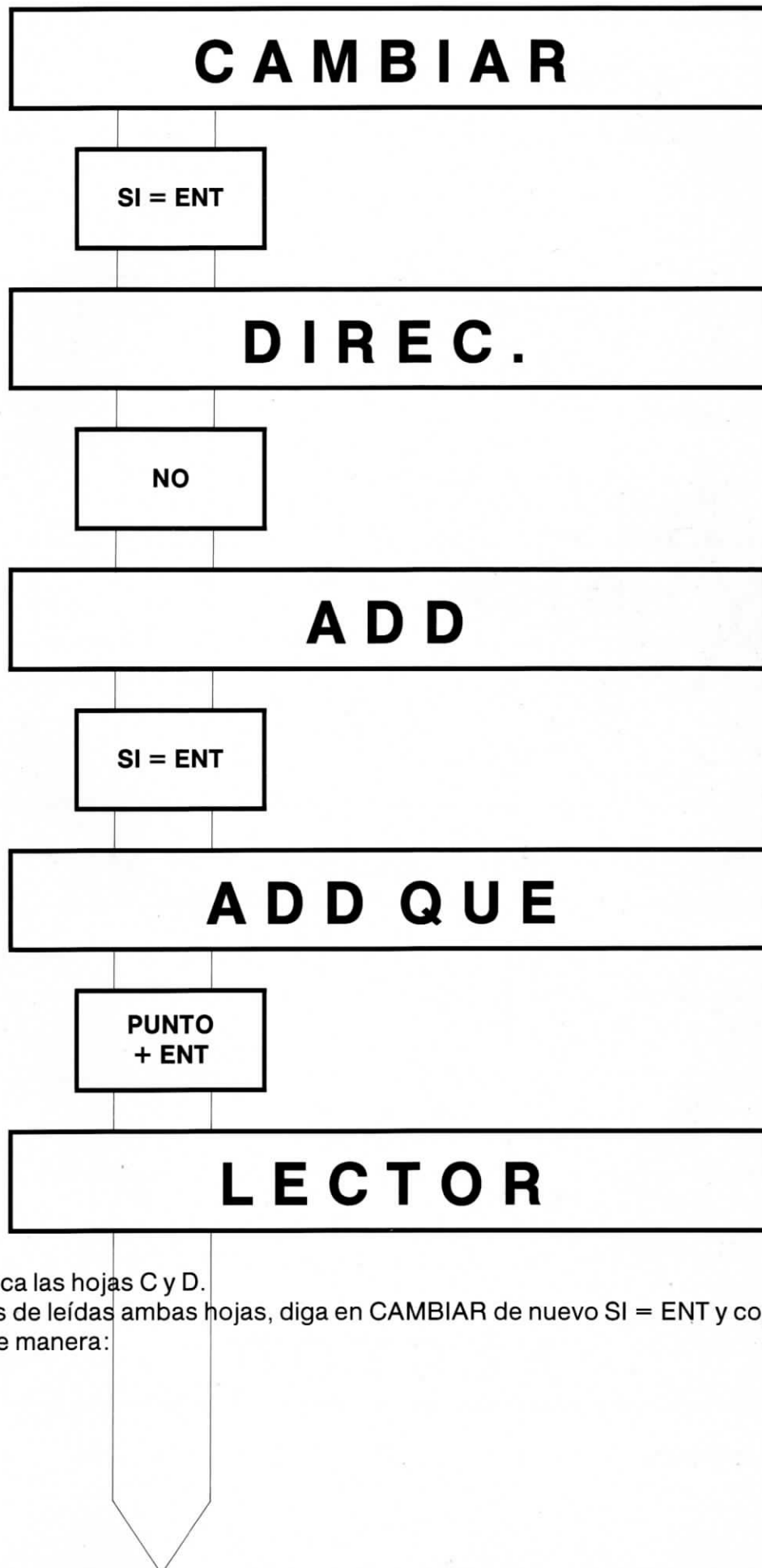
**SI = ENT**

Aparece el mensaje:

**L E C T O R**

Introduzca la hoja B.

Después de leer la hoja B, proceda como sigue:



Introduzca las hojas C y D.

Después de leer las ambas hojas, diga en CAMBIAR de nuevo SI = ENT y continúe de la siguiente manera:

# El Lector

<b>DIREC.</b>	
NO	
<b>3. COL</b>	
NO	
<b>DIST. L</b>	<b>0</b>
NO ENT	
<b>DIST. AG</b>	<b>0</b>
CERO + ENT	
<b>ADD</b>	

Prosiga como lo ha hecho en las hojas de diseño C y D.

Después de registrar estas dos hojas, conteste las preguntas siguientes como lo ha hecho con las hojas de diseño C y D, es decir:

DIREC (NO), 3<sup>er</sup> COL (NO), DIST. L (NO), DIST. AG (Cero y ENT), ADD (NO)

Al final aparece el mensaje PUNTOS.

Pase a 5 = PUNTO



## Manera de proceder si un diseño está compuesto de más de 6 hojas de diseño.

Si un diseño se compone de 12 hojas de diseño, no se puede registrar el diseño completo de una vez, ya que la memoria de la máquina no es suficientemente grande. La máquina memoriza completamente aprox. 6-9 hojas de diseño. Depende también de los otros datos que también ha memorizado, p.ej. para otros diseños o para el modelado.

Ejemplo: Un diseño que se compone de 12 hojas de diseño:

44		
D	H	M
C	G	L
B	F	K
A	E	I

Aquí, introduzca primero las hojas A, B, E, F, I y K.

(Al dibujar estas hojas, Ud. ya puso atención de que en las hojas B, F y K no ha puesto el signo para continuación.)

Anote cuántas pasadas de su diseño están ahora memorizadas.

Continúe con la programación y comience con el tricotado.

Al estar tricotadas las pasadas anotadas de su diseño, deténgase.

(Atención: Si Ud. aquí no se detiene, la computadora comienza de nuevo con el extremo inferior del diseño.)

Presione la tecla «Avance rápido»▷▷▷

continúe como sigue: «PROGRAMA»

«BORRAR»

«MONTAJE»

«TODOS DISEÑOS»

«DISEÑO A»

«TODOS DISEÑOS»

«DISEÑO B»

ENT=sí

NO

ENT = el montaje original se conserva

NO

Aquí Ud. introduce el número del tipo de punto con el cual tricotó su diseño.

NO

Ahora puede introducir las hojas de diseño C, D, G, H, L y M como descrito arriba.

Al final, indique otra vez el tipo de punto y luego salte con la tecla para avance rápido al mensaje

«COMIENZO MONTAJE»

Aquí contesta con NO

La computadora salta directamente al sitio donde desea continuar el tricotado.

Presione ahora la tecla ABC para llegar a la parte nueva del diseño.

**FORMA**

Ud. llega hasta aquí si en la pregunta FORMA contestó SI.

**FORMA 1      0**

Este mensaje significa que ahora podrá registrar la primera cifra del programa FORMA.  
(Si Ud. nunca tejió con una programa FORMA y todavía no escogió un programa FORMA adecuado para su tejido, entonces lea las páginas 80-83.)

**CIFRA + ENT****FORMA 2      0**

Este mensaje es idéntico con el mensaje FORMA 1, excepto que el contador avanzó por un lugar, ya que la computadora siempre le indica qué cifra deberá ahora introducir en su programa FORMA.

Introduzca ahora una tras otra todas las cifras de su programa FORMA. Después de cada cifra presione ENT.

(Mientras que no haya presionado ENT, puede corregir la cifra por medio de pulsar CLR, introduciendo luego la cifra correcta.)

La última cifra de cada programa FORMA es siempre cero, introdúzcalo y después ENT.

**CERO + ENT**

# Control del programa FORMA

**FORMA 1 . . .**

Alternativamente con el mensaje FORMA 1 aparece la primera cifra del programa FORMA que ha introducido. Este mensaje y los siguientes sirven para controlar si ha introducido correctamente su programa.

Compare minuciosamente la cifra con su programa y presione ENT si está seguro. Luego aparece la próxima cifra de su programa FORMA. Controle su programa de forma lenta y minuciosa. Si ahora pasa por alto un error, tiene que introducir después todo el programa completamente de nuevo.

## **¿Cómo se corrige un error del que se da cuenta ahora?**

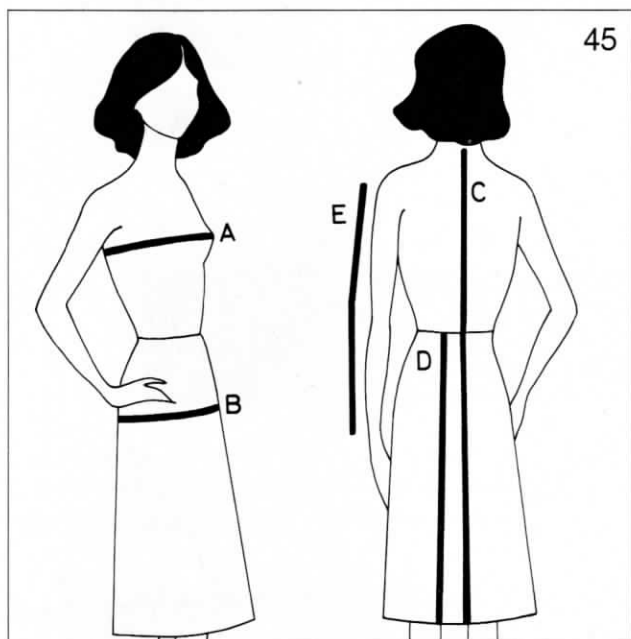
Si descubre una cifra errónea, sencillamente escriba encima la cifra correcta, es decir introduciendo la cifra correcta que automáticamente remplazará a la errónea. Presione ENT al estar seguro de que la cifra correcta se encuentra en el sitio correcto. También después del cero al final, presione ENT!

**CERO + ENT**

(Aquí puede aparecer el mensaje ESPERAR porque la computadora controla el programa introducido.)

Pase a COMIENZO  
MONTAJE página 88

## Elección del programa FORMA correcto.



El programa para cada pieza está contenido en la correspondiente hilera de cifras que encontrará en las descripciones del modelo.

**Cada parte (p.ej. espalda, delantero, etc.) debe ser programada individualmente.** Después de terminada, debe introducirse un nuevo programa FORMA para la próxima parte. Quedando el diseño igual, no tiene que programar de nuevo la parte del diseño.

**Tome sus propias medidas o las de la persona para quien teje.** Qué medidas necesita las ve en la tabla inferior y en las descripciones de los modelos, donde se indica qué medidas individuales puede introducir en su programa. Se trata de medidas del cuerpo, es decir que el centímetro debe ceñir el cuerpo al medir.

**A = Contorno de busto,** se mide sobre la parte más pronunciada del busto.

**B = Contorno de cadera,** se mide sobre la parte más pronunciada de la cadera.

**C = Largo total,** se mide desde la base del cuello hasta el largo deseado del pulóver o vestido.

**D = Largo total falda,** para ello se ciñe una cinta alrededor de la cintura y desde allí se mide hasta el largo deseado.

**E = Largo total manga,** se mide el brazo estirado desde el fin del hombro hasta la muñeca o largo deseado. Atención: Esto también vale para mangas que no se cosen de forma habitual, como p.ej. mangas kimono o raglán.

Tallas de confección normalizadas						
Tallas para señoras			Tallas para caballeros		Tallas para niños	
Talla	Busto	Cadera	Talla	Tórax	Estatura	Edad
34	80 cm	86 cm	42	84 cm	86 cm	1
36	84 cm	90 cm	44	88 cm	92 cm	2
38	88 cm	94 cm	46	92 cm	98 cm	3
40	92 cm	98 cm	48	96 cm	104 cm	4
42	96 cm	102 cm	50	100 cm	110 cm	5
44	100 cm	107 cm	52	104 cm	116 cm	6
46	104 cm	111 cm	54	108 cm	122 cm	7
48	110 cm	117 cm	56	112 cm	128 cm	8
50	116 cm	123 cm			134 cm	9
52	122 cm	129 cm			140 cm	10
54	120 cm	135 cm			146 cm	11
					152 cm	12
					158 cm	13
					164 cm	14

## Intercalación de datos individuales en el programa

Compare sus propias medidas con la tabla para las tallas de confección usuales. Si sus medidas no concuerdan exactamente con los de la tabla, escoja una **talla más pequeña**. Al registrar el programa, introduzca en las partes previstas sus propias medidas. La computadora calculará entonces el modelo exactamente según sus propias medidas para alcanzar así un modelado perfecto.

## Espalda de un pulóver de dama

34-36	38-40	42-44	46-48	
84	84	84	84	
172	172	172	172	
				mm 40 pasadas
				mm 40 agujas
118	128	138	146	
88	96	105	114	Contorno cadera talla normalizada
				Su contorno cadera en cm
195	195	195	195	
				mm 40 pas. elástico
7	7	7	7	
11	11	11	11	
38	38	38	38	
118	128	138	146	
82	90	98	107	Contorno busto talla normalizada
				Su contorno busto en cm
23	22	21	21	
58	58	58	58	Largo total talla normalizada
				Su largo total en cm
103	103	103	103	
5	5	5	5	
184	184	184	184	
133	133	133	133	
7	7	7	7	
53	55	57	60	
188	188	188	188	
150	153	155	160	
0	0	0	0	

## Muestra

En cada programa la 3<sup>era</sup> y 4<sup>a</sup> línea están en blanco para las cifras de la muestra. Se llenan como sigue:

**mm 40 pasadas: Incorporar medida en mm para 40 pasadas de su tejido.**

**mm 40 agujas: Medida en mm para 40 agujas de su tejido**

(o la medida que resulte si se tricota sobre un ancho de 40 agujas de la cama delantera).

Otra línea en blanco más que se refiere al elástico puede aparecer:

**mm 40 pasadas elástico: Medida en mm para 40 pasadas en el tipo de punto para el elástico.**

## Medidas del cuerpo

**Medidas del cuerpo se indican siempre en centímetros.**

Los sitios, donde deben incorporarse las medidas individuales del cuerpo, en cada programa están especialmente marcados.

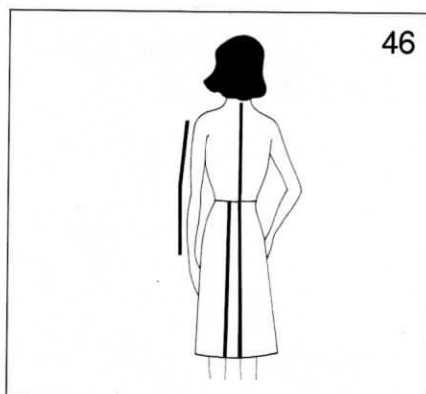
Qué medida corresponde a la talla de confección escogida, se ve en centímetros en la línea encima de la correspondiente línea vacía.

**Si no desea modificar las medidas de la talla de confección, entonces repita éstas en la línea vacía.**

**De todos modos, debe colocar aquí una cifra;** Si al introducir el programa, Ud. omite este sitio, la computadora no puede funcionar bien.

## Incorporación de datos individuales en el programa.

**Al incorporar las medidas individuales hay que observar lo siguiente:**

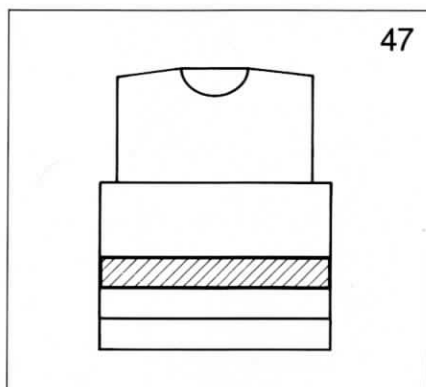


**Medidas longitudinales** como p.ej. largo total de vestidos, pulóvers, faldas y mangas (es decir las medidas que se refieren a pasadas)

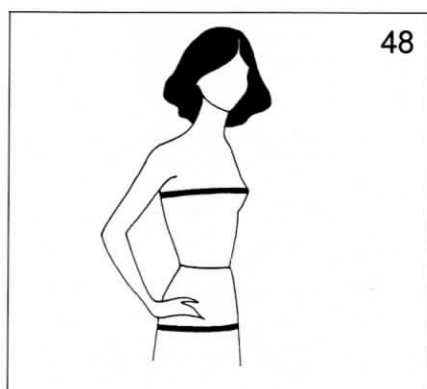
**pueden ser ampliadas o reducidas.**

No se olvide de colocar las mismas cifras en el delantero y en la espalda.

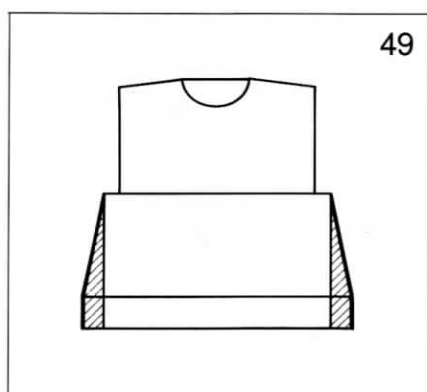




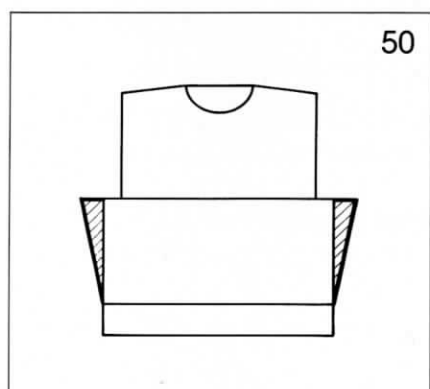
En pulóver se acorta o se alarga entre el elástico y la sisa. En una manga se acorta o alarga entre el elástico y la copa de la manga. Sisa y copa de la manga nunca se modifican.



**Medidas transversales** como contorno de busto, contorno de cadera y ancho de manga (es decir que se refieren a puntos) **sólo podrán ser ampliadas.** Si Ud. alguna vez ha reducido una de estas medidas, aparecerá el mensaje ERROR 161.



**Ampliación del contorno de cadera en pulóver:** El pulóver se ensancha abajo por tantos centímetros como agregó a la medida prevista. Si no agranda el contorno de busto, los puntos agregados son nuevamente menguados hasta la sisa.



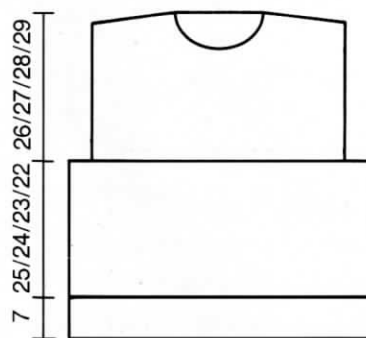
**Ampliación del contorno de busto:** El pulóver se ensancha arriba por tantos centímetros como agregó a la medida prevista. Los puntos agregados son menguados de nuevo en la sisa, los hombros permanecen siempre inalterados.

# Forma

## Pulóver para damas

Fig. I = Espalda

	34-36	38-40	42-44	46-48	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	118	128	138	146	
6	88	96	105	114	
7					cm
8	195	195	195	195	Cadera
9					mm 40 pas.
10	7	7	7	7	Elástico
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	118	128	138	146	
14	82	90	98	107	
15					cm
16	23	22	21	20	Busto
17	58	58	58	58	
18					cm
19	103	103	103	103	Largo total
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	53	55	57	60	
25	188	188	188	188	
26	150	153	155	160	
27	0	0	0	0	



51/55/59/63

## Pulóver para damas

Fig. II = Delantero

	34-36	38-40	42-44	46-48	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	118	128	138	146	
6	88	96	105	114	
7					cm
8	195	195	195	195	Cadera
9					mm 40 pas.
10	7	7	7	7	Elástico
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	118	128	138	146	
14	82	90	98	107	
15					cm
16	23	22	21	20	Busto
17	58	58	58	58	
18					cm
19	231	231	231	231	Largo total
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	53	55	57	60	
25	188	188	188	188	
26	150	153	155	160	
27	70	70	71	71	
28	184	184	184	184	
29	128	129	129	130	
30	154	162	162	162	
31	164	164	164	165	
32	166	166	175	175	
33	2	3	128	128	
34	0	0	4	5	
35			0	0	

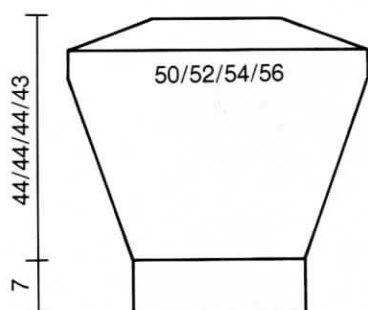
Para un delantero con escote en «V» desde «cm largo total» registrar las siguientes cifras.

	34-36	38-40	42-44	46-48	
18					cm Largo total
19	231	231	231	231	
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	55	57	60	62	
25	188	188	188	188	
26	149	151	155	155	
27	68	68	68	68	
28	191	191	191	191	
29	142	144	145	147	
30	50	51	52	53	
31	2	2	2	2	
32	0	0	0	0	

## Pulóver para damas

Fig. III = Manga

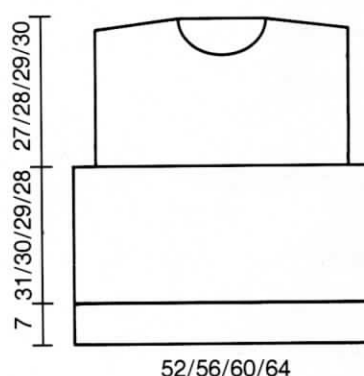
	34-36	38-40	42-44	46-48	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	63	65	68	70	
6	3	3	3	3	
7	3	3	3	3	
8	195	195	195	195	
9					mm 40 pas. Elástico
10	7	7	7	7	
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	116	121	126	130	
14	3	3	3	3	
15	3	3	3	3	
16	39	39	39	38	
17	58	59	60	60	
18					cm Largo total
19	101	101	101	101	
20	7	7	7	7	
21	5	5	5	5	
22	191	191	191	191	
23	155	157	158	159	
24	128	128	128	128	
25	0	0	0	0	



## Pulóver para caballero

Fig. I = Espalda

	44-46	48-50	52-54	56-58	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	122	130	140	148	
6	96	104	112	122	
7					cm Cadera
8	195	195	195	195	
9					mm 40 pas. Elástico
10	7	7	7	7	
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	122	130	140	148	
14	90	98	106	114	
15					cm Busto
16	30	29	28	27	
17	66	66	66	66	
18					cm Largo total
19	103	103	103	103	
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	55	57	60	62	
25	188	188	188	188	
26	149	151	155	158	
27	0	0	0	0	



# Forma

## Pulóver para caballero

Fig. II = Delantero

	44-46	48-50	52-54	56-58	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	122	130	140	148	
6	96	104	112	122	
7					cm Cadera
8	195	195	195	195	
9					mm 40 pas. Elástico
10	7	7	7	7	
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	122	130	140	148	
14	90	98	106	114	
15					cm Busto
16	30	29	28	27	
17	66	66	66	66	
18					cm Largo total
19	231	231	231	231	
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	55	57	60	62	
25	188	188	188	188	
26	149	151	155	158	
27	71	71	71	71	
28	184	184	184	184	
29	129	130	130	131	
30	170	170	170	170	
31	164	173	182	182	
32	167	167	167	175	
33	128	1	1	2	
34	4	4	5	6	
35	0	0	0	0	

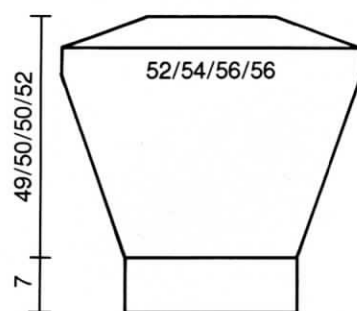
Para un delantero con escote en «V» desde «cm largo total» registrar las siguientes cifras.

18					cm Largo total
19	231	231	231	231	
20	5	5	5	5	
21	184	184	184	184	
22	133	133	133	133	
23	7	7	7	7	
24	52	55	57	60	
25	188	188	188	188	
26	149	153	157	160	
27	68	68	68	68	
28	191	191	191	191	
29	140	141	142	143	
30	49	52	54	55	
31	2	2	2	2	
32	0	0	0	0	

## Pulóver para caballero

Fig. III = Manga

	44-46	48-50	52-54	56-58	
1	84	84	84	84	
2	172	172	172	172	
3					mm 40 pas.
4					mm 40 p.
5	70	72	74	76	
6	3	3	3	3	
7	3	3	3	3	
8	195	195	195	195	
9					mm 40 pas. Elástico
10	7	7	7	7	
11	11	11	11	11	
12	38	38	38	38	
13	122	126	130	136	
14	3	3	3	3	
15	3	3	3	3	
16	44	45	46	47	
17	61	63	65	67	
18					cm Largo total
19	101	101	101	101	
20	7	7	7	7	
21	5	5	5	5	
22	191	191	191	191	
23	157	158	160	161	
24	128	128	128	128	
25	0	0	0	0	

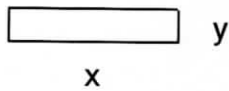


## Tirilla de escote

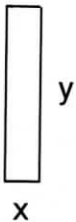
Si terminó de tejer delantero y espalda y unió cosiendo los hombros, puede medir bien el escote.

Use la muestra que registró para el elástico del pulóver y teja el elástico con el programa FORMA que registró para elásticos, escotes y bordes de chaqueta:

### Ejemplo 1



### Ejemplo 2



Un elástico se puede tejer de forma transversal o vertical, es decir que se montan muchas agujas y se tejen pocas pasadas (ejemplo 1) o se montan pocas agujas y se tejen muchas pasadas (ejemplo 2). Para ambos utilice el programa contiguo y coloque siempre donde dice «x» **la medida en cm** que debe tener su elástico en este sitio. En «y» coloque **la medida en cm** que su elástico debe tener allí.

1	80	
2	100	
3		mm 40 pas.
4		mm 40 p.
5	4	
6	1	
7		x
8	38	
9	4	
10	1	
11		x
12	6	
13	6	
14		y
15	0	

## COMIENZO MONTAJE

Este es el primer mensaje que Ud. obtiene para tricotar.

**Habiendo dicho a la computadora al programar lo que desea tricotar, ahora le dice la computadora exactamente, paso a paso, como debe proceder para alcanzar lo que ha planificado.**

En las páginas siguientes encuentra Ud. breves explicaciones para todos los posibles mensajes que pueda dar la computadora.

Primero figuran los mensajes que pueden aparecer para un elástico, luego los mensajes para el traspaso de un diseño a otro y luego todos los mensajes que pueden ser posibles al tricotar diseños.

En la parte que sigue figuran todos los mensajes para el modelado y las explicaciones como se ejecutan estos mensajes. Estas explicaciones también las necesita para el modelado sin programa Forma.

## Mensajes intermitentes y fijos

Todos los mensajes que hace la computadora pueden aparecer intermitentes (centellantes) o fijos.

**Cuando el mensaje centellea**, entonces por medio de presionar el botón ENT Ud. debe confirmar que ejecutó la indicación.

(Les mensajes siempre centellean cuando le sigue otro mensaje que debe ejecutar antes de poder continuar con el tricotado.)

**Cuando un mensaje permanece fijo**, entonces enseguida podrá seguir con el tricotado una vez ejecutada la indicación, sin confirmar antes la ejecución.

Cuando la computadora no indica nada, entonces aparece en el display el **cuenta-pasadas** que cuenta las pasadas seguidamente desde el montaje.

Si le agrada más tener **un descontador**, entonces presione la **tecla R**, apareciendo el mensaje

TRIC . . .

Le indica cuántas pasadas todavía tiene que tricotar hasta que aparezca el próximo mensaje.

(Atención: Sólo puede presionar la tecla R cuando aparece el cuenta-pasadas en el display y estando el carro en el borde derecho del tejido.)



## COMIENZO MONTAJE

¿Desea comenzar una nueva prenda con un montaje?

(Esta pregunta es necesaria, porque mientras que tricota puede retroceder a la parte programadora para cambiar algo en el programa, estando ya una parte de la labor colgada en la máquina.)

**SI = ENT**

**NO**

Sí, Ud. desea comenzar con un montaje.

No, Ud. desea saltar al lugar donde interrumpió su labor.

## FORMA INVERTIR

(Este mensaje sólo aparece si introdujo un programa FORMA.)

La computadora le pregunta si desea tejer la prenda tal como está programada o si la desea tejer invertida.

(Invertido se tricota p. ej. la segunda parte delantera de una chaqueta.)

**SI = ENT**

**NO**

Sí, Ud. desea invertir la forma.

No, Ud. no desea invertir la forma.

52

## FORMA TEST

¿Desea ya saber antes de tricotar qué órdenes le dará la computadora para el modelado?

SI = ENT

NO

Sí, Ud. quisiera ver antes las órdenes para el modelado. La computadora le muestra primero hasta qué aguja tejerá a la izquierda y derecha, luego cada vez la posición del cuenta-pasadas en donde le dá una orden y seguidamente la orden misma. Ud. debe confirmar cada orden con ENT para ver el mensaje que sigue. Esto también vale para el último mensaje FIN.

53

## IZQ. AG - . . .

(Este mensaje sólo aparece si introdujo un programa FORMA.)

En la forma registrada por Ud. el montaje irá hasta la aguja indicada a la izquierda del centro.

Empuje todas las agujas y empujadores de la cama delantera desde el centro hasta la aguja indicada a posición trabajo.

ENT

Confirme con ENT de que lo ha hecho.

## DER. AG. + . . .

54

Empuje todas las agujas y empujadores de la cama delantera desde el centro hasta la aguja indicada a la derecha a posición trabajo.

ENT

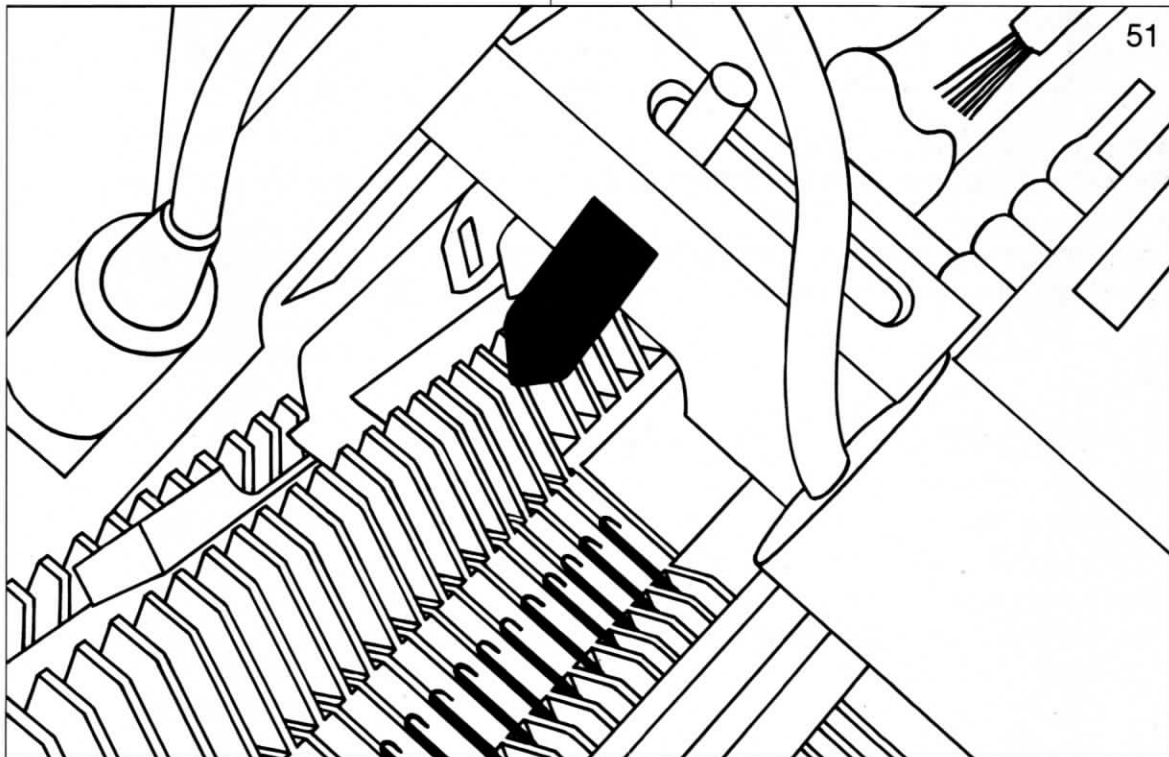
Confirme con ENT de que lo ha hecho.

## POS. PRINC.

55

Ponga el carro, sin boquilla ni abrazaderas, en la posición de principio.

El carro está en posición principio al indicar la manecilla del carro delantero exactamente sobre el último puente gris del peine fijo.



**SI = ENT**

Confirme con ENT de que el carro se encuentra en posición comienzo.

(No estando el carro exactamente en la POS COMIENZO aparece el mensaje ERROR 207, presione ENT y desplace algo el carro, presione luego otra vez ENT.)

## MONTAJE

Aquí tiene la posibilidad de, en vez de tricotar el montaje, saltar directamente al diseño programado.

(Si Ud. tricota una muestra, este mensaje no aparece, sino enseguida el próximo.)

**SI = ENT**

**ABC**

Pase a la página 100

A partir de aquí aparecen las órdenes propias del tricotado. Acuérdese de la regla: Cada mensaje en la pantalla debe siempre ser confirmado con ENT.

**— — — S X**

## El reglaje del carro delantero

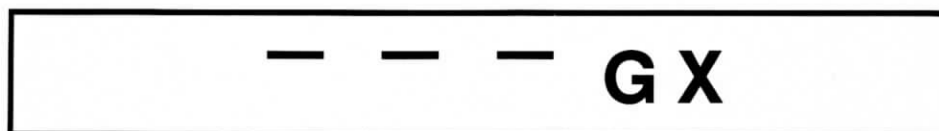
Los tres guiones horizontales en el borde inferior del mensaje significan que se trata del carro delantero.

Luego aparece el reglaje del disco de diseño y de la palanca N-X.

N significa que la palanca N-X está en N, la posición del disco de diseño entonces no tiene importancia.

SX significa que el disco de diseño está ajustado sobre la letra indicada (Ejemplo S), la palanca N-X está en X.

(Atención: El disco de diseño sólo lo podrá girar si la palanca N-X está en N.)



58

## El reglaje del carro trasero

Los tres guiones en el borde superior del mensaje significan que se trata del carro trasero.

El ajuste del disco de diseño y de la palanca N-X es igual como en el carro delantero. Para el carro trasero también pueden aparecer mensajes para las teclas con flechas.

↔ Ud. debe presionar ambas teclas con flechas.

→ Ud. debe presionar sólo la tecla derecha.

← Ud. debe presionar sólo la tecla izquierda.

(Recordará que para desconectar las teclas con flechas, deberá presionar la tecla central, o sea la tecla cero.)



59

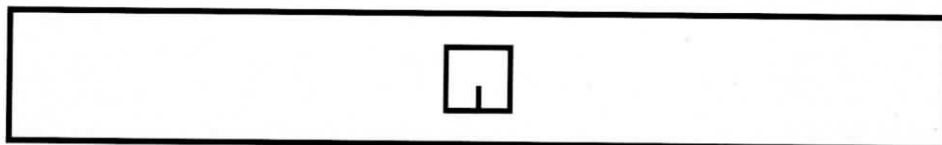
## Las pasadas en vacío

Este mensaje significa que debe empujar el carro sobre las agujas **sin abrazaderas y sin boquilla.**

Antes de cada montaje o de un nuevo diseño aparece este mensaje.

Ud. debe ejecutar las pasadas en vacío, porque sólo así la computadora puede ajustar correctamente las agujas y empujadores. Además, sólo después de la segunda pasada en vacío, Ud. sabrá cómo deberá repartir las agujas y empujadores de la cama trasera.

60



## La manivela de raqueo

Este mensaje muestra la posición de la manivela de raqueo que se encuentra en la cama de agujas delante a la izquierda.

Engancha en la posición más superior y más inferior de forma fácil, siendo éstas sus posiciones principales, aparte puede suceder que la manivela esté al costado.



Este símbolo significa que la manivela debe estar **abajo**.  
(6 horas en un reloj)



Este símbolo significa que la manivela debe estar **arriba**.  
(12 horas en un reloj)



Este símbolo significa que la manivela debe estar en el **costado izquierdo**.  
(9 horas en un reloj)



Este símbolo significa que la manivela debe estar en el **costado derecho**.  
(3 horas en un reloj)

61

## AGUJA — — —

## Las agujas delante

Este mensaje le llama la atención sobre la posición de las agujas en la cama delantera. Aparece siempre después de la primera pasada en vacío y le pide observar los empujadores de la cama delantera, ya que de su posición se desprende qué agujas deben o no estar en trabajo.

**Al estar todas los bajadores en posición trabajo**, significa ésto que Ud. tricota un diseño o un montaje para el cuál todas las agujas de la cama delantera están en trabajo.

**Al estar algunos bajadores en posición descanso**, significa ésto que las respectivas agujas en su diseño o montaje no trabajan. Empuje todas las agujas, donde el empujador está en posición descanso, del todo hacia abajo fuera de trabajo. Empuje también todos los empujadores, que ahora están en posición descanso, del todo hacia abajo fuera de trabajo.

(Posición de agujas y empujadores, véase pág. 12.)



## AGUJA — — —

62

### Las agujas traseras

Este mensaje le hace la observación de que para su diseño o montaje **deben estar en trabajo agujas en la cama trasera.**

Aparece sólo en diseños de doble cama después de la segunda pasada en vacío.

**Qué agujas** deben estar en trabajo en la cama trasera se ve en el dibujo del esquema de agujas que tiene el número de su montaje o de su diseño.

Los dibujos de los esquemas de agujas figuran bajo «PUNTOS» (pág. 133).

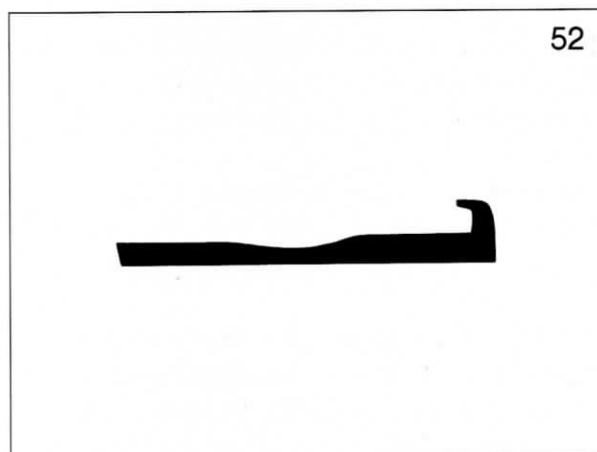
## EMPUJ — — —

63

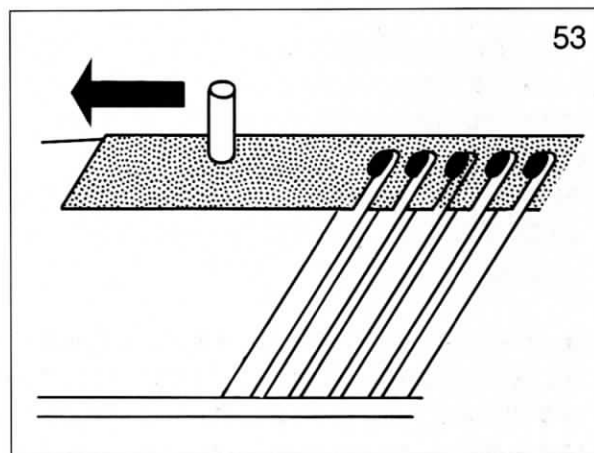
### Los empujadores traseros

Este mensaje le hace la observación de que para su diseño también necesita empujadores en la cama trasera.

**Qué empujadores** necesita y en qué posición deben estar se ve en el dibujo del esquema de agujas que tiene el número de su montaje o de su diseño.



52



53

Posición de empujadores, véase pág. 13

### HILO ADI.

(Este mensaje sólo aparece si Ud. tricota una muestra; en todos los otros casos aparece enseguida el próximo mensaje.)

En cada muestra se tricotan al comienzo y final algunas pasadas con hilado adicional, a fin de poder medir correctamente la muestra.

Como hilado adicional puede usar cualquier resto que le sobró de otra prenda. Sin embargo, es ventajoso que el hilado adicional contraste bien con el hilado de fondo que usará para tricotar el modelo.

Después de 20 pasadas con hilado adicional, aparece el próximo mensaje COL 1 que en este caso significa que deberá seguir tejiendo con el hilado de fondo.

Al final, después de 40 pasadas con hilado de fondo, aparece otra vez el mensaje HILO ADI.

Después de otras 14 pasadas con hilado adicional, aparece el mensaje FIN que significa que terminó de tejer su muestra y que puede descolgar su prenda.

(La prenda se descuelga por medio de poner el carro en N y pasando sobre las agujas sin hilado.)

Luego presione ENT y la computadora salta de nuevo a la parte programadora al mensaje 7 TODOS DISEÑOS.

## COL 1

Este mensaje significa: Coloque la boquilla, donde se encuentra el primer color a tricotar, en el carro.

La computadora también puede indicar otros colores: COL 2, COL 3 y COL 4. Qué color desea tejer en vez del COL 1, 2, 3 ó 4 lo decide Ud.

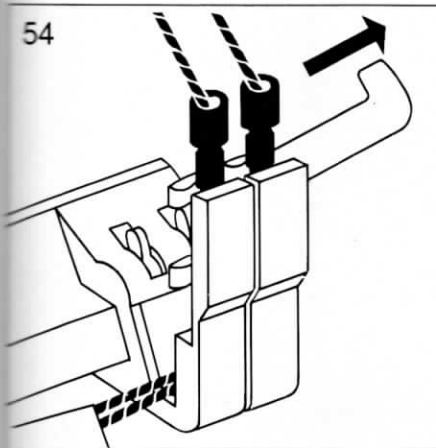
**Excepción:** En diseños bicolores, donde cada 2 pasadas regularmente cambia el color, el cambio del color **no** es indicado.

Allí aparece justo al comienzo del diseño una vez el mensaje: **COL 2/2**.

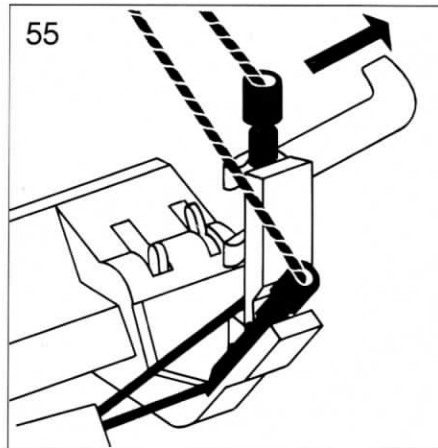
Este mensaje significa que Ud. tricota un diseño en el que regularmente debe cambiar el color cada 2 pasadas.

En todos los otros casos la computadora le indica el cambio de color.

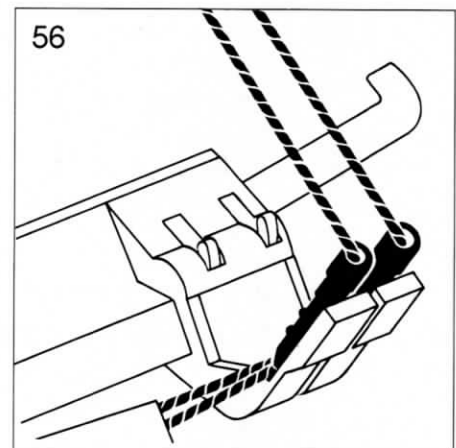
Recuerde:



Empujar dos veces hacia la derecha el gancho del cambiador de color.



Presionar hacia abajo la boquilla con el color 1 = COL 1.  
Empujar otra vez hacia la derecha el gancho del cambiador de color.



Presionar hacia abajo la segunda boquilla. Con el carro entrar en el cambiador de color.

## CONTR. TP

Este mensaje le hace la observación de que debería elegir el tamaño de punto. Aparece al comienzo de cada montaje y de cada diseño. En ciertos montajes aparece más a menudo, o sea al comenzar con un tamaño de punto más pequeño que luego se aumenta poco a poco.

Qué tamaño de punto necesitará, la computadora no se lo puede indicar, ya que depende del hilado a tricotar.

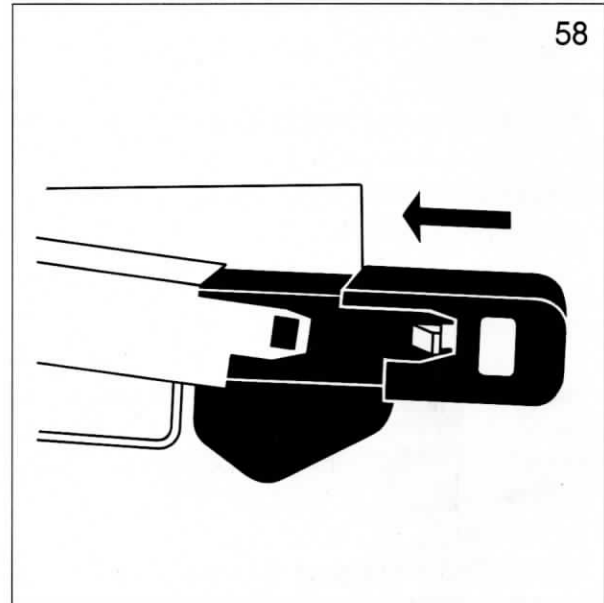
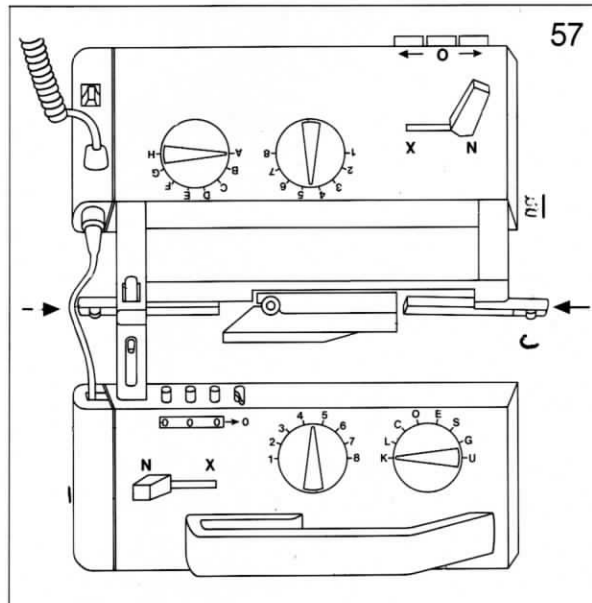
Nuestra tabla sólo le brinda una base.

Material	Metraje por 100 g	Agujas para tejer a mano	Tamaño de punto		
			Jersey liso	Jersey doble	1/1
Lana sport	310-320 m	3-4	6½-7½	4½-4¾	3½-4
Lana para pulóver mediana	430-440 m	2½-3	5¾-6¼	3¼-3½	2½-3
Hilado industrial	800 m		4½-5¼	1¾-2	

## ABRAZ. NEG

67

Este mensaje significa: Coloque las abrazaderas indicadas (Ejemplo: negras) en ambos soportes del carro trasero.



ABRAZ. NAR = abrazaderas naranja  
ABRAZ. NEG = abrazaderas negras

## FIN MONT

68

Este mensaje significa que el propio montaje está terminado. Puede continuar tricotando el diseño previsto para dicho montaje.

(Ejemplo: Ud. desea tricotar un elástico en 1/1: Ud. tiene programado un montaje para 1/1 y siga tricotando hasta la altura deseada, entonces presione la tecla ABC para pasar al diseño.)

**Atención:** Hay algunas excepciones o sea montajes 11-14, véase pág. 136, 137.)

Si Ud. sólo desea tricotar el montaje y seguidamente un diseño que programó como diseño A, entonces presione la tecla ABC.

## El cambio de diseño

**ABC**

La tecla ABC la presiona si desea pasar del montaje al primer diseño programado o si desea pasar del primer diseño (A) al segundo diseño (B) etc.

(Atención: Sólo puede presionar la tecla ABC estando el carro a la derecha del tejido y estando visible el mensaje del cuenta-pasadas.)

**DISEÑO A**

De este mensaje se desprende qué diseño puede tricotar. Si no desea el diseño A, sino el diseño B o C, entonces presione otra vez la tecla ABC hasta aparecer el diseño deseado.

Al mostrar el mensaje el diseño deseado, confirme con ENT de que desea tricotar este diseño.

**ENT**

Ahora siguen los mismos mensajes como en el montaje.



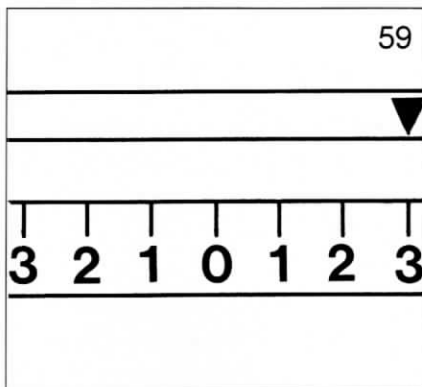
Existen todavía otros mensajes que pueden aparecer durante el tricotado de diseños:



## Raqueo al comienzo del diseño

Este mensaje significa que la manivela debe estar abajo, es decir que Ud. ha girado la manivela desde el centro tres veces hacia la derecha.

Si Ud. giró la manivela correctamente, el mensaje para el raqueo que aparece arriba en la placa izquierda es el siguiente:



(Atención: Este mensaje aparece al comienzo de cada diseño raqueado. Sólo es necesario girar la manivela tanto hacia la derecha si Ud. prolongó su diseño por 4 ó si tricota PUNTO 168. En estos casos ya debería pensar antes del montaje de girar la manivela hacia la derecha, ya que no es posible al estar colgado en la máquina un tejido de doble cama.)



## Raqueo

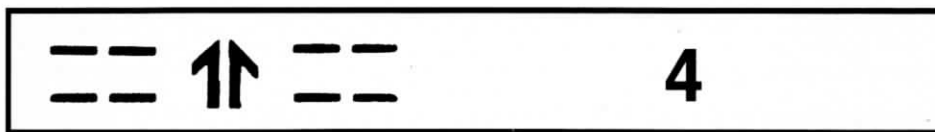
Este mensaje significa una vuelta completa de manivela en dirección de la flecha, es decir hacia la derecha = en el sentido de las agujas del reloj.



Así es cuando la vuelta de manivela se tiene que hacer en otra dirección, es decir a la izquierda (contrariamente al sentido de las agujas del reloj).

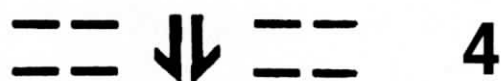
Estos mensajes aparecen durante el tricotado de diseños raqueados.

72



## Transferir

Este mensaje significa: Transferir puntos de la cama delantera a la trasera con U 100E en posición 4.



El mensaje también puede aparecer así y significa entonces transferir puntos de la cama trasera a la delantera.

La cifra a la derecha significa siempre la posición U 100E.

## Mensajes para el modelado

En las páginas siguientes le explicamos los mensajes que aparecen si Ud. ha introducido un programa FORMA.

**Ponga atención al silbido.** Siempre cuando suena, Ud. recibe una orden para el modelado.

Para asegurarse de que no ha omitido un mensaje para el modelado, es imperioso al tricotar con el programa FORMA de conectar el descontador. Esto sucede si Ud. en la parte a tricotar, antes del mensaje COMIENZO MONTAJE, presiona la tecla R al aparecer el mensaje del cuenta-pasadas.

El descontador le indica siempre cuántas pasadas todavía tiene que tricotar hasta la próxima orden.

En caso de que no tricote con un programa FORMA, deberá calcular Ud. cuándo aumentar o menguar y rematar. **Cómo** se hace esto, podrá leerlo en las páginas siguientes.

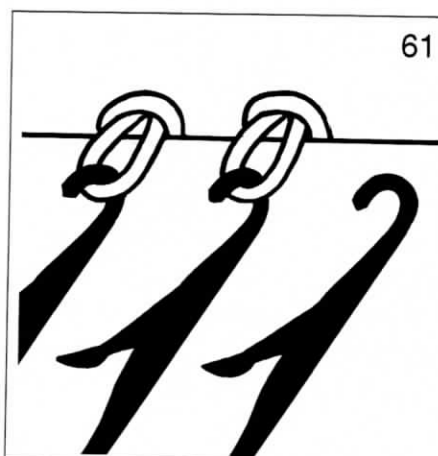
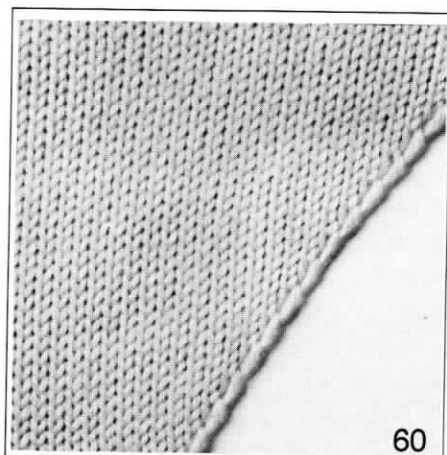
+ 1

## Aumentar 1 aguja

Este mensaje significa siempre que Ud., al aparecer el mensaje, aumenta una aguja del lado del tejido donde está el carro.

Para ello existen dos métodos; escoja el que más le agrade y le convenga a su modelo.

## Aumentar 1 aguja en el borde

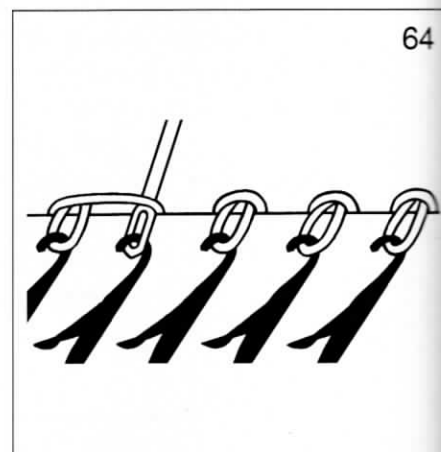
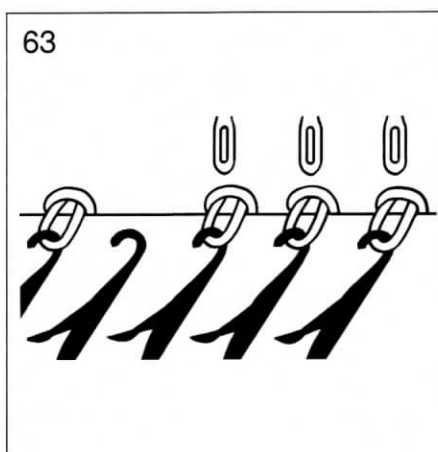
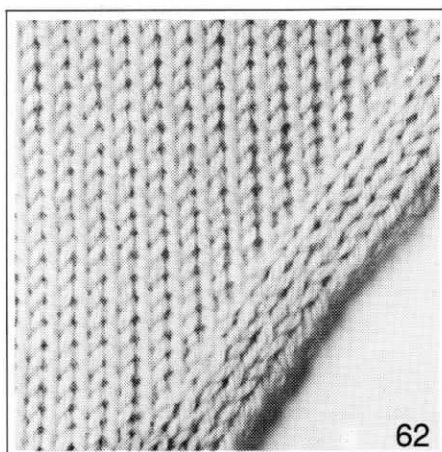


- **En el lado del carro poner 1 aguja vacía y un empujador en posición trabajo.**

Continuar tricotando.  
(En el lado del carro significa: estando el carro a la derecha del tejido, en el borde derecho del tejido; estando el carro a la izquierda del tejido, en el borde izquierdo del tejido.)

**En cama doble, proceder igual,** pero poniendo delante y detrás cada vez 1 aguja en trabajo, es decir aumentar siempre 2 puntos.

## Aumentar 1 punto con transportador de 3 ojillos



- En el borde poner 1 aguja vacía y un empujador en posición trabajo.
- Con el transportador de 3 ojillos transferir los tres últimos puntos de una aguja hacia los extremos.
- Colgar en la 4ª aguja ahora vacía el lazo del revés de la aguja vecina. Continuar tricotando. Este aumento puede realizarse tanto del lado del carro como del lado opuesto. El proceder es el mismo al tener que pasar hacia afuera 2 ó más puntos.

## + 5

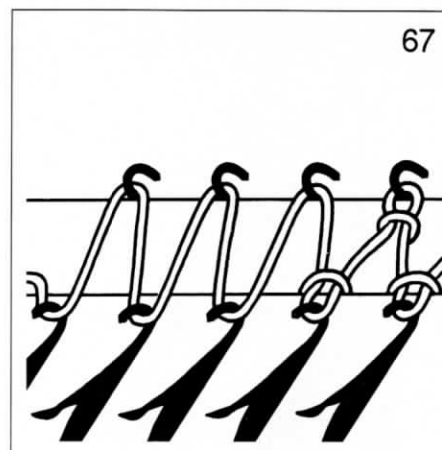
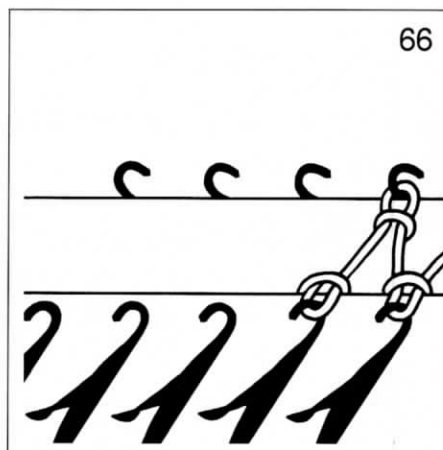
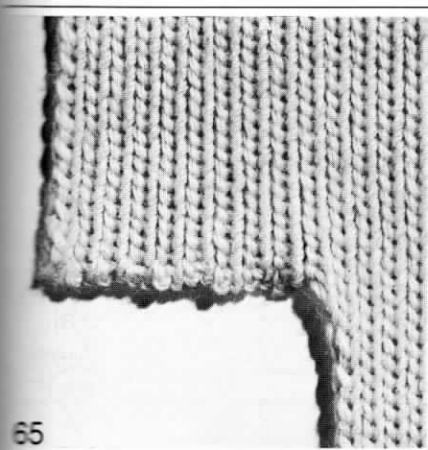
### Aumentar varios puntos simultáneamente, tricotando en doble frontura

Aumente la cantidad de puntos indicada simultáneamente, es decir del lado del tricotado en donde está el carro.

Coloque **en posición espera** el número de empujadores indicado, en la frontura delantera del lado del carro.

Tricote una pasada.

(Atención: Esto sólo es posible tejiendo con posición del carro en LX. Tejiendo con posición del carro en KX, recuerde la cifra indicada, teja una pasada y luego recién empuje los empujadores a posición trabajo.)

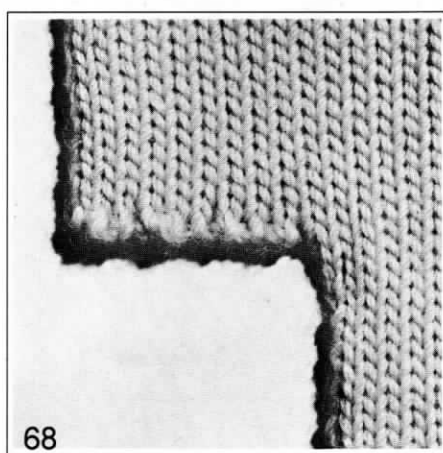


- Empuje, del lado opuesto al carro, **las agujas correspondientes a los empujadores en la cama delantera y trasera a posición trabajo.**

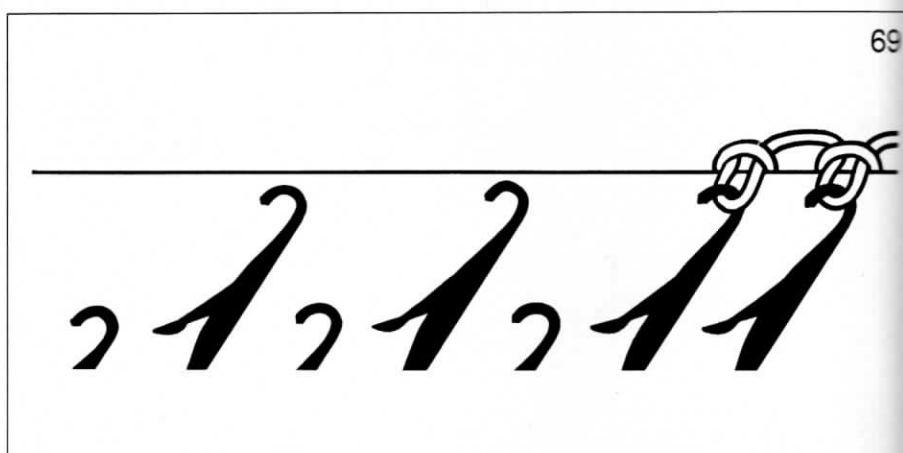
Continúe tricotando.

Este método sólo se aplica al tratarse de tejidos 1/1 o jersey doble o de cualquier otra división de agujas que garantiza que el hilo tras tricotar la primera pasada en zigzag quede tenso entre las camas.

Aumentar varios puntos simultáneamente, tricotando en una cama

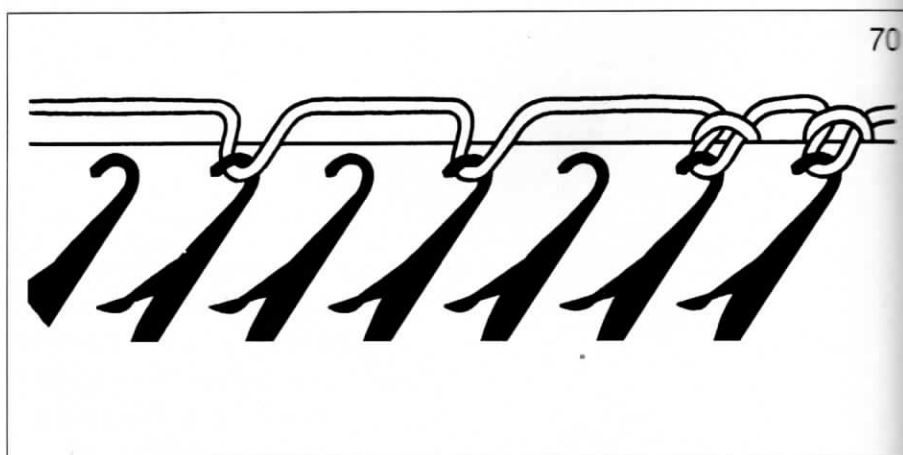


68



69

- Del lado opuesto al carro poner cada 2ª aguja y cada 2º empujador en trabajo.  
(= mitad de las agujas deseadas).
- Tricotar 1 pasada.



70

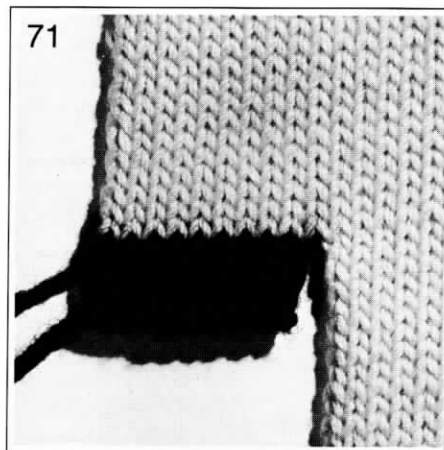
- Agregar la 2ª mitad faltante de las agujas y empujadores

**Atención:** Poner atención desde el principio de que la aguja más extrema sea subida justo con el segundo grupo, es decir para una cifra par con la división 1/1 comenzar en la 1ª aguja después del borde, para una cifra impar con la 2ª aguja después del borde.

- Tricotar 1 pasada.



## Aumentar varios puntos con ayuda de una muestra de hilado de contraste



Este método es aconsejable al tener que coser el borde en algún sitio, resultando así una costura más bonita.

- **Tomar una pieza ajena** que ya no necesita, p. ej. una antigua muestra de tejido. Destejer algunas pasadas.
- **Con el gancho naranja colgar en las agujas en el borde tantos puntos como se necesiten. Poner los respectivos empujadores en posición trabajo.**

Este proceder sólo es posible del lado opuesto al carro. Al confeccionar, se desteje el tejido adicional y se cosen los puntos sueltos.

## Aumentar en escalonados

A veces encontrará en los programas FORMA también la observación:

### **Aumentar en escalonados.**

Esto sólo es posible con posición del carro LX y no en posición KX.

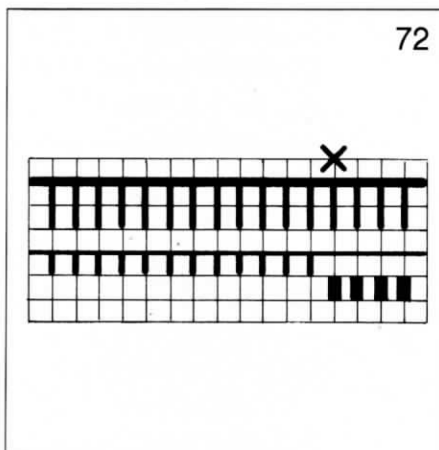
Antes de poder aumentar los escalonados, tiene que poner antes fuera de trabajo los correspondientes empujadores, ya que aumentar en escalonados sólo es posible al encontrarse ya puntos en las agujas.

### **(Ejemplo:**

Mensaje «A la derecha aumentar 5 puntos».

Empuje, mientras que el carro está a la derecha, 5 empujadores a la **posición espera**.

Siga tricotando. Las agujas que pertenecen a estos 5 empujadores se tricotarán una pasada más tarde, donde asimismo los empujadores son repartidos automáticamente según diseño.)



Si Ud. tricota jersey liso en una cama, aparecen en las graduaciones **pequeñas aberturas**.

Estas las puede evitar así:

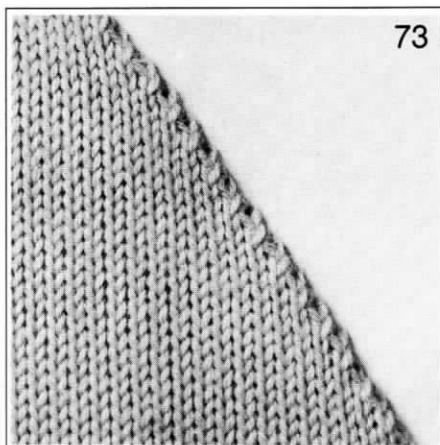
Ponga el hilado en la cabeza de aguja de la primera aguja que todavía no tricota.

Tricote una pasada.

## Menguar un punto

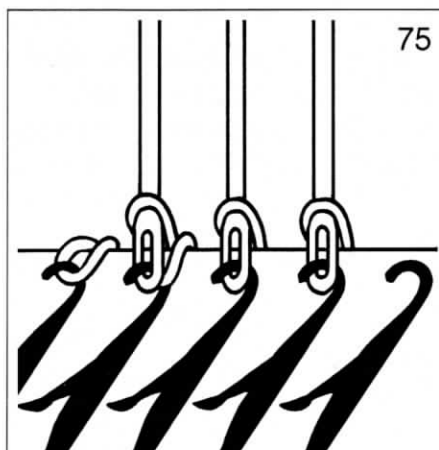
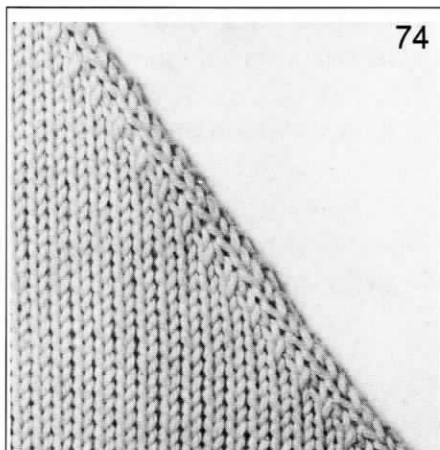
Menguar un punto del lado del tejido, donde está el carro, al aparecer el mensaje. También aquí existen varios métodos, de los cuales escoja el que más le convenga.

## Menguar un punto en el borde



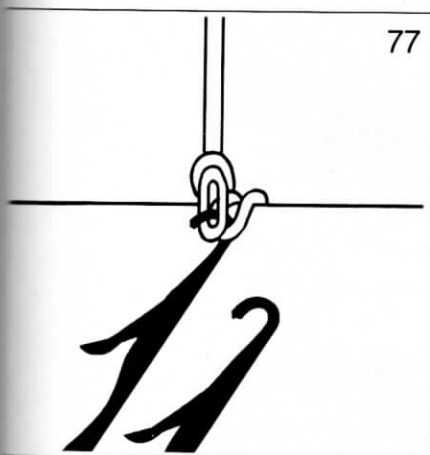
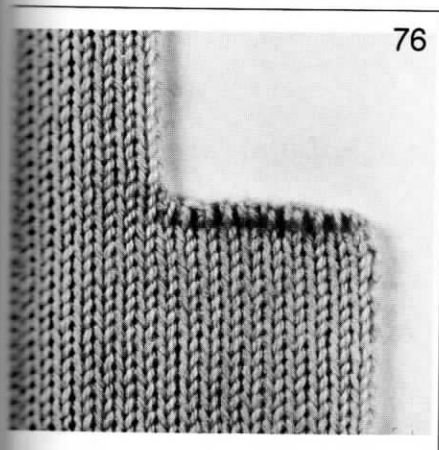
- **Colgar el último punto con la aguja transportadora en la aguja vecina.**
- **Aguja vacía y empujador fuera de trabajo.**  
Seguir tricotando.
- Este proceder es posible tanto del lado del carro como del lado opuesto al carro.
- **En cama doble proceder de igual modo, pero** menguando delante y detrás cada vez un punto, es decir siempre 2 puntos simultáneamente.

## Menguar un punto con transportador triple

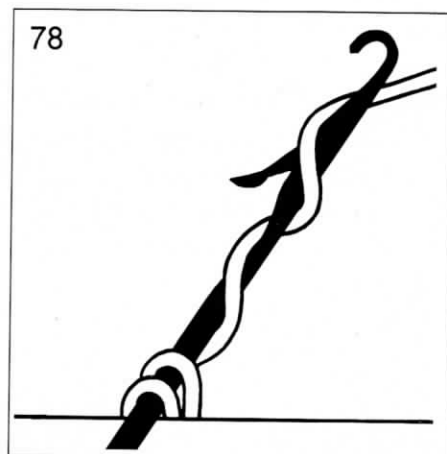


- **Cargar los últimos tres puntos en transportador triple y colgarlos por una aguja hacia adentro** (es decir que el 3<sup>er</sup> punto ahora es doble).
- **Aguja vacía y empujador fuera de trabajo.**  
Continuar tricotando.  
Este proceder tanto es posible del lado del carro como del lado opuesto al carro.

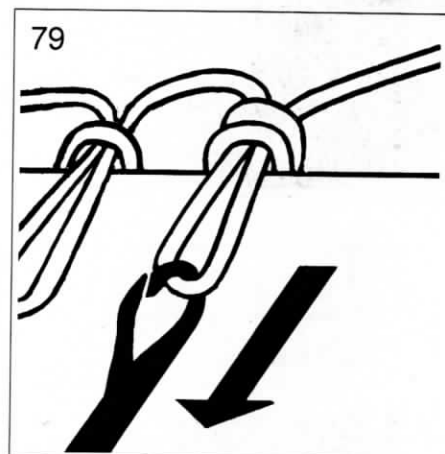
Menguar varios puntos simultáneamente, tricotando en una cama



- Colgar el 1<sup>er</sup> punto del lado del carro en la aguja vecina.
- Tirar esta aguja hacia arriba hasta que ambos puntos se hayan deslizado detrás de la lengüeta.



- Enredar las agujas dos veces con el hilo con que se tricotó para que una vez esté detrás y una vez delante de la lengüeta.



- Tirar la aguja hacia abajo, hasta que los antiguos puntos se hayan deslizado sobre la lengüeta cerrada y el hilo para que se forme un nuevo punto.
  - Colgar el punto nuevo en la próxima aguja y continuar así.
- Aguja vacía y empujador fuera de trabajo. Este proceder sólo es posible del lado del carro.

# Modelado

## Menguar varios puntos simultáneamente, tricotando en dos fronturas

- **Colgar del lado del carro con transportador doble la cantidad deseada de puntos de la cama trasera a la delantera.**

Los pasos que siguen son iguales como al tricotar en una cama.

## Menguar en escalonados

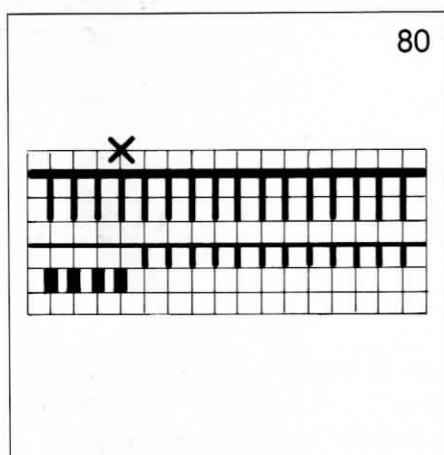
A veces figura en los programas FORMA la observación: **Menguar en escalonados.** Esto sólo es posible con posición del carro LX y no en posición KX.

Al menguar en escalonados, los puntos permanecen colgados en las agujas, pero no se forman puntos nuevos.

Menguar en escalonados se hace siempre del **lado opuesto al carro.**

(Ejemplo: Al aparecer el mensaje de que deberá **menguar a la derecha 5 puntos**, deberá antes tricotar 1 pasada hasta que el **carro esté a la izquierda**, luego empuje a la **derecha 5 empujadores** del todo hacia abajo **fuera de trabajo**.

Si Ud. sabe que será un menguado simétrico, puede, al aparecer el mensaje para la derecha, poner ya a la izquierda la correspondiente cantidad de empujadores fuera de trabajo.)



Si Ud. tricota jersey liso en una cama, aparecen en los escalonados **pequeñas aberturas**.

Estas pueden omitirse como sigue: Empuje los empujadores, en el lado opuesto al carro, fuera de trabajo.

Tricote una pasada. Coloque el hilado en la cabeza de aguja de la primera aguja que ya no tricota.

Tricote una pasada.

## FIN ELAST

En el modelo escogido por Ud. el elástico está terminado. Si para la parte principal de la prenda escogió otro diseño, presione ahora la tecla ABC para conmutar al próximo diseño.

(Tecla ABC véase pág. 100)

## FIN 1

o

## FIN

FIN 1 significa que aquí termina el primer hombro y que deberá rematar los puntos restantes de esta parte.

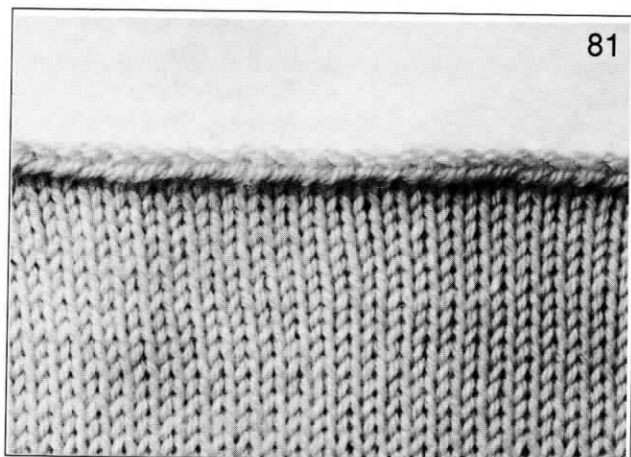
Luego deberá tricotar el segundo hombro.

FIN significa que toda la pieza está terminada y que deberá rematar todos los puntos restantes.

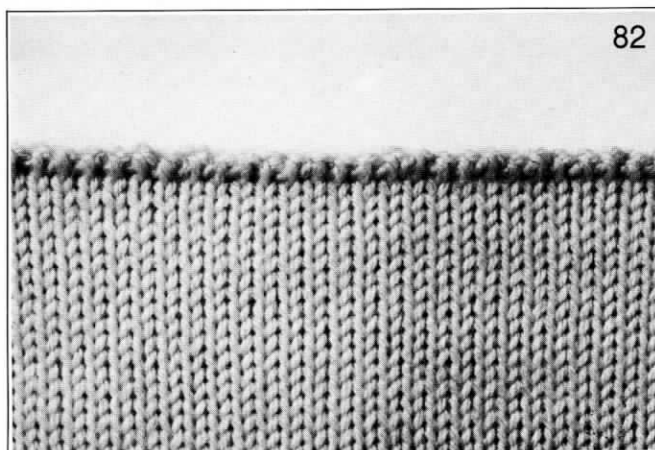
(Excepción: En vez de rematar también puede terminar una prenda tejiendo algunas pasadas con hilado adicional.)

Existen varios métodos para rematar que en parte dependen del tipo de tricotado y en parte pueden ser escogidos a voluntad:

## Rematar con aguja de lengüeta en tejidos de una cama

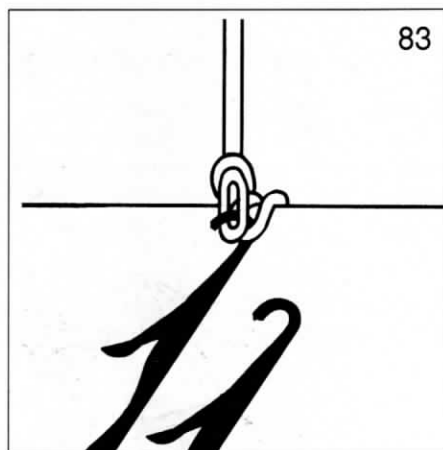


- Para cada aguja que en la cama delantera está en trabajo, poner en la cama trasera 1 aguja en trabajo.
- Carro delante y detrás en N.
- Tamaño de punto detrás apróx. 4.
- Manivela abajo.
- Tricotar 1 pasada.
- Bajar la cama delantera.
- Con el gancho amarillo tricotar los puntos que están en las agujas de la cama delantera tal como descrito para remates de cama doble con transferencia (pág. 113).

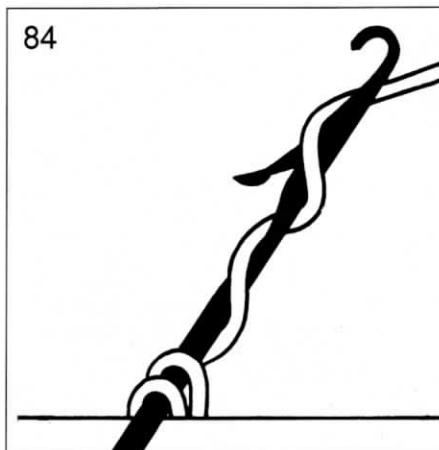


### Rematar a mano en tejidos de una cama

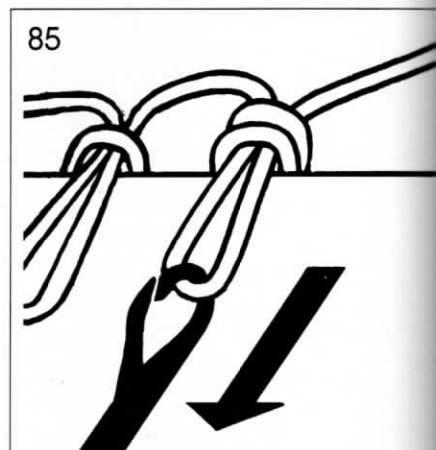
De esto resulta una orilla más tirante que la arriba descrita.



- Colgar el 1<sup>er</sup> punto a la derecha en la segunda aguja.
- Tirar esta aguja hacia arriba hasta que los dos puntos se hayan deslizado detrás de la lengüeta.



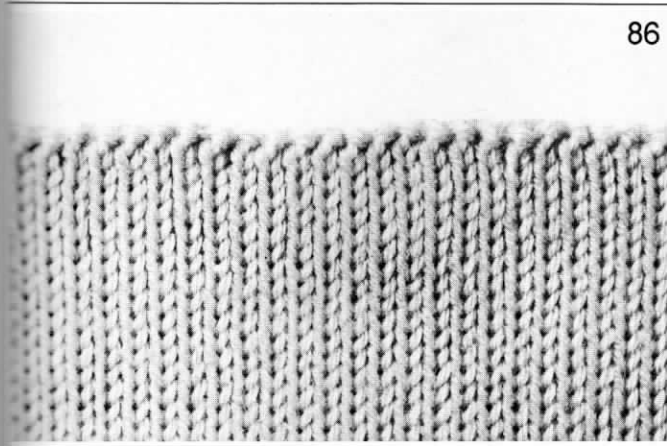
- Enredar las agujas dos veces con el hilo con que se tricotó para que una vez esté detrás y una vez delante de la lengüeta.



- Tirar la aguja hacia abajo hasta que los antiguos puntos se hayan deslizado sobre la lengüeta cerrada y el hilo para que se forme un nuevo punto
- Seguir tirando la aguja hacia abajo para que el punto nuevo se agrande algo, tanto más flojo será el remate.  
Colgar el punto nuevo en la aguja vecina a la izquierda y continuar como descrito.
- Poner fuera de trabajo las agujas que se vaciaron y sus empujadores.



## Rematar con transferencia en tejidos de cama doble



Este método produce una bonita terminación. En cada tejido de cama doble se puede proceder de la misma manera, no sólo en jersey doble.

**- Transferir todos los puntos de detrás hacia delante.**

Si es necesario, poner delante agujas vacías y empujadores adicionales en posición trabajo, p. ej. en 1/1 ó 2/2.

**- Aumentar detrás el tamaño de punto por 1 número.**

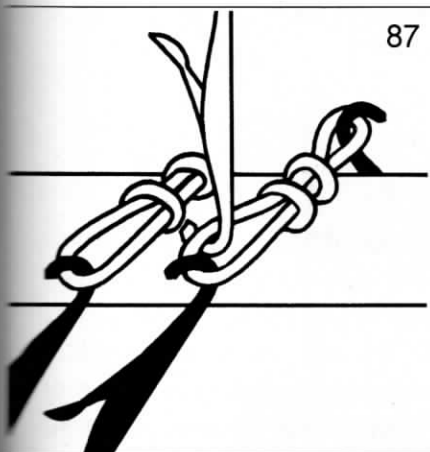
(A necesidad, detrás todas las agujas en pos. trabajo.)

**- Tricotar 1 pasada.**

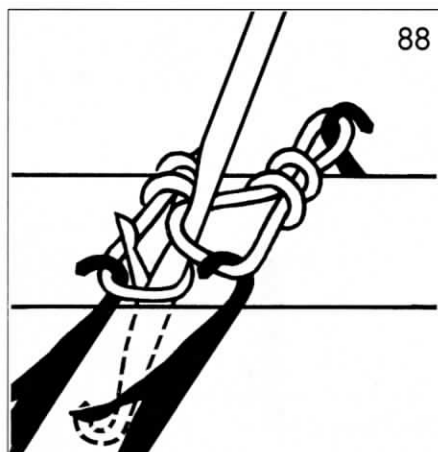
**- Bajar la cama delantera**

Empujar el tejido hacia atrás para que se alarguen los puntos que están en las agujas de la cama delantera.

- Con el gancho amarillo tejer los puntos en zigzag como sigue:

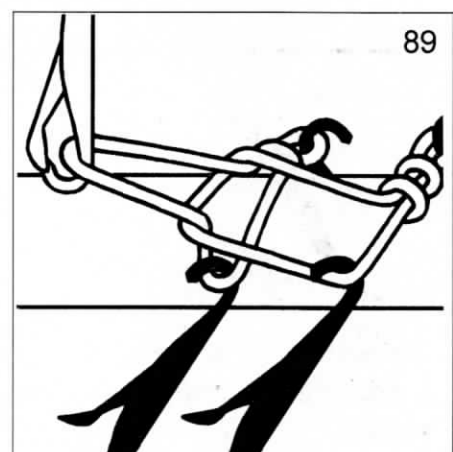


Prender con la aguja de lengüeta abierta el 1<sup>er</sup> punto a la derecha.



Pinchar desde arriba en el 2<sup>o</sup> punto y pasar hacia abajo hasta que el 1<sup>er</sup> punto se haya deslizado detrás de la lengüeta.

**Atención:** El 2<sup>o</sup> punto no debe en ningún caso estar detrás de la lengüeta.



Ahora tirar la aguja hacia arriba hasta que el 1<sup>er</sup> punto cierre la aguja de lengüeta y se deslice sobre el 2<sup>o</sup> punto. Queda un punto en la aguja de lengüeta. Continuar como descrito, es decir pinchar en el próximo punto, etc.

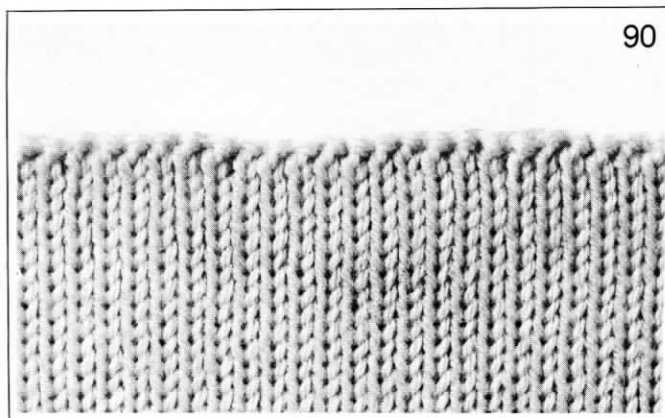
**Al final pasar el hilo cortado a través del último punto.**

En ciertos materiales no elásticos, como p. ej. algodón o rayón o cuando el remate tiene que ser muy flojo, tal vez es necesario aumentar detrás el tamaño de punto por más de 1 número.

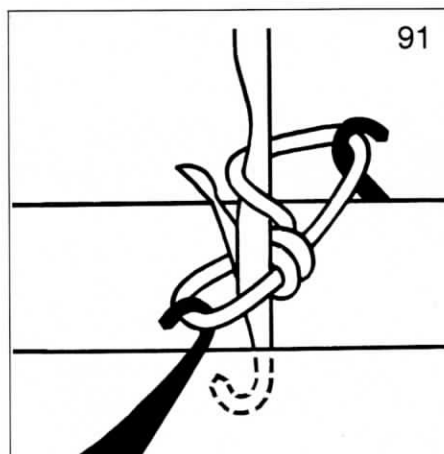
## FIN

### Rematar sin transferencia en tejidos de cama doble.

Este remate resulta más flojo que el descrito arriba.



- **Aumentar tamaño de punto por casi el doble del actual.**
- **Tricotar última pasada.**
- **Bajar cama delantera.**
- **Con el gancho amarillo tricotar los puntos que están en las agujas.**



Prender con la aguja de lengüeta abierta el 1<sup>er</sup> punto detrás a la derecha, luego, desde arriba, pinchar en el 1<sup>er</sup> punto y pasar hacia abajo hasta que el 1<sup>er</sup> punto se haya deslizado detrás de la lengüeta. Ahora tirar la aguja hacia arriba hasta que el 1<sup>er</sup> punto cierre la aguja de lengüeta y se deslice sobre el 2<sup>o</sup> punto. Ahora otra vez sólo hay un punto en la aguja de lengüeta. Continuar como descrito, es decir pinchar con la aguja de lengüeta en el próximo punto. Al final, pasar el hilo cortado a través del último punto.

## FIN

# 79

### Algunas pasadas con hilado adicional, descolgar

En el mensaje FIN cambie el hilado con el que tricotó su prenda por otro.

(Es ventajoso que el hilado adicional se distinga bien del color de fondo.)

También podrá usar algún resto que le sobró de otra prenda.

Ponga el carro delantero en N, igual el trasero, si tiene puntos en la cama trasera.

Tricote con el hilado adicional aprox. 10 pasadas.

Para descolgar el tejido, proceda de la siguiente manera:

Pase con el carro completamente hacia la derecha hasta que el gancho del cambiador de colores sea accionado.

Deténgase.

Con la mano presione hacia abajo la segunda boquilla ya saltada hacia arriba.

Pase con el carro vacío, es decir con el carro sin boquilla, sobre las agujas en trabajo, entonces la prenda se caerá de las agujas.

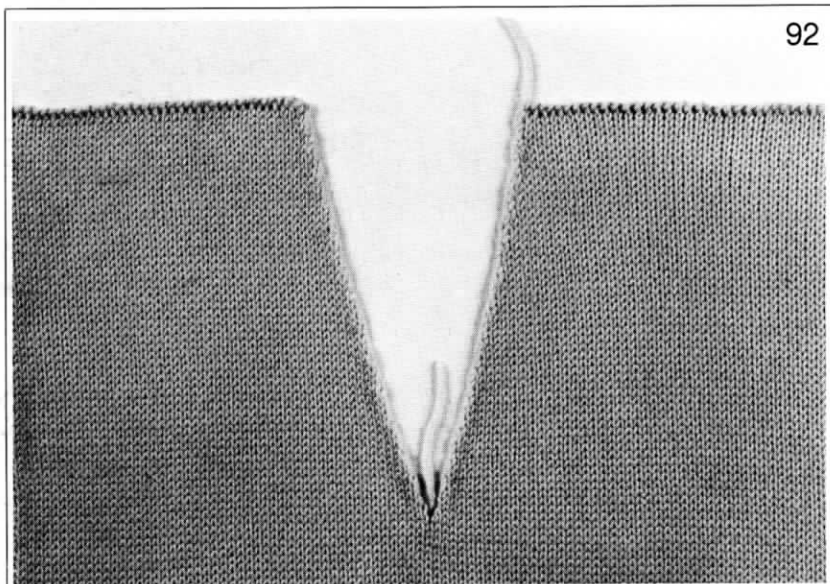
## ESCOTE

Ahora Ud. debe dividir su trabajo para tricotar el escote. Con el programa FORMA se tricota siempre primero la parte derecha.

También aquí hay varios métodos, de los cuales Ud. escoge el que más le convenga y sea adecuado para su modelo.

### Con empujadores tricotar primero una mitad y luego la otra mitad

Este proceder sólo es posible con posición del carro LX en la cama delantera y BX o HX en la trasera.



92

- Para la mitad izquierda del tricot todos los empujadores fuera de trabajo.

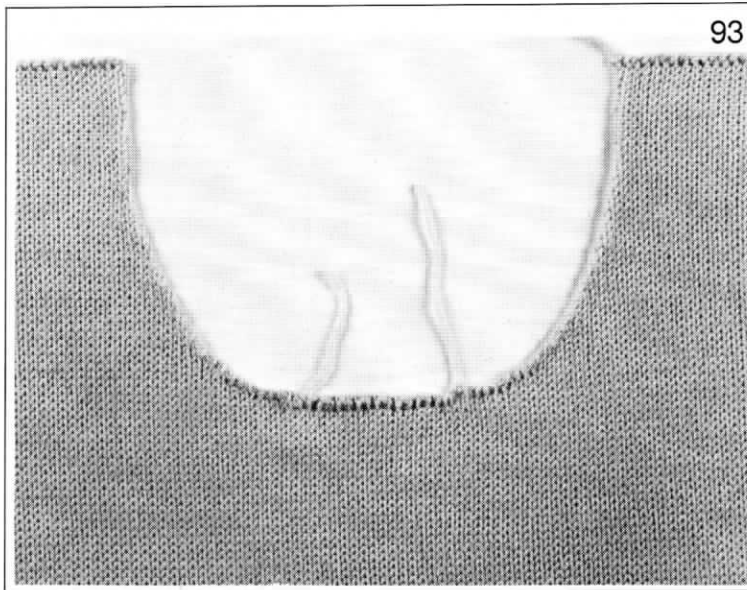
(Atención: Empujar los empujadores del todo hacia abajo.)

Si tricota sin programa FORMA, es imprescindible anotar la posición del cuenta-pasadas.

- Tricotar mitad derecha, menguando para el escote y también tal vez para la sisa. Al final rematar y romper el hilo.
  - Todas los empujadores de la mitad derecha fuera de trabajo.
  - Empujadores de la mitad izquierda en pos. descanso. Si teje sin programa FORMA, volver a la pasada anotada, presionando tecla CORR, si es necesario corregir la anchura del tejido, luego registrar la cantidad de pasadas anotada, presionar ENT.
- Si tricota con programa FORMA, presionar ENT, entonces la computadora automáticamente vuelve a la correcta posición en el diseño.

## ESCOTE

Con peines transportadores sacar de la máquina la segunda mitad mientras que se teje la primera mitad.



### **Ejemplo: Escote redondo**

#### **- Para el centro del escote rematar en el centro puntos como sigue:**

(nuestro ejemplo 20 puntos)

Tomar un trozo del mismo hilado con el que se tricota.

Con él rematar la cantidad necesaria de puntos.

Al final, tirar hacia abajo ambos extremos del hilo.

#### **- Cargar los puntos a la izquierda de la parte rematada en peines transportadores.**

- Si tricota sin programa FORMA, anotar exactamente la posición del cuenta-pasadas y de las agujas, en las cuales cuelga la parte izquierda.

- Terminar de tricotar la parte derecha.

Si tricota sin programa FORMA, colgar parte izq. de nuevo en las agujas anotadas y volver a la pasada anotada, es decir presionar tecla CORR, corregir anchura del tejido si necesario, luego registrar cantidad de pasadas anotada, presionar ENT.

Si teje con programa FORMA, presione ENT y ponga todos los empujadores en posición espera.

Después de la primera pasada CERO están allí los empujadores en posición trabajo, donde seguirá tricotando la computadora.

Colgar la parte izquierda en las agujas correspondientes y terminar de tricotar.

81

## ATENC. PAS

El mensaje ATENCIÓN PASADAS aparece cuando Ud. está por tricotar la segunda mitad del escote. Entonces Ud. quiere destejer pasadas, indicando a la computadora la cantidad de pasadas, que significa que desea retroceder antes del comienzo de la segunda mitad del escote.

Si aquí confirma con ENT, la computadora supone que Ud. realmente lo desea y vuelve a ese sitio en sus cálculos.

Si al introducir la cifra de pasadas se equivocó y desea volver a la cantidad de pasadas original, presione aquí NO.

82

## EXPL.

Aparte de los mensajes hasta aquí mencionados para tricotar con FORMA, también puede aparecer VER EXPLICACIÓN.

No aparece en cada modelo y su significado cada vez es distinto.

La explicación referente al significado en cada caso figura en el programa FORMA del correspondiente modelo.

(La cifra intermitente puede, p. ej. llamar la atención sobre un cambio de color o un ojal, etc.)



## Ojal sencillo

Para este ojal tome un hilo adicional y tricote en el lugar dónde debe formarse el ojal los correspondientes puntos a mano.

Tire los extremos del hilo hacia abajo y siga tricotando.

Al confeccionar, puede deshacer el hilado adicional y rematar los puntos sueltos.

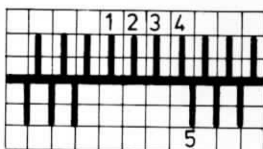
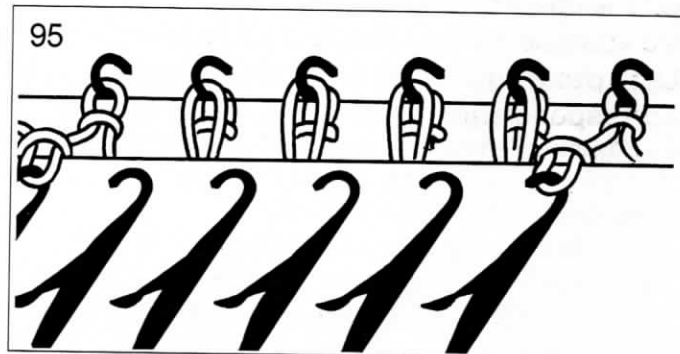
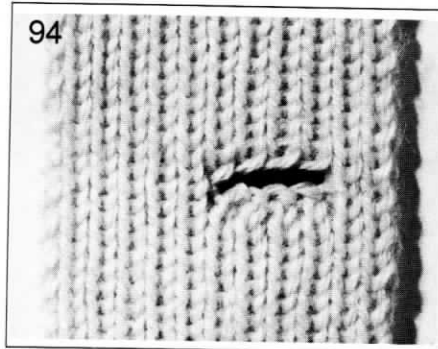
## Ojal en tejidos de cama doble

Es aconsejable escoger en la mayoría de los casos para una tira de ojales un tejido de cama doble, p. ej. jersey doble o punto largo, ya que la tira así obtiene más cuerpo.

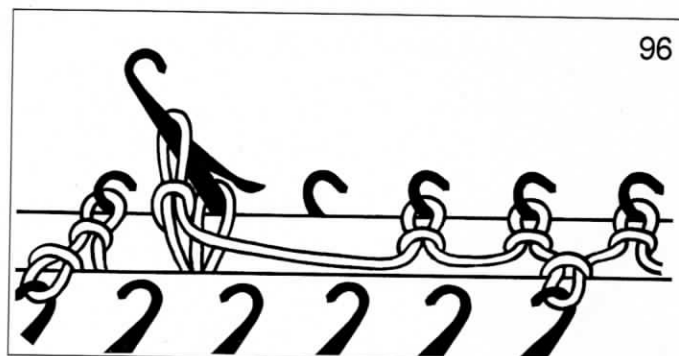
El ojal en nuestro caso tiene una anchura de 8 puntos (agujas).

**- Transferir 4 puntos de la cama delantera a la trasera.**

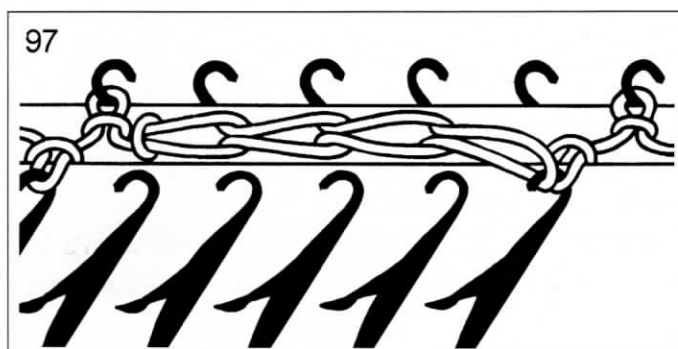
**- Tricotar estos puntos junto con los de la cama trasera,** es decir empujar la aguja hacia arriba hasta que el 1<sup>er</sup> punto se haya deslizado detrás de la lengüeta, **pero no el segundo, retroceder hasta que el 1<sup>er</sup> punto se haya deslizado detrás de la lengüeta cerrada,** quedando 1 punto en la aguja.



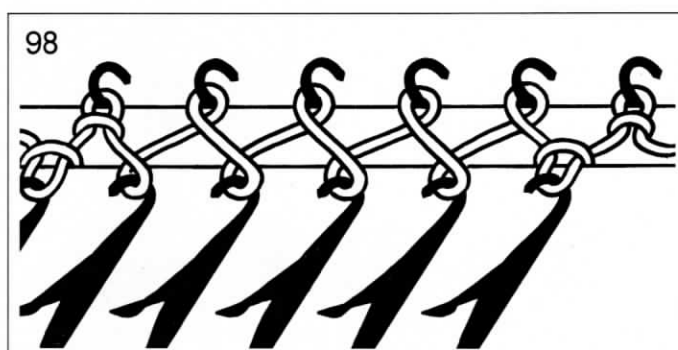
- Colgar el punto 2 en la aguja 1 y tricotarlos juntos.**
- Colgar el punto de nuevo en la aguja 2.**
- Colgar el punto 3 en la aguja 2, tricotarlos juntos, etc.**



# Modelado



- Al final colgar el último punto del ojal en la aguja 5.
- Dejar todas las agujas vacías en trabajo.
- Tricotar 1 pasada.



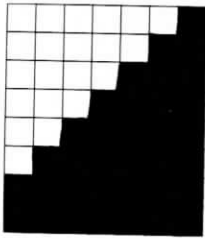
- Cruzar en las agujas el hilado zigzag.
- Seguir tricotando.  
Este ojal no necesita ser reforzado.

## Falda tricotada automáticamente

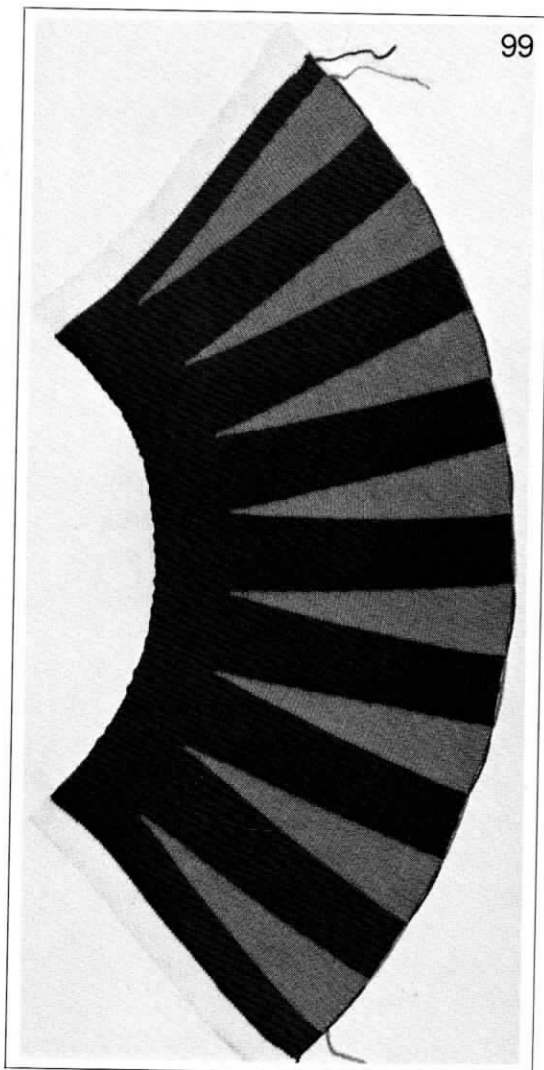
Esta falda se tricota con el **diseño 1410** y el **Punto 171**.

El Punto 171 tricota jersey liso donde en el diseño figuran cuadros negros. A consecuencia, deberá tricotar una **muestra para jersey liso**.

La falda se tricota transversalmente, es decir que la anchura del tricotado es el largo de la falda.



1410



El diseño 1410 tiene 7 cuadros de ancho.

Para alcanzar **el largo deseado de la falda**, deberá ensanchar mucho. No debe partir de una anchura de 7, sino de 5.

**Divida entonces la cantidad de puntos necesaria por 5 y recibirá el factor con el cual multiplica el diseño 1410 en la anchura.**

(Si desea tricotar sobre toda la anchura de la cama, multiplique los puntos por 36.)

Para determinar **las pasadas** que debe tricotar, suponga que en el borde superior de la falda, es decir en la cintura, tricotará 6 pasadas por serie.

(Podrá, naturalmente también ampliar el diseño en la altura. Esto sólo influye en cuántas pasadas Ud. tricota, pero no influye en la forma de la falda.

Aconsejamos, multiplicar el diseño en la altura por aprox. 4 ó 5.)

**Importante: Debe tricotar esta falda siempre con igualación de borde BORDES → NO.**

# Modelado

Si no desea calcular personalmente los puntos y pasadas, use el programa **FORMA** adjunto.

1	80	
2	100	
3		mm 40 pasadas
4		mm 40 puntos (agujas)
5	40	
6	10	
7		cm largo de falda
8	98	
9	69	
10	67	
11	38	
12	40	
13	10	
14		cm largo de falda
15	20	
16	20	
17		cm ancho del bajo de la falda
18	0	

Para obtener el **ancho del bajo de la falda**, duplique la anchura de la cintura. Mida la cintura holgadamente y agregue todavía 10%. Siempre puede retener algo al coser la tira o al pasar un elástico. **Comience y termine siempre con hilado adicional**, luego puede coser una bonita costura lateral con puntada malla (Véase pág. 124).

**Cifra intermitente 9:** aparece a 2 cm del montaje y significa fin del hilado adicional. Con hilado adicional tricotó el montaje que escogió para jersey liso. Ahora siga tricotando con hilado original y presione la tecla ABC para llegar al diseño A = dibujo de diseño 1410, punto 171.

Para «terminar con hilado adicional», véase pág. 115.

## Ensanche del diseño al tricotar con el programa FORMA.

Como antes debe saber cuántas agujas necesita para poder ensanchar correctamente el diseño, programe primero el diseño 1410 sin ensanchar.

Tan pronto como la computadora le indique cuántas agujas montará, vuelva con la tecla para avance rápido a la parte del programa. En BORRAR Ud. dice NO, pasando el programa hasta estar de nuevo en la pregunta AMPLIAR. Allí introduce para contestar la pregunta del ensanche la cifra que obtiene al dividir las agujas del montaje por 5.

Siga pasando el programa hasta haber contestado la pregunta TODOS DISEÑOS, luego, con la tecla de avance rápido, puede saltar al comienzo del montaje.

Consejo: Si desea obtener un bajo bonito, empuje a la derecha en la cama trasera, enfrente de las últimas cuatro agujas, a la derecha 4 agujas a posición trabajo y ponga el carro trasero en CX.

Para evitar las pequeñas aberturas, proceda como en «menguar en escalonados», descrito en la pág. 110.

## Prender con alfileres a medida y planchar a vapor

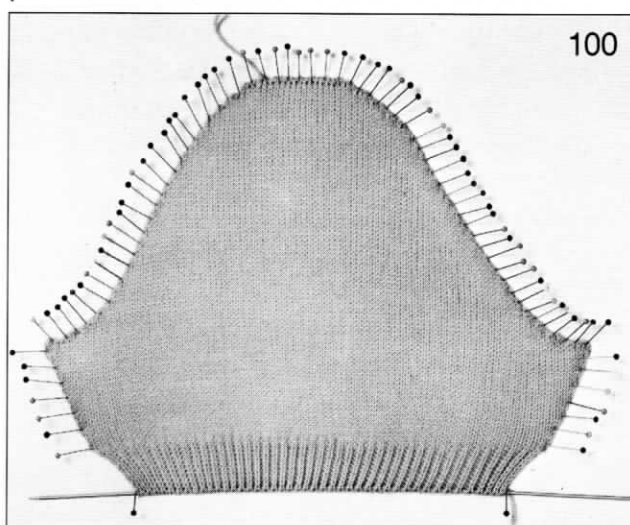
Antes de montarlos, casi todos los tricots de lana y también los de diferentes hilos sintéticos deben plancharse con una sarga o paño húmedo.

**Excepción para la lana:** Los diseños en relieve no deben plancharse nunca.

**Para los hilos sintéticos:** Deberá siempre probar sobre una muestra, para ver como se comportan al planchado.

### Prender con alfileres sobre medida

Para planchar con sarga o pattemonille (tela especialmente tratada para planchar), se deben antes prender las piezas con alfileres según medida sobre una tabla de planchar.



Lo mejor es proceder como sigue: Sobre la tabla de planchar se indican las medidas del patrón, prendiendo de principio con alfileres las esquinas de las piezas que hay que planchar.

Si se trata de un borde recto, se puede marcar con la uña en la tabla una línea recta. Después de haber prendido las dos esquinas, ponga otro alfiler en medio de la línea y así sucesivamente. Con esto evitará que su tricot se deforme. Los alfileres deben estar a un cm de distancia el uno del otro.

### Planchado

Tome para ello un paño húmedo. Póngalo encima de las partes tricotadas y planche muy suavemente con la plancha caliente. Nunca haciendo presión. No sacar de inmediato las partes planchadas, por el contrario, espere a que queden bien secas.

### Planchado de elásticos con sarga

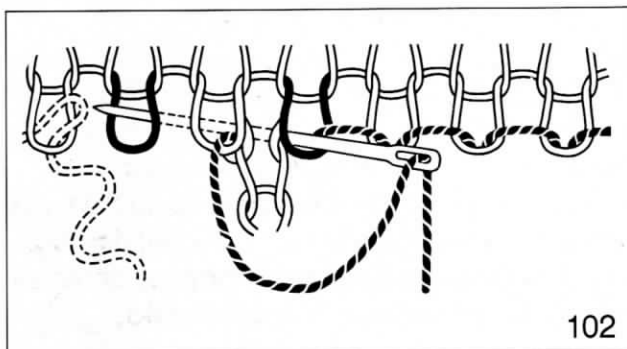
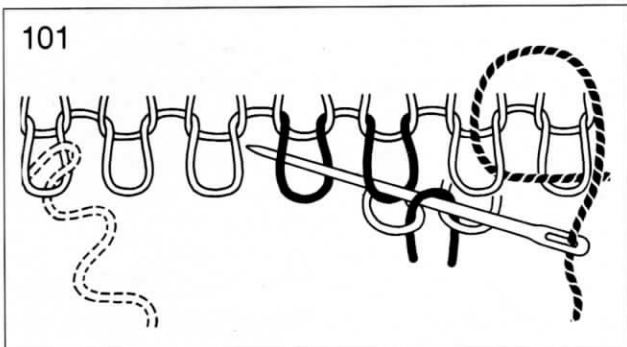
Para que los bordes de los pullovers conserven su elasticidad, deben plancharse de la forma siguiente:

Introducir una aguja fina de hacer punto a mano por las pasadas de tubular del elástico y asegurar los dos extremos de la aguja sobre la tabla de planchar con alfileres. Estirar el borde en sentido del largo. Retener el borde en esta posición mientras se plancha con la sarga.

# Confección

## Costuras

101



102

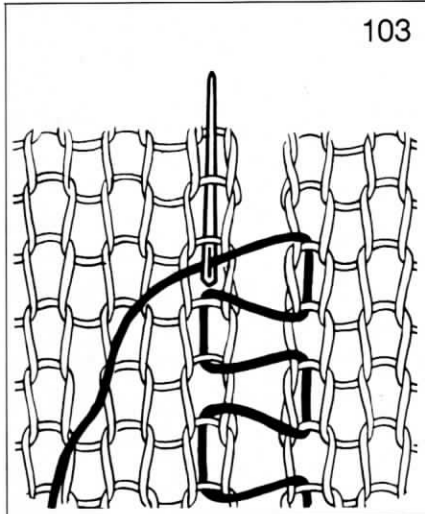
### Rematar

Punto por punto coser la pasada abierta tomando cada vez 2 puntos y deshaciendo al mismo tiempo el hilo contraste punto por punto.

### Punto por punto a punto atrás

Introducir la aguja a la derecha del punto que se ha cosido antes y sacarla por el punto abierto a la izquierda de éste. Al mismo tiempo, deshacer el hilo contraste punto por punto.

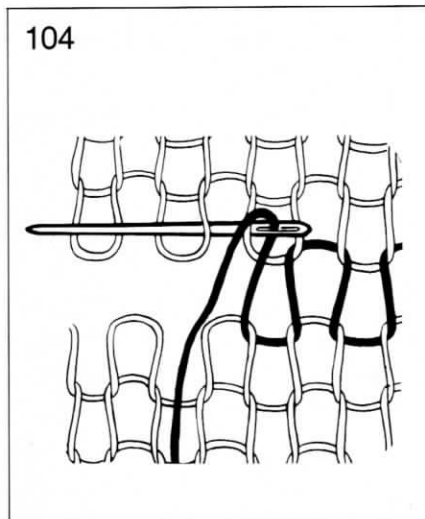
103



### El punto colchón sobre el derecho de la labor

Muy indicado para las costuras invisibles a lo largo de los costados de la labor. Coser por el derecho del tricot.

104



### Entolado (Punto malla, grafting)

Por el derecho del tricot, imitar la pasada de puntos que falta.

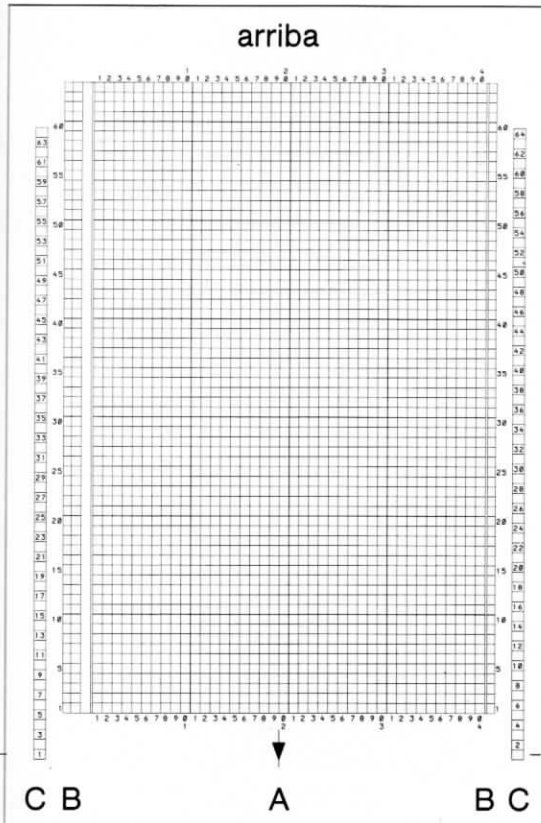


# Dibujar un diseño

## ¿Cómo dibujar un diseño?

Use sólo las hojas de diseño, de las cuales obtuvo algunas al recibir su máquina. Dibuje únicamente con el lapicero suministrado, ya que sólo así el lector podrá leer correctamente su diseño.

(En último caso, también puede usar un lápiz de color negro, poniendo atención a que toda el área del cuadro esté cubierta de negro).



Coloque la hoja de diseño delante de Ud., la flecha dirigida hacia abajo.

**A = el área de diseño** tiene 40 cuadros de anchura y 63 de altura. Sólo aquí Ud. dibuja su diseño.

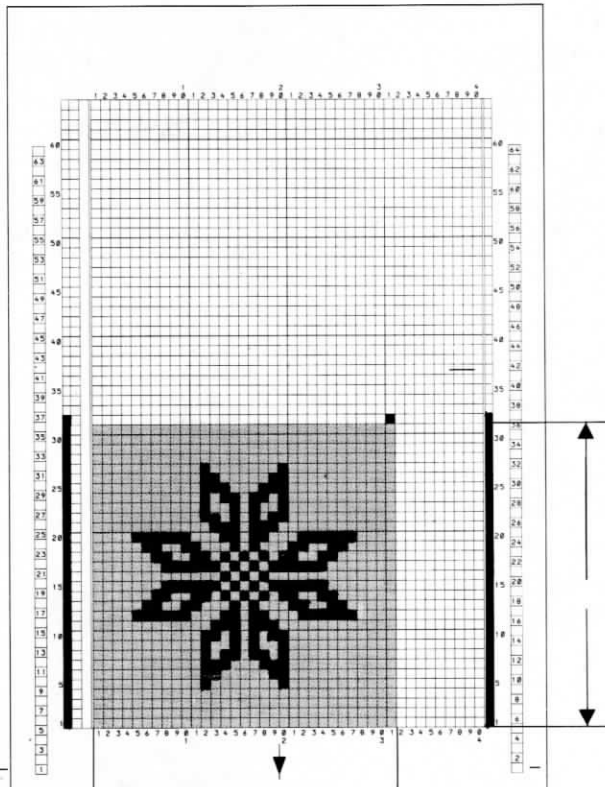
Atención: La línea de cuadros superior nunca debe usarse para el diseño.

**B** = la **columna doble de cuadros** a la izquierda y la **columna simple de cuadros** a la derecha sirve para designar la altura del diseño.

**C = las columnas exteriores** con las cifras sirven para contar las pasadas al leer un diseño.

# Dibujar un diseño

Según el tipo de punto escogido, el procedimiento puede variar. Vamos a ver los elementos básicos que son comunes para todos los diseños.



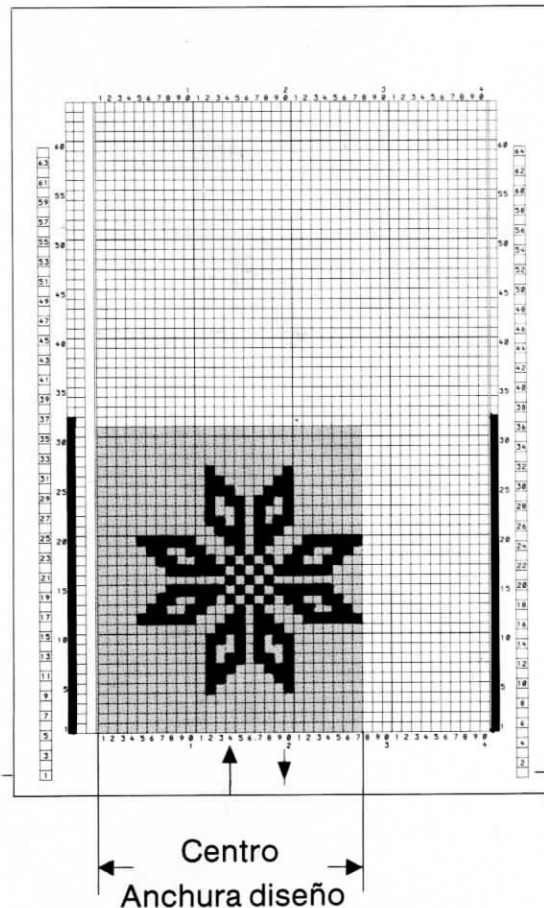
## La altura del diseño

Indique la altura deseada del diseño por medio de rellenar la **columna izquierda de ambas columnas a la izquierda** y la **columna de cuadros a la derecha**.

**Atención:** Siempre debe rellenar **un cuadro más** que la altura deseada.

**Ejemplo:** La estrella mide 23 cuadros de alto, abajo tiene 4 cuadros vacíos y arriba también quisiera dejar 4 cuadros vacíos: resulta así 23 más 4 más 4 igual a **31 más un cuadro adicional**. Debe rellenar 32 cuadros.

Altura del diseño



## La anchura del diseño

Si no hace indicaciones especiales referentes a la anchura del diseño, la computadora toma la anchura desde el borde del área de diseño a la izquierda hasta el último cuadro negro a la derecha.

**Ejemplo:** En este caso, entre dos estrellas sólo quedaría un espacio de 4 puntos. El diseño tendría una anchura de 23 más 4 igual a 27 puntos.

**Atención:** Como la computadora ajusta siempre el centro del diseño al centro de la cama de agujas, en nuestro ejemplo **el centro de la estrella no corresponde al centro de la cama de agujas**.

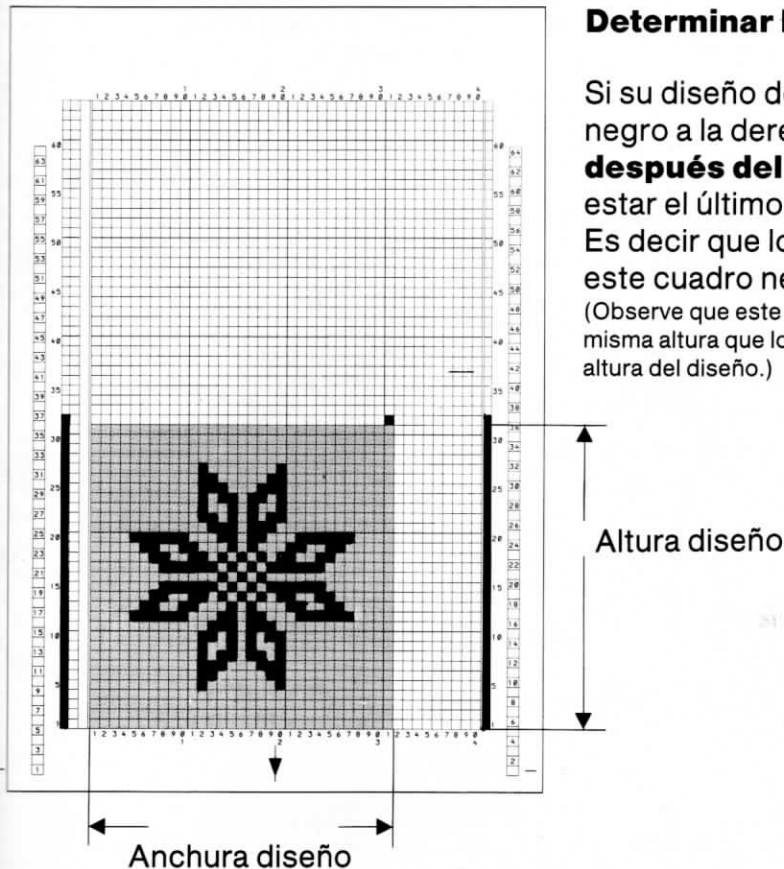
# Dibujar un diseño

## Determinar la anchura del diseño

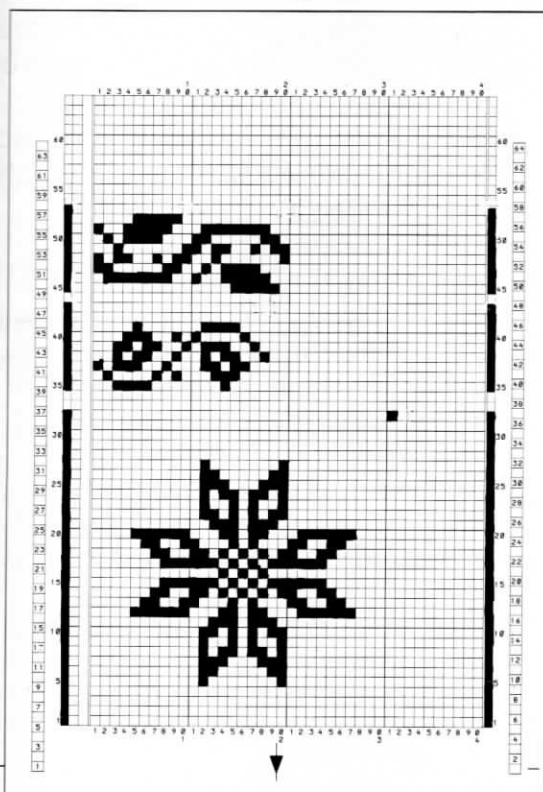
Si su diseño debe ser más ancho que el último cuadro negro a la derecha, dibuje en la primera línea arriba **después del diseño** un cuadro negro, allí donde debe estar el último cuadro de su diseño.

Es decir que los cuadros vacíos verticales debajo de este cuadro negro todavía son del diseño.

(Observe que este cuadro negro que determina el borde se encuentre a la misma altura que los dos cuadros adicionales que ha dibujado al marcar la altura del diseño.)



## Más de un diseño en una hoja de diseño



Naturalmente, Ud. también puede dibujar más de un diseño en una hoja.

Las columnas de cuadros para la altura del diseño deben estar interrumpidas por lo menos por un cuadro vacío.

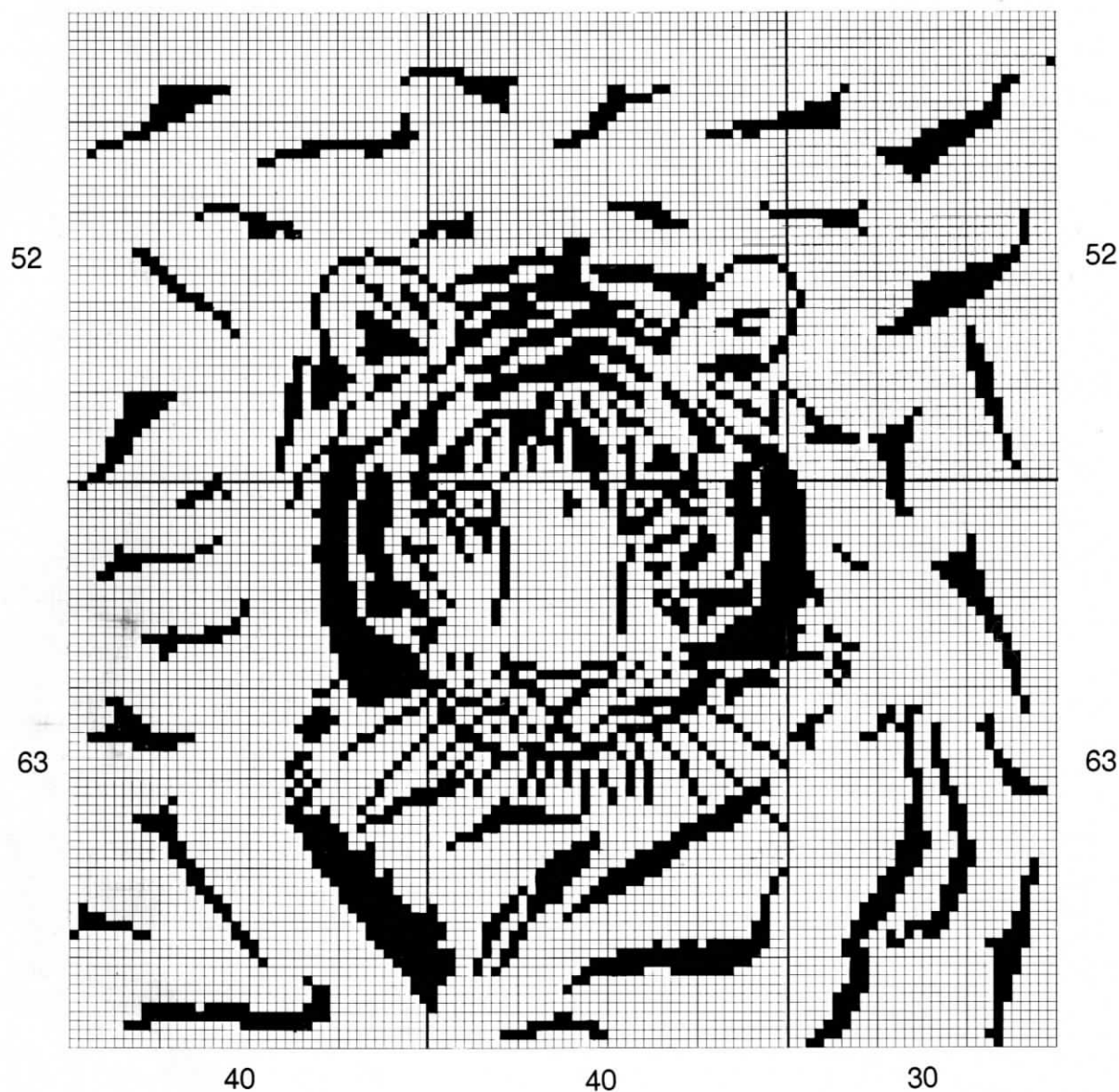
**Atención:** El nuevo diseño debe comenzar siempre en una línea de cuadros **impares**.

(Nuestro ejemplo: Hilera 1, 35, 45.)

Si el lector debe leer uno de los diseños de arriba, gire la hoja hasta que en la ventanilla izquierda aparezca el número de línea donde comienza el diseño.

# Dibujar un diseño

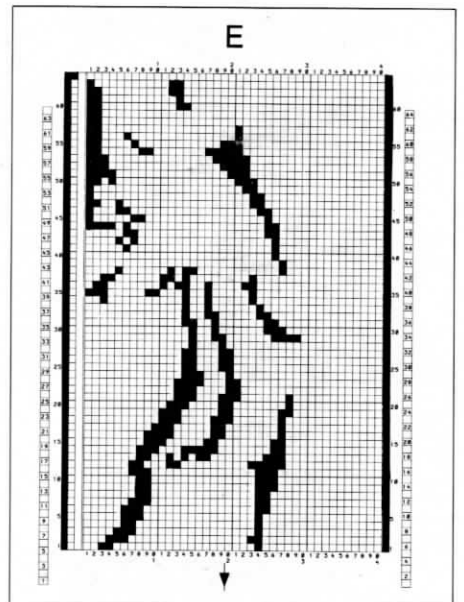
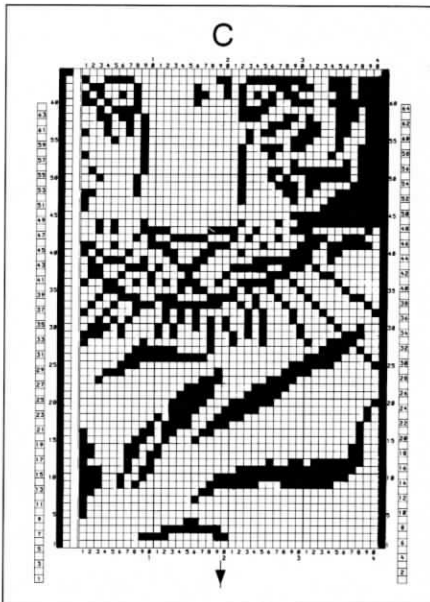
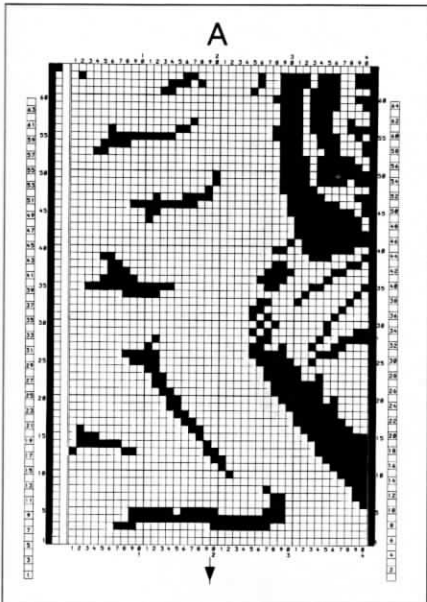
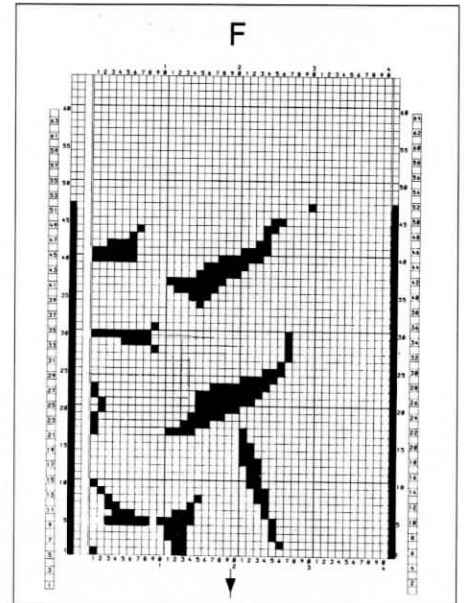
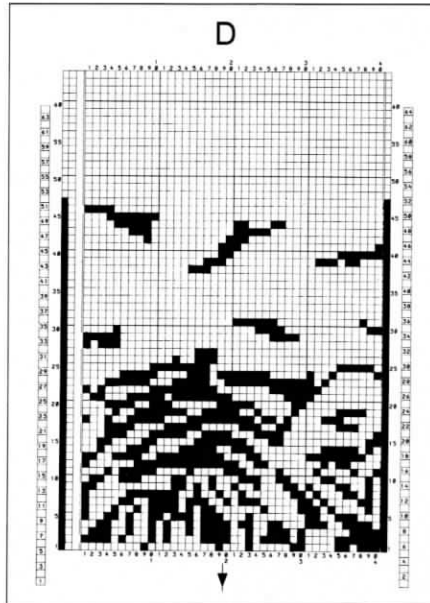
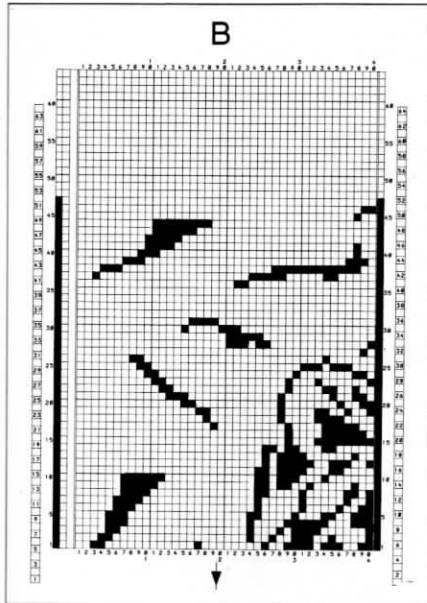
**Su diseño es más grande que una hoja de diseño**



Dibuje su diseño sobre una hoja cuadriculada grande y divida ésta entonces en 40 cuadros en la anchura y 63 en la altura.

Transmita ahora su diseño a las hojas de diseño.

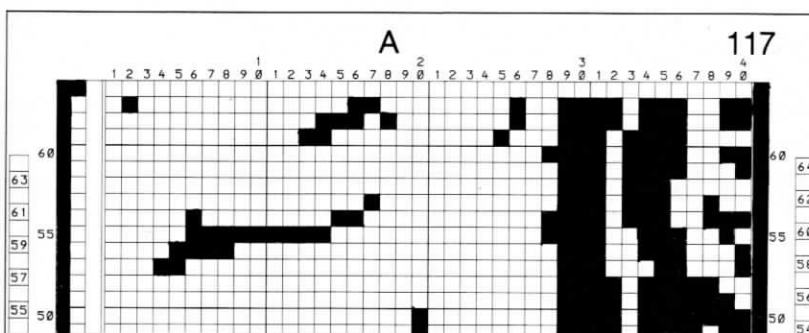
# Dibujar un diseño



## Continuación del diseño en la altura:

Las hojas inferiores = hojas A, C y E deben ser marcadas, a fin de que la computadora reconozca que la hoja siguiente es la continuación del diseño en la altura.

Para ello, deberá rellenarse con negro un cuadro adicional junto a la columna de cuadros izquierda al lado del último cuadro arriba a la derecha.



En las últimas hojas a la derecha, E y F, marque el borde derecho del diseño como descrito anteriormente.



# Dibujar un diseño

## Diseño para los diferentes tipos de puntos

Antes de hacer un diseño, verifique con ayuda del tipo de punto escogido el significado de un cuadro negro o de un cuadro blanco.

Veamos los puntos más importantes: En todo caso, consulte siempre la descripción del punto elegido.

## Jacquard de 2 colores

Un cuadro negro, en general, significa 2 pasadas color de adorno, un cuadro blanco 2 pasadas de color de fondo.

(Atención: También aquí existen excepciones.)

## Diseño de lazadas, frontura simple

Ponga estrictamente atención a no dibujar nunca dos cuadros negros contiguos que produciría dos lazadas una al lado de la otra y esto la máquina no lo puede tricotar.

Observe cuántas lazadas produce un cuadro negro de su punto. Recuerde que también con hilado muy fino su máquina sólo puede tricotar aprox. 8 lazadas.

## Diseño de lazadas, frontura doble

Aquí es posible dibujar varios cuadros negros uno al lado del otro, pero vea cuántos cuadros están situados uno sobre el otro, ya que según que punto un cuadro negro o blanco puede significar ya 4 lazadas. Aquí puede tricotar hasta 20 lazadas si tricota con hilado muy fino y con un motor eléctrico.

## Jacquard de 3 y 4 colores

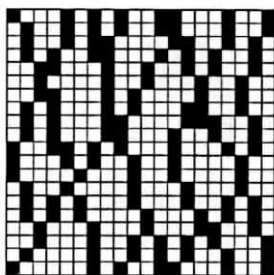
Aquí hay dos principios diferentes de dibujar las hojas. Ambos ofrecen ciertas posibilidades, pero estando sumisos a ciertas restricciones. Escoja la una u otra posibilidad según su diseño.

### 1) Jacquard de 3 ó 4 colores al sobreponer diseños

Es importante que los diseños tengan siempre **exactamente la misma anchura**.

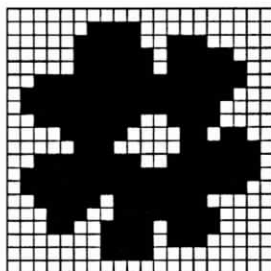
Ud. puede entonces sobreponer dos diseños memorizados del mismo ancho.

Ejemplo:



1229

ADD



1228

Ilustración véase  
álbum de puntos  
pág. 88.



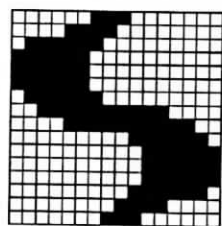
# Dibujar un diseño

Ud. también tiene la posibilidad de introducir en el lector y de sobreponer dos o tres diseños del mismo ancho, creados por Ud. mismo.

O bien, puede combinar diseños memorizados con diseños propios, dibujando para un diseño memorizado un diseño creado por Ud. para el tercer o cuarto color.

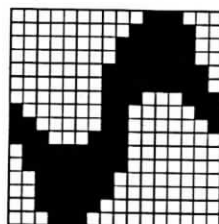
Otra posibilidad es la de sobreponer dos veces el mismo diseño, girándolo una vez.  
(Esto sólo funciona en diseños cuadrículados.)

Ejemplo:



1284

ADD



1284

Ilustración véase  
álbum de puntos  
pág. 108

## Posibilidades:

Los diseños de 3 ó 4 colores así creados pueden ser **reflejados y girados**.

(Atención: Los diseños son reflejados y girados individualmente antes de sobreponerlos.)

Pueden ser **ensanchados**, pero **sin igualación de bordes**.

## Restricciones:

En la anchura, estos diseños sólo pueden tener 40 puntos (es decir una hoja de diseño a lo ancho).

Estos diseños se **tricotan** con el siguiente tipo de punto:

3 colores 195-206

4 colores 207-218

## Al sobreponer sucede lo siguiente:

Los cuadros negros del segundo diseño cubren los cuadros negros del primer diseño, tricotándose allí con el color perteneciente al segundo diseño. También cubren los cuadros negros del tercer diseño los del primer y segundo diseño.

El color de fondo sólo será tricotado donde después de sobreponer todos los diseños quedan cuadros blancos.

**La sucesión de colores** al tricotar es la siguiente:

- col. 1 = color de fondo que se tricota allí donde sobran cuadros blancos al sobreponer todos los diseños.
- col. 2 = primer color de adorno que se tricota allí donde se ven todavía cuadros negros del primer diseño después de sobreponer todos los diseños.
- col. 3 = segundo color de adorno que se tricota allí donde se ven todavía cuadros negros del segundo diseño después de sobreponer.
- col. 4 = tercer color de adorno que se tricota allí donde hay cuadros negros sobre el tercer diseño, es decir el más superior.

# Dibujar un diseño

## 2. Jacquard de 3 y 4 colores, en el cual todos los colores deben ser dibujados en una hoja de diseño.

Cada color necesita una línea horizontal de cuadros en la hoja de diseños:

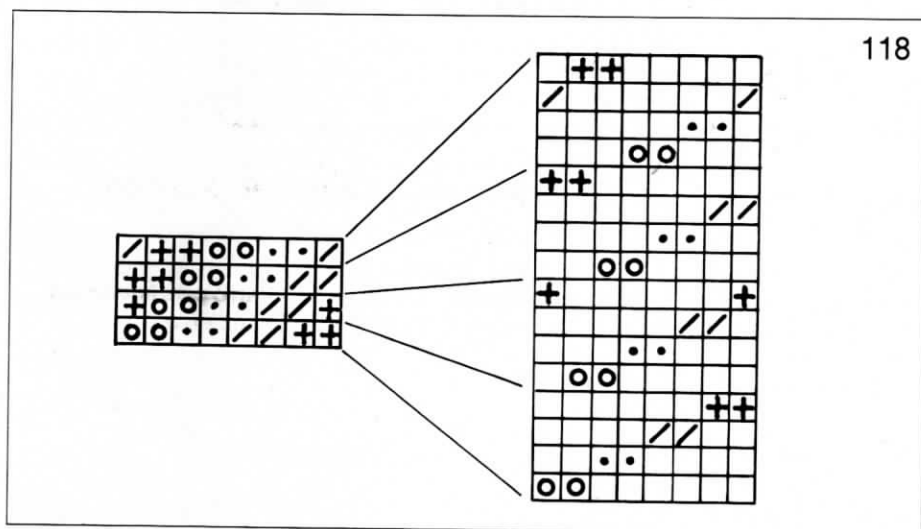
Donde debe aparecer **el color de fondo**, rellene con negro los cuadros de la primera línea.

Donde debe aparecer el **primer color de adorno**, rellene con negro los cuadros de la segunda línea.

Donde debe aparecer **el segundo color de adorno**, rellene con negro los cuadros de la tercera línea.

Donde debe aparecer **el tercer color de adorno**, rellene con negro los cuadros de la cuarta línea.

Quiere decir: dos pasadas tricotadas exigen tres líneas de cuadros de la hoja de diseños para un jacquard de 3 colores y cuatro líneas de cuadros para un jacquard de 4 colores.



Ejemplo: Ud. desea tricotar rayas diagonales en 4 colores. A la izquierda, Ud. ve como aparece su diseño en el tejido y a la derecha el esquema del diseño. Cada cuadro que contiene un símbolo de color debe rellenarse con negro.

**La sucesión de colores** al tricotar corresponde al orden de las líneas de cuadros.

col. 1 = 0

col. 2 = .

col. 3 = /

col. 4 = +

### Posibilidades:

Con este método Ud. puede dibujar diseños tan anchos como la anchura de su máquina de tricotar, es decir 179 puntos. Para ello, puede introducir los diseños uno al lado del otro, como descrito arriba.

(Página 74 ff.)

### Restricciones:

Los diseños hechos de esta manera no pueden ser alargados. (Ensachar es posible.)

Estos diseños no pueden ser girados ( $E \rightarrow \infty$   $E \rightarrow \omega$ ).

(Es posible reflejar.)

Estos diseños se tricotan con los siguientes tipos de puntos:

3 colores 219-230

4 colores 231-242

En las páginas siguientes encontrará Ud. los esquemas de agujas y las posiciones del carro para todos los **PUNTOS**.

Al tricotar puntos de doble cama, recuerde siempre de mirar el esquema que le muestra qué agujas y eventualmente qué empujadores deben estar en trabajo en la cama trasera.

La computadora le avisa cuando deberá verificar:

**A G U J A — — —**

Este mensaje aparece si tiene que poner ag en trabajo en la cama trasera.

**E M P U J — — —**

Este mensaje aparece si también debe poner en la cama trasera empujadores en posición trabajo o descanso.

(A título de información, Ud. encontrará breves explicaciones con esquemas de agujas y posiciones del carro para **todos los puntos**. Es importante para el caso de querer hacer personalmente el diseño y escoger el punto correspondiente.)

## Las funciones de las distintas posiciones del carro

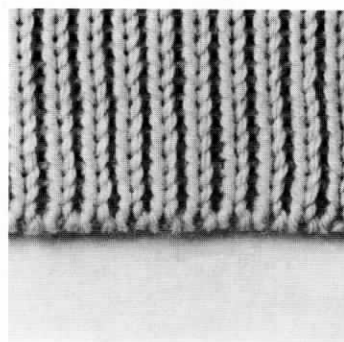
Carro delante ro			
	Empujadores arriba	Empujadores abajo	sin empujadores
KX = DX	punto	lazada	
LX	punto	sin punto	
OX = DV	punto de der a izg	lazada de der a izg	
SX	no tricota, pero selecciona empujadores		
UX	previsto para usos ulteriores		
Carro trasero y carro delantero			
	Empujadores arriba	Empujadores abajo	sin empujadores
N	–	–	puntos jersey liso
AX	punto	lazada	
BX	punto	sin punto	
CX	–	–	tubular con puntos jersey
DX	tubular punto	tubular lazada	
EX	–	–	punto inglés
FX	puntos	punto inglés	
GX	marcha en vacío		
HX	tubular punto	tubular, sin punto	

# Montajes

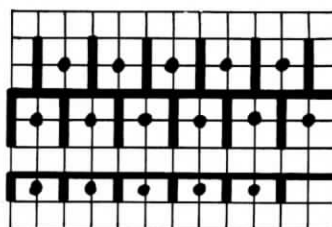
Después de cada montaje, Ud. puede continuar con el punto previsto para el montaje.  
En caso de que Ud. después del montaje quisiera continuar con otro diseño, la computadora le indica el fin del montaje.

## La elección del montaje

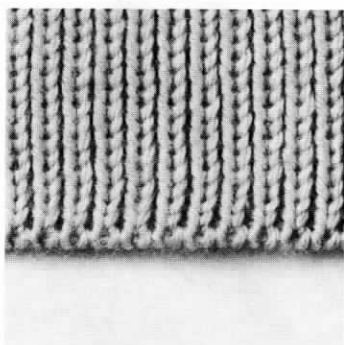
Si después del montaje quisiera continuar con otro diseño, ponga atención al elegir el montaje de que la posición de las agujas del montaje y del diseño sean idénticos o parecidos.



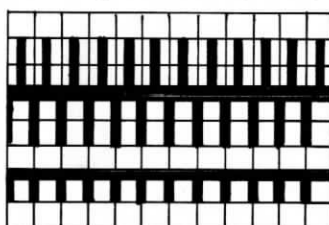
Montaje tubular para 1/1



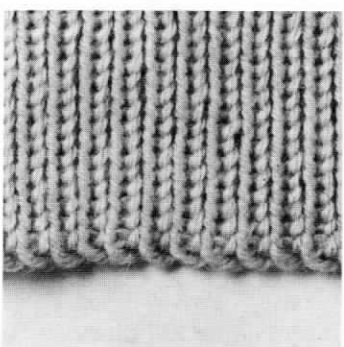
1



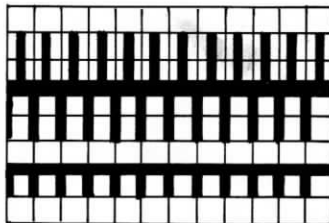
Montaje tubular para jersey doble



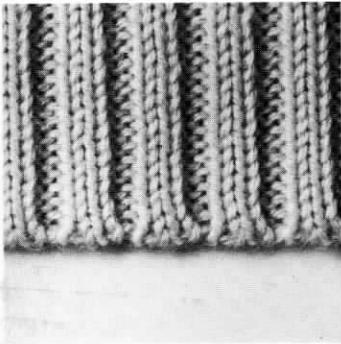
2



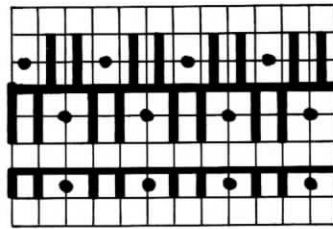
Montaje de raqueo para jersey doble



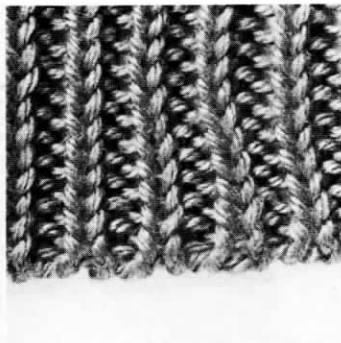
3



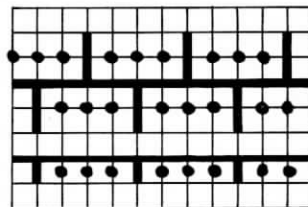
Montaje tubular para 2/2



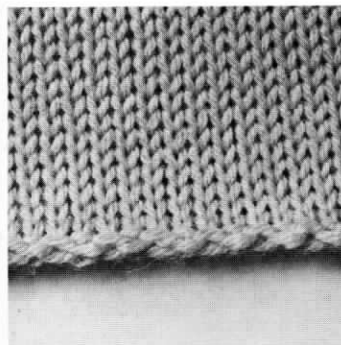
**4**



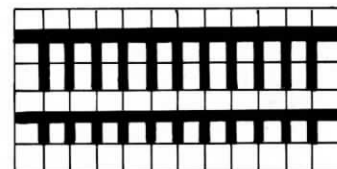
Montaje tubular para 3/1



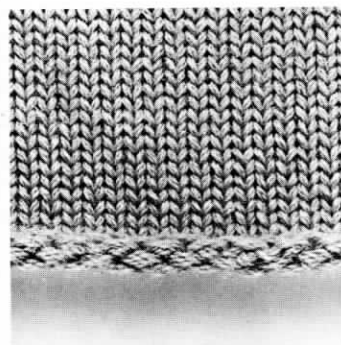
**5**



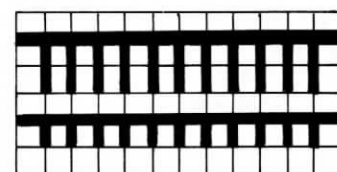
Montaje con 4 pasadas para jersey LISO



**6**

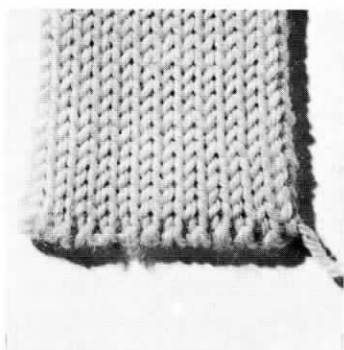


Montaje con 6 pasadas para jersey LISO

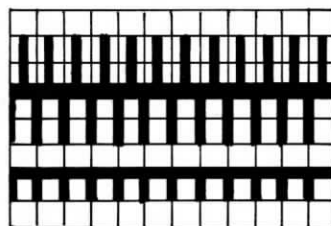


**7**

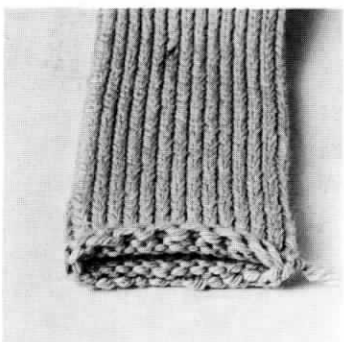
# Montajes



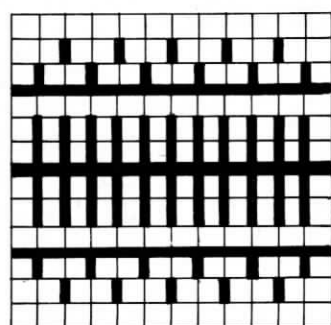
Montaje cerrado para TUBULAR



**8**



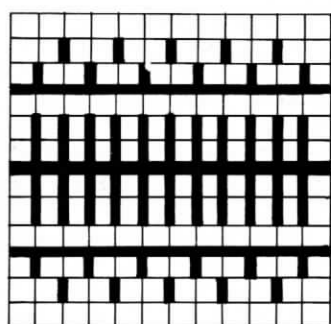
Montaje abierto con 8 pasadas para TUBULAR



**9**



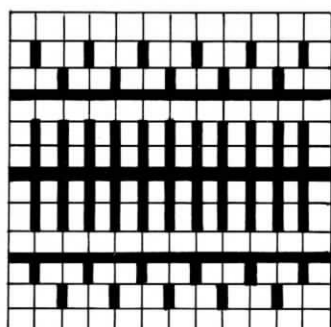
Montaje abierto con 12 pasadas para TUBULAR



**10**



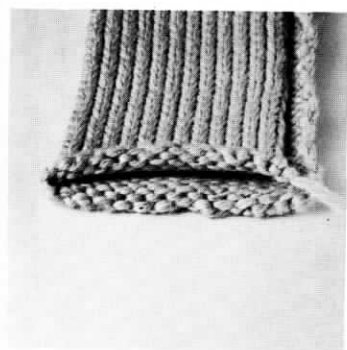
Montaje con 8 pasadas para SEMI-TUBULAR  
abierto a la derecha



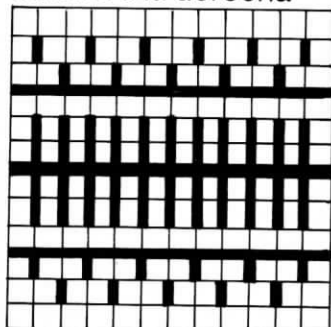
Atención: Con este  
montaje Ud. no puede  
continuar tricotando  
después del mensaje  
«FIN MONTAJE».

**11**



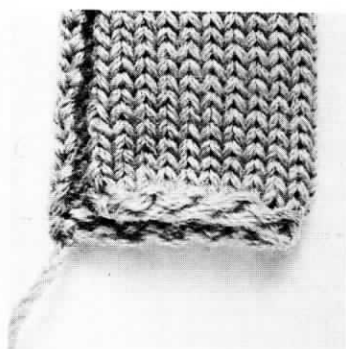


Montaje con 12 pasadas para SEMI-TUBULAR  
abierto a la derecha

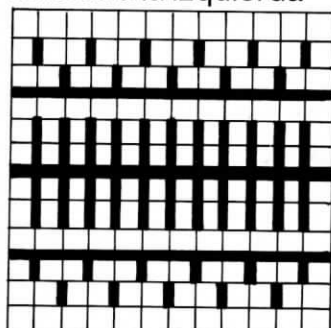


Atención: Con este  
mensaje Ud. no puede  
continuar tricotando  
después del mensaje  
«FIN MONTAJE».

## 12



Montaje con 8 pasadas para SEMI-TUBULAR  
abierto a la izquierda

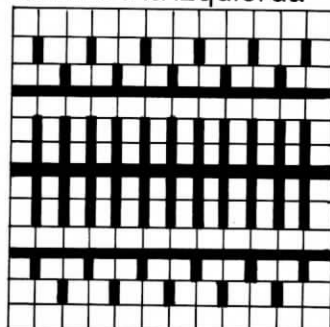


Atención: Con este  
mensaje Ud. no puede  
continuar tricotando  
después del mensaje  
«FIN MONTAJE».

## 13



Montaje con 12 pasadas para SEMI-TUBULAR  
abierto a la izquierda



Atención: Con este  
mensaje Ud. no puede  
continuar tricotando  
después del mensaje  
«FIN MONTAJE».

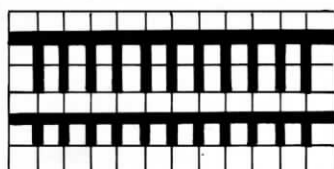
## 14

# Los puntos básicos

Todos los puntos básicos sólo pueden tricotarse como son y no junto con un diseño.

## 100

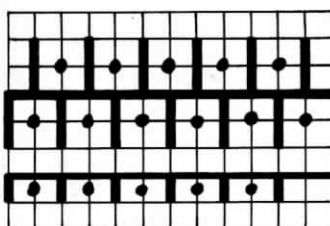
Jersey liso



LX

## 101

1/1

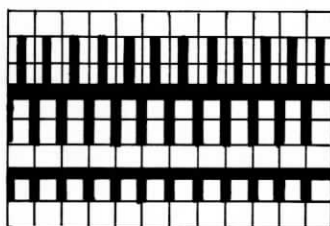


N

LX

## 102

Jersey doble

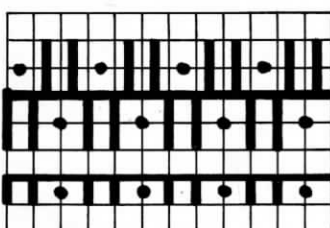


N

LX

## 103

2/2



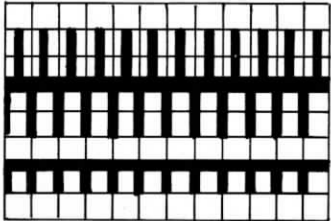
N

LX

# Los puntos básicos

**104**

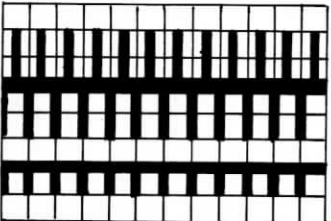
Punto inglés



EX  
KX

**105**

Punto perlado

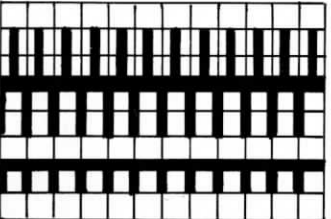


N  
LX

El punto perlado se forma en la cama trasera.

**106**

Punto perlado

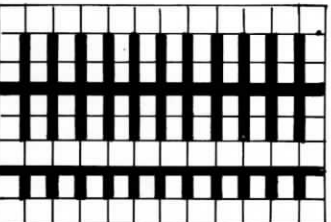


EX  
KX

El punto perlado se forma en la cama delantera.

**107**

Tubular

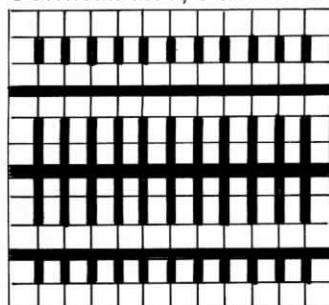


CX  
LX

# Los puntos básicos

**108**

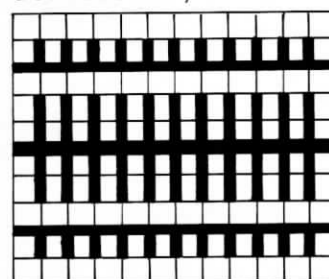
Semitubular, abierto a la derecha



BX →  
LX

**109**

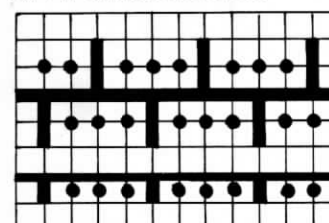
Semitubular, abierto a la izquierda



BX ←  
LX

**110**

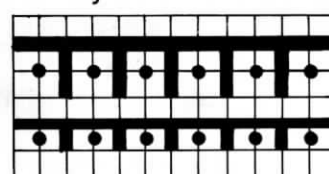
3/1 Punto elástico



N  
LX

**111**

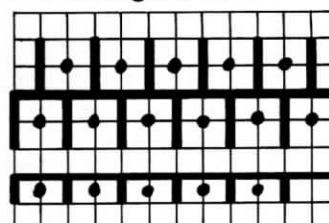
Jersey liso con cada 2ª aguja



LX

**112**

Punto inglés en 1/1

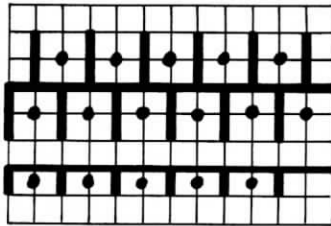


EX  
KX

# Los puntos básicos

**113**

Punto perlado en 1/1

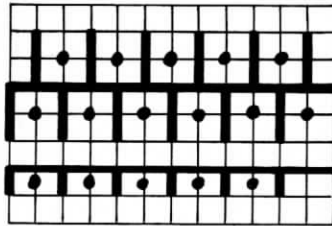


N  
KX

Punto perlado se forma en la cama trasera.

**114**

Punto perlado en 1/1

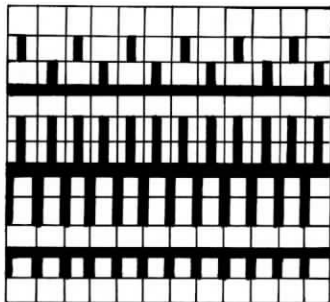


EX  
KX

Punto perlado se forma en la cama delantera.

**115**

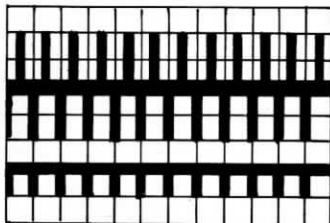
Punto jacquard unicolor



BX ↔  
LX

**116**

Punto largo



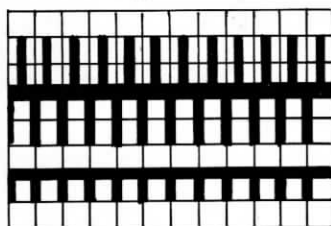
CX  
LX

Punto largo se forma en la cama trasera.

# Los puntos básicos

## 117

Punto largo

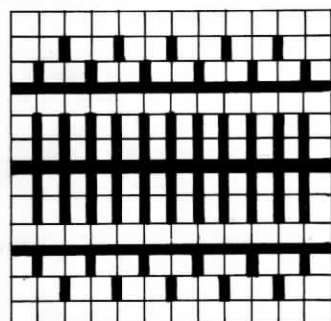


N  
LX

Punto largo se forma en la cama delantera.

## 118

Interlock

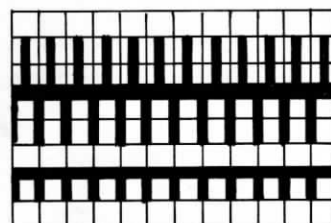


BX ↔  
LX

Ambos lados, derecho y revés, tienen el mismo aspecto.

## 119

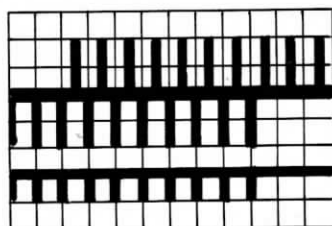
Jersey piqué



CX  
LX

## 121 U100E

Punto musgo con U 100E (accesorio especial)



CX  
LX

**Atención:** en el borde derecho, sobre cama trasera, ponga en trabajo 3 agujas adicionales.

En el borde izq., sobre cama delantera, ponga en trabajo 3 agujas y empujadores adicionales.



# Puntos para diseños de lazadas

La mayoría de los puntos para lazadas pueden tricotarse con diseños. Donde no es el caso, está mencionado en el esquema de agujas.

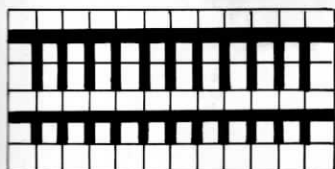
**Caso normal** 1 línea de cuadros = 2 pasadas en el tejido  
1 cuadro blanco = 2 puntos tejidos sobrepuestos  
1 cuadro negro = 2 lazadas

Todas las excepciones están mencionadas en el esquema de agujas.

**Importante:** Todos los puntos para lazadas de 1 cama sólo se tricotan con diseños donde **nunca deben aparecer dos cuadros negros contiguos.**

En ciertos casos, al no usar todas las agujas, se agrega al no. del tipo de punto la cifra 400. En el álbum de puntos puede aparecer entonces 531 en vez de 131.

## Lazadas de una cama



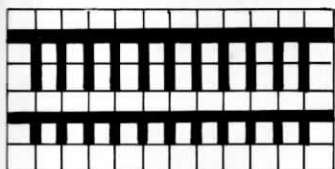
KX

### Atención:

1 línea de cuadros = 1 pas. en el tejido  
1 cuadro negro = 1 lazada

# 129

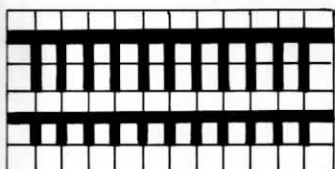
## Lazadas de una cama



KX

# 130

## Lazadas de una cama con cambio de color



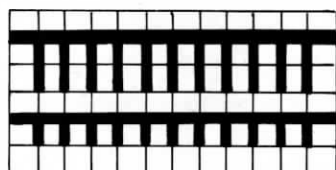
KX

2 pas. col 1  
2 pas. col 2

# 131

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de una cama con cambio de color

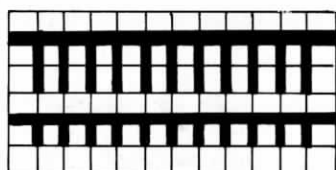


KX

2 pas. col 1  
4 pas. col 2

# 132

## Lazadas de una cama con cambio de color

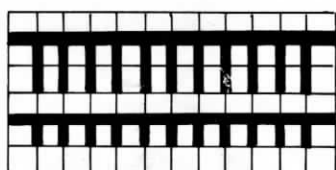


KX

4 pas. col 1  
4 pas. col 2

# 133

## Lazadas de una cama con cambio de color

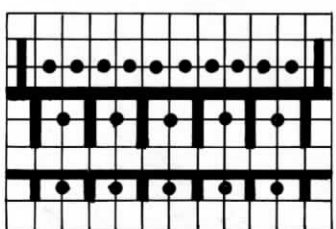


KX

2 pas. col 1  
6 pas. col 2

# 134

## Lazadas de una cama con cada 2ª aguja



N

KX

En la cama trasera poner en trabajo la última aguja a la derecha e izq. del tejido.

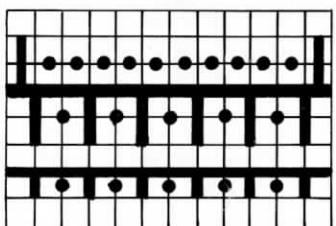
### Atención:

1 línea de cuadros = 1 pas. en el tejido

1 cuadro negro = 1 lazada

# 135

## Lazadas de una cama con cada 2ª aguja



N

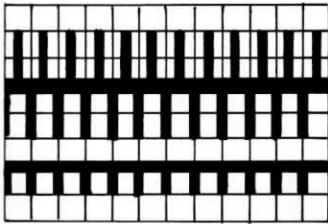
KX

En la cama trasera poner en trabajo la última ag a la derecha e izq. del tejido.

# 136

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama

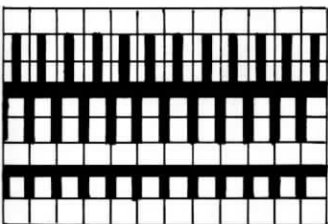


N  
KX

cuadro blanco = 2 lazadas

# 137

## Lazadas de doble cama

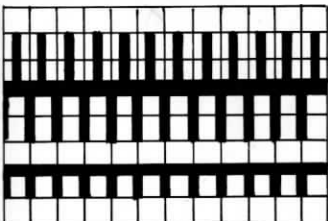


N  
KX

cuadro negro = 2 lazadas

# 138

## Lazadas de doble cama



N  
KX

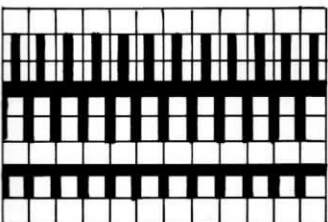
### Atención:

1 línea de cuadros = 4 pas. en el tejido

1 cuadro blanco = 4 lazadas

# 139

## Lazadas de doble cama



N  
KX

### Atención:

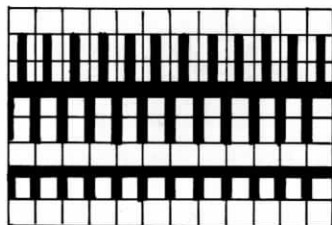
1 línea de cuadros = 4 pas. en el tejido

1 cuadro negro = 4 lazadas

# 140

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama con cambio de color



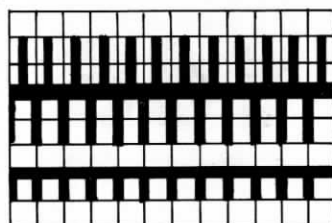
N  
KX

2 pas. col 1  
4 pas. col 2

1 cuadro vacío = 2 lazadas

# 141

## Lazadas de doble cama con cambio de color



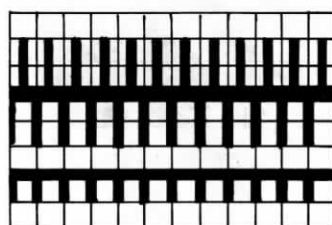
N  
KX

4 pas. col 1  
4 pas. col 2

1 cuadro vacío = 2 lazadas

# 142

## Lazadas de doble cama con cambio de color

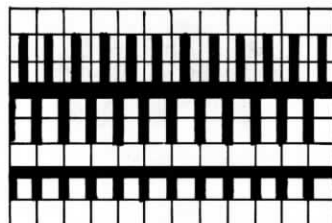


N  
KX

2 pas. col 1  
8 pas. col 2

# 143

## Lazadas de doble cama con efecto «nido de abejas»



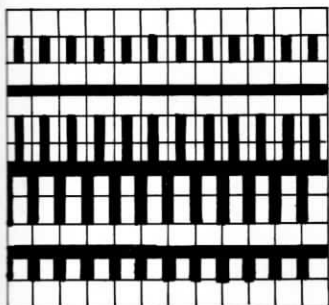
N  
KX

10 pas. col 1  
10 pas. col 2

# 144

# Puntos para diseños de lazadas

## Punto inglés doble, bicolor



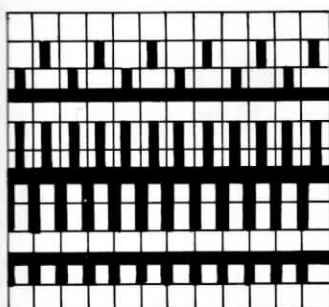
AX ←  
KX

2 pas. col 1  
2 pas. col 2

No puede tricotarse con un diseño.

# 145

## Lazadas de doble cama con 2 lazadas por cuadro negro



2 pas. N  
2 pas. AX  
KX

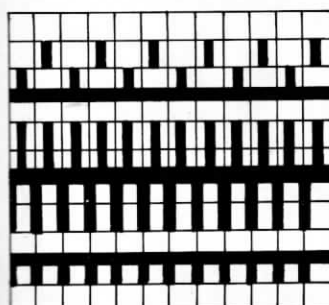
### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

(La posición de los empujadores en la cama trasera puede ser la misma que en la cama delantera o opuesta, cambiando así muy poco la apariencia del tejido.)

# 146

## Lazadas de doble cama con 4 lazadas por cuadro negro



4 pas. N  
4 pas. AX  
KX

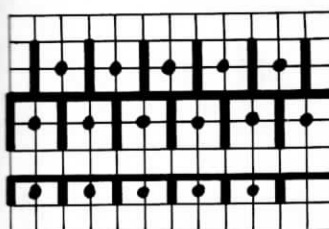
### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

(La posición de los empujadores en la cama trasera puede ser la misma que en la cama delantera o opuesta, cambiando así muy poco la apariencia del tejido.)

# 147

## Lazadas de doble cama en 1/1



N  
KX

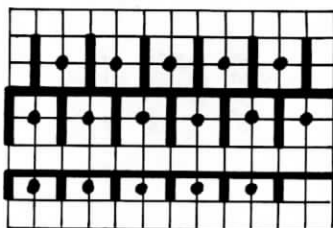
1 línea de cuadros = 2 pas. en el tejido

1 cuadro blanco = 2 lazadas

# 148

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama en 1/1



N

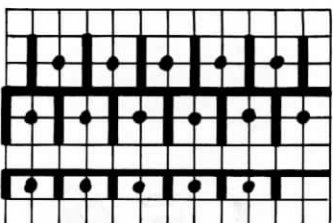
KX

1 línea de cuadros = 2 pas. en el tejido

1 cuadro negro = 2 lazadas

# 149

## Lazadas de doble cama en 1/1



N

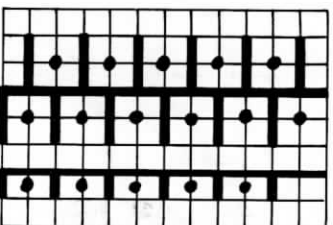
KX

1 línea de cuadros = 4 pas. en el tejido

1 cuadro blanco = 4 lazadas

# 150

## Lazadas de doble cama en 1/1



N

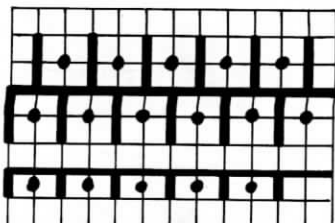
KX

1 línea de cuadros = 4 pas. en el tejido

1 cuadro negro = 4 lazadas

# 151

## Lazadas de doble cama, bicolor, reversible



N

KX

4 pas. col 1

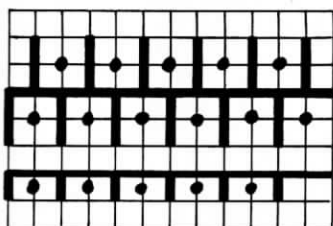
4 pas. col 2

# 152



# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama, bicolor, reversible



2 pas. N  
4 pas. GX  
KX

### Semiautomático

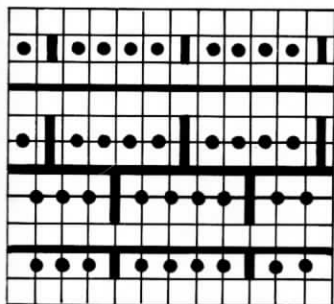
2 pas. col 1  
4 pas. col 2

# 153

No puede tricotarse con un diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Siempre que aparezca el mensaje para la pos. del carro en la cama trasera, cambiar también el color.

## Lazadas de doble cama, con distancia de agujas más grande

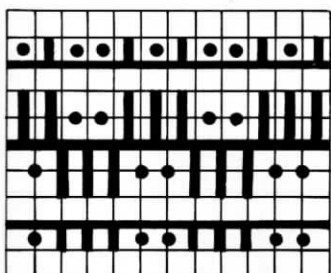


AX ←  
KX

Especialmente apropiado para hilados más gruesos.  
No puede tricotarse con un diseño.

# 154

## Punto «Guipure»



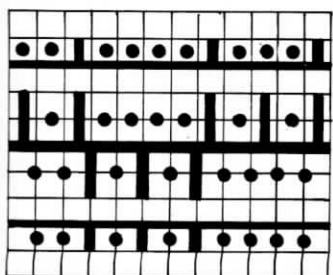
4 pas. N  
4 pas. AX  
KX

### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

# 155

## Punto «Guipure» con cada 2ª aguja



4 pas. N  
4 pas. AX  
KX

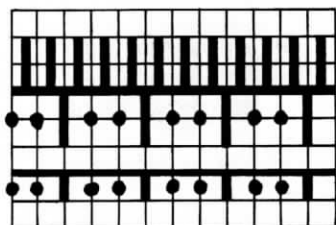
### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

# 156

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama, bicolor



N

KX

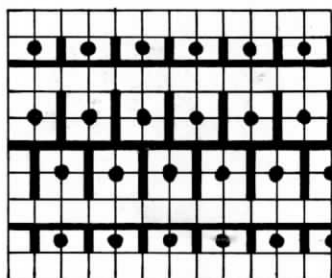
2 pas. col 1

4 pas. col 2

No puede tricotarse con un diseño.

# 157

## Punto inglés con cada 2ª aguja, bicolor



AX ←

KX

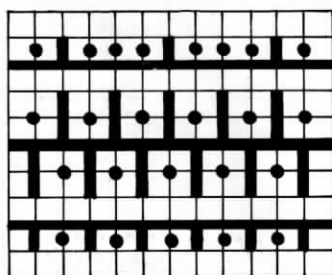
2 pas. col 1

2 pas. col 2

No puede tricotarse con un diseño.

# 158

## Lazadas de doble cama con cada 2ª aguja



2 pas. N

2 pas. AX

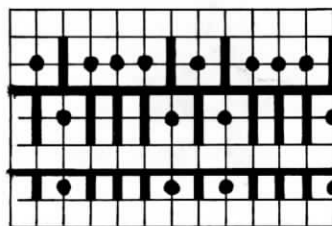
KX

**Semiautomático**

No puede tricotarse con un diseño.

# 159

## Punto encaje de doble cama



4 pas. N

4 pas. AX

KX

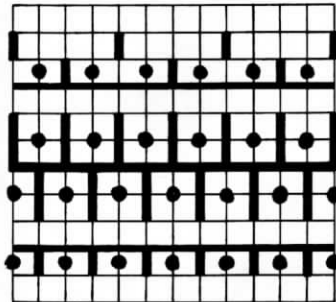
**Semiautomático**

No puede tricotarse con un diseño.

# 160

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama con cada 2ª aguja



4 pas. N  
4 pas. AX  
KX

### Atención:

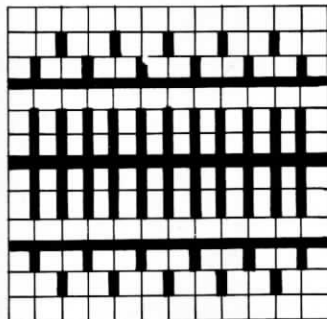
1 línea de cuadros = 4 pas. en el tejido

### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

# 161

## Lazadas en tejido tubular, bicolor



2 pas. DX →  
4 pas. DX  
OX

### Semiautomático

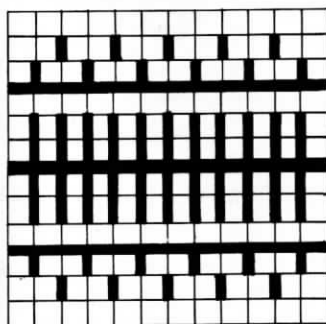
2 pas. col 1  
4 pas. col 2

No puede tricotarse con un diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Siempre que aparezca el mensaje para la pos. del carro en la cama trasera, cambiar también el color.

# 162

## Lazadas en tejido tubular, bicolor



DX →  
OX

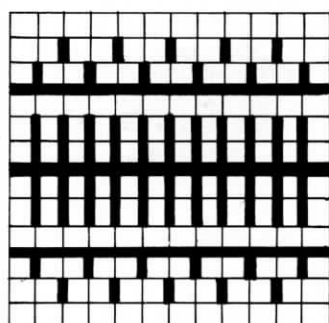
2 pas. col 1  
2 pas. col 2

No puede tricotarse con und diseño.

# 163

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas en tejido tubular, bicolor



2 pas. DX →  
2 pas. DX  
KX

4 pas. col 1  
4 pas. col 2

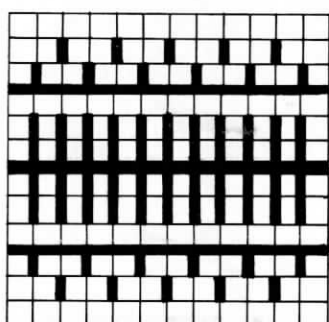
### Semiautomático

No puede tricotarse con un diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. El color tiene que cambiar al aparecer para el carro trasero la tecla con flecha izquierda.

# 164

## Lazadas en tejido tubular, bicolor



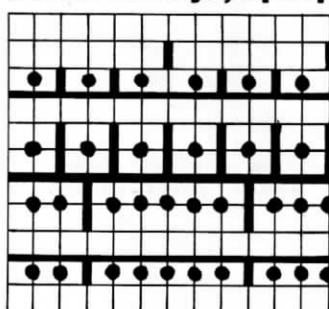
DX →  
OX

2 pas. col 1  
6 pas. col 2

No puede tricotarse con un diseño.

# 165

## Punto encaje, apropiado para hilados más gruesos



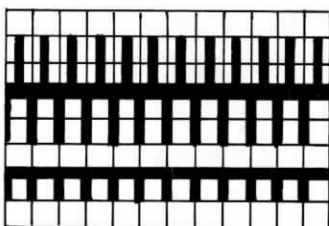
BX ↔  
KX

No puede tricotarse con un diseño.

Este diseño también puede tricotarse bicolor, en este caso cambio de color cada 2 pasadas.

# 166

## Punto inglés con diseño

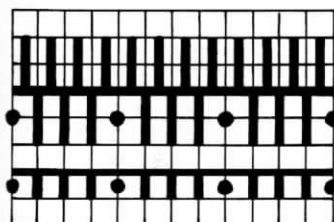


EX  
KX

# 167

# Puntos para diseños de lazadas

## Punto inglés con diseño

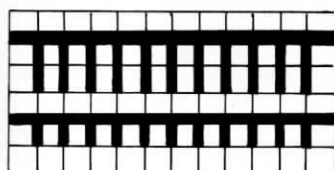


N  
KX

No puede tricotarse con un diseño.

# 168

## Diseño con 1 lazada, frontura simple

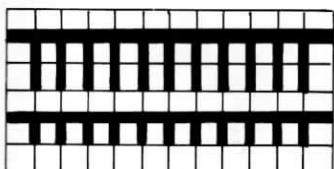


KX

Es apto sólo para diseños en 1/1.

# 169

## Punto tramado del revés

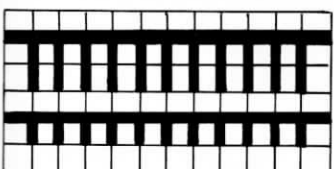


LX

Atención: Usar sólo diseños en los cuales no hay demasiados cuadros negros uno al lado del otro (aprox. 4-6 cuadros).

# 170

## Escalonados



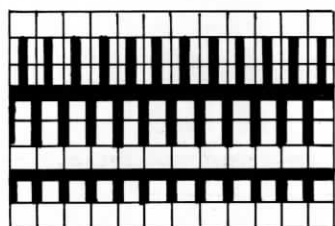
LX

1 cuadro = 2 pasadas  
Tricota puntos lisos sólo donde hay un cuadro negro.  
Explicaciones en el párrafo «falda tricotada automáticamente», pág. 121.

# 171

# Puntos para diseños de lazadas

## Lazadas de doble cama



N

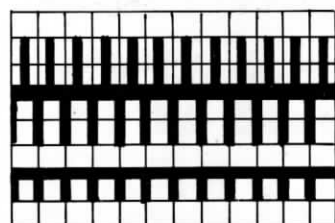
KX

1 línea de cuadros = 1 lazada

No puede tricotarse sin diseño.

# 172

## Lazadas de doble cama



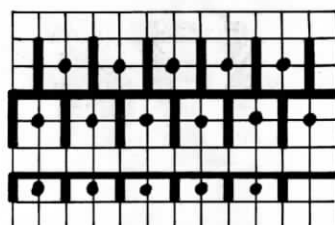
N

KX

No puede tricotarse sin diseño.

# 173

## Lazadas de doble cama en 1/1



N

KX

No puede tricotarse sin diseño.

# 174

# Puntos para jacquard bicolor

Todos los jacquard pueden tricotarse con diseños. En caso de condiciones especiales, figuran las explicaciones en el esquema de agujas.

**Caso normal:** 1 línea de cuadros = 2 pas. color de fondo (cuadros blancos)  
2 pas. color de adorno (cuadros negros)

Siempre se comienza a tricotar con el color de fondo.

La mayoría de los jacquard de doble cama pueden tricotarse sin diseño. El resultado es un tejido unicolor en el color de fondo. Restricciones se mencionan en el punto correspondiente.

Todos los jacquards de doble cama pueden situarse como motivos aislados. Como fondo, al lado del motivo situado, aparece el color de fondo único.

## Fondo rayado para motivos sueltos (aislados)

Si después de la cifra de 3 dígitos para jacquard, Ud. introduce todavía un punto a las cifras 1, 2 ó 3, el fondo al lado del motivo suelto no aparece unicolor, sino en rayas verticales, a saber de:

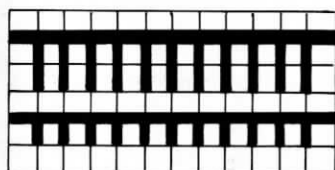
xxx. 1 raya vertical en 1/1

xxx. 2 rayas verticales en 2/2

xxx. 3 rayas verticales en 4/4

(Ejemplos véase en el álbum de puntos, pág. 79.)

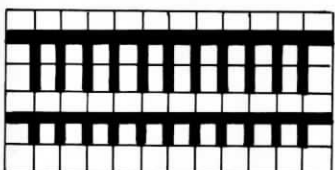
## Jacquard de simple frontura, bicolor



LX

# 176

## Jacquard de simple frontura, tricolor (para diseños que se superponen)



LX

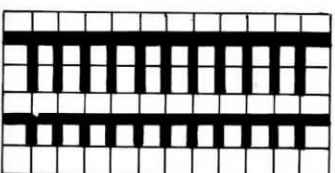
2 pas. col 1

2 pas. col 2

2 pas. col 3

# 177

## Jacquard de simple frontura, 4 colores (para diseños que se superponen)



LX

2 pas. col 1

2 pas. col 2

2 pas. col 3

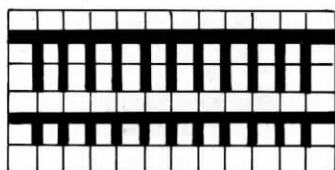
2 pas. col 4

# 178



# Puntos para jacquard bicolor

## Jacquard de frontura simple con puntos sueltos



LX

1 línea de cuadros = 1 pas. en el tejido

### Atención:

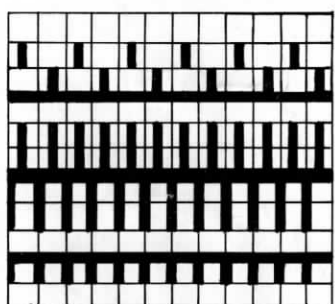
Sólo deben utilizarse diseños que contienen una cifra par de pasadas de cuadros.

Para este punto, invierta siempre los colores de fondo y de adorno, es decir CAMBIAR: SÍ = ENT, INV. COL.: SÍ = ENT

(Observe que en este punto se tricotan todos los puntos en la primera línea de izquierda a derecha.)

# 179

## Jacquard, frontura doble, con ligamento a sarga

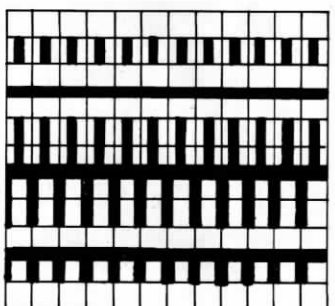


BX ↔

LX

# 180

## Jacquard, frontura doble, con revés unicolor (color de fondo)



BX ←

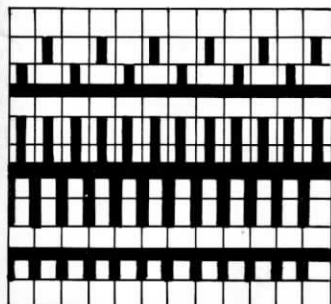
LX

No puede tricotarse sin diseño.

# 181

# Puntos para jacquard bicolor

Jacquard de frontura doble, revés a rayas verticales

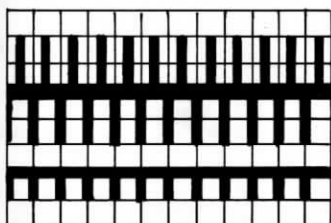


BX ←

LX

182

Jacquard, frontura doble, con punto largo

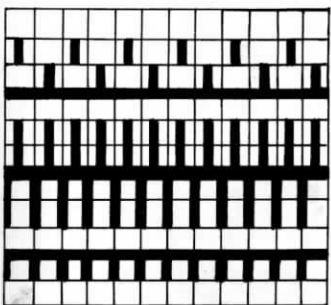


N

LX

183

Jacquard, frontura doble, sólo aparece 1 punto por cuadro

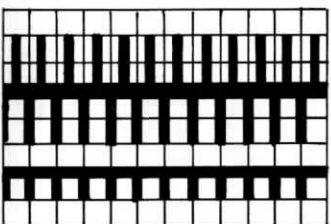


BX ↔

LX

184

Jacquard, frontura doble, punto largo y sólo 1 punto por cuadro



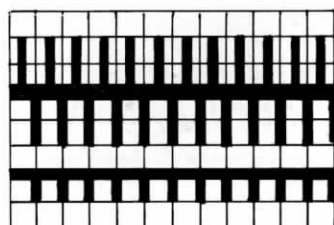
N

LX

185

# Puntos para jacquard bicolor

**Jacquard, frontura doble, con lazadas, reversible**

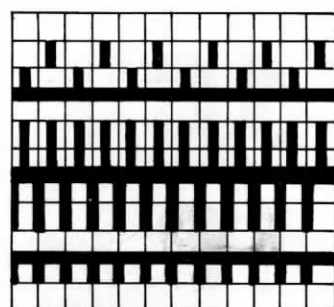


N

KX

## 186

**Jacquard, frontura doble, con lazadas en cada pasada del revés**

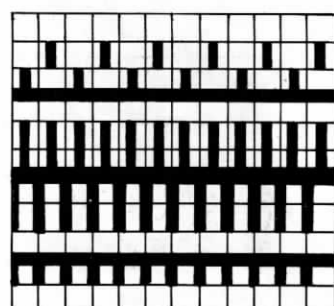


AX ↔

LX

## 187

**Jacquard, frontura doble, con lazadas en cada 2ª pasada del revés**

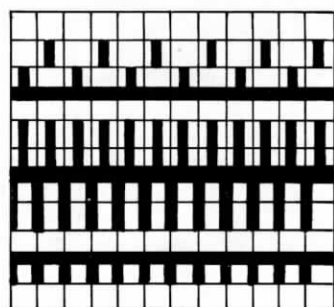


FX ←

LX

## 188

**Jacquard, frontura doble, con diferente apariencia de puntos en color de fondo y de adorno**



**Semiautomático**

2 pas. AX ↔

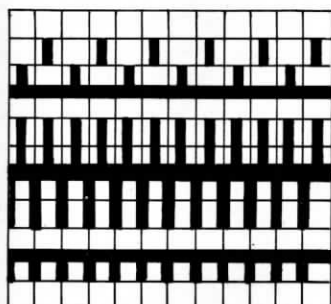
2 pas. N

LX

## 189

# Puntos para jacquard bicolor

**Jacquard, frontura doble, con diferente apariencia de puntos en color de fondo y de adorno**

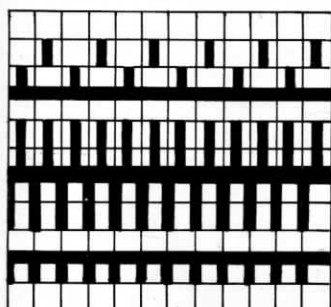


2 pas. N  
2 pas. AX  
LX

**Semiautomático**

**190**

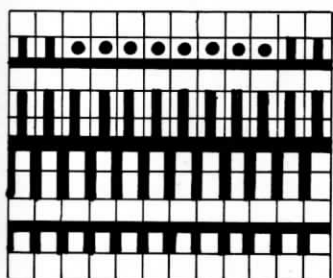
**Jacquard, frontura doble, con 2 lazadas en el revés**



AX ←  
LX

**191**

**Jacquard, frontura doble, con efecto de relieve**



2 pas. N  
4 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
4 pas. color de adorno

**Semiautomático**

En la cama trasera, poner en trabajo los empujadores para ambas agujas de orilla.

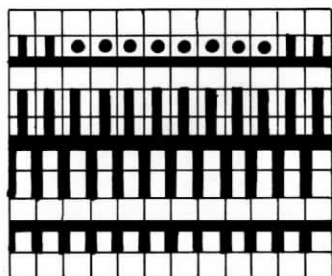
No se puede tricotar sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer el mensaje para la nueva posición del carro trasero.

**192**

# Puntos para jacquard bicolor

## Jacquard, frontura doble, con efecto de relieve



2 pas. N  
6 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
6 pas. color de adorno

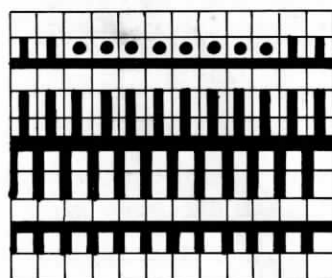
# 193

### Semiautomático

En la cama trasera poner empujadores en trabajo para ambas agujas de orilla. No se puede tricotar sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer el mensaje para la nueva posición del carro trasero.

## Jacquard, frontura doble, con efecto de relieve



2 pas. N  
8 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
8 pas. color de adorno

# 194

### Semiautomático

En la cama trasera poner empujadores en trabajo para ambas agujas de orilla.

No se puede tricotar sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer el mensaje para la nueva posición del carro trasero.

# Puntos para jacquard de 3 colores

**Los puntos 195-206** que no están entre paréntesis se utilizan para jacquard de 3 colores si están formados con 2 diseños sobrepuestos.

(Puede tratarse de diseños memorizados o de diseños introducidos por Ud. en el lector.)

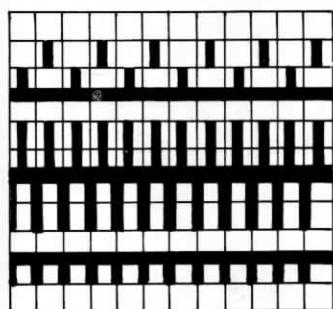
Véase para ello pág. 131.

Puntos 195-206: 1 línea de cuadros = 2 pas. color de fondo  
2 pas. primer color de adorno  
2 pas. segundo color de adorno

**Los puntos 219-230** (aparecen entre paréntesis) se utilizan para jacquard de 3 colores, en donde todos los 3 colores están dibujados. Véase pág. 132.

Puntos 219-230: 1ª línea de cuadros = 2 pas. color de fondo  
2ª línea de cuadros = 2 pas. 1º color de adorno  
3ª línea de cuadros = 2 pas. 2º color de adorno

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con ligamento de sarga

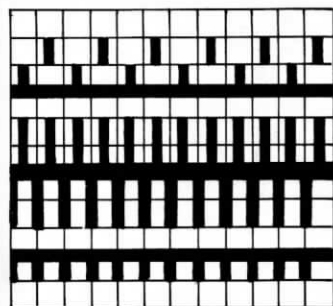


BX ↔

LX

**195**  
**[219]**

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con lazadas en el revés



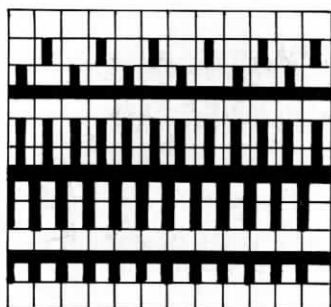
AX ←

LX

**196**  
**[220]**

# Puntos para jacquard de 3 colores

Jacquard, 3 colores, con efecto de punto arroz en el revés

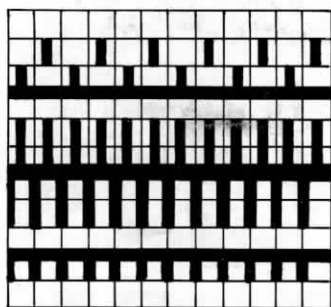


BX ←

LX

**197**  
**[221]**

Jacquard, 3 colores, frontura doble, con lazadas en cada 2ª pas. del revés

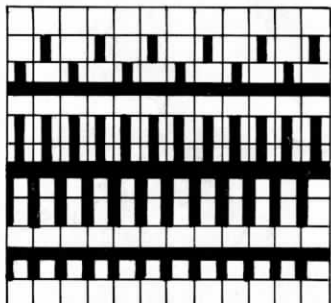


FX

LX

**198**  
**[222]**

Jacquard, 3 colores, frontura doble, con lazadas en cada pas. del revés



AX ↔

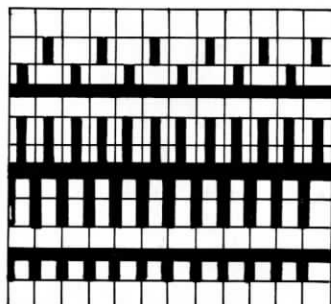
LX

**199**  
**[223]**



# Puntos para jacquard de 3 colores

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con diferente apariencia de puntos



2 pas. AX ↔

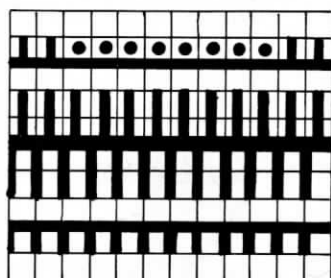
2 pas. N ↔

LX

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer la nueva posición para el carro trasero.

**200**  
**[224]**

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con efecto de relieve



4 pas. N

4 pas. BX

LX

2 pas. color de fondo  
4 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
4 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno

### Semiautomático

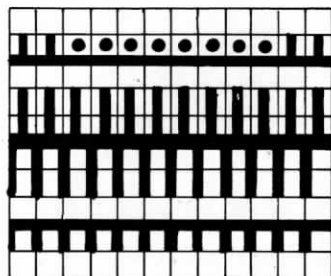
En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla. No puede tricotarse sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer para el carro trasero el mensaje BX, cambiar a color de relieve.

**204**  
**[228]**

# Puntos para jacquard de 3 colores

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con efecto de relieve



4 pas. N  
6 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
6 pas. 2<sup>o</sup>  
color de adorno

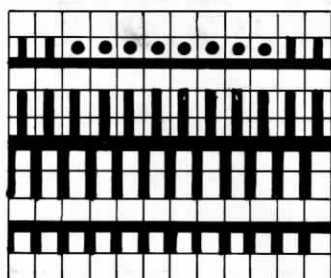
### Semiautomático

En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla. No puede tricotarse sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer para el carro trasero el mensaje BX, cambiar a color de relieve.

**205**  
**[229]**

## Jacquard, 3 colores, frontura doble, con efecto de relieve



4 pas. N  
8 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
8 pas. 2<sup>o</sup>  
color de adorno

### Semiautomático

En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla. No puede tricotarse sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer para el carro trasero el mensaje BX, cambiar a color de relieve.

**206**  
**[230]**

# Puntos para jacquard de 4 colores

**Los puntos 207-218**, que no están entre paréntesis se usan para jacquard de 4 colores si está formado por 3 diseños superpuestos.

(Pueden ser diseños memorizados o introducidos por Ud. en el lector.)

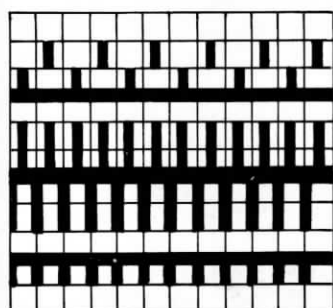
Véase pág. 131.

Puntos 207-218: 1 línea de cuadros = 2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
2 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno  
2 pas. 3<sup>er</sup> color de adorno

**Los puntos 231-242** que no están entre paréntesis se usan para jacquard de 4 colores, en el cual los 4 colores están dibujados. Véase pág. 132.

Puntos 231-242: 1<sup>a</sup> línea de cuadros = 2 pas. color de fondo  
2<sup>a</sup> línea de cuadros = 2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
3<sup>a</sup> línea de cuadros = 2 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno  
4<sup>a</sup> línea de cuadros = 2 pas. 3<sup>er</sup> color de adorno

## Jacquard, 4 colores, frontura doble, con ligamento de sarga

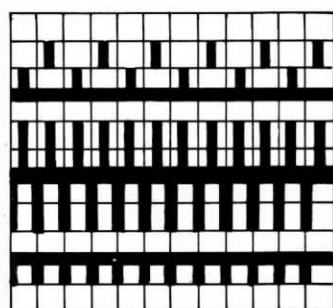


BX ↔

LX

**207**  
**[231]**

## Jacquard, 4 colores, frontura doble, con lazadas en el revés



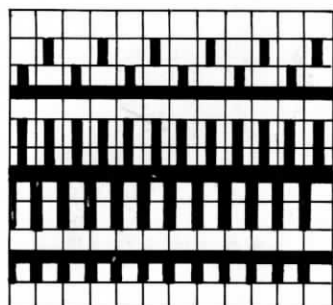
AX ←

LX

**208**  
**[232]**

# Puntos para jacquard de 4 colores

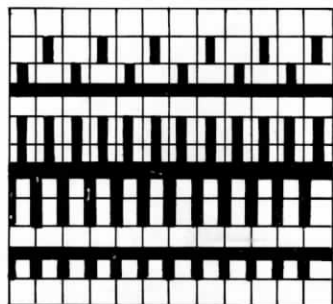
**Jacquard, 4 colores, frontura doble, con efecto de punto arroz en el revés**



BX ←  
LX

**209**  
**[233]**

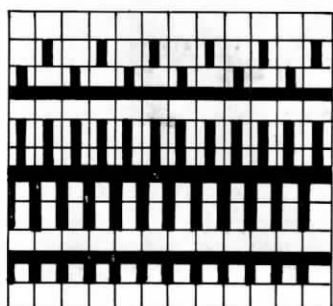
**Jacquard, 4 colores, frontura doble, con lazadas en cada 2ª pas. del revés**



FX  
LX

**210**  
**[234]**

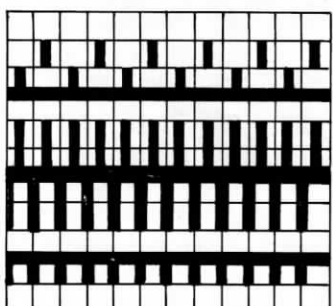
**Jacquard, 4 colores, frontura doble, con lazadas en cada pas. del revés**



AX ↔  
LX

**211**  
**[235]**

**Jacquard, 4 colores, frontura doble, con diferente apariencia de puntos**



2 pas. AX ↔  
2 pas. N ↔  
LX

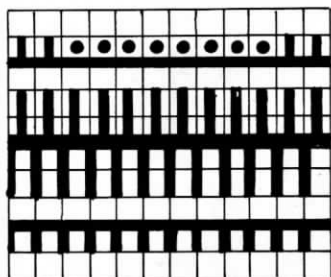
**Semiautomático**

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer el mensaje para la nueva posición del carro trasero.

**212**  
**[236]**

# Puntos para jacquard de 4 colores

## Jacquard, 4 colores, frontura doble, con efecto de relieve



6 pas. N  
4 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
2 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno  
4 pas. 3<sup>er</sup> color de adorno

### Semiautomático

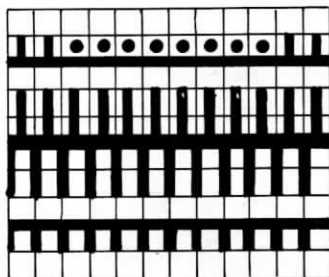
En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla.

No puede tricotarse sin diseño.

Atención: En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer el mensaje BX para el carro trasero, cambiar a color de relieve.

**216**  
**[240]**

## Jacquard, 4 colores, frontura doble, con efecto de relieve



6 pas. N  
6 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
2 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno  
6 pas. 3<sup>er</sup> color de adorno

### Semiautomático

En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla.

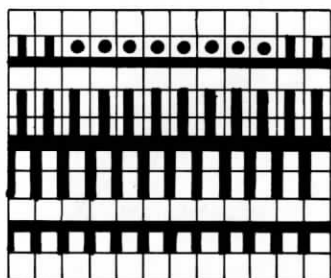
No puede tricotarse sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer el mensaje BX para el carro trasero, cambiar a color de relieve.

**217**  
**[241]**

# Puntos para jacquard tubular

## Jacquard, 4 colores, frontura doble, con efecto de relieve



6 pas. N  
8 pas. BX  
LX

2 pas. color de fondo  
2 pas. 1<sup>er</sup> color de adorno  
2 pas. 2<sup>o</sup> color de adorno  
8 pas. 3<sup>er</sup> color de adorno

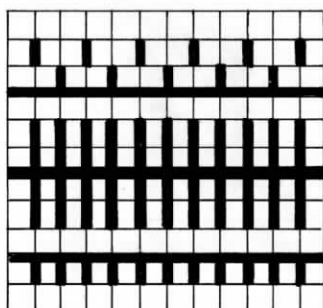
### Semiautomática

En la cama trasera, poner en trabajo empujadores para ambas agujas de orilla. No se puede tricotar sin diseño.

**Atención:** En este diseño no se indica el cambio al color de relieve. Al aparecer el mensaje BX para el carro trasero, cambiar a color de relieve.

**218**  
**[242]**

## Jacquard en la frontura delantera, tejiendo tubular



HX ←  
LX

Repartir a deseo los empujadores de la cama trasera.

Tricotando sin diseño, se forma un tubo rayado verticalmente en 1/1.

**243**

# Puntos para Intarsias (Incrustaciones)

Todos estos puntos no pueden tricotarse sin diseño.

Deberá enhebrar sus colores como sigue:

COL 1 = primera boquilla a la izq.

COL 2 = segunda boquilla de la izq.

COL 3 = tercera boquilla de la izq.

COL 4 = cuarta boquilla de la izq.

Diseños con incrustaciones (intarsias) siempre deben ensancharse de tal manera que toda la anchura del tejido abarque sólo 1 serie.

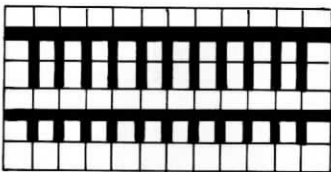
(Ejemplo: El diseño tiene una anchura de 30 cuadros, pero Ud. desea tejer 120 puntos, entonces debe multiplicar el diseño en la anchura por 4.)

Agrandar el diseño en la altura no es aconsejable.

Al tejer intarsias siempre resultan pequeñas aberturas donde se juntan los colores. Para evitarlo, coloque el hilado que usa cada vez en la cabeza de aguja de la próxima aguja que no tricota.

(Véase también «Tricotar en escalonados» pág. 107 y 110.)

## Intarsias de 2 colores

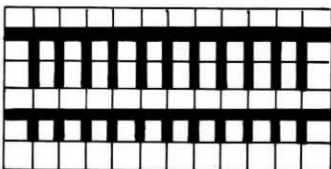


LX

Atención: Hilo para parte derecha del tejido en boquilla izq.  
Hilo para parte izq. del tejido en boquilla derecha.

# 245

## Intarsias de 3 colores



LX

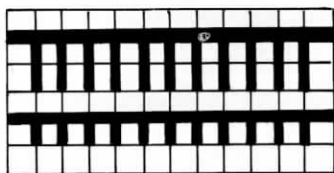
Col 1 = en la 1<sup>era</sup> boquilla de la izq.  
para parte dcha. del tejido  
Col 2 = in la 2<sup>a</sup> boquilla de la izq.  
para parte central del tejido  
Col 3 = en la 3<sup>era</sup> boquilla de la izq.  
para parte izq. del tejido

# 246



# Puntos para Intarsias

## Intarsias de 4 colores



LX

- Col 1 = en la 1<sup>era</sup> boquilla de la izq. para 1<sup>era</sup> parte de la dcha. del tejido
- Col 2 = en la 2<sup>a</sup> boquilla de la izq. para 2<sup>a</sup> parte de la dcha. del tejido.
- Col 3 = en la 3<sup>era</sup> boquilla de la izq. para 3<sup>era</sup> parte de la dcha. del tejido.
- Col 4 = 4<sup>a</sup> boquilla de la izq. para 4<sup>a</sup> parte de la dcha. del tejido.

# 248

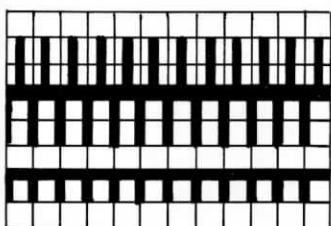
# Puntos para Nervaduras (Cordoncillos)

Para todas las nervaduras vale:

La nervadura se forma en la cama trasera.

1 línea de cuadros = 2 pasadas en el tejido de la cama trasera.

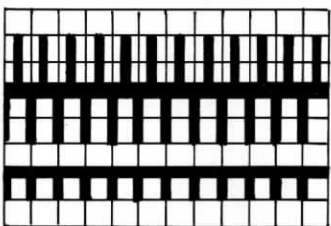
**La nervadura se forma donde hay cuadros negros en el diseño.**


$$\frac{N}{LX}$$

Por línea de cuadros son tricotadas  
dos pasadas en la cama delantera.

## 250

**La nervadura se forma donde hay cuadros blancos en el diseño.**

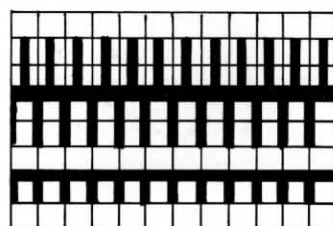

$$\frac{N}{LX}$$

Por línea de cuadros son tricotadas  
dos pasadas en la cama delantera.

## 251

# Puntos para Nervaduras

La nervadura se forma donde hay cuadros negros en el diseño.

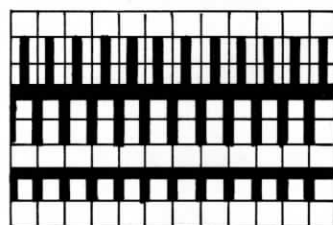


N  
LX

Por línea de cuadros es tricotada una pasada en la cama delantera.

## 252

La nervadura se forma donde hay cuadros negros en el diseño.



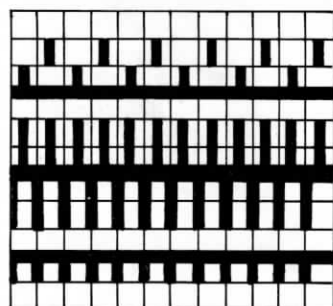
N  
LX

Por línea de cuadros es tricotada una pasada en la cama delantera.

## 253

La nervadura se forma donde hay cuadros negros en el diseño.

**Nervadura con efecto de punto arroz.**



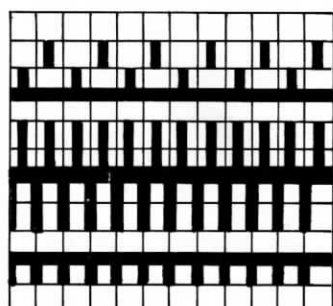
FX ←  
LX

Por línea de cuadros es tricotada una pasada en la cama delantera.

## 254

La nervadura se forma donde hay cuadros blancos en el diseño.

**Nervadura con efecto de punto arroz.**



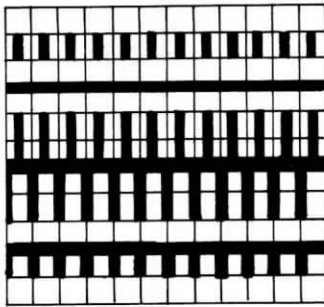
FX ←  
LX

Por línea de cuadros es tricotada una pasada en la cama delantera.

## 255

# Puntos para diseños calados sin transferencia de puntos

---



BX ←

LX

1 línea de cuadros = 2 pas. en el tejido  
debiendo pasar el carro  
4 veces sobre las 4 agujas.

## 256

Antes de comenzar el diseño, colgar siempre todos los puntos en la cama trasera.

Sólo pueden tricotarse diseños que no tengan demasiado cuadros negros uno al lado del otro.

En estos diseños se tricotan 2 pas. con hilo, 2 pas. sin hilo y sin boquilla al pasar el carro sobre las agujas, a fin de descolgar los puntos.

# Puntos para diseños raqueados

Sólo los **diseños 1100 al 1106** pueden usarse para diseños raqueados. Excepcionalmente, Ud. sólo verá **después de la segunda PASADA CERO** qué agujas tricotarán en la cama delantera. Donde el empujador está en pos. descanso, empuje agujas y empujadores fuera de trabajo. Estando puntos en estas agujas, transfíralos primero a la cama trasera.

La mayoría de los diseños raqueados están programados con un mínimo de raqueo (una vez a la derecha, una vez a la izq.). Los diseños resaltan mejor si se hace el raqueo varias veces en la misma dirección, resultando así un zigzag más grande.

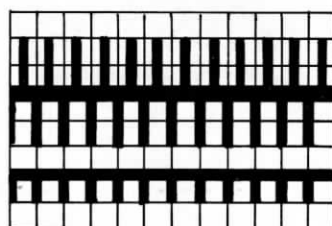
Para alcanzarlo, deberá **prolongar** el diseño. Atención: Multiplíquelo como máximo por 6, ya que la máquina sólo permite un raqueo por 6 agujas.

Recuerde que al comienzo, al girar la manivela del todo hacia la derecha, deberá tener en trabajo 6 agujas más a la izq. en la cama trasera que en la delantera, a fin de que después de 6 vueltas las agujas de la cama delantera no se queden sin ninguna enfrente.

La Electronic 6000 indica al comienzo de cada diseño raqueado 3 vueltas de manivela hacia la derecha, ya que se supone que el raqueo normalmente está en la posición intermedia. Al tricotar un diseño, en el cual se raquea 6 veces la dirección, deberá pensar antes del montaje de girar la manivela de raqueo completamente hacia la derecha.

**Atención:** Si delante, según el diseño, están menos agujas en trabajo, puede que sea necesario tricotar con abrazaderas negras, aunque la computadora le indique abrazaderas naranjas.

## Diseño de raqueo en jersey doble



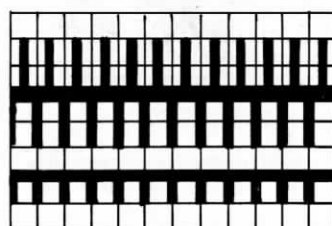
N

LX

Prolongar 6× como máximo

# 257

## Diseño de raqueo con punto largo



N

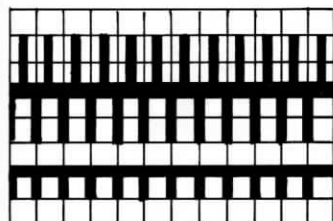
LX

Prolongar 6× como máximo

# 258

# Puntos para diseños raqueados

## Diseño de raqueo con una lazada cada 2 pasadas

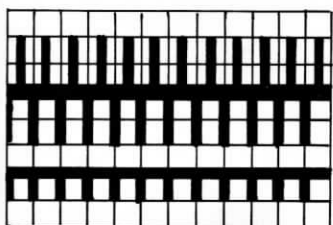


N  
KX

Prolongar 6× como máximo

# 259

## Diseño de raqueo con una lazada cada 2 pasadas delante y detrás



EX  
KX

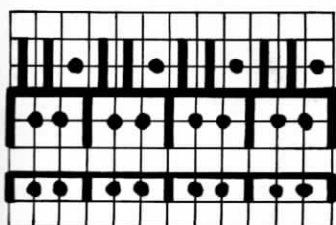
### Atención:

No debe prolongarse.

No puede tricotarse con un diseño.

# 260

## Diseño de raqueo reversible



N  
KX

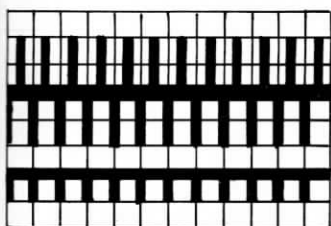
### Atención:

No puede prolongarse.

No puede tricotarse con un diseño.

# 262

## Diseño de raqueo con dos lazadas delante



N  
KX

Prolongar 6× como máximo

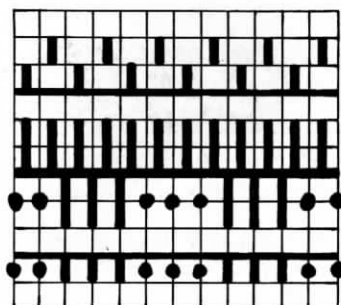
### Atención:

No puede tricotarse con un diseño.

# 263

# Puntos para diseños raqueados

## Diseño de raqueo bicolor



BX ↔

LX

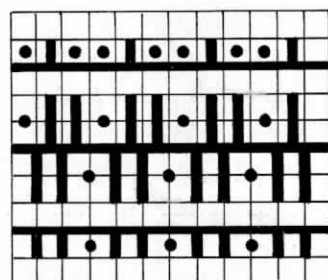
Prolongar 6× como máximo

### Atención:

No puede tricotarse con un diseño.

# 264

## Diseño de raqueo con efecto de crochet



4 pas. AX

2 pas. N

KX

### Atención:

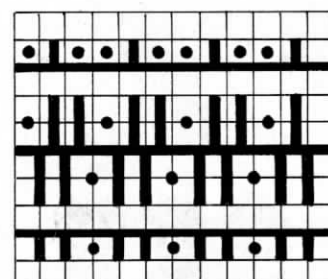
No puede modificarse.

No puede tricotarse con un diseño.

### Semiautomático

# 265

## Diseño de raqueo bicolor con efecto de crochet



4 pas. AX

2 pas. N

KX

### Atención:

No puede modificarse.

No puede tricotarse con un diseño.

### Semiautomático

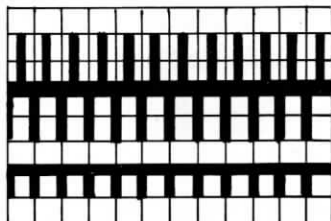
Atención: En este diseño no se indica el cambio de color. Cambiar siempre el color al aparecer el mensaje para la nueva posición del carro trasero.

# 266



# Puntos para diseños raqueados

## Diseño de raqueo con zigzag grande



EX  
KX

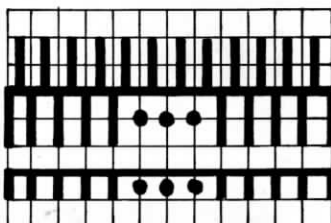
### Atención:

No puede modificarse.

No puede tricotarse con un diseño.

# 267

## Diseño de raqueo con efecto de relieve



N  
LX

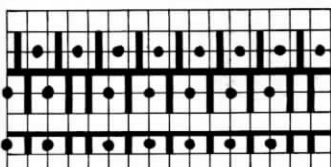
### Atención:

No puede modificarse.

No puede tricotarse con un diseño.

# 268

## Diseño de raqueo con distintos efectos en la misma pasada



EX  
KX

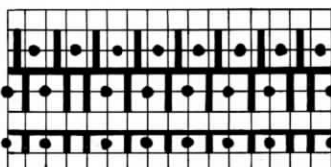
### Atención:

Prolongar 6× como máximo

No puede tricotarse con un diseño.

# 269

## Diseño de raqueo con distintos efectos en la misma pasada



EX  
KX

### Atención:

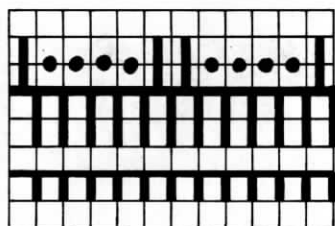
Prolongar 6× como máximo.

No puede tricotarse con un diseño.

# 270

# Puntos para diseños raqueados

## Diseño de raqueo con efecto de lazadas



EX

KX

### Atención:

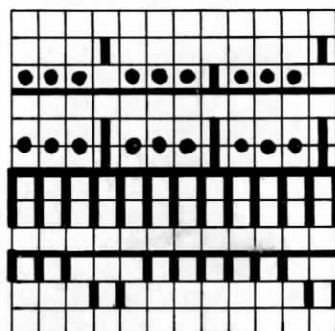
Prolongar 6× como máximo.

# 271

A deseo, poner en pos. trabajo las agujas de la cama trasera.

No puede tricotarse con un diseño.

## Diseño de raqueo con efecto botoné con U 100E



1 pas. BX ←

7 pas. BX

KX

### Semiautomático

### Atención:

No puede prolongarse.

No puede tricotarse con un diseño.

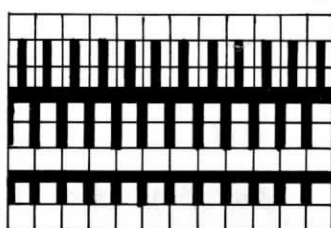
# 272

# Puntos para diseños con transferencia de puntos, usando el U 100E

Los diseños con transferencia de puntos en la Electronic 6000 sólo pueden tricotarse con el pasamallas U 100E.

La Electronic 6000 cada vez le indica si se debe transferir de delante hacia atrás o viceversa y cómo debe ser la posición del botón regulador del U 100E.

## Diseño calado con pasamallas



N  
LX

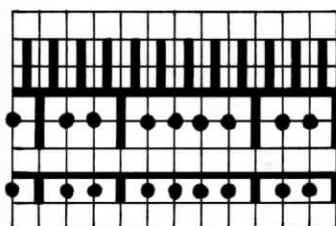
### Atención:

Antes de comenzar el diseño, transferir todos los puntos a la cama trasera.

Lo mejor es tricotarlo con diseños en división 1/1.

# 280

## Diseño calado con lazadas



N  
KX

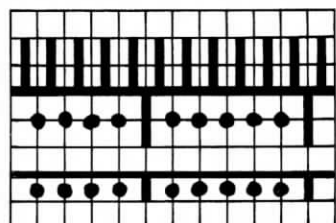
No puede modificarse.

No puede tricotarse con un diseño.

Antes de comenzar el diseño, transferir todos los puntos a la cama trasera.

# 281

## Diseño calado con lazadas y raqueo



N  
KX

Prolongar 6× como máximo.

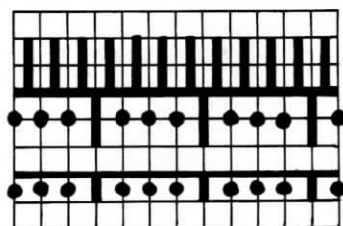
No puede tricotarse con un diseño.

Antes de comenzar el diseño, transferir todos los puntos a la cama trasera.

# 282

# Puntos para diseños con transferencia de puntos, usando el U 100E

## Diseño calado con lazadas y raqueo

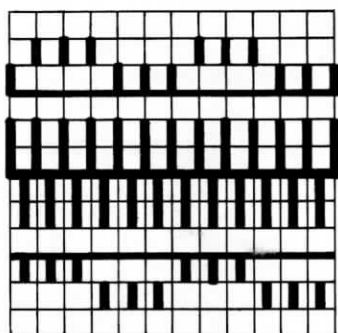


N  
KX

No puede modificarse.  
No puede tricotarse con un  
diseño.

# 283

## Diseños a cubos, frontura doble/simple



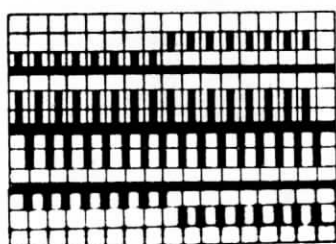
2 pas. BX ←  
6 pas. BX  
KX

### Semiautomático

No puede tricotarse con un  
diseño.  
Al comienzo del diseño, colgar  
todos los puntos en la cama  
delantera. Para tejer la primera  
pasada, deje sin trabajo los  
empujadores de la cama  
trasera, luego disponer según  
esquema.

# 284

## Diseño a cubos con puntos lisos y reveses



2 pas. BX ←  
LX  
6 pas. GX  
SX

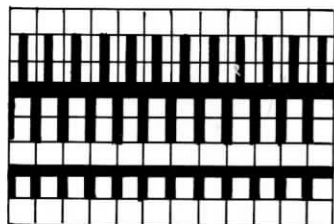
### Semiautomático

No puede modificarse.  
No puede tricotarse  
con un diseño.  
Al comienzo, sólo deben haber  
puntos en las agujas donde en  
la cama delantera los  
empujadores están en trabajo y  
en la trasera fuera de trabajo.

# 285

# Puntos para diseños con transferencia de puntos, usando el U 100E

## Diseño en relieve con puntos lisos y reveses



N  
LX

Atención: Antes de comenzar el diseño, transferir todos los puntos a la cama trasera.  
Según el diseño, puede suceder a veces que en el mensaje «transferir» no hay que transferir puntos.

# 286

# Qué hacer . . .

---

## Ud. desea modificar el programa

Ud. puede controlar y modificar su programa en cualquier momento, no importando si está programando o tricotando.

Presione una o dos veces la tecla **avance rápido** hasta que aparezca el mensaje **PROGR.**

Presione **ENT.**

Aparece el mensaje **BORRAR.**

Presione **NO.**

Ahora Ud. puede pasar por el programa y controlar lo que ha programado.

Conteste las preguntas, tal como ha contestado al programar.

Allí donde introdujo cifras aparecen éstas otra vez.

Si desea mantenerlas, presione ENT.

Si las desea modificar, introduzca la cifra nueva que reemplazará a la primera. Luego presione ENT.

**Excepción:** Si en la pregunta CAMBIAR contestó con sí, aparece un asterisco en lugar del número del diseño. Al controlar, ya no puede retroceder al área CAMBIAR. Para asegurarse de que hizo bien la modificación del diseño, introdúzcalo seguidamente como un nuevo diseño.

Si introdujo un diseño via lector, aparece un cero y un punto en lugar del número del diseño.

(Allí donde pudo contestar con una cifra o con NO, no aparece nada al controlar si contestó con NO.)

Atención: Si modificó algo en el área del diseño, sólo está memorizado si contestó la pregunta TODOS DISEÑOS. Antes, al retroceder, sigue apareciendo el número antiguo.)

---

## Aparece un mensaje de error

# ERROR

Los mensajes de errores le llaman la atención sobre errores en la programación o al tejer. Estos mensajes le ayudan a evitar fallos y corregirlos a tiempo.

**En cada mensaje de error compruebe primero lo que significa la cifra indicada, luego presione siempre ENT.**

La computadora vuelve al lugar donde puede corregir el fallo o suprimir el error.

---

**3** Su programa está borrado, prográmelo de nuevo.  
(Si este mensaje aparece seguido, lleve su Eletronic al agente más próximo.)

---

**4**

**5** Hay un defecto en su unidad Electronic, llévela a su agente.

---

**1 0 0**

Hay un fallo en su programa, prográmelo de nuevo.

---

**1 0 1**

La cifra introducida es un montaje.

---

**1 0 2**

El diseño introducido no puede tricotarse con el punto introducido.

---

**1 0 3**

La cifra introducida no corresponde a un tipo de punto, sino a un diseño.

---

**1 0 4**

La cifra introducida no es un montaje.

---

**1 0 5**

En la memoria ya no hay más espacio disponible, que puede ser debido a haber usado mucho lugar para otros diseños. Controle si no tiene diseños memorizados que pueden ser borrados.

(Si el mensaje de error 105 aparece al controlar su programa, significa esto que su programa sigue estando memorizado y que también puede tricotarlo, pero que el espacio disponible no alcanza para permitir un nuevo control del programa.)

---

**1 0 6**

La hoja de diseño está mal colocada en la carpetilla o la columna de cuadros que determina la altura del diseño no ha sido coloreada correctamente.

---



# Qué hacer . . .

---

**1 0 7** Ud. movió el asidero del lector muy de prisa.

---

**1 0 8** La hoja de diseño está mal coloreada en la carpetilla o la columna de cuadros que determina la altura del diseño no ha sido coloreada correctamente

---

**1 0 9** Ud. no condujo el asidero del lector del todo hasta el tope.

---

**1 1 0** En la memoria ya no hay suficiente espacio (ver 105).

---

**1 1 1** No hay ni diseño ni punto con el número introducido.

---

**1 1 2** En la memoria ya no hay suficiente espacio (ver 105).

**1 1 3**

---

**1 1 4** Un diseño sólo puede tener una altura de 256 cuadros. El suyo será más alto.

---

**1 1 5** Un diseño sólo puede tener una anchura de 256 cuadros. Su diseño será más ancho.

---

**1 1 6** La cifra introducida no es un diseño, sino un tipo de punto.

---

**1 1 7** Los dos diseños no tienen el mismo tamaño.

---

**1 1 8** En la memoria ya no hay suficiente espacio (ver 105).

---

**1 2 1** Su diseño tiene más de dos colores.

---

**1 2 2** Controle exactamente una vez más si el programa FORMA ha sido introducido correctamente, la computadora no acepta las cifras.

---

**1 2 3** Un diseño con esta altura no puede tricotarse con el punto escogido.

---

**1 5 0** Ud. introdujo una cifra que no es admisible en este lugar. Vea en el modo de empleo bajo el mensaje correspondiente qué restricciones hay que observar.

---

**1 6 0** Con su muestra de tejido y las agujas disponibles no puede alcanzar la anchura deseada del tejido.  
(Escoja otro tamaño de punto, otro material u otro diseño.)

---

**1 6 1** Controle nuevamente bien si introdujo correctamente el programa FORMA, la computadora no acepta las cifras. Tal vez Ud. modificó una medida variable de una manera irregular.

---

**1 6 9** Al diseño introducido no se le puede hacer el efecto «espejo».

---

# Qué hacer . . .

## 200

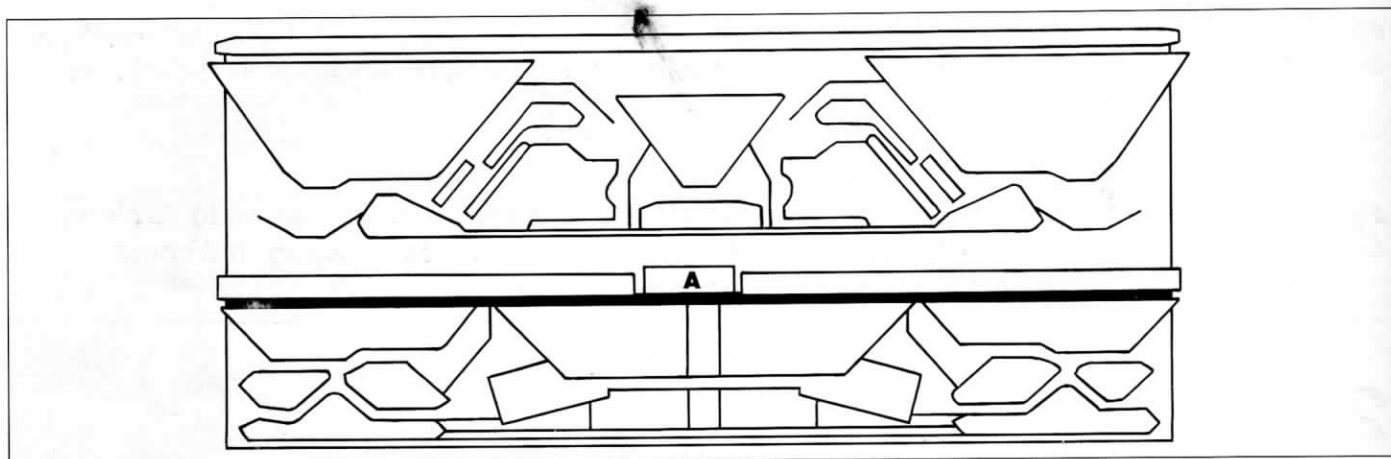
(El error 200 y todos los siguientes están señalizados por un silbido.)

La fotocélula en el carro ya no puede trabajar correctamente porque se depositó polvo en el riel de guía.

(El riel de guía es el riel con las ranuras a mediana altura de la cama delantera.)

Límpiala cuidadosamente con un pincel. Ponga atención a que no se deposite polvo delante de la parte blanca del carro que pasa por encima del riel de guía.

Si este aviso aparece seguido, deberá sacar el carro de la cama delantera y limpiar cuidadosamente con un pincel el canal del lado inferior del carro, según marcado en el dibujo y también el área de la fotocélula (A)



Si después del mensaje ERROR 200 Ud. presiona ENT, aparece el mensaje

**VOLVER**

**1**

Este mensaje le indica cuántas pasadas debe retroceder hasta donde la computadora perdió el control sobre el diseño.

Proceda como sigue:

1° Pasar el carro, marcha en vacío, hacia la derecha a la posición COMIENZO MONTAJE.

2° Destejer la cantidad de pasadas indicada.

3° Confirmar con ENT.

Ahora siguen los mensajes que aparecen al comenzar un diseño nuevo.

(Un consejo: A veces la última pasada a destejer está correctamente tricotada. En este caso, no necesita destejerla absolutamente. Pero piense que luego, al aparecer los mensajes para tricotar, deberá pasar el carro una pasada en vacío sobre las pasadas no destejidas y regule sólo después la posición indicada del carro.)

**2 0 1**

No han sido programados más diseños.

---

**2 0 2**

Se olvidó de confirmar con ENT.

Si ahora presiona ENT, aparece el mensaje VOLVER. Lea las explicaciones de la pág. 186.

---

**2 0 3**

Vea página 122

---

**2 0 5**

Ud. tricotó muy de prisa después del mensaje para tricotar con FORMA. Si ahora presiona ENT, aparece el mensaje VOLVER. Lea las explicaciones concernientes (pág. 186).

---

**2 0 6**

Ud. no condujo el carro sobre la anchura programada del tejido. Si ahora presiona ENT, aparece el mensaje VOLVER. Lea en la pág. 186 como proceder.

---

**2 0 7**

El carro no está en posición COMIENZO MONTAJE.

---

También hay ERRORES que la computadora no anuncia.

## El carro está bloqueado en el tejido

Siempre ponga el carro delante y detrás en GX. Sacer del carro las abrazaderas y la boquilla. Pasar cuidadosamente el carro hacia la derecha a COMIENZO MONTAJE.

Razones para el bloqueo del carro son:

El hilo se enredó en la tensión de hilo y frenó el carro.

Un empujador no está correctamente puesto en pos. trabajo y por ello, el guarda-aguja del carro queda bloqueado en dicho empujador.

**Controle bien si todos los empujadores están intactos.**

Al estar el talón defectuoso, deberá cambiarse el empujador, tirando del talón hacia abajo y fuera del riel.

# Qué hacer . . .

---

## Destejer pasadas

**Primero, pasar siempre el carro hacia la derecha a POSICIÓN COMIENZO.**

Si para ello debe destejer una pasada ya comenzada sin aparecer un mensaje de error, entonces no debe contar esta pasada ya comenzada.

Si aparece el mensaje de error 206, siga las indicaciones hasta el mensaje COMIENZO MONTAJE. Si desea destejer más pasadas, proceda como descrito aquí.

1° Recuerde bien cuántas pasadas destejó desde COMIENZO MONTAJE.

2° Presione COR.

3° IZQ AG aparece, presione ENT si no desea cambiar nada.

4° DER AG aparece, presione ENT si no desea cambiar nada.

5° Aparece cuenta-pasadas.

6° Introducir la cantidad de las pasadas destejidas, luego - (menos) y ENT.

7° VOLVER . . . si la cifra anunciada corresponde a las pasadas destejidas presionar ENT.

La computadora salta ahora a la pasada deseada, siguiendo ahora los mensajes habituales al comenzar un nuevo diseño, apareciendo después de la primera pasada cero el mensaje «CONTR P.» lo que significa que los empujadores están ahora en la posición que corresponde a la última pasada correctamente tricotada. Ahora puede controlar si destejó la cantidad correcta de pasadas.

---

## Errores de selección

Ciertos puntos son tricotados en el color de adorno en vez de ser en el color de fondo y viceversa.

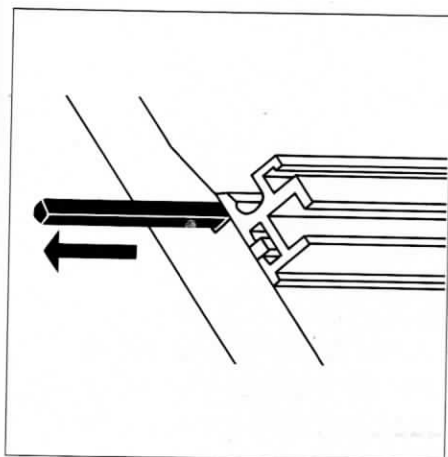
Si se puede reconocer que este error siempre sucede **en la misma aguja**, entonces hay que **cambiar el empujador** en este lugar porque se mueve muy lentamente. Se cambia el empujador, tirando del talón hacia abajo y fuera de la guía.

Si los errores de selección aparecen **irregularmente**, entonces Ud. pasó muy de prisa con el carro sobre las agujas.

## Puntos caídos

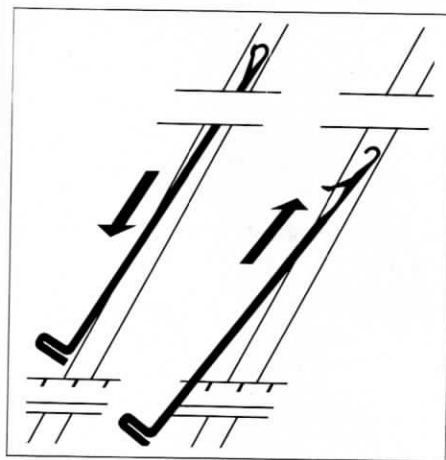
Es más sencillo no remontar al crochet los puntos caídos al tricotar sino después de terminar la prenda. Como Ud. tricota sin pesas, los puntos caídos no se deshacen enteramente. La razón para un punto caído puede ser una **aguja de lengüeta** defectuosa.

### Remplazar una aguja de lengüeta



1° Sacar hacia afuera el riel de aguja que se encuentra debajo del riel principal sup. hasta que quede libre la aguja respectiva. Para ello, empujar tanto el riel de aguja de un lado hasta poder prenderlo del otro lado. En la cama trasera quitar primero el cambiador de 2 colores antes de sacar hacia afuera el riel de aguja.

2° Si la cabeza de aguja o la lengüeta están deformadas, **es indispensable primero romper con un alicate la cabeza de aguja.**



3° Ahora, se puede sacar la aguja del canal de aguja, tirando hacia abajo. Si no rompió la cabeza de aguja, es **imperioso cerrar la lengüeta.**

4° Empujar la aguja nueva **con lengüeta abierta** desde abajo en el canal de aguja.

5° Reponer en su lugar el riel de aguja.

## Se producen lazadas en la orilla o la orilla está fruncida

Controlar si los resortes de orilla están puestos en las últimas agujas.

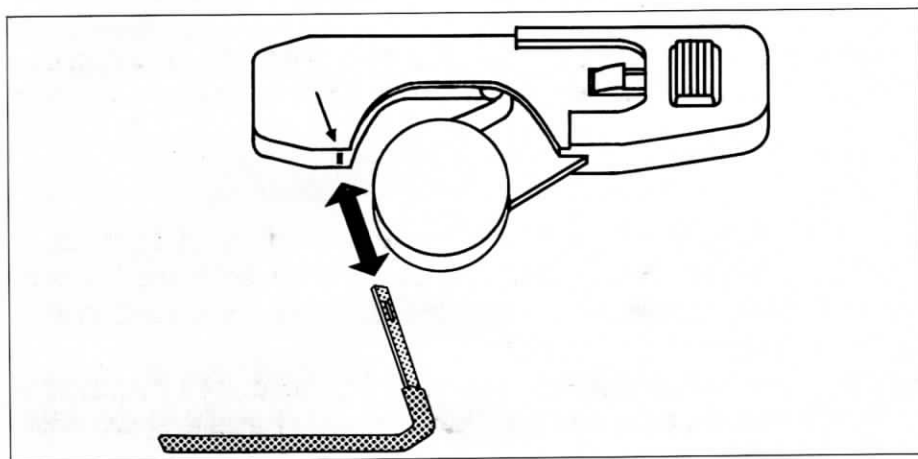
En ambos casos, el freno del hilo está mal regulado.

Si se producen lazadas, su regulación es muy floja y muy fuerte al producirse frunces.

# Qué hacer . . .

## Lana estropeada

La razón es casi siempre una abrazadera negra defectuosa. Reemplace el arco de la abrazadera según ilustración.



## La Electronic 6000 debe mantenerse limpia

Limpiar y engrasar cuando no haya ninguna labor en la máquina.

Una máquina que no esté en servicio se deberá proteger del polvo. Por lo tanto, cúbrala con una funda o paño.

### **Limpieza**

Después de cada trabajo o día de uso constante, Ud. deberá limpiar su máquina como sigue:

- 1° Quitar con un trapo toda la grasa excesiva o ennegrecida de los carros y fronturas.
- 2° Con la ayuda de un pincel sacar el polvo o pelusas de las fibras de lana que se hayan introducido en las fronturas y en el interior de los carros.
- 3° Limpiar muy cuidadosamente el interior de los rieles. Una capa de suciedad que provenga de residuos de polvo y aceite puede provocar un endurecimiento de los carros al maniobrar con ellos.



## Procedimiento de limpieza

**En casa.** Limpiar con un pincel las agujas, las correderas y las piezas de los carros; seguidamente frotar con un trapo embebido de líquido.

**No utilice otro líquido de limpieza que no sea el prescrito.**

### Atención:

No emplee jamás bencina o líquido parecido porque son perjudiciales para la materia plástica. El agua jabonosa es la más indicada. Tampoco frote las letras de los carros y los recubrimientos con el trapo húmedo o pincel.

## Líquido de limpieza

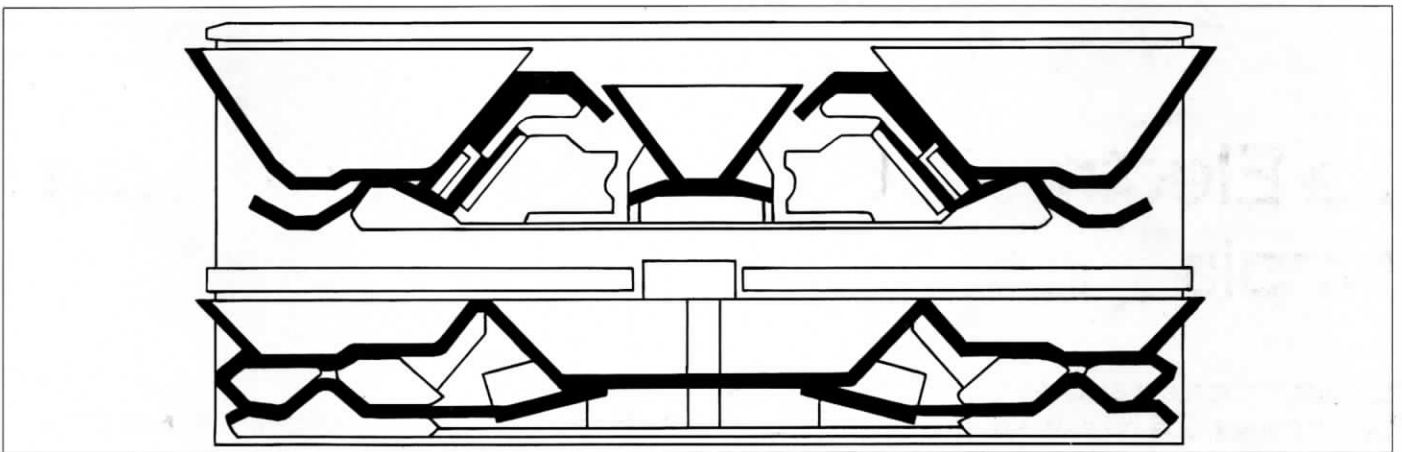
La mejor limpieza se obtiene con el petróleo puro (petróleo inodoro) que puede comprarse en todas las droguerías. Con este producto no se atacan las piezas de la máquina. Para la limpieza se aconseja agregarle al petróleo puro el aceite Bellodor, porque así las piezas de la máquina quedan al mismo tiempo un poco engrasadas y no se resecan.

Asimismo, con esta mezcla de aceite Bellodor, Ud. protege las piezas ya limpias contra cualquier suerte de herrumbre. Observe bien la preparación de la mezcla: Para 1 litro de petróleo puro añada  $\frac{1}{2}$  decilitro de aceite Bellodor.

## Engrasar la máquina después de limpiarla

### 1° Carros

Engrasar con aceite Bellodor las partes marcadas en la ilustración.



### 2° Rieles de guía

Repartir de 2 a 3 gotas de aceite Bellodor por los rieles en los sitios de las correderas en el centro de la máquina.

### 3° Aguja y empujadores

Pasar sobre las agujas y empujadores con un pincel o trapo humedecido en aceite.

### Atención:

Emplear solamente el aceite Bellodor. Otros aceites pueden contener elementos nocivos para las piezas sintéticas.

# Indice de los mensajes

(Cifras oscuras = mensajes, cifras claras = páginas)

A DER./A IZQ. <b>37</b>	65	MM 40 AG	56
ABRAZ.NAR <b>67</b>	99	MM 40 P	55
ABRAZ.NEG. <b>67</b>	99	MONTAJE <b>56</b>	26, 92
ADD <b>19, 23</b>	46, 48	PAS. VACIO <b>59</b>	93
ADD QUE <b>20, 24</b>	46, 48	PUNTO <b>5</b>	28
AGUJA--- <b>61</b>	94	PROGR <b>1</b>	25
AGUJA--- <b>62</b>	95, 133	POS. PRINC. <b>55</b>	91
AMPLIAR/SITUAR <b>6</b>	28	REPET. AG <b>40</b>	68
ATENC. PAS. <b>81</b>	118	REPET. CM <b>39</b>	67, 68
BORDES <b>34</b>	62	REPET. PAS <b>39</b>	67
BORRAR	25	---SX <b>57</b>	92
CAMBIAR <b>41, 21</b>	27, 47	PUNTOS <b>5</b>	28
CM ? <b>27</b>	55	SITUAR <b>35</b>	63
COL 1 <b>65</b>	97	TEST	29
3. COL <b>22</b>	47	TODOS DISENOS <b>2, 7</b>	26, 29
4. COL	49	TRIC.	88
COMIENZO MONTAJE <b>50</b>	88	VOLVER	186
CONTIGUA	74	1 PAS. VACIO <b>59</b>	93
CONTROL P	188	3. COL <b>22</b>	47
CONTR TP <b>66</b>	98	4. COL	49
DER. AG <b>9, 54</b>	31, 91	---GX <b>58</b>	93
DIREC. <b>10</b>	34	---SX <b>57</b>	92
DIREC. OK <b>18</b>	42	↑ P <b>28, 30</b>	56, 58
DISEÑO A <b>3</b>	27, 100	↑ CM <b>28, 30</b>	56, 58
DIS. DESP. CM <b>36</b>	64	↑ × 1 <b>29</b>	57
DIS. DESP. PAS. <b>36</b>	64	↑ REPET CM <b>39</b>	67
DIST. AG. <b>26</b>	51	↑ REPET PAS. <b>39</b>	67
DIST. L <b>25</b>	50	↔ AG <b>31, 33</b>	59, 60
EMP. DIS. EN CM <b>38</b>	66	↔ CM <b>31, 33</b>	59, 60
EMP. DIS. EN PAS. <b>38</b>	66	↔ × 1 <b>32</b>	59
EMPUJ <b>63</b>	95, 133	↔ REPET. CM <b>40</b>	68
ERROR	182	↔ REPET. AG <b>40</b>	68
ESCOTE <b>80</b>	116	E → E <b>11</b>	35
ESPAÑOL	24	→ → <b>12</b>	36
EXPL. <b>82</b>	118	E → E <b>13</b>	37
FIN MONT <b>68</b>	99	→ → <b>14</b>	38
FIN ELAST <b>77</b>	111	E → m <b>15</b>	39
FIN <b>79</b>	111	E → w <b>16</b>	40
FORMA <b>8, 41</b>	30, 78	□ <b>60</b>	94
FORMA INVERTIR <b>51</b>	89	□ ◁ 3 <b>70</b>	101
FORMA TEST <b>52</b>	90	◁ <b>71</b>	101
---GX <b>58</b>	93	== ↑ == 4 <b>72</b>	102
HILO ADI. <b>64</b>	96	+ 1 <b>73</b>	103
HOLANDES	24	+ 5 <b>74</b>	105
INV. COL <b>17</b>	41	- 1 <b>75</b>	108
ITALIANO	23	- 5 <b>76</b>	109
IZQ. AG. <b>9, 53</b>	31, 90		
LECTOR	72		
MEMO	23		