

NORMAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES

Cuando se usa un aparato eléctrico tienen que respetarse las siguientes normas de seguridad:

Lea atentamente todas las instrucciones y las normas de seguridad antes de poner en marcha esta máquina de coser.

Generalmente, cuando la máquina de coser no se utiliza, hay que desconectarla quitando el enchufe de la red eléctrica.

PEGLIGRO

Para reducir el riesgo de electrochoque:

1. No dejar nunca la máquina de coser sin vigilancia si ella está enchufada.
2. Después de coser y antes de los trabajos de mantenimiento, hay que desconectar la máquina de coser quitando el enchufe de la red eléctrica.

ADVERTENCIA

Para reducir el riesgo de quemaduras, fuego, electrochoque o el riesgo de herir a personas:

1. La máquina de coser no es ningún juguete. Tener mayor cuidado si la máquina de coser la usan los niños o si se usa cerca de ellos.
2. Usar esta máquina de coser solamente para los fines descritos en esta guía. Usar únicamente los accesorios recomendados por el fabricante.
3. No utilizar esta máquina de coser si
 - el cable o el enchufe están dañados
 - ella no funciona bien
 - se ha dejado caer al suelo o está estropeada
 - se ha dejado caer dentro del agua.
 Llevar inmediatamente la máquina de coser al próximo representante **BERNINA** o al especialista correspondiente par controlarla y/o arreglarla.
4. No bloquear las aperturas de refrigeración durante el uso de la máquina de coser. Mantener estas aperturas abiertas, sin residuos o restos de ropa.
5. No acercarse nunca los dedos a las partes móviles, sobre todo cerca de la aguja.
6. Usar siempre una placa-aguja original **BERNINA**. Una placa-aguja falsa puede romper la aguja.
7. No usar agujas torcidas.
8. Durante la costura ni tirar de la ropa ni empujarla. Esto podría romper la aguja.

9. Las manipulaciones en la zona de la aguja, por ejemplo, enhebrar, cambiar la aguja o un pie prensatelas, etc. deben hacerse siempre con el interruptor principal a „0“.

10. Antes de los trabajos de mantenimiento descritos en la guía, como p.ej., cambio de la bombilla, etc. hay que desconectar la máquina de coser quitando el enchufe de la red eléctrica.

11. No meter ningunos objetos dentro de las aperturas de la máquina de coser.

12. No usar la máquina de coser al aire libre.

13. No usar la máquina de coser en sitios donde se utilizan productos con gas propelentes (sprays) u oxígeno.

14. Para desconectar la máquina de coser colocar el interruptor principal a „0“ y quitar el enchufe de la red eléctrica.

15. Desenchufar de la red tirando siempre del enchufe y no del cable.

16. No sumimos ninguna responsabilidad en caso de avería donde se haya hecho mal uso de esta máquina de coser.

MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS DE AISLAMIENTO DOBLE

Un producto de aislamiento doble tiene dos unidades de aislamiento en vez de una toma de tierra. En un producto de aislamiento doble no hay una toma de tierra, y tampoco debe incluirse una. El mantenimiento de un producto de aislamiento doble requiere mucha atención y conocimiento del sistema. Pos eso sólo un especialista puede hacer este trabajo de mantenimiento. Usar únicamente piezas de recambio originales. Un producto de aislamiento doble está marcado con: „Doble aislamiento“ o „Aislamiento doble“.

El símbolo  puede también indicar semejante producto.

¡GUARDE BIEN ESTAS NORMAS DE SEGURIDAD!

Esta máquina de coser está destinada únicamente para el uso doméstico.

BERNINA®



Ud. acaba de hacer una buena decisión. Se ha decidido por **un sistema de coser y bordar BERNINA**, una decisión que le apasionará muchos años.

Desde hace más de 100 años una de las metas principales de nuestra familia es que nuestros clientes estén satisfechos. Mi **meta personal** es poder ofrecerle una máquina de coser de gran precisión suiza con una tecnología de costura futurística y un servicio post-venta completo.

“Le garantizo

una satisfac-

ción completa»

La nueva **generación de máquinas de coser computerizadas BERNINA** ofrece una posibilidad única en el mundo: escoger „a la carta“, es decir que Ud. escoge individualmente los puntos que necesita.

Disfrute de la nueva costura creativa con **BERNINA**. Nuestra amplia gama de accesorios al igual que las **publicaciones de costura con muchas ideas** nuevas y consejos le ayudarán y acompañarán durante su costura.

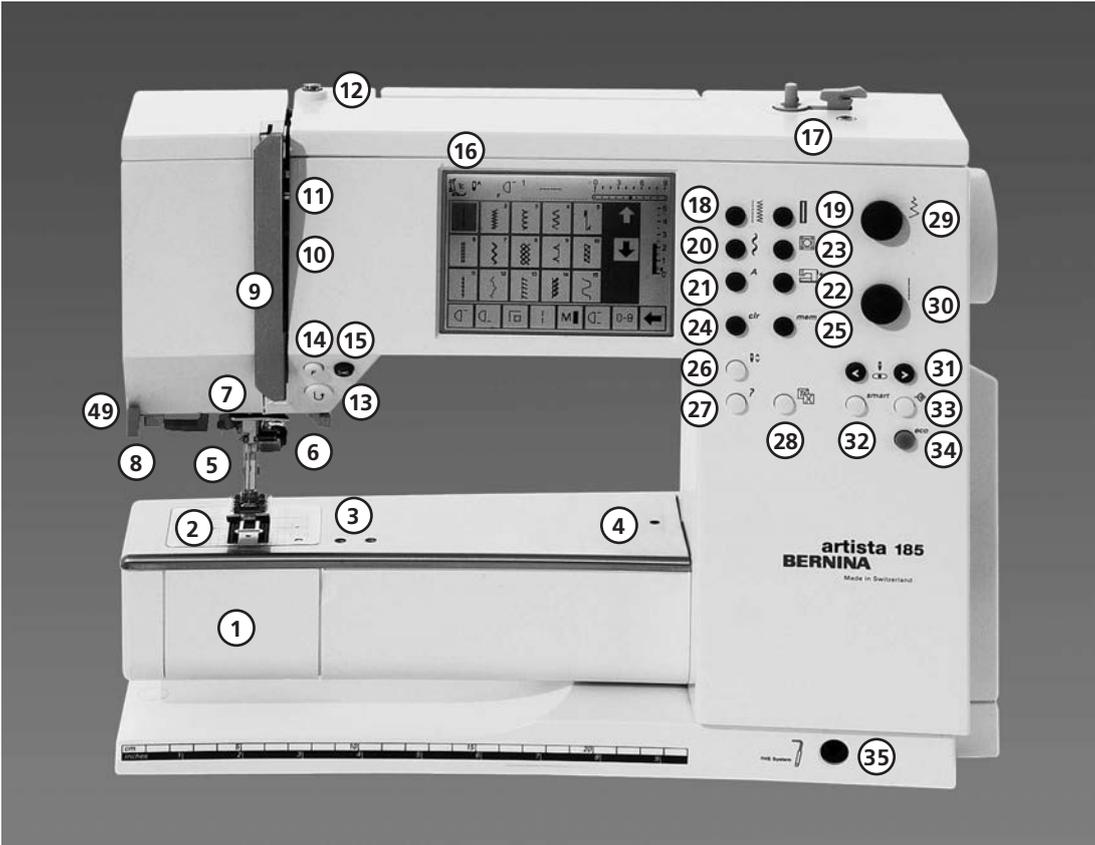
Me alegra mucho poder darle la bienvenida en nuestra familia **BERNINA**.

H.P. Ueltschi
Propietario BERNINA
Fábrica de máquinas de coser

Fritz Gegauf SA · BERNINA Fábrica de máquinas de coser · CH-8266 Steckborn/Suiza

1	Normas de seguridad
2	Introducción
4-5	Detalles de la máquina
6-13	Preparación de la máquina
14-16	Puntos, vista general
17	Pies prénsatelas
18-19	Aplicación de los puntos útiles/ojales
20-24	Instrucciones generales
24-31	Funciones
31	Avisos en la pantalla
32-39	Ojales
40-41	Alfabetos/números
42-47	Memoria
48-50	Puntos „quilt“/costura en 16 direcciones / costura en 4 direcciones
50-51	Muestras transversales „Outline-Designs“
52-53	Balance
54	Help (=ayuda)
55-57	Tensión del hilo/Tutorial/guía de costura
58	Función „smart“
59-72	Programa „setup“
73	Función „eco“
73-75	Accesorio especial
76-78	Aguja, hilo, transporte del tejido
79	Limpieza y mantenimiento
80	Averías
81-82	Enciclopedia
83-84	Indice

Detalles de la máquina



Vista por delante



Vista por detrás



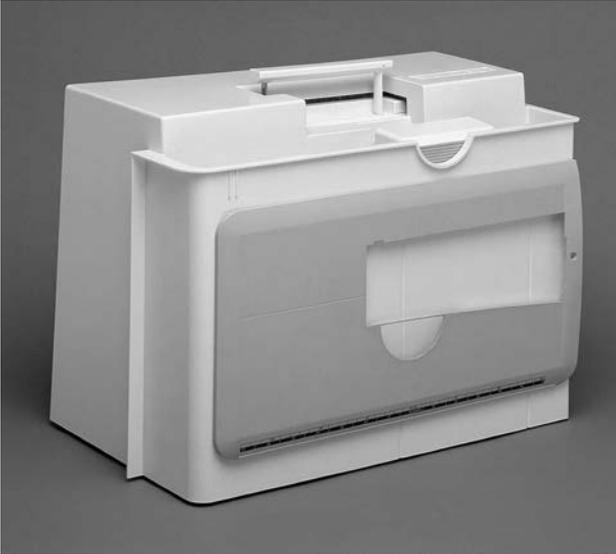
Vista lateral (cabeza de la máquina)



Vista lateral (volante)

- 1 Tapa abatible
- 2 Placa-aguja
- 3 Sujeción para aparatos especiales
- 4 Agujero para sujetar el bastidor
- 5 Prensateles
- 6 Sujeta-aguja
- 7 Guía-hilo
- 8 Enhebra-agujas
- 9 Protección tira-hilo
- 10 Ranura para el hilo
- 11 Tira-hilo
- 12 Pretensor del devanador
- 13 Tecla „remate“
- 14 Tecla „F“ (libre, programable mediante el programa „setup“)
- 15 Corta-hilos
- 16 Pantalla
- 17 Devanador con embrague/desembrague y corta-hilos
- 18 Tecla „puntos útiles“
- 19 Tecla „ojales“
- 20 Tecla „puntos decorativos“
- 21 Tecla „alfabetos“
- 22 Tecla „bordar“
- 23 Tecla „quilt“/costura en 16 direcciones/costura en 4 direcciones
- 24 Tecla „clr“ (clear = anular)
- 25 Tecla „mem“ (memory = memoria)
- 26 Stop aguja arriba/abajo
- 27 Tecla „ ? “ (=ayuda)
- 28 Tecla „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“
- 29 Botón giratorio del ancho del punto
- 30 Botón giratorio del largo del punto
- 31 Teclas „posiciones de la aguja“
- 32 Tecla „smart“
- 33 Tecla „setup“
- 34 Tecla „eco“ (economía)
- 35 Agujero para la inserción del alza-prensateles de rodilla – FHS
- 36 Palanca alza-prensateles
- 37 Asa de transporte
- 38 Portabobinas
- 39 Sujeción para la mesa móvil
- 40 Corta-hilos
- 41 Botón regulador de la presión del prensateles
- 42 Volante
- 43 Interruptor principal
- 44 Conexión a la red eléctrica
- 45 Escamoteo del arrastre
- 46 Conexión-pedal de mando
- 47 Conexión-módulo para bordar (accesorio especial)
- 48 Conexión-ordenador (PC)
- 49 Arco de montaje para el juego de lupas
- 50 Luz de costura CFL

Maleta-tapa



Maleta-tapa

- protege del polvo y de la suciedad
- con compartimento de accesorios integrado

Accesorio

- pedal de mando
- manual de instrucciones
- cable de la red eléctrica
- certificado de garantía
- alza-prensateles de rodilla (FHS)
- regla guía para la mesa móvil
- mesa móvil (enganchada)
- para sacar la mesa móvil, levantarla ligeramente y tirar de ella



Sacar y poner la maleta-tapa

- sujetarla por los lados con ambas manos
- tirar verticalmente hacia arriba

Caja de accesorios



Guardar el accesorio

- Colocar libremente la caja de accesorios y abrir los dos pies giratorios hasta que se encajen.
- La caja está dotada – como estándar – con un cajón pequeño y uno grande, además dos compartimentos para canillas, dos para pies prensateles codificados y uno para pies prensateles no codificados. Los compartimentos pueden desplazarse dentro de la caja de accesorios a gusto. (Compartimentos adicionales y cajones pueden comprarse como accesorio especial).
- colocar las canillas en los compartimentos correspondientes
- sacar la canilla = pulsar ligeramente la tecla flexible A
- colgar los pies prensateles en las sujeciones
- guardar el resto de accesorio (como en la ilustración)

Sistema de maleta (accesorio especial)

Gracias al sistema de maleta, especialmente desarrollado para la máquina de coser y bordar computerizada, con Trolley integrado, se transporta la máquina fácil y elegantemente.

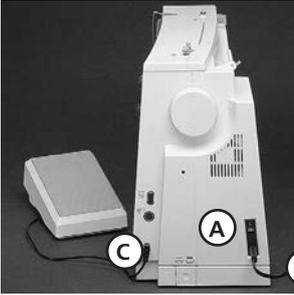
Accesorio estándar*:

- 4 canillas (+1 en el canillero)
- surtido de agujas 130/705H
- corta-ojales
- destornillador pequeño
- destornillador acodado Torx
- pincel
- regla de borde
- bases esponjosas
- pie prensateles para punto de retroceso núm. 1C
- pie prensateles overlock núm. 2A
- pie prensateles para ojal con codificación núm. 3C
- pie prensateles con guía de carro núm. 3A
- pie prensateles para cremallera núm. 4
- pie prensateles para punto invisible núm. 5
- pie prensateles para tejano núm. 8
- pie prensateles para coser botones núm. 18
- pie prensateles abierto para bordar núm. 20C
- pie prensateles para punto transversal núm. 40C
- Ayuda de transporte para coser ojales
- plaquitas de nivelación
- portabobinas vertical
- 3 arandelas guía-hilo
- aceitera

- CD-Rom para data transfer artista
- CD-Rom para instalación CPS

* puede depender según el mercado

Conexión de los cables



El cable de la red eléctrica

- El cable de la red eléctrica se encuentra dentro de la maleta-tapa
- **A** enchufarlo en la máquina
- **B** enchufarlo en la red eléctrica

Cable del pedal de mando

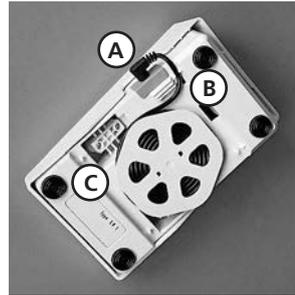
- enchufar el cable del pedal de mando **C** en la máquina

Pedal de mando



Regulación de la velocidad de la costura

- el pedal de mando sirve para regular la velocidad de la costura
- la posición de la aguja, arriba o abajo, se cambia apretando el pedal de mando con el tacón del pie



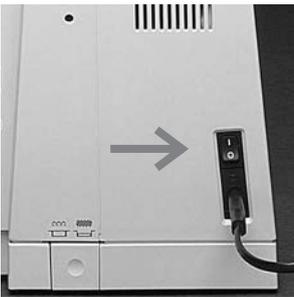
Enrollar el cable

- enrollar el cable por la parte de abajo
- enchufar el enchufe en **A**

Al coser

- enganchar el cable desenrollado a la largura deseada en **B** ó **C**.

Interruptor principal



Tecla basculante

- la tecla basculante se encuentra en la parte del volante
- 1** La máquina está conectada
- 0** La máquina está desconectada

La luz de trabajo se enciende y se apaga al mismo tiempo con el interruptor principal

Por favor ¡observar las normas de seguridad!

Mesa móvil



Aumentación de la superficie de trabajo

- la mesa móvil sirve para aumentar la superficie de trabajo

Colocación de la mesa móvil

- deslizar la mesa móvil por encima del brazo libre y empujarla hasta que

se encaje en el orificio previsto para ello

Sacar la mesa móvil

- tirar hacia la izquierda hasta sacarla de su fijación

Regla de borde

- meterla por la derecha en la guía (la parte de abajo de la mesa)

- puede regularse sin escalas por todo lo largo de la mesa

Escala de medidas

- cifra „0“ corresponde a la posición de la aguja „en medio“

Sistema de mano libre (FHS), alza-prensateles de rodilla



Subir y bajar el prensateles

- el alza-prensateles de rodilla sirve para subir y bajar el prensateles
- empujar el alza-prensateles hacia la derecha
- el prensateles se levanta, al mismo tiempo se escamotea el arrastre
- después del primer punto el arrastre vuelve a su posición normal

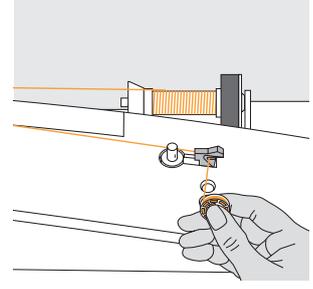
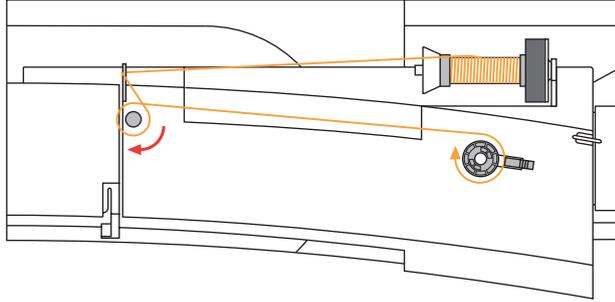
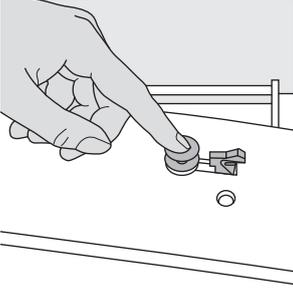
Colocación del alza-prensateles de rodilla

- el alza-prensateles de rodilla se encuentra en la maleta-tapa
- introducir el alza-prensateles en el orificio de la placa base, el alza-prensateles debe manejarse cómodamente con la rodilla, sin tener que modificar la posición sentada habitual

Indicación:

En caso de necesidad, el especialista puede adaptarlo.

Devanado del hilo inferior



Devanado del hilo inferior

- poner la máquina en marcha accionando el interruptor principal
- colocar la canilla vacía en el eje del devanador

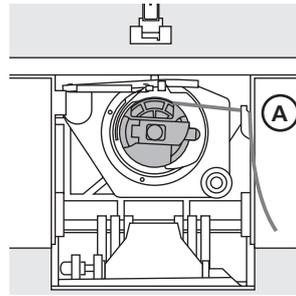
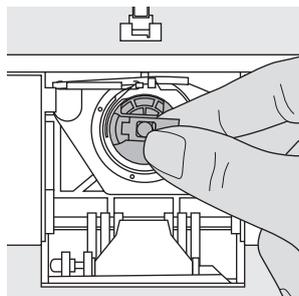
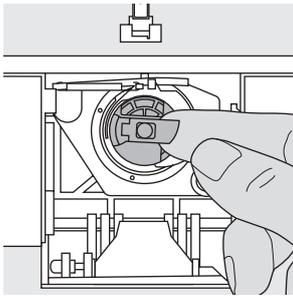
Devanado de la canilla

- pasar el hilo de la bobina por la guía de atrás y llevarlo en dirección de la flecha al pretensor
- girar el hilo de una a dos veces alrededor de la canilla vacía y cortar el hilo que sobre con el corta-hilos
- apretar el pestillo de enganche contra la canilla
- apretar el pedal de mando
- el devanador se para cuando la canilla está llena
- sacar la canilla

Corta-hilos

- pasar el hilo por el corta-hilos

Canillero



Sacar el canillero

- subir la aguja
- interruptor principal a "0"
- abrir la tapa abatible de la máquina
- sujetar la bisagra del canillero
- sacar el canillero

Colocación del canillero en la lanzadera

- sujetar el canillero por la bisagra
- la apertura del canillero tiene que mirar hacia arriba
- empujar el canillero hasta que se encaje
- cerrar la tapa abatible de la máquina

Corta-hilos inferior

- colocar el canillero
- pasar el hilo por el corta-hilos A
- el hilo se corta

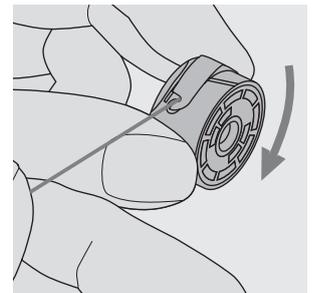
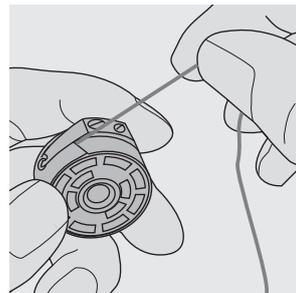
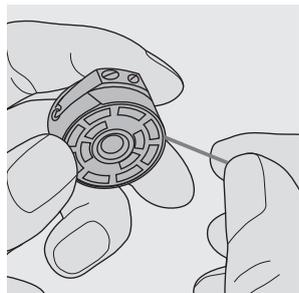
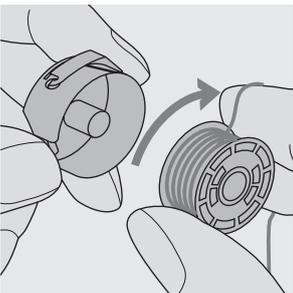
Indicación:
No es necesario subir el hilo inferior porque la cantidad del hilo inferior es suficiente para iniciar la costura.

¡Atención!

Si su máquina de coser computerizada está dotada de un canillero para bordar, entonces enhebrar el hilo inferior en el muelle guía sólo utilizando el módulo para bordar (= accesorio opcional).

Por favor ¡observar las normas de seguridad!

Colocación de la canilla



Colocación de la canilla

Colocar la canilla de manera que el hilo se gire en el sentido de las agujas del reloj.

Meter el hilo en la ranura

Pasar el hilo por la derecha hasta meterlo en la ranura.

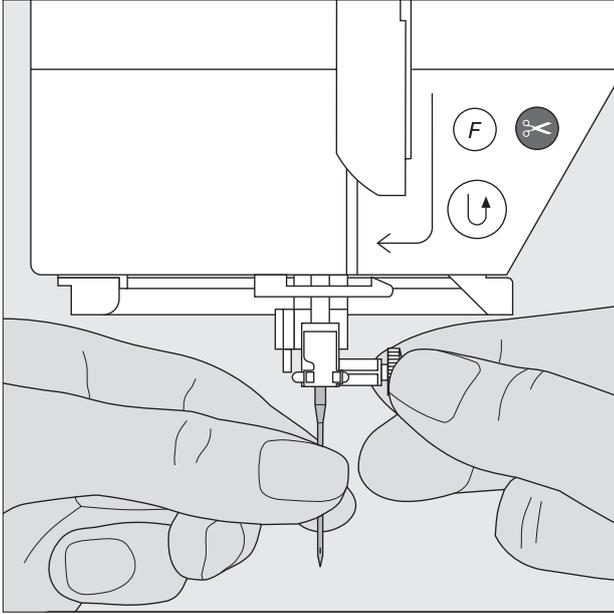
Pasar el hilo por debajo del muelle

Meter el hilo por la izquierda debajo del muelle hasta que llegue a la ranura en forma de T, al final del muelle.

Rotación de la canilla en sentido de las agujas del reloj

La canilla tiene que girar en el sentido de las agujas del reloj.

Cambio de la aguja



Sacar la aguja

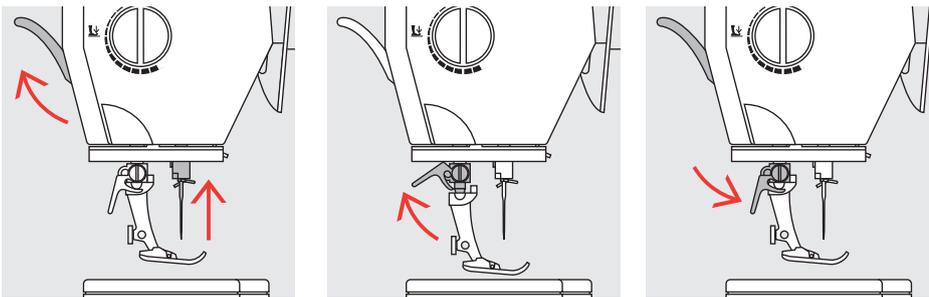
- subir la aguja
- interruptor principal a „0“
- bajar el pie prensatelas
- aflojar la sujeción de la aguja
- tirar de la aguja hacia abajo

Colocar la aguja

- la parte plana de la aguja hacia atrás
- introducir la aguja hasta el tope
- apretar el tornillo de fijación

Por favor ¡observar las normas de seguridad!

Cambio del prensatelas



Cambio del pie prensatelas

- subir la aguja y el prensatelas
- interruptor principal a „0“

Palanca de fijación hacia arriba

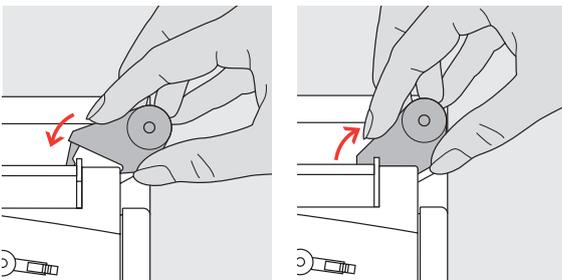
- subir la palanca de fijación hacia arriba
- sacar el prensatelas

Fijación del pie prensatelas

- meter el prensatelas por debajo en la sujeción
- apretar la palanca de fijación hacia abajo

Por favor ¡observar las normas de seguridad!

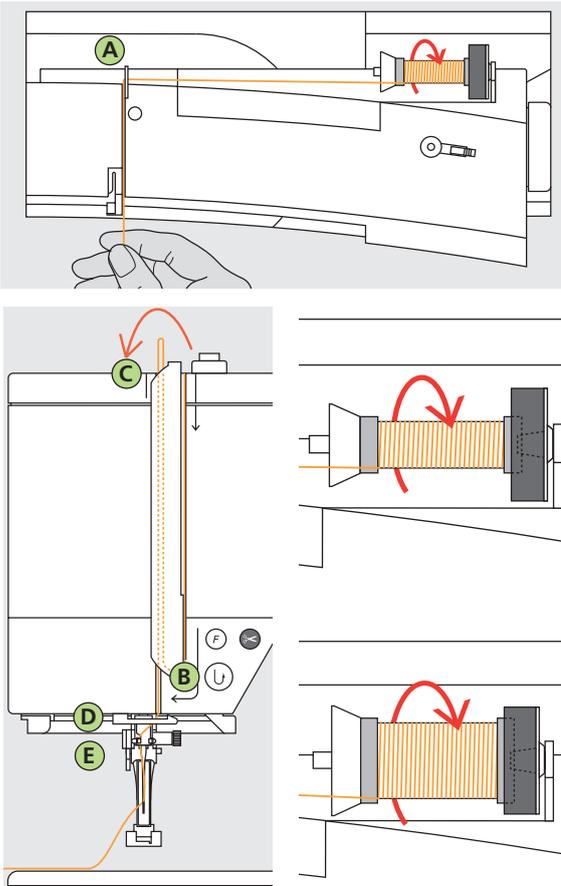
Portabobinas adicional



Portabobinas vertical

- el portabobinas adicional (vertical) se encuentra en la caja de accesorios
- empujar el portabobinas de derecha a izquierda en el orificio previsto para ello
- para sacarlo, tirar la espiga hacia la derecha
- imprescindible para coser con varios hilos, p.ej. para trabajos con aguja doble, etc.

Enhebrado del hilo superior



Colocación de la canilla

- subir la aguja y el pie prensatelas
- interruptor principal a «0»
- montar la base esponjosa
- colocar la bobina de hilo en el portabobinas (devanado del hilo en el sentido de las agujas del reloj)
- colocar la arandela guía-hilo adecuada (diámetro de la bobina = tamaño de la arandela), no tiene que haber espacio entre la arandela y la bobina
- sujetar el hilo y pasarlo por la guía-hilo posterior **A**
- pasarlo hacia adelante por la ranura del tensor del hilo superior

Hilo hacia abajo

- pasar el hilo por la derecha de la protección tira-hilo hacia abajo alrededor del punto **B**

Hilo hacia arriba

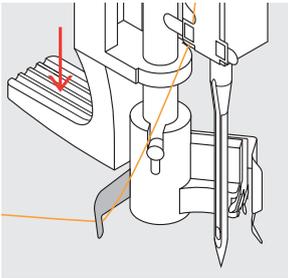
- pasar el hilo por la parte izquierda hacia arriba alrededor del punto **C** (tira-hilo), en dirección de la flecha

Hilo hacia abajo

- pasar el hilo hacia abajo en las guías-hilo **D** y **E**

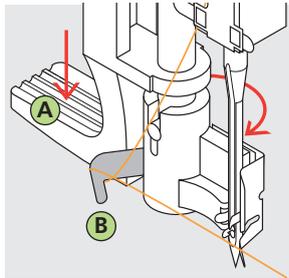
Por favor ¡observar las normas de seguridad!

Enhebra-agujas



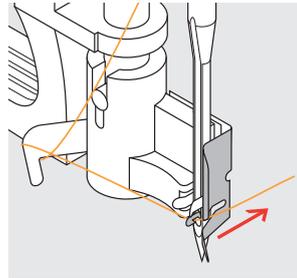
Hilo en el gancho

- pasar el hilo por la izquierda hacia atrás



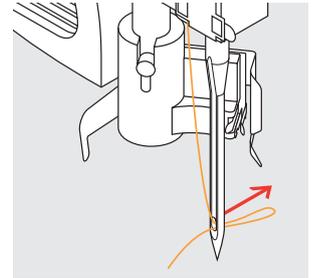
Palanca hacia abajo

- apretar la palanca **A** hacia abajo y llevar el hilo alrededor del gancho **B** hacia la derecha, dirección de la aguja



Hilo delante de la aguja

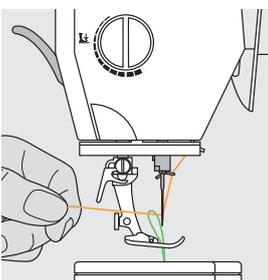
- pasar el hilo por delante, en el guía-hilo hasta que se enganche (gancho de alambre)



Soltar la palanca y el hilo

- soltar la palanca **A** y el hilo
- sacar el lazo del ojete de la aguja

Subir el hilo inferior



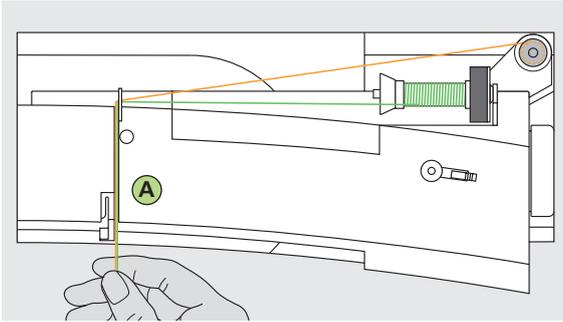
Subir el hilo inferior

- si se pasa el hilo inferior por el corta-hilos inferior (véase página 8) entonces no hay que subirlo
- sujetar el hilo superior
- coser un punto
- tirar del hilo superior hasta que el hilo inferior salga por el ojete de la placa-aguja
- pasar ambos hilos, pasándolos por la ranura del pie prensatelas, hacia atrás
- pasarlos por el corta-hilos

Indicación:

El hilo inferior sólo se tiene que subir para algunos trabajos.

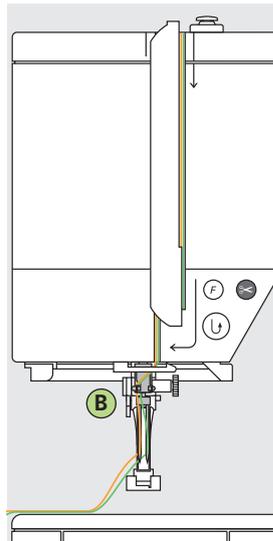
En general es suficiente la cantidad del hilo inferior para iniciar la costura si se utiliza el corta-hilos inferior.



Enhebrado de agujas gemelas

Enhebrar el primer hilo

- colocar la bobina en el portabobinas horizontal
- enhebrar, pasar el hilo por la ranura hacia adelante y por la parte izquierda del tensor del hilo **A**
- llevar el hilo, como de costumbre, hasta la aguja y en la guía-hilo **B**, pasar el hilo por la parte izquierda y enhebrar la aguja izquierda

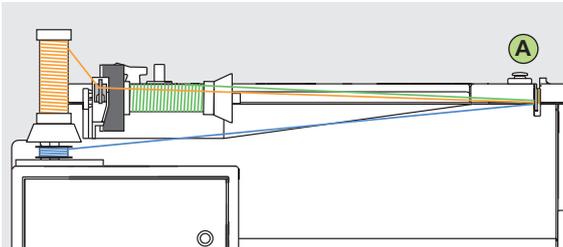


Enhebrar el segundo hilo

- colocar la segunda bobina en el portabobinas vertical
- enhebrar, pasar el hilo por la ranura hacia adelante y por la parte derecha del tensor del hilo **A**
- en la guía-hilo **B**, pasar el hilo por la parte derecha y enhebrar la aguja izquierda
- los hilos no deben cruzarse entre ellos

Indicación:

Al utilizar el portabobinas vertical utilizar siempre la base esponjosa (evita que el hilo se enganche en el portabobinas).



Enhebrar agujas trillizas

- se necesitan 2 bobinas y una canilla llena como para hilo inferior
- colocar una bobina en el portabobinas horizontal
- colocar la segunda bobina y la canilla, separadas por una arandela guía-hilo, en el portabobinas adicional (ambas bobinas deben girarse en la misma dirección)
- enhebrar como de costumbre, pasar 2 hilos por la parte izquierda del tensor del hilo **A** y de la guía-hilo **B**, un hilo por la parte derecha

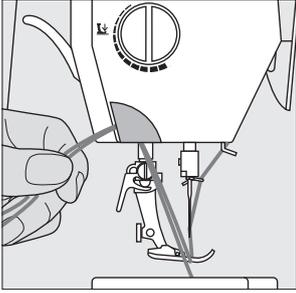
Indicación:

Con la guía para hilo metálico adicional (accesorio especial) se mejora el devanado de las bobinas que están sobrepuestas.



Portabobinas múltiple (Accesorio especial)

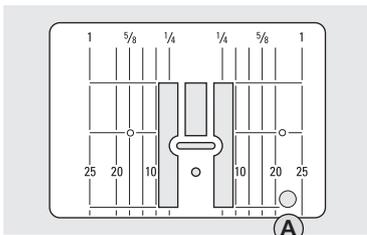
Corta-hilos



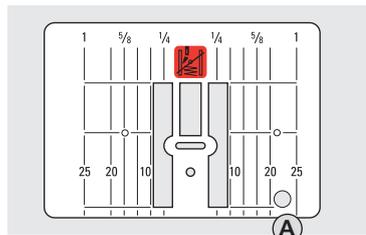
Corta-hilos en la cabeza de la máquina

- pasar el hilo superior e inferior de adelante hacia atrás por el corta-hilos
- los hilos se sueltan automáticamente al hacer el primer punto

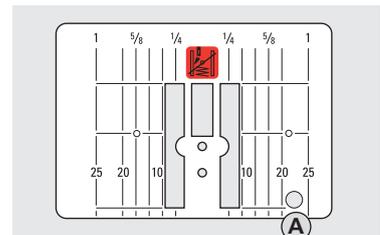
Placa-aguja



9 mm



5,5 mm (accesorio especial)



Placa-aguja para punto recto
(accesorio especial)

Marcas en la placa-aguja

- la placa-aguja tiene marcas longitudinales en mm y pulgadas
- las indicaciones en mm están delante
- las indicaciones en pulgadas están detrás
- las indicaciones longitudinales se refieren a la distancia entre la aguja y la marca
- la perforación de la aguja es en la posición 0 (=posición de la aguja centro)
- los mm o pulgadas están marcados en la dirección derecha e izquierda
- son ayudas para coser costuras, pespunte exactos, etc.
- las marcas transversales son ayudas para coser cantos, ojales, etc.

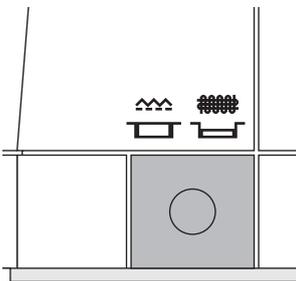
Sacar la placa-aguja

- desconectar el interruptor principal
- subir el pie prensatelas y la aguja
- apretar la placa-aguja detrás por la parte derecha, hacia abajo, hasta que se desnivele
- sacar la placa-aguja

Montar la placa-aguja

- colocar la placa-aguja sobre la apertura **A** y apretarla hacia abajo hasta que se enchanche

Arrastre



Tecla debajo del volante

Tecla a ras con la placa de la máquina = arrastre para coser

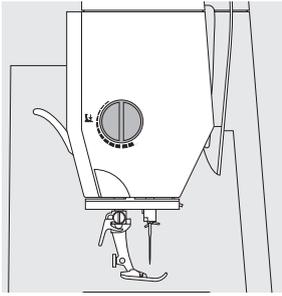
Tecla apretada = arrastre escamoteado

- para labores guiados a mano (zurcir, bordar a mano libre, „quilt“ a mano libre)

- para bordar (con el módulo para bordar)

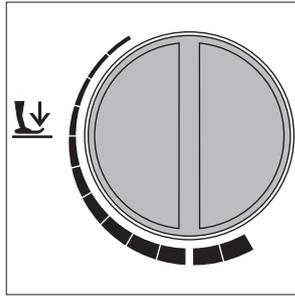


Presión del prénsatelas regulable



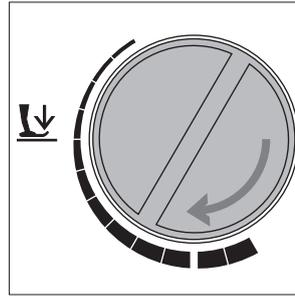
Botón regulador en la cabeza de la máquina

- el botón regulador de la presión del prénsatelas se encuentra en la cabeza de la máquina



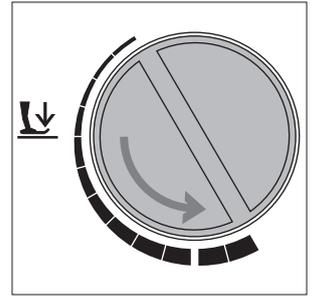
Presión normal del prénsatelas

- para trabajos normales



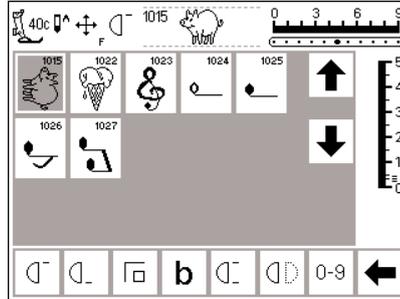
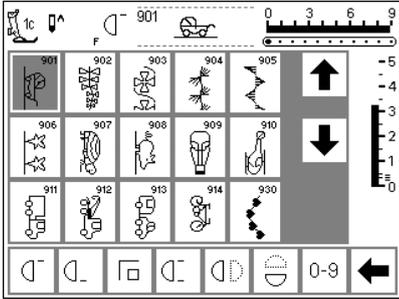
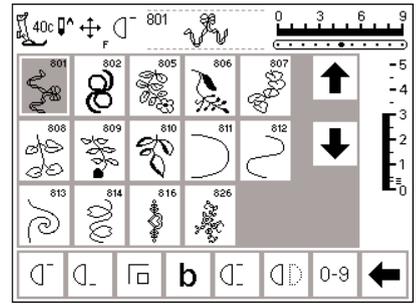
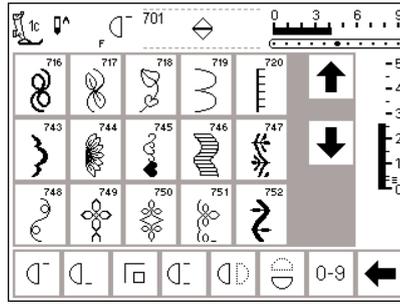
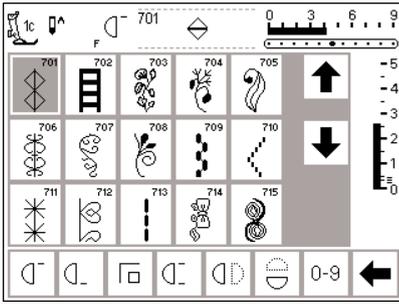
Reducir la presión del prénsatelas

- para tejidos de tricot, tejido de punto flojo el tejido no se estira al coser
- reducir la presión sólo lo necesario para que el tejido se transporte

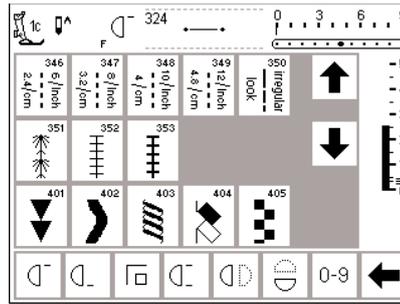
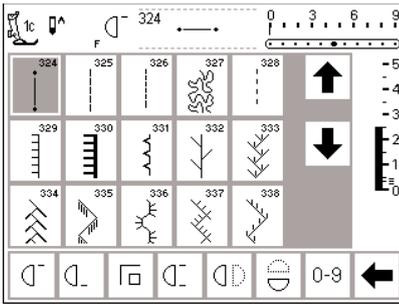


Aumentar la presión del prénsatelas

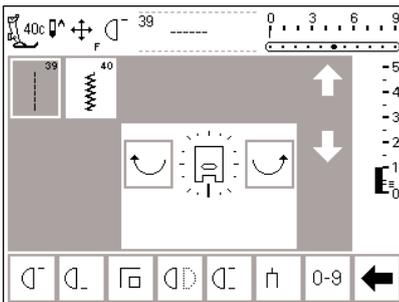
- para materiales más fuertes, el tejido se transporta mejor



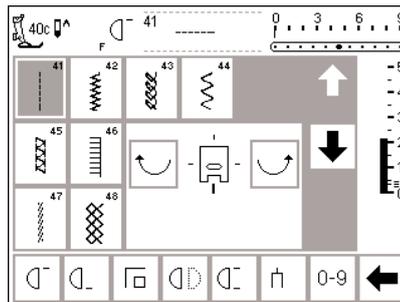
Puntos/muestras quilt



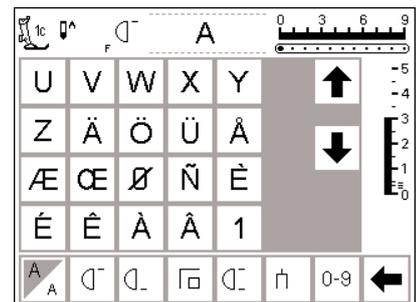
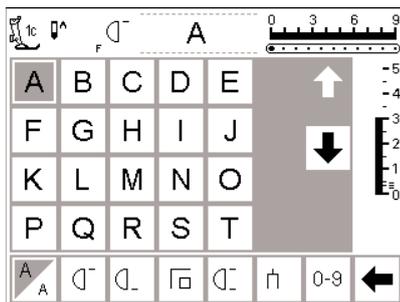
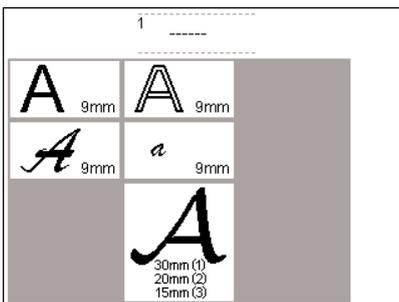
16 direcciones



4 direcciones



Alfabetos



1c 0^ F A

2	3	4	5	6	↑	-5
7	8	9	0	_	↓	-4
-	.	'	!	+		-3
=	&	÷	?	%		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

()	[]	↑	-5
				↓	-4
					-3
					-2
					-1
					0

1c 0^ F A

A	B	C	D	E	↑	-5
F	G	H	I	J	↓	-4
K	L	M	N	O		-3
P	Q	R	S	T		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

U	V	W	X	Y	↑	-5
Z	Ä	Ö	Ü	À	↓	-4
Æ	OE	Ø	Ñ	È		-3
É	Ê	À	Â	1		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

2	3	4	5	6	↑	-5
7	8	9	0	_	↓	-4
-	.	'	!	?		-3
%	()	[]		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	↑	-5
Ⓕ	Ⓖ	Ⓗ	Ⓘ	Ⓚ	↓	-4
Ⓛ	Ⓜ	Ⓝ	Ⓟ	Ⓠ		-3
Ⓡ	Ⓢ	Ⓣ	Ⓤ	Ⓥ		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

u	v	w	x	y	↑	-5
z	⓪	Ⓛ	Ⓜ	Ⓝ	↓	-4
Ⓟ	Ⓠ	Ⓡ	Ⓢ	Ⓣ		-3
Ⓤ	Ⓥ	Ⓦ	Ⓧ	Ⓨ		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

2	3	4	5	6	↑	-5
7	8	9	0	_	↓	-4
-	.	'	!	+		-3
=	&	÷	?	%		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

()	[]	↑	-5
				↓	-4
					-3
					-2
					-1
					0

1c 0^ F a

a	b	c	d	e	↑	-5
f	g	h	i	j	↓	-4
k	l	m	n	o		-3
p	q	r	s	t		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ F A

u	v	w	x	y	↑	-5
z	à	ó	ü	â	↓	-4
œ	oe	ø	ñ	è		-3
é	ê	à	â	_		-2
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	-1
A	⌂	⌂	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ + F A

A	B	C	D	E	↑	-5
F	G	H	I	J	↓	-4
K	L	M	N	O		-3
P	Q	R	S	T		-2
1	2	3	⌂	⌂	⌂	-1
1	2	3	⌂	⌂	⌂	0

1c 0^ + F A

U	V	W	X	Y	↑	-5
Z	À	Ö	Ü	À	↓	-4
Ø	Æ					-3
						-2
						-1
						0

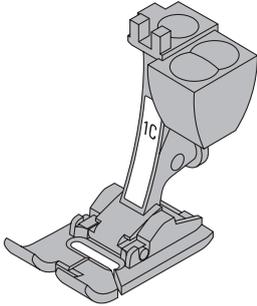
1c 0^ + F A

1	2	3	⌂	⌂	⌂	-5
						-4
						-3
						-2
						-1
						0

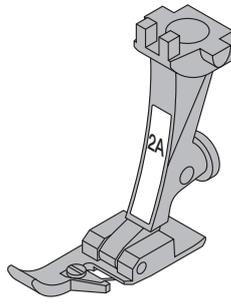
Surtido de pies prénsatelas (10 pies prénsatelas estándar)

Observación: Los pies prénsatelas con codificación están equipados con un sensor y destinados para coser a una anchura de 9 mm. Si se cose un punto

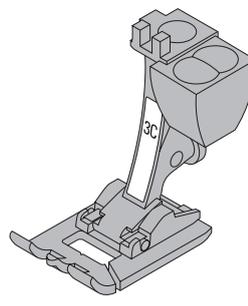
seleccionado con este prénsatelas, el ancho programado es de 9 mm y no de 5 mm.



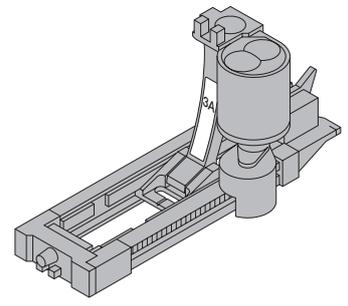
1C
Pie prénsatelas para punto de retroceso con codificación
puntos útiles, puntos decorativos



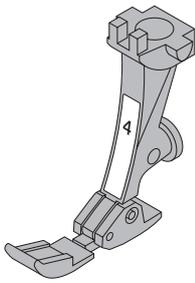
2A
Pie prénsatelas overlock
costura overlock, dobladillo overlock, sobrehilado de los bordes



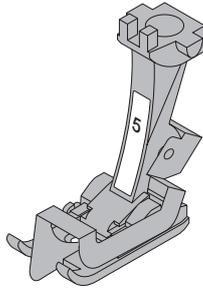
3C
Pie prénsatelas para ojal con codificación
Ojales



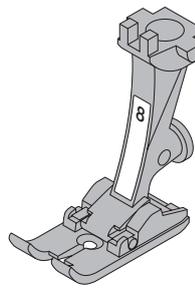
3A
Pie prénsatelas para ojal con guía de carro y codificación
ojales en materiales planos, programas de zurcido



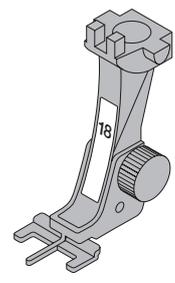
4
Pie prénsatelas para cremallera
coser cremalleras



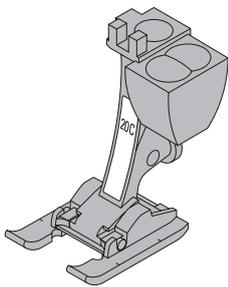
5
Pie prénsatelas para punto invisible
dobladillo invisible
pespunte de bordes



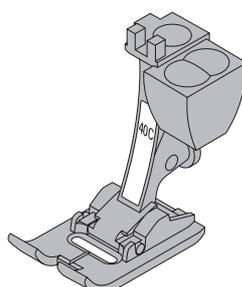
8
Pie prénsatelas para tejano / vaquero
Costura con punto recto en materiales gruesos, duros y sobre costuras gruesas



18
Pie prénsatelas para coser botones
coser botones y cierres



20C
Pie prénsatelas abierto para bordar, con codificación
bordar, aplicaciones, muestras con punto de oruga, monogramas



40C
Pie prénsatelas transversal con codificación
pie prénsatelas para todas las muestras transversales

Pies prénsatelas especiales BERNINA

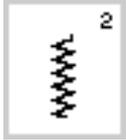
Los pies prénsatelas que se encuentran en el accesorio estándar cubren las necesidades de la mayoría de todos los trabajos de costura. En casos más especiales (p.ej. colchar/patchwork, quilten, etc.) es recomendable utilizar los prénsatelas especiales **BERNINA**.

Consulte a su agente **BERNINA**, él tiene este surtido a su disposición.

Aplicación de los puntos útiles



- 1 Punto recto**
Para tejidos no elásticos; para todos los trabajos con punto recto



- 2 Zig-zag**
Para trabajos con zig-zag como sobrehilar, colocar cinta elástica y encaje/puntilla



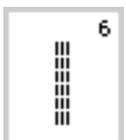
- 3 Vari-overlock**
Para jersey fino; costura overlock elástica y dobladillo elástico



- 4 Costura de serpiente**
Para la mayoría de los materiales; zurcido con costura de serpiente, colocar remiendos, reforzar bordes, etc.



- 5 Programa de remate**
Para todos los materiales; para rematar al inicio y al final de la costura con punto recto



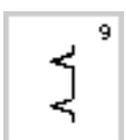
- 6 Punto recto triple**
Para costuras resistentes en materiales gruesos



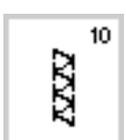
- 7 Punto zig-zag triple**
Para costuras resistentes en materiales gruesos, para dobladillo visto, costuras a vista, colocación de cintas



- 8 Punto nido de abeja**
Para tejidos de tricot y telas finas; costura a vista para ropa interior, vestidos, mantelería, etc.



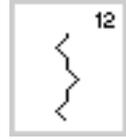
- 9 Punto invisible**
Para la mayoría de tejidos; dobladillo invisible, dobladillo de concha en jersey fino y tejidos finos, costura decorativa



- 10 Punto overlock doble**
Para tejidos de punto; costura overlock = coser y sobrehilar en una fase de trabajo



- 11 Punto super-stretch**
Para materiales muy elásticos; costura abierta muy elástica para toda clase de vestidos



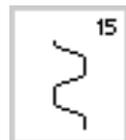
- 12 Punto fruncido**
Para la mayoría de materiales; incorporar hilo elástico, costura de encaje = los bordes se juntan



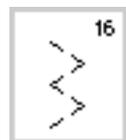
- 13 Punto stretch-overlock**
Para tejidos de malla medianos, rizo y tejidos fuertes; costura overlock, costura de unión plana



- 14 Punto de jersey/tricot**
Para jersey/tricot; dobladillo visto, costuras a vista en ropa interior, pulóvers; remiendos en jersey/tricot



- 15 Punto universal**
Para materiales más fuertes y fieltro, cuero; costura de unión plana; dobladillo visto, colocar gomas/elásticos, costura decorativa



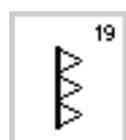
- 16 Zig-zag cosido**
Para sobrehilar telas tejidas, reforzar bordes, colocar gomas/elásticos, costura decorativa



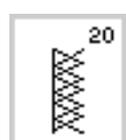
- 17 Punto de lycra**
Para tejido de lycra, para costura de unión plana y dobladillo, recoser costuras en la corsetería



- 18 Punto stretch**
Para materiales muy elásticos; costura abierta muy elástica para toda clase de vestidos



- 19 Overlock reforzado**
Para tejidos de malla medianos, rizo y tejidos fuertes; costura overlock, costura de unión plana



- 20 Overlock de punto**
Para tejidos de punto hechos a mano o a máquina; costura overlock = coser y sobrehilar en una fase de trabajo



21

21 Punto de hilvanado

Para hilvanar costuras, dobladillos, etc.



22

22 Programa de zurcir simple

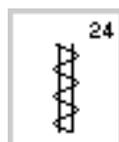
Zurcido automático de tejidos finos hasta medianos



23

23 Programa de zurcir reforzado

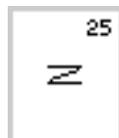
Zurcido automático de tejidos gruesos



24

24 Programa de cerrojos

Para reforzar bolsillos, coser pasadores de cinturón, etc.



25

25 Programa de presillas

Para reforzar bolsillos, coser pasadores de cinturón, etc.



26

26 Punto de mosca grande

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

Más información sobre la aplicación de los puntos útiles se encuentra en el manual de costura de la artista 185, páginas 2–20.

Aplicación de los ojales



51

51 Ojal para ropa interior

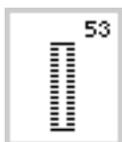
Para tejidos finos y medios; blusas, vestidos, ropa de cama



52

52 Ojal estrecho para ropa interior

Para tejidos finos y medios; blusas, vestidos, ropa de niño y de bebé, labores decorativos



53

53 Ojal para stretch

Para todos los materiales de jersey elásticos, de algodón, lana, seda y fibras sintéticas



54

54 Ojal redondo con presilla normal

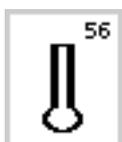
Para tejidos medios y pesados de diversos materiales; vestidos, chaquetas, abrigos, impermeables



55

55 Ojal redondo con presilla transversal

Para tejidos medios y pesados de diversos materiales; vestidos, chaquetas, abrigos, impermeables



56

56 Ojal con ojete con presilla normal

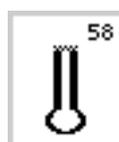
Para tejidos más pesados (no elásticos); chaquetas, abrigos, moda de tiempo libre



57

57 Ojal con ojete con presilla en punta

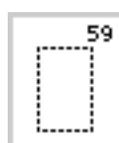
Para tejidos más fuertes (no elásticos); chaquetas, abrigos, moda de tiempo libre



58

58 Ojal con ojete con presilla transversal

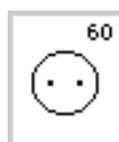
Para tejidos fuertes (no elásticos); chaquetas, abrigos, moda de tiempo libre



59

59 Pespunte previo en ojales

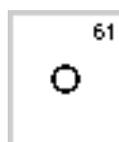
Programa para pespuntear previamente el ojal, para aperturas de bolsillos. Para reforzar ojales en cuero o piel sintética.



60

60 Programa de coser botones

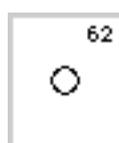
Cosér botones de 2 y 4 agujeros



61

61 Corchete con zig-zag pequeño

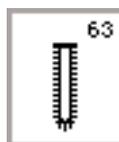
Como apertura para cordones y cintas finas, para trabajos decorativos



62

62 Corchete con punto recto

Como apertura para cordones y cintas finas, para trabajos decorativos



63

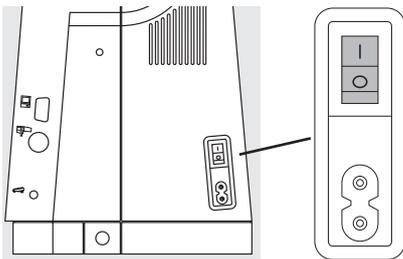
63 Ojal Heirloom

Para tejidos de finos a medianos, de material tejido: blusas, vestidos, ropa de tiempo libre, ropa de cama

Más información sobre los ojales se encuentra en el manual de costura de la artista 185, páginas 21–30.

Pantalla

El manejo de la „artista“ se efectúa mediante teclas externas o botones giratorios y una pantalla de toque manual (= touchscreen).



Conectar la máquina

- interruptor principal a „I“



Bienvenida

- Bienvenida para la utilizadora
- aparece unos 3 segundos
- puede anularse por el programa „setup“

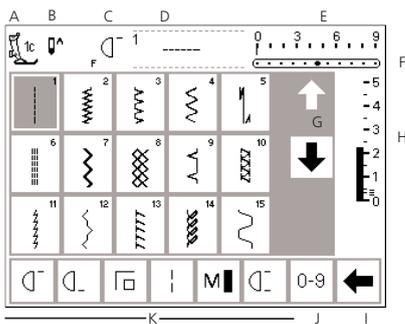
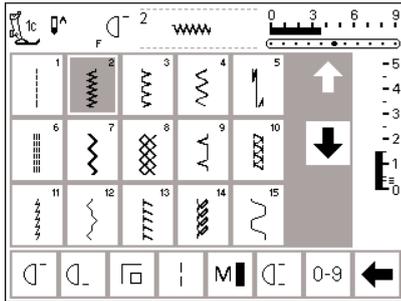


Tabla de puntos útiles

- después de la Bienvenida aparece automáticamente la tabla de puntos útiles
- en la pantalla aparece:
 - A – indicación del pie prensatelas
 - B – posición del stop-aguja
 - C – función de la tecla „F“ en la cabeza de la máquina
 - D – indicación del punto escogido y activado con su número
 - E – ancho del punto (regulación de base siempre visible)
 - F – posición de la aguja (11 posibilidades)

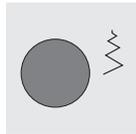
- G – flechas para hacer rodar la pantalla hacia arriba/abajo
- H – largo del punto (regulación de base siempre visible)
- I – flecha para hacer rodar la barra de funciones
- J – casillas de puntos con números (el fondo de la casilla del punto activado está agrisado/oscurcido)
- K – casillas con funciones

Selección del punto/indicación del punto/funciones en la pantalla



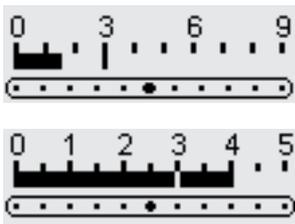
Selección del punto

- pulsar la casilla del punto deseado
- el fondo de la casilla del punto activado se oscurece un poco
- en la tabla de puntos tiene cada punto su número de identificación

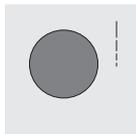


Modificar el ancho del punto

- girar el botón giratorio superior



- la modificación es visible en la barra del ancho del punto
- la regulación de base está siempre visible (p.ej. 3 mm)
- con un pie prénsatelas con codificación es posible un ancho del punto de 0-9 mm
- con un pie prénsatelas sin codificación es posible un ancho del punto de 0-5,5 mm
- con un pie prénsatelas sin codificación aparecen automáticamente las cifras 0-5



Modificar el ancho del punto

- girar el botón giratorio inferior

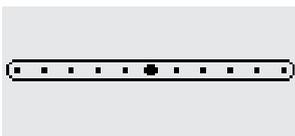


- la modificación es visible en la barra del largo del punto
- la regulación de base está siempre visible (p.ej. 3 mm)
- el largo del punto puede modificarse en la mayoría de los puntos, entre 0 y 5 mm



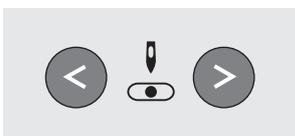
Presentación del punto escogido

- activación del punto escogido
- el punto escogido y activado está visible arriba, en el centro de la pantalla
- el número del punto está arriba a la izquierda, al lado del punto



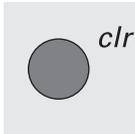
Modificar la posición de la aguja

- pulsar la tecla izquierda o derecha
- la posición de la aguja se desplaza paso a paso

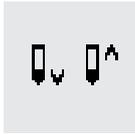


**Indicación del pie prénsatelas**

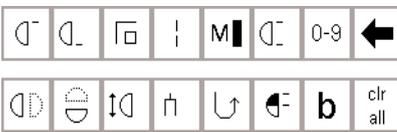
- número del pie prénsatelas recomendado para el punto escogido

**Vuelta a las regulaciones de base**

- pulsar la tecla externa „clr“ (clear=anular)
- el punto escogido vuelve de nuevo a su regulación de base

**Cambio del stop-aguja**

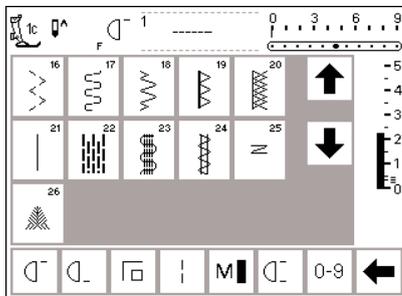
- pulsar la tecla „stop-aguja“
- en la pantalla aparece la flecha mirando hacia abajo
- la máquina se para siempre con la aguja clavada en el tejido
- apretar nuevamente la tecla „stop-aguja“ = el stop-aguja está otra vez arriba

**Seleccionar la función/hacer rodar las funciones**

- pulsar la casilla de función deseada
- la función elegida se oscurece un poco (varias funciones pueden estar activadas al mismo tiempo)
- pulsar la flecha en la barra de funciones para hacer rodar las otras funciones
- eventualmente activar otra función
- si se desea se puede modificar la secuencia de las casillas de función en la función „setup“
- más información sobre las funciones, véase las páginas 24–31

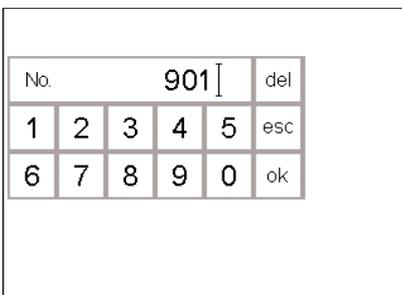
Selección del punto

Los puntos pueden seleccionarse de dos maneras.

**Selección directa haciendo rodar la pantalla hacia arriba/abajo**

- pulsar la flecha (abajo)
- todos los puntos pueden hacerse rodar por la pantalla
- la línea superior desaparece
- las últimas dos líneas suben hacia arriba
- en la última línea aparecen los próximos puntos

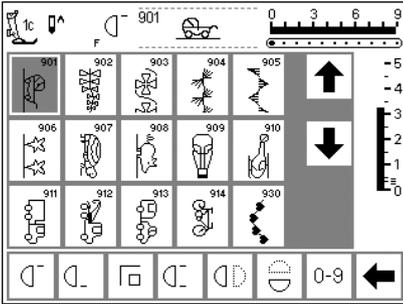
- pulsar la otra flecha (arriba)
- la línea superior de puntos aparece de nuevo
- con estas teclas se pueden ver y encontrar todos los puntos/las muestras de la máquina (hacia arriba/abajo)
- pulsar la casilla con el punto deseado

**Selección de muestras mediante la tabla numérica**

- pulsar la casilla de función „0–9“
- una tabla numérica aparece en la pantalla
- seleccionar la muestra deseada pulsando los números correspondientes
- el número de la muestra seleccionada aparece en el rectángulo de arriba

Corrección

- si se pulsa una casilla errónea, anular pulsando la casilla „del“ arriba a la derecha
- el cursor en el rectángulo corre hacia la izquierda y cancela el número entrado
- pulsar el número correcto



Confirmación de la entrada y abrir la página nueva en la pantalla

- para confirmar pulsar la casilla „ok“
- en la pantalla aparece la página con la muestra elegida
- la muestra escogida está activada (fondo agrisado)

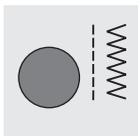
Regresar a la pantalla inicial

- pulsar „esc“ (al lado del núm. 5)
- la pantalla inicial aparece de nuevo
- se ignora el número entrado

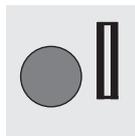
Indicación:

Si se entra un número que no existe, entonces la pantalla no se cambia.

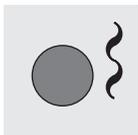
Selección fácil del menú



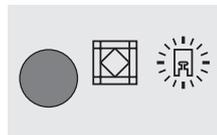
Puntos útiles



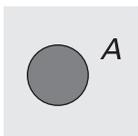
Ojales



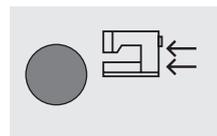
Puntos decorativos



Puntos quilt/
costura en 16/4
direcciones



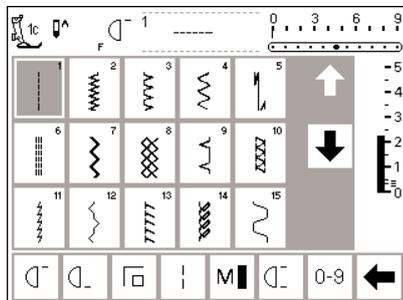
Alfabetos



Bordar

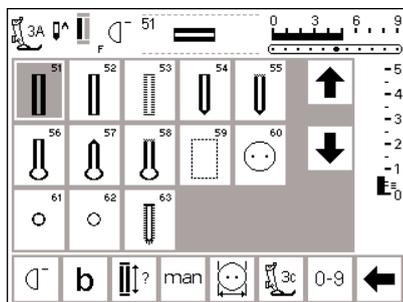
Teclas externas del menú, en el cuerpo de la máquina

- pulsar una tecla
- el programa correspondiente se activa inmediatamente
- el primer punto/ el primer programa de punto o una vista general aparece en la pantalla



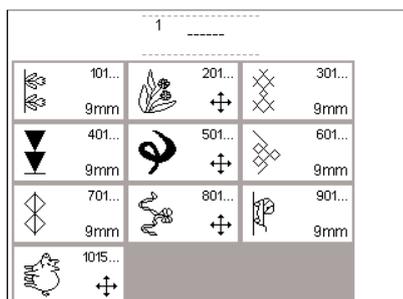
Tecla „puntos útiles“

- la tabla de puntos útiles aparece
- arriba a la izquierda está activado el punto recto
- 15 puntos útiles aparecen en la pantalla
- los otros puntos útiles pueden hacerse rodar por la pantalla



Tecla „ojales“

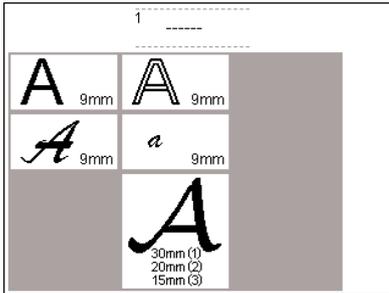
- todos los ojales a disposición, el programa de coser botones y los corchetes aparecen en la pantalla



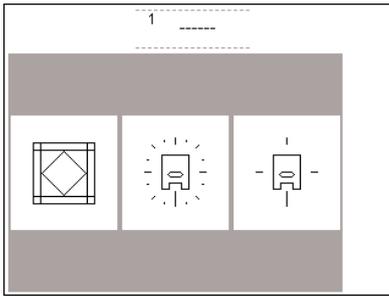
Tecla „puntos decorativos“

- en la pantalla aparece la vista general de los grupos de puntos decorativos (menú)
- se pueden elegir diversas clases y tamaños de muestras
- muestras transversales están indicadas con un símbolo en forma de cruz (4 flechas)

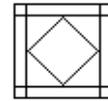
- pulsar el grupo deseado
- los puntos del grupo seleccionado aparecen
- pulsar una casilla
- el punto/la muestra deseada aparece

**Tecla „alfabetos“**

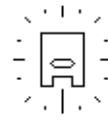
- en la pantalla aparece una vista general de los alfabetos disponibles (menú)
- pulsar una casilla para activar el alfabeto deseado

**Tecla „quilt“ (= punto a mano)/ costura en 16 direcciones/costura en 4 direcciones**

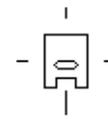
- en la pantalla aparece una vista general
- puntos quilt
- costura en 16 direcciones
- costura en 4 direcciones
- pulsar la casilla deseada
- aparece el menú de la categoría seleccionada



puntos quilt



costura en 16 direcciones



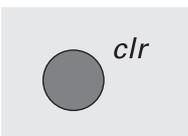
costura en 4 direcciones

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Ajustrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	ESC	

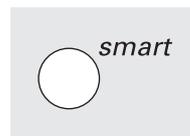
Programa „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“
- la vista general (menú) aparece en la pantalla
- con este menú se puede adaptar la máquina a las necesidades individuales
- muestras de puntos y funciones pueden combinarse a gusto y guardarse en una pantalla personal

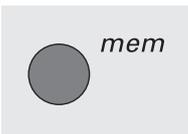
- la pantalla personal puede memorizarse
- la pantalla personal puede reclamarse a cada momento (también si mientras tanto se ha desconectado la máquina)
- la máquina puede reprogramarse a cada momento

Teclas de función en el cuerpo de la máquina (teclas externas)**Tecla «clr» (Clear = anular)**

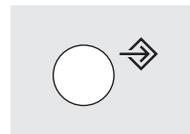
- pulsar la tecla «clr»
- el largo y ancho del punto, posición de la aguja, tensión del hilo y balance regresan a su regulación de base

**Función Smart (sólo durante la costura)**

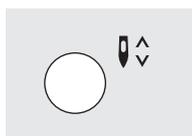
- pulsar la tecla de función «smart» el punto activado se memoriza con todas sus modificaciones de largo/ancho del punto, posición de la aguja, tensión del hilo y balance (ninguna memoria de larga duración)
- la máquina se para siempre con la aguja clavada en el tejido
- pulsar de nuevo la tecla „stop-aguja“ = la máquina se para de nuevo con la aguja arriba

**Tecla „mem“ (= memoria)**

- pulsar la tecla „mem“
- en la pantalla se abre el panel de programación
- el panel de programación tapa la tercera línea de la indicación del punto
- trabajar en la memoria, véase el capítulo separado
- pulsar de nuevo la tecla „mem“ = el panel de programación se cierra
- más información sobre la memoria, véase páginas 42-47

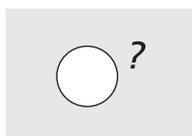
**Tecla „setup“**

- pulsar la tecla „setup“
- en la pantalla aparecen casillas con las posibilidades de modificación
- pulsar una casilla
- las modificaciones deseadas pueden ejecutarse
- las modificaciones quedan intactas, también después de haber desconectado la máquina
- las modificaciones pueden anularse o programarse nuevamente a cada momento



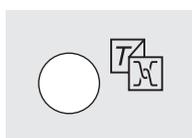
Cambio del stop-aguja

- pulsar la tecla stop-aguja
- en la pantalla aparece la flecha hacia abajo
- la máquina de coser computerizada se para siempre con la aguja clavada
- pulsar nuevamente la tecla stop-aguja = la máquina de coser se para de nuevo con posición de aguja arriba



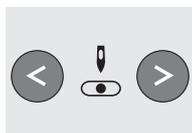
Pregunta/help/ayuda

- pulsar la casilla „?“ (= ayuda)
- pulsar un punto o una función
- en la pantalla aparece la explicación del punto o de la función
- cerrar con „esc“



Tensión del hilo/Tutorial/guía de costura

- pulsar la tecla „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“
- en la pantalla aparecen las casillas
 - tensión del hilo
 - Tutorial (manual de instrucciones abreviado)
 - guía de costura (ayuda en tejidos/aguja/técnicas, etc.)
- pulsar una casilla
- la explicaciones deseadas están activadas
- cerrar con „esc“



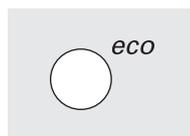
Modificar la posición de la aguja

- pulsar la tecla izquierda o derecha
- la posición de la aguja se desvía hacia la izquierda o derecha
- en total hay 11 posiciones de la aguja: 5 izquierda, 5 derecha, 1 centro



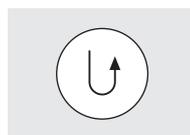
Corta-hilos automático

- pulsar la función «corta-hilos automático»
- el hilo superior / inferior se corta automáticamente



Tecla „eco“

- pulsar la tecla „eco“
- el consumo de electricidad se reduce de aprox. el 50%
- aplicación especial: cuando se interrumpe el trabajo por un largo tiempo
- todas las regulaciones quedan intactas, el pedal de mando está desactivado
- la pantalla se oscurece, las indicaciones son apenas visibles
- pulsar de nuevo la tecla „eco“, la máquina está de nuevo lista para coser



Tecla „remate“ situada en la cabeza de la máquina

- pulsar la tecla „remate“ en la cabeza de la máquina
- remate manual al inicio y al final de la costura = costura hacia atrás permanente mientras se está apretando la tecla
- programación del largo de los ojales
- programación del largo del programa de zurcido
- conmutación en el programa de remate con punto recto (punto núm. 5)
- tecla de activación para bordar con el módulo para bordar (accesorio especial)



Tecla „F“ (función preferida) situada en la cabeza de la máquina

- está tecla puede programarse con una función por el programa „setup“
- la tecla puede reprogramarse a cada momento
- para más información sobre la tecla „F“, véase la pág. 63

Casillas de funciones en la pantalla

Las funciones están activadas cuando el fondo está oscurecido (gris).

Las funciones pueden anularse una por una, pulsando nuevamente la casilla.

Todas las funciones pueden anularse en una acción pulsando la tecla „clr“ (tecla externa).

Excepción: Stop-aguja y aguja gemela (estas funciones tienen que anularse una por una)

Funciones generales

Las siguientes funciones se encuentran en diferentes pantallas y programas de la máquina artista. Su utilización es siempre idéntica.



Hacer rodar la línea de la pantalla hacia atrás („scroll“)

- pulsar la casilla una o varias veces
- el contenido de la pantalla se desplaza hacia atrás
- pulsando continuamente „rueda“ la pantalla rápidamente

Cerrar funciones especiales

- pulsar la casilla
- la función especial se cierra
- la pantalla anterior aparece de nuevo



Hacer rodar la línea de la pantalla hacia adelante („scroll“)

- pulsar la casilla una o varias veces
- el contenido de la pantalla se desplaza hacia adelante
- pulsando continuamente „rueda“ la pantalla rápidamente

OK

- pulsar para confirmar la selección o la entrada, p.ej. selección del punto mediante el código de números
- la modificación/selección está lista para coser

Funciones en la barra de funciones (última línea en la pantalla)

Las siguientes funciones están disponibles en la máquina artista. Cada función que se pueda utilizar en el programa escogido, aparece en la última línea de la pantalla. Si son más de ocho funciones (o 4 funciones en la memoria), entonces están las otras funciones „escondidas“ pero ellas pueden reclamarse con la flecha „scroll“ abajo a la derecha. Si una función „escondida“ está activada entonces la flecha emite señales intermitentes para avisar.



Barra completa, como aparece en el programa de puntos útiles.



Funciones „escondidas“ que se pueden reclamar con la flecha „scroll“.

Indicación: La flecha „scroll“ y la casilla „0-9“ (selección del punto mediante código de números) están siempre en la pantalla para facilitar el manejo. En total aparecen 8 funciones en la pantalla (o 4 normales y 4 funciones de la memoria).



Principio del dibujo

- pulsar la casilla
- la muestra o el programa escogido se pone a principio del dibujo
- el fondo agrisado de la casilla desaparece inmediatamente

Aplicación:

- bordados, ojales, trabajos en la memoria



Fin del dibujo

- pulsar la casilla, la máquina de coser computerizada se para al final de la muestra individual activa o de la muestra activa en una combinación.



Remate

- pulsar la casilla
- remate de muestras individuales, al inicio y al final con 4 puntos de remate
- remate en la memoria: remate de combinaciones de muestras y palabras al inicio y al final

Aplicación:

- coser puntos decorativos individuales
- coser letras individuales
- coser combinaciones de muestras y palabras



Velocidad del motor $1/4, 1/2, 3/4, 4/4$

- pulsar la casilla una o varias veces
- se activa la velocidad deseada
- la barra en el símbolo indica la modificación
- reduce o aumenta la velocidad con el pedal de mando completamente apretado

Aplicación:

- mejor visibilidad para bordar y coser a mano libre (quilt)
- para trabajos especiales
- para cuando cosen los niños

**Punto largo**

- pulsar la casilla
- la máquina cose cada segundo punto (largo máx. del punto 10 mm)
- puede utilizarse con todos los puntos útiles y decorativos. Excepción: ojales y muestras transversales
- funciones y muestras de punto pueden combinarse
- puede memorizarse en la memoria
- no funciona en conexión con el módulo para bordar (accesorio especial)

Aplicación:

- en combinación con punto largo recto para hilvanar
- en combinación con el punto recto triple para pespuntear

**Selección de puntos mediante el código de números**

- pulsar la casilla para abrir la tabla numérica
- seleccionar el punto entrando el número del punto

Aplicación:

- selección rápida de puntos individuales
- selección rápida de combinaciones de puntos en la memoria

**Función de la tecla „scroll“ (= rodar, correr)**

- pulsar la casilla una o varias veces para poder ver todas las funciones disponibles

**Imagen espejo en dirección del cosido**

- pulsar la casilla
- la máquina cose el punto en imagen espejo (arriba-abajo visto de la dirección del cosido)
- puede memorizarse en la memoria

Aplicación:

- para costuras decorativas
- combinaciones en la memoria

**Alargamiento del dibujo de 2 a 5 veces**

- pulsar la casilla una o varias veces
- según la aptitud del punto escogido aparecen los números 2-5
- la muestra escogida se alarga de 2 a 5 veces
- muestras alargadas pueden programarse en la memoria

Aplicación:

- alargar muestras existentes
- combinaciones de muestras

**Repetición de la muestra 1 – 9 x**

- pulsando varias veces la casilla aparecen los números 1-9
- núm. 1: la máquina se para al final de una muestra o combinación de muestras
- núm. 2-9: la máquina se para al terminar la cantidad de muestras o combinaciones programadas

Aplicación:

- coser muestras individuales
- en combinación con los puntos útiles en 4 direcciones de costura

**Imagen espejo derecha-izquierda**

- pulsar la casilla
- la máquina cose el punto en imagen espejo, de lados invertidos (derecha-izquierda visto de la dirección del cosido)
- puede memorizarse en la memoria

Aplicación:

- punto invisible para dobladillo de concha
- para costuras decorativas
- combinaciones en la memoria

**Costura hacia atrás permanente**

- pulsar la casilla
- la máquina cose continuamente hacia atrás

Aplicación:

- zurcir con punto recto o costura de serpiente
- costura decorativa en mangas o piernas de pantalones
- quilt

**1/2 dibujo**

- pulsar la casilla
- la máquina se para a la mitad de la muestra escogida
- al continuar cosiendo se termina la muestra empezada y se cose otra mitad de la próxima muestra, después se para la máquina
- activar la función „fin del dibujo“ para terminar la segunda mitad

Aplicación:

- coser en ángulos
- modificación de los puntos decorativos


Aguja gemela

- pulsando la casilla una o varias veces aparecen los números 2–8
- los números indican la separación de la aguja en mm
- el ancho del punto se limita automáticamente
- de esta manera se evita el peligro de que la aguja gemela choque con la placa-aguja y el pie prensatelas = la aguja no se rompe
- puede memorizarse en la memoria

Aplicación:

- coser pestañas
- coser dobladillos en tejido de punto
- costura decorativa


Clear all (anular todo)

- anula todas las regulaciones modificadas, excepto las que se han efectuado en el programa „setup“
- regresar a la regulación de base
- regulaciones afectadas:
 - costura hacia atrás permanente
 - punto largo
 - fin del dibujo
 - función de remate
 - imagen espejo en dirección del cosido
 - imagen espejo derecha/izquierda
 - alargamiento del dibujo
 - 1/2 dibujo
 - largo del punto
 - ancho del punto
 - posición de la aguja
 - balance
 - aguja gemela
 - aguja ensiforme
 - stop-aguja
 - velocidad del motor
 - tamaño del alfabeto
 - tamaño del monograma
 - ojales memorizados
 - función tensión del hilo


Balance

- pulsar la casilla para abrir la ventana del balance
- corrección de los puntos hacia adelante y atrás
- corrección de las muestras transversales

Aplicación:

- estrechar o alargar un punto útil (p.ej. punto nido de abeja) en diferentes materiales
- modificar los puntos decorativos
- corregir ojales
- corregir muestras transversales en diversos materiales

Indicación:

Las funciones adicionales de tensión del hilo y aguja ensiforme (página 28) pueden programarse en la barra de funciones por el programa „setup“ (véase página 63).

Funciones en el programa „setup“

Las siguientes funciones se encuentran en el programa „setup“ de la máquina de coser artista y se activan pulsando la tecla „setup“ externa y seguidamente

pulsando la función. Con la ayuda de estas funciones puede adaptarse el programa personal a sus necesidades individuales.


Programa personal

- pulsar la casilla
- la pantalla personal se activa

Aplicación:

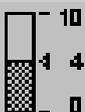
- rápida activación de la pantalla personal, programada individualmente

**Aguja ensiforme (en forma de espada)**

- no es visible en la barra de funciones, a parte de que se haya programado por el programa „setup“
- el ancho del punto se limita automáticamente
- la posición de la aguja se limita en el centro
- la aguja no choca con el pie prensatelas o la placa-aguja = la aguja no se rompe

Aplicación:

- coser vainicas
- costura decorativa


Tensión del hilo

- no es visible en la barra de funciones, a parte de que se haya programado por el programa „setup“
- pulsar el símbolo, la casilla de la tensión del hilo aparece
- la modificación sólo afecta el punto seleccionado
- la modificación es visible en la pantalla
- la regulación de base queda también visible (línea fina)
- pulsar „reset“ = vuelta a la regulación de base

Funciones en la memoria

Las siguientes funciones aparecen en la última línea de la pantalla, después de haber abierto la memoria pulsando la tecla memoria externa.



check

Check

- pulsar la casilla
- el contenido de la memoria aparece bien grande en la pantalla

Aplicación:

- para controlar y corregir el contenido de la memoria



del

Delete = anular en la memoria

- pulsar la casilla
- anular puntos individuales o letras en la parte izquierda del cursor
- anular combinaciones de muestras

Aplicación:

- corrección en la memoria
- anular todo el contenido de la memoria



Hacer rodar el contenido de la memoria hacia atrás

- pulsar la casilla una o varias veces
- el contenido de la memoria se desplaza hacia atrás



Hacer rodar el contenido de la memoria hacia adelante

- pulsar la casilla una o varias veces
- el contenido de la memoria se desplaza hacia adelante



mem
1

Registros en la memoria

- el número del registro abierto está indicado en la casilla con su número
- pulsar la casilla, en la pantalla aparece la vista general de los registros
- pulsar la casilla „esc“ para cerrar los registros en la memoria
- salir de la memoria: pulsar la tecla externa „mem“

Aplicación:

- trabajar en la memoria
- memorizar combinaciones de muestras



store

Store = memorizar

- pulsar la casilla
- muestras individuales, combinaciones de muestras y letras se memorizan en la memoria

Aplicación:

- memorizar muestras, programas y programa personal



edit

Trabajar en la memoria

- pulsar la casilla
- corregir (editar) muestras de puntos, letras y números que se encuentran en la parte izquierda del cursor
- incluir nuevas funciones, espejear
- pulsar de nuevo la casilla „edit“, el panel de „edición“ se cierra

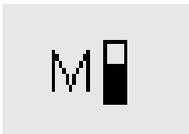
Aplicación:

- corrección en la memoria

Funciones de modificación (edit = edición)

Las siguientes funciones están a disposición cuando se pulsa la casilla „edit“. Todas las funciones en la barra de funciones abajo del todo están desactivadas

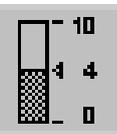
(excepto „del“) hasta que se termine con la función „edit“.



M

Velocidad del motor $1/4, 1/2, 3/4, 4/4$

- pulsar la casilla una o varias veces
- selección de la velocidad deseada
- la velocidad máxima es de 880 puntos por minuto (si no se ha modificado la regulación de base en el programa „setup“)
- la barra en el símbolo indica la modificación
- reduce o aumenta la velocidad con el pedal de mando completamente apretado



Tensión del hilo

- pulsar el símbolo, la casilla de la tensión del hilo aparece
- la modificación sólo afecta el punto seleccionado
- la modificación es visible en la pantalla
- la regulación de base queda también visible (línea fina)
- pulsar „reset“ = vuelta a la regulación de base



Imagen espejo derecha-izquierda

- pulsar la casilla
- la máquina cose el punto en imagen espejo, de lados invertidos
- la modificación del punto escogido es visible en la pantalla



Remate

- pulsar la casilla
- el final del último punto se remata con 4 puntos cortos



Imagen espejo en dirección del cosido

- pulsar la casilla
- la máquina cose el punto en imagen espejo (arriba-abajo)
- la modificación del punto escogido es visible en la pantalla

**Interrupción en la memoria**

- pulsar la casilla
- cada memoria tiene hasta 255 registros o secciones
- cada registro puede dividirse a gusto
- la memoria completa (todos los registros juntos) contiene 1023 puntos

**Alargamiento del dibujo de 2 a 5 veces**

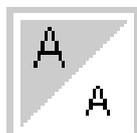
- pulsar la casilla una o varias veces
- según la aptitud del punto escogido aparecen los números 2–5
- la muestra escogida se alarga de 2 a 5 veces
- muestras alargadas pueden programarse en la memoria

**Balance**

- pulsar la casilla para abrir la ventana del balance
- corrección de los puntos hacia adelante y atrás
- corrección de los puntos transversales

**Punto largo**

- pulsar la casilla
- la máquina cose cada segundo punto (largo máx. del punto 10 mm)

**Tamaño de la caligrafía**

- pulsar la casilla una o dos veces
- el fondo de una parte de la casilla se oscurece (gris)
- la parte agrisada de la casilla indica la selección del tamaño de la caligrafía: grande (9 mm) ó pequeño (aprox. 6 mm)

**Tamaño del monograma**

- aparece en vez de la función «tamaño de la caligrafía» si se ha pulsado la tecla «monograma»
- si se seleccionan monogramas, se activa automáticamente el tamaño (1 = 30 mm)
- pulsar el símbolo 1 vez = la casilla del centro se activa (2 = 20 mm)
- pulsar el símbolo de nuevo = la casilla derecha se activa (3 = 15 mm)

Funciones en el programa de ojales

Las siguientes funciones aparecen en la barra de funciones en la parte de abajo de la pantalla, apenas se selecciona un ojal (puntos 51–63).

**Largo del ojal mediante combinación de números**

- pulsar la casilla para abrir la pantalla con la tabla numérica
- entrar el largo del ojal en mm
- entrar el tamaño del ojal (diámetro y altura)

Aplicación:
· para ojales con un tamaño definido

**Ojal manual**

- pulsar la casilla para abrir la pantalla
- coser un ojal manualmente en 4–6 fases (según el ojal)

Aplicación:
· para ojales manuales individuales
· para arreglar ojales ya existentes

**Largo del ojal – tomar medida en la pantalla**

- pulsar la casilla para abrir la pantalla especial
- apoyar el botón abajo a la izquierda de la pantalla y utilizar el botón giratorio del ancho del punto para tomar medida
- el largo del ojal se determina automáticamente, incluyendo 2 mm de añaditura

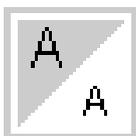
Aplicación:
· fácil determinación del largo del ojal en la pantalla

**Ojal cuenta-puntos**

- seleccionar el ojal
- pulsar la casilla de función
- el ojal cuenta-puntos está activado

Función para seleccionar el tamaño de la caligrafía

Las siguientes funciones aparecen en la parte de abajo a la izquierda de la pantalla apenas se selecciona una letra / un número del alfabeto o monograma.



Tamaño de la caligrafía

- pulsar la casilla una o dos veces
- el fondo de una parte de la casilla se oscurece (gris)
- la parte agrisada de la casilla indica la selección del tamaño de la caligrafía: grande (9 mm) ó pequeño (aprox. 6 mm)

Aplicación:

- modificación del tamaño de la caligrafía
- la modificación del tamaño de la caligrafía también se memoriza en la memoria



Tamaño del monograma

- seleccionando el programa de alfabetos se activa generalmente el tamaño (1 = 30 mm)
- pulsar la casilla "tamaño del alfabeto":
 - el tamaño 2 está activado (2 = 20 mm)
 - pulsar de nuevo la casilla "tamaño del alfabeto":
 - el tamaño 3 está activado (3 = 15 mm)

Avisos en la pantalla

En casos especiales pueden aparecer los siguientes avisos en la pantalla de la máquina de coser artista. Éstos sirven para recordar, avisar o confirmar funciones o puntos escogidos. La siguiente tabla presenta los avisos y las

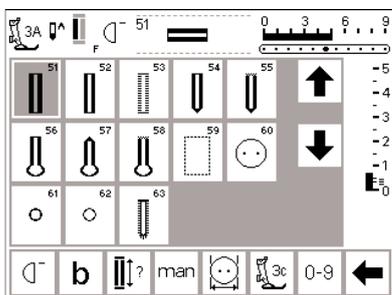
reacciones correspondientes. (Para avisos durante el bordado con el módulo para bordar, consultar el manual de instrucciones correspondiente.)

Aviso	Reacción
Por favor, controle el hilo inferior.	Controlar si el hilo inferior se ha terminado. Llenar la canilla o colocarla nuevamente. La máquina cose sólo cuando se ha solucionado el problema.
Por favor, controle el hilo superior.	Controlar si el hilo superior se ha terminado o roto. Enhebrar nuevamente el hilo. La máquina cose sólo cuando se ha solucionado el problema.
El devanador está conectado	Sólo se puede devanar si el devanador está activado. La máquina cose sólo cuando el devanador está desconectado. Indicación: Este aviso aparece durante el devanado y puede cerrarse con „esc“.
¿De verdad quiere Ud. anular el contenido de este registro?	Confirmación de la orden de anulación antes de que los puntos y las funciones se anulen de la memoria/del registro. · pulsar „sí“ para confirmar la anulación · pulsar „no“ para interrumpir el proceso de anulación
Esta función no se puede guardar en el programa personal.	Las costuras en 4 resp. 16 direcciones y los alfabetos no se pueden guardar en el programa personal.
La memoria del programa personal está llena.	Para poder memorizar una muestra hay que anular previamente otras muestras memorizadas.
La memoria está llena.	Para poder memorizar una muestra hay que anular previamente otras muestras memorizadas.
El motor principal no funciona.	Sacar los restos de hilo encastrados en la lanzadera, si los hubiera. Controlar el sistema de lanzadera.

Ojales

Los ojales no sólo son ideales como cierres sino también sirven como adorno. La artista 185 tiene una amplia gama a disposición.

Todos los ojales pueden coserse y programarse de diferentes maneras.



Ojales/programa de coser botones/corchetes

- pulsar la tecla externa „ojales“ (en la parte derecha de la pantalla)
- en la pantalla aparece una vista general de los ojales diversos/corchetes (menú)
- 51 ojal para ropa interior
- 52 ojal estrecho para ropa interior
- 53 ojal para stretch
- 54 ojal redondo con presilla normal
- 55 ojal redondo con presilla transversal
- 56 ojal con ojete con presilla normal
- 57 ojal con ojete con presilla en punta
- 58 ojal con ojete con presilla transversal
- 59 respunte previo en ojales
- 60 programa de coser botones

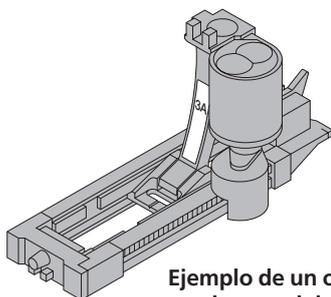
- 61 corchete con zig-zag
- 62 corchete con punto recto
- 63 Ojal Heirloom

Selección del ojal/programa de coser botones/corchete

- pulsar la casilla deseada
- el ojal/programa de coser botones/corchete deseado está activado
- activando un ojal (51–63) vuelven todas las funciones a su regulación de base

Los siguientes ojales y puntos correspondientes aparecen en la pantalla para ojales. Para más información sobre su utilización consultar la página 19.

Ojales automáticos (para ropa interior y stretch)



Ejemplo de un ojal, véase en el manual de costura de la artista 185, página 25

Ambas orugas del ojal se cosen en la misma dirección. Largo del ojal = largo de corte en mm.

Indicación: el pie prensatelas para ojal con guía de carro núm. 3A tiene que estar plano sobre la tela. (Si el prensatelas para ojal está sobre una añaditura no puede medirse el largo exactamente.)

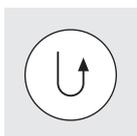
Ojal automático

- la lente situada en el pie prensatelas para ojal con guía de carro núm. 3A mide automáticamente el largo del ojal
- para todos los ojales de 4 a 29 mm



Coser la primera oruga

- en la pantalla aparece la oruga que se va a coser (en la derecha al lado de la indicación del prensatelas)
- coser la primera oruga hacia adelante, parar la máquina



Programar el ojal

- pulsar la tecla de remate en la cabeza de la máquina
- la palabra „auto“ aparece en el símbolo del ojal = el largo del ojal está programado
- la máquina cose puntos rectos hacia atrás



auto



auto



auto



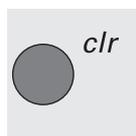
auto

Ojal automático

- la máquina cose automáticamente la primera presilla
- la máquina cose automáticamente la segunda oruga hacia adelante
- la máquina cose automáticamente la segunda presilla
- la máquina cose automáticamente los puntos de remate
- la máquina se para y se pone automáticamente a inicio de ojal
- todos los siguientes ojales se cosen automáticamente a la misma medida (sin apretar la tecla de remate)

Plaquetas de nivel para ojales (accesorio especial)

Si se tiene que coser un ojal en dirección transversal al borde de la tela, es recomendable utilizar una o varias plaquetas de nivel. Este accesorio hace posible que el pie prensatelas para ojal con guía de carro esté nivelado y por consecuencia se obtienen ojales perfectos.



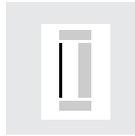
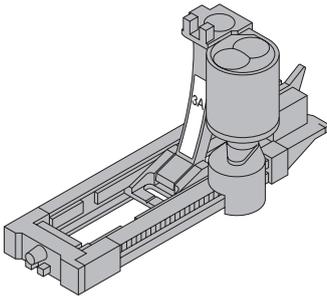
clr

Anulación del largo del ojal memorizado

- pulsar la tecla „clr“
- la palabra „auto“ desaparece
- ahora se puede programar un ojal con una medida nueva

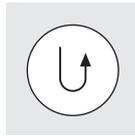
Ojales automáticos (redondos y con ojetes)

Ambas orugas del ojal se cosen en la misma dirección.
Largo del ojal = largo de corte en mm.



Coser los puntos de pespunte

- en la pantalla aparece la parte que se va a coser (en la derecha al lado de la indicación del prensatelas)
- coser los puntos de pespunte hacia adelante, parar la máquina



Programación del ojal

- pulsar la tecla de remate en la cabeza de la máquina
- la palabra „auto“ aparece en el símbolo del ojal = el largo del ojal está programado



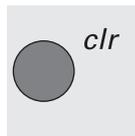
Indicación:

En la pantalla aparecen los ojales redondos y con ojete igual como los ojales para ropa interior.

Ejemplo de un ojal véase en el manual de costura de la artista 185, página 26.

Ojal automático

- la máquina cose automáticamente el redondo u ojete
- la máquina cose automáticamente la 1ª oruga hacia atrás
- la máquina cose puntos de pespunte hacia adelante
- la máquina cose la 2ª oruga hacia atrás
- la máquina cose automáticamente la presilla
- la máquina cose automáticamente los puntos de remate
- la máquina se para y se pone automáticamente a inicio de ojal
- todos los siguientes ojales se cosen automáticamente a la misma medida (sin apretar la tecla de remate)



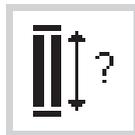
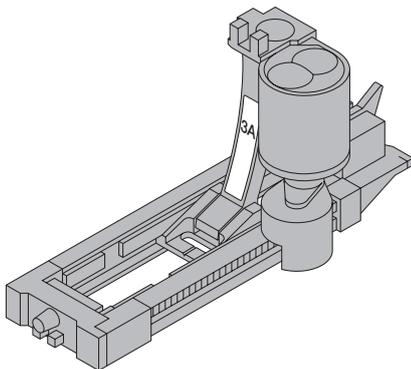
Anulación del largo del ojal memorizado

- pulsar la tecla „clr“
- la palabra „auto“ desaparece
- ahora se puede programar un ojal con una medida nueva

Ojal automático con entrada del largo total (todos los ojales)

El largo total del ojal deseado se entra directamente en la máquina de coser en mm.

Con el pie prensatelas para ojal con guía de carro núm. 3A, el largo del ojal con ojete no debe superar 24 mm. Esto deja bastante espacio para el ojete que la artista incluye automáticamente.



Entrar el largo del ojal

- el pie prensatelas con guía de carro núm. 3A hace posible la costura del ojal con un largo exacto
- seleccionar el ojal deseado
- pulsar la función

4-29mm					mm	del
1	2	3	4	5		esc
6	7	8	9	0		ok

Determinar el largo del ojal

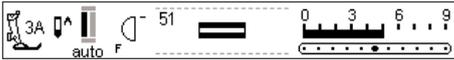
- en la pantalla aparece una tabla numérica (1-0)
- entrar el largo del ojal en mm (4-29 mm)
- el largo entrado está indicado en la parte derecha del ojal
- para confirmar la entrada pulsar la casilla „ok“, la pantalla cambia automáticamente
- largo del ojal = largo de corte en mm

Correcciones

- anular el número erróneo pulsando la casilla „del“

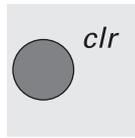
Regresar al menú de ojales

- regresar a la pantalla de ojales pulsando la casilla „esc“



Indicación en la pantalla

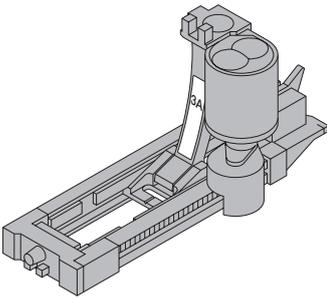
- „auto” debajo del ojal indica que el ojal está programado
- coser el ojal



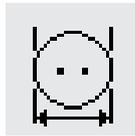
Anulación del largo del ojal memorizado

- pulsar la tecla „clr”
- la palabra „auto” desaparece
- ahora se puede programar un ojal con una medida nueva

Ojal automático (todos los ojales) con sistema de medir botones

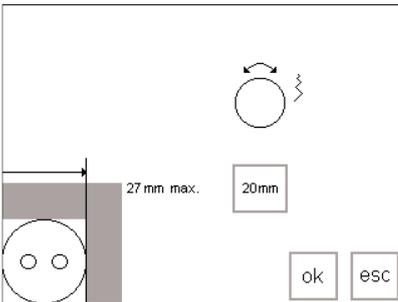


Para medir el tamaño del ojal se apoya el botón en la pantalla. El largo del ojal se determina y entra con el botón regulador del ancho del punto.



Reclamar el gráfico en la pantalla

- seleccionar el ojal deseado
- pulsar la función „tamaño del botón”



Determinar el tamaño del botón

- en la pantalla aparece un gráfico
- apoyar el botón abajo a la izquierda de la ventana (4–27 mm)
- con el botón giratorio externo del ancho del punto desplazar la línea vertical en la ventana (medida de la anchura del botón)
- la línea vertical tiene que situarse exactamente en la parte derecha del botón
- la medida del botón aparece en el rectángulo en mm (p.ej. 20 mm)

Regresar al menú de ojales

- pulsando la tecla „ok” se vuelve a la pantalla de ojales

Tamaño del ojal

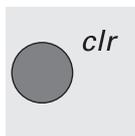
- el ordenador calcula el tamaño del ojal
- el ordenador añade automáticamente 2 mm para las presillas

Corrección en caso de botones muy gruesos (botones muy altos)

- en caso de botones muy gruesos (abombados, rebordados, etc.) no desplazar la línea vertical en la ventana hasta tocar el canto derecho del botón
- situar la línea vertical (según la altura del botón) de 1 a 4 mm más fuera del botón

Recomendación:

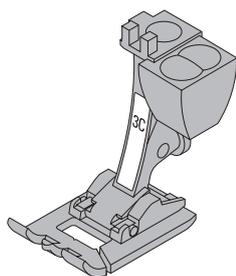
- hacer una ojal de prueba en la tela original con la entretela correspondiente
- abrir el ojal
- pasar el botón por el ojal
- si es necesario, corregir el largo del ojal



Anulación del largo del ojal memorizado

- pulsar la tecla „clr”
- la palabra „auto” desaparece
- ahora se puede programar un ojal con una medida nueva

Ojal cuenta-puntos memorizable (todos los ojales)



La primera oruga se cose hacia adelante, la segunda hacia atrás.

Utilizar el pie prensatelas para ojal núm. 3C ó el pie prensatelas para ojal con guía de carro núm. 3A.

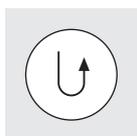
· coser uniformemente

El aspecto de un ojal cuenta-puntos puede ser muy diferente sobre otro material. Por eso hay que programarlo nuevamente sobre un retal del nuevo material.



Pie prensatelas/ojal cuenta-puntos

- seleccionar el ojal
- pulsar la función „prensatelas 3C“
- la máquina reconoce que se trata del programa „ojal cuenta-puntos“
- el largo del ojal se determina por el cuenta-puntos



Largo de la 1ª oruga

- coser la 1ª oruga, parar la máquina
- pulsar la tecla de remate en la cabeza de la máquina



Presilla, 2ª oruga hacia atrás

- coser la presilla de abajo y la segunda oruga hacia atrás
- parar la máquina a la altura del primer punto
- pulsar la tecla de remate en la cabeza de la máquina

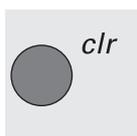


Presilla, puntos de remate

- la máquina cose la presilla de arriba y los puntos de remate
- la máquina se para automáticamente
- la palabra „auto“ aparece en la pantalla
- el ojal está programado
- todos los siguientes ojales se cosen igual como el programado

Correcciones:

- después de modificar el largo/ancho del punto o el balance hay que programar el ojal nuevamente



Anulación del largo del ojal memorizado

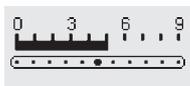
- pulsar la tecla „clr“
- la palabra „auto“ desaparece
- ahora se puede programar un ojal con una medida nueva

Ejemplo de un ojal, véase en el manual de costura de la artista 185, página 27.

Correcciones en ojales (todos los ojales)

Las siguientes modificaciones pueden hacerse en un ojal y quedan activadas hasta que se desconecte la máquina. Para que las modificaciones no se anulen hay

que hacerlas en el programa „setup“ (véase páginas 59–72).

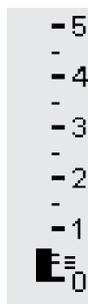


El ojal es demasiado ancho

- para que el ojal salga más estrecho hay que reducir el ancho del punto

La oruga está demasiado tupida o demasiado extensa

- aumentar o reducir el largo del punto de uno o dos puntos



Adaptación de las orugas del ojal con el balance (sólo para ojales cuenta-puntos)

- el balance afecta el tupido de la oruga y del ojete
- el balance afecta ambas orugas y el ojete diversamente

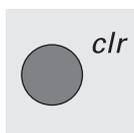


Reclamar el gráfico „balance“ en la pantalla

- seleccionar el ojal deseado
- pulsar la función „balance“
- balance ↑ oruga más tupida
- balance ↓ oruga más extensa
- coser el ojal hasta llegar al lugar de la corrección. Modificar el balance. Continuar cosiendo. Esta corrección está incorporada para todos los siguientes ojales

Recomendación:

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

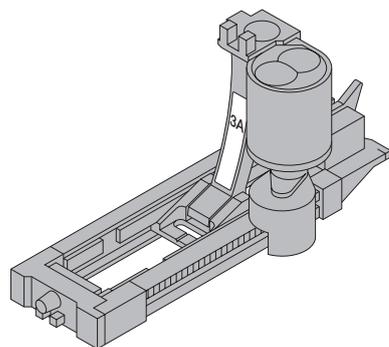


Anulación del balance

- pulsar la tecla externa „clr“ ó pulsar en la pantalla la casilla „reset“ en la función de balance

Más información sobre ojales, véase el manual de costura de la artista 185, páginas 21–28.

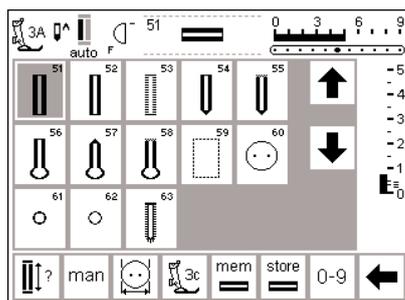
Ojal en la memoria de larga duración



Cada tipo de ojal tiene su propio banco de memoria. Esto no influye la memoria estándar.

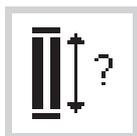
Este programa de memorización sirve sólo para los ojales ya instalados (véase páginas 32–34).

Si el largo de un ojal ya está definido, puede memorizarse con la casilla „store“ en la barra de funciones.



Memorizar un ojal

- programar el ojal automático deseado (véase las instrucciones en las páginas 32–34)
- pulsar la casilla „store“ en la barra de funciones = memorizar



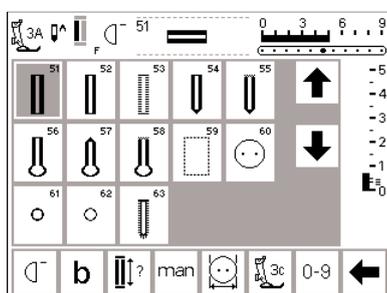
Reclamar un ojal memorizado

- seleccionar el tipo de ojal
- pulsar „mem“
- pulsar el largo del ojal – o la tecla de función para medir botones, para reclamar el ojal memorizado
- el largo del ojal aparece en la pantalla

Modificación del ojal memorizado

- seleccionar el tipo de ojal
- pulsar „mem“
- pulsar el largo del ojal – o la tecla de función para medir botones, para reclamar el ojal memorizado
- modificar el largo del ojal, confirmar con „ok“
- pulsar la casilla „store“ = memorizar
- el largo nuevo del ojal reemplaza el memorizado anteriormente

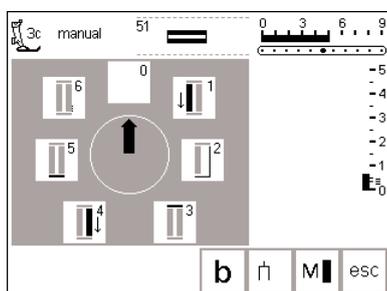
Ojal manual en 4 resp. 6 fases



Los ojales manuales son apropiados para una utilización única o para arreglar ojales ya existentes. La cantidad de las fases depende de la clase del ojal escogido. Un ojal manual no puede memorizarse.

Reclamar el gráfico en la pantalla

- seleccionar el ojal deseado
- pulsar la función „man“ = manual

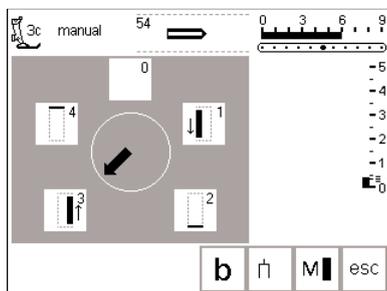


Símbolos de las fases

- se abre una ventana con un gráfico de las fases del ojal escogido:
- el ojal para ropa interior tiene 6 fases
- el ojal redondo tiene 4 fases
- el ojal con ojete tiene 4 fases
- la flecha en el círculo señala „0“

Ejemplo de un ojal, véase en el manual de costura de la artista 185, página 28.

Coser un ojal en 4 fases (redondo y con ojete)



Coser un ojal en 4 fases

- pulsar la casilla „1“ en la ventana
- coser la 1ª oruga
- parar la máquina a la medida deseada
- pulsar la casilla „2“
- la máquina cose el redondo o el ojete
- pulsar la casilla „3“
- la máquina cose la 2ª oruga hacia atrás
- parar la máquina a la altura del primer punto
- pulsar la casilla „4“
- la máquina cose la presilla de arriba y remata automáticamente
- el largo de las orugas se determina manualmente durante la costura

- presillas, redondo y puntos de remate están programados
- utilizar una lezna para abrir el redondo antes de abrir el ojal con el corta-ojales



Indicación:

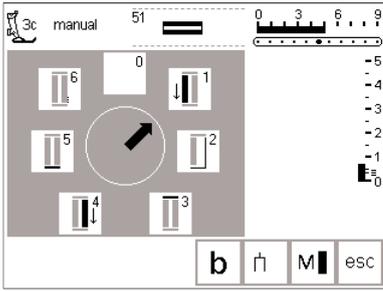
En la pantalla aparecen los ojales redondos y con ojete igual.

Salir del programa

- pulsar la casilla „esc“
- la pantalla anterior de ojales aparece de nuevo

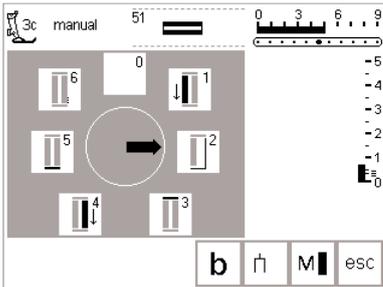
Coser un ojal en 6 fases

En la pantalla aparecen todos los ojales igual.



Coser un ojal en 6 fases

- pulsar la casilla „1” en la ventana
- el símbolo del ojal indica la parte del ojal que se va a coser
- coser la 1ª oruga
- parar la máquina al final de la oruga



Coser el ojal

- pulsar la casilla „2”
- la máquina cose puntos rectos hacia atrás
- parar la máquina a la altura del primer punto del ojal
- pulsar la casilla „3”
- la máquina cose la presilla de arriba y se para automáticamente
- pulsar la casilla „4”
- la máquina cose la 2ª oruga
- parar la máquina
- pulsar la casilla „5” en la ventana
- la máquina cose la presilla de abajo y se para automáticamente
- pulsar la casilla „6”
- la máquina cose los puntos de

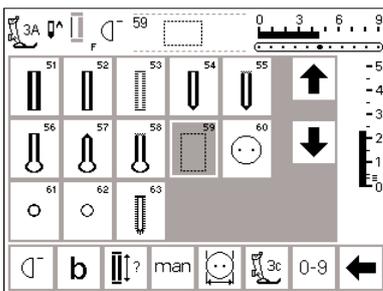
- remate y se para automáticamente
- el largo de las orugas los determina la utilizadora
- presillas y puntos de remate están programados

esc

Salir del programa

- pulsar la casilla „esc”
- la pantalla anterior de ojales aparece de nuevo

Pespunte previo en ojales



El pespunte previo en ojales es recomendable en todos los materiales de malla suave, floja o en ojales que tienen que salir muy resistentes.

El pespunte sirve también como refuerzo en aperturas de ojal en cuero, vinilo o fieltro.

Pespunte previo en ojales

- seleccionar la muestra de punto núm. 59 en la pantalla
- la secuencia del programa se regula según el pie prénsatelas escogido
- pie prénsatelas núm. 3A = pespunte previo automático
- la programación es idéntica como la del programa del ojal automático (véase páginas 32–34)

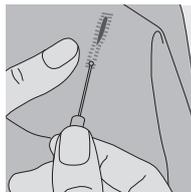
- prénsatelas núm. 3C = programa cuenta-puntos
- la programación es idéntica como la del programa del ojal cuenta-puntos (páginas 35)

Modificar la distancia entre las líneas de pespunte

- modificar el ancho del punto si la distancia entre las líneas de pespunte es demasiado grande o pequeña

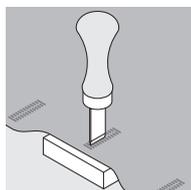


Abrir ojales



Corta-ojales

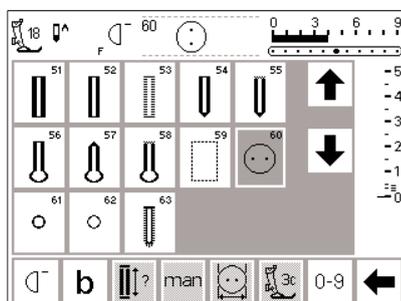
- cortar con el corta-ojales desde las dos extremidades del ojal hacia el centro



Punzón corta-ojales (accesorio especial)

- colocar el ojal sobre un trozo de madera
- colocar el punzón corta-ojales en el centro del ojal
- apretar el punzón con la mano o un martillo hacia abajo

Programa de coser botones



La máquina puede coser botones de 2 y 4 agujeros.

Programa de coser botones

- seleccionar la muestra de punto núm. 60
- Montar el pie prensatelas para coser botones núm. 18

- utilizando el prensatelas para coser botones puede regularse a gusto la distancia entre el botón y la tela (cuello)



Coser botones

- botones con 2 agujeros:
- eventualmente regular el ancho del punto (según la distancia entre los agujeros)
 - la máquina se para automáticamente al final del programa

- coser el programa completo en los dos agujeros anteriores
- desplazar con cuidado el botón hacia adelante (hacia sí)
- después coser el programa en los dos agujeros posteriores
- eventualmente envolver las extremidades de los hilos alrededor del cuello del botón

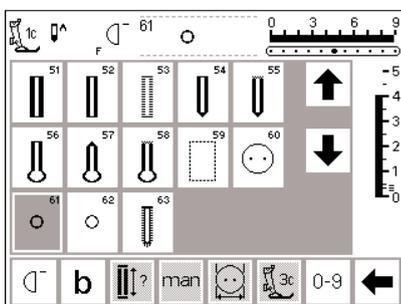
botones con 4 agujeros:

- eventualmente regular el ancho del punto (según la distancia entre los agujeros)

Ejemplo:

Manual de costura artista 185, pág. 29

Programas de corchetes



Programa de corchete

- seleccionar el corchete deseado
- 61 corchete con zig-zag
- 62 corchete con punto recto

Coser corchetes

- la máquina se para automáticamente al final del programa

Abrir corchetes

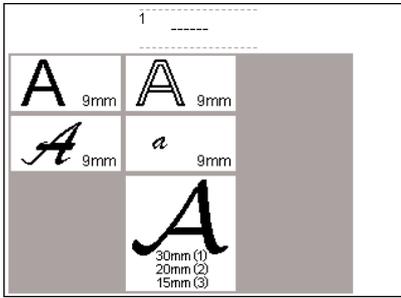
- con una lezna, un perforador o un punzón

Ejemplo véase en el manual de costura de la artista 185, página 30.

Alfabetos/números

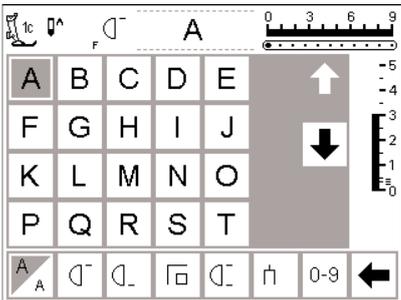
Hay 5 caligrafías de alfabetos a disposición. Cada una de ellas puede coserse en 2 tamaños diferentes.

Los monogramas están a disposición en tres tamaños.



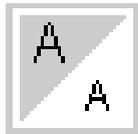
Alfabetos

- pulsar la tecla externa „alfabetos“
- en la pantalla aparece una vista general de todos los alfabetos (menú)
- letra de palo
- letra doble
- caligrafía en mayúsculas (Italic)
- caligrafía en minúsculas (Italic)
- monogramas 30/20/15 mm (transporte transversal)
- pulsar una casilla
- el alfabeto deseado está activado



Pantalla: selección de letras

- la indicación del prénsatelas y el símbolo del stop-aguja se encuentran en su sitio habitual
- con las flechas se pueden hacer rodar („scrollen“) todas las letras y los números disponibles



Modificar el tamaño de la letra

- al iniciar el programa de alfabeto generalmente se activa el tamaño grande de la letra
- pulsar la casilla „tamaño de la caligrafía“
- el fondo gris se desplaza hacia la parte de fondo blanco
- las letras reducen su tamaño
- pulsar de nuevo la casilla „tamaño de la caligrafía“
- el tamaño grande está nuevamente activado

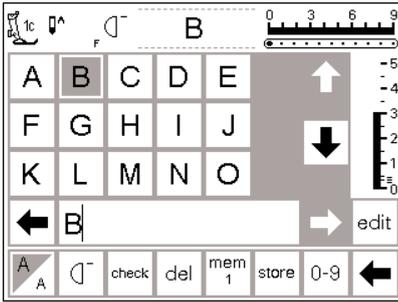


Tamaño del monograma

- seleccionando el programa de alfabetos se activa generalmente el tamaño (1 = 30 mm)
- pulsar la casilla "tamaño del alfabeto":
- el tamaño 2 está activado (2 = 20 mm)
- pulsar de nuevo la casilla "tamaño del alfabeto":
- el tamaño 3 está activado (3 = 15 mm)
- los tamaños núm. 2 y 3 se cosen seguidamente, sin parar (letras, palabras en la memoria)
- monogramas en el tamaño núm. 1 son letras singlas = la máquina se para y remata
- monogramas en el tamaño núm. 1 pueden posicionarse con la ayuda de los patrones (véase pág. 51)

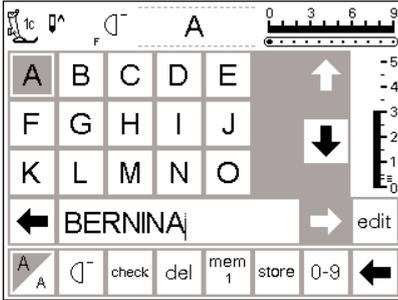
Ejemplo véase en el manual de costura de la artista 185, página 42.

Programación de letras y números



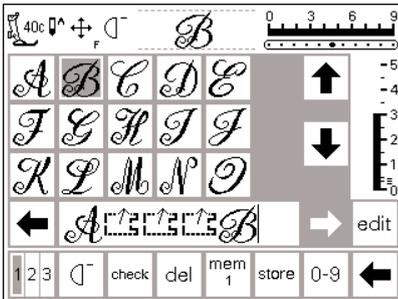
Programación

- abrir la memoria (tecla externa „mem“)
- pulsar en la pantalla la casilla con la letra deseada
- la letra aparece inmediatamente abajo, en el panel de programación
- el cursor se desplaza hacia la derecha, al lado de las letras



Continuar la programación

- seleccionar la próxima letra pulsando la casilla correspondiente
- la segunda letra aparece en el panel de programación, etc.
- más información sobre la memorización en la memoria, véase en las páginas 42–47



Monogramas en la memoria

- es posible combinar letras de monograma en la memoria
- la distancia entre las letras se programa con la „costura en 16 direcciones“ (utilizar el patrón/folio: costura en 16 direcciones)
- observar exactamente los puntos de inicio y final (patrón)

Ejemplo de alfabeto véase en el manual de costura de la artista 185, página 42.

Memoria

La memoria permite la combinación, corrección y memorización de puntos (muestras), letras y números.

La memoria tiene espacio para 1023 puntos (muestras, letras, números) Los registros de memoria pueden ser lo largo que se desee, según la cantidad de puntos/muestras que se memorizan (= tamaño individual).

La memoria es de larga duración, es decir queda memorizada hasta que se cancele o se re programe. Un corte de la corriente o la desconexión prolongada de la máquina no influye el programa memorizado.

Las modificaciones, como largo resp. ancho del punto y posición de la aguja tienen que finalizarse antes de la programación.

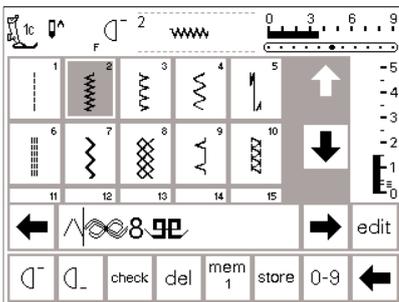
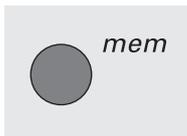
La indicación de la muestra en el panel de programación, en comparación con la indicación arriba en la pantalla, está girada de 90° hacia la izquierda. La dirección de la costura en el panel de programación es siempre de izquierda a derecha.

Programar con el prensatelas con el cual se va a coser luego.

Indicación: Es recomendable hacer todas las modificaciones en el programa de edición = edit.
Ventaja: la modificación es visible en cada punto modificado.

Ejemplos véase en el manual de costura de la artista 185, paginas 40-42.

Abrir la memoria

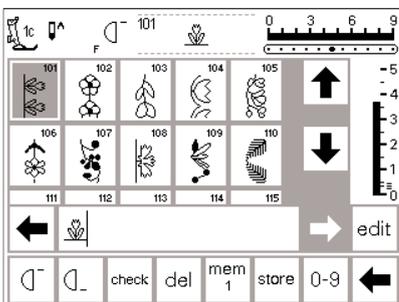


abrir „mem“ = memoria

- pulsar la tecla externa „mem“
- en la pantalla se abre el panel de programación
- el panel de programación tapa la tercera línea de puntos
- todos los puntos pueden hacerse rodar (casillas con flechas) hacia arriba/abajo (como de costumbre)
- el cursor aparece como barra vertical en el panel de programación (el mismo cursor como suelen tener los ordenadores corrientes)
- todas las modificaciones (programar, añadir funciones, corregir) se efectúan a la izquierda del cursor

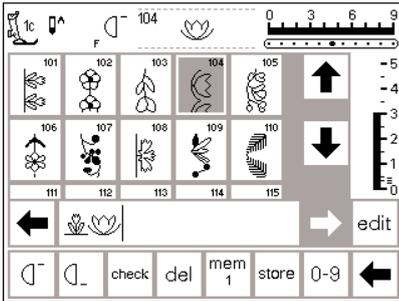
- la barra de funciones (la línea de abajo del todo) cambia automáticamente a las funciones que se necesitan para trabajar en la memoria
- el número del registro abierto aparece en la casilla „mem“

Programación de muestras de puntos



Programación

- pulsar el punto deseado
- si es necesario hacer modificaciones (largo resp. ancho del punto, posición de la aguja)
- abrir la memoria con la tecla exterior „mem“
- pulsar la muestra en la parte de arriba de la ventana
- la muestra aparece inmediatamente abajo, en el panel de programación
- el cursor se desplaza hacia la derecha, detrás de la muestra

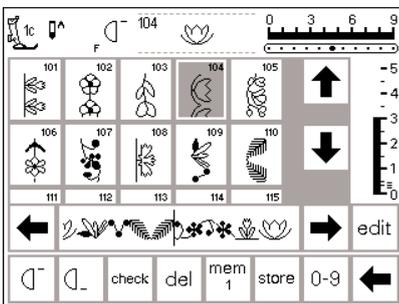


Continuar la programación

- seleccionar la próxima muestra pulsando la casilla correspondiente
- la segunda muestra aparece en el panel de programación
- inicio de la costura; apretando el pedal de mando salta el cursor al inicio de la combinación de puntos para coserlos

- pulsar „store“ para memorizar
- la casilla emite una vez señales intermitentes = memorizar
- Utilice “Repetición de la muestra” o “fin del dibujo” para parar automáticamente la máquina computerizada:
- Repetición de la muestra 1x en la barra de funciones = la máquina se para al final de todas las muestras programadas
- pulsar la casilla «fin de la muestra» = la máquina de coser computerizada se para al final de la muestra empezada

Atención: Si se ha modificado el contenido de la memoria/registro con la ayuda de la función „edit“ (véase página 44) entonces hay que pulsar la función „fin del dibujo“ para poder coser la combinación desde el principio

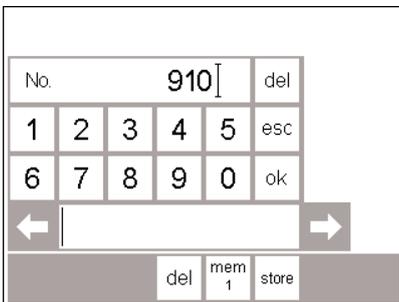


Hacer rodar la memoria y salir de ella

- las dos flechas en los lados del panel de programación (derecha e izquierda) son las casillas para hacer rodar („scrollen“) el panel de programación
- con estas flechas puede hacerse rodar todo el contenido de la memoria, hacia adelante y atrás

- el cursor también se mueve dentro de la memoria
- pulsar la tecla externa „mem“
- si no se memoriza la combinación de puntos, aparece un aviso en la pantalla preguntando si se quiere memorizar la combinación

Programación de muestras mediante el código de números

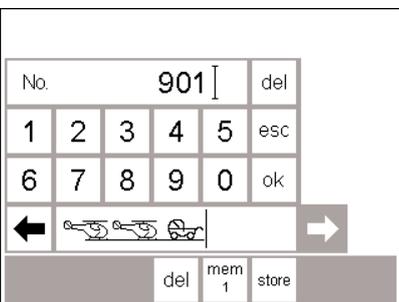


Selección de muestras mediante el código de números

- abrir la memoria
- pulsar la casilla „0-9“
- en la pantalla aparece una tabla numérica
- el panel de programación se encuentra debajo de la tabla numérica
- entrar el número de la muestra pulsando las casillas correspondientes
- el número entrado aparece sobre la tabla numérica

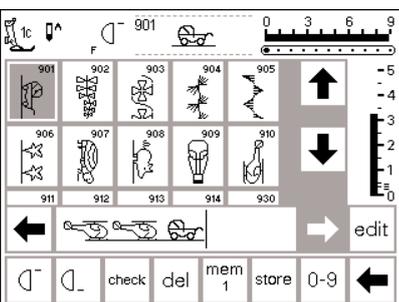
Corrección

- pulsar la casilla „del“ arriba a la derecha = cambiar el número del punto
- el cursor en el rectángulo se desplaza hacia la izquierda y anula el número entrado
- entrar los números correctos
- pulsar la casilla „del“ abajo en la barra de funciones = la muestra programada se anula
- la muestra en la parte izquierda del cursor se anula



Confirmar y continuar la programación

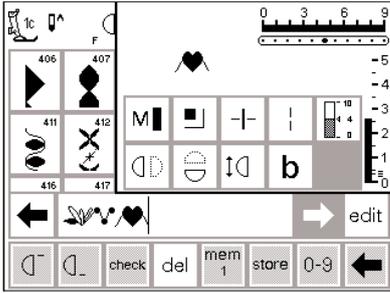
- para confirmar pulsar la casilla „ok“
- el dibujo escogido aparece en el panel de programación
- pulsando nuevamente la casilla „ok“ se memoriza otra vez la misma muestra en la memoria
- pulsar la casilla „store“, el contenido está memorizado



Regresar a la tabla de muestras

- pulsar la casilla „esc“
- en la pantalla aparece la página con la muestra seleccionada
- la muestra seleccionada está activada (fondo agrisado)

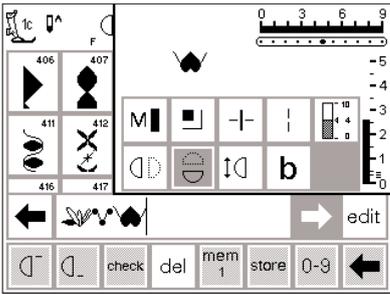
Modificación/edición del contenido de la memoria



Muestras de puntos con funciones

- las muestras programadas también pueden modificarse
- programar las primeras dos muestras
- pulsar la casilla „edit“
- arriba a la derecha aparece una ventana con todas las funciones posibles

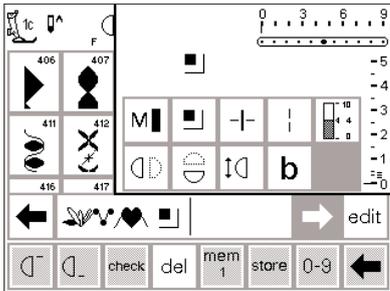
- en la ventana de función „edit“ está el punto que también se encuentra en la parte izquierda del cursor en el panel de programación
- en el panel de programación aparece el punto en su forma modificada



Añadir funciones (p.ej. imagen espejo)

- colocar el cursor en la parte derecha de la muestra que se desea modificar en imagen espejo
- pulsar la casilla „edit“
- pulsar la casilla „imagen espejo“ en la ventana con las funciones

- la muestra en el panel de programación aparece inmediatamente en imagen espejo
- este procedimiento vale también para todas las otras funciones
- pulsar de nuevo la casilla „edit“, la ventana de „edición“ se cierra



Modificaciones visibles (en el panel de programación)

- la función de remate al final de la muestra está indicada como función en el panel de programación
- antes de continuar la programación, anular las funciones que no se necesiten
- pulsar la casilla „edit“ = cerrar las funciones

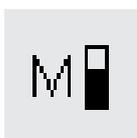
Indicación:

Funciones como p.ej. punto largo y alargamiento de la muestra pueden aplicarse en conexión con las muestras transversales, pero éstas salen retorcidas – por eso no recomendamos su utilización.

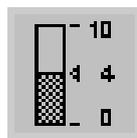
Funciones en la memoria

Las siguientes funciones están disponibles pulsando la casilla „edit“ en el menú de memoria. Las teclas de función en la barra de funciones se quedan inactivas

hasta que se cierra la función „edit“. (Excepción: la función „del“) Más información sobre las funciones, véase la página 29–30.



Velocidad del motor



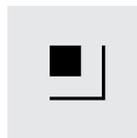
Tensión del hilo



Tamaño del monograma



Balance



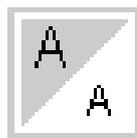
Función de remate



Alargamiento del dibujo



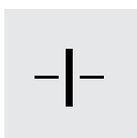
Imagen espejo (derecha/izquierda)



Tamaño de la caligrafía



Punto largo

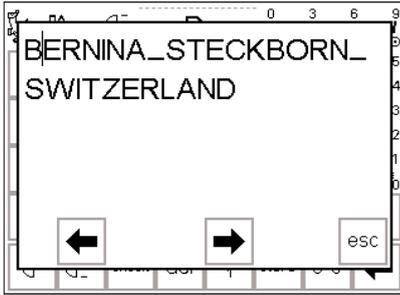


Interrupción en la memoria



Imagen espejo (arriba/abajo), en dirección del cosido

Contenido de la memoria de una mirada



Contenido de la memoria de una mirada

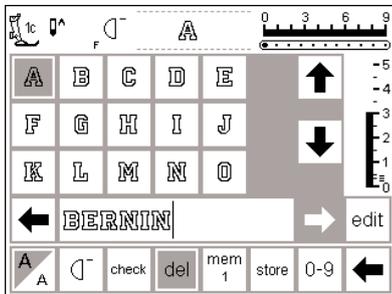
- situar el cursor al inicio de la memoria (activar „principio del dibujo“)
- pulsar la casilla „check“
- el contenido de la memoria aparece en una ventana grande en la pantalla
- el cursor es visible

- para corregir desplazar el cursor mediante las flechas de la ventana (procedimiento idéntico como „corrección en la memoria“)
- pulsar la casilla „esc“
- la ventana grande se cierra, la casilla de memoria aparece como de costumbre
- el cursor está en el mismo sitio como en la ventana grande

Corrección en la memoria

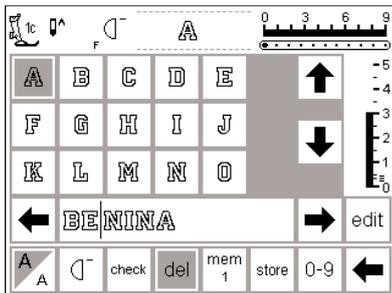
Regla:

Todas las modificaciones se efectúan en la parte izquierda del cursor.



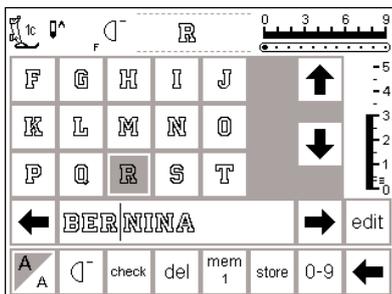
Anular la última muestra programada

- pulsar la casilla „del“
- la última muestra entrada (en la parte izquierda del cursor) se anula



Anular una muestra dentro de la memoria

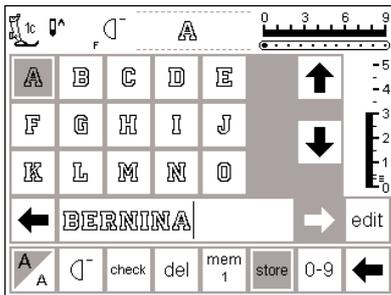
- colocar el cursor en la parte derecha de la muestra que se desea anular
- pulsar la casilla „del“
- la muestra se anula
- las muestras se juntan automáticamente



Añadir una muestra dentro de la memoria

- colocar el cursor en la parte derecha de la muestra que se desea añadir
- pulsar la muestra nueva en la parte de arriba de la pantalla
- la muestra nueva aparece inmediatamente en la parte izquierda del cursor

Memorizar el contenido del panel de programación/ salir de la memoria



Memorizar el contenido del panel de programación

- pulsar la casilla „store“
- el contenido está memorizado

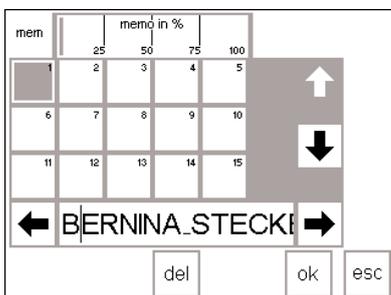
Salir de la memoria

- pulsar la tecla externa „mem“
- la memoria se cierra (ningún panel de programación en la pantalla)
- el contenido de la memoria puede reclamarse a todo momento

Desconectar la máquina sin memorizar

- el contenido del panel de programación se pierde si se desconecta la máquina sin haber memorizado el contenido pulsando la casilla „store“ anteriormente

Interrupción en la memoria



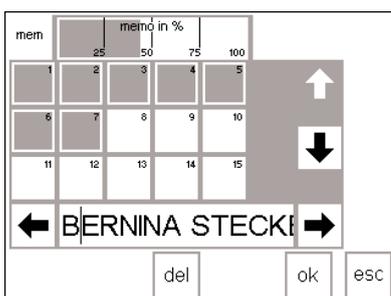
Abrir un registro ya existente

- abrir la memoria (pulsar la tecla externa „mem“)
- pulsar la casilla „mem1“ en la barra de funciones
- en la pantalla aparece el registro últimamente abierto, sólo si mientras tanto no se ha desconectado la máquina
- la vista general de los registros de memoria aparece
- el registro abierto está gris oscuro
- los registros ocupados están gris claro
- los registros vacíos están blancos
- si hay más de 15 registros ocupados, pueden hacerse rodar las casillas con las flechas (hasta 255 registros)

- pulsar un registro ocupado
- el contenido del registro aparece en el panel de programación
- pulsar la casilla „esc“ para volver a la pantalla de salida
- el contenido del registro queda intacto en el panel de programación
- puede coserse, complementarse o corregirse

Indicación: El contenido de la memoria/del registro tiene que coserse en una ventana de muestras, no en la ventana de la vista general de los registros.

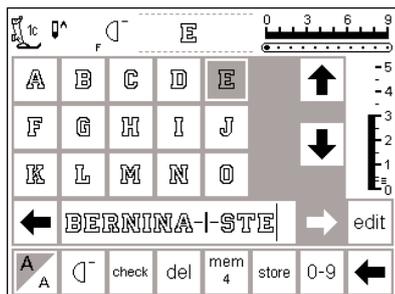
Grado de relleno de la memoria



Abrir la vista general

- abrir la memoria (pulsar la tecla externa „mem“)
- pulsar la casilla „mem1“ en la barra de funciones
- la vista general de los registros aparece
- el grado de relleno de la memoria completa está indicado en % en la barra superior (primera línea en la pantalla)
- total posibilidades de memorización: 1023 puntos (muestras, letras, números)

Interrupción en la memoria



Interrupción en la memoria

- el contenido de la memoria puede dividirse en cualquier cantidad de secciones (p.ej. nombre, calle, domicilio, etc.)
- programar el nombre
- programar la función „interrupción en la memoria“ (por la casilla „edit“)
- programar la calle, etc.
- las secciones diferentes pertenecen a la misma memoria (p.ej. mem 4)
- pero ellas son completamente independientes
- las interrupciones en la memoria también pueden programarse posteriormente
- el procedimiento es idéntico como descrito en „corrección en la memoria“

- la máquina sólo cose la sección correspondiente
- para coser la próxima sección hay que desplazar el cursor
- inicio de la costura; si se apreta el pedal de mando entonces salta el cursor a inicio de la combinación de puntos para coserlos completamente

Atención: Si se ha modificado el contenido de la memoria/del registro con la ayuda de la función „edit“ (véase pág. 44) entonces hay que pulsar la función „inicio del dibujo“ para poder coser la combinación desde el principio.

- activar „fin del dibujo“ en la barra de funciones si la sección sólo se desea coser una vez

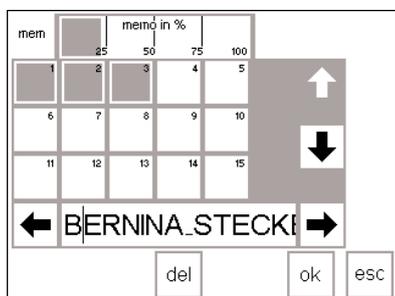
Coser

- colocar el cursor en el sitio deseado, activar „principio del dibujo“ y coser
- el cursor se sitúa en la parte derecha de la primera letra; la máquina empieza con la primera letra en la parte izquierda del cursor

Indicación:

Hay que desplazar o mover la tela para que cada sección se cose en el sitio correcto.

Anular un registro de la memoria

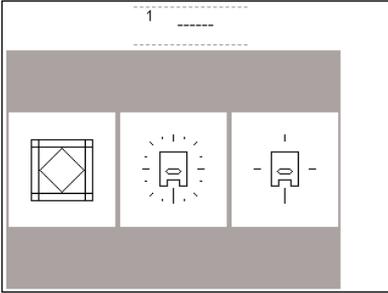


Anular un registro de la memoria

- abrir la memoria (pulsar la tecla externa „mem“)
- pulsar la casilla „mem1“ en la barra de funciones
- la vista general de los registros de memoria aparece
- pulsar la casilla del registro deseado (p.ej. mem 3)

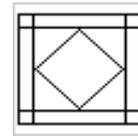
- pulsar la casilla „del“
- un aviso aparece en la pantalla y pide confirmación de la anulación
- confirmar pulsando „sí“
- el registro está anulado
- pulsar la casilla „esc“ para volver a la pantalla de salida

Puntos „quilt“/costura en 16 direcciones/costura en 4 direcciones

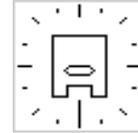


Selección del menú: puntos „quilt“

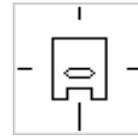
- en la pantalla aparece la vista general:
- puntos „quilt“
- costura en 16 direcciones
- costura en 4 direcciones
- pulsar la casilla deseada
- los puntos de la categoría seleccionada aparecen



puntos „quilt“

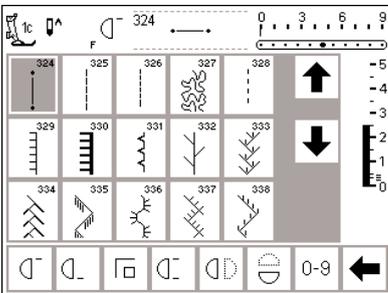


costura en 16 direcciones



costura en 4 direcciones

Puntos „quilt“

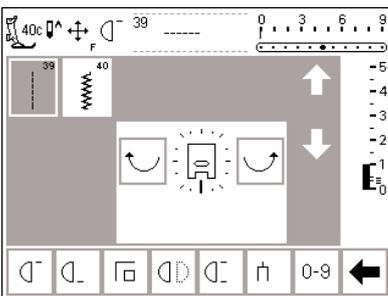


Puntos „quilt“ – punto a mano

- hay diferentes puntos a disposición
- 324 Punto Quilt – programa de remate
- 325 Punto Quilt – punto recto
- 326 punto recto corto
- 327 punto salteado
- 328 punto „quilt“ – punto a mano
- 329 punto de París
- 330 punto de París triple
- 331 punto invisible
- 332 punto de pluma
- 333–338, 351 variaciones de puntos de pluma
- 346–350 variaciones de puntos quilt (colchear)
- 352 Punto parisiense (dual)
- 353 Punto parisiense doble (dual)

- pulsar la casilla deseada
- el punto está activado
- todas las informaciones en la pantalla están visibles, como de costumbre
- el largo/ancho del punto puede modificarse como de costumbre

Costura en 16 direcciones



Costura en 16 direcciones

- para las 16 direcciones hay 2 puntos a disposición:
- núm. 39 punto recto
- núm. 40 punto zig-zag
- en el centro de la pantalla aparece un símbolo (prénsatelas), los puntos alrededor del prénsatelas simbolizan las 16 direcciones de costura
- se cambia la dirección de la costura, paso a paso, pulsando una vez la casilla „izquierda“ o „derecha“ (flechas curvadas)
- pulsando las casillas continuamente se cambia más rápidamente la dirección de costura
- la máquina cose el punto escogido en la dirección indicada

- el largo del punto puede reducirse pero no aumentarse

Coser

- determinar la dirección y coser
- determinar otra dirección y continuar cosiendo
- continuar así

Punto zig-zag

- el largo del punto está programado a punto de oruga (tupido)
- el largo del punto puede reducirse sin escalas o aumentarse hasta 1 mm
- el ancho del punto puede modificarse sin escalas de 0 a 9

Indicación: un ancho del punto de 6 a 7 mm no garantiza más una costura plana, por eso utilizar una entretela

Punto recto

- el largo del punto es siempre 3 mm, en todas las 16 direcciones (indicación en la barra del largo del punto 1)

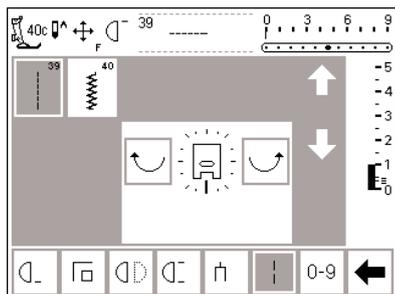
Indicación: la pantalla indica que el punto tiene 1 mm de largo. Sólo cada tercer punto se cose = 3 mm

Coser

- determinar la dirección y coser
- determinar otra dirección y continuar cosiendo
- continuar así

Ejemplo para coser en 16 direcciones en el manual de costura de la artista 185, páginas 43–44

Costura en 16 direcciones – punto recto con la función „punto largo“



Punto recto con la función „punto largo“

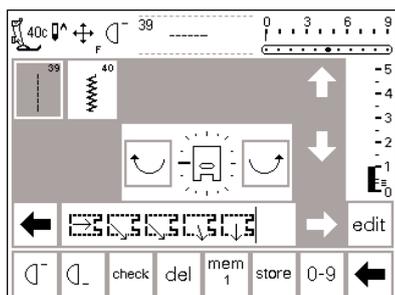
- pulsar la tecla externa „puntos quilt/costura en diferentes direcciones“
- pulsar „costura en 16 direcciones“
- seleccionar el punto recto (la máquina cose sólo cada tercer punto = 3 mm)
- activar la función „punto largo“, la máquina cose cada noveno punto
- **Indicación:** sin la función „punto largo“ cose la máquina cada tercer punto. Activando la función „punto largo“ cose la máquina cada noveno punto, al mismo tiempo se desplaza la tela
- el fondo de la casilla de función „punto largo“ está agrisada, en la parte de abajo de la pantalla

- determinar la dirección
- la máquina cose en la dirección seleccionada con puntos de 9 mm de largos

Aplicación:

La combinación punto recto y punto largo es adecuada para unir muestras o letras grandes (véase en el manual de costura de la artista 185, pág. 44). Simplemente recortar los puntos de conexión al terminar.

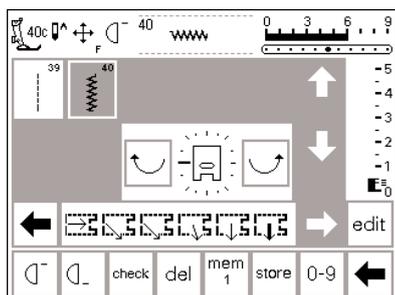
Costura en 16 direcciones – indicación en la memoria



Punto recto en la memoria

- pulsar la tecla externa „puntos quilt/costura en diferentes direcciones“
- pulsar „costura en 16 direcciones“
- seleccionar el punto recto
- abrir la memoria pulsando la tecla externa
- si el registro abierto está lleno, pulsar la casilla „mem“ = la pantalla cambia al menú de registros
- seleccionar un registro vacío (está blanco)
- confirmar con „ok“
- determinar la dirección del cosido con las flechas
- seleccionar uno/variados punto recto/s

- en el panel de programación aparece un símbolo de prensatelas con una flecha fina
- el símbolo de prensatelas está girado de 90° hacia la izquierda
- la flecha fina indica la dirección seleccionada de la costura
- cada símbolo de prensatelas corresponde a un punto de 9 mm de largo
- en caso de una distancia más larga en la misma dirección hay que programar la cantidad de símbolos correspondientes

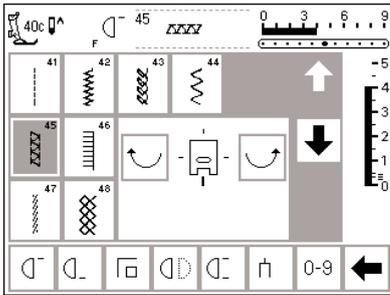


Punto zig-zag en la memoria

- véase arriba
- seleccionar el punto zig-zag en vez del punto largo
- en el panel de programación aparece un símbolo de prensatelas con una flecha gruesa
- cada símbolo de prensatelas corresponde a un punto de 9 mm de largo
- puntos zig-zag en diferentes direcciones pueden retorder el tejido, por eso utilizar una entrete-
la

Costura en 4 direcciones

Coser en 4 direcciones sin tener que girar la tela. Especialmente recomendado para arreglar vestidos, prendas tubulares (piernas de pantalón, mangas, etc.). También puede utilizarse para trabajos decorativos.



Costura en 4 direcciones

- seleccionar en el menú „costura en 4 direcciones“
- hay 8 puntos a disposición
 - 41 punto recto
 - 42 zig-zag
 - 43 punto de jersey/tricot
 - 44 costura de serpiente
 - 45 overlock doble
 - 46 punto parisiense
 - 47 punto super-stretch
 - 48 punto nido de abeja
- en el centro de la pantalla aparece un símbolo de prénsatelas, los puntos alrededor del prénsatelas simbolizan las 4 direcciones de costura
- con las casillas derecha o izquierda (flechas) se cambia la dirección de la costura, paso a paso
- el largo y ancho del punto sólo puede modificarse al coser en dirección longitudinal, es decir hacia adelante y hacia atrás.

Dirección de la costura

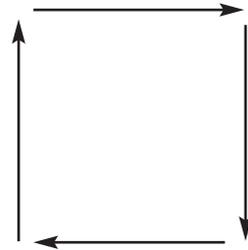
- la máquina cose el punto escogido en la dirección indicada

Coser

- determinar la dirección de la costura (event. con „fin del dibujo“) y coser
- parar la máquina
- determinar la nueva dirección (event. con „fin del dibujo“) y coser
- parar la máquina, etc.

Consejo

- para coser rápidamente: utilizar adicionalmente la función „fin del dibujo 1–9“
- para coser aplicaciones es más fácil si el rectángulo se cose de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda (en el sentido de las agujas del reloj)



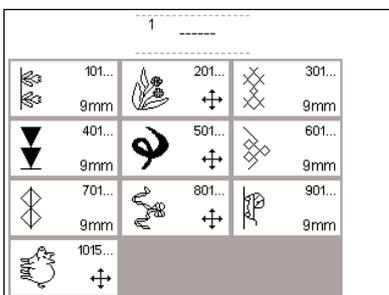
Ejemplo en el manual de costura de la artista 185, página 45

Muestras transversales „Outline-Designs“

Muestras transversales son muestras grandes donde el tejido no sólo se transporta hacia adelante y hacia atrás sino también transversalmente. Estas muestras son „bordados“ donde sobre todo se cose la línea exterior de la muestra (Outline-Designs).

Las funciones como el punto largo y alargamiento del punto pueden utilizarse con las muestras transversales, pero el resultado no sale óptimamente. Por eso no recomendamos estas funciones en conexión con las muestras transversales.

Indicación: función „balance“, véase pág. 52–53

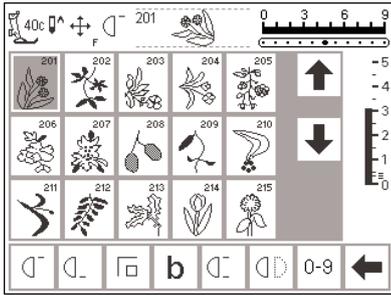


Ejemplos de muestras transversales en el manual de costura de la artista 185, páginas 46–48

Puntos decorativos

- pulsar la tecla externa „puntos decorativos“
- en la pantalla aparece la vista general de los grupos de puntos (menú)
- pulsar una casilla con las muestras transversales (todas las muestras transversales están indicadas con el símbolo de 4 flechas – flechas cruzadas)
- las muestras transversales están activadas

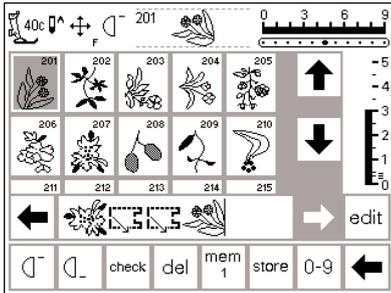
Muestras transversales



Muestras transversales

- pulsar la casilla deseada
- la muestra está activada
- el símbolo de cuatro flechas (a la derecha del símbolo del stop-aguja) indica que son muestras transversales
- en algunas muestras se para la máquina automáticamente
- sólo en los puntos de cenefa están el inicio y final de la costura a la misma altura

- estos puntos pueden coserse continuamente
- algunos motivos pueden coserse como motivos individuales porque el inicio y el final no están a la misma altura
- los patrones ayudan a posicionar las muestras



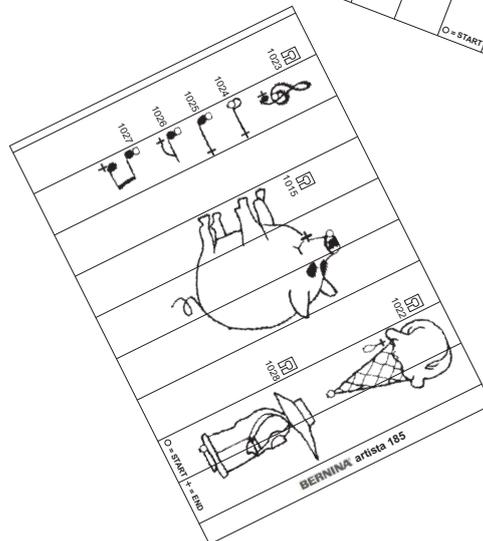
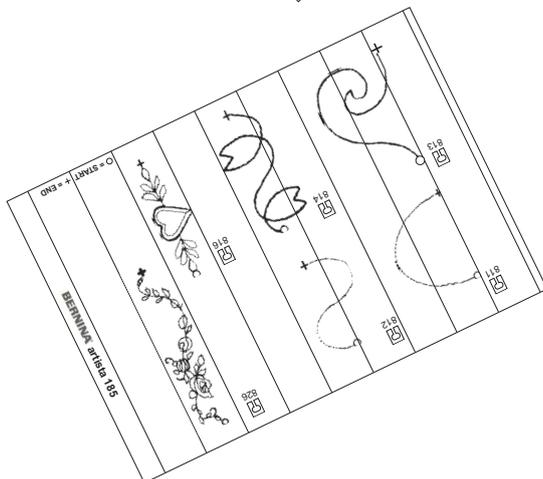
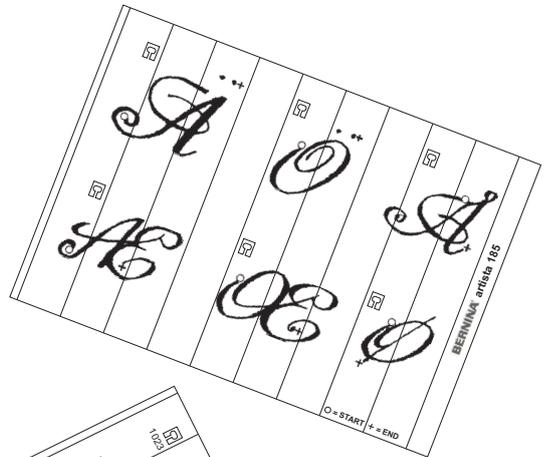
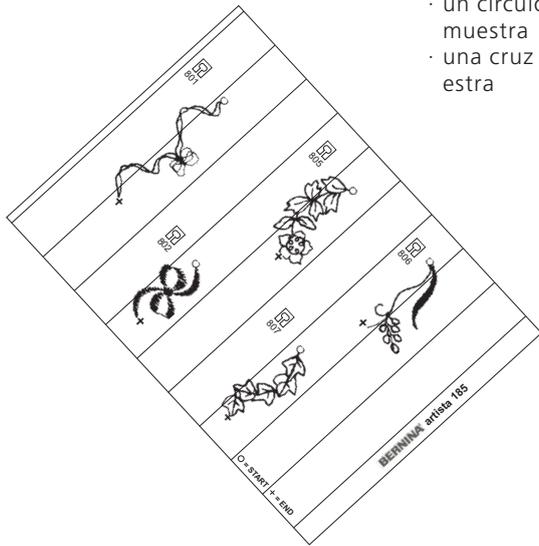
Muestras transversales en la memoria

- las muestras transversales pueden guardarse en la memoria, véase las páginas 42-47
- las muestras transversales pueden unirse en la „memoria“ con los puntos de la costura en 16 direcciones (véase página 49)

Patrones (folios)

- en los patrones (folios) adjuntos están estampadas las muestras en su tamaño original
- un círculo simboliza el inicio de la muestra
- una cruz simboliza el fin de la muestra

- las líneas finas indican la dirección de la costura
- el pie prénsatelas tiene que colocarse sobre la tela en la dirección indicada



Balance

Todas las muestras/los puntos vienen controlados y ajustados óptimamente antes de que la máquina salga de la fábrica. Pruebas con 2 capas de tela cretona con hilo metroseno 100/2 de la compañía Arova Mettler, Suiza.

Diferentes tejidos, hilos y entretelas pueden influir las muestras programadas de tal manera, que las muestras/los puntos salen „abiertos“ o demasiado „cerrados“.

Con el balance electrónico pueden corregirse estas irregularidades y adaptar las muestras/los puntos óptimamente al tejido.

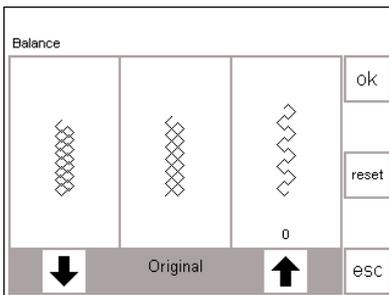
El balance tiene 50 pasos para el largo y 20 pasos para el ancho a disposición.



Abrir el balance

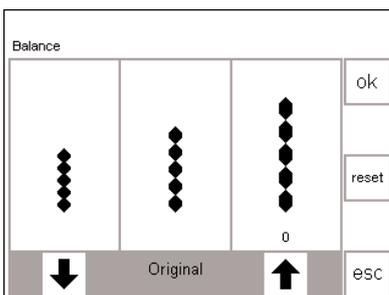
- pulsar la casilla de función „b“ (balance)
- si la casilla no aparece en la pantalla, pulsar la flecha en la barra de funciones
- las funciones corren por la pantalla

Balance con puntos útiles y decorativos



Si el punto está demasiado cerrado, corregir con esta flecha.

Si el punto está demasiado abierto, corregir con esta flecha.



Si el punto está demasiado cerrado, corregir con esta flecha.

Si el punto está demasiado abierto, corregir con esta flecha.

Al coser materiales suaves (jersey, tricot) puede alargarse el tejido debajo del pie prénsatelas. En tal caso, p.ej. el punto nido de abeja, no sale „cerrado“. En tejidos gruesos puede solaparse el punto. Con el balance se pueden corregir estas irregularidades fácilmente.

Balance

- seleccionar el punto
- activar la función „balance“, aparece una ventana especial (balance)
- en el centro de la ventana está el punto original

Corregir

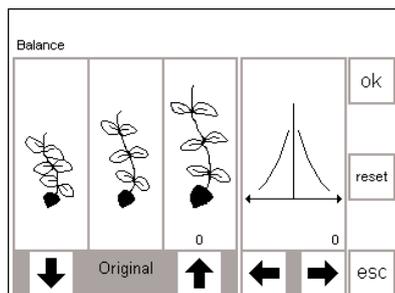
- el punto sale demasiado abierto:
- pulsar la flecha derecha (aprox. 3 veces)
 - sobre la flecha están indicados los pasos de balance activados
 - el punto se cierra
 - la modificación del balance no es visible en el punto
 - normalmente son suficientes de 2 a 5 pasos de balance para corregir los puntos útiles (máx. 50 pasos)
 - ¡hacer una costura de prueba!
- el punto sale demasiado cerrado:
- procedimiento idéntico como descrito arriba
 - para corregir pulsar la flecha izquierda
 - ¡hacer una costura de prueba!

- en todos los puntos útiles, está siempre el punto nido de abeja en la ventana de „balance“ como ejemplo
- en todos los puntos decorativos de 9 mm está siempre el punto de hoja como ejemplo
- en cada lado del punto original hay una modificación posible (izquierda demasiado cerrado y derecha demasiado abierto)
- las flechas en la parte inferior indican en que dirección hay que corregir el punto

Vuelta al punto elegido anteriormente en la pantalla

- después de haber hecho todas las correcciones, confirmar con „ok“ para volver a la pantalla con el punto activado
- con la función „reset“ se pone el valor modificado a su regulación de base
- antes de seleccionar una muestra nueva, reajustar el balance en la posición inicial pulsando la tecla externa „clr“, si no, el balance influye el punto nuevo

Balance en muestras transversales



Si el punto está demasiado cerrado, corregir con esta flecha

Si el punto está demasiado abierto, corregir con esta flecha

Estas flechas para corregir en dirección transversal

En las muestras transversales los materiales utilizados (tela, hilo, entretela, etc.) influyen muchísimo la apariencia de las muestras transversales. Por esa razón es a veces indispensable una corrección con el balance.

Balance

- seleccionar la muestra transversal
- activar la función „balance“
- una ventana especial de balance aparece
- en el centro de la parte izquierda de la ventana aparece el punto original
- en cada lado del punto original hay una modificación posible (izquierda demasiado cerrado y derecha demasiado abierto)
- la parte derecha de la pantalla indica la posibilidad de balance en dirección transversal
- en todas las muestras transversales, está siempre el punto escogido en la ventana de „balance“

Corrección en dirección longitudinal

- si la muestra cosida corresponde más o menos a la muestra en la parte derecha entonces hay que corregirla con la flecha derecha
- el punto se cierra
- si la muestra cosida corresponde más o menos a la muestra en la parte izquierda entonces hay que corregirla con la flecha izquierda
- el punto se abre
- los pasos de corrección del balance están indicados sobre de la flecha
- normalmente son suficientes de 1 a 5 pasos de balance para corregir la muestra transversal en dirección longitudinal (máx. 50 pasos)
- si se hacen más de 10 pasos de balance, se reduce automáticamente un poco el tamaño de la muestra
- hacer una costura de prueba y event. hacer más correcciones

Corrección en dirección transversal

- la parte derecha de la pantalla indica el balance en dirección transversal
- es posible que la muestra se haya abierto después de haberla corregido en dirección longitudinal
- es decir, la línea del medio de la muestra parece „retorcida“
- ahora se puede corregir la muestra en dirección transversal
- si el eje longitudinal de la muestra está retorcido hacia la derecha entonces hay que corregir con la flecha izquierda
- si el eje longitudinal está retorcido hacia la izquierda entonces hay que corregir con la flecha derecha
- normalmente son suficientes de 5 a 10 pasos de balance para corregir la muestra en dirección transversal (máx. 20 pasos)
- hacer una costura de prueba y event. hacer más correcciones

Vuelta al punto elegido

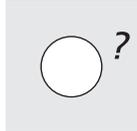
anteriormente en la pantalla

- después de haber hecho todas las correcciones, confirmar con „ok“ para volver a la pantalla con el punto activado
- con la función „reset“ se pone el valor modificado a su regulación de base
- antes de seleccionar una muestra nueva, reajustar el balance en la posición inicial pulsando la tecla externa „clr“, si no, el balance influye el punto nuevo

Help

El programa „help“ es un programa de ayuda que explica en la pantalla cada punto y casilla de función. Las informaciones corresponden a las explicaciones en este manual de instrucciones: Naturalmente obtiene Ud. la información más rápidamente mediante el programa electrónico „help“.

En todas las ventanas puede reclamarse la ayuda para obtener más información sobre puntos y funciones. Después de haber leído la información se vuelve de nuevo a la pantalla anterior pulsando „esc“.



Reclamar el programa „help“

- pulsar la tecla externa „?“
- pulsar la casilla del punto o de la función deseada

- un reloj indica que se está reclamando/buscando la información deseada



Punto invisible

- para dobladillo invisible
- para dobladillo de concha en jersey y tejidos finos
- para costura decorativa

esc

Ventana „help“/puntos

- la ventana proporciona las siguientes informaciones:
 - nombre del punto/de la muestra
 - materiales adecuados
 - aplicación principal



Imagen espejo en dirección del cosido

- la máquina cose el punto en imagen de espejo en dirección del cosido

Aplicación

- para bordar muestras individuales
- para combinaciones en la memoria

esc

Ventana „help“/funciones

- la ventana proporciona las siguientes informaciones:
 - nombre de la función
 - explicación de la función
 - aplicación



Regresar a la pantalla anterior

- pulsar la casilla „esc“
- la ventana „help“ se cierra
- la pantalla anterior aparece de nuevo

Indicación

El programa „help“ puede reclamarse a todo momento sin influir la aplicación actual.

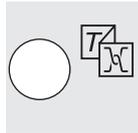
Tensión del hilo

Al seleccionar el punto se regula automáticamente la tensión del hilo.

En la fábrica se ha regulado la tensión del hilo óptimamente. Para ello se ha utilizado como hilo superior, como también en la canilla hilo metroseno del grosor 100/2 (compañía Arova Mettler, Suiza).

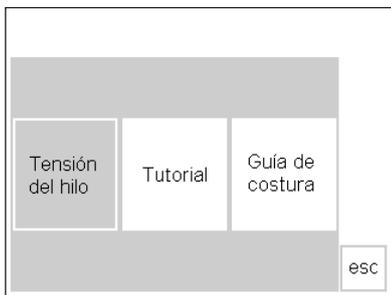
Utilizando otro hilo de coser o de

bordar es posible que aparezcan irregularidades en la óptima tensión del hilo. Por eso es necesario adaptar la tensión del hilo a la tela y al punto. Para modificar la tensión del hilo/Tutorial/guía de costura" o, en la barra de funciones en la pantalla el símbolo de „tensión del hilo“ (véase página 28).



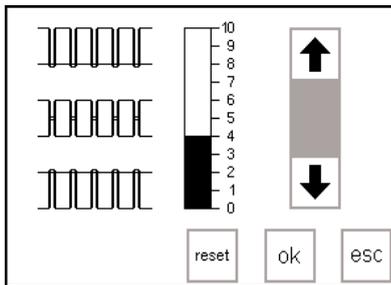
Tecla externa „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“

- pulsar la tecla externa „tensión del hilo“



Vista general

- en la pantalla aparece la vista general (menú)
- tensión del hilo
- Tutorial
- guía de costura
- pulsar la casilla „tensión del hilo“



Modificación de la tensión del hilo

- en medio a la izquierda de la pantalla aparece el punto óptimo (enlazamiento de los hilos en el tejido)
- en el centro de la pantalla está la escala de la tensión del hilo
- una barra en la escala indica la regulación de base
- las flechas son para modificar la tensión del hilo
- pulsar la casilla con la flecha hacia arriba si la costura corresponde al gráfico superior ↑ = tensión más alta (el hilo superior está más tensado, el hilo inferior se mete más en el tejido)
- pulsar la casilla con la flecha hacia abajo si la costura corresponde al gráfico inferior ↓ = tensión más floja (el hilo superior está más flojo y se mete más en el tejido)

- la modificación sólo afecta el punto seleccionado y puede anularse con „clr“, „clr all“ y al desconectar la máquina

Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla „ok“
- la modificación queda memorizada, la ventana se cierra

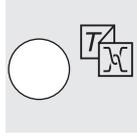
Regresar a la regulación de base

- pulsar la casilla „reset“ para regresar a la regulación de base

Tutorial

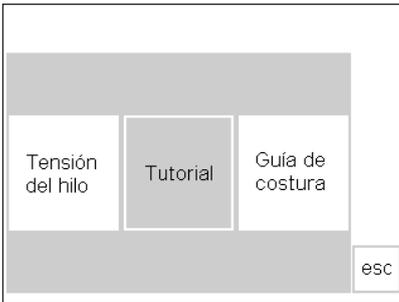
Tutorial significa en la lengua de informática: estudios autodidácticos. Este programa le presenta los

„secretos“ de la máquina sin que Ud. tenga que consultar el manual de instrucciones.



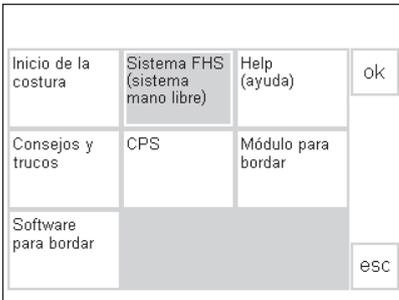
Tecla externa „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“

- pulsar la tecla externa „Tutorial“



Vista general

- en la pantalla aparece la vista general (menú)
- tensión del hilo
- Tutorial
- guía de costura
- pulsar la casilla „Tutorial“



Vista general de los temas

- los temas diferentes aparecen en la pantalla (submenú)
- Inicio de la costura
- Sistema FHS (sistema a mano libre)
- Help (ayuda)
- Consejos y trucos
- CPS
- Módulo para bordar
- Software para bordar
- pulsar una casilla (p.ej. sistema FHS)
- pulsar la casilla „ok“
- una ventana informativa aparece
- pulsar la casilla „esc“, la vista general (menú) aparece de nuevo

Sistema mano libre (FHS=Free-Hand-System) Alza prensatelas de rodilla

- el alza-prensatelas de rodilla sirve para subir y bajar el prensatelas
- introducir el alza-prensatelas de rodilla en el orificio de la placa base
- empujar el alza-prensatelas hacia la derecha
- el prensatelas se levanta, al mismo tiempo se escamotea el arrastre
- después del primer punto el arrastre vuelve a su posición normal

esc

Informaciones sobre el tema deseado

- un reloj indica que se está reclamando/buscando la información deseada
- pulsar la casilla „esc“, la pantalla se cierra, el menú anterior aparece de nuevo

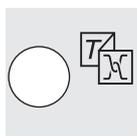
Guía de costura

La guía de costura proporciona informaciones y ayudas para costuras determinadas.

Después de entrar el tejido y la técnica deseada la guía de costura le hace proposiciones sobre las agujas adecuadas, los prénsatelas recomendados, la entretela, programas especiales, etc.

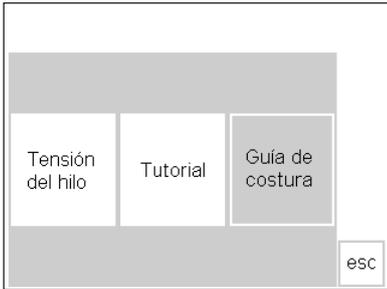
Los prénsatelas y programas recomendados no son imperativos en el accesorio estándar. Pero ellos están en venta como accesorios especiales.

El programa de la guía de costura regula automáticamente la tensión del hilo, necesaria para el trabajo escogido.



Tecla externa „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“

- pulsar la tecla externa „guía de costura“



Vista general

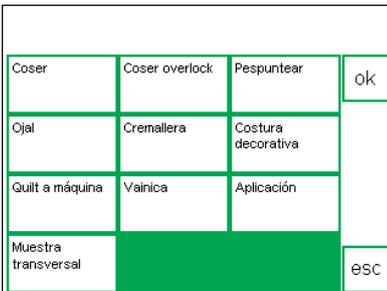
- en la pantalla aparece la vista general (menú)
- tensión del hilo
- Tutorial
- guía de costura
- pulsar la casilla „guía de costura“



Vista general de los tejidos

- en la pantalla aparecen tres secciones con ejemplos de tejidos:
- Tejidos finos
- Tejidos medianos
- Tejidos pesados
- la mayoría de los tejidos utilizados están debajo de cada sección

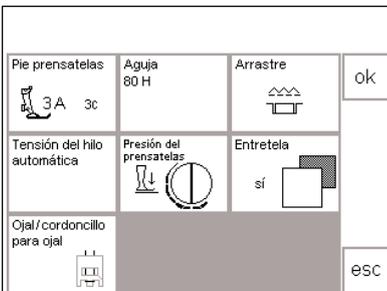
- si el material que se va a trabajar no se encuentra en la tabla, seleccionar una calidad parecida
- pulsar la casilla de la tela deseada (p.ej. algodón)
- pulsar la casilla „ok“



Vista general de las técnicas de costura

- en la pantalla aparecen las más frecuentes técnicas de costura
- Coser (costuras, dobladillos, etc.)
- Coser Overlock
- Pespuntear
- Ojal
- Cremallera (colocar)
- Costura decorativa (puntos decorativos)

- Quilt a máquina
- Vainica
- Aplicación
- Muestras transversales
- pulsar la casilla con la técnica deseada (p.ej. ojal)
- si la técnica de costura deseada no está en esta tabla, seleccionar una técnica parecida
- pulsar la casilla „ok“



Informaciones, recomendaciones especiales, tensión del hilo

- en la tercera pantalla aparecen las recomendaciones convenientes para la tela elegida y la técnica deseada
- Pie prensatelas (número)
- Aguja (tamaño/tipo)
- Arrastre (subido/escamoteado)
- Tensión del hilo
- Presión del prensatelas
- Entretela
- Ojal cordoncillo
- la tensión del hilo se regula automáticamente („auto“ aparece)
- en las casillas „pie prensatelas“ y „aguja“ pueden haber varias recomendaciones
- el prensatelas más conveniente para la técnica deseada aparece sobre el símbolo del prensatelas

- los siguientes prensatelas recomendados están indicados a la derecha del prensatelas, con números más pequeños
- algunos prensatelas son prensatelas especiales para la técnica deseada, están en venta como accesorios especiales
- la selección del prensatelas y de la aguja depende de sus deseos personales
- en la casilla „entretela“ hay una recomendación de entretela, si fuese necesario, el grosor y la dureza depende del objeto de costura y la técnica
- la casilla „ojal/cordoncillo para ojal“ es para recordar que se puede utilizar un cordoncillo en el ojal para reforzar el ojal



Regresar al punto deseado

- pulsar la casilla „ok“
- automáticamente aparece la pantalla adecuada (puntos útiles, ojales, costura decorativa, etc.)

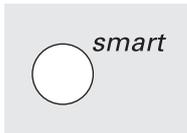
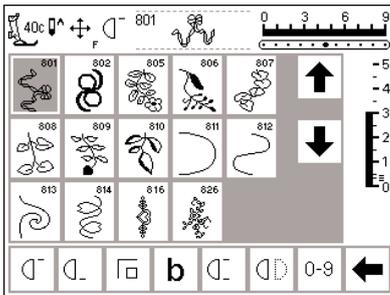
- se puede empezar enseguida con la técnica entrada
- el punto recomendado puede cambiarse a todo momento

Función „Smart“

A veces hay que interrumpir la costura porque otro trabajo de costura, que no se puede aplazar, tiene que hacerse antes. Para que las regulaciones actuales no se pierdan y, después de haber hecho el otro trabajo, se pueda continuar el trabajo anterior, se ha creado la función „smart“.

Con esta función puede memorizarse la aplicación anterior (ventana con todas las modificaciones), y después regresar a ella otra vez.

La función „smart“ se anula automáticamente al desconectar la máquina.

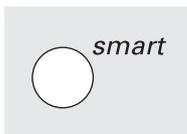
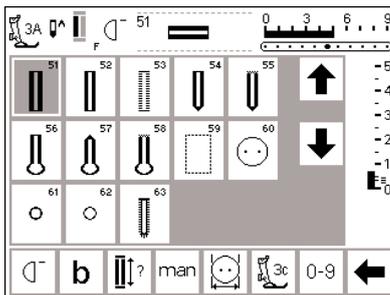


Trabajo decorativo

- se está haciendo un trabajo decorativo
- una prueba del trabajo o una parte de él ya se ha hecho
- es necesario una interrupción, hay que hacer otro trabajo urgente

Memorizar la pantalla con la tecla externa „smart“

- pulsar la tecla externa „smart“
- todas las regulaciones en la ventana se memorizan



Puntos útiles/ojales

- cambiar a la pantalla „puntos útiles“ (u ojales, etc.)
- es posible cambiar a todos los otros programas
- coser el trabajo que no puede esperar

Función „smart“ = reactivar la pantalla anterior

- pulsar la tecla externa „smart“
- se regresa a la ventana memorizada anteriormente con la tecla „smart“
- todas las modificaciones quedan memorizadas
- todas las indicaciones están como al salir de la ventana

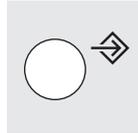
Indicación:

Cuando se conmuta a programa de ojal, se colocan los valores en la barra de funciones, eventualmente modificados. a su regulación de base

Programa „setup“

El programa „setup“ hace posible la adaptación de la pantalla a las necesidades de la utilizadora. En este programa también se puede p.ej. modificar permanentemente las regulaciones de base, modificar la tensión del hilo o programar la tecla „F“ (libre) en la cabeza de la máquina. Hay tantas posibilidades. Lea todos los capítulos y elija Ud. misma.

Después de adaptar la máquina a sus necesidades personales puede desconectarse la máquina, las modificaciones quedan intactas. Pero también se puede regresar fácilmente a la regulación inicial. Así se obtiene de nuevo la regulación que tenía la máquina al salir de la fábrica.



Menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“
- aparece el menú
- con este menú se puede adaptar la máquina a las necesidades individuales

- la máquina se puede reprogramar a todo momento

Programa personal 	Funciones: 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo 
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Menú de selección

- en la pantalla aparece la vista general de las adaptaciones posibles de la máquina
- programa personal
- funciones
- largo del punto/ancho del punto/ posición de la aguja
- sonido pío
- velocidad del motor
- tensión del hilo
- pantalla de bienvenida
- regresar a la regulación de base inicial

- Pantalla de salida
- corta-hilos automático
- contraste
- selección de las marcas de hilo
- las modificaciones personales pueden reclamarse a todo momento (también si mientras tanto se ha desconectado la máquina)
- la máquina puede programarse y reprogramarse a todo momento

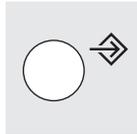
Programar la pantalla con muestras/puntos individuales

Utilizar este programa para crear una pantalla individual con los puntos que más necesita.

Indicación:

Costura en 16/4 direcciones y letras/números no pueden memorizarse en el programa personal.

No importa si se tratan de puntos útiles o decorativos y modificaciones (largo resp. ancho del punto, posición de la aguja). Todo se puede memorizar en su pantalla personal.

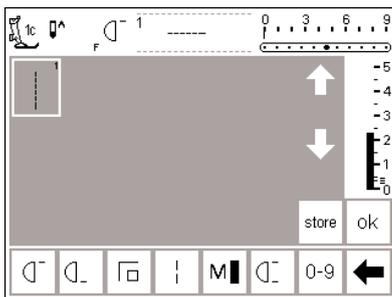


Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, el menú aparece

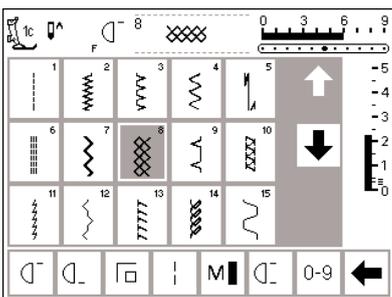
Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	est	

- pulsar la casilla „programa personal“
- la pantalla personal aparece automáticamente



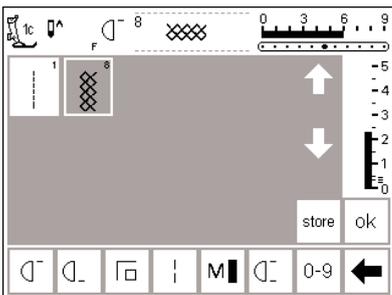
Pantalla personal (punto de salida)

- el punto recto es el primer punto en la pantalla personal
- en esta pantalla „vacía“ pueden programarse las muestras /los puntos personales



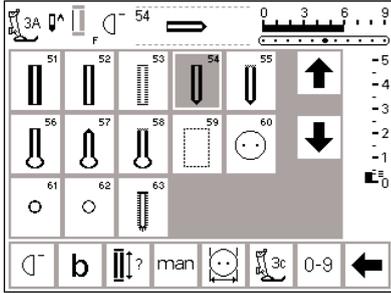
Añadir muestras/puntos

- pulsar la tecla externa „puntos útiles“
- pulsar la casilla del punto nido de abeja (punto núm. 8)



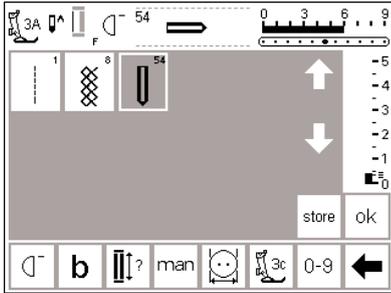
Pantalla personal

- la ventana cambia al programa personal
- el punto nido de abeja aparece en la pantalla
- pulsar la casilla „store“, el punto nido de abeja se memoriza en el programa personal
- un punto nuevo memorizado se coloca automáticamente al final



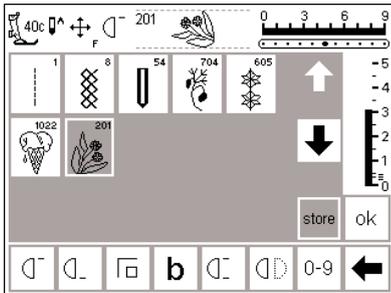
Añadir un segundo punto

- pulsar la tecla externa „ojales“
- pulsar ojal redondo en la pantalla (punto núm. 54)



Pantalla personal/individual

- la ventana cambia al programa personal
- la muestra nueva (ojal redondo) aparece en la pantalla
- pulsar la casilla „store“, el ojal redondo se memoriza en el programa personal
- continuar programando muestras/puntos de la misma manera



Programa personal

(muestras de punto adicionales)

- la fila superior está ocupada con 5 muestras/puntos
- la sexta muestra aparece en la próxima fila
- se pueden programar las muestras/los puntos que se quieran en el programa personal
- si se programan más de 15 muestras, utilizar las funciones „scroll“ (flechas para hacer rodar la pantalla)



Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla „ok“
- la ventana se cierra y aparece la pantalla inicial (menú setup)
- pulsar la casilla „esc“ para cerrar „setup“
- se vuelve a la pantalla con el punto activado anteriormente



Función „Pers.Pro“

- para poder reclamar el programa personal hay que añadir la casilla „Pers.Pro.“ en la barra de funciones (véase página 62–64)



Tecla F en la cabeza de la máquina

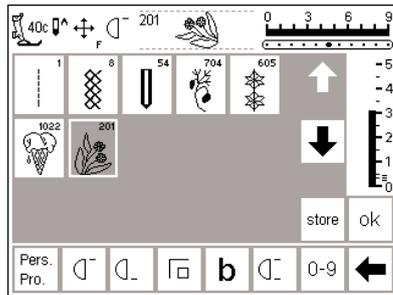
- para poder reclamar la función preferida se puede programar la misma en la tecla F, en la cabeza de la máquina (véase página 63)

Anulación de las muestras/puntos personales

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

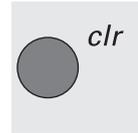
Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „programa personal“



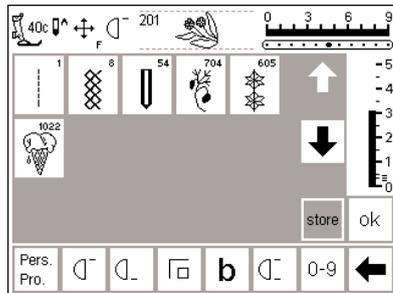
Pantalla personal

- la ventana personal aparece automáticamente
- seleccionar la muestra que se desea anular (el fondo de la casilla está agrisado)



Anular muestras/puntos

- pulsar la tecla externa „clr“



La muestra se ha anulado

- la muestra seleccionada se ha anulado, todas las siguientes muestras se desplazan de una casilla
- pulsar la casilla „store“ para memorizar todas las modificaciones en la pantalla



Cerrar la aplicación

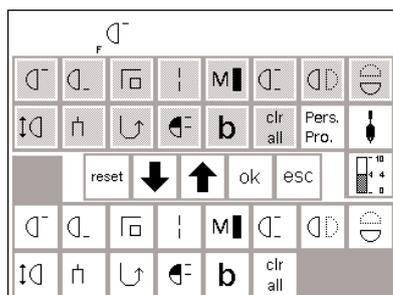
- pulsar la casilla „ok“
- la ventana se cierra
- la pantalla de salida (menú setup) aparece

Programar funciones

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „funciones“



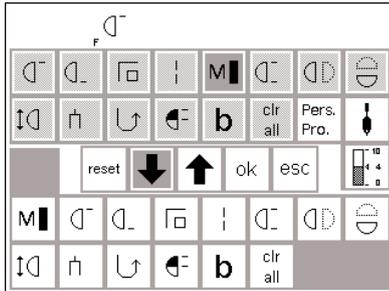
Pantalla con funciones

- la ventana con las funciones aparece automáticamente
- las 2 barras de funciones inferiores corresponden a las funciones en la pantalla de puntos útiles
- las funciones presentadas están disponibles en todas las páginas (en parte haciendo rodar la pantalla)
- todas las funciones están activadas (casillas blancas)
- las flechas en la barra de en medio sirven para desplazar las funciones
- las 2 barras de funciones superiores corresponden a las funciones en la pantalla de puntos útiles
- todas estas funciones no están activadas actualmente porque ellas están activadas en la parte inferior de la ventana (excepto „Pers.Pro.“, aguja ensiforme en „tensión del hilo

La artista 185 tiene 7 barras de funciones diferentes:

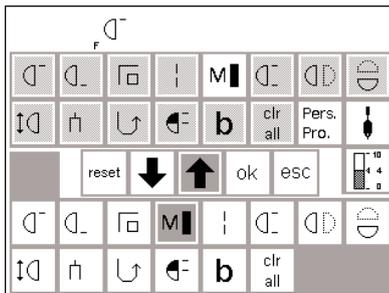
- puntos útiles
- puntos decorativos
- ojales
- alfabetos 9 mm
- muestras transversales
- 4 y 16 direcciones de costura
- monogramas

Para adaptar una barra de funciones a las exigencias individuales hay que primero elegir un punto ANTES de seleccionar – en la pantalla Setup – las posibilidades de funciones. Este procedimiento activará la barra de función correcta, la cual se puede adaptar en la pantalla Setup a las exigencias individuales.



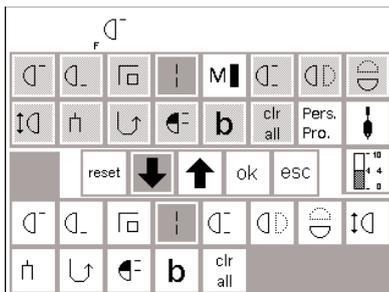
Quitar funciones

- pulsar la casilla „velocidad del motor“ en la parte inferior (activa) de la ventana
- pulsar la casilla con la „flecha hacia arriba“
- la función desaparece de la parte inferior de la ventana
- la función desplazada hacia arriba no aparece más en las páginas (p.ej. puntos útiles)
- la función „velocidad del motor“ está activada en la parte superior de la ventana
- se ha „guardado“ o quitado
- quitar las funciones que no se desean de la misma manera
- para poder programar nuevamente funciones hay que subir las primero a la parte superior de la ventana



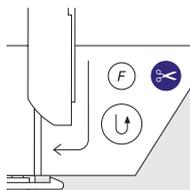
Añadir funciones

- una función quitada o „guardada“ puede añadirse a todo momento
- pulsar la casilla activada en la parte superior de la ventana (p.ej. „velocidad del motor“)
- pulsar la casilla con la „flecha hacia abajo“
- la casilla de función se desplaza hacia abajo y se pone al principio de la barra de funciones (primera a la izquierda)
- todas las siguientes funciones se desplazan de una casilla hacia la derecha



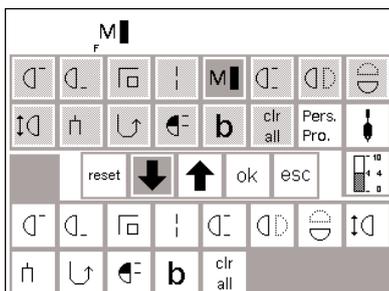
Añadir funciones nuevas entre funciones ya existentes

- se puede añadir una función nueva entre funciones ya existentes
- seleccionar una función en la parte superior de la ventana (fondo de la casilla agrisado)
- pulsar la casilla en la parte inferior de la ventana donde se desea colocar la función superior
- pulsar la casilla con la „flecha hacia abajo“
- la función aparece inmediatamente en la casilla deseada
- la función que estaba antes en esta casilla y todas las siguientes se desplazan automáticamente de una casilla hacia la derecha



Programar la tecla „F“ en la cabeza de la máquina

- pulsar la función deseada en la parte superior de la ventana (p.ej. velocidad del motor, programa personal)
- pulsar la tecla „F“ en la cabeza de la máquina
- pulsar la casilla con la „flecha hacia abajo“
- la tecla „F“ está programada



- La tecla F se puede programar a todo momento de la misma manera
- la función programada aparece siempre en la pantalla, en la parte derecha al lado de la posición del stop-aguja

reset

Regresar todas las funciones a la regulación de base inicial

- pulsar la casilla „reset“
- todas las funciones vuelven a su regulación de base (regulación de base inicial), a parte de la programación en la tecla „F“ en la cabeza de la máquina

ok

Memorizar modificaciones y cerrar la aplicación

- pulsar la casilla „ok“
- las modificaciones se memorizan
- la ventana se cierra
- la pantalla inicial del „setup“ aparece

**Quitar funciones**

- pulsar la casilla
- quitar funciones en el programa „setup“

**Añadir funciones**

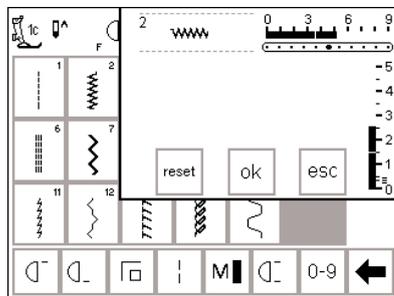
- pulsar la casilla
- añadir funciones en el programa „setup“

Modificar las regulaciones de base del ancho del punto, largo del punto y posición de la aguja

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

- seleccionar el punto que se desea modificar (largo del punto, ancho del punto, posición de la aguja)
- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „largo del punto/ancho del punto/posición de la aguja“

**Modificar las regulaciones de base**

- la ventana con las indicaciones del largo, ancho del punto y la posición de la aguja aparece
- modificar el largo y ancho del punto mediante los botones giratorios externos
- modificar la posición de la aguja mediante las dos teclas exteriores

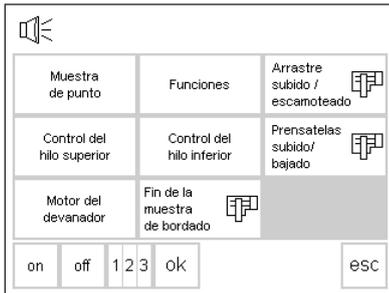
- pulsar la casilla „ok“ para memorizar las modificaciones
- pulsar la casilla „reset“, todas las modificaciones vuelven a su regulación de base
- pulsar la casilla „esc“, el menú „setup“ se cierra

Señales acústicas como ayudas (sonido pío)

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

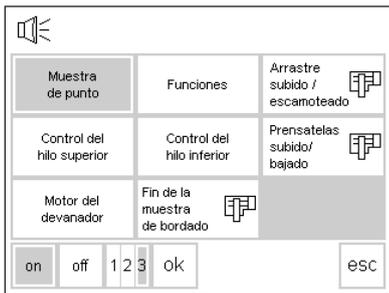
- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „sonido pío“ = aparecen las posibilidades del sonido pío



Señales acústicas

- las señales acústicas están disponibles para las siguientes posibilidades :
 - muestra de punto
 - funciones
 - arrastre subido/escamoteado (bordar)
 - control del hilo superior
 - control del hilo inferior

- pie prénsatelas arriba/abajo (bordar)
- motor del devanador
- fin del bordado (bordar)
- el sonido pío puede conectarse y desconectarse
- se puede elegir el número de los sonidos pío (1/2/3)



Añadir la función „sonido pío“

- pulsar la casilla deseada (p.ej. muestra de punto)
- pulsar la casilla „on“
- pulsar la casilla con números hasta que el fondo del número deseado de los sonidos pío se ponga agrisado (1/2/3)

Anular la función „sonido pío“

- pulsar la casilla deseada
- pulsar la casilla „off“
- el sonido pío está desconectado

Indicación:

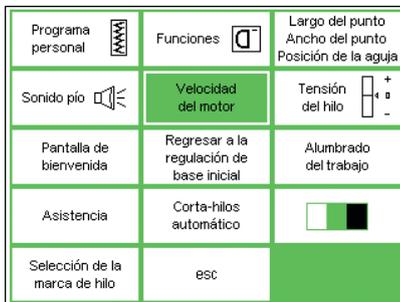
La desactivación del sonido pío también desactiva los sensores del control del hilo superior e inferior.



Memorizar las modificaciones y cerrar la aplicación

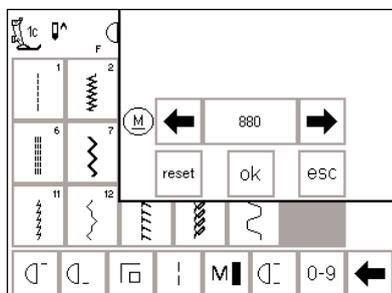
- pulsar la casilla „ok“
- las modificaciones se memorizan
- la ventana se cierra
- la pantalla inicial del „setup“ aparece de nuevo

Modificación de la velocidad del motor



Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „velocidad del motor“
- la ventana con las posibilidades de modificación aparece automáticamente



Modificar la velocidad máxima del motor

- pulsando las casillas con „flechas“ se modifica la velocidad máxima del motor (± 10)
- el número entre las dos flechas indica las revoluciones del motor por minuto
- la cantidad de puntos por minuto se aumenta o reduce de 10 en 10 mediante las flechas

- una modificación influye automáticamente todas las 4 velocidades del motor ($\pm 1/4 - \pm 3/4$) = velocidad más o menos rápida en todas las 4 regulaciones

ok

Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla „ok“ para memorizar la modificación
- pulsar la casilla „esc“ para volver al menú „setup“
- pulsar la casilla „esc“ para regresar a la pantalla activada anteriormente

Regresar a la regulación de base

- reclamar el menú de la velocidad del motor (véase arriba)
- pulsar la casilla „reset“
- todas las modificaciones vuelven a su regulación de base

Modificación de la regulación de base de la tensión del hilo

Todos los puntos en la máquina están ya programados con una regulación de base de la tensión del hilo. En la fábrica se ha regulado la tensión del hilo óptimamente. Para ello se ha utilizado hilo del grosor 100/2.

Utilizando otro hilo de coser o de bordar es posible que aparezcan irregularidades en la costura. Por eso es necesario adaptar la tensión del hilo a la tela y al punto.

En el programa „setup“ puede reducirse o aumentarse toda la regulación de base de la tensión del hilo del 20%. Esta modificación queda

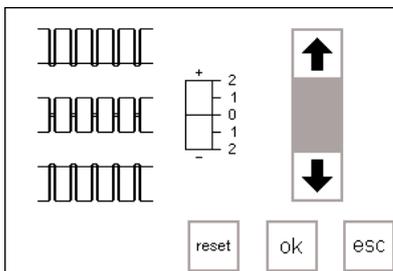
intacta, también desconectando la máquina, e influye todos los puntos de la máquina.

La regulación de base corresponde a la tensión del hilo de la máquina. Esto puede ser una regulación hecha en la fábrica o la que Ud. ha modificado en el programa „setup“. Todas las siguientes modificaciones mediante la tecla externa „tensión del hilo/Tutorial/guía de costura“ (véase páginas 55) influye sólo el punto acitvado y estas se anulan al desconectar la máquina.

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „tensión del hilo“
- la ventana con la indicación de la tensión del hilo aparece automáticamente

**Modificar la tensión del hilo**

- en medio a la izquierda de la pantalla aparece el punto óptimo (enlazamiento de los hilos en el tejido)
- la escala indica la modificación posible de +/- 20%
- una línea fina en la escala, en 0, indica la regulación de base
- una barra negra indica la regulación modificada
- las casillas con flechas son para modificar la tensión del hilo
- pulsar la casilla con la flecha hacia arriba si la costura corresponde al gráfico superior
↑ = tensión más alta (el hilo superior está más tensado, el hilo inferior sube más hacia arriba)

- pulsar la casilla con la flecha hacia abajo si la costura corresponde al gráfico inferior
↓ = tensión más floja (el hilo superior está más flojo, el hilo inferior tira de él hacia abajo)
- apretar la casilla „ok“
- la modificación queda memorizada
- la modificación influye todos los puntos y queda memorizada, también si se desconecta la máquina



reset

Regresar a la regulación de base

- pulsar la casilla „reset“ para volver a la regulación de base



ok

Memorizar las modificaciones y cerrar la aplicación

- pulsar la casilla „ok“
- las modificaciones se memorizan
- pulsar „esc“ para regresar a la aplicación anterior

Pantalla de bienvenida (poner y quitar)

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „pantalla de bienvenida“
- la ventana de bienvenida se abre

**Quitar la pantalla de bienvenida**

- la ventana de bienvenida puede quitarse y ponerse
- pulsar la casilla „off“
- al conectar la máquina no aparece más la ventana de bienvenida
- inmediatamente aparece la pantalla con los puntos útiles

Poner la pantalla de bienvenida

- pulsar la casilla „on“
- al conectar la máquina se abre la ventana de bienvenida antes de cambiar a la pantalla de puntos útiles



ok

Memorizar y cerrar

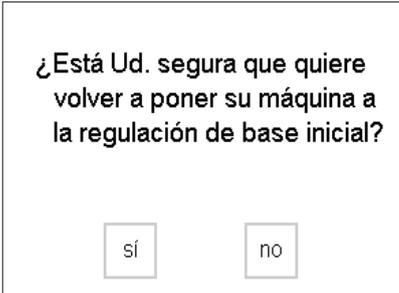
- pulsar la casilla „ok“ la modificación se memoriza
- pulsar la casilla „esc“ para volver al menú „setup“
- pulsar la casilla „esc“ para regresar a la aplicación anterior

Regresar a la regulación de base inicial

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

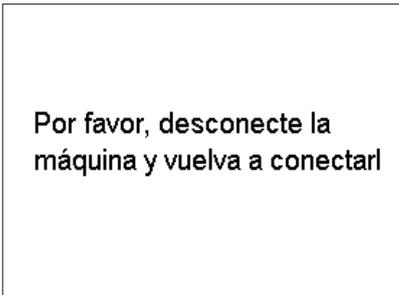
Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „regresar a la regulación de base inicial“



- un aviso le pregunta si se debe poner la artista a su regulación de base inicial
- pulsar la casilla „sí“, el menú „setup“ aparece
- un reloj indica que todas las regulaciones efectuadas en el „setup“ están volviendo a su regulación de base

- pulsar la casilla „no“, el menú „setup“ aparece de nuevo
- todas las modificaciones en el „setup“ quedan intactas



- un aviso aparece con el orden de desconectar y conectar la máquina
- la máquina está nuevamente en su regulación de base inicial

Indicación:

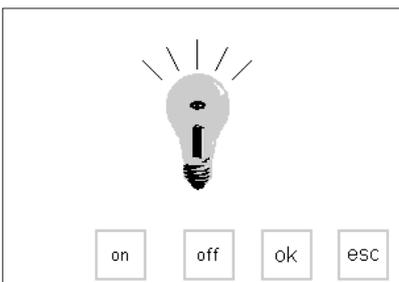
Si se regresa a la regulación inicial (salida de la fábrica) se anulan todos los bancos de memoria programados y memorizados.

Encender y apagar la luz

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú de selección
- pulsar la casilla „alumbrado del trabajo“



Quitar y poner la luz

- pulsar la casilla „on“
- la luz se enciende siempre que se conecta la máquina
- pulsar la casilla „off“
- la luz no se enciende nunca



Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla „ok“ la modificación se memoriza
- pulsar la casilla „esc“ para volver al menú „setup“
- pulsar la casilla „esc“ para regresar a la aplicación anterior

Asistencia

La función „asistencia“ en el programa „setup“ proporciona informaciones sobre la versión del software de la artista. Con ella puede Ud. centrar la pantalla y el módulo para bordar (accesorio especial).

Información sobre la versión

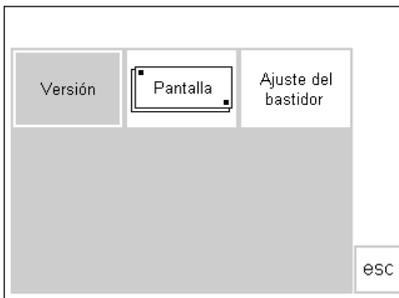
La pantalla informa sobre la versión del software instalado de la máquina de coser y del módulo para bordar

(accesorio especial). Esta información es importante si Ud. quiere actualizar el software.

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

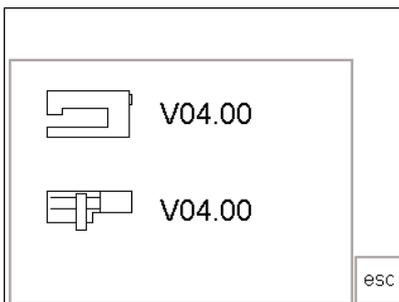
Menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „asistencia“



Pantalla de „asistencia“

- la pantalla de asistencia aparece
- pulsar la casilla „versión“



Información sobre la versión

- la versión aparece en la pantalla
- el software instalado de la artista aparece
- el software instalado del módulo para bordar aparece, sólo si está conectado con la máquina
- la versión del software de la máquina de coser y del módulo para bordar tienen que coincidir para obtener un resultado óptimo
- pulsar la casilla „esc“, vuelta a la pantalla activada anteriormente

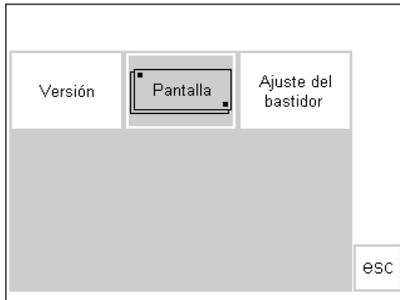
Calibración de la pantalla

La calibración de la pantalla es importante para seleccionar casillas pulsando.

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

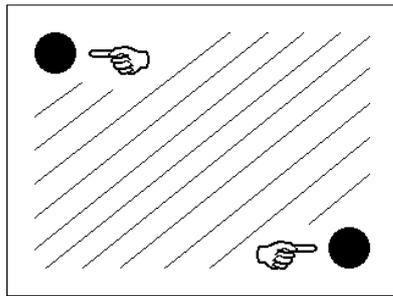
Menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „asistencia“



Pantalla de „asistencia“

- la pantalla de asistencia aparece
- pulsar la casilla „pantalla“
- seleccionar esta casilla si la selección de las casillas no funciona correctamente



Calibración

- la pantalla de calibración aparece
- pulsar los puntos negros, uno después del otro
- no importa la secuencia
- la máquina emite un sonido pío al tocar el punto negro = confirmación del contacto
- vuelve automáticamente a la pantalla de „asistencia“
- pulsar la casilla „esc“ para volver al menú „setup“

- pulsar la casilla „esc“ para regresar a la aplicación anterior

Importante: Para calibrar tocar SOLAMENTE los puntos negros. Si la pantalla no se ha calibrado correctamente hay que consultar un técnico.

Ajuste del bastidor

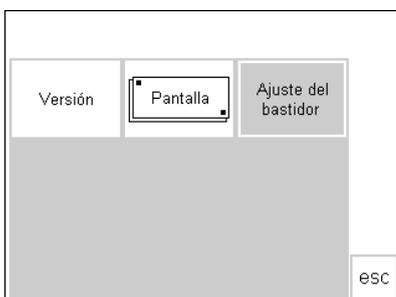
Este ajuste es la coordinación de la aguja con el centro del bastidor (accesorio especial) y necesita sólo hacerse a la primera utilización. El

„ajuste del bastidor“ sólo puede abrirse si el módulo para bordar está conectado.

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

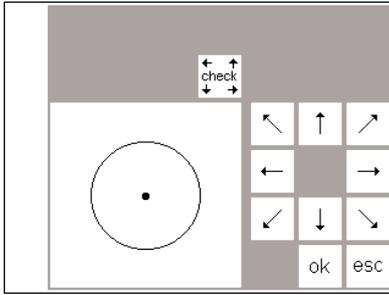
Reclamar el menú „setup“

- pulsar la tecla externa „setup“, en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla „asistencia“



Pantalla de „asistencia“

- la pantalla de asistencia aparece
- pulsar la casilla „ajuste del bastidor“



Ajustar el bastidor

- la ventana con el ajuste del bastidor se abre
- conectar en la máquina el módulo para bordar y colocar el bastidor grande en la máquina
- colocar el patrón de bordado en el bastidor
- pulsar la casilla „check“ para que la máquina controle el bastidor y la aguja se sitúe en el centro

la aguja ahora tiene que pararse exactamente sobre el centro del patrón de bordado

- en caso contrario, colocar la aguja en el centro con la ayuda de las casillas con flechas

el ajuste del bastidor sólo se debe hacer una vez, vale para todos los tamaños de bastidores



Memorizar y cerrar

- pulsar "ok" = la ventana se cierra
- pulsar "esc" = el programa Setup se cierra
- pulsar "check" en el Layout 1 = el ajuste del bastidor está terminado

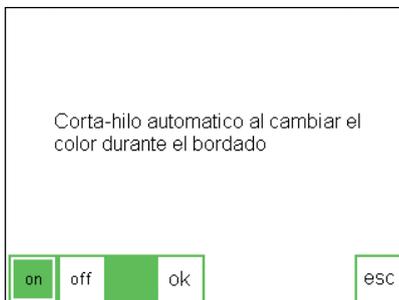
- pulsar la casilla «check» en el Layout 1 (pulsar prolongadamente para que también se repase la posición de referencia)

Corta-hilos automático

Programa personal	Funciones	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío	Velocidad del motor	Tensión del hilo
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Menú «Setup»

- pulsar la casilla «corta-hilos automático»



Corta-hilos automático

- se abre la pantalla para desconectar / conectar el corta-hilos
- pulsar la casilla «off»
- el corta-hilos automático está desactivado
- pulsar la casilla «on»
- el corta-hilos automático está activado



Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla «ok» = la modificación se memoriza
- pulsar la casilla «esc» = regreso al menú «Setup»

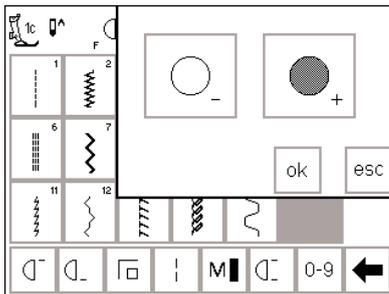
Regulación del contraste

El contraste de la pantalla se puede adaptar.

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo 
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Reclamar el menú "Setup"

- pulsar la tecla externa "Setup" = en la pantalla aparece el menú
- pulsar la casilla "contraste" (siempre abajo a la derecha de la pantalla)
- aparece la ventana con la "indicación del contraste"



Regulación del contraste

- en la ventana pequeña de contraste hay dos círculos para más claro (-) y más oscuro (+)
- pulsando un círculo se obtiene un contraste más o menos fuerte en la pantalla original
- en la izquierda, detrás de la ventana de contraste se ven las casillas de la pantalla original
- allí se puede controlar la regulación del contraste



Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla "ok"
- las modificaciones se memorizan
- la pantalla se cierra
- la pantalla inicial en el menú "setup" aparece

Selección de las marcas de hilo

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo 
Asistencia	Corta-hilos automático	
Selección de la marca de hilo	esc	

Menú «Setup»

- pulsar la casilla «selección de la marca de hilo»

Vacío	Isacord	Sulky
Madeira	Mettler	Original
		
		
		ok
		esc

Cambio de la marca de hilo

- pulsar la casilla «selección de la marca de hilo»
- seleccionar la marca de hilo deseada
- los números de los colores de la marca seleccionada aparecen en la pantalla de bordar

Si no tiene que aparecer ninguna marca de hilo, entonces pulsar la tecla «ninguna»



Memorizar y cerrar

- pulsar la casilla «ok» = la modificación se memoriza
- pulsar la casilla «esc» = regreso al menú «Setup»

Salir del programa „setup“

Programa personal 	Funciones 	Largo del punto Ancho del punto Posición de la aguja
Sonido pío 	Velocidad del motor	Tensión del hilo 
Pantalla de bienvenida	Regresar a la regulación de base inicial	Alumbrado del trabajo
Asistencia	Corta-hilos automático 	
Selección de la marca de hilo	esc	

Salir el menú „setup“

- pulsar la casilla „esc“
- el programa „setup“ se cierra

Función „eco“

La función „eco“

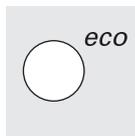
La tecla verde de la función „eco“ indica que se trata de una tecla economizadora. Cuando la función „eco“ está activada, la máquina consume menos electricidad, es decir sólo aprox. el 50%.

La función „eco“ se utiliza cuando se va a interrumpir el trabajo por un largo tiempo y no se debe desconectar la máquina.

La función „eco“ es también un seguro adicional contra la manipula-

ción por niños porque al activar la función se „bloquea“ la máquina y el pedal de mando se desactiva. Sólo al cerrar la función „eco“ (pulsando otra vez la tecla) se activa nuevamente la máquina y se vuelve a la aplicación anterior.

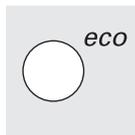
La última ventana en la pantalla, con todas las indicaciones en la memoria y todas las funciones, queda activada. La pantalla se oscurece y las indicaciones en ella son apenas visibles. Al continuar el trabajo se vuelve inmediatamente a la situación anterior.



La tecla „eco“

- pulsar la tecla verde externa „eco“
- el consumo de electricidad se reduce de aprox. el 50%
- aplicación especial: cuando se

interrumpe el trabajo por un largo tiempo



Reclamar la pantalla

- pulsar de nuevo la tecla „eco“
- la máquina funciona otra vez normal, está lista para coser
- puede continuarse con el trabajo

· la función „eco“ se anula al desconectar la máquina

Accesorio especial

Las siguientes páginas ofrecen una vista general del accesorio y sus diferentes complementos para la máquina de coser artista. Estos accesorios, combinados con la máquina de coser computerizada,

ofrecen a su creatividad posibilidades ilimitadas.

Pida más detalles a su representante BERNINA.

Programa CPS

Programa CPS (Customized Pattern Selection = sistema de elección de puntos)

Máquina de coser computerizada

Este programa de ordenador hace posible el intercambio de muestras de puntos.

El programa CPS aumenta las posibilidades de su máquina.

Consulte su representante BERNINA para más detalles.

Módulo para bordar (accesorio especial)

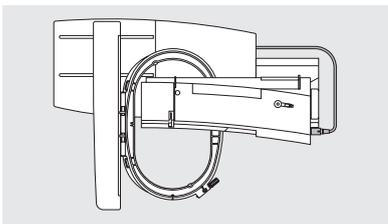
Este programa de ordenador hace posible el intercambio de las muestras de puntos y alfabetos en el módulo para bordar.

Módulo para bordar

El módulo para bordar es un complemento extraordinario para su máquina de coser. Con él tiene Ud. posibilidades ilimitadas para realizar todas sus ideas y creaciones.

El módulo para bordar ofrece la posibilidad de bordar muchos motivos maravillosos.

Se desliza por el brazo de la máquina y se conecta por la parte derecha de la máquina en la conexión externa correspondiente.

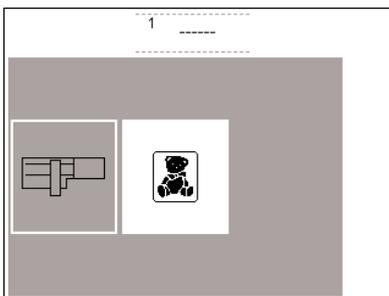


Conexión del módulo para bordar

- desconectar la máquina
- quitar la caja de accesorios
- deslizar el módulo para bordar por la parte posterior del brazo libre de la máquina de coser
- encajar el talón del módulo para bordar en la placa base de la

El software del módulo para bordar ya contiene 18 muestras memorizadas. Estas pueden reclamarse en la pantalla de la máquina de coser y pueden bordarse fácilmente. También puede agrandar, reducir, espejear, etc. las muestras.

Tarjetas de bordados adicionales con una multitud de temas están en venta. Introducir las tarjetas en la ranura del módulo para bordar y las muestras ya están listas para bordar.



Vista general de las muestras

- en la pantalla aparece una vista general de las posibilidades de bordar
- pulsar la casilla „módulo para bordar“
- aparecen las muestras del módulo para bordar, pueden seleccionarse y bordarse
- pulsar el símbolo del osito de peluche

- máquina de coser (detrás a la derecha)
- enchufar el cable en el enchufe previsto para ello (símbolo de módulo para bordar) en la parte derecha de la máquina de coser
- poner la máquina en marcha

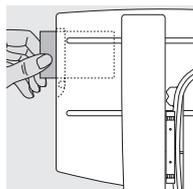
- aparecen las muestras de la tarjeta de bordados, pueden seleccionarse y bordarse
- las muestras pueden modificarse en su posición, tamaño y tupido
- las muestras se pueden espejear y girar
- un manual de instrucciones acompaña el módulo para bordar

Tarjetas de bordados (accesorio especial)

Tarjetas de bordados ya programados están en venta como complemento de las muestras que ya contiene el módulo para bordar.

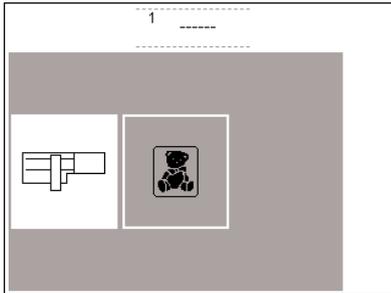
Las tarjetas contienen muchas muestras de un tema determinado. Los motivos de los temas van aumentando continuamente de manera que Ud. pronto tendrá una gran biblioteca con numerosas muestras a disposición.

Introducir la tarjeta en la ranura del módulo para bordar. Inmediatamente puede reclamarse el contenido de la tarjeta en la pantalla, igual como las muestras programadas en el módulo para bordar.



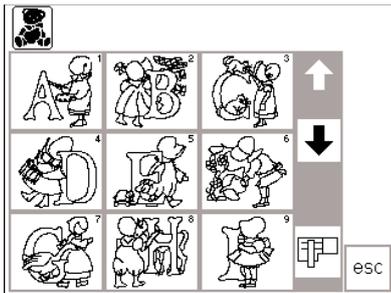
Inserir tarjetas de bordados

- insertar la tarjeta de bordados en la ranura prevista para ello del módulo para bordar



Muestras de la tarjeta de bordados

- en la pantalla aparece una vista general de las posibilidades de bordados (menú)
- pulsar la casilla „tarjeta de bordados“ (osito de peluche)



Motivos de muestra de la tarjeta de bordados

- inmediatamente se abre la primera página de motivos de la tarjeta de bordados
- todas las siguientes muestras pueden reclamarse rodando las páginas con las flechas
- las muestras se activan y se cosen como todas las otras muestras

Pregunte a su agente BERNINA.

Software de bordar BERNINA artista (accesorio especial)

Con el software para bordar BERNINA es posible combinar, complementar y espejear muestras ya existentes y también modificar su tamaño en el ordenador personal (PC).

Usted también puede crear muestras de bordado propias hasta un tamaño de 145 x 255 mm.

Desde el primer croquis hasta la muestra final, el proceso lo guía Ud. misma. Su creatividad personal es lo que cuenta.

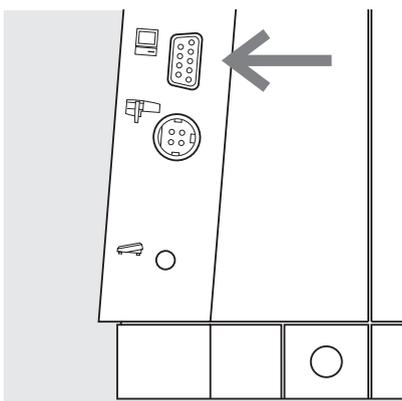
La creaciones terminadas se pasan con un cable de conexión de ordenador directamente al módulo para bordar (enchufe en la máquina de 9 alfileres).

Los motivos de bordado pueden memorizarse en las tarjetas de memoria o en el módulo para bordar.

Estos programas de ordenador trabajan con el sistema „Windows“ el cual permite un trabajo fácil, rápido y exacto. Un escaner normal puede facilitar considerablemente las creaciones.

Posibilidades para memorizar las muestras de PC:

- en el ordenador mismo
- en una tarjeta de memoria inserida en el módulo para bordar
- en una tarjeta de memoria inserida en el reader/writer-box (accesorio especial)
- el módulo para bordar mismo



Conexión del ordenador (PC) a la máquina de coser

- desconectar la máquina de coser antes de enchufar el cable de conexión
- enchufar el cable en el enchufe correspondiente en la parte derecha de la máquina (símbolo de PC)
- conectar la máquina

Un manual de instrucciones acompaña el programa „artista“.

Pregunte a su agente BERNINA.

Informaciones importantes sobre la aguja de coser

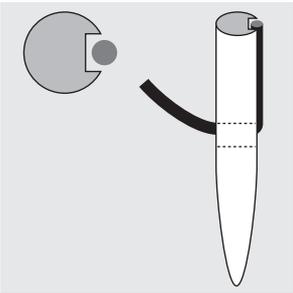
Máquina de coser, aguja e hilo

Su **BERNINA** tiene el sistema de aguja 130/705H

Aguja e hilo

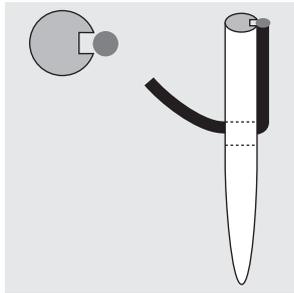
Las agujas núm. 70 hasta 120 se encuentran en el comercio. Cuanto más fina la aguja, más pequeño es su número. La tabla informa sobre cual aguja es apropiada para cual hilo.

El grosor de la aguja depende del hilo escogido. La aguja tiene que adaptarse al hilo.



Relación correcta entre aguja e hilo

Durante la costura el hilo desliza por la ranura larga de la aguja.



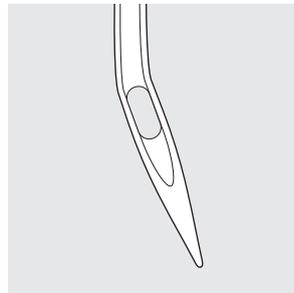
Relación inconveniente entre aguja e hilo

Si la aguja es muy fina, el hilo no cabe en la ranura y salen puntos defectuosos.

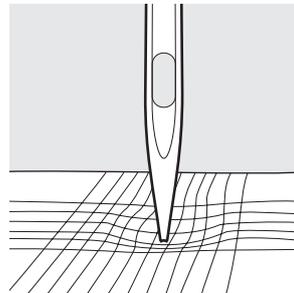
Aguja y tejido

Estado de la aguja

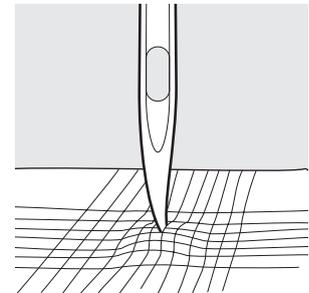
La aguja tiene que estar impecable. Si la aguja está dañada aparecen dificultades.



Aguja torcida



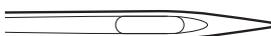
Aguja despuntada



Punta de aguja con barbas

Aguja	70	80	90	100	110-120
Hilo de zurcir	○	○			
Hilo de bordar núm. 30		○			
Hilo de coser algodón mercerizado		○	○		
Hilo de coser sintético		○	○		
Hilo de coser grueso algodón mercerizado sintético			○	○	
Hilo para ojal para costuras decorativas (cordoncillo, torzal)				○	○

Muchos materiales pueden coserse más fácil y óptimamente utilizando la aguja adecuada.

Tipo de aguja	Características	Utilización	Grosor de la aguja
Universal 130/705 H	 punta normal, poco redondeada	para casi todos los tejidos naturales y sintéticos	60–100
Jersey/Stretch 130/705 H-S 130/705 H-SES 130/705 H-SUK	 punta redonda	Jersey, Tricot, tejidos de punto, tejidos elásticos	70–90
Piel 130/705 H-LL 130/705 H-LR	 con punta cortante	toda clase de pieles, piel sintética, plástico, láminas	90–100
Tejanos / vaqueros 130/705 H-J	 punta muy fina	tejidos gruesos, como tejanos, lona, ropa de trabajo	80–100
Microtex 130/705 H-M	 punta finísima	tejidos de microfibras y seda	60–90
Quilting 130/705 H-Q	 punta fina	pespuntos y trabajos de pespuntear	75–90
Bordar 130/705 H-E	 ojete grande, punta ligeramente redondeada	bordados en tejidos naturales y sintéticos	75–90
Metafilo 130/705 H-MET	 ojete grande	costuras con hilos metálicos	75-90
Cordonet 130/705 H-N	 punta redonda pequeña, ojete largo	para pespuntear con hilo grueso	80–100
Aguja ensiforme (aguja para vainicas) 130/705 HO	 aguja ancha (alas)	vainicas	100–120
Aguja gemela - aguja vainica 130/705 H-ZWI-HO	 distancia entre agujas: 1,0 / 1,6 / 2,0 / 2,5 / 3,0 / 4,0 / 6,0 / 8,0	para efectos especiales del bordado vainica	100
Aguja gemela 130/705 H-ZWI	 distancia entre agujas: 1,0 / 1,6 / 2,0 / 2,5 / 3,0 / 4,0 / 6,0 / 8,0	dobladillo visto en tejidos elásticos; pestañas costura decorativa	70–100
Aguja trilliza 130/705 H-DRI	 distancia entre agujas: 3,0	para costura decorativa	80

Las agujas de coser están en venta en su agente especializado **BERNINA**.

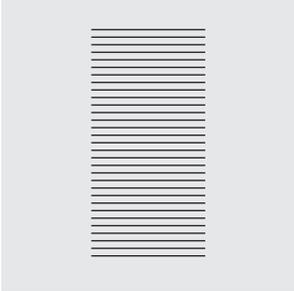
Arrastre y transporte del tejido

Arrastre y largo del punto

A cada punto el arrastre se adelanta de un paso. El largo del paso depende del largo del punto escogido. En caso de un punto muy corto los pasos son también muy

pequeños. El tejido se desliza muy lentamente por debajo del prénsatelas, también a velocidad máxima. Por ejemplo, ojales. Los realces se cosen con un largo del punto muy corto.

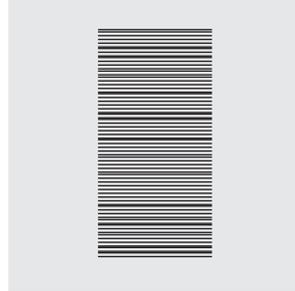
Importante



¡Dejar deslizar el tejido uniformemente!

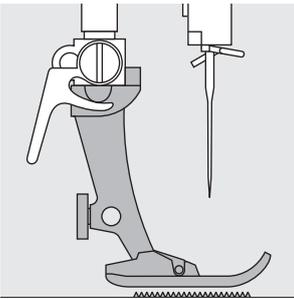


El tirar o empujar el tejido causa „huecos“.

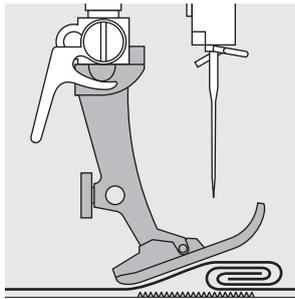


El aguantar el tejido causa „nudos“.

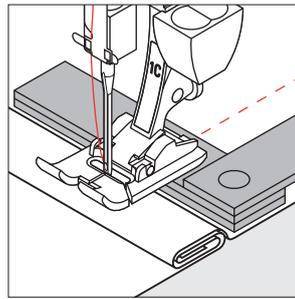
Arrastre y transporte del tejido



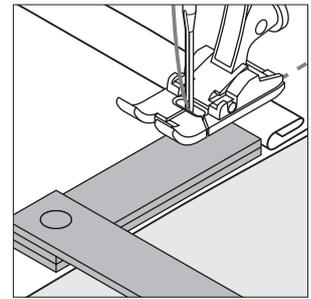
El arrastre sólo puede trabajar normalmente si el prénsatelas está en posición horizontal.



Si el prénsatelas está inclinado, p. ej. al llegar a una parte gruesa, entonces el arrastre no puede transportar el tejido. La tela se acumula.

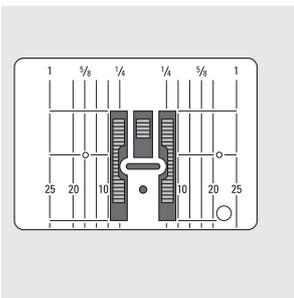


Para nivelar la altura colocar una, dos o tres plaquitas de nivelación, según se necesite, detrás de la aguja, debajo del pie prénsatelas.

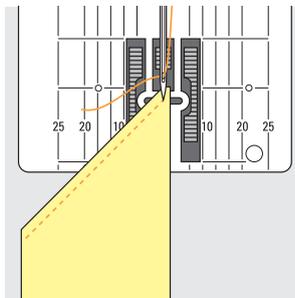


Para nivelar la altura delante del pie prénsatelas, colocar una o varias plaquitas en la parte derecha del pie prénsatelas casi tocando la aguja. Coser sobre la parte gruesa y después quitar las plaquitas de nivelación.

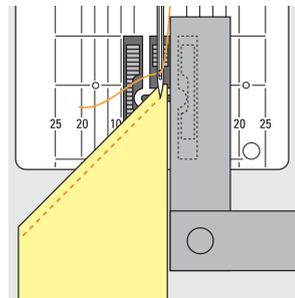
Arrastre y costura de ángulos/picos



Las dos filas de arrastre están bastante separadas a causa de la anchura del ojete.

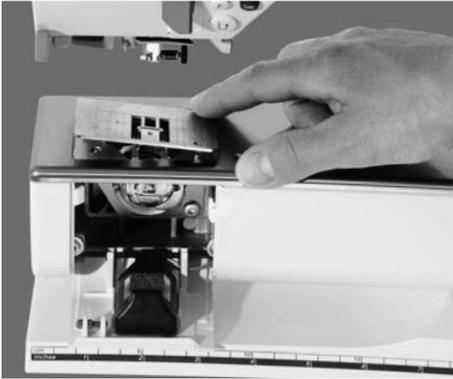


Por esa razón al coser ángulos sólo una pequeña parte del tejido está efectivamente sobre el arrastre.



Para un transporte uniforme del tejido colocar una o varias plaquitas de nivelación en la parte derecha del prénsatelas casi tocando el tejido.

Limpieza y manutención



Si la máquina se guarda en un lugar frío, ponerla aprox. 1 hora en una habitación caliente antes de utilizarla.

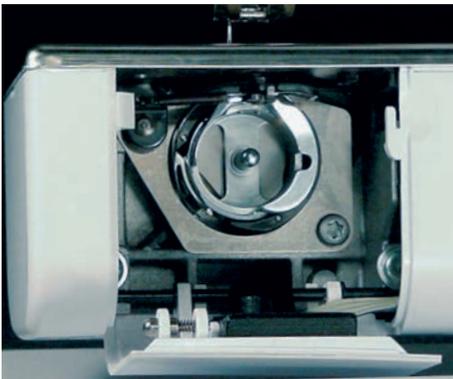
Colocar la placa-aguja

Sacar de vez en cuando los restos de hilos de debajo de la placa-aguja y lanzadera.

- interruptor principal a "0"
- desconectar la máquina de coser computerizada de la red eléctrica
- sacar el pie prensatelas y la aguja
- abrir la tapa abatible del brazo libre
- apretar hacia abajo la placa-aguja, detrás a la derecha, y sacarla
- limpiar con el pincel
- colocar de nuevo la placa-aguja

Limpiar la pantalla

- con un trapo suave, ligeramente húmedo

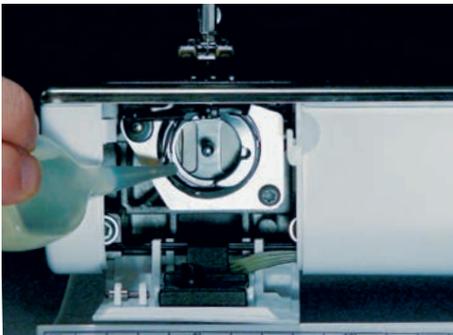


Limpiar la lanzadera

- interruptor principal a "0"
- desconectar la máquina de coser computerizada de la red eléctrica
- sacar el canillero
- limpiar el carril de la lanzadera; para ello no utilizar herramientas con punta
- colocar de nuevo el canillero

Limpiar la máquina de coser computerizada

- con un trapo suave, ligeramente húmedo
- si está muy sucia, añadir algunas gotas de detergente de vajilla al agua del grifo (no chorreando)



Engrase

- interruptor principal a "0"
- desconectar la máquina de coser computerizada de la red eléctrica
- poner una gota de aceite en el carril de la lanzadera
- coser un poco en vacío (sin hilo): de esta manera se evita que el tejido se ensucie

Indicación:

Para limpiar ¡no utilizar nunca alcohol, gaolina, diluyentes resp. líquidos corrosivos!

Cambio de la luz de costura CFL



La luz de costura CFL – a diferencia de una bombilla común – se caracteriza por su mejor iluminación de la zona de costura y su largo tiempo de vida.

Atención:

Una luz de costura CFL defectuosa sólo puede cambiarse por un especialista. Lleve su máquina de coser computerizada al especialista BERNINA.

Por favor ¡observar las normas de seguridad!

Evitar y eliminar averías

En la mayoría de los casos puede Ud. verificar porque la máquina no cose correctamente. Controle lo siguiente:

Verificar si:

- los hilos superior e inferior están enhebrados correctamente
- la aguja está colocada correctamente, la parte plana mirando hacia atrás
- el grosor de la aguja es correcto; véase la tabla de agujas/hilos
- la máquina está limpia; quitar los restos de hilo
- la lanzadera está limpia
- entre los discos de tensión del hilo y debajo del muelle del canillero se han engrapado restos de hilo

El hilo superior se rompe

- la tensión del hilo superior es demasiado fuerte
- agujas de calidad inferior; lo mejor es comprar las agujas en su agente BERNINA
- aguja mal colocada; la parte plana tiene que mirar hacia atrás
- aguja despuntada o torcida
- para más información sobre la aguja, véase las págs. 76–77
- hilo de mala calidad; hilo con nudos, hilo viejo, reseco
- utilizar arandelas guía-hilo adecuadas
- el agujero de la placa-aguja o la punta de la lanzadera está estropeada; llevar la máquina al especialista

El hilo inferior se rompe

- la tensión del hilo inferior es demasiado fuerte
- el hilo inferior se atasca en el canillero; cambiar la canilla
- la aguja ha estropeado el agujero de la placa-aguja; el especialista tiene que pulirlo
- aguja despuntada o torcida

Puntos defectuosos

- aguja no apropiada; utilizar únicamente el sistema de agujas 130/705H
- agua torcida o despuntada; no bien colocada, al colocar la aguja empujarla hasta el tope
- aguja de calidad inferior, mal pulida
- la punta de la aguja no es adecuada para la labor; si es necesario utilizar punta redonda para tejidos de punto y punta cortante para cuero duro

La aguja se rompe

- el tornillo de fijación no está bien apretado
- la labor se ha sacado por delante y no por detrás, debajo del prénsatelas
- al coser sobre sitios gruesos se ha empujado el tejido cuando la aguja todavía estaba clavada en él; utilizar prénsatelas para tejano/vaquero
- hilo de mala calidad; con torsión irregular o con nudos
- para más información sobre la aguja, véase las págs. 71–72

Costuras defectuosas

- restos de hilo entre los discos de tensión
- restos de hilo debajo del muelle del canillero
- mal enhebrado; controlar el hilo superior e inferior
- utilizar arandelas guía-hilo adecuadas

La máquina no funciona o sólo lentamente

- el enchufe no está bien enchufado
- interruptor principal a «0»
- la máquina sale de una habitación fría
- el devanador está todavía enchegado
- restos de hilo bloquean el sistema de lanzadera

La máquina cose hacia atrás

- la tecla «costura hacia atrás permanente» está todavía activada

Luz de costura CFL defectuosa

- Por favor, observe que es prohibido cambiar la luz de costura CFL por una persona que no esté autorizada.

Atención:

Una luz de costura CFL defectuosa sólo puede cambiarse por un especialista. Lleve su máquina de coser computarizada al especialista BERNINA.

Enciclopedia

calibración	· calibración, regulación
check	· chequear, controlar, verificar
clr (clear)	· limpiar, anular, terminar · memoria, funciones: anular y volver al punto de salida
cursor	· indicación de la posición en la pantalla (en la mayoría de las veces una raya vertical) · se utiliza en la memoria para corregir letras/números individuales, pero también para añadir o anular palabras, etc.
customized	· referente al cliente, orientado en el cliente
del	· anular · anular/cancelar la manipulación anterior
eco	· economía, económico
edit (editar)	· editar, edición · adaptar el texto en la memoria, corregir
esc (escape)	· escapar, salir, huir de algo · cerrar una aplicación, volver al punto de salida (en la pantalla)
help	· ayudar · programa integrado en la máquina que proporciona información (ayuda) sobre los puntos y funciones diferentes
memory	· memoria, almanazar, guardar · programa en la máquina en el cual se pueden componer y memorizar muestras/números, etc.
menu	· lista, tabla, menú · muestras de puntos o programas de puntos que están unidos bajo un símbolo determinado · grupo del cual se puede hacer una selección
ok	· en orden, de acuerdo, sí · confirmación de la entrada anterior, finalizar la entrada de datos
outline	· contornos, exterior · Outline-Designs = muestras que tienen pocas o ninguna superficie rellena
pattern	· muestra, muestra de punto
PC	· ordenador personal (=personal computer)
quilt	· punto que parece hecho a mano
scroll	· hacer rodar, hacer correr · hacer rodar dibujos o letras por la pantalla
selection	· seleccionar, elegir, escoger
setup	· fijar, determinar · organización, estado · permite la organización de la pantalla personal
smart	· inteligente, elegante, listo · función de la máquina que memoriza la pantalla momentáneamente abierta, · después de una interrupción puede reclamarse la pantalla con todas sus modificaciones
software	· programa de computer · contrario: hardware (p.ej. ordenador – máquina de coser)
Software de PC para bordar	· programa fácil en su utilización diseñado especialmente para nuestros clientes · programas de PC en conexión con el módulo para bordar, con el cual se pueden combinar, complementar, espejear y modificar en su tamaño muestras ya existentes. También se pueden crear nuevas muestras, desde el croquis hasta el diseño completo

- store**
- memorizar, guardar, cerrar
 - el contenido de la memoria se memoriza y puede reclamarse a todo momento
- touchscreen**
- pantalla de toque manual
 - reacciona tocando la casilla en la pantalla (tecla)
- tutorial**
- estudio autodidáctico
 - programa en la máquina que facilita el estudio autodidáctico
- update**
- puesta al día
 - poner el software de la máquina al día, actualizar la máquina de coser
- upgrade**
- ascender, promover
 - poner el software de la máquina al día, más actualizado

Índice

A		E		I	
Abrir ojales	39	Enhebra-agujas	10	Indicación del prénsatelas	22
Accesorio especial	73–75	Eliminar y evitar averías	80	Interruptor principal	7
Aguja, hilo y transporte del tejido	76–78	Enciclopedia	81–82		
Aguja, cambio	9	Enhebrador	10	L	
Aguja, enhebra-agujas	10	Enhebrar el hilo superior	10		
Aguja, posición	21			Letras y números	40–41
Aguja, stop-aguja	22	F		Limpieza	79
Alfabetos	40–41				
· modificar el estilo	40	FHS, alza-prénsatelas de rodilla	7		
· modificar el tamaño	40	Función „eco“	73	M	
· programar	41	Función „edit“	29–30		
· tamaño del monograma	40	· alargamiento del dibujo	30	Maleta-tapa	6
Alza-prénsatelas de rodilla, FHS	7	· balance	30	Mantenimiento	79
Arrastre del tejido	78	· imagen espejo	29	Memoria	42–47
Arrastre, transportador	12	· punto largo	30	· abrir	42
Averías	80	· remate de la muestra	29	· anular	47
Avisos	31	· tamaño de la caligrafía	30	· contenido	45
Ayuda – help	54	· tamaño del monograma	30	· corrección	45
		· tensión del hilo	29	· funciones	44
		· velocidad del motor	29	· memoria individual	42
B		Función „smart“	58	· memorización	46–47
Balance	52–53	Funciones en la pantalla	21–22	· memorizar y cerrar	46
Bombilla	79	Funciones en la memoria	29, 44	· programación	42–43
		· anular „del“	29	Mesa móvil	7
		· control „check“	29	Módulo para bordar	74
		· editar „edit“	29	Muestras transversales	51
		· memoria	29		
		· memorizar	29	N	
		· rodar hacia adelante	29		
		· rodar hacia atrás	29	Normas de seguridad	1
		Funciones generales	26	Números y letras	40–41
C		G		O	
Caja de accesorios	6	Guía de costura	56–57		
Cambio de la aguja	9	· selección de la tela	57	Ojales	32–39
Cambio del prénsatelas	9	· selección de la técnica	57	· con cuenta-puntos	35
Canilla	8			· con largo automático	33–34
Canillero, colocación	8			· corrección	36
Conexión del cable	7			· manual en 4/6 fases	37–38
Contenido	3			· medir el botón en la pantalla	34
Contraste, regulación	72			· memoria de larga duración	36–37
Corta-hilos	12			· para ropa interior	32
Costura en 16 direcciones	48–49			· redondo/con ojete,	
Costura en 4 direcciones	50			automático	33
CPS, programa	73			· refuerzo del ojal	38
				Ojales, abrirlos	39
				Ojales, aplicación	19
				Ojales, funciones	30
				· largo automático	30
				· medida del botón	30
				· ojal cuenta-puntos	30
				· ojal manual	30
				Outline-Designs	51
D		H			
Detalles de la máquina	4, 5	Hilo inferior, devanado	8		
Devanador	8	Hilo inferior, subir	10		
Direcciones 16	48–49	Hilo superior, enhebrar	10		
Direcciones 4	50	Hilo, aguja y transporte del tejido	76–78		
		Hilo, tensión del hilo superior	55		

P		S	
Pantalla	20	Selección del punto en la	
Pantalla de toque manual	26–28	pantalla	20–21
· aguja ensiforme, en forma		Software de PC para bordar	75
de espada (vainicas)	28	Sonido pío	64–65
· aguja gemela	28	Stop-aguja	25
· alargamiento del dibujo	27	Subir el hilo inferior	10
· anular todo „clr all“	28		
· balance	28		
· costura hacia atrás permanente	27	T	
· fin del dibujo	26		
· imagen espejo	27	Tarjetas de bordados	74–75
· inicio del dibujo	26	Teclas de función externas	24–25
· mitad del dibujo	27	· anular „clr“	24
· punto largo	27	· ayuda	25
· remate	26	· eco	25
· rodar la pantalla	27	· F	25
· selección del punto		· corta-hilos automático	25
mediante números	27	· memoria „mem“	24
· tensión del hilo	28	· posición de la aguja	25
· velocidad del motor	26	· remate	25
Placa-aguja	12	· setup	24
Portabobinas	9	· smart	24
Posición de la aguja	21	· stop-aguja	25
Prénsatelas, cambio	9	· tensión del hilo	25
Prénsatelas	17	Teclas de selección del	
Prénsatelas, indicación	22	menú externas	23–24
Presión del prénsatelas	13	· alfabeto	24
Programa „setup“	59–73	· costura en 4/16 direcciones	24
Programa CPS	73	· ojales	23
Programa de corchetes	39	· puntos decorativos	23
Programa de coser botones	39	· puntos quilt	24
Programación en la memoria	42–43	· puntos útiles	23
Programación, velocidad del		Tensión del hilo	55
 motor	29	Transorte del tejido, aguja e	
Programar letras/números	40–41	 hilo	76–78
Puntos, vista general	14–16	Tutorial, guía de costura	56–57
Puntos quilt	48		
Puntos, modificación del largo/			
 ancho	21	V	
Puntos útiles, aplicación	18–19		
Puntos, selección	21	Velocidad del motor, programación	29