

Diseño bordado en un centro de mesa con motivo “Halloween”

Decore el centro de su mesa con esta divertida calabaza de “Halloween” que incluye un motivo bordado.

En estas instrucciones se indican los materiales y accesorios utilizados en el conjunto y se detalla la ejecución del diseño bordado.



1

Materiales

Máquina y Accesorios

- Máquina de coser y bordar (este proyecto se realizó con una BERNINA 830)
- BERNINA Embroidery Software 7
- Prensatelas con Dual Feed #1(1D); #10 (10D) ;
- Prensatelas con suela transparente #39C
- Bastidor oval y su pPlantilla.

Bordado

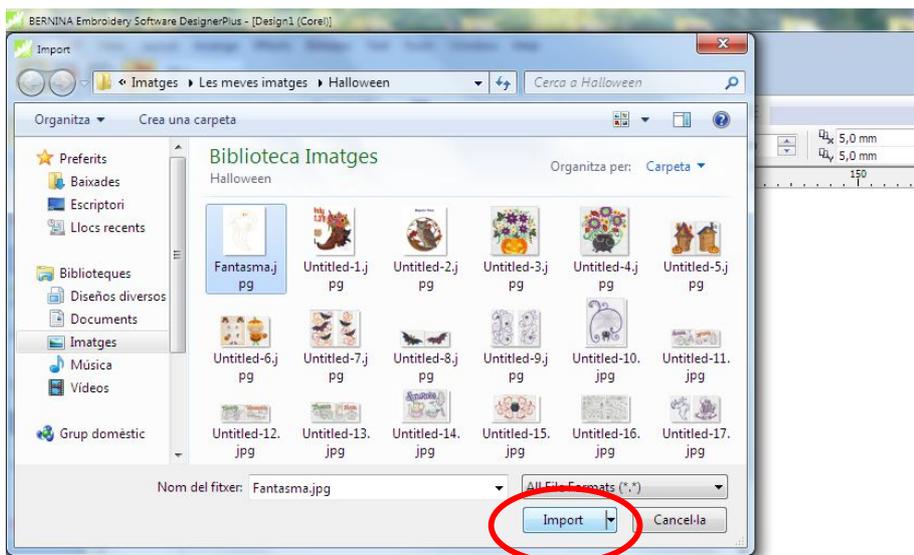
- Dibujo para digitalizar.
- Estabilizador de bordar de arrancar.

Telas y Artículos de mercería

- Un trozo de tela estampada en tono naranja de algodón de 60 x 40 cm. para la cara superior.
- Un trozo de tela naranja de algodón para la cara inferior.
- Un trozo de guata del mismo tamaño.
- Un retal de tela negra de algodón.
- Un retal de tela verde
- Un aguja metafilo – tamaño #80
- Aguja Microtex – tamaño #80
- Aguja de bordar – tamaño #75
- 505 adhesivo temporal en Spray (opcional)
- Hilos de bordar en color blanco y dorado.
- Hilos de coser a tono con las telas.
- Rotulador soluble en agua

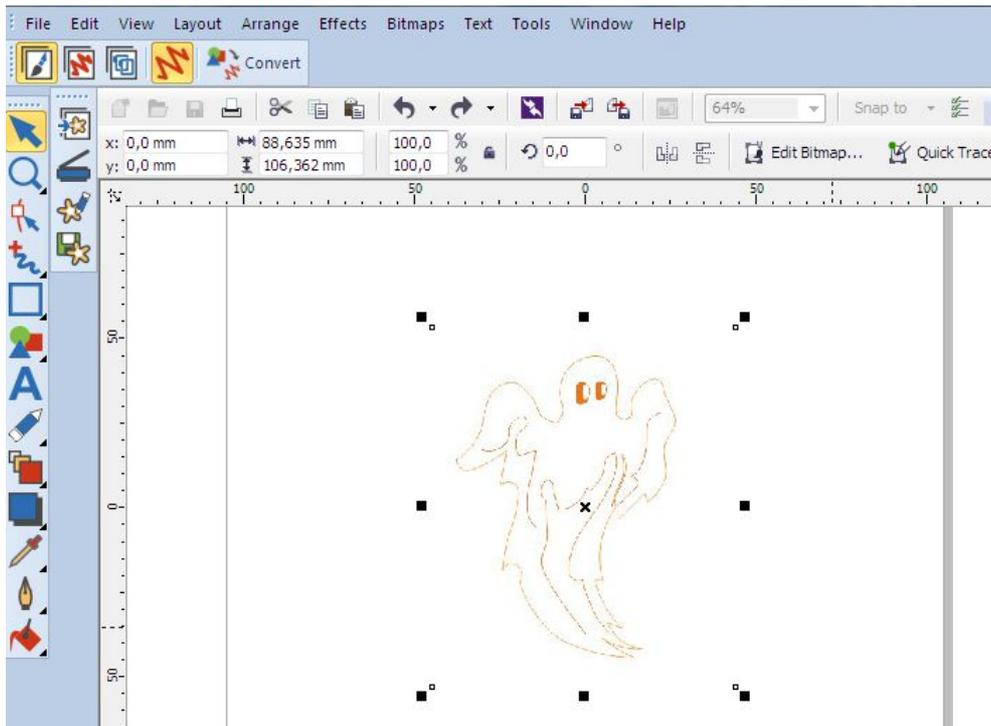
Motivo bordado

- Copiar el archivo “Fantasma” que se adjunta, en el escritorio.
- Abrir el programa Bernina Embroidery Software V7
- Clicar en el icono  para abrir el **Lienzo de dibujo** (Artwork Canvas).
- Clicar en el icono  **Cargar Artwork** (Load Artwork) para poder cargar la foto del fantasma.
- Buscar la foto del fantasma en el escritorio y una vez seleccionada pulsar **Importar** (Import).

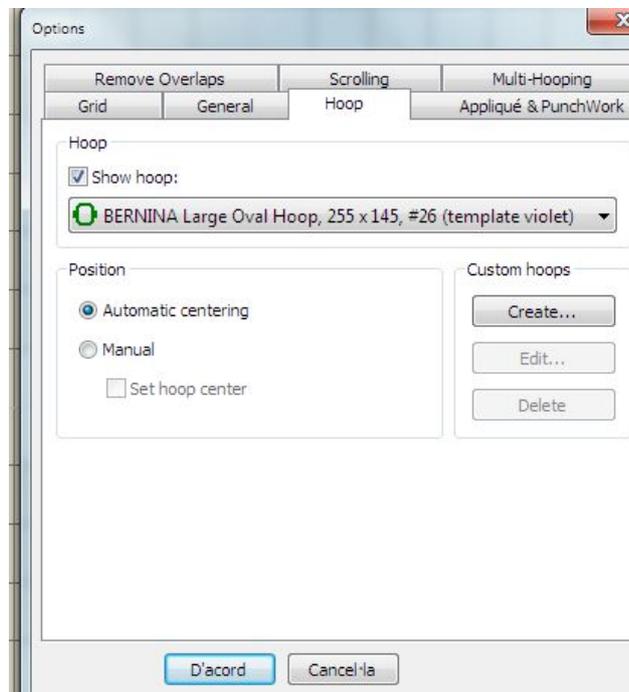


- Pulsar **Enter** inmediatamente.

2



- Clicar en el icono  Lienzo de Bordado (Embroidery Canvas).
- Hacer un “clic” derecho del ratón en el icono **Mostrar bastidor (“Show Hoop”)**. Se abre el cuadro de diálogo **Opciones (“Options”) > Bastidor (“Hoop”)**.



- Seleccionar el bastidor oval 255x145#26 y mostrarlo en el caso de que estuviese oculto.



Alejar el diseño para visualizar mejor el bastidor, para ello seleccionar la herramienta **Aproximación / Alejamiento (“Zoom Box”)** y hacer un “clic” derecho del ratón (una sola vez) al diseño.

Guardar el diseño

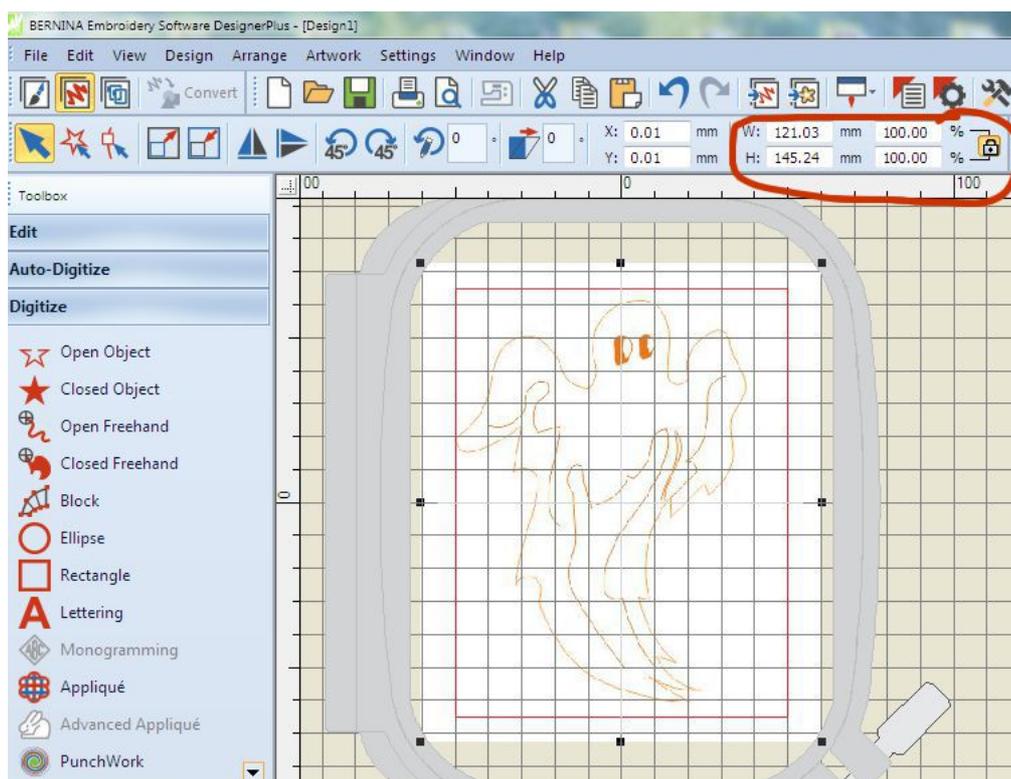
El diseño se debe guardar a intervalos de tiempo regulares, éste es un hábito que debe adquirirse para no perder el trabajo que se haya realizado por alguna eventualidad.

- Seleccionar **Archivo** (“File”) > **Guardar Como** (“Save As”).
- Elegir la carpeta donde quiere archivarse el diseño .
 1. Introducir un nombre adecuado por ejemplo ‘Fantasma’ en el campo **Nombre del archivo** (“File Name”).
 2. “Clickar” **Guardar** (“Save”).

 Consejo: Posteriormente, sólo se tendrá que “clickar” el botón **Guardar** (“Save”) o la combinación de teclas “**Ctrl + S**” para guardar cualquier cambio.

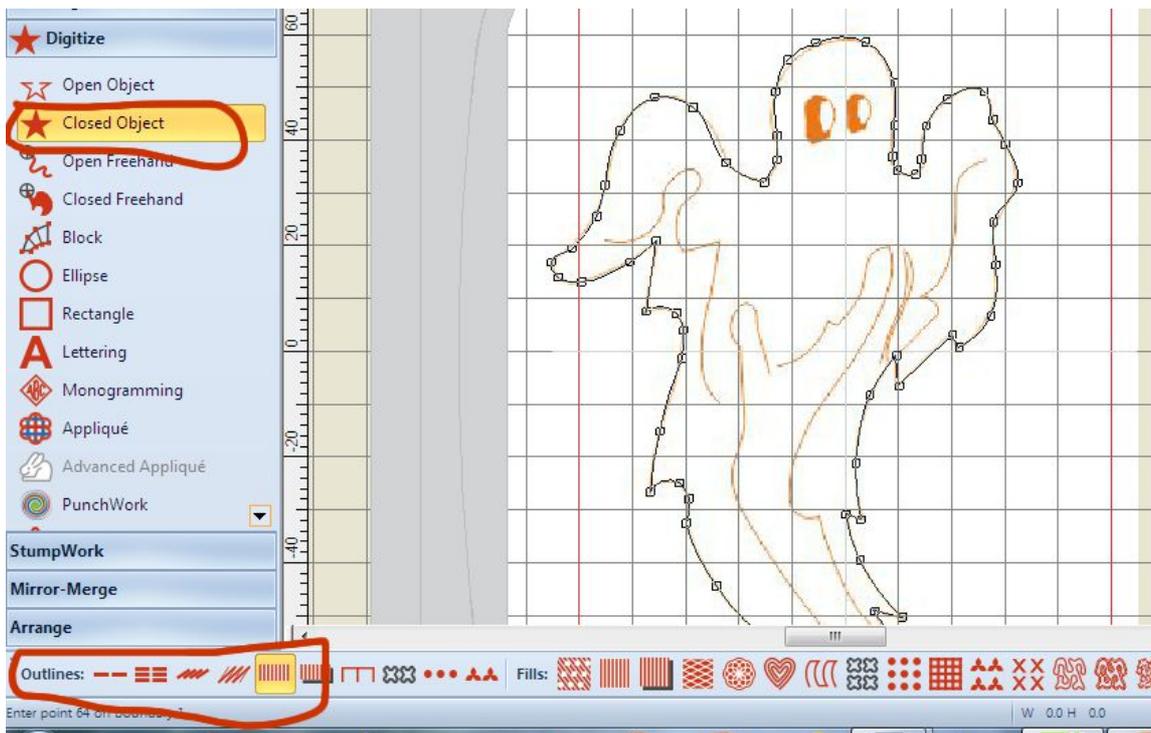
Transformar y digitalizar el diseño

- Seleccionar la foto y en la barra de herramientas de Transformación, teniendo el candado cerrado para escalar proporcionalmente, imputar una anchura de 121 mm. Ver foto.

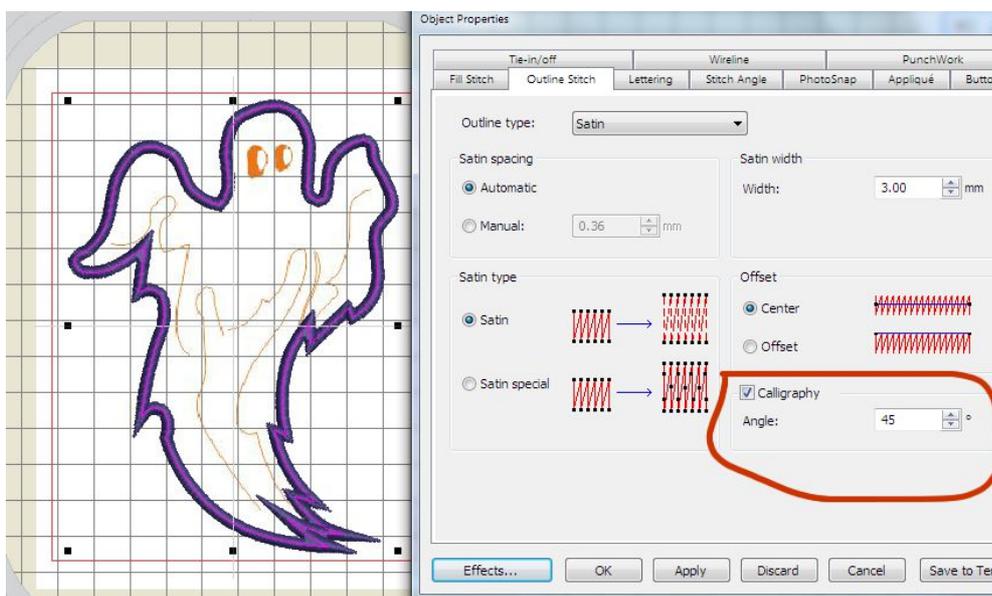


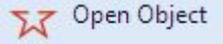
- Seleccionar la herramienta  **Closed Object** **Objeto cerrado** (“Closed Object”) dentro del panel desplegable de **Digitalizar**, y en la barra de herramientas de puntadas (localizada en la parte inferior izquierda de la pantalla) elegir **Contorno** (“Outline”) y dentro de él, el punto de **cordón** (“Satin”), y empezar a digitalizar el contorno del fantasma. Ver foto.

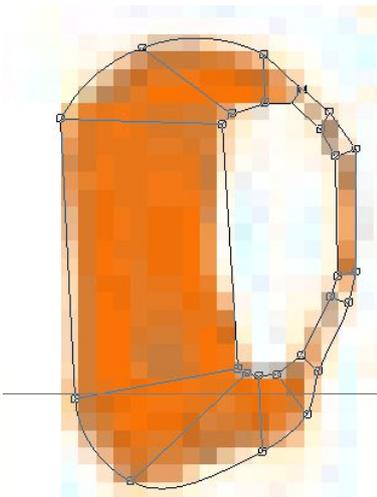
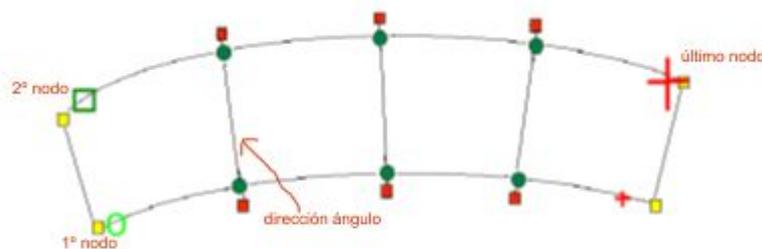
Nota: Al digitalizar, cada clic del ratón coloca un nodo. Para hacer un nodo de esquina o recto se pulsa el botón derecho del ratón; para hacer un nodo de curva se pulsa el botón izquierdo del ratón.



- Una vez terminado se comprueba que se haya seguido bien la imagen al digitalizar y si quisiéramos corregir algún nodo, hay que seleccionar la figura con el icono , luego pulsar el icono de **Remodelar nodos** (“Reshape nodes”) , ahora nos aparecerán todos los nodos que se hayan colocado, los de esquina son cuadrados mientras que los de curva son redondos, aquí se pueden modificar, mover, cambiar, eliminar y añadir.
- Al finalizar pulsar **Enter**.
- Clicar en el icono  **Propiedades del objeto** (“Object Properties”) y cambiar el ancho de puntada del punto de cordón a 2 mm. Marcar la casilla de verificación de **Caligrafía** (“Caligraphy”) y cambiar el ángulo a 120°.
- Pulsar en **Aplicar** (“Apply”) y si se ve correcto pulsar **OK**. Ver foto.

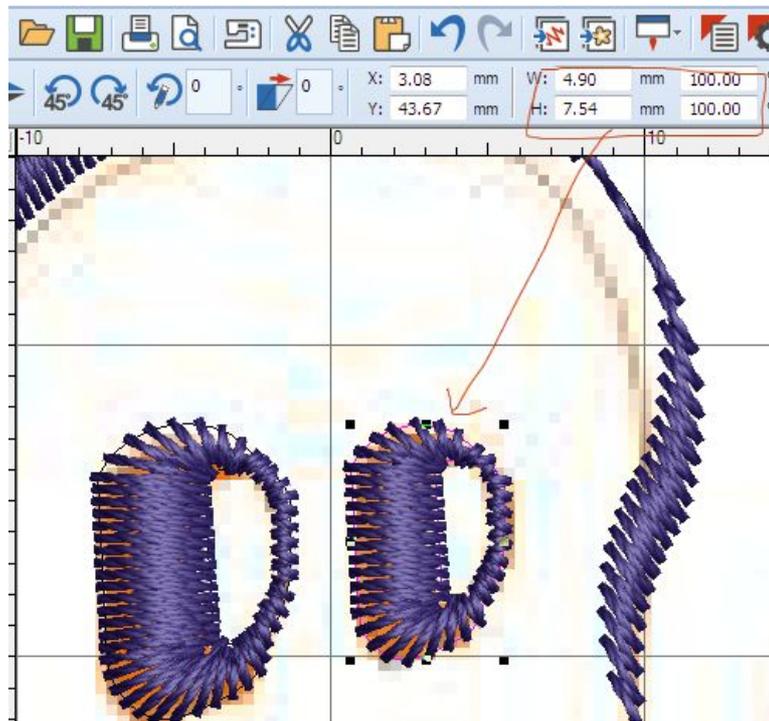


- Seleccionar la herramienta  **Objeto abierto** (“Open Object”) dentro del panel desplegable de Digitalizar, y en la barra de herramientas de puntadas (localizada en la parte inferior izquierda de la pantalla) elegir **Contorno** (“Outline”) y dentro de él, la puntada **triple** (“Triple”), y empezar a digitalizar las líneas interiores del fantasma, se digitaliza una y al finalizarla se pulsa **Enter** a continuación se digitaliza la siguiente y así hasta terminarlas todas.
- Los ojos se digitalizarán con la herramienta  **Bloque** (“Block”), dentro del panel desplegable de Digitalizar, y en la barra de herramientas de puntadas (localizada en la parte inferior izquierda de la pantalla) elegir **Relleno** (“Fill”) y dentro de él, el punto de **cordón** (“Satin”)
- Digitalizar el redondel colocando nodos de referencia alternando ambos lados del óvalo.
 1. Primero se introduce un punto de esquina (clic izquierdo del ratón) en un lado y a continuación se coloca otro punto de esquina en el otro lado.
 2. A continuación ir colocando nodos del mismo modo, los nodos para curvas se realizan con un clic derecho del ratón.
 3. Marcar un par de puntos donde cambia el contorno, y donde se quiera que cambie el ángulo de puntada.
 4. Si se comete un error se puede pulsar la tecla **Retroceso** (Backspace) para borrar el último nodo entrado, y luego continuar digitalizando.
 5. Para terminar pulsar **Enter**.
 6. Pulsar la tecla Escape (Esc) paara deseleccionar la herramienta.



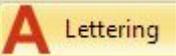
Ojo izquierdo digitalizado antes de pulsar **Enter**.

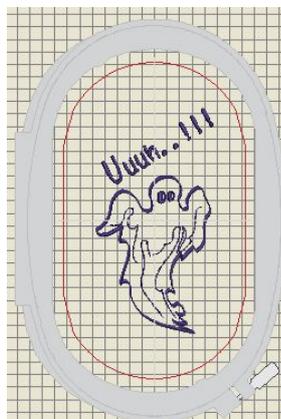
- Duplicar el ojo pulsando las teclas **Ctrl+D**.
- Seleccionar el duplicado con la herramienta  y con las flechas del teclado desplazarlo hacia la derecha.
- En la barra de herramientas de Transformación, teniendo el candado cerrado para escalar proporcionalmente, imputar una anchura de 4.90 mm.



Añadir letras al diseño

Es el momento de añadir letras al diseño. Éstas se pueden teclear directamente dentro de la ventana del diseño o introducir las con el cuadro de diálogo **inscripciones** (“**Lettering**”).

-  Usar el icono **Inscripciones** (“**Lettering**”) de la barra de herramientas de **Digitalizar** para añadir inscripciones directamente en la pantalla.
- En este caso se hará un clic derecho del ratón para que se abra el cuadro de dialogo y dentro del alfabeto se seleccionará “DFRULEI-W5”. En la ventana e; se escribirá “Uuuh. . !!!”.
- Pulsar **Enter** y aparecerán las letras.
- Seleccionar las letras con la herramienta  y haciendo dos clics izquierdos del ratón aparecen a su alrededor unas flechitas que girando la de una esquina, se rotarán todas las letras hasta posicionarlas en el lugar deseado.



- Guardar el diseño.
- Enviar el diseño a la máquina de coser pulsando el icono  **Enviar a la máquina de coser** (“Write to machine”).