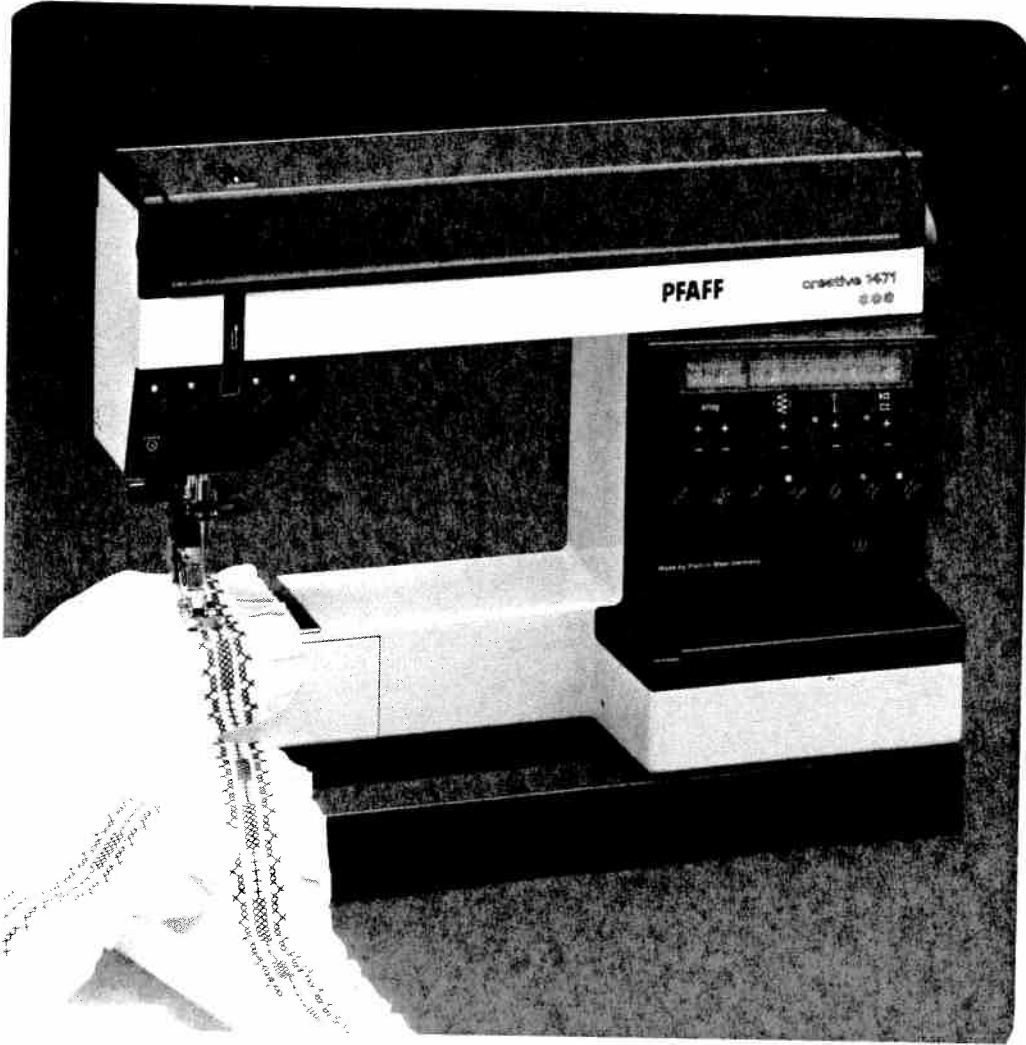




creative 1471

Instruction Book
Instrucciones de manejo
Kullanma talimatnamesi
Leiðarvísir



Extend this page
 Extiend esta hoja
 Bu sayfayı dışarıya doğru katlayınız
 Flettið þessari síðu

General safety rules

Take care to avoid injury to your fingers by the needle during sewing. Make sure you unplug the power cord whenever you have to leave the machine or want to clean it, oil it or change mechanical and accessory parts.

Be sure to use only a 15-watt light bulb in the sewing lamp.

For safety rules applicable in the United Kingdom please see page 47.

Precautions de seguridad para las máquinas de coser domésticas según EN 57 730, parte 2 C

Debido al peligro de accidentes que representa el movimiento de la aguja, el usuario deberá poner todo el cuidado posible durante el trabajo y no deberá apartar la vista de la zona de costura.

Antes de cambiar la aguja, el pie prensatelas, la canilla y la placa de aguja, lo mismo que al limpiar o engrasar la máquina, o cuando no se la use, deberá desconectarse eléctricamente, es decir, deberá sacarse el enchufe de la red.

La potencia máx. admisible de la bombilla es de 15 vatios.

DIN (Alman Endüstri Normu) 57 730 Kısım 2c'ye göre evde kullanılan dikiş makineleri için güvenlik talimatları

- Makinayı kullanan kimsenin, yukarıya ve aşağıya doğru hareket eden iğne dolayısıyla, yeteri kadar dikkatli davranması ve çalışma esnasında dikiş yerini devamlı olarak gözlemesi gerekir.
- Makinanın terkedilmesi esnasında, bakım işleri esnasında veya makina parçalarının veya ilâve parçaların değiştirilmesi sırasında, makinanın fişini prizden çıkarmak suretiyle, ceryanın kesilmesi gerekir.
- Lâmbanın müsaade olunan azami gücü 15 Vattır.

Nokkrar öryggisráðstafanir

- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir nálinni, þegar saumað er.
- Gerið það að venju yðar að taka vélina úr sambandi, þegar skipta þarf um nál, saumfót, eða þegar þér eruð að hreinsa og smyrja vélina.
- Aldrei má vera sterkari pera í vélinni en 15W.

Contents on page 67
 Índice pág. 69

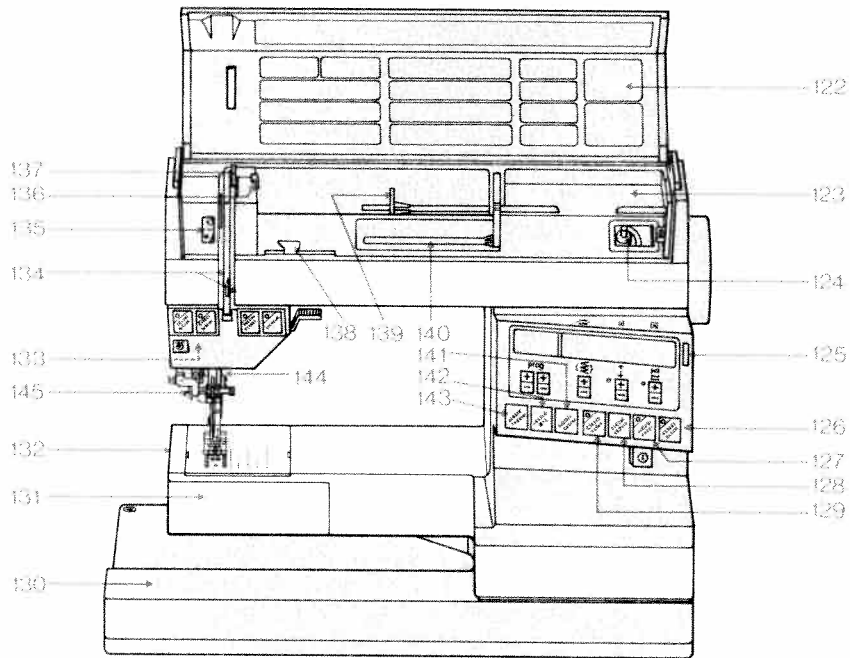
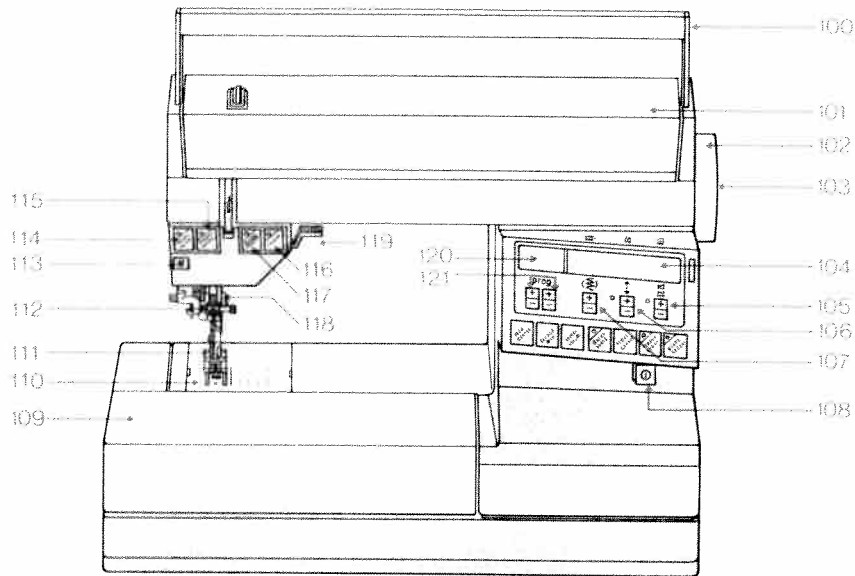
İçindekiler Sayfa 71
 Efnisyfirlit er á bls. 73.

Dikiş makinasının parçaları

- 00 Taşıma kolu
- 01 Açılır kapanır kapak
- 02 El çarkı
- 03 Ayırma diski
- 04 Gösterge sahası
- 05 Balans (öne ve arkaya doğru batış uzunlukları arasında dengeleme) ve örnek uzunluğu tuşu
- 06 Dikiş (batış) uzunluğu ve örnek uzunluğu
- 07 Dikiş (batış) tuşu
- 08 Ana şalter
- 09 Teferruat (ilâve parçalar) kutucuğu ve teferruat bölmesiyle birlikte değişebilen (dikelecek şeyin üzerine konduğu, kaldırılabilir) dikiş yüzeyi
- 10 Batış levhası
- 11 Batış ayağı tutamğı, dikiş ayağı ile birlikte
- 12 İğne tutamağı, tespit vidası ile birlikte
- 13 Alt iplik-kontrol göstergesi
- 14 Tuş: "iplik aşağıda"
- 15 Tuş: "yavaş dikme"
- 16 Tuş: "geriye doğru"
- 17 Tuş: "takviye dikişi/ilik"
- 18 Kumaş bastırma çubuğu
- 19 Kumaş bastırma kolu
- 20 Program göstergesi
- 21 2 program tuşu
- 22 Program cetveli (dikiş kitabına bakınız)
- 23 Sürgülü cetvel için bölme
- 24 Sarıcı
- 25 Programın seyri ve dikiş tavsiyeleri için tuş
- 26 Tuş: "örnek ters görünümü"
- 27 Tuş: "tek örnek"
- 28 Tuş: "örnek başlangıcı"
- 29 Tuş: "çift iğne"
- 30 Zemin levhası
- 31 Kapak klapesi, arkasında kısaç
- 32 Serbest kol
- 33 Dikiş ışığı
- 34 İğneye iplik geçirme yarıkları
- 35 Üst iplik gerinliği
- 36 Sarıcı-iplik kılavuzu
- 37 Horoz
- 38 Sarıcı-iplik kılavuzu (çevrilebilir)
- 39 Döner diskli makara tutucusu
- 40 İkinci makara tutucusu (yukarıya çevrilebilir)
- 41 Tuş: "tekrarlama"
- 42 Tuş: "düzeltme"
- 43 Tuş: "program sunumu"
- 44 İplik kesicisi ile birlikte çift kumaş taşıması
- 45 İğneye iplik geçirici

Hlutir vélarinnar

- 100 Handfang
- 101 Fellilok
- 102 Handhjól
- 103 Lausagangsskrúfa
- 104 Sýniflötur
- 105 Péttleiki og myzturlengd
- 106 Takki fyrir sporlengd og mynzturlengd
- 107 Takki fyrir sporbreidd
- 108 Aðalrofi
- 109 Vinnuborð með hólf fyrir aukahluti
- 110 Stingplata
- 111 Halda fyrir saumfætur
- 112 Nálahalda
- 113 Ljós fyrir undirtvinna
- 114 Takki „nálin niður“
- 115 Takki „saumað hægt“
- 116 Takki „aftur á bak“
- 117 Takki „hefting – hnappagöt“
- 118 Fótstöng
- 119 Fótlyftir
- 120 Númer saumspors
- 121 Valtakkar fyrir saumspor
- 122 Tafla yfir saumspor (sjá saumabók)
- 123 Hólf fyrir bækling um sporin
- 124 Spólari
- 125 Upprifjunartakki og ráðleggingar
- 126 Takki „mynzturspeglun“
- 127 Takki „eitt mynztur“
- 128 Takki „mynzturbyrjun“
- 129 Takki „tvær nálar“
- 130 Botnplata
- 131 Armlok og þar fyrir innan grípari
- 132 Friarmur
- 133 Ljós
- 134 Raufar fyrir þræðingu
- 135 Yfirtvinnaspenna
- 136 Þræðisstýring fyrir spólun
- 137 Þræðgjafi
- 138 Þræðistýring fyrir spólun (sem er smellt út)
- 139 Tvinnakeflishalda með skífum
- 140 Aukakeflispinni (sem er ýtt upp)
- 141 Takki „endurtekning“
- 142 Takki „leiðrétting“
- 143 Mynzturmíni
- 144 Efri flytjarinn og tvinnahnifur
- 145 Þræðarinn

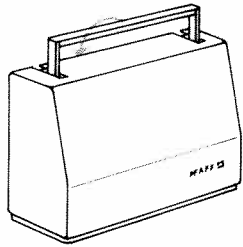


Parts of your sewing machine

- 100 Carrying handle
- 101 Hinged top cover
- 102 Hand wheel
- 103 Stop motion knob
- 104 Display
- 105 Balancing-out & pattern length key
- 106 Stitch length & pattern length key
- 107 Stitch width key
- 108 Master switch
- 109 Detachable work support with accessory box and compartment
- 110 Needle plate
- 111 Sewing foot holder with sewing foot
- 112 Needle holder with set screw
- 113 Bobbin thread monitor light
- 114 "needle down" key
- 115 "sew slow" key
- 116 "reverse" key
- 117 "tie-off / buttonhole" key
- 118 Presser bar with thread cutter
- 119 Presser bar lifter
- 120 Program display
- 121 Programming keys (2)
- 122 Program chart (see sewing book)
- 123 Compartment for sewing data selector
- 124 Bobbin winder
- 125 Key for program cycle and sewing recommendations
- 126 "pattern mirroring" key
- 127 "single pattern" key
- 128 "pattern start" key
- 129 "twin needle" key
- 130 Base plate
- 131 Free arm cover, enclosing sewing hook
- 132 Free arm
- 133 Sewing light
- 134 Threading slots
- 135 Needle thread tension
- 136 Bobbin winder thread guide
- 137 Take-up lever
- 138 Bobbin winder thread guide (swing-out)
- 139 Spool holder with unreeling disc
- 140 Second spool holder (swing-up)
- 141 "repeat" key
- 142 "corrector" key
- 143 "program" key
- 144 Dual feed with thread cutter
- 145 Threader

Elementos y mandos de la máquina

- 100 Asa
- 101 Tapa abatible
- 102 Volante
- 103 Disco de desembrague
- 104 Panel indicador
- 105 Botón compensador y para largo de motivo
- 106 Botón para largo de puntada y motivo
- 107 Botón para ancho de puntada
- 108 Interruptor general
- 109 Suplemento con compartimentos para accesorios
- 110 Placa de aguja
- 111 Portaprensateclas con prensateclas
- 112 Portaguas con tornillo
- 113 Control del hilo inferior
- 114 Botón para "aguja abajo"
- 115 Botón para "costura lenta"
- 116 Botón para "costura atrás"
- 117 Botón para "rematar ojal"
- 118 Barra del prensateclas
- 119 Palanca alzaprensateclas
- 120 Indicador del programa
- 121 2 botones programadores
- 122 Tabla de programas (véase cuaderno de costura)
- 123 Compartimento para regla de costura
- 124 Devanador
- 125 Botón para control del programa y recomendaciones de costura
- 126 Botón para "inversión motivo"
- 127 Botón para "motivo individual"
- 128 Botón para "comienzo del motivo"
- 129 Botón para "aguja gemelas"
- 130 Zócalo
- 131 Tapa del garfio
- 132 Brazo al aire
- 133 Lámpara de costura
- 134 Ranura de enhebrado
- 135 Tensahilos superior
- 136 Guiahilos para el devanador
- 137 Palanca tirahilos
- 138 Guiahilos para el devanador (abatible)
- 139 Portacarretes con discos
- 140 Segundo partacarretes (abatible)
- 141 Botón para "repetición"
- 142 Botón para "corrección"
- 143 Botón para "programación"
- 144 Doble arrastre con cortahilos
- 145 Enhebrador

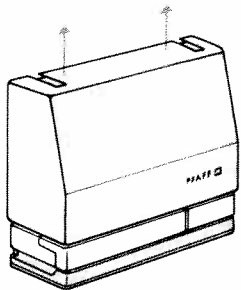


Machine connection
Fold down the carrying handle.

Conexión eléctrica
Eche hacia atrás el asa.

Elektrik bağlantısı
Taşıma kolunu arkaya doğru deviriniz

Tenging vélarinnar
Leggið handfangið niður.

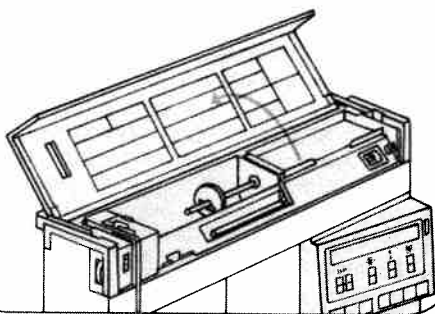


Lift off the cover

Saque el maletín.

Çanta kapağını kaldırınız

Lyftið lokinu.

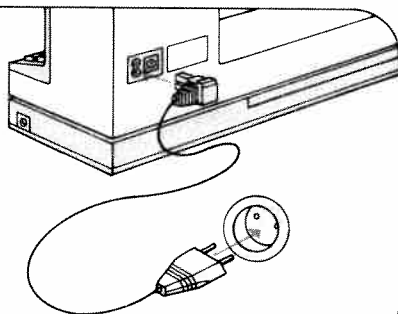


Tilt cover 101 backwards.

Levante la tapa abatible 101.

Açılır kapanır kapağı (101) açınız

Opnið fellilokið 101.

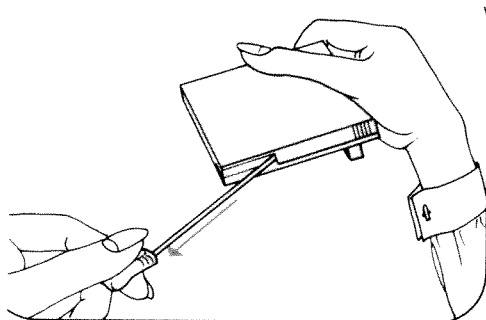


Plug in the machine.

Conecte la máquina con la red.

Ceryan kablosunu bağlayınız

Tengið vélina við rafmagn.

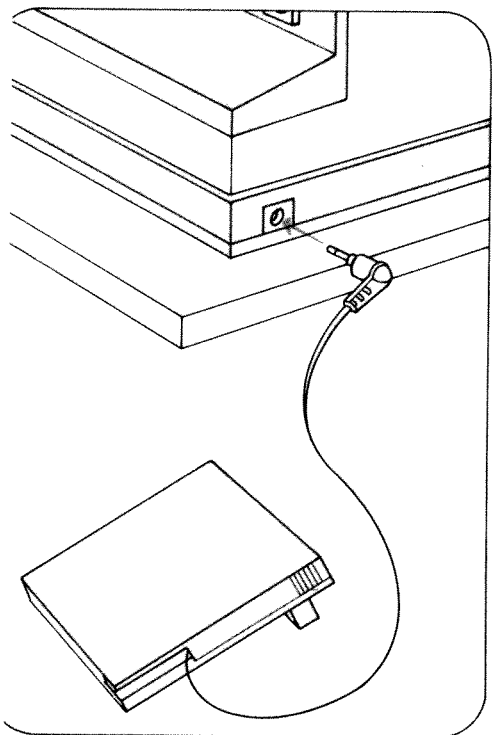


Pull the power cord out of the foot control.

Saque el cable del pedal.

Kabloyu marştan dıřarıya dođru çekiniz

Togiđ leiđsluna úr mótstöđunni.

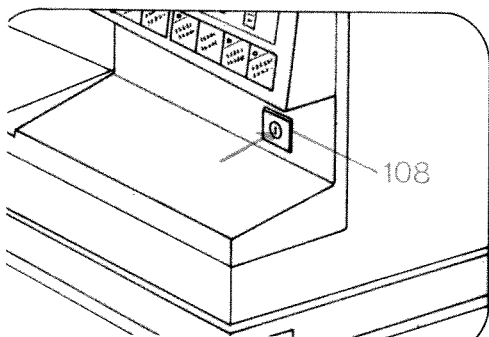


Plug the foot control lead into the machine socket and place the foot control on the floor.

Coloque el pedal en el suelo y conéctelo con la máquina.

Marş kablosunu makinaya bađlayınız ve marşı yere koyunuz

Tengiđ leiđsluna við vélina, og setjiđ mótstöđuna á gólfíđ.

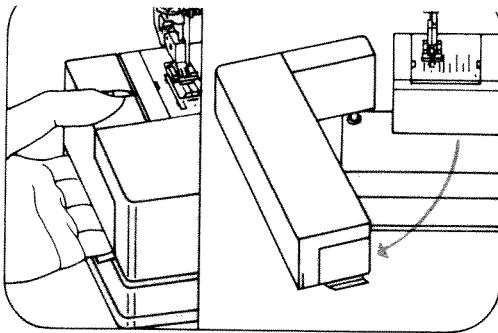


Push master switch 108; the sewing lamp then goes on.

Pulse el interruptor general 108. La lámpara de costura se enciende.

Ana řaltere (108) basınız, bu arada dikiř iřığı yanar

Prýstiđ á aðalrofann 108, og um leiđ kviknar á ljósinu.

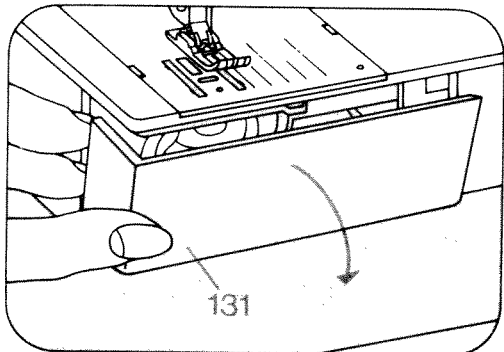


Bobbin winding preparations: Reach under the work support and swing it out toward the left.

Preparación para el deyanado: Tome el suplemento por abajo y gírelo hacia la izquierda.

İpliği masuraya sarmanın hazırlanması: Dikiş yüzeyinin altını tutunuz ve bunu sola doğru çevirerek döndürünüz.

Undirbúið spólun: Gripið undir borðið, og snúið því til vinstri.

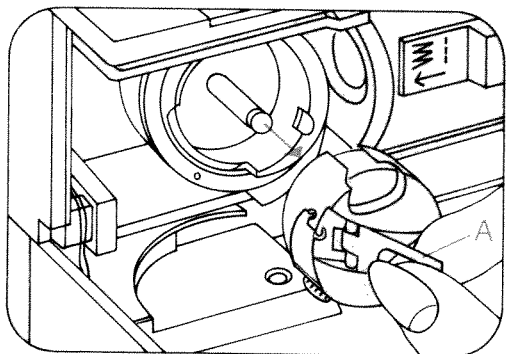


Open free arm cover 131.

Abra la tapa del garfio 131 hacia abajo.

Kapak klapesini (131) geriye doğru açınız.

Opnið lok 131 niður á við.

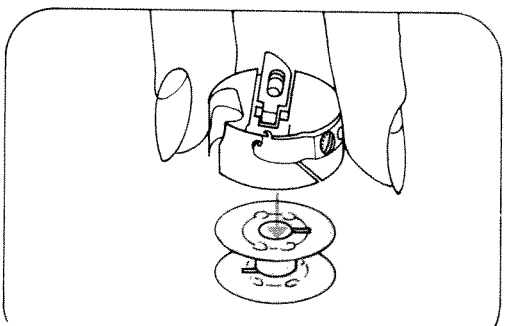


Raise latch A and pull out the bobbin case.

Levante la bisagrita A y saque el portacanillas.

A klapesini yukarıya kaldırınız ve mekiği dışarıya doğru çekiniz.

Togið í loku A, og takið spóluhúsið úr.

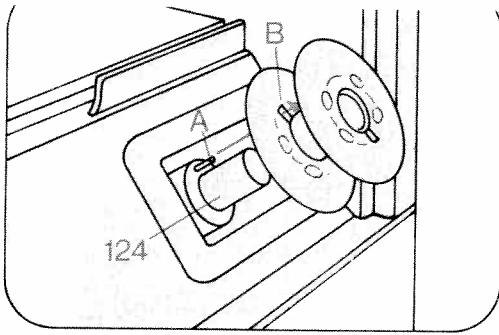


Release latch A and take out the bobbin.

Suelte la bisagrita A y saque la canilla.

A klapesini serbest bırakınız ve masurayı çıkarınız.

Sleppið loku A, og þá dettur spólan úr.

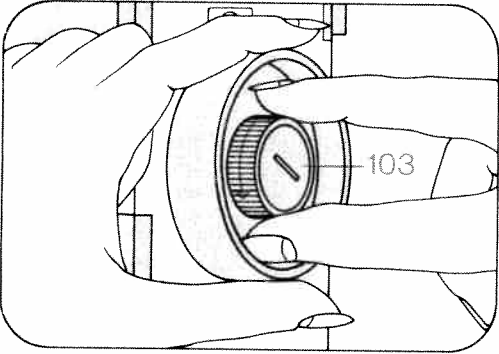


Place the bobbin on winder 124 and turn it until pin A engages in slot B.

Coloque la canilla en el devanador 124 y girela hasta que la espiga A encaje en la ranura B.

A pimi B yariğı ierisine oturuncaya kadar masurayı, sarıcı zerine takınız.

Setjiđ spóluna  spólaramn 124. Hak A verđur đ falla i rauf B.

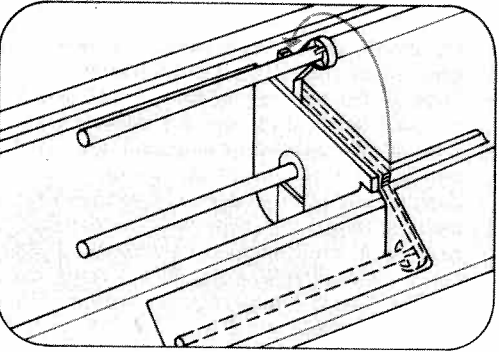


Disengaging the sewing mechanism: Hold the hand wheel steady and turn knob 103 towards you.

Desconexi3n del mecanismo de costura: Sujete el volante y gire el disco 103 hacia el frente.

Dikiř mekanizmasını kapamak: El arkını sıkıca tutunuz ve disk 103'  3ne dođru eviriniz.

Setjiđ v3lina i lausagang: Haldiđ um handhj3liđ og losiđ skrúfu 103.

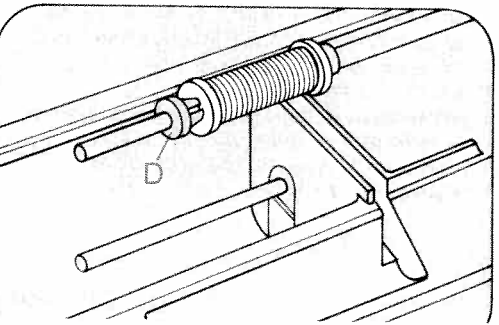


Swing the thread spool towards the back.

Eche hacia atrs el segundo portacarretes.

İkinci makara tutucusunu geriye dođru evirerek d3nd3r3n3z!

Ýtiđ auka keflispinnanum upp.

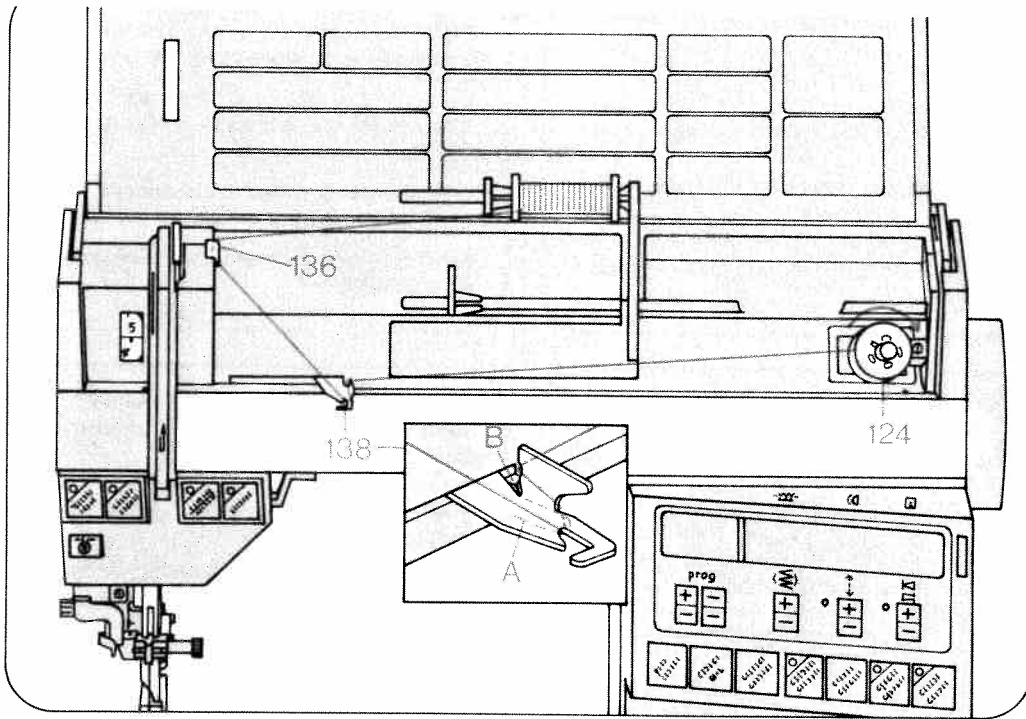


Push a spool of thread and unwinding collar onto the holder.

Introduzca el carrete y el disco pequeđo C en el portacarretes.

Makarayı ve k3k d3ner diski (C) tutamak zerine s3r3n3z.

Setjiđ tvinnakefli og litla skífu C  pinnann.



Winding from a second spool:

Swing thread guide 138 forwards. Pull the thread through guide 136, then into guide 138, placing it between guide and tension spring A (see ill.) Wind a few turns of thread on the bobbin and push the bobbin towards the right.

Press down the foot control and wind bobbin. Push the full bobbin towards the left and take it out, cutting the thread in thread cutter B.

Important: It is not possible to wind the bobbin when an empty M- or P-memory is selected. Before winding is begun a program between 00 and 99 must be selected.

When you place a bobbin with thread slot on the spindle, the slot must point towards the right.

Devanado desde un segundo carrete:

Eche el guiahilos 138 hacia adelante. Pase el hilo por las guías 136 y 138 como se muestra en la figura y de forma que el hilo quede entre la guía y el muelle tensor A. Arrolle ahora unas vueltas de hilo en la canilla y empújela hacia la derecha. Accione ahora el pedal para devanar. Cuando la canilla esté llena, córrala hacia la izquierda y retírela. Tire del hilo hacia el frente y córtelo en el gancho B.

Nota importante: Si se ha seleccionado una memoria vacía M o P, entonces no se puede devanar. Antes de comenzar a devanar, tendrá que estar seleccionado un programa entre 00 y 99.

En el caso de carretes con ranura para sujetar el hilo, dicha ranura deberá quedar a la derecha al introducir el carrete.

İkinci bir makaradan ipliği masuraya sarmak:

Sarıcı-iplik kılavuzunu (138) öne doğru çevirerek döndürünüz. İpliği, kılavuz 136 içerisine ve şekilde görüldüğü gibi, kılavuz 138 içerisine çekiniz; bu arada ipliğin kılavuz ve gerilim yayı (A) arasına gelmesi gerekir. Şimdi ipliği birkaç defa masuraya sarınız. Masurayı sağa doğru bastırınız. Marşı çalıştırınız ve ipliği masuraya sarınız. Dolmuş olan masurayı sola doğru bastırınız, çıkarınız, ipliği öne doğru çekiniz ve B kesicisinde kesiniz.

Önemli: Bir boş M- veya P-Biriktiricisi seçilmişse, iplik masuraya sarılamaz. Sarmaya başlamadan önce, 00 ve 99 arasındaki bir programın seçilmiş olması gerekir.

İplik tutamak yarığını (kertiğini) haiz makaralarda, makaranın sürülmesi (takılması) esnasında yarığın, yani kertiğin sağda bulunması gerekir.

Spólað af tvinnakefli:

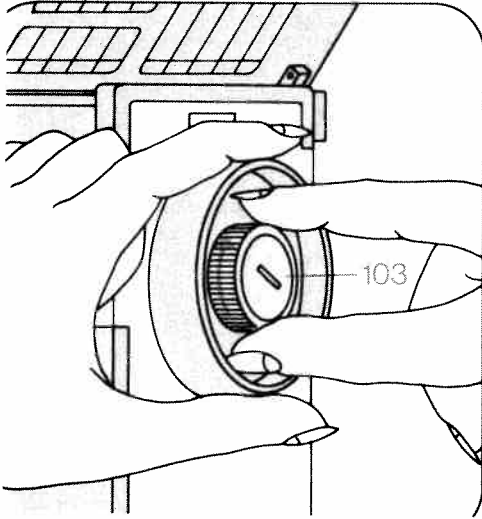
Smellið stýringu 138 fram á við. Þræðið tvinnann í stýringu 136, og eins og myndin sýnir í stýringu 138, en gætið að því að hann þræðist undir spennifjöður A. Snúið síðan tvinnanum nokkrum sinnum kringum spóluna. Ýtið nú spólaranum til hægri.

Stigið nú á mótstöðuna og spólið á spóluna. Þegar spólan er full er henni ýtt til vinstri, hún tekin af, og tvinninn er skorinn með hnífnum B í stýringu 138.

Ef þér hafið valið tómt M- eða P-minni er ekki hægt að spóla á spóluna á meðan.

Áður en spólað er verður vélin að vera stillt á einhvern af föstu saumunum á milli 00 og 99.

Áriðandi er að þau tvinnakefli, sem eru með skárauf, séu sett þannig á pinnann að raufin visi til hægri.



Engaging the sewing mechanism:

Hold the wheel firmly, turn disk 103 towards the back, then turn the hand wheel forward until it snaps in.

Conexión del mecanismo de costura:

sujete el volante y gire el disco 103 hacia atrás. Seguidamente gire el volante hacia adelante hasta que encaje.

Dikiş mekanizmasının çalıştırılması:

El çarkını sıkıca tutunuz ve diski (103) geriye doğru çeviriniz. Daha sonra el çarkını, yerine oturuncaya kadar öne doğru çeviriniz.

Gangverk vélarinnar tengið þér nú aftur – haldið um handhjólíð og festið skífu 103. Snúið handhjólínu aðeins fram á við, þar til þér heyríð smá smell.

İğne vartasıyla ipliği masuraya sarmak

Dikiş ayağını yukarıya kaldırınız. İğnenin durumu: yukarıda. Masurayı, sarıcı (124) üzerine takınız. Dikiş mekanizmasını kapatınız. Dikiş ayağı altındaki üst ipliği, sağa doğru ve kılavuz 138'den geçirmek suretiyle çekiniz (şekle bakınız). İpliği birkaç defa masuraya sarınız ve masurayı sağa doğru bastırınız. Marşı çalıştırınız ve ipliği masuraya sarınız. Dolmuş olan masurayı sola doğru bastırınız, çıkarınız, ipliği öne doğru çekiniz ve "B" kesicisinde kesiniz.

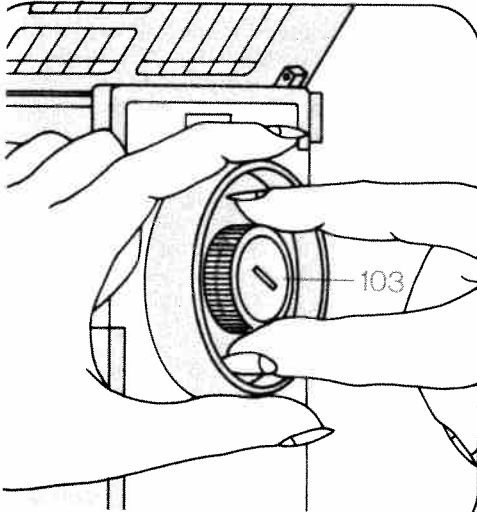
Önemli: Bir boş M- veya P-Biriktiricisi seçilmişse, iplik masuraya sarılamaz. Sarmaya başlamadan önce, 00 ve 99 arasındaki bir programın seçilmiş olması gerekir.

Spólað gegn um nálna

Fótlyftir og nál í efstu stöðu. Setjið spólu á spólarann 124, takið gangverkið úr sambandi. Dragið tvinnann undir saumfótinn hægra megin, og síðan í stýringu 138 eins og myndin sýnir. Snúið tvinnanum nokkrum sinnum kringum spóluna, og ýtið henni síðan til hægri. Stígið nú á mótstöðuna og spólið á spóluna. Þegar spólan er full er henni ýtt til vinstri, hún tekur af og tvinninn er skorinn með hnifnum A.

Ef þér hafið valið tómt M- eða P-minni er ekki hægt að spóla á spóluna á meðan.

Áður en spólað er verður vélin að vera stillt á einhverjum af föstu saumunum á milli 00 og 99.

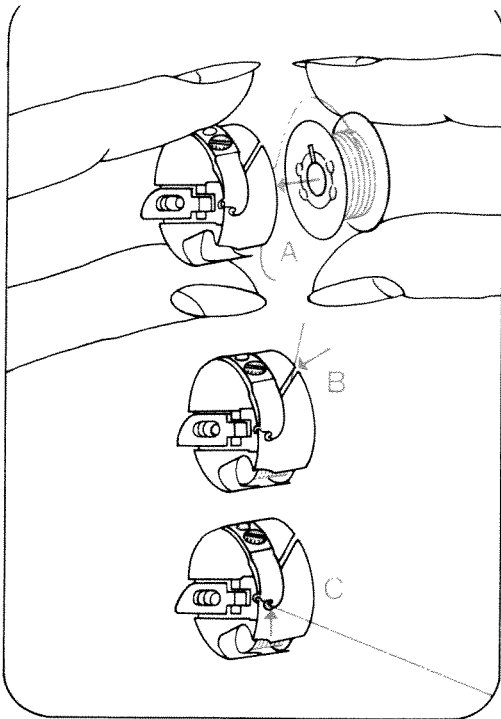


Engaging the sewing mechanism: Hold the wheel firmly, turn disk 103 towards the back, then turn the hand wheel forward until it snaps in.

Conexión del mecanismo de costura: sujete el volante y gire el disco 103 hacia atrás. Seguidamente gire el volante hacia adelante hasta que encaje.

Dikiş mekanizmasının çalıştırılması: El çarkını sıkıca tutunuz ve diski (103) geriye doğru çeviriniz. Daha sonra el çarkını, yerine oturuncaya kadar öne doğru çeviriniz.

Gangverk vélarinnar tengið þér nú aftur – haldið um handhjólið og festið skífu 103. Snúið handhjólinu aðeins fram á við, þar til þér heyrð smá smell.

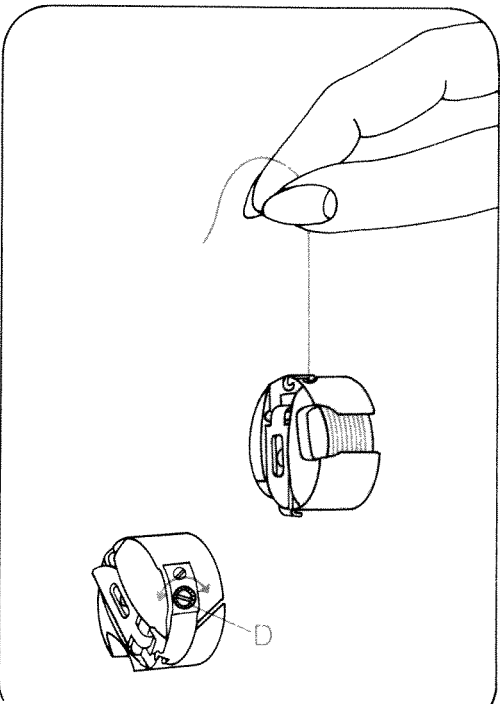


Inserting the bobbin: insert bobbin so that thread unwinds towards the back (A). Draw the thread into slot B and into eye C.

Colocación de la canilla en la cápsula: Introduzca la canilla como se muestra en A (hilo hacia atrás). Pase luego el hilo por la ranura B y por debajo del muelle tensor hasta que salga por el orificio C.

Masurayı yerleştirmek A (İplik arkaya doğru). İpliği B yanığına ve C deliğine kadar çekiniz.

Spólan sett í. Tvinninn á að renna aftur af spólunni. Tvinninn lagður í rauf B undir fjöðrina og út um op C.



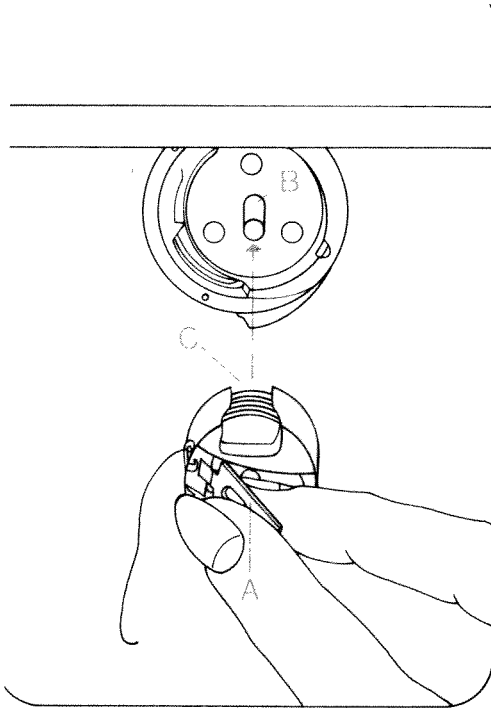
Checking the bobbin thread tension:

With a brief, sharp upward movement of your hand the bobbin must gradually slip downwards. (Turn screw D to the right for stronger tension and to the left for weaker tension.)

Comprobación de la tensión del hilo inferior: Suspendiendo la cápsula del hilo, sólo deberá deslizarse al dar tironcitos del hilo. (Girando el tornillo D a la izquierda, la tensión disminuye, y viceversa.)

Alt iplik gerginliðinin kontrol edilmesi: Mekiği, hafifçe, aniden yukarıya doğru hareket ettiriniz. Mekiğin kademeli olarak aşağıya inmesi gerekir. (Ayar vidası D'yi sola çeviriniz = daha gevşek, sağa çeviriniz = daha sıkı).

Rétt undirspenna: Látið spóluhúsið hanga niður, rykkið lauslega í tvinnann, og þá á það að renna aðeins niður. (Stilliskrúfa D = vinstri snúningur losar, hægri snúningur herðir.)

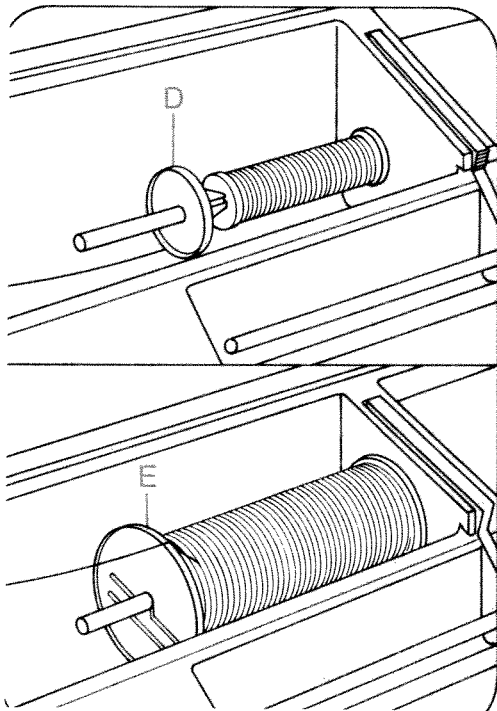


Inserting the bobbin case: Raise latch A and push the bobbin case onto stud B as far as it will go, making sure cutout C points upwards.

Colocación de la cápsula con la canilla en el garfio: Levante la bisagrita A e introduzca la cápsula hasta el tope en la espiga B. La muesca C tiene que mirar hacia arriba.

Mekiği takmak: A klapesini kaldırınız ve mekiği dayanağa kadar B pimi üzerine sürünüz. Bu sırada C kesiminin yukarıya doğru yönelmiş olması gerekir.

Spóluhúsið sett í: Haldið um loku A, og setjið það á titt B, þannig að úrtakið C vísir upp á við.

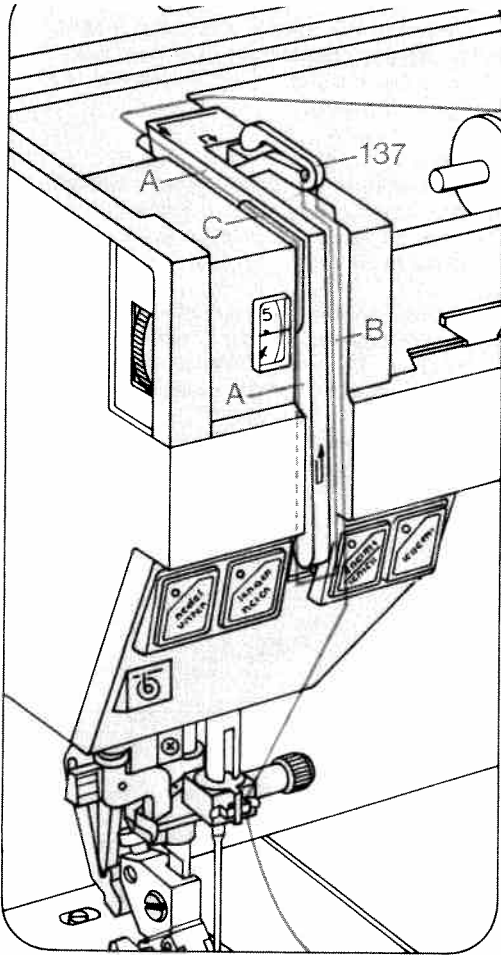


Placing spool of thread on pin: Place the small or medium-size unwinding collar D in front of small spools, and the large collar E in front of large spools.

Colocación del carrete: Para carretes pequeños coloque el disco pequeño o mediano D; para grandes el disco grande E.

Makaranın takılması: Küçük makaraların önüne küçük veya orta büyüklükte olan döner rondelayı (D), büyük makaraların önüne büyük rondelayı (E) sürünüz.

Tvinnakeflin sett á: Fyrir litil kefli er litla skífan D sett fyrir framan keflið, en skífa E fyrir stærri kefli.

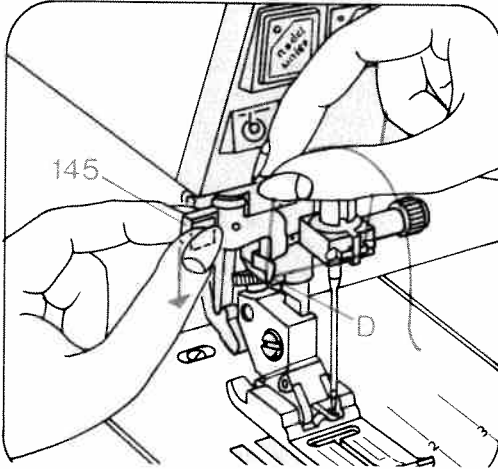


Upper threading: With the needle in its top position, raise the sewing foot. Draw the thread into slot A, from below into slot B and take-up lever 137 (see arrows), then back into slot B and into the right thread guide on the needle holder.

Enhebrado del hilo superior: Eleve la aguja y el prensatelas. Pase el hilo, siguiendo la flecha, por la ranura A, desde abajo por la ranura B, por la palanca tirahilos 137, de nuevo por la ranura B y por la guía derecha del portaguñas.

Üst ipliğın takılması: İğnenin durumu, yukarıda. Dikiş ayağını yukarıya kaldırınız. İpliği, ok istikametinde olmak üzere, A yarığına, alt taraftan B yarığına, horoz (137) içerisine, geriye doğru B yarığına ve iplik tutamağında bulunan sağ kılavuz içerisine çekiniz.

Præðing: Nálin í efstu stöðu. Fótur uppi. Præðið eins og örvarnar sýna í rauf A, að neðan í rauf B, í þráðgjafa 137, aftur í rauf B, og síðan í hægri stýringu á náláhöldunni.

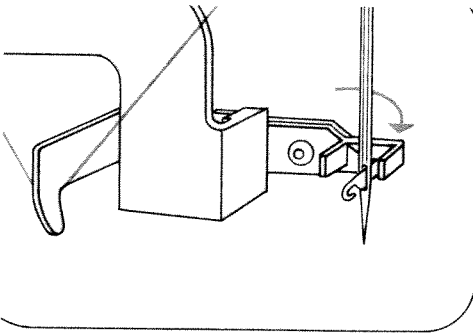


Place the needle thread behind hook D and hold it there. Pull threader 145 fully downwards.

Coloque el hilo superior detrás del gancho D y sujételo. Empuje el enhebrador 145 hacia abajo el todo.

Üst ipliği D çengeli arkasına yerleştiriniz ve tutunuz. İğneye iplik geçiriciyi (145) tamamen aşağıya doğru çekiniz.

Leggið yfirtvinnann undir hak D og haldið í tvinnann. Togið síðan þræðarann 145 aiveg niður.

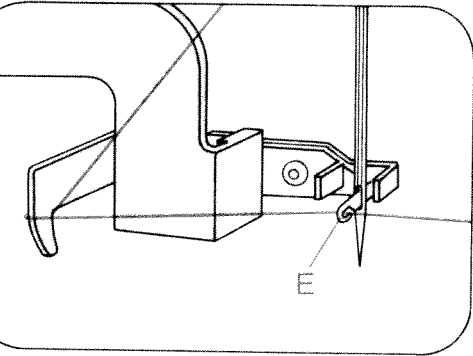


Swing threader towards front against needle.

Gire el enhebrador hacia la aguja de forma que su gancho penetre por el ojo de la aguja.

İğneye iplik geçiriciyi, iğnenin ön tarafına getiriniz.

Snúíð nú þræðaranum þannig að hann fari í gegn um nálaraugað.

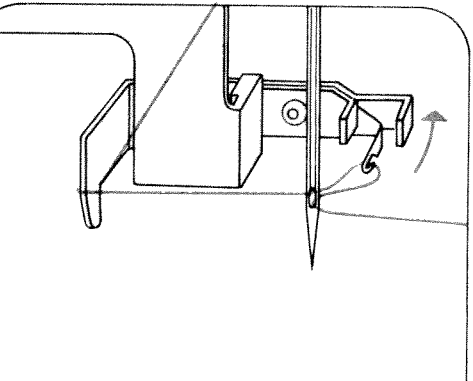


Place thread into hook E from below.

Enganche el hilo desde abajo en el gancho E.

İpliği, aşağıdan E çengeline asınız.

Leggið tvinnann nú undir krókinn E á þræðaranum.

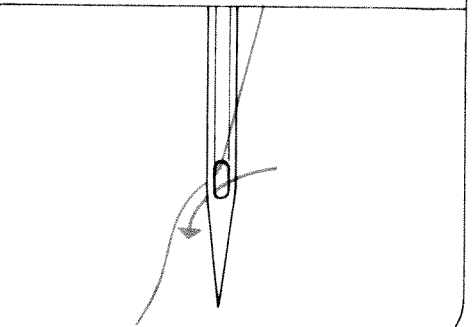


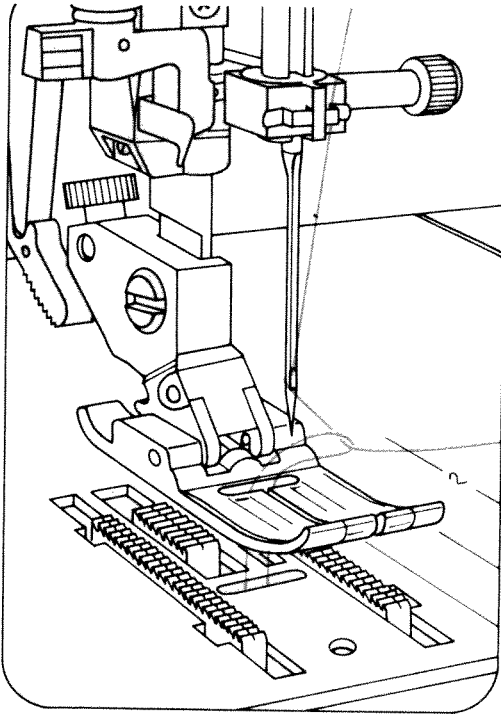
Swing threader towards back, release thread at same time and allow threader to move upwards, then pull the thread fully through the needle eye.

Gire hacia atrás el enhebrador, suelte el hilo y eleve el enhebrador. Finalmente, haga pasar el hilo del todo por el ojo de la aguja.

İğneye iplik geçiriciyi arkaya doğru getiriniz, bu arada ipliği serbest bırakınız ve iğneye iplik geçiriciyi yukarıya doğru kaydırınız. Daha sonra ipliği tamamen iğne deliğinden çekiniz.

Látið nú þræðarann ganga hægt til baka, og alla leið upp. Tvinninn kemur nú sem lykkja í gegnum nálaraugað og þér getið nú dregið endann í gegn.



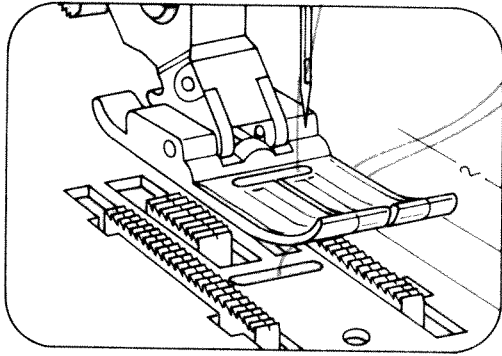


Hold the needle thread taut. Turn the hand wheel toward you until the needle moves down and up again. Pull the bobbin thread up by pulling on the needle thread.

Sujete el hilo superior, gire el volante hacia el frente, haga una puntada y saque el hilo inferior tirando del hilo superior.

Üst ipliği sıkıca tutunuz. El çarkını öne doğru çeviriniz. Bir batış dikiş yapın. Üst iplikle, alt ipliği yukarıya doğru çekiniz.

Haldið í yfirtvinnann. Snúid handhjólina fram á við þar til nálin hefur farið niður og kemur upp aftur. Togið undirtvinnann upp.

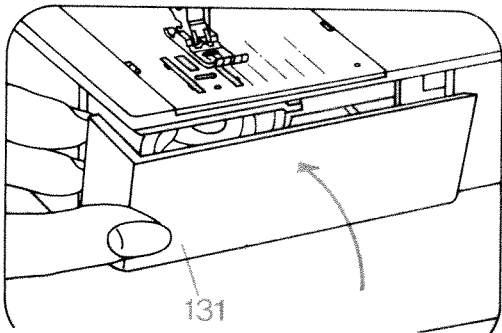


Place both threads to the right under the sewing foot.

Eche ambos hilos hacia la derecha por debajo del prensatelas.

Üst- ve alt ipliği sağa doğru, dikiş ayağı altına koyunuz.

Látið yfir- og undirtvinnann undir fótinn hægra megin.

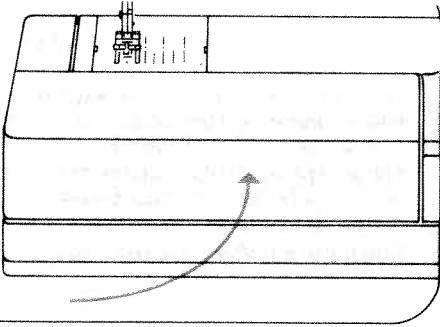


Close the free arm cover.

Cierre la tapa 131.

Kapak klapesini (131) yukarıya doğru kapatınız.

Lokið lokinu 131.

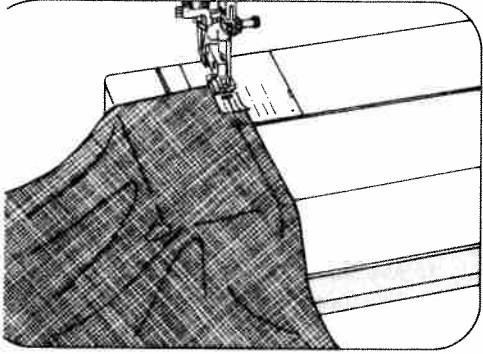


Swing work support 109 back against the free arm.

Gire hacia dentro el suplemento 109.

Dikiş yüzeyini (109) makinaya doğru çevirerek döndürünüz.

Ýtið vinnuborði 109 að arminum.

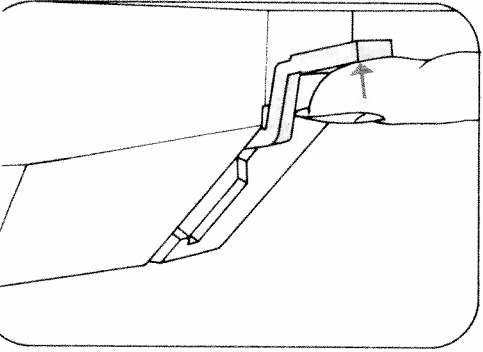


Place fabric under sewing foot.

Coloque la tela debajo del prensatelas.

Kumaşı dikiş ayağı altına koyunuz.

Setjið efnið undir fótinn.

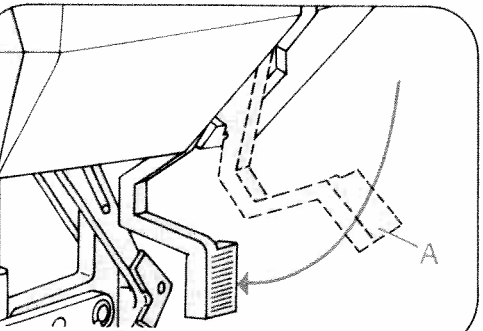


To insert extra-thick fabric plies raise lever 119 higher.

Al colocar piezas de tela muy gruesas, levante más la palanca 119.

Çok kalın olan kumaşların yerleştirilmesi esnasında, kolu (119) daha yukarıya kaldırınız.

Ef þér eruð með mjög þykk efni, þá ýtið fótlyftir 119 hærra.

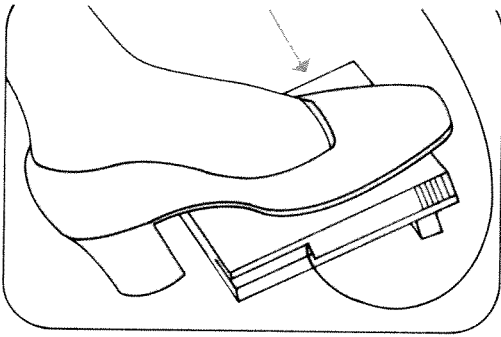


Lower presser bar lifter 119. (A indicates the darning position).

Baje la palanca alzaprensatelas 119. ("A" es la posición para zurcir).

Kumaş bastırma kolunu (119) aşağıya indiriniz, (A, örerek tamir etme - yama yapma - durumudur).

Setjið fótlyftirinn 119 niður. (Staða A er fyrir stoppvinnu).

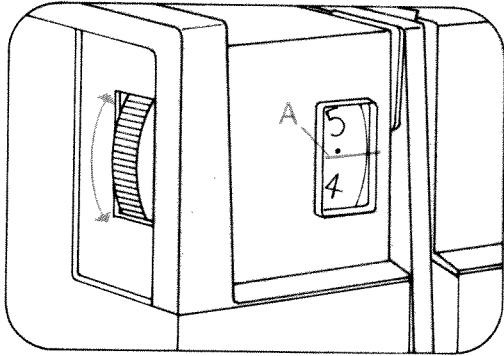


Operating the foot control: The farther you press the pedal down, the faster the machine runs.

Para poner en marcha la máquina, pise el pedal: a medida que aumente la presión aumentará la velocidad.

Marşa ayakla basınız. Marşa ne kadar fazla bir şekilde basılırsa, "creative" okadar süratli diker.

Stigið á mótstöðuna: Því fastar sem þér stigið, því hraðar saumar vélin.



Needle thread tension 135

A = Setting mark.

Tensahilos superior 135

A = Marca para la regulación.

Üst iplik gerilimi 135

A = Ayar işaretlemesi.

Yfirsenna 135

A = viðmiðun fyrir rétta spennu.

Checking the needle thread tension:

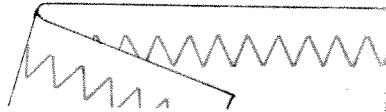
The normal setting is in the white range between 3 and 5. The higher the number, the tighter the tension. To check the tension, set the machine for zigzag stitch by entering program 10 (page 22). Sew a short seam. The threads should interlock in the middle of the material.



Comprobación de la tensión del hilo:

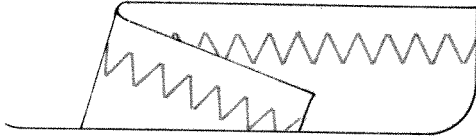
La regulación normal se encuentra en la zona blanca entre 3 y 5. Cuanto más alto sea el número tanto mayor será la tensión. La comprobación se hace con la puntada zigzag.

Ajuste: pulse el programa 10 (pág. 22); haga una costura corta; los hilos deberán quedar anudados dentro de las piezas de costura.

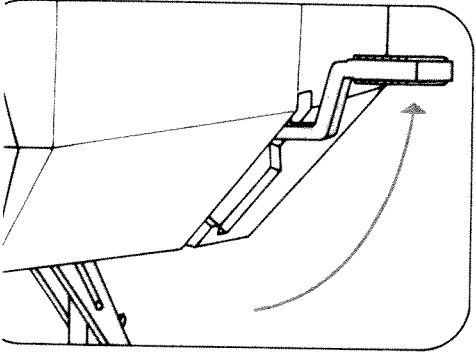
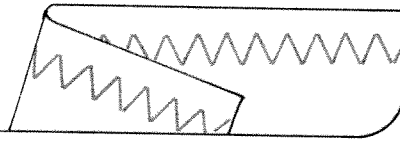


İplik gerginliđinin kontrol edilmesi.

Normal ayar, beyaz bölgede 3-5 arasında bulunmaktadı. Sayı nekadar büyük ise, gerginlik okadar sızıdır. Kontrol, zikzak dikişte (batışla) yapılmaktadır. Ayar: Program 10'na basınız (Sayfa 22). Kısa bir dikiş yapınız. İplik bağlantısı, kumaşların arasında kalmaktadır.

**Rétt sporstilling:**

Venjulegast er rétt spennu miđuð við hvíta bilið frá 3-5. Því hærri sem talan er, því stífari er spennan. Prófið með breiðasta zik zak spori. Stíllið á mynztur 10 (bls. 22). Saumið stuttan saum. Hnýtingin á að vera í oddum sporanna eða í miđu efninu.

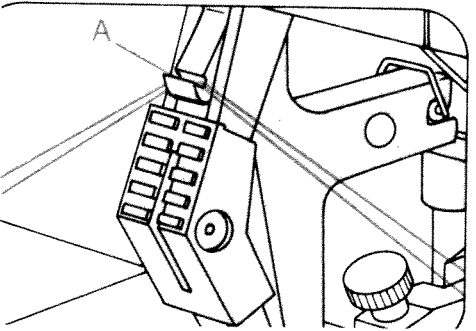


Raise presser bar lifter 119. Remove the fabric by pulling it towards the back.

Levante la palanca alzaprensateles 119. Retire la tela hacia atrás.

Kumaş bastırma kolunu (119) yukarıya getiriniz. Kumaşı arka tarafa doğru çıkarınız.

Lyftið fótlyftir 119. Takið efnið aftur undan fætinum.

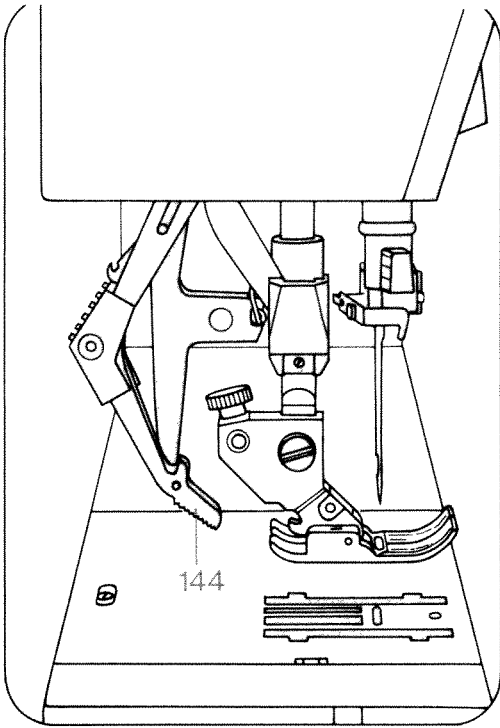


Thread cutter A: Draw the threads into the slot and pull them downwards.

Cortahilos A: Introduzca los hilos en la ranura y tire de ellos hacia abajo.

İplik kesicisi A: İplikleri yerleştirebilirsiniz ve geriye doğru çekiniz.

Tvinnahnífur A: Leggið tvinnaendana í skárafina og togið beggja megin.



Dual feed

This prevents shifting of the material plies during sewing.

Before engaging or disengaging the dual feed always raise the sewing foot.

Doble arrastre

El doble arrastre evita el que una pieza quede más larga que otra después de cosidas.

Antes de conectarlo o desconectarlo, eleve el pie prensatelas.

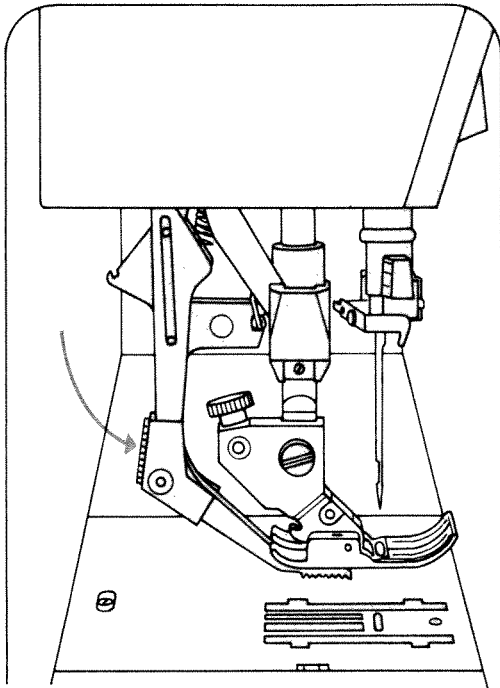
Çift kumaş taşması.

Bu, kumaş katlarının dikiş esnasında kaymasını engeller. Çalıştırmadan veya kapatmadan önce, dikiş ayağını yukarıya kaldırınız.

Efri flytjarinn

Kemur í veg fyrir að efnin geti misfærst.

Lyftið fætinum áður en þér setjið efri flytjarann í samband eða takið hann úr sambandi.



To engage: lower top feed 144 until it snaps in place.

To disengage: push feed lightly downwards, pull it towards the rear and allow it to move upwards.

Para conectarlo: empuje el pie transportador 144 hacia abajo hasta que encaje. Para desconectarlo: empuje ligeramente hacia abajo y tire de él hacia fuera.

Çalıştırma: Üst taşıyıcıyı (144), yerine oturuncaya kadar, aşağıya doğru sürünüz.

Kapatma: Hafifçe aşağıya doğru bastırınız, arkaya doğru çekiniz ve yukarıya doğru kaydırınız.

Til að setja hann í samband ýtið þér einfaldlega á yfirflytjarann 144, þar til hann smellur í samband.

Til að taka hann úr sambandi ýtið þér á hann niður á við og takið hann úr rauf fótans um leið. Fer hann þá aftur í sína efri stöðu.

Operating keys of the electronic system
these are described on the following
pages.

**Botones de mando de la parte
electrónica.** Sus funciones se describen
en las páginas siguientes.

Elektronic'in kullanım tuşları

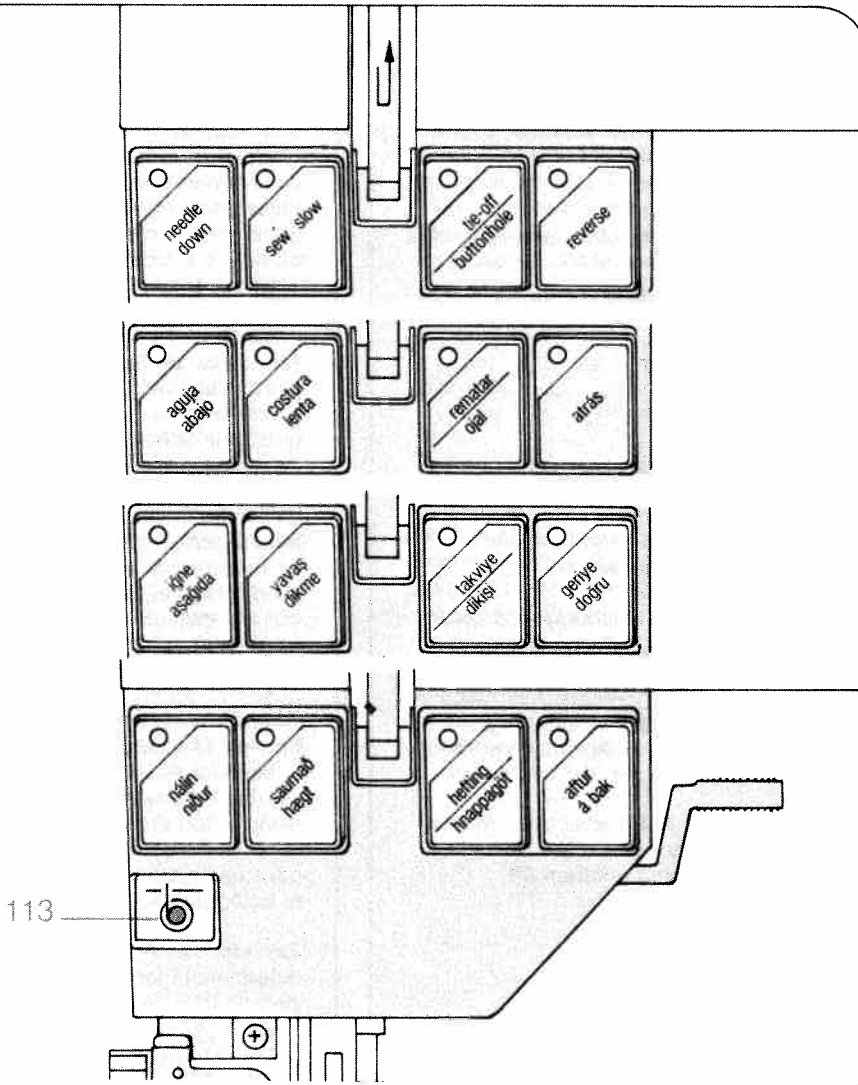
Elektróniskir stjórnhnappar
ýsing á þeim er á næstu síðum.

Stick the enclosed English labels on the
keys

Pegue en los botones correspondientes
los letreros en español adjuntos.

Ekteki tuş etiketlerini, türkçe olmak
üzere, yapıştırınız.

Límið hjálagaða miða á viðkomandi takka.



Electronic bobbin thread monitor:

Bobbin thread monitor light 113 starts to flash when the bobbin thread is running out. It goes off when a full bobbin is inserted and sewing is resumed.

Important: Free arm cover 131 must be kept closed.

Needle up and down positions: When the machine stops, the needle is always retained at its up position. When you push "**needle down**" **key 114**, the indicator light goes on and the needle remains down in the fabric when the machine stops. When you push key 114 again, the light goes off, the needle moves up and remains up.

Electronic top speed selection: When you press "**sew slow**" **key 115**, the indicator light goes on and the machine sews at half its speed. When you push key 115 again, the light goes off and the machine again sews at top speed.

Tie-off/buttonhole: When you push **key 117**, the indicator light goes on and the programmed seam is tied off at the beginning, then the light goes off again. When you push the key during sewing, the light goes on and a seam is tied off right away, while a pattern is tied off at the end. Then the light goes off. Buttonhole: When buttonhole program 86 is on, **key 117** serves to determine and memorize the seam length.

Reverse sewing: Push **key 116** before you start sewing. The indicator light goes on and the machine sews backwards permanently. When you push the key during sewing, the light does not go on and the machine sews backwards as long as you keep the key depressed.

Darning: **Key 116** is also used to determine and memorize the seam length entered in darning program 09.

Control electrónico del hilo inferior:

cuando el hilo inferior está próximo a terminarse, el piloto 113 comienza a lucir intermitentemente. Después de colocar una canilla llena y comenzar a coser, se apaga.

Nota importante: la tapa 131 tiene que estar cerrada.

Posición superior e inferior de la aguja: al pararse la máquina, la aguja queda en su posición superior. Pulsando el **botón 114 para "aguja abajo"**, se enciende la lámpara y la aguja permanece abajo al pararse la máquina. Pulsando de nuevo el botón 114, la lámpara se apaga y la aguja pasa a su posición superior y permanece arriba.

Limitación electrónica de la velocidad: pulsando el **botón 115 para "costura lenta"**, la lámpara se enciende y la máquina cose a media velocidad. Pulsando de nuevo el botón 115, la lámpara se apaga y la máquina vuelve a coser a la velocidad máxima.

Rematado de la costura/Ojal. Rematado: pulsando el **botón 117**, la lámpara se enciende, la costura programada queda rematada al comienzo y la lámpara se apaga. Pulsando dicho botón durante la costura, la lámpara se enciende, la costura queda rematada inmediatamente o al final, si se trata de un motivo, y la lámpara se apaga. Ojal: en el caso del programa 86 para ojales, con el **botón 117** se determina la longitud del ojal y se memoriza al mismo tiempo.

Costura en retroceso: pulsando el **botón 116** antes de comenzar a coser, la lámpara se enciende y la máquina cose constantemente hacia atrás. Pulsando dicho botón durante la costura, la lámpara no se enciende pero la máquina cose hacia atrás mientras se mantenga el botón pulsado.

Zurcido: con el **botón 116** también se determina la longitud del programa para zurcido 09 y se memoriza.

Elektronik alt iplik kontrolu: Alt iplik bittiğinde, iplik-kontrol göstergesi (113) sinyali verir. Dolu masura yerleştirildiğinde ve dikmeye devam olunduğunda, kontrol göstergesi söner.

Önemli: Kapak klapesi (131) daima kapalı bulunmalıdır.

İğne durumu, aşağıda ve yukarıda: Makinanın durması esnasında iğne yukarıya gider. **Tuş 114'e**, "**iğne aşağıda**" **tuşuna**, basınız. Fonksiyon göstergesi yanar, durma esnasında iğne aşağıda kalır. Tuş 114'e tekrar basınız. Gösterge söner, iğne yukarıya gider ve yukarıda kalır.

Elektronik son sürat seçimi: Tuş 115'e, "**yavaş dikme**" **tuşuna**, basınız. Fonksiyon göstergesi yanar. Makina yarım süratle diker.

Tuş 115'e tekrar basınız. Gösterge söner, makina tekrar en yüksek süratle diker.

Takviye dikişi/İlik. Takviye dikişi: **Tuş 117'e** basınız. Fonksiyon göstergesi yanar, başlangıçta program takviye dikişi yapar ve gösterge söner. Dikme esnasında tuşa basınız, gösterge yanar, bir dikiş derhal veya bir örnek sonunda dikilir. Gösterge söner. İlik: İlik programı 86'da, **Tuş 117** ile uzunluk tayin olunur ve aynı zamanda biriktirilir.

Geriye doğru dikme: Dikişe başlamadan önce **Tuş 116'ya** basınız. Fonksiyon göstergesi yanar, makina devamlı olarak geriye doğru diker. Dikme esnasında tuşa basıldığında, gösterge yanmaz, tuşa basıldığı sürece makina geriye doğru diker.

Örerek tamir etmek (yamamak): **Tuş 116** ile örerek tamir etme programı 09'un uzunluğu da tayin olunur ve biriktirilir.

Eletrónískt undirtvinna eftirlit: Ljósíð á sýnifleti 113 byrjar að blikka, þegar undirtvinninn er að verða búinn. Ljósíð hverfur, þegar full spóla er sett í griparann. Áriðandi er að lokið yfir griparanum sé alltaf lokað.

Nálin í efstu eða neðstu stöðu: Þegar vélin stöðvast fer nálin ávallt í efstu stöðu. Ýtið á **takka 114** „nálin niður“. Það kviknar á ljósinu og nú stöðvast nálin í neðstu stöðu þegar vélin stöðvast. Ýtið aftur á takka 114. Ljósíð slökknar og nálin stöðvast nú aftur í efstu stöðu.

Eletrónísk hraðastilling: Ýtið á **takka 115** „**saumað hægt**“. Það kviknar á ljósinu og vélin saumar nú á hálfum hraða. Ýtið aftur á takka 115. Ljósíð slökknar og vélin saumar nú aftur á fullum hraða.

Hefting/hnappagöt: Hefting: Ýtið á **takka 117** og það kviknar á ljósinu. Áður en vélin byrjar að sauma sauminn eða mynztrið heftir hún og síðan slökknar á ljósinu. Ýtið á takkann á meðan þér saumið og vélin heftir þá sjálfkrafa í lok saumsins. Hnappagöt: Þegar stillt er á hnappagatamynztur 86 ræður takki 117 lengd hnappagatsins og gefur vélinni einnig fyrirmæli um að sauma hnappagöt.

Aftur á bak: Ef ýtt er á **takka 116** áður en byrjað er að sauma, kviknar á ljósinu, og vélin saumar eingöngu aftur á bak. Ef ýtt er á takkann á meðan saumað er, kviknar ekki á ljósinu, en vélin saumar aftur á bak á meðan ýtt er á takkann.

Stoppvinna: Með **takka 116** er einnig ákvarðað lengd stoppsins (mynztur 09) og vélinni gefin fyrirmæli um leið.

Operation of the Creative computer

Botones de mando de la computadora de la "Creative"

"Creative-komputer" in kullanişma şekli

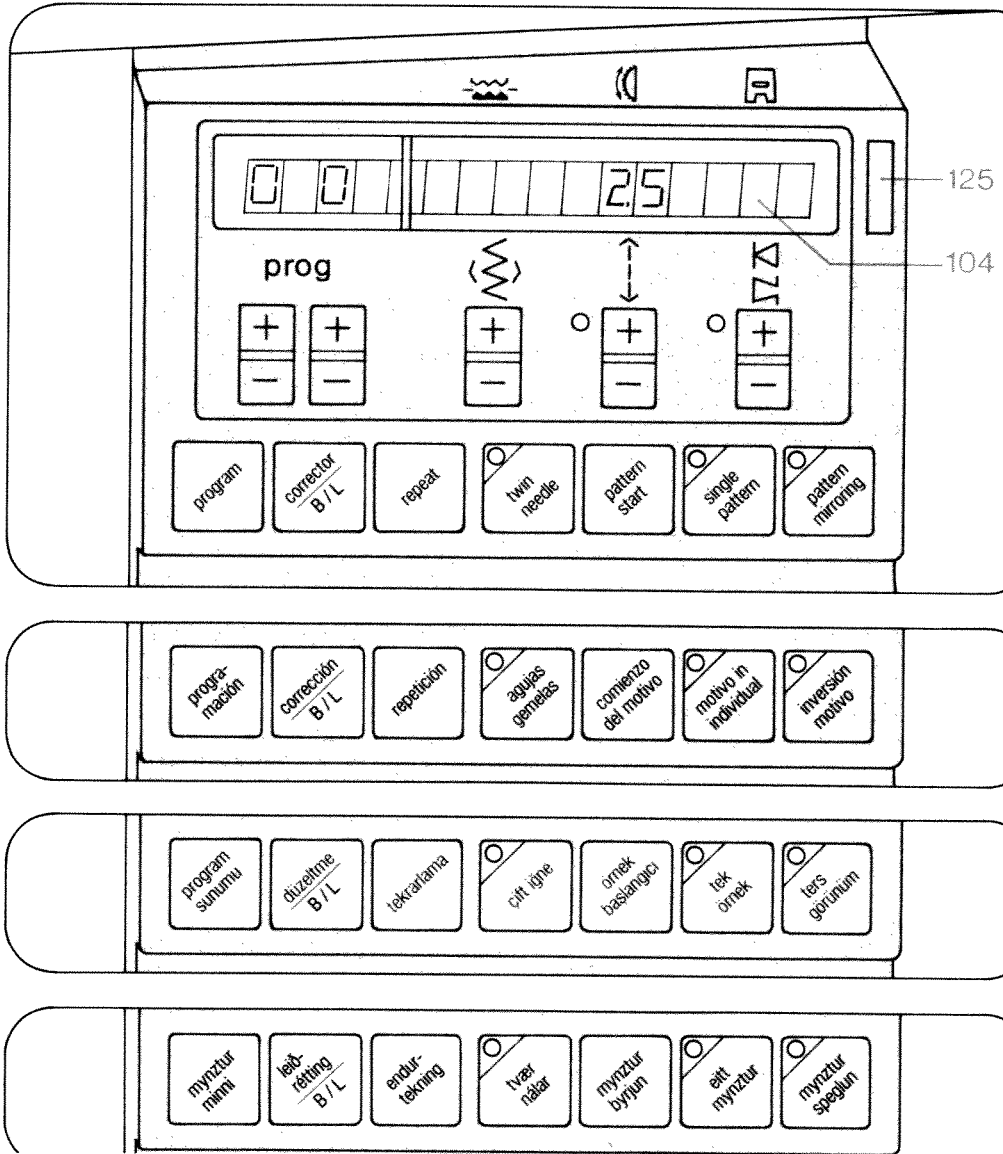
Notkun „creative-tölvunnar“.

Stick the enclosed English labels on the keys.

Pegue los letreros españoles, adjuntos e los botones correspondientes.

Ekteki tuş etiketlerini, türkçe olmak üzere, yapıştırınız.

Límið hjálagða miða á viðkomandi takka.



The computer of the Creative contains two different alphabets, numbers from 0 to 9, and 100 programs. The programs are illustrated together with the seam type and the corresponding setting number or symbol in the table on the inside of the top cover.

The optimum width and length for each program is also indicated. Recommendations are also given for each program in respect to the dual feed, needle thread tension settings, and the use of sewing feet (for indication, push and hold key 125). These settings become visible in display 104 above the keys. The programs can only be changed with those keys above which an indication is made.

The computer also contains 16 M-memories for program combinations and 16 P memories for free programming. In free programming you can make up your own patterns and store them in the computer of the Creative.

"Creative-komputer" de 2 farklı alfabe bulunmakta olup, 0'dan 9'a kadar olan sayılar ve 100 program biriktirilmiştir. Programlar, dikiş (batış) resmi ve buna ait olan ayar numarası (program numarası) veya ayar sembolü ile birlikte açılır kapanır kapak içerisinde gösterilmiş bulunmaktadır.

Her programa ait olmak üzere, optimal genişlik ve uzunluk düzenlenmiştir, yani her program otomatik olarak optimal uzunlukta ve genişlikte dikilmektedir. Aynı şekilde bu programlara, çift kumaş taşıması ve üst iplik gerginliği ve dikiş ayaklarının kullanılması için dikiş tavsiyeleri biriktirilmiş bulunmaktadır (Tuş 125'e basınız ve tuşu bu şekilde tutunuz.).

Ayarlar, tuşlar üzerinde bulunan gösterge sahası 104'de görülebilmektedir. Programlar sadece, üzerlerinde işaret görenen tuşlarla değiştirilebilir. Bundan başka komputerde, program kombinasyonları için 16 M-biriktiricisi ve serbest programlanması için P-biriktiricisi bulunmaktadır. Serbest programlama esnasında kendi örneğinizi düzenleyebilir ve bunu "creativ-komputer" de biriktirebilirsiniz.

En la computadora de la máquina hay memorizados dos alfabetos distintos, las cifras 0 a 9 y 100 programas. Los programas se hallan ilustrados en la tapa abatible mediante esquemas de costura y los respectivos números de programa o símbolos.

La máquina cose automáticamente cada costura programada en la anchura y longitud óptimas. Para los programas van memorizadas también recomendaciones para el doble arrastre y la tensión del hilo superior, así como el empleo de los pies prensatelas (Pulse el botón 125 y manténgalo pulsado). Los programas elegidos se muestran, pulsando los correspondientes botones, en el panel indicador 104.

Los programas sólo se pueden modificar con los botones sobre los que se encuentra una lámpara.

Además, en la computadora van incluidas 16 memorias M para combinaciones de programas y 16 memorias P para libre programación. En este último caso, usted misma hace sus motivos y los memoriza en la computadora.

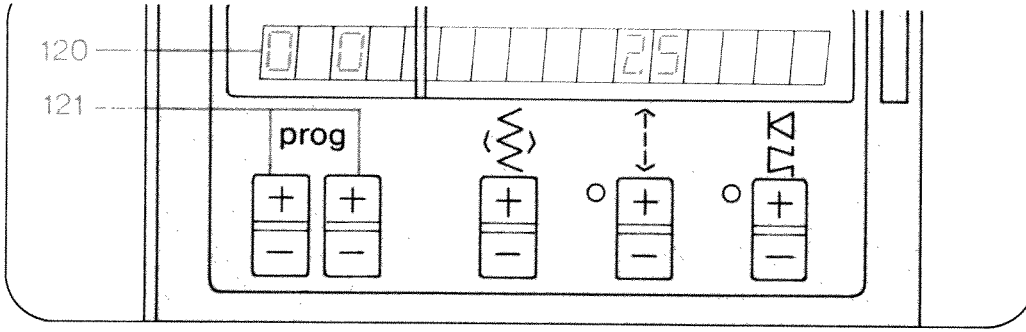
Í creative-tölvunni eru 2 mismunandi kerfi fyrir bókstafi, tölustafi frá 0–9 og 100 mynztur eða sauma. Þau eru sýnd með myndum og tilheyrandi númerum innan á fellilokinu. Hvert mynztur eða spor hefur fengið ákveðna og hentugustu sporbreidd og spurlengd.

Í minni vélarinnar eru einnig geymdar upplýsingar fyrir hvern saum, ráðleggingar um efri flytjarann, yfirtvinnaspennuna og hvaða fót er ráðlagt að nota. (Ýtið á takka 125 og haldið honum inni).

Þessar upplýsingar koma í ljós á sýnifletinum 104 fyrir ofan takkana.

Hægt er að breyta stillingum með þeim tökkum, sem ljós kviknar við.

Í tölvunni eru auk þess 16 M-minni, þar sem þér getið geymt saman 16 mismunandi mynztur eða sauma, og 16 P-minni, en þau getið þér notað fyrir sauma eða mynztur, sem þér getið hannað sjálf og síðan geymt í vélinni.

**Program selection:**

When the Creative is switched on, program -00- appears in display 120. Enter the required number in program display 120 using programming keys 121. The alphabet and number symbols are selected with the left key, while letters and numbers are selected with the right key.

Program seçimi:

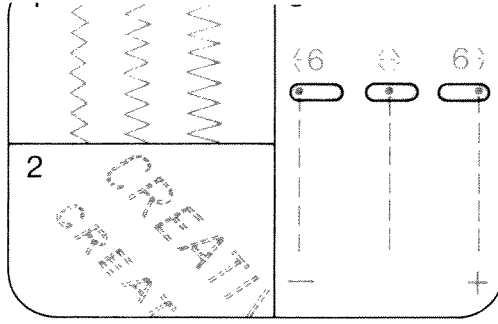
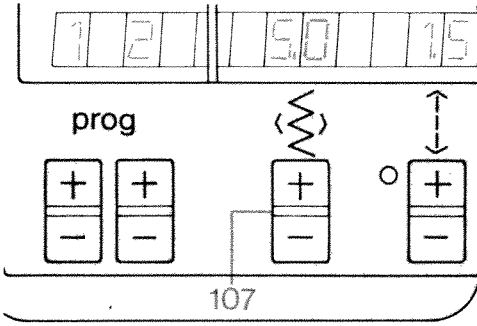
"creative" nin çalıştırılması sırasında gösterge sahası 120'de program -00- görülmektedir. Arzu edilen numarayı: program tuşları (121) üzerine basmak suretiyle, program göstergesi (120) içerisine veriniz. Alfabeler ve sayılar için semboller, soldaki tuşla seçilir. Harfler ve sayılar sağdaki tuşla seçilir.

Elección del programa:

Al conectar la máquina aparece en el cuadro indicador 120 el programa -00-. Introdúzca en el cuadro indicador 120 el número de programa deseado pulsando para ello los botones programadores 121. Con el botón izquierdo se eligen los símbolos para los alfabetos y cifras. Con el derecho las letras y cifras.

Mynzturval:

Pegar kveikt er á vélinni koma tölurnar 00 á sýnifleti 120. Veljið viðkomandi númer með tökkunum 121 og þau koma á sýnifleti 120. Táknin fyrir stafrófin og tölurnar eru valin með vinstri takkanum. Bókstafirnir og tölurnar með þeim hægri.

**Stitch width setting:**

The stitch width ranges from 0 to 6 mm.

Key 107 has three functions:

1. Selection of stitch for the respective program.
2. Selection of the size of letters and numbers.
3. Straight-stitch needle position for programs 01 and 03 (13 positions).
4. Selection of the width position of the needle penetration in free programming.

Örnek genişliği-ayarı:

Dikiş (batiş) 0-6 mm'dir.

Tuş 107, 4 fonksiyona sahiptir:

1. Programlarda genişliğin seçilmesi.
2. Harflerin ve sayıların büyüklüklerinin seçilmesi.
3. Program 01 ve 03'de (13 pozisyon) doğru dikişin batis durumunun seçimi.
4. Serbest programlama esnasında iğne batisinin genişlik durumunun seçilmesi.

Regulación del ancho de puntada:

El ancho de puntada va de 0 a 6 mm.

El **botón 107** tiene 4 funciones:

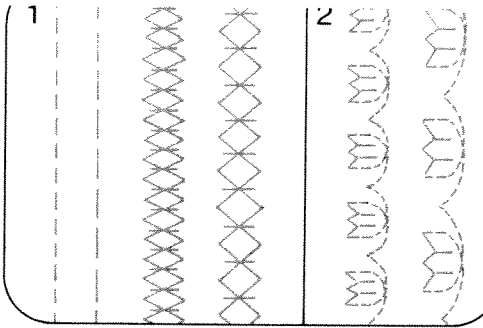
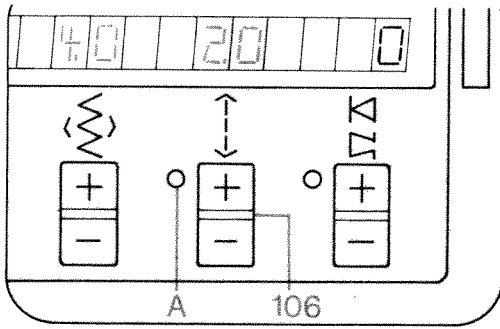
- 1ª Elección del ancho de puntada en los programas.
- 2ª Elección del tamaño de las letras y cifras.
- 3ª Elección de la posición de la aguja para la puntada recta en los programas 01 y 03 (13 posiciones).
- 4ª Elección de la posición del ancho de puntada en la libre programación.

Sporbreidd:

Sporbreiddin er frá 0–6 mm.

Takki 107 hefur 4 stillingar

1. Breidd á mynztrunum.
2. Stærð á bókstöfum og tölum.
3. Sporleguna á beinu spori mynztur 01 og 03 (13 stillingar).
4. Val yðar á breidd zik zak sporsins þegar þér eruð að hanna yðar eigin sauma.



Stitch length and pattern length setting:

Key 106 has three functions:

1. Selection of stitch length for programs for which display A does not light up. The stitch length ranges from 0 to 6 mm. For some of the programs the stitch length is limited.
2. Selection of pattern length for programs for which display A lights up. The pattern length is indicated in mm and is limited in different ways.
3. Selection of the lengthwise position of the needle penetration in free programming.

Dikiş (batış) uzunluğu- ve örnek uzunluğu ayarı:

1. Yanan A göstergesi bulunmayan programlarda dikiş (batış) uzunluğunun seçilmesi.
Dikişi (batış) uzunluğu sahası 0-6 mm'dir. Programların bir kısmı, sınırlı bir dikiş (batış) uzunluğuna sahiptir.
2. Yanan A göstergesi bulunan programlarda örnek uzunluğunun seçilmesi.
Örnek uzunluğu mm olarak verilmiştir ve farklı şekilde sınırlandırılmıştır.
3. Serbest programlama esnasında iğne batışının uzunluk durumunun seçilmesi.

Regulación del largo de puntada y del motivo:

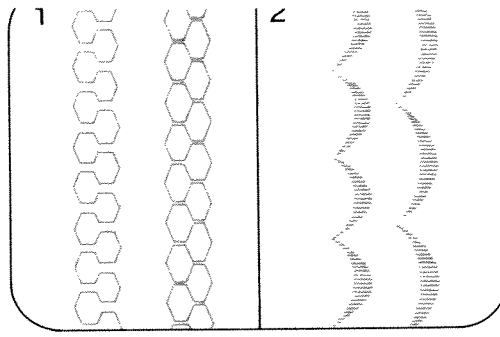
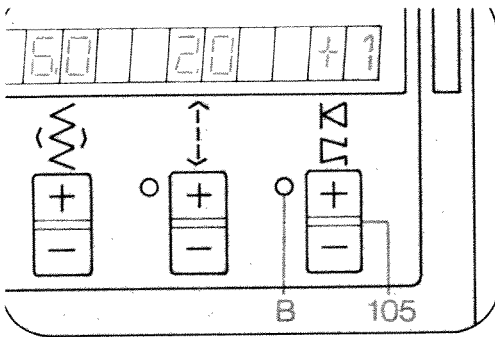
El **botón 106** tiene 3 funciones:

- 1ª Elección del largo de puntada en programas sin lucimiento de la lámpara A. El largo de puntada alcanza de 0 a 6 mm. Una parte de los programas tiene un largo de puntada limitado.
- 2ª Elección del largo del motivo en programas con lucimiento de la lámpara A. El largo del motivo se indica en mm y tiene diversas limitaciones.
- 3ª Elección de la posición de la largura de la puntada en la libre programación.

Stilling fyrir sporlengd og mynztrúlgnd:

Takki 106 hefur 3 stillingar

1. Val á sporlengd á mynztrum þar sem ljósið A kviknar ekki. Sporlengdin er 0-6 mm. Hluti af mynztrunum hefur þó takmarkaða sporlengd.
2. Val á sporlengd á mynztrum þar sem ljósið A kviknar. Sporlengdin er gefin upp í mm og takmörkuð í sumum mynztrum.
3. Val yðar á sporlengdinni, þegar þér eruð að hanna yðar eigin sauma.



Balancing out and pattern length setting:

Key 105 has three functions:

1. Adjusting the reverse stitch length in a pattern (for balancing out, see page 28) in programs for which display B does not light up.
2. Selecting the pattern length in mm while the stitch density remains the same in programs for which display B lights up.
The stitch length set determines the maximum pattern length.
3. Checking and altering the stitch counter in free programming.

Balans (öne ve arkaya doğru batış uzunlukları arasında dengeleme) ve örnek uzunluğu-ayarı:

Tuş 105, 3 fonksiyona sahiptir:

1. Yanan B göstergesi bulunmayan programlarda örneğin denkleştirilmesi için geriye doğru dikiş (batış) değişimi (balans, Sayfa 28'e bakınız).
2. Yanan B göstergesi bulunan programlarda örnek uzunluğunun mm olarak aynı dikiş (batış) sıklığında seçilmesi.
Ayarlanmış olan dikiş (batış) uzunluğu, azami örnek uzunluğunu belirler.
3. Serbest programlama esnasında batış sayacının kontrolü ve değiştirilmesi.

Regulación de la compensación y del largo del motivo:

El **botón 105** tiene tres funciones:

- 1ª Modificar la puntada en retroceso (para la compensación, véase la página 28) para compensar los motivos en programas sin lucimiento de la lámpara B.
- 2ª Elección del largo del motivo en mm, sin variar la densidad de puntada, en programas con lucimiento de la lámpara B.
El largo de puntada regulado determina el largo máximo del motivo.
- 3ª Control y modificación del contador de puntadas en la libre programación.

Takki 105 hefur 3 stillingar

1. Val á breytingu á aftur á bak spori til að jafna út mynztur þar sem ekki kviknar á ljósi B.
2. Val á mynzturlengd, án þess að sporþéttleiki breytist. Á mynzturum þar sem kviknar á ljósi B.
Sporlengdin, sem stillt hefur verið á ákvarðar mestu lengd mynztursins.
3. Eftirlit og breytingu á sporateljara, þegar þér eruð að hanna yðar eigin mynztur.

Balance, or the correction of reverse stitches

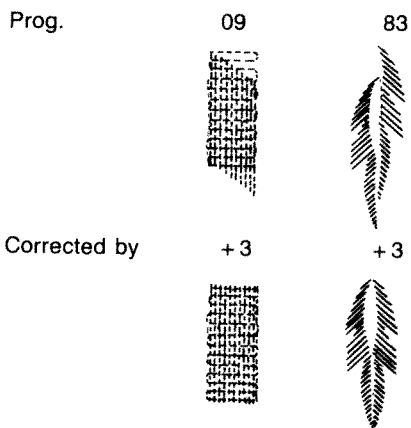
The balance control serves for correction of pattern- or program combinations which are sewn with a slight shift owing to influences by the type of material or working method used.

The stitch length of the reverse stitches of a pattern is corrected from -7 to +7; the normal position is "0". The minus "-" settings shorten the reverse stitches and the patterns or programs become longer, and the plus "+" settings lengthen the reverse stitches and the pattern or programs become shorter.

Examples:

1. Correction of individual patterns (also in the P-memory)

Pattern too long



Rule: if the pattern is too long, correction has to be made by "+" (from +1 to +7).

2. Correction of pattern- and program combinations (in the M-memory)

Combination: *SUREEN*

Corrected by: +3: *SUREEN*

Rule: If the pattern or program last entered is corrected with "-" or "+" and entered, this applies to the entire program combination.

Corrección de la compensación o de la puntada en retroceso

La compensación sirve para corregir combinaciones de motivos o de programas que, debido a la clase y características del tejido p. ej., se han cosido ligeramente desplazados.

Se corrige el largo de las puntadas en retroceso de un motivo desde -7 hasta +7. La regulación normal es 0.

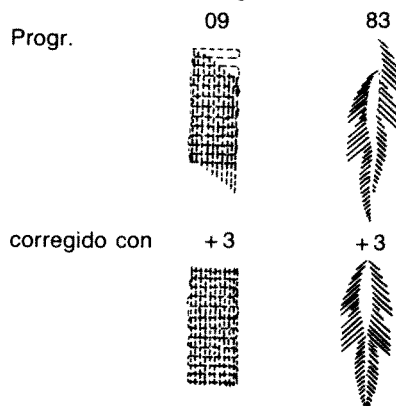
En el caso de -, las puntadas en retroceso son más cortas; los motivos o programas son más largos.

En el caso de +, las puntadas en retroceso son más largas; los motivos o programas son más cortos.

Ejemplo:

1. Corrección de un motivo individual (también en la memoria P para programas)

Motivo demasiado largo



Norma: Si el motivo es demasiado largo, hay que corregir con + (de +1 a +7).

2. Corrección de combinaciones de motivos y combinaciones de programas (memoria M)

Combinación *SUREEN*

corregido con +3: *SUREEN*

Norma: Si el motivo o programa que se ha de memorizar últimamente, se corrige y memoriza con - o con +, ello será válido para la combinación completa del programa.





Balans (öne ve arkaya doğru batış uzunlukları arasında dengeleme) veya geriye batış düzeltilmesi

Balans, kumaşın cinsi ve işleniş tarzı gibi etkilerle hafifçe kaymış bir şekilde düzeltilmiş olan örnek- veya program kombinasyonlarının düzeltilmesine yarar.

Bir örneğin geriye olan batışlarının batış uzunlukları, -7'den +7'ye kadar düzeltilmektedir; normal ayarlama 0'dir. Ekside (-), geriye doğru olan batışlar daha kısa, örnek veya programlar daha uzun olur. Artıda (+), geriye doğru olan batışlar daha uzun, örnek veya programlar daha kısa olur.



Misaller:

1. Tek örneğin düzeltilmesi (P-biriktiricisinde de)

Program	09	83
		
	+3	+3
ile düzeltilmiştir.		

Kural: Örnek çok uzunsa, bu durumda + ile düzeltme yapılması gerekir (+ 1'den +7'ye kadar).

2. Örnek- ve program kombinasyonlarının düzeltilmesi (M biriktiricisi)

Kombinasyon: 
+3 ile düzeltilmiş: 





Kural: Son verilecek örneğin veya programın - veya + ile düzeltilmesi ve verilmesi halinde bu, tüm program kombinasyonu için geçerlidir.

Leiðrétting á jafnvægi og aftur á bak spori

Sum mynztur vilja skekkjast eftir því á hvaða efni þau eru saumuð. Auðvelt er að leiðrétta þetta með takka 105, en nauðsynlegt er að sauma prufu á efnisbút af sama efni og sauma á. Hægt er að leiðrétta á 7 vegu sitt í hvora átt (-7 til +7). Ef leiðrétt er með - verða afturábak spor styttri. Mynztrin verða lengri. Ef leiðrétt er með + verða afturábak sporin lengri, mynztrin verða styttri.

1. Leiðrétting á einstöku mynztri. (einnig í P-minni)

Mynzturlengdin er of mikil

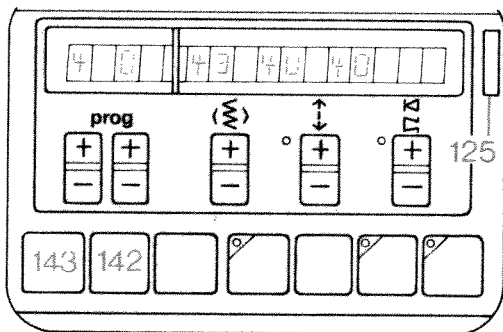
	09	83
Mynztur		
leiðrétt með	+3	+3
		

Regla: Ef mynzturlengdin er of mikil verður að leiðrétta með + (+1 til +7)

2. Leiðrétting á samsettum mynztrum. (M-minnið)

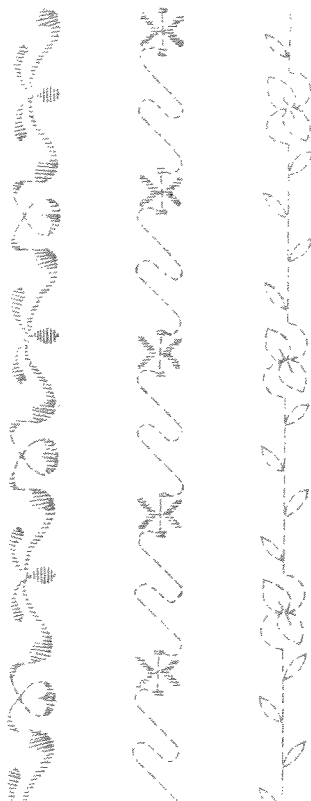
Samsetning 
leiðrétt með 

Regla: Leiðréttingin, sem gerð er á síðasta bókstafnum (eða mynztri) í þessu dæmi +3 leiðréttir alla mynzturnöðina.



progr.:

99	51	43
36	19	40
	19	40



Memorizing program combinations:



Working with combinations of programs 00 to 99 with letters and figures. The Creative computer contains 16 M-memories, M0 to M15. It is possible to store 256 letters and figures consecutively in one M-memory for one or more program combinations, or 376 letters and figures divided among the 16 M-memories.

It is also possible to store 85 programs from the series 00 to 99 on the inside top cover in one M-memory or 125 subdivided in the 16 M-memories. Letters and figures can be combined with the programs 00 to 99.

Memorizing: first select "0" with the **left key 121** and select an empty M-memory with the **right key 121**. The M-memory is empty when no indication is made in display 104.

If none of the M-memories from M1 to M13 are selected, all programs will be entered in memory M0.

Now push **key 143**: program entry. The memory is now ready for the entry. Then select the programs, letters or figures individually, using program keys 121, and enter them in the memory by pushing **key 143**. The program numbers, letters or figures will become visible in display 104. Before their entry, the programs can be varied in length and width. Figures and texts in one program combination can only be sewn in one size.

The size is determined by the setting of the last letter or number.

If the computer does not accept anything more, this means the memory capacity is exhausted, so a memory no longer required has to be cancelled.

Testing a program combination by running it through in the display

When more than four programs or more than 12 letters or figures have been memorized, key 125 can be pressed to run the program through from right to left in display 104.

To stop the display simply press key 125 again briefly. When the foot control is pressed, the machine switches to the beginning of the combination.

Cancelling a program combination:

When **key 142 "Correct"** is pressed, the program memorized last in the combination will be cancelled. Press key 142 repeatedly until the entire combination is cancelled.

If the combination consists of several M memories, each memory has to be selected and cancelled individually. The memories are then free for new combinations.

en el panel indicador 104 no aparezca ninguna indicación.

Si no se elige previamente ninguna memoria M de M 1 a M 15, entonces todos los programas pasan a la memoria M 0.

A continuación pulse el **botón 143** (memorización del programa). La memoria está ahora lista para funcionar.

Seguidamente elija los programas, letras o cifras, uno por uno, con los botones programadores 121 y memorícelos pulsando el **botón 143**.

Los números del programa, letras o números aparecen en el panel indicador 104. Los programas pueden modificarse en el largo y en el ancho antes de memorizarlos.

Las cifras y palabras de una combinación de programas sólo pueden coserse en un determinado tamaño, el cual queda determinado por el ajuste de la última letra o cifra.

Si la computadora no admite nada más, entonces la capacidad de memorización está agotada y habrá que anular una memoria que ya no se necesite.

Control de la secuencia de una combinación de programas en el panel indicador:

Si se han memorizado más de 4 programas o más de 12 letras o cifras, el programa puede leerse en el panel indicador 104, de derecha a izquierda, pulsando el botón 125.

Pulsando de nuevo el botón 125, se detiene la indicación del programa.

Pisando el pedal, la máquina pasa al comienzo de la combinación.

Anulación de combinaciones de programas:

Pulsando el **botón 142 "corrección"**, queda anulado el último programa memorizado de la combinación, y así sucesivamente hasta que quede anulada toda la combinación.

Si la combinación se compone de varias memorias M, entonces habrá que elegir las memorias, una por una, y anularlas. De esa forma, las memorias quedan libres para nuevas combinaciones.

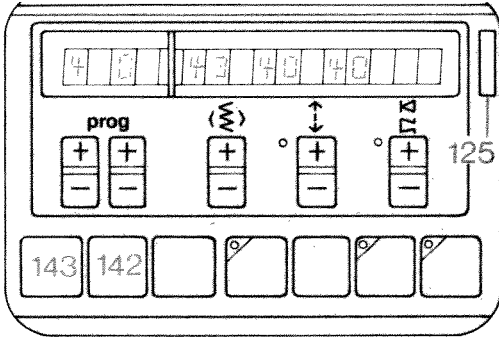
Memorización de combinaciones de programas:

Realización de combinaciones de los programas 00 al 99 así como letras y cifras.

En la computadora de la "Creative" van 16 memorias M (para motivos), M 0 a M 15. Para una o para varias combinaciones de programas se pueden memorizar 249 letras y cifras unas detrás de las otras en una memoria M, ó 373 letras y cifras repartidas entre las 16 memorias M.

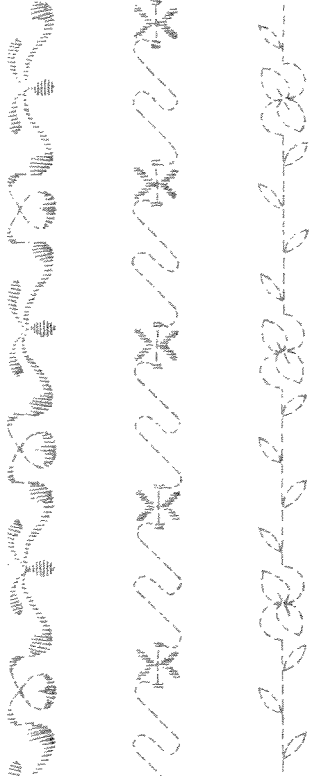
Asimismo se pueden memorizar 82 programas de la serie 00 a 99 de la tapa abatible en una memoria M ó 125 repartidos entre las 16 memorias M. Las letras y cifras se pueden combinar con los programas 00 a 99.

Memorización: Elija primeramente con el **botón izquierdo 121** M 0 y con el **botón derecho 121** una memoria M libre. La memoria M estará vacía cuando



progr.:

99	51	43
36	19	40
	19	40



Program kombinasyonlarının biriktirilmesi

Program Sunumu

Kombinasyonların: 00 – 99 programlarından, ayrıca harflerden ve sayılardan biraya getirilmesi.

“Creative-komputer“ de 16 M-biriktiricisi, M 0 – M 15, bulunmaktadır. Bir veya birkaç program kombinasyonu için 256 harf ve sayı birbirini takiben M-biriktiricisinde veya 376 harf 16 M-biriktiricilerinde, dağıtılmış şekilde biriktirilebilir.

Aynı şekilde açılır kapanır kapağın 00 – 99 serisinden 85 program, bir M-biriktiricisinde veya 125, 16 M-biriktiricisinde, dağıtılmış şekilde biriktirilebilir.

Harflerin ve sayıların, 00 – 99 programı ile kombine edilmesi mümkündür.

Biriktirme: **Önce sol tuşla (121)**, M 0 ve sağ tuşla (121), serbest bir M-biriktiricisi seçiniz. Gösterge sahası 104'te hiçbir işaret görünmediğinde, M-biriktiricisi boştur.

M 1 – M 15'ten hiçbir M-biriktiricisi önce seçilmediğinde, tüm programlar M 0 biriktiricisine gider.

Daha sonra program sunumu, **Tuş 143'e** basınız. Şimdi biriktirici alıma hazır durumdadır.

Bundan sonra programları, harfleri veya sayıları program tuşları (121) ile birlikte teker teker seçiniz ve **Tuş 143'e** basmak suretiyle biriktiriciye veriniz. Program numaraları, harfler veya sayılar, gösterge sahası 104'te görünür. Programlar sunumdan önce, uzunluk ve genişlik itibariyle değiştirilebilir.

Bir program kombinasyonundaki sayılar ve yazılar, sadece bir büyüklükte dikilebilir. Büyüklük, son harfin veya bir sayının ayarlanması ile tespit olunur.

Komputer artık kabul etmediğinde, biriktirme kapasitesi tükenmiştir ve artık ihtiyaç olamayan biriktirimin silinmesi gerekir.

Bir program kombinasyonunun seyri- nin gösterge sahasında kontrolü:

4 programdan daha fazla veya 12 harften veyahut sayıdan daha çok biriktirme yapılmış olduğunda, Tuş 125'e hafifçe dokunmak suretiyle program gösterge sahası 104 içerisinde, sağdan sola doğru

çalışır. Tuş 125'e tekrar hafifçe dokunulduğunda gösterge (işaret) durur. Marş çalıştırıldığında makina, kombinasyon başlangıcına bağlanır.

Program kombinasyonlarını silmek:



Tuş 142'ye ("düzeltme tuşuna") basmak suretiyle son olarak biriktirilen kombinasyon programı silinmektedir. Tüm kombinasyon silininceye kadar, Tuş 142'ye birçok defalar basınız. Kombinasyonun birçok M-biriktiricisinden oluşması halinde, bu durumda her bir biriktiricinin seçilmesi ve silinmesi gerekir. Daha sonra biriktiriciler yeni kombinasyonlar için serbest halde bulunmaktadır.

Mynztur tengd saman.



Hægt er að tengja saman öll mynztur 00-99 og einnig bókstafi og tölustafi..

Í Creative tölvunni eru 16 M-minni, M0-M 15. Í einu M-minni er hægt að tengja saman og geyma allt af 256 bókstafi og tölustafi eða 376 bókstafi og tölustafi ef þeim er deilt niður á 16 M-minnin.

Einnig er hægt að tengja saman og geyma allt að 85 af mynstrunum, sem sýnd eru innan á fellilokinu í einu M-minni, eða 125 mynztur ef þeim er deilt niður á 16 M-minnin.

Bókstafi og tölustafi er líka hægt að tengja saman við mynstrin 00-99 ef óskað er.

Mynztur sett í minnin: Með því að ýta á **vinstri takkann 121** veljið þér nú M-0, en með **hægri takkanum 121** veljið þér laust M-minni. Ef ekkert kemur í ljós á sýnifletinum 104 er minnið laust. Ef þér veljið ekki ákveðið minni M1-M 15, þá fara öll mynztur inn á minnið M-0.

Ýtið síðan á **takka 143 „mynzturminni“**, og er vélin þá tilbúin að taka við þeim saumum, sem þér veljið.

Veljið nú hvert mynztur fyrir sig, bókstafi eða tölustafi með tókkum 121, og festið þau í minninu með því að ýta á **takka 143**. Númer viðkomandi mynzturs birtist nú á sýnifleti 104. Hægt er að breyta bæði lengd og breidd viðkomandi mynzturs áður en þau eru fest í minni vélarinnar.

Tölu og textaröð er aðeins hægt að sauma í einni stærð, og er stærðin ákvörðuð áður en síðasti bókstafur eða tölustafur er settur í minnið.

Ef talvan tekur ekki við öllum saumunum, sem setja á í hana, þá er hún orðin yfirhlaðin, og verður þá að losa um einhverja af saumunum, sem eru í öðrum minnum.

Til öryggis má skoða mynzturröðina á sýnifletinum.

Ef fleiri en 4 mynztur eða fleiri en 12 bókstafir hafa verið settir inn í minnið, er hægt að fara yfir mynzturröðina með því að ýta lauslega á takka 125. Þá renna mynstrin í réttari röð frá hægri til vinstri í sýnifleti 104.

Ef ýtt er lauslega aftur á takka 125 þá stöðvast tölurnar í sýnifletinum. Ef stígið er á móttöðuna byrjar vélin á byrjuninni.

Mynzturröðun leiðrétt, eða afmáð:



Með því að ýta á **takka 142 „leiðrétting“** hverfur síðasta mynstrið aftur úr minninu. Hægt er að ýta svo oft á takka 142 að öll mynstrin hverfa úr minninu.

Ef mynzturröðin er samsett af fleiri en einu M-minni, þá verður að velja hvert minni fyrir sig og leiðrétt eða tæma það. Eftir það má setja ný mynztur inn í minnin.

Repeating program combinations:



"repeat" key 141 has two functions:

1. Returning a program combination to the starting position.
2. Repeating selected program combinations after other programs have been sewn in the meantime.
3. Initiating sewing after free programming.

Bir program kombinasyonun tekrarlanması.



Tuş 141 "tekrarlama", 3 fonksiyona sahiptir:

1. Bir program kombinasyonunun geriye doğru çalıştırma suretiyle, başlangıca getirilerek tekrarı.
2. Seçilmiş olan programların belirli bir zaman aralığında dikiminden sonra, biriktirilmiş olan kombinasyonların tekrarı.
3. Serbest programlamadan sonra diki-me hazır halde olma.

Repetición de una combinación de programas:



El botón 141 (repetición) tiene 3 funciones:

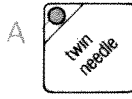
- 1ª Repetición de una combinación de programas volviendo al principio.
- 2ª Repetición de una combinación de programas elegida después de haber cosido otro programa entremedias.
- 3ª Listo para coser después de la libre programación.

Endurtekning samtengdra mynztra:



Takki 141 „endurtekning“ hefur 3 stillingar

1. Endurtekningu mynzturraðar frá byrjun.
2. Endurtekningu mynzturraðar eftir að önnur mynztur hafa verið saumuð í millitiðinni.
3. Setur vélna í byrjunarstöðu á mynztri, sem þér hafið sjálf hannað.

Twin-needle sewing:

Key 129 “*twin needle*” must be pushed in. Display A lights up, and the stitch width is limited to 4 mm. Again push key 129 to switch off indicator light and function.

Pattern start setting:

1. Push “**pattern start**” **key 128**. A pattern in progress is returned to the starting point.
2. The last program in a combination appears in the display.
3. Length programming in programs 86 and 09 is cancelled.

Costura con agujas gemelas:

Pulsando el **botón 129** (*agujas gemelas*), se enciende la lámpara A, el ancho de puntada se reduce 4 mm y ya se puede coser con las agujas gemelas. Pulsando de nuevo el botón 129, se apaga la lámpara y se anula la función.

Comienzo del motivo:

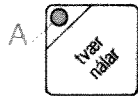
1. Pulsando el **botón 128** (*comienzo del motivo*), cualquier programa comenzado vuelve al comienzo del mismo.
2. El último programa de una combinación aparece en el panel indicador.
3. Con el programa 86 + 09 se anula la programación de la largura.

Çift iğneyle dikme:

Tuş 129 (“*çift iğne*”) üzerine basılması gerekir. Gösterge A yanar ve batış genişliği 4 mm’de sınırlanır. Tuş 129’a tekrar basınız, lâmba ve fonksiyon kapanmış olur.

Örnek başlangıcının ayarlanması:

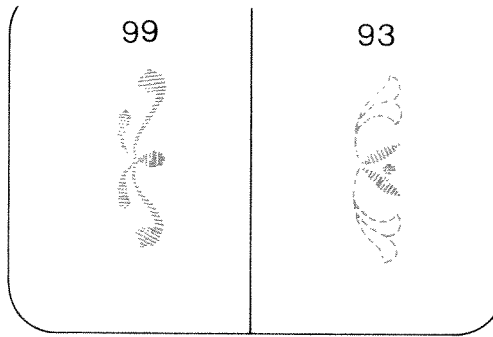
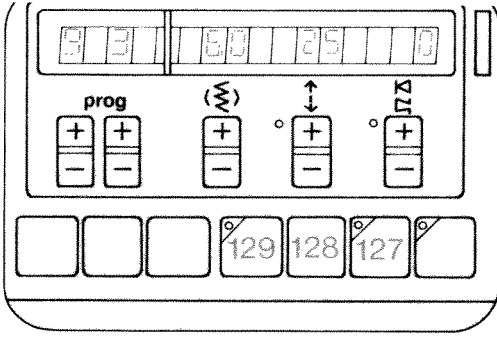
1. **Tuş 128** (“*örnek başlangıcı*”) üzerine basınız. Başlamış olan bir program, başlangıca alınmış (geriye getirilmiş) olur.
2. Bir kombinasyonun son programı gösterge sahasında görünür.
3. Program 86 + 09’da uzunluk programı silinir.

Saumað með tvöfaldri nál:

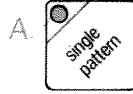
Ýtið á **takka 129** „*tvær nálar*“. Það kviknar á ljósi A og sporbreiddin minnkar í 4 mm. Ýtið aftur á takka 129, þegar þér saumið með einni nál, – og ljósið slökknar.

Stílt á mynztur-byrjun

1. Ýtið á **takka 128** „*mynzturbyrjun*“. Við það færst mynztrið á byrjun þess.
2. Síðasta mynztrið kemur nú fram á sýnifletinum.
3. Mynztur 86 + 09 strikast út.



Single pattern setting:



Push **"single pattern" key 127.**

Display A lights up. The machine sews a program or a program combination and ties off beginning and end of the seam.

If the key is pressed while sewing is in progress, the machine completes the program and ties off the seam.

Tek örneğin ayarlanması:



Tuş 127 ("tek örnek") üzerine basınız, gösterge A yanar. Bir program veya bir kombinasyon dikilir ve başlangıçta ve son kısımda takviye dikişi yapılır. Dikiş esnasında tuşa basıldığında, program sonuna kadar dikilir ve takviye dikişi yapılır.

Motivos individuales:



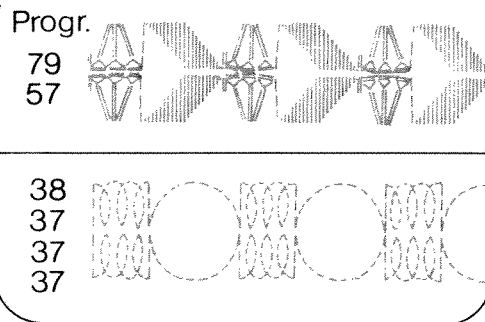
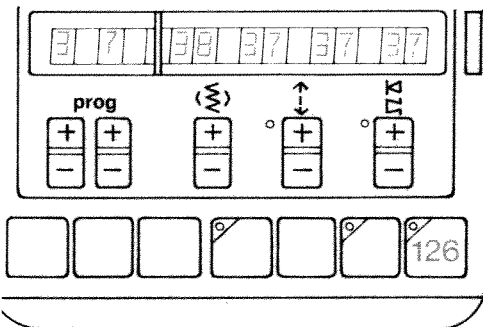
Pulsando el **botón 127 (motivo individual)**, se enciende la lámpara A, se cose un programa o una combinación y se remata el comienzo y el fin. Si se pulsa el botón durante la costura, se termina de coser el programa y se remata.

Eitt mynztur:

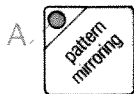


Ýtið á **takka 127 „eitt mynztur“**. Það kviknar á ljósi B. Vélin saumar nú aðeins eitt mynztur eða mynztursamstæðu og heftir fyrir byrjun og enda.

Ef ýtt er á takkann á meðan saumað er, þá saumar vélin mynzttrið til enda, og heftir fyrir.



Pattern mirroring:



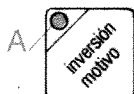
Press "**pattern mirroring**" key 126. Display A lights up. The program selected is mirrored. Programs can also be entered in a combination for mirroring. When key 141 is pressed beforehand, the pattern combination is mirrored. Again push key 126 to switch off display and function.

Örneğin ters görünümü (ters görünüm):



Tuş 126 ("ters görünüm") üzerine basınız. Gösterge A yanar. Seçilen program ters gösterilen (aynada görülen) şekilde dikilir. Programlar, ters gösterilen (aynada görülen) şekilde de bir kombinasyona verilebilir. Kombinasyonlar daha önce tuş 141 üzerine basılmak suretiyle ters görülen (aynada görülen) şekilde dikilebilir. Tuş 126'ya tekrar basınız, gösterge ve fonksiyon kapanır.

Inversión del motivo:

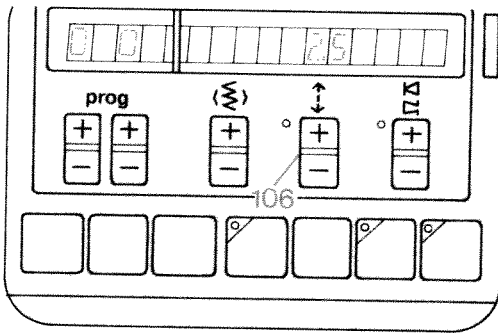


Pulsando el **botón 126 (Inversión motivo)**, se enciende la lámpara A y el programa seleccionado se cose simétricamente invertido. Los programas pueden memorizarse también simétricamente invertidos dentro de una combinación. Las combinaciones también pueden coserse invertidas pulsando anteriormente el botón 141. Pulsando de nuevo el botón 126, se apaga la lámpara y se anula la función.

Mynzturspeglun



Ýtið á **takka 126 „mynzturspeglun“**. Það kviknar a ljósi A. Mynztrið sem valið var saumast nú öfugt. Einnig er hægt að velja spegluð mynztur í röð. Einnig er hægt að sauma heila mynzturröð öfugt með því að ýta áður á takka 141. Ýtið aftur á takka 126, ljósið slökknar, og vélin hættir að spegla mynzttrin.



Straight-stitch sewing:

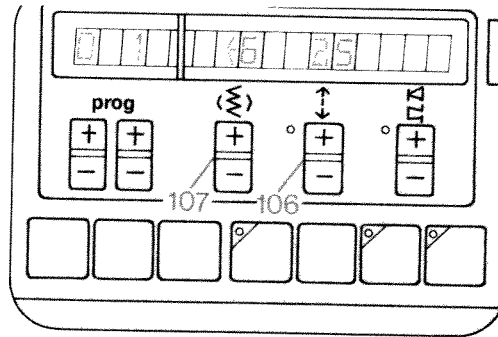
Program 00 is straight-stitch sewing with the needle in its central position.

Set the desired stitch length by key 106.

Program 01 is straight stitching with the needle in its left position. With key 107 the needle position can be varied in 13 steps from left to right.

Programs 02 and 03 are reverse straight-stitching. These programs are used for program combinations.

Program 03 can be sewn with the needle in 13 different positions. The setting is made as described above.



Düz batış dikişi:

Program 00, batış durumu ortada olmak üzere düz dikiştir.

Arzu edilen batış uzunluğunu tuş 106 ile seçiniz.

Program 01, sol batış durumundaki düz dikiştir. Tuş 107 ile batış durumu, soldan sağa olmak üzere 13 durumda, değiştirilebilir.

Program 02 ve 03, geriye doğru düz dikiştir. Bu programlar, program kombinasyonları için kullanılmaktadır.

Program 03, 13 batış durumunda dikilebilir. Ayarlar daha önce belirtildiği şekilde yapılmaktadır.

Costura en punto recto:

El programa 00 sirve para coser en punto recto con posición central de la aguja.

Elija el largo de puntada deseado con el botón 106.

El programa 01 sirve para coser en punto recto con posición izquierda de la aguja. Con el botón 107 se puede colocar la aguja en 13 posiciones, de izquierda a derecha.

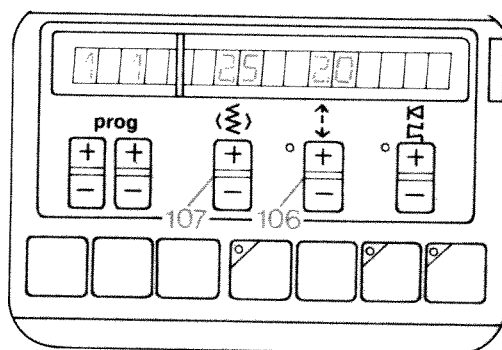
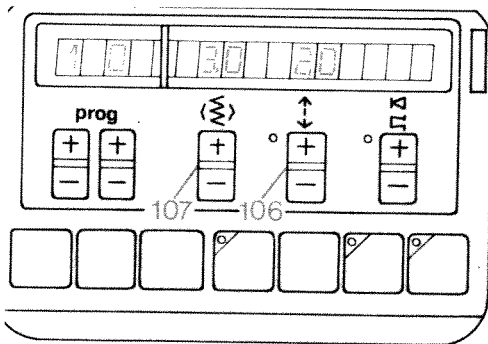
Los programas 02 y 03 son para coser en punto recto pero en retroceso. Estos programas se utilizan para combinaciones de programas.

Con el programa 03 se puede coser en 13 posiciones de la aguja. Los ajustes son como se han descrito anteriormente.

Beint spor:

Mynztur 00 er fyrir beint spor með sporlegu í miðju. Síðan veljið þér sporiengdina með takka 106. **Mynztur 01** er fyrir beint spor og sporlegu vinstra megin. Með takka 107 getið þér fært sporleguna frá vinstri til hægri um 13 stillingar.

Mynztur 02 og 03 er fyrir beint spor aftur á bak. Þau eru notuð fyrir samtengingar sauma. Hægt er að stilla sporleguna um 13 stillingar, eins og áður var lýst.

**Zigzag sewing:**

Program 10 is zigzag sewing with the needle in its left position.

Program 11 is a zigzag seam made with the needle in the right position. With key 107 the stitch width can be set between 0.5 and 6.0 mm. Set the desired stitch length with key 106.

All sewing work is described in the enclosed Sewing Booklet.

Zikzak dikişi:

Program 10, batış durumu ortada olmak üzere zikzak dikişidir.

Program 11, batış durumuna göre sağda olmak üzere zikzak dikişidir.

0,5 ve 0,6 mm olan batış genişliğini Tuş 107 ile seçiniz. Arzu edilen batış uzunluğunu Tuş 106 ile seçiniz.

Dikiş çalışmaları ekteki dikiş kitabında açıklanmış bulunmaktadır

Costura en punto zigzag:

El programa 10 es para coser en punto zigzag con la aguja en posición central.

El programa 11 es para coser en punto zigzag con la aguja en posición derecha. Elija el ancho de puntada entre 0,5 y 6,0 mm con el botón 107 y el largo de puntada deseado con el botón 106.

Las labores de costura se describen en el libro de costura adjunto.

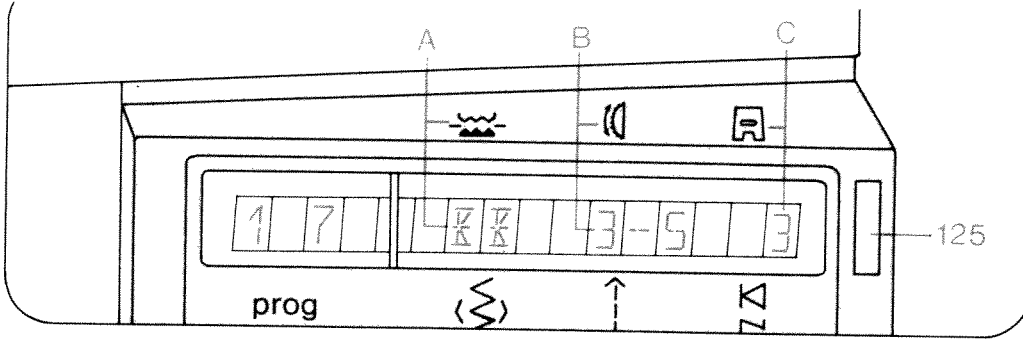
Zik zak spor:

Mynztur 10 er fyrir zik zak spor með sporlegu frá miðju.

Mynztur 11 er fyrir zik zak spor með sporlegu frá hægri

Með takka 107 getið þér valið um zik zak breidd frá 0,5–6,0 mm. Sporlengdina veljið þér með takka 106.




Nánari skýringar um sauma er að finna í hjálagðn ráðleggingabók



Recommended sewing modes:

For every program from 00 to 99, and for letters and figures the machine will indicate recommended sewing modes with regard to dual feed, needle thread tension and sewing feet.




Press **key 125** and hold it in. The recommendations appear in the display beneath the three symbols on the computer:

-  A: dual feed
-  B: needle thread tension
-  C: number of sewing foot

Dikiş tavsiyeleri:

00'dan 99'a kadar olan her program, harfler ve sayılar için, çift kumaş taşıması, üst iplik gerginliği ve kullanılacak dikiş ayağı hususunda dikiş tavsiyeleri biriktirilmiş bulunmaktadır.




Tuş 125'e basınız ve sıkıca tutunuz. Komputer üzerinde 3 sembol bulunmakta olup, daha sonra bunların altında uygun olan açıklama görünmektedir.

-  A = Çift kumaş taşıması
-  B = Üst iplik gerginliği
-  C = Dikiş ayağının numarası

Recomendaciones para la costura:

Para cada programa 00 a 99, letras y cifras van memorizadas recomendaciones de costura para el doble arrastre, la tensión del hilo superior y el pie prensatelas que deberá emplearse.

Pulse el **botón 125** y no lo suelte. En la computadora aparecen 3 símbolos en los que se indica la recomendación correspondiente.




-  A = doble arrastre
-  B = tensión del hilo superior
-  C = número del pie prensatelas.

Upplýsingar um sauma og stillingar fyrir þá.

Í minni vélarinnar eru geymdar upplýsingar fyrir hvern saum þ. e. a. s. ráðleggingar um hvort nota eigi efri flytjarann, hvernig stilla eigi yfirtvinnaspennuna og hvaða fót sé bezt að nota.

Ýtið á **takka 125** og haldið honum inni.

Fyrir ofan sýniflötinn eru 3 tákn, og koma viðkomandi upplýsingar fyrir neðan þau.

-  A : Efri flytjarinn
-  B : Yfirtvinnaspennan
-  C : Númer á saumfæti

Free programming

Using the programming sheet inside the rear cover of the sewing book (also available from your dealer), trace your own design and number the penetration points on it (see sewing book). This numbering is entered in the P memory reserved for this purpose in the computer.

The Creative 1471 has 16 P-memories from P0 to P15. In each memory up to 99 stitches can be stored. If a pattern has more than 99 stitches, the next free P-memory has to be selected and further stitches stored. Up to 694 stitches can be memorized, distributed among the P-memories, so the capacity of 7 memories can be fully utilized. The computer will not accept more than that.

The total of 16 P-memories is available for the case when a number of sewing patterns with fewer than 99 stitches are to be sewn.

Serbest programlama:

Dikiş kitabının arka kapak sayfasından önceki sayfaya konulmuş olarak bulacağınız ve ilâveten PFAFF-Mağazanızdan alabileceğiniz bir programlama kâğıdında, bizzat tasarlanmış bulunan dikiş örneği çizilmiş ve batış noktaları numaralanmıştır (dikiş kitabına bakınız). Bu numaralama, bilgisayarın bu hususta öngörülen P-biriktiricisine verilmektedir. Creative 1471, P 0'dan P 15'e kadar, 16 P-biriktiricisine sahiptir. Her biriktiricide, 99 batış biriktirilebilir. Bir örneğin 99'dan daha fazla batışa sahip olması halinde, bu durumda bundan sonraki serbest P-biriktiricisinin seçilmesi ve biriktirmeye devam olunması gerekir. P-biriktiricisine dağıtılmış şekilde, toplam olarak 694 batış biriktirilebilir.

Bu duruma göre 7 biriktiricinin kapasitesinden tamamen yararlanılabilir. Bundan sonra bilgisayar, artık daha fazlasını kabul etmez.

16 P-biriktiricileri, 99 batıştan daha az olan, fazla dikiş örneğinin bulunması hali içindir.

Programación libre:

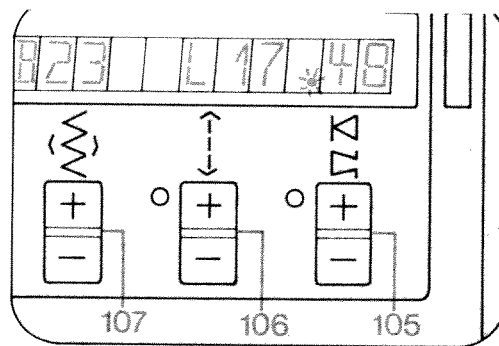
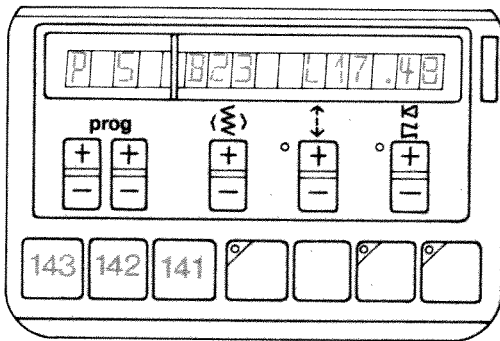
En una hoja de programación, que va incluida al final del libro de costura y que puede adquirir adicionalmente en su agencia Pfaff, se dibuja el motivo creado por Vd. misma y se numeran las puntadas (véase el libro de costura). Dicha numeración se introduce en la memoria P de la computadora prevista para ello. La Creative 1471 tiene 16 memorias, desde P 0 hasta P 15. Cada memoria tiene capacidad para 99 puntadas. Si un motivo tiene más de 99 puntadas, entonces habrá que elegir la siguiente memoria P libre y continuar memorizando. La memoria P admite hasta un total de 694 puntadas repartidas, o sea que se puede aprovechar por completo la capacidad de 7 memorias. Lo que sobrepase de esto, la computadora no lo acepta. Las 16 memorias P están previstas para cuando haya que coser más motivos con menos de 99 puntadas.

Hönnun eigin sauma eða mynztra:

Á forritunarblöðin, sem eru aftast í saumabókinni, getið þér teiknað mynztur eftir eigin höfði og síðan setjið þér númer við hvern punkt, þar sem nálin á að stinga niður (sjá nánar í saumabókinni). Þessi númer eru síðan sett inn í P-minni vélarinnar.

Í CREATIVE 1471 eru 16 P-minni frá P-0 til P-15. Í hvert minni er hægt að setja 99 spor. Ef mynztrið hefur fleiri en 99 spor þá verðið þér að velja næsta lausa minni og halda þar áfram. Hægt er að setja samtals 694 spor inn á öll P-minnin.

Það vill segja að ef 7 P-minni eru nýtt til fullnustu, þá tekur talvan ekki við meiru. 16 P-minnin eru til staðar ef þau eru notuð fyrir færri spor en 99 í hverju minni.



Memorizing in free programming

First select a free P-memory using **left key 121 P 0** and **right key 121**. Press **key "Correct B/L"**: in display 104, "B 00" appears above **stitch-width key 107** and "L 00" appears above **stitch length key 106**.

B represents the entry of the stitch width point and L is for the stitch length point. To the right above **key 105** a "1" appears with a flashing point. The flashing point indicates that the memory is ready for filling. A count of "1" is added for every stitch entered. When the maximum of 99 stitches has been counted the next free P-memory has to be selected.

Corrections for wrongly entered or forgotten stitches:

Above **105** a point flashes in front of the number for the stitch last entered.

Repeatedly press the minus (-) sign of **key 105** and all numbers will appear in the reverse order, and the data for each penetration point can be checked and corrected if necessary.

Using the plus (+) sign of **key 105**, the last number entered, together with its flashing point, can be selected.

When the pattern is entered, press the **key 141 "Repeat"** to set the machine ready for sewing.

Transferring P-memories to M-memories:

If a freely programmed sewing pattern consists of several P-memories or if you wish to combine such a pattern with a program on the inside top cover, or with letters or figures, it is possible to transfer the P-memories to an M-memory.

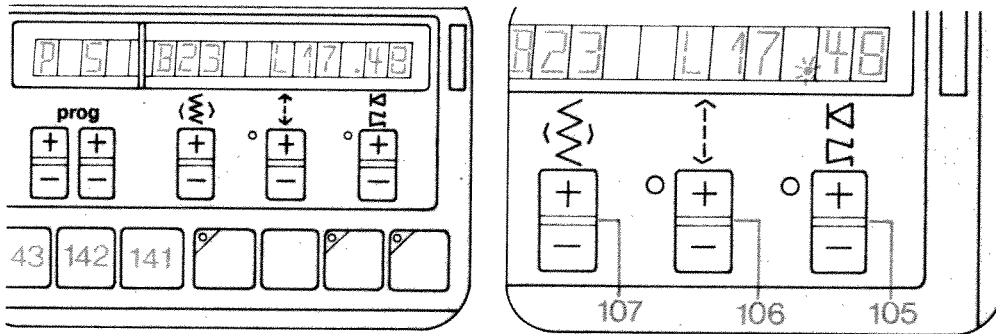
To do this, select a free M-memory or one with already programmed sewing patterns.

Press **key 143 "Program entry"**, select the P-memory concerned, e.g. P5, and press **key 143** again. The P-memory is now stored in the selected M-memory. If the sewing pattern is longer than one P-memory, continue selecting P-memories and pressing **key 143** until all necessary memories are stored in the M-memory.

To check this, press **key 141 "Repeat"**: the P-memory entered then appears in the display, e.g. "P5".

When P-memories have been transferred to the M-memories, the P-memories are retained. P-memories only appear in the display as P0, P1, P2, etc. If P-memories are cancelled, they also have to be cancelled in the M-memory.

The method of programming P- and M-memories is described in detail in the sewing book.



Memorización con la programación libre:

Con el **botón izquierdo 121** elija primeramente P 0 y con el **botón derecho 121**, una memoria libre P. Pulse el **botón 142 corrección BL**. En el panel indicador 104 aparece B 00 sobre el pulsador **107 para el ancho de puntada** y L 00 sobre el pulsador **106 para el largo de puntada**.

B es para programar el punto del ancho de puntada y L para el punto del largo de puntada.

Sobre el **botón 105**, a la derecha, aparece un 1 con un punto luciendo intermitentemente. El punto intermitente indica la capacidad de registro de la memoria. Por cada programación de puntadas se cuenta un 1 más. Si aparece la cifra 99, entonces hay programadas 99 puntadas y habrá que elegir la próxima memoria P libre.

Corrección posterior de una puntada mal programada u olvidada:

Sobre el **botón 105**, delante del número de la última puntada programada, luce un punto intermitentemente. Pulsando el signo menos (-), del botón 105, se pueden elegir en retroceso todos los números por orden sucesivo y comprobar y corregir cada uno de los datos de los puntos de la puntada.

Pulsando el signo más (+) del botón 105, se puede ajustar de nuevo la última cifra introducida con el punto intermitente.

Una vez memorizado el motivo, habrá que pulsar el **botón 141 repetición**, para que la máquina quede lista para coser.

Introducción de memorias P en las memorias M:

Si un motivo de costura de programación libre se compone de varias memorias P o debe combinarse con un programa de la tapa abatible, con letras o con cifras, entonces se pueden introducir las memorias P en una memoria M.

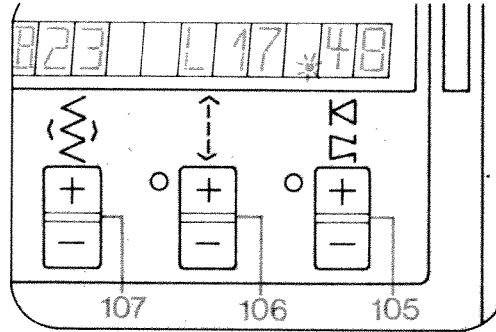
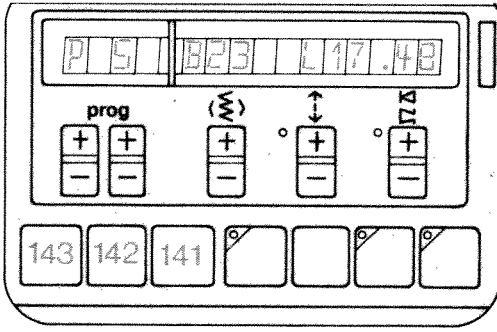
Para ello, elija una memoria M libre o la memoria con los motivos ya memorizados. Pulse el **botón 143** (memorización del programa), elija la memoria P correspondiente, p.ej. P 5, y pulse de nuevo el botón 143. La memoria P se encuentra ahora en la memoria M preseleccionada.

Elija la memoria P y pulse el botón 143, continuando así hasta que todas las memorias requeridas se hallen en la memoria M, caso de el motivo sea más largo que 1 memoria P.

Para hacer la comprobación, pulse el **botón 141** (repetición). En ese momento aparece en el panel indicador la memoria P introducida, p.ej. P 5.

Cuando se introducen memorias P en las memorias M, se mantienen las memorias P. Las memorias P aparecen en el panel indicador solamente como P0, P1, P2, etc. Cuando se anulen las memorias P, habrá que anular también las memorias M.

La forma de programar memorias P en M se describe detalladamente en el libro de costura.



Serbest programlama esnasında biriktirme:

Önce **sol Tuş 121 P 0**'ı ve **sağ Tuş 121** ile bir serbest-P-biriktiricisini seçiniz. Tuş 142 "Korrektur" (düzeltme) B/L'ye basınız. Gösterge sahası 104'de: **batış genişlik tuşu 107'nin** üzerinde B 00 ve **batış uzunluğu-tuşu 106'nın** üzerinde L 00 görünür.

B, batış genişliği-noktasının ve L, batış uzunluğu-noktasının verilmesi (sunumu) içindir.

Sağdaki **Tuş 105'in** üzerinde yanıp sönen noktayı haiz bir 1 görünür. Yanıp sönen nokta, biriktiricinin alıma hazır halde oluşunu göstermektedir. Her batış veriminde, buna 1 ilâve olunarak sayılır. 99 sayısı görüldüğünde, 99 batış programlanmıştır ve bundan sonraki serbest P-biriktiricisinin seçilmesi gerekir. Yanlış verilmiş veya unutulmuş bir batışın **düzeltilmesi:**

Tuş 105 üzerinde en son verilmiş batışın numarası önünde bir nokta yanıp söner. Eksi işareti (-) üzerine basmak suretiyle, geriye doğru tüm numaralar sırasıyla seçilebilir ve batış noktalarının ilgili verileri kontrol edilebilir ve düzeltilebilir. Tuş 105'in artı işareti (+) üzerine basmak suretiyle, tekrar son veri sayısı, yanıp sönen nokta ile ayarlanabilir. Örnek verilmişse, makinanın dikişe hazır olması için, **Tuş 141 "Wiederholung"** (tekrarlama) üzerine basılması gerekir.

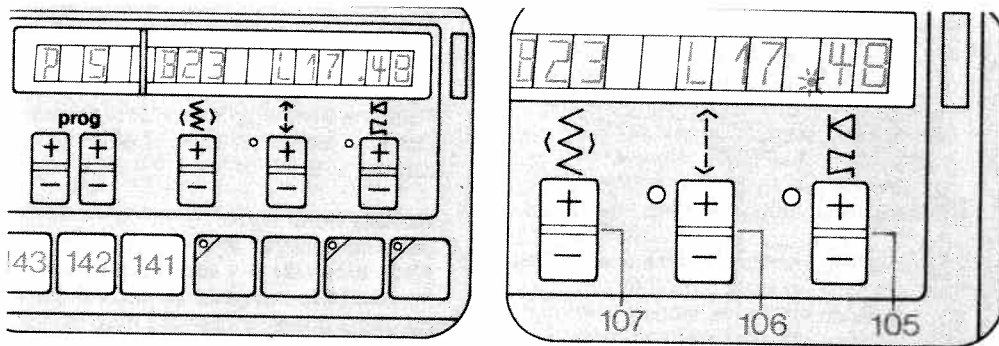
P-biriktiricisini M-biriktiricisine vermek:

Bir serbest-programlaştırılmış dikiş örneğinin birçok P-biriktiricisinden oluşması halinde veya böyle bir örneğin kapaktan, harflerden veya sayılardan oluşan bir programla kombine edilmesi gerektiğinde, bu duruma P-biriktiricisi bir M-biriktiricisine verilebilir.

Bunun için bir serbest-M-biriktiricisi veya daha önceden biriktirilmiş örneğini seçiniz. **Tuş 143 "Programmeingabe"** (program sunumu) üzerine basınız, uygun olan P-biriktiricisini seçiniz; örneğin P 5 ve Tuş 143'e tekrar basınız. P-biriktiricisi şimdi, daha önce seçilmiş olan M-biriktiricisindedir.

P-biriktiricisini seçiniz ve eğer dikiş örneği, 1 P-biriktiricisinden daha uzun ise, tüm gerekli biriktiriciler M-biriktiricisinde oluncaya kadar, Tuş 143'e basmaya devam ediniz.

Kontrol için **Tuş 141 "Wiederholung"** (tekrarlama) üzerine basınız. Bu arada gösterge sahasında her defasında sunulmuş P-biriktiricisi, örneğin P-5, görünür. P-biriktiricileri M-biriktiricilerine verildiğinde, P-biriktiricileri muhafaza olunurlar. P-biriktiricileri gösterge sahası 104'de sadece P0, P1, P2 vs. olarak görünürler. P-biriktiricisi silindiğinde, bunların M-biriktiricisinde de silinmesi gerekir. P- ve M-biriktiricilerinin programlamasının çalışma tarzı, dikiş kitabında ayrıntılı bir şekilde açıklanmış bulunmaktadır.



Eigin mynztur sett í minnin.

Ýtið fyrst á **vinstri takkann 121** og stillið á P-0, en með **hægri takkanum 121** leitið þér að auðu P-minni. Ýtið síðan á **takka 142** „Leiðrétting B/L“. Á sýnifleti 104 kemur nú í ljós B-00 fyrir ofan **sporbreiddartakkann 107** og L-00 fyrir ofan **sporlengdartakkann 106**.

B er sporbreiddarpunktinn, en L er fyrir sporlengdarpunktinn.

Hægra megin fyrir ofan **takka 105** kemur talan 1 ásamt blikkandi punkti. Þessi blikkandi punktur sýnir að minnið sé tilbúið að taka við fyrirskipunum. Eftir hvert spor, sem sett er inn í minnið hækkar þessi tala um 1. Þegar talan 99 er komin er búið að setja 99 spor inn í minnið, og verður þá að velja næsta lausa P-minni ef mynzttrið hefur fleiri spor.

Leiðrétting á spori, sem var vitlaust sett inn, eða gleymdist að setja inn:

Fyrir ofan **takka 105** blikkar punktur fyrir fram- an númerið á síðasta spori, sem sett var í minnið. Með því að ýta á mínusinn á takka 105 er hægt að fara aftur á bak spor fyrir spor og fara yfir öll spor, sem sett voru inn og leiðrétta þau ef með þarf. Með því að ýta á plúsinn á takka 105 er síðan hægt að fara beint aftur á þann stað, sem síðasta spor var sett inn í minnið, þ. e. a. s. á þann stað, sem ljósið byrjar að blikka.

Þegar búið er að setja allt mynzttrið inn í minnið verður að ýta á **takka 141** „endurtekning“ og er vélin þá tilbúin að byrja á mynzttrinun.

P-minnin sett yfir í M-minnin:

Ef mynztur, sem þér hafið hannað er inni á fleiri en einu P-minni, eða ef þér viljið blanda einu slíku saman við mynztur, bókstafi eða tölustafi sem eru innan á fellilokinu, þá getið þér flutt mynzttrið úr P-minninu og yfir í M-minni.

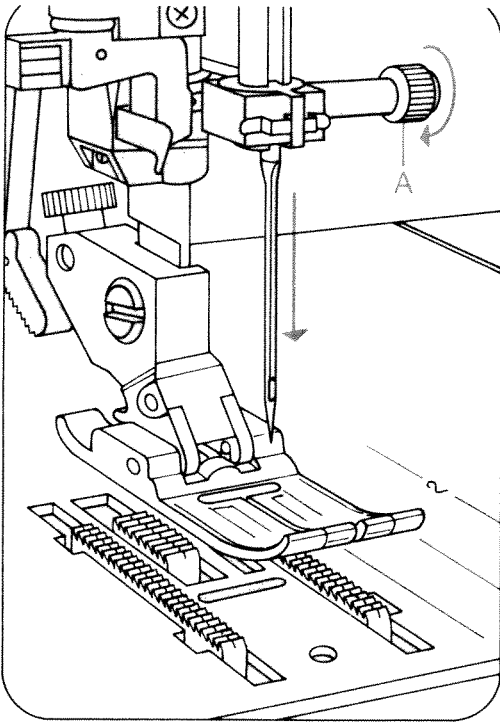
Þá leitið þér að lausu M-minni, eða minni sem eitthvað er inni á og þér viljið nota um leið. Ýtið á **takka 143** „mynzturminni“, veljið síðan það P-minni, sem þér viljið færa yfir t. d. P-5 og ýtið síðan aftur á takka 143. Með þessu móti er mynzttrið nú komið úr P-minninu og yfir í M-minnið.

Veljið P-minnið, sem þér ætlið að færa á milli, eða fleiri en eitt P-minni ef mynzttrið er það langt að það hafi ekki komist fyrir í einu P-minni. Ýtið á takka 143 þar til allt, sem þér ætlið að nota er komið yfir í M-minnið.

Þér getið nú ýtt á **takka 141** „endurtekning“ til þess að fara yfir þetta, og kemur þá númer viðkomandi P-minnis í ljós á sýnifletinum 104 t. d. Nr. P-5.

Þegar mynztur eru flutt úr P-minni og yfir í M-minni verða þau samt sem áður eftir í P-minninu. P-minnin koma fram á sýnifleti 104 aðeins sem P-0, P-1, P-2 o. s. frv. Ef P-minnin eru tæmd ætti einnig að taka þau úr M-minnunum ef þau hafa verið sett þar inn.

Þér getið lesið nánar um þetta í saumabókinni, þar sem þessu er lýst betur.



Changing the needle

(System 130/705 H):

Loosen screw A. Take out the needle. Push the needle up as far as it will go (flat side facing the back). Tighten the screw.

Cambio de la aguja

(sistema 130/705 H):

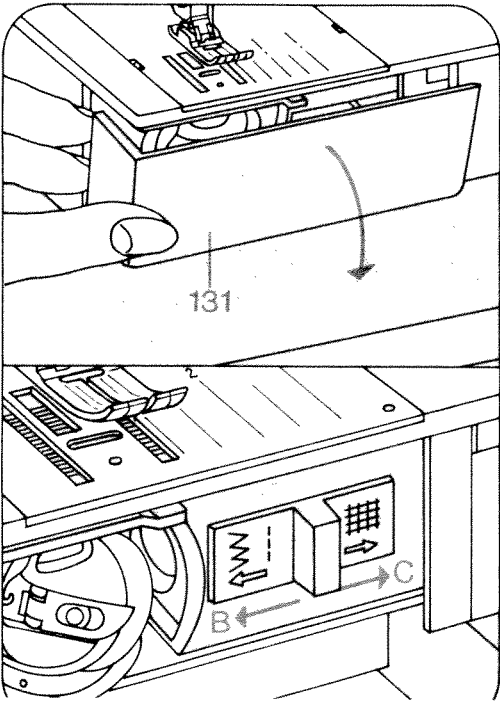
Afloje el tornillo A y saque la aguja. Introduzca la nueva aguja hasta el tope de forma que la cara plana mire hacia atrás y apriete de nuevo el tornillo.

İğneyi deęiřtirmek (Sistem 130/705 H):

A vidasını gevřetiniz. İğneyi çıkarınız. Yeni iğneyi (basık dip kısmı arka tarafa doęru) tamamen yukarıya doęru sürünüz. Vidayı sıkıřtırınız.

Skipt um nál (Teg. 130/705 H):

Losið um skrófu A. Takið nálina úr. Setjið nýja nál með flata legginn frá yður, og ýtið henni eins hátt og hún kemst. Festið skrófuna aftur.



Dropping the feed dog:

Open free arm cover 131. Push the drop-feed control toward C (feed dog dropped) or toward B (sewing position).

Ocultación del transportador:

Abra la tapa 131. Corriendo el mando hacia C, el transportador queda oculto; corriéndolo hacia B, queda lista para coser.

Transportörü (tařıyıcıyı) ařaęıya doęru indirmek:

Kapak 131'i açınız. Ařaęıya indirme süręüsünü C'ye doęru sürünüz. Ařaęıya inmiř durumda, dikmek için B'ye doęru sürünüz.

Flytjarinn tekinn úr sambandi:

Ýtið stillinum að C og pá er flytjarinn niðri. Að B og pá er hann í sambandi.

Some safety rules

- Take care to avoid injury to your fingers by the needle during sewing.
- Make sure you unplug the power cord whenever you have to leave the machine or wish to clean it, oil it or change mechanical and accessory parts.
- Be sure to use only a 15-watt light bulb in the sewing lamp.

Some safety rules**valid for United Kingdom only**

The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

Blue: Neutral — Brown: Live

As the colours of the wires in the mains lead of this appliance may not correspond with the colour coding of the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured blue must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured black.

The wire which is coloured brown must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.

Please note: When a 13-amp plug is used a 3-amp fuse has to be fitted.

DIN (Alman Endüstri Normu) 57 730 Kısım 2C'ye göre evde kullanılan dikiş makinaları için güvenlik talimatları

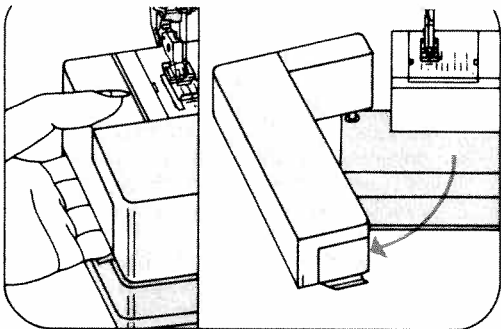
- Makinayı kullanan kimsenin, yukarıya ve aşağıya doğru hareket eden iğne dolayısıyla, yeteri kadar dikkatli davranması ve çalışma esnasında dikiş yerini devamlı olarak gözlemesi gerekir.
- Makinanın terk edilmesi esnasında, bakım işleri esnasında veya makina parçalarının veya ilâve parçaların değiştirilmesi sırasında, makinanın fişini prizden çıkarmak suretiyle, ceryanın kesilmesi gerekir.
- Lâmbanın müsaade olunan azmâî gücü 15 Vattır.

Medidas de seguridad para las máquinas de coser domésticas según DIN 57 730, parte 2 C

- Debido al peligro de accidente que representa el movimiento de la aguja, el usuario deberá poner todo el cuidado posible durante el trabajo y no deberá apartar la vista de la zona de costura.
- Antes de cambiar la aguja, el pie prensatelas, la canilla y la placa de aguja, lo mismo que al limpiar o engrasar la máquina, o cuando no se la use, deberá desconectarse eléctricamente, es decir, deberá sacarse el enchufe de la red.
- La potencia máx. admisible de la bombilla es de 15 vatios.

Nokkrar öryggisráðstafanir

- Gætið þess að fingur verði ekki fyrir nálina, þegar saumað er.
- Gerði það að venju yðar að taka vélina úr sambandi, þegar skipta þarf um nál, saumfót, eða þegar þér eruð að hreinsa og smyrja vélina.
- Aldrei má vera sterkari pera í vélinni en 15W.

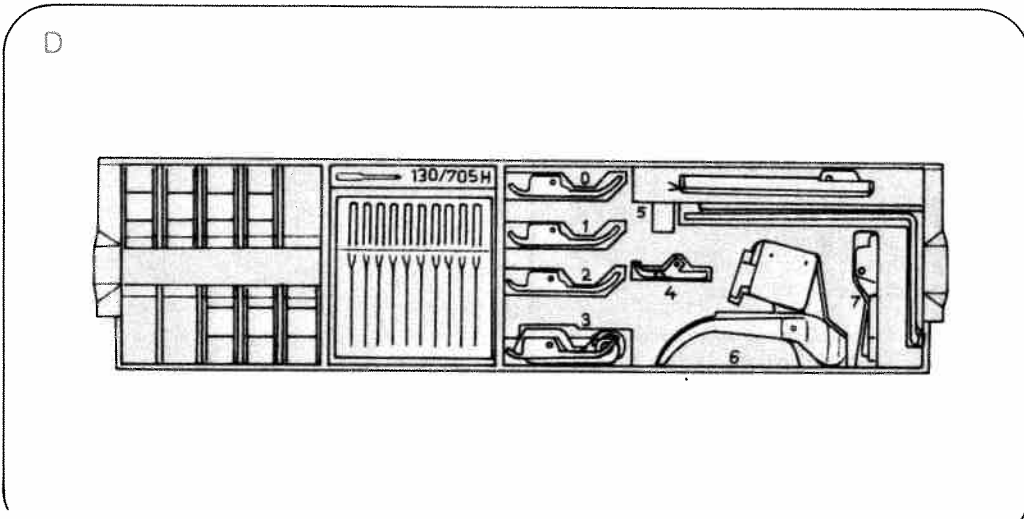
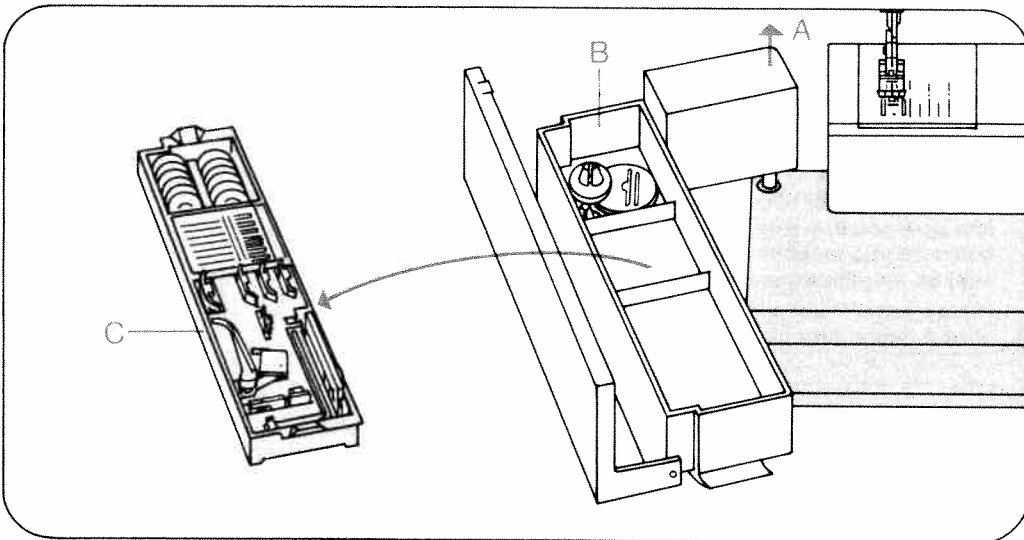


Reach under the work support and swing it out toward the left.

Tome el suplemento por debajo y retírelo hacia la izquierda.

Dikiş yüzeyinin altını tutunuz ve bunu sola doğru çevirerek döndürünüz.

Takið undir vinnuborðið og snúið því til vinstri.



Detachable work support and accessories:

The work support can be lifted out (A). Open its lid and take out accessory box C. Underneath the box is an accessory compartment B. Illustration D shows how to arrange sewing feet, needles and bobbins in the accessory box.

- 0 Ordinary sewing foot
- 1 Fancy-stitch foot, with dual feed
- 2 Fancy-stitch foot, without dual feed
- 3 Blindstitch- and overlock foot
- 4 Zipper foot
- 5 Buttonhole foot
- 6 Darning foot
- 7 Hemming foot
- 8 Edge guide

Suplemento y accesorios:

El suplemento se puede quitar del todo (A). Abra el suplemento y saque la caja de accesorios C. Debajo de ella hay un compartimento B para accesorios. La figura D muestra cómo deben colocarse los pies prensatelas, las agujas y las canillas.

- 0 Pie normal
- 1 Pie para puntada de adorno con transporte superior
- 2 Pie para puntada de adorno sin transporte superior
- 3 Pie para puntada invisible y para overlock
- 4 Pie para cremalleras
- 5 Pie para ojales
- 6 Pie zurcidor
- 7 Pie dobladillador
- 8 Guía

Değişebilen (dikilecek şeyin üzerine konduğu, kaldırılabilir) dikiş yüzeyi ve ilâve parçalar:

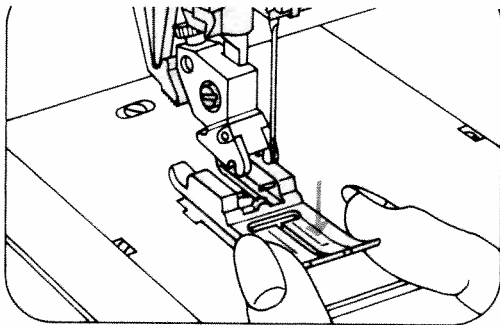
Dikiş yüzeyi dışarıya çıkarılabilir (A). Dikiş yüzeyini açınız, teferruat (ilâve parçalar) kutucuğunu dışarıya çıkarınız. Teferruat kutucuğunun altında bir teferruat bölümü (B) bulunmaktadır. Resim D, dikiş ayaklarının, iğnelerin, masuraların nasıl dizilmesi gerektiğini göstermektedir.

- 0 Normal ayak
- 1 Üst taşımali sūs dikişi ayağı
- 2 Üst taşımaz sūs dikişi ayağı
- 3 Kör dikiş- ve overlock (üstten geçmeli dikiş) ayağı
- 4 Fermuar ayağı
- 5 İlik ayağı
- 6 Öretek tamir etme (yamama) ayağı
- 7 Etek baskı ayağı
- 8 Cetvel

Vinnuborðið og aukahlutir:

Hægt er að taka borðið af A. Opnið það og fjarlægjið efri hluta C. Undir efri hlutanum er auka gaymsluhólf B. Mynd D sýnir hvernig fótum, nálum og spólum er haganlegast komið fyrir.

- 0 Venjulegur saumfótur
- 1 Útsaumfótur fyrir efri flytjara
- 2 Útsaumfótur án efri flytjara
- 3 Blindföldunar og overlockfótur
- 4 Rennilása og kantfótur
- 5 Hnappagatafótur
- 6 Stoppfótur
- 7 Faldfótur
- 8 Kantstýring

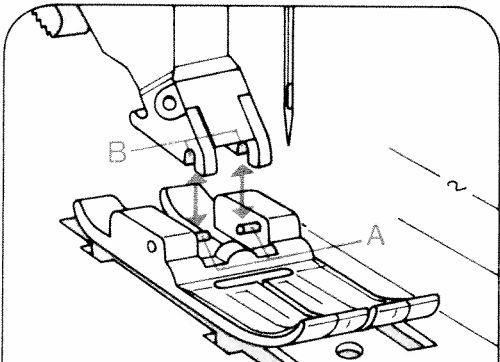


Changing sewing foot: hold sewing foot at front and push down to disengage foot.

Cambio del pie prensatelas: Para desencajar el pie prensatelas, sujételo por su parte delantera y presiónelo hacia abajo.

Dikiş ayağını deęiřtirmek: Dikiş ayağını ön taraftan tutunuz ve ařaęıya doęru bastırınız. Bu arada ayak yerinden çıkar.

Skipt um fætur: Takið um fótinn að framman, þrýstið honum niður, og þá dettur hann af.

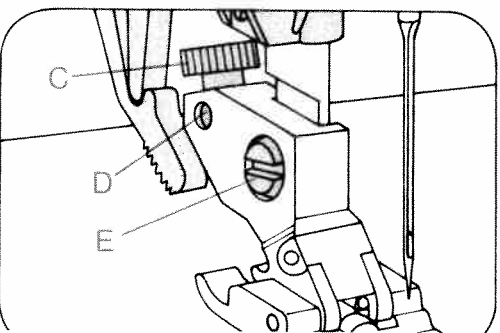
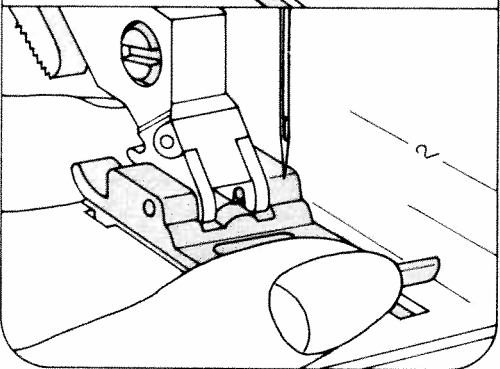


Fitting sewing foot: lower lifting lever and locate foot so that pins A enter grooves B.

Colocación del pie prensatelas: Haga descender la palanca alzaprensatelas y empuje el prensatelas de forma que los pasadores A encajen en las ranuras B.

Dikiş ayağını takmak: Kumař bastırma kolunu ařaęıya indiriniz ve bu arada ayaęı, B köprücüęü C oluęu ierisine oturacak řekilde sürünüz.

Fótur settur á: Lækkið fótlyftirinn og færið fótinn til þannig að tittir A falli í raufar B.

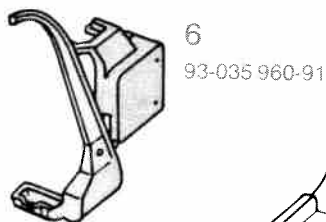
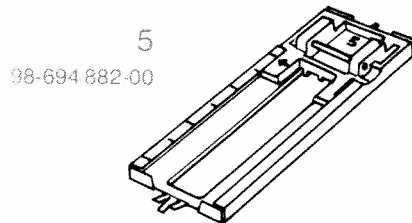
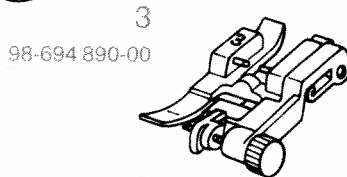
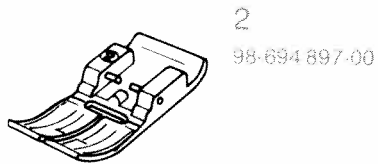
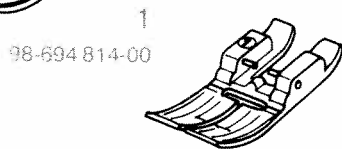
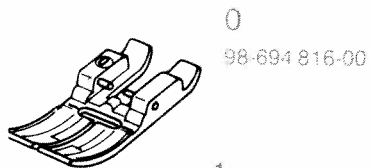


C and D are for securing accessories. E is the sewing foot screw.

C y D sirven para fijar los accesorios. E es el tornillo de fijación del portaprensatelas.

C ve D, ilâve paraların tespit edilmesi iindir. E, dikiş ayaęı vidasıdır.

C og D eru til að festa aukahlutum eins og kantstýringu. E festir hölduna fyrir saumfæt-urnar.

**Sewing feet (normal accessories)**

- | | |
|--|--------------------------------|
| 0 Ordinary sewing foot | 4 Zipper- and edge-sewing foot |
| 1 Fancy-stitch foot, with dual feed | 5 Buttonhole foot |
| 2 Fancy-stitch foot, without dual feed | 6 Darning foot |
| 3 Blindstitch- and overlock foot | 7 Hemming foot |
| | 8 Edge guide |

Prensatelas (accesorios normales)

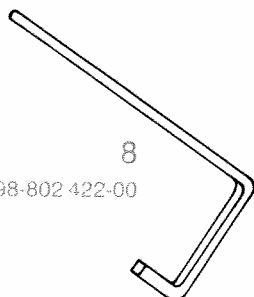
- | | |
|--|--|
| 0 Pie normal | 3 Pie para puntada invisible y para overlock |
| 1 Pie para puntada de adorno con transporte superior | 4 Pie para cremalleras y pie orillador |
| 2 Pie para puntada de adorno sin transporte superior | 5 Pie para ojales |
| | 6 Pie para zurcidos superior |
| | 7 Pie dobladillador |
| | 8 Guía |

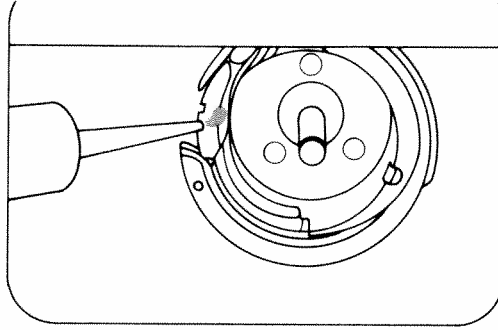
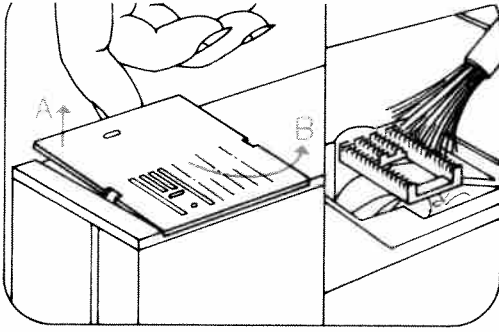
Dikiş ayakları (normal ilâve parçalar)

- | | |
|---|------------------------------------|
| 0 Normal ayak | 4 Fermuar- ve kenar ayağı |
| 2 Üst taşımali süs dikiş ayağı | 5 İlik ayağı |
| 2 Üst taşımaz süs dikiş ayağı | 6 Örerek tamir etme (yamama) ayağı |
| 3 Kör dikiş- ve overlock (üstten geçmeli dikiş) ayağı | 7 Etek baskı ayağı |
| | 8 Cetvel |

Fætur (sem fylgja vélinni)

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| 0 Venjulegur saumfótur | 7 Faldfótur |
| 1 Útsaumsfótur fyrir efri flytjara | 8 Kantstýring |
| 2 Útsaumsfótur án efri flytjara | |
| 3 Blindföldunar og overlockfótur | |
| 4 Rennilása og kantfótur | |
| 5 Hnappagatafótur | |
| 6 Stoppfótur | |





Cleaning and oiling

Tilt the needle plate up at the back (A) and remove it (B). Clean the feed dog and the parts in the vicinity of the sewing hook with a soft brush. Clean the bobbin thread monitor as instructed on page 47. Only apply a drop of oil in the hook raceway from time to time.

Temizlemek ve yağlamak:

Batış levhasını arkadan kaldırınız (A) ve dışarıya çıkarınız (B). Transportörü (taşıyıcıyı) ve mekik sahasını fırça ile temizleyiniz. Alt iplik kontrol düzeni Sayfa 65'deki talimatlara göre temizlenecektir. Makinayı yağlamayınız. Sadece ara sıra kavrayıcının bulunduğu sahasına, resimde gösterildiği gibi, bir damla yağ damlatınız.

Limpieza y engrase:

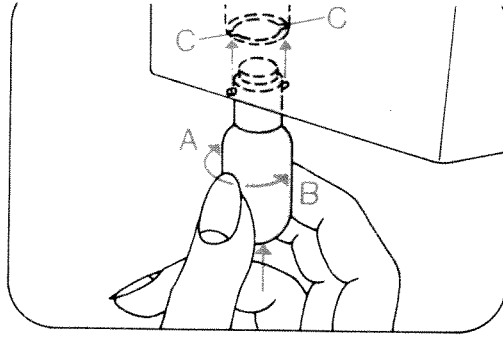
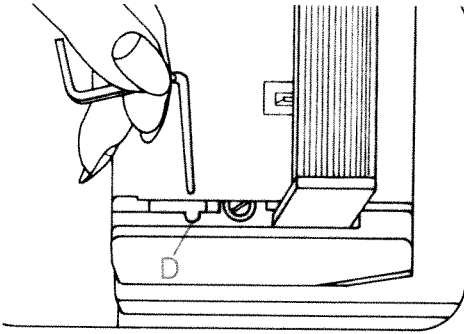
Levante la placa de aguja por detrás (A) y retirela (B). Limpie con un pincel el transportador y la zona del garfio. El control del hilo inferior se limpiará de acuerdo con las normas de la página 47. No engrase la máquina. Lo único que necesita hacer es poner de vez en cuando una gota de aceite en la pista del garfio como muestra la figura.

Hreinsun og smurning:

Lyftið stingplötunni upp að aftan A, og takið hana af B. Hreinsið flytjarann og kringum gríparann með bursta. Hreinsið elektróníska eftirlitið með undirtvinnanum skv. leiðbeiningum á bls. 53.

Smyrjið ekki vélina, því hún er sjálfsmurð.

Allt, sem þér þurfið að gera, er að smyrja öðru hvoru í gríparann.



Changing the light bulb:

Pull out the mains plug. Close the hinged top cover and swing up the carrying handle. Insert the edge guide into cutout D, push down the lamp housing and hold it there. Turn the light bulb towards A and take it out. Insert the new bulb so that its pins enter slots C. Push it up and turn it towards B. Pull out the edge guide.

Ampul deđiřtirmek:

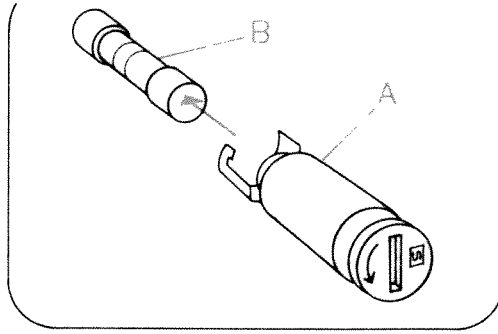
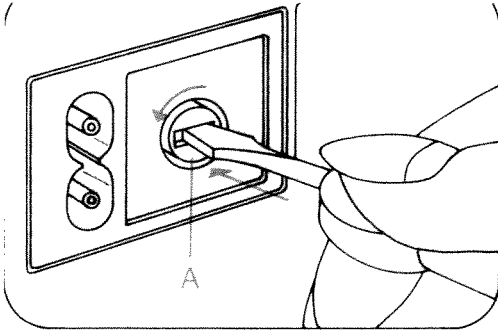
Elektrik fiřini çekiniz. Açılır kapanır kapađı kapatınız ve taşıma kolunu yukarıya kaldırınız. Kılavuz cetvelini, D kertiđi vasıtasıyla üst kapak ve muhafaza arasına sokunuz. Ampul muhafazasını aşağıya bastırınız ve sıkıca tutunuz. Yeni ampulü, dişler C yivleri içerisine girecek şekilde sürünüz, yukarıya dođru bastırınız ve B yönünde çeviriniz. Cetveli dışarıya çıkarınız.

Cambio de la bombilla:

Desconecte la máquina. Cierre la tapa abatible y levante el asa. Introduzca la guía entre la tapa frontal y la carcasa y través de la ranura D. Empuje el portalámparas hacia abajo y sujételo así. Gire la bombilla a la izquierda (A) y sáquela. Introduzca la nueva bombilla de forma que las guías encajen en las muescas C, y empújela y gírela a la derecha (B). Retire la guía.

Skipt um peru:

Takið rafmagnstengilinn úr sambandi. Lyftið handfanginu upp. Setjið kantstýringuna niður um rauf D ofan á vélinni. Þrýstið með stýringunni ofan á peruhölduna, og haldið henni fastri. Þrýstið perunni upp á við og snúið í átt að A. Takið peruna úr og setjið nýja peru þannig í að hökin á perunni falli í raufar C. Þrýstið á og snúið í átt að B. Losið nú á stýringunni, þannig að peruhaldan fari aftur upp.



Changing the fuse

Pull out the mains plug. Turn fuse holder A left a quarter turn with a screwdriver, release it and take it out. Pull out fuse B. Insert a new fuse in the holder, replace the holder, push it in with the screwdriver, then turn it right a quarter turn. (The fuse type is FF2A.) 110-volt machines have no fuse.

Sigortayı deęiřtirmek:

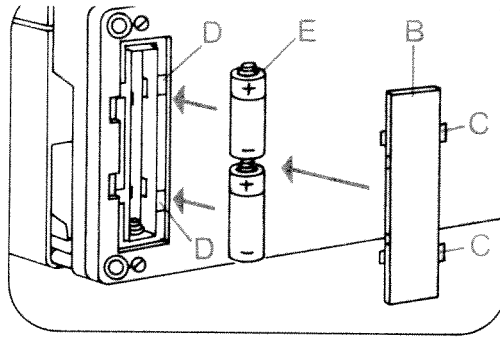
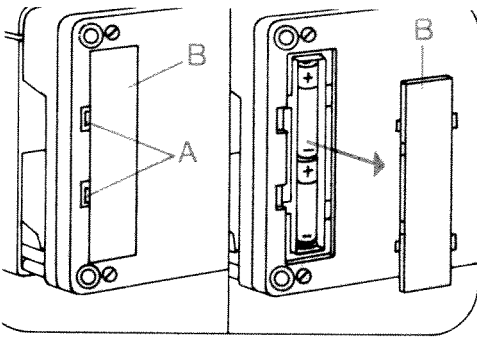
Ceryan fiřini çekiniz. A sigorta mesnedini tornavidayla dörtte birlik bir döndürme ile sola doęru çevirip serbest bırakınız ve dışarıya çıkarınız. B sigortasını dışarıya doęru çekiniz. Yeni sigortayı mesnet içeresine sürünüz. Mesnedi yerleřtiriniz, tornavidayla arkaya doęru bastırınız ve dörtte birlik bir döndürme ile saęa doęru sıkınız. (Sigorta gücü FF2A). 110 Voltluk makinaların sigortası yoktur.

Cambio del fusible:

Retire el enchufe de la red. Gire con un destornillador el portafusibles A un cuarto de vuelta hacia la izquierda, suéltelo y sáquelo. Saque ahora el fusible B y meta un nuevo fusible. Coloque de nuevo el portafusibles en su lugar, empújelo con un destornillador y girelo un cuarto de vuelta a la derecha. (Tipo de fusible: FF2A). Las máquinas de 110 V no tienen fusible.

Skipt um öryggi:

takið vélina úr sambandi við vegg tengil. Með smápening eða skrúfjárn losið þér um öryggishölduna A, með því að snúa henni til vinstri. Takið hölduna úr og skiptið um öryggið B. Setjið síðan hölduna aftur í, ýtið lauslega á hana og snúið til hægri. Öryggi af styrkleika FF2A fáið þér hjá PFAFF umboðinu. Í vélum fyrir 110 volt er ekkert öryggi.

**Changing the batteries:**

Switch on the machine, so that the memories are not lost when the batteries are changed, and tilt the machine over backwards. A battery compartment is installed in the base. Lift cover B at the catches in recesses A and remove cover. Take out the batteries.

Insert the new batteries with the plus side (+) facing upwards:

Place cover B in so that hinges C engage in recesses D and press cover until it snaps in place.

After changing the batteries, check the contents of the memories.

Replacement batteries:

2 Mignon cells, 1.5 V, type LR 6
Only use **non-leaking** batteries!

Pilin deęiştirilmesi:

Makinayı alıřtırınız ve geriye doęru yatırınız. Alt kısımda bir pil kutusu bulunmaktadır. B kapaęını, A oyuklarındaki tırnak kısımlarında, yukarıya doęru kaldırınız.

Yeni pilleri (E), + kısmı yukarıya gelmek üzere, yerleřtiriniz.

B kapaęının C tırnak kısımlarını, D oyukları ierisine yerleřtiriniz ve kapaęı, yerine oturuncaya kadar bastırınız.

Aıklama: Pil deęiřtirildikten sonra biriktirme muhtevası kontrol edilmelidir.

Yedek piller:

2 Mignon-Pil 1,5 Voltluk; Tip LR 6
Sadece, **akmaya karřı emniyetli olan** pilleri kullanınız.

Cambio de las pilas:

Conecte la mquina, para que las memorias no se anulen al cambiar las pilas, y vulquela hacia atrs. En su base hay un compartimento para las pilas.

Levante la tapa B por las hendiduras A y retire las pilas.

Coloque las nuevas pilas E, con el lado + hacia arriba.

Coloque los salientes C de la tapa B en las hendiduras D y presione la tapa hasta que encaje.

Nota: Despus de cambiar las pilas, es aconsejable comprobar el contenido de las memorias.

Pilas de recambio:

2 pilas Mignon 1,5 V; tipo LR 6
Utilice solamente pilas que **no puedan**

Skipt um rafhlidur:

Kveiki a vlinni, og leggi hana  bori. Nausynlegt er  kveikja  vlinni  mean skipt er um rafhliurnar, vi annars feri allt t af P-minum vlarinnar ef a er ekki gert.

 botni vlarinnar er hlf fyrir rafhliurnar.

Losi um loki B me vi  taka um hkin A og fjarlgi rafhliurnar. Setji njar rafhliur E annig i vlina  + visi upp  vi.

Setji loki aftur  sinn sta me vi  renna hkum C i gt D og smelli lokinu sian aftur  sinn sta.

Athugi:  eftir  er hafi skipt um rafhliur tti  fara yfir hvort allt s i minnum vlarinnar, sem ar   vera.

Rafhliur:

 vlinni eru 2 mignonrafhliur 1,5 Volt tegund LR 6. Noti eins viurkenndar rafhliur,

Important

When the machine is switched on by pushing the master switch, the sewing light goes on.

When the machine is switched off by pushing the master switch, pulling out the mains plug or by power failure, the program memory in its computer is retained by a battery. After the machine is switched on again, program 00 (straight stitching with the needle in its middle position) appears. Program combinations remain memorized. If a program is entered during sewing, it will not become effective until the machine has stopped and the foot control is pressed again. Stitch length and stitch width can be changed during sewing.

For bobbin winding disengage the sewing mechanism.

After bobbin winding make sure you re-engage the sewing mechanism, otherwise the hand wheel will turn at an extremely high speed when you press down the foot control. In this case, take the foot from the foot control, wait for the hand wheel to stop, then re-engage the sewing mechanism.

Owing to the use of electronic components, this machine becomes warmer than non-electronic machines. This is quite normal.

Batteries:

When the batteries are discharged, display 104 will indicate "battery" continuously.

Nota importante:

Al conectar la máquina pulsando el interruptor general, la lámpara de costura se enciende.

Si se desconecta la máquina pulsando el interruptor general, sacando el enchufe de la red o por corte de la corriente, la memoria del programa en la computadora continúa siendo efectiva mediante las pilas.

Para que un programa introducido durante la costura sea efectivo hay que parar antes la máquina y pisar de nuevo el pedal. El ancho y el largo de puntada se pueden modificar durante la costura.

Para devanar (llenar la canilla) hay que desconectar el mecanismo de costura, sin olvidarse de conectarlo de nuevo después del devanado, pues de lo contrario marcharía el volante a gran velocidad al pisar el pedal. Caso de ocurrir esto, retire inmediatamente el pie del pedal, espere a que se pare el volante y conecte después el mecanismo de costura.

Debido a los elementos electrónicos, esta máquina se calienta más que las no electrónicas, pero eso es completamente normal.

Pilas:

Cuando se gasten las pilas, aparece en el panel indicador 104 la palabra "pila" en cuatro idiomas.

Önemli!

Ana şaltere basılmak suretiyle makina çalıştırıldığında dikme ışığı yanar.

Ana şaltere basılmak suretiyle makina elektriki olarak kapatıldığında, ceryan fişini çekiniz veya ceryanın kesilmesi halinde, komputerdeki program biriktirici piller ile muhafaza edilir.

Tekrar çalıştırıldığında (ceryan verildiğinde) komputerde, program 00, düz dikiş batış durumu: orta görünür. Program kombinasyonları biriktirilmiş halde kalır. Dikiş esnasında tuşa basılan bir program, makina durduğu ve marş tekrar çalıştırıldığı zaman etkili olur (uygulanır). Batış genişliği ve batış uzunluğu, dikiş esnasında değiştirilebilir.

İpliği masuraya sarmak için dikiş mekanizmasını kapatınız. İpliği masuraya sardıktan sonra dikiş mekanizmasını açınız, aksi takdirde marşın çalıştırılması esnasında el çarkı çok fazla süratle işler.

Bu durumda, ayağınızı marştan çekiniz, el çarkının durmasını bekleyiniz ve dikiş mekanizmasını çalıştırınız.

Makina elektronik yapı elemanlarıyla ısınmaktadır. Bu normal olup, bunun hiç bir önemi yoktur.

Piller:

Piller bittiğinde, gösterge kısmında (104) devamlı olarak 4 dilde "pil" ("Batterie") kelimesi görünür.

Áriðandi

Pegar kveikt er á vélinni með aðalrofanum kviknar á perunni.

Ef slökkt er á aðalrofanum, ef vélin er tekin úr sambandi, eða ef rafmagníð fer af þá sjá rafhlöðurnar um að saumarnir geymast í minninu. Pegar rafmagn kemur á vélina aftur kemur mynztrið 00 þ. e. a. s. beint spor með sporlegu í miðju fram á sýnifletinum. Saumar sem settir voru síðast inn í minni vélarinnar eru þar samt enn.

Ef mynztur eru sett í minnið á meðan saumað er, verða þau aðeins virk eftir að vélin hefur verið stöðvuð, og stigið á mótstöðuna aftur.

Sporbreidd og sporlengd getið þér þó breitt á meðan saumað er.

Pegar spólað er verður vélin að vera í lausangangi.

Tengið gangverk vélarinnar aftur eftir að þér hafið spólað, því annars er hætt á að handhjúlið snúist á miklum hraða ef stigið er á mótstöðuna. Í því tilfalli þá stöðvið þér vélina strax, og tengið gangverkið aftur.

Þar sem í vélinni eru elektróniskir hlutir, þá hitnar vélin meira en venjulegar saumavélar. Þetta er eðlilegt og hefur engin áhrif á vélina.

Rafhlöður:

Pegar rafhlöðurnar dofna kemur orðið „Batterie“ á 4 tungumálum í glugganum á sýnifletinum 104. Þarf þá að skipta um rafhlöður.

Fault finding

Cause:

Remedy:

1. Machine skips stitches

Needle not inserted correctly.

Push needle up as far as it will go, its flat shank side facing toward the back.

Wrong needle used.

Insert system 130/705 H needle.

Needle bent or blunt.

Insert new needle.

Machine threaded improperly.

Check threading.

Needle too thin for thread used.

Select needle according to Needle and Thread Chart.

2. Needle thread breaks

For any of the above reasons.

See par. 1 above.

Thread tension too strong.

Regulate thread tensions.

Poor-quality or knotty thread used, or thread that has become too dry by excessive storage.

Use only good-quality thread.

3. Needle breaks

Needle not pushed up as far as it will go.

Insert new needle and push it up as far as it will go.

Needle bent.

Insert new needle.

Needle too thin or too thick.

See Needle and Thread Chart.

Needle bent and strikes needle plate because work is pushed or pulled.

Let machine feed the work alone. Only guide the material lightly.

Bobbin case improperly inserted.

When inserting the bobbin case, push it in as far as it will go.

4. Seam is not uniform

Tension out of adjustment.

Check upper and lower tensions.

Thread too thick, knotty or hard.

Use first-class thread only.

Bobbin thread wound unevenly.

During bobbin winding, do not hold thread in hand, but pass it through the bobbin tension stud.

Kinks appear on top and bottom of material.

Thread machine properly and check both tensions.

Cause:

Remedy:

5. Machine feeds irregularly or not at all

Lint has accumulated between tooth rows of feed dog.

Remove needle plate and clean out lint.

Feed dog dropped. (Drop-feed control is at right).

Flick drop-feed control to the left.

6. Machine runs with difficulty

Thread ends in hook raceway.

Remove thread ends and put a drop of oil into hook raceway.

7. Electronic bobbin thread monitor does not work

Thread ends and dirt have collected in the free arm cover over the indicator lamp, in the hook raceway, in the bobbin case, behind the hook and on the second indicator lamp to the right behind the hook.

Remove thread ends and dirt. Special care should be taken in the area round the second indicator lamp.

8. Machine does not sew the program entered

Switch the machine off, wait about 30 seconds, then switch it on again. Again enter the desired program.

9. The sewing lamp lights up, but the machine does not run

Fuse ist faulty.

Insert new fuse.

Important:

Never run a threaded machine unless there is a piece of fabric under the sewing foot. If you have to leave the machine, even for a short while, be sure to switch off the master switch. This is particularly important when children are around.

Fallos y remedios

Causa:

Remedio:

1. La máquina hace puntadas saltadas

La aguja no está bien colocada.

Introduzca la aguja hasta el tope con el lado plano hacia atrás.

Se ha puesto una aguja falsa.

Coloque una aguja del sistema 130/705 H.

La aguja está torcida o despuntada.

Coloque una aguja nueva.

La máquina no está bien enhebrada.

Enhébrala bien.

La aguja es demasiado fina para el hilo utilizado.

Elija la aguja de acuerdo con la tabla de hilos y agujas del folleto de instrucciones.

2. El hilo superior se rompe

Por las razones citadas anteriormente.

Compruebe los puntos citados en el número 1.

La tensión del hilo es demasiado fuerte.

Regule la tensión de los hilos.

El hilo es de mala calidad, o nudoso o se ha secado por estar demasiado tiempo almacenado.

Utilice hilos de buena calidad y en buenas condiciones.

3. La aguja se rompe

La aguja no está bien colocada.

Introduzca la aguja hasta el tope.

La aguja está torcida.

Coloque una aguja nueva.

La aguja es demasiado fina o demasiado gruesa.

Siga las normas de la tabla de hilos y agujas.

La aguja se dobla y choca contra la placa de aguja por tirar de la tela o empujarla.

La tela deberá ser arrastrada solamente por la máquina. Las piezas de costura solamente deberán ser guiadas con suavidad.

La cápsula portacanillas no está bien colocada.

Al colocar la cápsula con la canilla en el garfio deberá presionarse un poco hasta que encaje perfectamente.

4. La costura no es uniforme

La tensión de los hilos no está bien regulada.

Compruebe la tensión de ambos hilos.

Hilo demasiado fuerte, nudoso o rígido.

Use hilo de buena calidad.

El hilo de la canilla no está bien devanado.

Haga pasar el hilo por el tensor previo siempre que llene la canilla.

El anudado de los hilos no tiene lugar dentro del material, sino encima o debajo.

Compruebe el enhebrado y la tensión de ambos hilos.

Causa:

Remedio:

5. La máquina no arrastra el material o lo hace irregularmente

Se ha acumulado polvo y suciedad entre los dientes del transportador.

Retire la placa de aguja y limpie el transportador con un pincel.

El transportador está oculto. El mando para ocultarlo se halla a la derecha.

Corra el mando para ocultar el transportador a la izquierda.

6. La máquina va forzada

En la pista del garfio hay restos de hilos.

Retire los restos de hilos y ponga una gota de aceite en la pista del garfio.

7. El control electrónico del hilo inferior falla

Se ha acumulado polvo y suciedad en el casquete de cierre sobre el ojo de control, en la zona del garfio, en la cápsula de la canilla, detrás del garfio y sobre el segundo ojo de control a la derecha detrás del garfio.

Retire los restos de hilos y la suciedad. Tenga mucho cuidado al limpiar el segundo ojo de control.

8. La máquina no cose el programa seleccionado

Desconecte la máquina y vuelva a conectarla después de unos 30 segundos, y memorice de nuevo el programa deseado.

9. La lámpara de costura se enciende pero la máquina no marcha

El fusible está fundido.

Coloque un nuevo fusible.

Observaciones importantes

No ponga nunca en marcha la máquina enhebrada sin tela. Siempre que abandone la máquina, aunque sólo sea por un momento, desconéctela mediante el interruptor general. Esto es muy importante sobre todo si hay niños cerca.

Dikiş arızaları ve bunların giderilmesi

Nedeni:

Giderilmesi:

1. Makina dikiş atlatıyor

İğne doğru takılmamıştır.

İğneyi dayanağa kadar yukarıya doğru sürünüz. Basık olan dip kısmı arkaya doğru gelecek.

Yanlış iğne takılmıştır.

130/705 iğne sistemini takınız.

İğne eğri veya kütür.

Yeni iğne takınız.

İplik makinaya doğru takılmamıştır.

İpliğin geçtiği yerleri kontrol ediniz.

İğne, iplik için çok incedir.

İğneyi dikiş kitabının, iğne- ve iplik cetveline göre seçiniz.

2. Üst iplik kopuyor

Yukarıda belirtilen nedenlerden.

1'e bakınız.

İpliğin gerginliği fazla ise.

İplik gerginliğini ayarlayınız.

İplik kötü veya düğümlü ise veya uzun süre depolama ile çok kurumuşsa.

Sadece iyi iplik kullanınız.

3. İğne kırılıyor

İğne dayanağa kadar yerleştirilmemiştir.

Yeni iğneyi dayanağa kadar sürünüz.

İğne eğrilmiştir.

Yeni iğne takınız.

İğne çok ince veya çok kalındır.

İğne- ve iplik cetveline bakınız.

Kumaşı çekmek veya itmek suretiyle iğne eğrilmiştir veya batış levhasına çarpmaktadır.

Makinaya, kumaşı kendi kendine çektiriniz. Dikilen şeyi sadece hafifçe yöneltiniz.

Mekik doğru yerleşmemiştir.

Mekiği takarken, bunu dayanağa kadar arkaya doğru sürünüz.

4. Dikiş yeknesak (muntazam) değil

Gerginlik ayarı bozulmuştur.

Üst ve alt iplik gerginliğini kontrol ediniz.

Çok kalıf, düğümlü veya sert iplik.

Sadece kusursuz iplik kullanınız.

Alt iplik eşit olmayan bir şekilde sarılmış.

Masurayı el ile sarmayınız, bilakis ipliği, sarıcı-ön germe düzeninden geçiriniz.

Kumaşın alt ve üst tarafında iplik düğümlenmeleri.

İpliği doğru bir şekilde takınız. Üst ve alt iplik gerginliğini kontrol ediniz.

Nedeni:

Giderilmesi:

5. Makina kumaşı yürütmüyor veya düzensiz bir şekilde yürütüyor

Transportörün (taşıyıcının) dış sıraları arasında dikiş tozu sıkıca bastırılmıştır.

Batış levhasını kaldırınız, Dikiş tozunu fırçayla gideriniz.

Transportör (taşıyıcı) aşağıya gömülmüştür. Gömme sürgüsü sağda bulunmakta.

Gömme sürgüsünü sol tarafa çeviriniz.

6. Makina ağır çalışıyor

Kavrayıcı sahasında iplik kırpıntıları bulunmakta.

İplik kırpıntılarını uzaklaştırınız ve kavrayıcı sahasına sadece bir damla yağ koyunuz.

7. Elektronik alt-iplik-kontrolü çalışmıyor

Kontrol gözünün üzerindeki kapak klapesinde, kavrayıcının bulunduğu yerde, mekikte, kavrayıcının arkasında sağ tarafta bulunan ikinci kontrol gözü üzerinde iplik kırpıntıları ve pislikler bulunmakta.

İplik kırpıntılarını ve pislikleri uzaklaştırınız. İkinci kontrol gözüyle bilhassa dikkatli olunuz.

8. Makina, sunulan programı dikmiyor

Makinayı kapatınız ve 30 saniye sonra tekrar çalıştırınız. Arzu edilen programı tekrar veriniz.

9. Dikiş ışığı ve makina çalışmıyor.

Sigorta arızalıdır.

Önemli talimatlar

İplik takılmış makinayı kumaş olmadan harekete geçirmeyiniz. Makinayı terk ederken kısa süreli de olsa, ana şalteri kapatınız. Bu husus, yakında çocuklar bulunduğu anda önemlidir.

Gangtruflanir og ráð við þeim

Orsök:

Ráð:

1. Vélín hleypur yfir

Nálin vitlaust sett í.

Ýtið nálinni eins hátt upp og hún kemst með flata kantinn aftur.

Vitlaus náartegund.

Notið eingöngu nálar teg. 130/705H.

Nálin bogin eða oddbrotin.

Skiptið um nál.

Vélín vitlaust þrædd.

Yfirfarið þræðinguna vandlega.

Nálin of fín fyrir þann tvinna sem saumað er með.

Véljið rétta nál í samræmi við grófleika tvinnans.

2. Yfirtvinninn slitnar

Orsökina gæti verið eitthvað af ofanefndu.

Sjá lið 1.

Of stíf tvinnaspenna.

Stillið spennu rétt.

Slæmur eða hnökraður tvinni jafnvel orðinn of þurr vegna langrar geymslu.

Notið aðeins góðan tvinna.

3. Nálin brotnar

Nálinni er ekki fest nógu hátt upp.

Setjið nýja nál eins hátt upp og hún kemst.

Bogin nál.

Skiptið um nál.

Nálin annaðhvort of gróf eða fín.

Yfirfarið vandlega nála- og tvinnatöflu.

Með því að hafa annaðhvort ýtt eða togað í efnið, hefur nálin bagnað og rekst þessvegna í stingplötuna.

Látið vélina sjálfa um að flytja efnið. Haldið aðeins lauslega við það.

Spóluhúsið er ekki rétt sett í gríparann.

Þegar spóluhúsið er sett í þarf að þrýsta á það þar til það fellur í og þér heyrir smá smell.

4. Saumurinn er ójafn

Tvinnaspenna er vanstillt.

Yfirfarið bæði undir og yfirspennu.

Tvinni er of grófur, hnökraður eða of harður.

Notið ávallt aðeins góðan tvinna.

Lykkjur vilja koma á tvinnann annaðhvort á réttu eða röngu efnisins.

Þræðið rétt. Yfirfarið undir- og yfirspennu.

Tvinni á spólu er ójafn.

Haldið aldrei í tvinnann með hendinni þegar spólað er. Látið alltaf tvinnann renna í gegnum spenniskífu.

Orsök:

Rád:

5. Vélin flytur illa eða óreglulega

Óhreinindi hafa festst á milli flytjaratanna. Takið stingplötuna af og hreinsið burt óhreinindin.

Flytjari er niðri þ. e. flytjarastillir er til vinstri. Stillið flytjarastilli til hægri.

6. Vélin gengur erfiðlega

Tvinnaspottar hafa festst í grípara. Losið tvinnann og smyrjið í gríparann.

7. Elektróníska eftirlitið með undirtvinnanum vinnur ekki

Óhreinindi og tvinnaafgangur eru innan í lokinu og kringum gríparann og spóluhúsið. Hreinsið óhreinindi burtu.

8. Vélin saumar ekki það mynztur, sem stillt var á

Slökkvið á vélinni, og setjið hana aftur í samband eftir ca 30 sekúndur. Reynið síðan á ný.

9. Ljós er á þerunni, en vélin gengur ekki

Öryggið er ónýtt. Skiptið um öryggi.

10. Áriðandi

Byrjið ekki að sauma fyrr en efni er komið í vélina. Þegar þér farið frá vélinni, jafnvel í stutta stund, slökkvið þá alltaf á aðalrofanum. Þetta er áriðandi þar sem börn eru til staðar.

02/14/2008

The special accessories listed below are intended for special sewing jobs. They can be obtained from your dealer at an extra charge.

Accessories without part numbers are in preparation and not yet available.

Accessory	Part No.	Sewing Operation
Appliqué foot	93-042 941-91	For appliqué work
Binder (remove sewing foot holder)	98-053 484-91	For binding edges with tape
Cording foot, 5 grooves (twin needle with 1.8–2.5 mm needle gauge)	93-042 950-91	For cording work (needle size 80, for fine cording needle size 70)
Cording foot, 7 grooves (twin needle with 1.4–1.8 mm needle gauge)	93-042 953-91	
Cording blade (2 ea.)	93-035 952-45	
Fringe sewing foot	93-042 943-91	For sewing fringes and for basting
Straight-stitch foot		For topstitching and sewing very delicate and soft fabrics (silk jersey, etc.)
Needle plate with round needle hole		
Felling foot, 4.5 mm	93-042 946-91	For felled seams
Felling foot, 6.5 mm	93-042 948-91	
Shirring foot	93-036 998-91	For shirring valances
Single-needle cording foot	93-036 915-91	For single-needle cording
Eyeletting plate	93-036 975-45	For eyeletting
Hemmer, 4 mm (for dual feed)		For hemming edges
Knit-edge sewing foot	93-042 957-91	For sewing knitted fabrics

Contents	Page
Balancing out and pattern length setting	27, 28
Bobbin winding preparations	4, 5
Changing the batteries	55
Changing the fuse	54
Changing the light bulb	53
Changing the needle	46
Changing the sewing foot	50
Checking the bobbin thread tension	10
Checking the needle thread tension	16
Cleaning and oiling	52
Creative computer keyboard	22, 23
Detachable work support and accessories	48, 49
Drawing up the bobbin thread	14
Dropping the feed dog	46
Dual feed	18
Foot control	15
Free programming	41-45
Important notes	56, 57
Inserting the bobbin	10
Inserting the bobbin case	11
Machine connection	2, 3
Memorizing program combinations	30-33
Needle position for straight stitch	25, 38
Operating keys of electronic system	19-21
Pattern mirroring	37
Pattern start setting	35
Placing spool of thread on pin	11
Presser bar lifter	15
Program selection	24
Recommended sewing modes	40
Remarks on safety	47
Repeating program combinations	34
Sewing feet	51
Single pattern setting	36
Stitch length and pattern length setting	26
Stitch width setting	25
Straight-stitch sewing	38
Thread cutter	17
Trouble shooting	58, 59
Twin-needle sewing	35
Upper threading	12, 13
Winding from a second spool	6, 7
Winding through the needle	8, 9
Zigzag sewing	39

Para labores de costura especiales se pueden adquirir en todas las agencias y tiendas de Pfaff accesorios especiales.
 Los accesorios que no llevan asignados número de pedido se hallan en preparación y no se pueden suministrar todavía.

Accesorio	No. de pedido	Operación
Pie prensatelas para aplicaciones	93-042 941-91	Para coser aplicaciones
Ribeteador (deberá quitarse el portaprensatelas)	98-053 484-91	Para ribetear bordes con cinta
Pie prensatelas para nervaduras, con 5 ranuras (agujas gemelas con separación de 1,8-2,5 mm)	93-042 950-91	Para hacer nervaduras (aguja del No. 80; para nervaduras finas del No. 70)
Pie prensatelas para nervaduras, con 7 ranuras (agujas gemelas con separación de 1,4-1,8 mm)	93-042 953-91	
Lengüeta para nervaduras (2 piezas)	93-035 952-45	
Pie prensatelas para flecos	93-042 943-91	Para coser flecos y para marcar con hilván
Pie prensatelas para punto recto		Para respuntear y para coser telas muy finas y blandas (géneros de punto a base de seda, etc.)
Placa de aguja con agujero redondo		
Sobrecargador 4,5 mm	93-042 946-91	Para costuras sobrecargadas
Sobrecargador 6,5 mm	93-042 948-91	
Pie fruncidor	93-036 998-91	Para fruncir volantes, etc.
Pie prensatelas para cordoncillo	93-036 915-91	Para trabajos de cordoncillo
Plaquita para bordado inglés	93-036 975-45	Para bordado inglés (bordado de ojete)
Dobladillador 4 mm (para transporte superior)		Para dobladillar bordes
Pie prensatelas para labores de punto	93-042 957-91	Para coser labores de punto

Índice alfabético

Botones de mando de la parte electrónica	19-21
Botones de mando de la computadora de la "Creative"	22, 23
Cambio de la aguja	46
Cambio del prensatelas	50
Cambio de la bombilla	53
Cambio del fusible	54
Cambio de las pilas	55
Colocación de la canilla en la cápsula	10
Colocación de la cápsula con la canilla en el garfio	11
Colocación del carrete	11
Comienzo del motivo	35
Comprobación de la tensión del hilo inferior	10
Comprobación de la tensión del hilo	16
Conexión eléctrica	2, 3
Cortahilos	17
Corrección de la compensación o de la puntada en retroceso	28
Costura con agujas gemelas	35
Costura en punto recto	38
Costura en punto zigzag	39
Devanado desde un segundo carrete	6, 7
Devanado a través de la aguja	8, 9
Doble arrastre	18
Elección del programa	24
Elección de la posición de la aguja en el punto recto	25 y 38
Enhebrado del hilo superior	12, 13
Extracción del hilo inferior	14
Fallos y remedios	60, 61
Inversión del motivo	37
Limpieza y engrase	52
Medidas de seguridad	47
Memorización de combinaciones de programas	30, 31
Motivos individuales	36
Nota importante	56
Ocultamiento del transportador	46
Palanca alzaprensatelas	15
Pedal	16
Pies prensatelas	51
Preparación para el devanado	4, 5
Programación libre	41, 43
Recomendaciones para la costura	40
Regulación del ancho del puntada	25
Regulación del largo de puntada y del motivo	26
Regulación de la compensación y del largo del motivo	27
Repetición de una combinación del programas	34
Suplemento y accesorios	49

Þeir eru fyrir sérstaka sauma, og fást hjá Pfaff umboðinu.

Aukahlutirnir hér að neðan, sem hafa ekkert númer eru í undirbúningi og munu koma seinna.

Hlutur	Nr.	Saumur
Applíkeringarfótur	93-042 941-91	Fyrir applíkeringar
Bryddingarfótur (Fjarlægð fótholduna)	98-053 484-91	Til að sauma skábönd við jaðra
Lekafótur m/5 raufum tvíburanálar 1.8–2.5 mm	93-042 950-91	Fyrir lekasaum. Nálar nr. 80
Lekafótur m/7 raufum tvíburanálar 1.4–1.8 mm	93-042 953-91	Fyrir finni lek Nálar nr. 70
Lekatungur (2 stk.)	93-035 952-45	
Kögurfótur	93-042 943-91	Til að sauma kögur
Fótur f. beinan saum		Til að sauma beina sauma, og sérstaklega á finum og gljúpum efnum. (Silkjersey)
Stingplata fyrir beinan saum		
Skyrtusaumsfótur 4.5 mm	93-042 946-91	Fyrir skyrtusauma
Skyrtusaumsfótur 6.5 mm	93-042 948-91	
Rykkingarfótur	93-036 998-91	Fyrir rykkingar og fellingar
Snúrufótur	93-036 915-91	Fyrir snúrusaum
Gatasaumspata	93-036 975-45	Fyrir gatasaum
Faldfótur 4mm. (f. efri flytjara)		Til að falda brúnir
Fótur fyrir prjónakanta	93-042 957-91	Til að sauma prjónuð efni

Efnisyfirlit

Áriðandi upplýsingar	56-57
Beint spor	38
Efri flytjarinn	18
Eitt mynztur	36
Elektrónískir stjórnhnappar	19-21
Endurtekning samtengdra mynztra	34
Flytjari tekinn úr sambandi	46
Fótyftir	15
Gangtruflanir og ráð við þeim	64-65
Hirðing vélarinnar	52
Hönnun eigin mynztra	41-45
Jafnvægi og mynzurlengd	27
Mótstaðan	16
Mynztur tengd saman	28-31
Mynzturbyrjun	35
Mynzturlengd	27
Mynzturspeglun	37
Mynzturval	24
Nálin þrædd	13
Ráðleggingar við sauma	38
Saumfætur	51
Skipt um fætur	50
Skipt um nál	46
Skipt um peru	53
Skipt um rafhlöður	55
Skipt um öryggi	54
Spólan sett í spóluhúsið	10
Spóluhúsið sett í gríparann	11
Spólun undirbúin	4-5
Spólun af tvinnakefli	6-7
Spólun í gegnum nálina	8-9
Sporbreidd	25
Sporlegan á beinum saum	25-26
Sporlengd	26
Sporstilling	16
Takkar „creative“-tölvunnar	22-23
Tvinnahnifur	17
Tvinnakeflið sett á keflispinna	11
Tvöföld nál	35
Undirtvinnanum náð upp	14
Undirtvinninn stilltur	10
Upplýsingar um sauma	40
Vélin sett í samband	2-3
Vinnuborð tekið af og opnað	48-49
Yfirtvinni þræddur	12-13
Zik zak spor	39
Þræðing	12-13

PFAFF-HANDELSGESELLSCHAFT
für Haushaltnähmaschinen m.b.H.
7500 Kiefersfelden 14, West Germany

Subject to alterations in design.
Printed in West-Germany
Salvo modificaciones técnicas
impreso en la R.F.A.

Teknik deęişlik yapma hakkı mahfuzdur!
Almanya'da basılmıştır.
Askilinn réttur til breytinga.
Prentað í V-Þýzkalandi.