

PRESCRIPTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

L'emploi d'un appareil électrique exige, par principe, d'observer les mesures de sécurité suivantes:

Prière de lire toutes les prescriptions avant d'employer cette machine à coudre.

En cas d'inutilisation, l'appareil doit être, en principe, coupé du réseau en débranchant la prise.

DANGER

Pour la protection contre tout choc électrique:

1. Ne pas laisser la machine à coudre sans surveillance tant qu'elle est raccordée au réseau.
2. Après usage et avant un nettoyage, séparer toujours la machine du réseau.

AVERTISSEMENT

Pour éviter des brûlures, un feu, un choc électrique ou des blessures de personnes:

1. Ne pas prendre la machine à coudre pour un jouet. La plus grande prudence est de mise quand la machine est utilisée par des enfants ou se trouve à leur proximité.
2. Utiliser cette machine à coudre seulement dans le but d'accomplir les travaux décrits dans ce mode d'emploi. N'employer que les accessoires recommandés par le fabricant.
3. Ne pas employer la machine à coudre, si
 - les câbles ou les prises sont abîmés
 - elle ne fonctionne pas sans problème
 - elle est tombée ou endommagée
 - elle est tombée dans l'eau.
 Apporter votre machine à coudre pour réparation ou vérification auprès de l'agent **BERNINA** le plus proche ou du spécialiste correspondant.
4. Durant l'emploi de la machine à coudre, ne pas boucher ses fentes d'aération par des bouts de fil, de la poussière et des déchets de tissu.
5. Eloigner les doigts de toute pièce en mouvement. Une prudence toute particulière s'impose à proximité de l'aiguille de la machine.
6. Utiliser toujours la plaque à aiguille originale de **BERNINA**. Une fausse plaque peut provoquer la cassure de l'aiguille.
7. Ne pas utiliser d'aiguilles courbées.
8. Durant la couture, ne pas tirer sur le tissu, ni le pousser; cela peut provoquer la cassure de l'aiguille.

9. Mettre le commutateur principal sur «0» lors de toute activité à proximité de l'aiguille, par ex. pour enfiler, changer d'aiguille ou de pied-de-biche, etc.

10. Prière de retirer la prise du réseau lorsque vous effectuez des travaux d'entretien mentionnés dans le mode d'emploi, comme la lubrification, le remplacement de l'ampoule, etc.

11. Ne pas introduire d'objets dans les ouvertures de la machine.

12. Ne pas employer la machine à coudre en plein air.

13. Ne pas employer la machine à coudre dans un local où l'on utilise des produits avec gaz propulseur (spray) ou de l'oxygène.

14. Pour la mise hors service, placer le commutateur principal sur «0» et retirer la fiche du réseau.

15. Débrancher en tirant sur la fiche et non sur le câble.

16. Toute responsabilité est déclinée pour des dommages éventuels causés à la suite d'un usage abusif de cette machine.

ENTRETIEN DES PRODUITS A DOUBLE ISOLATION

Un produit à double isolation est équipé de deux isolations au lieu d'une mise à la terre. La mise à la terre n'est pas prévue sur un produit à double isolation et ne devrait donc pas être employée. L'entretien d'un produit à double isolation exigeant de grands soins et des connaissances poussées sur le système, il doit donc être réalisé seulement par du personnel qualifié. N'employer que des pièces de rechange originales pour l'entretien et la réparation. Un produit à double isolation est désigné de la manière suivante: «Isolation double» ou «A double isolement».

Le symbole  peut également caractériser un tel produit.

PRIERE DE CONSERVER SOIGNEUSEMENT LES PRESCRIPTIONS DE SECURITE!

Cette machine à coudre est destinée seulement à l'usage familial.

BERNINA®



En vous décidant pour cette **BERNINA** avec **Système de couture et de broderie**, vous avez fait le bon choix qui vous **enthousiasmera bien des années**.

Depuis plus d'un siècle, notre famille attache un grand prix à satisfaire ses clients.

Mon désir le plus cher est de vous offrir la précision suisse dans toute sa perfection, la technologie en couture tournée vers l'avenir et un vaste service à la clientèle.

"Je vous garantis entière satisfaction"

La nouvelle **génération BERNINA pour une couture informatisée** vous offre maintenant en exclusivité mondiale la possibilité de choisir à la carte, ce dont **vous avez besoin personnellement**.

Appréciez la nouvelle couture créative avec BERNINA. Nos **accessoires multiples** ainsi que nos **publications riches** en idées et pleines de conseils pratiques vous aideront énormément.

Je me réjouis de vous accueillir dans ce cercle que constitue la grande famille BERNINA.

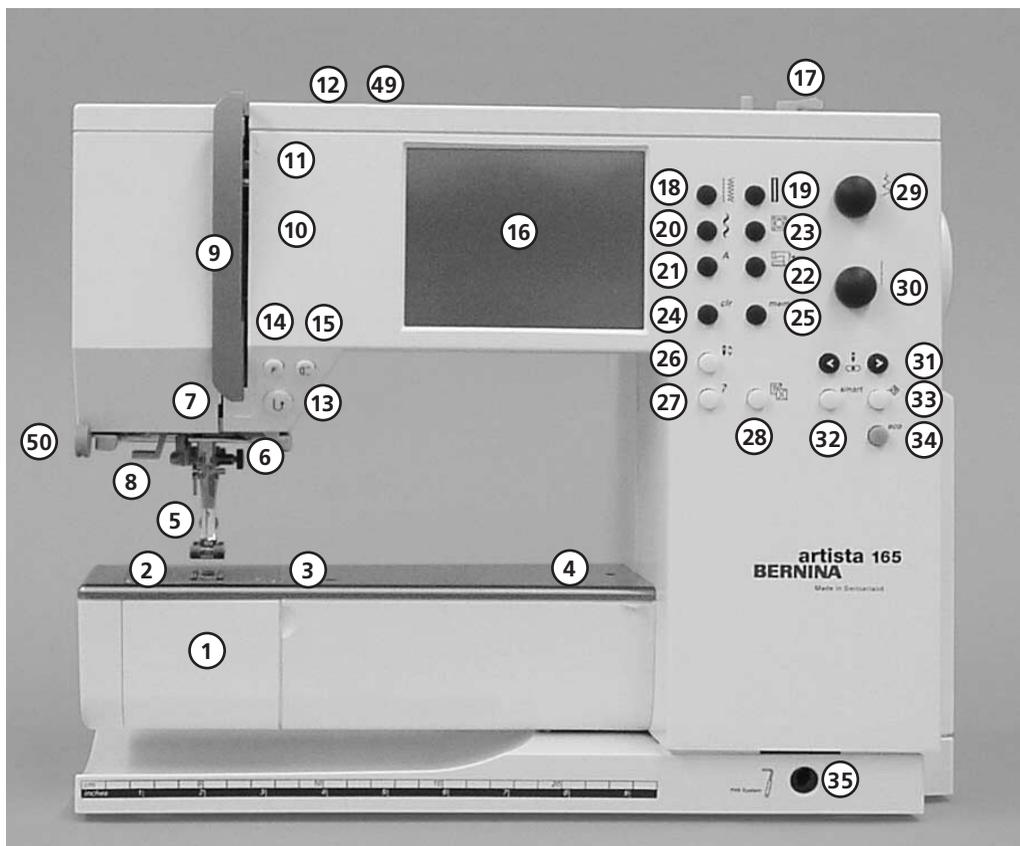
H.P. Ueltschi

H.P. Ueltschi
propriétaire de la fabrique de
machines à coudre BERNINA

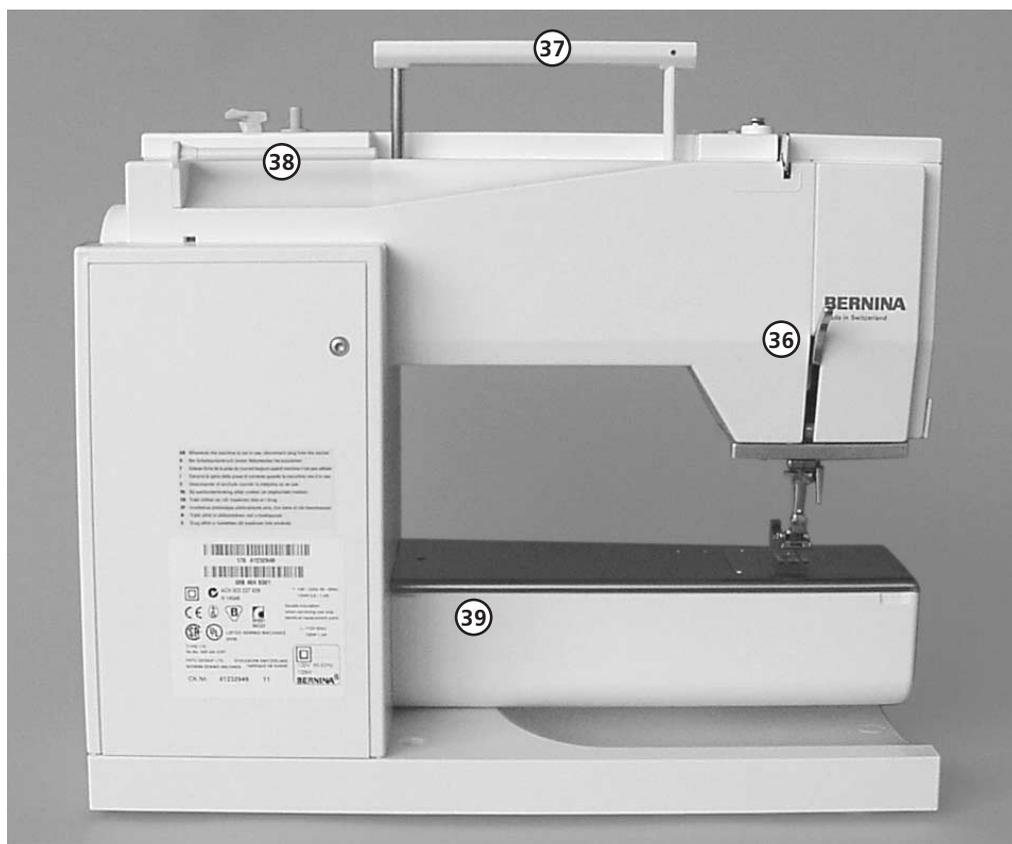
www.bernina.com
Fritz Gegauf SA · Fabrique de machines à coudre BERNINA · CH-8266 Steckborn / Suisse

1	Prescriptions de sécurité
2	Préface
4–5	Détails de la machine
6–12	Préparation de la machine à coudre
13–14	Aperçu général des motifs
15	Pieds-de-biche
16–17	Utilisations des points utiles/des boutonnières
18–21	Emploi général
22–28	Fonctions
29	Messages
29–37	Boutonnières
37–38	Alphabets/Chiffres
38–43	Memory
44	Points de ouatinage
45	Balance
46	Aide
47–48	Soutien/Guide de couture
49	Fonction smart
50–61	Programme d'initialisation
62	Fonction eco
62–65	Accessoire spécial
65–67	Aiguille, fil, entraînement du tissu
68	Nettoyage et entretien
69	Dérangements
70–71	Explication des mots/Lexique
72	Index

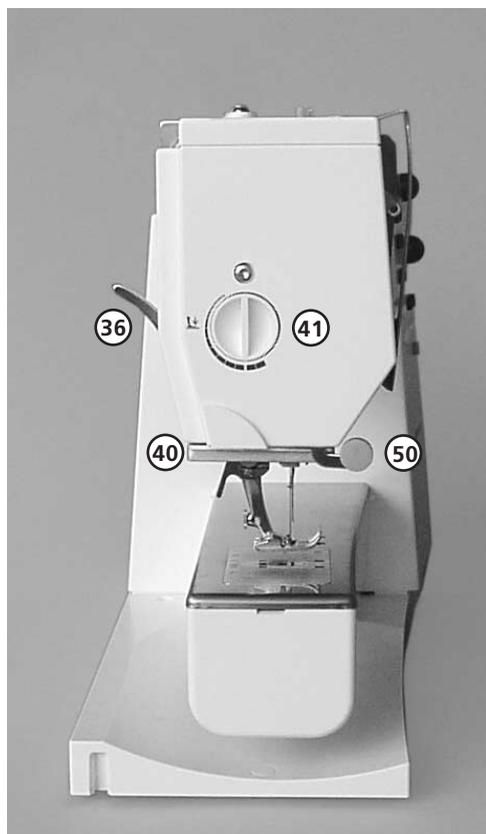
Détails de la machine



Vue de face



Vue de dos



Vue de côté (bâti)



Vue de côté (volant)

- 1 Couverture à charnières
- 2 Plaque à aiguille
- 3 Fixation pour accessoire spécial
- 4 Trou pour la fixation de l'anneau à reprendre
- 5 Pied-de-biche
- 6 Porte-aiguille
- 7 Guide-fil
- 8 Enfile-aiguille
- 9 Protection du tendeur de fil
- 10 Passage pour le fil
- 11 Tendeur de fil
- 12 Prétension du dévidoir
- 13 Touche pour points d'arrêt
- 14 Touche programmable à volonté (avec le programme d'initialisation)
- 15 Fin de motif
- 16 Ecran
- 17 Dévidoir avec interrupteur marche/arrêt et coupe-fil
- 18 Touche pour points utiles
- 19 Touche pour boutonnières
- 20 Touche pour points décoratifs
- 21 Touche pour l'alphabet
- 22 Touche pour broder
- 23 Touche pour motifs du ouatinage
- 24 Touche clr (clear)
- 25 Touche mem (Memory)
- 26 Stop-aiguille en haut/en bas
- 27 Touche Aide «? »
- 28 TC (Touche de soutien/du guide de couture)
- 29 Bouton de réglage de la largeur de point
- 30 Bouton de réglage de la longueur de point
- 31 Touches pour positions d'aiguille
- 32 Touche smart
- 33 Touche d'initialisation
- 34 Touche eco (économie)
- 35 Orifice pour fixer le lifter du pied-de-biche – FHS
- 36 Lifter du pied-de-biche
- 37 Poignée de transport
- 38 Tige de bobine
- 39 Fixation pour la table-rallonge
- 40 Coupe-fil
- 41 Bouton pour régler la pression du pied-de-biche
- 42 Volant
- 43 Commutateur principal marche/arrêt
- 44 Raccordement pour le câble d'alimentation
- 45 Escamotage de la griffe d'entraînement
- 46 Raccordement pour la pédale
- 47 Raccordement pour le dispositif de broderie (accessoire spécial)
- 48 Raccordement pour PC
- 49 Bouton de tension
- 50 Support de la loupe

Mallette à recouvrement



Mallette à recouvrement

- Elle protège de la poussière et de l'encrassement
- Avec compartiment à accessoires intégré

Accessoires

- Pédale
- Manuel d'instructions
- Câble d'alimentation
- Carte de garantie
- Lifter du pied-de-biche (FHS)
- Guide pour table-rallonge
- Table-rallonge (accrochée)
- Table-rallonge: pour l'enlever, soulever légèrement puis tirer



Pour soulever et remettre la mallette à recouvrement:

- la tenir latéralement des deux mains
- tirer verticalement vers le haut

Coffret à accessoires



Accessoires standard *:

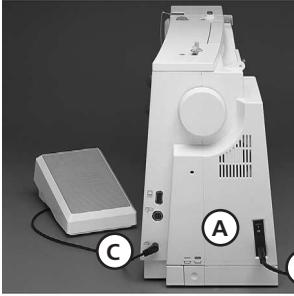
- 5 canettes
- Assortiment d'aiguilles 130/705H
- Découvit
- Petit tournevis
- Tournevis coudé Torx
- Pinceau
- Guide
- Pied pour entraînement arrière No. 1
- Pied pour point de surjet No. 2
- Pied à boutonnière No. 3
- Pied à patins pour boutonnière No. 3A
- Pied pour fermeture à glissière No. 4
- Pied pour ourlet invisible No. 5
- Pied à broder No. 6
- Pied pour jeans No. 8
- Plaquettes pour compenser la hauteur
- Broche verticale pour bobine de fil
- 3 rondelles pour déroulement du fil
- Support en mousse
- Aide d'avancement pour la couture des boutonnières

* peut varier selon le marché

Important:

Avec la machine à coudre informatisée modèle 165, utiliser seulement la pédale de type LV1.

Connexion des câbles



Le câble d'alimentation se trouve dans la mallette à recouvrement.

- Brancher **A** à la machine
- Brancher **B** à la prise de courant

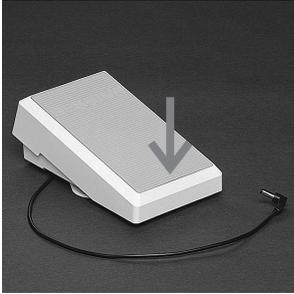
Cordon de la pédale

- Brancher **C** à la machine

Important! (Canada seulement)

Cette machine à coudre possède une prise polarisée (une lame est plus large que l'autre). Pour réduire le risque d'un choc électrique, cette prise doit intentionnellement convenir à une sortie polarisée qui ne se branche que dans un sens. Si la prise ne convient pas pleinement à la sortie, veuillez inverser la prise. Si cette opération n'apporte toujours pas satisfaction, prière de consulter un électricien qualifié pour qu'il vous installe une sortie adéquate. Il ne faut jamais modifier la prise de la machine, ceci est une prescription absolue.

Pédale

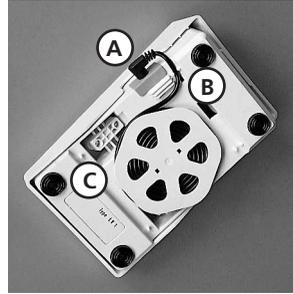


La pédale sert à régler la vitesse de la machine.

- Positionner l'aiguille en haut ou en bas en pressant la pédale avec le talon.

Important! (Canada seulement)

Prière d'utiliser seulement la pédale de commande du type LV1 sur la machine à coudre modèle artista 165.



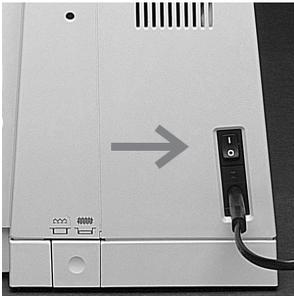
Enroulement du câble

- Enrouler le câble de l'arrière
- Brancher la prise dans **A**

Durant la couture

Une fois que vous avez obtenu la longueur désirée, glissez le câble déroulé dans **B** ou **C**.

Commutateur principal



Interrupteur à bascule

- L'interrupteur à bascule est du côté du volant
- **1** La machine est enclenchée
- **0** La machine est hors circuit

L'éclairage est allumé ou éteint en même temps que l'on utilise le commutateur principal.

Prière de respecter les prescriptions de sécurité!

Table-rallonge



Agrandissement de la surface de travail

- La table-rallonge sert à agrandir la surface de travail
- Le bras libre pour des ouvrages comme les jambes de pantalon, le tour de taille

Pose de la table

- L'engager par-dessus le bras libre et l'encliqueter

dans la goupille de centrage en exerçant une légère pression (au dos du bras libre)

Enlever la table

- La libérer de son support vers la gauche
- Puis la retirer

Butée pour bordure

- Insérer la butée pour bordure par la droite sous la table-rallonge
- Possibilité de déplacer la butée sur toute la longueur de la table

Graduation

Le chiffre «0» de la graduation correspond à la position médiane de l'aiguille

Le système «mains libres» (FHS) – le lifter du pied-de-biche



Relever et abaisser le pied-de-biche

Le lifter du pied-de-biche sert à relever et à abaisser le pied-de-biche. En pressant le lifter du pied-de-biche vers la droite:

- le pied-de-biche se relève
- la griffe s'escamote
- dès le premier point cousu, la griffe d'entraînement revient à sa position normale

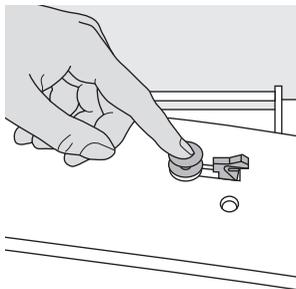
Mise en place du lifter de pied-de-biche

- Le lifter du pied se trouve dans la mallette
- Introduire le lifter du pied-de-biche dans l'orifice situé dans le plateau de base
- Pour s'en servir à l'aide du genou s'asseoir normalement

Indication

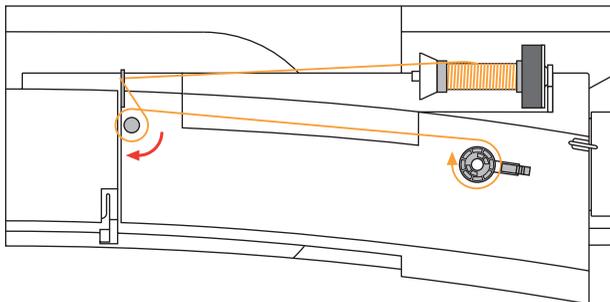
En cas de besoin, le levier peut être adapté dans un commerce spécialisé.

Rembobinage du fil inférieur



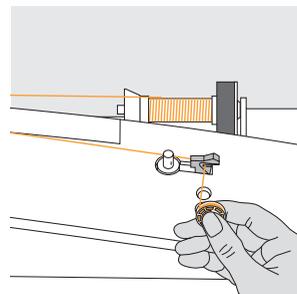
Rembobinage du fil inférieur

- Enclencher le commutateur principal
- Introduire la bobine vide sur l'axe du dévidoir



Embobiner la canette

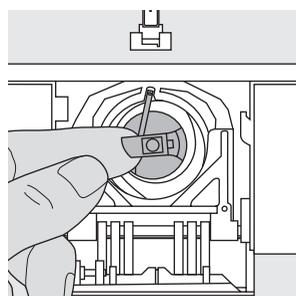
- Faire passer le fil de la bobine dans le guide-fil arrière, l'amener vers la prétension dans le sens de la flèche
- Enrouler deux à trois fois le fil autour de la canette vide et découper le fil qui dépasse avec le coupe
- Presser le levier d'interrupteur vers la bobine
- Presser la pédale
- Le rembobinage s'arrête, lorsque la bobine est pleine
- Retirer la canette



Coupe-fil

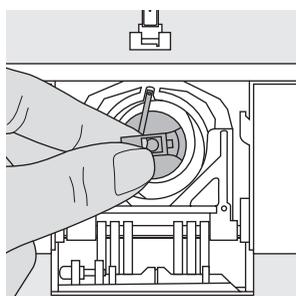
- Tirer le fil en passant sur le coupe-fil

Boîte à canette



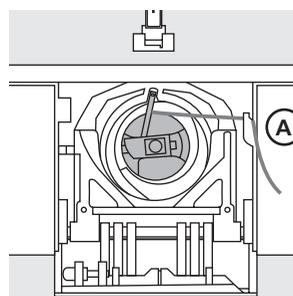
Retirer la boîte à canette

- Relever l'aiguille
- Mettre le commutateur principal sur «0»
- Ouvrir le couvercle à charnières de la machine
- Saisir le clapet de la boîte à canette
- Retirer la boîte à canette



Mise en place de la boîte à canette dans le crochet

- Tenir la boîte à canette par le clapet
- L'ouverture de la boîte à canette est dirigée vers le haut
- Introduire la boîte à canette jusqu'à ce qu'elle s'encliquette
- Fermer le couvercle



Coupe-fil du fil inférieur

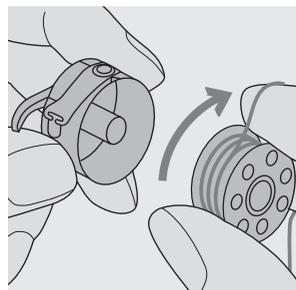
- Mettre la boîte à canette en place
- Tirer le fil par-dessus le coupe-fil **A**
- Le fil est alors coupé

Indication:

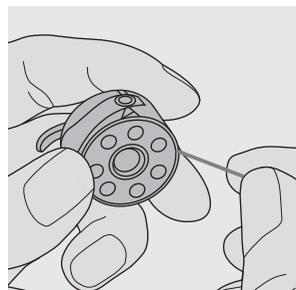
Inutile de remonter le fil inférieur, car la longueur du fil inférieur suffit pour commencer la couture.

Prrière de respecter les prescriptions de sécurité!

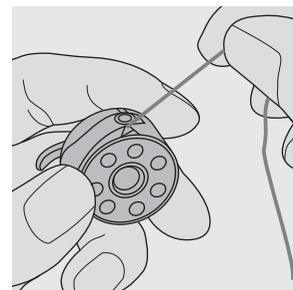
Mise en place de la canette



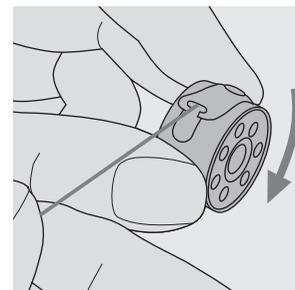
Mise en place de la canette



Placer le fil dans la fente

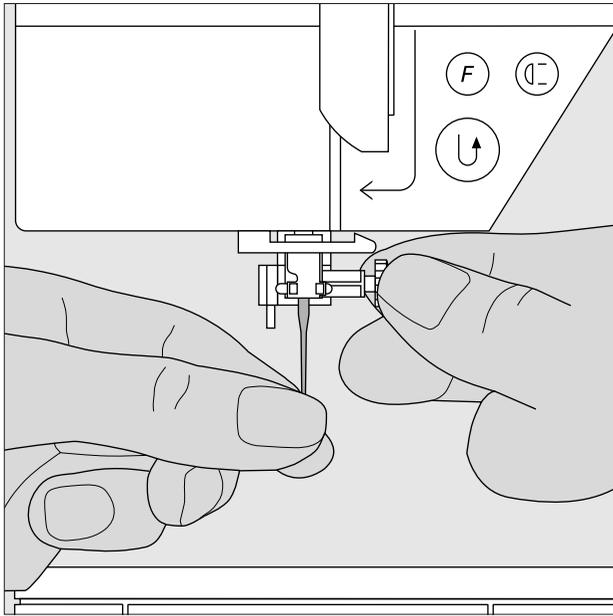


Tirer le fil sous le ressort



Rotation de la canette OK

Changer l'aiguille



Retirer l'aiguille

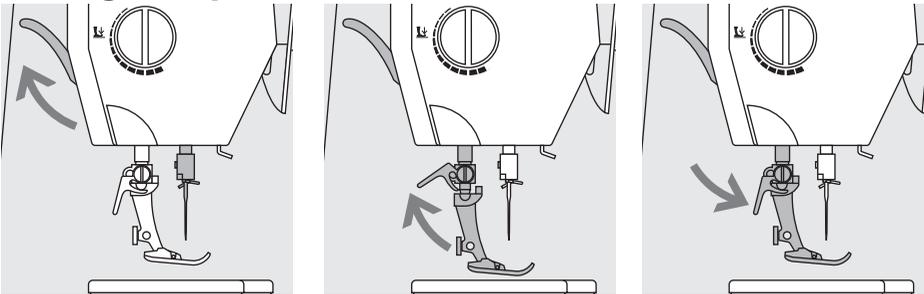
- Relever l'aiguille
- Mettre le commutateur principal sur «0»
- Abaisser le pied-de-biche
- Desserrer la fixation de l'aiguille
- Retirer l'aiguille par le bas

Mise en place de l'aiguille

- Placer le côté plat du talon vers l'arrière
- Enfoncer l'aiguille jusqu'en butée
- Bien serrer la vis de fixation de l'aiguille

Prrière de respecter les prescriptions de sécurité!

Changer le pied-de-biche



Changer le pied-de-biche

- Relever l'aiguille et le pied-de-biche
- Mettre le commutateur principal sur «0»

Levier de fixation vers le haut

- Presser le levier de fixation vers le haut
- Enlever le pied-de-biche

Fixation du pied-de-biche

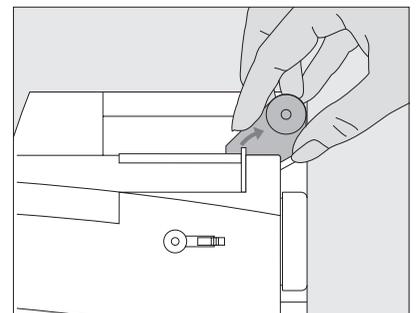
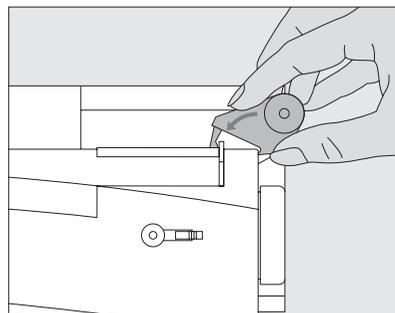
- Introduire par-dessous le pied-de-biche dans son support
- Presser le levier de fixation vers le bas

Prrière de respecter les prescriptions de sécurité!

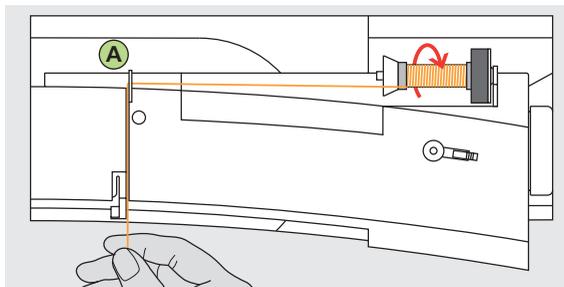
Porte-bobine supplémentaire

Porte-bobine vertical

- Le porte-bobine supplémentaire (vertical) se trouve dans les accessoires
- Glisser le porte-bobine de gauche à droite dans l'ouverture prévue à cet effet
- Pour le retirer, tirer la tige vers la droite
- Il est indispensable pour coudre avec plusieurs fils, p. ex. pour les travaux avec une double-aiguille, etc.

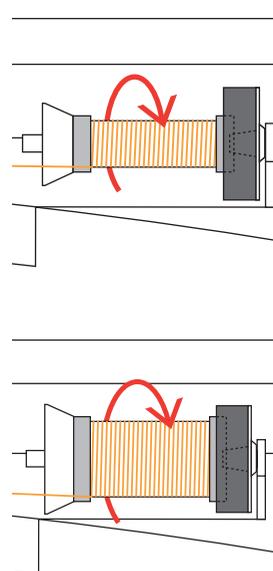
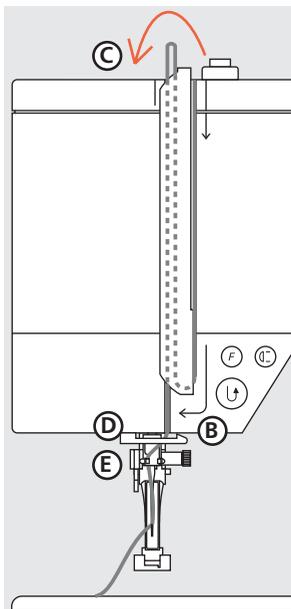


Enfilage du fil supérieur



Poser la bobine

- Relever l'aiguille et le pied
- Commutateur principal sur «0»
- Monter le disque en mousse
- Placer la bobine sur le support, le fil se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre
- Placer le disque de déroulement du fil adapté (diamètre de la bobine = dimension du disque). Attention, il ne doit y avoir aucun jeu entre le disque et la bobine.
- Tenir le fil et tirer vers l'arrière du guide fil **A**
- Tirer vers l'avant au travers de la fente dans la tension du fil supérieur



Fil vers le bas

- Tirer le fil à droite de la protection du tendeur de fil vers le bas autour du point **B**

Fil vers le bas

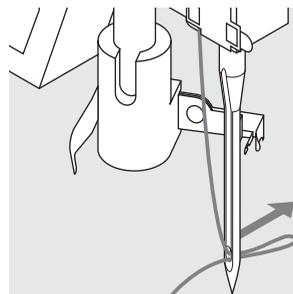
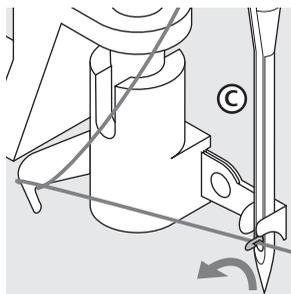
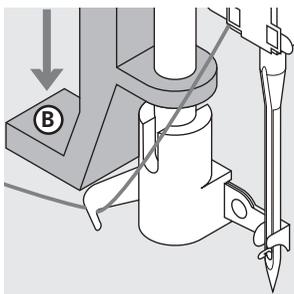
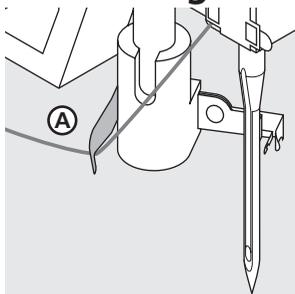
- Faire passer le fil en bas dans les guide-fil **D** et **E**

Fil vers le haut

- Tirer le fil à gauche du couvercle vers le haut autour du point **C** (tendeur de fil) dans la direction de la flèche

Prrière de respecter les prescriptions de sécurité!

L'enfile-aiguille



Fil dans le crochet

- Abaisser le pied-de-biche
- Poser le fil derrière le crochet **A** et le tenir légèrement

Levier vers le bas

- Presser le levier **B** vers le bas

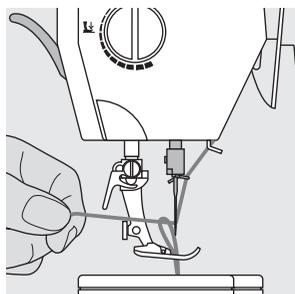
Fil devant l'aiguille

- Guider le fil **C** devant l'aiguille
- Guider le fil de bas en haut en suivant l'aiguille jusqu'à ce qu'il soit accroché (petit crochet)

Relâcher le levier et le fil

- Relâcher le levier **B** et le fil
- Tirer la boucle de fil hors du chas de l'aiguille

Remonter le fil inférieur



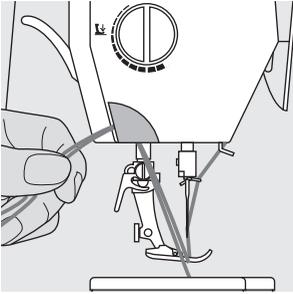
Remonter le fil inférieur

- Tenir le fil supérieur
- Coudre un point
- Tirer le fil supérieur jusqu'à ce que le fil inférieur soit visible dans le trou de la plaque à aiguille
- Amener vers l'arrière, le fil supérieur et le fil inférieur en passant à travers la fente du pied-de-biche
- Tirer en passant par-dessus le coupe-fil

Indication:

Le fil inférieur doit être remonté seulement pour quelques travaux. Par ailleurs, la longueur du fil inférieur suffit pour commencer la couture lorsqu'on utilise le coupe-fil du fil inférieur.

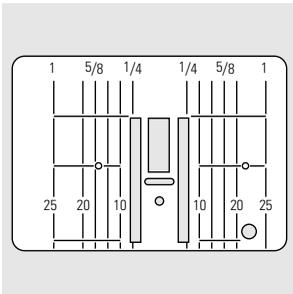
Le coupe-fil



Coupe-fil sur le bâti

- Amener le fil supérieur et le fil inférieur de l'avant vers l'arrière en passant par-dessus le coupe-fil
- Les fils se libèrent automatiquement dès les premiers points cousus

La plaque à aiguille

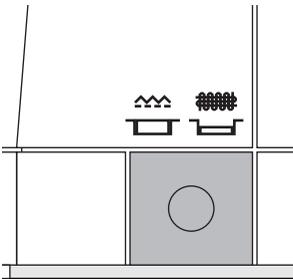


Repères sur la plaque à aiguille

- La plaque à aiguille est munie de repères longitudinaux en mm et en pouces
- Les désignations en mm sont lisibles devant
- Les désignations en pouces sont lisibles derrière
- Les repères longitudinaux indiquent la distance de l'aiguille au repère
- La piqûre de l'aiguille correspond à la position 0 (= position de l'aiguille au milieu)

- Les indications en mm ou en pouces sont placées à droite ou à gauche
- Elles constituent une aide pour piquer des coutures, pour surpiquer avec exactitude, etc.
- Les repères transversaux sont utiles pour coudre des boutonnières, etc.

La griffe d'entraînement



Bouton-poussoir sous le volant

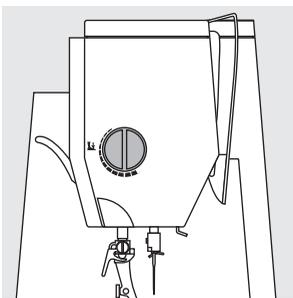
Le bouton-poussoir est au niveau du plateau de base = la griffe d'entraînement est sur couture.

Le bouton-poussoir est enfoncé = la griffe d'entraînement est escamotée.

- Cette position convient pour les travaux de couture guidés à la main (reprises, broderie guidée à la main, ouatinage guidé à la main)
- Pour broder (avec le module de broderie)

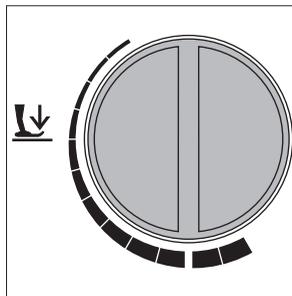


Pression du pied-de-biche réglable



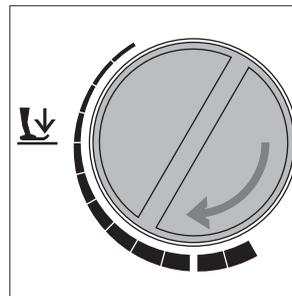
Commutateur sur le couvercle frontal

Le commutateur pour la pression du pied-de-biche se trouve sur le couvercle frontal.



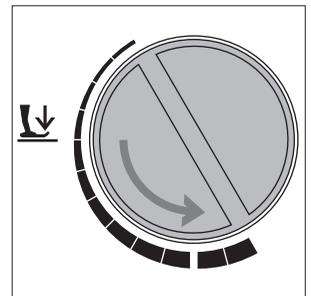
Pression du pied-de-biche normale

- Pour tous les travaux de couture en général



Desserrer la pression du pied-de-biche

- Pour les tissus en tricot. Ainsi, le tissu ne se déforme pas durant la couture.
- La pression du pied-de-biche peut être desserrée pour autant que le tissu soit encore entraîné



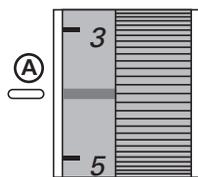
Renforcer la pression du pied-de-biche

- Notamment pour les matériels rigides. Ainsi, le tissu est mieux entraîné.

Tension de fil

La tension de fil est réglée de façon optimale en usine. Cette opération est effectuée en utilisant dans la canette et comme fil supérieur les fils Métrosène d'épaisseur 100/2 (Firme Arova Mettler, Suisse).

L'utilisation d'autres fils à coudre ou à broder peut faire varier la tension de fil optimale. Pour cette raison, il est nécessaire d'adapter la tension de fil à l'ouvrage et au motif souhaité.



Réglage de base

- . Le repère rouge sur le bouton de tension coïncide avec le repère A
- . Il n'est pas nécessaire de modifier la tension de fil pour effectuer les travaux usuels
- . Pour les travaux spéciaux, il est possible d'adapter la tension de fil au tissu à l'aide du bouton de tension

Réduire la tension

- . Tourner le bouton sur 3-1

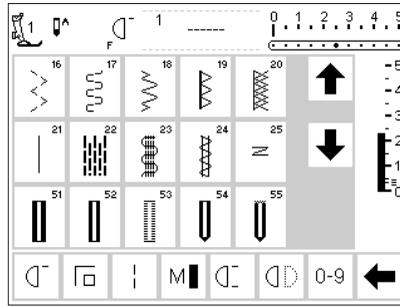
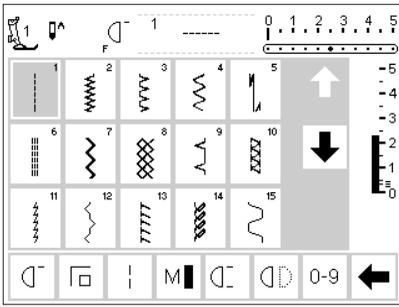
Augmenter la tension

- . Tourner le bouton sur 5-10

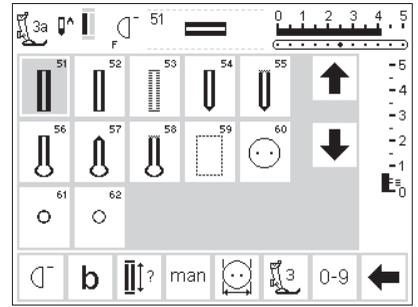
Par exemple:

	Tension	Aiguille
Fil métallique	env. 3	90
Monofil	env. 2-4	80

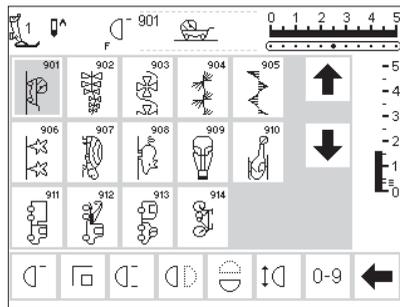
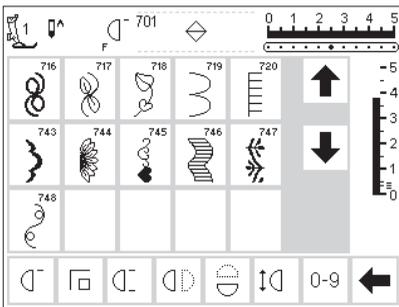
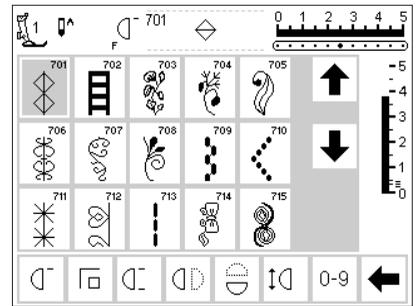
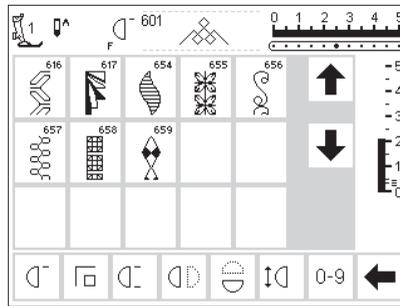
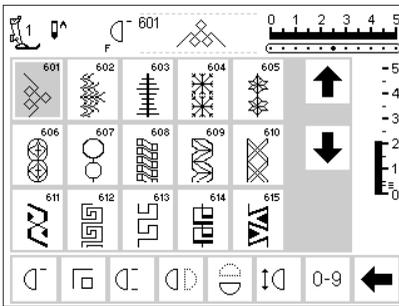
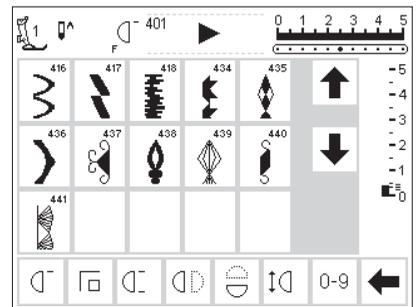
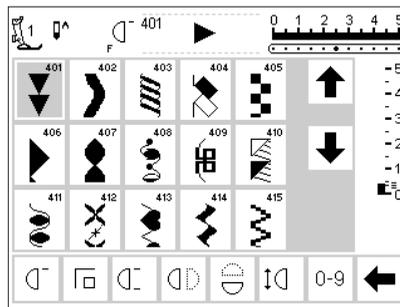
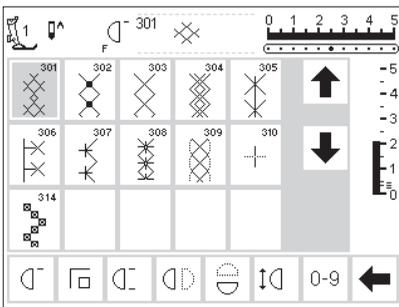
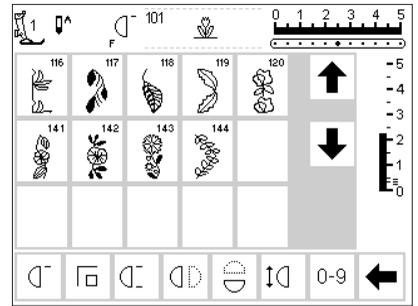
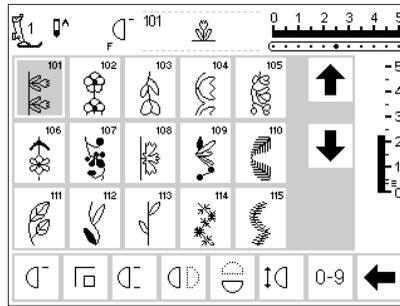
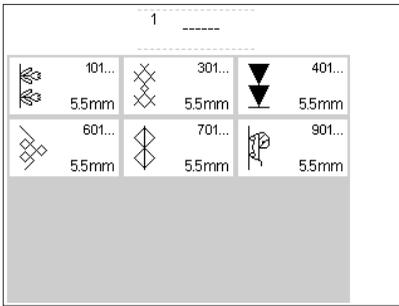
Points utiles



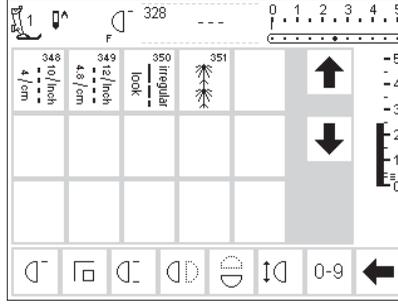
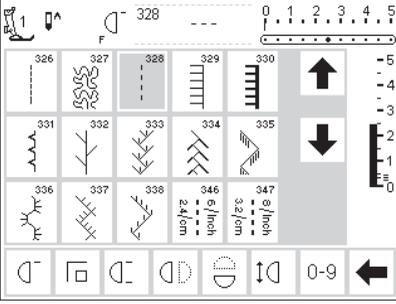
Boutonnieres



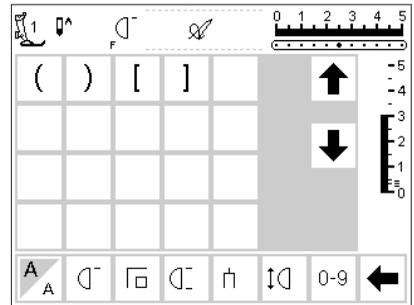
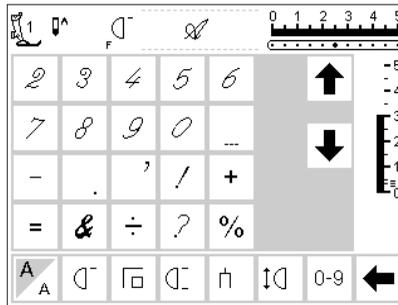
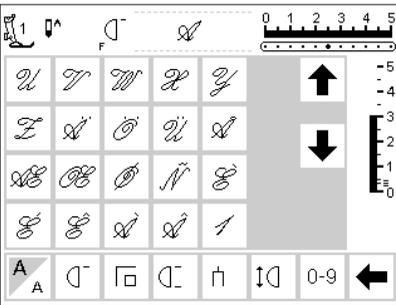
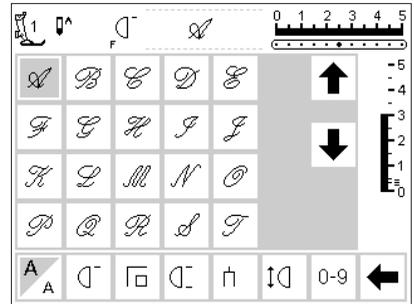
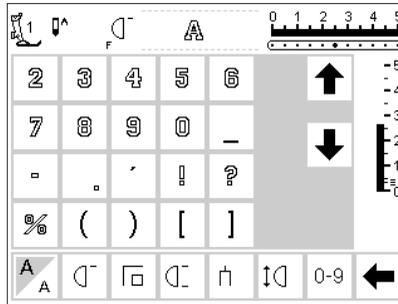
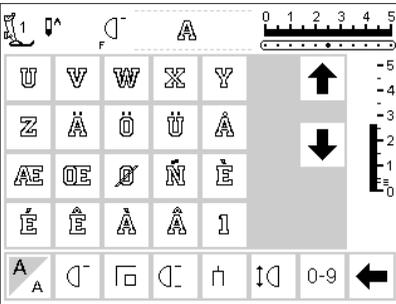
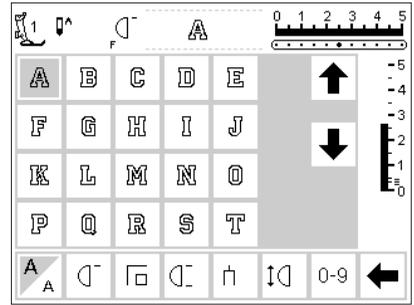
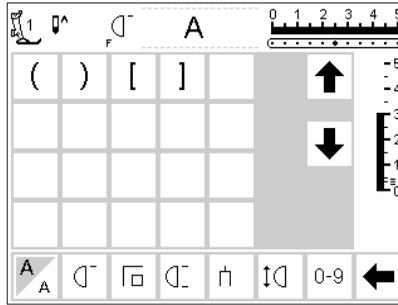
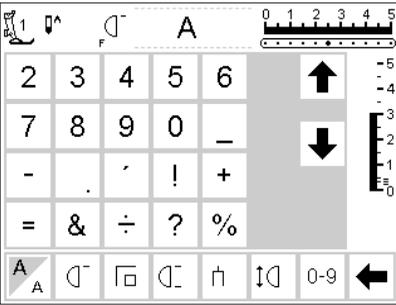
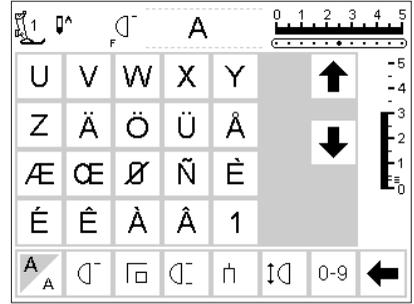
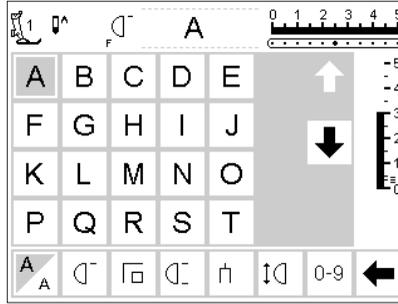
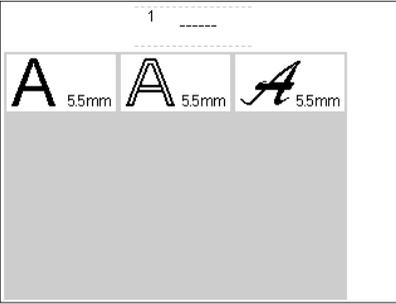
Points décoratifs



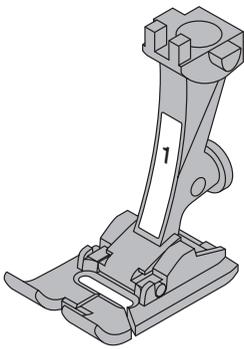
Motifs de ouatinage



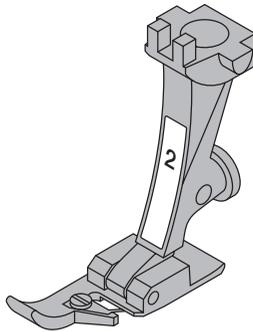
Alphabets



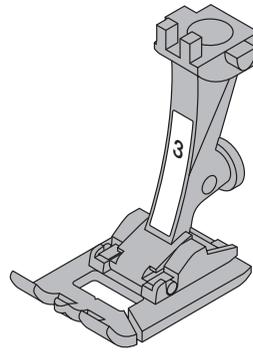
Assortiment des pieds-de-biche



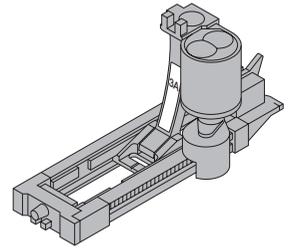
1
Pied pour entraînement arrière
Points utiles, points décoratifs



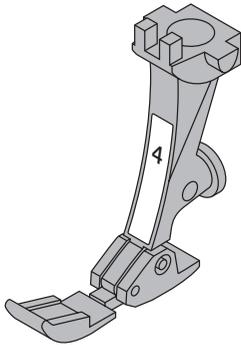
2
Pied pour point de surjet
Couture overlock
Ourlet au point de surjet,
Surfiler les coutures,
Point bourdon étroit



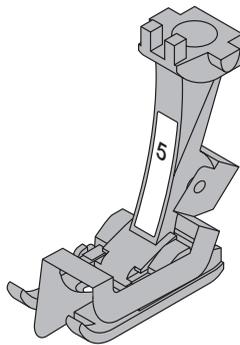
3
Pied-de-biche
Boutonnieres



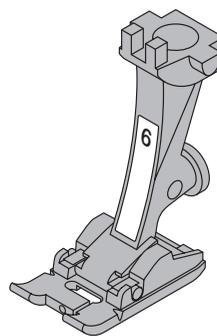
3A
Pied à patins pour boutonnière
Boutonnieres dans des matériaux plats,
Programmes de reprisage



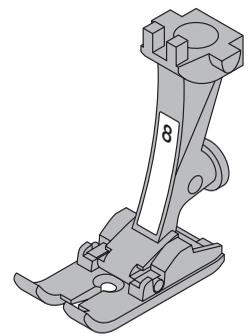
4
Pied pour fermeture à glissière
Pose de fermeture à glissière



5
Pied pour ourlet invisible
Ourlet invisible
Surpiquer des bords au point droit



6
Pied à broder
Broderie, appliqués, point bourdon, monogrammes



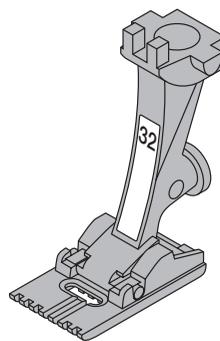
8
Pied pour jeans
Piqûre au point droit sur des tissus épais et lourds ou par-dessus les coutures

Les pieds-de-biche spéciaux BERNINA

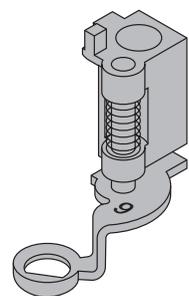
Les pieds-de-biche contenus dans l'assortiment standard suffisent pour accomplir la plupart des travaux de couture. Pour réaliser des applications spéciales (comme par exemple le patchwork, des ouvrages à ouatiner, etc.), il est recommandé d'employer les pieds-de-biche spéciaux **BERNINA**.

Adressez-vous auprès de votre agent **BERNINA**, il tient un tel assortiment à votre disposition.

Exemples de pieds-de-biche spéciaux



32
Pied à nervures – 7 rainures
Piqûre des nervures avec une double-aiguille de 2 mm dans des tissus fins en laine ou en coton

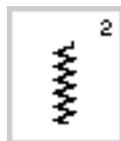


9
Pied à reprisage
Reprisage avec griffe d'entraînement escamotée
Monogramme guidé à la main
Broderie guidée à la main

Utilisation des points utiles



- 1 Point droit**
Tous les tissus non élastiques.
Tous les travaux à point droit



- 2 Zigzag**
Tous les travaux au point zigzag simple tels que le surfilage, la pose de ruban élastique et de dentelles



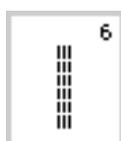
- 3 Point de surjet**
Pour des jerseys fins; la couture élastique au point de surjet et la couture élastique des ourlets



- 4 Couture serpentine**
Pour la plupart des tissus. Reprisage avec la couture serpentine, stoppage, renforcement des bords, etc.



- 5 Programme pour points d'arrêt**
Pour tous les tissus. Permet de piquer des points d'arrêt au début et à la fin d'une couture avec des points droits



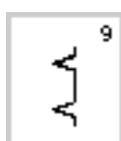
- 6 Triple point droit**
Pour les coutures résistant à toute épreuve, réalisées dans des tissus serrés



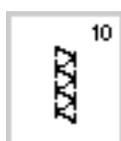
- 7 Triple point zigzag**
Pour les coutures résistant à toute épreuve, réalisées dans des tissus serrés, pour ourlet apparent, coutures apparentes, pour fixer un ruban



- 8 Point de nid d'abeilles**
Pour tous les genres de tricot ainsi que pour des tissus lisses. Couture visible pour lingerie, vêtements, nappes de table, etc.



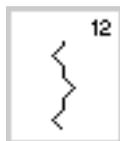
- 9 Point invisible**
Pour la plupart des tissus. Ourlet invisible; ourlet coquille sur jersey souple et tissus fins; couture d'ornement



- 10 Point de surjet double**
Pour les tricots en tous genres. Couture au point de surjet = couture et surfilage en une seule opération



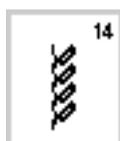
- 11 Point super-stretch**
Pour des tissus à haute élasticité. Couture ouverte très élastique pour vêtements en tous genres



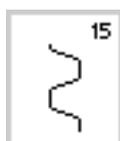
- 12 Point de fronces**
Pour la plupart des types d'ouvrage; fronçage avec du fil élastique, couture bord à bord (= bordures placées face à face)



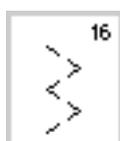
- 13 Point de surjet élastique**
Pour des tissus à mailles moyennes, tissu éponge et des tissus serrés. Couture au point de surjet, couture d'assemblage plate



- 14 Point de jersey**
Pour les tricots. Ourlet apparent et couture visible, notamment pour la lingerie et les pull-overs. Raccourcissement de tricot



- 15 Point universel**
Pour les matières denses ainsi que le feutre et le cuir, etc. Couture d'assemblage plate, ourlet apparent, pose de ruban élastique, couture d'ornement



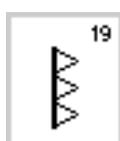
- 16 Zigzag cousu**
Surfiler des étoffes tissées, renforcer les bords, poser un élastique, couture d'ornement



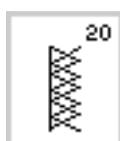
- 17 Point lycra**
Pour le tissu lycra, pour la couture d'assemblage plate et l'ourlet, reprendre des coutures dans des corsets



- 18 Point stretch**
Pour des tissus à haute élasticité, pour une couture ouverte pour des tenues de sport



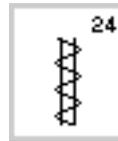
- 19 Point de surjet renforcé**
Pour des tissus à mailles moyennes, tissu éponge. Couture au point de surjet, couture d'assemblage plate



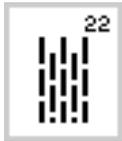
- 20 Point de surjet-tricot**
Pour des tissus de laine, des ouvrages tricotés à la main ou à la machine. Couture au point de surjet = couture et surfilage en une seule opération



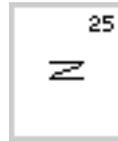
- 21 Faufil**
Pour bâtir des coutures, des ourlets, etc.



- 24 Programme des brides**
Pour renforcer l'entrée des poches, poser des passants de ceinture, etc.



- 22 Programme simple pour repriser**
Reprisage automatique dans des tissus fins à moyennement serrés



- 25 Programme des brides**
Pour renforcer l'entrée des poches, poser des passants de ceinture, etc.



- 23 Programme renforcé pour repriser**
Reprisage automatique dans des tissus serrés

Vous trouverez des instructions supplémentaires sur l'emploi des différents points utiles dans le mode d'emploi du modèle artista 165 (aux pages 2 à 20).

Utilisations des boutonnères



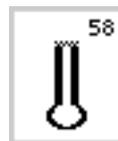
- 51 Boutonnière de lingerie**
Pour des ouvrages fins à moyennement épais. Blouses, robes, linge blanc, etc.



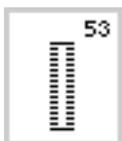
- 57 Boutonnière à oeillet avec bride effilée**
Pour des tissus plutôt serrés (non élastiques).
Vestes, manteaux, vêtements de loisirs



- 52 Boutonnière de lingerie étroite**
Pour des ouvrages fins à moyennement épais. Blouses, robes, vêtements pour enfant et pour bébé, bricolage



- 58 Boutonnière à oeillet avec bride transversale**
Pour des tissus serrés (non élastiques).
Vestes, manteaux, vêtements de loisirs



- 53 Boutonnière stretch**
Pour tous les tissus à haute élasticité en jersey, en coton, en laine, en soie et en fibres synthétiques



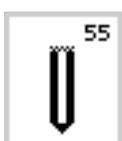
- 59 Boutonnière prépiquée séparément**
Programme pour prépiquer des boutonnères, des entrées de poches



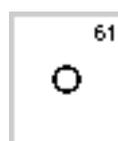
- 54 Boutonnière arrondie avec bride normale**
Pour différents tissus moyennement à très serrés. Robes, vestes, manteaux, vêtements de pluie



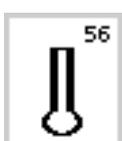
- 60 Programme pour la pose de bouton**
Pose de boutons à 2 ou 4 trous



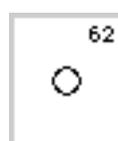
- 55 Boutonnière arrondie avec bride transversale**
Pour différents tissus moyennement à très serrés. Robes, vestes, manteaux, vêtements de pluie



- 61 Oeillet cousu avec un petit zigzag**
Comme passage pour des cordons ou des rubans fins, pour des travaux décoratifs



- 56 Boutonnière à oeillet avec bride normale**
Pour différents types de tissus très serrés (non élastiques)
Vestes, manteaux, vêtements de loisirs

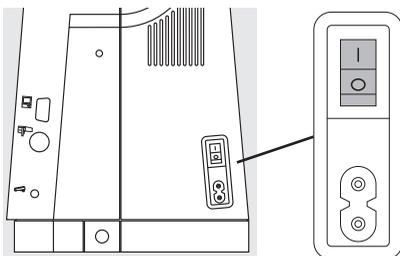


- 62 Oeillet cousu au point droit**
Comme passage pour des cordons ou des rubans fins, pour des travaux décoratifs

Vous trouverez des informations supplémentaires sur les différentes boutonnères dans les instructions de couture du modèle artista 165 (aux pages 21 à 30).

Ecran

L'emploi de l' «artista» s'effectue par l'intermédiaire des touches externes ou des boutons rotatifs, ainsi que par l'intermédiaire d'un écran tactile «Touchscreen».



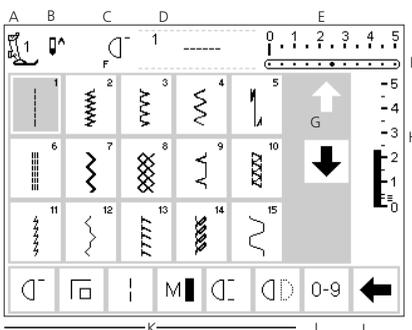
Enclencher la machine

- Commutateur principal sur «1»



Salutations

- Bienvenue à l'utilisateur
- L'apparition dure environ trois secondes
- Selon désir, la modification ou la suppression est possible par l'intermédiaire du programme d'initialisation



Panneau des points utiles

- Le panneau des points utiles apparaît automatiquement après les salutations
- Sur l'écran, sont visibles les éléments suivants:
 - A – l'affichage du pied-de-biche
 - B – la position du stop-aiguille
 - C – la fonction de la touche F située sur le bâti
 - D – la représentation du motif actif choisi avec le No. du motif
 - E – la largeur de point (le réglage de base est toujours visible)

F – la position d'aiguille (11 possibilités)

G – le défilement en haut/en bas (flèches)

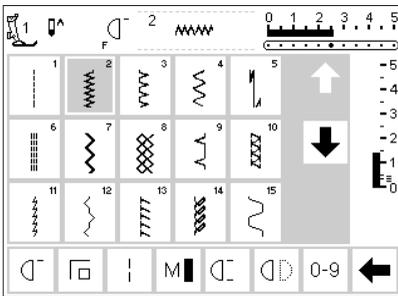
H – la longueur de point (le réglage de base est toujours visible)

I – la flèche de défilement pour la ligne des fonctions

J – le choix des motifs avec leur numéro (le fond du motif choisi est gris)

K – les champs fonctionnels

Sélection de motifs/Affichages des points/Fonction sur l'écran



Sélection d'un motif

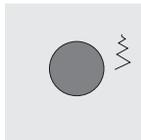
- Presser le champ présentant le motif choisi
- Le fond du motif choisi devient gris
- Chaque motif est caractérisé par son numéro placé dans le champ d'affichage



Modifier la position d'aiguille



- Presser la touche de gauche ou de droite pour modifier la position d'aiguille
- Les positions d'aiguille sont disponibles.
- Les positions d'aiguille sont disponibles.



Modifier la largeur de point

- Tourner le bouton supérieur

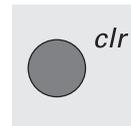


- La modification de la largeur de point est visible dans la barre (le réglage de base est toujours visible)
- La largeur possible varie de 0 à 5,5 mm
- La graduation de la largeur de point indique automatiquement les chiffres de 0 à 5



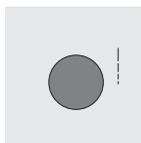
Affichage du pied-de-biche

- Le numéro est celui du pied-de-biche recommandé pour le motif choisi



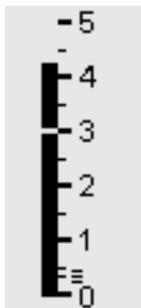
Revenir aux réglages de base

- Presser la touche externe «clr» (clear)
- Le point choisi revient à son réglage de base



Modifier la longueur de point

- Tourner le bouton inférieur



- La modification de la barre concernant la longueur de point est visible
- Le réglage de base est toujours visible, p. ex. 3 mm
- Avec la plupart des points, la longueur de point peut varier de 0 à 5 mm



Modification du stop-aiguille

- Presser la touche concernant le stop-aiguille
- Sur l'écran, la flèche est orientée vers le bas
- La machine s'arrête toujours avec l'aiguille plantée
- Presser une nouvelle fois la touche concernant le stop-aiguille = le stop-aiguille est de nouveau en haut



Représentation du motif choisi (à gauche, près de la largeur de point)

- Affichage du point choisi
- La représentation du motif choisi est visible au milieu dans la partie supérieure de l'écran
- Le numéro du motif est à gauche de la représentation du motif



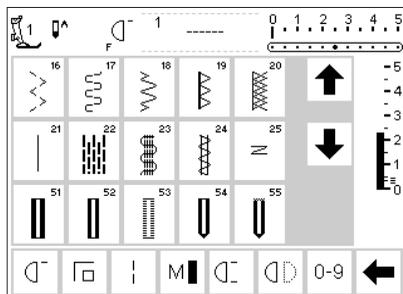
Sélection des fonctions/défilement

- Presser le champ de la fonction choisie
- Le fond du champ de la fonction active devient gris (plusieurs fonctions peuvent être actives en même temps)
- Presser le champ de la flèche concernant la rangée de fonctions, les autres fonctions défilent
- Activer évtl. une autre fonction

- La disposition des champs des fonctions peut être modifiée selon désir par l'intermédiaire du programme d'initialisation
- De plus amples informations sur les fonctions sont données aux pages 22 à 28

Sélection des motifs

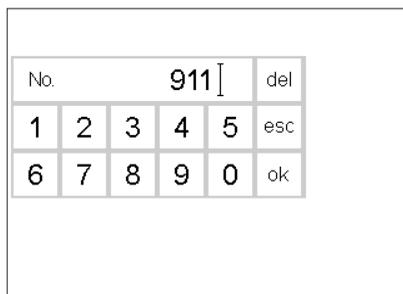
Les motifs peuvent être choisis de deux manières.



Sélection directe des motifs par défilement de haut en bas

- Presser la flèche (vers le bas)
- Tous les motifs peuvent défiler
- La rangée supérieure disparaît
- Les deux rangées de dessous sont décalées vers le haut
- Les motifs suivants apparaissent à la ligne inférieure
- Presser la flèche (vers le haut)

- La rangée supérieure de motifs redevient visible
- Tous les motifs de la machine peuvent être trouvés et examinés en utilisant la fonction de défilement
- Presser le champ du motif désiré

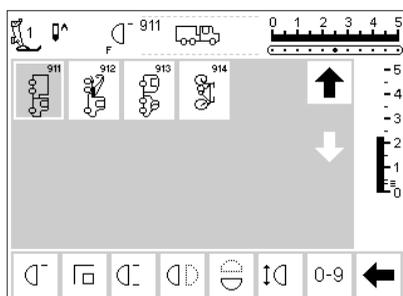


Sélection de motifs par des numéros

- Presser le champ fonctionnel «0-9»
- Une suite de numéros apparaît sur l'écran
- Indiquer le numéro du motif choisi en pressant les champs des numéros
- Le numéro du motif indiqué apparaît dans le rectangle au dessus des champs des numéros

Correction

- Presser le champ «del» situé en haut à droite, en cas de donnée erronée
- Le curseur dans le rectangle se déplace à gauche et efface les nombres indiqués
- Indiquer à nouveau les nouveaux nombres



Confirmation et commutation sur une nouvelle page d'écran

- Pour confirmer, presser le champ «ok»
- La page apparaît sur l'écran avec le motif choisi
- Le motif choisi est activé (fond gris)

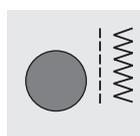
Retour à l'écran précédent

- Presser «esc» (à côté du chiffre 5)
- L'écran précédent réapparaît
- Le numéro du motif introduit est ignoré

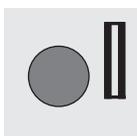
Indication:

L'entrée d'un numéro de motif inexistant dans la machine ne provoque aucune modification sur l'écran.

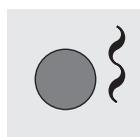
Simple sélection de menu



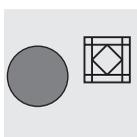
Points utiles



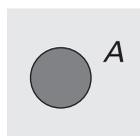
Boutonnieres



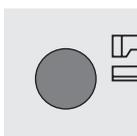
Points décoratifs



Ouatinage/
Avance transversale



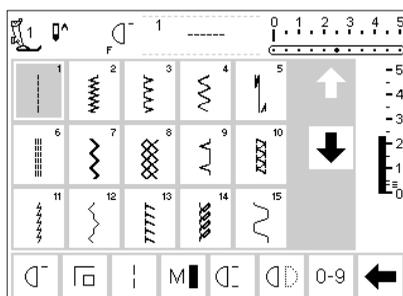
Alphabets



Broderie

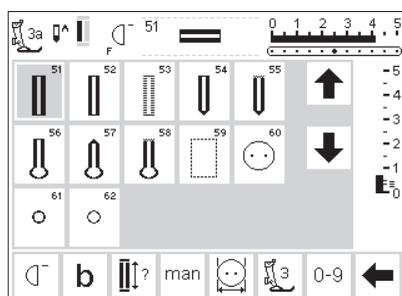
Touches de menu situées sur le bâti de la machine

- Presser une touche
- Le programme correspondant est immédiatement sélectionné
- Le premier motif/le premier programme de motifs ou l'aperçu général apparaît



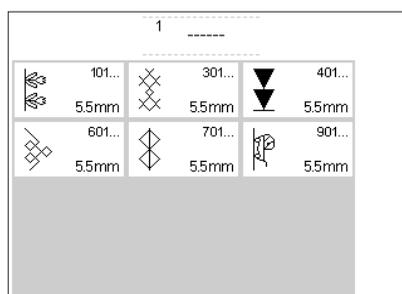
Touche des points utiles

- Le panneau des points utiles apparaît
- Le point droit est activé en haut à gauche
- 15 points utiles sont visibles à l'écran
- Les autres points apparaîtront par le défilement



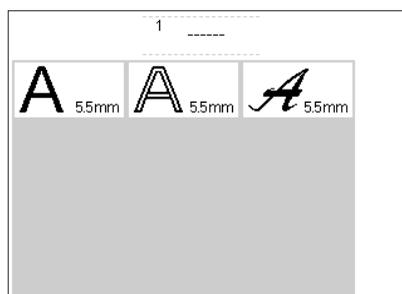
Touche des boutonnières

- Toutes les boutonnières disponibles, le programme pour poser des boutons ainsi que les oeillets apparaissent à l'écran



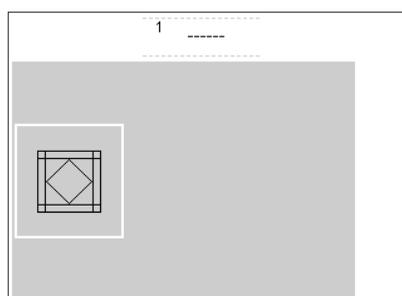
Touche des points décoratifs

- L'aperçu général des différents groupes de points décoratifs apparaît à l'écran (menu)
- Plusieurs sortes de motifs sont sélectionnables
- Points décoratifs de 5,5 mm de large
- Presser les motifs souhaités
- Les motifs choisis apparaissent



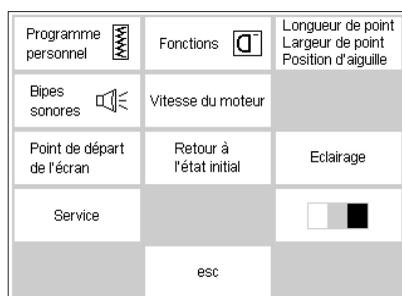
Touche pour alphabet

- L'aperçu général des différents alphabets apparaît à l'écran (menu)
- Presser un champ, l'alphabet souhaité est actif



Points pour ouatinage

- L'aperçu général des apparaît à l'écran
- Presser le champ pour activer les points pour ouatinage

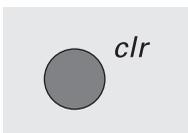


Programme d'initialisation

- Presser la touche d'initialisation
- Le menu de sélection (aperçu des menus) apparaît
- Ce menu permet d'adapter la machine aux besoins individuels
- Il est possible de combiner à volonté les motifs et les fonctions et de les sauvegarder sur un écran personnel

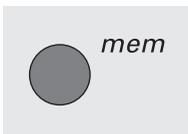
- Les affichages personnels de l'écran peuvent être sauvegardés
- Les affichages personnels de l'écran peuvent être rappelés à tout moment (même si la machine est mise entre-temps hors circuit)
- La machine peut être reprogrammée à tout moment

Les touches fonctions sur le bâti (touches externes)



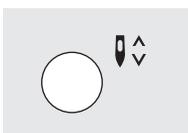
Toucher «clr» (clear)

- Presser la touche «clr»
- La longueur de point, la largeur de point et les positions d'aiguille reviennent aux réglages de base
- La plupart des fonctions sont effacées (voir la description de chaque fonction)



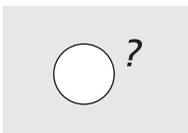
mem = Memory

- Presser la touche mem
- Le champ Memory s'ouvre à l'écran
- La troisième ligne des affichages des motifs est écrasée par le champ du Memory
- Travaux dans le Memory, se reporter au chapitre particulier
- Une nouvelle pression de la touche mem referme le champ Memory
- Indications supplémentaires sur l'utilisation du Memory aux pages 38 à 43



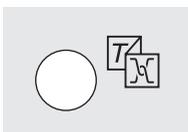
Modification du stop-aiguille

- Presser la touche du stop-aiguille
- A l'écran, la flèche est affichée vers le bas
- La machine s'arrête toujours avec l'aiguille plantée
- Presser à nouveau la touche du stop-aiguille = la machine s'arrête à nouveau avec l'aiguille restant en haut



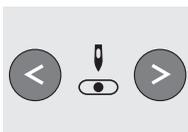
Question/Aide

- Presser la touche Aide
- Presser un motif ou une fonction
- Il apparaît l'explication concernant le motif choisi ou la fonction choisie



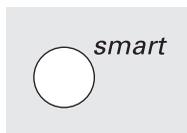
Soutien/Guide de couture

- Presser la touche Soutien/Guide de couture
- 2 champs apparaissent à l'écran Soutien (bref mode d'emploi) Guide de couture (Aide sur les tissus/aiguilles/techniques etc.)
- Presser un champ
- Les explications désirées sont activées



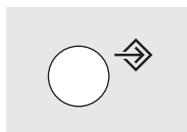
Modifier la position d'aiguille

- Presser la touche de la position d'aiguille à gauche ou à droite
- La position d'aiguille se déplace vers la gauche ou vers la droite
- Au total 11 positions d'aiguille: 5 à gauche, 5 à droite, 1 au milieu



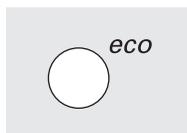
Fonction smart

- Presser la touche de fonction «smart»
- Le point actif est sauvegardé avec toutes les modifications de la longueur de point/de la largeur de point/de la position d'aiguille, etc.
- Il est possible d'effectuer une nouvelle sélection de motif (p. ex. des boutonnières)
- En pressant une nouvelle fois la touche «smart», le réglage précédent est de nouveau visible à l'écran
- La fonction «smart» peut être utilisée pendant la couture pour consulter successivement divers motifs



Toucher d'initialisation

- Presser la touche d'initialisation
- Les champs avec les possibilités de modifications apparaissent à l'écran
- Presser un champ
- La modification souhaitée peut être entreprise
- Les modifications sont maintenues dans la machine même après la mise hors circuit
- A tout moment, les modifications peuvent être annulées ou



Toucher eco

- Presser la touche eco
- La consommation de courant est réduite env. de 50%
- Utilisation particulière: lors d'une longue interruption du travail
- Tous les réglages sont maintenus
- L'affichage de l'écran devient sombre, les champs affichés sont faiblement lisibles
- En pressant une nouvelle fois la touche eco, la fonction normale de la machine est rétablie



Toucher pour points d'arrêt situés sur le bâti

- Presser la touche pour points d'arrêt situés sur le bâti
- Pour piquer des points d'arrêt manuellement au début de la couture et à la fin = coudre les points en marche arrière tant que la touche est enfoncée
- Pour programmer la longueur des boutonnières
- Pour programmer la longueur des programmes à reprendre
- Pour commuter dans le programme point droit – points d'arrêt (motif No. 5)
- Toucher de démarrage/d'arrêt pour broder avec le module de broderie (accessoire spécial)



Fin de motif sur le bâti

- Presser la fonction «Fin de motif»
- La machine s'arrête à la fin du motif cousu



Touche F (fonction préférée) située au-dessus de l'aiguille

- Cette touche est programmable avec une fonction de votre choix par l'intermédiaire du programme d'initialisation
- La touche peut être reprogrammée à tout moment
- Supplément d'informations sur la touche F aux pages 54 à 55

Les champs de fonction à l'écran

Les champs de fonction sont actifs quand ils sont sur fond gris.

Les fonctions peuvent être effacées individuellement en pressant une nouvelle fois le champ de fonction.

Toutes les fonctions peuvent être effacées ensemble en pressant la touche «clr» (touche externe).

Fonctions générales

Les fonctions suivantes sont disponibles sur différentes pages d'écran et différents programmes du modèle artista. Elles sont constamment de suite utilisables; dans

diverses situations, pour atteindre ou remplacer divers programmes.



Défilement en arrière des lignes de l'écran

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- Le contenu de l'écran défile en arrière
- Le maintien de la pression sur le champ permet un défilement rapide



Défilement en avant des lignes de l'écran

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- Le contenu de l'écran défile en avant
- Le maintien de la pression sur le champ permet un défilement rapide

esc

Fermeture des utilisations spéciales

- Presser le champ
- L'utilisation spéciale est fermée
- L'écran initial est ramené

ok

OK (= confirmation d'une entrée)

- Presser «ok» pour activer la modification/le choix ou pour confirmer, p. ex. la sélection du point avec des numéros
- La modification programmée/la sélection est prête pour la couture

Les fonctions dans la ligne des fonctions (ligne la plus basse de l'écran)

Les fonctions suivantes sont disponibles sur le modèle artista. Chaque fonction, qui peut être utilisée dans un programme sélectionné, apparaît au bas de l'écran. Quand il y en a plus de huit (ou 4 fonctions du Memory)



Ligne des fonctions complète pour le programme des points utiles

les restantes sont cachées et peuvent être mises en évidence en dessous à droite avec la flèche de défilement. Si une fonction cachée est active, alors la flèche de défilement clignote.

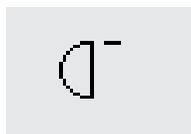


Les fonctions cachées deviennent visibles par le défilement

Indication:

La flèche de défilement et le champ de 0 à 9 (sélection du point avec un numéro) restent toujours à l'écran pour une

raison de facilité. Au total, huit fonctions (ou quatre fonctions régulières et quatre fonctions du Memory) sont affichées à l'écran.



Début du motif

- Presser le champ
- Le motif choisi ou le programme est placé au début du motif
- Le fond gris de la surface de commutation disparaît de suite

Utilisation:

- Broderies, boutonsnières, travaux dans le Memory



Piquer des points d'arrêt

- Presser le champ
- Piquer des points d'arrêt au début et à la fin des motifs isolés, série de 4 points
- Piquer des points d'arrêt dans le Memory: les motifs combinés et les mots sont arrêtés au début et à la fin

Utilisation:

- Broder des motifs isolés
- Broder des lettres isolées
- Broder des motifs combinés et des mots

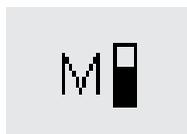


Longpoint

- Presser le champ
- La machine coud un point sur 2 (longueur de point max. 10 mm)
- Il est possible de programmer une fonction et un motif ensemble
- Exception: les boutonsnières
- Les fonctions et les motifs de broderie peuvent être combinés ensemble
- Peut être enregistré dans le Memory
- Ne fonctionne pas avec le module de broderie (accessoire spécial)

Utilisation:

- Combiné avec le point droit pour bâtir
- Combiné avec le triple point droit pour surpiquer



Vitesse du moteur $1/4, 1/2, 3/4, 4/4$

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- La vitesse désirée est sélectionnée
- La barre du symbole indique la modification
- Réduit ou augmente la vitesse lorsque la pédale est appuyée à fond

Utilisation:

- Meilleur aperçu pendant la broderie ou le ouatinage
- Pour des travaux de couture spéciaux
- Utilisation de la machine par des enfants



Fin de motif 1-9x

- En pressant plusieurs fois le champ, les chiffres 1 à 9 apparaissent
- Chiffre 1: la machine s'arrête à la fin d'un motif isolé ou d'un motif combiné
- Chiffres 2 à 9: la machine s'arrête après avoir cousu le nombre indiqué de rapports complets ou de motifs combinés

Utilisation:

- Coudre des motifs isolés
- Combiné avec les points utiles dans 4 directions



Image miroir horizontale (droite-gauche)

- Presser le champ
- La machine coud le motif choisi en image miroir latéralement (de droite à gauche dans le sens de la couture)
- Peut être enregistré dans le Memory

Utilisation:

- Point invisible pour l'ourlet coquille
- Pour des coutures décoratives
- Motifs combinés dans le Memory

0-9

Sélection du motif avec des numéros

- Presser le champ pour ouvrir l'écran des chiffres
- Sélectionner des motifs isolés avec l'entrée des nombres

Utilisation:

- Sélection rapide d'un motif isolé
- Sélection rapide de motifs combinés dans le Memory

**Touche pour la fonction de défilement**

- Presser le champ une ou plusieurs fois pour faire apparaître les autres fonctions disponibles

**Image miroir verticale**

- Presser le champ
- La machine coud le motif choisi en image miroir verticale (en haut/en bas en considérant le sens de la couture)

Utilisation:

- Pour des coutures décoratives
- Motifs combinés dans le Memory

**Allongement du motif 2-5x**

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- En fonction du motif choisi, apparaissent les chiffres 2 à 5
- Le motif choisi est allongé 2 à 5 fois
- Les motifs allongés sont programmables dans le Memory

Utilisation:

- Allonger les motifs existants
- Combiner des motifs

**Limitation de l'amplitude de la double-aiguille**

- En pressant plusieurs fois le champ, les chiffres 2, 3, 4, 5 apparaissent
- Ces chiffres désignent l'écartement des aiguilles en mm
- La largeur de point est limitée automatiquement
- Ainsi, la double-aiguille ne peut jamais heurter le pied-de-biche = pas de cassure d'aiguille
- Peut être enregistré dans le Memory

Utilisation:

- Piquer des nervures
- Piquer des ourlets dans des tissus à mailles
- Coutures décoratives

**Couture en marche arrière en permanence**

- Presser le champ
- La machine coud en marche arrière en permanence

Utilisation:

- Reprisage au point droit ou avec la couture serpentine
- Broder des manches ou des jambes de pantalon

**1/2 longueur du motif**

- Presser le champ
- La machine s'arrête à la moitié du motif choisi
- En continuant de coudre, le motif commencé est alors achevé, puis une autre moitié est cousue avant l'arrêt de la machine
- Activer la fonction «Fin de motif» pour terminer la deuxième moitié

Utilisation:

- Coudre des angles
- Modifier des points décoratifs

**Balance**

- Presser le champ pour ouvrir l'écran de la balance
- Corriger les points en marche avant et arrière
- Corriger les motifs avec avance transversale

Utilisation:

- Rétrécir ou étirer un point utile (p. ex. le point de nid d'abeilles) dans différents matériaux
- Modifier des points décoratifs
- Corriger des boutonsnières
- Corriger les motifs avec avance transversale sur différents tissus

**Clear all (clr)**

- Cette fonction efface tous les réglages modifiés sauf les réglages modifiés par l'intermédiaire du programme d'initialisation
- Retour au réglage de base
- Voici les réglages concernés:
 - Couture en marche arrière en permanence
 - Longpoint
 - Fin de motif
 - Fonction pour points d'arrêt
 - Image miroir dans le sens de la couture
 - Image miroir droite/gauche
 - Allongement du motif
 - Demi-longueur du motif
 - Longueur de point
 - Largeur de point
 - Position de l'aiguille
 - Balance
 - Limitation de l'amplitude de la double-aiguille
 - Limitation de l'amplitude de l'aiguille à jours
 - Position du stop-aiguille
 - Vitesse du moteur
 - Boutonnières mémorisées

Indication: Deux fonctions supplémentaires, tension et limitation de l'amplitude de l'aiguille à jours (voir page 26), peuvent être programmées par l'intermédiaire du programme d'initialisation dans la ligne des fonctions (voir page 54).

Les fonctions dans le setup (initialisation)

Les fonctions traitées ci-dessous se trouvent dans le programme d'initialisation de la machine à coudre artista et sont activées en pressant la touche externe d'initialisation et ensuite la touche des «Fonctions».

A l'aide de ces fonctions, le programme personnel et individuel peut mettre en oeuvre conformément au projet que vous avez établi.

Pers.
Pro.

Programme personnel

- Presser le champ
- L'écran configuré personnellement est activé

Utilisation:

- L'écran établi personnellement peut être sélectionné rapidement

reset

Retour au réglage avec les valeurs de base

- Presser le champ
- Les valeurs de base qui avaient été modifiées dans le programme d'initialisation reprennent les valeurs de base originales



Etablir l'écran personnel

- Presser le champ
- Retirer des fonctions contenues dans le programme d'initialisation



Insérer des fonctions dans le programme d'initialisation

- Presser le champ
- Insérer des fonctions dans le programme d'initialisation

Les fonctions traitées ci-dessous se trouvent dans le programme d'initialisation de la machine à coudre artista. Ce sont des fonctions de couture qui doivent être placées

spécialement dans la ligne des fonctions quand on les désire. D'autres informations à ce sujet à la page 54.



Limitation de l'amplitude de l'aiguille à jours

- Elle n'est pas visible dans la ligne des fonctions à moins qu'elle ait été programmée dans le setup
- La largeur de point est limitée automatiquement
- La position d'aiguille peut seulement être utilisée au milieu
- L'aiguille ne peut taper sur le pied-de-biche ni sur la plaque à aiguille = absence de cassure d'aiguille

Utilisation:

- Piquer des ourlets à jours
- Coutures décoratives

Fonctions dans le Memory

check

Check (vérifier)

- Presser le champ
- Le contenu du Memory est représenté en grand

Utilisation:

- Contrôler et corriger le contenu du Memory

del

Delete

- Presser le champ
- Les motifs isolés ou les lettres sont effacés à gauche du curseur
- Effacer des motifs combinés

Utilisation:

- Correction dans le Memory
- Effacer tout le contenu du Memory

mem
1

Emplacements de mémoire

- L'emplacement de mémoire ouvert est affiché dans le champ avec un numéro
- Presser le champ, l'aperçu général des banques du Memory apparaît
- Presser le champ esc pour refermer les banques du Memory
- Pour quitter le Memory: presser la touche mem externe

Utilisation:

- Travailler dans la Memory
- Sauvegarder des motifs combinés

store

Store

- Presser le champ
- Les motifs isolés, les motifs combinés et les lettres sont sauvegardés dans le Memory

Utilisation:

- Sauvegarder des programmes

**Défilement du Memory à gauche**

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- Le contenu du Memory défile en arrière

**Défilement du Memory à droite**

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- Le contenu du Memory défile en avant

edit

Traiter le contenu du Memory

- Presser le champ
- Corriger (éditer) des motifs, des lettres et des chiffres qui sont à gauche du curseur
- Insérer d'autres fonctions, réaliser une image miroir
- Presser à nouveau le champ «edit» afin que le champ d'édition sur l'écran soit refermé

Utilisation:

- Corriger/modifier dans le Memory

Fonctions des modifications

Les fonctions suivantes sont disponibles lorsque la touche EDIT est pressée. Les champs sont placés au milieu de l'écran. Toutes les fonctions situées sur la ligne inférieure

des fonctions (exceptée «del») restent inactives jusqu'à ce que la fonction EDIT soit terminée.

**Vitesse du moteur $1/4, 1/2, 3/4, 4/4$**

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- La vitesse désirée est sélectionnée
- La vitesse maximale est de 880 points à la minute (sauf si la valeur de base a été réduite dans le setup)
- La barre du symbole indique la modification
- La vitesse maximale est réduite ou augmentée lorsque la pédale est appuyée à fond

**Fonction des points d'arrêt**

- Presser le champ une fois
- L'extrémité du dernier motif dans le Memory est assurée par 4 petits points d'arrêt

**Coupure du Memory en mémoires**

- Presser le champ
- Le Memory contient jusqu'à 255 banques ou sections
- Chaque banque peut être subdivisée selon désir
- Le Memory complet (toutes les banques réunies) contient 1023 points

**Longpoint**

- Presser le champ
- La machine coud un point sur deux (longueur de point max. 10mm)

**Image miroir horizontale (droite-gauche)**

- Presser le champ
- La machine coud le motif choisi en image miroir latéralement
- Peut être enregistré dans le Memory

**Image miroir verticale**

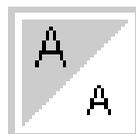
- Presser le champ
- La machine coud le motif choisi en image miroir verticale
- La modification du motif choisi est visible à l'écran

**Allongement du motif 2-5x**

- Presser le champ une ou plusieurs fois
- En fonction du motif choisi, apparaissent les chiffres 2 à 5
- Le motif choisi est allongé 2 à 5 fois
- Les motifs allongés sont programmables dans le Memory

**Balance**

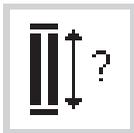
- Presser le champ pour ouvrir l'écran de la balance
- Corriger les points en marche avant et arrière

**Taille des caractères**

- Presser le champ une ou deux fois
- Le fond d'une moitié du champ devient gris
- La surface grise montre le choix de la taille des caractères: grande (5,5 mm) ou petite (env. 4 mm)

Les fonctions du programme des boutonnières

Les fonctions suivantes apparaissent sur la ligne des fonctions située à la partie inférieure, dès qu'une boutonnière est sélectionnée (motif 51 à 62).



Longueur de la boutonnière combinée avec un nombre

- Presser le champ pour ouvrir l'écran de chiffres
- La longueur de la boutonnière est indiquée en mm
- Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm

Utilisation:

- Pour les longueurs de boutonnières déjà déterminées



Longueur de la boutonnière d'après la taille du bouton

- Presser le champ pour ouvrir l'écran spécial
- Mesurer la taille du bouton sur l'écran
- La longueur de la boutonnière est déterminée automatiquement en incluant 2 mm de surplus

Utilisation:

- Détermination aisée de la longueur de la boutonnière sur l'écran



Boutonnière manuelle

- Presser le champ pour ouvrir l'écran spécial
- Coudre une boutonnière manuelle en 4-6 phases (selon le genre de la boutonnière)

Utilisation:

- Pour des boutonnières manuelles isolées
- Pour améliorer des boutonnières existantes



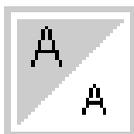
Pied-de-biche avec compteur de points pour boutonnière

- Sélectionner la boutonnière
- Presser le champ fonctionnel
- Le compteur de points pour boutonnière est activé

Fonction pour sélectionner la taille des caractères

La fonction suivante apparaît dans l'angle inférieur gauche dès qu'un signe de l'alphabet est sélectionné.

Cela réduit le nombre des fonctions normales d'une unité en raison de la fonction cachée.



Sélection de la taille des caractères

- Presser le champ une ou deux fois
- Le fond d'une moitié du champ devient gris
- La surface grise montre le choix de la taille des caractères: grande (5,5 mm) ou petite (env. 4 mm)

Utilisation:

- Modification de la taille des caractères
- La modification de la taille des caractères influence aussi le Memory (les caractères ne doivent pas être reprogrammés mis seulement modifiés avec la fonction «edit»)

Messages à l'écran

Dans des cas spéciaux, les messages suivants peuvent apparaître à l'écran de la machine à coudre artista. Ils servent à rappeler, à mettre en garde, à confirmer des fonctions ou des motifs choisis. La liste qui suit présente

les messages et les réactions correspondantes. (Pour les messages prévus en brodant avec le module de broderie, consulter le mode d'emploi s'y reportant).

MESSAGES

Vérifier le fil supérieur.

Le dévidoir est activé.

Désirez-vous vraiment effacer le contenu de cette mémoire?

La mémoire du Programme Personnel est entièrement occupée.

Le Memory est entièrement occupé.

REACTION

Vérifier si le fil supérieur est épuisé ou cassé. Réenfiler. La machine reprend la couture seulement si la cause de l'arrêt est éliminée.

Lorsque le moteur du dévidoir est activé, seul le rembobinage fonctionne. La machine reprend la couture seulement si le moteur du dévidoir n'est plus activé.

Remarque: Le message apparaît durant le rembobinage et peut être supprimé en pressant 'esc'

Confirmez la commande d'effacement avant que les motifs et les motifs soient effacés du Memory.

- Presser oui afin de poursuivre la procédure d'effacement
- Presser non afin d'interrompre la procédure d'effacement

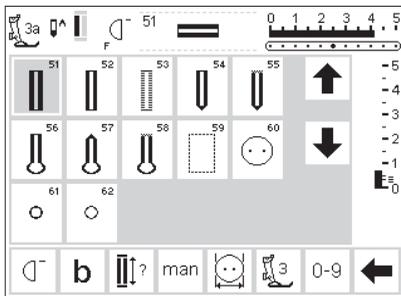
Le Programme Personnel permet de sauvegarder au maximum 100 motifs de broderie.

Afin de pouvoir sauvegarder un motif, il est nécessaire d'effacer d'abord d'autres motifs enregistrés auparavant.

Boutonnères

Les boutonnères sont des fermetures pratiques qui sont utilisables dans un but décoratif. Le modèle **artista 165** dispose d'un choix de belle apparence.

Toutes les boutonnères peuvent être cousues et programmées de différentes manières.



Les boutonnères suivantes et les points correspondants figurent sur l'écran boutonnière. Se reporter à la page 17 pour des informations supplémentaires.

Boutonnères/Programme pour poser des boutons/Oeillets

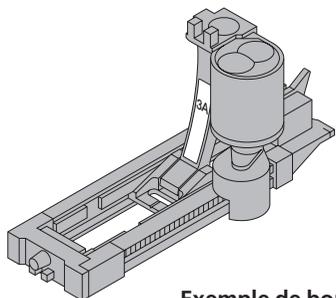
- Presser la touche externe «Boutonnères» (à droite de l'écran)
- Un aperçu général concernant les différentes boutonnères et les différents oeillets (menu) est affiché sur l'écran
- 51 Boutonnière de lingerie
- 52 Boutonnière de lingerie étroite
- 53 Boutonnière stretch
- 54 Boutonnière arrondie avec bride normale
- 55 Boutonnière arrondie avec bride transversale
- 56 Boutonnière à oeillet avec bride normale
- 57 Boutonnière à oeillet avec bride effilée

- 58 Boutonnière à oeillet avec bride transversale
- 59 Boutonnière prépiquée séparément
- 60 Programme pour poser des boutons
- 61 Oeillet au point zigzag
- 62 Oeillet au point droit

Sélectionner une boutonnière/un programme pour poser des boutons/un oeillet

- Presser le champ souhaité
- La boutonnière choisie, l'oeillet choisi ou le programme pour poser des boutons est activé
- Quand une boutonnière (51 à 62) est activée, toutes les fonctions reviennent à leur position de base

Boutonnères automatiques (lingerie et stretch)



Exemple de boutonnière tirée des instructions de couture du modèle artista 165, page 25



Couture de la première chenille

- La partie de la boutonnière qui est cousue apparaît sur l'écran (à droite, à côté de l'affichage du pied-de-biche)
- Coudre la première chenille en avant, arrêter la machine

Plaquettes prévues avec les boutonnières pour compenser la hauteur (accessoire spécial)

Si une boutonnière doit être cousue transversalement par rapport à la bordure de l'ouvrage, il est recommandé d'employer une plaquette de compensation.

Cet accessoire assure un appui régulier au pied à patins et permet donc une boutonnière parfaite.

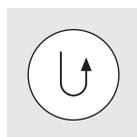
Les deux chenilles de la boutonnière sont cousues dans le même sens.

Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm

Attention: Le pied à patins 3A doit reposer à plat sur le tissu! (Si le pied à patins repose sur un surplus de couture, la longueur ne peut pas être mesurée avec exactitude!)

Boutonnière automatique

- En cas d'utilisation du pied à boutonnière 3A, la longueur de la boutonnière est mesurée automatiquement par l'intermédiaire de la lentille du pied
- Ceci est valable pour toutes les longueurs de boutonnières de 4 à 29 mm



Programmer la boutonnière

- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- «auto» apparaît dans le symbole de la boutonnière = longueur de la boutonnière programmée
- La machine coud des points droits en arrière



Boutonnière automatique

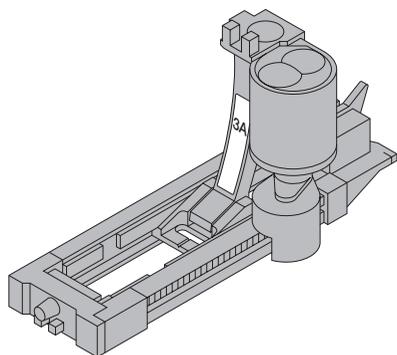
- La machine coud automatiquement la première bride
- La machine coud automatiquement la deuxième chenille en avant



Boutonnière automatique

- La machine coud automatiquement la deuxième bride
- La machine coud automatiquement des points d'arrêt
- La machine s'arrête et se règle automatiquement en début de boutonnière
- Toutes les autres boutonnières sont maintenant cousues automatiquement à la même longueur (sans devoir presser la touche pour points d'arrêt)

Boutonnères automatiques (arrondies, à oeillet)

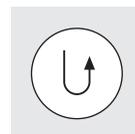


Les deux chenilles de la boutonnière sont cousues dans la même direction. Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm



Coudre la première surpiqûre

- La partie de la boutonnière qui est cousue apparaît sur l'écran (à droite, à côté de l'affichage du pied-de-biche)
- Coudre la première surpiqûre en avant, arrêter la machine



Programmer la boutonnière

- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- «auto» apparaît dans le symbole de la boutonnière = longueur de la boutonnière programmée



Remarque: La représentation de la boutonnière arrondie et celle de la boutonnière à oeillet sont identiques à l'écran.

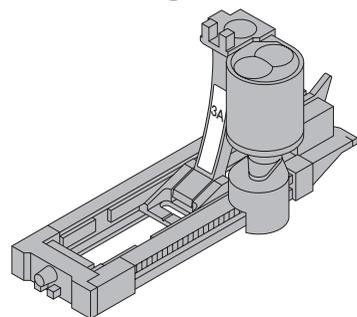
Exemple de boutonnière, se reporter à la page 26 des instructions de couture du modèle artista 165

Boutonnière automatique

- La machine coud automatiquement l'arrondi ou l'oeillet
- La machine coud automatiquement la première chenille en arrière
- La machine coud la surpiqûre en avant
- La machine coud la deuxième chenille en arrière
- La machine coud automatiquement la bride

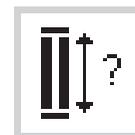
- La machine coud automatiquement les points d'arrêt
- La machine s'arrête et se règle automatiquement en début de boutonnière
- Toutes les autres boutonnières sont maintenant cousues automatiquement à la même longueur (sans devoir presser la touche pour points d'arrêt)

Boutonnière automatique (de toutes sortes) avec indication directe de la longueur



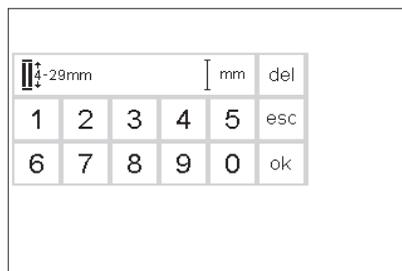
La longueur de la boutonnière souhaitée est directement donnée à la machine (en mm).

Avec le pied à patins pour boutonnière No. 3A, l'indication maximale de la longueur pour une boutonnière à oeillet ne devrait pas dépasser 24 mm. Ceci laisse suffisamment de place pour l'arrondi ajouté automatiquement par la machine artista.



Indiquer la longueur de la boutonnière

- Le pied à patins pour boutonnière No. 3A permet de coudre une boutonnière en indiquant la longueur exacte
- Sélectionner la boutonnière souhaitée
- Presser la fonction «Boutonnière avec un point d'interrogation»



Déterminer la longueur de la boutonnière

- A l'écran apparaissent la suite des chiffres de 1 à 0
- Indiquer la longueur de la boutonnière (4–29 mm) en combinant les chiffres
- La longueur donnée est affichée à droite du symbole de la boutonnière
- Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm

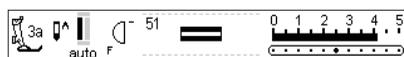
- Pour confirmer l'affichage correct, presser le champ «ok»; l'écran change automatiquement La longueur de la boutonnière = longueur de la fente en mm

Corrections

- Effacer un chiffre faux avec «del»

Retour au menu de la boutonnière

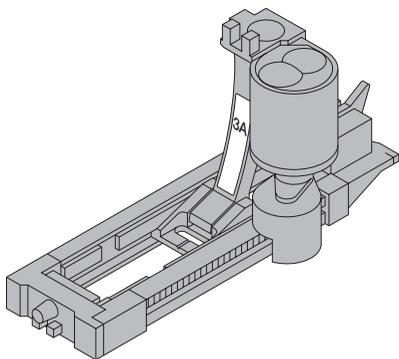
- Le retour à l'écran boutonnière s'effectue en pressant «esc»



Affichage à l'écran

- «auto» situé sous le symbole la boutonnière indique que la boutonnière est programmée

Boutonnière automatique (de lingerie et stretch)

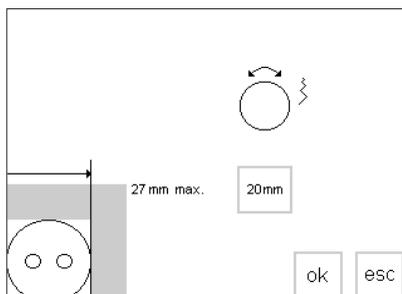


Pour déterminer la taille des boutonnières, poser le bouton sur l'écran. La longueur est déterminée par la machine et transmise à l'écran.



Appeler le graphique à l'écran

- Sélectionner la boutonnière souhaitée
- Presser la fonction «Taille de la boutonnière»



Déterminer la taille du bouton

- Un graphique apparaît à l'écran
- Tenir le bouton (4–26 mm) dans l'angle inférieur gauche de l'écran
- Déplacer la ligne verticale (taille du champ occupée par le bouton) à l'aide du bouton externe pour la largeur de point
- La ligne verticale doit se trouver directement à droite du bouton
- La taille du bouton est affichée en mm dans le champ rectangulaire (p. ex. 20 mm)

Retour au menu de la boutonnière

- Retour à l'écran boutonnière avec la touche «ok»

Taille de la boutonnière

- La taille de la boutonnière se compose du diamètre et de l'épaisseur du bouton
- La machine à coudre informatisée calcule la taille de la boutonnière directement à partir du diamètre du bouton
- L'ordinateur ajoute 2 mm pour l'épaisseur du bouton

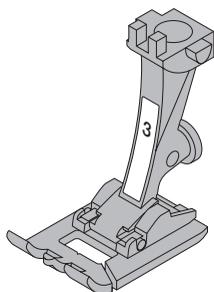
Correction pour les boutons très épais

- Pour les boutons très épais (bombés, boudinés, etc.) ne pas mouvoir la ligne verticale jusqu'au bord droit du bouton
- Placer la ligne verticale (selon l'épaisseur du bouton) env. 1 à 4 mm en dehors du bouton

Recommandations

- Coudre une boutonnière échantillon sur un bout de tissu original avec la garniture prévue
- Ouvrir la boutonnière
- Passer le bouton à travers la boutonnière
- Corriger la longueur de la boutonnière si besoin est

Boutonnière mémorisée avec compteur de points (de toutes sortes)



La première chenille de la boutonnière est cousue en avant, la deuxième chenille en arrière.

- Coudre avec le pied à boutonnière No. 3 ou avec le pied pour boutonnière automatique No. 3A.
- Coudre avec régularité

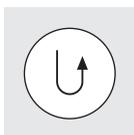
L'apparence d'une boutonnière avec compteur de points peut varier selon les tissus. Aussi faut-il la reprogrammer chaque fois.



Pied-de-biche/Boutonnière avec compteur de points

- Sélectionner la boutonnière
- Presser la fonction «Pied-de-biche 3»
- Ainsi, la machine enregistre qu'il s'agit du programme de la boutonnière avec compteur de points

- La longueur de la boutonnière est déterminée maintenant par l'intermédiaire du compteur de points



Longueur de la 1^{re} chenille

- Coudre la 1^{re} chenille, arrêter la machine
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti



Brides, 2^{me} chenille en arrière

- La bride inférieure et la deuxième chenille sont cousues en marche arrière

- Arrêter la machine à la hauteur du premier point
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti



auto

Bride, points d'arrêt

- La machine coud la bride supérieure et les points d'arrêt
- La machine s'arrête automatiquement
- «auto» apparaît à l'écran
- La boutonnière est mémorisée
- Toutes les autres boutonnières sont cousues comme celle qui est programmée

Corrections:

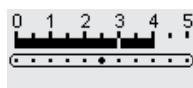
- Après avoir modifié la longueur de point, la largeur de point ou la balance, il faut reprogrammer la boutonnière

Exemple de boutonnière, se reporter à la page 27 des instructions de couture du modèle artista 165

Corrections sur les boutonnières

Les modifications suivantes peuvent être réalisées sur une boutonnière et restent actives jusqu'à ce que la machine soit mise hors circuit. Les modifications permanentes

peuvent être implémentées par l'intermédiaire du programme d'initialisation (voir pages 50 à 61)



Boutonnière trop large

- Réduire la largeur de point afin que la boutonnière devienne plus étroite



Densité du point bourdon trop élevée ou trop large

- Rallonger ou raccourcir la longueur de point d'un ou deux points



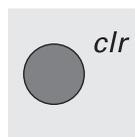
Adapter la chenille de la boutonnière avec la balance (Seulement pour boutonnières avec compteur de points)

- La balance permet d'influencer la densité du point bourdon et son oeillet
- La balance agit sur les deux chenilles et l'oeillet



Appeler le graphique «Balance» à l'écran

- Sélectionner la boutonnière souhaitée
- Presser la fonction «Balance»
- Balance ↑ pour réduire les chenilles
- Balance ↓ pour écarter les chenilles
- Coudre la boutonnière jusqu'à l'emplacement à corriger. Modifier la balance. Continuer la couture. Toutes les boutonnières suivantes seront cousues en tenant compte de cette correction passagère.



Recommandation:

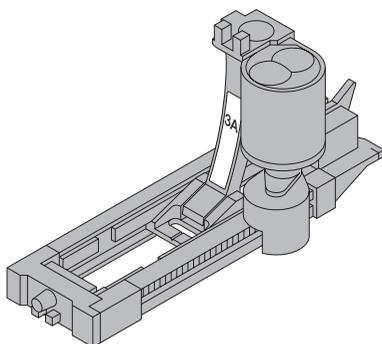
- Coudre une boutonnière échantillon sur un bout de tissu original

Effacer la balance

- Presser la touche «clr» ou presser le champ «reset» dans la fonction «balance» à l'écran

Pour d'autres informations concernant les boutonnières, se reporter aux pages 21 à 28 des instructions de couture du modèle artista 165

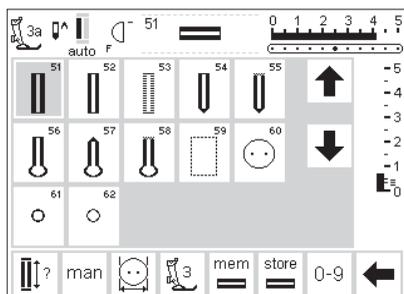
Boutonnière gardée dans la mémoire de longue durée



Chaque type de boutonnière possède une banque de mémoire personnelle. Ceci n'influence pas la mémoire standard.

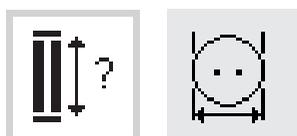
Ce programme d'enregistrement convient seulement pour les boutonnières déjà programmées (voir pages 30 à 32).

Si la longueur d'une boutonnière est déterminée, la boutonnière peut être enregistrée avec le champ «store» dans la ligne des fonctions.



Enregistrer des boutonnière («store»)

- Programmer une boutonnière automatique souhaitée, se reporter aux instructions de la page 30 à 32
- Presser le champ «store» dans la ligne des fonctions



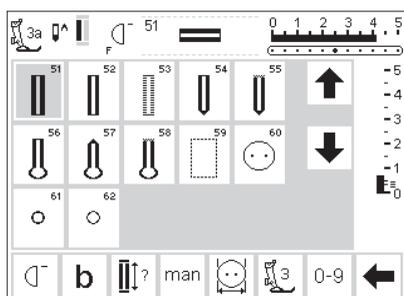
Appeler une boutonnière enregistrée

- Sélectionner la sorte de boutonnière souhaitée
- Presser «mem»
- Presser la longueur de boutonnière – ou la touche fonction de mesure de la boutonnière, afin d'appeler la boutonnière déjà enregistrée
- La longueur de la boutonnière apparaît à l'écran

Modifier la boutonnière enregistrée

- Sélectionner la sorte de boutonnière souhaitée
- Presser «mem»
- Presser la longueur de boutonnière – ou la touche fonction de mesure de la boutonnière, afin d'appeler la boutonnière déjà enregistrée
- Modifier la longueur de la boutonnière enregistrée, puis confirmer avec «ok»
- Presser le champ «store» = enregistrer
- La nouvelle longueur de la boutonnière remplace l'ancienne dans la mémoire

Boutonnière manuelle à 4–6 phases



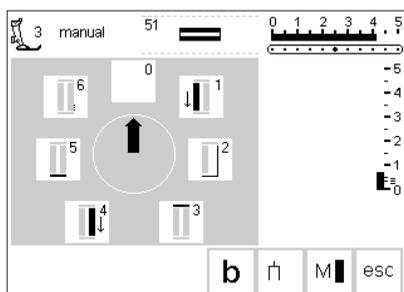
Les boutonnières manuelles conviennent pour une utilisation unique ou pour réparer des boutonnières existantes.

Le nombre de phases dépend du genre de la boutonnière souhaitée. Une boutonnière manuelle n'est pas mémorisable.

Appeler le graphique à l'écran

- Sélectionner la boutonnière souhaitée
- Presser la fonction «man» = manual = manuelle

man

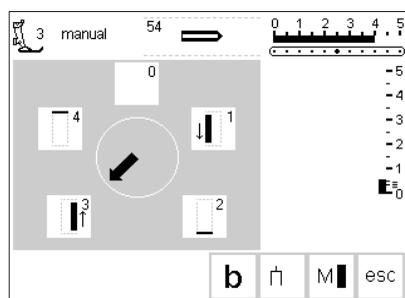


Les symboles des phases

- A l'écran apparaît un graphique avec les différentes phases de la boutonnière sélectionnée:
- La boutonnières de lingerie présente 6 phases
- La boutonnière arrondie présente 4 phases
- boutonnières à oeillet présente 4 phases
- La flèche située dans le cercle pointe sur la position zéro

Vous trouverez des exemples de boutonnières à la page 28 du mode d'emploi et des instructions de couture concernant le modèle artista 165.

Coudre une boutonnière à 4 phases (arrondi et oeillet)



Indication:

A l'écran, les figures de la boutonnière arrondie et de la boutonnière à oeillet sont identiques.

Coudre une boutonnière à 4 phases

- Presser la surface «1» sur l'écran
- Coudre la première chenille
- Arrêter la machine à la longueur voulue
- Presser la surface «2» sur l'écran
- La machine coud l'arrondi ou l'oeillet
- Presser la surface «3» sur l'écran
- La machine coud la deuxième chenille en arrière
- Arrêter la machine au premier point
- Presser la surface «4»
- La machine coud la bride supérieure et des points d'arrêt automatiquement

- La longueur des chenilles est déterminée manuellement en cousant
- Bride, arrondi et points d'arrêt sont préprogrammés
- Utiliser une alène pour percer l'arrondi avant d'ouvrir la boutonnière

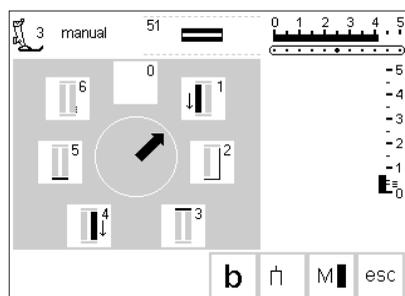
Quitter le programme

- Presser le champ «esc»
- L'écran initial de la boutonnière réapparaît

esc

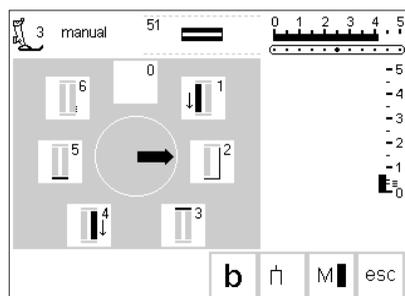
Coudre une boutonnière à 6 phases

Toutes les boutonnières ont la même présentation sur l'écran.



Coudre une boutonnière à 6 phases

- Presser la surface «1» sur l'écran
- Le symbole de la boutonnière montre la partie de la boutonnière à coudre
- Coudre la première chenille
- Arrêter la machine à la fin de la chenille



- Presser la surface «2»
- La machine coud les points droits en arrière
- Arrêter la machine au premier point de la boutonnière
- Presser la surface «3» sur l'écran
- La machine coud la bride supérieure, puis s'arrête automatiquement
- Presser la surface «4» sur l'écran
- La machine coud la deuxième bride

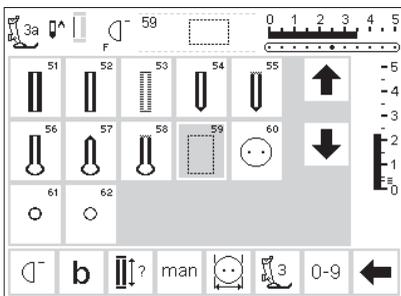
- Arrêter la machine
- Presser la surface «5» sur l'écran
- La machine coud la bride inférieure, puis s'arrête automatiquement
- Presser la surface «6» sur l'écran
- La machine coud les points d'arrêt, puis s'arrête automatiquement

esc

Quitter le programme

- Presser le champ «esc»
- L'écran initial de la boutonnière réapparaît

Boutonnière prépiquée



La prépiqûre supplémentaire des boutonnières vaut la peine sur toutes les étoffes de laine, moelleuses et tissées en souplesse ou pour toutes les boutonnières qui doivent résister à toute épreuve. La prépiqûre sert aussi à renforcer les ouvertures de boutonnière dans le cuir, le vinyle ou le feutre.

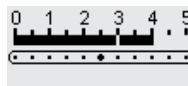
Boutonnière prépiquée

- Sélectionner le motif No. 59 à l'écran
- Le déroulement du programme dépend du pied-de-biche utilisé
- Le programme de prépiqûre s'emploie d'une manière identique au programme de boutonnière correspondant
- Pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A = prépiqûre automatique

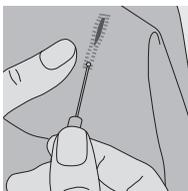
- La programmation s'effectue exactement comme pour le programme de la boutonnière automatique (voir pages 30 à 32)
- Pied à boutonnière No. 3 = programme pour compter les points
- La programmation s'effectue exactement comme pour le programme de la boutonnière avec compteur de points (pages 32 à 33)

Modifier l'écart des lignes de surpiqûres

- Modifier la largeur de point si l'écart entre les lignes de surpiqûres est trop large ou trop étroite

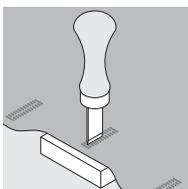


Fendre les boutonnières



Découvit

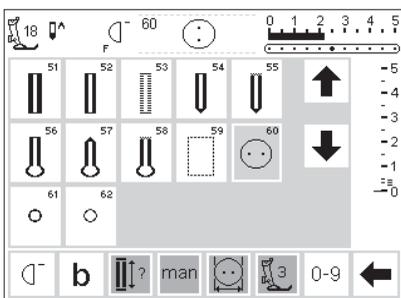
- Fendre les boutonnières avec le découvit depuis les deux extrémités jusqu'au milieu



Poinçon pour boutonnière (accessoire spécial)

- Poser la boutonnière sur le plot en bois
- Placer le poinçon pour boutonnière au milieu de la boutonnière
- Enfoncer le poinçon pour boutonnière à la main ou avec un marteau

Programme pour poser des boutons



Il est possible de poser des boutons à 2 et 4 trous avec la machine à coudre.

Programme pour poser des boutons

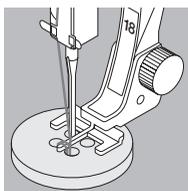
- Sélectionner le motif No. 60 sur l'écran
- Le pied pour bouton No. 18 est un accessoire spécial
- Le pied pour bouton permet de régler à volonté l'écart entre le bouton et le tissu (jonction du bouton)

Poser le bouton

- Boutons à 2 trous:
- Modifier évtl. la largeur de point (selon l'écartement des trous)
 - La machine s'arrête automatiquement à la fin du programme

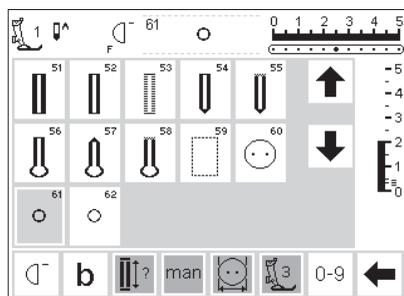
Boutons à 4 trous:

- Modifier évtl. la largeur de point (selon l'écartement des trous)
- Coudre d'abord le programme entier pour les trous situés devant
- Déplacer soigneusement le bouton vers l'avant
- Puis coudre le programme pour les trous situés derrière
- Entourer évtl. la jonction du bouton avec les extrémités des fils



Exemple à la page 29 des instructions de couture du modèle artista 165

Programmes pour poser des oeillets



Programmes pour poser des oeillets

- Sélectionner l'oeillet souhaité
- 61 Oeillet au point zigzag
- 62 Oeillet au point droit

Coudre l'oeillet

- La machine s'arrête automatiquement à la fin du programme

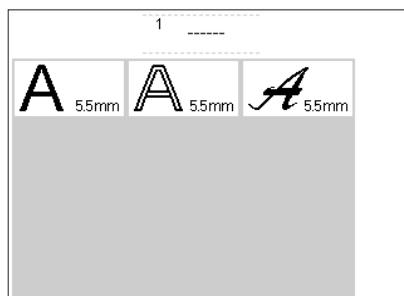
Ouvrir l'oeillet

- A l'aide d'une alêne, d'un emporte-pièce ou d'un poinçon

Programme pour effectuer des oeillets
– Exemple de la page 30 des instructions de couture du modèle artista 165

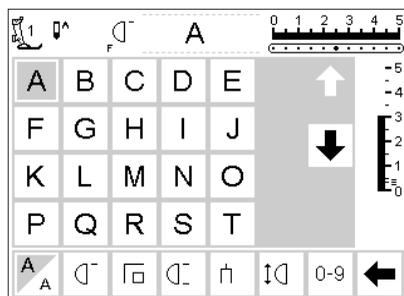
Alphabets/Chiffres

3 sortes d'alphabets différents sont disponibles. Chaque alphabet peut être cousu avec 2 tailles différentes.



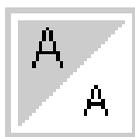
Alphabets

- Presser la touche externe «Alphabets»
- Un aperçu général concernant les différents alphabets apparaît à l'écran (menu)
- Ecriture en majuscules
- Ecriture double
- Ecriture script (italique)
- Presser un champ
- L'alphabet souhaité est activé



Ecran: sélection de l'écriture

- L'affichage du pied-de-biche et le symbole du stop-aiguille se trouvent à leur place habituelle
- Les flèches pour défiler en haut/en bas permettent d'appeler toutes les lettres et tous les chiffres disponibles



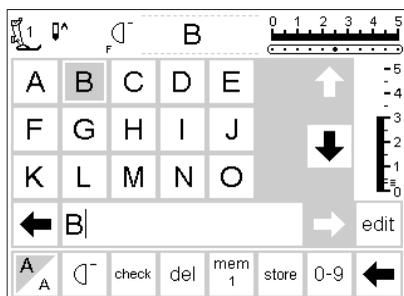
Alphabet – Exemple de la page 43 des instructions de couture du modèle artista 165

Modifier la taille de l'écriture

- Lors du démarrage du programme d'alphabet, la grande écriture est activée par principe
- Presser le champ «Taille de l'écriture»
- La zone repérée en gris passe dans l'angle blanc

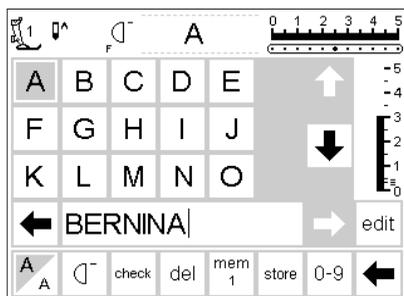
- Ainsi, les lettres deviennent plus petites
- Presser à nouveau le champ «Taille de l'écriture»
- La grande écriture est de nouveau active

Programmer les polices de caractères/les nombres



Programmer

- Ouvrir le Memory (touche externe mem)
- Presser successivement la lettre souhaitée dans la zone supérieure de l'écran
- La lettre apparaît de suite dans le champ Memory
- Le curseur se déplace vers la droite, derrière la lettre



Programmer la suite

- Sélectionner la lettre suivante et presser le champ correspondant
- La deuxième lettre apparaît dans le Memory etc.
- Pour plus amples informations concernant l'enregistrement dans le Memory, se reporter aux pages 38 à 43

Alphabet – Exemple de la page 43 des instructions de couture du modèle artista 165

Memory

Des motifs, des lettres et des chiffres peuvent être assemblés, corrigés et enregistrés dans le Memory.

Le Memory offre des emplacements de mémoire pour 1023 motifs (motifs de broderie, lettres, nombres).

Les banques du Memory peuvent être de n'importe quelle longueur, selon le nombre de motifs à mémoriser (= taille individuelle).

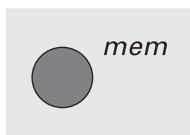
Le Memory est une mémoire de longue durée, c'est-à-dire: elle reste intacte jusqu'à ce qu'elle soit effacée ou qu'elle soit écrasée par programmation. Une coupure de courant ou une mise hors circuit prolongée de la machine n'a aucune influence sur le programme enregistré.

Les modifications telles que la longueur, la largeur de point, la position d'aiguille doivent être réalisées avant la programmation, L'affichage d'un motif dans le champ Memory est toujours tourné de 90° vers la gauche par rapport à l'affichage normal (en haut) de l'écran. Le sens de la couture dans le Memory est toujours de gauche à droite.

Pour programmer, il faut prendre le même pied-de-biche que celui utilisé pour la couture.

Exemples de Memory – Voir pages 41 à 43 des instructions de couture du modèle artista 165

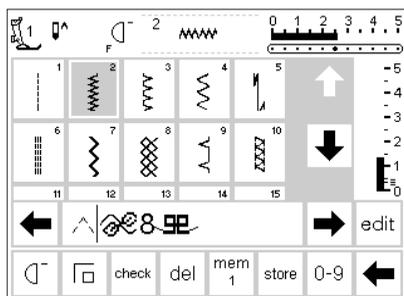
Ouvrir le Memory



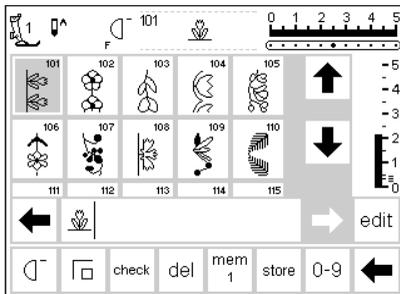
Ouvrir mem = Memory

- Presser la touche externe mem
- Le champ Memory s'ouvre à l'écran
- La troisième ligne de l'affichage des motifs est écrasée par le champ Memory
- Tous les motifs peuvent défiler vers le haut et vers le bas derrière le champ Memory (comme de règle)
- Le curseur est représenté par une barre verticale dans le champ Memory (le curseur est identique à celui qui est utilisé couramment dans les programmes d'informatique)

- Toutes les modifications (programmer, insérer des fonctions, corriger) se font à gauche du curseur
- La ligne des fonctions (la ligne la plus basse) change automatiquement selon les fonctions qui sont nécessaires pour travailler dans le Memory
- Le numéro de la banque du Memory ouverte momentanément est visible dans le champ «mem»



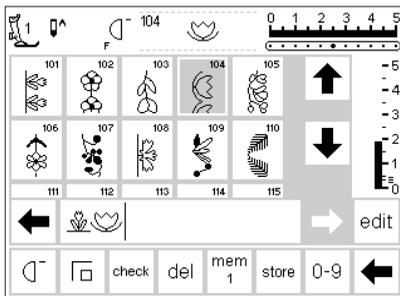
Programmation de nouveaux motifs de broderie



Programmer

- Choisir le motif souhaité
- Effectuer, si besoin est, les modifications (longueur, largeur de point et position d'aiguille)
- Ouvrir le Memory
- Presser le motif souhaité dans la partie supérieure de l'écran
- Le motif apparaît aussitôt dans le champ Memory

- Le curseur se déplace à droite, derrière le motif

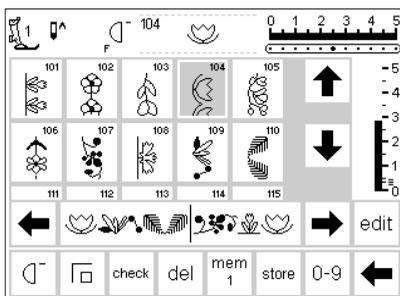


Programmer la suite

- Choisir le prochain motif et presser le champ du motif correspondant
- Le deuxième motif apparaît dans le Memory
- Début de la couture: En pressant la pédale, le curseur passe directement au début du motif de broderie combiné pour le coudre en entier.

Attention: Si le contenu de la mémoire a été modifié à l'aide de la fonction «edit» (voir pages 40 à 41) il faut presser la fonction «début du motif» pour que le motif soit cousu depuis le début.

- Presser «fin de motif» pour que la machine s'arrête
 - a) Dans la ligne des fonctions, «fin de motif» = la machine s'arrête une fois que tous les motifs programmés sont cousus
 - b) Touche externe (bâti) = la machine s'arrête après avoir terminé la couture du motif déjà commencé
- Presser le champ «store» pour enregistrer
- Le champ clignote une fois = enregistrer

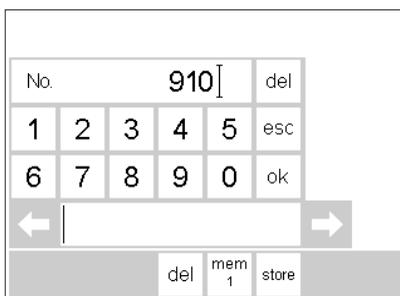


Faire défiler le Memory

- Les deux touches de direction, à droite et à gauche du champ Memory sont les touches de défilement
- Ces touches de direction permettent de faire défiler le contenu de toute la banque du Memory en avant et en arrière
- De même, le curseur se déplace à l'intérieur du champ Memory

- Presser la touche externe «Memory», le mémoire est refermé
- Si le point combiné n'est pas sauvegardé, un message apparaît à l'écran et vous invite à sauvegarder cette combinaison de point

Programmer des motifs à l'aide des numéros

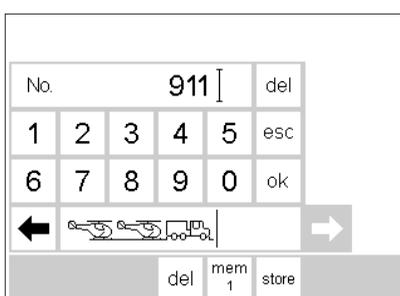


Sélection avec des numéros

- Ouvrir le Memory
- Presser le champ fonctionnel «0-9»
- Une suite de numéros apparaît à l'écran
- Le champ Memory est visible sous la suite des numéros
- Indiquer le numéro du motif souhaité en pressant les champs des numéros
- Le numéro du motif introduit apparaît au-dessus des champs des numéros

Correction

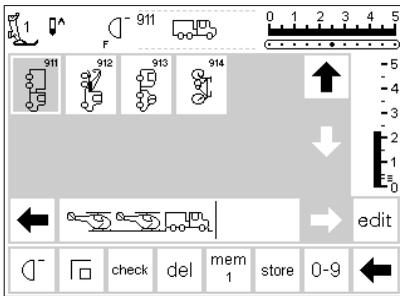
- Presser le champ «del» situé en haut et à droite = changer de motif
- Le curseur avance d'une position vers la gauche et efface le numéro
- Sélectionner un nouveau numéro
- Presser le champ «del» situé en bas dans la ligne des fonctions = le motif programmé est effacé.
- Le motif situé à gauche du curseur est effacé
- Sélectionner un nouveau numéro



Confirmer et continuer la programmation

- Pour confirmer, presser le champ «ok»
- L'image du motif choisi apparaît dans le champ Memory
- En pressant une nouvelle fois le champ «ok», le même motif est enregistré à nouveau dans le Memory

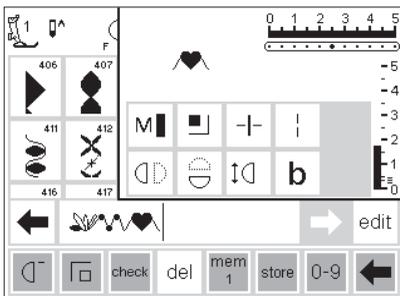
- Presser le champ «store», le contenu du Memory est enregistré



Retour au motif de broderie

- Presser le champ «esc»
- La page avec le motif choisi apparaît à l'écran
- Le motif choisi est activé (sur fond gris)

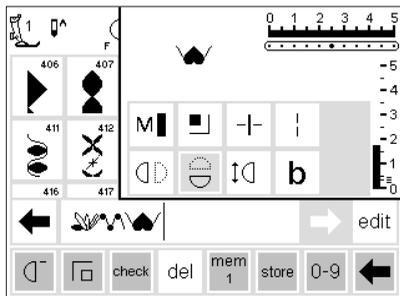
Modifier/éditer le contenu du Memory



Motifs avec des fonctions

- Les motifs modifiés peuvent aussi être modifiés après leur programmation
- Programmer les deux premiers motifs normalement
- Presser le champ «edit»
- Toutes les fonctions disponibles apparaissent en haut et à droite de l'écran

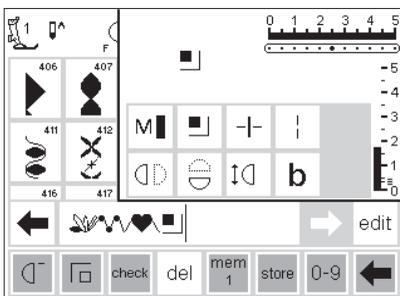
- Le dernier motif situé dans le Memory apparaît au-dessus de la fonction «edit»



Insérer des fonctions (p. ex. l'image miroir)

- Placer le curseur à droite du motif à renverser
- Presser le champ «edit»
- Presser «image miroir» dans la zone d'affichage des différentes fonctions
- Le motif situé dans le champ Memory est immédiatement remplacé par son image miroir

- La même opération est également valable pour toutes les autres fonctions
- Presser à nouveau le champ «edit» afin que le champ d'édition soit refermé



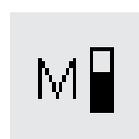
Les fonctions visibles (dans la ligne des fonctions)

- La fonction «points d'arrêt» apparaît comme une fonction dans la ligne de Memory
- Avant de continuer la programmation, effacer de la ligne de Memory les fonctions qui ne sont pas utilisées
- Presser le champ «edit» = refermer les fonctions

Fonctions dans le Memory

Les fonctions suivantes sont disponibles en pressant le champ «edit» dans le menu du Memory. Les touches de fonction dans la ligne des fonctions restent inactives jusqu'à ce

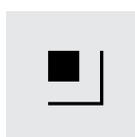
que la fonction du champ «edit» soit refermée. (Exception la fonction «del»). Plus amples informations aux pages 27 à 28.



Vitesse du moteur



Longpoint



Fonction pour points d'arrêt

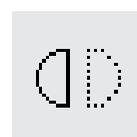


Image miroir horizontale (à gauche/à droite)



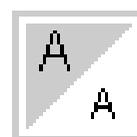
Coupure du Memory



Image miroir verticale (dans le sens de la couture)



Allongement du motif

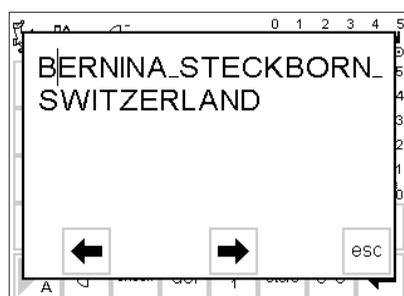


Taille des caractères



Balance

Le contenu du Memory d'un seul coup d'oeil



Le contenu du Memory d'un seul coup d'oeil

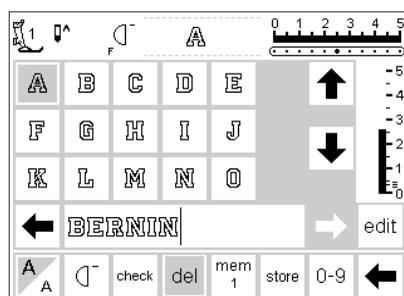
- Placer le curseur au début du Memory (activer le début du motif)
- Presser le champ «check»
- Le contenu du Memory apparaît à une fenêtre de l'écran
- Le curseur est visible
- Le curseur peut être déplacé avec les flèches dans la fenêtre pour effectuer les corrections (la marche à suivre est identique à celle décrite sous «Corriger dans le Memory»)

- Presser le champ «esc»
- La grande fenêtre se referme, le champ Memory apparaît comme d'habitude
- Dans le Memory, le curseur garde la place occupée dans la grande fenêtre

Corriger dans le Memory

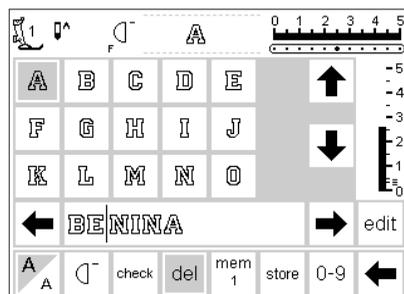
Règle:

Toutes les modifications se réalisent toujours à gauche du curseur!



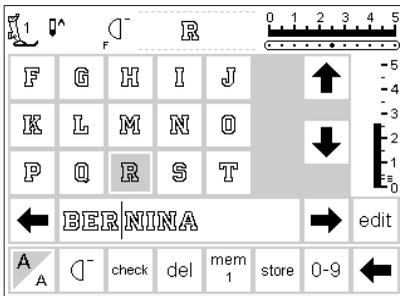
Effacer le dernier motif programmé

- Presser le champ «del»
- Le dernier champ introduit (à gauche du curseur) est effacé



Effacer un motif à l'intérieur du Memory

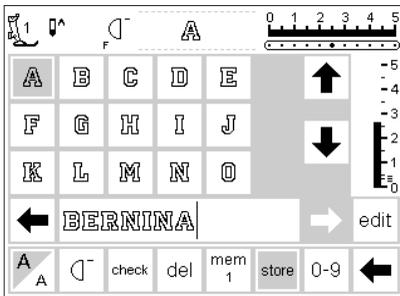
- Placer le curseur à droite du motif à effacer
- Presser le champ «del»
- Le motif est effacé
- Les motifs se rapprochent automatiquement



Insertion d'un motif à l'intérieur du Memory

- Placer le curseur à droite du motif à insérer
- Presser le nouveau motif en haut de l'écran
- Le nouveau motif est immédiatement inséré à gauche du curseur

Enregistrer le contenu du Memory/quitter le Memory



Enregistrer le contenu du Memory

- Presser le champ «store»
- Le contenu du Memory est enregistré

Quitter le Memory

- Presser la touche externe mem
- Le Memory est fermé (le champ Memory disparaît de l'écran)
- Le contenu du Memory peut être rappelé à tout moment

Lettre la machine hors circuit sans enregistrer

- Le contenu du Memory est perdu si la machine est mise hors circuit sans avoir enregistré celui-ci avec «store»

Ouvrir un Memory existant



Ouvrir une banque du Memory existante

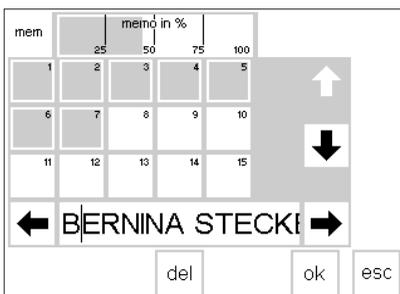
- Ouvrir le Memory (presser la touche externe «mem»)
- Presser le champ «mem» dans la ligne des fonctions
- L'aperçu général des banques du Memory apparaît
- La banque du Memory ouverte est représentée en gris foncé
- Les banques du Memory occupées sont représentées en gris clair
- Les banques du Memory vides sont représentées en blanc (inactives)
- Si plus de 15 banques du Memory sont occupées, il est possible de faire défiler les champs Memory

- Presser un champ Memory occupé
- Le contenu du Memory est affiché
- Presser le champ «esc» pour revenir à l'écran de départ
- Le contenu du Memory sélectionné dans la barre du Memory reste maintenu
- Il peut être cousu, complété ou corrigé

Indication:

Le contenu du Memory doit être cousu à partir d'une page relative aux motifs de broderie et non pas depuis une page récapitulative du Memory.

Coefficient de remplissage du Memory

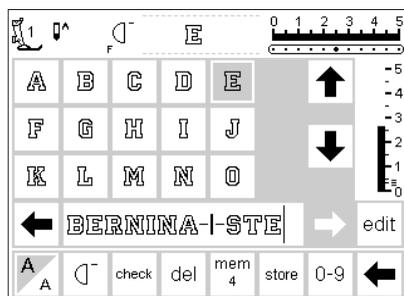


Ouvrir le récapitulatif du Memory

- Ouvrir le Memory (presser la touche externe «mem»)
- Presser le champ «mem 1» dans la ligne des fonctions
- L'aperçu général des banques du Memory apparaît
- Le coefficient de remplissage du contenu global du Memory est indiqué en % dans la barre supérieure (ligne supérieure de l'écran)

- Possibilités globales de mise en mémoire = 1023 motifs (motifs de broderie, lettres et nombres)

Coupure du Memory



Indication: Le tissu doit être déplacé afin que chaque paragraphe soit cousu à son emplacement correct.

Coupure du Memory

- Le contenu du Memory peut être partagé à volonté en de nombreux éléments (p. ex. nom, rue, localité, etc.)
- Programmer le nom
- Programmer la fonction «Coupure du Memory» (avec le chapitre «edit»)
- Programmer la rue, etc.
- Les subdivisions appartiennent maintenant au même Memory p. ex. mem 4
- Elles fonctionnent tout à fait indépendamment les unes des autres
- Les coupures du Memory peuvent aussi être programmées ultérieurement
- Ensuite, la marche à suivre est identique à celle décrite sous «Corriger dans le Memory»

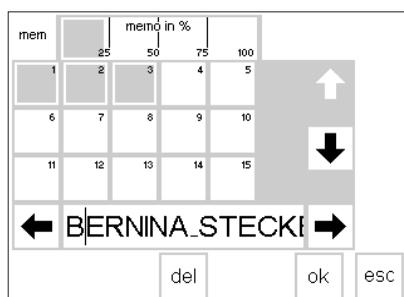
Coudre

- Placer le curseur dans le paragraphe du Memory souhaité, puis coudre
- Le curseur se déplace à droite de la première lettre.
- La machine coud maintenant seulement l'élément repéré dans le paragraphe concerné
- Activer évtl. la «fin de motif» située sur la ligne des fonctions
- Pour coudre le paragraphe suivant, il faut replacer le curseur
- Début de la couture: En pressant la pédale, le curseur passe directement au début du motif de broderie combiné pour le coudre en entier.

Attention:

- Si le contenu de la mémoire a été modifié à l'aide de la fonction «edit» (voir pages 40 à 41) il faut presser la fonction «début du motif» pour que le motif soit cousu depuis le début.
- Activer «fin du motif» située dans la ligne des fonctions lorsque l'association des motifs doit être cousue qu'une seule fois

Effacer le Memory

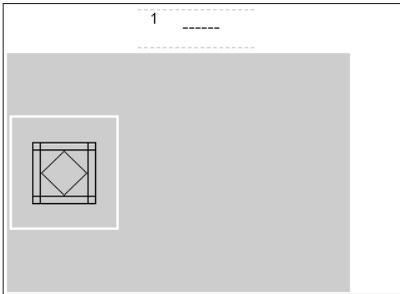


Effacer le Memory

- Ouvrir le Memory (presser la touche externe «mem»)
- Presser le champ «mem» dans la ligne des fonctions
- L'aperçu général des banques du Memory apparaît
- Presser la banque du Memory souhaitée (p. ex. mem 3)
- Presser le champ «del»

- Un message apparaît et demande confirmation de la procédure d'effacement
- Confirmer avec OUI
- Le mémoire est effacé
- Presser le champ «esc» pour revenir à l'écran de départ

Points pour ouatinage

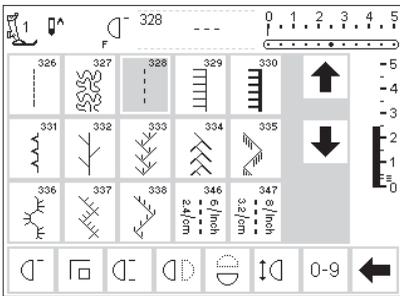


Sélection du menu: Points pour ouatinage

Pressez la touche externe «Points pour ouatinage»

- L'aperçu général (menu apparaît à l'écran)
- Presser le champ
- Les points pour ouatinage apparaissent

Points pour ouatinage



Points pour ouatinage

- Choix parmi différents points prévus spécialement pour le ouatinage, le patchwork ou les appliqués
- 326 Point droit court
- 327 Point de stipe
- 328 Point pour ouatinage/points comme faits à la main
- 329 Point de Paris
- 330 Point de Paris triple
- 331 Point invisible
- 332 Point à plumes
- 333–338, 351 Variantes du point à plumes
- 346–350 Variations du point pour ouatinage

- Presser le champ souhaité
- Le motif est activé
- Toutes les informations sont visibles comme d'habitude
- Les largeurs de point/les longueurs de point sont modifiables comme d'habitude

Balance

Les motifs sont testés et réglés de façon optimale, avant que la machine quitte l'usine. Le test est effectué avec 2 couches de tissu cretonné et du fil Métrosène 100/2 de la firme Arowa Mettler, Suisse.

Différents tissus, fils et garnitures peuvent influencer les points programmés dans la machine de sorte que ces motifs soit ne se ferment plus soit se superposent (c'est-à-dire: ils sont trop larges ou trop étroits). La balance électronique permet de corriger des écarts et d'adapter, de façon optimale, les motifs au tissu. La balance permet de disposer de 50

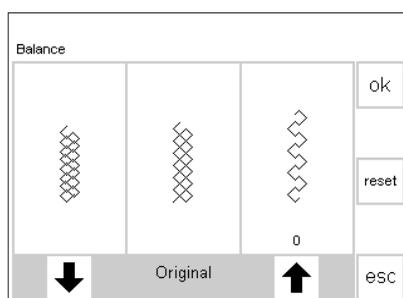
pas dans la longueur.

Ouvrir la balance

- Presser le champ fonctionnel «b»
- Si le champ fonctionnel n'est pas visible à l'écran, presser la «Flèche» située dans la rangée de fonctions
- Les champs fonctionnels changent à l'écran



Balance avec les points utiles



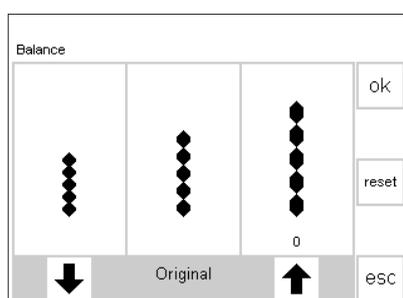
Si le motif est trop court, corriger avec cette flèche

Si le motif est trop long, corriger avec cette flèche

Lors de la couture de matériels souples (jersey, tricot), il est possible que le tissu s'étire légèrement sous le pied-de-biche. De cette manière, le point de nid d'abeilles p. ex., n'apparaît plus fermé. La correction s'effectue facilement avec la balance.

Balance

- Sélectionner le point
- Activer la fonction «Balance»; un écran spécial balance apparaît
- Le motif original est représenté au milieu de l'écran
- Le point nid d'abeilles sert d'exemple pour tous les points utiles
- Le motif de feuille sert d'exemple pour tous les points décoratifs de 5,5 mm
- Deux rangées du motif avec anomalies sont présentées; à gauche trop court et à droite trop long
- Les flèches situées dans la zone d'affichage inférieure montrent dans quel sens l'anomalie du motif doit être corrigée



Si le motif est trop court, corriger avec cette flèche

Si le motif est trop long, corriger avec cette flèche

Corriger

Le motif est trop large:

- Presser la flèche de droite dans la zone d'affichage (3x)
- Juste au dessus de la flèche, le chiffre montre le nombre des pas activés de la balance
- Maintenant, le motif est rétréci
- La modification de la balance n'est pas affichée dans la formation du point
- Normalement, env. 2 à 5 pas de la balance sont requis pour corriger des points utiles (max. 50 pas)
- Essai de couture!

Le motif est trop étroit:

- Marche à suivre comme celle décrite plus haut
- Toutefois, pour corriger, utiliser la flèche de gauche
- Essai de couture!

Retour à l'écran de motif

- Après avoir effectué toutes les modifications, presser «ok» afin de retourner à l'écran de motif
- Une pression sur «reset» efface toutes les corrections et ramène l'écran avec l'image du motif original
- En cas de nouveau motif, presser la touche externe «clr» pour effacer la fonction «Balance», sinon le nouveau motif sera aussi modifié

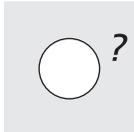
Aide

Le programme d'aide présente à l'écran des explications sur chaque motif et chaque champ fonctionnel. Les informations correspondent aux exécutions des instructions de couture ce contenues dans ce manuel mais elles sont disponibles bien plus rapidement par la voie électronique.

A partir de n'importe quelle représentation de l'écran, il est possible d'appeler les motifs et les fonctions.

Après avoir reçu l'information, l'écran choisi initialement est rappelé.

Ces informations correspondent aux explications de ce mode d'emploi. Toutefois, elles sont disponibles bien plus vite par cette voie électronique grâce au programme d'aide.



Appel du programme d'aide

- Presser la touche externe « ? »
- Presser le motif souhaité ou le champ fonctionnel
- Une montre indique que l'information souhaitée est appelée



Point invisible

- Pour un ourlet invisible
- Pour un ourlet coquille dans du jersey moelleux et des tissus fins
- Pour une couture d'ornement

esc

Ecran d'aide/motifs

- L'écran communique les informations suivantes:
Nom du motif
Tissus appropriés
Domaine principal d'utilisation



Image-miroir dans le sens de la couture

- La machine coud le motif symétriquement dans le sens de la couture

Utilisation

- broder des motifs isolés
- pour combiner dans le Memory

esc

Ecran d'aide

- Fonction:
Nom de la fonction
Explication de la fonction
Brève description d'une ou de deux utilisations principales
- Une montre sur l'écran signale que la machine recherche l'information souhaitée



Retour à l'écran choisi initialement

- Presser le champ « esc »
- L'écran d'aide est fermé
- L'écran choisi initialement réapparaît

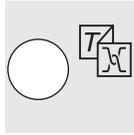
Indication:

Le programme d'aide peut être appelé à tout moment, sans influencer l'application en cours

Soutien

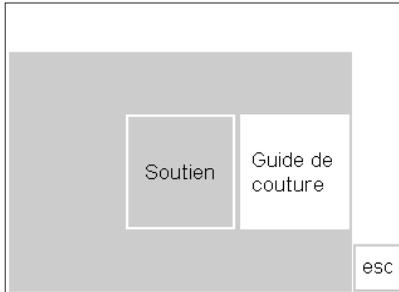
Soutien permet à vrai dire une étude autodidacte. Un petit cours vous présente les « secrets » de la machine

sans devoir consulter le mode d'emploi.



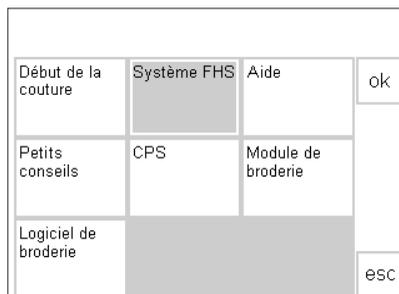
Touche externe «Soutien»

- Presser la touche externe «Soutien»



Aperçu

- A l'écran apparaît l'aperçu général (Menu)
- Soutien
- Guide de couture
- Presser le champ «Soutien»



Aperçu des thèmes

- Les différents thèmes qui peuvent être appelés sont affichés (Sous-menu)
- Début de la couture
- Système FHS
- Aide
- Petits conseils
- CPS
- Module de broderie
- Logiciel de broderie

- Presser un champ (p. ex. Système FHS)
- Presser le champ «ok»
- Presser le champ «esc», l'aperçu des thèmes réapparaît



Système "garder les mains libres" (FHS)

Le lifter du pied-de-biche

- Le lifter du pied-de-biche sert à relever ou à abaisser le pied-de-biche
- Introduire le lifter du pied-de-biche dans l'orifice situé sur le plateau de base
- Presser le lifter du pied-de-biche à droite
- Le pied-de-biche est soulevé, la griffe d'entraînement est escamotée en même temps
- Après avoir cousu le premier point, la griffe d'entraînement reprend sa position normale

Informations sur le thème souhaité

- Une montre indique que l'information souhaitée est appelée
- Presser le champ «esc», l'écran se ferme, le menu réapparaît

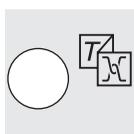
Guide de couture

Le guide de couture donne des informations et des aides pour décider comment exécuter des travaux de couture déterminés.

Après l'indication du tissu et de la technique souhaitée, il propose les aiguilles appropriées, les pieds-de-biche recommandés, la garniture, les programmes spéciaux, etc.

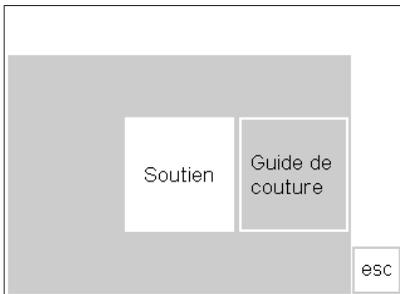
Les pieds-de-biche ou les programmes recommandés ne font pas forcément partie des accessoires standard; mais ils sont tous disponibles comme accessoires spéciaux.

Le programme du guide de couture règle automatiquement la tension de fil requise pour accomplir le travail choisi.



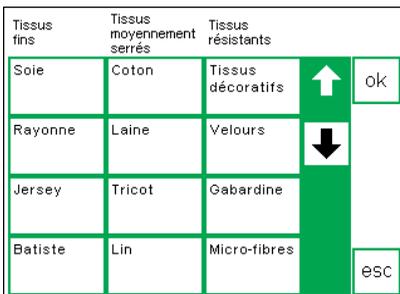
Touche externe «Guide de couture»

- Presser la touche externe «Guide de couture»



Aperçu

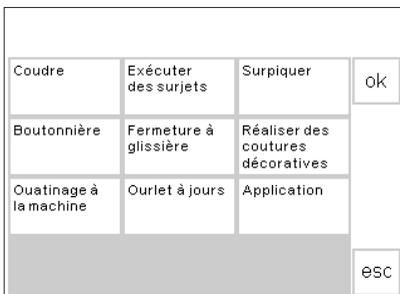
- A l'écran apparaît l'aperçu général (Menu)
- Soutien
- Guide de couture
- Presser le champ «Guide de couture»



Aperçu des genres de tissus

- A l'écran apparaissent 3 colonnes avec des propositions de tissus:
- Tissus fins
- Tissus moyennement serrés
- Tissus résistants
- Les genres de tissus les plus utilisés sont mentionnés sous ces trois rubriques

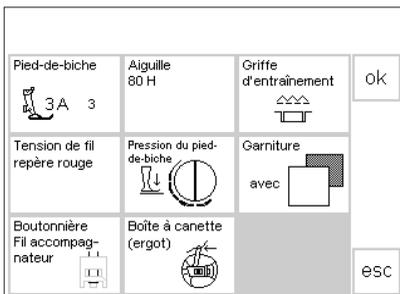
- Si le tissu employé n'est pas sur cette liste, sélectionner un tissu de qualité semblable
- Presser le champ correspondant au genre de tissu souhaité p. ex. le coton
- Presser le champ «ok»



Aperçu des techniques de couture

- A l'écran suivant apparaissent les techniques de couture les plus courantes:
- Coudre (coutures, ourlets, etc.)
- Surjeter
- Surpiquer
- Boutonnière
- Fermeture à glissière (poser)
- Coutures décoratives (points décoratifs)
- Ouatinage à la machine

- Ourlet à jours
- Applications
- Presser le champ avec la technique de couture souhaitée (p. ex. la boutonnière)
- Si la technique souhaitée ne se trouve pas sur cette liste, sélectionner une technique apparentée
- Presser le champ «ok»



Informations, propositions spéciales, tension de fil

- Sur le troisième écran apparaissent les propositions qui sont appropriées à l'ouvrage indiqué et à la technique souhaitée:
- Pied-de-biche
- Aiguille
- Griffes d'entraînement
- Tension de fil
- Pression du pied-de-biche
- Garniture
- Fil accompagnateur pour boutonnière
- Boîte à canette (ergot)
- La tension de fil recommandée est immédiatement affichée
- Les champs «Pied-de-biche» et «Aiguille» peuvent contenir plusieurs propositions
- Le pied-de-biche le mieux adapté à la technique choisie se trouve au-dessus du symbole du pied-de-biche

- Les autres pieds-de-biche recommandés sont indiqués avec de petits numéros à droite du pied-de-biche
- Quelques pieds-de-biche sont spéciaux. Ils conviennent particulièrement à la technique choisie. Ils sont disponibles parmi les accessoires spéciaux
- Le choix du pied-de-biche et de l'aiguille s'adapte à vos souhaits spéciaux et à vos préférences
- Le champ «Garniture» vous en propose une si elle est nécessaire. Son épaisseur et sa rigidité dépendent de l'ouvrage et de la technique employée
- Le champ «Fil accompagnateur pour boutonnière» rappelle qu'il est possible d'utiliser un fil épais pour renforcer la boutonnière



Retour au point souhaité

- Presser le champ «ok»
- L'écran adéquat apparaît automatiquement (points, boutonnière, coutures décoratives, etc.)

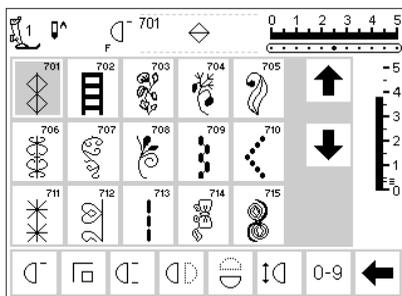
- Il est possible de commencer immédiatement avec la technique adoptée
- La sélection du point prédéfini peut être modifiée à tout moment

Fonction smart

Parfois, on est dérangé pendant la couture ou la broderie. Un autre ouvrage pressant doit être achevé auparavant. Justement, la fonction smart a été créée afin de ne pas perdre les réglages qui sont actuellement dans la machine et pour pouvoir revenir au même endroit ultérieurement.

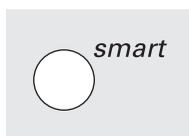
Cette fonction permet d'enregistrer l'utilisation initiale (panneau de l'écran) déterminée avec toutes les modifications, puis de la restituer ultérieurement.

Le contenu de la fonction smart disparaît automatiquement après avoir mis la machine hors circuit.



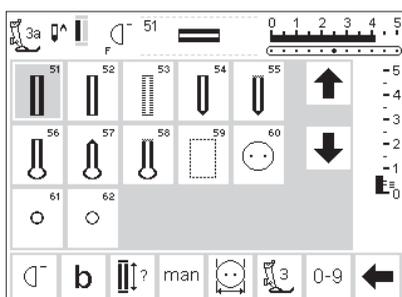
Travail décoratif

- Un travail décoratif est effectué
- L'essai d'un motif ou une partie du travail est en cours
- Une interruption est nécessaire, car il faut absolument achever un autre ouvrage



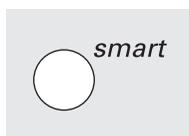
Sauvegarde de l'écran avec la touche externe smart

- Presser la touche externe «smart»
- Tous les réglages de l'écran sont enregistrés



Points utiles/Boutonnieres

- Commuter sur l'affichage d'écran «Points utiles» (ou «Boutonnieres», etc.)
- Il est possible de commuter sur tous les autres programmes
- Coudre l'ouvrage absolument nécessaire



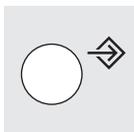
Fonction smart = réapparition de l'écran initial

- Presser la touche externe «smart»
- L'écran mémorisé auparavant avec la touche «smart» réapparaît
- Tous les réglages sont enregistrés
- Toutes les indications telles qu'elles étaient valables avant de quitter l'écran sont demeurées intactes

Programme d'initialisation

Le programme d'initialisation permet à l'utilisatrice/à l'utilisateur d'adapter la surface de l'écran à ses besoins personnels. En même temps, il est possible dans ce programme, p. ex. de modifier de façon permanente les réglages de base, d'indiquer une nouvelle tension de fil ou de programmer la touche vide située sur le bâti. Les possibilités sont multiples,

aussi parcourez les titres avant de sélectionner. Après avoir adapté la machine à vos besoins personnels, les modifications restent maintenues, même si, entre-temps, la machine est mise hors circuit. La machine peut être remise très facilement à son état initial. Ainsi, elle reprend l'état qu'elle avait en quittant l'usine.



Menu d'initialisation (Setup)

- Presser la touche externe «Initialisation»
- Le menu de sélection apparaît

- Ce menu permet d'adapter la machine aux besoins individuels
- La machine peut être reprogrammée à tout moment

Programme personnel	Fonctions	Longueur de point Largeur de point Position d'aiguille
Bipes sonores	Vitesse du moteur	
Point de départ de l'écran	Retour à l'état initial	Eclairage
Service		
	esc	

Menu de sélection

- A l'écran apparaît l'aperçu des possibilités d'adaptation dans la machine
- Programme personnel
- Fonctions
- Longueur de point/Largeur de point/Position d'aiguille
- Bipes sonores
- Vitesse du moteur
- Start up (démarrage)

- Retour à l'état initial
- Eclairage
- Service
- Contraste de l'écran
- Les modifications personnelles peuvent être appelées sélectivement à tout moment (même si la machine est mise hors circuit entre-temps!)
- La machine peut être programmée à tout moment et aussi reprogrammée

Fonctions dans le programme d'initialisation

Ces fonctions se trouvent dans le programme d'initialisation de la machine à coudre **artista 165**. En pressant la touche externe d'initialisation et le champ «Fonctions», elles sont disponibles sur l'écran.

Ces fonctions vous permettent de créer un écran selon vos exigences personnelles

Pers.
Pro.

Programme personnel

- Presser le champ
- L'écran personnel est activé

Utilisation:

L'écran personnel créé soi-même est vite sélectionné

reset

Retour au réglage de base

- Presser le champ
- Les réglages de base modifiés dans le programme d'initialisation reprennent leur valeur initiale



Retirer des fonctions

- Presser le champ
- Effacer des fonctions



Ajouter des fonctions

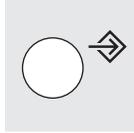
- Presser le champ
- Ajouter des fonctions

Programmer l'écran avec des motifs personnels

Utiliser le programme pour rassembler sur votre écran personnel les motifs les plus utilisés.

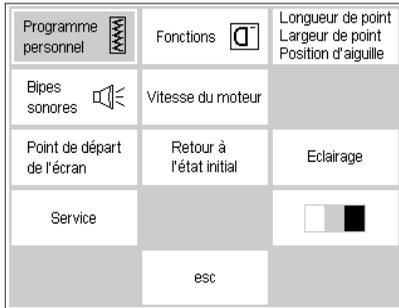
Vous pouvez rassembler vous-même des points, qu'ils soient utilitaires ou

décoratifs. De même, les motifs de broderie comme leurs modifications (longueur, largeur de point, position d'aiguille) sont enregistrés dans l'écran personnel.



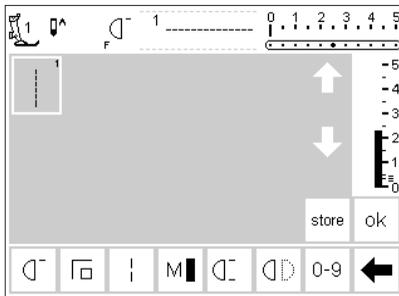
Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Programme personnel»
- L'écran personnel apparaît automatiquement



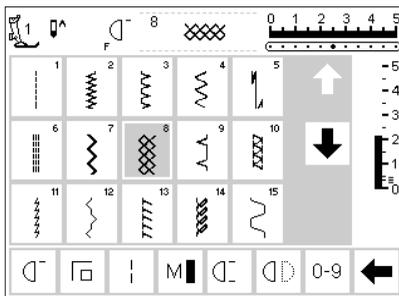
Ecran personnel (position initiale)

- Sur l'écran personnel apparaît le point droit en premier
- Tous les autres champs des motifs sont vides
- Maintenant, ces «vides» peuvent être complétés par les motifs personnels



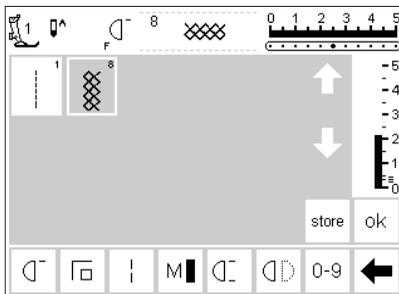
Ajouter un motif

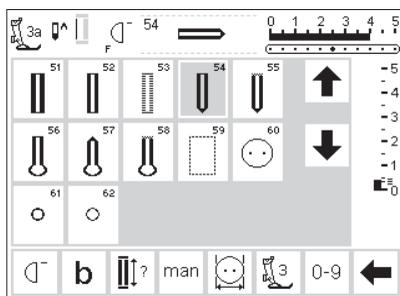
- Presser la touche externe «Points utiles»
- Presser le point de nid d'abeilles (motif No. 8)



Ecran personnel

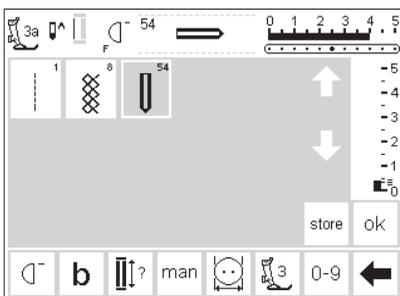
- La page d'écran passe au programme personnel
- Le point de nid d'abeilles apparaît à l'écran
- Presser le champ «store» (enregistrer), le point de nid d'abeilles est enregistré dans le programme personnel





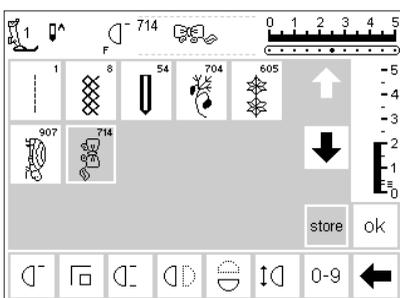
Ajouter un deuxième motif

- Presser la touche externe « Boutonnière »
- Presser une boutonnière arrondie (motif No. 54)



Ecran personnel

- La page d'écran passe au programme personnel
- Le nouveau motif (boutonnière arrondie) apparaît dans le premier champ tactile de libre
- Presser le champ «store», la boutonnière arrondie est enregistrée dans le programme personnel
- Programmer d'autres motifs de la même manière



Ecran personnel (motifs supplémentaires)

- La rangée supérieure comprend cinq motifs
- Le sixième motif apparaît à la rangée suivante
- Il est possible de mémoriser un nombre quelconque de motifs dans l'écran personnel
- Vous pouvez mémoriser jusqu'à 60 motifs dans le «Programme Personnel».
- Au-delà de 15 motifs, utiliser les fonctions de défilement pour atteindre les motifs



Enregistrer et fermer

- Presser le champ «ok»
- L'écran se referme et le menu d'initialisation apparaît
- Presser le champ «esc» pour fermer le programme d'initialisation
- Retour à la dernière application d'écran



Fonction «Programme personnel»

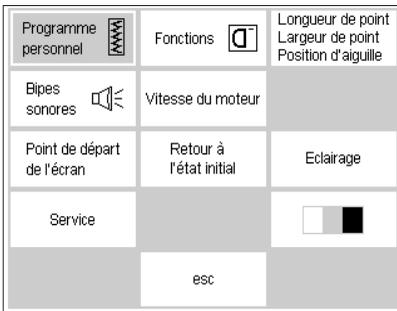
- Pour ouvrir le programme personnel, il faut que la fonction «Programme personnel» soit ajoutée à la barre de fonction (se reporter aux pages 53 et 54)



Touche F située sur le bâti

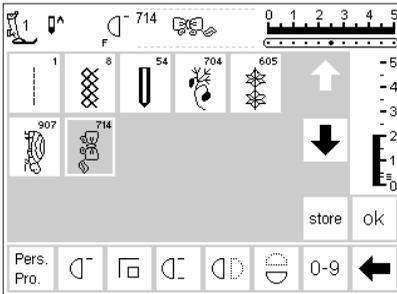
- La touche F située au-dessus de l'aiguille vous offre un accès encore plus facile à vos fonctions préférées (se reporter aux pages 54 et 55)

Effacer des motifs personnels



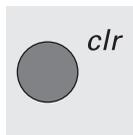
Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Motif de broderie»



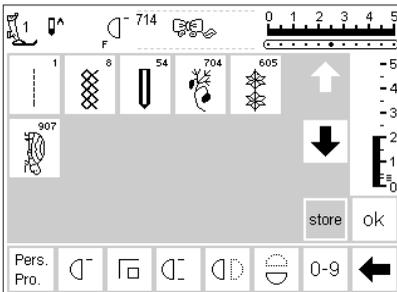
Ecran personnel

- L'écran personnel apparaît automatiquement
- Sélectionner le motif à effacer (le fond devient gris)



Effacer le motif

- Presser la touche externe «clr»



Motif effacé

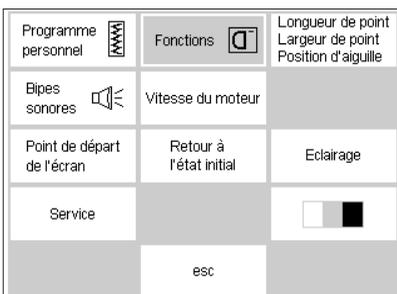
- Le motif sélectionné est effacé; à partir de cet endroit, tous les motifs restants sont décalés
- Tous les motifs restants se déplacent d'une position vers l'arrière.
- Presser le champ «store» pour que les modifications de l'écran soient enregistrées



Fermer l'utilisation

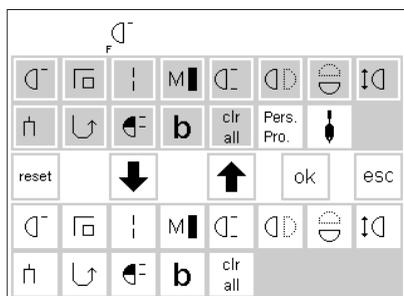
- Presser le champ «ok»
- L'écran est refermé
- L'écran de départ (Menu d'initialisation) apparaît

Programmer des fonctions



Appeler le menu d'initialisation

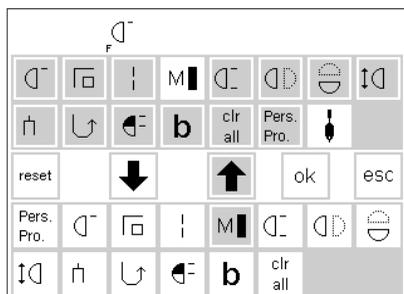
- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Fonctions»



Écran avec les fonctions

- L'écran avec les fonctions apparaît automatiquement
- Les fonctions des deux lignes inférieures correspondent aux fonctions de l'écran pour points utiles
- Les fonctions représentées ici sont disponibles dans chaque panneau de l'écran (partiellement en défilant)
- Toutes ces fonctions sont actives (champs blancs)

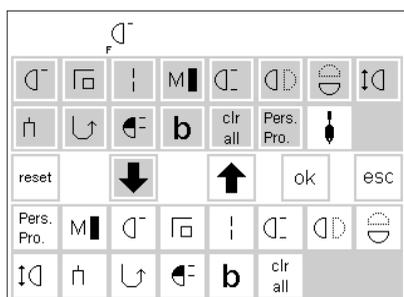
- Les flèches de la ligne située au milieu servent à déplacer chaque fonction
- Les fonctions des deux lignes supérieures correspondent aux mêmes fonctions de l'écran pour points utiles
- Momentanément, toutes ces fonctions ne sont pas actives, car elles sont actives dans la zone inférieure de l'écran (sauf « Pers. Pro.» et l'aiguille à jours)



Retirer des fonctions

- Presser le champ «Vitesse du moteur» dans la zone inférieure de l'écran (active) de l'écran
- Presser le champ «Flèche vers le haut»
- Ainsi, la fonction disparaît de la zone inférieure de l'écran
- Ce champ fonctionnel reporté vers le haut n'est plus visible à la fois dans les deux panneaux de l'écran (contrairement p.ex. aux points utiles)

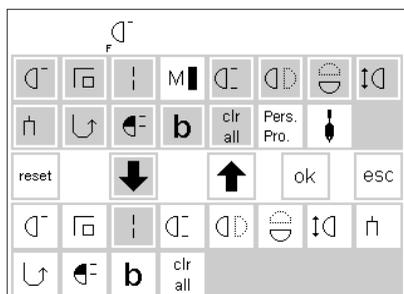
- Maintenant, la fonction «Vitesse du moteur» est activée dans la zone supérieure de l'écran
- Ainsi, cette fonction a été «mise de côté» ou retirée
- Toutes les autres fonctions non souhaitées sont retirées de la même manière
- Pour pouvoir reprogrammer les fonctions, elles doivent d'abord être reportées dans la zone supérieure de l'écran



Insérer des fonctions

- Après avoir été retirée, une fonction peut être à nouveau insérée à tout moment
- Presser le champ actif dans la zone supérieure de l'écran (p. ex. la «Vitesse du moteur»)
- Presser le champ «Flèche vers le bas»

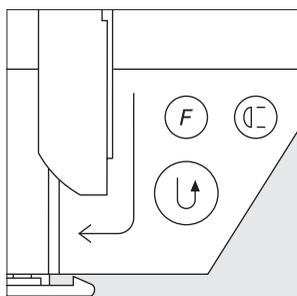
- Le champ fonctionnel est inséré dans la zone inférieure de l'écran au début de la ligne des fonctions (à l'extrême gauche)
- Toutes les autres fonctions se décalent d'un cran vers la droite



Insérer une nouvelle fonction entre des fonctions existantes

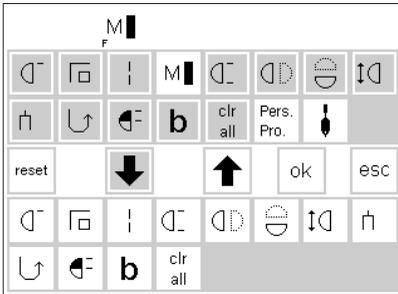
- Il est possible d'insérer une nouvelle fonction entre des icônes de fonctions déjà présentes
- Sélectionner une nouvelle fonction dans la zone supérieure de l'écran (sur fond gris foncé)
- Presser le champ fonctionnel dans la zone inférieure de l'écran correspondant à l'endroit où la nouvelle fonction sera placée
- Presser le champ «Flèche vers le bas»

- La nouvelle fonction apparaît immédiatement à cet endroit
- L'ancienne fonction qui occupait cet endroit auparavant et toutes les suivantes se décalent automatiquement d'un cran vers la droite



Programmer la touche de fonction située sur le bâti

- Presser la touche de fonction souhaitée située dans la zone supérieure de l'écran (p. ex. la «Vitesse du moteur»)
- Presser la touche F située sur le bâti (à la place d'un champ fonctionnel situé dans la zone inférieure de l'écran)
- Presser le champ «Flèche vers le bas»



- Maintenant, la touche F du bâti est programmée
- De cette manière, la touche F peut être reprogrammée à tout moment
- La fonction programmée est affichée à l'écran, toujours à droite et à côté de la position du stop-aiguille



Faire revenir toutes les fonctions à leur réglage de base

- Presser le champ reset (= remise à zéro)

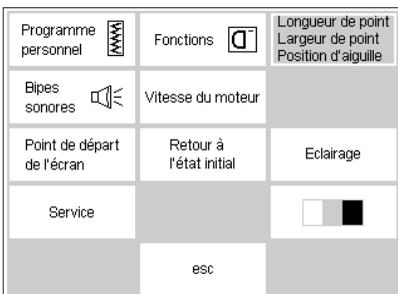
- Toutes les fonctions reviennent à l'état de la version originale (réglage de base) sauf la programmation de la touche «F» située sur le bâti



Enregistrer les modifications et fermer l'utilisation

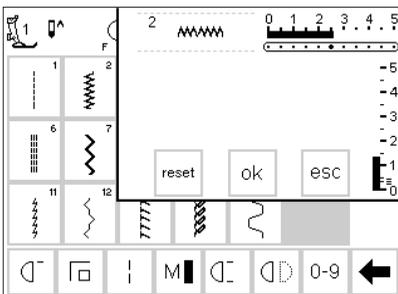
- Presser le champ «ok»
- Les modifications sont enregistrées
- L'écran est fermé
- L'écran de départ du setup apparaît

Modifier les valeurs de base de la largeur de point, de la longueur de point et de la position d'aiguille



Appeler le menu d'initialisation

- Sélectionner le motif qui nécessite la modification de la longueur de point, de la largeur de point et de la position d'aiguille
- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Sélectionner la longueur de point, la largeur de point, la position d'aiguille



Modifier les réglages de base

- L'écran apparaît avec la zone d'affichage de la largeur de point, de la longueur de point et de la position d'aiguille
- Modifier la longueur et la largeur de point avec les boutons externes
- Modifier la position d'aiguille avec les touches externes
- Presser le champ «ok» pour enregistrer les modifications

- En pressant le champ «reset» toutes les modifications sont annulées et les réglages de base sont de nouveau actifs
- Presser le champ «esc» pour fermer le menu d'initialisation

ok

Enregistrer les modifications et fermer l'utilisation

- Presser le champ «ok»
- Les modifications sont enregistrées
- L'écran est fermé
- L'écran de départ apparaît

Retour aux réglages de base

- Appeler le menu «Vitesse du moteur» (se reporter aux instructions ci-dessus)
- Presser le champ «reset» = toutes les fonctions sont ramenées aux réglages de base

Enclencher et supprimer l'écran de démarrage (Bienvenue)

Programme personnel 	Fonctions 	Longueur de point Largeur de point Position d'aiguille
Elipes sonores 	Vitesse du moteur	
Point de départ de l'écran	Retour à l'état initial	Eclairage
Service		
esc		

Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Point de départ de l'écran»
- L'image de départ apparaît

**Supprimer l'écran de démarrage**

- L'écran de démarrage peut être supprimé ou réenclenché
- Presser le champ «arrêt»
- L'écran de démarrage est supprimé, il n'apparaît plus lors l'enclenchement de la machine
- L'écran avec les points utiles apparaît immédiatement

Enclencher l'écran de démarrage

- Presser le champ «marche»
- L'écran de démarrage réapparaît après l'enclenchement de la machine avant le programme des points utiles

ok

Enregistrer et fermer

- Presser le champ «ok»; les modifications sont enregistrées
- Presser le champ «esc» pour revenir au menu «setup»

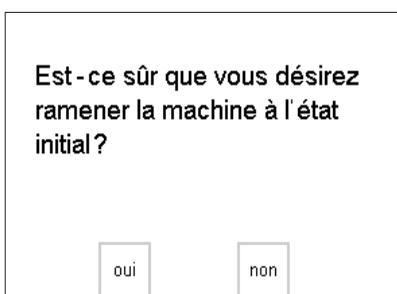
- Presser le champ «esc» pour revenir à la dernière utilisation

Retour à l'état initial

Programme personnel 	Fonctions 	Longueur de point Largeur de point Position d'aiguille
Elipes sonores 	Vitesse du moteur	
Point de départ de l'écran	Retour à l'état initial	Eclairage
Service		
esc		

Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Retour à l'état initial»



- Un message apparaît et demande si la machine artista doit être ramenée à l'état initial
- Presser le champ «oui» – le menu de sélection apparaît pour le setup (initialisation)
- Une montre que toutes les modifications opérées dans le programme d'initialisation sont annulées

- Presser le champ «non», alors le menu de sélection du setup réapparaît
- Toutes les modifications dans le setup sont maintenues

Veillez mettre la machine hors circuit, puis la réenclencher.

- Un message apparaît invitant à mettre la machine hors circuit – puis de la réenclencher
- La machine à coudre informatisée resp. les réglages reviennent à leur état initial.

Enclencher et déclencher l'éclairage

Programme personnel 	Fonctions 	Longueur de point Largeur de point Position d'aiguille
Bipes sonores 	Vitesse du moteur	
Point de départ de l'écran	Retour à l'état initial	Eclairage
Service		<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
esc		

Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Eclairage»



Enclencher/éteindre l'éclairage

- Presser le champ «marche»
- La lumière fonctionne toujours lorsque la machine est enclenchée
- Presser le champ «arrêt»
- La lumière ne fonctionne jamais



Enregistrer et fermer

- Presser le champ «ok» ; les modifications sont enregistrées
- Presser le champ «esc» pour revenir au menu «setup»
- Presser le champ «esc» pour revenir à la dernière utilisation

Service

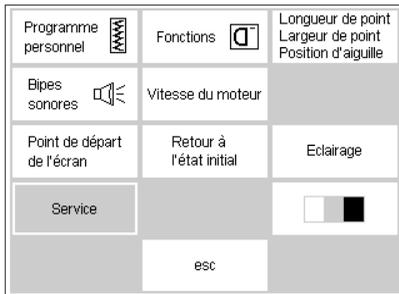
La fonction «Service» du programme d'initialisation donne des informations relative à la version de logiciel

de la machine artista. Elle vous permet de centrer l'écran et le cadre à broder (accessoire spécial).

Information concernant la version

L'écran affiche les informations concernant la version du logiciel présent dans la machine et dans le module de broderie (accessoire

spécial). Ces informations sont utiles quand vous désirez renouveler l'équipement de la machine.



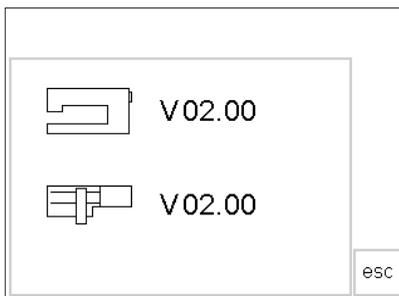
Menu d'initialisation

- Presser la touche externe d'initialisation, le choix apparaît
- Presser le champ «Service»



Ecran «Service»

- L'écran «Service» apparaît
- Presser le champ «Version»



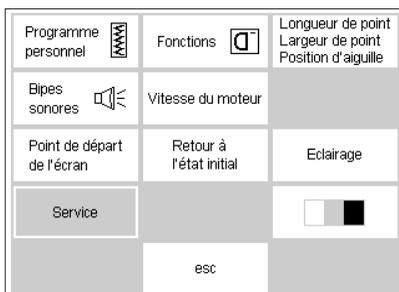
Informations concernant la version

- La version apparaît à l'écran
- Le logiciel présent dans le module de broderie est affiché si celui-ci est relié à la machine
- Le logiciel de la machine à coudre et celui du module de broderie doivent concorder pour obtenir un résultat optimal
- Presser le champ «esc» pour recevoir la dernière image ouverte

Etalonnage de l'écran (calibrage)

L'étalonnage de l'écran joue un rôle important pour la sélection des champs par simple pression. Si le calibrage de l'écran n'est pas soigné, vous pouvez sélectionner un champ tandis que la machine exécutera la commande de la touche voisine.

Afin d'atteindre une manipulation précise, l'écran doit être calibré. Le calibrage est effectué en usine, mais le transport peut lui porter préjudice. Aussi, il faut recalibrer l'écran quand un problème surgit en sélectionnant un champ.



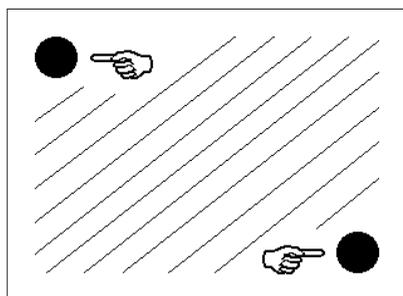
Menu d'initialisation

- Presser la touche externe d'initialisation, le choix apparaît
- Presser le champ «Service»



Écran «Service»

- L'écran «Service» apparaît
- Presser le champ «Ecran»
- Choisir ce champ lorsque la sélection des champs ne fonctionne pas correctement



Accord (calibrage)

- L'écran de calibrage apparaît
- Presser les points noirs, l'un après l'autre
- Peu importe l'ordre observé
- La machine émet un bip sonore dès qu'un point est touché = confirmation du contact
- Retour automatique à l'affichage
- Presser le champ «esc» pour revenir au menu «setup»
- Presser le champ «esc» pour revenir à la dernière utilisation

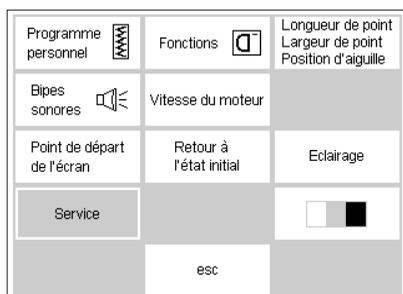
Important:

Toucher SEULEMENT les points noirs. Si l'écran a été mal calibré, alors il faut appeler un technicien.

Ajustage du cadre à broder

Cet ajustage consiste à faire coïncider l'aiguille et le centre du cadre à broder (accessoire spécial). Cette opération ne doit être réalisée

qu'une fois, lors de la première utilisation. L'ajustage du cadre à broder ne peut s'effectuer que si la cadre à broder est raccordé.



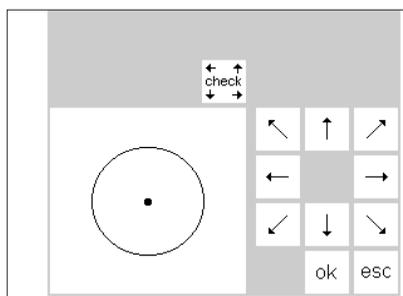
Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Service»



Écran «Service»

- L'écran «Service» apparaît
- Presser le champ «Ajustage du cadre»



Ajustage du cadre à broder

- L'écran présentant l'ajustage du cadre apparaît
- Fixer le module de broderie avec le grand cadre à broder sur la machine, puis le raccorder
- Poser le gabarit pour broderies dans le cadre à broder
- Presser le champ «check» afin que le cadre puisse être enregistré et l'aiguille placée au milieu

- Maintenant, l'aiguille doit rester exactement au-dessus du point central du gabarit pour broderies
- Si ce n'est pas le cas, placer l'aiguille exactement au centre avec les champs relatifs aux touches de direction
- L'ajustage du cadre à broder ne doit être effectué qu'une seule fois, il est également valable pour les autres cadres de grandeur différente

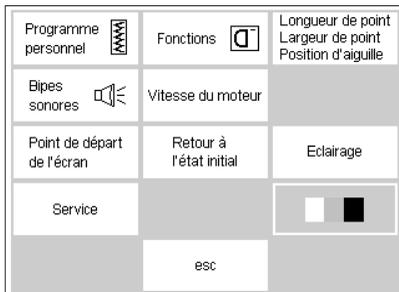


Sauvegarder puis fermer

- Presser le champ «ok» = l'écran se referme
- Presser le champ «esc» = quitter le programme d'initialisation
- Presser la touche «check» = l'ajustement du cadre est terminé

Ajuster le contraste

Il est possible d'améliorer l'observation de l'écran en réglant le contraste.

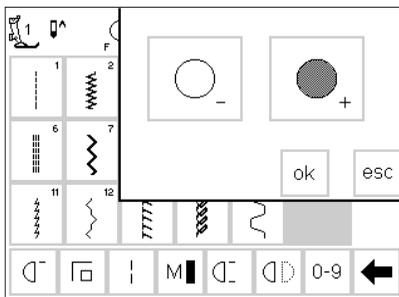


Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «Contraste» (toujours en bas et à droite de l'écran)

Ceci est important à savoir, au cas où l'affichage de l'écran deviendrait difficile à percevoir

- L'écran présentant «l'affichage du contraste» apparaît automatiquement



Ajuster le contraste

- Le petit écran contient les deux champs pour ajuster le contraste – = plus clair et + = plus foncé
- En pressant l'un des champs, cela provoque un contraste plus élevé ou plus faible sur l'écran original

- Après l'introduction de l'affichage du contraste, les champs de l'écran original restent visibles à gauche
- Cela permet d'opérer les réglages fins

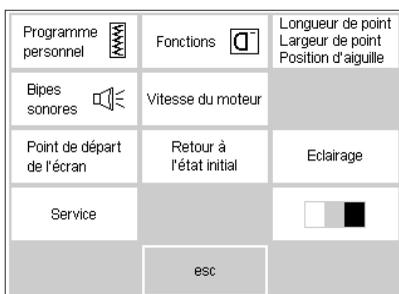


Enregistrer les modifications et fermer l'utilisation

- Presser le champ «ok»
- Les modifications sont enregistrées
- L'écran est fermé

- L'écran de départ apparaît dans le programme d'initialisation

Appeler le programme d'initialisation



Appeler le menu d'initialisation

- Presser la touche externe «Initialisation», le menu de sélection apparaît
- Presser le champ «esc»
- Le programme d'initialisation est fermé

La fonction eco

La touche verte de la fonction eco stipule qu'il s'agit d'une touche économique.

Quand la fonction eco est enclenchée, la machine fonctionne avec une consommation de courant réduite d'env. 50%.

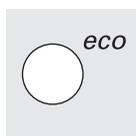
La fonction eco est employée judicieusement lors d'une longue interruption du travail durant laquelle la machine ne doit pas être mise hors circuit.

La fonction sert comme «protection à l'égard des enfants». Lors du lancement du programme eco, la

machine est verrouillée et la pédale désactivée. Seulement après avoir arrêté le programme eco (en pressant une fois sur la touche) la machine redevient prête à coudre et à broder et retourne à la dernière utilisation.

Le dernier affichage d'écran demeure sélectionné, toutes les données dans le Memory et toutes les autres fonctions restent actives. L'écran devient sombre, les indications inscrites sur l'écran sont encore très faiblement lisibles.

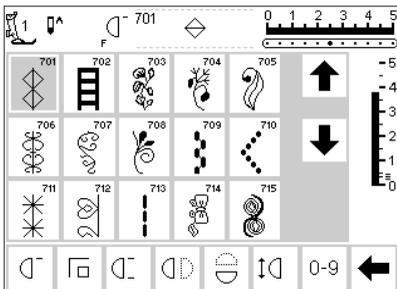
Dès la reprise du travail, l'état initial peut être ramené immédiatement.



Touche eco

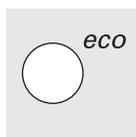
- Presser la touche externe verte «eco»
- La consommation de courant est réduite d'env. 50%

- Utilisation spécifique: lors d'une longue interruption du travail



Affichage de l'écran

- L'affichage de l'écran devient sombre, les champs affichés sont faiblement lisibles
- Sous cet état, il n'est pas possible de coudre avec la machine, elle est verrouillée
- Tous les réglages sont maintenus



Rappel de l'écran

- Presser une nouvelle fois la touche externe «eco»
- Le fonctionnement normal de la machine est rétabli

- Le travail peut être repris, là où il avait été interrompu
- La fonction eco est effacée quand la machine est mise hors circuit

Accessoires spéciaux

Les pages suivantes donnent un aperçu sur les accessoires et les différents compléments conçus pour la machine à coudre artista. Ces compléments associés à la machine contribuent à procurer des possibilités quasi illimitées à l'expression de votre créativité.

Interrogez votre concessionnaire **BERNINA** pour obtenir de plus amples détails!
Par ex. sur le programme CPS.

Programme CPS (accessoire spécial)

Le programme CPS (Customized Pattern Selection)

Ce programme vous permet d'échanger différents motifs de votre machine à coudre informatisée ET les motifs de broderie ainsi que les alphabets avec le module de broderie (accessoire spécial).

Le programme CPS (Système de sélection des points) représente une extension des possibilités de votre machine.

Module de broderie (accessoire special)

Ce programme d'informatiques vous permet de remplacer les motifs et les alphabets présents dans le module de broderie.

Interrogez votre agent spécialisé
BERNINA!

Module de broderie

Le module pour cadres à broder est un complément fantastique à votre machine. Ainsi, des possibilités illimitées vous sont offertes pour pouvoir enfin réaliser vos idées créatives.

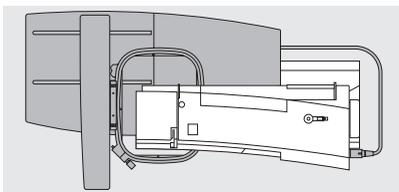
Le module de broderie permet de broder entièrement des motifs de grande surface avec autant de couleurs que vous désirez.

Le module de broderie est glissé dans la machine, puis branché sur le côté droit au raccordement externe prévu à cet effet.

Le logiciel du module de broderie contient déjà beaucoup de motifs. Ils peuvent être appelés sélectivement à l'écran et sont très faciles à broder.

Des cartes supplémentaires traitant de nombreux thèmes sont disponibles. Il suffit de les glisser dans la fente du module et déjà les motifs sont prêts à broder.

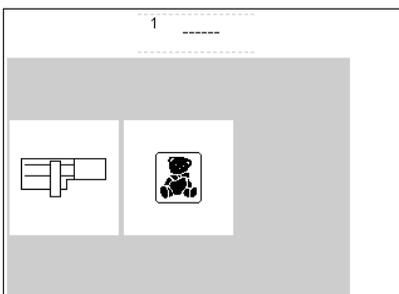
Un mode d'emploi précis est livré avec le module de broderie.



Raccorder le module de broderie

- Mettre la machine hors circuit
- Retirer le coffret à accessoires
- Glisser le module de broderie par l'arrière de la machine dans le bras libre

- Encliqueter l'ergot du module de broderie dans le plateau de base de la machine à coudre (à l'arrière droit)
- Puis, brancher à la prise située sur le côté droit de la machine (symbole du module de broderie)
- Enclencher la machine



Aperçu général des motifs disponibles

- A l'écran apparaît un aperçu général présentant les différentes possibilités de broderie
- Presser le champ «Module de broderie»
- Les motifs du module de broderie sont affichés, ils peuvent être sélectionnés et cousus
- Presser sur le symbole présentant un ours en peluche

- Les motifs de la carte à broder sont affichés et peuvent être cousus
- La position, la taille et la densité du motif brodé peuvent être modifiés
- Le programme du module de broderie permet en outre, la création d'image miroir, le déplacement par rotation le
- Un mode d'emploi détaillé accompagne le «module de broderie»!

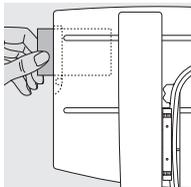
Cartes de broderie (accessoire spécial)

Des cartes de motifs à broder préprogrammées sont disponibles pour compléter la série de motifs contenus dans le module de broderie.

Ces cartes contiennent un grand nombre de motifs regroupés par thème. L'étendue des thèmes se développe constamment de sorte que vous disposez bientôt d'une grande

bibliothèque avec des motifs les plus divers.

La carte de motifs à broder se glisse dans la fente adéquate du module de broderie. De suite, le contenu de la carte peut être traité à l'écran, exactement comme les motifs déjà programmés à demeure dans le module.

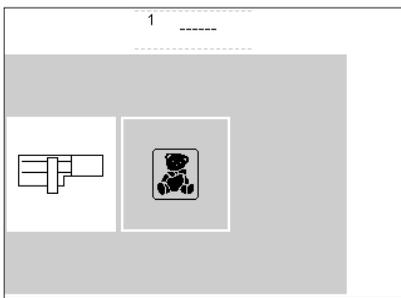


Introduction de la carte de motifs à broder

- Mettre la machine hors circuit
- Glisser la carte de motifs à broder dans la fente du module, prévue à cet effet

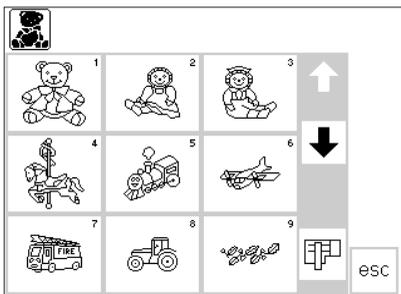
Dessins à partir de la carte de motifs à broder

- A l'écran apparaît un aperçu général présentant les différentes possibilités pour broder (Menu)
- Presser le champ «Carte de motifs à broder» avec le symbole de l'ourson



Les panneaux de motifs à partir de la carte à broder

- Le premier panneau de motifs, avec les sujets provenant de la carte à broder, est ouvert immédiatement
- Tous les autres motifs peuvent être appelés, grâce au défilement
- Les motifs peuvent être activés et cousus comme les autres motifs



Interrogez votre agent spécialisé BERNINA!

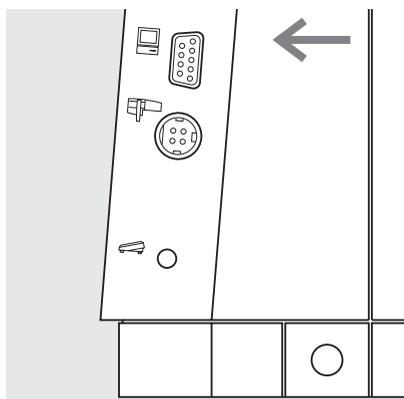
Logiciel pour broder avec le modèle artista (accessoire spécial)

Le logiciel pour broder de BERNINA existe en diverses versions et différents niveaux de sorte que vous trouverez exactement ce qui vous convient. Toutes les versions sont basées sur Windows et sont vraiment faciles et d'un emploi sensationnel.

Artlink contient 24 motifs dont certains sont sous licence. Le logiciel Artlink vous permet la rotation des motifs, de les agrandir et de les réduire, de créer une image miroir et d'examiner les motifs modifiés avec une «vue conforme à la réalité».

La version **Editor** offre introduction basique idéale pour passer ensuite à la version étendue du Designer. Le logiciel Editor contient 211 motifs et 42 alphabets. Ainsi, vous pouvez traiter les motifs existants et les transformer individuellement.

Le **logiciel Auto-Designer** dispose de la fonction digitalisation automatique. Votre propre œuvre artistique commence à être créée avec un simple clic de souris. Le **Version Designer** contient en outre des fonctions manuelles de digitalisation ainsi que la possibilité d'utiliser les polices de caractères True Type de Windows avec les motifs de broderie. Toutes les versions peuvent être complétées avec le **point de croix** pour effectuer à la machine des travaux merveilleux au point de croix. A partir de l'Auto-Designer et au-dessus, il est en outre possible d'utiliser le **PhotoSnap** pour traiter et broder complètement des images sur tissu. Sélectionnez donc le logiciel qui convient à vos besoins ou alors achetez l'ensemble prévu dans le **logiciel Designer Plus** qui contient toutes les versions.



Branchement du câble de raccordement depuis l'ordinateur à la machine à coudre

- Mettre la machine hors circuit avant de brancher le câble de raccordement
- Brancher le câble de raccordement à l'emplacement prévu sur le côté droit de la machine (icône PC)
- Mettre la machine sous tension

Un mode d'emploi détaillé accompagne les programmes «artista»!

Interrogez votre agent spécialisé BERNINA!

Points importants concernant l'aiguille

Machine à coudre, aiguille et fil

Votre BERNINA utilise le système d'aiguilles 130/705H.

Aiguille et fil

Les aiguilles No. 70 à 120 se trouvent couramment dans le commerce.

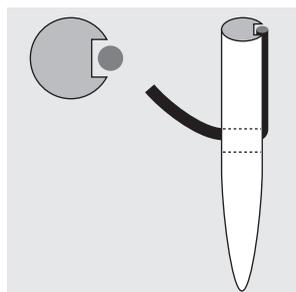
Plus l'aiguille est fine, plus le numéro est petit.

Le tableau indique les combinaisons fil et aiguille.

La grosseur de l'aiguille à utiliser dépend du fil choisi.

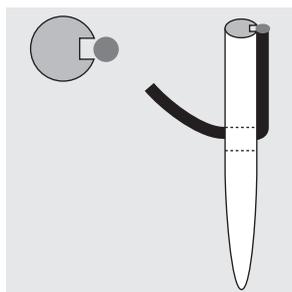
Il faut que l'aiguille soit adaptée au fil.

Aiguille	70	80	90	100	110–120
Fil à repriser	○	○			
Fil à broder No. 30		○			
Fil à coudre, Coton mercerisé		○	○		
Fil à coudre synthétique		○	○		
Fil à coudre grossier Coton mercerisé synthétique			○	○	
Fil à boutonnière pour piqûres décoratives (Cordonnet)				○	○



Rapport aiguille – fil correct

Pendant la couture, le fil se loge dans la rainure longue de l'aiguille.



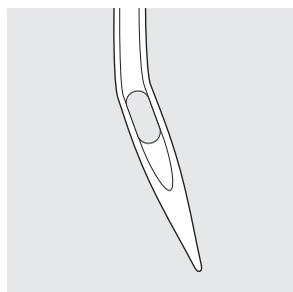
Rapport aiguille – fil incorrect

Si l'aiguille est trop fine, le fil n'aura pas de place dans la rainure. Il en résulte des points manqués.

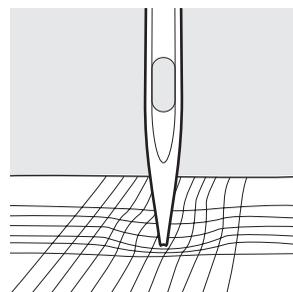
Aiguille et ouvrage Etat de l'aiguille

L'aiguille doit être en bon état.

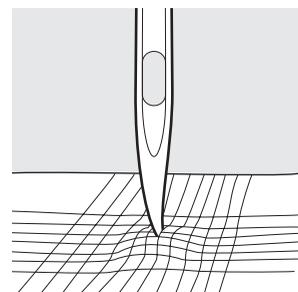
Des difficultés apparaîtront dans les cas suivants:



Aiguille tordue



Aiguille émoussée

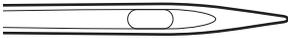
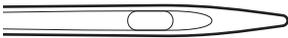


Pointe de l'aiguille avec des barbes

Points importants concernant l'aiguille

Des matériels spéciaux sont cousus plus facilement avec l'aiguille spéciale correspondante.

Les aiguilles de machines à coudre les plus diverses se trouvent couramment dans les magasins spécialisés **BERNINA**.

Tableau des aiguilles	Désignation de l'aiguille	Pointe de l'aiguille	Domaine d'utilisation	
Aiguille standard	130/705 H	Pointe normale, peu arrondie	Aiguille universelle pour tissus synthétiques à mailles fines, lin fin, chiffon, batiste, organdi, tissu de laine, velours, coutures décoratives, broderies	
Aiguilles spéciales	130/705-SES	Pointe ronde fine	Tissus à mailles fines, notamment des tissus synthétiques	
	130/705/H-SUK	Pointe ronde moyenne	Tissus de laine à grosses mailles, tissus pour articles de bonneterie, lastex, interlock, simplex, etc.	
	130/705 H-S	Pointe ronde moyenne	Aiguille spéciale pour stretch, convient tout à fait pour les tissus à mailles sensibles, pour les articles de bonneterie	
	130/705 H-J	Pointe très fine	Vêtements de travail, tissus en lin lourds, jeans, toile à voile fine. Bonne pénétration des matières denses	
	130/705 H-LR+H-LL	Pointe tranchante	Tous les genres de cuir, simili-cuir, plastique, toile cirée, transparents	
Double-aiguille	130/705 H ZWI	Ecartement des aiguilles: 1,6/2,0/2,5/3,0/4,0	Ourllet apparent dans des tissus élastiques, nervures, couture décorative	
Triple-aiguille	130/705 H/DRI	Ecartement des aiguilles: 2,5/3,0	Couture décorative	
Aiguilles à jours	130/705 HO	Aiguille large	Ourllet à jours dans des tissus souples	

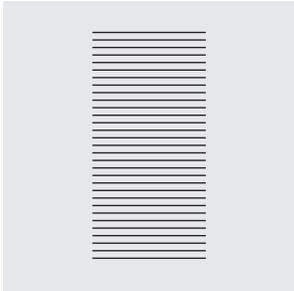
Griffe d'entraînement et avance du tissu

Griffe d'entraînement et longueur de point

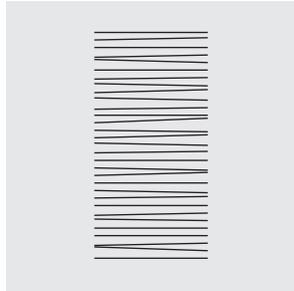
A chaque point, la griffe d'entraînement avance d'un pas. La longueur du pas dépend de la longueur choisie pour le point. Des longueurs de point très courtes correspondent à des pas extrêmement petits. Le tissu ne

glisse que lentement sous le pied-de-biche, même en cas de vitesse maximale. Des points très courts sont utilisés par ex. pour coudre des boutonsnières, des points bourdon.

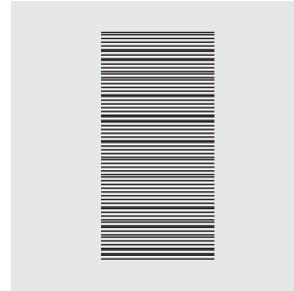
Important:



Laisser glisser le tissu régulièrement!

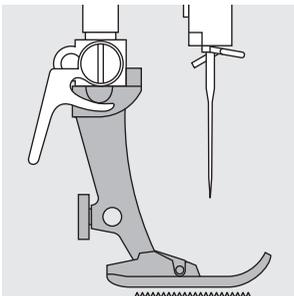


Une traction ou une poussée provoque des «vides».

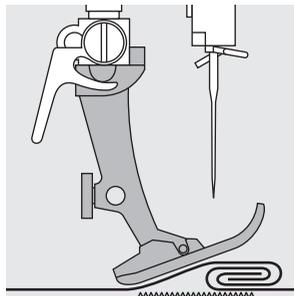


Une retenue provoque des «noeuds».

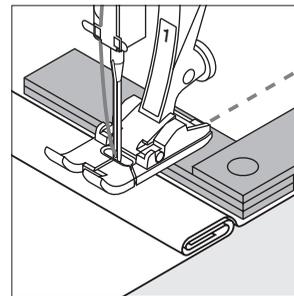
Plaquettes pour compenser la hauteur



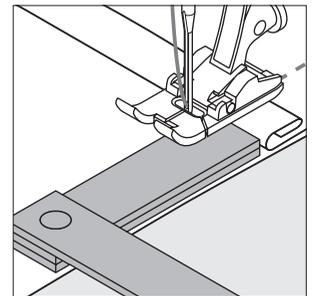
La griffe d'entraînement ne peut travailler normalement que si le pied-de-biche est horizontal.



Si le pied-de-biche est «incliné» à un endroit très épais, la griffe d'entraînement ne peut pas prendre dans le tissu. Le tissu s'accumule.

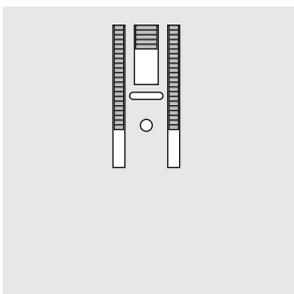


Si on glisse deux ou trois plaquettes de compensation derrière l'aiguille sous la semelle jusqu'à ce que l'on obtienne l'épaisseur de la couture, le pied-de-biche est de nouveau à l'horizontale.

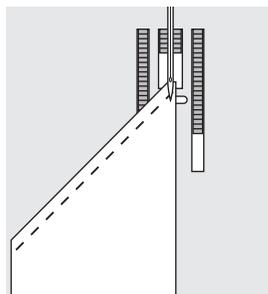


Glisser une ou plusieurs plaquettes de compensation devant et à droite du pied près de l'aiguille. Puis, coudre jusqu'à ce que le pied ait passé cet emplacement. Retirer alors, la ou les plaquettes.

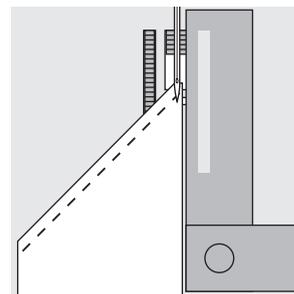
Griffe d'entraînement et couture d'angles



Les rangées extérieures de la griffe d'entraînement sont assez écartées les unes des autres en raison de la largeur du trou du point zigzag.



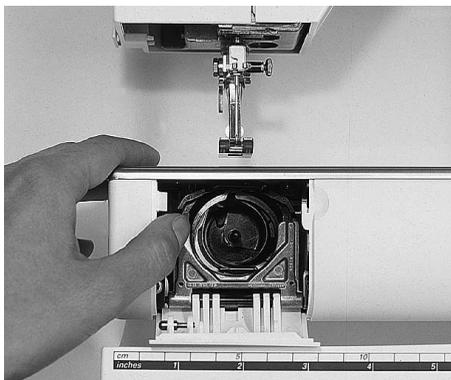
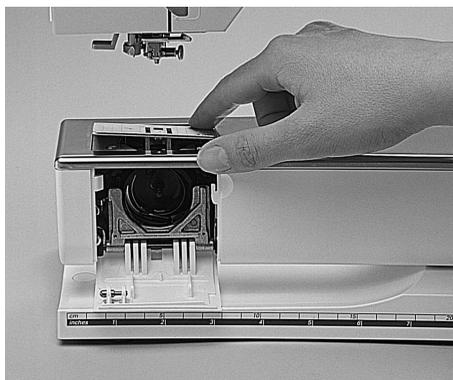
Lors d'une couture d'angles, l'ouvrage avance mal car seule une petite partie de l'ouvrage repose effectivement sur la griffe d'entraînement.



En plaçant latéralement une ou plusieurs plaquettes à droite du pied au bord du tissu, la griffe d'entraînement pourra mieux fonctionner.

Nettoyage

Lorsque la machine à coudre séjourne dans un local froid, il faut la placer dans une pièce chaude environ 1 heure avant son utilisation.



Nettoyage

De temps en temps, enlever les dépôts de bourre sous la plaque à aiguille et autour du crochet.

- Mettre le commutateur principal sur «0»
- Retirer le pied-de-biche et l'aiguille
- Ouvrir le couvercle à charnières du bras libre
- Presser la plaque à aiguille à l'arrière droit vers le bas
- Retirer la plaque à aiguille
- Nettoyer avec un pinceau
- Remettre la plaque à aiguille en place

Nettoyage de l'écran

- Utiliser un chiffon doux, légèrement humide

Nettoyage du crochet

- Mettre le commutateur principal sur «0»
- Retirer la boîte à canette
- Presser le levier de libération vers la gauche
- Rabattre l'étrier de verrouillage vers le bas avec le couvercle noir de la coursière
- Retirer le crochet
- Nettoyer la coursière, ne pas utiliser d'objets pointus
- Remettre le crochet, si besoin est, tourner le volant jusqu'à ce que le chasse-crochet soit à gauche
- Fermer le couvercle de la coursière et l'étrier de verrouillage, encliqueter le levier de libération
- Tourner le volant à titre de contrôle
- Remettre la boîte à canette

Nettoyage de la machine

- Utiliser un chiffon doux, légèrement humide
- En cas d'encrassement important, utiliser un mélange d'eau de robinet avec quelques gouttes d'un produit à vaisselle (ne pas laisser goutter)

Lubrification

La machine à coudre informatisée et l'ordinateur de broderie avec le système de crochet CB nécessitent seulement 1 à 2 gouttes d'huile sur la coursière. Remettre la boîte à canette et le crochet après avoir lubrifié, puis laisser tourner brièvement la machine à coudre informatisée à vide (sans fil) sur une chute de tissu afin qu'il n'y ait aucun dépôt d'huile pouvant rester sur l'ouvrage. Lubrifier la machine à coudre informatisée lors de chaque nettoyage.

Important!

Pour effectuer ce nettoyage, ne jamais employer d'alcool, de benzène, de liquides agressifs!

Remplacement de l'ampoule



L'éclairage CFL se différencie des autres ampoules courantes par sa meilleure qualité d'éclairage ainsi que sa longue durée de vie

Attention:

Une ampoule défectueuse ne doit être échangée que par un magasin spécialisé.

Apportez votre machine chez votre concessionnaire BERNINA!

Prière de respecter les prescriptions de sécurité!

Comment éviter les dérangements ou y remédier

Dans la plupart des cas, vous pouvez reconnaître la cause d'un comportement défectueux de la machine si vous tenez compte des indications qui suivent.

Vérifier si:

- Les fils inférieur et supérieur sont enfilés correctement
- L'aiguille est fixée correctement avec le côté plat du talon à l'arrière
- La grosseur de l'aiguille convient. Voir le tableau aiguille/fil
- La machine a été nettoyée. Enlever les restes de fil
- Le crochet a été nettoyé
- Des restes de fil sont coincés entre les disques de tension et sous le ressort de la boîte à canette

Le fil supérieur casse

- Tension trop forte du fil supérieur
 - Aiguilles de qualité inférieure. Acheter de préférence des aiguilles dans un magasin spécialisé **BERNINA**
 - L'aiguille n'est pas montée correctement. Le côté plat du talon doit se trouver à l'arrière
 - L'aiguille est émoussée ou tordue
 - Fil de mauvaise qualité, fil avec des noeuds, fil trop ancien et desséché
 - Utiliser la rondelle adéquate pour le déroulement du fil
 - Le trou de la plaque à aiguille ou la pointe du crochet est endommagée.
- Faire appel au spécialiste

Le fil inférieur casse

- Tension trop forte du fil inférieur
- Le fil inférieur se coince dans la boîte à canette, remplacer la canette
- Si la plaque à aiguille a été endommagée par l'aiguille, il faut qu'elle soit repolée par un mécanicien autorisé de Bernina!
- L'aiguille est tordue ou émoussée

Points manqués

- Emploi d'aiguilles inappropriées. N'utiliser que des aiguilles du système 130/705 H
- L'aiguille est tordue ou émoussée, montée de manière incorrecte. La pousser à fond vers le haut lors de la mise en place
- Aiguille de mauvaise qualité, mal polie
- La forme de la pointe d'aiguille n'est pas adaptée à l'ouvrage. Utiliser, si nécessaire, une pointe ronde fine pour les tissus à mailles et une pointe tranchante pour le cuir dur

L'aiguille se casse

- La vis de fixation de l'aiguille n'est pas assez serrée
- L'ouvrage a été retiré vers l'avant et non vers l'arrière sous le pied-de-biche
- L'ouvrage a été poussé pendant la couture de parties épaisses alors que l'aiguille était piquée dans le tissu. Utiliser un pied-de-biche pour jeans
- Fil de qualité inférieure, à torsion irrégulière ou fil à noeuds
- Pour de plus amples informations sur les aiguilles, se reporter au guide de couture et aux instructions de couture (pages 65 à 66)

Coutures défectueuses

- Des restes de fil se trouvent entre les disques de tension du fil
- Restes de fil sous le ressort de la boîte à canette
- Le fil inférieur est encore enfilé dans l'ergot de la boîte à canette
- Erreur d'enfilage; vérifier le fil supérieur et le fil inférieur
- Utiliser la rondelle adéquate pour le déroulement du fil

La machine ne fonctionne pas ou seulement en marche lente

- La fiche n'est pas enfoncée complètement
- Le commutateur principal est sur «0»
- La machine a séjourné dans un local froid
- Le dévidoir est encore enclenché

La machine coud en arrière

- La fonction «Couture permanente en marche arrière» est encore active

Eclairage défectueux

- Prière de veiller absolument que l'éclairage CFL soit remplacé SEULEMENT par une personne autorisée! Les éclairages CFL doivent être remplacés SEULEMENT par des agents autorisés de Bernina!

Explication des mots (lexique)

calibrage	· harmonisation accord
check	· Vérifier, contrôler
clr (clear)	· Nettoyer, éclaircir, effacer · Memory, effacer des fonctions, ramener au point de départ
close	· Fermer, terminer · Fermer le Memory
curseur	· Curseur · Affichage de la position à l'écran (un long trait la plupart du temps) · Il est employé dans le Memory pour corriger une lettre, un chiffre mais aussi pour ajouter ou effacer des mots, etc
customised	· Par rapport à la clientèle
del	· Effacer/annuler la commande précédente
design (Designer)	· Projet, dessin, motif · Créer, construire, former · Bernina Designer = programme pour PC prévu sur la machine à coudre; il permet de réaliser des motifs nouveaux avec l'avance transversale (outline-design)
edit (éditer)	· Rédiger, rédactionnel · Adapter, corriger, rédiger un texte dans le Memory
esc (escape)	· Fuir, s'enfuir, interrompre · Fermer une utilisation, retour à la position initiale (à l'écran de départ)
help	· Aide, aider · Programme intégré dans la machine qui renseigne (aide) sur les différentes sortes de points et icônes de fonctions
Logiciel de broderie pour PC	· Programme au service de l'utilisateur apprécié par nos clients · Programme pour PC utilisé avec notre module de broderie pour éditer, créer une image miroir, redimensionner des motifs. Vous pouvez aussi l'utiliser pour créer ou convertir vos propres motifs en magnifiques broderies.
manual	· Manuel, (mode d'emploi)
Memory	· Mémoire, mémoire des noms, souvenir · -Programme dans la machine qui permet de composer des motifs, des chiffres et des les enregistrer
menu	· Motifs de broderie ou programme de points qui sont regroupés sous un symbole ou une représentation · Groupe à partir duquel on peut opérer un choix
ok	· D'accord, oui · Confirmation des données introduites auparavant
Motifs de broderie avec des contours	· Motifs avec des contours qui n'ont pas besoin de remplissage.
pattern	· Motif, motif de broderie
PC	· Personal computer · Ordinateur individuel ou portable, représente le matériel ou hardware à l'opposé du logiciel ou software
scroll	· Rouler ou dérouler · Dessins ou caractères qui défilent à l'écran
selection	· Sélection, choix
setup	· Fixer

	<ul style="list-style-type: none">· Organisation, état· Initialisation, qui permet de composer une présentation personnelle de l'écran
smart	<ul style="list-style-type: none">· Rusé, intelligent, agréable· Programme dans la machine à coudre, pour enregistrer l'écran actuellement actif, avec la possibilité de rappeler cet écran ultérieurement avec tous ses réglages
software	<ul style="list-style-type: none">· Programme ou logiciel pour ordinateur· Contrairement à l'ordinateur (machine à coudre) = matériel = hardware
store	<ul style="list-style-type: none">· Stocker, enregistrer· Le contenu du Memory est enregistré et peut être rappelé à tout moment
toolbar	<ul style="list-style-type: none">· Outil, instrument· Dans un programme pour PC, cela désigne les différents outils (des dessins la plupart du temps) qui permettent d'appeler différentes utilisations
touchscreen	<ul style="list-style-type: none">· Ecran tactile· L'écran réagit quand on presse un champ (touche)
tutorial (soutien)	<ul style="list-style-type: none">· Autodidacte, cours· Programme dans la machine qui apporte un soutien et facilite une étude personnelle
update	<ul style="list-style-type: none">· Mettre à jour, actualiser· Remplacer l'ancienne version d'un programme par la plus récente
upgrade	<ul style="list-style-type: none">· Promouvoir· Remplacer l'ancienne version d'un programme par une nouvelle

Index

A		F		Pied pour ourlet invisible	15	
Accessoires spéciaux	62–65	Fendre les boutons	36	Pied pour jeans	15	
Accessoires standard	6	FHS (lifter du pied-de-biche)	7	Pied pour surjet	15	
Affichage des points	19	Fin de motif sur le bâti	23	Pieds-de-biche spéciaux	15	
Aide	46	Fonction éco	62	Plaque à aiguille	11	
Aiguilles de machine à coudre	65–66	Fonction smart	49	Points décoratifs	13	
Ajustage du cadre à broder	60–61	Fonctions	22–28	Points importants concernant l'aiguille	65–66	
Ajuster le contraste	61	Fonctions dans le Memory	26, 27, 40, 41	Points importants concernant le fil	65	
Alphabets	14, 21, 37	Fonctions dans le programme d'initialisation	26	Points pour ouatinage	21, 44	
Alphabets/Chiffres	37, 38	Fonctions du programme des boutons	28	Points utiles	13	
Aperçu général des motifs	13–14	Fonctions générales	23	Porte-bobine supplémentaire	9	
Assortiment de pieds-de-biche	15	Fonctions sur l'écran	19	Préparation de la machine	6	
Avance du tissu	67			Prépiquer la boutonnière séparément	36	
B		G		Prescriptions de sécurité	1	
Balance	45	Griffe d'entraînement	11, 67	Pression du pied-de-biche réglable	11	
Bipes sonores	56	Groupes de motifs	13–14	Programmation de nouveaux motifs	39–40	
Boîte à canette	8	Guide de couture	47–48	Programme CPS	63	
Boutonniers	13			Programme d'initialisation	21, 50–61	
Boutonnière gardée dans la mémoire de longue durée	34	I		Programme pour poser des boutons	36	
Boutonnière arrondie	31	Information concernant la version		59	Programme pour poser des oeillets	37
Boutonnière automatique	30–32	L		Programmer les polices de caractères	38	
Boutonnière manuelle	34–35	Lettres		37, 38		
Boutonniers à oeillet	31	Lever d'interrupteur du dévidoir		8	Q	
Boutonniers de lingerie	30	Lexique		70–71	Quitter (appeler) le programme d'initialisation	61
C		Lifter du pied-de-biche (FHS)		7		
Cartes de motifs à broder	64	Logiciel de broderie pour PC		64	R	
Changer l'aiguille	9	M			Rembobinage du fil inférieur	8
Changer le pied-de-biche	9	Mallette à recouvrement		6	Remédier aux dérangements	69
Chiffres	37, 38	Memory		38–43	Remonter le fil inférieur	10
Coffret à accessoires	6	Message à l'écran		29	Remplacement de l'ampoule	68
Comment éviter les dérangements	69	Mise en place de la canette		8	Retour à l'état initial	57–58
Commutateur principal	7	Modification du stop-aiguille		19	Revenir au réglage de base	19
Compteur de points	32–33	Modifier la position d'aiguille		19		
Connexion des câbles	7	Modifier la vitesse du moteur		56–57	S	
Contenu du Memory	41	Module de broderie		63	Sélection de motifs	19–21
Corriger dans le Memory	41–42	Motif du ouatinage		14	Sélection du menu	20
Coupe-fil	11	N			Signaux acoustiques	56
Couture d'angles	67	Nettoyage		68	Soutien	47
Crochet	8, 68	O				
D		Ouvrir le Memory		38	T	
Dérangements	69	P			Table-rallonge	7
Détails de la machine	4, 5	Pédale		7	Tension de fil	12
E		Pied à patins pour boutonnière		15	Touche de fonction sur le bâti	52
Ecran	18	Pied à broder		15	Touche pour points d'arrêt sur le bâti	22
Ecran de démarrage	57	Pied pour boutonnière		15	Touches de menu sur le bâti	20
Éliminer les dérangements	69	Pied pour entraînement arrière		15	Utilisation des boutons	17
Emploi général	18–21	Pied pour fermeture à glissière		15	Utilisation des points utiles	16–17
Enclencher et éteindre l'éclairage	58					
Enfilage du fil supérieur	10					
Enfile-aiguille	10					
Enregistrer le contenu du Memory	42					
Entretien	68					
Étalonnage de l'écran	59–60					
Explication des mots	70–71					

Instructions de couture artista 165



2-5	Point droit/Point zigzag
6	Mémoire personnelle
7-11	Coutures avec des points utiles
12, 13	Couture des tissus à mailles
14	Fermeture à glissière
15	Longpoint
16	Faufil
17	Ourlet invisible
18, 19	Ruban élastique, coton perlé
20	Programme des brides
21-28	Boutonnieres
29	Programme pour poser des boutons
30	Oeillets
31-34	Rapiécage, reprisage
35	Points décoratifs
36	Points de croix
37-39	Point pour ouatinage
40	Combiner des points décoratifs à l'aide des fonctions
41-43	Points utiles et points décoratifs dans le Memory
44	Balance
45	Index

Point droit

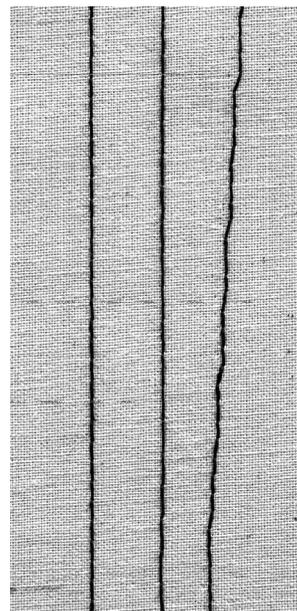
- Sélection du point: **point droit No. 1**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**
Pied pour jeans No. 8 (pour des tissus rigides et résistants comme le Jeans).

Point droit

- Après l'enclenchement, la machine est immédiatement prête à coudre (point droit)
- Au bout de trois secondes, le message de bienvenue s'efface et la machine passe directement au panneau des points utiles en présélectionnant le point droit

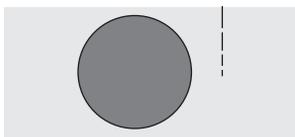
Affichage de l'écran

- Affichage du pied-de-biche 1
- Réglage de base (largeur et longueur de point) pour le point droit
- Le réglage de base reste toujours visible



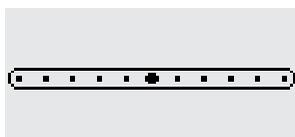
A B C

- A** – Point droit d'une longueur préprogrammée de 2,25 mm
- B** – Point droit avec une longueur de point variable
- C** – Point droit avec une position d'aiguille variable



Modifier la longueur de point

- La longueur de point peut être modifiée pendant la couture
- Pour rallonger la longueur de point = tourner vers la droite
- Pour raccourcir la longueur de point = tourner vers la gauche



Décaler la position de l'aiguille

- Presser le bouton extérieur pour décaler la position de l'aiguille afin que les points soient placés avec exactitude
- Chaque pression sur le bouton provoque le décalage d'une position
- < cinq positions vers la gauche
- > cinq positions vers la droite



Arrêter une couture avec la touche pour points d'arrêt (sur le bâti)

- En pressant la touche pour points d'arrêt, la machine coud en arrière
- En relâchant la touche pour points d'arrêt, la machine recoud en avant



CONSEIL

Adapter la longueur de point par rapport à l'ouvrage:

- P. ex. pour des tissus jeans: augmenter la longueur de point (env. 3–4 mm); pour des tissus: raccourcir la longueur de point (2–2,5 mm)

Adapter la longueur de point par rapport au fil:

- P. ex. pour surpiquer avec du cordonnet: augmenter la longueur de point (env. 3–5 mm)

Activer la fonction 'stop-aiguille en bas':

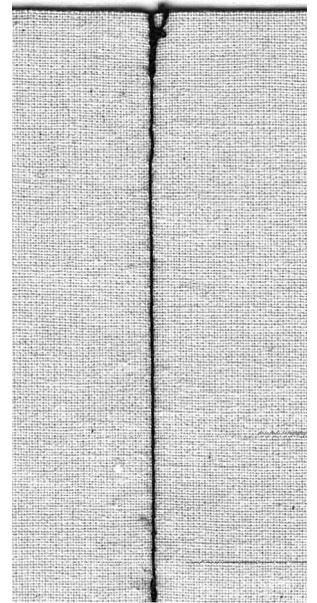
- On évite tout décalage en reprenant l'ouvrage

Programme pour points d'arrêt

	Sélection du point:	programme pour points d'arrêt No. 5
	Aiguille:	grosseur et genre, selon tissu
	Fil:	fil de coton/polyester
	Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
	Pied-de-biche:	ped pour points en marche arrière No. 1

Programme pour points d'arrêt

- Pour tous les matériels
- Pour effectuer des points d'arrêt au début et à l'extrémité de la couture
- Les points en marche arrière coïncident avec la couture



Sélection du point

- Presser le champ du motif souhaité
- Le symbole de la touche pour points d'arrêt apparaît à l'écran

Affichage de l'écran

- Le champ du motif est sur fond gris
- Le pied pour entraînement arrière No. 1 est recommandé
- Réglage de base pour la longueur de point = 2,5 mm
- Réglage de base pour la largeur de point = 0 mm

Début de la couture

- La machine effectue automatiquement des points d'arrêt au début de la couture (4 points en avant, 4 points en arrière)
- Ensuite, couture au point droit



Extrémité de la couture

- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- La machine effectue automatiquement des points d'arrêt (4 points en arrière, 4 points en avant)
- La machine s'arrête automatiquement à la fin du programme pour points d'arrêt



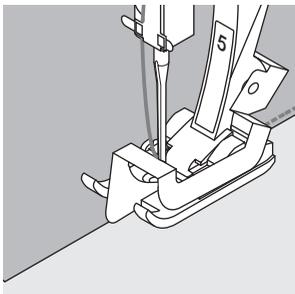
CONSEIL

Pour coudre de longues coutures

- Effectuer quelques points d'arrêt au début et à la fin pour gagner du temps

Surpiquer des bords

- Sélection du point: **point droit No. 1**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester /cordonnet (surpiquer)**
 Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1, pied pour couture invisible No. 5 ou pied pour surpiquer les bords 10 (accessoire spécial)**



Surpiquer des bords étroits

Position de l'aiguille

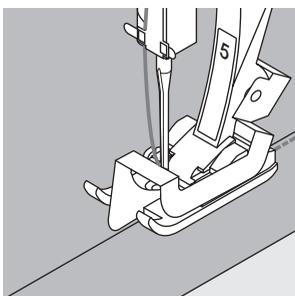
- Positions à gauche pour coudre les bords extérieurs
- Positions à droite pour rentrer les bords

Pied-de-biche

- Pied pour point invisible No 5

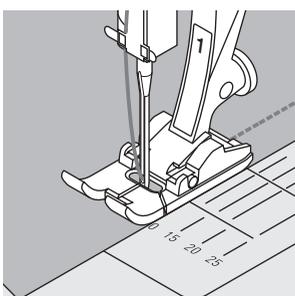
Bords extérieurs

- Poser le bord du tissu à gauche du guide du pied pour point invisible
- Sélectionner la position de l'aiguille à gauche à partir de la distance souhaitée par rapport au bord



Bords d'ourlet

- Poser le bord de l'ourlet (intérieur, bord supérieur de l'ourlet) à droite du guide du pied pour point invisible
- Sélectionner la position de l'aiguille permettant de coudre le long du bord supérieur
- Pied 5 – positions d'aiguille à gauche ou complètement à droite
- Pied 10 – toutes les positions d'aiguille sont possibles



Surpiquer des bords larges

Position de l'aiguille

- Toutes les positions sont possibles, selon la distance voulue pour la surpiqûre

Pied-de-biche

- Pied pour points en marche arrière No. 1

Guidage du tissu

Pied-de-biche comme guide:

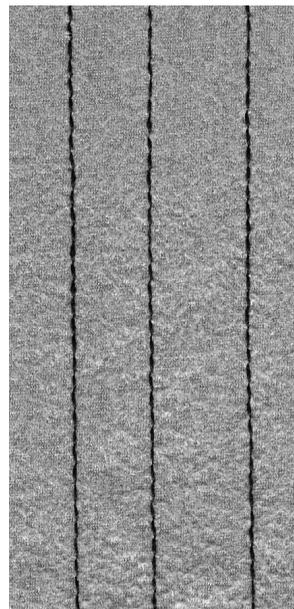
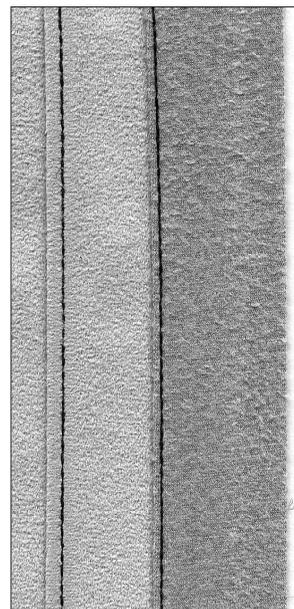
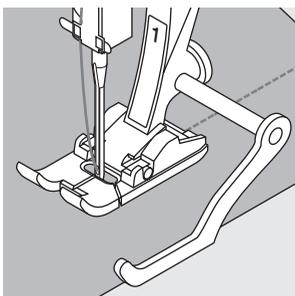
- Guider le bord du tissu le long de la semelle du pied-de-biche

Plaque à aiguille comme guide:

- Guider le bord du tissu le long des repères de la plaque à aiguille (de 1 cm à 3 cm)

Guide:

- Introduire le guide dans le trou de la tige du pied
- Déterminer la largeur souhaitée
- Bien serrer la vis
- Diriger le bord du tissu en suivant le guide
- Pour coudre des lignes de surpiqûre parallèles, guider le guide le long d'une ligne cousue



CONSEIL

Surpiquer avec le guide

- Il constitue une aide pour surpiquer régulièrement des lignes, des carrés, etc.

Point zigzag



- Sélection du point: **point zigzag No. 2**
 Aiguille: **gros et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**

Point zigzag

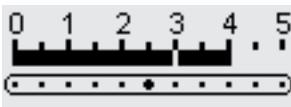
- Sur tous les matériels
- Pour surfiler les bords
- Pour effectuer des travaux décoratifs

Sélection du point

- Presser le champ du motif No. 2
- Le champ du motif est sur fond gris

Affichage de l'écran

- Le pied pour entraînement arrière No. 1 est recommandé
- Le réglage de base pour la longueur du point zigzag = 1,5 mm, largeur du point zigzag = 3,5 mm
- Le réglage de base et les réglages modifiés toujours visibles



Modifier la largeur de point

- La largeur de point peut être modifiée pendant la couture
- Tourner la touche externe de la largeur de point vers la droite = augmenter la largeur
- Tourner la touche externe de la largeur de point vers la gauche = rétrécir la largeur
- Tourner la touche lentement pour obtenir une transition régulière entre un point étroit et large

-5
-
-4
-
-3
-
-2
-
-1
= 0

Modifier la longueur de point

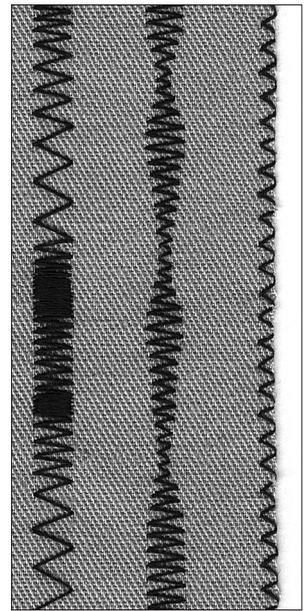
- La longueur de point peut être modifiée pendant la couture
- Tourner la touche externe de la longueur de point vers la droite = allonger le point
- Tourner la touche externe de la longueur de point vers la gauche = raccourcir le point
- Tourner la touche lentement pour obtenir une transition régulière entre un point long et court

Point bourdon

- Une longueur de point faible donne des lignes parallèles
- Point zigzag de remplissage (applications, broderies, etc.)

Surfiler des bords

- Guider le bord du tissu au milieu du pied-de-biche
- L'aiguille pique d'un côté dans l'ouvrage, et de l'autre dans le vide
- Sélectionner un zigzag pas trop large, une longueur de point pas trop grande
- Le bord doit rester plat et ne pas s'enrouler
- Sur un ouvrage fin, utiliser du fil à repriser



- A** – Point zigzag avec une longueur de point variable
B – Point zigzag avec une largeur de point variable
C – Surfilage des bords au point zigzag



CONSEIL

Surfiler les bords au point zigzag

- Si les bords ne sont pas plats, s'ils s'enroulent = utiliser le point de surjet et le pied No. 2!

Broder au point bourdon

- Modifier la largeur de point pendant la couture = apparition de nouveaux effets!

Mémoire personnelle

Sélection du point:	n'importe quel point
Aiguille:	grosseur et genre, selon tissu
Fil:	fil de coton/polyester
Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
Pied-de-biche:	pour points en marche arrière No. 1

Mémoire personnelle

- Pour toutes sortes de motifs et de tissus
- Les longueur et largeur de point modifiées sont mémorisées automatiquement
- Coudre un motif (p. ex. point zigzag)
- Coudre un autre motif
- En reprenant le point zigzag modifié, les modifications sont maintenues
- Ceci est particulièrement précieux avec le point droit ou le point zigzag
- La mémoire personnelle peut contenir autant de motifs que l'on désire
- La mémoire personnelle disparaît en mettant la machine hors circuit ou en pressant Clr de toutes les fonctions (effacement)

Combinaison de points utiles avec le réglage de base

Modifier le réglage de base

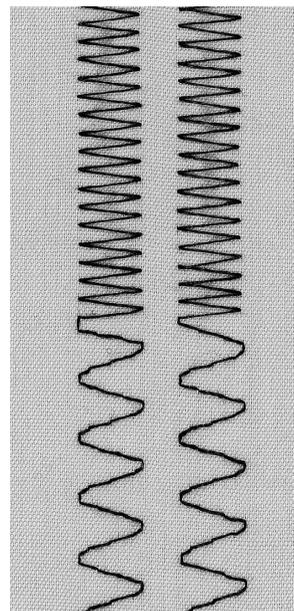
- Sélectionner le point zigzag No. 2
- Modifier la largeur de point à 5 mm
- Modifier la longueur de point à 1 mm
- Coudre avec le point modifié
- Sélectionner la couture serpentine No. 4
- Modifier la largeur de point à 5 mm
- Modifier la longueur de point à 1 mm
- Coudre avec le point modifié

Les réglages modifiés sont maintenus

- Sélectionner le point zigzag No. 2
- Le réglage modifié est maintenu
- Coudre
- Sélectionner la couture serpentine No. 4
- Le réglage modifié est maintenu
- Coudre

Reprendre le réglage de base

- 1ère possibilité: presser la touche externe «clr» (point actif dans la position de base)
- 2me possibilité: remettre manuellement la largeur/longueur de point
- 3me possibilité: presser «clr all-Fonction» (tous les points sont dans leur position de base)
- 4me possibilité: mettre la machine hors circuit – les réglages modifiés sont effacés



A B

A – point zigzag variable alternant avec une couture serpentine variable

B – retour au point zigzag variable et à la couture serpentine variable



CONSEIL

Modifier la largeur/longueur de point

- Tous les motifs peuvent être adaptés de façon optimale au tissu et à l'ouvrage en modifiant la largeur/longueur de point

Changement de motif avec une seule opération

- Constamment, la couture et le surfilage des bords se succèdent à tour de rôle
- Grâce à la mémoire personnelle, le point droit et le point zigzag conservent leur réglage après modification!

Coutures avec des points utiles

Coutures ouvertes

Ce sont des coutures dont les bordures peuvent être écartées au fer

- Les bordures sont de n'importe quelle largeur
- La couture est plate
- La couture ne crée pas de surépaisseur

Points recommandés:

- Point droit, zigzag étroit, superstretch
- Triple zigzag

Utilisation:

- Particulièrement sur les étoffes tissées
- Habillement, objets pour la décoration d'intérieur

Coutures fermées (coutures au point de surjet)

Ces coutures ne peuvent pas être écartées au fer

- Elles sont cousues et surfilées en une seule opération
- Les bordures sont étroites

Points recommandés:

- Point de surjet simple, point de surjet double, point de surjet tricot

Utilisation:

- Particulièrement sur les tissus à mailles
- Jersey, lingerie, linge blanc



Coutures plates d'assemblage

Ce sont des coutures, dont les bords coupés sont superposés ou côte à côte

- Les bordures sont directement surpiquées

Point recommandé:

- Point de surjet stretch

Utilisation:

- Particulièrement sur les tissus-éponge et pour le Lycra
- Vêtements de loisir, corsets

Couture zigzag



Sélection du point:

Largeur de point:

Longueur de point:

Aiguille:

Fil:

Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

point zigzag No. 2

env. 1 mm

env. 0.5 mm

aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire

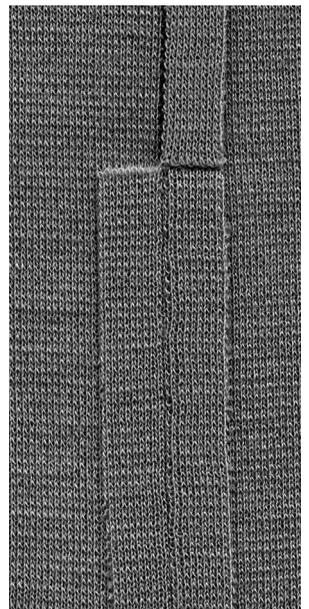
fil de coton/polyester

en haut (sur couture)

pied pour points en marche arrière No. 1

Coutures ouvertes: Utilisation

- Cette couture oppose moins de résistance que le point droit
- Pour les tissus à mailles, les tenues de plein air
- La couture reste plate et étroite
- Les modifications d'un vêtement (agrandir) restent possibles



CONSEIL

Pour que la couture n'ondule pas sur les tissus de laine

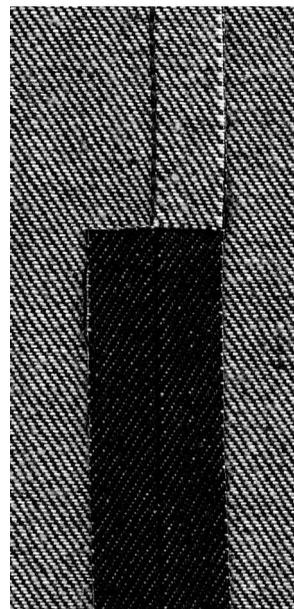
- En fonction de la qualité du tissu = diminuer la pression du pied-de-biche

Couture au triple point droit

	Sélection du point:	triple point droit No. 6
	Aiguille:	80/90 universelle ou pour jeans
	Fil:	polyester
	Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
	Pied-de-biche:	ped pour points en marche arrière No. 1 Pied pour jeans No. 8.

Coutures ouvertes

- Coutures solides dans une étoffe tissée et épaisse comme le Jeans, le velours côtelé
- Coutures renforcées sur les ouvrages très sollicités



CONSEIL

Pour des tissus résistants ou tissés très denses:

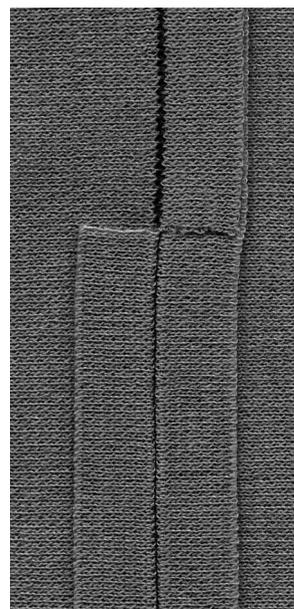
Lors de la couture par-dessus les coutures, poser les plaquettes pour compenser la hauteur en dessous afin que le pied-de-biche puisse passer par-dessus sans problème et bien régulièrement.

Couture super-stretch /couture élastique

	Sélection du point:	point super-stretch No. 11/point stretch No. 18
	Aiguille:	aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire
	Fil:	fil de coton/polyester
	Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
	Pied-de-biche:	ped pour points en marche arrière No. 1

Coutures ouvertes

- Couture à haute élasticité dans les tissus élastiques
- Convient particulièrement pour les vêtements de loisir et les tenues de sport
- La couture est plate et très étroite



CONSEIL

Tissus à mailles

- Utiliser des aiguilles neuves pour machine à coudre afin de ne pas endommager les mailles fines

Coudre des tissus élastiques

- Si nécessaire, utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S) = l'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

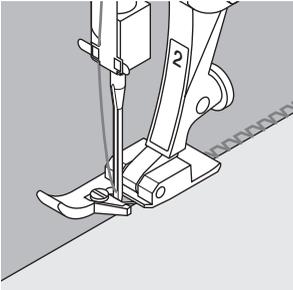
Pour que la couture n'ondule pas sur les tissus de laine

- En fonction de la qualité du tissu = diminuer la pression du pied-de-biche

Couture au point de surjet



Sélection du point: **point de surjet No. 3**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour point de surjet No. 2**

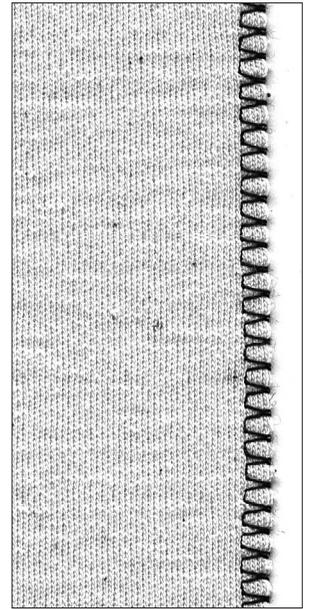


Couture fermée

- Couture élastique dans des tissus fins à mailles souples tel le jersey en soie, le tricot

Couture

- Guider l'ergot du pied pour point de surjet en suivant le bord coupé
- Le point est formé en bordure du tissu et par-dessus l'ergot du pied-de-biche



CONSEIL

Tissus à mailles

- Utiliser des aiguilles neuves pour machine à coudre afin de ne pas endommager les mailles fines

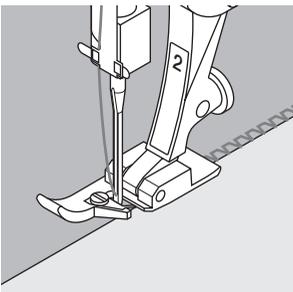
Coudre des tissus élastiques

- Si nécessaire, utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S) = l'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

Couture au point de surjet double/point de jersey



Sélection du point: **point de surjet double No. 10/point de jersey No. 20**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour point de surjet No. 2**

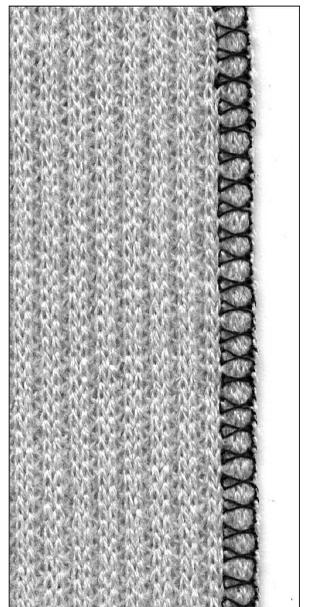


Couture fermée

- Couture au point de surjet dans des tissus souples à mailles et coutures transversales dans des tissus de laine

Couture

- Guider l'ergot du pied pour point de surjet en suivant le bord coupé
- Le point est formé en bordure du tissu et par-dessus l'ergot du pied-de-biche



CONSEIL

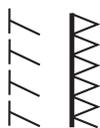
Tissus à mailles

- Utiliser des aiguilles neuves pour machine à coudre afin de ne pas endommager les mailles fines

Coudre des tissus élastiques

- Si nécessaire, utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S) = l'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

Couture au point de surjet stretch/ Couture renforcée au point de surjet



Sélection du point:

point de surjet stretch No. 13
point de surjet renforcé No. 19

Aiguille:

aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire

Fil:

fil de coton/polyester

Griffe d'entraînement:

en haut (sur couture)

Pied-de-biche:

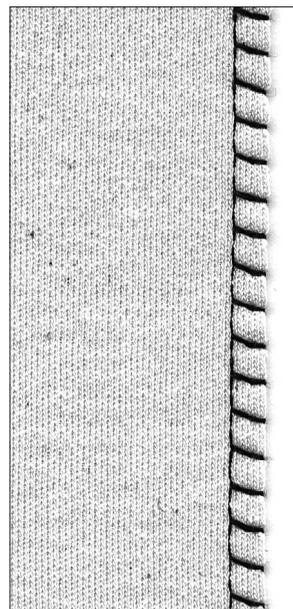
ped pour points en marche arrière No. 1
ou point de surjet No. 2

Couture fermée

- Couture au point de surjet qui convient sur les tissus de laine souples à grosses mailles

Couture

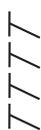
- Coudre au point de surjet stretch en suivant le bord du tissu
- Prévoir de piquer le point le plus à l'extérieur à droite hors du tissu



CONSEIL

Pour éviter l'allongement de la couture au cours du travail, adapter la pression du pied-de-biche en fonction du tissu.

Couture plate d'assemblage



Sélection du point:

point de surjet stretch No. 13

Aiguille:

aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire

Fil:

fil de coton/polyester

Griffe d'entraînement:

en haut (sur couture)

Pied-de-biche:

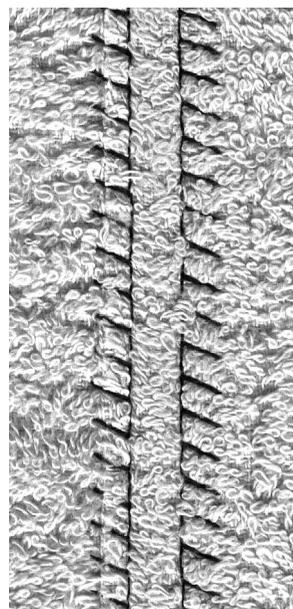
ped pour points en marche arrière No. 1

Couture plate d'assemblage

- Superposer les bordures, puis piquer sur les surplus = coutures très plates et résistantes
- Convient particulièrement avec des matériels duveteux, épais comme les tissus-éponge, le feutre, le cuir, etc.

Couture

- Piquer le point de surjet le long du bord
- Le point doit piquer à droite par-dessus le bord supérieur dans le tissu inférieur



CONSEIL

Tissu et fil

- Lorsque la couleur des fils coïncide avec celle du tissu, la couture sur les tissus duveteux ne s'aperçoit guère

Épaisseur de la couture

- Convient particulièrement avec des matériels sur lesquels une couture «normale» crée une forte surépaisseur

Ourlets avec des points utiles

Préparation

- Repasser l'ourlet, évtl. le bâtir

Couture

- Piquer l'ourlet à la profondeur souhaitée (sur l'endroit)
- Couper le tissu superflu (depuis l'envers)

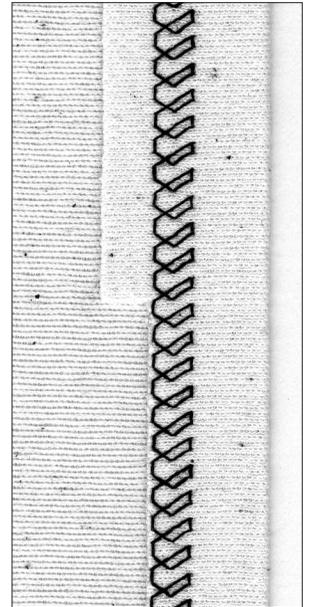
Ourlet apparent au point de jersey



- Sélection du point: **point de jersey No. 14**
 Aiguille: **aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire**
 Fil: **fil de coton/polyester en haut (sur couture)**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**

Ourlet apparent élastique

- Pour tous les genres de tricot en coton, en laine, en fibres synthétiques et en fibres méfis



CONSEIL

Tissus à mailles

- Utiliser des aiguilles neuves pour machine à coudre afin de ne pas endommager les mailles fines

Coudre des tissus élastiques

- Si nécessaire, utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S) = l'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

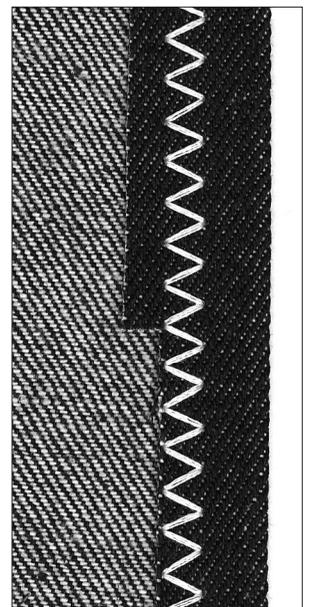
Ourlet apparent avec le point triple zigzag



- Sélection du point: **triple point zigzag No. 7**
 Largeur de point: **2,5 mm – 5,5 mm, selon le matériel**
 Longueur de point: **réglage de base**
 Aiguille: **universelle ou pour jeans**
 Fil: **fil de coton/polyester en haut (sur couture)**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**

Ourlet apparent solide

- Convient sur des tissus épais, particulièrement pour des Jeans, des revêtements de chaise longue, des stores



CONSEIL

Ourlets sur des objets passant souvent au lavage

- Surfiler d'abord les ourlets en bordure, ne pas les couper par inadvertance après la couture

Sur des tissus très épais

- Utiliser des aiguilles à jeans

Couture des tissus à mailles

Indications importantes

Commencer avec une aiguille neuve

- Des aiguilles émoussées endommagent les mailles

(Si nécessaire), utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S)

- L'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

Fils à coudre fins

- Un fil grossier peut endommager les mailles = il se forme des trous au cours du lavage

Fil à repriser pour bâtir

- Il se retire plus facilement si l'on effectue des surpiquûres

Si nécessaire, effectuer un essai de couture

- L'élasticité des tissus modernes varie de façon très diverse
- Adapter le réglage de base au matériel: le tissu et la couture doivent avoir la même élasticité
- Pour une élasticité élevée: Choisir une longueur de point plus courte
Choisir une largeur de point plus grande

Pression du pied-de-biche

- Les tissus souples à mailles légères peuvent se déformer durant la couture: réduire la pression du pied-de-biche jusqu'à ce que la couture soit plate
- La machine doit pouvoir encore entraîner le tissu sous le pied-de-biche

Bordure avec point de nid d'abeilles



Sélection du point:

Aiguille:

Fil:

Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

point de nid d'abeilles No. 8

aiguille universelle, à pointe sphérique ou stretch si nécessaire

fil de coton/polyester

en haut (sur couture)

pied pour points en marche arrière No. 1

Finition au point de nid d'abeilles

- Convient avec les tissus à mailles serrées, particulièrement pour les tricots en coton, en laine, en fibres synthétiques et en fibres méris

Préparation

- Repasser les bords sur 1 cm depuis l'envers, évtl. bâtir

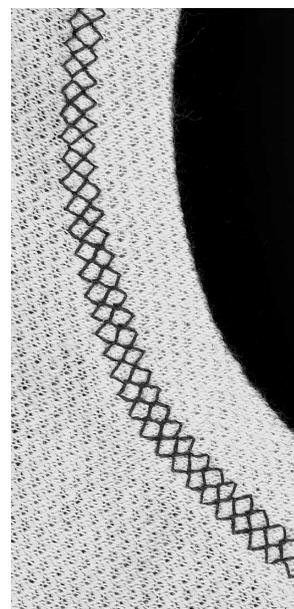
Couture

- Piquer au point de nid d'abeilles sur l'endroit à une profondeur correspondant au pied-de-biche
- Couper le tissu superflu (depuis l'envers)



Balance/correction

- Le point de nid d'abeilles n'est pas fermé, presser la touche de direction de la balance (↑) = raccourcir le point
- Le point de nid d'abeilles est trop étroit, presser la touche de direction de la balance (↓) = allonger le point



CONSEIL

Stop-aiguille en bas

- Cela constitue une aide importante pour reprendre la bordure et effectuer des arrondis (cou/emmanchures)

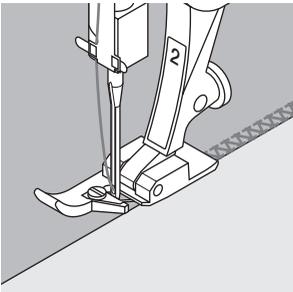
Pression du pied-de-biche

- Adapter la pression du pied-de-biche au tissu

Bordure avec couture au point de surjet



Sélection du point: **point de surjet No. 3**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour point de surjet No. 2**



Bordure avec couture au point de surjet

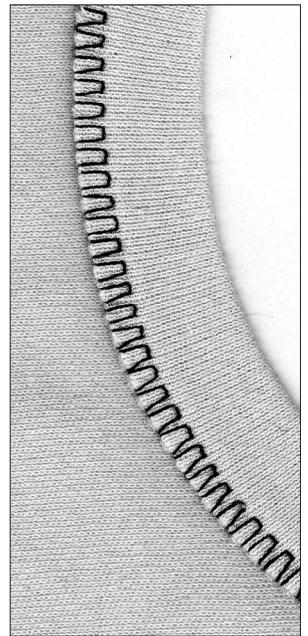
- Convient pour toutes les sortes de jersey fin en coton, en fibres synthétiques et en fibres méis

Préparation

- Repasser les bandes prévues en bordure par moitié
- Epingler les bords coupés des bandes avec le bord de l'encolure, endroits à l'extérieur

Couture

- Coudre les bords coupés au point de surjet
- Guider l'ergot du pied pour point de surjet en suivant le bord coupé
- Le point passe par-dessus l'ergot du pied-de-biche et le bord du tissu



CONSEIL

Stop-aiguille en bas

- Cela constitue une aide importante pour reprendre la bordure et effectuer des arrondis (cou/emmanchures)

Fermeture à glissière

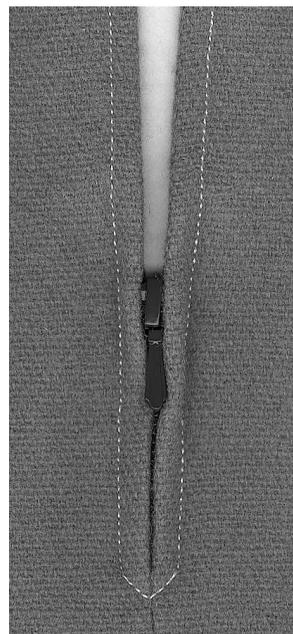
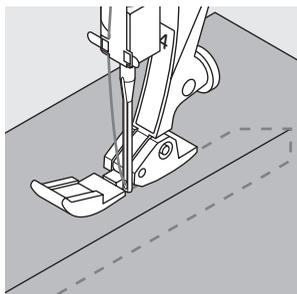
- Sélection du point: **point droit No. 1**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour fermeture à glissière No. 4**
 Position de l'aiguille: **complètement à droite ou à gauche**

Préparation

- Bâtir la fermeture à glissière
- Placer les bords du tissu l'un contre l'autre au milieu de la fermeture à glissière

Pose de la fermeture à glissière

- Poser la fermeture à glissière en piquant de chaque côté de bas en haut
- Rester en parallèle avec le bord du tissu
- Déplacer la semelle du pied-de-biche une fois à droite, une fois à gauche
- Le pied-de-biche se déplace hors de la rangée de dents de la fermeture à glissière
- Régler la position de l'aiguille du côté de la rangée de dents



CONSEIL

Ne pas coudre par-dessus le coulisseau de la fermeture à glissière

- Fermer la fermeture à glissière, puis coudre jusqu'à env. 5 cm du coulisseau
- Planter l'aiguille, soulever le pied, ouvrir la fermeture à glissière, abaisser le pied, terminer la couture

Entraînement au début de la couture

- Bien tenir les fils au début de la couture = tirer évtl. l'ouvrage légèrement vers l'arrière (de quelques points)

Le ruban de la fermeture à glissière ou le tissu est résistant ou d'un tissage épais

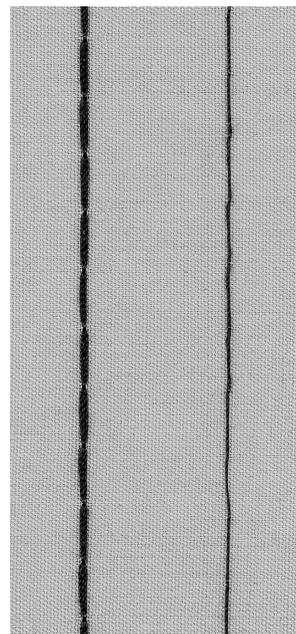
- Utiliser une aiguille de grosseur 90-100 = assure une formation du point plus régulière

Longpoint

Cette fonction peut être sélectionnée pour obtenir des points plus longs.

En utilisant la fonction «longpoint», la machine coud un point sur deux.
Pour cette raison, la longueur de point 5 correspond à des points de 10 mm de long.

La fonction «longpoint» peut être associée également au triple point droit pour réaliser des piqûres décoratives.



	Sélection du point:	point droit No. 1 ou triple point droit No. 6
	Aiguille:	grosueur et genre, selon tissu
	Fil:	fil de coton/polyester/cordonnet
	Longueur de point:	3,5 mm – 5 mm
	Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
	Pied-de-biche:	piéd pour points en marche arrière No. 1
	Fonction:	longpoint



Longpoint

- Convient pour tous les travaux qui nécessitent une longueur de point élevée
- Convient pour réaliser des surpiqûres



CONSEIL

Piqûres décoratives réalisées avec du cordonnet

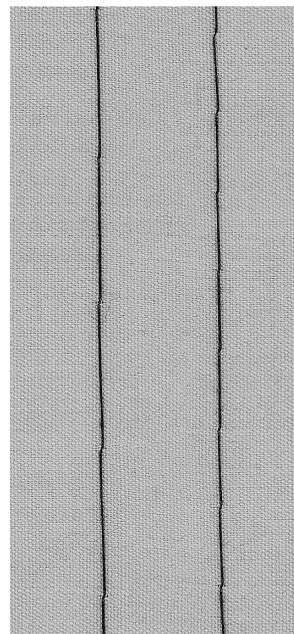
- Pour piquer avec du cordonnet, employer toujours une aiguille No. 100–110

Bâtir avec le longpoint

- Pour bâtir sur un ouvrage fin, on peut aussi utiliser le longpoint

Faufil

Comme la fonction du longpoint, le faufil se combine avec le point droit. La machine coud un point sur quatre. Pour cette raison, la variante la plus longue est de 20 mm et correspond à la longueur de point de 5 mm.



Sélection du point: **faufil No. 21**
 Aiguille: **grosueur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Longueur de point: **3,5 mm – 5 mm**
 Griffe d'entraînement: **sur couture**
 Pied-de-biche: **ped pour points en marche arriere No. 1**

Faufil

- Convient pour tous les travaux qui nécessitent une longueur de point élevée
- Convient pour bâtir des coutures, des ourlets, du ouatinage, etc.
- Peut se défaire facilement



CONSEIL

Points d'arrêt au début et à la fin d'une couture

- Pour effectuer des points d'arrêt au début et à la fin d'une couture, exécuter d'abord quelques points avec le point droit normal

Bâtir

- Pour bâtir, utiliser un fil à reprendre fin = il est plus facile de l'enlever après avoir cousu la ligne définitive

Ourlet invisible

- Sélection du point: **point invisible No. 9**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester ou soie**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour point invisible No. 5**

Ourlet invisible

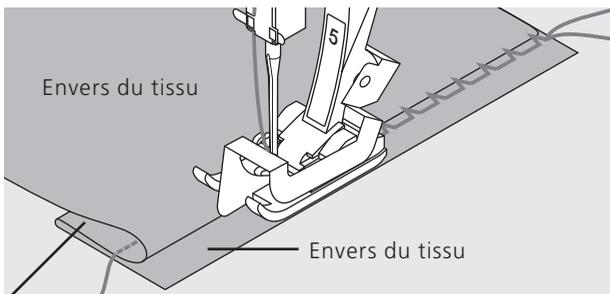
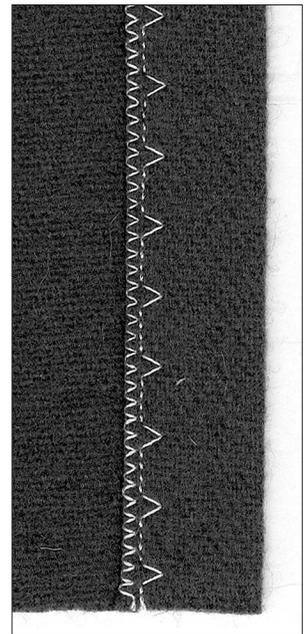
- Il permet d'obtenir des ourlets « invisibles » dans des tissus moyennement serrés à lourds en coton, en laine, en fibres méris

Préparation

- Surfiler le bord de l'ourlet
- Plier l'ourlet, épingler resp. bâtir
- Plier l'ouvrage de sorte que le bord surfilé soit à droite (voir illustration)
- Poser le travail sous le pied-de-biche en plaçant la bordure contre la lamelle de guidage

Couture

- L'aiguille doit seulement prendre le minimum du bord du tissu (comme pour la couture à la main)
- Adapter la largeur de point à la qualité du tissu
- Après avoir cousu l'ourlet invisible sur env. 10 cm, reconstrôler les deux côtés du tissu, évtl. adapter la largeur de point une nouvelle fois



Endroit du tissu



CONSEIL

Ourlet invisible régulier

- Retenir légèrement l'ouvrage pendant la couture

Réglage fin de la largeur de point

- Placer régulièrement le bord plié contre la lamelle de guidage du pied = les points sont régulièrement cousus en profondeur

Surpiquer un ruban élastique étroit avec un point universel



- Sélection du point: **point universel No. 15**
 Largeur de point: **selon la largeur du ruban élastique**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pour points en marche arrière No. 1**
ou utiliser le pied à broder No. 6.

Surpiquer le ruban élastique

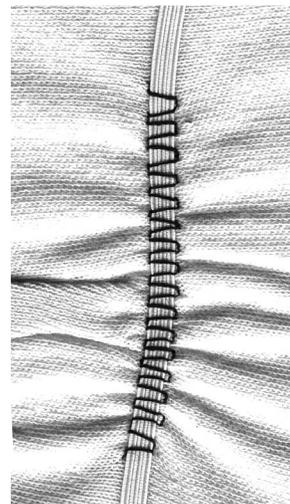
- Cela permet de froncer de longs éléments, d'exécuter des finitions, l'emploi de matériels souples

Préparation

- Découper le ruban élastique à la longueur souhaitée

Couture

- Surpiquer le ruban élastique
- L'aiguille ne doit pas percer le ruban élastique
- Répartir le tissu froncé, une fois la couture achevée



CONSEIL

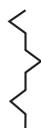
Fixer le début et la fin du ruban élastique

- Piquer quelques points droits en avant et en arrière = effectuer des points d'arrêt sur le ruban élastique

Une finition rapide avec un «ourlet»

- Convient sur des habits d'enfant
- Coudre l'ourlet avec le ruban élastique avant de fermer la couture latérale

Fixer un fil élastique/un coton perlé avec un point de fronces



- Sélection du point: **point de fronces No. 12**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied à boutonnière No. 3**

Fil élastique/coton perlé

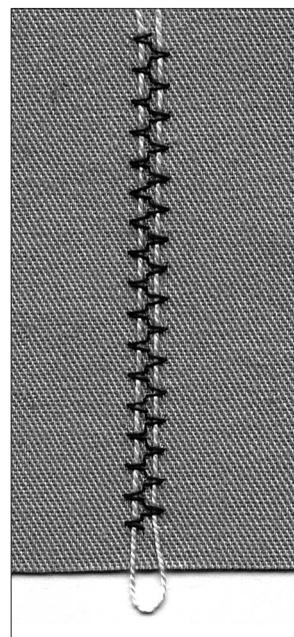
- Cela permet de froncer de longs éléments de tissu sur des habits, sur divers ouvrages

Préparation

- Couper un fil élastique/un coton perlé du double de la longueur de la bordure
- Poser le fil élastique/coton perlé par moitié
- Poser la boucle par-dessus l'ergot situé au milieu du pied à boutonnière
- Placer les deux extrémités sous le pied vers l'arrière
- Le fil élastique/coton perlé est logé dans les rainures

Couture

- Piquer quelques points
- Soulever le fil élastique/coton perlé vers l'avant, puis tirer devant
- Laisser les extrémités courtes derrière le pied-de-biche
- Piquer seulement par-dessus le coton perlé, ne pas le transpercer
- Une fois la couture terminée, froncer le tissu en tirant sur le fil
- Tendre le fil élastique avant de surpiquer
- Plus la tension est forte, plus le fronçage devient dense



CONSEIL

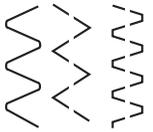
Fixation du début et de l'extrémité

- Piquer quelques points en ayant la griffe d'entraînement escamotée

Pression du pied-de-biche

- Augmenter la pression si nécessaire pour améliorer l'entraînement du tissu et du fil

Fixer un ruban élastique large



Sélection du point:
Longueur de point:
Aiguille:
Fil:
Griffe d'entraînement:
Pied-de-biche:

couture serpentine No. 4/zigzag cousu No. 16 /

point lycra No. 17
à rallonger, selon le ruban élastique
grosseur et genre, selon tissu

fil de coton/polyester
en haut (sur couture)
ped pour points en marche arrière No. 1

Ruban élastique large

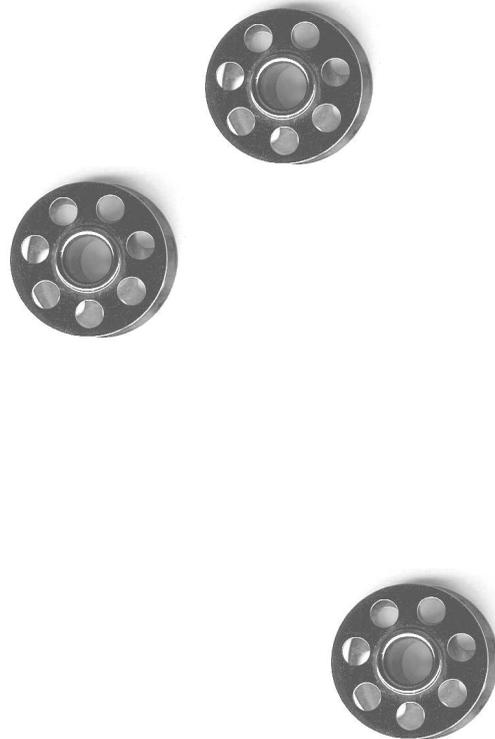
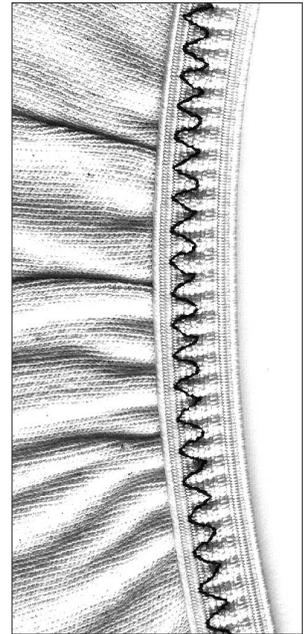
- Il sert de finition sur les tenues de sport, les sous-vêtements

Préparation

- Découper le ruban élastique à la longueur souhaitée
- A prévoir sur la bordure de finition et le ruban élastique:
former 4 parts égales en portant des repères
- Epingler ensemble: la bordure et le ruban élastique sur les 4 repères

Couture

- Allonger le ruban élastique et coudre sur la bordure de finition
- Couper le tissu qui dépasse



CONSEIL

Froncer d'abord le bord du tissu

- Eviter un étirement trop élevé de l'élastique; adapter la pression du pied-de-biche au tissu.

L'élastique s'étire

- Eviter un étirement trop élevé de l'élastique; adapter la pression du pied-de-biche au tissu.

Programme des brides



Sélection du point:
Aiguille:
Fil:
Griffe d'entraînement:
Pied-de-biche:

Programme des brides No. 24 ou No. 25
grosseur et genre, selon tissu
fil de coton/polyester

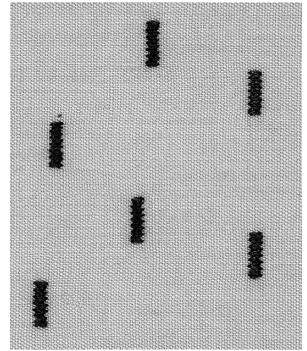
en haut (sur couture)
pied pour points en marche arrière No. 1

Programme des brides

- Pour renforcer les coutures sollicitées aux poches, sur les vestes, les jeans et les vêtements de travail
- Utile pour poser un ruban (p. ex. suspension d'un travail de ouatinage)

Couture

- La machine commence le programme des brides en haut à gauche
- Le programme des brides achevé, la machine s'arrête automatiquement

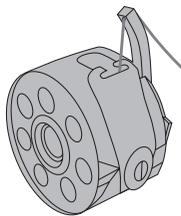


CONSEIL

Programme décoratif des brides

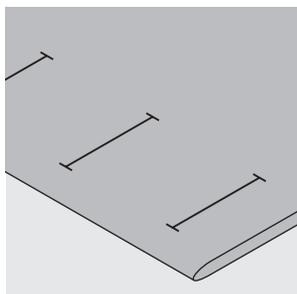
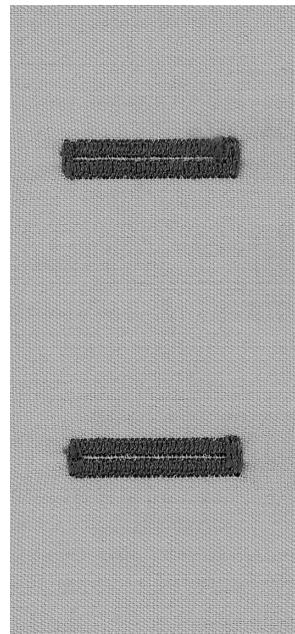
- Agrandir la longueur de point et utiliser le programme des brides avec des fils décoratifs = de petits rectangles servant d'éléments de motifs décoratifs (à combiner avec d'autres motifs)

Précisions intéressantes concernant les boutonnières (indications importantes)



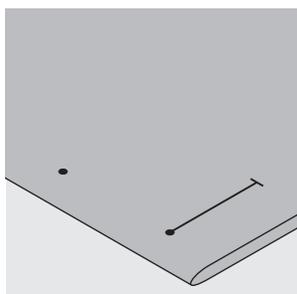
Tension de fil des boutonnières

- La tension de fil est automatiquement réglée lors du choix de la boutonnière
- La tension du fil supérieur est légèrement plus faible
- La tension du fil inférieur est légèrement plus élevée
- De cette manière, la chenille de la boutonnière devient plus bombée sur l'endroit
- Ainsi, l'apparence est plus belle



Tracer les repères des boutonnières manuelles

- Pied pour boutonnière No. 3
- Marquer la longueur des boutonnières aux endroits voulus



Tracer les repères des boutonnières automatiques

- Pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A
- Marquer uniquement la longueur exacte d'une boutonnière
- Après avoir cousu la première boutonnière, sa longueur est programmée
- Marquer le point de départ des autres boutonnières
- Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm.

Essai de couture

- Coudre une boutonnière d'essai toujours sur un morceau de tissu original
- Utiliser une garniture (thermo-collante) comme celle prévue initialement
- Sélectionner le même genre de boutonnière
- Coudre la boutonnière dans le même sens du tissu (dans le sens longitudinal ou transversal)

Corrections

Pour modifier la largeur de la chenille:

- Modifier la largeur de point

Modifier la densité du point bourdon des boutonnières manuelles/automatiques

- La modification de la longueur du point influence les deux chenilles de la boutonnière (plus resserrées ou plus écartées)
- *Reprogrammer après avoir modifié la boutonnière*

Effet de la balance sur les boutonnières automatiques/manuelles

- La balance influence les deux chenilles de la boutonnière



A



B

Balance et boutonnières avec compteur de points

- Toute modification de la balance influence la première chenille
- Si la chenille est trop dense (voir figure A) = presser la flèche vers le bas (↓)
- Si la chenille n'est pas assez resserrée (voir figure B) = presser la flèche vers le haut (↑)
- *Reprogrammer après avoir modifié la boutonnière*

Effacer la balance

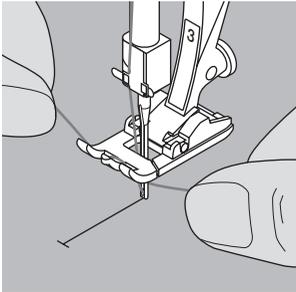
- Presser la touche externe «clr»

Ganse

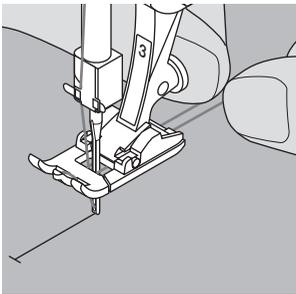
- La ganse renforce et embellit la boutonnière
- La boucle de fil doit être à l'extrémité qui est sollicitée une fois que la boutonnière est cousue
- Emplacement du bouton = du côté de la boucle de fil
- Poser, comme il convient, l'ouvrage sous le pied-de-biche
- Les ganses sont particulièrement recommandées dans les boutonnières de lingerie ou dans les boutonnières-stretch

Ganse idéale:

- Coton perlé No 8
- Grosfil à coudre à la main
- Fil à crocheter fin

**Accrocher le fil dans le pied-de-biche No. 3**

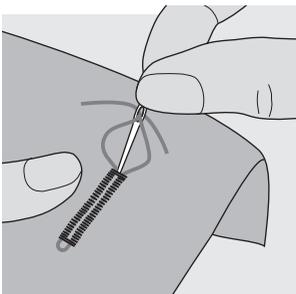
- Planter l'aiguille au début de la boutonnière
- Le pied-de-biche est en haut
- Accrocher la ganse sur l'ergot au milieu du pied à boutonnière (à l'avant)



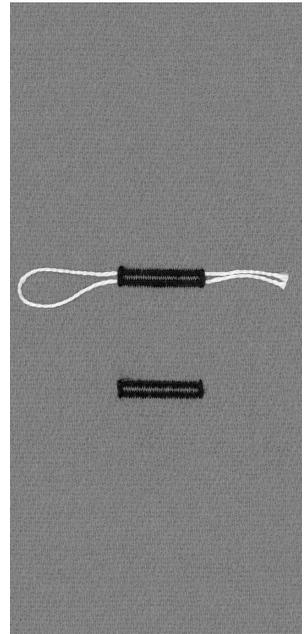
- Tirer les deux extrémités sous le pied vers l'arrière
Placer un fil dans chacune des deux rainures de la semelle
- Abaisser le pied-de-biche

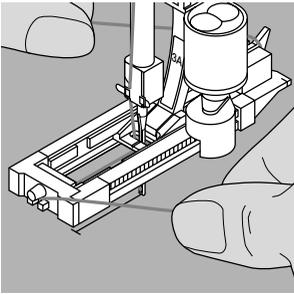
Coudre

- Coudre la boutonnière, comme d'habitude, sans tenir la ganse
- Les chenilles de la boutonnière recouvrent la ganse

**Fixer la ganse**

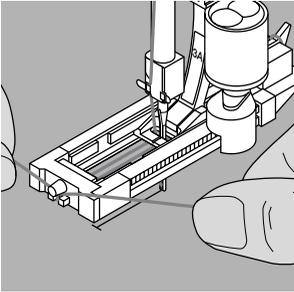
- Tirer le fil vers l'avant jusqu'à ce que la boucle disparaisse dans la bride
- Tirer les extrémités depuis l'envers
- Nouer ou piquer des points d'arrêt





Accrocher le fil dans le pied à patins No. 3A

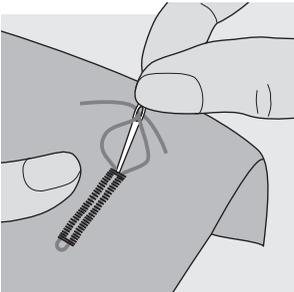
- Planter l'aiguille au début de la boutonnière
- Le pied-de-biche est en haut
- Faire passer la ganse sous le pied-de-biche à droite
- Poser le fil sur l'ergot situé à l'arrière du pied-de-biche



- Faire passer la ganse sous le pied-de-biche à gauche et la tirer vers l'avant
- Tirer chaque extrémité du fil dans les fentes de retenue

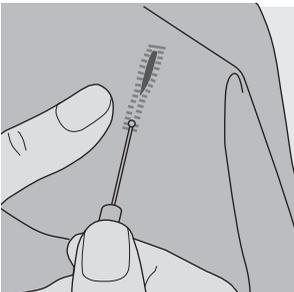
Coudre

- Coudre la boutonnière, comme d'habitude, sans tenir la ganse
- Les chenilles de la boutonnière recouvrent la ganse



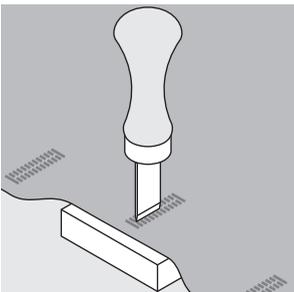
Fixer la ganse

- Tirer le fil vers l'avant jusqu'à ce que la boucle disparaisse dans la bride
- Tirer les extrémités depuis l'envers
- Nouer ou piquer des points d'arrêt



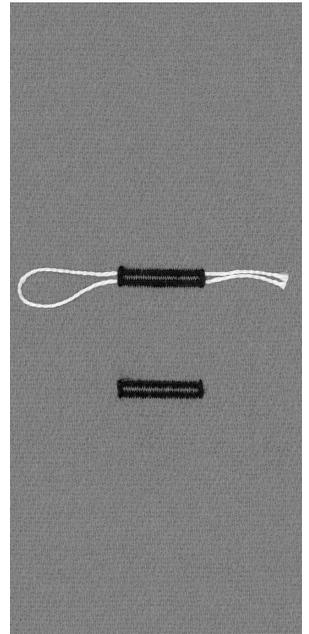
Fendre la boutonnière avec le découvit

- Fendre la boutonnière avec le découvit depuis les deux extrémités vers le milieu



Poinçon pour boutonnière (accessoire spécial)

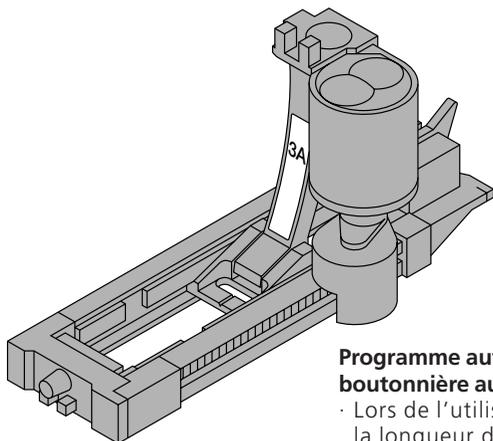
- Poser la boutonnière sur le plot en bois
- Placer le poinçon pour boutonnière au milieu de la boutonnière
- Enfoncer le poinçon pour boutonnière à la main ou avec un marteau



Prépiquer la boutonnière séparément

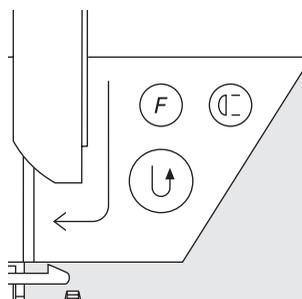
Commencer d'abord par prépiquer les boutonnières prévues dans des tissus fibreux. Ensuite, les chenilles et les brides des boutonnières recouvriront les points de ce programme de prépiqûre.

- Sélection du point: **prépiquer une boutonnière No. 59**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **ped à boutonnière No. 3**
ou ped à patins pour boutonnière automatique No. 3A



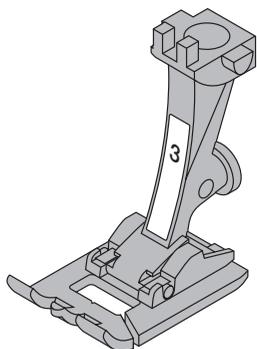
Programme automatique avec pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A

- Lors de l'utilisation du pied pour boutonnière No. 3A, la longueur de la boutonnière est mesurée automatiquement par la lentille située sur le pied



Couture du programme automatique

- Coudre la première rangée en marche avant jusqu'à ce que la longueur souhaitée soit atteinte
- Presser la touche pour points d'arrêt
- Le symbole AUTO apparaît = la longueur de la prépiqûre est programmée
- La machine termine automatiquement le programme de prépiqûre
- Maintenant, toutes les autres boutonnières sont prépiquées en ayant automatiquement la même longueur (sans presser la touche pour points d'arrêt)
- L'écart entre les lignes de prépiqûre peut être modifié avec la largeur de point

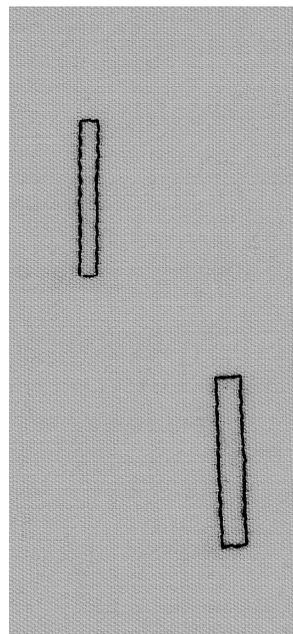


Prépiquer avec le pied No. 3 (compteur de points)

- Sélectionner la fonction «Pied-de-biche 3» de la boutonnière avec compteur de points
- Lors de l'utilisation du pied à boutonnière No. 3, les points du programme de prépiqûre sont comptés

Couture de la boutonnière au point droit avec le compteur de points

- Coudre la première rangée en marche avant jusqu'à ce que la longueur souhaitée soit atteinte
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- Coudre les points transversaux inférieurs, puis le deuxième côté en marche arrière
- Arrêter la machine à la hauteur des premiers points
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- La machine coud les points transversaux supérieurs et les points d'arrêt
- La machine s'arrête automatiquement
- Le symbole AUTO est affiché à l'écran
- Chaque répétition du programme pour boutonnière au point droit sera désormais exécutée selon le programme



Boutonnères automatiques (de toutes sortes)

Les deux chenilles de la boutonnière sont cousues dans le même sens.

Longueur de la boutonnière = fente de la boutonnière en mm.

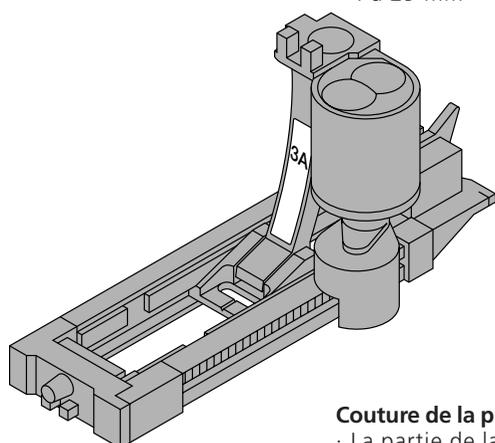
Les boutonnières-stretch sont particulièrement jolies dans tous les matériels élastiques (tissus pour T-shirts et pour sweatshirts) car les chenilles s'étirent en raison du point de surjet double.

Attention: Le pied à patins doit reposer à plat sur le tissu!
(Si le pied à patins repose sur un surplus de couture, la longueur ne peut pas être mesurée avec exactitude!)

Sélection du point: **boutonnères (de toutes sortes)**
Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
Fil: **fil de coton/polyester**
Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
Pied-de-biche: **pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A**

Boutonnière automatique

- En cas d'utilisation du pied à boutonnière 3A, la longueur de la boutonnière est mesurée automatiquement par l'intermédiaire de la lentille du pied = reproduction exacte
- Les longueurs de boutonnières possibles varient de 4 à 29 mm



Couture de la première chenille

- La partie de la boutonnière qui vient d'être cousue apparaît sur l'écran (à droite de l'affichage du pied-de-biche)
- Coudre la première chenille en avant
- Arrêter la machine

Programmer la boutonnière

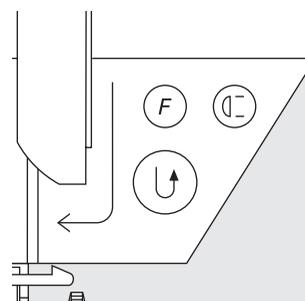
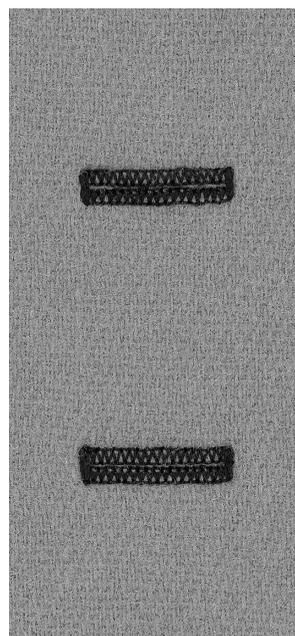
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- AUTO apparaît dans le symbole de la boutonnière = longueur de la boutonnière
- La machine termine la couture de la boutonnière automatiquement

Boutonnière automatique

- La machine s'arrête et se règle automatiquement au début de la boutonnière
- Toutes les autres boutonnières sont maintenant cousues automatiquement de la même longueur (sans devoir presser la touche pour points d'arrêt)

Important:

- En cas d'une manipulation erronée, presser la fonction «Début du motif»
- La machine remet le programme au début de la boutonnière



CONSEIL

Reproduction exacte

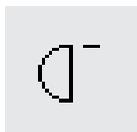
- Grâce au dispositif automatique, les boutonnières sont toutes de la même longueur et toutes bien réussies

Repères

- Grâce au dispositif automatique, il suffit de tracer seulement le point de départ des boutonnières = un réel gain de temps

Vitesse de couture

- Réduire la vitesse de couture pour obtenir un résultat optimal
- Coudre toutes les boutonnières à la même vitesse afin que la densité de la chenille soit régulière



Les boutonnères automatiques arrondies et à oeillet

Les deux chenilles de la bouttonnière sont cousues dans le même sens.

Longueur de la bouttonnière = fente de la bouttonnière en mm.



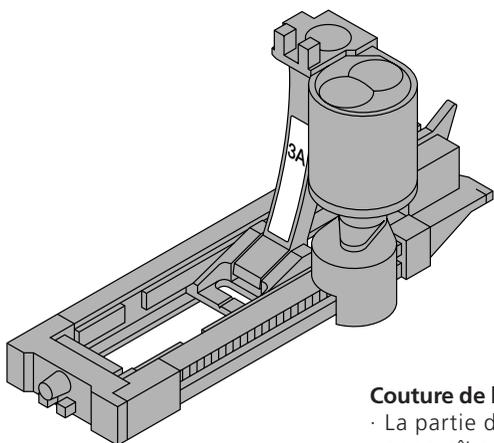
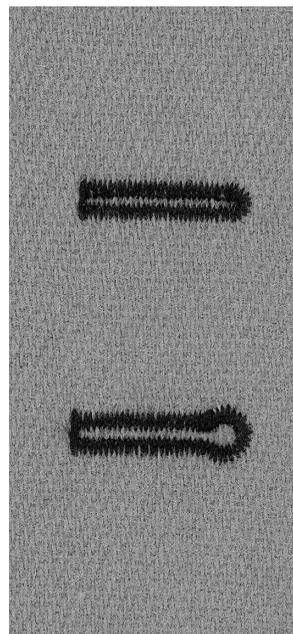
Sélection du point:
Aiguille:
Fil:
Griffe d'entraînement:
Pied-de-biche:

boutonnères arrondies No. 54 + 55
et boutonnères à oeillet No. 56 – 58
grosseur et genre, selon tissu
fil de coton/polyester

en haut (sur couture)
pied à patins pour bouttonnière automatique No. 3A

Bouttonnière automatique

- En cas d'utilisation du pied à bouttonnière No. 3A, la longueur de la bouttonnière est mesurée automatiquement par l'intermédiaire de la lentille du pied = duplication exacte
- Les longueurs de bouttonnières possibles varient de 4 à 26 mm



Couture de la première chenille

- La partie de la bouttonnière qui vient d'être cousue apparaît sur l'écran (à droite, à côté de l'affichage du pied-de-biche)
- Coudre la première chenille en avant jusqu'à la longueur souhaitée

Programmer la bouttonnière

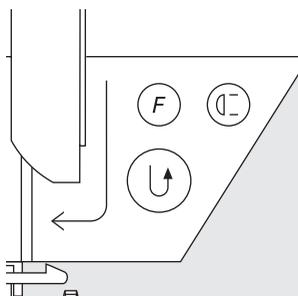
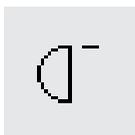
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti
- AUTO apparaît dans le symbole de la bouttonnière = la longueur de bouttonnière est programmée
- La machine termine la couture de la bouttonnière automatiquement et s'arrête

Bouttonnière automatique

- La machine s'arrête et se règle automatiquement au début de la bouttonnière
- Toutes les autres bouttonnières sont maintenant cousues automatiquement de la même longueur (sans devoir presser la touche pour points d'arrêt)

Important:

- En cas d'une manipulation erronée, presser la fonction «Début du motif»
- La machine remet le programme au début de la bouttonnière



CONSEIL

Reproduction

- Grâce au dispositif automatique, les bouttonnières sont toutes de la même longueur et ont toutes le même aspect

Repères

- Grâce au dispositif automatique, il suffit de tracer seulement le point de départ des bouttonnières = un réel gain de temps

Les bouttonnières à oeillet cousus une deuxième fois

- Dans des tissus épais, les bouttonnières à oeillet peuvent être cousues une deuxième fois
- Ne pas déplacer l'ouvrage après avoir cousu la première bouttonnière
- Presser seulement la pédale de commande une nouvelle fois

Boutonnière avec compteur de points (pas de longue durée) pour toutes sortes de boutonnières

Stichwahl: **boutonnières (de toutes sortes)**
 Nadel: **grosseur et genre, selon tissu**
 Faden: **fil de coton/polyester**
 Transporteur: **en haut (sur couture)**
 Nähfuss: **ped à boutonnière No. 3**



Boutonnière avec compteur de points

- Sélectionner la fonction «Boutonnière avec compteur de points»

Longueur de la 1re chenille

- Coudre la 1re chenille jusqu'à la longueur souhaitée
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti

Bride, 2me chenille en arrière

- La bride inférieure et la deuxième chenille sont cousues en marche arrière
- Arrêter la machine à la hauteur du premier point
- Presser la touche pour points d'arrêt située sur le bâti

Bride, points d'arrêt

- La machine coud la bride supérieure et les points d'arrêt
- La machine s'arrête automatiquement
- AUTO apparaît à l'écran
- La boutonnière est mémorisée
- Toutes les autres boutonnières sont cousues comme celle qui est programmée

Effacer la longueur programmée de la boutonnière

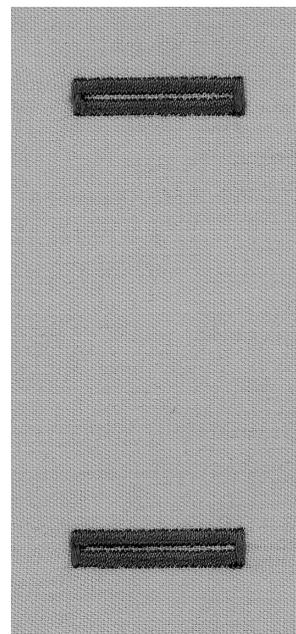
- Presser la touche «clr»
- Le symbole AUTO disparaît
- Il est possible de programmer une boutonnière avec une nouvelle longueur

Corrections:

- Après avoir modifié la longueur de point, la largeur de point ou la balance, il faut reprogrammer la boutonnière

Boutonnière programmée sur un autre matériel

- Une boutonnière avec compteur de points cousue sur un autre matériel peut avoir un aspect tout à fait différent
- Pour réaliser la boutonnière sur un nouveau matériel, il faut la reprogrammer
- Il est hautement recommandé d'effectuer une boutonnière d'essai sur ce nouveau matériel



CONSEIL

Plusieurs boutonnières avec le petit pied-de-biche No. 3

- Ce pied est idéal pour coudre des boutonnières quand on ne peut pas utiliser le grand pied à patins

De belles boutonnières

- Coudre toutes les boutonnières à la même vitesse pour que les chenilles soient bien régulières
- Les meilleurs résultats s'obtiennent en adoptant une vitesse moyenne

Repères

- Grâce au dispositif automatique, il suffit de tracer seulement le point de départ des boutonnières = un réel gain de temps

Boutonnière manuelle à 4 – 6 phases (pour toutes sortes de boutonnières)

Les boutonnières manuelles conviennent pour une utilisation unique ou pour réparer des boutonnières existantes.

Le nombre de phases dépend du genre de la boutonnière souhaitée.

Une boutonnière manuelle n'est pas mémorisable.

Sélection du point:

Aiguille:

Fil:

Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

toutes sortes de boutonnières

grosseur et genre, selon tissu

fil de coton/polyester

en haut (sur couture)

ped à boutonnière No. 3

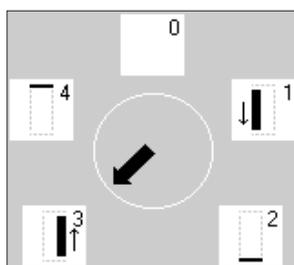
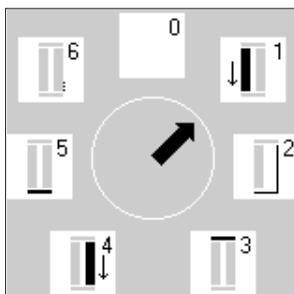
man

Appeler le graphique à l'écran

- Sélectionner la boutonnière souhaitée (No. 51 à 59)
- Presser la fonction manuelle «man» située sur la ligne des fonctions

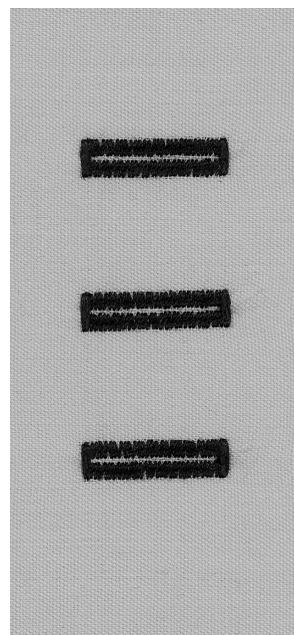
Les symboles des phases

- A l'écran apparaît un graphique avec les différentes phases de la boutonnière sélectionnée:
 - boutonnières de lingerie = 6 phases
 - boutonnières arrondies = 4 phases
 - boutonnières à oeillet = 4 phases
- La flèche située dans le cercle pointe sur «0» (zéro) lorsque la boutonnière est sélectionnée



Coudre une boutonnière à 4 ou 6 phases

- Presser la surface «1» sur l'écran
- Coudre la première chenille
- La machine s'arrête lorsque la longueur souhaitée de la chenille est atteinte
- Presser la 2^{me} surface, puis coudre
- Etc., jusqu'à ce que la boutonnière soit achevée



CONSEIL

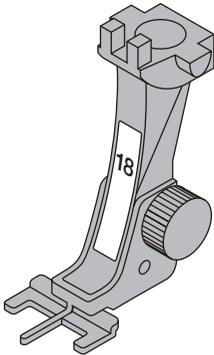
Réparer des boutonnières

- Il est possible de sauter différentes phases
- Seules les phases nécessaires doivent être cousues sur la boutonnière existante

Programme pour poser des boutons

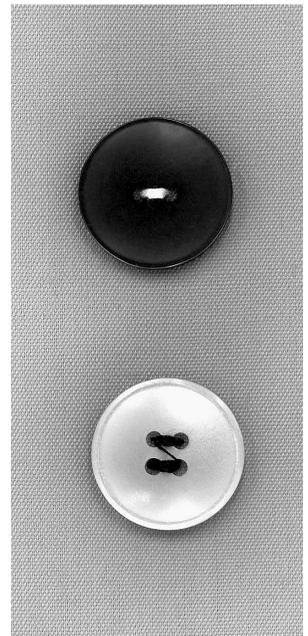


- Sélection du point: **programme pour poser des boutons No. 60**
 Largeur de point: **selon l'écart des trous du bouton**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en bas (sur reprisage)**
 Pied-de-biche: **pied pour poser des boutons No. 18 (accessoire spécial)**



Programme pour poser des boutons

- Il permet de poser des boutons à 2 et 4 trous
- La jonction du bouton (= écart entre le bouton et le tissu) peut être réglée à volonté
- Les boutons simplement décoratifs sont cousus «sans la jonction»



Poser un bouton à 2 trous

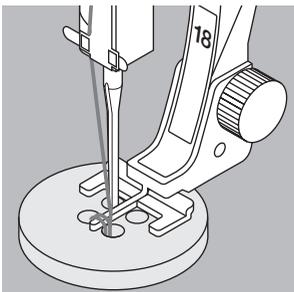
- Sélectionner le programme pour poser des boutons
- Contrôler l'écartement des trous avec le volant
- Modifier la largeur de point si nécessaire
- Tenir les fils en début de couture
- Coudre le programme
- La machine s'arrête automatiquement à la fin du programme
- La machine se remet tout de suite sur début de programme

Fils du début et de la fin de couture

- Ces fils sont déjà arrêtés et peuvent être coupés

Pour une meilleure stabilité:

- Couper les fils supérieurs tout près du bouton
- Tirer sur les deux fils inférieurs jusqu'à ce que les extrémités des fils supérieurs soient visibles sur l'envers
- Couper les fils inférieurs (les nouer si nécessaire)



Poser un bouton à 4 trous

- Coudre d'abord dans les trous situés devant
- Déplacer soigneusement le bouton à l'avant
- Coudre à nouveau le programme pour les trous situés à l'arrière



CONSEIL

Poser des boutons

- C'est un gain de temps appréciable quand il faut poser plusieurs boutons identiques sur certains ouvrages comme p. ex. les corsages, linge blanc, etc.

Raccourcir les fermetures à glissière

- Ce programme permet de fixer plus facilement une trop longue fermeture à glissière

Oeillet au point zigzag

- Sélection du point: **oeillet avec le point zigzag No. 61**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **ped pour points en marche arriere No. 1**

Oeillet avec le point zigzag

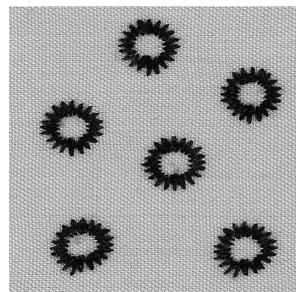
- Convient comme passage pour des cordons, des rubans étroits
- Pour des travaux décoratifs, des vêtements pour enfant ou divers ouvrages

Coudre un oeillet

- Sélectionner l'oeillet avec le point zigzag No. 61
- Coudre le programme
- A la fin, la machine s'arrête automatiquement
- La machine est immédiatement prête à commencer un oeillet

Ouvrir un oeillet

- Ouvrir un oeillet en utilisant un emporte-pièce, une alêne, un poinçon



Oeillet au point droit

- Sélection du point: **oeillet avec le point droit No. 62**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **ped pour points en marche arriere No. 1**

Oeillet avec le point droit

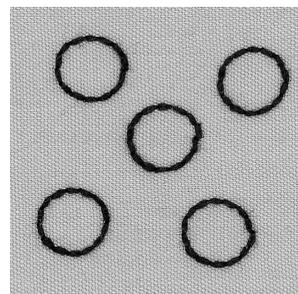
- Convient comme passage pour des cordons, des rubans étroits
- Pour des travaux décoratifs, des vêtements pour enfant ou divers ouvrages
- Ne peut pas être programmé

Coudre un oeillet

- Sélectionner l'oeillet avec le point droit No. 62
- Disposer le tissu sous le pied-de-biche, puis coudre
- A la fin, la machine s'arrête automatiquement
- La machine est immédiatement prête à commencer un oeillet

Ouvrir un oeillet

- Ouvrir un oeillet en utilisant un emporte-pièce, une alêne, un poinçon



CONSEIL

Coudre des oeillets

- Pour former les yeux d'animaux en peluche, de poupées, de marionnettes

Oeillets décoratifs

- Cousus avec des fils brillants, ils constituent des éléments décoratifs spéciaux associés avec d'autres motifs (à utiliser seulement comme motif isolé!)

Border le tricot avec du fil élastique



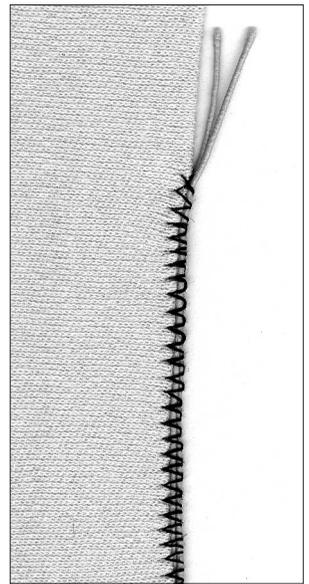
- Sélection du point: **point zigzag No. 2**
 Largeur de point: **env. 5 mm**
 Longueur de point: **1 mm – 1,5 mm**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/polyester**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **ped pour points en marche arrière No. 1**

Border le tricot avec du fil élastique

- Ramener les bordures ondulées du tricot à leur forme initiale

Couture

- Guider deux fils élastiques en suivant le bord
- Tirer légèrement sur les fils élastiques
- Surpiquer au point zigzag
- Ne pas transpercer le fil élastique, mais coudre par-dessus
- Après avoir cousu le bord, ramener, une nouvelle fois, à la taille définitive



CONSEIL

Les tissus élastiques sont étirés

- Selon la qualité du tissu = réduire la pression du pied-de-biche

Renforcer les bords



Sélection du point:

Aiguille:

Fil:



Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

point de nid d'abeilles No. 8/couture serpentine No. 4

grosueur et genre, selon tissu

fil à reprendre

en haut (sur couture)

ped pour points en marche arrière No. 1



Renforcer les bords

- Convient sur des salopettes, sur de la lingerie de table, sur du linge en tissu-éponge
- Une garniture renforce le tissu, elle pourra être de la même couleur que le tissu

Préparation

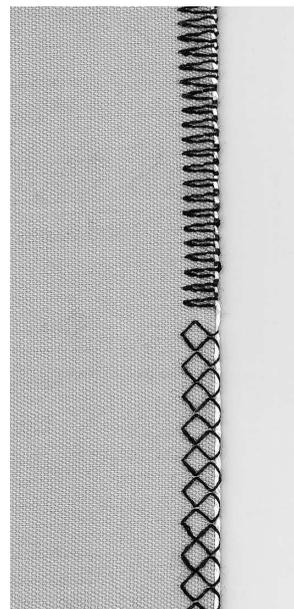
- Un fil d'accompagnement de la même couleur que le tissu renforce le bord
- Un fil de ganse de la couleur du tissu renforce l'ensemble

Fil de renfort

- Coton perlé
- Fil à crocheter fin
- Grosfil à coudre main

Couture

- Surpiquer les bords avec un point «nid d'abeilles» ou avec la couture serpentine
- Glisser le fil de renfort au bord du tissu et surpiquer l'ensemble
- Si nécessaire, prévoir une deuxième rangée décalée vers l'intérieur



Rapiéçage dans du tricot



Sélection du point:

Aiguille:

Fil:



Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

point de jersey No. 14

grosueur et genre, selon tissu

fil à reprendre

en haut (sur couture)

ped pour points en marche arrière No. 1

Recouvrir des endroits endommagés

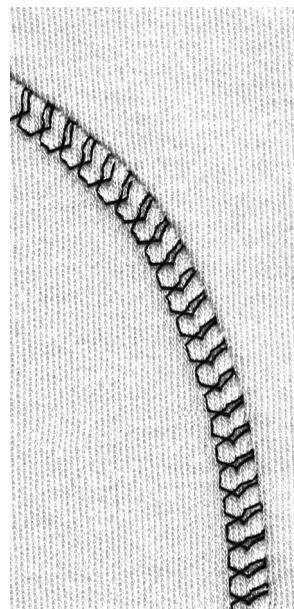
- Convient sur des matériels élastiques, plus particulièrement sur la lingerie

Préparation

- Ne pas découper l'endroit endommagé
- Arrondir la pièce de remplacement
Cela conserve l'élasticité
- Epingler la pièce sur l'endroit, puis bâtir

Couture

- Recouvrir l'endroit endommagé avec une pièce de tissu
- Surpiquer le bord
- Découper évtl. le tissu endommagé
- Si nécessaire, coudre une deuxième rangée vers l'intérieur du rapiéçage



CONSEIL

Tissus à mailles

- Utiliser des aiguilles neuves, afin de ne pas endommager les mailles fines

Coudre des tissus élastiques

- Si nécessaire, utiliser une aiguille stretch (130/705 H-S) = l'aiguille «glisse» et ne perce pas le fil du tissu

Les tissus élastiques sont étirés

- Selon la qualité du tissu = réduire la pression du pied-de-biche

Programme pour reprisage automatique



- Sélection du point: **programme simple pour repriser No. 22**
programme renforcé pour repriser No. 23
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil à repriser**
- Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A**
pied pour entraînement arrière 1



Reprisage rapide des trous ou des endroits élimés

Préparation

- Tendre le tissu fin dans le tambour à repriser
- Tout rétrécissement est rendu impossible

Programme de reprisage simple No. 22

- Il remplace les fils formant la trame dans tous les tissus
- Coudre avec **le pied pour entraînement arrière 1**
- Presser le «pied 3» dans la ligne des fonctions située en bas de l'écran
- Coudre la première rangée
- Presser brièvement la touche pour points d'arrêt = la 1ère longueur est programmée
- Coudre la deuxième rangée
- Presser brièvement la touche pour points d'arrêt = la 2me longueur est programmée
- Terminer le programme pour repriser, la machine s'arrête automatiquement
- Ce simple programme de reprisage No. 22 peut être utilisé, comme le programme pour reprisage renforcé prévu avec le pied à patins No. 3A (selon description ci-après)

Correction

- La surface de reprisage est «déformée» en biais, Possibilité d'apporter des corrections avec la balance

Programme de reprisage renforcé No. 23

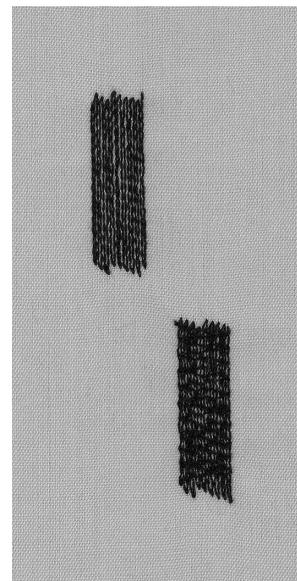
- Il remplace les fils formant la trame et la chaîne dans tous les tissus
- Coudre avec **le pied à patins pour boutonnière automatique No. 3A**
- Planter l'aiguille à gauche, au-dessus de l'endroit endommagé, prévoir la couture serpentine renforcée)
- Coudre la première longueur de fil
- Coudre la première rangée
- Presser brièvement la touche pour points d'arrêt = la longueur souhaitée est programmée
- Coudre la deuxième rangée
- Presser brièvement la touche pour points d'arrêt = la 2me longueur est programmée
- Terminer le programme pour repriser, la machine s'arrête automatiquement

Pour des surfaces de reprisage importantes

- Décaler le pied-de-biche
- Démarrer une nouvelle fois le programme pour repriser (la longueur est programmée)

Correction

- Surface de reprisage «déformée» en biais Possibilité de corriger avec la balance



CONSEIL

Renforcement d'une déchirure

- Placer en dessous un tissu fin ou de la bande de gaze pour renforcer
- Agrandissement de la surface de reprisage
- Pour agrandir la surface de reprisage, déplacer davantage l'ouvrage dans le sens de la longueur et de la largeur

Reprisage manuel

Sélection du point:	point droit No. 1
Aiguille:	grosseur et genre, selon tissu
Fil:	fil à reprendre
Griffe d'entraînement:	en bas (sur reprisage)
Pied-de-biche:	ped à reprendre No. 9 (accessoire spécial)

Reprisage de trous ou d'endroits élimés

- «Remplacement» des fils formant la trame et la chaîne dans n'importe quel matériel

Préparation

- Tendre l'ouvrage dans le tambour à reprendre
- Tension du tissu répartie régulièrement = aucun rétrécissement
- Utiliser la table-rallonge autant que possible

Couture

- Guider régulièrement l'ouvrage placé dans le tambour à reprendre
- Travailler la partie à reprendre de gauche à droite
- Mouvoir sans exercer de pression

Technique d'exécution

Tendre des fils pour combler le trou

- Coudre les premiers fils (d'une manière pas trop dense)
- Tourner l'ouvrage d'un quart de tour

Recouvrir les premiers fils tendus

- D'une manière pas trop dense = le bord reste plus souple
- Tourner l'ouvrage d'un demi tour

Terminer le reprisage

- En souplesse, garder une direction identique à celle de la 2^{me} rangée

Traitement des articles de forme tubulaire

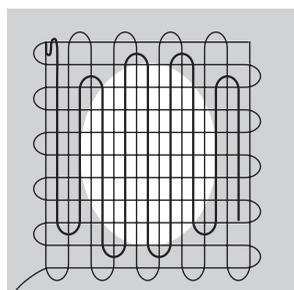
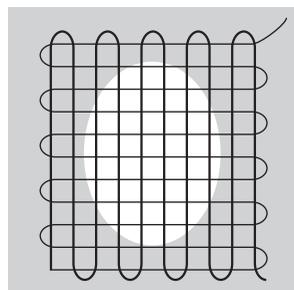
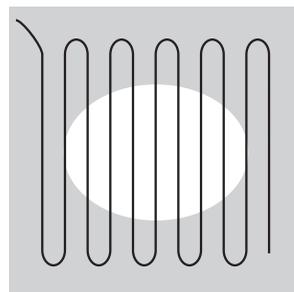
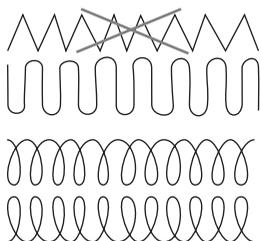
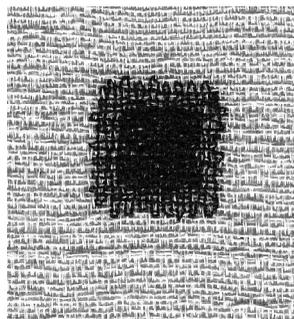
- Exécuter la première opération dans le sens transversal
- Coudre la deuxième et troisième opération dans le sens longitudinal

Dès que la technique est maîtrisée:

- Travailler le bord avec des longueurs irrégulières = le bord «se noie» dans le tissu

Remarque importante

- Guider le cadre en effectuant des mouvements en L ou en M
- Le changement de direction en haut et en bas s'effectue avec des arrondis (non pas en dents de scie)
- Eviter de former des pointes = empêche la formation de trous et diminue les risques de casser le fil
- Eviter les mouvements en forme de cercles



CONSEIL

Le fil casse

- Lorsque la cassure du fil devient un problème, c'est que l'ouvrage est guidé irrégulièrement

Mauvaise formation du point

- Le fil reste dessus lorsque l'ouvrage est guidé trop rapidement
- il se forme des noeuds sur l'envers du tissu lorsque l'ouvrage est guidé trop rapidement

Points décoratifs

- Sélection du point: **points décoratifs**
 Aiguille: **aiguille à broder, avec une taille adaptée au tissu**
 Fil: **fil de coton/fil décoratif**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**
Pied à broder No. 6 ou Pied à broder ouvert No. 20
(accessoire spécial).

Points décoratifs

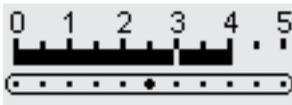
- Pour tous les matériels
- Pour les travaux décoratifs

Sélection du point

- Presser la touche externe «Points décoratifs»
- Sélectionner le groupe de motifs souhaités sur l'écran
- Presser le champ du motif souhaité

Ecran

- Le champ du motif choisi est sur fond gris
- Pieds-de-biche :
 pied-de-biche No. 1 recommandé
 pied-de-biche No. 20 pour des tissus épais et des motifs compacts
- Réglage de base (largeur/longueur de point) peuvent être modifiés



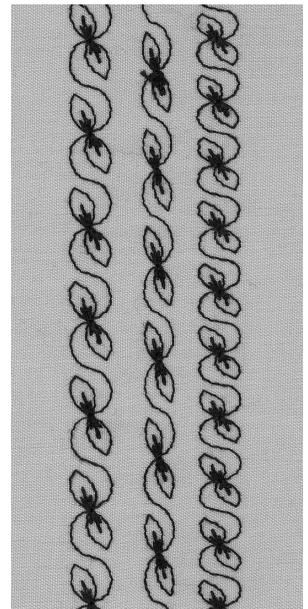
Modifier la largeur de point

- La formation de point peut être modifiée avec la largeur de point
- Tourner le bouton de la largeur de point vers la droite = élargir le point
- Tourner le bouton de la largeur de point vers la gauche = réduire la largeur de point
- Le réglage de base et la modification sont visibles à l'écran
- Tourner le bouton de la largeur de point vers la droite = élargir le point
- Tourner le bouton de la largeur de point vers la droite = élargir le point



Modifier la longueur de point

- La formation de point peut être modifiée avec la longueur de point
- Tourner le bouton de la longueur de point vers la droite = allonger le point
- Tourner le bouton de la longueur de point vers la gauche = réduire la longueur de point
- Le réglage de base et la modification sont visibles à l'écran



A B C

- A** – Point décoratif avec valeur de base
- B** – Point décoratif d'une largeur réduite
- C** – Point décoratif d'une longueur réduite



CONSEIL

Modifier le réglage de base

- Le point peut être adapté selon votre goût personnel, par ex. pour les habits de poupée = réduire la largeur de point
- Cela permet une meilleure adaptation des points aux plus petites dimensions de l'objet

Points de croix

- Sélection du point: **Points de croix Nos. 301 à 309, 314 ou point de croix No. 310**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/fil décoratif**
 Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **Pied pour entraînement arrière No. 1 ou Pied à broder ouvert No. 20 (accessoire spécial).**

Points de croix

- Les points de croix sont une extension des points décoratifs
- Possibilité de combiner des points avec d'autres points décoratifs

Couture

- Les points de croix Nos. 301–309, 314 se cousent et se combinent comme tous les autres motifs décoratifs

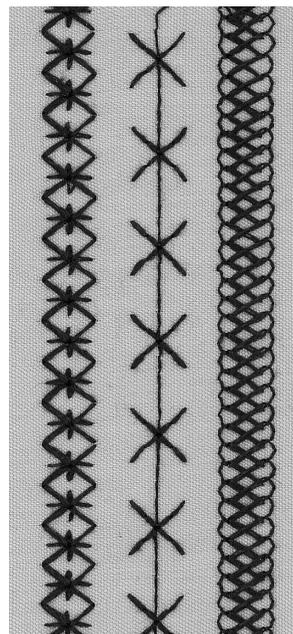
Grand point de croix No. 310 (1re partie)

- Coudre la première barre du point de croix
- La machine s'arrête automatiquement au milieu de la barre
- L'aiguille reste dans le tissu, même si le stop-aiguille apparaît en haut

- Une flèche courbée apparaît à l'écran, à côté de l'affichage du stop-aiguille = tourner le tissu de 90°
- Cette flèche rappelle la nécessité de tourner le tissu avant de coudre la 2^{me} partie

Grand point de croix No. 310 (2^{me} partie)

- Coudre la deuxième barre du point de croix
- La machine s'arrête automatiquement à la fin et passe au début du point de croix



310



310



CONSEIL

Points de croix avec du fil à broder

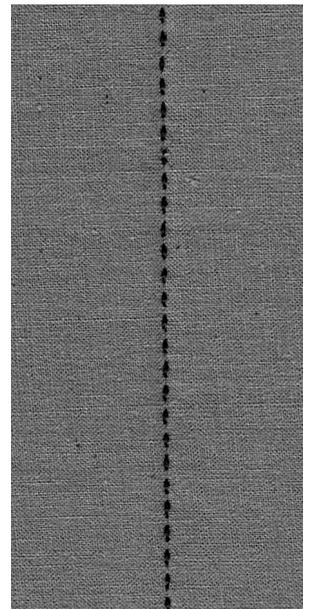
- Les motifs apparaissent mieux remplis

Points de croix cousus sur une simple couche de tissu

- Prévoyez toujours de la garniture (thermo-collante), de la garniture pour broderie ou du papier de soie
- Retirez la garniture pour broderie ou le papier de soie après le couture

Point pour ouatinage/Points faits à la main

Sélection du point:	points pour ouatinage No. 328, 346–350
Aiguille:	grosseur et genre, selon tissu
Fil supérieur:	Monofil
Fil inférieur:	fil à coudre
Griffe d'entraînement:	en haut (sur couture)
Pied-de-biche:	pied pour points en marche arrière No. 1 ou pied transporteur No. 50 (accessoire spécial)



Point pour ouatinage/points faits à la main

- Convient pour tous les matériels et travaux qui doivent avoir l'apparence du «cousu main»

Essai de couture

- Le fil inférieur doit être remonté
- Un point est visible, un point est invisible (Monofil) = effet semblable aux points faits à la main

Tension du fil supérieur

Selon le tissu = adapter la tension du fil supérieur

Balance

Adapter évtl. le point avec la balance

Couture

- Le point pour ouatinage est réalisable avec n'importe quelle position de l'aiguille



CONSEIL

Angle parfait

- Enclencher en même temps la fin de motif et le stop-aiguille en bas (la machine s'arrête toujours avec l'aiguille plantée), puis tourner l'ouvrage
- En tournant le tissu, veiller à ne pas le déformer

Si le Monofil casse

- Réduire la vitesse de la machine
- Desserrer légèrement la tension du fil supérieur

Points pour ouatinage décoratifs

Sélection du point: **points pour ouatinage Nos. 326–338, 351**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/fil décoratif**
 Griffe d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **pied pour points en marche arrière No. 1**
pied à broder No. 6 ou pied à broder ouvert No. 20
(accessoire spécial)

Point droit No. 326

- Un point droit court
- Convient particulièrement pour les travaux de patchwork

Points de croix

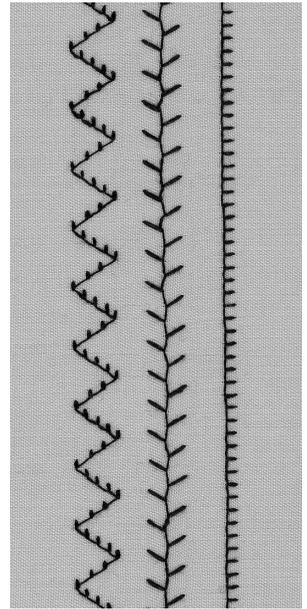
- Conviennent pour tous les matériels et les travaux de ouatinage
- Conviennent pour les ouvrages conséquents

Balance

Adapter évtl. le point avec la balance

Couture

- Sélectionner les points pour ouatinage, puis coudre
- Tous les points pour ouatinage peuvent être programmés et combinés dans le Memory



Ouatinage guidé à la main

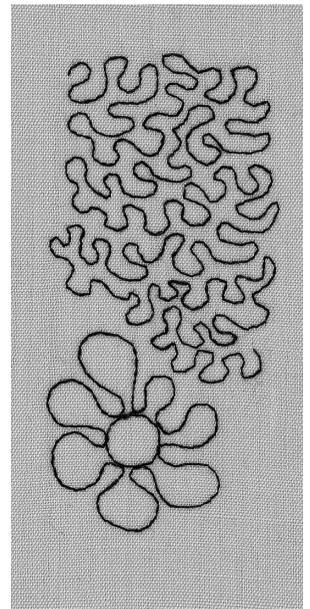
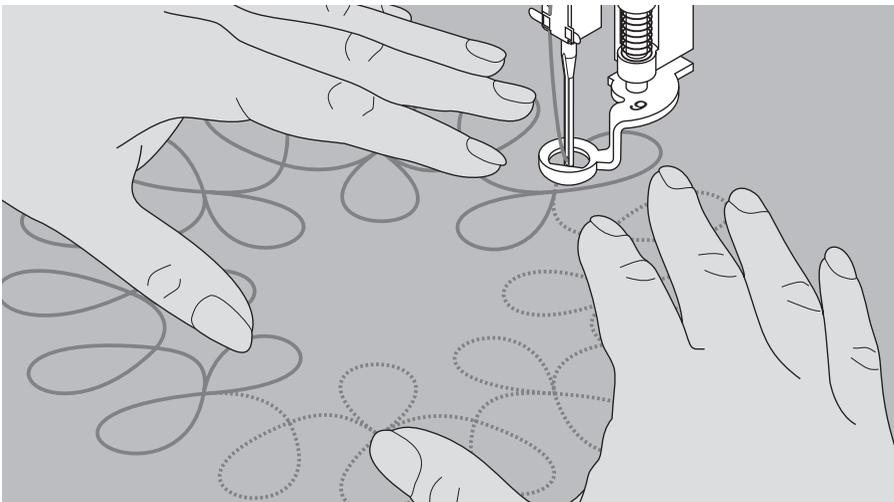
Sélection du point:	point droit No. 1
Aiguille:	grosseur et genre, selon tissu
Fil:	fil de coton ou Monofil
Griffe d'entraînement:	en bas (position de reprisage)
Pied-de-biche:	pied à repriser No. 9 ou pied pour ouatinage No. 29 (accessoire spécial)

Ouatinage guidé à la main

- Il est réalisable sur tous les ouvrages permettant d'être guidés librement

Préparation

- Bien superposer l'endroit du ouatinage, la garniture de gaze et l'envers du ouatinage, puis bâtir évtl.
- Utiliser la table-rallonge de la machine



Technique d'exécution

Position des mains sur la machine

- Pour démarrer correctement l'ouvrage, la partie à ouatiner doit être au centre
- Ensuite, faire progresser le ouatinage du centre vers l'extérieur
- Les deux mains maintiennent le tissu comme un cadre à broder

Ouatinage – Réalisation d'un motif

- Guider l'ouvrage en effectuant de légers mouvements rotatifs de tous les côtés jusqu'à ce qu'apparaisse le motif souhaité

Ouatinage sinueux

- Cette technique de ouatinage permet de remplir des surfaces entières
- Particularité: les lignes de ouatinage ne se croisent jamais



CONSEIL

Ouatinage guidé à la main et reprisage

- Les deux techniques sont très proches car elles reposent sur des principes identiques

Le fil casse

- L'ouvrage n'est pas guidé régulièrement

Mauvaise formation de point

- Les fils apparaissent au-dessus parce que l'ouvrage est guidé trop rapidement
- La formation de noeuds sur l'envers indique que l'ouvrage est guidé trop lentement

Le Monofil casse

- Réduire la vitesse de la machine
- Desserrer la tension du fil supérieur

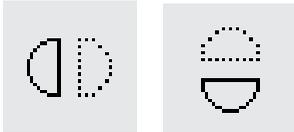
Combiner des points décoratifs à l'aide des fonctions

Sélection du point: **points décoratifs**
 Aiguille: **grosseur et genre, selon tissu**
 Fil: **fil de coton/fil décoratif**
 Griffes d'entraînement: **en haut (sur couture)**
 Pied-de-biche: **ped pour points en marche arrière No. 1**
ped à broder No. 6 ou ped à broder ouvert No. 20
(accessoire spécial).

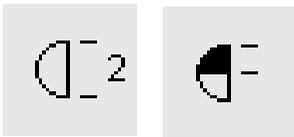
Combiner des réglages de base et des fonctions

· Pour obtenir des effets surprenants, combiner des réglages de base et différentes fonctions

Image miroir droite – gauche
Image miroir dans le sens de la couture



Fin de motif 1–9x
 $\frac{1}{2}$ longueur du motif



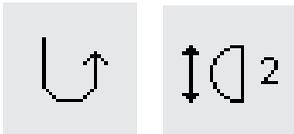
Balance
Longpoint



Limitation de l'amplitude de la double-aiguille 2–5 mm
Limitation de l'amplitude de l'aiguille à jours
(Programmer le menu de fonctions dans le setup)



Couture permanente en marche arrière
Allongement du motif 2–5x



Préparation

· La tension de fil est réglée automatiquement en sélectionnant le motif

Balance

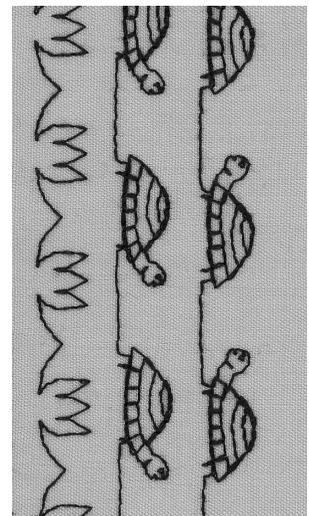
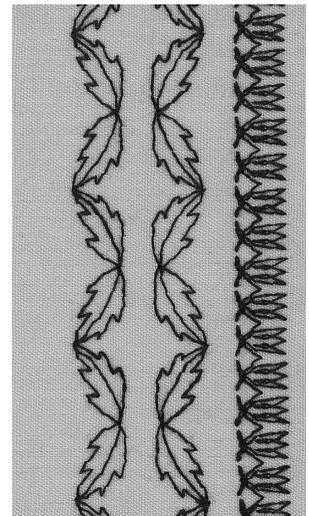
· Différents effets (variations d'un motif) peuvent être obtenus en utilisant la balance
 · Le choix du nombre de pas de la balance détermine l'étirement ou le rétrécissement d'un motif
 · Pour plus ample information sur la fonction «Balance», se reporter aux page 44

Mode opératoire

· Sélectionner le motif souhaité
 · Sélectionner la fonction souhaitée
 · Il est possible de combiner plusieurs fonctions en même temps pour former un seul motif

Effacer des fonctions

· Presser la touche externe «clr»
 · Il est possible d'effacer individuellement des fonctions spéciales en pressant le champ fonctionnel correspondant



CONSEIL

Variations avec des réglages de base et des fonctions

· Avant de combiner de nouveaux éléments, il faut d'abord effacer toutes les fonctions (clr all)
 · Ceci permet d'éviter des surprises désagréables

Points décoratifs sur une couche de tissu

· Travailler en plaçant toujours sur l'envers, soit de la garniture (thermo-collante), soit de la garniture pour broderie ou du papier de soie
 · Retirer la garniture pour broderie ou le papier de soie, une fois la couture terminée

Pour coudre de longues rangées, activer la fonction «Stop-aiguille» en bas

· Afin d'éviter tout décalage en reprenant l'ouvrage

En rajoutant la fonction «Fin de motif»:

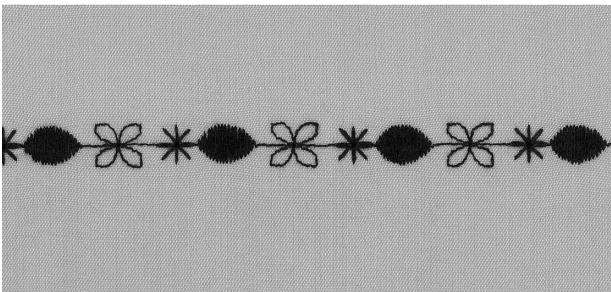
· La machine s'arrête après chaque motif

Points utiles et points décoratifs dans le Memory

- Le Memory contient 1023 motifs individuels
- Le Memory possède 255 banques de Memory
- Chaque banque peut être subdivisée selon désir
- La plupart des points utiles ou décoratifs peuvent être programmés dans le Memory;- les caractères et les nombres peuvent se combiner, être programmés et enregistré
- Exceptions: les boutonnières
- Tous les motifs enregistrés restent intacts, même si la machine est débranchée du réseau
- Le Memory peut être rappelé à tout moment

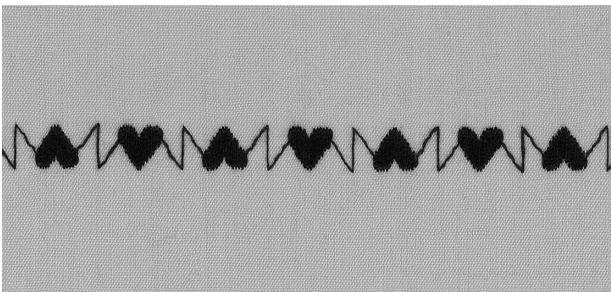
Programmer les points utiles et les points décoratifs

- Presser la touche externe «mem» = ouvrir le Memory
- Presser le champ «mem1» = écran du Memory
- Sélectionner une banque du Memory vierge
- Presser «ok» = retour à la dernière utilisation
- Sélectionner le motif souhaité
- Le motif apparaît dans le champ «mem»
- Sélectionner le motif suivant
- Puis, ainsi de suite jusqu'à ce que l'association soit complète
- Presser «store» = enregistrer



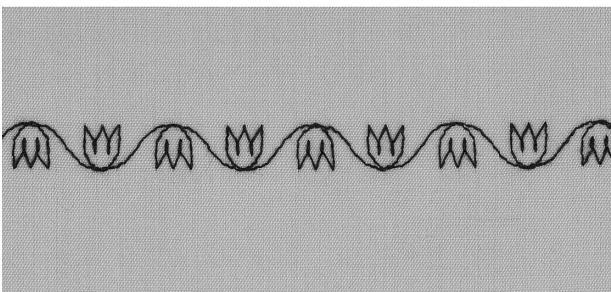
Exemples d'un motif combiné programmé

- Sélectionner la banque du Memory (voir ci-dessus)
- Presser de champ du motif 407 une fois
- Presser de champ du motif 102 une fois
- Presser de champ du motif 711 une fois
- Coudre = les motifs changent alternativement
- Presser «store» = enregistrer

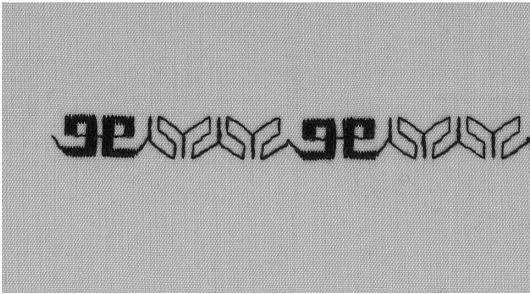


Exemple d'une association de motifs et de fonctions

- Sélectionner la banque du Memory (voir ci-dessus)
- Presser de champ du motif 413 une fois
- Activer l'image miroir dans le sens de la couture
- Presser de champ du motif 413 une fois
- Coudre = les motifs changent alternativement
- Presser «store» = enregistrer

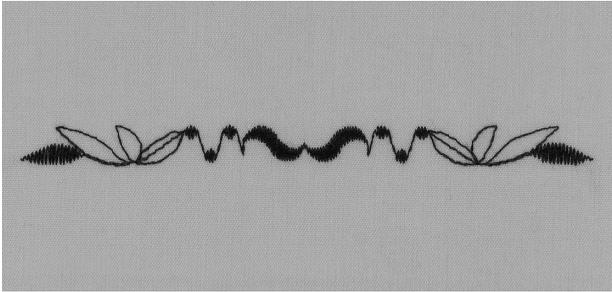


- Sélectionner la banque du Memory (voir ci-dessus)
- Presser de champ du motif 104 une fois
- Activer l'image miroir dans le sens de la couture
- Presser de champ du motif 104 une fois
- Coudre = les motifs changent alternativement
- Presser «store» = enregistrer



Motif combiné formant un rapport complet

- Sélectionner la banque du Memory (voir page précédente)
- Presser de champ du motif 409 une fois
- Presser de champ du motif 616 une fois
- Activer «fin de motif 2» dans la ligne des fonctions
- Coudre, la machine s'arrête automatiquement après avoir effectué 2 associations de motifs
- Presser «store» = enregistrer



Motif combiné présentant des motifs miroir pour former un rapport complet

- Sélectionner la banque du Memory (voir page précédente)
- Presser de champ du motif 109 une fois
- Presser de champ du motif 414 une fois
- Activer l'image miroir droite/gauche
- Presser de champ du motif 414 une fois
- Activer l'image miroir droite/gauche
- Presser de champ du motif 109 une fois
- Activer «fin de motif 1» dans la ligne des fonctions
- Coudre, la machine s'arrête automatiquement après avoir effectué une association de motifs
- Presser «store» = enregistrer



CONSEIL

Combiner des points décoratifs avec du fil à broder

- Les motifs apparaissent mieux remplis

Combiner des motifs sur du tissu à double couche

- L'ouvrage ne se rétracte pas

Combiner des motifs sur une simple couche de tissu

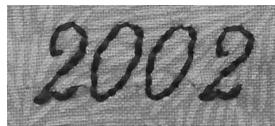
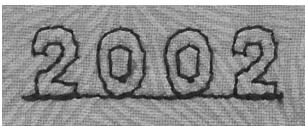
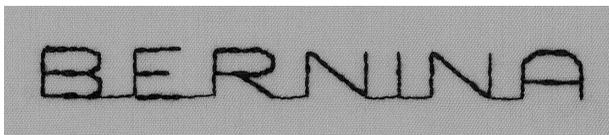
- Travailler en plaçant toujours sur l'envers, soit de la garniture (thermo-collante), soit de la garniture pour broderie ou du papier de soie
- Retirer la garniture pour broderie ou le papier de soie, une fois la couture terminée

Polices de caractères et de nombres dans le Memory

- Le Memory contient 1023 motifs individuels
- Le Memory possède 255 banques de Memory
- Chaque banque peut être subdivisée selon désir
- La plupart des points utiles ou décoratifs peuvent être programmés dans le Memory; - les caractères et les nombres peuvent se combiner, être programmés et enregistrés
- Exceptions: les boutons, les monogrammes et les motifs avec avance transversale
- Tous les motifs enregistrés restent intacts, même si la machine est débranchée du réseau
- Le Memory peut être rappelé à tout moment

Programmer des caractères et des nombres

- Presser la touche externe «mem» = ouvrir le Memory
- Presser le champ «mem1» = écran du Memory
- Sélectionner une banque du Memory vierge
- Presser «ok» = retour à la dernière utilisation
- Sélectionner le caractère souhaité
- La lettre apparaît dans le champ «mem»
- Sélectionner le caractère suivant
- Puis, ainsi de suite jusqu'à ce que l'association des lettres soit complète
- Presser «store» = enregistrer

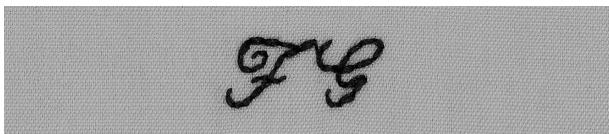


Exemple: Programmer des caractères

- Sélectionner une banque du Memory (voir ci-dessus)
- Presser la touche externe d'un alphabet
- Sélectionner la lettre souhaitée
- Activer «fin de motif 1» dans la ligne des fonctions
- Coudre, la machine s'arrête automatiquement après avoir cousu la dernière lettre
- Presser «store» = enregistrer
- Double longueur de motif = sélectionner l'allongement double de motif avant d'enregistrer

Exemple: Programmer des nombres

- Se reporter à l'exemple «Programmer des caractères»
- Remplacer le mot «lettre» par «nombre»
- Coudre, la machine s'arrête automatiquement après avoir cousu le dernier nombre
- Presser «store» = enregistrer



Exemple: Programmer de petits monogrammes

- Sélectionner une banque du Memory (voir ci-dessus)
- Presser la touche externe d'un alphabet
- Sélectionner un groupe d'alphabet de 5 mm
- Sélectionner la lettre souhaitée
- Activer «fin de motif 1» dans la ligne des fonctions
- Coudre, la machine s'arrête automatiquement après avoir cousu la dernière lettre
- Presser «store» = enregistrer



Points d'arrêt

- Sélectionner la fonction «Points d'arrêt»
- La première et la dernière lettre sont prévues avec des points d'arrêt



CONSEIL

Après la programmation, enclencher la fonction «Fin de motif»

- Si la fonction «Fin de motif» n'est pas enclenchée, la machine répète constamment le nom programmé

Ecrire sur une simple couche de tissu

- Travailler en plaçant toujours sur l'envers, soit de la garniture (thermo-collante), soit de la garniture pour broderie ou du papier de soie
- Retirer la garniture pour broderie ou le papier de soie, une fois la couture terminée

Balance

Tous les motifs sont testés et réglés de façon optimale avant de quitter l'usine. Toutefois, le transport peut perturber le réglage de base.

Différents tissus, fils et garnitures peuvent influencer les points programmés dans la machine de sorte que ces motifs soit ne se ferment plus soit se superposent.

La balance électronique permet de corriger des écarts et d'adapter ainsi les motifs au tissu employé de façon optimale.

Sélection du point:

Aiguille:

Fil:

Griffe d'entraînement:

Pied-de-biche:

tous les motifs

tous les genres 70 – 110

tous les fils

en haut (sur couture)

voir l'affichage du pied-de-biche sur l'écran

Essai de couture

- Il est recommandé d'effectuer toujours un essai de couture avec le fil souhaité, le tissu original et la garniture originale!



Ouvrir la balance

- Presser la «Flèche» de la rangée de fonctions
- Les différents champs fonctionnels défilent à l'écran
- Presser le champ fonctionnel «b»

Balance avec les points utiles/Points décoratifs

- Lors de la couture de matériels souples (jersey, tricot), il est possible que le tissu s'étire légèrement sous le pied-de-biche
- De cette manière, le point de nid d'abeilles p. ex., n'apparaît plus fermé
- La correction s'effectue facilement avec la balance.
- Lors de l'utilisation des points utiles, c'est toujours le point de nid d'abeilles qui est affiché à l'écran de la «Balance»

Balance avec les points utiles

- Le motif original (point de nid d'abeilles) est représenté au milieu de l'écran
- Les deux anomalies possibles du motif original sont présentées; à gauche (trop étroit) et à droite (trop large)
- Les flèches situées dans la zone d'affichage inférieure montrent dans quel sens l'anomalie du motif doit être corrigée

Remarque: Le graphisme du motif original (point de nid d'abeilles) est affiché pour tous les motifs.

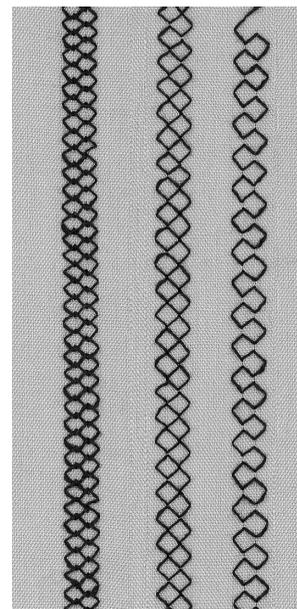
Corriger

- La pression de la flèche correspondante dans la zone d'affichage provoque une modification de la balance
- Les pas apparaissent juste au dessus de la flèche
- Normalement, env. 2 à 5 pas de la balance sont requis pour corriger des points utiles (max. 50 pas)

Balance avec les points décoratifs

- Le mode opératoire est identique à celui décrit pour les points utiles

Remarque: Le graphisme du motif original (point de nid d'abeilles) est affiché pour tous les motifs.



Motif trop étroit

Motif optimal

Motif trop distendu

Index

B	F	R			
Balance	44	Faufil	16	Rapiéçage dans du tricot	32
Balance avec les points décoratifs	44	Fendre la boutonnière	23	Renforcer les bords	32
Balance avec les points utiles	44	Fermeture à glissière	14	Reprisage manuel	34
Border le tricot avec du fil élastique	31	Fixer un coton perlé	18		
Bordure avec couture au point de surjet	13	Fixer un fil élastique	18		
Bordure avec point de nid d'abeilles	12	Fixer un ruban élastique large	19	S	
Boutonnière de lingerie avec ganse	22			Surpiquer des bords	4
Boutonnière manuelle à 4-6 phases	28	L		Surpiquer un ruban élastique	18
Boutonnières (précisions)	21	Longpoint	15		
Boutonnières automatiques	25				
Boutonnières automatiques à oeillet	26	M			
Boutonnières automatiques arrondies	26	Mémoire personnelle	6		
Boutonnières avec compteur de points	27				
		O			
C		Oeillets	30		
Combiner des points décoratifs à l'aide des fonctions	40	Oeillets au point droit	30		
Couture au point de jersey	9	Oeillets au point zigzag	30		
Couture au point de surjet	9	Ouatinage guidé à la main	39		
Couture au point de surjet double	9	Ourlet apparent au point de jersey	11		
Couture au point de surjet stretch	10	Ourlet apparent avec le point triple zigzag	11		
Couture au triple point droit	8	Ourlet invisible	17		
Couture des tissus à mailles	12	Ourlets avec des points utiles	11		
Couture élastique	8				
Couture plate d'assemblage	10	P			
Couture renforcée au point de surjet	10	Point droit	2		
Couture super-stretch	8	Point zigzag	5		
Couture zigzag	7	Points de croix	36		
Coutures avec des points utiles	7	Points décoratifs	35		
		Points pour ouatinage	37		
		Points pour ouatinage décoratif	38		
		Points utiles et points décoratifs dans le Memory	41		
		Polices de caractères et de nombres dans le Memory	43		
		Prépiquer la boutonnière séparément	24		
		Programme pour points d'arrêt	3		
		Programme pour poser des boutons	29		
		Programme pour reprisage automatique	33		
		Programmes des brides	20		

