



## HANDLEIDING BUTTONMACHINE

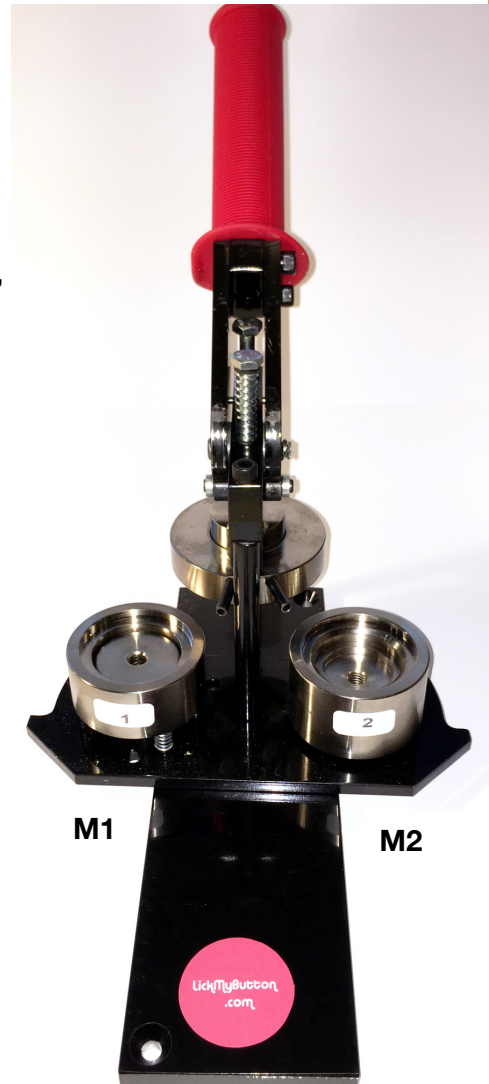
Om te starten zet je de rode hendel omhoog. Zo kan de basis met de onderste 2 matrijzen (M1,M2) draaien.

### \* STAP 1: OPBOUW VOORKANT (MATRIJS 1)

Hier leg je alle onderdelen van de voorkant in:

1. Bol blikje voorkant (met de scherpe kant naar onder, bolle naar boven)
2. Gesneden papiertje (jouw ontwerp met tekst of afbeelding horizontaal voor je)
3. Plastic folie (Mylar)

Draai matrijs M1 onder de drukker (hangende matrijs) en druk de rode hendel helemaal naar beneden in één rustige gelijkmatige beweging. Zet de rode hendel dan terug naar boven. De onderdelen blijven in de bovenste drukker zitten. Matrijs M2 staat intussen naar je toe gericht.



### \* STAP 2: OPBOUW ACHTERZIJDE (MATRIJS M2)

Hier komen alle onderdelen voor de achterkant.

Speld (4) : Leg de speldachterkant met de prikzijde naar onder gericht. Om de afbeelding recht op de speld te krijgen leg je de speld horizontaal met het rechthoekje naar rechts en het cirkeltje naar links. Zo gaat nadien de button in de juiste richting open.

Als matrijs M2 gevuld is draai je deze terug onder de drukker. Druk de hendel weer met een rustige gelijkmatige beweging helemaal tot beneden. Zo pers je alle onderdelen samen. Haal de hendel weer naar boven en je button is klaar!

