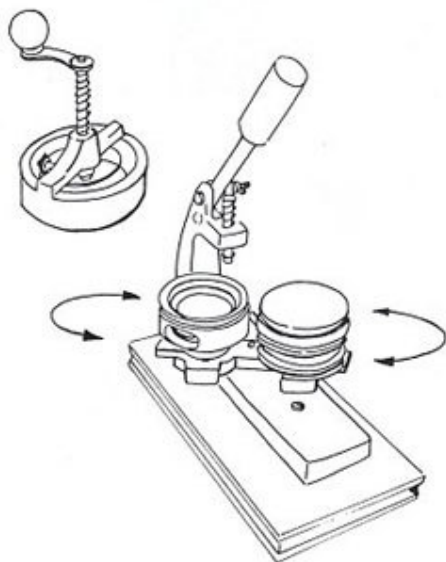


WERKWIJZE BUTTONMAKER



1. Plaats de metalen buttonschijf met daarop de afbeelding en een doorzichtig plastic cirkel in de **Oranje houder**.
2. Plaats de **Zilveren ring** er bovenop, met de platte zijde boven.
3. Plaats de **Zwarte plaat** met de vlakke kant naar beneden er bovenop.
4. Draai de **Oranje houder** nu onder de **Pers** en trek de **Hendel** naar beneden. (De metalen schijf met afbeelding en plastic plaatje worden nu in de **Zilveren ring** geklemd)
5. Plaats de bevestigingsspeld in het plastic buttondeel, zo dat de speld op het **niet** vlakke deel zit.
6. Plaats het plastic buttondeel met speld met de vlakke zijde naar boven in de **Witte houder**, let op dat er **Één** plastic (losse) ring in de **Witte houder** ligt.
7. Plaats de **Zilveren ring** (met daarin de metalen schijf met afbeelding en plastic plaatje) op de **Witte houder**. (Vlakke deel weer boven)
8. Plaats de **Zwarte plaat** er bovenop, dit keer met de vlakke kant **naar boven**. (Let op! dat de **Zwarte plaat** in de **Zilveren ring** valt)
9. Plaats de **Witte Houder** nu onder de **Pers** en trek de **Hendel** naar beneden.
10. Draai de **Witte Houder** naar je toe, verwijder de **Zwarte plaat** en de **Zilveren ring** en neem de gemaakte button uit.

WERKWIJZE SNIJDER

1. Maak gewenste afbeelding aan de hand van toegestuurde **Mal**.
2. Leg de **Mal** op het bijgeleverde **Doorzichtige plaatje**.
3. Plaats de **Snijder** er bovenop zodat hij keurig op de rand snijdt.
4. Druk de **Draaijer** naar beneden en draai rustig tweemaal rond.
5. Neem de uitgesneden afbeelding uit de **Mal**.