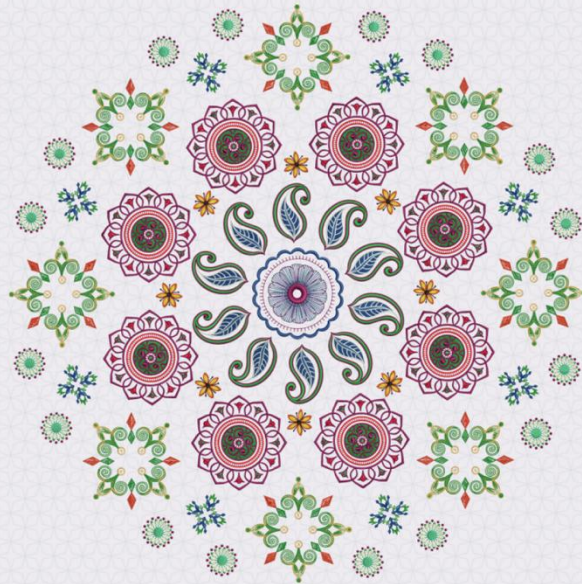


Digitizer V5.5



SOFTWARE-EINSTELLUNGEN
2011 MAKE-EM2LEFFOMGE14

COPYRIGHT

Copyright © 1998-2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Titel und Urheberrechte von und in Digitizer-Sticksoftware (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Abbildungen, Animationen, Texte und Anwendungen, die in Digitizer-Sticksoftware enthalten sind), die begleitenden, gedruckten Unterlagen und alle Kopien von Digitizer-Sticksoftware sind Eigentum des Lizenzgebers oder seiner Zulieferer. SOFTWARE-PRODUKT ist durch Urheberrechte, bzw. Copyright-Gesetze und internationale Abkommen und Vorschriften gesetzlich geschützt. Deshalb müssen Sie Digitizer-Sticksoftware wie jedes andere urheberrechtlich geschütztes Material behandeln. Sie dürfen die gedruckten Unterlagen, die Digitizer-Sticksoftware mitgeliefert sind, nicht kopieren.

Teile der in Digitizer-Sticksoftware enthaltenen Bildgebungsverfahren sind durch die AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt.

Eingeschränkte Garantie

Mit Ausnahme der 'REDISTRIBUTABLES' (d.h. Binärdateien), die im 'Istzustand', d.h. ohne Mängelgewähr und ohne jegliche Garantie gestellt werden, garantiert die Janome Sewing Machine Co., Ltd. (nachstehend 'jsmc' genannt), dass die Software-Datenträger und begleitenden Unterlagen frei von Mängeln und Bearbeitungsfehlern sind, und dass Digitizer-Sticksoftware für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen, beginnend mit dem Empfangstag, in Übereinstimmung mit den begleitenden, schriftlichen Unterlagen im Wesentlichen funktionieren wird. Einige Staaten und Gerichtsbarkeiten erlauben keine Beschränkung bezüglich des Zeitraums einer implizierten Garantie, deshalb treffen die oben genannten Einschränkungen möglicherweise nicht auf Sie zu. In dem Ausmaß, der durch die zutreffenden Gesetze gestattet ist, sind die implizierten Garantien für Digitizer-Sticksoftware auf eine Dauer von neunzig (90) Tagen begrenzt.

Haftungsbeschränkung

jsmcs Haftpflicht in Hinsicht auf die Garantie beschränkt sich auf die Erwerbskosten der Software-Datenträger und -Unterlagen. Unter keinen Umständen ist jsmc für jegliche Folgeschäden, beiläufig entstandene oder indirekte Schäden (einschließlich und ohne Einschränkung von Schäden in Hinsicht auf entgangenen Gewinn, Geschäftsausfall, Verlust von Geschäftsinformationen oder jegliche anderen finanziellen Verluste), die von der Anwendung oder Unvermögen in der Anwendung von Digitizer-Sticksoftware herrühren, haftbar. Ebenso ist jsmc in keinem Fall Dritten gegenüber haftbar.

Hinweis

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Ebenso repräsentieren Stickmuster-Beispiele lediglich Prozesse und Vorgehensweisen. Sie können in Ihrer jeweiligen speziellen Version der Software enthalten sein oder auch nicht.

Verbraucher-Rechtsmittel

Die vollständige Haftpflicht von jsmc und seinen Anbietern und Ihr exklusives Rechtsmittel besteht - die gewählte Option liegt bei jsmc - entweder in (a) einer Rückerstattung der Erwerbskosten oder (b) einer Reparatur oder einem Ersetzen der Digitizer-Sticksoftware-Anwendung, die eingeschränkte Garantie von jsmc nicht erfüllt und innerhalb der Gewährleistungsfrist mit Kaufnachweis an jsmc zurückgesendet wird.

Jeder Ersatz von Digitizer-Sticksoftware wird für die verbleibende Dauer der ursprünglichen Gewährleistungsfrist oder dreißig (30) Tage - je nachdem, was den längeren Zeitraum darstellt - garantiert.

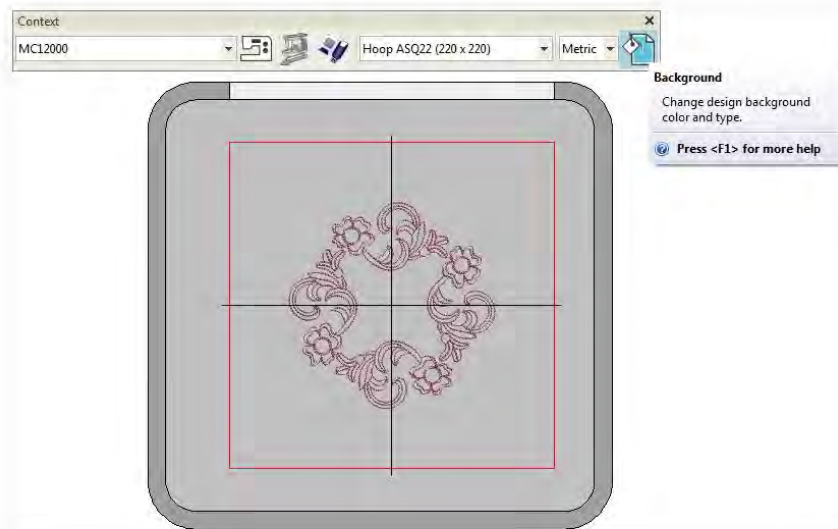
INHALT

Einführung	1
Maschinenauswahl	2
Unterstützte Maschinenmodelle	2
MC10000 V2.21, MC10000 V3.x oder höher, MC10001	3
MB-4-Maschine	3
Rahmenauswahl	4
Rahmenvorlagen	4
Rahmen auswählen	5
Rahmen zentrieren	7
Hintergrundfarbe	9
Rahmen drehen	10
Benutzerdefinierte Stickrahmen	11
Rahmenvorlagen, Raster & Lineale	13
Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen	13
Raster oder Rahmenvorlagen anzeigen	15
Entfernungen auf dem Bildschirm messen	17
Raster und Hilfslinien	19
Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen	19
Raster- & Hilfslinien-Einstellungen anpassen	20
Entfernungen auf dem Bildschirm messen	21
Maßeinheiten	22
Maßeinheiten ändern	22
Einheiten im Handumdrehen festlegen	23
Unterstützte Einheiten	23
Systemeinstellungen	24
Automatische Speicheroptionen	24
Autom. Bildlauf-Verhalten	24
Mausrad-Verhalten:	25
Unterstützte Rahmen	26
Rahmenkategorie 1	26
Rahmenkategorie 2	27
Rahmenkategorie 3	27
Rahmenkategorie 4	27
Rahmenkategorie 5	28
Rahmenkategorie 6	28
Rahmenkategorie 7	28
Rahmenkategorie 8	28
Rahmenkategorie 9	29
Unterstützte Speichermedien	30
USB-Sticks	30
ATA-PC-Karten	30
Unterstützte Stickdateien	31
Stickdateien	31
JPX-Dateiformat	33
Stickdateien	33

Stickdateien	33
Maschinendateien	33
Die Objekt-/Kontur-Erkennung.....	34
Unterstütztes Bildmaterial.....	35
Unterstützte Vektorformate.....	35
Unterstützte Bitmapformate	35
Unterstützte Grafikformate.....	35

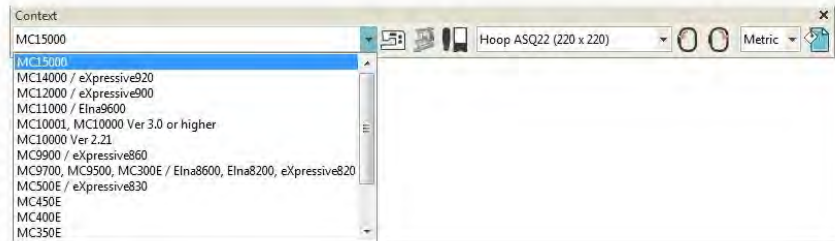
EINFÜHRUNG

Konfigurieren Sie die Arbeitsumgebung Ihrer Software entsprechend Ihrer Arbeitsweise. Wählen Sie beispielsweise Ihr Maschinenmodell für einen direkten Anschluss aus, legen Sie Stickmuster-Hintergründe und Rahmen fest und so weiter. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.



MASCHINENAUSWAHL

Die Software unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien. Einige Maschinen können per Kabel direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs angeschlossen werden. Maschinen älterer Modelle unterstützen keinen Direktanschluss, sie können jedoch ATA-PC-Karten und/oder USB-Speicherstifte lesen.



Unterstützte Maschinenmodelle

Die Software kann automatisch feststellen, welcher der unterstützten Maschinentypen derzeit an die PC-USB-Schnittstelle angeschlossen ist. Die Maschine-Menüpunkte sind davon abhängig, welcher Maschinentyp an den PC angeschlossen ist. Falls keine Maschine aufgefunden oder erkannt wird, werden alle Menüelemente in Grau als deaktiviert angezeigt. Ihr Händler kann Sie zu unterstützten Maschinentypen beraten. Die folgenden Verbindungstypen werden unterstützt:

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC+	ATA#	USB
MC15000		•	•	•		•
MC14000	eXpressive920		•	•		•
MC12000	eXpressive900		•	•		•
MC11000	Elna9600			•	•	•
MC10001				•	•	
MC10000 V3.x				•	•	
MC10000 V2.21				•	•	
MC9900	eXpressive860					•
MC9700	Elna8600				•	
MC9500	Elna8200				•	
MC500E	eXpressive830		•	•		•
MC450E						•
MC400E						•
MC350E	Elna8300 eXpressive820				•	•

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MC300E					•	
MC200E	Elna8100					•
SKYLINE S9	atelier 9	•	•	•		•
NS-1						•
MB-4				•	•	•
MB-4S	eXpressive940			•		•
MB-7	eXpressive970			•		•
Weitere						

WiFi = Direkter Maschinenanschluss über lokale, drahtlose WiFi-Computernetzwerktechnologie.

MCS = Maschinenanschluss-Software (Machine Connection Software). Wenn Sie ein Stickmuster an die Maschine senden, senden Sie es zur weiteren Verarbeitung über eine externe Maschinenanschluss-Software.

DC = Direkter Anschluss (Direct Connection): Für Details siehe Ihren PC per USB-Kabel anschließen. ATA = ATA-PC-Karte. Muss auf Version 2.21 aufgerüstet werden. Siehe <http://www.janome.com/> oder <http://www.elna.com/>.

USB = USB-Stick.

MC10000 V2.21, MC10000 V3.x oder höher, MC10001

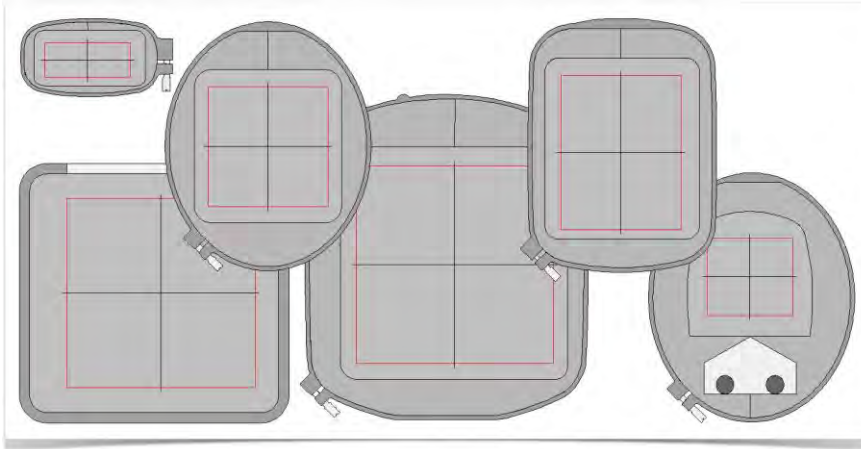
Wenn Sie unter Windows® 7 oder höher einen USB-RS-232C-Umwandlungsadapter benutzen, senden Sie Ihre Stickmuster bitte einzeln. Wenn Sie versuchen, mehrere Stickmuster gleichzeitig zu senden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

MB-4-Maschine

Die MB-4-Maschine unterstützt einen direkten Anschluss. Sie können Stickmuster zum internen Maschinenspeicher oder auf eine an Ihrer Maschine befestigte ATA-Karte oder USB-Stick herunterladen. Ein direkter Anschluss für die MB-4-Maschine steht jedoch nur auf der Digitizer-Produktstufe zur Verfügung.

RAHMENAUSWAHL

Rahmen werden benötigt, um den Stoff während des Ausstickens straff zu halten. Sie sind in unterschiedlichen Größen verfügbar. Eine repräsentative Abbildung des gewählten Rahmens wird im Designfenster angezeigt. Dies bietet eine gute Richtlinie zur Auswahl der Größe und Positionierung des Designs. Sie können den Rahmen jederzeit ein- oder ausblenden.



Abhängig vom gewählten Rahmentyp kann der Rand der Arbeitsfläche innerhalb des Rahmens als schmale rote, blaue oder gepunktete Linie angezeigt werden. Falls sich ein Teil des Stickmusters außerhalb der Stickfläche des gewählten Rahmens befinden sollte, wird beim Speichern eine Warnmeldung angezeigt. Dies geschieht, um zu vermeiden, dass Sie beim Aussticken aus Versehen außerhalb dieser Fläche sticken und Ihre Maschine dadurch beschädigen, dass die Nadel den Rahmen trifft. Siehe auch Unterstützte Rahmen.

Falls Ihr Stickmuster zu groß sein sollte oder eine Anzahl von Stickmustern enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Jeder Rahmen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, das/die in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt werden kann. Siehe Mehrfachrahmung.

Rahmenvorlagen



Klicken Sie auf Ansicht > Rahmenvorlage anzeigen, um die Rahmenvorlage ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Wenn es an die Ausstickung geht, ist es wichtig, den Stoff sorgfältig im Rahmen auszurichten. Auf allen Seiten sollte gleichmäßiger Druck sein, und Stoffmuster und Gewebe senkrecht zum Rahmen verlaufen. Andernfalls kann es in Zugrichtung des Stoffs zu einer Dehnung kommen. Dies kann die Stickung verzerren und zum Verziehen des Endprodukts führen. Jeder Rahmen enthält waagrechte und senkrechte Zentrierungsmarkierungen. Diese helfen Ihnen dabei, Stoff und Stickmuster korrekt auszurichten.



Rahmen werden zudem mit einer durchsichtigen Plastik-Vorlagenfolie ausgeliefert. Diese enthalten Ausrichtungslinien mit kleinen Löchern, mit denen Sie Positionierungsmarkierungen erstellen können. Positionierungsvorlagen für alle Janome-Rahmen sind in der Software enthalten. Die Rahmenvorlagen können unabhängig vom Rahmen selbst ein- und ausgeblendet werden.

Ideal für...

- Vorlagen werden mit Ausrichtungsmarkierungen und Passkreuzen angezeigt. So können Sie auf dem Bildschirm das Stickmuster anhand der Markierungen im Rahmen ausrichten.
- Vorlagen werden mit Ausrichtungsmarkierungen und Passkreuzen gedruckt. So können Sie das gedruckte Stickmuster ausschneiden und mit der physikalischen Vorlage im Rahmen ausrichten.

Rahmen auswählen



Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

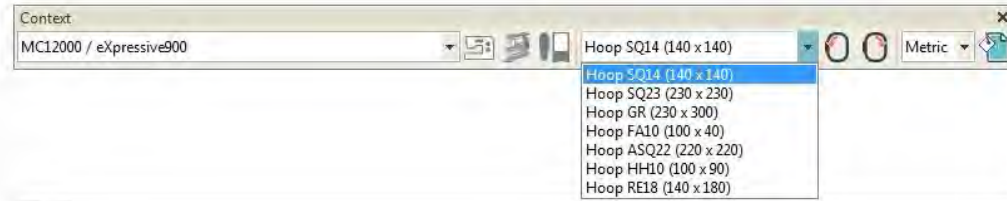


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmenvorlage anzeigen, um die Rahmenvorlage ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

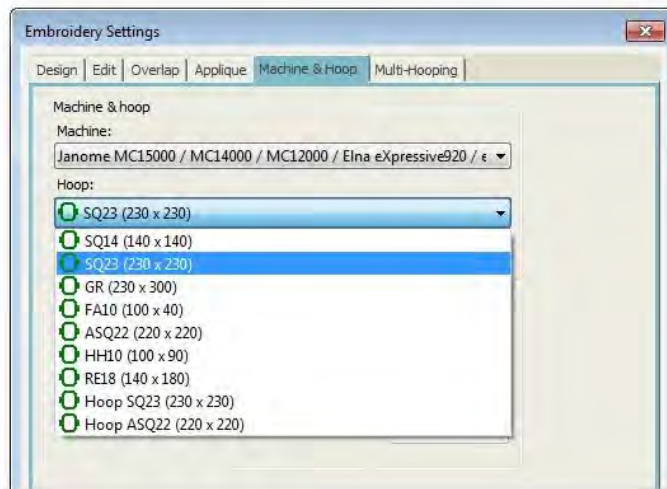
Beim Erstellen eines neuen Stickmusters erscheint standardmässig im Designfenster ein einzelner Stickrahmen, der den an Ihrer Stickmaschine befestigten Stickrahmen repräsentiert. Während Sie die Objekte positionieren, passt sich die Rahmenposition automatisch so an, dass sie stets um die Objekte im Fenster zentriert ist.

- Wählen Sie Ihre Maschine aus. Die Rahmenliste wird gefiltert und zeigt nur kompatible Rahmen an.

- Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeuggeste zeigt an, welcher Rahmen derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Wählen Sie den kleinsten Rahmen aus, in den das Stickmuster hineinpasst.



- Aktivieren Sie die Rahmen anzeigen-Schaltfläche im Ansicht-Menü, um den aktuellen Rahmen anzuzeigen.
- Alternativ rechtsklicken Sie auf die Rahmen anzeigen-Schaltfläche und wählen einen Rahmen aus dem Dropdown-Menü aus... Sie können diesen Karteireiter auch benutzen, um den aktuellen Maschinentyp auszuwählen.



- Klicken Sie auf das Rahmenvorlage anzeigen-Symbol, um die Rahmenvorlage zu aktivieren.



- Der ausgewählte Rahmen wird zusammen mit dem Stickmuster im systemeigenen EMB-Dateiformat gespeichert. Wenn die Maschine die Stichdatei liest, wird die verfügbare Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp beschränkt.

Rahmen, die mit AccuFil® benutzt werden, haben zwei Rahmensetzungsflächen. AccuFil® ist eine Software und Maschinen-Firmware, die mit Quilt-Stickmustern benutzt wird, die AQ- und ASQ-Rahmen verwenden. Der rote Bereich ist die maximal verfügbare Stickfläche, die für normale Stickerei zur Verfügung steht. Bei Benutzung mit AccuFil® sollte nur der Bereich innerhalb der blau gestrichelten Linie benutzt werden. Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte Ihren Janome-Händler.

Rahmen zentrieren



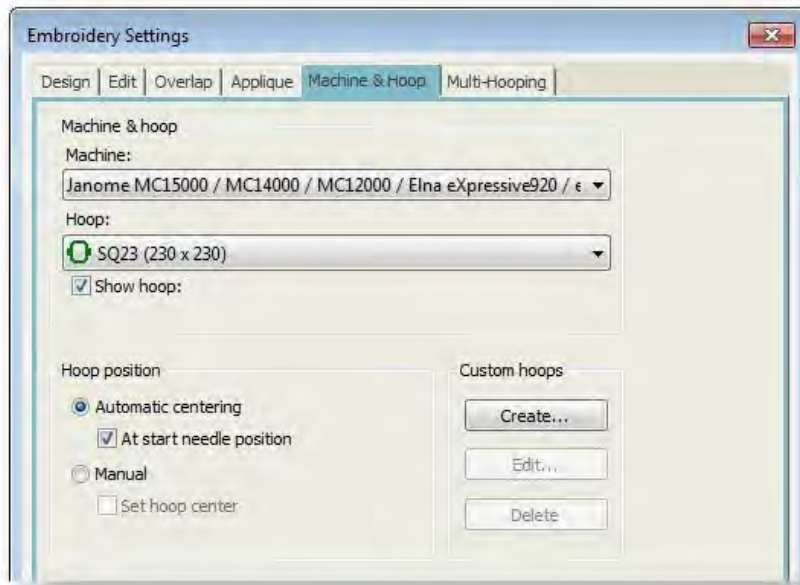
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Standardmäßig stellt die Software sicher, dass Ihr Stickmuster stets im Rahmen zentriert ist. Sie können jedoch auch die manuelle Option benutzen, um die Rahmenposition zu sperren. Das bedeutet, dass der Rahmen sich beim Digitalisieren nicht automatisch zentriert. Wenn Sie jedoch eine einzelne Rahmensetzung erstellen, sollten Sie Auto-Zentrierung stets einschalten, um zu überprüfen, ob das Stickmuster in den ausgewählten Rahmen passt.

Manche Stickmaschinen zentrieren das Stickmuster auf jeden Fall. Sie können Ihre Software so einstellen, dass sie genau zum Verhalten der Maschine passt.

Um die Rahmenmitte einzustellen

- Wählen Sie Software-Einstellungen > Stickmuster-Einstellungen > Maschine & Rahmen aus oder rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol.



- Legen Sie im Position-Feld fest, wie Sie den Rahmen zentrieren möchten:

Option	Zweck
Automatische Zentrierung	Der Rahmen zentriert sich stets um die Mitte des Stickmusters.
An Start-Nadelposition	Der Rahmen zentriert sich um die Start-Nadelposition. Für alle Janome-Maschinen muss die 'Nadelstartposition' überprüft werden. Wenn Sie diese Option benutzen, sollten Sie die 'Automatisch beibehalten'-Option in Autom. Start Ende deaktivieren. Siehe auch Design-Anfang/-Ende.
Manuell	Erlaubt die manuelle Platzierung des Stickmusters an einer beliebigen Stelle im Rahmen. Nur für Maschinen geeignet, die eine Platzierung außerhalb des Rahmenmittelpunkts erlauben.
Rahmenmitte festlegen	Erlaubt die Erstellung einer beliebigen Rahmenmitte durch Digitalisierung eines Punkts im Designfenster.

- Klicken Sie auf OK.
- Wenn Sie die Rahmenmitte einstellen-Option ausgewählt haben, klicken Sie auf den Punkt im Designfenster, an dem der Rahmen zentriert werden soll.



Wenn Sie die Stickmuster verschieben wollen, deaktivieren Sie Automatisch beibehalten. Sie können dies tun um fortlaufende Stickmuster zu etablieren, oder für spezielle Platzierungen wie Taschen. Benutzen Sie dies mit Maschinen die Ihnen erlauben Start und Ende Verbindungsstiche zu erhalten. Mit Maschinen die immer in der Mitte des Rahmens starten, stellen Sie sicher dass 'Automatische Zentrierung' auf die Start-Nadelposition eingestellt ist. Siehe auch Design-Anfang/-Ende.

Hintergrundfarbe

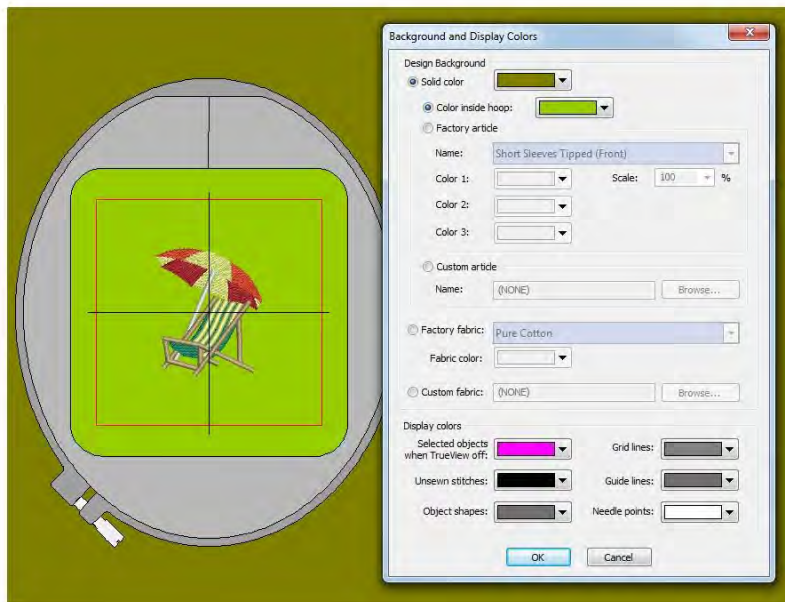


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Sie haben die Möglichkeit die Farbe innerhalb des Rahmens dem letztendlich zu verwendenden Stoff anzupassen. Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Siehe auch Hintergründe.

- Wählen Sie ‚Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmuster-Hintergrund‘ aus oder rechtsklicken Sie innerhalb des Designfensters und wählen Sie aus dem Popup-Menü.
- Um eine Farbe innerhalb des Rahmens auszuwählen, wählen Sie die Solide Farbe-Option aus. Damit können Sie innerhalb und außerhalb des Rahmens verschiedene Farben einstellen. Sie

können eine Farbe aus der Palette aussuchen oder Ihre eigene mischen.



- Sie können die Farbe innerhalb des Rahmens so einstellen, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten.

Rahmen drehen

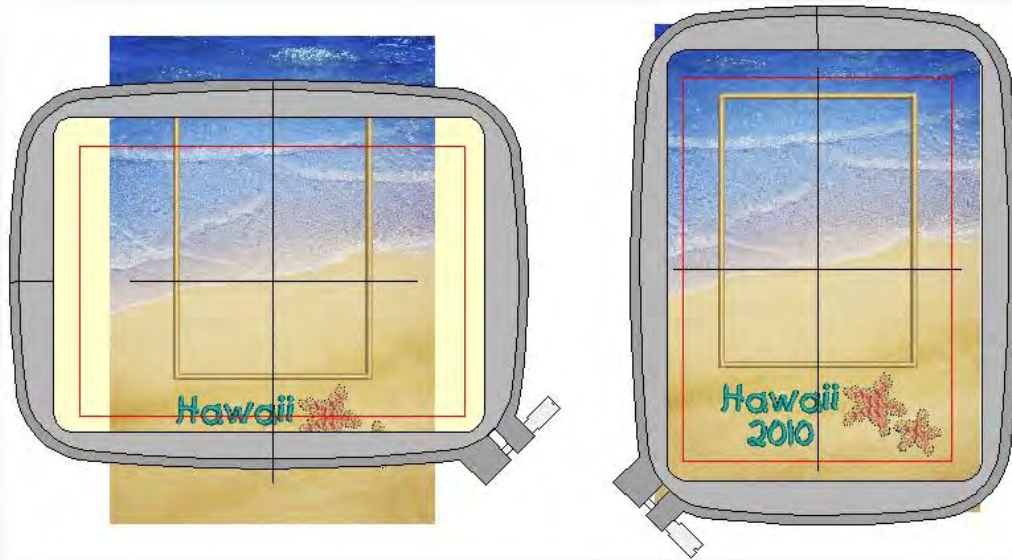


Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach links drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach links zu drehen.



Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach rechts drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach rechts zu drehen.

Um das Digitalisieren zu vereinfachen, können Sie mit dem Rahmen drehen-Werkzeug den Rahmen drehen. Die Zubeinheit wird sowohl auf dem Bildschirm als auch auf ausgedruckten Werkblättern angezeigt. Sie können dadurch die Ausrichtung des Stickmusters im Rahmen sehen und entscheiden, wie es am besten platziert werden sollte. Drehen Sie den aktuellen Rahmen mithilfe des Symbols oder des Popup-Menüs.

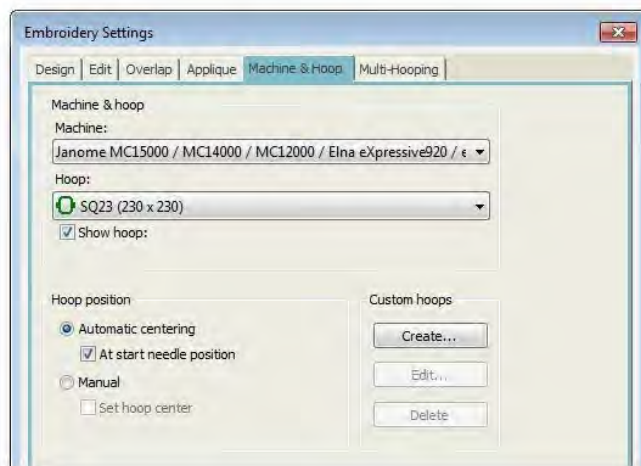


Benutzerdefinierte Stickrahmen



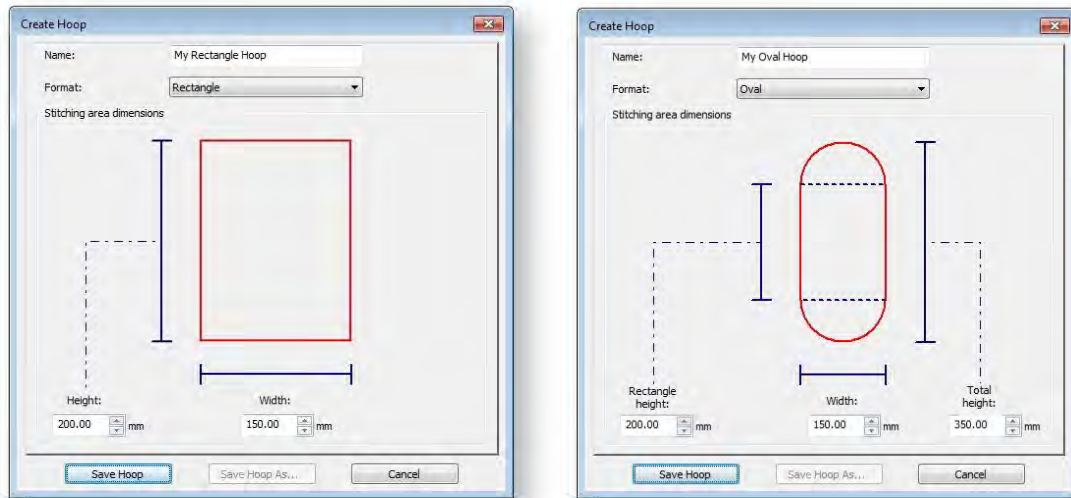
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Wenn Sie die MB-4-Maschine oder 'Andere' benutzen, können Sie Ihren eigenen Rahmen definieren und zur späteren Benutzung speichern. Rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol, um das Dialogfeld zu öffnen. Beachten Sie die 'Benutzerdefinierter Rahmen'-Bedienelemente rechts.



Die Funktionalität, benutzerdefinierte Rahmen zu definieren, wurde geschaffen, da laufend neue Rahmen für die Nähmaschinen auf den Markt kommen und die Software jedoch nicht genauso häufig aktualisiert werden kann. Einige Maschinen besitzen Rahmenanpassungsgeräte für Rahmen anderer Marken, welche mittels der Software definiert werden müssen. Klicken Sie auf die

Erstellen-Schaltfläche im Rahmen-Karteireiter. Zwei Arten von Rahmen können in der Software definiert oder bearbeitet werden – Rechteckig und Oval.



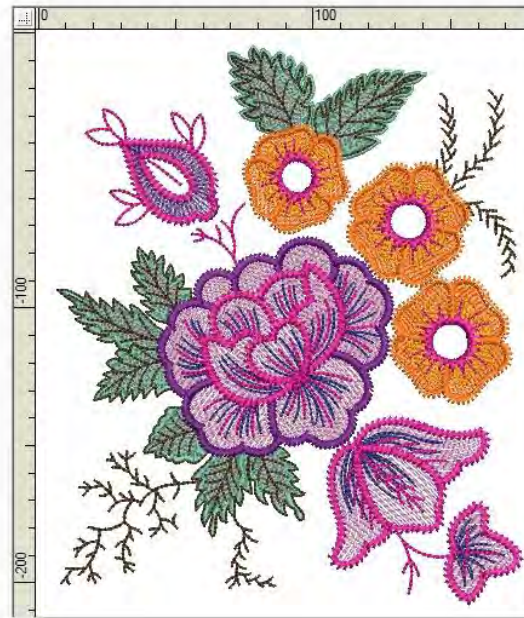
Die Software speichert den Stickbereich von benutzerdefinierten Rahmen in der Stichdatei, die dann von Mehrfachnadel-Maschinen gelesen werden kann, um die Stickfläche zu bestimmen. Bei Einzelnadel-Stickmaschinen dagegen wird die Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp bestimmt. Falls die Datei einen ‚nicht-standardmäßigen‘ (benutzerdefinierten) Rahmencode beinhaltet, wird die Rahmengröße automatisch auf der Stickmuster-Größe basieren, die zur Eingrenzung der Stickfläche benutzt wird.

Wenn Sie eine EMB-Datei öffnen, die einen benutzerdefinierten Rahmen beinhaltet, der nicht auf der Rahmenliste auftaucht, oder der Rahmen zwar denselben Namen wie ein anderer Rahmen besitzt, aber nicht denselben Typ und/oder Einstellungen hat, erstellt die Software einen neuen benutzerdefinierten Rahmen mit denselben Eigenschaften und gibt ihm einen vom System generierten Namen.

RAHMENVORLAGEN, RASTER & LINEALE

Benutzen Sie Raster- und Hilfslinien zur exakten Ausrichtung und Größenanpassung von Stickobjekten. Das Raster kann ganz nach Wunsch ein- oder ausgeblendet und der Rasterabstand verändert werden. Zusätzlich kann für genaues Messen ein Lineal ein- oder ausgeblendet werden. Als Nullpunkt des Lineals kann jeder beliebige Punkt im Stickmuster oder im Designfenster festgelegt werden. Der Linealmaßstab hängt von den Zoom-Einstellungen ab.

Zusammen mit dem Lineal können Hilfslinien über das Designfenster gelegt werden, um bei der Ausrichtung von Objekten zu helfen. Jede Hilfslinie verfügt über einen gelben Griff am Lineal, um sie zu verschieben oder zu löschen. Hilfslinien werden, sofern vorhanden, über dem Raster, aber 'unter' Stickmuster-Objekten angezeigt. Die Lineale müssen angezeigt werden, bevor eine Hilfslinie erstellt werden kann.



Die Maßeinheit — Millimeter oder Zoll — hängt von den regionalen Einstellungen in der MS Windows®-Systemsteuerung ab. Sie können jedoch innerhalb der Software geändert werden. Siehe auch Maßeinheiten.

Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen



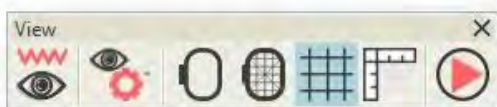
Klicken Sie auf Ansicht > Lineale & Hilfslinien anzeigen, um Lineale und Hilfslinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



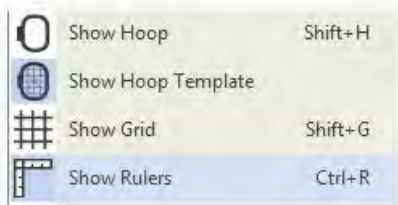
Sie können den Lineal-Nullpunkt verschieben, um einen neuen Nullpunkt für das Lineal festzulegen.

Die Software bietet Ihnen die Möglichkeit, Lineale ein- und auszublenden und Hilfslinien für noch genaueres Digitalisieren zu erstellen. Damit können Sie Position und Größe von Objekten und ganzen Stickmustern genau festlegen.

- Schalten Sie Raster und Lineale über die Ansicht-Werkzeugleiste ein.



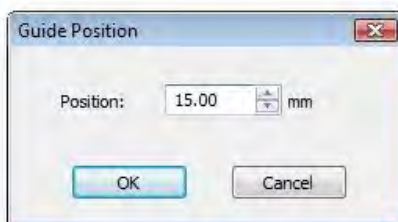
- Alternativ rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Designfensters, um das Popup-Menü aufzurufen.



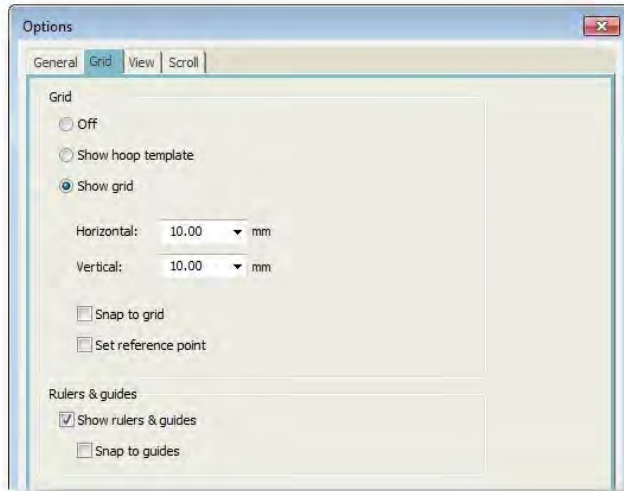
- Setzen Sie den Nullpunkt des Lineals zurück, indem Sie das Feld in der linken oberen Ecke zu einem Punkt im Stickmuster klicken-und-ziehen. Dieser wird zum neuen Nullpunkt – X,Y (0,0). Das Raster wird stets an den Linealen ausgerichtet.



- Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie eines der Lineale – waagrecht oder senkrecht – an und ziehen sie es in Position. Sie können auch mehrere Hilfslinien erstellen und genauso einfach wieder entfernen.
- Für eine genauere Positionierung der Hilfslinien doppelklicken Sie auf die gelben Griffe. Geben Sie im Hilfslinienposition-Dialogfeld eine genaue Entfernung vom Nullpunkt ein und klicken Sie dann auf OK.



- Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie den gelben Hilfsliniengriff einfach aus dem Designfenster.
- Sie können Am Raster ausrichten und An der Hilfslinie ausrichten in dem Optionen-Dialogfeld ein- oder ausschalten. Wählen Sie Software-Einstellungen > Benutzeroberflächen-Einstellungen aus. Alternativ rechtsklicken Sie auf Lineal Anzeigen.



- Passen Sie den Rasterabstand sowohl waagrecht als auch senkrecht an. In manchen Situationen möchten Sie ihn möglicherweise für präzise Stickarbeit wie etwa Kreuzstich einstellen.
- Benutzen Sie je nach Verfügbarkeit die Autom. an Raster- und An Hilfslinien ausrichten-Einstellungen. Sie können während der Digitalisierungs-, Größenänderungs, Umformungs- oder Positionierungsvorgänge die Referenzpunkte, Kontrollpunkte oder Profilkanten der Objekte am Raster ausrichten lassen.

Raster oder Rahmenvorlagen anzeigen



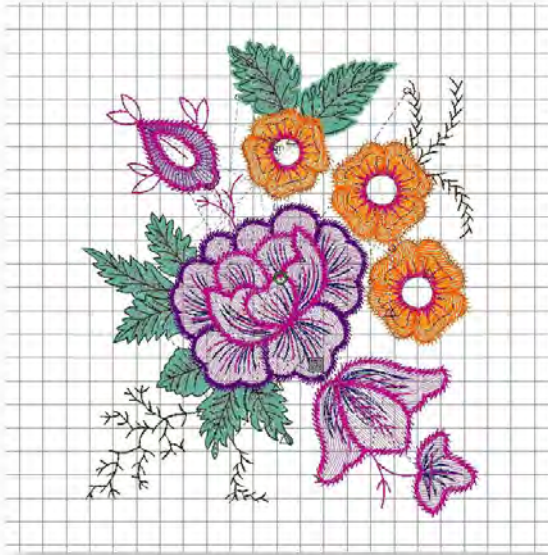
Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



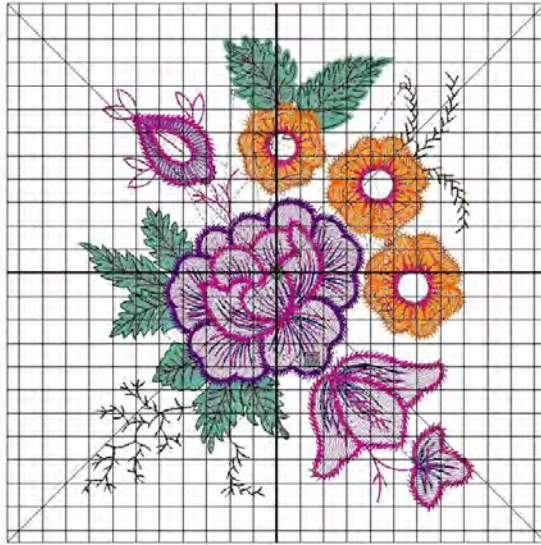
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmenvorlage anzeigen, um die Rahmenvorlage ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Die Positionierungsvorlagen für alle Rahmen sind jetzt in der Software enthalten. Sie können zur Positionierung des Stickmusterrasters eingesetzt werden. Nutzen Sie Rasterlinien zur exakten Ausrichtung und Größenveränderung der Stickobjekte. Raster und Rahmenvorlage schließen sich gegenseitig aus. Um Raster oder Rahmenvorlagen anzuzeigen.

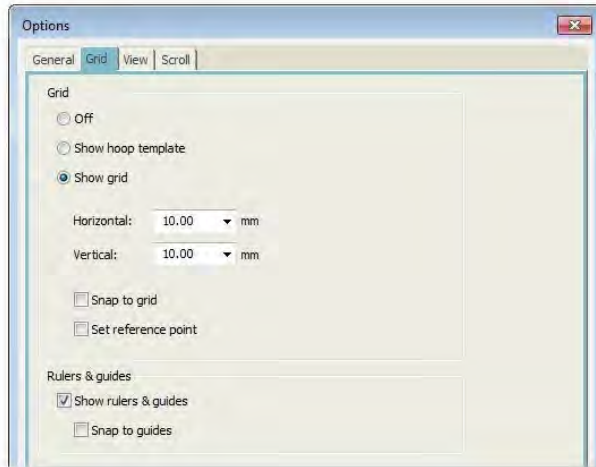
- Passen Sie den Hintergrund des Designfensters wie gewünscht an.
- Benutzen Sie das Raster anzeigen-Symbol, um die Anzeige des Rasters ein- oder auszuschalten.



- Rechtsklicken Sie auf das Raster anzeigen-Symbol, um die Rastereinstellungen anzupassen. Sie besitzen die Möglichkeit den Rasterabstand zu ändern, einen Referenzpunkt auszuwählen und Am Raster ausrichten in dem Optionen-Dialogfeld ein- oder auszuschalten. Für Details vergleichen Sie bitte Raster-Optionen Einstellen.
- Benutzen Sie das Rahmenvorlage anzeigen-Symbol, um die Anzeige der Rahmenvorlage ein- oder auszuschalten.

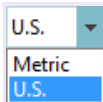


- Sie können Am Raster ausrichten und An der Hilfslinie ausrichten in dem Optionen-Dialogfeld ein- oder ausschalten. Wählen Sie Software-Einstellungen > Benutzeroberflächen-Einstellungen aus. Alternativ rechtsklicken Sie auf Lineal Anzeigen.



- Passen Sie den Rasterabstand sowohl waagrecht als auch senkrecht an. In manchen Situationen möchten Sie ihn möglicherweise für präzise Stickarbeit wie etwa Kreuzstich einstellen.
- Benutzen Sie je nach Verfügbarkeit die Autom. an Raster- und An Hilfslinien ausrichten-Einstellungen. Sie können während der Digitalisierungs-, Größenänderungs, Umformungs- oder Positionierungsvorgänge die Referenzpunkte, Kontrollpunkte oder Profilkanten der Objekte am Raster ausrichten lassen.

Entfernungen auf dem Bildschirm messen



Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Sie können das Messen-Werkzeug benutzen, um die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm zu messen. Die Messwerte werden entsprechend der aktuellen Einstellungen in Millimeter oder Zoll angezeigt. Siehe auch Maßeinheiten.

- Wählen Sie Ansicht > Messen-Werkzeug oder drücken Sie <M>.
- Klicken Sie auf den Startpunkt und ziehen Sie die Maus. Der Tooltip zeigt die Länge der gemessenen Linie an. Der angezeigte Winkel ist der Winkel der gemessenen Linie relativ zur Waagrechten.



- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.
- Zudem können Sie die Breite und Höhe Ihres Stickmusters in der Statusleiste überprüfen.

Für exaktere Ergebnisse kann die Ansicht der betreffenden Fläche vor dem Messen vergrößert werden. Die Maße werden immer in Echtgröße angegeben und werden nicht durch den Zoomfaktor beeinflusst.

RASTER UND HILFSLINIEN

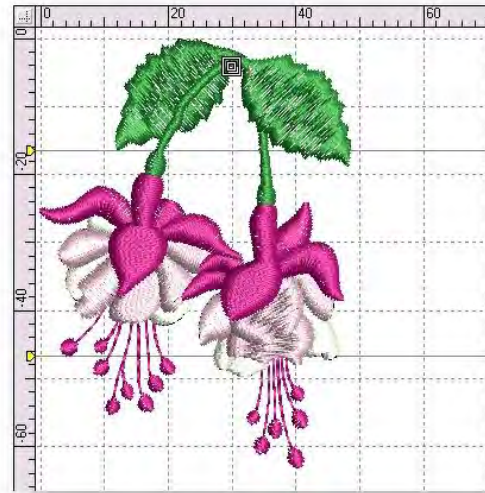
Benutzen Sie Raster- und Hilfslinien zur exakten Ausrichtung und Größenanpassung von Stickobjekten. Das Raster kann ganz nach Wunsch ein- oder ausgeblendet und der Rasterabstand verändert werden.

Zusätzlich kann für genaues Messen ein Lineal ein- oder ausgeblendet werden. Als Nullpunkt des Lineals kann jeder beliebige Punkt im Stickmuster oder im Designfenster festgelegt werden. Der Linealmaßstab hängt von den Zoom-Einstellungen ab.

Zusammen mit dem Lineal können Hilfslinien über das Designfenster gelegt werden, um bei der Ausrichtung von Objekten zu helfen. Jede Hilfslinie verfügt über einen gelben Griff am Lineal, um sie zu verschieben oder zu löschen.

Hilfslinien werden, sofern vorhanden, über dem Raster, aber 'unter' Stickmuster-Objekten angezeigt. Die Lineale müssen angezeigt werden, bevor eine Hilfslinie erstellt werden kann.

Beachten Sie, dass die Maßeinheit – Millimeter oder Zoll – von den regionalen Einstellungen in der Windows-Systemsteuerung abhängt. Sie können jedoch innerhalb der Software geändert werden. Siehe auch Maßeinheiten.

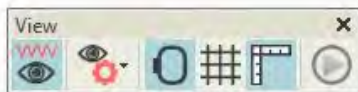


Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



Klicken Sie auf Ansicht > Lineale & Hilfslinien anzeigen, um Lineale und Hilfslinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

- Schalten Sie Raster und Lineale über die Ansicht-Werkzeugleiste ein.

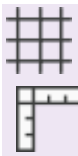


- Alternativ rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Designfensters, um das Popup-Menü aufzurufen.



- Setzen Sie den Nullpunkt des Lineals zurück, indem Sie das Feld in der linken oberen Ecke zu einem Punkt im Stickmuster klicken-und-ziehen. Dieser wird zum neuen Nullpunkt – X,Y (0,0). Das Raster wird stets an den Linealen ausgerichtet.
- Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie eines der Lineale – waagrecht oder senkrecht – an und ziehen sie es in Position. Sie können auch mehrere Hilfslinien erstellen und genauso einfach wieder entfernen.
- Für eine genauere Positionierung der Hilfslinien doppelklicken Sie auf die gelben Griffe. Geben Sie im Hilfslinienposition-Dialogfeld eine genaue Entfernung vom Nullpunkt ein und klicken Sie dann auf OK.
- Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie den gelben Hilfsliniengriff einfach aus dem Designfenster.

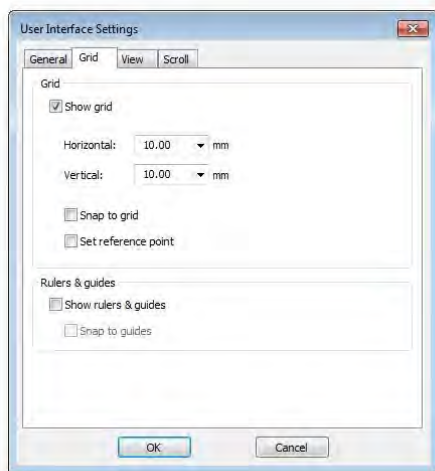
Raster- & Hilfslinien-Einstellungen anpassen



Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

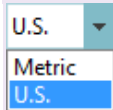
Klicken Sie auf Ansicht > Lineale & Hilfslinien anzeigen, um Lineale und Hilfslinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

- Wählen Sie Software-Einstellungen > Benutzeroberflächen-Einstellungen aus. Alternativ rechtsklicken Sie auf eines der Werkzeuge in der Ansicht-Werkzeugleiste.



- Passen Sie den Rasterabstand sowohl waagrecht als auch senkrecht an. In manchen Situationen möchten Sie ihn möglicherweise für präzise Stickarbeit wie etwa Kreuzstich einstellen.
- Benutzen Sie je nach Verfügbarkeit die Autom. an Raster- und An Hilfslinien ausrichten-Einstellungen. Bei Digitalisierungs-, Größenänderungs-, Umformungs- oder Positionierungsvorgängen richten sich die Referenzpunkte, Kontrollpunkte oder Profilkanten von Objekten am Raster aus.

Entfernungen auf dem Bildschirm messen



Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Sie können das Messen-Werkzeug benutzen, um die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm zu messen. Die Messwerte werden entsprechend der aktuellen Einstellungen in Millimeter oder Zoll angezeigt. Siehe auch Maßeinheiten.

- Wählen Sie Ansicht > Messen-Werkzeug oder drücken Sie <M>.
- Klicken Sie auf den Startpunkt und ziehen Sie die Maus. Der Tooltip zeigt die Länge der gemessenen Linie an. Der angezeigte Winkel ist der Winkel der gemessenen Linie relativ zur Waagrechten.



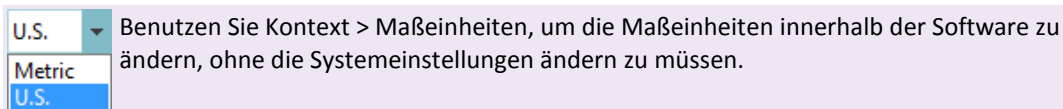
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.
- Zudem können Sie die Breite und Höhe Ihres Stickmusters in der Statusleiste überprüfen.

Für exaktere Ergebnisse kann die Ansicht der betreffenden Fläche vor dem Messen vergrößert werden. Die Maße werden immer in Echtgröße angegeben und werden nicht durch den Zoomfaktor beeinflusst.

MAßEINHEITEN

Sie können in der Software verschiedene Maßeinheiten benutzen, ohne sie zuerst beenden und die System-Einstellungen ändern zu müssen. Dies ist vor allem dann von Nutzen, falls Sie beispielsweise Bestellungen von Orten erhalten, welche ein unterschiedliches Maßsystem benutzen. Der am meisten vorkommende Fall wäre, dass der Kunde in den USA ist und Schriftzüge in Zoll anfordert – sagen wir $\frac{3}{4}$ " – und die Digitalisierung metrisch ausgeführt werden soll. Der Digitalisierer kann dann einfach „3/4“ eingeben, ohne zuerst eine mathematische Umsetzung in mm vorzunehmen.

Maßeinheiten ändern



Beim der ersten Benutzung der Software benutzt das Messsystem die Standardvorgaben des Betriebssystems. Das Messsystem kann über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste geändert werden. Formal gesehen arbeiten Sie bei der Auswahl von ‚USA‘ mit dem Imperialen Messsystem – Zoll, Fuß und Yard. Das ausgewählte Messsystem wird beim nächsten Start der Software standardmäßig benutzt.

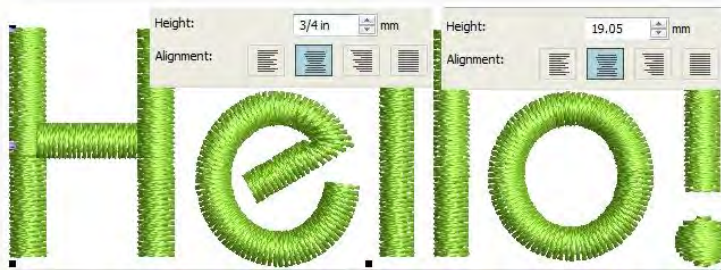


Eine Änderung des Maßeinheitssystems ändert die Maßeinheiten der meisten (jedoch nicht aller) Steuerelemente. Die Steuerelemente für Stichlänge und Dichte ändern sich entsprechend dem Maßeinheitssystem.

Janome-Maschinen verfügen über ein duales Maßsystem, mit denen Stichlängen als Zollbruchteile angezeigt werden können.

Einheiten im Handumdrehen festlegen

Als Alternative zur übergreifenden Änderung des in der Software benutzten Maßsystems können Sie im Maßeinheit-Steuerungsfeld durch Eintippen der benötigten Werte ganz einfach die gewünschte Maßeinheit bestimmen. Wenn Sie die Anzahl der Einheiten dieser Maßeinheit angeben, wird die Software den eingegebenen Wert automatisch in die im Steuerungsfeld vorhandenen Maßeinheiten umsetzen.



Sagen wir mal, dass Sie z.B. das metrische Maßeinheitssystem benutzen, so dass die Höhe Ihrer Buchstaben in Millimeter sind. Und sagen wir nun, dass Sie einen Auftrag für $\frac{3}{4}$ " Text erhalten. Geben Sie in das Buchstabenhöhe-Feld einfach ,3/4in' oder ,3/4 in' ein und die Zahl wird automatisch in 19,1mm konvertiert.

Der Software unterstützt echte und unechte Bruchzahlen – z.B. ,1 1/3' sowie ,4/3'. Es werden jedoch keine Mischeinheiten – z.B. 1'3". Auch werden die Werte nach dem Eingeben nicht mehr als Bruchzahlen angezeigt, sondern nur während der Eingabe selbst.

Unterstützte Einheiten

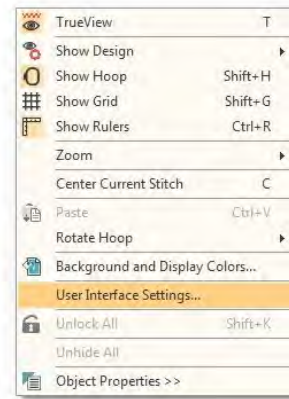
Zu den unterstützten Einheiten gehören:

- Millimeter, mm
- Zoll, in
- Fuß, ft
- Yards, yd
- Zentimeter, cm
- Meter, m

Der Software gestattet zudem die Eingabe von Maßeinheiten in Textform, sowohl auf Englisch als auch in der Sprache, in der die Software aktuell läuft.

SYSTEMEINSTELLUNGEN

Das Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfeld erlaubt Ihnen, Autom. Speichern- und Bildlauf-Präferenzen festzulegen. Sie können auf das Dialogfeld über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen. Alternativ rechtsklicken Sie auf eine leere Stelle im Designfenster, um über das Popup-Menü auf den Befehl zuzugreifen.



Automatische Speicheroptionen

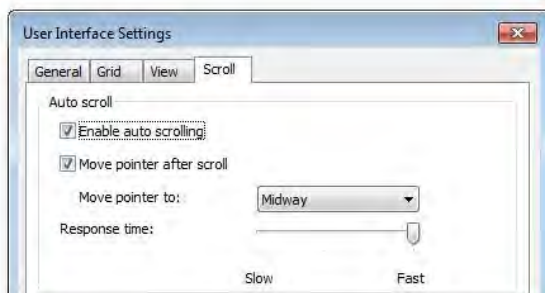
Mit Autom. Speichern können Sie Zeitabstände zum automatischen Speichern Ihrer Arbeit festlegen, damit sie bei plötzlichen Hardware- oder Softwarefehlern nicht verloren geht. Klicken Sie das Stickmuster Autom. Speichern Alle-Kontrollkästchen an und legen Sie die Autom. Speichern-Häufigkeit in Minuten fest.



Das Stickmuster wird im BACKUP-Ordner Ihrer Installation gespeichert. Dort hat es denselben Namen wie die Originaldatei, mit der Dateiendung BAK. Sicherungsdateien verbleiben solange im Sicherungskopien-Ordner, bis Sie sie löschen. Löschen Sie unerwünschte Dateien in regelmäßigen Abständen, um zu verhindern, dass die Ordner zu viel Festplattenspeicherplatz benutzen.

Autom. Bildlauf-Verhalten

Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung im Designfenster automatisch einen Bildlauf durchzuführen. Dies wird sich besonders beim Arbeiten an großen Designs oft als einfacher erweisen als der Gebrauch der Schwenken-Funtion oder Bildlaufleisten.



Zu den Autom. Bildlauf-Optionen gehören:

Option	Zweck
Autom. Bildlauf	Haken Sie das Kontrollkästchen ab, um Autom. Bildlauf während der Digitalisierung zu aktivieren.
Mauszeiger nach dem Bildlauf bewegen	Abhaken des Kontrollkästchens zwingt den Zeiger nach jedem Bildlauf zur aktuellen Cursorposition zu gehen.
Reaktionszeit	Das Eingeben kleinerer Werte erhöht die Bildlauf-Geschwindigkeit.

Der Effekt der Autom. Bildlauf-Einstellung wird erst beim Digitalisieren offensichtlich. Das Designfenster führt automatisch einen Bildlauf durch, um der aktuellen Mauszeigerposition zu folgen.

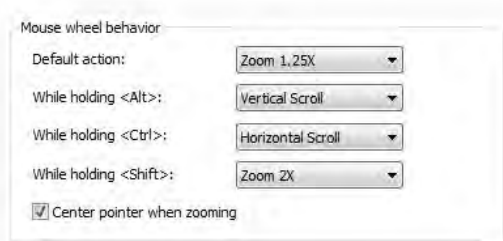
Die 'Mauszeiger bewegen'-Option gibt Ihnen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

Option	Zweck
Mitte	In der Mitte des Fensters. Benutzen Sie diese Einstellung für große Verschiebungen.
Auf halbem Weg	Halbwegs zwischen der originalen Zeigerposition und der Fenstermitte. Benutzen Sie diese Einstellung für kleinere Bewegungen – z.B. wenn Sie ein kleines Gebiet des Designs vergrößern.
Ecke	Die Ecke des Bildschirms. Benutzen Sie diese Einstellung für langsame Bildläufe.

Halten Sie die <Umschalten>-Taste gedrückt, um Autom. Bildlauf beim Digitalisieren vorübergehend zu deaktivieren.

Mausrad-Verhalten:

Das Bildlauf-Dialogfeld ermöglicht Ihnen zudem, auf der Basis Ihrer ausgewählten Standardoptionen vier verschiedene Mausrad-Verhaltensweisen festzulegen. Wann immer eine Einstellung geändert wird, aktualisiert das System auch andere Mausrad-Verhaltensweisen; Sie haben jedoch die volle Kontrolle darüber, diese nach Wunsch zu ändern.



Es stehen dieselben vier Optionen zur Verfügung, wenn Sie das Mausrad allein oder in Kombination mit den <Alt>-, <Strg>- und <Umschalten>-Tasten benutzen. Das heißt, dass Sie das Mausrad so programmieren können, dass der Bildlauf waag- oder senkrecht ausgeführt wird oder das Bild um voreingestellte Zoomfaktoren vergrößert oder verkleinert wird. Haken Sie 'Beim Zoomen Mauszeiger zentrieren' ab, um sicherzustellen, dass der Mauszeiger stets auf dem Bildschirm zentriert bleibt.

UNTERSTÜTZTE RAHMEN

Ihre Sticksoftware unterstützt eine Reihe von Rahmentypen, die mit den unterschiedlichen Maschinenmodellen verwendet werden. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster in einer von der Maschine nicht unterstützen Rahmengröße zu speichern oder zu senden, werden Sie aufgefordert, einen anderen Rahmen auszuwählen. Die für die unterschiedlichen Maschinen verfügbaren Rahmenkategorien finden Sie in der folgenden Tabelle...

Rahmenkategorie	Maschinen
Kat 1	MC15000, MC14000, MC12000, eXpressive920, eXpressive900
Kat 2	MC11000, Elna9600
Kat 3	Maschinentypen: MC10001, MC10000 Ver 3.0 oder höher, MC10000 Ver 2.21, MC9700, MC9500, MC350E, MC300E, Elna8600, Elna8200, eXpressive820
Kat 4	MC9900, eXpressive860
Kat 5	MC500E, MC450E, eXpressive830, MC400E
Kat 6	MC200E, Elna8100
Kat 7	NS-1
Kat 8	MB-4, MB-4S, eXpressive940
Kat 9	Andere

Rahmenkategorie 1

Maschinentypen: MC15000, MC14000, MC12000, eXpressive920, eXpressive900

Rahmentyp	Größe
Rahmen ASQ22	220 x 220
Rahmen FA10	100 x 40
Rahmen GR	230 x 300
Rahmen HH10	100 x 90
Rahmen RE18	140 x 180
Rahmen SQ14	140 x 140
Rahmen SQ23	230 x 230

Rahmenkategorie 2

Maschinentypen: MC11000, Elna9600

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen AQ	140 x 120	
Rahmen ASQ	180 x 180	
Rahmen FA	50 x 50	
Rahmen HH	100 x 90	
MA-Rahmen	200 x 280	Zwei-Positions-Rahmen. Siehe auch Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.
Rahmen RE	140 x 200	
Rahmen SQ	200 x 200	
Rahmen ST	126 x 110	

Rahmenkategorie 3

Maschinentypen: MC10001, MC10000 Ver 3.0 oder höher, MC10000 Ver 2.21, MC9700, MC9500, MC350E, MC300E, Elna8600, Elna8200, eXpressive820

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen A(F)	126 x 110	Für MC10000 Ver 2.21-Maschine nicht verfügbar.
Rahmen A Ver.2.21	110 x 110	Nur MC10000 Ver 2.21.
Rahmen B	140 x 200	
Rahmen C	50 x 50	
Rahmen D	220 x 190	Giga-Rahmen - Zwei-Positions-Rahmen. Siehe auch Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.

Rahmenkategorie 4

Maschinentypen: MC9900, eXpressive860

Rahmentyp	Größe
Rahmen FA10a	100 x 40
Rahmen RE20a	170 x 200
Rahmen SQ14a	140 x 140

Rahmenkategorie 5

Maschinentypen: MC500E, MC450E, eXpressive830, MC400E

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen ASQ18b	184 x 184	
Rahmen HH10b	100 x 90	
Rahmen RE10b	100 x 40	
Rahmen RE20b	140 x 200	
Rahmen RE28b	200 x 280	Für MC400E nicht verfügbar
Rahmen SQ14b	140 x 140	
Rahmen SQ20b	200 x 200	

Rahmenkategorie 6

Maschinentypen: MC200E, Elna8100

Rahmentyp	Größe
200 Rahmen	140 x 140
200 Rahmen	50 x 50

Rahmenkategorie 7

Maschinentypen: NS-1

Rahmentyp	Größe
Rahmen N1	60 x 60
Rahmen N2	24 x 56
Rahmen N3	60 x 22
Rahmen N4	42 x 62
Rahmen	140 x 140
Rahmen	50 x 50

Rahmenkategorie 8

Maschinentypen: MB-4, MB-4S, eXpressive940

Rahmentyp	Größe
H1:MB Rahmen	100 x 90
J1 Nr.11:MB Rahmen	D30
J1 Nr.12:MB Rahmen	D30
J2 Nr.6:MB Rahmen	24 x 54

Rahmentyp	Größe
J3 Nr.13:MB Rahmen	64 x 28
J4 Nr.8:MB Rahmen	42 x 67
J5 Nr.3:MB Rahmen	47 x 47
J6 Nr.2:MB Rahmen	66 x 66
J6 Nr.9:MB Rahmen	66 x 66
J7 Nr.1:MB Rahmen	110 x 95
J8 Nr.7:MB Rahmen	120 x 121
M1:MB Rahmen	240 x 200
M2:MB Rahmen	126 x 110
M3:MB Rahmen	50 x 50
S1:MB Rahmen	37 x 59
S2:MB Rahmen	28 x 50
T1:MB Rahmen	D34
T2:MB Rahmen	D54
T3:MB Rahmen	D84
T4:MB Rahmen	D112
T5:MB Rahmen	D142
T6:MB Rahmen	78 x 168

Rahmenkategorie 9

Maschinentypen: Andere

Rahmentyp	Größe
Rahmen Nr. 1 & 3	126 x 90

UNTERSTÜTZTE SPEICHERMEDIEN

Neben dem USB-Anschluss können Sie auch auf ein externes Medienlaufwerk schreiben. Die ATA-PC-Karte ist eine standardgemäße PCMCIA-PC-Speicherkarte, welche zur Speicherung der Designs im JEF-Format, die zu/von der Maschine gelesen/geschrieben werden, gedacht ist. Die ATA-PC-Karte wird in Ihrem Computer als ein designediertes Laufwerk angesehen. Die Laufwerkzuweisung kann unter Umständen E: oder F: oder ein anderer Buchstabe sein. Nachdem Sie Ihr Stickmuster ‚geschrieben‘ haben, müssen Sie die Karte (falls unterstützt) einfach nur in den ATA-PC-Kartenschlitz Ihrer Maschine eingeben und das Stickmuster lesen.

Es wird empfohlen, die auf Ihrer Maschine gespeicherten Daten durch zusätzliche Speicherung auf Festplatte oder ATA-PC-Karte vor versehentlichem Verlust durch Funktionsstörungen oder anderen Fehlern zu schützen.

USB-Sticks

Die neuesten Maschinenmodelle können USB-Sticks sowohl lesen als auch auf ihnen schreiben. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Umengen von Daten auf einem kleinen ‚Stift‘ speichern können.



ATA-PC-Karten

Dabei handelt es sich um spezielle Speicherkarten, die Stichdateien enthalten, die vom Prozessor Ihrer Stickmaschine gelesen werden können.



Benutzen Sie ausschließlich zugelassene ATA-PC-Karten oder SanDisk CompactFlash-Karten mit ATA-PC-Kartenadapter, um das Systemprogramm Ihrer Stickmaschine zu aktualisieren. Die Speicherkapazität sollte mindestens 8Mb betragen.

Falls Ihr Computer ein Laptop ist, wird es einen Schlitz geben, der zur direkten Eingabe der ATA-PC-Karte und des Adapters gedacht ist. Falls Sie jedoch einen Desktop-Computer besitzen, werden Sie einen ATA-PC-Karten-Leser/-Schreiber benötigen, welcher mit einer USB-Schnittstelle verbunden ist.

Falls eine ATA-PC-Karte durch den PC oder die -Maschine formatiert wird, werden alle auf der Karte gespeicherten Informationen verloren gehen. Prüfen Sie stets den Inhalt jeglicher bereits verwendeten Karten bevor Sie diese formatieren.

UNTERSTÜTZTE STICKDATEIEN

Hier finden Sie Details zu den von der Software unterstützten Stickdateiformaten.

Es gibt zwei Arten von Stickdateiformaten:

Kontur Konturdateien oder 'verdichtete' Dateien enthalten normalerweise digitalisierte Formen und Linien, ausgewählte Sticharten, Stichwerte und Sticheffekte.

Stich Stichdateien beinhalten nur Stiche und Maschinenfunktionen und sind für bestimmte Stickmaschinen geeignet.

Während Stickdateien weitgehend als 'Kontur' oder 'Stich' klassifiziert werden, kennzeichnet die Software Dateien intern als zu einer von vier Arten gehörend - Programmeigenes Stickmuster, Importierte Konturen, Verarbeitete Stiche oder Importierte Stiche.

Quelle	Beschreibung	Grad
Systemeigenes Stickmuster	Stickmuster, die in Ihrer Sticksoftware (oder Äquivalent) erstellt wurden	A
Importierte Konturen	Stickmuster, die aus nicht-EMB-Konturdateien gelesen wurden und bei denen die Stiche in der Sticksoftware (oder Äquivalent) aus den Original-Konturen und Stichdaten generiert wurden.	B
Verarbeitete Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Stiche durch eine Verarbeitung regeneriert wurden.	C
Importierte Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Konturen unter Umständen anerkannt wurden, aber die Stiche nicht durch eine Stichverarbeitung regeneriert worden sind.	D

Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass falls Sie ein Stich-Design verändern – z.B. durch Hinzufügen eines Beschriftungsobjekts – dessen Status sich zu ‚Verarbeitete Stiche‘ ändert, egal ob die importierten Stiche regeneriert wurden oder nicht. Für Informationen zum Ursprung einer Stickdatei vergleichen Sie bitte das Eigenschaften-Dialogfeld.

Stickdateien

Ihre Sticksoftware unterstützt die folgenden spezifischen Dateiformate:

Format	Datei	Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Wilcom EMB-Stickmuster	EMB	Wilcom EmbroideryStudio-Stickdatei (bis inklusive e3.0)	A	•	•
BERNINA	ART	BERNINA-Sticksoftware-Datei	A	•	
BERNINA	AMT	BERNINA-Vorlagendatei	A	•	
Janome	JAN	JANOME-Stickdatei		•	
Wilcom-Kreuzstich	EMX	Wilcom-Kreuzstich-Stickdatei		•	
Great Notions	GNC			•	

Format	Datei	Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Barudan	U??	Barudan (TBD) - enthält Nadeladressierungsdaten		•	
Melco	EXP	Melco-Stickdatei. Wird auch für das neuere BERNINA-Stickerei-USB-Format benutzt.		•	•
Tajima	DST	‡ Dieses Format wird für die wichtigsten Tajima-Maschinentypen verwendet.		•	•
Tajima (Barudan)	DSB	Barudan		•	
Toyota	100	Toyota		•	
BERNINA	EXP	Melco		•	•
BERNINA Kreuzstich	ARX	artista-Kreuzstich-Dateien		•	
Deco, Brother, Babylock	PES	Deco, Brother, Babylock		•	•
Deco, Brother, Babylock	PEC	Deco, Brother, Babylock		•	•
Elna	EMD	Elna		•	•
Janome/Elna/Kenmore	SEW	JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		•	•
Janome/Elna/Kenmore	JEF	Janome/Elna/Kenmore-Format (V1.0)		•	•
Janome	JPX	JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		•	•
Janome/Elna/Kenmore	JEF	JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		•	•
Janome/Elna/Kenmore	JEF+	JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		•	
Husqvarna/Viking	HUS	Husqvarna/Viking		•	•
Husqvarna/Viking	SHV			•	•
Husqvarna/Viking/Pfaff	VIP	Husqvarna/Viking/Pfaff		•	•
Husqvarna/Viking/Pfaff	VP3	Husqvarna/Viking/Pfaff		•	•
Pfaff	PCD	Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		•	•
Pfaff	PCM	Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		•	•
Pfaff	PCQ	Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		•	•
Pfaff	PCS	Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		•	•
POEM/Singer/Huskygram	CSD	POEM/Singer/ Huskygram EU		•	•
Singer	XXX	Singer		•	•

Format	Datei	Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Compucon	XXX	Compucon		•	•
OESD-Projekt	ART42	Explorations-Projektdatei		•	
Digitizer-Vorlage	JMT	Janome-Vorlage		•	
Bernina-Vorlage	AMT			•	
Wilcom EMB-Vorlage	EMT			•	•

‡ DST-Dateien können von MB-4-Maschinen gelesen werden.

JPX-Dateiformat

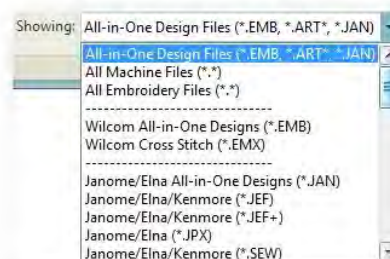
Das JPX-Produktionsdateiformat enthält zusätzlich zur Stickerei ein JPG-Bild von allen im Stickmuster enthaltenen Grafiken. So können Sie in die Maschine eingespannte Stickerei besser auf einem gedruckten Element visuell ausrichten.

Ältere Maschinen zeigen nur die Fadencodes an und nicht die jeweilige Marke. Dies kann zu Verwirrungen führen, da derselbe Code in zwei (oder mehr) verschiedenen Fadenmarken für ganz verschiedene Farben stehen kann. Bei neueren JANOME MemoryCraft-Maschinen wird jetzt eine Fadenmarken-ID erkannt, die die Fadentabelle identifiziert. Die jeweilige Farbenmarke wird jetzt auf der Maschine selbst angezeigt.

Stickdateien

Stickdateien können grob in zwei Kategorien gegliedert werden - Stickdateien und Maschinendateien.

Stickdateien sind im Allgemeinen diejenigen, die Sie in der Software öffnen und verändern. Maschinendateien sind im Allgemeinen die diejenigen, die Sie zur Produktion an die Maschine senden. Die beiden Formate können untereinander bis zu einem gewissen Grad hin- und herkonvertiert werden. Sie können Ihr Stickmuster-Archiv nach diesen beiden groben Kategorien filtern.



Stickdateien

Stickdateien, auch 'All-in-one'- oder 'Kontur'-Dateien genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, Objekteigenschaften und Stichdaten enthalten. Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisierungsmethoden und Effekte angewendet. Konturdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach dem Ändern können Sie Ihr Stickmuster in jedem beliebigen unterstützten Dateiformat speichern.

Maschinendateien

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Maschinendateien, auch 'Stich'-Dateien genannt, sind einfache Formate für die direkte Verwendung durch Maschinen. Sie enthalten Informationen bezüglich der Position, Länge und Farbe jedes Stiches. Wenn sie in die Software

eingelassen werden, enthalten Stichdateien keine Objekt-Informationen wie z.B. Konturen oder Sticharten, sondern präsentieren das Stickmuster als Sammlung von Stichblöcken. Stichblöcke bestehen aus individuellen Stichen.

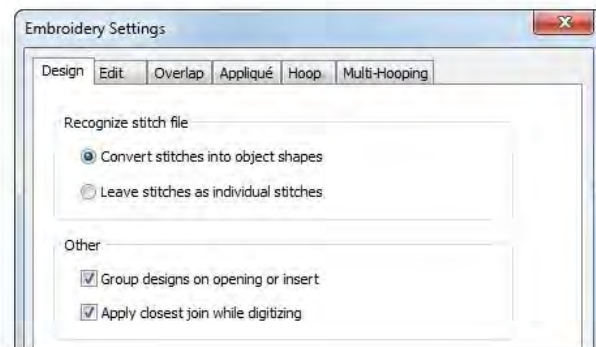
Sie können Stickmuster, die als unverarbeitete Stichformate vorliegen, skalieren, da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, verringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Deshalb sollten Sie stichbasierte Motive um nicht mehr als $\pm 5\%$ skalieren oder einige Flächen könnten unter Umständen zu licht oder zu eng mit Stichen gedeckt werden.



Während sich stichbasierte Motive im Allgemeinen nicht zum Skalieren eignen, kann die Software Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Standardmäßig werden Stichdateien beim Öffnen der Software in Konturen und Objekte konvertiert. Die 'erkannten' Designs können skaliert werden, wobei die Stiche anhand der neuen Konturen neu berechnet werden. Das Verarbeiten wird bei den meisten der Stick-Designs effektiv sein, es kann jedoch nicht dieselbe Qualitätsstufe liefern, wie die ursprünglichen Konturen und kann auch mit einigen der Dekorstiche Probleme haben.

Die Objekt-/Kontur-Erkennung

Der Standardvorgabe gemäss werden Stickdateien beim Öffnen in Konturen und Objekte umgesetzt. Wenn die Software eine Maschinendatei 'erkennt', erkennt sie Sticharten, Abstands- und Längenwerte und Stickeffekte und kann die Objektkonturen feststellen. Alle gefüllten Flächen werden zu Füllstich- oder Konturobjekten, mit allgemeinen und stickereispezifischen Eigenschaften. Abhängig vom Nadeldurchdringungsmuster werden die Sticharten als Satin- oder Steppstich zugewiesen. Erkannte Objektkonturen und Stichwerte werden in der Software als Objekteigenschaften gespeichert. Dies bedeutet, dass erkannte Designs auf die gewöhnliche Art und Weise skalieren und umwandeln können. Sie können außerdem die Stichdichte des ganzen Stickmusters oder von ausgewählten Teilen des Stickmusters und/oder von bestimmten Sticharten verändern. Bitte beachten Sie: Wenn sie nicht möchten, dass die Software Stichdateien in Stickdateien konvertiert, schalten Sie die Erkennungsoption unter Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter ab.



UNTERSTÜTZTES BILDMATERIAL

Bildvorlagen können sowohl in Vektor- als auch in Bitmap-Formaten in die Software importiert werden. Im Allgemeinen bewahren Vektor-Bilder bei einer Größenänderung die Bildqualität, während es bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung von Bitmap-Bildern zu Problemen mit Pixilation und Bildverschlechterung kommen kann. Allerdings sollten etwaige Skalierungen vor dem Importieren in die Software durchgeführt werden, da der Importiervorgang Vektorbilder automatisch in Bitmaps umsetzt.

Unterstützte Vektorformate

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Vektorformate:

Endung	Format	Lesen	Schreiben
EMF	Verbesserte Metadatei	x	
EPS	Encapsulated PostScript	x	
WMF	Windows-Metadatei	x	

Unterstützte Bitmapformate

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Bitmapformate:

Endung	Format	Lesen	Schreiben
BMP	Windows-Bitmap	x	x
JPG	JPEG File Interchange	x	x
PCX	[^] ZSoft	x	x
PNG	Portable Network Graphics	x	

[^] In DigitizerJr nicht verfügbar

Unterstützte Grafikformate

Grafikmodus (CorelDRAW) unterstützt zudem alle Vektorformate, die von CorelDRAW® Essentials unterstützt werden, darunter:

Endung	Format	Lesen	Schreiben
AI	Adobe Illustrator (*.ai, *.eps, *.pdf)	x	
AI	Adobe Illustrator (*.ai)		x
BMP	Windows Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)	x	x
BMP	OS/2 Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)	x	x
CDR	CorelDRAW (*.cdr)	x	
CDX	CorelDRAW Compressed (*.cdx)	x	

Endung	Format	Lesen	Schreiben
CGM	Computer Graphics Metafile (*.cgm)	x	x
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0 (*.cmx)	x	x
CMX	Corel Presentation Exchange (*.cmx)	x	x
CPT	Corel PHOTO-PAINT Image (*.cpt)	x	
CPT	Corel PHOTO-PAINT 7/8 Image (*.cpt)		x
CPX	Corel CMX Compressed (*.cpx)	x	
DES	Corel DESIGNER (*.des)	x	
DOC	MS Word (*.doc, *.docx)	x	
DOC	MS Word für Windows 6/7 (*.doc)		x
DOC	MS Word 97/2000/2002 (*.doc)		x
EMF	Enhanced Windows Metafile (*.emf)	x	x
EPS	Encapsulated PostScript (*.eps, *.dcs)		x
FH	Macromedia Freehand (*.fh8, *.fh7)	x	
GEM	GEM-Datei (*.gem)	x	x
GIF	CompuServe Bitmap (*.gif)	x	x
HTM	HyperText Markup Language (*.htm, *.html)	x	
IMG	GEM Paint-Datei (*.img)	x	x
JPG	JPEG Bitmaps (*.jpg, *.jtf, *.jff, *.jpeg)	x	x
PCT	Macintosh PICT (*.pct, *.pict)	x	x
PFB	Adobe Type 1 Font (*.pfb)	x	x
PNG	Portable Network Graphics (*.png)	x	x
PP4	Picture Publisher 4 (*.pp4)	x	
PP5	Picture Publisher 5 (*.pp5)	x	x
PPF	Picture Publisher (*.ppf)	x	x
PPT	Microsoft PowerPoint (*.ppt)	x	
PS	PostScript (*.ps, *.eps, *.prn)	x	
PSD	Adobe Photoshop (*.psd, *.pdd)	x	x
PSP	Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)	x	
PUB	MS Publisher Document Format (*.pub)	x	
RIFF	Painter (*.rif)	x	
RTF	Rich Text Format (*.rtf)	x	x
SHW	Corel Presentations (*.shw)	x	x

Endung	Format	Lesen	Schreiben
SWF	Macromedia Flash (*.swf)		x
TGA	Targa Bitmap (*.tga, *.vda, *.icb, *.vst)	x	x
TIF	TIFF Bitmap (*.tif, *.tiff, *.tp1)	x	x
TTF	TrueType Font (*.ttf)	x	x
TXT	ANSI Text (*.txt)	x	x
WB / WQ	Corel Quattro Pro (*.wq1, *.wb1, *.wb2, *.wb3)	x	
WK	LOTUS 1-2-3 (*.wks, *.wk1, *.wk3, *.wk4)	x	
WMF	Windows Metafile (*.wmf)	x	x
WP4	Corel WordPerfect 4.2 (*.wp, *.wp4, *.doc)	x	x
WP5	Corel WordPerfect 5.0 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	x	x
WP5	Corel WordPerfect 5.1 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	x	x
WPD	Corel WordPerfect 6/7/8/9/10/11 (*.wpd, *.wp6, *.wp)	x	x
WPG	Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)	x	x
WSD	WordStar 2000 (*.wsd)	x	x
WSD	Wordstar 7.0 (*.wsd)	x	x
XCF	Gimp Image (*.xcf)	x	
XPM	XPixmap Image (*.xpm)	x	x
XLS	Microsoft Excel (*.xls)	x	