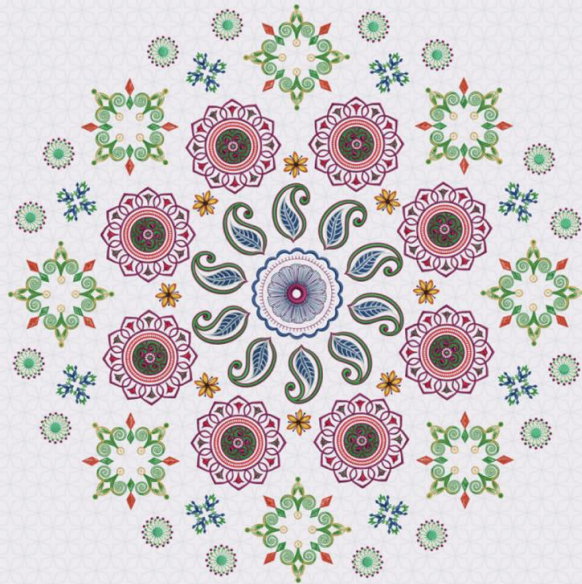


# Digitizer V5.5



APLIKATION

# 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

<b>Einführung .....</b>	<b>1</b>
<b>Digitalisieren von Applikationen .....</b>	<b>2</b>
Applikationsobjekte erstellen.....	3
Applikationsstile .....	4
Sticheinstellungen, Applikation .....	5
Applikationsstoffe .....	7
<b>Applikationskomponenten kombinieren .....</b>	<b>8</b>
Überlappungen entfernen .....	8
Teilapplikation .....	8
Applikationskomponenten kombinieren .....	10

## EINFÜHRUNG

Applikation spielt beim Nähen eine wichtige Rolle, und mit der Applikation-Werkzeugpalette ist es ein Leichtes, hochwertige Arbeiten zu erstellen. Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Abhängig von den aktuellen Einstellungen können bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche. Wählen Sie einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihren Applikationsstücken hinzufügen möchten.

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie zudem überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln.



Sie können eine Kopie der Applikationsteile ausdrucken, die Sie dann als Schnittmuster für die Stoffstücke benutzen können. Jedes Applikationsschnittmusterstück ist der Ausstickreihenfolge entsprechend nummeriert. Siehe Stickmuster drucken.

## DIGITALISIEREN VON APPLIKATIONEN

Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Bis zu drei Arten von 'Sekundärobjekten' können zusammen mit einer Rahmen AUS-Position generiert werden.



Element	Zweck
Platzierungslinien	Diese sind die erste Applikationsschicht, die gestickt wird. Optional können Sie sie zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsteile auf dem Hintergrundmaterial benutzen.
Schnittlinien	Schnittlinien dienen als Hilfslinien, um den Stoff eines Applikationsstücks zuzuschneiden, wenn Sie den "An Ort und Stelle zuschneiden"-Stil benutzen.
Heftstich	Es handelt sich dabei um einen Zickzack- oder Laufstich, der nach den Platzierungs- und Schnittlinien platziert und dazu benutzt wird, Applikationsstück auf dem Stoffhintergrund zu fixieren, bevor die Deckstiche genäht werden.
Rahmen AUS	Es wird automatisch eine 'Rahmen AUS'-Position eingestellt. Während der Ausstickung führt sie dazu, dass sich der Rahmen von unterhalb der Nadel wegbewegt, was das Platzieren und Zuschneiden der Applikationsformen erleichtert.

Beim Aufnähen einer Applikation hält die Maschine nach jeder ausgeführten Stichlage an. Bevor Sie anfangen, legen Sie den Stoff auf das Design, und starten Sie die Maschine. Trennen Sie nach der Stickung der Hilfslinie den überschüssigen Applikationsstoff ab und starten Sie die Maschine für Heft- und Deckstichstickung neu. Wenn Sie eine Schnittlinie verwenden, sollten Sie das Stoffstück erst nach der Stickung der Platzierungslinie anbringen und dann es nach Stickung der Schnittlinie beschneiden.

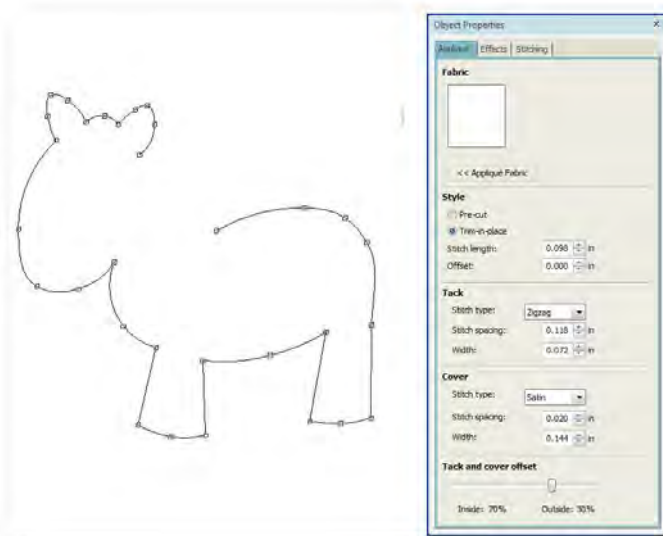
## Applikationsobjekte erstellen



Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um geschlossene Applikationsobjekte mit bis zu vier Stichlagen zu erstellen – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

Benutzen Sie Applikation Digitalisieren, um alle Stiche zu generieren, die für normale Applikationen erforderlich sind. Die Digitalisiermethode ist dieselbe wie für normale geschlossene Formen. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Als Optionen können einzelne oder mehrere Ränder sowie die Rahmen-AUS-Positionen voreingestellt werden. Um Applikationsobjekte zu erstellen:

- Fügen Sie ein Bild zur Benutzung als Digitalisier-Hintergrund ein und klicken Sie auf Applikation Digitalisieren. Der Objekteigenschaften > Applikation-Docker wird geöffnet.
- Digitalisieren Sie den Rand der Applikation, indem Sie Referenzpunkte um den Umfang herum markieren - linkslicken Sie für Eckpunkte, rechtsklicken Sie für Kurvenpunkte.



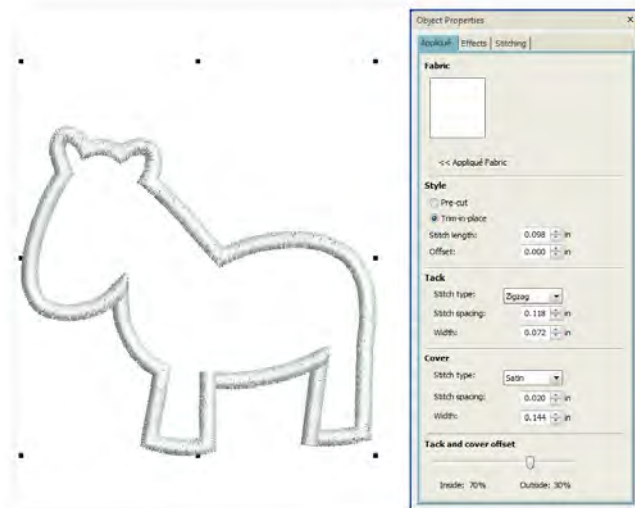
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Form zu schließen.
- Markieren Sie die Stich-Start- und -Endpunkte oder drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden entsprechend der aktuellen Einstellungen generiert. Das Objekt in diesem Bild wurde aufgeteilt, um die vier Lagen zu veranschaulichen...



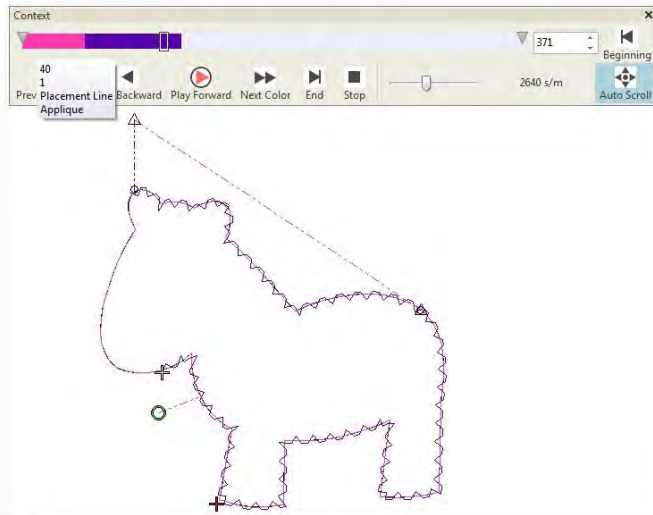
## Applikationsstile

Sie können festlegen, ob Sie Ihre Applikation vorab oder an Ort und Stelle zuschneiden möchten.

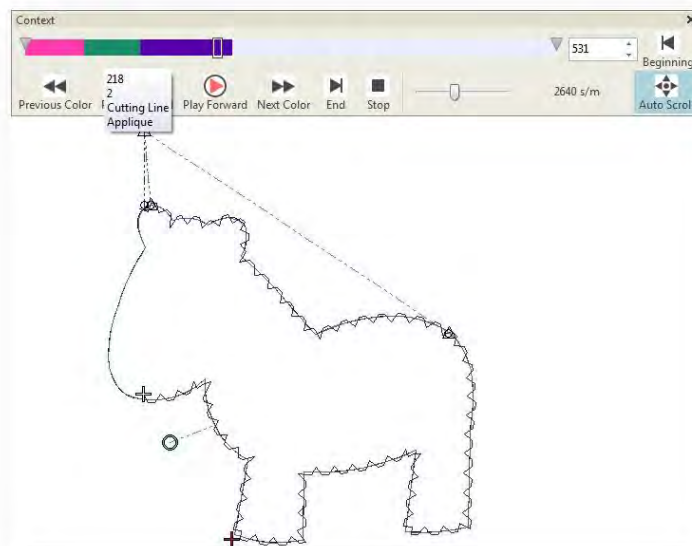
- Wählen und doppelklicken Sie das Applikationsobjekt. Der Applikation-Docker-Karteireiter ist in fünf Funktionsbereiche aufgeteilt - Stoff, Stil, Heftstich, Deckstich und Versetzung.



- Benutzen Sie 'vorab zuschneiden', wenn die Applikationsform bereits auf einem Applikationsstanzer oder auf andere Weise zugeschnitten wurde. Diese Option umfasst eine Platzierungslinie als Hilfslinie, um bereits zugeschnittene Stoffflicken vor dem Heften zu positionieren. Überprüfen Sie sie mithilfe des Stich-Players. Beachten Sie, dass 'vorab zuschneiden' drei Applikationselemente umfasst - Platzierungslinie, Heftstich, Deckstich...



- Neben einer Platzierungslinie fgt die An Ort und Stelle zuschneiden-Option auch eine Schnittlinie hinzu, um den Stoff in Position zu halten und als Schneidehilfe zu dienen. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie den Applikations-Stoff an Ort und Stelle zuschneiden mchten.

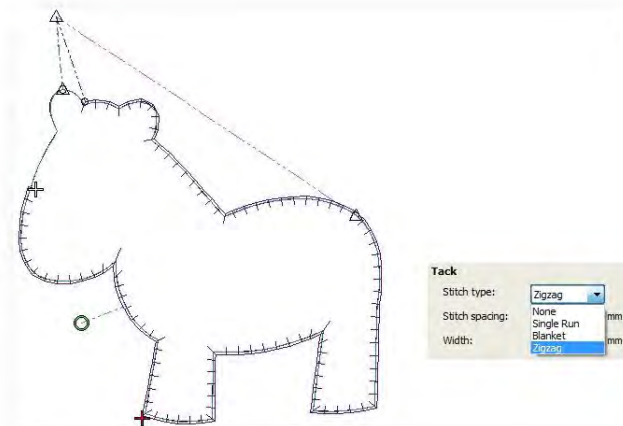


## Sticheinstellungen, Applikation

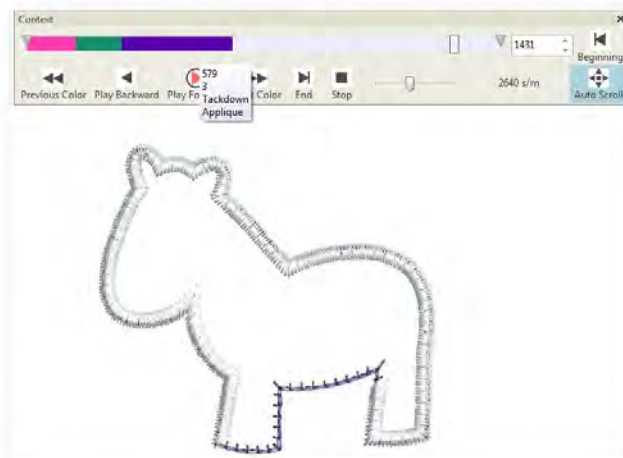
Der Deckstich ist die Umrandung um eine Applikationsform. Sie knnen verschiedene Deckstich-Einstellungen festlegen, darunter Stichart – Satinstich, Satinstich oder Zickzack –, Breite, Stichabstand und Versetzung. Der Heftstich wird, wie der Name schon andeutet, benutzt, um das Applikationsstck festzuheften, nachdem es an der gewnschten Stelle platziert wurde.

- Whlen Sie eine Heftstichart aus dem Dropdown-Men - Einfachlaufstich, Satinstich oder Zickzack - und passen Sie Breite und/oder Abstand nach Bedarf an. Die Wahl des Heftstichs

hängt von der Rauigkeit des Stoffrands und unter Umständen auch vom Gewicht des verwendeten Stoffes ab. Die Breite ist durch die Breite des Deckstichs begrenzt.



- Wählen Sie einen Deckstich aus dem Dropdown-Menü – Satinstich, Satinstich oder Zickzack. Wiederum haben Sie die Kontrolle über Deckstichbreite und -abstand.



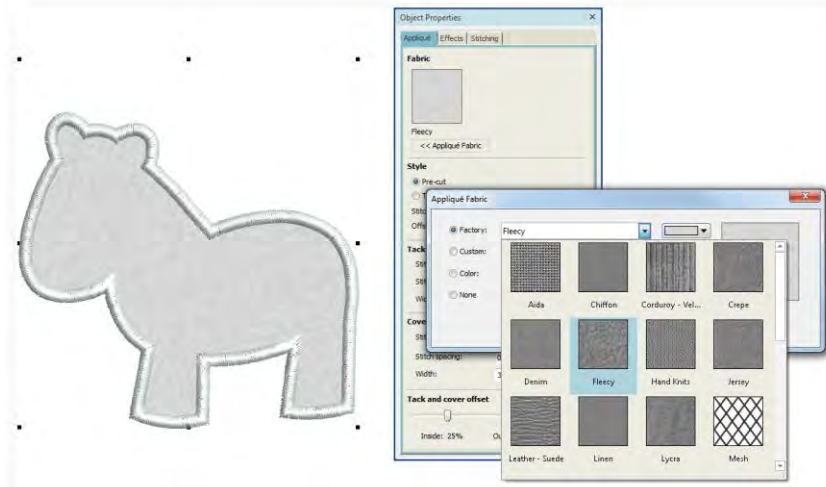
- Benutzen Sie den Schieberegler, um den Deckstich relativ zur – inneren oder äußeren – Platzierungslinie zu versetzen. Die Versetzung kann sich innerhalb oder außerhalb des Applikationsrandes befinden. Die Standardvorgabe für Satinstich liegt bei Keine, während Satinstich immer zu 100% innen liegt.



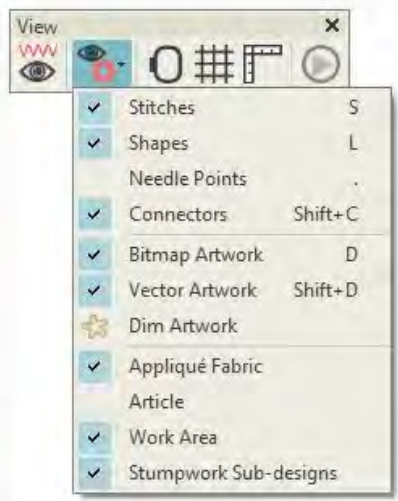
## Applikationsstoffe

Der Objekteigenschaften > Applikation-Docker enthält ein Stoff-Feld, mit dem Sie Ihrem Applikationsstück einen Stoff oder eine Unifarbe zuweisen können. Jedes Applikationsobjekt in einem Stickmuster kann einen anderen Stoff haben. Sie besitzen die Auswahl aus eingeschlossenen ‚Fabrik‘-Stoffmustern oder Sie können auch ein gewünschtes Stoffmuster einscannen. Um einen Stoff zu platzieren...

- Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Applikationsobjekt.



- Klicken Sie auf Applikations-Stoff. Das Applikations-Stoff-Dialogfeld wird geöffnet. Wählen Sie im Dialogfeld einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihrem Applikationsstück zuweisen möchten. Mit den Stoff/Farbe/Keine-Optionen können Sie zwischen Stoffen oder Unifarben wählen.
- Benutzen Sie den Applikations-Stoff-Ein-/Ausschalter, um die Anzeige von Applikations-Stoff/-Farben ein- oder auszuschalten.



## APPLIKATIONSKOMPONENTEN KOMBINIEREN

Häufig enthält ein Applikation-Stickmuster zwei oder mehr Applikationsobjekte. Jedem Objekt kann dabei ein eigener Stoff zugewiesen werden. Wo Objekte überlappen, können Umrandungen entfernt werden, um Verdoppelungen zu vermeiden. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, Applikationselemente zusammen auszusticken statt Objekt-für-Objekt. So ist es beispielsweise effizienter, alle Platzierungslinien, Heftstiche und Deckstiche zusammen auszusticken. Um dies zu erreichen, können Sie entweder die Applikationsobjekte zerlegen und ihre Elemente nach Wunsch neu einreihen oder die Software das Neueinreihen der Elemente übernehmen lassen.



### Überlappungen entfernen



Benutzen Sie Applikation > Überlappungen entfernen, um unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen zu entfernen.

Sie können das Überlappungen entfernen-Werkzeug verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Siehe auch Leerräume ausschneiden & füllen.



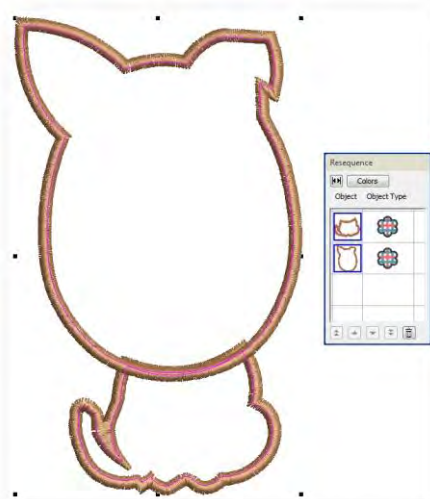
### Teilapplikation



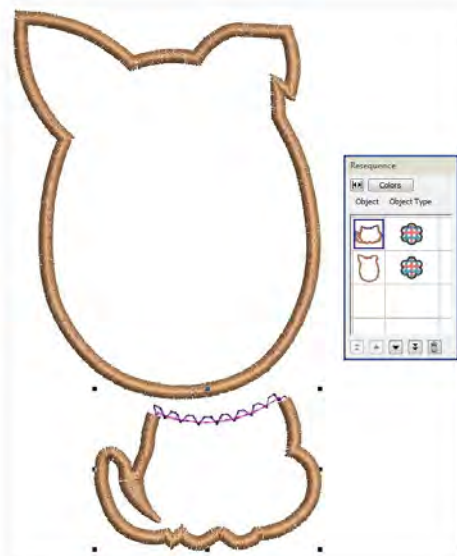
Benutzen Sie Applikation > Teilapplikation, um unerwünschte Deckstiche aus unterliegenden Applikationsobjekten zu entfernen.

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln. Die unteren Lagen werden nur teilweise ausgestickt. Um Teilapplikationen zu erstellen

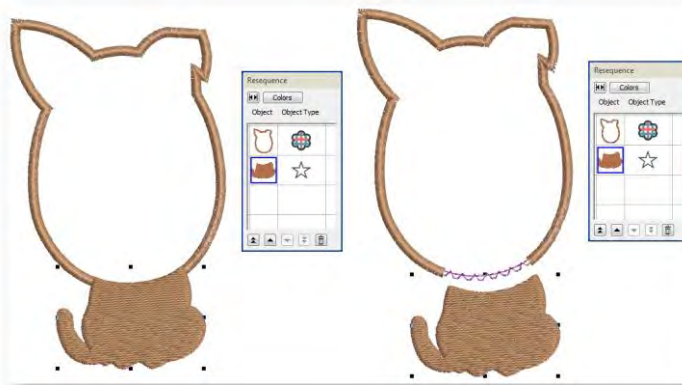
- Markieren Sie die Applikationsobjekte, deren Teildeckstiche und überlappende Objekte Sie entfernen möchten.



- Klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug. Wo Objekte überlappen, werden Deckstiche entfernt, sodass nur die Sekundärobjekte verbleiben – Heftstich, Platzierungs- und Schnittlinien. Im unten stehenden Bild wurde die untere Lage vorübergehend verschoben, um die Teilabdeckung besser sehen zu können.



- Beachten Sie, dass das Schnittobjekt bei einer Teilapplikation nicht selbst ein Applikationsobjekt sein muss.



Um die Teilapplikation zu entfernen, wiederherzustellen oder wieder in eine reguläre Applikation umzuwandeln, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug.

## Applikationskomponenten kombinieren



Benutzen Sie Applikation > Applikationskomponenten kombinieren, um Applikationen in ihre Einzelobjekte zu zerlegen und für eine effiziente Ausstickung neu zu kombinieren und einzureihen.

Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug zerlegt Mehrfach-Applikationsobjekte in ihre Komponenten – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche – und kombiniert und reiht sie für eine effiziente Ausstickung neu ein. Das Ergebnis ist, dass die Positionierlinien aller Applikationsobjekte auf einmal gestickt werden, gefolgt bei den Heftstichen und danach bei den Deckstichen. So wird lediglich eine einzelne Rahmen AUS-Bewegung nach den Positionierlinien- und Heftstichkomponenten vorkommen. Eine Nachricht warnt Sie, dass das Applikationsobjekt zerlegt wird. Es empfiehlt sich, eine Kopie des Stickmusters zu speichern, bevor Sie fortfahren.



Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug wird deaktiviert, wenn die Auswahl Nicht-Applikationsobjekte enthält.



Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Wenn Sie beim Kombinieren von Applikationsobjekten mehr Kontrolle haben möchten, ist es unter Umständen günstiger, das Zerlegen-Werkzeug zu benutzen, um Mehrfach-Applikationsobjekte zu zerlegen, und sie manuell neu einzureihen. Mit dieser Methode können Sie auch Nicht-Applikationsobjekte in die Ausstickleihenfolge einfügen, was mit der Applikationskomponenten kombinieren-Methode nicht möglich ist.

