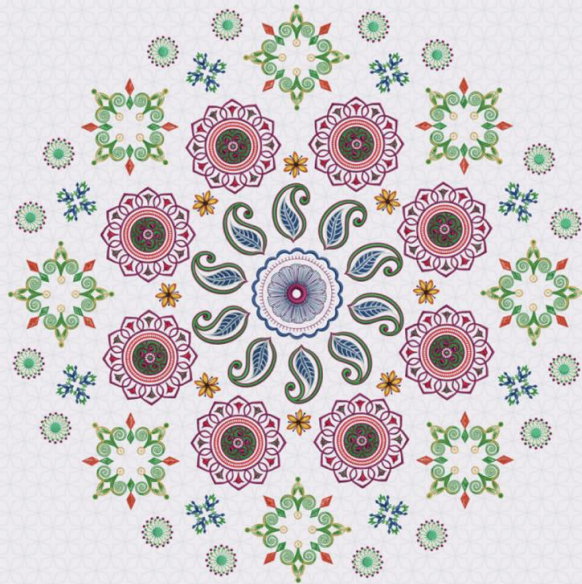


Digitizer V5.5



STICKMUSTER AUSGEBEN
211CK1A021EK W02GEREM

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
Stickmuster speichern.....	2
Stickmuster speichern	2
Stickmuster exportieren	3
Stickmuster drucken	4
Druckvorschau	4
Druckoptionen.....	5
Applikationsschnittmuster	6
Farbreihenfolge	6
Rahmensetzungsfolge	7
Stickmuster-Layouts	7
Stickmuster erfassen.....	8
Bildschirmdarstellungen erfassen & senden	8
Stickmuster zur Maschine senden.....	10
Maschinenauswahl	10
Maschinenanschluss.....	11
Stickmuster-Speicherziele	11
JPX-Dateiformat.....	11
Unterstützte Maschinenmodelle.....	12
Direkter Maschinenanschluss.....	13
Verbindung über Maschinensoftware.....	18
Anschluss über externe Medien	20
MB-4-Maschinen-Feedback.....	23

EINFÜHRUNG

Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Die Software erlaubt Ihnen zudem, Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungsstück-Anwendungen als Bilder zu speichern. Zudem können Sie sie zur Ausstickung direkt an die Maschine senden. Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie im Kombinieren-Modus in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden.



STICKMUSTER SPEICHERN

Stickmuster können in einem von zwei Dateiformaten gespeichert werden – 'Kontur' oder 'Stich'. EMB ist das systemeigene Konturformat der Sticksoftware. Zudem stehen andere 'all-in-one'-Stickdateiformate wie zum Beispiel JAN zur Verfügung. Zusätzlich unterstützt die Software eine Reihe von Stichdatei- oder Maschinenformaten wie JEF, SEW, DST, EXP und andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.



Stickmuster speichern



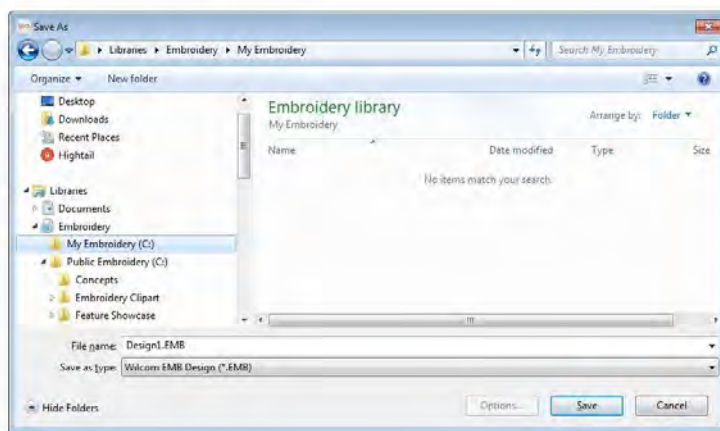
Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster speichern als, um das aktuelle Stickmuster mit anderem Namen, anderem Ort oder anderem Format zu speichern.

Mit der Speicheroptionen können Sie ein Stickmuster im systemeigenen EMB-Format oder ähnlichen 'All-in-one'-Formaten wie JAN speichern.

- Um Änderungen an einem vorhandenen Stickmuster zu speichern, klicken Sie einfach auf das Stickmuster speichern-Symbol in der Standard-Werkzeugleiste oder drücken Sie <Strg + S>
- Um Änderungen bei existierenden Dateien zu speichern, jedoch das Original unverändert beizubehalten, benutzen Sie Stickmuster speichern als.



- Navigieren Sie zum Stickmuster-Ordner und speichern Sie in einem Format Ihrer Wahl.
- Wählen Sie aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

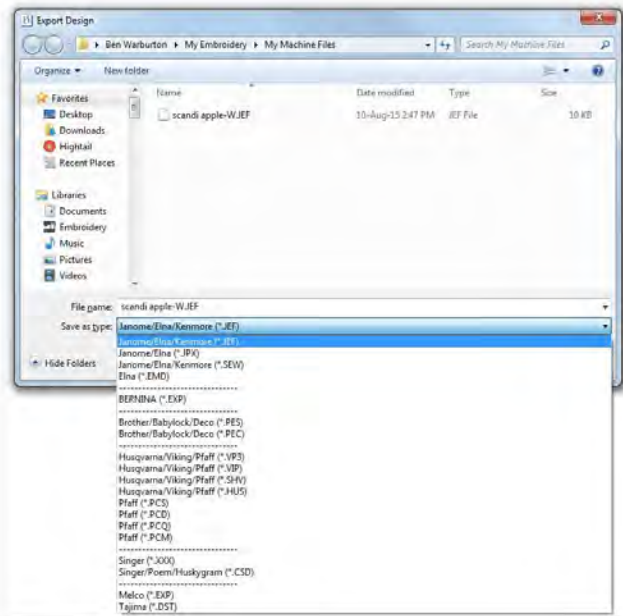
Stickmuster exportieren



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

Sie können ein offenes Stickmuster zur Benutzung durch Stickmaschinen in ein Stichdateiformat exportieren. Die Software unterstützt Stichformate wie JEF, SEW, DST, EXP und viele andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie exportieren möchten.
- Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol.



- Wählen Sie das Stichdateiformat aus, in das Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Archiv von und in andere Dateiformate konvertieren. Siehe auch Stickmuster konvertieren.

STICKMUSTER DRUCKEN

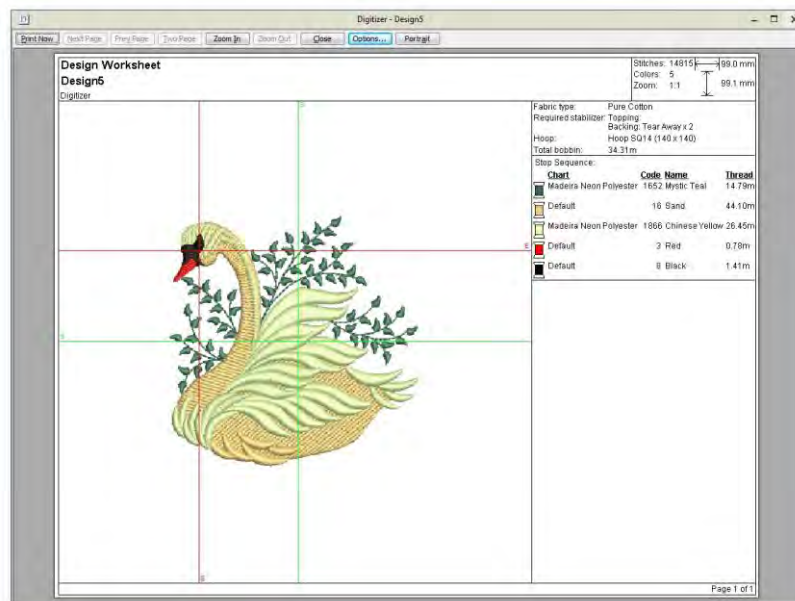
Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen ausdrucken. Sie können Fadentabellen sogar als Referenz für Ihren Fadeneinkauf ausdrucken.

Druckvorschau



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

Benutzen Sie die Druckvorschau, um Stickinformationen anzusehen und die Ausstickreihenfolge zu überprüfen. Ihr Design wird so gezeigt, wie es ausgedruckt werden wird. Wenn Sie einen Farbdrucker verwenden, können Sie in TrueView ausdrucken. Große Stickmuster werden unter Umständen über mehreren Seiten angezeigt, wenn sie in Echtgröße gedruckt werden sollen. Benutzen Sie die Optionen-Schaltfläche oben auf dem Bildschirm, um das Erscheinungsbild des Ausdrucks zu konfigurieren.



Zu den Stickmusterinformationen gehören Stickmustergröße, Farbreihenfolge und Stichanzahl, zusammen mit einer Abbildung des Stickmusters. Dazu kommen Autor, geschätzte Länge des Oberfadens pro Farbe und der gesamte Spulenfadenverbrauch.

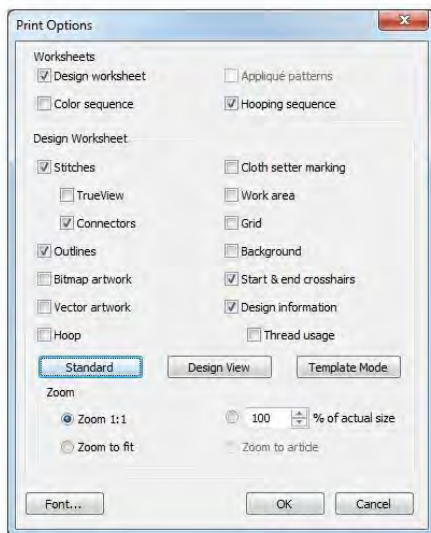
Druckoptionen



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.

Druckoptionen geben Ihnen die präzise Kontrolle über Ihren Design-Ausdruck. Für unterschiedliche Zwecke stehen verschiedene Arbeitsblatt-Konfigurationen zur Verfügung - Stickmuster-Arbeitsblatt, Farbreihenfolge, Applikationsmuster und Rahmensetzungsfolge. Jede Konfiguration kann weiter benutzerdefiniert werden.

- Klicken Sie auf Druckvorschau oder Stickmuster drucken.
- Klicken Sie im Dialogfeld auf Optionen, um die Druckoptionen weiter einzustellen. Die Standard-Art des Arbeitsblattes ist das 'Stickmuster-Arbeitsblatt'.



- Stellen Sie die Stickmuster-Arbeitsblatt-Optionen so ein, dass die gewünschten Informationen im benötigten Format angezeigt werden.

Bericht	Zweck
Stickmuster-Arbeitsblatt	Dieses umfasst alle fertigungsrelevanten Informationen wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Material des Kleidungsstücks etc.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Er kann als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken benutzt werden.
Farbreihenfolge	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht.
Rahmensetzungsfolge	Wenn ein Stickmuster mehr als eine Rahmung aufweist, zeigt diese Option die

Bericht	Zweck
---------	-------

Rahmensetzungen in ihrer korrekten Farbreihenfolge an.

- Das Stickmuster-Arbeitsblatt-Feld bietet Optionen zur weiteren benutzerdefinierten Anpassung. Drei Voreinstellungen sind verfügbar - 'Standard', 'Stickmusteransicht' und 'Vorlagenmodus':

Voreinstellen	Zweck
---------------	-------

Standard
Bewirkt eine Rücksetzung der Druckoptionen zu den Standardwerten.

Stickmuster-Ansicht
Zeigt das Stickmuster so an, wie es im Designfenster erscheint.

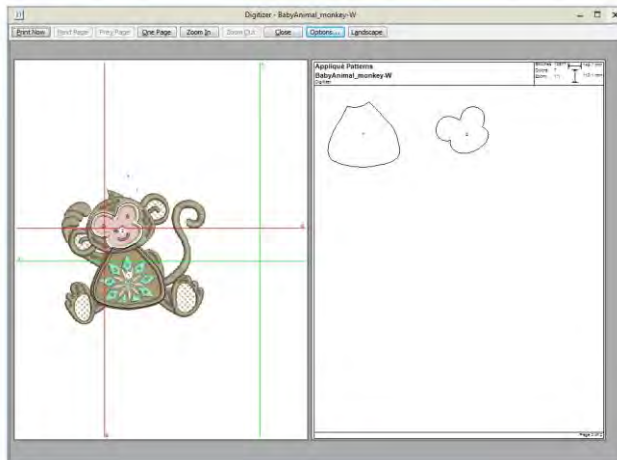
Vorlagenmodus
Zeigt die Stickmuster-Konturen ohne Stiche an.

- Wählen Sie im Zoom-Feld eine Größenoption aus. Wenn Sie den Vorlagenmodus wählen, ist die Echtgröße-Option automatisch markiert.

Konturen werden im Gegensatz zu Stoffpositionsmarkierungen bei JEF- und SEW-Dateien nicht unterstützt. Da JEF und SEW Stichdateiformate sind, enthalten sie nur Stichdaten, aber keine Konturen. Als Abhilfe können Sie sich JEF- und SEW-Dateien mit eingeschalteten Stichen und Stoff-Positionsmarkierungen anzeigen lassen.

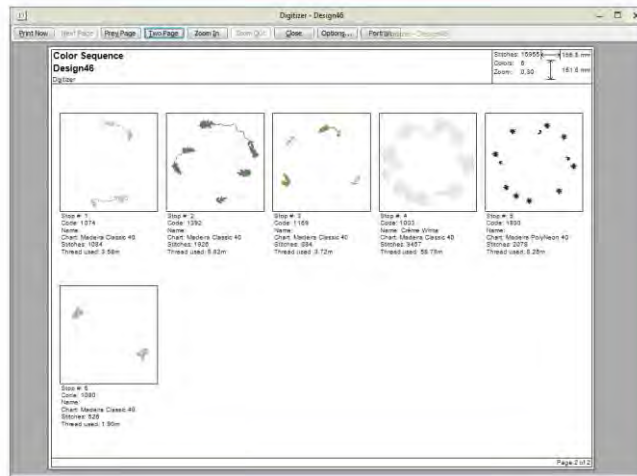
Applikationsschnittmuster

Drucken Sie eine Kopie des Applikationsmusters aus, um die Stoffstücke auszuschneiden. Jedes Applikationsschnittmusterstück ist der Ausstickreihenfolge entsprechend nummeriert.



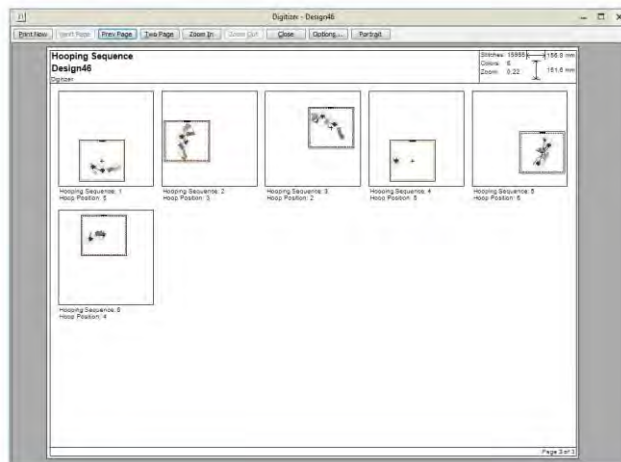
Farbreihenfolge

Mit der Farbreihenfolge-Option können Sie eine Liste der Farbschichten im aktuellen Stickmuster einschließen, zusammen mit den Farb- und Stickinformationen für jede Schicht.



Rahmensetzungsfolge

Wenn Ihr Stickmuster mehr als eine Rahmensetzung hat, können Sie die Rahmen in der Mehrfachrahmung-Ansicht in der richtigen Farbbreihenfolge ausdrucken. Mit der Rahmensetzungsfolge-Option können Sie einen Farbfilm-ähnlichen Ausdruck drucken, der die Objekte in jeder Rahmensetzung anzeigt.



Stickmuster-Layouts



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

Sie können Stickerei aussticken, indem Sie das Design direkt an eine Nähmaschine senden oder es auf einem externen Datenträger speichern und mithilfe einer Layout-Vorlage und dem 'Cloth Setter' aussticken. Das Gerät besitzt eine durchschittige Plastikschiene, auf welcher ein Kreuz markiert ist. Siehe Layouts drucken.

STICKMUSTER ERFASSEN

Designer möchten Stickmuster häufig zur Begutachtung in Echtfarben verschicken, sei es über TrueView oder auf anderem Wege und mit oder ohne Stoffhintergründe. In einem kommerziellen Umfeld kann dies dem Verkauf in Stickmuster-Galerien, der Freigabe digitalisierter Stickmuster oder ihrer Präsentation im Internet oder in Katalogen dienen.

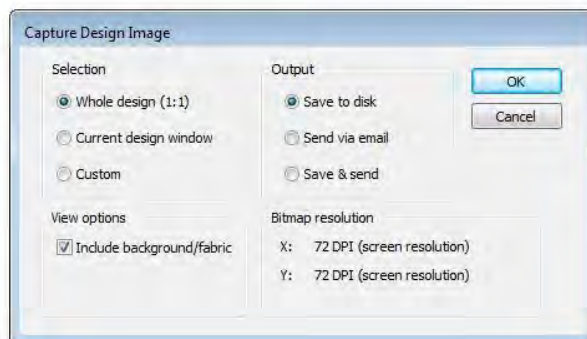


Bildschirmdarstellungen erfassen & senden



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmusterbild erfassen, um ein Stickmusterbild als Bitmap zu speichern. Das resultierende Bild ist so, wie es auf dem Bildschirm erscheint.

Bildschirmdarstellungen werden im PNG-Format erfasst. Die Bitmap-Auflösung liegt standardmäßig bei der aktuellen Bildschirmauflösung. Bei richtiger Kalibrierung sollte dieser Wert standardmäßig bei etwa 72 oder 96 DPI (dots per inch) liegen, in Abhängigkeit von der Auflösung Ihres Bildschirms. Die Optionen sind selbsterklärend...



Zu den Auswahloptionen gehören:

Option	Beschreibung
Ganzes Stickmuster (1:1)	Erfasst den abgebildeten Bildschirm in einem Größenverhältnis von 1:1.
Aktuelles Designfenster	Erfasst den abgebildeten Bildschirm im ausgewählten Zoomfaktor.

Option	Beschreibung
Benutzerdefiniert	Ermöglicht Ihnen, den Erfassungsbereich zu bestimmen. Sie werden aufgefordert, den zu erfassenden Bereich festzulegen.

Zu den Ausgabeoptionen gehören:

Option	Beschreibung
Auf Diskette speichern	Bildschirmbild auf der Festplatte speichern. Wählen Sie einen Speicherort, einen Namen und ein Format für das erfasste Stickmusterbild.
Per E-Mail senden	Eine neue E-Mail mit dem Bild als Anhang wird geöffnet.
Speichern & senden	Speichern Sie es auf der Festplatte und senden Sie es als E-Mail-Anhang.

Am schnellsten e-mailen Sie ein Stickmusterbild, indem Sie im Dialogfeld auf die Per E-Mail senden-Option klicken. Wenn Sie die E-Mail-Option im Stickmusterbild erfassen-Dialogfeld benutzen, können Sie die Bildgröße auswählen - von groß (1280 x 1024) bis klein (640 x 480).

STICKMUSTER ZUR MASCHINE SENDEN

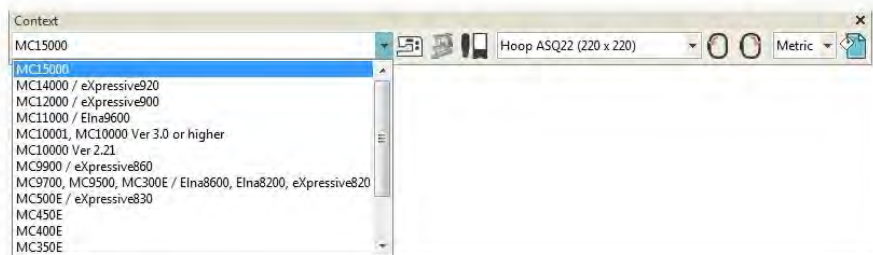
Ihre Sticksoftware unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien. Supported machine models Direktanschluss für neue und einige ältere Maschinen sowie das Speichern zu ATA-PC-Karte und USB-Stick stehen zur Verfügung, um Stickmuster zur Maschine auszugeben. Höhere Maschinentypen unterstützen den Direktanschluss, allerdings sind die Menü-Optionen je nach Maschine unterschiedlich. Neuere Maschinenmodelle werden normalerweise inklusive Maschinenanschluss-Software ausgeliefert. Diese kann so konfiguriert werden, dass das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet wird. Oder Sie können das Stickmuster zur weiteren Verarbeitung an die Maschinenanschluss-Software weiterleiten.

Ältere Maschinenmodelle unterstützen den Direktanschluss nicht, lesen jedoch von ATA-PC-Karten und/oder USB-Memorysticks. Es handelt sich dabei um nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten auf einem kleinen ‚Stift‘ oder einer Karte speichern können.



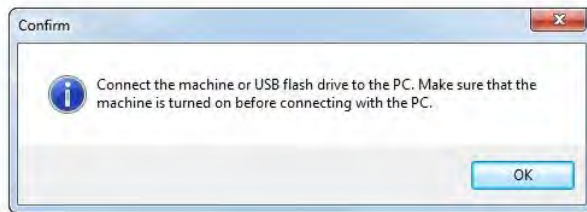
Maschinenauswahl

Wenn Sie dies nicht bereits getan haben, müssen Sie die Maschine auswählen, mit der Sie sich verbinden möchten. Die gewählte Maschine wiederum bestimmt die in der Rahmenliste verfügbaren Rahmentypen. Sie wirkt sich zudem auf die Ausgabe-Optionen aus, die im Maschinen-Menü, der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette oder der Kontext-Werkzeugleiste verfügbar sind. Siehe auch Maschinenauswahl.



Maschinenanschluss

Wenn Ihre Maschine einen direkten Maschinenanschluss unterstützt, vergewissern Sie sich, dass Sie auch tatsächlich an Ihren PC angeschlossen ist. Ihre Sticksoftware 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. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster zu senden, während die Maschine nicht angeschlossen ist, wird ein Bestätigungsmeldung angezeigt. Siehe auch Maschinenanschluss.



Stickmuster-Speicherziele

Je nach der Anschlussfähigkeit Ihrer Maschine können Sie Stickmuster möglicherweise individuell oder als Gruppe an drei mögliche Speicherziele senden:

- an den eingebauten Maschinenspeicher Ihrer JANOME MemoryCraft
- an eine ATA-PC-Karte, die über den PC-Kartenspeicherschlitz mit Ihrer Maschine verbunden ist; oder
- an einen USB-Memorystick, welcher an Ihrer Maschine befestigt ist.

Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben.

JPX-Dateiformat

Das JPX-Produktionsdateiformat enthält zusätzlich zur Stickerei ein JPG-Bild von allen im Stickmuster enthaltenen Grafiken. So können Sie die Stickerei besser auf einem gedruckten Element visuell ausrichten, wenn sie in die Maschine eingespannt ist. Ältere Maschinen zeigen nur die Fadencodes an und nicht die jeweilige Marke. Jedoch kann derselbe Code in zwei (oder mehr) verschiedenen Fadenmarken für ganz verschiedene Farben stehen. Die MC12000-Maschine erkennt die Fadenmarken-ID der Fadentabelle und die jeweilige Fadenmarke wird auf der Maschine selbst angezeigt. Die Markenzuweisung wird in der JPX-Datei festgehalten.

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		x	x	x		x
MC14000	eXpressive920		x	x		x
MC12000	eXpressive900		x	x		x
MC11000	Elna9600			x	x	x
MC10001				x	x	
MC10000 V3.x				x	x	
MC10000 V2.21				x	x	
MC9900	eXpressive860					x
MC9700	Elna8600				x	
MC9500	Elna8200				x	
MC500E	eXpressive830		x	x		x
MC450E						x
MC400E						x
MC350E					x	x
MC300E	eXpressive820				x	
MC200E	Elna8100					x
NS-1						x
MB-4				x	x	x
MB-4S	eXpressive940			x		x

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.

Direkter Maschinenanschluss

Viele Maschinen unterstützen einen direkten Anschluss per USB-Kabel. Benutzen Sie in jedem Fall das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden. Siehe auch Maschinenanschluss.

Neuere Stickmaschinen unterstützen auch WiFi-Verbindungen. WiFi ist eine lokale, drahtlose Netzwerktechnologie, mit denen sich elektrische Geräte über die UHF- und SHF ISM-Frequenzbänder mit einem Netzwerk verbinden können. Eine Reihe von Geräten sind heutzutage WiFi-fähig, darunter PCs, Smartphones, Digitalkameras und so fort. Verbindungen innerhalb von Gebäuden können eine Reichweite von etwa 20 Metern haben. Es versteht sich von selbst, dass sowohl Ihr PC selbst als auch Ihre Stickmaschine WiFi-fähig sein müssen, um diese Verbindungsmöglichkeit zu nutzen.

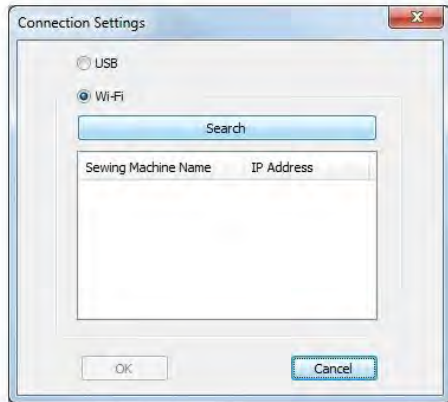


Um zu sehen, ob Ihre Maschine WiFi- oder USB-Kabel-Verbindungen unterstützt, siehe Unterstützte Maschinenmodelle

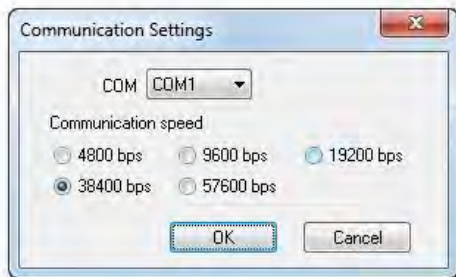
Verbindung herstellen

Wenn Ihre Maschine beide Optionen unterstützt, müssen Sie der Software mitteilen, welche Verbindungsart Sie benutzen möchten.

- Benutzen Sie das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden.
- Bei der Maschine selbst muss PC-Link-Modus eingestellt sein, damit Sie Stickmuster über eine direkte Verbindung empfangen kann.
- Schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen Sie in der Kontext-Werkzeugleiste das aktuelle Modell aus. Siehe auch Maschinenauswahl.
- Gehen Sie zum Maschinen-Menü und wählen Sie Verbindungseinstellungen aus.



- Wählen Sie zwischen Anschluss per USB-Kabel oder WiFi. Wenn Sie WiFi-Anschluss wünschen, klicken Sie auf Suchen.
- Beachten Sie, dass einige ältere Maschinen die serielle Schnittstelle für eine direkte Verbindung nutzen. Ihnen wird dieses Dialogfeld angezeigt. Stellen Sie die korrekten Parameter ein. Sie finden Sie in Ihrem Maschinen-Handbuch.



- Falls notwendig, geben Sie bitte die ATA-PC-Karte ein oder befestigen Sie den USB-Stick an Ihrer Maschine. ATA-PC-Karten und USB-Sticks können gleichzeitig befestigt sein.

Ein einzelnes Stickmuster zur Maschine senden

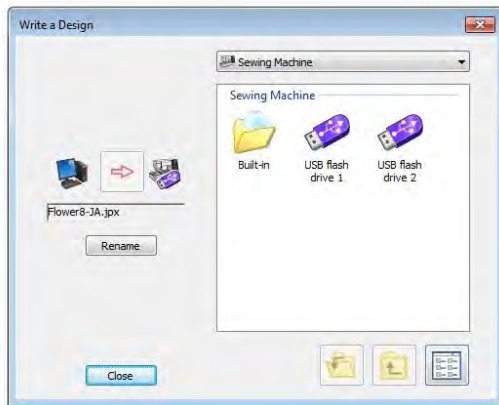


Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.

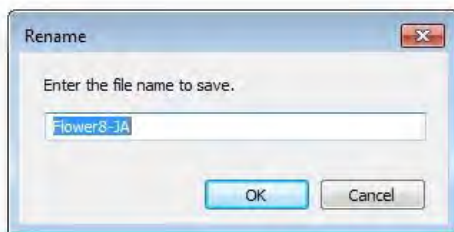
Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie senden möchten, und wählen Sie einen geeigneten Rahmen aus. Siehe auch Unterstützte Rahmen.

- Klicken Sie auf auf das Stickmuster senden-Symbol in der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette oder der Kontext-Werkzeugleiste. Die Software überprüft, ob der ausgewählte Rahmen von der Zielmaschine unterstützt wird, und informiert Sie entsprechend.
 - Wenn es sich um einen MA-Rahmen handelt, kann dies bedeuten, dass das Stickmuster in mehr als eine Rahmenposition und möglicherweise auch mehr als eine JEF-Datei aufgeteilt werden muss. Siehe Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.

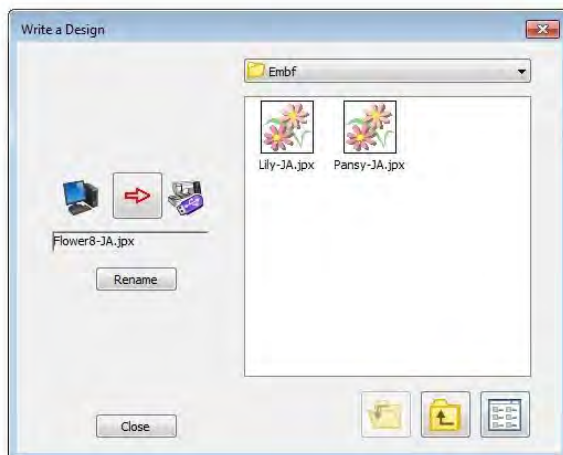
- Wenn der Rahmen unterstützt ist und es sich nicht um einen MA-Rahmen handelt, öffnet sich das Transfer-Dialogfeld. Dieses hängt von Ihrem Maschinenmodell ab.



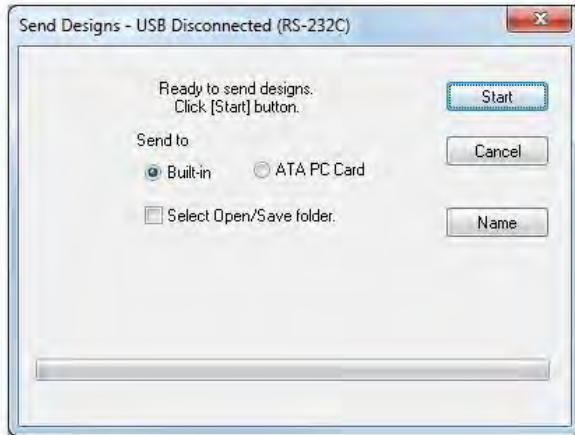
- Unter Umständen haben Sie die Option, die Exportdatei nach Wunsch umzubenennen.



- Wählen Sie die gewünschte Speicherstelle auf der Nähmaschine – Maschinenspeicher (integrierter Ordner), ATA-PC-Karte falls verfügbar oder USB-Stick.



- Bei älteren Maschinen stehen unter Umständen nur die Optionen Maschinenspeicher (integrierter Ordner) oder ATA-PC-Karte zur Verfügung.

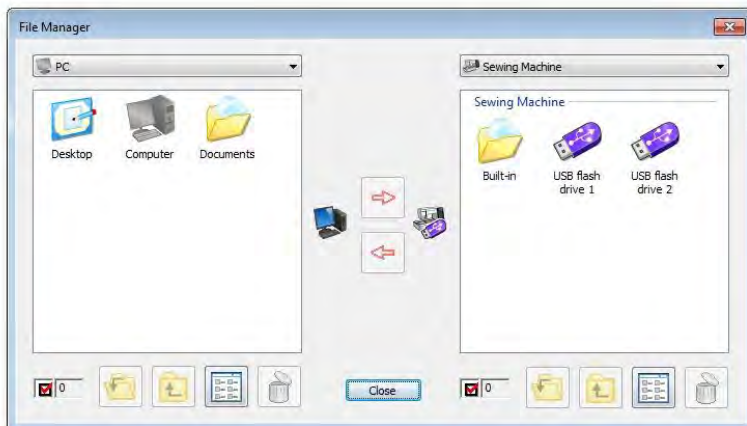


- Klicken Sie auf Start. Die Datenübertragung fängt an. Das markierte Stickmuster wird in ein Maschinendateiformat konvertiert, das von Ihrer Maschine gelesen werden kann, und an den angegebenen Speicherort kopiert. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass eine Datei das gesetzte Limit überschreitet, wird es in zwei oder mehr Dateien aufgespalten.

Mehrere Stickmuster senden oder empfangen

Mit der Software können Sie gleichzeitig mehr als ein Stickmuster in einem Dateiformat senden, das von Ihrer Maschine gelesen werden kann. Es steht Ihnen frei, alle im Maschinenspeicher befindlichen Designs zwecks Bearbeitung und/oder Speicherung auf Festplatte oder anderen Speicherstellen abzurufen. Als Alternative können Sie alle im Maschinenspeicher befindlichen Designs löschen lassen, um somit mehr Speicherfreiraum zu schaffen.

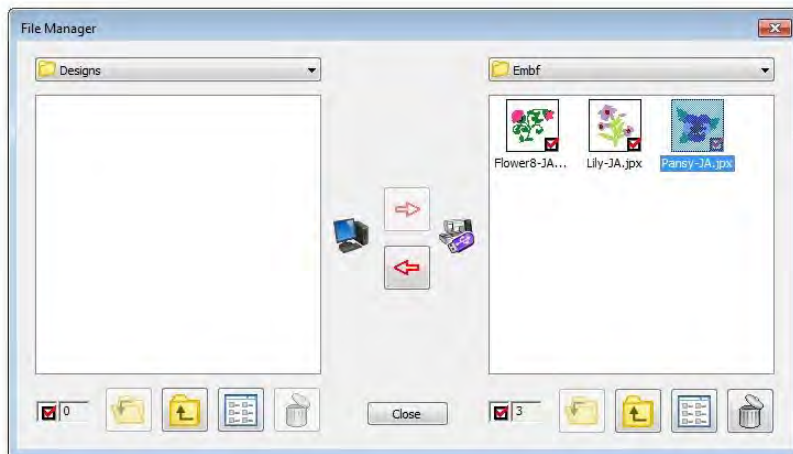
- Finden und, falls erforderlich, konvertieren Sie zunnächst die Dateien, die Sie transferieren möchten. Siehe auch Stickmuster konvertieren.
- Wählen Sie Maschine > Stickmuster senden, empfangen und löschen. Das Transfer-Dialogfeld wird geöffnet. Dieses hängt von Ihrem Maschinenmodell ab. Das Dialogfeld ist in zwei Abschnitte aufgeteilt – Quelle (PC) und Ziel (Nähmaschine). Die Maschine muss selber im PC-Verknüpfungsmodus befinden, um Designs empfangen zu können.



- Wählen Sie einen Ausgangsordner aus der PC-Liste. Nur Dateien, die von Ihrer Maschine gelesen werden können, werden angezeigt.
- Wählen Sie im Ansichtsfeld die Dateien aus, die Sie senden möchten.
- Wählen Sie die gewünschte Speicherstelle auf der Nähmaschine – Maschinenspeicher (integrierter Ordner), ATA-PC-Karte oder USB-Speicherstift.



- Klicken Sie auf Senden. Eine Bestätigungsfeld erscheint.
- Klicken Sie auf Start. Der Datentransfer beginnt und die ausgewählten Designs werden zur gewählten Speicherstelle kopiert. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass eine Datei das gesetzte Limit überschreitet, wird es in zwei oder mehr Dateien aufgespalten.
- Markieren Sie jegliche Dateien, welche Sie von/aus dem Zielordner empfangen oder löschen möchten.



- Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen aus:
- Klicken Sie auf Empfangen, um Dateien von der Maschine zu dem aktuellen Speicherstellen-Ordner Ihres PCs zu kopieren.

- Klicken Sie auf Löschen, um ausgewählte Dateien aus der Speicherstelle Ihrer Maschine zu löschen.

Verbindung über Maschinensoftware

Maschinen ab der MC12000-Maschine werden mit ihrer eigenen Maschinenanschluss-Software ausgeliefert. Wenn Sie ein Stickmuster an die Maschine senden, können Sie es über die externe Maschinenanschluss-Software senden. Diese kann so konfiguriert werden, dass das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet wird. Oder Sie können das Stickmuster zur weiteren Verarbeitung an die Maschinenanschluss-Software weiterleiten.



Janome-Maschinen beispielsweise berechnen Stiche nicht neu, wenn ein Stickmuster in irgendeiner Form neu skaliert oder umgewandelt wird. Daher ist die Neuskalierung auf $\pm 20\%$ beschränkt. Mit Maschinensoftware können Sie die Neuskalierung jedoch auf dem PC vornehmen. Das bedeutet, dass Sie Designs neu skalieren, spiegeln und drehen können und die Stiche neu berechnet werden. Zusätzlich können Sie mit der Maschinensoftware neue Sticharten für den Stickmodus der Maschine definieren. Zudem stehen weitere Optionen zur Verfügung.

Maschinenanschluss-Software

Sie erhalten die Maschinensoftware in der Regel zusammen mit Ihrer Maschine. Diese muss unabhängig von Ihrer Sticksoftware installiert werden. Im Folgenden finden Sie die jeweilige Software, die zusammen mit Ihrem Maschinenmodell ausgeliefert wird:

Maschine	Äquivalent	Anschluss-Software
MC15000		EmbLinkTool in HorizonLinkSuite
MC14000	eXpressive920	Embroidery Editor in Acutools
MC12000	eXpressive900	HorizonLink
MC500E	eXpressive830	Embroidery Editor

Verbindung herstellen

- Benutzen Sie das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden.
- Bei der Maschine selbst muss PC-Link-Modus eingestellt sein, damit Sie Stickmuster über eine direkte Verbindung empfangen kann.
- Die Maschinenanschluss-Software muss installiert werden.
- Schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen Sie in der Kontext-Werkzeugleiste das aktuelle Modell aus. Siehe auch Maschinenauswahl.

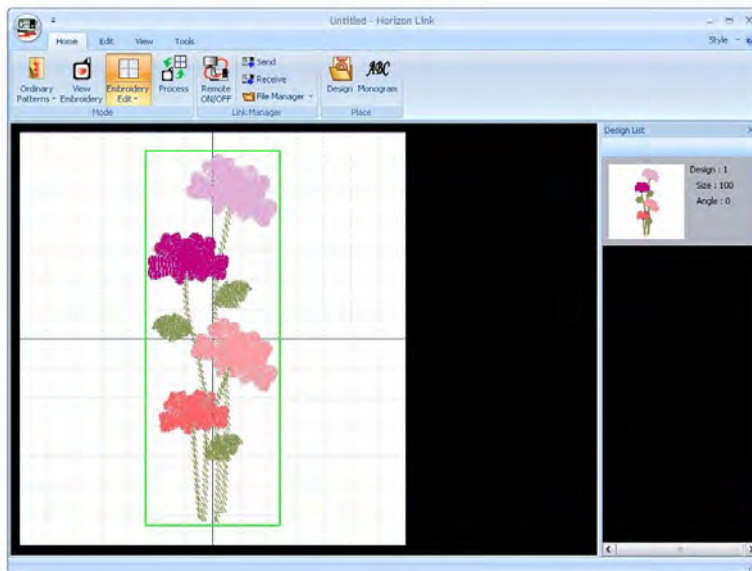
MC12000- und höhere Maschinen können zudem von USB-Sticks lesen, auf die von der Software aus geschrieben werden kann. Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben. Siehe Anschluss über externe Medien.

Stickmuster zur Maschine senden



Benutzen Sie Kontext > An Link senden, um das aktuelle Stickmuster über die firmeneigene Maschinensoftware an die Maschine zu senden.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie senden möchten.
- Klicken Sie auf das Link-Symbol. Das Stickmuster wird in der installierten Maschinenanschluss-Software geöffnet. Mit dieser Software-Suite können Sie Stickmuster neu skalieren, spiegeln und drehen. Zusätzlich können Sie neue WiFien für den Stickmodus der Maschine definieren. Klicken Sie auf die Hilfe-Schaltfläche, um auf die Onscreen-Dokumentation zuzugreifen.



- Klicken Sie auf die Remote-An/-Aus-Schaltfläche, um die direkte Maschinenverbindung zu aktivieren. So kann das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet werden.

Anschluss über externe Medien

Alle Maschinen können ATA-Karten oder USB-Sticks lesen. Manche Maschinen können Maschinendateien nur über Karte oder USB-Stick empfangen. Sogar bei einer Maschine, die eine direkte Verbindung unterstützt, möchten Sie vielleicht manchmal Stickmuster per Karte oder USB-Stick transferieren. Stickmuster werden im Maschinendatei-Format geschrieben.



Um zu sehen, ob Ihre Maschine WiFi- oder USB-Kabel-Verbindungen unterstützt, siehe Unterstützte Maschinenmodelle.

Verbindung herstellen

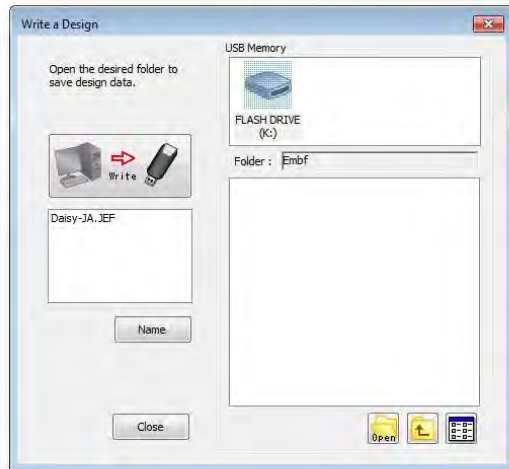
- Wenn Sie dies nicht bereits getan haben, schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen das aktuelle Modell in der Kontext-Werkzeugleiste aus. Siehe auch Maschinenauswahl.
- Vergewissern Sie sich, dass die externen Medien - ATA-Karte oder USB-Stick - fest an der USB-Schnittstelle Ihres PCs eingesteckt sind.
- Nachdem Sie Ihr/e Stickmuster geschrieben haben, stecken Sie die Karte einfach nur in den USB- oder ATA-Kartenschlitz Ihrer Maschine ein und lesen das Stickmuster.

Zu USB-Stick schreiben



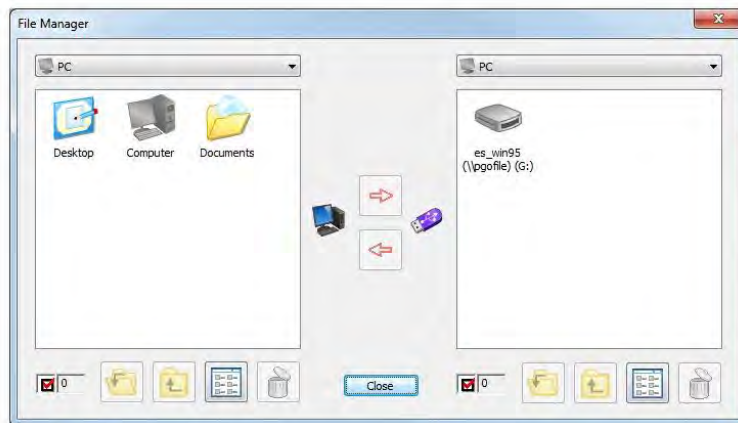
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

Der Vorgang, ein einzelnes Stickmuster zum USB-Stick zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Senden einer einzelnen Stickdatei an die Maschine, mit der Ausnahme, dass Sie auf das Zur Karte/USB schreiben-Symbol klicken oder zum Maschinen-Menü gehen. Siehe auch Direkter Maschinenanschluss.



Mehrere Stickmuster zu USB-Stick schreiben

Der Vorgang, mehrere Stickmuster zum USB-Stick zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Schreiben eines einzelnen Stickmusters, mit der Ausnahme, dass Sie Maschine > Karte/USB verwalten auswählen. Siehe auch Direkter Maschinenanschluss.



Zur ATA-PC-Karte schreiben



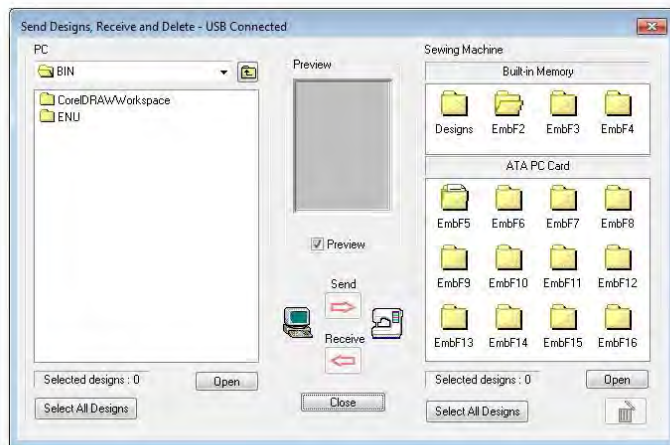
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

Viele Maschinen unterstützen nach wie vor ATA-PC-Karten. Der Vorgang, ein Stickmuster zum Flashspeicher-Schreib-/Lesegerät zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Schreiben zu USB-Stick, mit der Ausnahme, dass Sie bei manchen Maschinen diese Option nicht haben. Einige wenige unterstützen unter Umständen nur ATA-PC-Karten. Die Transfer-Dialogfelder mögen sich unterscheiden, aber das Vorgehen ist im Grunde dasselbe.



Mehrere Stickmuster zu ATA-PC-Karte schreiben

Der Vorgang, mehrerer Stickdateien zum Flashspeicher-Schreib-/Lesegerät zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Senden mehrerer Stickdateien zur Maschine, mit der Ausnahme, dass Sie Maschine > Karte/USB verwalten auswählen. Die Transfer-Dialogfelder mögen sich unterscheiden, aber das Vorgehen ist im Grunde dasselbe.



MB-4-Maschinen-Feedback





Wenn Sie eine MB-4-Maschine benutzen, steht Ihnen ein direkter Maschinenanschluss als Option zur Verfügung. Dies bedeutet, dass Sie einzelne oder mehrere Stickdateien direkt an den eingebauten Maschinenspeicher senden können. Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster an eine Maschine zu senden, die den im Stickmuster verwendeten Rahmen nicht unterstützt, werden Sie zur Wahl eines anderen Rahmens aufgefordert.


Maschinen-Feedback ist für MB-4-Maschinen verfügbar. Es können bis zu drei Maschinen gleichzeitig befestigt sein.

- Wählen Sie Maschine > MB4-Status. Die Maschinenstatus-Werkzeugleiste erscheint und kann den Maschinenstatus für bis zu drei angeschlossenen Maschinen anzeigen. Nicht angeschlossene Maschinen werden als graue Symbole dargestellt.



- Optional können Sie die Werkzeugleiste oben oder unten im Designfenster andocken. Während die Werkzeugleiste angezeigt wird, wird der Maschinenstatus alle 5 Sekunden aktualisiert. Die Werkzeugleiste bleibt solange aktiv, bis der Maschine > Status-Befehl durch Kippschalten deaktiviert wird. Die Werkzeugleistensymbole sind farblich kodiert, um dadurch den aktuellen Maschinenstatus anzuzeigen:

Symbol	Beschreibung
	Grau bedeutet, dass keine Maschine angeschlossen oder aktiviert ist.
	Grün bedeutet, dass die Maschine normal läuft – d. h. stickt.
	Rot bedeutet, dass die Maschine gestoppt hat – d. h. überladen ist oder ein Fadenriss stattgefunden hat.
	Gelb bedeutet, dass die Maschine in ‚Standby‘ ist – d. h. Farbwechsel oder pausiert.

Symbol	Beschreibung
	Blau bedeutet, dass die Maschine verfügbar ist – d. h. einsatzbereit oder fertig mit dem Nähen.

- Um den aktuellen Status einer bestimmten Maschine zu begutachten, müssen Sie eine der Werkzeugleistentasten anklicken. Das Maschinenangaben-Dialogfeld wird geöffnet. Die im Dialogfeld angezeigte Maschine zeigt den aktuellen Maschinenstatus an, dasselbe gilt auch für das entsprechende Werkzeugleistensymbol.

