

INHALT

Einführung	1
Maschinenauswahl	2
Unterstützte Maschinenmodelle	2
MC10000 V2.21, MC10000 V3.x oder höher, MC10001	3
MB-4-Maschine	3
Rahmenauswahl	4
Rahmen auswählen	4
Rahmen zentrieren	5
Hintergrundfarbe	6
Rahmen drehen	7
Raster und Hilfslinien	8
Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen	8
Raster- & Hilfslinien-Einstellungen anpassen	9
Entfernungen auf dem Bildschirm messen	10
Maßeinheiten	
Maßeinheiten ändern	
Einheiten im Handumdrehen festlegen	
Unterstützte Einheiten	
Systemainstallungan	12
Automatische Speicherontionen	12
Autom Bildlauf-Verbalten	13
Mausrad-Verhalten	13
Unterestätete Debrese	10
Unterstützte Rahmen	16
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1	16 16
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2	16 16 16
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Pahmenkategorie 4	16 16 17 17
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5	16 16 17 17 17
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6	16 16 17 17 17 17 18
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7	16 16 17 17 17 17 18 18
Unterstützte Rahmen	16 16 17 17 17 18 18 18
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9	16 16 17 17 17 18 18 18 18 18
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9	16 16 17 17 17 18 18 18 18 19 20
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien	16 16 17 17 17 17 18 18 18 18 19 20 20
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien USB-Sticks	16
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien USB-Sticks ATA-PC-Karten	16 16 17 17 17 17 18 18 18 18 18 19 20 20 20
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien USB-Sticks ATA-PC-Karten	16 16 17 17 17 18 18 18 18 18 19 20 20 20 20
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien USB-Sticks ATA-PC-Karten Unterstützte Stickdateien	16 16 17 17 17 17 18 18 18 18 18 19 20 20 20 20 21 21
Unterstützte Rahmen	
Unterstützte Rahmen Rahmenkategorie 1 Rahmenkategorie 2 Rahmenkategorie 3 Rahmenkategorie 4 Rahmenkategorie 5 Rahmenkategorie 6 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 7 Rahmenkategorie 8 Rahmenkategorie 9 Unterstützte Speichermedien USB-Sticks ATA-PC-Karten Utherstützte Stickdateien Stickdateien	
Unterstützte Rahmen	16 16 17 17 17 18 18 19 20 20 20 20 20 20 21 23 24 25 25

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.

Context	_										×
MC15000	-	5	B	Hoop	ASQ22 (22	0 x 220)	*	00	0	Metric	-
MG15000		-	-	 -					-		-
MC14000 / eXpressive920 MC12000 / eXpressive900 MC10000 / Ena6500 MC10001, MC10000 Ver 3.0 or higher MC10000 Ver 2.21 MC9900 / eXpressive860 MC9900, MC9500, MC300E / EIna8600, EIna8200, eXpressive820 MC500E / eXpressive830 MC450E MC400E MC450E	· · · · ·										

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		•	٠		•
MC12000	eXpressive900		•	٠		٠
MC11000	Elna9600			•	•	•
MC10001				•	•	
MC10000 V3.x				٠	•	
MC10000 V2.21				٠	•	
MC9900	eXpressive860					٠
MC9700	Elna8600				•	
MC9500	Elna8200				•	
MC500E	eXpressive830		•	٠		٠
MC450E						٠
MC400E						٠
MC350E	Elna8300				•	•

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MC300E	eXpressive820				•	
MC200E	Elna8100					٠
SKYLINE S9	atelier 9	٠	٠	٠		٠
NS-1						٠
MB-4				٠	•	٠
MB-4S	eXpressive940			٠		٠
MB-7	eXpressive970			٠		٠
Weitere						

WiFi = Direkter Maschinenanschluss über lokale, drathlose 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 <u>http://www.janome.com/</u> oder <u>http://www.elna.com/</u>.

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 repräsentive 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.

Rahmen auswählen

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

Aktivieren Sie die Rahmen anzeigen-Schaltfläche im Ansicht-Menü, um den aktuellen Rahmen anzuzeigen. Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster 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.

Context			×
MC12000 / eXpressive900	- 51 🗿 📘	Hoop SQ14 (140 x 140)	🔹 🜔 🜔 Metric 💌 🏠
		Hoop SQ14 (140 × 140)	
		Hoop SQ23 (230 x 230)	
		Hoop GR (230 x 300)	
		Hoop FA10 (100 x 40)	
		Hoop ASQ22 (220 x 220)	
		Hoop HH10 (100 x 90)	
		Hoop RE18 (140 x 180)	

Alternativ rechtsklicken Sie auf die Rahmen anzeigen-Schaltfläche und wählen einen Rahmen aus dem Dropdown-Menü aus...

Jesign Luit	Ноор	Multi-Hooping		
Ноор				
Show hoo	p:			
O Hoop S	Q14 (140	x140)		4
O Hoop S	014 (140	×140)	 	-
O Hoop S	Q23 (230	x 230)		
O Hoop G	R (230 x	300)		
O Hoop F	A10 (100	x 40)		
U Hoop A	SQ22 (22	0 x 220)		
Hoop	H10 (100	(x 90)		
U HOOP P	E10 (140	x 160)	 	

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

Die Zentrierungs- oder 'Um das Stickmuster'-Funktion stellt sicher, dass die Mitte des Rahmens (oder bei älteren Rahmen die versetzte Mitte – d. h. Rahmen-Nr. 1&3) automatisch in der Mitte des aktuellen Stickmusters oder – während das Stickmuster noch keine Stiche enthält – am Nullpunkt (0, 0) des aktuellen Designfensters platziert wird. Wenn Sie die 'Fixiert'-Option auswählen, wird die Rahmenmitte – oder bei älteren Rahmen die versetzte Mitte – am Nullpunkt (0, 0) des aktuellen Designfensters fixiert.

Loight Loit	Multi-Hooping	
Hoop		
Show hoop:	1405	3
U Hoop SQ14 (140	x140)	
Position		
Fixed		
Around design		

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.

11		Background and Display Colors	
11		Désign Background	
111		Sold color	
		Color inside hoop:	
1		Pectory fabric: Pure Cotten	
		Fabric color:	
		C Custom fabric: (HCHE)	Browse.
		Display colors	
		Selected objects Grid In	es:
	A A A	Linsevin stitches: Guide In	est 🗾 🔻
1		Object shapes: Veedle por	a: 🔼 💌
		OK Cancel	1
		11	1.1
S A			

• 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 Zubehöreinheit 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.



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.

Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen



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 die Raster- oder Lineal-Werkzeuge in der Ansicht-Werkzeugleiste.

General Grid Vi	ew Scroll	
Grid		
Show grid		
	1.000044	
Horizontal:	0.39 v in	
Vertical:	0.39 • in	
Snap to gr	id	
🔲 Set refere	nce point	
Rulers & guides		
Show rulers 8	guides	

- 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

U.S. ▼ B Metric ä

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 ¾" – 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

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

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 Messsytem – 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 vorhanden 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 ¾" 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.

General	Grid	View	Scroll	
Autor	ave			



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.



General	Grid	View	Scroll			
Auto s	croll					
VE	nable au	uto scrolli	na			
M M	love poi	nter afte	r scroll			
M	love poi	nter to:		Midway		
	onse tir	me:		-	 5	
Resp					 2	
Resp						

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.

lefault action:	Zoom 1,25X	-
Vhile holding <alt>:</alt>	Vertical Scroll	*
While holding <ctrl>:</ctrl>	Horizontal Scroll	*
While holding <shift>:</shift>	Zoom 2X	•

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, SKYLINE S9
Kat 5	MC500E, MC450E, eXpressive830, MC400E
Kat 6	MC200E, Elna8100
Kat 7	NS-1
Kat 8	MB-4, MB-4S, eXpressive940, MB-7
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	

Rahmentyp	Größe	Hinweis
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, SKYLINE S9

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	

Rahmentyp	Größe	Hinweis
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, MB-7

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
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

Rahmentyp	Größe
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 designiertes 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 Unmengen 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.	В
Verarbeitete Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Stiche durch eine Verarbeitung regeneriert wurden.	С
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	٠	•
BERNINA	ART	BERNINA-Sticksoftware-Datei	А	٠	
BERNINA	AMT	BERNINA-Vorlagendatei	А	•	
Janome	JAN	JANOME-Stickdatei		•	
Wilcom-Kreuzstich	EMX	Wilcom-Kreuzstich-Stickdatei		٠	

Format	Datei	Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Great Notions	GNC			٠	
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		٠	
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		•	•

Format	Datei	Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Singer	XXX	Singer		•	•
Compucon	XXX	Compucon		•	•
OESD-Projekt	ART42	Explorations-Projektdatei		•	
Digitizer-Vorlage	JMT	Janome-Vorlage		•	
Bernina-Vorlage	AMT			•	
Wilcom EMB-Vorlage	EMT			•	•
±	DST-Dateie	n können von MB-4-Maschinen gelesen wer	den		

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, Digitalisiermethoden 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 Stichs. Wenn sie in die Software eingelesen 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, verrringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Deshalb sollten Sie stichbasierte Motive um nicht mehr als ±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

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

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Vektorformate:

Unterstützte Bitmapformate

Endung		Format	Lesen	Schreiben
BMP		Windows-Bitmap	•	•
JPG		JPEG File Interchange	•	•
РСХ	۸	ZSoft	•	•
PNG		Portable Network Graphics	•	

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Bitmapformate:

^ In DigitizerJr nicht verfügbar

COPYRIGHT

Copyright © 1998-2019. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

All title and copyrights in and to Digitizer Embroidery Software (including but not limited to any images, animations, text and applications incorporated into the Digitizer Embroidery Software), the accompanying printed materials, and any copies of Digitizer Embroidery Software are owned by licensor or its suppliers. The SOFTWARE PRODUCT is protected by copyright laws and international treaty provisions. Therefore, you must treat Digitizer Embroidery Software like any other copyrighted material. You may not copy the printed materials accompanying Digitizer Embroidery Software.

Portions of the imaging technology of Digitizer Embroidery Software are copyrighted by AccuSoft Corporation.

Limited warranty

Except with respect to the REDISTRIBUTABLES, which are provided 'as is' without warranty of any kind, Janome Sewing Machine Co., Ltd. (hereinafter referred to as 'jsmc') warrants that the Software Media and accompanying documentation are free from defects in materials and workmanship, and that Digitizer Embroidery Software will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Some states and jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. To the extent allowed by applicable law, implied warranties on the Digitizer Embroidery Software are limited to ninety (90) days.

Limitation of liability

jsmc's liability under the warranty shall be limited to the cost of the Software Media and Documentation. Under no circumstances shall jsmc be liable for any consequential, incidental, or indirect damages (including, without limitation, damages for loss of business profit, business interruption, loss of business information, or any other pecuniary loss) arising out of the use or inability to use the Digitizer Embroidery Software. In no event will jsmc be similarly liable to any other party.

Note

The screen illustrations in this publication are intended to be representations, not exact duplicates of the screen layouts generated by the software. Similarly, design samples are representative of processes and procedures only. They may or may not be packaged with your particular version of the software.

Customer remedies

jsmc's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at jsmc's option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the Digitizer Embroidery Software that does not meet jsmc's Limited Warranty and that is returned to jsmc with a proof of purchase within the warranty period.

Any replacement Digitizer Embroidery Software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.