

**JANOME**

# Digitizer Jr

V5.5



**WILCOM**  
powered

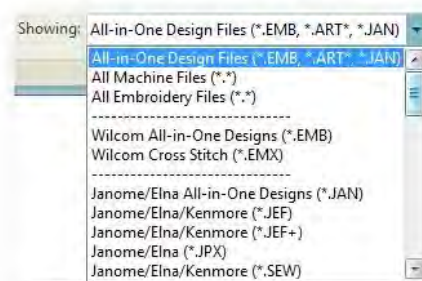
DATEIVERWALTUNG  
DATEIVERWALTUNG

# INHALT

<b>Einführung .....</b>	<b>1</b>
Stickdateien .....	1
Maschinendateien .....	1
Die Objekt-/Kontur-Erkennung.....	2
<b>Stickdateien öffnen.....</b>	<b>3</b>
Stickmuster öffnen oder kopieren.....	3
Leeres Stickmuster öffnen .....	4
Gruppierung von Stickmustern beim Öffnen aufheben .....	4
<b>Markiertes Stickmuster senden .....</b>	<b>5</b>
<b>Stickmusterdetails ausgeben .....</b>	<b>7</b>
Markierte Stickmuster drucken .....	7
<b>Copyright .....</b>	<b>9</b>

## EINFÜHRUNG

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



### Stickdateien

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

### Maschinendateien

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

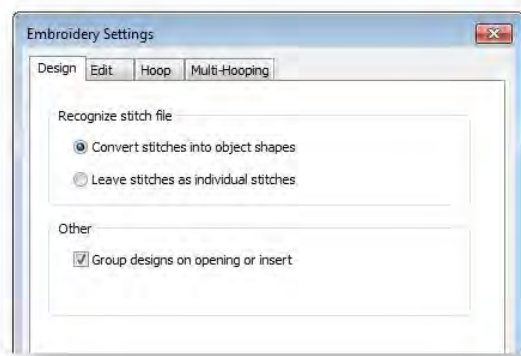
Sie können Stickmuster, die als unverarbeitete Stichformate vorliegen, skalieren, da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, verringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Deshalb sollten Sie stichbasierte Motive um nicht mehr als  $\pm 5\%$  skalieren oder einige Flächen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



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

## Die Objekt-/Kontur-Erkennung

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



## STICKDATEIEN ÖFFNEN

Sie benötigen keine Vorerfahrung, um Ihre Sticksoftware benutzen zu können. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken‘ an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Alternativ möchten Sie vielleicht verschiedene Stickmuster kombinieren oder vorhandenen Stickmustern Schriftzüge hinzufügen. Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob mitgelieferte Beispiele oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Wenn Sie sich dann bereits etwas mehr zutrauen, möchten Sie wahrscheinlich Ihre eigenen Stickmuster komplett neu erstellen.

Standardmäßig speichert die Software Stickmuster im systemeigenen ‚EMB‘-Dateiformat. Diese Formate beinhalten alle Informationen, die sowohl für das Stickten eines Stickmusters an sich als auch für spätere Modifizierungen nötig sind. Die Software öffnet aber auch zahlreiche andere Stickdateiformate. Sie können Stickmuster als EMB ebenso wie als andere Dateiformate speichern. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

### Stickmuster öffnen oder kopieren

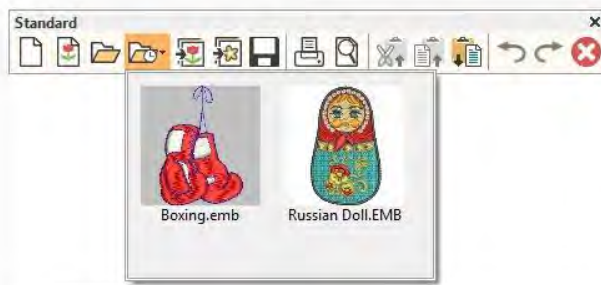


Benutzen Sie Standard > Stickmuster öffnen, um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Standard > Neu aus Stickmuster, um auf der Basis eines vorhandenen Stickmusters ein neues zu erstellen.

Mit dem Stickmuster-Manager haben Sie die Option, eines oder mehrere markierte Stickmuster in ihren eigenen Stickmuster-Karteireitern zu öffnen. Wählen Sie einfach ein oder mehrere Stickmuster aus, indem Sie beim Klicken <Strg> gedrückt halten und dann auf Auswahl öffnen klicken. Dieser Befehl öffnet die Originaldatei. Alternativ können Sie auf Neu aus Markierung klicken. Unter praktischen Gesichtspunkten liegt der einzige Unterschied darin, das Neu aus Markierung eine Kopie erstellt, die sich in einem neuen Stickmuster-Karteireiter öffnet, sodass die Original-Stickdatei erhalten bleibt. Es gibt andere Methoden, Stickmuster in Ihrem Designfenster zu öffnen. Mit der Standard-Werkzeugleiste, die jederzeit zur Verfügung steht, können Sie kürzlich benutzte Stickmuster öffnen oder Stickmuster von Ihrer Festplatte öffnen.



Wenn Sie ein Stickmuster in einem anderen öffnen möchten, steht Ihnen eine Stickmuster einfügen-Funktion zur Verfügung. Kombinieren Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente zu einem einzigen Stickmusterlayout. Siehe Stickmuster einfügen.

## Leeres Stickmuster öffnen



Benutzen Standard > Neues leeres Stickmuster, um ein leeres Stickmuster auf der Basis der Standard-Stoffeinstellungen zu erstellen.

Wenn Sie ein leeres Stickmuster erstellen, wird der Stickmusterleiste ein neuer Karteireiter hinzugefügt. Das leere Stickmuster wird mit vordefinierten Stoffeinstellungen und Farbpalette geladen.



## Gruppierung von Stickmustern beim Öffnen aufheben



Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.



Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Standardmäßig werden Stickmuster gruppiert, wenn sie das erste Mal in der Software geöffnet werden. Ihre Gruppierung kann mithilfe des Gruppierung aufheben-Werkzeugs in der Kontext-Werkzeugleiste aufgehoben werden. Alternativ deaktivieren Sie das 'Stickmuster Gruppieren'-Kontrollkästchen im Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter.



## MARKIERTES STICKMUSTER SENDEN



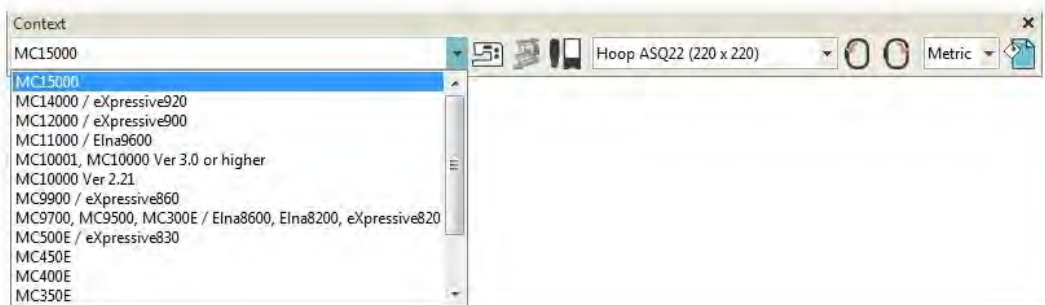
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster an Meine Maschine senden, um die im Stickmuster-Archiv markierten Stickmuster zum Aussticken an die aktuell ausgewählte Maschine zu senden.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster zu Karte/USB schreiben, um die im Stickmuster-Archiv markierten Stickmuster zu Karte oder USB-Stick zu schreiben.

Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen ausdrucken. 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.

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. Für Details zu Ihrer speziellen Maschine vergleichen Sie bitte Stickmuster zur 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. Siehe auch Mehrfachrahmung.

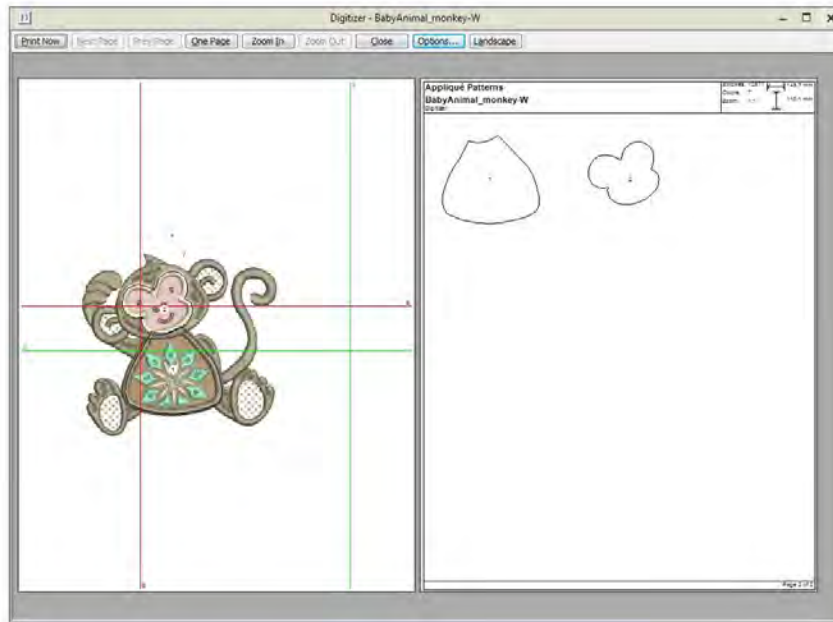


Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbriihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Siehe auch Stickmuster ausgeben.



## STICKMUSTERDETAILS AUSGEBEN

Erstellen Sie mithilfe eines Druckers oder Plotters einen Hardcopy-Bericht eines ausgewählten Stickmusters. Zu den Berichtarten können Stickmuster-Arbeitsblätter, Applikationsschnittmuster, Farbfilme, Berichte zur Rahmensetzungs-Reihenfolge sowie Kataloge und Listen von ausgewählten Stickmustern gehören. Siehe auch Stickmuster drucken.



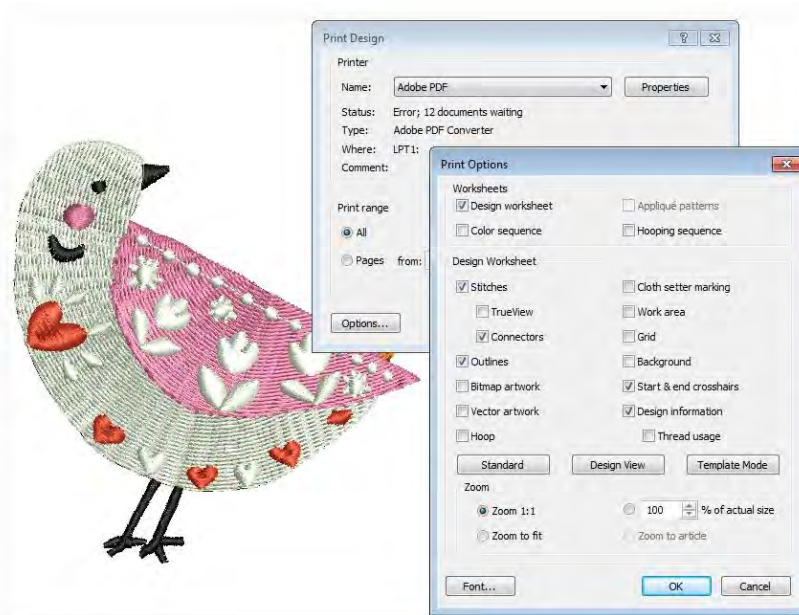
### Markierte Stickmuster drucken



Benutzen Sie Standard > Auswahl drucken, um die im Stickmuster-Archiv ausgewählten Stickmuster zu drucken.

Sie können Arbeitsblätter für markierte Stickmuster ausdrucken, die eine Miniaturansicht jedes Stickmusters enthalten. Anderes als Stickmuster drucken kann diese Option auch Stickmuster- und Ausstickinformationen enthalten.

- Sortieren Sie die zu druckenden Stickmuster mit Sortieren.
- Wählen Sie ein Stickmuster aus und klicken Sie auf das Auswahl drucken-Symbol. Das Drucken-Dialogfeld wird geöffnet.
- Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf Optionen.



- Sie können die Produktionsarbeitsblatt-Optionen so einstellen, dass die gewünschten Informationen im benötigten Format angezeigt werden.

Bericht	Zweck
Stickmuster-Arbeitsblatt	Dies bietet vollständige Ausstickinformationen für das Stickmuster. Alle fertigungsrelevanten Informationen wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Gewebematerialien usw., werden bereitgestellt.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Sie eignen sich als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken. Sie zeigen außerdem an, welche Applikationsstücke enthalten sein sollen.
Farbreihenfolge	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht. Dies hilft dem Bediener der Maschine dabei, jede Stichfarbe in der Reihenfolge der Ausstickung zu sehen.
Rahmensetzungsfolge	Wenn ein Stickmuster mehr als eine Rahmung aufweist, zeigt diese Option die Rahmensetzungen in ihrer korrekten Farbreihenfolge an.

- Benutzen Sie die voreingestellten Schaltflächen, um die Stickmuster-Arbeitsblatt-Optionen zu filtern - 'Standard', 'Stickmusteransicht' und 'Vorlagenmodus'. Das Stickmuster-Arbeitsblatt-Feld bietet Optionen zur weiteren benutzerdefinierten Anpassung. Siehe auch Stickmuster drucken.
- Klicken Sie auf OK und vergewissern Sie sich, dass im MS Windows® Druckereinstellung-Dialogfeld die richtigen Druckereinstellungen eingestellt sind.
- Das Dialogfeld und die verfügbaren Einstellungen sind von Drucker zu Drucker verschieden. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in Ihrem Druckerhandbuch.

# 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.