

My Custom Design ver.1.0

Software für Stickerei-Datenerzeugung

Bedienungsanleitung

- Vor der Verwendung dieser Software lesen Sie bitte diese Bedienungsanleitung durch, um sich über die richtige Verwendung der Software zu informieren.
- Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung griffbereit zum Nachschlagen auf.

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der Stickereidesign-Software "My Custom Design".
"My Custom Design" erlaubt es Ihnen, Ihre eigenen Stickmuster im Bildschirm Ihrer computerisierten Brother-Nähmaschine mit Stickereifunktion zu erzeugen. Lesen Sie die in dieser Anleitung enthaltenen Anweisungen sorgfältig durch, um sich voll mit den verschiedenen Funktionen und der richtigen Anwendung dieser Software vertraut zu machen.

Hinweis:

Diese Bedienungsanleitung enthält keine Erklärungen zur Bedienung der Nähmaschine. Einzelheiten zur Verwendung der Nähmaschine zum Bearbeiten von Stickmustern siehe Bedienungsanleitung der Nähmaschine.

Wichtig:

Verwendung dieser Software zur unbefugten Duplikation optionaler Stickereikarten oder Zeitungen, Zeitschriften usw. für kommerzielle Zwecke ist nicht zulässig und stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar.

Diese Software ist urheberrechtlich geschützt. Die Verwendung und Duplikation dieser Software ist durch urheberrechtliche Bestimmungen geregelt.

Diese Software ist nur für Privatverwendung gedacht.

Vorsichtsmaßnahmen zur Sicherheit

Hinweis:

Sicherheitsmaßnahmen für die Nähmaschine siehe mit der Nähmaschine mitgelieferte Bedienungsanleitung. Verwenden Sie die Nähmaschine immer sicher und korrekt entsprechend den Anweisungen in der Bedienungsanleitung.

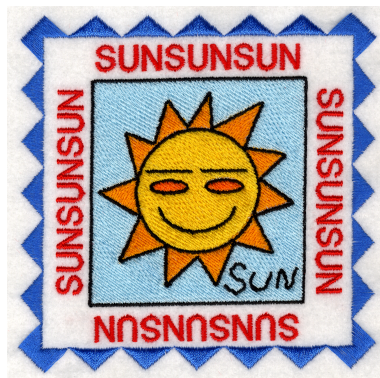
Was Sie mit dieser Software können

Diese Software erlaubt es Ihnen, originale Muster zu erzeugen, indem Sie einfach Motive und Text mit dem Stift auf dem Bildschirm der Nähmaschine zeichnen und die Zeichnung mit den gewünschten Farben ausfüllen, genau wie beim Zeichnen mit der Hand auf Papier.

Bis jetzt konnten Sie verschiedene Zeichen aus dem vorhandenen Angebot wählen, diese kombinieren, und die Zeichen dann sticken.

Jetzt können Sie Ihre eigene Unterschrift auf dem Bildschirm schreiben und diese dann sticken.

Die erzeugten Stickmuster können vergrößert und verkleinert, mit Zeichen und Bildern kombiniert und beliebig im Stickerei- oder Stickereibearbeitungs-Bildschirm der Nähmaschine angeordnet werden, genau wie bei den vorgegebenen Stickmustern.

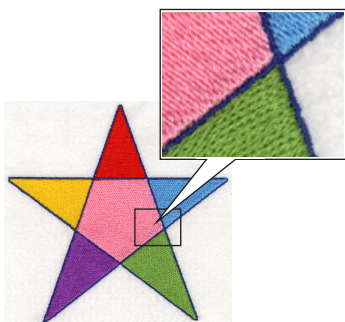


Stickmuster, die mit dieser Software bearbeitet werden können

Linien der Zeichnung werden mit Satinstichen gezeichnet, und genähte Bereiche mit Füllstichen ausgefüllt.

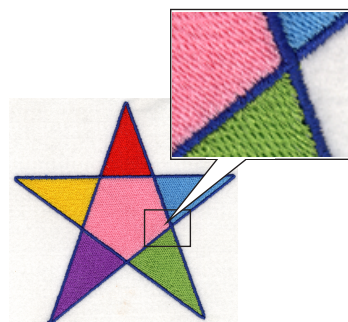
Die folgenden Einstellungen können eingegeben werden.

- ① Satinstich (Linien): Dicke und Stickdichte
- ② Füllstich (Flächen): Nährichtung und Stichdichte



Linienstärke: 1,0 mm

Füllstich-Nährichtung:



Linienstärke: 3,0 mm

Füllstich-Nährichtung:



Kapitel 1 Vor der Verwendung

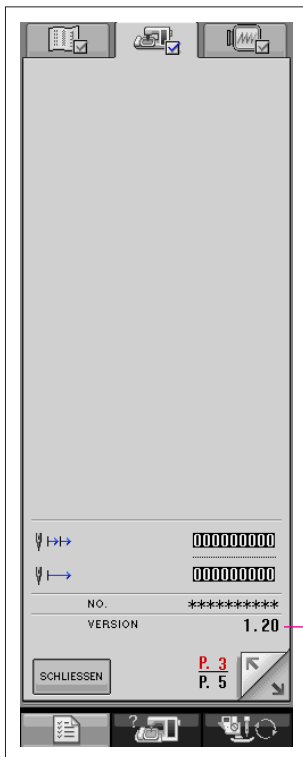
PRÜFEN

Nähmaschine

“My Custom Design” kann mit den folgenden Nähmaschinen verwendet werden. Prüfen Sie, ob Ihr Nähmaschinenmodell und dessen Programmversion den folgenden Anforderungen entspricht.

Modelle: Innov-is 4000D/4000

Programmversion: Ver. 1.2 oder höher



* Die Programmversion kann durch Drücken der Taste  (SETTING) geprüft werden.
Weitere Einzelheiten siehe mit der Nähmaschine mitgelieferte Bedienungsanleitung.

① Hier angezeigt

Bezüglich Upgrade-Information lassen Sie sich von Ihrem Brother-Fachhändler beraten, oder besuchen Sie die Brother-Website (www.brother.com).

USB-Medien

Wichtig:

Da alle Datenspeichermedien, einschl. USB-Medien, ausfallen können, empfehlen wir Ihnen, von allen gespeicherten Daten Sicherungskopien herzustellen.

Die Nähmaschine benötigt dieses Programm und startet es vom USB-Medium. Darüber hinaus werden Daten, die mit diesem Programm erzeugt werden, auf dem USB-Medium gespeichert. Beim Umgang mit USB-Medien die nachfolgenden Sicherheitsregeln beachten.

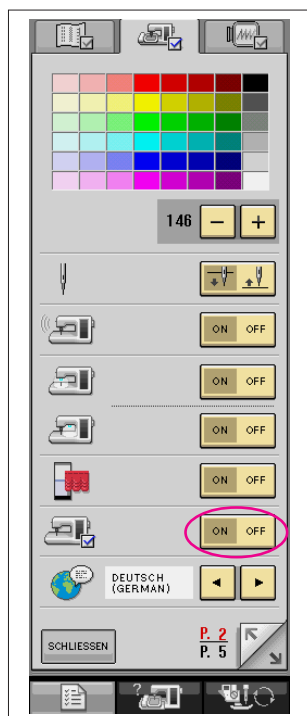
- Weitere Informationen zu verfügbaren USB-Medien finden Sie in der Datei “USB memory stick.pdf” im Abschnitt “Innov-ís 4000D/4000” auf unserer Website.
- Da alle Datenspeichermedien, einschl. USB-Medien, ausfallen können, empfehlen wir Ihnen, von allen gespeicherten Daten Sicherungskopien herzustellen.
- Legen Sie keine USB-Medien ein, die andere als die mit unserer Anwendung erzeugte Daten enthält. (Es können nur Daten im Format .pm6 und .phc verwendet werden.)
- Wenn der Dateiname der Stickereidaten nicht identifiziert werden kann, z.B. weil er Sonderzeichen enthält, erscheint der betreffende Name nicht. In diesem Fall ändern Sie den Dateinamen.
- Erstellen Sie auf USB-Medien keine Ordner. Wenn Stickereidaten in einem Ordner gespeichert werden, können sie von der Nähmaschine nicht angezeigt werden.

Vorsichtsmaßnahmen zur Verwendung des Displays

- Berühren Sie den Bildschirm mit Ihrem Finger oder dem mit der Nähmaschine mitgelieferten Stift. Verwenden Sie keinen Druckbleistift, Schraubenzieher oder anderen harten oder spitzen Gegenstand. Außerdem achten Sie darauf, keinen sehr starken Druck auf den Bildschirm auszuüben, da der Bildschirm sonst beschädigt werden kann.
- Alle Teile des Bildschirms können manchmal dunkler oder heller werden, aufgrund von Einflüssen durch die Umgebungstemperatur oder anderer Umgebungsbedingungen. Dies weist nicht auf eine Fehlfunktion hin. Wenn der Bildschirm schwer zu lesen ist, stellen Sie die Helligkeit ein.
- Der Bildschirm kann kurz nach dem Einschalten der Nähmaschine dunkel sein. Das ist eine normale Eigenschaft der Rückbeleuchtung und keine Fehlfunktion. Nach ca. 10 Minuten sollte der Bildschirm seine normale Helligkeit erreichen.
- Wenn Sie nicht direkt auf den Bildschirm blicken, können die Farben verzerrt sein, oder der Bildschirm kann schwer zu lesen sein. Das ist eine normale Eigenschaft des Bildschirms und keine Fehlfunktion. Sitzen Sie bei der Verwendung immer vor dem Bildschirm.

EINSTELLEN DER NÄHMASCHINE ZUM STARTEN DER SOFTWARE

Die Nähmaschine muss zunächst entsprechend eingerichtet werden, damit "My Custom Design" gestartet werden kann. APPLICATION CHECK im Einstellungen-Bildschirm muss auf ON gestellt sein. Wird die Nähmaschine mit eingelegtem USB-Medium eingeschaltet, prüft die Maschine die Software auf dem USB-Medium und startet es.



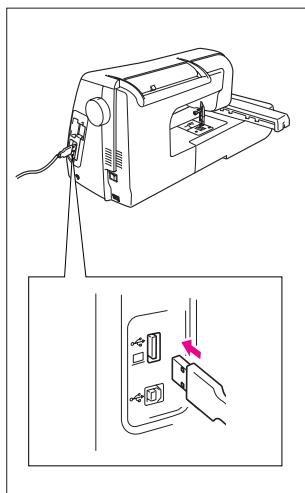
1 Schalten Sie die Nähmaschine ein.

2 Drücken Sie  und dann , um die nächste Bildschirmanzeige abzurufen.

3 Drücken Sie im Display  die Taste . Nachdem sie sich in  geändert hat, drücken Sie .

4 Schalten Sie die Maschine aus.

STARTEN VON MY CUSTOM DESIGN



- 1 Setzen Sie das USB-Medium mit der Anwendung in die USB-Anschlussbuchse auf der rechten Seite der Maschine.

Vorsicht

- Die Stecker am USB-Kabel lassen sich nur in einer Richtung in die Anschlussbuchse einstecken.
- Legen Sie keine USB-Medien ein, die andere als die mit unserer Anwendung erzeugte Daten enthält. (Es können nur Daten im Format .pm6 und .phc verwendet werden.)

- 2 Schalten Sie die Nähmaschine ein.

- 3 Drücken Sie leicht auf die Öffnen-Bildschirmanzeige. Eine Bildschirmanzeige, die es Ihnen erlaubt, die Anwendungssoftware oder Nähmaschine zu wählen, wie die links gezeigte, erscheint.

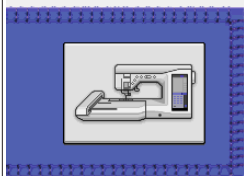
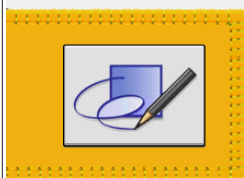
- * Wenn ein USB-Medium eingesetzt wird, das keine Anwendung enthält, erscheint die Gebrauchsstich-Bildschirmanzeige.

- 4 Drücken Sie das Symbol für die Anwendungssoftware. "My Custom Design" startet.

- * Der Programmstart dauert etwa 20 Sekunden.

Vorsicht

Schalten Sie die Nähmaschine nicht aus und entfernen Sie nicht das USB-Medium während eine Anwendung gerade gestartet wird. Andernfalls kann das USB-Medium beschädigt werden.



Beenden der Anwendungssoftware

- 1 Zum Beenden von "My Custom Design" schalten Sie die Nähmaschine aus.

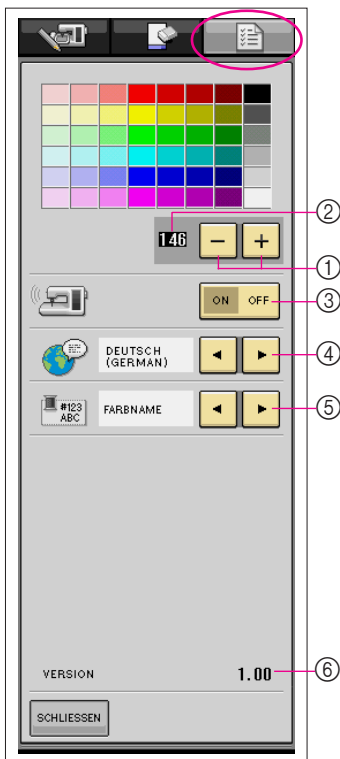
Zum Beenden der Anwendungssoftware, um die Nähmaschine zu verwenden, drücken Sie . (Siehe Seite 43.)

Hinweise

- Wenn die Anwendungssoftware beendet wird, werden die momentan gezeigten Daten gelöscht. Stellen Sie sicher, dass erforderliche Daten vor dem Beenden der Applikation gespeichert werden.



TASTENBEDIENUNGEN (EINSTELLEN DES BILDSCHIRMS, ÄNDERN DER SIGNALTONEINSTELLUNG UND PRÜFEN DER VERSIONSNUMMER)



1 Drücken Sie , um die links gezeigte Bildschirmanzeige abzurufen.

- ① Zur Einstellung von Kontrast/Helligkeit des Bildschirms
- ② Aktuelle Dichteneinstellung
- ③ Schaltet den Signaltonger ein/aus
- ④ Zur Änderung der Bildschirmsprache
Wählen Sie mit  und  die Bildschirmsprache.
- ⑤ Zur Änderung der Garnfarbenanzeige (nur Garnmarken)
Wählen Sie mit  und  die Garnfarbenanzeige.
- ⑥ Zeigt die Versionsinformation für "My Custom Design"

Einstellen des Bildschirms

Drücken Sie  und , um die Helligkeit des Bildschirms einzustellen, so dass die Einstellungen deutlich gesehen werden können.

Drücken Sie , um den Bildschirm heller zu machen. Drücken Sie , um den Bildschirm dunkler zu machen.

Signaltonger

Bei Einstellung auf ON wird bei jedem Tastendruck ein Piepton abgegeben. Drücken Sie , so dass die Bildschirm-taste auf  umschaltet.

* Die Bildschirmhelligkeit und die Signaltonger-Einstellungen hängen von den Einstellungen der Nähmaschine ab. Wenn die Einstellungen in "My Custom Design" geändert werden, werden die Nähmaschinen-Einstellungen auf gleiche Weise geändert.

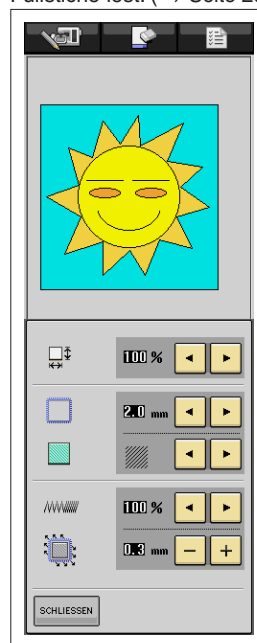
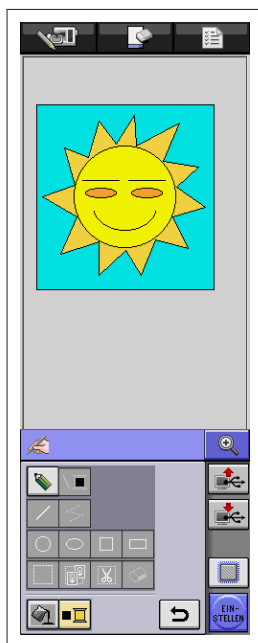
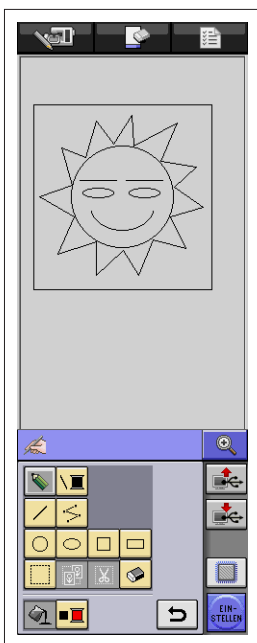
2 Nachdem die gewünschten Einstellungen festgelegt sind, drücken Sie .



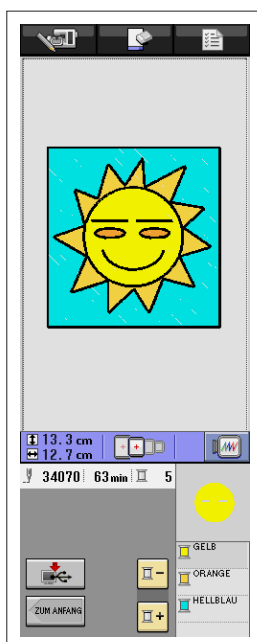
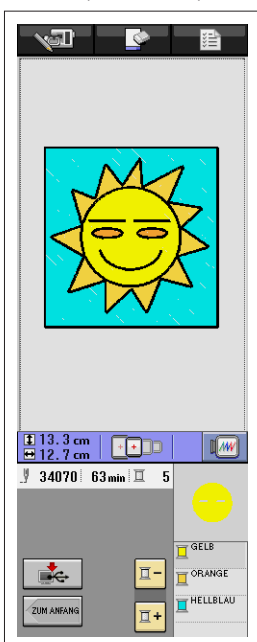
ÜBERSICHT ÜBER GRUNDLEGENDES VERFAHREN

Das grundlegende Verfahren wird unten beschrieben. Einzelheiten siehe angegebene Seite.

- 1** Die Linien des Musters im Muster-Zeichnen-Bildschirm ziehen. (→ Seite 12)
- 2** Dem Muster Farbe hinzufügen. (→ Seite 24)
- 3** Die Sticheinstellungen festlegen. Legen sie die Breite der Satinstiche und die Nährichtung der Füllstiche fest. (→ Seite 29)



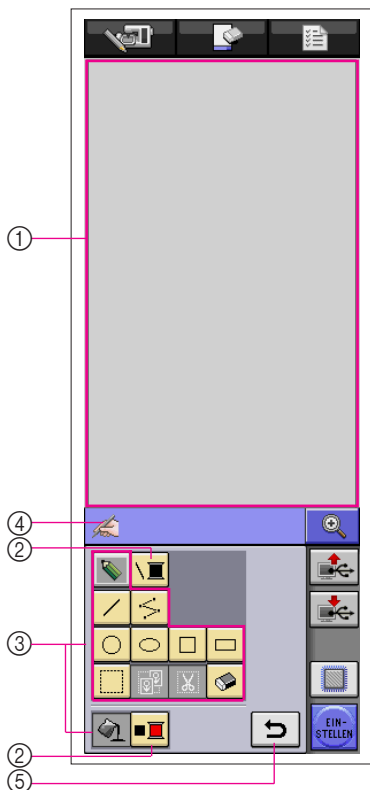
- 4** Die Bilddaten in Stickereidaten umwandeln. Der Stickereidaten-Prüfbildschirm erscheint. (→ Seite 33)
- 5** Die Stickereidaten auf ein USB-Medium speichern. (→ Seite 35)



SOFTWARE-BILDSCHIRMBILDER

Muster-Zeichnen-Bildschirm

Wenn "My Custom Design" startet, erscheint der folgende Muster-Zeichnen-Bildschirm. Das Muster kann in diesem Bildschirm gezeichnet werden.



- ① Muster-Zeichnen-Bereich
Zeichnen Sie das Muster innerhalb dieses Bereichs.
Der tatsächliche Musterbereich entspricht der Größe des extragroßen Stickrahmens (30 cm (Höhe) x 18 cm (Breite)).
- ② Verwenden, um die Garnfarben zu wählen.
- ③ Muster-Zeichnen-Tasten
Zum Zeichnen des Musters verwenden.
- ④ Wenn dieses Symbol erscheint, können Sie Daten mit dem Touch Pen (Berührungsstift) eingeben.
- ⑤ Berühren Sie diese Taste, um einen Vorgang rückgängig zu machen.

Tasten-Anzeigen

Die Erscheinungen der Tasten haben die folgenden Bedeutungen.



Diese Taste ist gewählt (wird verwendet).
(Wenn die Anwendungssoftware gestartet wird, ist die Freihandlinien-Taste gewählt.)



Diese Taste ist nicht aber kann gewählt werden.



Diese Taste kann nicht gewählt werden.

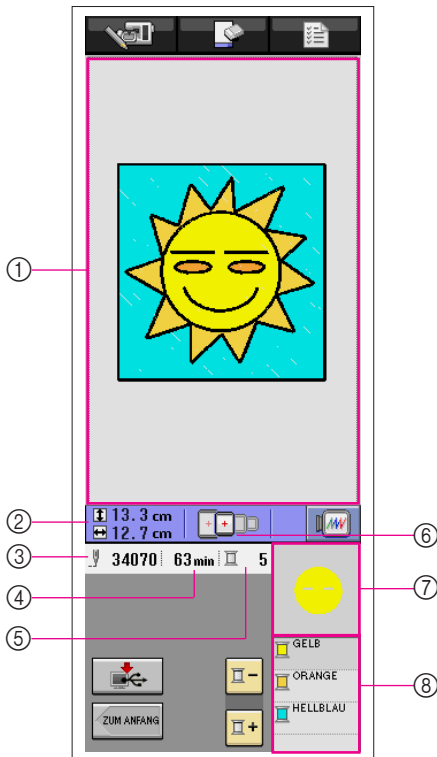
■ Tastenfunktionen

Taste	Tasten-Bezeichnung	Beschreibung	Referenz
	Maschinenfunktion-Taste	Drücken Sie diese Taste, um "My Custom Design" zu schließen und die Nähmaschine zu verwenden. Wenn diese Taste gedrückt wird, werden alle bisher gezeichneten Daten gelöscht.	43
	Neues-Muster-Taste	Drücken Sie diese Taste, wenn Sie mit dem Erzeugen eines neuen Musters beginnen wollen. Wenn diese Taste gedrückt wird, werden die momentan gezeigten Daten gelöscht, und der erste Bildschirm beim Start von "My Custom Design" erscheint.	42
	Einstellungen-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Bildschirmdichte einzustellen und den Signalton ein-/auszuschalten.	7
	Freihandlinien-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Linien in Freihand zu ziehen.	12
	Liniengarnfarben-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Farbe der Linien zu wählen.	24

Taste	Tasten-Bezeichnung	Beschreibung	Referenz
	Geradlinien-Taste	Drücken Sie diese Taste, um gerade Linien zu ziehen.	16
	Kontinuierlich-Geradlinien-Taste	Drücken Sie diese Taste, um gerade Linien zu ziehen, die verbunden sind.	14
	Kreis-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Kreise zu zeichnen.	13
	Ellipse-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Ellipsen zu zeichnen.	15
	Quadrat-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Quadrate zu zeichnen.	20
	Rechteck-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Rechtecke zu zeichnen.	20
	Wählen/ Verschieben-Taste	Drücken Sie diese Taste, um einen Ausschnitt zum Bewegen, Kopieren oder Löschen von Linien oder Formen, die gezeichnet wurden, zu wählen.	17, 18
	Kopieren-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den gewählten Ausschnitt zu kopieren.	18
	Ausschneiden-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den gewählten Ausschnitt auszuscheiden.	19
	Löschen-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Linien, die gezeichnet wurden, zu löschen.	21
	Füllen-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Bereiche mit Farbe zu füllen. Wenn eine Garnfarbe für einen Bereich gewählt ist, wird diese Taste verfügbar und zeigt an, dass ein Bereich mit einer Farbe ausgefüllt werden kann.	26
	Flächengarnfarben-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Farbe einer Fläche zu wählen.	25
	Rückgängig-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den letzten ausgeführten Vorgang rückgängig zu machen und zu dem Zustand vor dem letzten Vorgang zurückzukehren. Mit dem Taste wird ein Vorgang rückgängig gemacht.	13
	Zoom-Taste	Drücken Sie diese Taste, um eine Vergrößerung eines bestimmten Ausschnitts zu zeigen.	22, 27
	Abrufen-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Bilddaten vom USB-Medium abzurufen.	40
	Speichern-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Bilddaten auf das USB-Medium zu speichern.	39
	Sticheinstellungen-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Sticheinstellungen festzulegen. Schrumpfeinstellung, die Breite von Satinstichen, die Nährichtung der Füllstiche und die Stichdichte können festgelegt werden.	29
	Umwandeln-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Bilddaten in Stickereidaten umzuwandeln.	33

Stickereidaten-Prüfbildschirm

Wenn Sie das Muster gezeichnet haben, drücken Sie die Umwandeln-Taste im Muster-Zeichnen-Bildschirm, um die Bilddaten in Stickereidaten umzuwandeln. Wenn die Daten umgewandelt sind, erscheint der Stickereidaten-Prüfbildschirm.

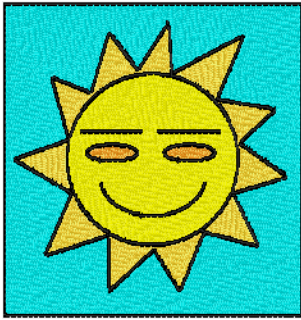


- ① Stickmuster-Anzeigebereich
Der tatsächliche Musterbereich entspricht der Größe des extragroßen Stickrahmens (30 cm (Höhe) x 18 cm (Breite)). Das Muster bewegt sich zur Mitte des Anzeigebereichs, und die Stickdaten werden gezeigt.
- ② Die Größe des Musters wird gezeigt.
- ③ Die Gesamt-Anzahl der Stiche wird gezeigt.
- ④ Die erforderliche Zeit zum Nähen des Musters wird gezeigt. (Die Zeit zum Wechseln der Fäden ist nicht eingeschlossen.)
- ⑤ Die Anzahl der Garnfarben wird gezeigt.
- ⑥ Die Typen von Stickrahmen, die verwendet werden können, werden gezeigt. Die Symbole für die geeigneten Stickrahmen erscheinen in Farbe.
- ⑦ Der Teil der Musters, der mit der Garnfarbe, die zuerst in der Garnliste unten gezeigt ist, genäht wird, wird gezeigt.
- ⑧ Die Namen der Garnfarben und ihre Nähreihenfolge werden gezeigt.

■ Tastenfunktionen

Taste	Tasten-Bezeichnung	Beschreibung	Referenz
	Speichern-Taste	Drücken Sie diese Taste, um die Stickereidaten zu speichern.	35
	Zurück-Taste	Drücken Sie diese Taste, um zum Muster-Zeichnen-Bildschirm zurückzukehren. Die Stickereidaten werden auf Bilddaten zurückgeschaltet, und die Musterfarben können geändert oder das Muster bearbeitet werden.	33
	Nächster-Faden-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den Teil des Musters zu zeigen, der mit der nächsten Garnfarbe genäht wird, wenn Sie die Nähreihenfolge prüfen. Bei jedem Drücken dieser Taste wird der nächste Teil des Musters gezeigt.	–
	Faden-Zurück-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den Teil des Musters zu zeigen, der mit der vorherigen Garnfarbe genäht wird, wenn Sie die Nähreihenfolge prüfen. Bei jedem Drücken dieser Taste wird der vorherige Teil des Musters gezeigt.	–
	Bild-Taste	Drücken Sie diese Taste, um ein Bild des Musters zu sehen, so wie es genäht wird.	34

Kapitel 2 Erzeugen eines einfachen Musters



Um ein besseres Verständnis zu erhalten, wie diese Software arbeitet, wird hier das Verfahren zum Erzeugen des links abgebildeten Musters als Beispiel beschrieben. Indem Sie ein Muster erzeugen, lernen Sie die Funktion dieser Software in der Praxis.

1

Die Linien des Musters ziehen



Wenn die Freihandlinien-Taste gewählt ist, kann der Stift dazu verwendet werden, freihändig Linien auf dem Bildschirm zu ziehen, genauso wie beim Zeichnen von Bildern oder Text auf Papier.

Freihändiges Ziehen von Linien

1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschalte. (Wenn die Anwendungssoftware gestartet wird, erscheint diese Taste bereits als .)

2 Zeichnen Sie die Bilder mit dem Stift.

Mit dem Touch Pen (Stift) können zwar Linien frei gezeichnet werden, Kreise und gerade Linien werden dabei jedoch nicht perfekt.

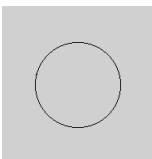
Durch Verwendung einer der anderen Grafiktasten können perfekte Kreise und gerade Linien gezogen werden. Das Verfahren zum verwenden der Grafiktasten zum Zeichnen ist auf den folgenden Seiten beschrieben.

Vorsicht

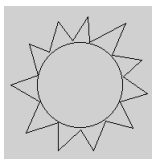
Versuchen Sie nicht, eine Fläche mit Linien zu füllen, andernfalls können die Zeichnungsdaten nicht in Stickereidaten umgewandelt werden.

Wir zeichnen das Muster in der folgenden Reihenfolge.

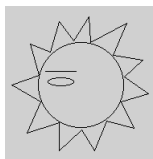
1



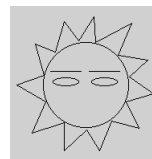
2



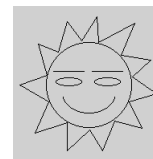
3



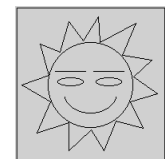
4

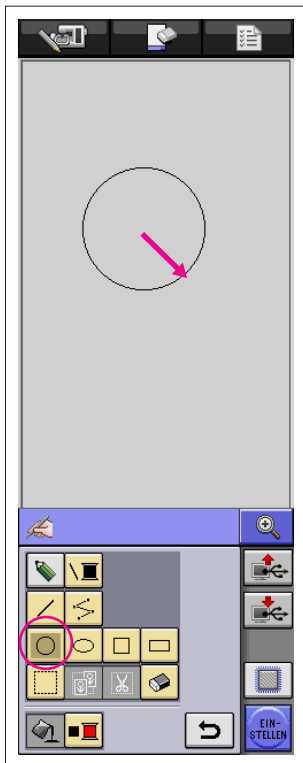


5



6



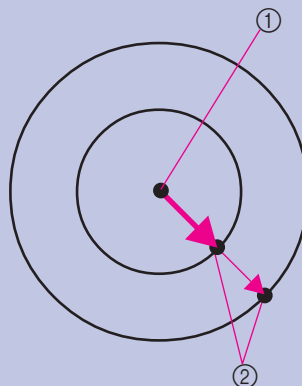


* Der Pfeil in der Abbildung zeigt die Richtung, in die der Stift bewegt wird

1. Einen Kreis zeichnen

- 1 Drücken Sie  so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2 Setzen Sie den Stift auf den Bildschirm, um die Mitte des Kreises zu wählen, und ziehen Sie ihn von dieser Stelle weg, bis der Kreis die gewünschte Größe hat.
- 3 Wenn der Kreis die gewünschte Größe hat, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

Zum Zeichnen eines Kreises

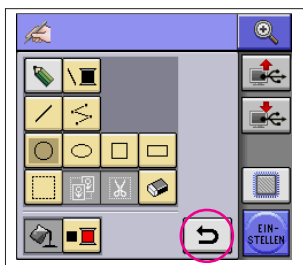


Der Kreis wird mit dem Startpunkt als Mitte und der Linie vom Startpunkt bis zum Endpunkt als Radius gezeichnet.

Die Größe kann nach Wunsch eingestellt werden, bis der Stift vom Bildschirm abgenommen wird.

- ① Startpunkt
- ② Endpunkt

■ Erzeugen des gewünschten Kreises



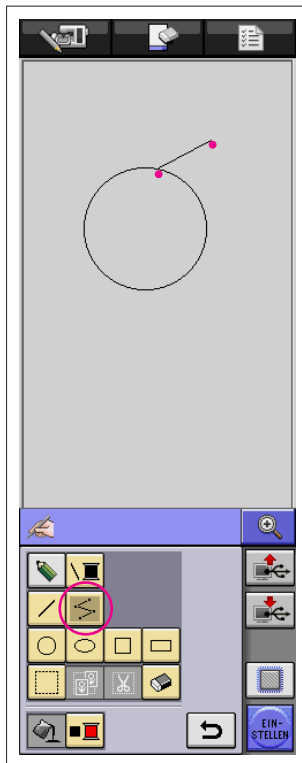
Rückgängig machen

Wenn die Position oder Größe der Form nicht gewünscht ist, kann die gezeichnete Linie gelöscht und neu gezogen werden. Es gibt viele Möglichkeiten zum Löschen von Linien, aber an dieser Stelle beschreiben wir .

Zum Rückgängig machen des Zeichnen-Vorgangs drücken wir . Der letzte ausgeführte Vorgang wird rückgängig gemacht, und das Zeichnen kehrt zu dem Zustand vor dem letzten Vorgang zurück.

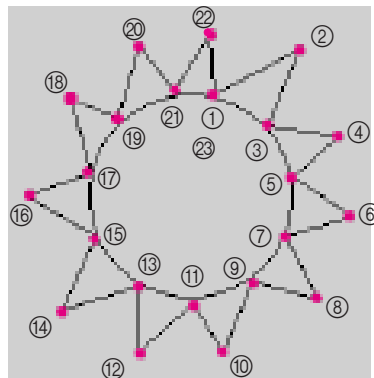
Hinweise

-  kann jederzeit beim Zeichnen des Bildes gedrückt werden. Wenn z.B. eine Linie versehentlich mit einem anderen Vorgang gelöscht wird, drücken Sie diese Taste, um die Linie wieder herzustellen und den Zeichnen-Vorgang zum vorherigen Zustand zurückzusetzen.
- Mit dem Taste wird ein Vorgang rückgängig gemacht.
- Ein Rückgängig-Machen-Vorgang selber kann nicht rückgängig gemacht werden. Zum Beispiel kann diese Taste nicht gedrückt werden, um eine Linie wiederherzustellen, die durch Drücken dieser Taste gelöscht wurde.

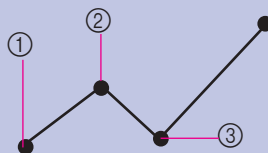


2. Gerade Linien ziehen, die verbunden sind

- 1** Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2** Berühren Sie den Punkt, der den Anfangspunkt der Zeichnung darstellen soll.
- 3** Berühren Sie den nächsten Punkt, wo eine Ecke angefügt werden soll.
Eine gerade Linie wird vom Anfangspunkt zum Endpunkt gezogen.
- 4** Fahren Sie auf gleiche Weise fort, bis die Linie fertig gezogen ist. Eine gerade Linie wird vom letzten Punkt zum Anfangspunkt gezogen.



Gerade Linien ziehen, die verbunden sind



Bei jedem Berühren des Bildschirms mit dem Stift wird eine gerade Linie vom letzten Berührungspunkt zum nächsten Berührungspunkt gezogen.

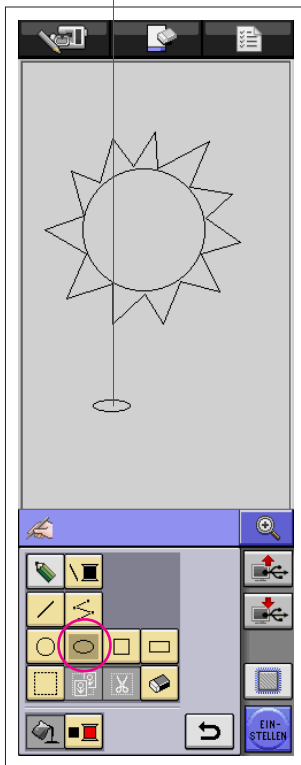
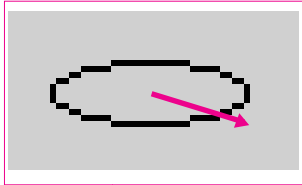
Bei jedem Berühren des Bildschirms wird eine gerade Linie zu dem Vieleck hinzugefügt, bis eine andere Taste gewählt wird.

- ① Startpunkt
- ② Nächster Berührungspunkt
- ③ Nächster Berührungspunkt

Als nächstes zeichnen wir die Augenbrauen und Augen.

Die Augenbrauen und Augen können direkt im Kreis gezeichnet werden; um sie aber an den richtigen Stellen zu zeichnen, damit sie ausgeglichen sind, können wir sie an einer anderen Stelle zeichnen und dann an die gewünschte Stelle schieben.

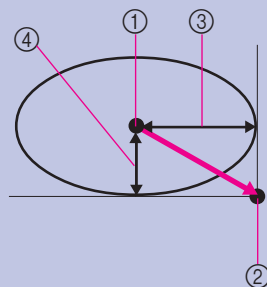
Damit die linken und rechten Augenbrauen und Augen die gleiche Größe haben, zeichnen wir nur eine Seite und kopieren dann diese Zeichnung für die andere Seite.



3. Eine Ellipse zeichnen

- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2 Setzen Sie den Stift auf den Bildschirm, um die Mitte der Ellipse zu wählen, und ziehen Sie ihn von dieser Stelle weg, bis die Ellipse die gewünschte Größe hat.
- 3 Wenn die Ellipse die gewünschte Größe hat, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

Zum Zeichnen einer Ellipse



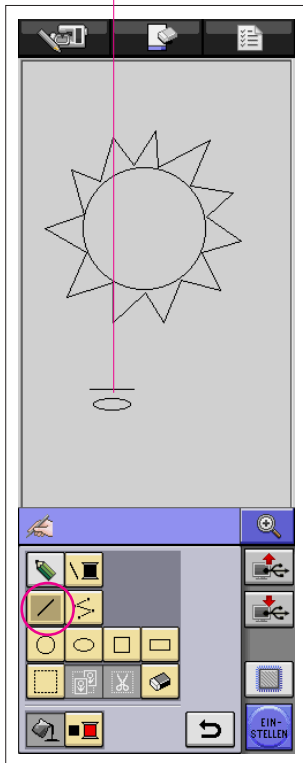
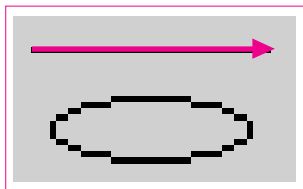
Die Ellipse wird mit dem Startpunkt als Mitte, der waagerechten Länge der Linie vom Startpunkt zum Endpunkt als waagerechter Radius, und der senkrechten Linie vom Startpunkt zum Endpunkt als senkrechter Radius gezeichnet.

Die Größe kann nach Wunsch eingestellt werden, bis der Stift vom Bildschirm abgenommen wird.

* Eine schräge Ellipse, wie rechts gezeigt, kann nicht gezeichnet werden.



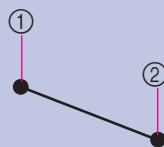
- ① Startpunkt
- ② Endpunkt
- ③ Waagerechte Länge
- ④ Senkrechte Länge



4. Eine gerade Linie ziehen

- 1** Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2** Ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm, bis die Linie die gewünschte Länge hat.
- 3** Wenn die Linie die gewünschte Länge hat, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

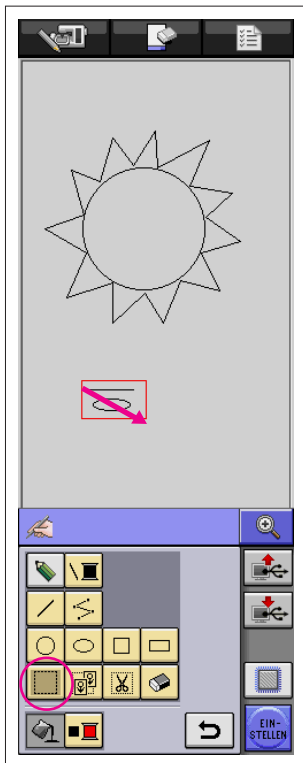
Zum Ziehen einer geraden Linie



Eine gerade Linie wird vom Anfangspunkt zum Endpunkt gezogen.

Die Länge kann nach Wunsch eingestellt werden, bis der Stift vom Bildschirm abgenommen wird.

- ① Startpunkt
- ② Endpunkt



5. Wählen

Wählen Sie die zu kopierenden Ausschnitte.

- * Vor dem Verschieben, Kopieren oder Löschen von Ausschnitten verwenden Sie , um einen zu verschiebenden, kopierenden oder löschenden Bereich zu wählen.

- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2 Von der oberen linken Ecke der Augenbraue ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm entlang, so dass Augenbraue und Auge vollständig in den erscheinenden roten Rahmen (Wahlrahmen) passen.

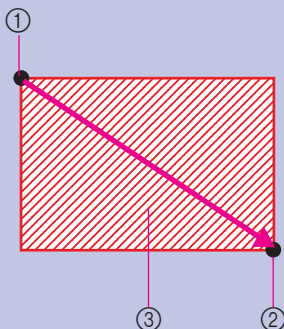
- * Der Wahlrahmen erscheint in rot.

- 3 Wenn der Rahmen die gewünschte Größe hat, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

Hinweise

- Wenn der gewünschte Bereich nicht gewählt werden kann (der Wahlrahmen konnte nicht gezeichnet werden), zeichnen Sie ihn erneut. Berühren Sie den Bildschirm mit dem Stift, um den Wahlrahmen zu löschen, der ursprünglich gezeichnet wurde, und ziehen Sie dann einen neuen Wahlrahmen.
- Nachdem ein Wahlrahmen gezeichnet ist, wird durch Drücken einer anderen Taste als der Kopieren-Taste oder der Ausschneiden-Taste der Wahlrahmen gelöscht.

Zum Zeichnen eines Wahlrahmens

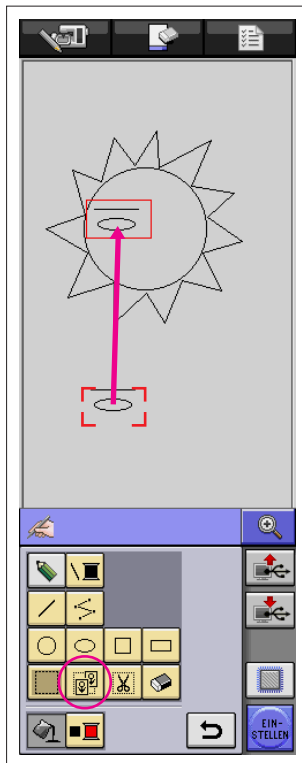


Der rote Rahmen wird mit der geraden Linie vom Startpunkt bis zum Endpunkt als Diagonale gezeichnet. Der gewählte Bereich ist der Bildbereich innerhalb dieses Rahmens. Die Größe kann nach Wunsch eingestellt werden, bis der Stift vom Bildschirm abgenommen wird.

- * Ein schräger Wahlrahmen, wie rechts gezeigt, kann nicht gezeichnet werden.



- ① Startpunkt
- ② Endpunkt
- ③ Gewählter Bereich



6. Kopieren

- * Vor dem Kopieren drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umwechselt, und wählen Sie dann den zu kopierenden Ausschnitt. (Siehe Seite 17.)

1 Drücken Sie .

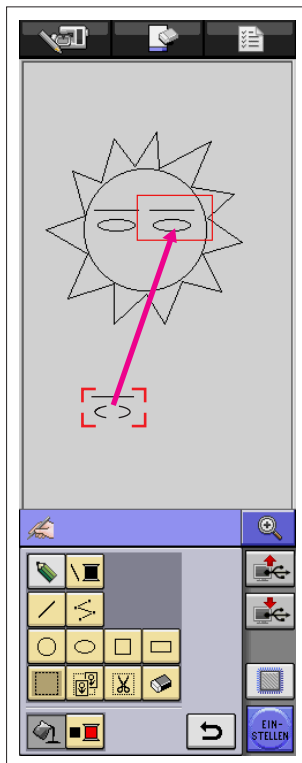
- * Wenn der Signaltonger eingeschaltet wird, erlaubt es der Signaltonger zu prüfen, ob die Taste richtig gedrückt wurde. (Einzelheiten zum Einschalten des Signaltongers siehe Seite 7.)

2 Berühren Sie den Bereich im roten Rahmen (Auswahlrahmen) mit dem Stift, und ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm. Der gewählte Ausschnitt wird kopiert, und diese Kopie kann zur gewünschten Stelle verschoben werden.

3 Wenn der Ausschnitt zur gewünschten Stelle verschoben wurde, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

Hinweise

- Wenn der Ausschnitt nicht zur gewünschten Stelle verschoben werden konnte, berühren Sie den Auswahlrahmen erneut mit dem Stift, und verschieben Sie dann den Ausschnitt zur gewünschten Stelle.



7. Verschieben

- * Vor dem Verschieben drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umwechselt, und wählen Sie dann den zu verschiebenden Ausschnitt. (Siehe Seite 17.)

1 Verfahren Sie, wie unter "5. Wählen" beschrieben, um den zu verschiebenden Ausschnitt zu wählen.

2 Berühren Sie den Bereich im roten Rahmen (Auswahlrahmen) mit dem Stift, und ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm, um den Ausschnitt zu verschieben.

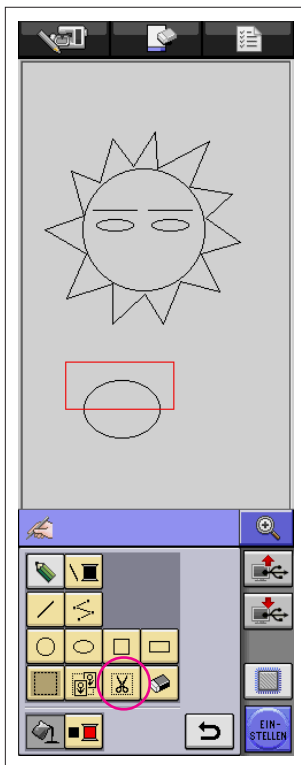
3 Wenn der Ausschnitt zur gewünschten Stelle verschoben wurde, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab.

Hinweise

- Wenn der Ausschnitt nicht zur gewünschten Stelle verschoben werden konnte, berühren Sie den Auswahlrahmen erneut mit dem Stift, und verschieben Sie dann den Ausschnitt zur gewünschten Stelle.

Als nächstes zeichnen wir den Mund.

Eine Linie kann freihändig direkt unter den Augen gezogen werden; in diesem Beispiel zeichnen wir eine halbe Ellipse an einer anderen Stelle und verschieben sie dann an die Stelle im Kreis, wo sie gut ausgeglichen ist.



8. Löschen von Linien (Zeichnen einer Halb-Ellipse)

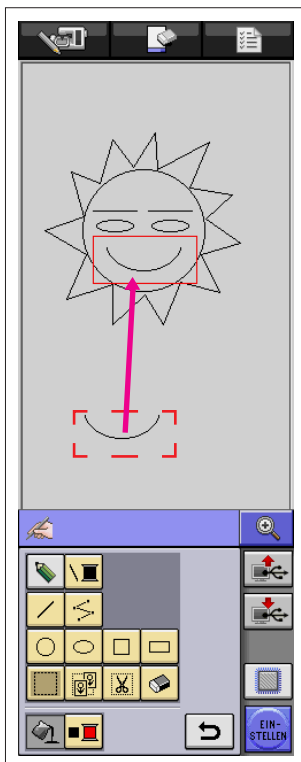
- * An dieser Stelle beschreiben wir, wie Linien mit  gelöscht werden.
- * Vor dem Löschen einer Linie mit  drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umwechselt, und wählen Sie dann den zu löschenden Ausschnitt. (Siehe Seite 17.)
- * Linien können auch durch Wählen der Taste  gelöscht werden. (Siehe Seite 21.)

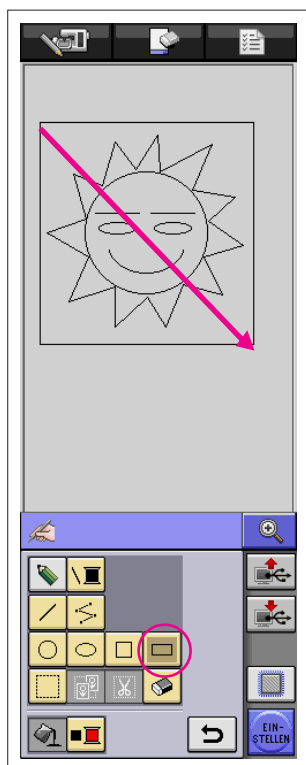
1 Verfahren Sie, wie unter “3. Eine Ellipse zeichnen” beschrieben, um eine Ellipse zu zeichnen.

2 Verfahren Sie, wie unter “5. Wählen” beschrieben, um den zu löschenden Ausschnitt zu wählen. Für dieses Beispiel wählen Sie die obere Hälfte der Ellipse.

3 Drücken Sie . Die Linien innerhalb des Wahlrahmens werden gelöscht.

Wenn die halbe Ellipse gezeichnet ist, verfahren Sie, wie in “7. Verschieben” beschrieben, um den Mund unter die Augen zu verschieben.

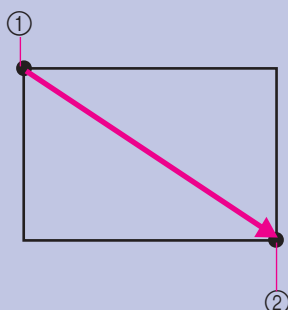




9. Ein Rechteck zeichnen

- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2 Von einer Stelle, die eine Ecke des Rechtecks darstellt, ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm, bis das Rechteck die gewünschte Größe hat.
- 3 Wenn das Rechteck die gewünschte Größe hat, nehmen Sie den Stift vom Bildschirm ab. Damit ist die Zeichnung fertiggestellt.

Zum Zeichnen eines Rechtecks oder Quadrats

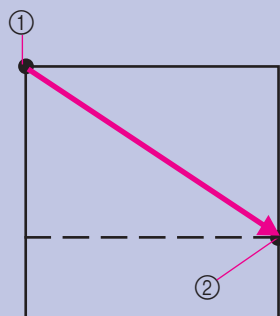


Verwenden Sie  zum Zeichnen von Rechtecken. Das Rechteck wird mit der Linie vom Startpunkt bis zum Endpunkt als Diagonale gezeichnet.

* Ein schräges Rechteck, wie rechts gezeigt, kann nicht gezeichnet werden.



- ① Startpunkt
- ② Endpunkt



Verwenden Sie  zum Zeichnen von Quadraten. Das Quadrat wird als Rechteck mit der Linie vom Startpunkt bis zum Endpunkt als Diagonale gezeichnet, wobei alle Seiten des Rechtecks die gleiche Länge haben.

* Ein schräges Quadrat, wie rechts gezeigt, kann nicht gezeichnet werden.

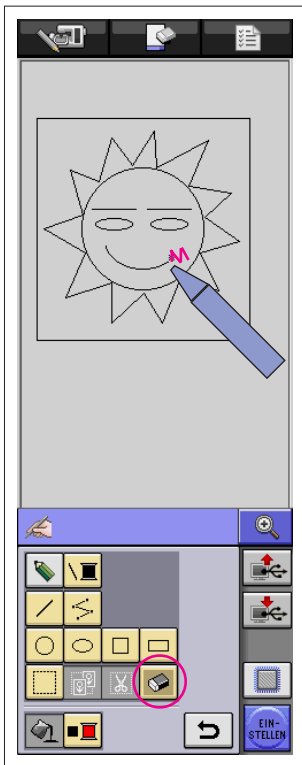


- ① Startpunkt
- ② Endpunkt

Die Größe kann nach Wunsch eingestellt werden, bis der Stift vom Bildschirm abgenommen wird.

■ Die gewünschte Zeichnung erzeugen

Unnötige Linien, und Linien, die falsch gezogen wurde, können durch Drücken von  gelöscht werden. Linien können auch durch Drücken von  ausgeschnitten werden, wie in “8. Löschen von Linien (Zeichnen einer Halb-Ellipse)” auf Seite 19 beschrieben; zum Löschen detaillierter Ausschnitte oder wenn der gewünschte Bereich nicht von einem Wahlrahmen umgeben werden kann, drücken Sie aber . Verwenden Sie die geeignete Methode nach Bedarf.



Löschen von Linien mit

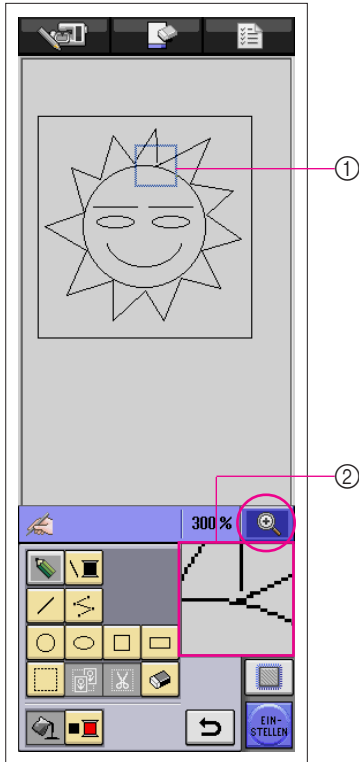
- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
- 2 Berühren Sie den Bildschirm.  erscheint. Ziehen Sie den Stift vor und zurück, um  entlang des zu löschenden Bereichs zu verfolgen. Der mit  verfolgte Bereich wird gelöscht.

Hinweise

- Wenn die Löschen-Taste verwendet wird, kann der Bereich leicht gelöscht werden, wenn er vergrößert wird.

Arbeiten mit Detailausschnitten

Beim Arbeiten mit einem vergrößerten Bereich ist es leichter, einzelne Linien zu ziehen oder zu löschen.



Arbeiten innerhalb des vergrößerten Bereichs

- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.
Der blaue Rahmen und der vergrößerte Bereich erscheinen. Der Ausschnitt des Musters innerhalb des blauen Rahmens erscheint vergrößert.
 - ① Der blaue Rahmen zeigt an, dass der Ausschnitt vergrößert ist.
 - ② Vergrößerter Bereich
- 2 Mit dem Stift berühren Sie den Teil des Musters im Muster-Zeichnen-Bereich, den Sie vergrößern möchten.
- 3 Der blaue Rahmen bewegt sich zu dem Teil des Musters, der gewählt wurde, und dieser Teil erscheint vergrößert im Vergrößerungsbereich.

Hinweise

- Zum Ändern des gezeigten Bereichs ziehen Sie den Stift auf dem Bildschirm, um den blauen Rahmen zu verschieben.

- 4 Das Muster kann innerhalb des vergrößerten Bereichs bearbeitet werden.
Die Vorgänge werden auf gleiche Weise ausgeführt wie im Muster-Zeichnen-Bereich.

Vorsicht

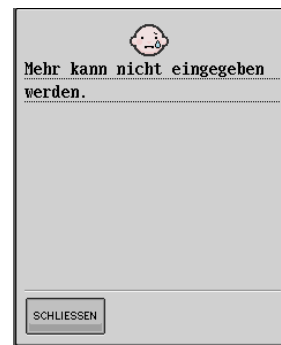
Das Muster kann nicht vom Muster-Zeichnen-Bereich aus bearbeitet werden, während der vergrößerte Bereich erscheint.

■ Schließen des vergrößerten Bereichs

- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.

Vorsichtsmaßnahmen zum Zeichnen

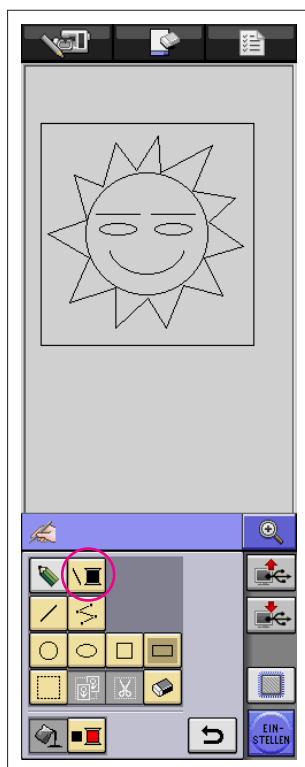
- Versuchen Sie nicht, eine Fläche mit Linien zu füllen, andernfalls können die Zeichnungsdaten nicht in Stickereidaten umgewandelt werden.
- Nur ein geschlossener Bereich kann mit Farbe ausgefüllt werden. Stellen Sie immer sicher, dass der mit Farbe zu füllende Bereich geschlossen ist. Außerdem ist es unmöglich, einen sehr kleinen (sehr dünnen) Bereich zu füllen.
- Nach dem Wählen der Farbe eines Bereichs können andere als mit Freihand gezogene Zeichnungslinien nicht bearbeitet oder hinzugefügt werden. Um eine andere als eine mit Freihand gezogene Linie zu ändern, drücken Sie , um die Zeichnung zu der Stelle vor dem Wählen der ersten Farbe eines Bereichs zurückzusetzen. Vor dem Hinzufügen von Farbe zur Zeichnung stellen Sie sicher, dass die Form der Linien wie gewünscht ist.
- Die Anzahl der Zeichnen-Vorgänge ist begrenzt. Wenn diese Grenze erreicht ist, erscheint die rechts gezeigte Fehlermeldung, und kein anderer Vorgang als Drücken von  kann ausgeführt werden.



Wenn die Zeichnung fertiggestellt ist, fügen Sie Farben nach Wunsch hinzu.

- * Wenn keine Farben hinzugefügt werden setzen Sie mit dem Verfahren wie in "3. Anzeigen des Sticheinstellungen-Bildschirms" auf Seite 29 beschrieben fort. Wenn keine Stichmethode festgelegt ist, setzen Sie mit dem Verfahren wie in "4. Umwandeln in Stickereidaten" auf Seite 33 beschrieben fort.
- * Zum Löschen des gesamten Bereichs und Starten einer neuen Zeichnung drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht, und der Bildschirm erscheint so wie beim Starten von "My Custom Design" (siehe Seite 42).
- * Zum Beenden der Anwendungssoftware und Verwenden der Nähmaschine drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht (siehe Seite 43).
- * Zum Speichern der erzeugten Daten setzen Sie mit dem Verfahren wie in "Speichern von Bilddaten" auf Seite 39 beschrieben fort.

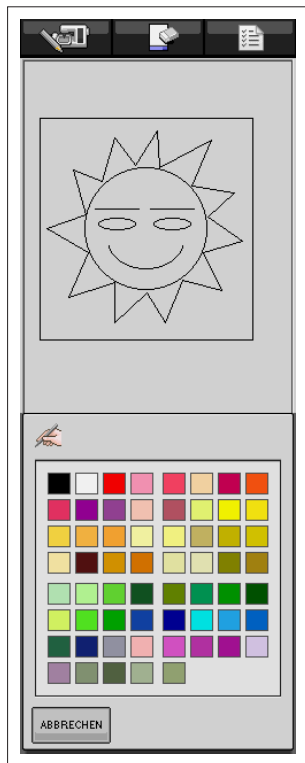
Als nächstes wollen wir den Linien und Bereichen Farbe hinzufügen.



1. Wählen der Linienfarbe

1 Drücken Sie .

- * Wenn die Anwendungssoftware gestartet wird, ist die Linienfarbe Schwarz.



2 Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint.

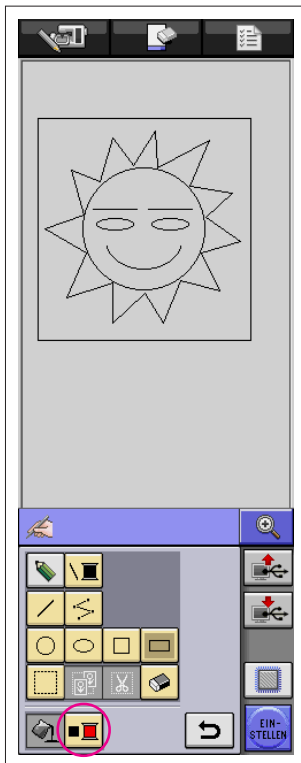
3 Berühren Sie die gewünschte Garnfarbe. In diesem Beispiel wählen Sie Schwarz.
Wenn eine Farbe gewählt ist, wird die Palette automatisch geschlossen.

Die Farbe der Linien im Muster und  wechselt zur gewünschten Farbe.

- * Zum Beenden der Farbwahl drücken Sie .
- * Die Linienfarbe kann auch gewählt werden, bevor die Linie gezogen wird, oder während sie gezogen wird.
- * Die Farbe der Linien im Muster kann geändert werden, auch nachdem eine Linienfarbe gewählt ist.
- * Nachdem die Farbe eines Bereichs gewählt ist, kann die Farbe der Linien nicht mehr geändert werden. Zum Ändern der Farbe der Linien machen Sie alle Vorgänge rückgängig, bis die Zeichnung zu dem Zustand vor der Wahl der ersten Bereichsfarbe zurückschaltet.

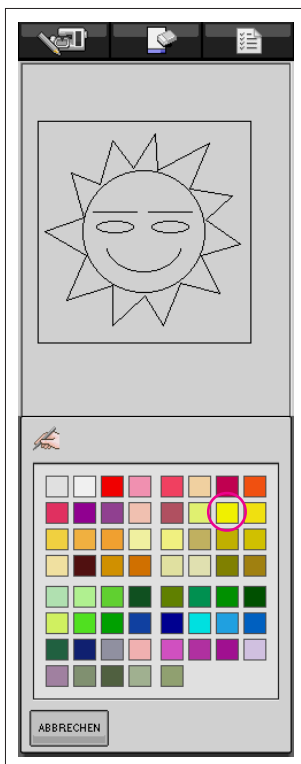
Hinweise

- Ein Bereich kann nicht mit der gleichen Farbe gefüllt werden, die für die Linien gewählt ist.



2. Wählen der Bereichsfarben

1 Drücken Sie .



2 Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint.

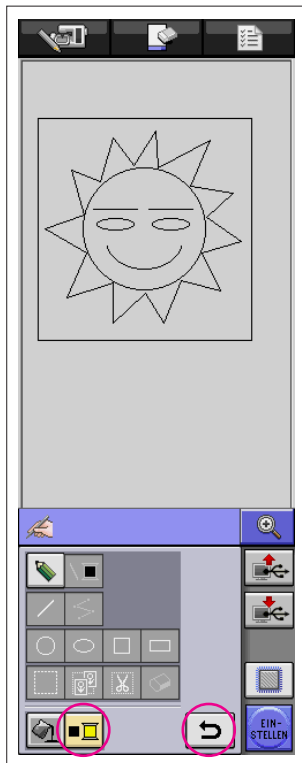
3 Berühren Sie die gewünschte Garnfarbe. In diesem Beispiel wählen Sie Gelb.

* Zum Beenden der Farbwahl drücken Sie .

Hinweise

- Die für die Linien gewählte Farbe steht nicht in der für die Bereiche angebotenen Palette zur Verfügung. Die für die Linien gewählte Farbe kann nicht für einen Bereich gewählt werden.

Wenn Sie den Bereich mit der gleichen Farbe wie der der Linien besticken wollen, wählen Sie eine andere Farbe im Muster, aber verwenden Sie beim Besticken dann die gleiche Garnfarbe.

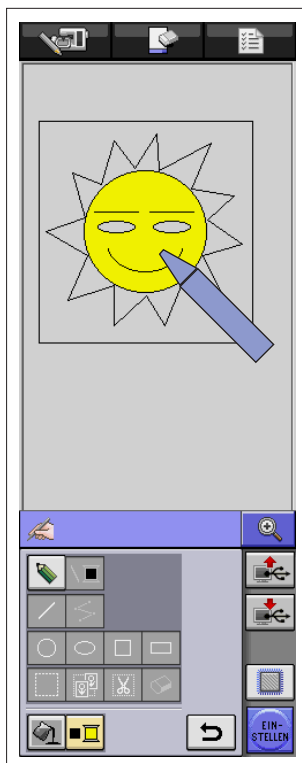


4 Wenn eine Farbe gewählt ist, wird die Palette automatisch geschlossen.

Die Farbe wechselt auf die mit  gewählte Farbe um.

Außerdem wechselt  auf  um, was anzeigt, dass ein Bereich mit der gewählten Farbe ausgefüllt werden kann.

- * Nach dem Wählen der Farbe eines Bereichs können andere als mit Freihand zum Schließen von Öffnungen gezogene Zeichnungslinien nicht hinzugefügt, bearbeitet oder in der Farbe geändert werden. Um eine Linie zu ändern, halten Sie  gedrückt, bis die Zeichnung zu der Stelle vor dem Wählen der ersten Farbe eines Bereichs zurückgesetzt ist.



5 Berühren Sie den mit der Farbe zu füllenden Bereich. Der Bereich wird mit der Farbe gefüllt.

Hinweise

- Nur ein geschlossener Bereich kann mit Farbe ausgefüllt werden. Wenn der gewünschte Bereich nicht mit Farbe gefüllt wird oder wenn ein Bereich, den Sie nicht mit Farbe füllen wollten, gefüllt wird, korrigieren Sie die Linien. (Siehe [Farbe wird nicht hinzugefügt] auf Seite 27.) Außerdem ist es unmöglich, einen sehr kleinen (sehr dünnen) Bereich mit Farbe zu füllen. In diesem Fall halten Sie  gedrückt, bis die Zeichnung zum Zustand vor dem Wählen der ersten Farbe eines Bereichs zurückkehrt, und korrigieren Sie dann die Linien, um den Bereich größer zu machen.

6 Füllen Sie die anderen Bereiche mit Farbe, wie in den Schritten 1 bis 5 beschrieben.

Wenn Sie den falschen Bereich füllen oder wenn Sie die Farbe ändern wollen, wiederholen Sie die Schritt 1 bis 5, um die Farbe zu ändern.

Hinweise

- Die Reihenfolge, in der Farben hinzugefügt werden, ist die gleiche wie die Nähereihenfolge.

Farbe wird nicht hinzugefügt

Nur umrissene Bereiche können mit Farbe gefüllt werden. Wenn ein Bereich nicht mit Farbe gefüllt wird, ist dieser Bereich nicht vollständig von Linien umgeben. Außerdem kann ein Bereich gefüllt werden, den Sie nicht mit Farbe füllen wollten. In diesem Fall kann es sein, dass nur der Bereich, den Sie mit Farbe füllen wollten, nicht von den Linien umgeben ist.

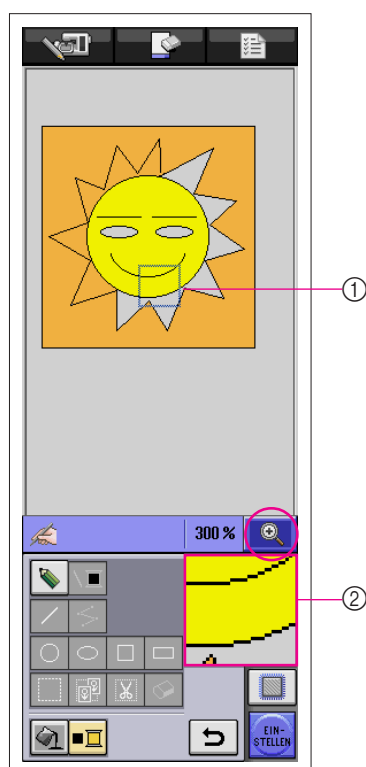
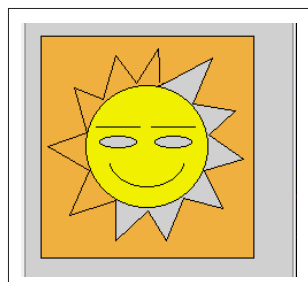
Verwenden Sie , um die Linien so zu korrigieren, dass die Bereiche umrissen sind.

Korrigieren

Beispiel

Der Hintergrund wurde mit Farbe gefüllt, als wir versuchten, nur die Strahlen der Sonne auszufüllen.

Da die Strahlen der Sonne nicht vollständig von Linien eingeschlossen sind, müssen wir die offenen Stellen suchen und diese schließen.

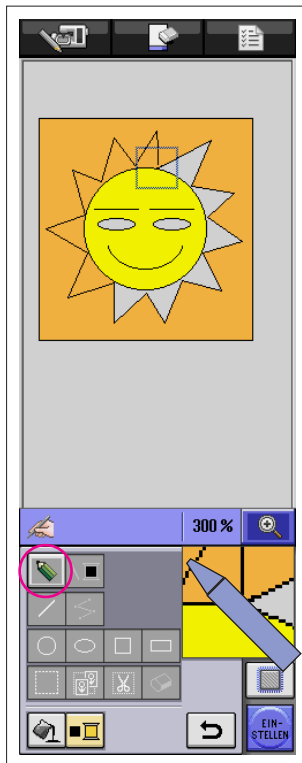


- 1 Drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.

Der blaue Rahmen und der vergrößerte Bereich erscheinen. Der Ausschnitt des Musters innerhalb des blauen Rahmens erscheint vergrößert innerhalb des Vergrößerungsbereichs.

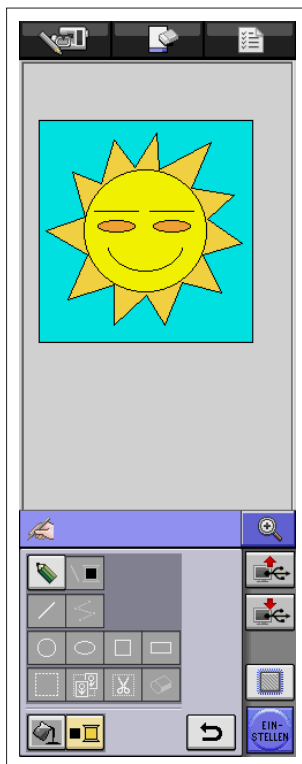
- ① Der blaue Rahmen zeigt an, dass der Ausschnitt vergrößert ist.
- ② Vergrößerter Bereich

- 2 Berühren Sie den Bildschirm mit dem Stift, um den blauen Rahmen zu verschieben, und finden Sie die Öffnungen in der Linie.



3 Nach dem Finden der Öffnung drücken Sie , so dass die Bildschirmtaste auf  umschaltet.

4 Innerhalb des vergrößerten Bereichs schließen Sie die Öffnung in der Linie.



5 Ändern Sie die Farbe des Hintergrunds wie in Schritt 1 bis 5 unter "2. Wählen der Bereichsfarben" auf Seite 25 beschrieben.

Nachdem Farben für alle Bereiche festgelegt sind, legen Sie die Sticheinstellungen fest

- * Wenn keine Sticheinstellungen festgelegt sind, setzen Sie mit dem Verfahren wie in "4. Umwandeln in Stickereidaten" auf Seite 33 beschrieben fort.
- * Zum Löschen des gesamten Bereichs und Starten eines neuen drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht, und der Bildschirm erscheint so wie beim Starten von "My Custom Design" (siehe Seite 42).
- * Zum Beenden der Anwendungssoftware und Verwenden der Nähmaschine drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht (siehe Seite 43).
- * Zum Speichern der erzeugten Daten setzen Sie mit dem Verfahren wie in "Speichern von Bilddaten" auf Seite 39 beschrieben fort.

Linien der Zeichnung werden mit Satinstichen gezeichnet, und genähte Bereiche mit Füllstichen ausgefüllt.

Die folgenden Einstellungen können eingegeben werden.

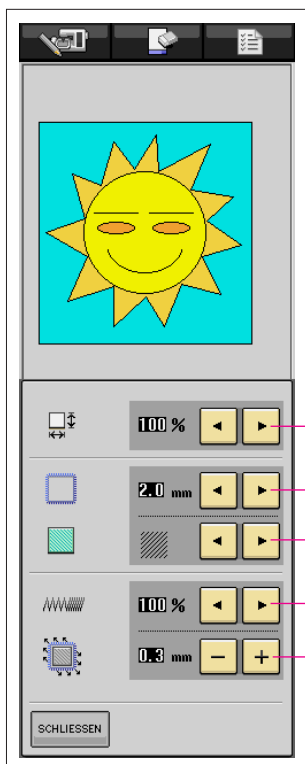
- ① Satinstich (Linien): Dicke und Stickdichte
- ② Füllstich (Flächen): Nährichtung und Stichdichte

Wenn die Zeichnungsdaten gespeichert werden können die Einstellungen nach einer Probestickerei des Designs geändert werden. (Siehe [Speichern von Bilddaten] auf Seite 39.)



1. Anzeigen des Sticheinstellungen-Bildschirms

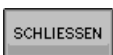
- 1 Drücken Sie .

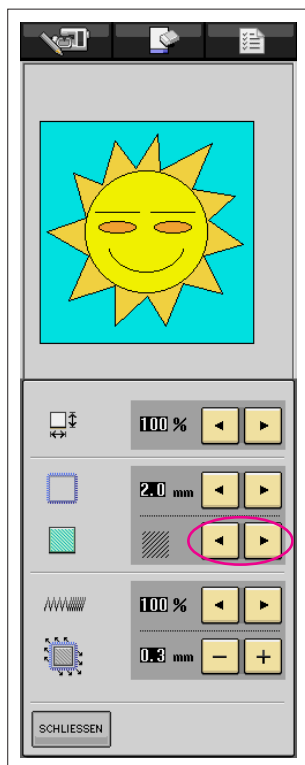
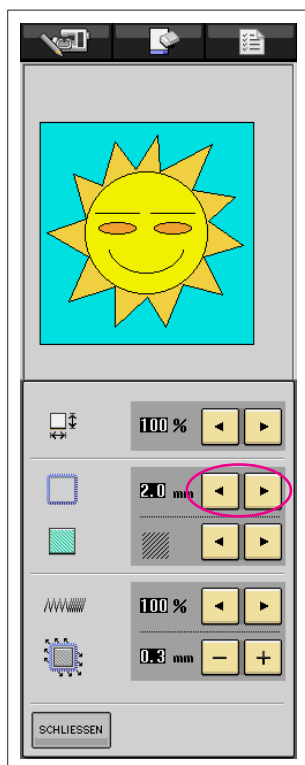


- 2 Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint.

- ① Verkleinert die Größe des Musters
Die Größe des gezeichneten Musters kann geändert werden. (Siehe Seite 32.)
- ② Legt die Breite der Satinstiche fest, die zum Nähen der Linien der Zeichnung verwendet werden (siehe Seite 30).
- ③ Legt die Nährichtung für Füllstiche fest (siehe Seite 30).
- ④ Legt die Stichdichte fest (siehe Seite 31).
- ⑤ Korrigiert Schrumpfung
Beim Nähen von Stickereien können gestickte Bereiche schrumpfen. In diesem Fall kann die Stickerei korrigiert werden, um Schrumpfung zu verhindern. (Siehe Seite 44.)

* Zum Beenden der Festlegung von Einstellungen drücken Sie





2. Festlegen der Breite von Satinstichen

- 1 Drücken Sie oder neben .

(Die Vorgabeeinstellung ist 2,0 mm beim Starten der Anwendungssoftware.)

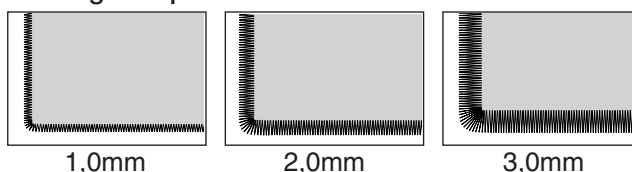
Zur Wahl einer schmalere Breite drücken Sie . Zum Wählen einer größeren Breite drücken Sie .

Bei jedem Drücken von wird die Breite um 0,5 mm verringert.

Bei jedem Drücken von wird die Breite um 0,5 mm verbreitert.

Eine Einstellung zwischen 1,0 mm und 3,0 mm in Einheiten von 0,5 kann festgelegt werden.

Einstellungsbeispiele



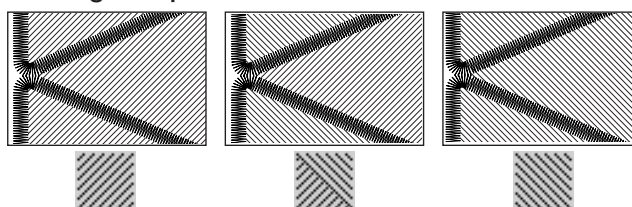
3. Festlegen der Nährichtung der Füllstiche

- 1 Drücken Sie oder neben .

(Die Vorgabeeinstellung ist beim Starten der Anwendungssoftware.)

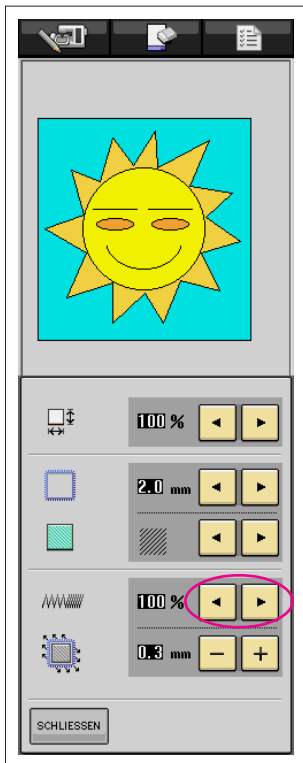
Bei jedem Drücken von wird die Einstellung in der folgenden Reihenfolge umgeschaltet: → → . Drücken Sie , um die Reihenfolge von umzukehren.

Einstellungsbeispiele



Hinweise

- Wenn die Größe des erzeugten Musters größer als 10 cm x 10 cm beträgt, wird empfohlen, dass eingestellt wird, um Schrumpfung zu verhindern.

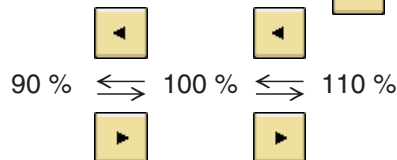


4. Festlegen der Stichdichte

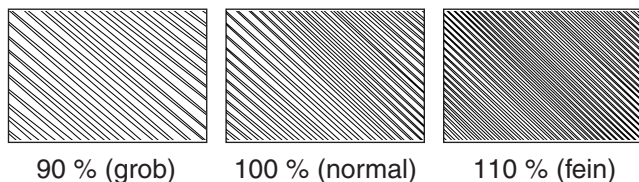
1 Drücken Sie  oder  neben .

(Die Vorgabeeinstellung ist 100% beim Starten der Anwendungssoftware.)

Zum Wählen einer gröberen Dichte drücken Sie . Zur Wahl einer feineren Dichte drücken Sie .



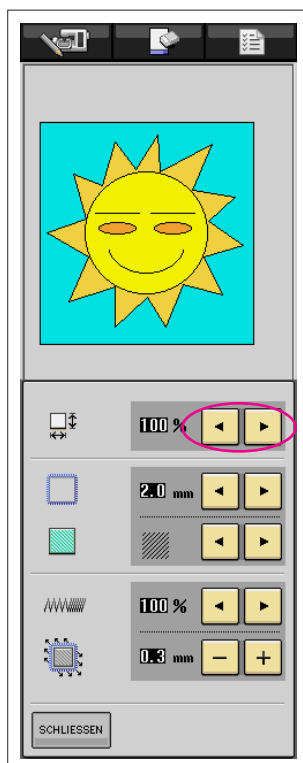
Einstellungsbeispiele



Hinweise

- Es wird empfohlen, eine feinere Stichdichte zu wählen, wenn eine Detailzeichnung erstellt wird.
- Wenn Bereiche einer Stickerei schrumpfen, wenn eine Probestickerei des Designs genäht wird, legen Sie eine gröbere Stichdichte fest. Setzen Sie die Probestickerei fort, während Sie die Stichdichte einstellen.

2 Nachdem die gewünschten Einstellungen festgelegt sind, drücken Sie . Der Bildschirm kehrt zu dem vor der Anzeige der Sticheinstellungen angezeigten zurück.



Verringern der Mustergröße

Die Größe des erzeugten Musters kann geändert werden. Wählen Sie eine Größe von 50%, 70% und 100%.

Hinweise

- Das Muster kann auch vom Stickerei- oder Stickerei-Bearbeiten-Bildschirm der Nähmaschine vergrößert oder verkleinert werden. Wenn die gewünschte Größe nicht mit dieser Software gewählt werden kann oder wenn eine spezifische Größe bearbeitet werden muss, stellen Sie die Größe von der Nähmaschine aus ein.

1 Drücken Sie  im Muster-Zeichnen-Bildschirm. Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint.

2 Drücken Sie  oder  neben .

Drücken Sie  einmal, um die Größe auf 70% zu verringern. Drücken Sie  erneut, um die Größe auf 50% zu verringern.

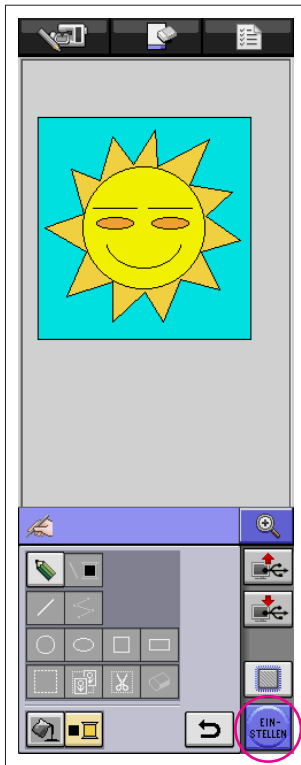
Zum Zurückstellen auf die Originalgröße (100%) drücken Sie .

3 Drücken Sie . Der Bildschirm kehrt zu dem vor der Anzeige der Sticheinstellungen angezeigten zurück.

Nachdem die Sticheinstellungen gewählt sind, wandeln Sie die Bilddaten in Stickereidaten um.

- * Zum Löschen des gesamten Bereichs und Starten einer neuen Zeichnung drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht, und der Bildschirm erscheint so wie beim Starten von "My Custom Design" (siehe Seite 42).
- * Zum Beenden der Anwendungssoftware und Verwenden der Nähmaschine drücken Sie . Alle bisher gezeichneten Daten werden gelöscht (siehe Seite 43).
- * Zum Speichern der erzeugten Daten setzen Sie mit dem Verfahren wie in [Speichern von Bilddaten] auf Seite 39 beschrieben fort.

Jetzt können die erzeugten Bilddaten in Stickereidaten umgewandelt werden.



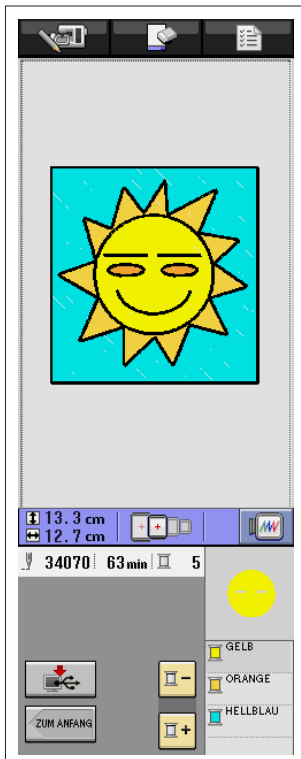
1 Drücken Sie



Die folgende Meldung erscheint.



2 Wenn die Bilddaten korrekt in Stickereidaten umgewandelt werden, erscheint der links gezeigten Stickereidaten-Prüfbildschirm. Das Muster bewegt sich zur Mitte des Anzeigebereichs, und die Stickdaten werden gezeigt.



Wenn die links gezeigte Meldung erscheint, enthält die Zeichnung entweder zu viele Linien, oder das Design ist zu kompliziert, um in Stickereidaten umgewandelt zu werden.

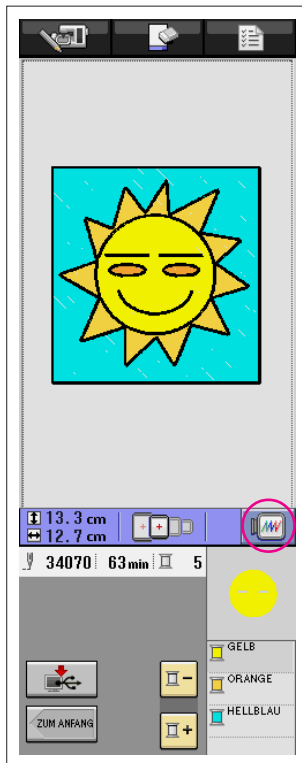
Drücken Sie , um zum Muster-Zeichnen-Bildschirm zurückzuschalten, und korrigieren Sie die Daten.

In diesem Bildschirm kann die Anzahl der Garnfarben und die Anzahl der Stiche im erzeugten Muster geprüft werden. Einzelheiten über die verschiedenen Anzeigen siehe "Stickereidaten-Prüfbildschirm" auf Seite 11.

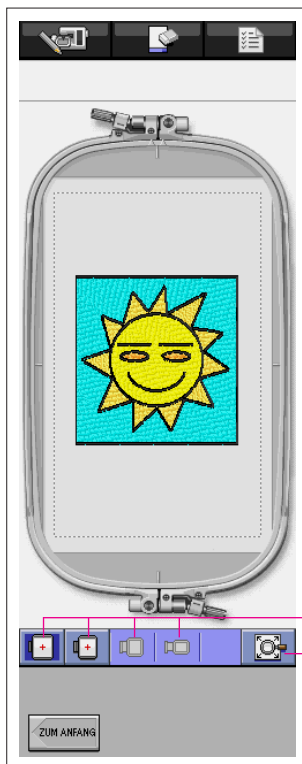
Zum Ändern des Musters drücken Sie , um die Stickereidaen zurück in Bilddaten umzuwandeln und im Muster-Zeichnen-Bildschirm zu zeigen.

* Andere als mit Freihand zum Schließen von Öffnungen gezogene Zeichnungslinien können allerdings nicht hinzugefügt, bearbeitet oder in der Farbe geändert werden. Um eine Linie zu ändern, halten Sie  gedrückt, bis die Zeichnung zu der Stelle vor dem Wählen der ersten Farbe eines Bereichs zurückgesetzt ist.

Betrachten eines Bildes des Stickmusters



1 Drücken Sie .

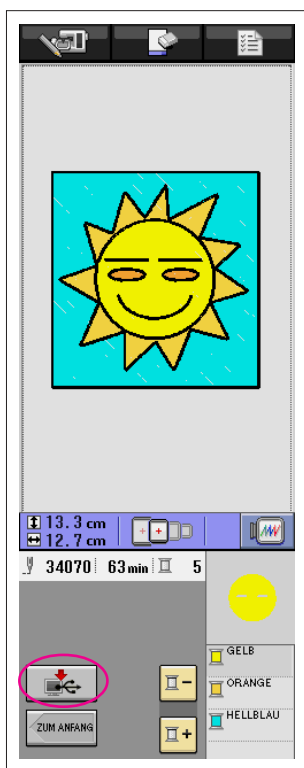


2 Ein Bild des Musters, so wie es genäht wird, erscheint.

- ① Drücken Sie diese Tasten, um das Muster in verschiedenen Größen von Stickrahmen zu zeigen. Graue Stickrahmen auf grauen Tasten stehen für die Auswahl nicht zur Verfügung.
- ② Drücken Sie diese Taste, um das Muster vergrößert zu zeigen.

3 Drücken Sie , um zur vorherigen Bildschirmanzeige zurückzuschalten.

Die Stickereidaten können auf dem USB-Medium gespeichert werden.



Hinweise

- Gespeicherte Stickereidaten können nicht mit "My Custom Design" abgerufen werden. Um Daten abzurufen und mit "My Custom Design" zu bearbeiten, speichern Sie die Bilddaten vor dem Umwandeln in Stickereidaten auf ein USB-Medium oder drücken Sie nach der Umwandlung die Taste **ZUM ANFANG**, um zum Bildschirm "Muster zeichnen" zurückzukehren und speichern Sie dann die Bilddaten auf das USB-Medium. (Siehe "Speichern von Bilddaten" auf Seite 39.)

1 Drücken Sie .



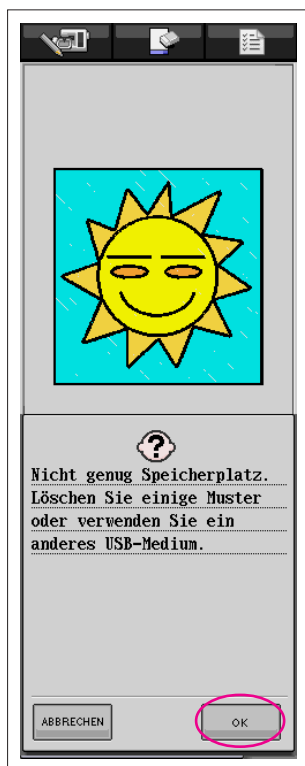
2 Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint. Wenn die Stickereidaten erfolgreich gespeichert wurden, erscheint die vorherige Bildschirmanzeige automatisch.

- * Das Speichern der Stickereidaten nimmt etwa 10 Sekunden in Anspruch.

Hinweise

- Schalten Sie die Maschine nicht aus, während die Meldung [Saving] (Speicherung) angezeigt wird, da die Stickereidaten sonst verloren gehen könnten. Außerdem dürfen Sie nicht während des Schreibvorgangs auf ein USB-Medium das USB-Medium entfernen, da sonst das USB-Medium beschädigt werden kann.

■ Wenn die Stickereidaten nicht gespeichert werden können



Wenn der links gezeigte Bildschirm erscheint, können die Stickereidaten nicht gespeichert werden, weil entweder das USB-Medium voll ist oder die Stickereidaten größer als der vorhandene Speicherplatz sind. Um die Stickereidaten speichern zu können, müssen alle vorher gespeicherten Stickereidaten gelöscht werden.

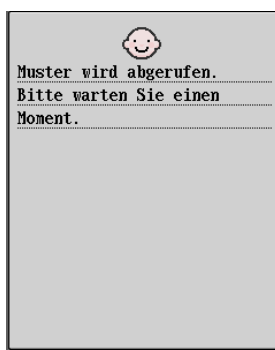
* Zum Beenden des Speicherns drücken Sie **ABBRECHEN**.

Löschen gespeicherter Daten

1 Drücken Sie **OK**.

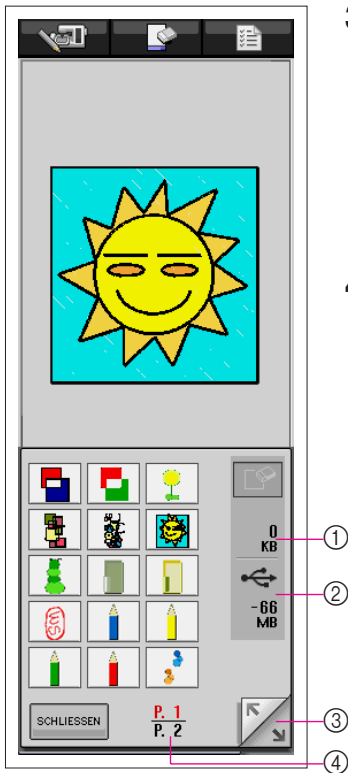
* Um das USB-Medium zu wechseln, drücken Sie **ABBRECHEN**.

2 Die folgende Meldung erscheint.



Hinweise

- Nicht die Maschine ausschalten, während diese Meldung erscheint, da sonst die gespeicherten Daten verloren gehen können. Außerdem dürfen Sie das USB-Medium nicht entfernen, da sonst das USB-Medium beschädigt werden kann.

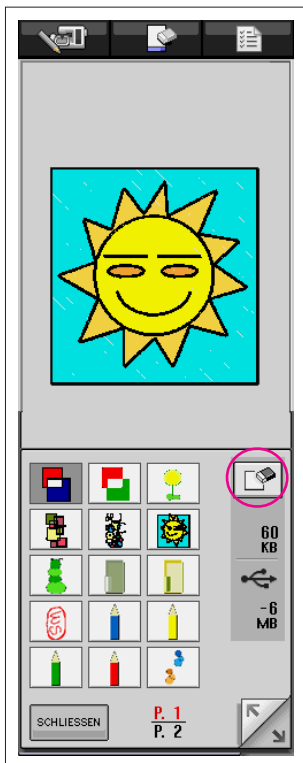


3 Eine Liste gespeicherter Stickereidaten erscheint.

- * Beim Speichern auf ein USB-Medium, das andere Daten als die Stickereidaten enthält, wie etwa Bilddaten, erscheint nichts im Display. Drücken Sie **SCHLIESSEN** und wechseln Sie das USB-Medium.
- * Zum Beenden des Abrufs drücken Sie **SCHLIESSEN**.

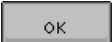
4 Wählen Sie das zu löschende Muster.

- ① Wenn ein Muster zum Löschen gewählt ist, erscheint die Größe der Daten des gewählten Musters.
 - ② Die Größe des auf dem USB-Medium verfügbaren Speicherplatzes wird angezeigt.
 - ③ Jede Seite der Liste zeigt 15 Stickmuster. Zum Betrachten der nächsten Seite drücken Sie . Zum Betrachten der vorherigen Seite drücken Sie .
 - ④ Die Seitennummer für die gezeigte Liste und die gesamte Seitenzahl erscheinen.
- * Wenn nur eine Seite vorhanden ist, erscheinen ③ und ④ nicht.



5 Drücken Sie



6 Zum Löschen der Daten drücken Sie .

* Zum Abbrechen des Löschvorgangs drücken Sie .



7 Die Stickereidaten werden gelöscht, und wenn der erforderliche Speicherplatz verfügbar gemacht wird, werden die neuen Stickereidaten automatisch gespeichert. Wenn der freie Platz nicht ausreicht, muss ein weiteres Stickmuster gelöscht werden.

* Beim Speichern auf ein USB-Medium, das andere Daten als Stickereidaten enthält, wie etwa Bilddaten, kann es sein, dass die neuen Stickereidaten nicht gespeichert werden können, auch nachdem Stickereidaten gelöscht wurden. Drücken Sie in diesem Fall  und wechseln das USB-Medium.

Wenn die Stickereidaten erfolgreich gespeichert wurden, erscheint die vorherige Bildschirmanzeige automatisch.

* Das Speichern der Stickereidaten nimmt etwa 10 Sekunden in Anspruch.

Hinweise

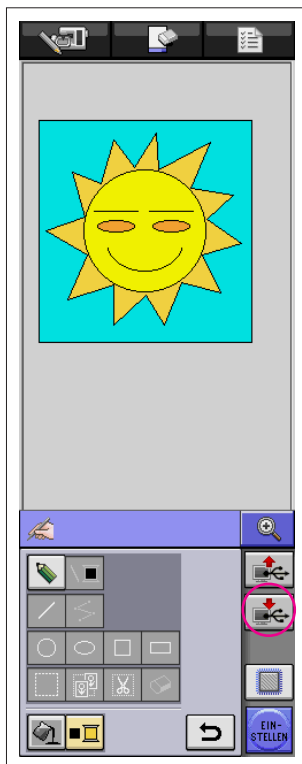
- Nicht die Maschine ausschalten, während die Meldung [Saving] (Speicherung) erscheint, da sonst die gespeicherten Stickereidaten verloren gehen können.

Kapitel 3 Andere Funktionen

Speichern von Bilddaten

Speichern von Bilddaten

Gespeicherte Daten, die in Stickereidaten umgewandelt wurden, können nicht mit "My Custom Design" abgerufen werden. Um Daten abzurufen und mit "My Custom Design" zu bearbeiten, speichern Sie die Bilddaten vor dem Umwandeln in Stickereidaten auf ein USB-Medium oder drücken Sie nach der Umwandlung die Taste , um zum Bildschirm "Muster zeichnen" zurückzukehren und speichern Sie dann die Daten.



- 1 Setzen Sie ein USB-Medium in die USB-Anschlussbuchse für Medien ein.

Vorsicht

- Die Stecker am USB-Kabel lassen sich nur in einer Richtung in die Anschlussbuchse einstecken.
- Legen Sie keine USB-Medien ein, die andere als die mit unserer Anwendung erzeugte Daten enthält. (Es können nur Daten im Format .pm6 und .phc verwendet werden.)

- 2 Drücken Sie .

- * Die Taste  steht nicht zur Verfügung, wenn das Muster im vergrößerten Bereich gezeigt wird. Drücken Sie die Taste , um den geschlossenen Bereich zu schließen.



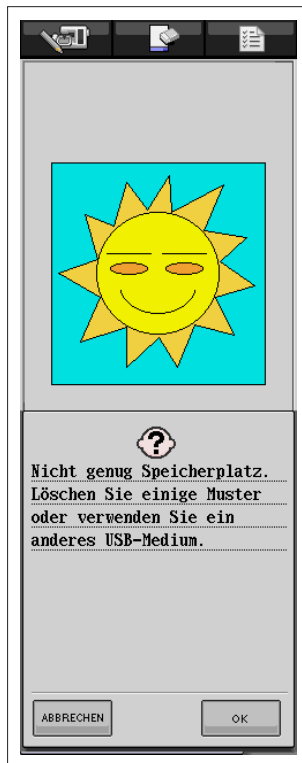
- 3 Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint. Wenn die Bilddaten erfolgreich gespeichert wurden, erscheint die vorherige Bildschirmanzeige automatisch.

- * Das Speichern der Bilddaten nimmt etwa 10 Sekunden in Anspruch.

Vorsicht

Nicht die Maschine ausschalten, während die Meldung [Saving] (Speicherung) erscheint, da sonst die gespeicherten Daten verloren gehen können. Außerdem dürfen Sie das USB-Medium nicht entfernen, da sonst das USB-Medium beschädigt werden kann.

■ Wenn die Bilddaten nicht gespeichert werden können



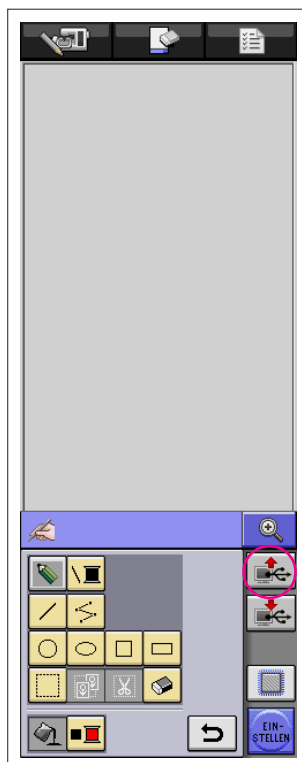
Wenn der links gezeigte Bildschirm erscheint, können die Bilddaten nicht gespeichert werden, weil entweder das USB-Medium voll ist oder die Stickereidaten größer als der vorhandene Speicherplatz sind. Damit die Bilddaten auf dem USB-Medium gespeichert werden können, müssen zuvor gespeicherte Bilddaten gelöscht werden.

- * Um das USB-Medium zu wechseln oder das Speichern abzubrechen, drücken Sie **ABBRECHEN**.

Bilddaten werden auf gleiche Weise gelöscht, in der Stickereidaten gelöscht werden. Einzelheiten siehe Seite 36.

- * In den folgenden Fällen können Daten nicht auf dem USB-Medium gespeichert werden. Drücken Sie **ABBRECHEN** und wechseln Sie das USB-Medium.
 - Beim Speichern auf ein USB-Medium, das nur andere als Bilddaten enthält, wie etwa Stickereidaten, und es erscheint keine Liste von Bilddaten, auch wenn **OK** gedrückt wird.
 - Beim Speichern auf ein USB-Medium, das nur andere als Bilddaten enthält, wie etwa Stickereidaten, und die neuen Bilddaten werden nicht gespeichert, auch nachdem andere Bilddaten gelöscht wurden.

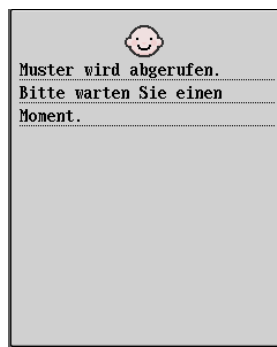
Abrufen von Bilddaten



- 1 Drücken Sie  im Muster-Zeichnen-Bildschirm.

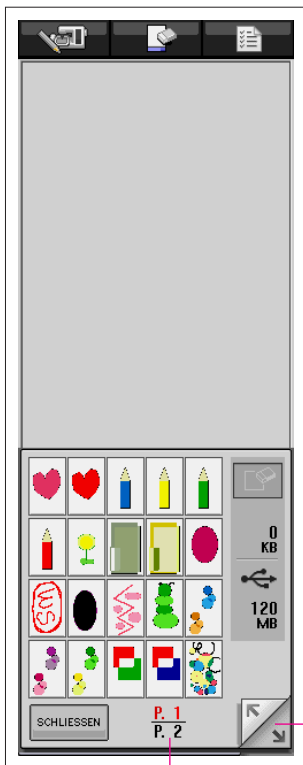
- * Die Taste  steht nicht zur Verfügung, wenn das Muster im vergrößerten Bereich gezeigt wird. Drücken Sie die Taste , um den geschlossenen Bereich zu schließen.

- 2 Die folgende Meldung erscheint.



Vorsicht

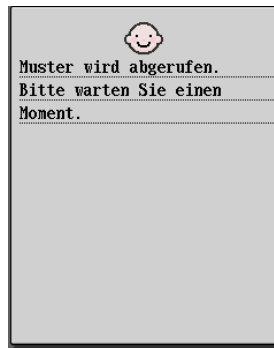
Nicht die Maschine ausschalten, während diese Meldung erscheint, da sonst die gespeicherten Daten verloren gehen können. Außerdem dürfen Sie während des Abrufens von Daten das USB-Medium nicht entfernen, da sonst das USB-Medium beschädigt werden kann.



3 Eine Liste gespeicherter Bilddaten erscheint.

4 Wählen Sie die abzurufenden Bilddaten.

5 Die folgende Meldung erscheint.



Vorsicht

Nicht die Maschine ausschalten, während diese Meldung erscheint, da sonst die gespeicherten Daten verloren gehen können. Außerdem dürfen Sie während des Abrufens von Daten das USB-Medium nicht entfernen, da sonst das USB-Medium beschädigt werden kann.

① Jede Seite der Liste zeigt 20 Bilddaten. Zum Betrachten der nächsten Seite drücken Sie . Zum Betrachten der vorherigen Seite drücken Sie .

② Die Seitennummer für die gezeigte Liste und die gesamte Seitenzahl erscheinen.

* Wenn nur eine Seite vorhanden ist, erscheinen ① und ② nicht.

* Zum Beenden des Abrufs drücken Sie .

6 Die gewählten Bilddaten erscheinen.

① Beim Drücken der Taste werden die ausgewählten Bilddaten vom USB-Medium gelöscht.

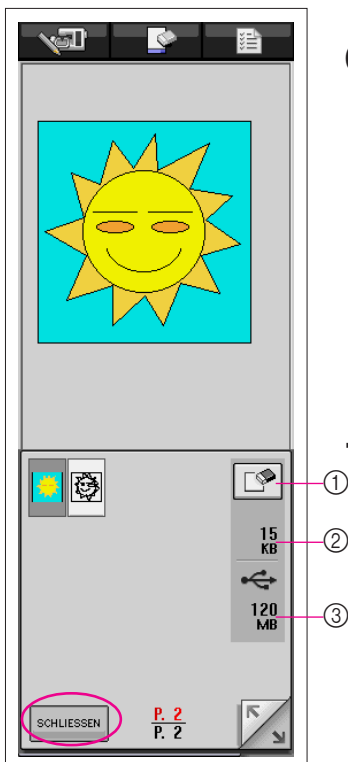
② Die Größe der gewählten Bilddaten wird gezeigt.

③ Die Größe des auf dem USB-Medium verfügbaren Speicherplatzes wird angezeigt.

Vorsicht

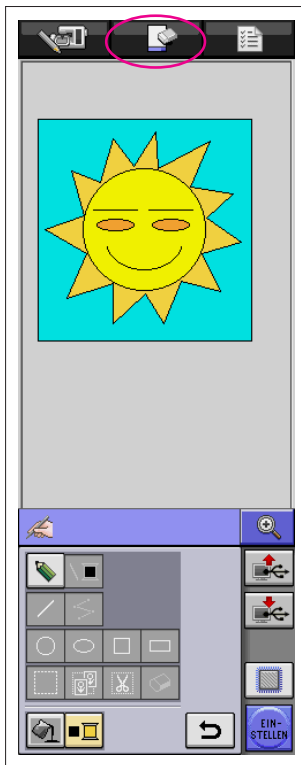
Bevor Bilddaten abgerufen werden, werden die momentan gezeigten Daten gelöscht. Stellen Sie sicher, dass erforderliche Daten vor dem Abrufen von Bilddaten gespeichert werden.

7 Drücken Sie .



LÖSCHEN DES BILDSCHIRMS

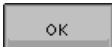
Alle ausgeführten Vorgänge können gestoppt werden, und der Bildschirm erscheint wie beim ersten Starten von "My Custom Design".

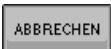


1 Drücken Sie .

2 Die folgende Meldung erscheint.



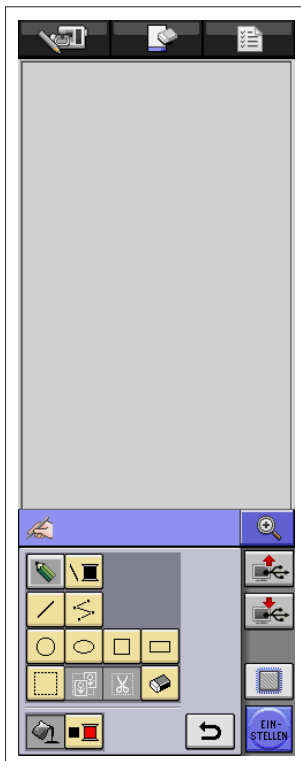
3 Zum Löschen der Daten drücken Sie .

* Zum Abbrechen des Löschvorgangs drücken Sie .

4 Der Bildschirm erscheint so wie beim Starten der Anwendungssoftware.

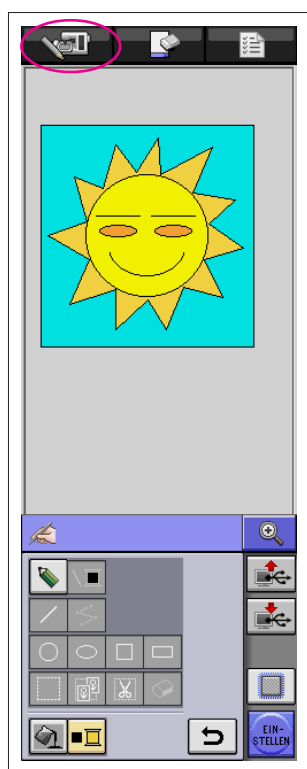
Hinweise

- Bevor der Bildschirm zurückgesetzt wird, werden die momentan gezeigten Daten gelöscht. Stellen Sie sicher, dass erforderliche Daten vor dem Rücksetzen des Bildschirms gespeichert werden.



BEENDEN DER ANWENDUNGSSOFTWARE, UM DIE NÄHMASCHINE ZU VERWENDEN

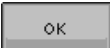
Sie können die Anwendungssoftware beenden, um die Nähmaschine zu verwenden, ohne die Nähmaschine ein- und wieder auszuschalten.



1 Drücken Sie .

2 Die folgende Meldung erscheint.



3 Zum Beenden der Anwendungssoftware drücken Sie .

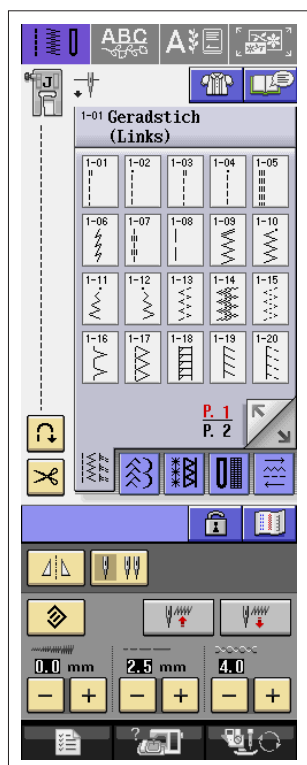
* Zum Stoppen des Beendens der Anwendungssoftware drücken Sie



4 Der Bildschirm erscheint so wie beim Starten der Nähmaschine. Wenn ein USB-Medium mit Anwendungssoftware eingesetzt worden ist, erscheint der Programmbildschirm oder ein Bildschirm, der die Wahl einer Maschine erlaubt. In diesem Fall drücken Sie die Taste für die Nähmaschine.

Hinweise

- Bevor die Anwendungssoftware beendet wird, werden die momentan gezeigten Daten gelöscht. Stellen Sie sicher, dass erforderliche Daten vor dem Beenden der Applikation gespeichert werden.



KORRIGIEREN VON SCHRUMPUNG

Wenn erzeugte Stickereidaten genäht werden, können Bereiche der Stickerei schrumpfen. In diesem Fall korrigieren Sie die Schrumpfung.

■ Schrumpfung

Die Größe des Musters wird vergrößert, und Bereiche (Füllstiche) schrumpfen in der Nährichtung. Da Bereiche schrumpfen, während Linien (Satinstiche) mit der Größe vor dem Schrumpfen genäht werden, sind die Linien und Bereiche nicht mehr ausgerichtet.

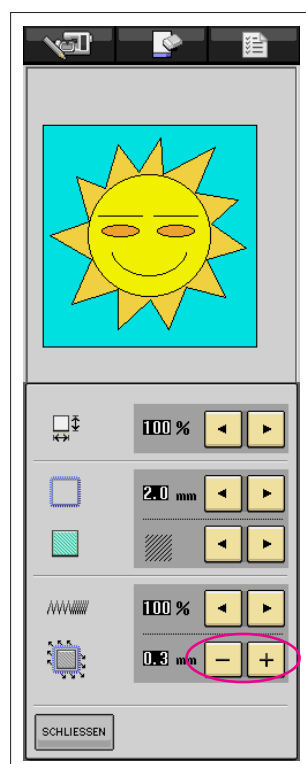
Um dies zu verhindern, stellen Sie die Länge der Linien so ein, dass sie in Nährichtung sind und größer als die Originaldaten.

0.3

← Nährichtung →
Originaldaten

0.4

←← Nährichtung →→
Eingestellte Daten
Jeder Pfeil stellt einen Schrumpfungseinstellwert dar (0,1 mm Einheiten)



1 Die Daten im Muster-Zeichnen-Bildschirm mit geschrumpften Bereichen anzeigen, und dann  drücken. Die links gezeigte Bildschirmanzeige erscheint.

2 Drücken Sie  oder  neben .

Zum Verlängern des Sticks drücken Sie . Zum Verkürzen des Sticks drücken Sie .

Bei jedem Drücken von  wird der Stich um 0,1 mm verlängert.

Bei jedem Drücken von  wird der Stich um 0,1 mm verkürzt.

Eine Einstellung zwischen 0,0 mm und 2,0 mm in Einheiten von 0,1 kann festgelegt werden.

Hinweise

- Normalerweise wird die Standardeinstellung 0,3 mm verwendet.
- Setzen Sie die Probestickerei fort, während Sie die Einstellungen vornehmen.
- Je größer die Mustergröße, umso leichtere Schrumpfung tritt auf.
- Schrumpfung hängt auch von der Nährichtung und Stichdichte der Füllstiche ab. Justieren Sie diese Einstellungen ebenfalls.

Kapitel 4 Fehlersuche

FEHLERMELDUNGEN

Wenn ein Vorgang falsch ausgeführt wird, ertönt der Signalton, und eine Fehlermeldung erscheint. Wenn eine Fehlermeldung erscheint, folgen sie den Anweisungen in der Fehlermeldung, um das Problem zu beheben.

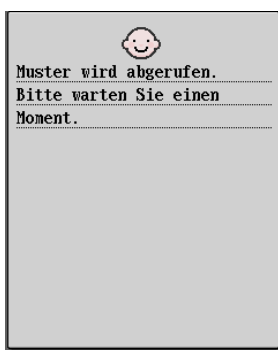
(Die erscheinende Meldung kann entweder durch Drücken von **SCHLIESSEN** oder durch richtiges Ausführen des Vorgangs aufgehoben werden.)



- 1** Diese Meldung erscheint, während ein Muster gespeichert wird.



- 2** Diese Meldung erscheint, wenn gespeicherte Daten gelöscht werden.



- 3** Diese Meldung erscheint, wenn Bilddaten oder Stickereidaten abgerufen werden.



- 4** Diese Meldung erscheint, während ein Muster gelöscht wird.



- 5** Diese Meldung erscheint, wenn die Größe der Musterdaten, die gespeichert werden sollen, den auf dem USB-Medium verfügbaren Speicherplatz überschreitet.



- 6** Diese Meldung erscheint, wenn Bilddaten in Stickereidaten umgewandelt werden.



- 7** Diese Meldung erscheint, während Bilddaten in Stickereidaten umgewandelt werden, aber die Daten zu kompliziert für die Umwandlung sind.



- 8** Diese Meldung erscheint, wenn die Anzahl der Bilddaten-Vorgänge den Grenzwert überschreitet.



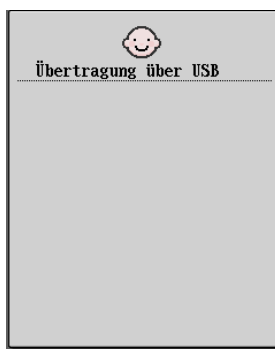
9

Diese Meldung erscheint, während die Anwendungssoftware beendet wird.



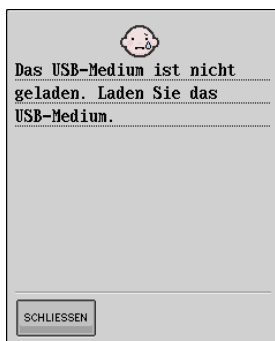
10

Diese Meldung erscheint, wenn  zuerst gedrückt wird.



11

Diese Meldung erscheint während der Übertragung vom/zum USB-Medium.



12

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, ohne USB-Medium ein Muster zu laden oder zu speichern.



13

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, ein inkompatibles Medium zu verwenden.



14

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, ein Muster auszuwählen, nachdem das USB-Medium, auf dem das Muster gespeichert ist, geändert worden ist.



15

Diese Meldung erscheint, wenn mit dem USB-Medium ein Fehler auftritt.