

INHALTSVERZEICHNIS

Diesen Stichpunkt finden Sie :	auf den Seiten :
1. Einführung	2
1.2 Was ist ein Stickmuster ?	3
1.3 Installationsanweisung :	6
1.4 Grundeinstellungen des Programms	7
2. Programmteile	
2.1 Punchedanlage	8
2.2 Editiersystem	8
3. Direktanschluß	
4. Bedienung	
4.1 Maus	9
4.2 Tastaturbedienung	9
4.3 Pop-Up Menüs	10
4.4 Dialogboxen	11
4.5 Symbole - Werkzeugleiste	12
4.6 Menüs	25
4.6.1 Das Datei-Menü	26
4.6.2 Das Bearbeiten-Menü	32
4.6.3 Das Optionen-Menü	36
4.6.4 Das Extras-Menü	38
4.6.5 Das Einstellungen-Menü	40
4.6.7 Das Fenster-Menü	44
5. Wie erstellt man ein einfaches Stickmuster ?	
5.1 Wir erstellen ein neues Stickmuster !	45
5.2 Text erzeugen	46

EINFÜHRUNG

In das Programm **McStitch Pro**

Wie es zustande kam:

Nun das war so :

Es war einmal ein kleiner Stickereibetrieb, den es ärgerte, daß es 2 Arten von Menschen gab: Die einen lächelten fortwährend, hatten jede Menge Geld, viel Freizeit und schienen den besten Job der Welt zu haben; diese nannten sich "Puncher".

Dann gab es noch die gestreßten, angespannten, die ständig am arbeiten waren und sich wunderten, daß trotz ihrer harten Arbeit nie genug Geld in ihrer Kasse war; diese nannten sich "Sticker".

Da gab es nun einen kleinen Stickereibetrieb, dessen Boss dies nicht mehr länger hinnehmen wollte und er machte sich auf die Suche nach einem preisgünstigen Computerprogramm, mit dem er hoffte seinem Leid ein Ende zu setzen. Aber, oh weh ! Er mußte feststellen, daß all die Programme, die er sich ansah für seine Zwecke nicht geeignet waren. Entweder bekam er für sein Geld nur ein paar mickrige Editierfunktionen, die er dann mit mehr und nochmehr Geld zu einem voll funktionsfähigen Programm ausbauen mußte oder es wurde ihm ein Punchatelier mit Zeichentablett, Vergrößerungsapparat, Schriftencomputer und Editieranlage als Komplettsystem angeboten, für das er weit mehr als 2 Jahresumsätze hätte hinblättern müssen.

Aus dieser Situation heraus wurde die Idee für das Programm **McStitch** geboren.

Nach fast 5-jähriger Entwicklungszeit war es nun soweit. Was der kleine Sticker in Zusammenarbeit mit einigen Programmierern geschaffen hatte, kann sich wirklich sehen lassen. Es ist ihnen gelungen ein Universalsystem zu schaffen, daß alles beinhaltet, was ein Stickereibetrieb braucht :

Punchanlage, Editiersystem, Fonteditor, Schriftengenerator und integriertes Datenbanksystem.

Und das schönste, alles so erschwinglich, daß er es auch Anderen zu einem sagenhaft günstigen Preis anbieten kann. Das Programm wird ständig erweitert und stets an die neue Hardware angepaßt.

Und um allen Anforderungen gerecht zu werden, gibt es inzwischen auch kleinere Versionen des Programms, welche sich

McMonoStitch, McStitch light, McStitch Standard

nennen und noch günstiger sind.

Was ist ein Stickmuster ?

Ein Stickmuster besteht in der Praxis aus vier Hauptgruppen von Sticharten:

1.) **Tourstiche** 2.) **Plattstiche** 3.) **Steppstiche** 4.) **Springstiche**

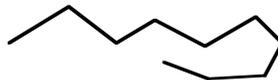
Weitergehend gibt es selbstverständlich noch viele weitere Sticharten, wie z.B. Unterlagstiche, Parallelnähte, Heftstiche, Kreuzstiche, Formstiche usw. aber im Grunde bilden diese Sticharten nur Unterarten der 4 Hauptgruppen.

Wenn man eine Stickerei ansieht und das Programm hierzu auf dem Bildschirm darstellt, fallen einem sofort einige Unterschiede auf. Zum Beispiel sieht man auf dem Bildschirm Linien, die in der Stickerei nicht zu sehen sind. Dies liegt überwiegend daran, daß die Linien auf dem Bildschirm wesentlich dünner dargestellt werden, als das Stickgarn in Wirklichkeit ist. Man kann folglich auch einen **Unterlagstich** erkennen, der in der Stickerei durch darüberliegende Stickflächen verdeckt ist. Außerdem werden **Springstiche** sichtbar sein, die aus dem Stickbild herausgeschnitten wurden. Wenn man daher eine Stickerei auf dem Bildschirm betrachtet, kann man im ersten Augenblick schon etwas verwirrt sein.

Betrachten wir daher einmal die 4 Hauptgruppen der Sticharten um einen Überblick zu erhalten.

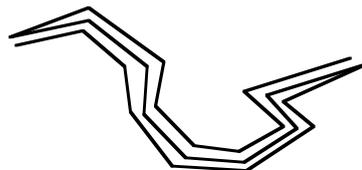
Da wären zuerst einmal die **Tourstiche**.

Auf dem Monitor erscheinen diese als eine Folge von geraden Linienstücken, die durch Knickpunkte verbunden sind. Eine solche Folge von Linienstücken wird als **Stichzug** bezeichnet.



Genau in den Knickpunkten befinden sich die Einstichpunkte für die Maschine. Die Linie selbst stellt den Fadenverlauf dar. Beim Erzeugen einer Stickdatendiskette werden nur die Positionen der Einstichpunkte in Maschinencode umgewandelt. Der Computer berechnet also den waagerechten Wert und den senkrechten Wert von einem Einstichpunkt zum nächsten und ermittelt, ob es sich bei dem Punkt um einen Einstich, einen Springstich oder eine Sonderfunktion handelt.

Ein **Tourstichzug** kann einen Verlauf in eine Richtung haben oder auch hin und zurück verlaufen (Doppeltour-Dreifachtour-Vierfachtour usw.)

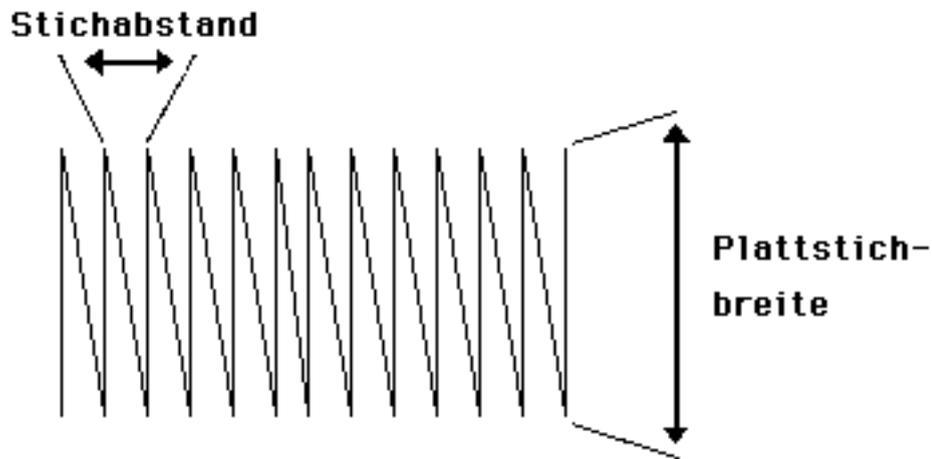


Soll die zu stickende Linie breiter als 1,2 mm werden, ist es sinnvoll diese Linie mit einer Plattstichlinie darzustellen. Ein **Plattstichzug** besteht aus einem Zickzackstichverlauf.



Das bedeutet, daß die Reihenfolge der Einstichpunkte zwischen den Außenkon-

turen der Linie hin und herspringen. Dies geschieht mit einem **Stichabstand**, der der Garnstärke entspricht. Der Faden wird also parallel nebeneinander gelegt, so daß die Linie im Stickbild vollflächig gefüllt erscheint. Wenn ein Plattstichzug erzeugt wird sind also verschiedene Vorgaben (Parameter) notwendig.

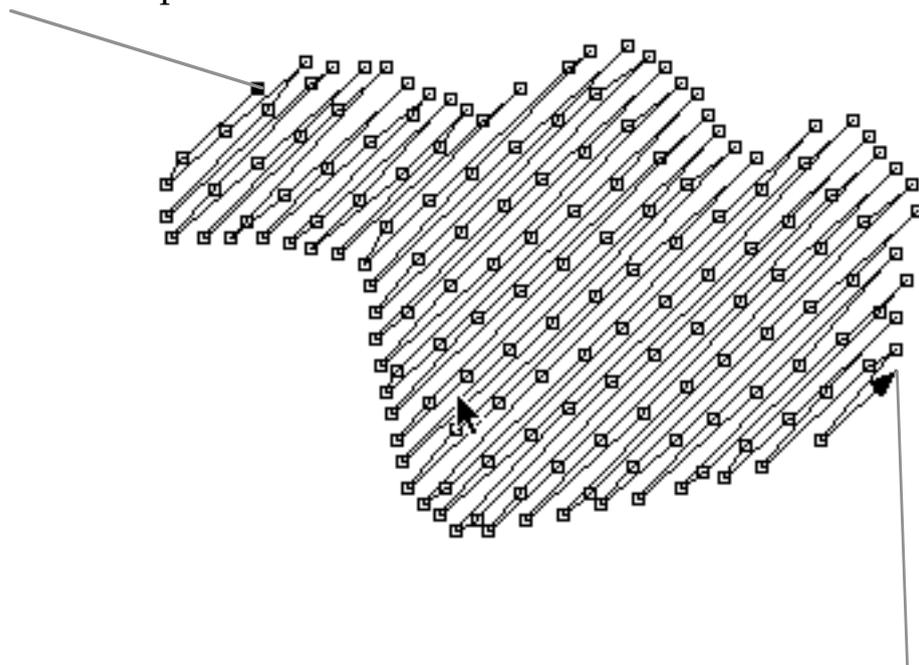


Eine Plattstichlinie kann natürlich auch eine unregelmäßige Form aufweisen.



Wenn große Flächen ausgestickt werden müssen, verwendet man **Steppstichflächen**. Diese Stichtart ermöglicht es auch das Garn vollflächig auszulegen, da in regelmäßigen oder auch unregelmäßigen Abständen Zwischenstiche gesetzt werden.

Die Zwischenschritte werden meistens versetzt angebracht, da bei nebeneinander liegenden Einstichpunkten ein Raster entsteht.



Nun haben wir alle Hauptsticharten kennengelernt, bis auf die **Springstiche**. Der Begriff **Springstiche** ist eigentlich etwas irreführend, denn diese "Stiche" werden zum Verbinden der einzelnen **Stichzüge** verwendet. Hierzu möchten

wir ein wenig ausholen !

Die Stickmaschinen sind mit sogenannten Schrittmotoren ausgestattet, die die Stickrahmenposition in der X- und der Y-Achse verschieben. Die maximale Schrittlänge dieser Motoren beträgt, bei den meisten Maschinen, z.Zt. 12,7 mm. Das bedeutet, daß eine Bewegung die länger ist als dieser Wert, in mehrere kleine Schritte zerlegt werden muß. Man gibt also nun der Stickmaschine die Information, mehrere solcher Schritte hintereinander auszuführen **ohne einzustechen**. Daher die Bezeichnung **Springstiche**.

Das Programm **McMonoStitch** arbeitet **Stichzug-orientiert**. Das heißt, daß jedes erzeugte Musterteil intern (unsichtbar) numeriert wird. **McMonoStitch** vergibt die Nummern automatisch in der Reihenfolge der Erzeugung. Die Verbindung dieser einzelnen **Stichzüge** erfolgt also mit **Springstichen**, die das Programm **McMonoStitch** automatisch vergibt. Das nimmt dem Benutzer die Arbeit ab diese Stichart selbst zu erzeugen. Dargestellt wird diese Stichart durch gestrichelte Linien zwischen den einzelnen Stichzügen.

Das Programm **McMonoStitch** kann intern bis zu 32000 Stichzüge in einem Muster und 32000 Stiche in einem Stichzug verarbeiten.

Damit ergibt sich eine maximale Stichzahl von 1,024 Milliarden Stichen pro Muster. Dies dürfte wahrscheinlich ausreichend sein (Oder ???) **McMonoStitch** kann darüberhinaus mit bis zu 7 gleichzeitig geöffneten Mustern arbeiten.

Trotz der Stichzugverwaltung ist es möglich auch **Einzelstichoperationen** wie **Einfügen, Löschen, Bewegen** durchzuführen. Nähere Beschreibung der Funktionen entnehmen Sie bitte den Abschnitten über die jeweiligen Sticharten.

Um mit dem Programm **McMonoStitch** vernünftig arbeiten zu können ist eine Mindestkonfiguration der Hardware erforderlich. Vernünftig ist mindestens ein PPC Prozessor mit 100 Mhz, ein 15" - besser noch ein 17" Monitor und ein Scanner bzw. ein Graphiktablett. Der Computer sollte über mindestens 16 MB Ram und mindestens 16 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte verfügen.

Damit sind die Voraussetzungen geschaffen auf die Funktionsbeschreibung des Programms einzugehen.

Am besten Sie starten dazu das Programm und Probieren parallel dazu die Funktionen einzeln aus. So wird Ihnen die Vorgehensweise beim Erstellen und Editieren des Musters schnell in Fleisch und Blut übergehen.

Installationsanweisung :

- 1.) Legen Sie nach dem Start des Computers die **McMonoStitch-CD** ins CD-Rom Laufwerk Ihres Computers
- 2.) Starten Sie den Installer und folgen Sie den Anweisungen.
- 3.) Nach erfolgter Installation finden Sie das Programm **McMonoStitch** in Ihrem Start-Menü.

Das eigentliche Programm sollte sich auf Ihrer Festplatte im Ordner "Programme" im Ordner "MacStation" auf Ihrer Festplatte befinden. Darin sind auch folgende Programmteile enthalten:

"Fonts" (Ordner mit den Stickschriften; "Shapes" (Datei für benutzerdefinierte Formen); "Rahmen" (Datei für die Anzeige von Stickrahmen); "Stepp Muster" (Füllstichformen); "Anleitung McMonoStitch" (Elektronisches Handbuch)

4.) Beim ersten Start von **McMonoStitch** werden Sie gebeten Ihren Namen anzugeben. Verwenden Sie bitte unbedingt Ihren richtigen Namen, da dies bei der Registrierung berücksichtigt wird und für spätere Updates oder Neuinstallationen wichtig ist.

5.) Ein Dialog zeigt Ihnen eine lange Registrierungsnummer an. Wenden Sie sich unter der Telefonnummer +49 (0) 94 33 20 11 11 an die Supportabteilung des Herstellers. Dieser gibt Ihnen einen Freischaltcode, welcher nur für Ihre Version gültig ist. Danach können Sie das Programm ohne weiteren Kopierschutz auf diesem Rechner nutzen.

Einige Hinweise zu diesem Handbuch :

Lesen Sie bitte jeden Abschnitt sorgfältig durch ! In jedem Abschnitt finden Sie fett gedruckte Worte oder Sätze. Diese zeigen an, daß zu diesem Wort oder Satz ein weiterer Eintrag existiert. Bitte schlagen Sie diese Abschnitte noch einmal nach, wenn Sie mit der Beschreibung nicht zurechtkommen. Die Materie über Punchen und Editieren sind sehr komplex und es ist nicht leicht den Aufbau eines Stickmusters zu erfassen.

Grundeinstellungen des Programms

McMonoStitch arbeitet wie alle Programme mit Fenstern, Werkzeugpaletten, Dialogboxen, und Menüs. Bitte machen Sie sich vor dem Arbeiten mit **McMonoStitch** mit dem Benutzerhandbuch Ihres Macintosh-Computers bzw. PC's vertraut, und üben Sie den Umgang mit der Maus.

Das Programm **McMonoStitch** besitzt bei der Erstinstallation des Programms bereits eine sogenannte **Grundeinstellung**. Diese Einstellung beinhaltet: Farben, Nadelzuordnungen, Platt-Stepp-Toursticheinstellungen, Optionseinstellungen, Ausgabe- und Darstellungseinstellungen. Diese Grundeinstellungen werden vom Programm beim Start aus der Datei **McMonoStitch Prefs (.DS_Store** am PC) gelesen. (Sollte sich immer im gleichen Ordner wie das Programm befinden) Wenn Sie ein neues Stickmuster anlegen (**Datei-Neu**), bzw. eine Stickdatei von einer Stickdiskette im Maschinencode einlesen (**Datei-Stickdaten laden**), so werden diese Grundeinstellungen verwendet.

Sie können diese Grundeinstellungen ändern und diese Änderung so abspeichern, daß diese bei jedem neuen Stickmuster verwendet wird. (Siehe Menüpunkt **Einstellungen - Speichern Einstellungen...**)

Sollten Sie einmal die Einstellungen zu sehr verstellt haben, so können Sie die ursprünglich im Programm fest eingespeicherten Einstellungen wieder herstellen, indem Sie nach dem Starten von **McMonoStitch** den Menüpunkt **Werkseinstellungen** im **Einstellungen-Menü** anwählen. (**McMonoStitch** überschreibt dabei die Preferences Datei; - es gehen dabei jedoch alle Ihre individuellen Einstellungen verloren.)

Darüberhinaus besitzt jedes **Stickmuster spezifische Einstellungen**. Werden z.B. Änderungen der Einstellungen in einem Stickmuster vorgenommen (andere Farben, Nadelzuordnungen usw.) so werden diese Einstellungen beim Speichern dieses Stickmusters im internen **McMonoStitch** Format mitgespeichert. Öffnet man dieses Muster zu einem späteren Zeitpunkt wieder (mit dem Menüpunkt **Datei-Öffnen**), so stehen diese geänderten Einstellungen, nur für dieses Muster, wieder zur Verfügung.

TIP : !!!

Erstellen Sie ein leeres Stickmuster (**Datei-Neu**); Stellen Sie alle gewünschten Parameter ein und speichern Sie diese leere Datei irgendwo auf Ihrer Festplatte ab (**Datei-Speichern**).

Wenn Sie irgendwann einmal Ihre Grundeinstellungen wiederherstellen möchten, so öffnen Sie diese Datei wieder (**Datei-Öffnen**) und speichern dann die Konfiguration neu ab (**Einstellungen-Speichern Einstellungen...**) wenn sich diese Datei im Vordergrund befindet.

Abs. 2.1

Punchanlage

Im Gegensatz zu **McStitch** besitzt **McMonoStitch** eigentlich keine Punchfunktionen. Da man mit **McMonoStitch** jedoch Formen als Tour-Platt- und Steppstichform erzeugen kann, sei dies hier kurz erwähnt.

In der Werkzeugleiste finden Sie folgende Icons: 

Diese dienen zum Erzeugen von Rechtecken, Ellipsen, Abgerundeten Rechtecken, Vielecken und benutzerdefinierten Formen in Tourstich, Plattstich, Steppstichart.

Abs. 2.2.

Editiersystem

Das Verändern von Stickmustern ist eine der wichtigsten Sachen in der Stickereibranche. Sämtliche denkbaren Editierfunktionen wurden in **McMonoStitch** integriert. Ob Sie Musterteile **Ausschneiden, Kopieren, Löschen, Einfügen, Skalieren, Spiegeln, Drehen, Scheren, Stichzug zerschneiden** und **Gruppen verschieben** wollen; ob Sie **Säubern, Enden fixieren, Einzelstich einfügen, Einzelstich löschen, Einzelstich bewegen, Stichzugreihenfolge ändern** oder **Sonderfunktionen** zuordnen wollen, alle diese Punkte wurden in das Programm **McMonoStitch** eingebaut und optimiert.

Außerdem beinhaltet Das Programm **McMonoStitch** Funktionen wie **Ausschnitt zoomen, Echtsichtmodus, Widerrufen, Stickrahmenauswahl, Schnellstilwahl** und vieles mehr.

In der Praxis erprobt und verfeinert läßt das Programm **McMonoStitch** kaum Wünsche offen.

Abschnitt 3

Direktanschluß

Durch eine Verbindung mit einem speziellen seriellen Kabel vom Computer zu den Stickmaschinen der Marke Toyota können die Daten ohne Umweg über eine Diskette direkt an die jeweilige Maschine gesendet werden.

Bedienung :

Abs. 4.1.

Maus

Haupteingabemedium für das Programm **McMonoStitch**. Ein Mausklick beginnt die Funktion **oder** es führt diese sofort aus. Die Taste **CTRL** (bei PC rechte Maustaste) beendet die Funktion bzw. bricht den Vorgang ab. Manche Funktionen erfordern das drücken, halten und ziehen mit der Maus. Ein solcher Vorgang wird bei loslassen der Maustaste abgeschlossen bzw. ausgeführt.

Abs. 4.2.

Tastaturbedienung

Sie können die Menüs, die Symbole, die Dialogboxen und die Pop-Up Menüs per Tastatur bedienen.

Kürzel: **CTRL** = Control-Taste; Δ = Shift-Taste; \sphericalangle = Option-Taste.

Aufbau Menüs :

Ein großer Teil der Menüpunkte kann mit Tastenkombinationen in Verbindung mit der **CTRL** -Taste" bedient werden..

Wenn die Menüeinträge einen Buchstaben in Eckiger Klammer enthalten, so kann der Menüpunkt mit der \sphericalangle -Taste bedient werden.

Aufbau Symbole :

Spalte von oben nach unten : **A - O**

Dialogboxen haben in den jeweiligen Einträgen einen Buchstaben unterstrichen.

Anwählen mit **CTRL** und dem jeweiligen Buchstaben.

Fett umrandete Felder können mit der **Return**-Taste bestätigt werden.

Abs. 4.3.

Pop-Up Menüs

Damit die Benutzeroberfläche nicht zu sehr überladen wird, sind unter manchen Menüpunkten oder Symbolen **Untermenüs** verborgen. Diese nennt man Pop-Up-Menüs, weil sie bei Berührung des entsprechenden Menüpunktes mit dem Mauspefeil heraus"poppen". Durch bewegen der Maus über diese Menüs werden einzelne Punkte invertiert dargestellt. Diese Funktionen werden durch loslassen der Maustaste aufgerufen bzw. ausgewählt. Pop-Up-Menüs sind in folgenden Menüs und Symbolen enthalten :

Zoom-Pop-Up im Fenster links oben.

Arten-Pop-Up rechts daneben in Tour-Platt-Stepp.

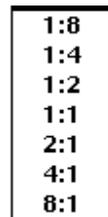
Im Formen (Tour-Platt-Stepp)-Symbol .

Auch in einigen **Dialogboxen** sind Pop-Up-Menüs enthalten. (Siehe Abs. 4.4.)

Zoom-Pop-Up

Im Fenster links oben befindet sich das **Zoom Pop-Up** Menü. Es zeigt die Vergrößerungsstufe der aktuellen Fenstereinstellung.

Das **Zoom-Pop-Up** wird mit der Taste "1" verkleinert und mit der Taste "2" vergrößert. Wenn Sie mit der Maus auf die Vergrößerungsanzeige klicken erscheint folgendes Pop-Up-Menü :



Bei Mausklick auf einen Eintrag wird das Muster sofort in der entsprechenden Vergrößerungsstufe dargestellt. Das Muster kann über 8 Stufen auf das 32-fache vergrößert bzw. auf 1/8 der Mustergröße verkleinert werden. Ein Mausklick auf das "-" Zeichen verkleinert die Vergrößerungsstufe um einen Faktor = die Hälfte (ein größerer Ausschnitt wird sichtbar) Mausklick auf das "+" Zeichen vergrößert um Faktor 1 = das Doppelte (ein kleinerer Musterausschnitt ist zu sehen) Bei Stufe **1:1** entspricht 1 Bildschirmpunkt (Pixel) etwa 1/10 mm

Arten-Pop-Up

Das Arten-Pop-Up wird in Verbindung mit dem **Formen (Tour-Platt-Stepp)**-Symbol  benötigt.

Je nachdem welcher Knopf aktiviert ist, diese Art der Form kann erzeugt werden

Das **Arten-Pop-Up** wird von links nach rechts mit den Zahlentasten :

3 4 5 aktiviert.



Durch drücken der rechten Maustaste klappt das Stilvorlagen-Menü heraus. Darin enthalten sind die Stichparameter für Plattstiche, Tourstiche und den Steppstichen , so wie diese vorher abgespeichert wurden. Ein Mausklick auf einen Eintrag übernimmt die Parameter und es kann sofort eine entsprechende Form erzeugt werden.

Dialogboxen

Der Umgang mit Dialogboxen dürfte grundsätzlich verständlich sein.

Alle Dialogboxen erscheinen zentriert in der Bildschirmmitte, sie sind jedoch mit einem Fensterbalken versehen, so daß die Boxen bei Bedarf verschoben werden können.

Auch in den Dialogen können die Eingabefelder mit der **Tabulator**-Taste angesprungen werden, bzw. direkt mit der Maus ausgewählt werden. Fett umrandete Knöpfe können mit der **Return-Taste** aktiviert werden.

Während eine Dialogbox geöffnet ist kann mit "Cut-Copy-Paste" gearbeitet werden. So kann z.B. eine Wortfolge aus einem Textverarbeitungsprogramm ausgeschnitten werden und mit Command-V in die Schriftengeneratorbox eingesetzt werden.

Manche Dialogboxen enthalten auch **Pop-Up-Menüs** zur Auswahl aus einer Reihe von vorgegebenen Einträgen. Sie erkennen ein Pop-Up-Menü durch einen Schatten unten rechts an einem Knopf und einem kleinen Abwärts-Pfeil rechts.



Diese werden mit der Maus durch drücken, halten und ziehen ausgewählt. Pop-Up-Menüs werden folgenden Dialogen verwendet:

Die **Schriftengeneratorbox** enthält ein Pop-Up-Menü für die Textausrichtung.

Der Dialog **Einstellungen-Stickdaten** enthält ein Pop-Up-Menü für die Schnittstellenauswahl zur Maschinenansteuerung.

4.5.

Beschreibung und Benennung der Symbole

Seitlich links eines Fensters befindet sich eine Doppelreihe mit Symbolen

Stichzug anwählen	a	
Echtsichtmodus	b	
Lupenfunktion	c	
Stichzug zerschneiden	d	
Einzelstich löschen	e	
Formen (Tour-Platt-Stepp)	f	
Stichzugreihenfolge rückwärts	g	
Stichzug löschen	h	
<hr/>		
Stichzug dazuwählen	A	
Gruppieren	B	
Sonderfunktionen	C	
Stichzug einfügen	D	
Einzelstich bewegen	E	
Lineal	F	
Stichzugreihenfolge vorwärts	G	
Schriftengenerator	H	

Die Beschreibungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort.

Die Funktionen sind alle mit der Tastatur aktivierbar, bzw. ausführbar. Die Werkzeuge werden durch drücken der Tasten **a-h** und den Tasten **A-H** (Großbuchstaben) aktiviert.

Über dem Fenster befindet sich eine weitere Palette :



Diese zeigt von links nach rechts das **Zoom-Pop-Up** das **Arten-Pop-Up** (siehe Dialogboxen), die **Mausposition**, und die **Stichzugfarbe**. Die Mausposition wird ständig aktualisiert, solange sich der Mauszeiger innerhalb der Arbeitsfläche befindet. Aus einem Pop-Up-Menü ganz rechts in der Leiste kann eine Farbe ausgewählt werden, die ein neuer Stichzug erhalten soll. Es sind alle Farben wählbar, die im Menü **Einstellungen - Farben...** definiert worden sind.

Stichzug aktivieren

1. Symbol; Tastaturbedienung {a}

Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick genau auf einen Einstichpunkt eines nicht aktivierten Stichzug wählt diesen an. Mehrere Stichzüge anwählen = Shift-Taste (Umschalt-Taste) + Mausklicks auf die einzelnen Stichzüge.

Wenn Sie außerhalb eines Stichzuges die Maustaste drücken und ziehen, so sehen Sie ein hellgraues Viereck welches Ihrer Mausbewegung folgt. Alle Stichzüge die sich beim loslassen der Maustaste **vollständig** innerhalb des gewählten Bereiches befinden werden aktiviert.

Umgekehrt kann ein Mausklick bei gehaltener Shift-Taste den Stichzug wieder deselektieren. Sind mehrere Stichzüge aktiviert und es erfolgt ein Mausklick auf einen dieser Stichzüge, so werden alle Stichzüge bis auf diesen deaktiviert.

Wird diese Funktion aktiviert und dann der Menüpunkt **Erster Stichzug** im **Extras-Menü** gewählt so wird der 1. physikalische Stichzug aktiviert.

Letzter Stichzug wählt dagegen den letzten physikalischen Stichzug an.

Sonderfunktion : Anzeigen der programminternen Stichzugreihenfolge.

Um sich die physikalische Reihenfolge der Stichzüge anzeigen zu lassen, muß genau EIN Stichzug aktiviert sein. Wenn Sie nun die -> Taste (Pfeil rechts) drücken so wird der nächste physikalische Stichzug selektiert. Die <- Taste (Pfeil links) selektiert den vorherigen physikalischen Stichzug.

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Echtsichtmodus

2. Symbol; Tastaturbedienung {b}

Das Symbol wird invertiert und alle in der Arbeitsfläche befindlichen Stichzüge erscheinen aktiviert.

Ist der Menüpunkt **Wahre Liniendicke** im **Optionen-Menü** gewählt, so erscheinen alle Linien im Arbeitsblatt in der original Garnstärke.

Ist den Zoomfaktor **1:1** aktiviert so sehen Sie eine 3-Dimensionale Darstellung des Stickmusters. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Lupenfunktion

4. Symbol; Tastaturbedienung {c}.

Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Zoomglas mit + oder - Symbol.

Ein Mausklick in den Arbeitsbereich vergrößert den Arbeitsbereich um 1 Vergrößerungsstufe. Die Position des Mauszeigers ist dabei der Mittelpunkt des vergrößerten Ausschnittes.

Shift-Taste + Mausklick vergrößert 2 Stufen. Befehlstaste + Mausklick vergrößert

3 Stufen. Option-Taste + Maustaste verkleinert den Bereich.

Stichzug zerschneiden

6. Symbol; Tastaturbedienung {d}

Das Symbol wird invertiert. Ein Mausklick auf einen Einstichpunkt oder auf einer Linie zerschneidet den Stichzug in 2 Teile. Der 1. Teil bleibt aktiviert, der 2. Teil wird deaktiviert. Hält man beim Zerschneiden eine Shift-Taste gedrückt, so wird der 1. Teil deaktiviert und der 2. Teil aktiviert.

Wird diese Funktion auf einen nicht aktivierten Stichzug ausgeführt, so wird dieser zuerst aktiviert und dann der Stichzug zerschnitten.

Einzelstich löschen

8. Symbol; Tastaturbedienung {e}

Es sollte die Option **Griffe** im **Optionen-Menü** aktiviert sein. Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick genau auf einen Einstichpunkt löscht diesen. Wird diese Funktion auf einen nicht aktivierten Stichzug ausgeführt, so wird dieser automatisch aktiviert und dann der Stich gelöscht. Es besteht auch die Möglichkeit einen Einzelstich in Kombination mit der Funktion **Einzelstich bewegen**  und der "-" Taste zu löschen.

SONDERFUNKTION : Mehrfachstichlöschung.

Wenn Sie bei aktivierter Funktion ausserhalb eines Einstichpunktes klicken, die Maustaste festhalten, so erscheint statt des Mauspeiles ein Lasso  (bzw. bei gedrückter Option-Taste ein Rechteck). Sie können nun mit gedrückter Maustaste eine Form um eine beliebige Anzahl Stiche zeichnen. Beim loslassen der Maustaste werden alle Stiche gelöscht, die sich innerhalb der Freiform bzw. des Rechteckes befinden.

Formen (Tour,Platt,Stepp)

10. Symbol; Tastaturbedienung {e}

Beim Anwählen des Symbols erscheint ein Pop-Up-Menü.

Funktion: erzeugt Plattstich-Tourstich-Steppstich Formen. Wählen Sie die Stichart Tour-Platt-Stepp im **Arten Pop-Up** (oben links im Fenster).



Wählen Sie bei gedrückter Maustaste die gewünschte Form aus dem Pop-Up Menü aus, und lassen Sie die Maustaste los. Je nach Auswahl verändert das Symbol sein Aussehen. (siehe oben)

Bei Auswahl von **n-Eck...** erscheint eine Dialogbox worin Sie die Anzahl der Ecken bestimmen können.

Unter dem Eintrag **n-Eck...** erscheinen die **Benutzerdefinierten Formen**. Diese wurden voreingestellt und könnten mit **McStitch** individuell von Ihnen erstellt werden. Sie können damit ebenfalls Formen erzeugen.

Suchen Sie den ungefähren Mittelpunkt für die zu erzeugenden **Vielecke** bzw. **Ellipsen** im Arbeitsbereich. (Ausnahme = Rechteck und abgerundetes Rechteck. Dazu linken oberen Eckpunkt wählen.) Maustaste drücken, halten und ziehen. Durch gleichzeitiges drücken der Shift-Taste wird die Ellipse zum exakten **Kreis** und das Viereck zum **Quadrat**. Gleichzeitiges drücken der Option-Taste verschiebt den Startpunkt des Kreises an die äußerste Ecke der Form. (bei Rechteck und abgerundetem Rechteck wird dadurch der Mittelpunkt zum Startpunkt)

Benutzerdefinierte Formen werden durch zusätzliches drücken der verschiedenen Tasten folgendermaßen beeinflusst : Shift-Taste verhindert die Größenveränderung, Option-Taste verhindert die Drehung, Shift+Option erzeugt einen exakten Stempelabdruck.

Es erscheint eine gestrichelte Kontur der Form, die Sie erzeugen möchten. Dieses kann durch Ihre Mausbewegung in der Größe und Form verändert werden. Durch das Loslassen der Maustaste wird eine Tour-Platt-oder Steppstich-Form erzeugt.

Ausnahme bildet das **abgerundete Rechteck**. Nachdem Sie die Aussenkontur erfaßt haben und die Maustaste losgelassen haben, können Sie durch bewegen der Maus den Radius der abgerundeten Ecken beeinflussen. Erst erneutes drücken der Maustaste erzeugt die endgültige Form.

Stichart, Stichabstand usw. hängen von den Parametern ab, welche Sie aus den voreingestellten Parametern im Stil-Pop-Up ausgewählt haben.

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Stichzugreihenfolge rückwärts

12. Symbol links; Tastaturbedienung {f}

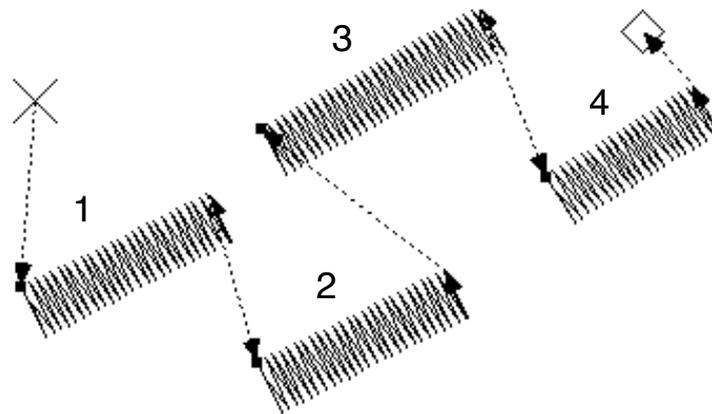
Der Menüpunkt "Springstiche" im "Optionen"-Menü sollte aktiviert sein.

Es muß genau EIN Stichzug aktiviert sein. (**Stichzug_aktivieren** )

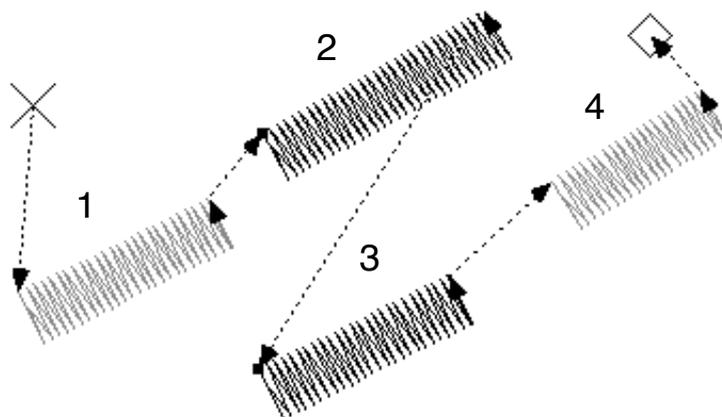
Das Symbol wird invertiert. Ein Mausklick auf einen nicht aktivierten Stichzug verändert die Ablaufreihenfolge des Stickmusters. Der deaktivierte wird nun **VOR** dem aktivierten Stichzug ausgeführt und er erscheint nun aktiviert. Jeder weitere Mausklick auf einen anderen nicht aktivierten Stichzug bewirkt, daß dieser allen aktivierten vorangestellt wird. u.s.w.

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Beispiel : Sie haben 4 Stichzüge, wie hier dargestellt.



Um den Stickablauf zu verändern wählen Sie einen Stichzug an (in unserem Fall den Stichzug Nr. 2) Alle anderen Stichzüge werden deaktiviert. Klicken Sie nun in das Symbol  und dann auf den Stichzug Nr. 3. Daraufhin wird Nr. 3 vor Nr. 2 eingereiht und der Verlauf der Springstiche ändert sich. Das Ergebnis muß nun so aussehen:



(Die Numerierung der Stichzüge nimmt das Programm selbsttätig, vor.)

Stichzug löschen

11. Symbol; Tastaturbedienung {h oder DELETE}

Alle aktivierten Stichzüge werden gelöscht.

! **ACHTUNG** ! Es werden **ALLE** aktivierten Stichzüge gelöscht, auch die, die außerhalb des sichtbaren Fensterausschnittes liegen.

Stichzug dazu wählen

5. Symbol rechts; Tastaturbedienung {A}

Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick genau auf einen Einstichpunkt eines nicht aktivierten Stichzug wählt diesen zu den bereits aktivierten hinzu. Erfolgt der Mausklick auf einen bereits aktivierten Stichzug, so wird dieser deaktiviert. Shift-Taste + Mausklick wählt nur EINEN Stichzug und deaktiviert alle anderen. (äquivalent zu **Stichzug aktivieren** )

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Gruppieren

3. Symbol; Tastaturbedienung {B}

Das Symbol wird invertiert und alle aktivierten Stichzüge werden mit einem gestrichelten Viereck umzeichnet in dem sich ein kreisförmiges Cursorsymbol befindet. In diesem Symbol kann ausgewählt werden, ob man die Stichzüge

skalieren, drehen, neigen oder **skalieren+drehen** will.

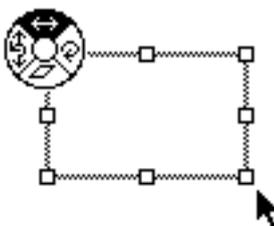


Die Veränderung der Stichzüge erfolgt dabei abhängig von der Position des Cursorsymbols. Das Cursorsymbol bildet den Angelpunkt der Veränderung.

An dem Gruppierenrahmen befinden sich Griffe die bei gedrückter Maustaste proportionale oder unproportionale Veränderungen ermöglichen bzw. die Dreh und Neigungsstufe bestimmen.

Beispiel :

Sie wollen einen Stichzug proportional vergrößern ohne die Position links oben zu verändern. Setzen Sie daher der Cursorsymbol auf die linke obere Ecke des Rahmens (Klicken Sie dazu in die Mitte des Cursorsymbols, halten Sie die Maustaste gedrückt und schieben Sie das Symbol an die gewünschte Stelle) und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste am rechten unteren Eck. Beim Loslassen der Maustaste wird der Stichzug proportional vergrößert neu gezeichnet.



Abhängig davon ob die ausgewählten Stichzüge mehr oder weniger als 1000 Stiche haben, sehen Sie die Manipulation der Stichzüge "Live" (bis zu 1000 Stiche) oder Sie sehen bei der Veränderung eines Musterteiles nur ein Viereck (über 1000 Stiche).

Am besten Sie starten einige Versuche um hinter das Prinzip der Funktionen zu kommen.

Verschieben der Stichzüge erfolgt mit gedrückter Maustaste irgendwo innerhalb des Vierecks. Wenn beim Verschieben die **Shift-Taste** gedrückt wird, so kann das gruppierte Teil nur waagrecht oder senkrecht verschoben werden. Wenn beim Verschieben eines Musterteiles gleichzeitig die **Options-Taste** gedrückt wird, so wird eine Kopie des Musterteiles erzeugt. Beim Loslassen der Maustaste werden die Stichzüge neu gezeichnet. Die gruppierten Musterteile können auch, durch drücken der **Pfeiltasten**, 1/10 mm-weise, oder bei gedrückter Shift-Taste 1 mm-weise verschoben werden. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Sonderfunktionen

5. Symbol; Tastaturbedienung {C}

Eine Dialogbox mit 15 verschiedenen Farben und Sonderfunktionsknöpfen öffnet sich.



Wollen Sie bestimmten Stichzügen eine neue Farbe zuteilen, so stellen Sie sicher, daß alle diese Stichzüge aktiviert sind. (**Stichzug aktivieren** ) Klicken Sie in das Symbol **Sonderfunktionen**  und dann auf das entsprechende Farbkästchen. Mausklick auf Sonderfunktion **STOP**, **Fadenschneider**, **Ausfahren** vergibt an die Enden aller aktivierten Stichzüge die jeweilige Funktion und verläßt den Dialog.

STOPP-funktion wird durch einen kleinen Kreis, **Fadenschneider** durch ein kleines Dreieck, **Rahmen_ausfahren** durch einen Doppelpfeil dargestellt. Wenn **Bohrer** aktiviert wird, so erhalten alle Stiche der aktiven Stichzüge an den Einstichpunkten ein kleines Kreuz anstelle eines Griffes. (**Griffe im Optionen-Menü**) Die aktivierten Stichzüge erhalten die Farbe für Sonderfunktionen. Sollen nur die Nadelnummern neu zugeordnet werden, so verlassen Sie den Dialog über den Knopf **Nadelzuordnung**. Änderungen nicht übernehmen mit dem Knopf **Abbruch**. Befinden sich bereits Sonderfunktionen an den Enden der Stichzüge, so werden diese bei nochmaligem anwählen wieder gelöscht. Mit der Tabulatortaste oder direkt mit der Maus lassen sich die Nadelnummern der jeweiligen Farben ändern. Die Rückschritt-Taste löscht die Nadelnummer. Die Farbe erhält dann die Nadelnummer 0. Die Farben werden aus der Farbeinstellung des **Einstellungen-Menüs** übernommen.

Einzelstich einfügen

7. Symbol; Tastaturbedienung {D}

Es sollte die Option **Griffe** im **Optionen-Menü** aktiviert sein.

Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick genau auf einen Einstichpunkt fügt einen Einstichpunkt genau mittig zwischen dem gewählten und dem nachfolgenden Einstichpunkt ein. Wenn Sie den Mauszeiger auf eine Linie plazieren und die Maustaste betätigen wird ein Einstichpunkt genau an dieser Position der Linie eingefügt.

Wird diese Funktion auf einen nicht aktivierten Stichzug ausgeführt, so wird dieser zuerst automatisch aktiviert, und dann der Stich eingefügt. Es besteht auch die Möglichkeit einen Einzelstich in Kombination mit der Funktion **Einzelstich bewegen**  und der "+" Taste einzufügen.

Einzelstich bewegen

9. Symbol; Tastaturbedienung {E}

Zur besseren Benutzung dieser Funktion sollte die Option **Griffe** im **Optionen-Menü** aktiviert sein. (ist jedoch nicht zwingend erforderlich) Das Symbol wird invertiert. Führen Sie den Mauszeiger genau auf einem Einstichpunkt, drücken Sie die Maustaste und halten Sie sie fest. Der Einzelstich folgt der Mausbewegung bis die Maustaste losgelassen wird. Die Verbindungen zu den anderen Stichen bleiben erhalten. Wenn Sie diese Funktion auf einen nicht aktivierten Stichzug ausführen, so wird dieser zuerst zusätzlich aktiviert und dann kann der Stich bewegt werden.

Massenpunktbewegung : Um mehrere Punkte gleichzeitig zu bewegen, müssen

Sie ausserhalb eines Einstichpunktes die Maustaste drücken und halten. Aus dem Mauspfel wird ein Lasso . Ziehen Sie nun mit gedrückter Maustaste eine Linie um die Punkte die Sie bewegen möchten und lassen Sie die Maustaste los. Alle Punkte die sich vollständig innerhalb der Freiform befinden sind nun markiert. Klicken Sie nun mit der Maus auf einen dieser markierten Punkte und bewegen Sie diese. Die Stiche folgen der Mausbewegung bis die Maustaste losgelassen wird. Die Verbindungen zu den anderen Stichen bleiben erhalten. Die Punktselektion wird aufgehoben, sobald Sie ein anderes Werkzeug wählen, einen einzelnen, nicht markierten Stich, bewegen oder außerhalb eines Stichzuges in die Arbeitsfläche klicken. (Mit gedrückter Option-Taste kann ein Viereck zur Markierung aufgezogen werden)

Sonderfunktion : Stich löschen oder Stich einfügen.

Bewegen Sie den Mauspfel genau auf einen Einzelstich und drücken Sie die "-" Taste = Stich löschen oder "+" Taste = Stich genau mittig zwischen diesem und dem nächsten Stich einfügen. (Wenn Sie den Mauspfel auf eine Linie plazieren und die "+" Taste betätigen wird ein Einstichpunkt genau an dieser Position der Linie eingefügt.) Um mehrere, nacheinander folgende, Stiche zu löschen, halten Sie die "-" Taste gedrückt und fahren Sie mit der Maus über die zu löschenden Stiche. Durch einen "Nachlaufeffekt" werden die Stiche nacheinander gelöscht.

Sonderfunktion : Einzelstichdurchlauf !

Wird ein Einzelstich durch drücken und halten der Maustaste aktiviert, so kann man, bei gedrückter Maustaste, mit den Tasten <- (Pfeil links) und -> (Pfeil rechts) vorwärts oder rückwärts durch das Muster "laufen". So wird ersichtlich wie sich der Stichverlauf im Muster vollzieht.

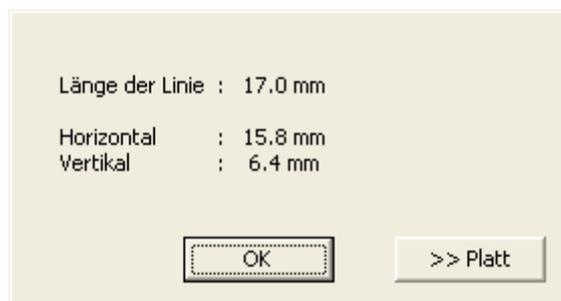
Linealfunktion

11. Symbol links; Tastaturbedienung {F}

Das Symbol wird invertiert.

Drücken Sie die Maustaste in der Arbeitsfläche und ziehen Sie bis ans Ende der zu messenden Fläche. Eine dünne gestrichelte Linie folgt der Mausbewegung. Beim loslassen der Maustaste öffnet sich eine Dialogbox, die Ihnen die Länge der Linie, der Horizontalen und der Vertikalen in 10/mm anzeigt.

Dialog verlassen mit **OK** oder Wertübergabe der Linienlänge an den Plattstichdialog. Der Wert wird bei **Plattstichbreite** eingetragen.



Länge der Linie : 17.0 mm
Horizontal : 15.8 mm
Vertikal : 6.4 mm

OK >> Platt

Stichzugreihenfolge vorwärts

12. Symbol rechts; Tastaturbedienung {G}

Diese Funktion bewirkt genau den umgekehrten Ablauf wie unter **Stichzugreihenfolge rückwärts**  beschrieben. Der deaktivierte Stichzug wird nun **NACH** dem aktivierten Stichzug abgearbeitet.

Am Besten experimentieren Sie ein wenig mit diesen Funktionen um das Prinzip besser zu verstehen.

Schriftengenerator

12. Symbol; Tastaturbedienung {H}

Mit dem Programm **McMonoStitch** haben Sie auch ein Schriftenprogramm zum Erzeugen von **Stickschriften** erworben. Sie können damit direkt in einem Stickmuster einen mehrzeiligen, beliebig großen, mehrfarbigen, gebogenen, gedehnten oder gestreckten, senkrechten oder waagrechten, versetzten oder gedrehten, linksbündigen, rechtsbündigen, zentrierten, verzerrten oder geraden Text erzeugen.

Mausklick in das Symbol invertiert das Werkzeug. Sie haben nun 3 Möglichkeiten den Schriftengenerator zu aktivieren.

1.) Klicken Sie mit der Maus, an einer beliebigen Stelle, in das Arbeitsfenster. Daraufhin öffnet sich der Schriftengenerator.

2.) Sie drücken die Maustaste an einer beliebigen Stelle des Arbeitsfensters, halten die Maustaste gedrückt und ziehen eine Linie auf dem Bildschirm. (Durch gleichzeitiges drücken der Shift-Taste wird die Linie exakt horizontal oder vertikal oder im 45° Winkel gezeichnet) Diese Funktion ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie den Text in eine bestimmte Länge einpassen möchten oder den Text in einer bestimmten Schräglage erzeugen möchten. Nach loslassen der Maustaste erscheint der Schriftengenerator. Die Länge der Linie wird in das Längensfeld neben der Checkbox **Feste Länge** eingetragen und die Checkbox wird aktiviert

3.) Sie halten die Option-Taste () gedrückt und drücken und ziehen mit der Maus. Auf dem Bildschirm wird ein Rechteck gezeichnet. Sie können damit die Länge **und** die Höhe des zu stickenden Textes an den Schriftengenerator übergeben. Die Buchstabenhöhe wird logischerweise in das Feld **Größe** eingetragen. Die Checkboxen für **Feste Länge** (Feste Länge) und **Feste Höhe** (Feste Höhe) werden automatisch aktiviert.



Ein hier eingegebener Text wird bei Anklicken des **OK**-Knopfes mit den jeweiligen Einstellungen, genau an der Stelle im Arbeitsfenster erzeugt, wo der Mausklick erfolgt ist, bzw. die Linie aufgezogen wurde. Im oberen Teil des Fensters befinden sich die Parametereingaben, rechts die Liste der verfügbaren Plattstich-Stickschriften, über der Textbox die Eingabeparameter für die Systemschriften.

Größe: bestimmt die Buchstabenhöhe in 10/tel mm.

Weite: gibt die Buchstabenweite an. 100% entspricht der original Buchstabenweite.

Zeichenabstand: ist der Abstand der Buchstaben zueinander. Bei Schreibschriften wie z.B. Script sollte der Buchstabenabstand 0 betragen, da die Buchstaben ja genau aneinander sitzen sollen.

Zeilenabstand (Zeilenhöhe): bestimmt den Abstand der Schriftzeilen zueinander. Ausgangspunkt ist die Grundlinie einer Zeile.

Verbinde Zeichen: ermöglicht die direkte Verbindung der einzelnen Buchstaben, sodaß jedes Wort als einzelner Stichzug erscheint. Über Leerzeichen hinweg wird nicht verbunden. Wenn **Enden fixieren** aktiviert ist, so wird an jedem Buchstabenende automatisch ein kleines Kreuzchen angebracht, damit beim Schneiden der Verbindungsfäden die Stickerei nicht aufgeht. (Selbe Ausführung wie mit Menüpunkt **Enden fixieren** im **Bearbeiten-Menü**)

Ausrichtung Über dieses Pop-Up-Menü kann die Textausrichtung : **Linksbündig, Zentriert, Rechtsbündig**, voreingestellt werden.

Feste Länge: (Feste Länge) Wenn diese Checkbox aktiviert wird, so muß im Feld daneben ein Wert zwischen 10 und 5000 1/10tel mm eingegeben sein. Der Text wird dann genau auf diese Länge erzeugt, wobei die Höhe der Buchstaben anhand der Werte **Dehnung** und **Zeichenabstand** vom Programm errechnet wird. Der Wert in Feld **Größe** wird dabei ignoriert.

Feste Höhe: (Feste Höhe) Ist diese Checkbox zusammen mit der Checkbox **Feste Länge** aktiviert, so werden die Buchstaben mit genau dieser Höhe, und der Gesamtlänge erzeugt. Die Dehnung (**Weite**) wird dabei von McMonostitch, unter Berücksichtigung des Zeichenabstands errechnet. Der Wert in Feld **Weite** wird dabei ignoriert.

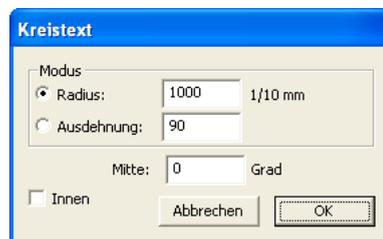
Text : In diesem Feld wird der zu stickende Text eingegeben. Es können so viele Zeichen wie nötig nacheinander eingegeben werden. Wenn man eine neue

Zeile beginnen möchte, so ist die Eingabe eines **Return** erforderlich.

Verzerren : Ist dieser Knopf aktiviert, so kann aus dem **Verzerren-Pop-Up** rechts eine Schriftenmanipulation gewählt werden. Momentan stehen die Funktionen **Parallelogramm**, **Bogen**, **Brücke**, **Kreistext** zur Verfügung.

Wenn ein Text im Verzerrenmodus erstellt wird, so kann nach Aktivieren des **OK** Knopfes die Manipulation im Arbeitsbereich durchgeführt werden. Dies geschieht durch ziehen an den kleinen blauen Griffen.

Bei **Freiform** kann an den vier Ecken gezogen werden. Bei **Bogen** unten mittig. Bei **Brücke** unten mittig und links unten. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Kontur des Schriftzuges neu gezeichnet. Durch **Mausklick rechts** wird die Funktion beendet und die Stichberechnung durchgeführt. Beim **Kreistext** erscheint eine Dialogbox zur Eingabe von Parametern.



Es kann der **Radius**, die **Ausdehnung in Grad**, die **Mitte des Textes in Grad** und **Innen bzw. Außentext** eingestellt werden.

Wird der Knopf **Radius** eingestellt, so kann der Radius (halber Durchmesser) des Kreises in **1/10 mm** angegeben werden. Die Texthöhe, Buchstabenweite und Buchstabenabstand werden aus dem Schriftengeneratordialog übernommen. Kreisrichtung ist im Uhrzeigersinn = rechts herum. Der Startwinkel und der Endwinkel werden von McMonoStitch errechnet.

Wird der Knopf **Ausdehnung** aktiviert, so wird der Text soweit ausgedehnt, wie in dem rechts daneben angegebenen Feld eingetragen ist. Beispiel : 360 Grad = geschlossener Kreis, 180 Grad entspricht genau einem Halbkreis. Der Radius bzw. der Durchmesser des Kreises wird von McMonoStitch berechnet.

Mitte gibt den Mittelpunkt des Textes an. 0 Grad sind dabei genau oben, 90 Grad = rechts, 180 Grad = unten

Wenn der Knopf **Innen** aktiviert wurde, so wird der Text auf die Innenseite des Kreises plziert. Die Textrichtung ändert sich dann gegen den Uhrzeigersinn = links herum. Der Text wird durch betätigen des **OK**-Knopfs als blaue Outline in der Arbeitsfläche dargestellt. Die Outline hat in der Mitte unter der Schrift ein kleines blaues Viereck. Wurde mit festem **Radius** gearbeitet, so kann man mit gedrückter Maustaste auf dem Viereck den Radius live verändern. Wurde feste **Ausdehnung** (Weites) gewählt, so kann der Text noch nach links oder rechts gedreht werden. **Um die Funktion zu beenden, drücken Sie die rechte Maustaste.** Daraufhin werden die Stiche errechnet und die Funktion verlassen.

Fonts: In dieser Liste mit Rollbalken an der rechten Seite, werden alle geladenen Stickschriften mit Ihren internen Namen angezeigt. Bei Erzeugen eines Stick-

textes muß mindestens ein Eintrag ausgewählt sein. (Wird invertiert dargestellt) In der Liste befinden sich alle Einträge der Schriften, die sich in einem Ordner namens **Fonts** befinden. Dieser Ordner muß sich im gleichen Verzeichnis wie das **McMonoStitch** Programm befinden. **McMonoStitch** lädt beim Start aus Speichergründen nicht die ganzen Schriften in den Speicher sondern nur die Namen der Fonts. Erst beim Erzeugen eines Buchstabens wird die entsprechende Schrift vollständig geladen. Um also eine Stickschrift verwenden zu können muß sich die Schriftdatei im Ordner **Fonts** befinden, bevor **McMonoStitch** gestartet wird.

Nähere Beschreibung siehe "Text erzeugen" Abs. 5.6.

Abs. 4.6.

MENÜS

Datei		Bearbeiten		Optionen	
Neu...	Ctrl+N	Widerrufen	Ctrl+Z	<input checked="" type="checkbox"/> Springstiche anzeigen	Ctrl+Alt+S
Info...	Ctrl+I	Wiederherstellen		<input checked="" type="checkbox"/> Wahre Liniendicke	
Öffnen	Ctrl+O	Ausschneiden	Ctrl+X	Hilfsoval	Ctrl+Alt+H
Schliessen	Ctrl+W	Kopieren	Ctrl+C	<input checked="" type="checkbox"/> Lineal	
Speichern	Ctrl+S	Einfügen	Ctrl+V	<input checked="" type="checkbox"/> Griffe	Ctrl+G
Speichern als...	Ctrl+Alt+A	Löschen		Immer Griffe	Ctrl+Alt+I
Stickdaten laden	▶	Ausblenden	Ctrl+Alt+X	<input checked="" type="checkbox"/> Start=Ende	
Stickdaten Speichern	▶	Einblenden	Ctrl+Alt+Y	Kein Widerruf	
Zur Maschine Senden	▶	Alle einblenden	Ctrl+Alt+C		
Druckoptionen	Ctrl+Alt+P	Spiegeln vertikal	Ctrl+Alt+O		
Seite einrichten		Spiegeln horizontal	Ctrl+Alt+M		
Drucken	Ctrl+P	Drehen...	Ctrl+D		
Beenden	Ctrl+Q	Skalieren...			
		Scheren...			
		Säubern...	Ctrl+B		
		Enden fixieren...			
		Stichverbreiterung			
		Alles wählen	Ctrl+A		

Extras		Einstellungen		Fenster	
Stickrahmen...		Stickdaten...		Aufräumen	
Letzter Ausschnitt		Farben...	Ctrl+F		
Freistellen		Hintergrund...			
Start setzen		Werkseinstellungen			
Ende setzen		Konfiguration speichern			
Start=Mitte	Ctrl+M	Maschinen...			
Erster Stichzug					
Letzter Stichzug					

Hilfe	
Über McMonoStitch...	
<input checked="" type="checkbox"/> 1 * Namenlos 1	

Grundsätzliches

Die Menüs werden per Mausklick in die Titelleiste aktiviert. Durch halten und ziehen mit der Maus werden die verschiedenen Menüeinträge invertiert, und bei loslassen der Maustaste wird die Funktion ausgeführt

Die Erklärungen finden Sie unter dem jeweiligen Menüeintrag.

Wenn 3 Punkte am Ende eines Menüpunktes erscheinen, so bedeutet dies, daß noch weitere Eingaben über eine Dialogbox nötig sind bzw. eine umfangreichere Information zu Verfügung steht.

Folgt am Ende eines Menüeintrages ein Pfeil nach rechts ">" so verbirgt sich hin-

ter diesem Menüpunkt ein Pop-Up-Menü.

Im Optionen-Menü können verschiedene Einstellungen gewählt werden. Dies wird durch ein Häkchen vor dem Menüeintrag angezeigt. Ebenfalls angezeigt wird im FontBearbeiten-Menü ob zur Zeit der Editiermodus (für die Stickschriftenerstellung) aktiv ist oder nicht.

Abs. 4.6.1

Das_Datei-Menü

Neu...

Datei-Menü; Tastaturbedienung {⌘ N} (für **Neu**)

Ein neues leeres Arbeitsfenster wird erstellt.

Die Ausmaße des neuen Musters werden in einer Dialogbox in mm eingegeben.

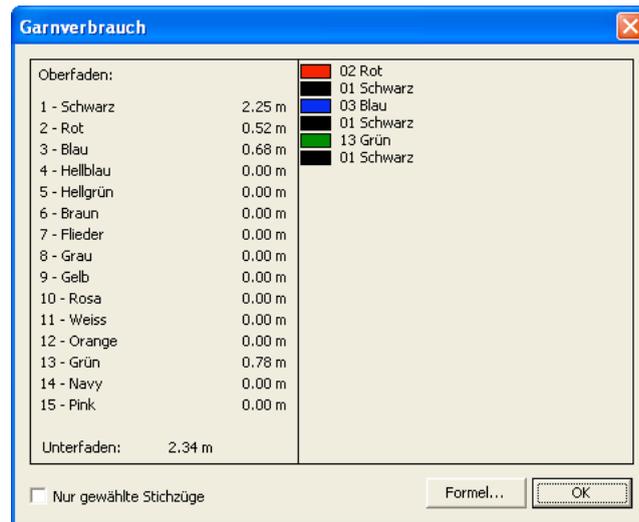
Info...

Datei-Menü; Tastaturbedienung {⌘ I} (für **Info**)

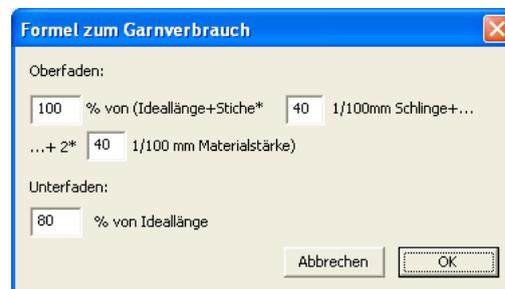


In dieser Dialogbox wird die Höhe und Breite der Arbeitsfläche des aktuellen Musters in mm angezeigt. Der Wert der Höhe und Breite kann geändert werden. (Max 999 x 999 mm) Die Anzahl der Stichzüge, die Stichzahl, die Gesamtlänge der Stichzüge, die Anzahl der Stoppfunktionen und der Fadenschneider, die Anzahl der im Muster vorhandenen Ursprungsstichzüge und die maximale und minimale Stichlänge im Muster wird rechts angezeigt. Der 1. Wert bezieht sich auf alle **aktivierten Stichzüge** und der 2. Wert auf die Gesamtzahl aller Stichzüge. Ganz rechts befinden sich die Daten, die bei Ausgabe auf Stickdatendiskette in den Stickdatencode übersetzt werden.

Über den Button **Garnverbrauch...** gelangt man in eine 2. Dialogbox, in der die Verbrauchsmengen von jeder einzelnen Farbe angezeigt wird :



Alle in diesem Dialog schwarz dargestellten Farben sind in dem aktiven Muster vorhanden. Unten links befindet sich die Anzeige für den geschätzten Unterfadenverbrauch. Rechts daneben die Reihenfolge der Farben, die bei der Ausgabe des Stickmusters auf Stickdatendiskette ausgegeben wird. Wenn Sie den Knopf **“Nur gewählte Stichzüge“** aktivieren, sehen Sie den Garnverbrauch aller aktivierten Stichzüge. Mit dem Knopf **Formel...** gelangt man in eine Dialogbox in der die Berechnungsformel verändert werden kann :



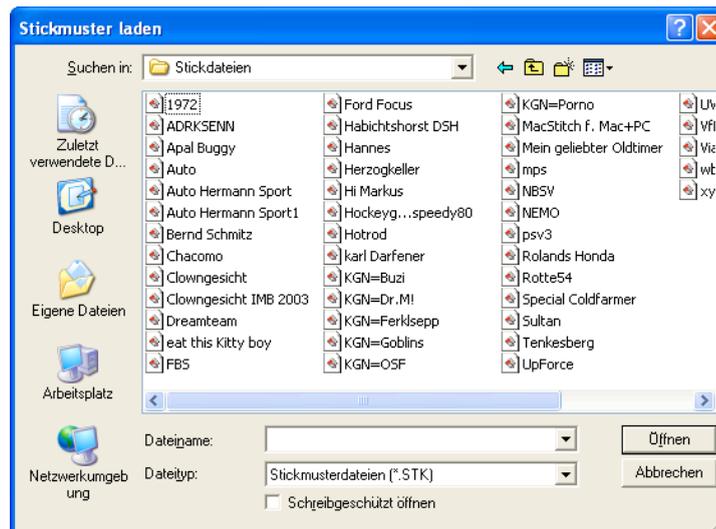
Diese setzt sich aus 4 Eingabe-Komponenten zusammen :

- 1.) **100** % der Ideallänge; entspricht der Linienlänge auf dem Bildschirm.
- 2.) **Anzahl der Stiche * 40 1/100 mm**; für die Verschlingung mit dem Unterfaden.
- 3.) **2 * 40 1/100 mm**; für Materialstärke (Nach unten und wieder nach oben)
- 4.) Je nach Fadenspannung **80 % der Ideallänge des Unterfadens**. (Wobei wieder die Verschlingung mit dem Oberfaden mitzurechnen ist.) Die hiermit errechneten Werte können jedoch nur als Anhaltspunkt verwendet werden, da die Praxis bekanntlich immer anders aussieht, als die Theorie. Die Werte sind sehr stark von der verwendeten Maschine, der Vorspannung, der Dehnung des Fadens, des Grundmaterials und vielen weiteren Faktoren abhängig. Am besten man fährt einige Tests auf der eigenen Maschine und stellt die Werte selbst grob ein. Verlassen und Übernahme von eventuell veränderten Werten erfolgt über den **OK**-Knopf der Dialogbox oder nicht verändern der Werte mit **Abbruch**. In der **Muster-Informationsbox** gibt es noch einen Knopf **Infotext...** Mit diesem verzweigt in eine kleine Datenbank, in der Angaben wie Name des Musters, Anschrift des Kunden, und Informationen Ihrer Wahl eingetragen werden können. Man springt von Zelle zu Zelle mit der Tabulatortaste und schließt die Eingabe

mit Mausklick auf den **OK**-Knopf oder der **Return-Taste** ab.
Die Informationen in diesen Dialogen werden mit dem jeweiligen Muster mitgespeichert und stehen daher im jeweiligen Muster zur Verfügung.

Öffnen...

Datei-Menü; Tastaturbedienung {**⌘ O**} (für "Öffnen")
Es erscheint die Dateiauswahlbox des Betriebssystems



Es kann ein Muster im internen Format des Programms **McMonoStitch** geladen werden. Die Dateien haben die Endung **.STK**

Schliessen

Datei-Menü; Tastaturbedienung {**CTRL W**} Mit diesem Menüpunkt wird das Fenster, welches sich im Vordergrund befindet geschlossen. Wenn in einem Muster Änderungen vorgenommen wurden, und diese noch nicht abgespeichert wurden, so werden Sie in einer Dialogbox gefragt, ob Sie - die Änderungen speichern, sie verwerfen, oder den Vorgang abbrechen möchten. (Die selbe Wirkung hat ein Mausklick auf den Fenster-Schließen-Knopf oben links im Fenster)

Speichern

Datei-Menü; Tastaturbedienung {**CTRL S**} (für "Speichern")
Das Muster wird im internen Format auf Festplatte od. Diskette gespeichert.
! ACHTUNG ! Ein bereits existierendes Muster des selben Namens wird ohne Warnung überschrieben. Hat das Muster noch keinen Namen (Fensterleiste zeigt **NAMENLOS** an) so erscheint eine Dateiauswahlbox zur Eingabe eines neuen Namens. (**Auto-Backups**) Alle 10 Minuten speichert das Programm automatisch die aktuelle Datei mit dem Suffix (**Backup**) ab. Sie können daher im Notfall immer auf die letzten 10 Minuten Ihrer Arbeit zurückgreifen.

Speichern as...

Datei-Menü; Tastaturbedienung {CTRL A} (für "Auswahl")

Das Muster wird im internen Format auf Festplatte od. Diskette gespeichert.

Es erscheint eine Dateiauswahlbox zur Eingabe eines neuen Namens. Ein bereits vergebenen Name wird dabei nicht berücksichtigt. Sie können hiermit also ein Muster unter verschiedenen Namen abspeichern.

Stickdaten laden

Mit diesem Menüpunkt können Stickdaten in den Formaten "Fortron", "Barudan (.FDR)", "Tajima (.DST)", "Melco (.EXP)", "Pfaff (.KSM)" und "Toyota (.o01)" geladen werden.

Dateien dieses Typs sind ein "Quasi"-Standard im Stickmaschinenbereich geworden. Vor allem im Internet sind Dateien dieses Typs hauptsächlich zu finden.

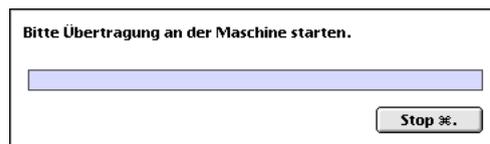
Es öffnet sich die Dateiauswahlbox des Betriebssystems und Sie können eine Stickdatei im Stickmaschinencode von der internen Festplatte laden.

Zur Maschine senden

Hiermit ist die Direktansteuerung an die Maschinen der Marke "Toyota-Expert" möglich. Dazu muß der Computer über ein serielles Kabel mit der Maschine verbunden sein. **WICHTIG : Die Stickmaschine muß immer vor dem Computer eingeschaltet worden sein.** Zur Übertragung der Daten an die Toyota Stickmaschinen (es werden die Maschinen 820, 820A, 850, 860 und 851 unterstützt) muß der DIP-Schalter Nummer 8 oben (Am Eingabepanel der Stickmaschine) eingeschaltet sein. Es wird dabei der Menüpunkt **Toyota (Disk Modus)** verwendet. Ausnahme bildet die Maschine ESP 9000. Bei dieser Maschine muß der DIP-Schalter Nr. 8 oben ausgeschaltet sein und der Menüpunkt **Toyota** verwendet werden.

Wenn Ihr Stickmuster zur Übertragung vorbereitet ist, können Sie durch Aktivierung dieses Menüpunktes die Übertragung starten.

Es erscheint ein Eingabedialog für die Musternummer (8 Zeichen) und den Musternamen (8 Zeichen). Geben Sie diese ein und klicken Sie auf den OK-Knopf oder bestätigen Sie den Dialog mit der Return-Taste. Es erscheint dann folgender Dialog :



Nun sollten innerhalb von 1 Minute die Übertragung an der Maschine starten. Andernfalls beendet sich der Dialog selbsttätig.

Starten Sie nun die Übertragung an der Maschine. Betätigen Sie hierzu an der Maschine den SET-Knopf 2 mal hintereinander. (Beim ersten Mal werden die Kopf-Daten bestehend aus Musternummer und Musternamen und Anzahl der Stiche übertragen. Erst nach dem 2. bestätigen des SET-Knopfes werden die eigentlichen Stickdaten übertragen) Nun sollte die Übertragung der Daten begin-

nen. (sichtbar durch Füllen des blauen Streifens) Nach erfolgreicher Übermittlung ertönt ein Signalton und der Dialog verschwindet. Beachten Sie, daß Sie die richtige Schnittstelle verwenden (Drucker oder Modem) Die Auswahl der Schnittstelle erfolgt im Dialog **Stickdaten...** im **Einstellungen** Menü. Achten Sie außerdem darauf, daß AppleTalk deaktiviert ist. Zum Deaktivieren von AppleTalk wählen Sie aus dem Apple-Menü (ganz oben links auf dem Bildschirm) das Programm **Auswahl** (näheres siehe Handbuch zum Computer)

Druckoptionen

Datei-Menü; Tastaturbedienung {CTRL-ALT-P}



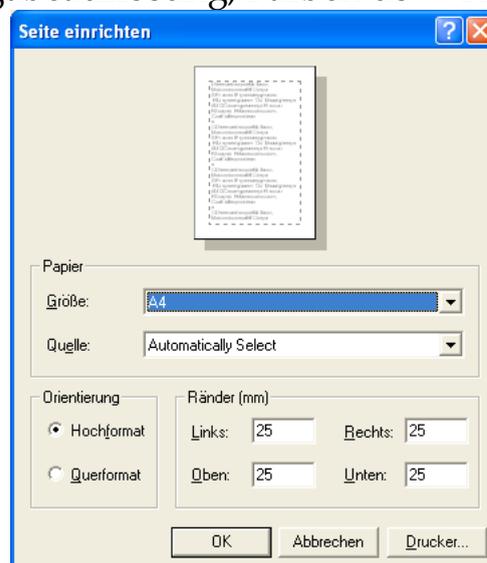
Mausklick auf diesen Menüpunkt öffnet einen Dialog zum Einstellen von 2 Druckoptionen :

- 1.) **Original Größe.** Wird dieser Knopf aktiviert, so wird das Stickmuster im Größenverhältnis 1:1 ausgegeben. Natürlich nur wenn das Muster auf das verwendete Papierformat paßt.
- 2.) **Keine Informationen.** Mit Aktivierung dieses Knopfes wird der Ausdruck der Musterinformationen unterdrückt. Das Bild kann dadurch größer dargestellt werden, falls nötig.

Seite Einrichten ...

Datei-Menü;

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie den Papierformat-dialog der Druckerschnittstelle auf. Je nachdem welchen Drucker Sie angeschlossen und ausgewählt haben, (näheres zur Druckerauswahl finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres Macintosh Computers) erscheint eine Dialogbox mit verschiedenen Einstellungen zur Papiergröße, Seitenanzahl, Ausgabeauflösung, Farben usw. Hier ein Beispiel :



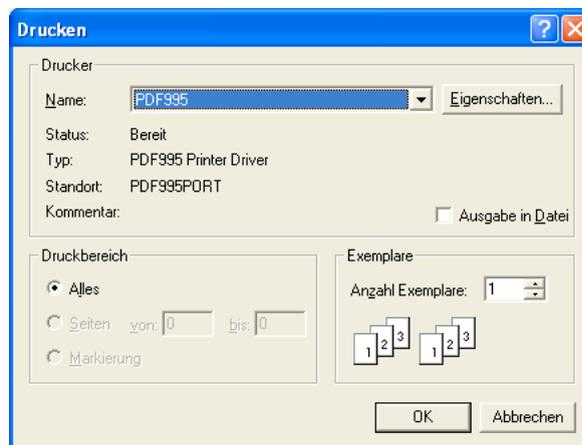
Je nach Proportionen der Stickdatei kann es sinnvoll sein die Ausrichtung des Druckes auf das Blatt um 90 Grad zu drehen. Nehmen Sie die Einstellungen hierin vor, bevor Sie eine Seite einer Stickdatei ausdrucken.

Drucken...

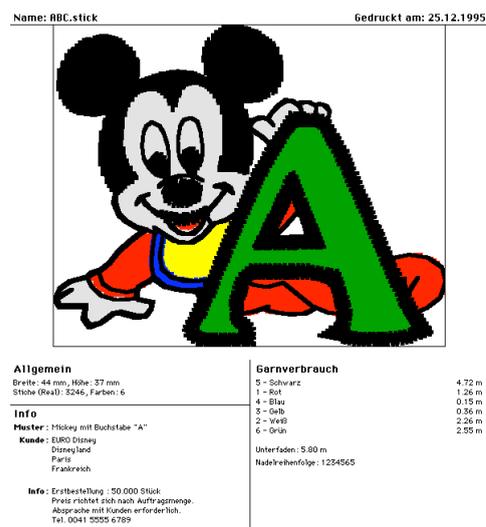
Datei-Menü; Tastaturbedienung {CTRL P}

Wenn Sie ein Bild einer Stickdatei ausdrucken möchten, so erscheint beim ersten Ausdruck der Datei der Papiereinstellungsdialog (Siehe **Page Setup...**). Nach betätigen der **Return-Taste**, bzw. Mausklick auf den **OK-Knopf**. Erscheint der Druckdialog des jeweils angeschlossenen und ausgewählten Druckers. Die Funktionsvielfalt richtet sich nach den Fähigkeiten Ihres Druckers.

Beispiel :



Der Ausdruck kann z.B. so aussehen :



Der Ausdruck einer Stickdatei beinhaltet folgende Informationen :

Name der Stickdatei; Datum des Ausdrucks; Ein Bild der Stickdatei in der oberen Hälfte des Blattes; Links unter dem Bild : Größe, Stichzahl, Anzahl der Stickfarben; Darunter : Daten des Infodialoges : Name,Kunde,Info; Rechts unter dem Bild : Garnverbrauch je Farbe, Nadelreihenfolge.

Beenden

Datei-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL Q**}

Mausklick beendet das Programm **McMonoStitch** und schließt alle geöffneten Fenster sofern diese bereits gesichert wurden (**Speichern + Speichern as...**) Ist dies nicht der Fall, fragt eine Dialogbox nach, ob dies geschehen soll oder nicht. Auto-gesicherte **.(Backup)**-Dateien werden dabei nicht berücksichtigt. **Abbruch** führt wieder zurück ins Programm.

Abs. 4.6.2

Das Bearbeiten-Menü

Widerrufen :

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL Z**}

Es kann immer der letzte aktuelle Zustand vor einem erneuten Bildschirmaufbau wiederhergestellt werden.

Vom aktuellen Stickmuster wird bei jeder Aktion eine Kopie im Speicherbereich des Rechners (unsichtbar) angelegt. Durch die **Mehrfach-Widerrufen-Funktion** die in **McMonoStitch** integriert wurde, können max. 8 Arbeitsschritte rückgängig gemacht werden. Die Reihenfolge geschieht im umgekehrten Sinn der Erstellung. Nach dem Doppelpunkt steht eine Kurzbezeichnung der Funktion, die als nächstes Rückgängig gemacht werden kann. Wenn der Speicher des Computers nicht mehr ausreicht um eine interne Kopie anzulegen so wird der Menüeintrag grau dargestellt und ist nicht mehr anwählbar.

Wiederherstellen :

Bearbeiten-Menü;

Wenn ein Arbeitsschritt mit der **Widerrufen**-Funktion rückgängig gemacht wurde, so kann dieser Arbeitsschritt wiederholt werden. Wenn der Speicher des Computers nicht mehr ausreicht um einen Schritt wieder herzustellen, so wird der Menüeintrag grau dargestellt und ist nicht mehr anwählbar. Es können so viele Schritte wiederhergestellt werden, wie rückgängig gemacht wurden.

Ausschneiden

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL X**} (sieht wie eine Schere aus) (Die Funktionen **Ausschneiden, Kopieren, Einfügen** arbeiten nach dem Cut-Copy-Paste Prinzip welches auf Apple Computern allgemein üblich ist.) Ausschneiden löscht alle aktivierten Stichzüge aus dem Arbeitsbereich und kopiert die Stichzüge in die **Zwischenablage** (siehe Computer-Handbuch) Durch die Funktion **Einfügen** können diese Teile wieder aus der Zwischenablage herausgeholt werden.

! ACHTUNG ! Es werden ALLE aktivierten Stichzüge gelöscht, auch Stichzüge die eventuell außerhalb des sichtbaren Arbeitsbereiches liegen.

Kopieren

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL C** } (für **Copy**)

Alle aktivierten Stichzüge werden in die **Zwischenablage** kopiert (siehe Computer-Handbuch) und können beliebig oft vervielfältigt werden. (siehe **Einfügen** im Bearbeiten-Menü). Der Inhalt der **Zwischenablage** bleibt so lange erhalten bis die Funktion erneut aktiviert wird. Die Stichzüge in der Zwischenablage können auch in andere Grafikprogramme importiert werden. (z.B. Freehand, Illustrator oder Photoshop)

Einfügen

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL V** } (für **Vervielfältigen**)

Alle Stichzüge die mit den Befehlen **Kopieren** und **Ausschneiden** in die **Zwischenablage** (siehe Computer Handbuch) kopiert worden sind, werden in den linken oberen Teil des Arbeitsbereiches kopiert. Alle Teile werden aktiviert und mit dem Rahmen der Funktion **Gruppieren**  umzeichnet. Die Teile können daher sofort an die endgültige Position geschoben werden.

Löschen

Bearbeiten-Menü;

Alle aktivierten Stichzüge werden gelöscht ohne daß eine Kopie davon in die **Zwischenablage** (siehe Computer Handbuch) gespeichert wird.

! ACHTUNG ! Es werden ALLE aktivierten Stichzüge gelöscht, auch Stichzüge die eventuell außerhalb des sichtbaren Arbeitsbereiches liegen.

Spiegeln vertikal

Bearbeiten-Menü;

Spiegelt alle aktivierten Teile über die Mittelachse nach oben.

Spiegeln horizontal

Bearbeiten-Menü;

Spiegelt alle aktivierten Teile über die Mittelachse nach rechts.

Drehen...

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL D** } (für **Drehen**)

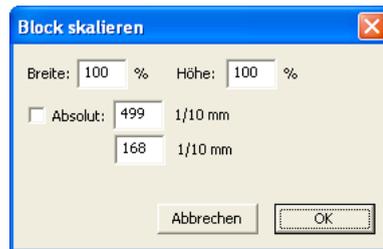
Nach dem Anwählen erscheint eine Dialogbox zur Eingabe des Drehwinkels. Die Drehung erfolgt Gradweise im Uhrzeigersinn. Durch Klick auf **OK**. bzw.

drücken der **Return**-Taste wird die Drehung ausgeführt.

Skalieren...

Bearbeiten-Menü;

Alle aktivierten Stichzüge können Prozentweise und nach Eingabe von Festwerten vergrößert bzw. verkleinert werden. Nach dem anwählen erscheint eine Dialogbox zur Eingabe der Höhe und der Breite.



Mit der Tabulatortaste kann von der Höhe zur Breite gewechselt werden. Wenn eine absolute Größe erreicht werden soll, so aktivieren Sie mit der Maus den Knopf **Absolut** und geben Sie den Wert in 10/tel mm ein. Wenn Sie nur einen Breitenwert bzw. einen Höhenwert benennen können, so löschen Sie den Wert, den Sie nicht wissen, und die Musterteile werden proportional vergrößert oder verkleinert. Änderungen ausführen mit **OK**. Werte nicht ausführen mit **Abbruch**.

Scheren...

Bearbeiten-Menü;

Dient hauptsächlich zum Kursivstellen von Schriften. In einer Dialogbox wird der Scherwert in 1/10 mm eingegeben. Der Neigungsgrad erfolgt nach rechts. Es gilt : Je höher das Musterteil desto geringer der Neigungsgrad.

Säubern

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung {CTRL B} (für **Bereinigen**)

Es können kurze Stichfolgen aus aktivierten Stichzügen entfernt werden. In einer Dialogbox wird eingestellt ab wieviel 10tel mm die Säuberung von Kleinststichen durchgeführt werden soll. Per Knopf **Durchsäubern** kann auch eingestellt werden, ob alle Stiche unter einem bestimmten Wert gelöscht werden oder ob nur ein Durchlauf der Säuberung erfolgen soll. Eventuell ist es nötig mehrmals eine Säuberung der Stiche mit schrittweiser Steigerung der Werte vorzunehmen.

McMonoStitch versucht bei der Säuberung das Muster so wenig wie möglich zu verändern. Wenn Sie sicher stellen möchten, daß die Außenkonturen eines Stickmusters nicht verändert werden, so aktivieren Sie den Knopf **Form erhalten**.

Kurze Stiche die die Aussenkontur des Musters kennzeichnen, werden dann nicht entfernt. In **Info** (Datei-Menü) kann die aktuelle Stichzahl vor und nach der Säuberung überprüft werden, und es kann festgestellt werden, wie klein der niedrigste Stichabstand ist.

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Enden fixieren

Bearbeiten-Menü;

An aktivierten Stichzügen wird am Ende des Stichzuges ein verstochnes Kreuzchen, bestehend aus 6 Einzelstichen mit einer Kantenlänge von 4/10tel mm, angebracht bzw. wieder gelöscht.



Anbringen oder Löschen wird über Dialogbox abgefragt. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Stichverbreiterung

Bearbeiten-Menü;

Es erscheint ein Dialog zur Eingabe von Werten zwischen 1 und 10. Der Wert gibt die Verbreiterung um 10tel mm an. Alle aktivierten Stichzüge werden verändert. Diese Funktion kompensiert hauptsächlich den Stoffverzug, bzw. dient zum Verbreitern der Plattstiche. Dadurch werden Schriften fetter (oder schlanker durch Eingabe eines Negativ Vorzeichens)

Alles wählen

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { **CTRL A**} (für "Alles")

Mit diesem Menüpunkt können **ALLE** Stichzüge aktiviert werden. Stichzüge die mit **Ausblenden** unsichtbar gemacht wurden werden nicht aktiviert. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Das Optionen-Menü

Springstiche anzeigen

Optionen-Menü; Tastaturbedienung {CTRL-ALT-S} (für "Springstiche")
Schaltet die Darstellung von Springstichen Ein und Aus. Diese werden als gestrichelte Verbindungslinien zwischen den Stichzügen dargestellt. Springstiche können nicht separat erzeugt werden. **McMonoStitch** verwendet diese Stichart um die einzelnen Stichzüge miteinander zu verbinden. Am Ende eines Stichzuges generiert **McMonoStitch** automatisch Springstiche bis zum Anfang des physikalisch nächsten Stichzuges.

Bei der Ausgabe auf Stickdatendiskette kann die max. Länge der Springstiche in 10tel mm angegeben werden. Die Einstellung erfolgt im Menü **Einstellungen-Stickdaten**.

Wahre Liniendicke

Optionen-Menü;

Wenn diese Option angehakt ist, so wird bei aktivieren des **Echtsichtmodus**  die Ausgabe in der Strichstärke 0,4 mm = Garnstärke durchgeführt. Dadurch kann man die Flächenfüllung des Stickmusters in etwa erkennen. Die Bildschirmausgabe wird dadurch etwas verzögert. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Stickrahmen

Optionen-Menü;

Tastaturbedienung {CTRL-ALT-H} (für "Hilfsoval")
Wenn Option angehakt ist, wird ein Oval angezeigt, in der Größe der **INFO**box des **Datei-Menüs** bzw. des aktivierten Rahmens aus dem Punkt **Stickrahmen...** des **Extras-Menüs**.

Lineal

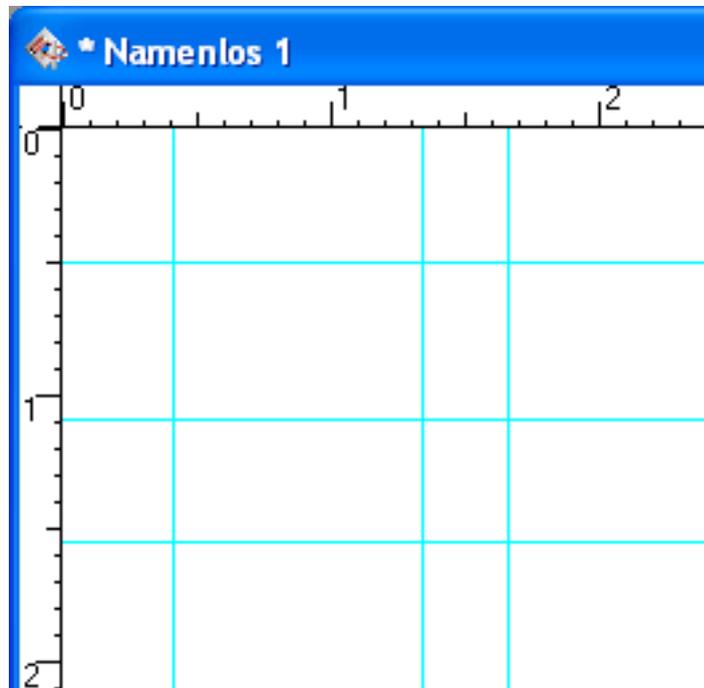
Optionen-Menü;

Mit dieser Option können die Lineale oben und links im Arbeitsfenster ein- bzw. ausgeblendet werden. Beim Ausblenden der Lineale werden auch eventuelle **Hilfslinien** unsichtbar. Die Hilfslinien erscheinen jedoch beim Einschalten der Lineale wieder an genau der selben Stelle.

Sind die Lineale eingeschaltet, so folgt der Mausbewegung in den Linealen eine hellgraue Positionslinie, die den vertikalen und horizontalen Stand des Mauspfeils anzeigt. Der Nullpunkt liegt im linken oberen Eck. Wenn Sie mit der Maus im linken oberen Eck drücken, halten und ziehen, so kann der Nullpunkt verschoben werden. (Zurücksetzen = kurzer Mausklick im Eck)

Hilfslinien können vertikal und horizontal positioniert werden, indem Sie die

Maustaste im Lineal drücken, die Maustaste festhalten, und ins Arbeitsfenster ziehen. Zum Entfernen der Hilfslinien wählen Sie das Symbol **Stichzug_aktivieren** . Drücken Sie die Maustaste genau auf der zu entfernenden Hilfslinie und ziehen Sie die Linie bei gedrückter Maustaste wieder zurück ins Lineal. Achten Sie beim Ergreifen der Hilfslinie darauf, daß sich kein Stichzug an dieser Position befindet.



Wenn beim Speichern eines Stickmusters Hilfslinien sichtbar waren, so erscheinen diese beim Öffnen des Musters wieder an den selben Positionen.

Griffe

Optionen-Menü; Tastaturbedienung {CTRL-G} (für "Griffe")

Wenn die Option aktiviert ist, wird um jeden Einstichpunkt ein kleines Viereck gezeichnet. Dadurch ist es leichter den Einstichpunkt zu finden, bzw. diesen zu bearbeiten. Die Griffe werden an allen aktivierten Stichzügen angezeigt wenn die Funktionen **Einzelstich bewegen** , **Einzelstich einfügen** , **Einzelstich löschen**  und **Stichzug zerschneiden**  gewählt sind.

Der Bildschirmaufbau wird durch diese Funktion etwas verlangsamt.

Immer Griffe

Optionen-Menü; Tastaturbedienung {CTRL-ALT-I}

Ist dieser Menüpunkt aktiviert so werden in ALLEN Funktionen (außer im **Echt-sichtmodus** ) um alle Einstichpunkte, der aktivierten Stichzüge, kleine Vierecke gezeichnet.

Der Bildschirmaufbau wird durch diese Funktion um einiges verlangsamt.

Start=Ende

Optionen-Menü;

Wenn die Option angehakt ist, wird der Endpunkt des Musters genau auf den Startpunkt gesetzt. Äquivalent dazu stehen die Punkte **Set start** und **Set end** im **Extras-Menü**. Sichtbar werden diese Punkte nur wenn **Show jump-stitches** im **Optionen-Menü** aktiviert ist.

Kein Widerruf

Optionen-Menü;

Hiermit kann die **Widerrufen**-Funktion im **Bearbeiten-Menü** ausgeschaltet werden. Dies ist nur nötig wenn der Arbeitsspeicher des Rechners nicht ausreichen sollte. (Ab 8 MB Arbeitsspeicher wird dies wahrscheinlich nie nötig sein)

Abs. 4.6.4

Das_Extras-Menü

Stickrahmen...

Extras-Menü; Tastaturbedienung { ⌘ R } (für Rahmen)

Wenn in dem Ordner aus dem das Programm **McMonoStitch** gestartet wurde, eine Datei mit Namen **Frames** existiert, so können die Einträge dieser Datei hier in einer Dialogbox aktiviert werden. Es erscheint dann beim Verlassen des Dialogs ein Oval in der Größe des ausgewählten Knopfes. Alle Stichzüge werden automatisch in diesen Rahmen zentriert dargestellt. (Wenn von der Größe her möglich).

Die Datei **Frames** kann mit einem herkömmlichen Textverarbeitungs Programm beliebig selbst erstellt werden. Es existiert eine Beispieldatei anhand derer man erkennen kann wie die Einträge aufgebaut sein sollen. (Zuerst die Breite dann ein Komma dann die Höhe)

Vorübergehendes Ausblenden des Rahmenovals mit \sim H bzw. dem Menüpunkt **Show hoop** im **Optionen-Menü**.

Letzte Ansicht

Extras-Menü; Tastaturbedienung { ⌘ - } (für Minuszeichen = Zurück)

Mit dieser Funktion können Sie den letzten Ausschnittsbereich zurückholen indem Sie zuvor gearbeitet haben. Besonderes Anwendungsgebiet : Teile mit **Lu-**

penfunktion  herausvergrößern, bearbeiten und sich mit diesem Menüpunkt wieder einen Überblick verschaffen.

Freistellen

Extras-Menü;

Dieser Menüpunkt wählt alle Teile an und plaziert Sie nach links oben in die Arbeitsfläche. Die Größe der Arbeitsfläche wird dabei auf die absolute Größe der Stickteile verkleinert. Die Breite und Höhe der Arbeitsfläche wird auch in der **Info**box des **Datei-Menüs** eingetragen.

Der Start- und Endpunkt des Musters wird dabei auf die Mitte des Stickmusters zentriert.

Diese Funktion sollten Sie erst anwenden, wenn Sie mit der Bearbeitung des Stickmusters fertig sind. Wenn Sie diese Funktion anwenden und Sie haben eine Vorlage geladen, so werden die Musterteile nicht mehr mit der Vorlage übereinstimmen.

Start setzen

Extras-Menü;

Es erscheint ein kleines Fadenkreuz. Bei Mausklick in den Arbeitsbereich wird der Startpunkt an diese Stelle gesetzt und mit Springstichen wird zum 1. Stichzug hin verbunden. **Show jump-stitches** im **Optionen-Menü** einschalten !

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Ende setzen

Extras-Menü;

Es erscheint ein kleines Fadenkreuz. Bei Mausklick in den Arbeitsbereich wird der Endpunkt an diese Stelle gesetzt und mit Springstichen wird vom letzten Stichzug zum Endpunkt hin verbunden. **Show jump-stitches** im **Optionen-Menü** einschalten !

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Start=Mitte

Extras-Menü;

Der Startpunkt wird auf den Mittelpunkt gesetzt. Es erscheint eine Dialogbox die anfragt welche "Mitte" sie bevorzugen. Ob Sie die Mitte des Rahmens (**Embroidery hoop** im **Extras-Menü**) bzw. der Größe des Arbeitsbereiches (**Info** im **Datei-Menü**) oder die Mitte der selektierten Musterteile verwenden wollen oder ob Sie den Startpunkt in der Mitte des gesamten Stickmusters haben möchten.

Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Erster Stichzug

Extras-Menü; Tastaturbedienung { \sim 1 } (für 1.)

Damit kann angezeigt werden welcher Stichzug der 1. physikalische ist. Dieser wird

dann aktiviert und alle anderen deaktiviert. (Die Tastaturbedienung funktioniert nur wenn die Funktion **Stichzug_aktivieren**  aktiv ist)

Letzter Stichzug

Extras-Menü; Tastaturbedienung { \sim 0 } (für Letzten.)

Damit kann angezeigt werden welcher Stichzug der letzte physikalische ist. Dieser wird dann aktiviert und alle anderen deaktiviert. (Die Tastaturbedienung funktioniert nur wenn die Funktion **Stichzug_aktivieren**  aktiv ist)

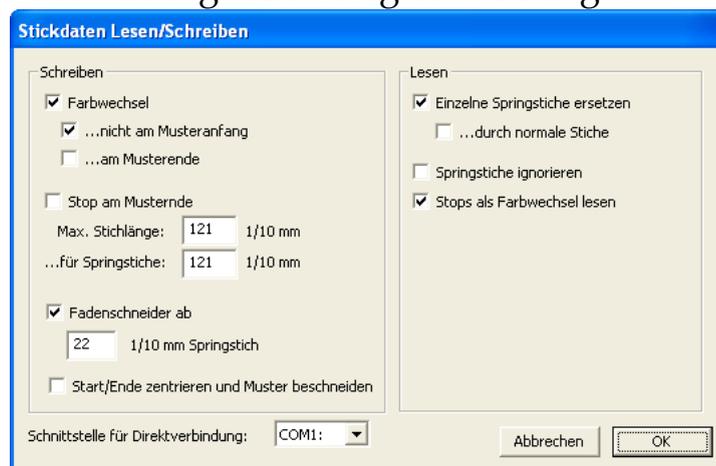
Abs. 4.6.5

Das_Einstellungen-Menü

Stickdaten...

WICHTIG !!! Bevor Sie ein Stickmuster zur Maschine schicken oder von einer Stickdiskette lesen, vergewissern Sie sich, daß die Einstellungen in diesem Dialog richtig sind.

Mausklick auf den Menüeintrag öffnet folgende Dialogbox :



Hierin sind die Einstellungen für das Lesen von Stickdatendisketten und die Schnittstelleneinstellung zur Direktansteuerung der Maschinen enthalten.

Diese sind wie folgt :

Der Knopf **Farbwechsel** gibt an ob Farbwechselcode mitgespeichert werden soll. Wenn das Stickmaschinenformat keine Farbwechselcodes beherrscht (zum Beispiel "Tajima") so wird beim Erzeugen von Stickdatendiskette eine Stoppfunktion anstelle eines Farbwechsels geschrieben.

Außerdem kann mit ... **nicht am Musteranfang** festgelegt werden ob am Anfang eines Musters ein Farbwechselcode geschrieben werden soll oder nicht.

... **am Musterende** bewirkt, daß am Ende eines Stickmusters ein Farbwechselcode gesendet wird, der die Maschine zur Anfangsnadel zurückfahren läßt. Manche Maschinen erlauben es, daß der Stickvorgang am Ende eines Musters unterbrochen wird und die Springstiche am Ende des Musters übergangen werden. Die Springstiche werden dann erst beim Neustart der Stickmaschine mit ausgeführt. Wird dies gewünscht, so muß der Knopf **Stop am Musterende** aktiviert werden.

Da die unterschiedlichen Stickmaschinen verschiedene Stichlängen verarbeiten können, kann mit dem Wert in **Max. Stichlänge**: eingestellt werden, wie lange die Stichlänge beim schicken der Daten zur Maschine sein darf. Geben Sie hier auf keinen Fall einen größeren Wert als 121 ein !

Die Stichlänge kann auch ... **für Springstiche** angegeben werden. Ob das Programm ab einer bestimmten **Springstichlänge** automatisch einen Fadenschneidercode erzeugen soll wird mit dem Wert in **Fadenschneider ab ?? 1/10 mm Springstich** angegeben. Dies bewirkt, daß beim Senden der Stickdaten zur Maschine automatisch Fadenschneidercodes gesetzt werden wenn die Springstichlänge größer als ?? 1/10 mm sind.

Start/Ende zentrieren und Muster beschneiden bewirkt das gleiche wie die Funktion **Freistellen** im **Extras-Menü**.

Bei Aktivierung des Menüpunktes **Zur Maschine senden** im **Datei-Menü** führt McMonoStitch folgendes Sequenz aus: Alle Stickmusterteile werden aktiviert und nach links oben in die Arbeitsfläche plaziert. Die Größe der Arbeitsfläche wird dabei auf die absolute Größe der Stickteile verkleinert. Die Breite und Höhe der Arbeitsfläche wird auch in der **Infobox** des **Datei-Menüs** eingetragen.

Der Start- und Endpunkt des Musters wird dabei auf die Mitte des Stickmusters zentriert.

Aktivieren Sie die Funktion nur, wenn Sie sicherstellen möchten, daß der Start und der Endpunkt IMMER auf die Stickmuster-Mitte gesetzt werden soll.

Da manche Punchsysteme sich nicht an die Richtlinien halten und Stickmaschinencode mit sehr kurzen Segmenten erzeugen, wurden zum korrekten Einlesen solcher "Murks"-Disketten 3 Funktionen in **McMonoStitch** eingebaut, die verhindern, daß ein zusammenhängender Stichzug in viele kleine Einzelstichzüge und einzelne Springstiche zerlegt wird.

Der Knopf **Einzelne Springstiche ersetzen** bewirkt, daß beim Laden von Mustern über SDD einzelne Springstiche zusammengelegt werden. D.h. kurze einzelne Stichzüge, die nur aus einem Einstichpunkt bestehen, werden nicht als allein stehende Stichzüge behandelt sondern mit dem nächsten verbunden.

Falls es gewünscht wird, können diese Stichzug-Springstich Kombinationen auch in Einstichpunkte verwandelt werden.= Knopf ...**durch normale Stiche**.

Wird der Knopf **Springstiche ignorieren** aktiviert, so werden beim Einlesen eines Stickmusters alle Springstiche zu einem langen Stich zusammengefaßt. Ein Springstich wird nur dort akzeptiert wo eine Sonderfunktion folgt, bzw. vorausgeht und wo der Anfang oder das Ende eines Musters erkannt wird.

Stops als Farbwechsel lesen bewirkt, daß beim Einlesen einer Tajima Datei alle

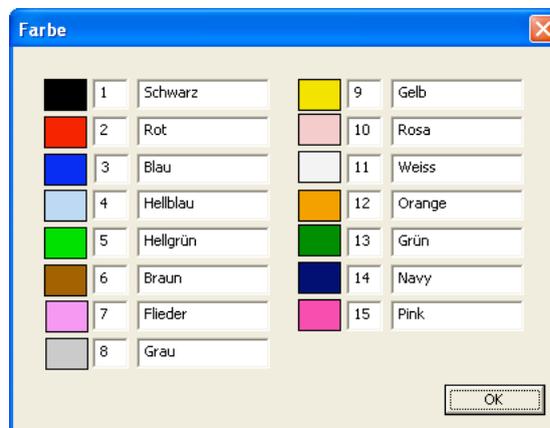
Stop-funktionen in Farbwechselcodes umgewandelt werden. (Tajima-Code kennt nur die Stop-funktion für die Farbwechselfolge)

Am Ende des Dialogs wird unter **Schnittstelle für Direktverbindung** noch festgelegt, über welche Schnittstelle die Ansteuerung zur Stickmaschine erfolgen soll. (siehe auch **Zur Maschine senden...** im **Datei-Menü**)

Farben...

Einstellungen-Menü; Tastaturbedienung {⌘ F} (für "Farben")

Diese Dialogbox ermöglicht die Farbzuzuordnung und beinhaltet die Grundeinstellung der Farben und Nadelzuordnung.



In der Box befinden sich 15 Vierecke mit den dazugehörigen Nadelnummern und Namen. Es können alle Farben aktiviert und nach Ihren Wünschen eingestellt werden. Sie sollten jedoch die 1. Farbe immer auf schwarz lassen, da dies bei der Erzeugung von neuen Stichzügen am sinnvollsten ist. Klicken Sie auf eines der Vierecke, so erscheint die Farbauswahl-Dialogbox des Betriebssystems. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und verlassen Sie den Dialog. (näheres siehe Computer-Handbuch) Die gewählte Farbeinstellung wird nun in dem entsprechenden Feld dargestellt. Die kleinen Felder rechts neben den Farben, dienen für die Nadelnummern. Die länglichen Felder dahinter zur Eingabe eines Namens. Mit der Tabulator-Taste kann von einem Feld zum anderen gesprungen werden. Wenn Sie alle Änderungen abgeschlossen haben, verlassen Sie den Dialog über den **OK**-Knopf. Alle Änderungen sind nun in den **Sonderfunktionen**  wirksam. Diese Farbeinstellung wird beim Speichern des Musters automatisch mitgespeichert. Wenn Sie diese Einstellung als **GRUNDEINSTELLUNG** für alle zukünftigen Muster verwenden möchten, so speichern Sie diese mit der Funktion **Speichern Einstellungen...** im **Einstellungen-Menü** ab. (Siehe auch **Werkseinstellungen** des Programms Abs. 1.4.)

Hintergrund

Einstellungen-Menü;

Es erscheint eine Dialogbox zur Auswahl der Hintergrundfarbe.

Die Farben können hier nicht geändert werden. Ein Mausklick auf ein farbiges Viereck übernimmt sofort diese Farbe für den Hintergrund und verläßt den Dialog.

Einstellungen speichern

Einstellungen-Menü;

(Lesen Sie bitte Abs. 1.4.) Diese Funktion speichert die Grundeinstellung für das Programm **McMonoStitch** neu ab.

Die Werte werden in die Datei **McMonoStitch_Prefs** eingetragen. Beim Öffnen eines neuen Musters (**Neu** im **Datei-Menü**) oder beim Einlesen eines Musters von Stickdatendiskette (**Stickdaten laden**) werden diese Werte verwendet.

Folgende Werte werden dabei gesichert :

Aus **Info** = Garnverbrauch u. Infotext; Aus **Optionen-Menü** alle Einträge und sämtliche Einträge des **Einstellungen-Menüs** (incl. Farben, Nadeln, Platt-Tour-SteppstichEinstellungen, Ein-und Ausgabeoptionen; Maschinendaten, Slow Motion);

!! VORSICHT !! Die vorherigen Grundeinstellungen werden dabei überschrieben.

Werkseinstellungen

Einstellungen-Menü;

(Lesen Sie bitte Abs. 1.4.) Diese Funktion stellt die ursprüngliche Grundeinstellung des Programms **McMonoStitch** wieder her. Diese Funktion sollte vor allem dann verwendet werden, wenn zu viele Parameter von Ihnen verstellt wurden, und Sie den "Ur"-Zustand des Programms wiederhaben möchten.

Die Werte werden in die Datei **McMonoStitch_Prefs (.DS_Store** beim PC) eingetragen. Beim Öffnen eines neuen Musters (**Neu** im **Datei-Menü**) oder beim Einlesen eines Musters von Stickdatendiskette (**Stickdaten laden**) werden diese Werte verwendet.

Folgende Werte werden dabei gesichert :

Aus **Info** = Garnverbrauch u. Infotext; Aus **Optionen-Menü** alle Einträge und sämtliche Einträge des **Einstellungen-Menüs** (incl. Farben, Nadeln, Platt-Tour-Steppsticheinstellungen, Ein-und Ausgabeoptionen);

!! VORSICHT !! Eventuell von Ihnen eingegebne Grundeinstellungen werden dabei überschrieben.

Das Fenster-Menü

Wenn mehrere Fenster geöffnet sind, so werden die Namen der Fenster in diesem Menü dargestellt. Beispiel :



Der Menüpunkt **Aufräumen** ermöglicht die geordnete Auflistung der Fenster hintereinander, mit einem leichten Versatz von oben links nach unten rechts. Man kann dadurch schnell an jedes Fenster per Mausklick gelangen.

Unter diesem Menüpunkt befindet sich die Liste aller geöffneten Fenster mit Namen. Ein Mausklick auf einen Eintrag aktiviert das jeweilige Fenster und holt es in den Vordergrund.

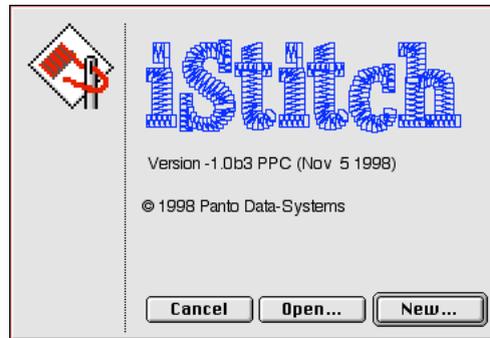
Der Fenstername steht oben mittig im Fensterbalken. Befindet sich ein Stern vor dem Namen, so wurde in diesem Fenster eine Änderung vorgenommen und diese wurde noch nicht abgespeichert. Mit dem Menüpunkt **Neu** im **Datei-Menü** erzeugte Fenster erhalten den Namen **Noname** und eine Nummer. Ebenso Muster die von Stickdatendiskette eingelesen wurden.

TIP: Sollte das Fenster einmal nicht mehr sichtbar sein, obwohl es geöffnet ist, verwenden Sie den Menüpunkt **Aufräumen**. Danach müsste das Fenster wieder sichtbar sein.

Abs. 5.1.

Wir erstellen ein neues Stickmuster !

Beim direkten Neustart von McMonoStitch erscheint der Splash-Screen mit der Möglichkeit ein bestehendes Muster zu öffnen ein neues Muster zu erstellen oder abzubrechen.



Wenn Sie auf **Neu...** klicken erscheint folgender Dialog :



Erscheinen diese Dialoge nicht, so ist das Programm vermutlich bereits gestartet. Ist das der Fall und Sie möchten ein neues Muster erstellen, so klicken Sie mit der Maus im **Datei-Menü**, auf den Menüpunkt **Neu**. Es öffnet sich die selbe Dialogbox.

Geben Sie hier die ungefähre Größe Ihres neuen Stickmusters ein. Mit der **TAB-Taste** springen Sie von einem Feld zum nächsten. Sie können jedoch auch in das Feld mit der Maus klicken um den Wert zu ändern. Falls Ihnen die Größe während des Arbeitens nicht zusagt, können Sie die Werte auch nachträglich noch ändern, (Unter **Info...** im **Datei-Menü**)

Klicken Sie nun auf **OK** oder drücken Sie die **Return**-Taste. Es öffnet sich daraufhin ein leeres Fenster und Sie sehen links oben neben dem Fenster die **Symboleiste** und über dem Fenster das **Zoom-Pop-Up** und das **Arten-Pop-Up**. Außerdem ist auch die Koordinatenanzeige mit den X-Werten und den Y-Werten und dem Winkelmaß zu sehen. Diese Werte ändern sich mit bewegen der Maus über der **Arbeitsfläche**.

Gewöhnen Sie sich bitte an, nach einigen Änderungen in dem Muster, die Datei zwischen zu speichern. Dies geht am einfachsten indem Sie die Tastaturkombination "Command S" (⌘ S) drücken. Sollten Sie jedoch einmal einen Rechnerabsturz erleben, und Sie haben nicht zwischengesichert -keine Panik-, Sie haben maximal 10 Minuten Ihrer Arbeit verloren, denn **McMonoStitch** legt alle 10 Minuten automatisch eine Sicherungsdatei an. Diese Datei trägt den Namen des Stickmus-

ters mit dem Anhang (**Backup**).

Wenn Sie diese Datei öffnen (Menüpunkt **Öffnen...** im **Datei-Menü**) so speichern Sie diese Datei bitte sofort unter einem neuen Namen ab. Benutzen Sie hierzu den Menüpunkt **Speichern as...** im **Datei-Menü**.

Vollziehen Sie nun bitte folgende Schritte :

- 1.) Legen Sie ein neues Stickmuster an. Größe : 100 x 100 mm
- 2.) Speichern Sie die Datei als 123.Stick ab.

Abs. 5.2.

Text erzeugen

Mit **McMonoStitch** haben Sie die Möglichkeit eine zu stickende Schrift direkt in ein Stickmuster in beliebiger Form und Größe zu integrieren. Dies geschieht mit dem **Schriftengenerator** . Lesen Sie bitte unbedingt die Funktionsbeschreibung des Schriftengenerators durch. Wie bereits erwähnt gehen Sie nun folgendermaßen vor :

Klicken Sie auf das Symbol . Lokalisieren Sie den Punkt in der Arbeitsfläche, an dem Sie die Schrift erstellen möchten. Suchen Sie sich dazu den Mittelpunkt, den Start- oder den Endpunkt der Worte oder der Buchstaben aus. Entscheidend ist die Grundlinie der Schrift. Klicken Sie mit der Maus an dieser Stelle öffnet sich die **Schriftengenerator**box. Sie können jedoch auch mit gedrückter Maustaste eine gerade Linie in einem bestimmten Winkel aufziehen (gleichzeitig gedrückte Shift-Taste erzeugt eine Waagerechten oder Senkrechte Linie) oder durch drücken der Option-Taste () einen Block für die Länge und die Höhe aufziehen (siehe **Schriftengenerator** ). Geben Sie nun die Parameter wie in der Funktionsbeschreibung erklärt ein. Wählen Sie eine Schriftart oder laden Sie sie eventuell neu ein. Verlassen Sie den Dialog mit dem **OK**-Knopf. Die Schrift wird nun mit den entsprechenden Einstellungen im Stickmuster erzeugt.

Sollte die Schrift eventuell nicht exakt den Erfordernissen entsprechen, so können Sie die Schrift noch nachträglich etwas verzerren oder neigen.

Es gibt noch eine weitere Art einen gebogenen oder verzerrten Schriftzug zu erzeugen. Dies geschieht indem Sie vor dem Verlassen des Schriftengenerators den Knopf **Verzerren** aktivieren und aus dem Pop-Up-Menü **Parallelogramm**, **Bogen**, **Brücke** oder **Kreistext** auswählen.

Nach Verlassen des Dialoges sehen Sie die Schrift als Kontur in Ihrer Arbeitsfläche. Um die Schrift ist ein blaues Viereck gezeichnet. Dieses enthält kleine Vierecke an den Ecken und in der Mitte oben und unten. Je nachdem welche Art der Verzerrung Sie gewählt haben, können Sie nun an den Ecken oder in der Mitte des blauen Viereckes mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, so wird die Schriftenkontur neu gezeichnet. Während der Verzerrungsphase ist es nicht möglich eine andere Funktion aufzurufen, oder das Menü zu aktivieren. Haben Sie die Schrift so verzerrt wie Sie es haben möchten, so können Sie durch drücken der **CTRL-Taste** die Berechnung der Stiche aktivieren.

Sie können damit beispielsweise folgende Schriftverzerrungen generieren:



MacStick



MacStick



Macstick



MacStitch

Da beim Erzeugen der Schrift die Buchstaben nicht miteinander verbunden sein müssen, können die Buchstaben nacheinander einzeln selektiert, verschoben, geneigt, eingefärbt, gedreht und skaliert werden. Ergebnisse wie diese Beispiele sind daher mit wenigen Mausklicks machbar.



Macstick



Macstick