

INHALTSVERZEICHNIS VERSION 1.0 PC

Diesen Stichpunkt finden Sie :	auf den Seiten :
1. Einführung	2
1.2 Was ist ein Stickmuster ?	3
1.3 Installationsanweisung :	5
1.4 Grundeinstellungen des Programms	6
2. Programmteile	
2.1 Punchedanlage	7
2.2 Editiersystem	7
2.3 Fonteditor	7
2.4 Datenbank	8
2.5 Datenaustausch	8
2.6 Stickbrowser	8
3. Externe Geräte	
3.1 Scanner	9
3.2 Grafiktablett	9
3.3 Diskettenlaufwerk	9
3.4 Direktanschluß	9
4. Bedienung	
4.1 Maus	10
4.2 Tastaturbedienung	10
4.3 Pop-Up Menüs	10
4.4 Dialogboxen	11
4.5 Symbole - Werkzeugleiste	13
4.6 Menüs	31
4.6.1 Das Datei-Menü	32
4.6.2 Das Bearbeiten-Menü	42
4.6.3 Das Optionen-Menü	47
4.6.4 Das Extras-Menü	50
4.6.5 Das Einstellungen-Menü	54
4.6.6 Das FontEdit-Menü	66
4.6.7 Das Fenster-Menü	68
5. Wie erstellt man ein einfaches Stickmuster ?	
5.1 Wir erstellen ein neues Stickmuster !	69
5.2 Erzeugen von Tourstichzügen	70
5.3 Erzeugen von Plattstichlinienzügen.	74
5.4 Erstellen einer Steppstichfläche !	76
5.5 Muster editieren	79
5.6 Text erzeugen	82
5.7 Eine eigene Stickschrift generieren	84
5.8 Verbindung mit anderen Programmen	86
5.9 Stickdisketten erzeugen	87
5.10. Vorbereitung der Vorlage	89
6. Der Stickbrowser !	91
7. Stichpunktverzeichnis :	94

EINFÜHRUNG

In das Programm **McStitch**

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, abgespannten, 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.

Was ist ein Stickmuster ?

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

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

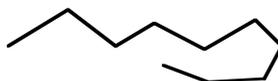
Weitergehend gibt es selbstverständlich noch viele weitere Sticharten, wie z.B. Unterlagstiche, Parallelnähte, Heftstiche, Kreuzstiche, Formstiche usw. aber im Grunde bilden diese Sticharten nur Unterarten der 4 Hauptgruppen.

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.

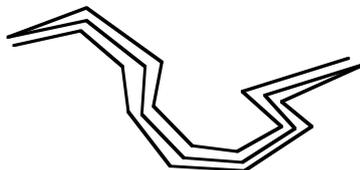
Da wären zuerst einmal die **Tourstiche**.

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.

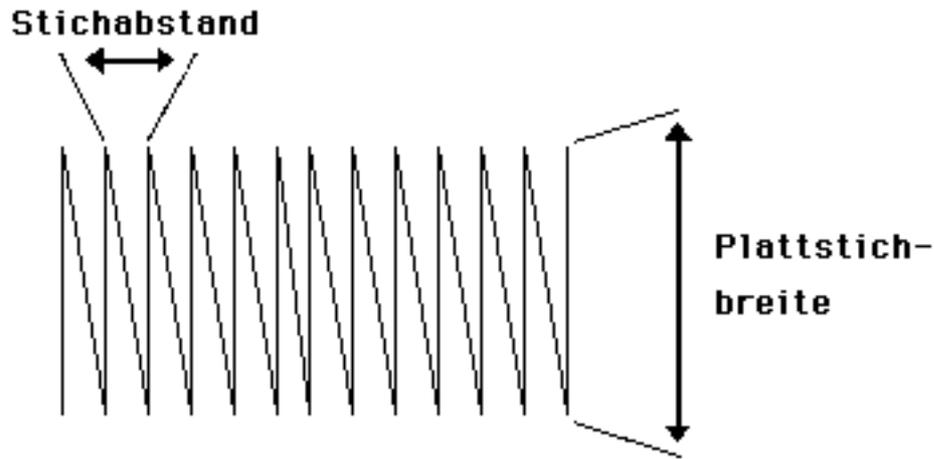
Ein **Tourstichzug** kann einen Verlauf in eine Richtung haben oder auch hin und zurück verlaufen (Doppeltour-Dreifachtour-Vierfachtour usw.)



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 Zickzack-stichverlauf.



Das bedeutet, daß die Reihenfolge der Einstichpunkte zwischen den Außenkonturen 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.

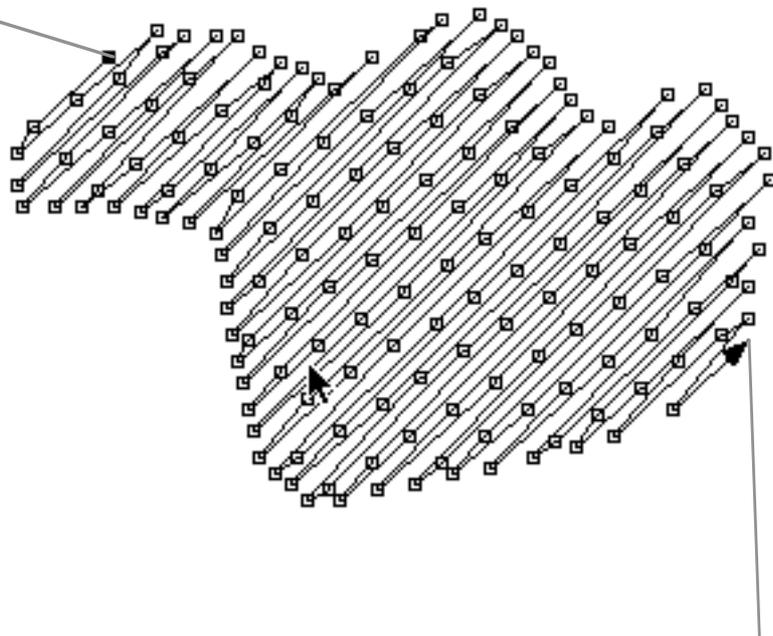


Eine Plattstichlinie kann natürlich auch eine unregelmäßige Form aufweisen.



Um solch einen Plattstichzug erzeugen zu können ist es nötig die **Außenkonturen** festzulegen. Wenn große Flächen ausgestickt werden müssen, verwendet man **Steppstichflächen**. Diese Stichart ermöglicht es auch das Garn vollflächig auszulegen, da in regelmäßigen oder auch unregelmäßigen Abständen Zwischensstiche gesetzt werden.

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



Den Versatz nennen wir **Offset**. Außerdem benötigt man zu dieser Stichart ebenfalls die **Außenkonturen**, den **Stichabstand**, den **Linienabstand** und den **Drehwinkel**.

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 einzusteichen**. Daher die Bezeichnung

Springstiche.

Das Programm **McStitch** arbeitet **Stichzug-orientiert**. Das heißt, daß jedes erzeugte Musterteil intern (unsichtbar) numeriert wird. **McStitch** vergibt die Nummern automatisch in der Reihenfolge der Erzeugung. (Die Reihenfolge, d.h. der Ablauf eines Stickmusters kann natürlich beliebig verändert werden.) Die Verbindung dieser einzelnen **Stichzüge** erfolgt also mit **Springstichen**, die das Programm **McStitch** 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.

Stichzüge können jedoch auch fest miteinander verbunden werden, so daß aus 2 kleinen **Stichzügen** 1 großer **Stichzug** wird.

Das Programm **McStitch** 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 ???) **McStitch** 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 **McStitch** vernünftig arbeiten zu können ist eine Mindestkonfiguration der Hardware erforderlich. Vernünftig ist mindestens ein Pentium III Prozessor mit 300 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. Als Betriebssystem muss Windows 98/ME/2000/XP/NT eingesetzt werden.

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.

Abs.1.3.

Installationsanweisung :

- 1.) Starten Sie Ihren Computer.
- 2.) Legen Sie die **McStitch-CD** in das interne CD-Rom Laufwerk Ihres Computers.
- 3.) Öffnen Sie das Verzeichnis der **McStitch-CD** über "Arbeitsplatz" - "CD" und starten den Installer. Folgen Sie den Installationsanweisungen.
- 4.) Stecken Sie **DANACH** den Kopierschutz-Dongel in den USB oder den Parallel (Drucker)Steckplatz (Bitte stecken Sie den Kopierschutz-Dongel auf keinen Fall an, bevor der Treiber von der CD installiert wurde). Bei der Abfrage nach dem Treiber wählen Sie das Verzeichnis "Treiber" auf der CD an und installieren Sie die Treiber für den Kopierschutz.
- 5.) Starten Sie **McStitch** von Ihrer Festplatte.
- 6.) Die Endungen der Stickdateien tragen die Bezeichnung ".stk". Wenn Sie eine solche Datei zum ersten Mal per Doppelklick aktivieren wollen, werden Sie nach dem Programm gefragt, mitdem die ".stk"-Dateien geöffnet werden sollen. Wählen Sie dabei das Programm **McStitch** aus und aktivieren Sie die Option "Immer mit diesem Programm öffnen".

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 ohne Vorkenntnisse zu erfassen.

Grundeinstellungen des Programms

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

Das Programm **McStitch** 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 **.DS Store** gelesen. (Sollte sich immer im gleichen Ordner wie das Programm befinden - Wird bei der Installation automatisch mit angelegt.) Wenn Sie ein neues Stickmuster anlegen (**Datei-Neu**), bzw. eine Stickdatei von einer Stickdiskette im Maschinencode einlesen (**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 - Konfiguration speichern**)

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 **McStitch** den Menüpunkt **Werkseinstellungen** im **Einstellungen-Menü** anwählen. (**McStitch** 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 McStitch 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. (Siehe auch **Konfiguration kopieren** und **Konfiguration einsetzen**)

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-Konfiguration speichern...**) wenn sich diese Datei im Vordergrund befindet.

Abs. 2.1

Punchanlage

Zu den Punchfunktionen gehören hauptsächlich die Funktionen :

Stichzug beginnen  , **Stichzug verlängern**  und **Stichzug doppelt**  zum Erzeugen von Tourstichen, Unterlagstichen und Außenkonturen. Außerdem das Anhängen von Einzelstichen am Anfang und Ende eines Stichzuges.

1 Tourstich => Plattstich  zum Setzen einer Plattstichlinie mit konstanter Plattstichbreite.

1 Plattstichzug legen  zum Erzeugen einer geraden, gleichmäßig breiten Plattstichlinie.

2 Tourstiche => Plattstiche  zum Erzeugen einer Plattstichlinie mit wechselnder Plattstichbreite.

Mehrfachtourstich  zum Erzeugen v. Einfach-Doppel-Dreifachtourstichzügen.

Formen (Tour-Platt-Stepp)      zum Erzeugen von Rechtecken, Ellipsen, Abgerundeten Rechtecken, Vielecken und benutzerdefinierten Formen in Tourstich, Plattstich, Steppstichart.

Steppstichfüllroutine  zum Erzeugen von konvexen und konkaven Steppstichflächen mit Enklaven.

Bezierkurven (Tour-Platt)  zum Erzeugen von gebogenen Tour- und Plattstichzügen.

Das integrierte **Quick-Punch-System** ermöglicht das Erstellen eines Stickmusters durch Scannen der Vorlage, automatische Konturenerfassung und Umwandeln der Konturen in Stickdaten mit ein paar Mausklicks in wenigen Minuten.

Das Erstellen dieser Sticharten erfolgt interaktiv am Bildschirm mit der Maus oder über die Eingabe mit einem Graphiktablett. Alle erforderlichen Parameter können im Programm in **Dialogboxen** eingestellt werden. Es dürften alle Grundfunktionen enthalten sein, die zum Erstellen eines professionellen Stickmusters nötig sind. Außerdem einige Hilfsfunktionen, die das Arbeiten flüssiger gestalten.

Abs. 2.2.

Editiersystem

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

Außerdem beinhaltet das Programm **McStitch** Funktionen wie **Ausschnitt zoomen**, **Stichzugreihenfolge ändern**, **Meßfunktion**, **Echtsichtmodus**, **Widerrufen**, **Stickrahmenauswahl**, **Schnellstilwahl** und vieles mehr.

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

Abs. 2.3.

Fonteditor

Sie wollen eine eigene Schriftart in allen erdenklichen Größen, Formen und Farben ausgeben. Kein Problem! Mit dem integrierten Fonteditor erstellen Sie sich Ihre eigenen Schriften und können diese dann beliebig in Ihre Stickmuster integrieren. Die Vorgehensweise dabei ist denkbar einfach. Sie suchen sich eine geeignete Schriftart aus, und scannen Sie diese mit dem Scanner ein oder Sie übernehmen die Schrift aus einem Layoutprogramm indem Sie die Schriftzeichen als TIFF-Datei exportieren. Dann laden Sie diese Bilddatei in das Programm **McStitch** und erfassen die Außenkonturen der Schriftzeichen. Das Erfassen geht dabei genauso vor sich wie wenn Sie ein

Stickmuster erzeugen. Nun ordnen Sie die Außenkonturen einem Buchstaben oder Zeichen zu und schon können Sie mit dem **Schriftengenerator** des Programms beliebig große Schriften direkt im Stickmuster erzeugen.

Wie Sie dabei genau vorgehen müssen erfahren Sie in dem Abs. 5.7. **Schriften generieren**.

Außerdem können mit McStitch **alle True-Type-Fonts** die auf Computern benutzt werden, als Stickschriften verwendet werden. Dadurch können 10.000e von Schriften für die Stickerei verwendet werden.

Abs. 2.4.

Datenbank

Für jeden Stickereibetrieb ist die Musterverwaltung ein notwendiger Bestandteil der Betriebswirtschaft. Darum beinhaltet **McStitch** auch ein Datenbanksystem in Zusammenhang mit jedem Stickmuster. Mit jeder Datei können daher umfangreiche Daten mitgespeichert werden, die Informationen über den Auftraggeber, die Auftragsabwicklung, die Preiskalkulation und das Muster selbst beinhalten. Darin enthalten sind auch genaue Garnverbrauchs- und Laufzeitberechnungen. Das Muster enthält ein stark verkleinertes Bild des Stickmusters zur schnellen Lokalisierung des Musters und viele weitere Details.

Trotz dieser umfangreichen Datenmengen wurde darauf geachtet, die Mustergröße so gering wie möglich zu halten. Ein durchschnittliches Stickmuster nimmt daher nur bescheidene 30 - 60 KB auf Ihrer Festplatte ein.

Abs. 2.5.

Datenaustausch

In der heutigen Zeit ist es sehr wichtig, dass Logos, Designs oder Grafiken, die auf einem Computer generiert worden sind, in der Stickerei wiederverwertet werden können. Dies geschieht mit **McStitch** auf zweierlei Weise. Erstens können **Vektordaten** als Pfade aus Programmen wie Freehand, Illustrator, Canvas, Corell Draw usw. direkt über die Zwischenablage in **McStitch** eingesetzt und weiterverarbeitet werden. Zweitens können Bilder in den Formaten **BMP** (später auch **TIFF**, **IMG**, **PICT**, **GIF**, **JPEG**, **SGI**, **Photoshop 2.0 od. 3.0**, **8BPS**, **MacPaint**) als Vorlagen in **McStitch** eingelesen werden.

Abs. 2.6.

Stickbrowser

Der Stickbrowser ist ein eigenständiges Programm, das entwickelt wurde, um besonders bei größerem Musteraufkommen die Übersichtlichkeit zu erhöhen und Stickmuster anhand von verschiedenen Kriterien auswählen und finden zu können. In Zusammenarbeit mit **McStitch** kann ein Muster anhand von Mustergröße, Kunde, Stichzahl, Farben, Datum und vielem mehr lokalisiert und sofort bearbeitet werden. Die Daten die mit jedem Muster mitgespeichert werden, lassen sich in eine Textdatei exportieren und mit jeder beliebigen Datenbank weiterverarbeiten.

Abs. 3.1.

Scanner

Es können alle Arten von Scannern verwendet werden um Bilddateien zu erzeugen. Vorteilhaft sind jedoch Flachbettscanner.

Die Bilddatei muß in einem der folgenden Formate abgespeichert bzw. erzeugt werden :

BMP

1-Bit TIFF (Bitmap oder schwarzweiß) IMG Format ; Graustufen TIFF (8-Bit) ; PICT (schwarzweiß, 8-Bit Graustufen, 256 Farben) ; Wenn Sie die Systemerweiterung QuickTime 2.5 oder neuer installiert haben, so können auch folgende Formate als Vorlage verwendet werden : GIF, JPEG, SGI, Photoshop 2.0 od. 3.0 , 8BPS, MacPaint.

Die Vorlage sollte mit 300 DPI eingelesen werden. Es können jedoch auch alle andern Auflösungsarten verwendet werden, da das Bild vom Programm automatisch auf 254 DPI umgerechnet wird. Schwarzweiß-Vorlagen eignen sich am besten, da der Bildschirmaufbau schneller vonstatten geht. Scanner die über ein Photo-Shop-Plug-In verfügen, können direkt aus dem Programm McStitch heraus einscannen. Die Plug-In Datei muß dazu in den Präferenz-Ordner des Systemordners kopiert werden. Beim Aufruf des Menüpunktes Vorlage importieren im Datei-Menü erscheint dann in einem Pop-Up-Menü der Name der Plug-In Datei und es stehen alle Funktionen des Plug-Ins zu Verfügung.

Abs. 3.2.

Grafiktablett

Ist ein Graphiktablett (DIN A4 od. A3) angeschlossen, so kann **Stichzug beginnen** mit Druck des Tablettstiftes bzw. Tastendruck Nr. 1 des Fadenkreuzcursors auf der Tablettfläche aktiviert werden.

Danach wird automatisch auf **Stichzug verlängern** umgeschaltet. Return-Taste, bzw. Ctrl-Taste bzw. Fadenkreuzcursortaste 2 beendet die Funktion.

Abs. 3.3.

Diskettenlaufwerk

Das Programm **McStitch** dient zum Erstellen und Editieren von Stickmustern. Diese können per 3,5" Diskette im Stickdatenformat eingelesen werden, bzw. werden diese neu im Computer erstellt und danach auf Stickdatendiskette abgespeichert. Da Stickdisketten zum Teil ein sehr exotisches Format besitzen wird das Einlesen und Ausgeben der Disketten von einem externen Laufwerk erledigt. Unterstützt werden dabei folgende Formate : ZSK, Marco, Fortron, Melco, Pfaff, Tajima und Barudan FDR 3 Disketten.

Die Codearten der verschiedenen Stickmaschinen werden selbsttätig vom McStitch erstellt und in den entsprechenden Maschinencode umgewandelt. Da 3,5" Disketten zur Zeit den Standard bei Stickmaschinen im Datenträgerbereich darstellen und bezüglich Preis und Datensicherheit keine Alternative vorhanden ist, haben wir uns entschlossen veraltete Systeme wie Yaquardkarten und 8 Kanal Lochstreifen nur auf besonderen Wunsch und gegen Aufpreis zu unterstützen.

Bei entsprechendem Bedarf bitten wir Sie sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Abs. 3.4.

Direktanschluß

Durch eine Verbindung mit einem speziellen seriellen Kabel vom Computer zu den Stickmaschinen der Fa. Toyota oder Fortron und Barudan können die Daten ohne Umweg über eine Diskette direkt an die jeweilige Maschine gesendet werden. Es ist geplant die Stickmaschinen der Fa. Tajima und ZSK zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls anzusteuern.

Bedienung :

Abs. 4.1.

Maus

Haupteingabemedium für das Programm **McStitch**. Ein Mausklick mit der linken Maustaste beginnt die Funktion **oder** es führt diese sofort aus. Die 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: **STRG** = Control-Taste; Δ = Shift-Taste; ⌘ = STRG-Taste;

⌥ = Alt-Taste.

Aufbau Menüs :

Ein großer Teil der Menüpunkte kann mit Tastenkombinationen in

Verbindung mit der ⌘ -Taste" bedient werden..

Wenn die Menüeinträge einen Buchstaben in Eckiger Klammer enthalten,

so kann der Menüpunkt mit der ⌥ -Taste bedient werden.

Aufbau Symbole :

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

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

Dialogboxen haben in den jeweiligen Einträgen einen Buchstaben unterstrichen. Anwählen mit ⌘ 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 Mauspfel heraus"poppen". Durch bewegen der Maus über diese Menüs werden einzelne Punkte invertiert dargestellt. Diese Funktionen werden durch drücken 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.

In **Begrenzungen...**,des **FontEdit**-Menüs.

Unter **Stickdaten laden...** und **Stickdaten speichern...** und eventuell auch in **Vorlage importieren.** des **Datei**-Menüs.

Im **Bearbeiten**-Menü in den Menüpunkten **Benutzerform ändern** und **löschen**.

Außerdem im **Formen (Tour,Platt,Stepp)**-Symbol .

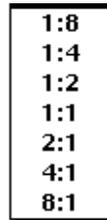
Auch in einigen **Dialogboxen** sind Pop-Up-Menüs enthalten. (Siehe Abs. 4.4.)

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 Bildschirmpixel (Pixel) etwa 1/10 mm

Arten-Pop-Up **Tour** **Platt** **Stepp**

Das Arten-Pop-Up wird in Verbindung mit dem

Formen (Tour-Platt-Stepp)-Symbol  und dem Bezierkurven-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 Stilvorlagen aus dem Plattstichdialog, dem Tourstichdialog und dem Steppstichdialog wenn diese vorher abgespeichert wurden..(Siehe **Plattstiche**, **Steppstiche**, **Tourstiche** im **Einstellungen**-Menü)

Ein Mausklick auf einen Eintrag übernimmt die Parameter und es kann sofort eine entsprechende Form erzeugt werden.

Abs. 4.4.

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 STRG-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. Hier die Liste der Pop-Up-Menüs in den Dialogen:

Die **Schriftengenerator**box enthält ein Pop-Up-Menü für die Textausrichtung.
Der Dialog **Mehr Daten...** enthält ein Pop-Up-Menü für die Maschinenauswahl.
Der Dialog **Allgemein...** enthält ein Pop-Up-Menü für Ungewählte Stichzüge.
In der Steppstichparameterbox die **Muster :-**Auswahl.
Außerdem enthält die **Filter**box des **Stickbrowsers** 2 Pop-Up-Menüs zur Auswahl der Suchkriterien.

Beschreibung und Benennung der Symbole

Seitlich links eines Fensters befinden sich 2 Reihen mit Symbolen

<ol style="list-style-type: none"> 1. Stichzug beginnen 2. Stichzug doppelt 3. Stichzüge verbinden 4. Stichzug umdrehen 5. Stichzug anwählen 6. Echtsichtmodus 7. Lupenfunktion 8. 2 Tourstiche => Plattstiche 9. 1 Tourstich => Plattstich 10. Formen (Tour-Platt-Stepp) 11. Linealfunktion 12. Stichzugreihenfolge rückwärts 13. Plattstichzuweisung 14. Einzelstich einfügen 15. Mülltonne 16. Einsprungpunkt setzen 	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">a</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">b</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">c</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">d</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">e</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">f</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">g</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">h</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">i</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">j</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">k</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">l</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">m</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">n</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">o</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">p</td><td></td><td></td></tr> </table>	a			b			c			d			e			f			g			h			i			j			k			l			m			n			o			p			<table border="0"> <tr><td style="text-align: right;">A</td><td>Stichzug verlängern</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">B</td><td>Ursprünge</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">C</td><td>Stichzug zerschneiden</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">D</td><td>Einzelstich bewegen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">E</td><td>Stichzug dazu wählen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">F</td><td>Gruppieren</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">G</td><td>Sonderfunktionen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">H</td><td>1 Plattstichzug legen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">I</td><td>Mehrfachtourstich</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">J</td><td>Steppstichfüllroutine</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">K</td><td>Bezierkurven (Tour-Platt)</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">L</td><td>Stichzugreihenfolge vorwärts</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">M</td><td>Plattstichzuweisung lösen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">N</td><td>Einzelstich löschen</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">O</td><td>Schriftengenerator</td></tr> <tr><td style="text-align: right;">P</td><td>Ausprungpunkt setzen</td></tr> </table>	A	Stichzug verlängern	B	Ursprünge	C	Stichzug zerschneiden	D	Einzelstich bewegen	E	Stichzug dazu wählen	F	Gruppieren	G	Sonderfunktionen	H	1 Plattstichzug legen	I	Mehrfachtourstich	J	Steppstichfüllroutine	K	Bezierkurven (Tour-Platt)	L	Stichzugreihenfolge vorwärts	M	Plattstichzuweisung lösen	N	Einzelstich löschen	O	Schriftengenerator	P	Ausprungpunkt setzen
a																																																																																		
b																																																																																		
c																																																																																		
d																																																																																		
e																																																																																		
f																																																																																		
g																																																																																		
h																																																																																		
i																																																																																		
j																																																																																		
k																																																																																		
l																																																																																		
m																																																																																		
n																																																																																		
o																																																																																		
p																																																																																		
A	Stichzug verlängern																																																																																	
B	Ursprünge																																																																																	
C	Stichzug zerschneiden																																																																																	
D	Einzelstich bewegen																																																																																	
E	Stichzug dazu wählen																																																																																	
F	Gruppieren																																																																																	
G	Sonderfunktionen																																																																																	
H	1 Plattstichzug legen																																																																																	
I	Mehrfachtourstich																																																																																	
J	Steppstichfüllroutine																																																																																	
K	Bezierkurven (Tour-Platt)																																																																																	
L	Stichzugreihenfolge vorwärts																																																																																	
M	Plattstichzuweisung lösen																																																																																	
N	Einzelstich löschen																																																																																	
O	Schriftengenerator																																																																																	
P	Ausprungpunkt setzen																																																																																	

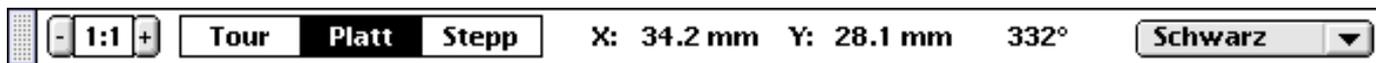
Die Beschreibungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort.

Wenn der **FontEdit**-Modus aktiviert ist, sind folgende Symbole sinnvollerweise nicht anwählbar:



Die Funktionen sind alle mit der Tastatur aktivierbar, bzw. ausführbar. Die linke Spalte wird durch drücken der Tasten **a-o** und die rechte Spalte durch drücken der Tasten **Δ(Shift) A-Δ.O** 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**, den **Winkel** und die **Stichzugfarbe**. Die Mausposition wird ständig aktualisiert, solange sich der Mausfeil innerhalb der Arbeitsfläche befindet. Der Winkel wird nur bei den Funktionen **Stichzug verlängern** , **Einzelstich bewegen** , **1 Plattstichzug legen** und beim **Schriftengenerator** angezeigt.

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.

Ab hier finden Sie alle Werkzeuge erklärt :

Stichzug beginnen

1. Symbol links; Tastaturbedienung {a};

Auswählen des Symbols mit Grafiktablett oder Maus.

Beginn der Erstellung eines Stichzuges mit Mausklick in den Arbeitsbereich bzw. mit Druck des Stiftes auf dem Tablett oder Fadenkreuzcursortaste 1.

Darauf wird das 1. rechte Symbol automatisch aktiviert und sie können weitere Stiche anhängen.

(**Stichzug verlängern** ).

Doppelter Mausklick oder **Ctrl-Taste**, bzw. Fadenkreuzcursortaste 2 beendet die Funktion.

Stichzug verlängern

1. Symbol rechts; Tastaturbedienung {A};

Bedienung mit Grafiktablett oder Maus. Das Symbol wird invertiert.

WICHTIG : Die Funktion ist nur ansprechbar, wenn **EIN** Stichzug aktiviert ist; bzw. **ZWEI** Stichzüge, wenn diese die gleiche Stichzahl haben und auch der Menüpunkt "**Doppelt verlängern**" im **Optionen-Menü** aktiviert ist.

Sind mehrere Stichzüge oder keiner aktiviert, so ertönt ein Warnsignal und es wird automatisch das Symbol **Stichzug aktivieren**  aktiviert.

Bei Mausklick irgendwo in der Arbeitsfläche wird begonnen den Stichzug zu verlängern. Ihrer Mausbewegung folgt dann eine Linie, die ihren Ursprung im Ende des aktivierten Stichzuges hat.

(Wenn Sie beim Mausklick in der Arbeitsfläche die **Alt-Taste** gedrückt halten, verlängern Sie den Stichzug vom Anfang, d.h., Sie platzieren eigentlich Stiche vor dem Anfangspunkt eines Stichzuges) Jeder Mausklick erzeugt einen neuen Einstichpunkt. Sie können nun beliebig viele Stiche anhängen.

Wird die **Backspace-Taste** gedrückt, während Stichzug verlängern aktiv ist, so wird der vorhergehende Stich entfernt.

Rechter Mausklick beendet die Funktion.

Stichzug doppelt

2. Symbol links; Tastaturbedienung {b};

Selbe Funktion wie Stichzug beginnen, es werden jedoch gleichzeitig 2 Stichzüge begonnen und danach im Wechsel verlängert. Dient zum Erzeugen von **Außenkonturen** eines halbautomatischen

Plattstichzuges mit variabler Plattstichbreite.(siehe **2 Tourstiche => Plattstiche** )

Wird die **Backspace-Taste** gedrückt, während Stichzug doppelt aktiviert ist, so wird der vorhergehende Stich auf einer Außenkontur entfernt und zur anderen Kontur gewechselt.

Rechter Mausklick beendet die Funktion, wenn auf beiden Linienzügen die gleiche Anzahl von Stichen vorhanden ist. Wird versucht die Funktion zu beenden und es befinden sich auf den beiden Stichzügen nicht die gleiche Anzahl von Einstichpunkten, so ertönt ein Warnsignal und die Funktion wird weiter beibehalten.

Sind die Funktionen **Immer Griffe**, **Verbindungslinien** und **Verbindungsfläche** im **Optionen-Menü** aktiviert, so ist die Plattstichlage und die gegenüberliegenden Einstichpunkte besser ersichtlicher.

Ursprünge

2. Symbol rechts; Tastaturbedienung {B}

Die Funktion stellt von allen aktivierten Stichzügen die ursprünglichen Hilfslinienzüge (Außenkonturen bzw. Mittellinien) wieder her. Dies bezieht sich auf Tourstichzüge, Plattstichzüge und Steppflächen.

Beispiel: Sie erzeugen einen Tourstichlinienzug. (**Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** ) Daraus erstellen Sie mit der Funktion **1 Tourstich => Plattstich**  einen Plattstichzug. Wenn Sie nun die Außenkonturen des Plattstichzuges als Tourstichzüge wiederhaben wollen, wählen Sie dieses Symbol und die Außenkonturen des Plattstichzuges werden wieder hergestellt. Sie erhalten dann die beiden Außenkonturen des Plattstichzuges. Bei den Funktionen **1 Tourstich => Plattstich**  und **1 Plattstichzug legen**  kann durch zweimaliges aktivieren die Mittellinie zurückgeholt werden.

Stichzüge verbinden

3. Symbol links; Tastaturbedienung {c}

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

Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick auf einen beliebigen Einstichpunkt eines nicht aktivierten Stichzuges, verbindet den aktivierten Stichzug direkt mit dem nicht aktivierten Stichzug, auf die kürzeste Distanz.

Die Verbindung kann entweder zum Anfang oder zum Ende des nicht aktivierten Stichzuges hin erfolgen.

! **ACHTUNG** ! Wird zum Ende des nicht aktivierten Stichzuges hin verbunden, so wird der deaktivierte Stichzug dabei umgedreht. Eventuell vorhandene Unterlagstiche verlaufen dann oben auf dem Stickbild.

Aus den beiden Stichzügen wird dabei **EIN** Stichzug und können nur durch die Funktion **Stichzug zerschneiden**  wieder getrennt werden. Enthält der deaktivierte Stichzug **Ursprünge** so erbt der 1. Stichzug alle Ursprünge.

Stichzug zerschneiden

3. Symbol rechts; Tastaturbedienung {C}

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.

Enthält der zu zerschneidende Stichzug **Ursprünge** so werden diese nicht zerschnitten, sondern der 1. Teil des Stichzuges erbt alle Ursprünge und der 2. Teile besitzt keine Ursprünge mehr. (Dies kann im gegenwärtigen Programmstadium nicht verhindert werden.)

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

ACHTUNG : Verwenden Sie die Funktion nicht, wenn Sie ein Stickmuster später neu berechnen lassen möchten. Das Zerschneiden eines erzeugten Stichzuges wird im aktuellen Stand des Programms nicht gemerkt.

Stichzug umdrehen



4. Symbol links; Tastaturbedienung {d}

Alle aktivierten Stichzüge werden sofort umgedreht.

!! ACHTUNG BEI UNTERLAGSTICHEN !! Der Stichzug läuft nun in die entgegengesetzte Richtung. Eventuelle Unterlagstiche verlaufen nun oben über dem Stickbild. Wenn der **Neuberechnungs-Modus** aktiv ist, kann durch aufrufen des Menüpunktes **Neu berechnen** im **Extras Menü** der korrekte Ablauf des Stichzuges wiederhergestellt werden, d.h. Unterlagstiche verlaufen dann wieder unter dem Plattstichzug.

Die Funktion dreht auch aktivierte Stichzüge um, die eventuell nicht im Arbeitsbereich zu sehen sind. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC** - Taste unterbrochen werden.

Einzelstich bewegen



4. Symbol rechts; Tastaturbedienung {D}

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 Mauspfel 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. Befindet sich eine blaue Hilfslinie in der Nähe (näher als 8/10tel mm) und ist die Funktion **Magnetische Hilfslinien** im **Optionen-Menü** aktiv, so schnappt der Stich vertikal oder horizontal auf diese Hilfslinie.

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 Alt-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 **"Entfernen"** Taste = Stich löschen oder **"Einfügen"** Taste = Stich genau mittig zwischen diesem und dem nächsten Stich einfügen. (Wenn Sie den Mauspfel auf eine Linie plazieren und die **"Einfügen"** Taste betätigen wird ein Einstichpunkt genau an dieser Position der Linie eingefügt.) Um mehrere, nacheinander folgende, Stiche zu löschen, halten Sie die **"Entfernen"** 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.

Stichzug aktivieren

5. Symbol links; Tastaturbedienung {e}

Das Symbol wird invertiert.

Ein Mausklick genau auf einen Einstichpunkt eines nicht aktivierten Stichzug wählt diesen an.

Mehrere Stichzüge anwählen = Shift-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. (siehe auch **Stichzug dazu wählen** )

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.

Stichzug dazu wählen

5. Symbol rechts; Tastaturbedienung {E}

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.

Echtsichtmodus

6. Symbol links; Tastaturbedienung {f}

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 (Abhängig von dem Parameter in **Einstellungen-Allgemein...-Garnstärke**).

Ist gleichzeitig im Menüpunkt **Einstellungen-Allgemein...** der Punkt **Hohle Linien** aktiviert, so ist die Flächendeckung und die Stichüberlappung zu erkennen.

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

Gruppieren

6. Symbol rechts; Tastaturbedienung {F}

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.

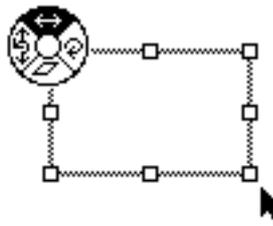


Die Veränderung der Stichzüge erfolgt dabei abhängig von der Position des Cursorsymbols. Das Cursorsymbol bildet den Angelpunkt der Veränderung.

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.



In dem Dialog **Allgemein...** im **Einstellungen-Menü** können Sie unter dem Punkt **Live-Manipulation bis ??? Stiche** bestimmen ob Sie bei der Veränderung eines Musterteiles nur ein Viereck sehen, oder ob sich Ihre gewählten Musterteile in Echtzeit verändern.

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 Musterteils erzeugt. Beim Loslassen der Maustaste werden die Stichzüge neu gezeichnet. Befindet sich eine blaue Hilfslinie in der Nähe und die Funktion **Magnetische Hilfslinien** im **Optionen-Menü** ist aktiv, so schnappen die gruppierten Stichzüge vertikal oder horizontal auf diese Hilfslinie. Der Schnappradius wird im Dialog **Allgemein** im **Einstellungen-Menü** vorgenommen.

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.

Lupenfunktion

7. Symbol links; Tastaturbedienung {g}.

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

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

Shift-Taste + Mausklick vergrößert 2 Stufen. STRG-Taste + Mausklick vergrößert 3 Stufen. Alt-Taste + Maustaste verkleinert den Bereich.

Sonderfunktionen

7. Symbol rechts; Tastaturbedienung {G}

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** und **Stichzug dazu wählen**) 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**.

Die Farbe der Sonderfunktionssymbole kann im Menüpunkt **Allgemein** des **Einstellungen-Menüs** angegeben werden.

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.

2 Tourstiche => Plattstiche



8. Symbol links; Tastaturbedienung {h}

Funktion für unregelmäßig breite Plattstichlinien.

Legen Sie 2 Tourstichlinienzüge (als Außenkontur) zwischen denen Plattstiche erzeugt werden sollen. (Siehe auch **Stichzug doppelt** oder **Stichzug beginnen** und **Stichzug verlängern**). Wählen Sie beide Tourstichlinienzüge an. Beide Linienzüge müssen auf der gleichen Seite beginnen und enden. Halbautomatische Plattstiche orientieren sich an den Einstichpunkten der Tourstichlinien. Es müssen auf beiden Seiten gleich viele Einstichpunkte vorhanden sein. Ein Mausklick auf das Symbol erzeugt zwischen den beiden Tourstichlinien einen Plattstichzug. Die Tourstichzüge verschwinden und werden zu **Ursprungsstichzügen**.

Diese sind unsichtbar und können mit der Funktion **Ursprünge** zurückgeholt werden. Die Art der Stichlegung hängt von der Voreinstellung im Plattstichdialog ab.

1 Plattstichzug legen

8. Symbol rechts, Tastaturbedienung {H}

Verwendung : gleichmäßig breite, gerade Plattstichlinie erzeugen.

Das Symbol wird invertiert. Maustaste in der Arbeitsfläche drücken, halten und Maus bewegen.

Eine gestrichelte Linie folgt der Mausbewegung bis Sie die Maustaste wieder loslassen.

An Stelle der gestrichelten Linie erscheint ein Plattstichzug.

Die gestrichelte Linie bildet die Mittelachse.

Wendet man auf diesen Plattstichzug die Funktion **Ursprünge**  an, so erscheinen 2 Tourstichzüge an den Außenkonturen des Plattstichzuges und der Plattstichzug verschwindet. Wird die Funktion **Ursprünge**  ein zweites Mal angewandt, so erscheint die Mittellinie des Stichzuges als ein gerader Tourstichzug.

Die Plattstichbreite und der Stichabstand hängen von der Voreinstellung im Plattstichdialog (**Einstellungen-Menü**) ab.

1 Tourstich => Plattstich

9. Symbol links; Tastaturbedienung {i}

Funktion für gleichmäßig breite, gerade Plattstichlinie mit Knickpunkten, Ecken oder Rundungen.

Erzeugen Sie einen Tourstichzug. (**Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** ). Oder wählen Sie einen Tourstichzug an. (Achten Sie jedoch darauf, daß der von Ihnen aktivierte Tourstichzug nicht ein Doppel- oder Dreifach-Tourstichzug ist.)

Mausklick in das Symbol erzeugt eine Plattstichlinie. Der Tourstichzug bildet die Mittelachse.

Wendet man auf diesen Plattstichzug die Funktion **Ursprünge**  an, so erscheinen 2 Tourstichzüge an den Außenkonturen des Plattstichzuges und der Plattstichzug verschwindet. Wird die Funktion **Ursprünge**  ein zweites Mal angewandt, so erscheint die Mittellinie des Stichzuges als ein gerader Tourstichzug. Plattstichbreite und Stichabstand hängen von der Voreinstellung im Plattstichdialog (**Einstellungen-Menü**) ab.

Mehrfachtourstich

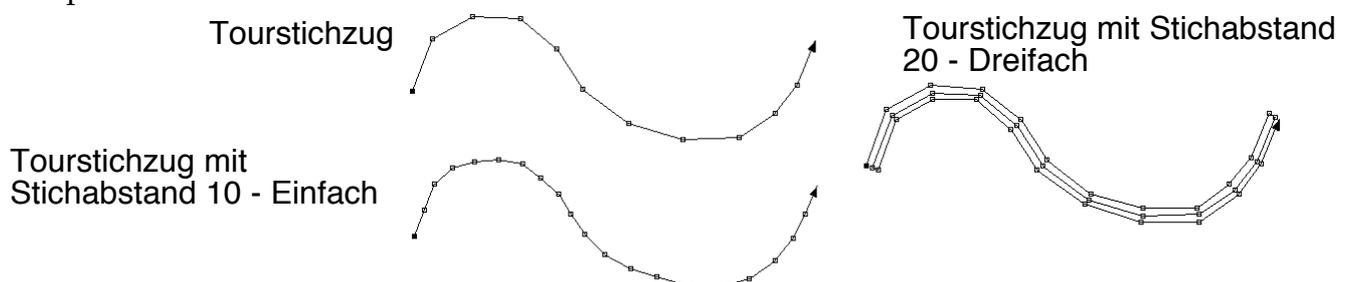
9. Symbol rechts; Tastaturbedienung {I}

Funktion: gleichmäßige Stichabstände an einem Tourstichzug oder Doppel- bzw. Dreifach- Vierfach- und Fünffachtourstichzug oder einen Formstich erzeugen.

Erzeugen Sie einen Tourstichzug. (**Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** ). Oder wählen Sie einen Tourstichzug an. () (Achten Sie jedoch darauf, daß der von Ihnen aktivierte Tourstichzug nicht bereits ein Mehrfach-Tourstichzug ist.)

Ein Mausclick auf das Symbol erzeugt Stichabstände bzw. Mehrfachtourstichzug. Je nach Voreinstellung im Tourstichdialog (**Einstellungen-Tourstiche**).

Beispiel :



Wenn im Dialog **Tourstich...** im **Einstellungen-Menü** der Knopf **Formstiche** aktiviert ist, so wird die

im Pop-Up-Menü ausgewählte Benutzerform so oft auf den aktivierten Tourstichzug als Kette aufgesetzt, bis die Länge des Stichelzuges erreicht ist. Sie sollten unbedingt darauf achten, daß der Formstich nur als **1-fach** Tourstich erzeugt wird.

Formen (Tour,Platt,Stepp)

10. Symbol links; Tastaturbedienung {j}

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 eventuell die **Benutzerdefinierten Formen**. Diese müssen jedoch erst von Ihnen erstellt werden.(siehe **Neue Benutzerform im Bearbeiten-Menü**) 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 Alt-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, Alt-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. stellen Sie im Tourstichdialog, dem Plattstichdialog oder dem Steppstichdialog ein. (siehe **Einstellungen-Menü**)

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

Steppstichfüllroutine

10. Symbol rechts; Tastaturbedienung {J}

Funktion: Sie können eine geschlossene Form mit Steppstichen füllen.

Definieren Sie die Konturen der zu füllenden Form mit einem Tourstichzug. (**Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern**  oder auch **Stichzug doppelt** )

Ein Mausklick in das Symbol füllt die Form mit Steppstichen wenn der Knopf **Frei wählen im Steppstichdialog des Einstellungen-Menüs** nicht gewählt ist. Ist dieser Knopf aktiviert, so ändert sich der Mauszeiger in ein  und Sie müssen mit der Maus die Stichlage festlegen. Dies geschieht indem Sie die Maustaste in der Arbeitsfläche drücken, halten und eine Linie ziehen. Die Linie gibt den Drehwinkel der Steppstichlage an. Der Winkel kann überall in der Arbeitsfläche bestimmt werden, es ist daher nicht nötig sich mit dem Mauszeiger innerhalb der Kontur zu befinden.

Wenn Sie eine Form mit Einschlüssen (Enklaven) benötigen, müssen die Konturen mit einem Tourstichzug (**Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** ) erfaßt sein. Beim Erzeugen der Steppstichfläche müssen **alle** Konturstichzüge aktiviert sein (**Stichzug aktivieren**  und **Stichzug dazu wählen** ).

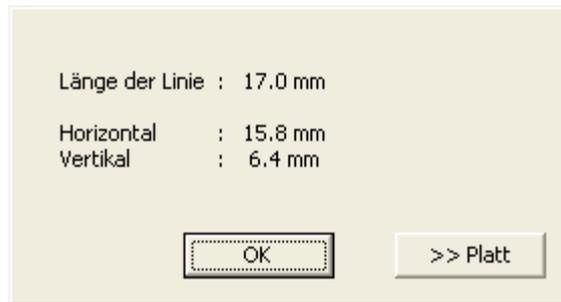
Der Stichabstand, Linienabstand, Offset und Füllform hängen von der Voreinstellung im Steppstichdialog ab. Der Bildschirmaufbau kann mit der ESC - Taste unterbrochen werden. (Näheres siehe unter **Steppstichflächen** Abs. 5.4)

Linealfunktion

11. Symbol links; Tastaturbedienung {k}

Das Symbol wird invertiert.

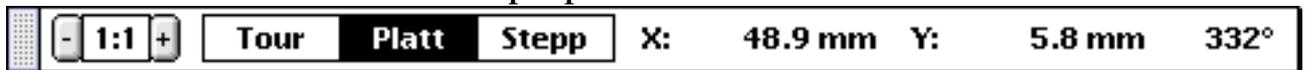
Drücken Sie die Maustaste in der Arbeitsfläche und ziehen Sie bis ans Ende der zu messenden Fläche. Eine dünne gestrichelte Linie folgt der Mausbewegung. Beim loslassen der Maustaste öffnet sich eine Dialogbox, die Ihnen die Länge der Linie, der Horizontalen und der Vertikalen in 10/mm anzeigt. Dialog verlassen mit **OK** oder Wertübergabe der Linienlänge an den Plattstichdialog. Der Wert wird bei **Plattstichbreite** eingetragen.



Bezierkurven (Tour-Platt)

11. Symbol rechts; Tastaturbedienung {K}

Wählen Sie Tour oder Platt im **Arten-Pop-Up**.



Das Symbol wird invertiert.

Die Bezierkurve wird aus 2 Anker- und 2 Referenzpunkten gebildet.

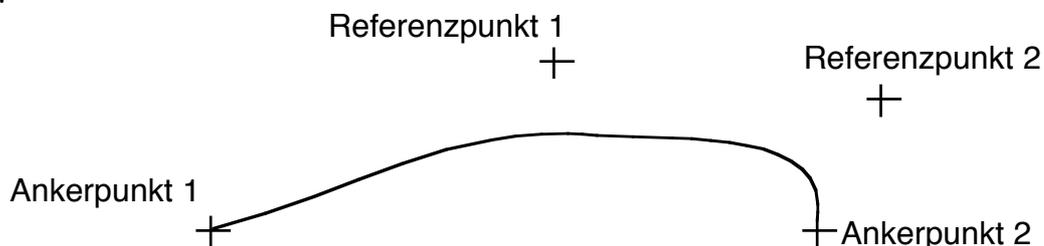
Reihenfolge: (Ankerpunkte) Anfangspunkt, Endpunkt; (Referenzpunkte) 2. Punkt nach Anfangspunkt und 2. Punkt vor dem Endpunkt.

Mausklick in die Arbeitsfläche setzt die Punkte.

Alle 4 Punkte können im Nachhinein durch drücken und halten der Maustaste versetzt werden, bis die Maustaste losgelassen wird.

Doppelter Mausklick oder **Ctrl-Taste** erzeugt einen Tour-oder Plattstichzug.

Beispiel :



Die Stichart oder der Stichabstand hängen von der Voreinstellung im Tourstich-dialog oder im Plattstichdialog ab.

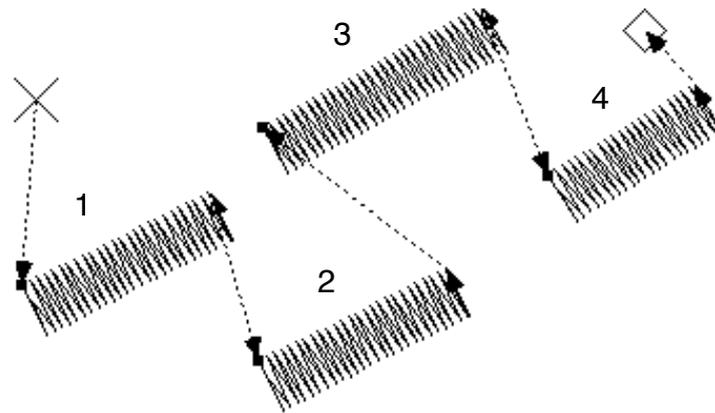
Stichzugreihenfolge rückwärts

12. Symbol links; Tastaturbedienung {I}

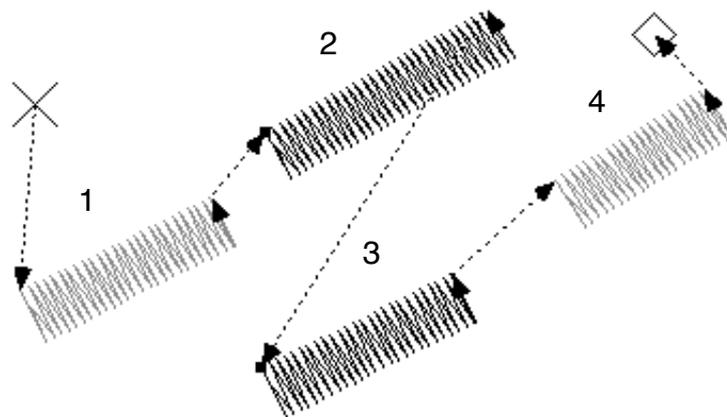
Der Menüpunkt "Springstiche" im "Optionen"-Menü sollte aktiviert sein.

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.)

Stichzugreihenfolge vorwärts

12. Symbol rechts; Tastaturbedienung {L}

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.

Plattstichzuweisung

13. Symbol links; Tastaturbedienung {m}

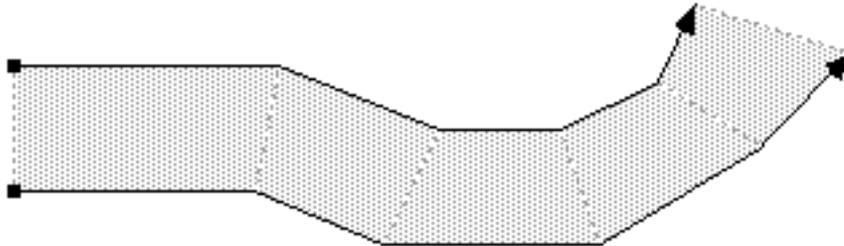
2 Tourstichlinienzüge mit **gleicher Anzahl Einstichpunkte** werden einander zugewiesen, und erhalten Plattstichstatus, d.h. daß aus diesen beiden Stichzügen ein halbautomatischer Plattstichzug erzeugt werden kann. Diese Zuweisung wird in der Funktion **2 Tourstiche => Plattstiche**  benötigt.

(Siehe Plattstichzüge Abs. 5.1) Durch die Optionen **Verbindungsfläche** und **Verbindungslinien** im

Optionen-Menü. kann die Stichlage des Plattstichzuges besser erkannt werden.

Anwendung :

Wählen Sie mit der Funktion **Stichzug aktivieren**  und **Stichzug dazu wählen** , 2 Tourstichzüge mit gleicher Stichzahl an und klicken Sie in das Symbol. Sind 2 Tourstichzüge einander zugewiesen und wählt man mit der Funktion **Stichzug aktivieren**  einen der beiden Tourstichzüge an, so wird der zugehörige 2. Stichzug ebenfalls aktiviert.



Anhand der gestrichelten Verbindungslinien kann man die Schräglage der Plattstiche erkennen. Aus solchen zugewiesenen Tourstichzügen kann man mit der Funktion **Steppstichfüllroutine**  auch Steppstiche erzeugen, da sich diese zugewiesenen Tourstichzüge genauso wie EIN geschlossener Tourstichzug verhalten.

Plattstichzuweisung lösen

13. Symbol rechts; Tastaturbedienung {M}

2 Tourstichlinienzüge die mit der Funktion **Plattstichzuweisung**  einander zugewiesen wurden oder die mit der Funktion **Stichzug doppelt**  erzeugt wurden, können mit dieser Funktion wieder getrennt werden.

Verbindungsfläche und **Verbindungslinien** verschwinden wieder.

Einzelstich einfügen

14. Symbol links; Tastaturbedienung {n}

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 Mauspfel auf eine Linie plazieren und die Maustaste betätigen wird ein Einstichpunkt genau an dieser Position der Linie eingefügt. ! **ACHTUNG** ! :Bleiben Sie längere Zeit auf der Maustaste, so werden viele Stiche an dieser Position 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 "Einfügen" Taste einzufügen.

Einzelstich löschen

14. Symbol rechts; Tastaturbedienung {N}

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 "Entfernen" 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 Alt-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.

Mülltonne

15. Symbol links; Tastaturbedienung {BACKSPACE}

Alle aktivierten Stichzüge werden gelöscht.

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

Schriftengenerator

15. Symbol rechts; Tastaturbedienung {O}

Mit dem Programm **McStitch** haben Sie auch ein Schriftenprogramm zum Erzeugen von **Stickschriften** und **True-Type Schriften** 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, kursivierten, 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 Alt-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** und **Feste Höhe** werden automatisch aktiviert.



Ein hier eingegebener Text wird bei Anklicken des **OK**-Knoppes mit den jeweiligen Einstellungen, genau an der Stelle im Arbeitsfenster erzeugt, wo der Mausclick 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.

Dehnung: 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.

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

Buchstaben verbinden ermöglicht die direkte Verbindung der einzelnen Buchstaben, sodaß jedes Wort als einzelner Stichzug erscheint. Über Leerzeichen hinweg wird nicht verbunden.

Wenn **Verstecken** 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**)

Pfadtext ist nur aktivierbar, wenn vor dem Aktivieren des **Schriftengenerators** ein Stichzug aktiviert war. (Sinnvollerweise sollte dies ein einfacher Tourstichzug sein). Ist diese Checkbox aktiviert, so wird die Stickschrift entlang des aktivierten Stichzuges erzeugt. Mit dieser Funktion können Schriften gedreht, bogen- und spiralförmig, in Wellenlinie usw. erzeugt werden.

Wenn zusätzlich noch die Checkbox **Feste Länge** aktiviert ist, so wird die Schrift auf die gesamte Länge des aktivierten Stichzuges ausgedehnt. (siehe auch **Feste Höhe** und **Feste Länge**)

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

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

Plattstiche... ruft den Plattstichparameterdialog (Siehe auch **Einstellungen - Plattstiche...**) auf. Hier eingegebene Veränderungen werden dann beim Erzeugen der Stickschrift (in der Liste rechts) verwendet.

Systemschrift: Ist dieser Knopf aktiviert, so wird die Systemschrift verwendet, die aus dem Pop-Up-Menü rechts daneben ausgewählt ist. Die Stickschriften in der Liste rechts werden dabei ignoriert. Es sind alle Systemschriften verfügbar, die sich vor dem Start von McStitch im Zeichensatzordner des Systemordners befunden haben. Voraussetzung für die Verwendung der Systemschrift ist, daß es sich hierbei um einen True-Type Font handelt. Bei betätigen des OK-Knopfes oder durch drücken der Return-Taste werden die Outlines der Schrift mit den entsprechenden Einstellungen in der Arbeitsfläche erzeugt.

Aussteppen aktiviert ist, so wird die Systemschrift bei betätigen des OK-Knopfes mit den vorher im **Steppstichdialog (Einstellungen - Steppstiche)** eingestellten Parametern generiert.

Steppstiche : Mit diesem Knopf kann der Steppstichparameterdialog (siehe **Einstellungen - Steppstiche...**) aufgerufen werden.

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

Frei, 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 **doppelten Mausklick** bzw. drücken der **CTRL-Taste** 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 McStitch 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 McStitch 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 plaziert. 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** gewählt, so kann der Text noch nach links oder rechts gedreht werden. **Um die Funktion zu beenden, drücken Sie die CTRL-Taste.**

Daraufhin werden die Stiche errechnet und die Funktion verlassen.

Schriften In dieser Liste mit Rollbalken an der rechten Seite, werden alle geladenen Stickschriften mit Ihren internen Namen angezeigt. Bei Erzeugen eines Sticktextes 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 **McStitch** Programm befinden. **McStitch** 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 **McStitch** gestartet wird.

Nähere Beschreibung siehe "Text erzeugen" Abs. 5.6.

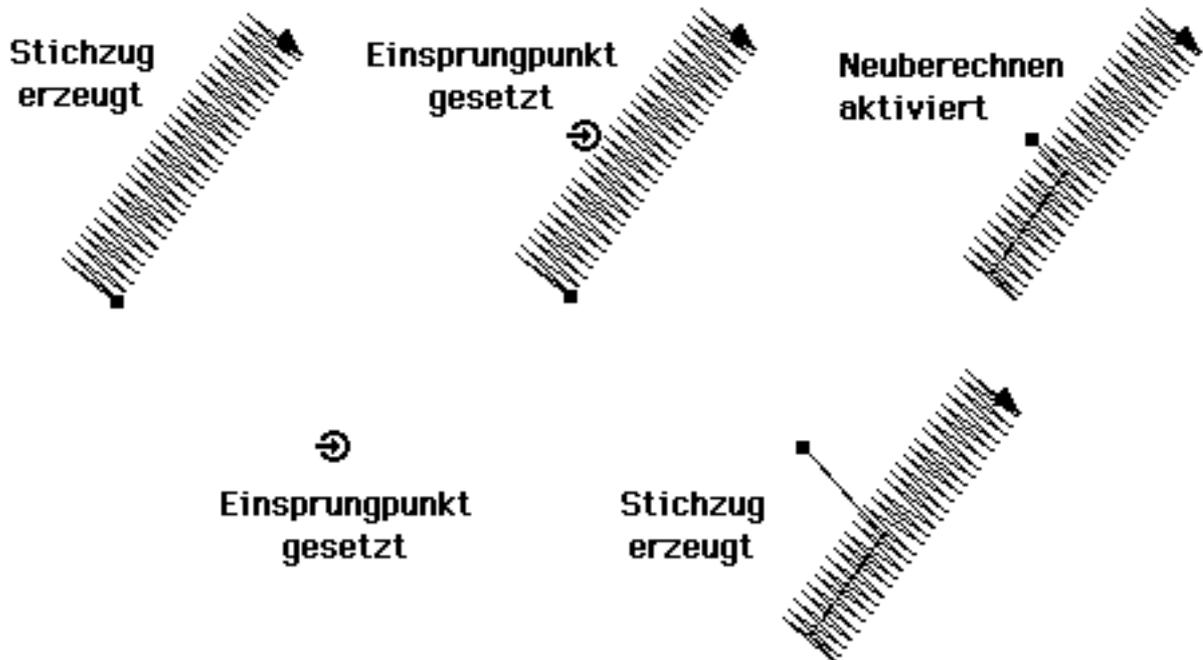
16. Symbol links; Tastaturbedienung {p}

Diese Funktion dient dazu den Startpunkt eines Stichzuges (Tour-Platt-oder Steppstich) neu festzulegen. Das Symbol wird aktiviert. Durch drücken der Maustaste in der Arbeitsfläche wird das Symbol des Einsprungpunktes in der Arbeitsfläche dargestellt. Schnellversion: Mauspfel an die Stelle in der Arbeitsfläche bewegen, an der der Einsprungpunkt gesetzt werden soll und die Taste "x" drücken.

Damit haben Sie vorgegeben, daß der Startpunkt eines bestehenden Stichzuges neu gesetzt werden soll. Um dies auf den Stichzug auch tatsächlich anzuwenden, müssen Sie den Menübefehl **Neuberechnen** im **Extras-Menü** (Option-B) anklicken.

Setzen Sie den Einsprungpunkt zuerst, und erzeugen danach einen Stichzug, so erhält der neue Stichzug automatisch diesen Startpunkt. Es werden einfache Tourstiche mit dem aktuellen Stichabstand der Tourstichroutine (Tourstiche... / Einstellungen-Menü) auf die kürzeste Distanz bis hin zum neuen Stichzug erstellt.

Vorgehensweise :



oder

Wenn Sie den Einsprungpunkt gesetzt haben, und Sie möchten diesen woanders plazieren, klicken Sie einfach erneut an eine andere Stelle in der Arbeitsfläche wenn das Symbol aktiviert ist. Um den Einsprungpunkt wieder aus der Arbeitsfläche zu entfernen, klicken Sie einfach erneut auf das Symbol.

Aussprungpunkt setzen

16. Symbol rechts; Tastaturbedienung {P}

Diese Funktion dient dazu den Endpunkt eines Stichzuges (Tour-Platt-oder Steppstich) festzulegen. Das Symbol wird aktiviert. Durch drücken der Maustaste in der Arbeitsfläche wird das Symbol in der Arbeitsfläche dargestellt. Schnellversion: Mauspfel an die Stelle in der Arbeitsfläche bewegen, an der der Aussprungpunkt gesetzt werden soll und die Taste "y" drücken.

Wenn Sie den Endpunkt eines Stichzug festlegen möchten, der bereits existiert, dann müssen Sie nach dem Setzen des Aussprungpunktes den Menübefehl **Neuberechnen** im **Extras-Menü** (Option-B) aufrufen.

Setzen Sie den Aussprungpunkt zuerst, und erzeugen danach einen Stichzug, so erhält der neue Stichzug automatisch diese Position als Endpunkt.

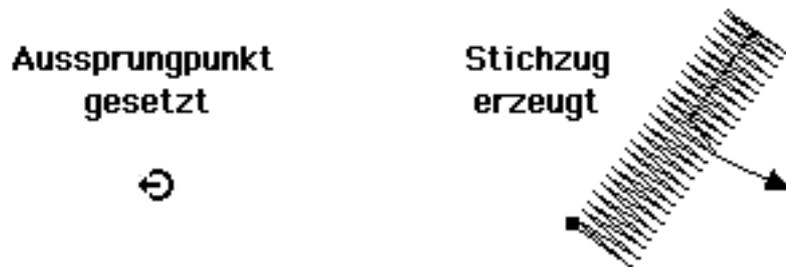
Zum besseren Verständnis beschreiben wir hier der Vorgang ausführlich (in einzelnen Schritten) :

- 1.) Der Platt-oder Tourstichzug wird an der Stelle des Aussprungpunktes unterbrochen und sozusagen in zwei Blöcke zerlegt.
- 2.) An den ersten Block werden Stiche (mit dem aktuellen Stichabstand der Tourstichroutine

Tourstiche... / Einstellungen-Menü) bis zum Ende des zweiten Blocks verlegt.
 3.) Der zweite Block des Platt-bzw. Tourstichzuges wird umgedreht.
 4.) Der erste Block mit den hinzugefügten Stichen wird mit dem zweiten Block verbunden.
 Vorgehensweise :

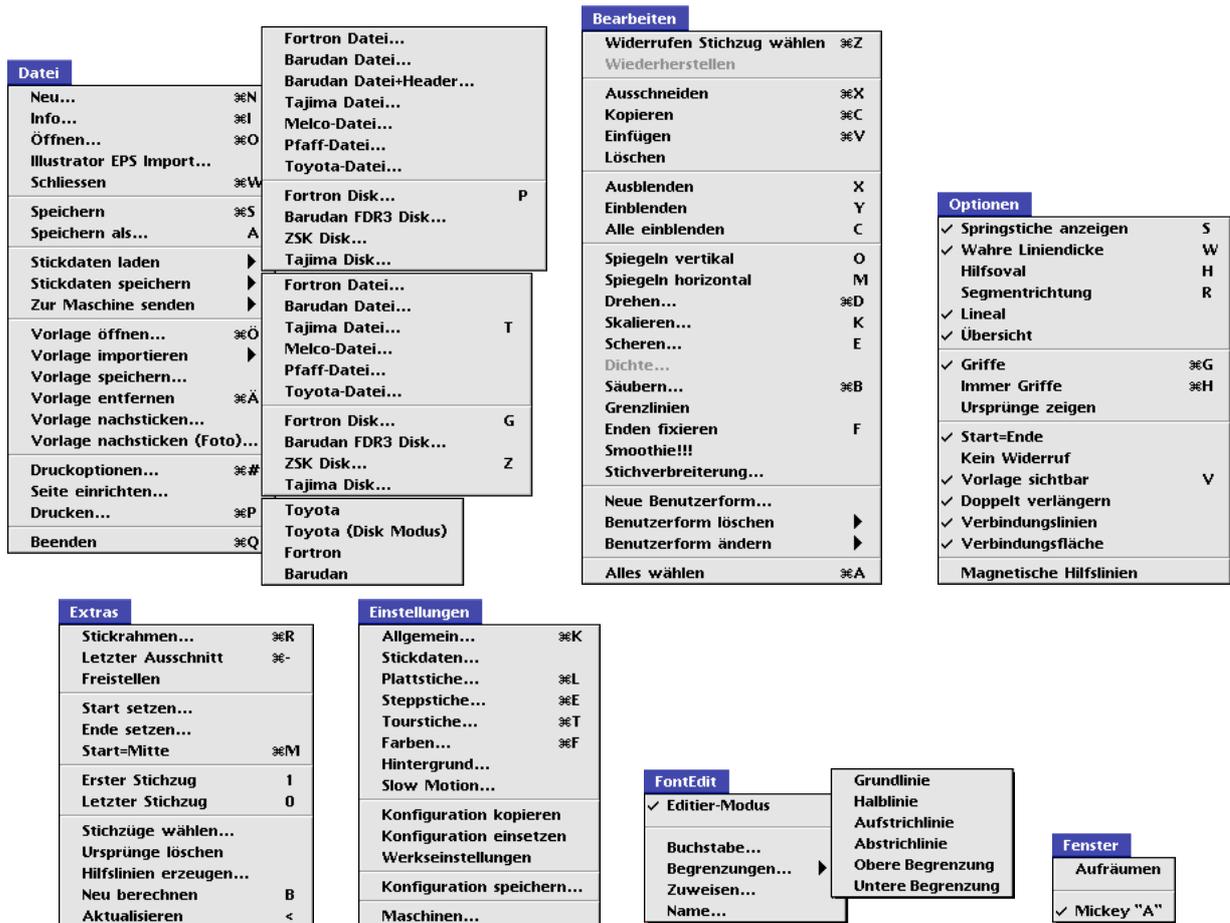


oder



Wenn Sie den Ausprungpunkt gesetzt haben, und Sie möchten diesen woanders plazieren, klicken Sie einfach erneut an eine andere Stelle in der Arbeitsfläche wenn das Symbol aktiviert ist.
 Um den Ausprungpunkt wieder aus der Arbeitsfläche zu entfernen, kicken Sie einfach erneut auf das Symbol.

MENÜS



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 hinter 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 FontEdit-Menü ob zur Zeit der Editiermodus (für die Stickschriftenerstellung) aktiv ist oder nicht.

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.

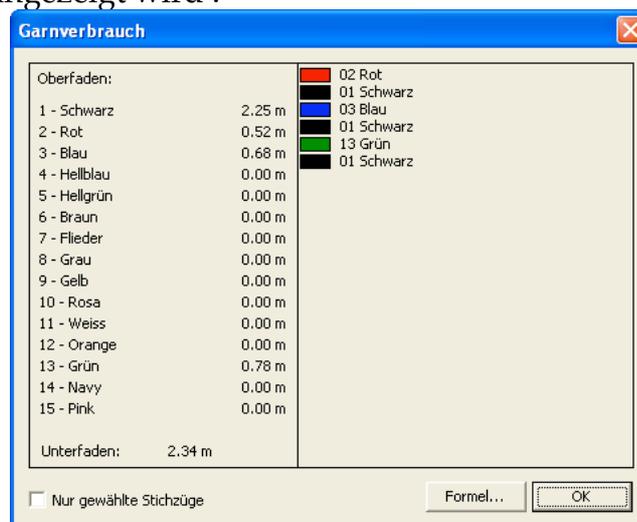
Info...

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.) ??? % der Ideallänge; entspricht der Linienlänge auf dem Bildschirm.
- 2.) **Anzahl der Stiche** * ?? 1/100 mm; für die Verschlingung mit dem Unterfaden.
- 3.) **2 * ?? 1/100 mm**; für Materialstärke (Nach unten und wieder nach oben)
- 4.) Je nach Fadenspannung ?? % **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 Mausclick 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. Geben Sie hier nach Möglichkeitusterspezifische Daten ein, denn Sie können mit dem **Stickbrowser** nach Kriterien suchen die in diesen Feldern eingetragen wurden.

Der letzte Knopf in der **Muster-Informationsbox** heißt **Mehr Daten...** und verzweigt in folgenden großen Dialog :

		Applikationen									
		Bez.	Länge	Breite	Verbrauch	Einlage	Zeiten				
			Länge	Breite	Länge	Breite	Länge	Breite	Aufl.	Fix.	Schn.
Mustername:	ABC.Stick		0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rahmengröße:	290 x 200		0	0	0	0	0	0	0	0	0
RahmenNr.:	5		0	0	0	0	0	0	0	0	0
Interlining:	55 x 65		0	0	0	0	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0	0	0	0	0
			0	0	0	0	0	0	0	0	0

Herausnehmen: 5 sec
 1 mal
 Rahmenwechsel: 10 sec
 Kontrolle: 5 sec
 Interlining schneiden: 2 sec
 Interlining entfernen: 5 sec

Maschine: [Dropdown]
 Stopps: 0 mal
 Fadenschneider-Zeit: 000:00 min (4 mal)
 Farbwechsel-Zeit: 000:00 min (7 mal)
 Stickzeit: 000:00 min
 Gesamtzeit: 000:27 min

Berechnen Abbruch OK

Wenn alle Daten zu einem Muster hierin gespeichert werden, kann eine ziemlich genaue Laufzeitberechnung des Stickmusters vorgenommen werden.

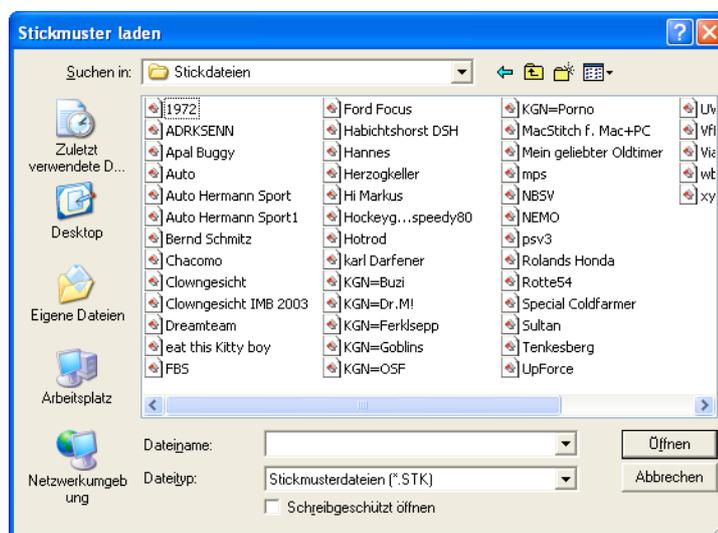
Außerdem ermöglicht dieser Dialog den Eintragusterspezifische Daten, die in anderen Datenbanken weiterverwendet werden können. Hier können Verwaltungstechnische Daten wie interner Musternamen, Rahmengröße, Rahmennr., Unterlagengröße, 7 Applikationsarten, Maschinentyp, Arbeitsvorbereitungs- und Nacharbeitszeiten eingegeben werden. Diese fließen dann teilweise wieder in die Stickzeitberechnung ein. Diese Berechnung geschieht durch Auswahl des Maschinentyps aus dem **Maschine** : Pop-Up-Menüs. Hier sind alle maschinenspezifischen Daten enthalten, die in dem Menüpunkt **Einstellungen - Maschinen...** eingegeben wurden.

Wählen Sie eine Maschine aus und klicken Sie mit dem Mauspfel in den Knopf **Berechnen**.

Anmerkung : Die Informationen von **Infotext...** und **Mehr Daten...** sind bei Verwendung des **Stickbrowsers** (Abs.3.6 Seite ???) sehr sinnvoll und stehen dabei zur schnelleren Musterauswahl bzw. Musterinformation wieder zur Verfügung.

Öffnen...

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



Es kann ein Muster im internen Format des Programms **McStitch** geladen werden. Wenn Sie eine Stickdatei selektieren, so erscheint ein Minibild (Preview) der Stickdatei links in der Dialogbox. Die Anzeige dieses Bildes nimmt einen Augenblick Zeit in Anspruch. Vor allem bei langsameren Computern kann es daher sinnvoll sein, diese Bildanzeige zu unterdrücken. Dies geschieht durch Klick in den Knopf **Show Preview**.

Illustrator EPS Import...

Eine Illustrator EPS Datei kann mit diesem Menüpunkt direkt in McStitch eingelesen werden. Die Pfade werden in Tourstichzüge umgewandelt. Es können folgende Versionen verwendet werden: **Illustrator 88, Illustrator 1.1, Illustrator 3, Illustrator 5** oder sogenannte **.AI**-Dateien vom PC. Beim Einlesen wird ein neues Fenster geöffnet und alle Pfade werden 1:1 dargestellt. Je kürzer der Stichabstand in den Tousticheinstellungen ist, desto genauer werden Rundungen dargestellt.

Schließen

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 {⌘ S} (für "Save")
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 als...

Datei-Menü; Tastaturbedienung { ⌘ 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...

Datei-Menü;

Dieser Menüpunkt enthält ein **POP-UP-MENÜ** mit folgenden Einträgen :

Fortron Datei...	
Barudan Datei...	[B]
Tajima Datei...	[T]
Melco-Datei...	
Pfaff-Datei...	
Fortron Disk...	[G]
Barudan FDR3 Disk...	
ZSK Disk...	[Z]
Tajima Disk...	

Wählen Sie die gewünschte Ladeart an.

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

Bei ... **Disk...** muß sich eine Stickdatendiskette : MARCO/FORTRON/BARUDAN FDR 3/ ZSK/TAJIMA/MELCO/PFAFF im externen Laufwerk befinden.

Das externe Diskettenlaufwerk muß vor dem Starten von McStitch angeschlossen und eingeschaltet worden sein. Ist dies nicht der Fall, so erscheint der Dialog "Kein verwendbares Diskettenlaufwerk angeschlossen." Beenden Sie daraufhin McStitch und schalten Sie das Laufwerk ein. Falls das Laufwerk noch nicht an der SCSI-Schnittstelle des Computers angeschlossen war, so schalten Sie Ihren Computer aus und schließen das Laufwerk an.

-- **ACHTUNG** -- : Schließen Sie das Laufwerk **NIEMALS** bei eingeschaltetem Computer an. Achten Sie auf die richtige Belegung der SCSI-ID und stellen Sie sicher, daß der Abschlußwiderstand am Ende der SCSI-Kette angebracht ist. Starten Sie daraufhin McStitch erneut. Wird keine Datendiskette gefunden so bricht das Programm mit der Dialogbox "Keine Datendiskette im Laufwerk" den Vorgang ab. Sie erhalten eventuell auch die Möglichkeit die Diskette zu formatieren. Ansonsten erscheint der Stickdiskettendialog, der so oder so ähnlich aussieht (je nach Stickdiskettenformat) :



Bei Fortron-Marco beinhaltet das Fenster **Programmnummer, Musternamen, Startsektor, Endsektor** und **Stichzahl**. Darunter befindet sich die Anzahl der freien **Sektoren (Stiche)**. Bei Barudan erscheint nur der **Musternamen** und die **Stichzahl**.

Wenn die Zahlen nach dem Schrägstrich größer sind als davor, so zeigt dies an, daß zwischen den Mustern noch Platz auf der Diskette ist. Dies ist dann der Fall wenn ein Muster von der Diskette gelöscht wurde.

Anwählen eines Musters mit Mausklick auf den Eintrag. Ein Mausklick auf **OK** lädt ein Muster. Schnellversion : Doppelklick auf einen Eintrag.

Neue Disk liest das Inhaltsverzeichnis einer Stickdatendiskette neu.

Format formatiert die Diskette im Fortron-Pfaff-Marco-Barudan-ZSK-Melco-Tajima-Format (je nachdem welche Stickcodeart Sie im Pop-Up Menü gewählt hatten)

Diskcopy kopiert eine komplette Diskette. Dialogboxen weisen Sie an, die Diskette einzulegen.

Diskinit löscht das gesamte Inhaltsverzeichnis der Diskette. Praktisch zum schnellen Löschen einer Diskette. **!! ACHTUNG !!** Es findet bei dieser Funktion keine Sicherheitsabfrage statt.

Cancel bricht den Dialog ab. Weitere Einzelheiten siehe Abs. 5.8 **Stickdisketten erzeugen**.

Stickdaten speichern...

Datei-Menü;

Dieser Menüpunkt enthält ein **POP-UP-MENÜ** mit folgenden Einträgen :



Wählen die gewünschte Speicherart an.

Beim speichern als **...Datei...** erscheint die Auswahlbox des Betriebssystems. Sie haben nun die Möglichkeit das Stickmuster im Original Stickmaschinencode auf die interne Festplatte Ihres Computers abzuspeichern. Verfahren Sie entsprechend Ihrem Computer-Handbuch.

Bei **...Disk...** muß sich eine Stickdatendiskette : MARCO/FORTRON/BARUDAN FDR 3/ ZSK/TAJIMA/MELCO/PFAFF im externen SCSI- Laufwerk befinden.

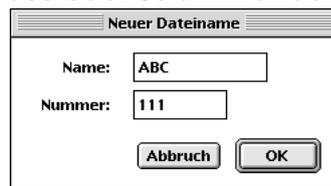
Das externe Diskettenlaufwerk muß vor dem Starten von McStitch angeschlossen und eingeschaltet worden sein. Ist dies nicht der Fall, so erscheint der Dialog "Kein verwendbares Diskettenlaufwerk angeschlossen." Beenden Sie daraufhin McStitch und schalten Sie das Laufwerk ein. Falls das Laufwerk noch nicht an der SCSI-Schnittstelle des Computers angeschlossen war, so schalten Sie Ihren Computer aus und schließen das Laufwerk an.

-- **ACHTUNG** -- : Schließen Sie das Laufwerk **NIEMALS** bei eingeschaltetem Computer an. Achten Sie auf die richtige Belegung der SCSI-ID und stellen Sie sicher, daß der Abschlußwiderstand am Ende der SCSI-Kette angebracht ist. Starten Sie daraufhin McStitch erneut. Wird keine Datendiskette gefunden so bricht das Programm mit der Dialogbox "Keine Datendiskette im Laufwerk" den Vorgang ab.

Befindet sich eine unformatierte Diskette im Laufwerk so erscheint nach einigen Sekunden eine Dialogbox in der Sie gefragt werden ob Sie die Diskette formatieren möchten. Wenn Sie dies mit **OK** bestätigen, so erfolgt noch einmal eine Sicherheitsabfrage bevor die Diskette in dem Format formatiert wird, das Sie gewählt haben.

Ansonsten erscheint der Stickdiskettendialog.

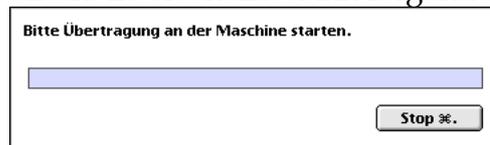
Anwählen des Buttons **Neu** durch Mausklick auf den Eintrag öffnet eine Dialogbox zum Eintrag des Namens und der Musternummer.(sieht so oder so ähnlich aus)



Durch Mausklick auf **OK** wird das Muster auf die nächste freie Diskettenplatznummer gespeichert. Achten Sie bei den unterschiedlichen Formaten auf die richtige Vergabe der erlaubten Buchstaben und Ziffern.(Siehe Stickdatendisketten erzeugen Abs.5.8)

Zur Maschine senden...

Momentan ist die Direktansteuerung an die Maschinen "Toyota", "Fortron" und "Barudan" 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 (Am Eingabepanel der Stickmaschine) oben eingeschaltet sein. Für den Toyota-Disk Mode muß der DIP-Schalter Nummer 8 unten eingeschaltet sein. Wenn Ihr Stickmuster zur Übertragung vorbereitet ist, können Sie durch Aktivierung dieses Menüpunktes die Übertragung starten. Es erscheint dann folgender Dialog :



Starten Sie nun die Übertragung an der Maschine. (Im Toyota-Disk-Mode sehen Sie noch den Eingabedialog für die Musternummer (8 Zeichen) und den Musternamen (8 Zeichen). Geben Sie diese ein und betätigen Sie an der Maschine den SET-Knopf 2 mal) Nun sollte die Übertragung der Daten beginnen. (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)

Vorlage öffnen

Datei-Menü:

Wenn Sie ein Stickmuster nach einer Vorlage erzeugen wollen, so können Sie mit diesem Menüpunkt Ihre Bilddatei in den Hintergrund Ihres Stickmusters laden.

Sie können folgende Graphikformate als Vorlage verwenden :

1-Bit Tiff, **PICT**-Datei in 256 Graustufen und Farben, **JPEG** oder unkomprimiert, **IMG**, **GIF**.

Es erscheint eine Dateiauswahlbox. Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und klicken Sie **O.K.**

Wenn Sie die Systemerweiterung **QuickTime 2.5** oder größer geladen haben, so können außerdem noch die Formate : **SGI**, **Photoshop 2.0 od. 3.0** , **8BPS**, und **MacPaint** und weitere verwendet werden. QuickTime verwandelt dabei die Vorlagenformate in eine **PICT**-Datei. Dazu erscheint die Dateiauswahlbox des Betriebssystems, in der Sie einen Pfad zum Zwischenspeichern der konvertierten Datei angeben müssen.

Beim Laden des Bildes erscheint dann diese Dialogbox:



Die Auflösungsdichte des Bildes wird bereits vorgegeben, kann jedoch verändert werden. Es kann auch das Größenverhältnis des Bildes zum Stickmuster angegeben werden.

Dabei gilt je kleiner die Eingabezahl desto größer wird das Bild dargestellt, bzw. umgekehrt.

Beim Einlesen des Bildes wird dieses auf eine Auflösung von 254 DPI umgerechnet. D.h. Bei der Einstellung im Größen-Pop-Up von 1:1 entspricht ein Bildschirmpixel einem 1/10 mm.

Ist die Vorlage sehr groß, so kann **Halbe Auflösung** gewählt werden, um den Bildschirmaufbau zu beschleunigen.

Handelt es sich um eine Farbvorlage, so kann diese mit einer Farbtiefe von 256 Farben dargestellt werden. Kreuzen Sie hierzu das Feld vor **256 Farben** an.
Die angezeigte Bild kann mit **Vorlage sichtbar** im **Optionen**-Menü ausgeblendet oder eingeblendet werden.

Vorlage importieren

Datei-Menü;

Wenn Sie einen Scanner besitzen, der mit einem Photoshop Plug-In geliefert wurde, so haben Sie unter diesem Menüpunkt die Möglichkeit direkt aus dem Programm heraus eine Vorlage einzuscannen. (nur schwarzweiß = 1 Bit Bildtiefe)

Voraussetzung ist, daß die Plug-In Datei im **Preferences** Ordner des Systemordners liegt. Welche Funktionen beim Scannen zur Verfügung stehen hängt vom Umfang des Plug-Ins ab. Lesen Sie dazu die Beschreibung Ihrer Scannersoftware.

Unterstützt werden z.Zt. Photoshop Plug-Ins < 2.5.

Vorlage speichern

Datei-Menü;

Wenn eine **Bild-Datei** geladen wurde, ist dieser Menüpunkt anwählbar.

Besonders jedoch wenn Sie eine Bilddatei mit dem Menüpunkt **Vorlage importieren** in McStitch eingeladen haben, ist es nötig, daß Ihre Bilddatei mit diesem Menüpunkt gesichert wird. Es öffnet sich die Dateiauswahlbox des Betriebssystems wo Sie einen Namen der zu speichernden Vorlage eingeben können. Das Bild wird dabei im **1-Bit TIFF** schwarzweiß, oder als **PICT** bei farbigen Vorlagen, mit 254 DPI abgespeichert.

Vorlage entfernen

Datei-Menü;

Eine eingelesene Vorlagen-Bilddatei wird mit diesem Menüpunkt endgültig aus dem Speicher entfernt.

Wiedereinfügen mit der Funktion **Vorlage öffnen** im Datei-Menü.

Kurzzeitiges Ausblenden mit **Vorlage sichtbar** im Optionen-Menü.

Vorlage nachstickern

Datei-Menü;

Diese Funktion errechnet aus einer Vorlage die Aussenkonturen und stellt diese zur Weiterverarbeitung als Tourstichzüge zur Verfügung. Es ist damit möglich innerhalb von ein paar Sekunden aus einer Bilddatei ein stickfertiges Muster zu generieren.

Es muß, mit **Vorlage öffnen** bzw. **Vorlage importieren**, eine schwarzweiß Vorlage im **1-Bit TIFF**- oder **IMG**-Format oder eine maximal 256 farbige **PICT**-Datei geladen worden sein.

Es öffnet sich folgender der **Autotracer-Einstellungen** Dialog:



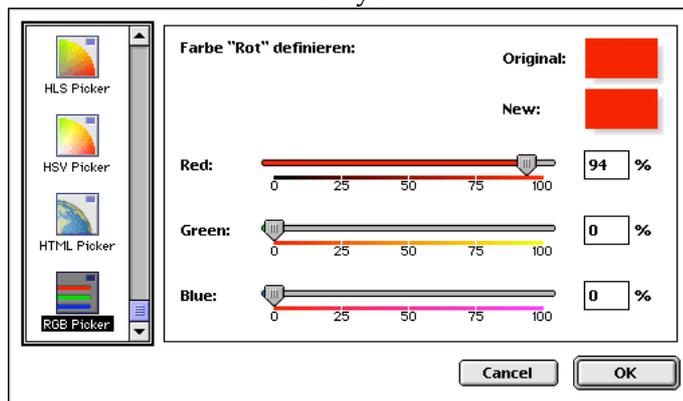
In diesem Dialog können **Toleranz**, **Farben**, **Stepstichparameter** und **Hintergrundfarbe** eingestellt werden.

Toleranz bezieht sich auf die Feinheiten des Autotracers. Je höher der Wert eingestellt ist, desto größer wird das Ergebnis werden.

Stichzüge unter ?? 1/10mm ignorieren gibt den kleinsten zu erfassenden Block in 1/10 mm an. Wenn sich Verunreinigungen in der Vorlage befinden, so können diese hiermit herausgefiltert werden.

Der Knopf **Farben** ermöglicht den Aufruf der **Farbpalette** (gleiche Palette wie Menüpunkt Einstellungen - Farben). Er besteht hierbei die Möglichkeit alle Farben (max. 16) direkt aus der Vorlage in die Farbpalette von McStitch zu übernehmen. Es werden dabei die Farben nach Häufigkeit geprüft und diejenigen mit der größten Häufigkeit werden übernommen. Das beste Ergebnis wird erzielt, wenn die Vorlage bereits auf die nötigen Farben reduziert worden ist.

Durch die Systemerweiterung **Farbauswahl** (englisch: **Color-Picker**; muß sich im Systemerweiterungsordner befinden) kann eine Farbe einzeln direkt aus der Vorlage in die Farbpalette übernommen werden. Klicken Sie dazu mit der Maus auf den Knopf **Farben** (im Autotracer Dialog). Es öffnet sich der Farbeinstellungsdialog. Wenn Sie nun auf eine beliebige Farbe klicken, so erscheint die Farbauswahl-Palette des Systems.



Durch drücken der \sqrtsymbol = Alt-Taste wird aus dem Mauspeil eine Pipette, mit der die Farbe aus der Vorlage direkt in die Farbpalette übertragen wird. Übernehmen Sie so alle vorkommenden Farben aus der Vorlage. Auch die Hintergrundfarbe muß erfaßt werden.

Die Namen der Farben und die Nadelnummern können Sie in der Farbpalette ebenfalls zuweisen. Durch betätigen des OK-Knopfes gelangen Sie wieder in den Autotracer.

Wählen Sie nun rechts neben dem Wort **Hintergrund** aus dem Pop-Up-Menü die Farbe des Hintergrundes aus.

Durch aktivieren bzw. deaktivieren der Knöpfe **Aussteppen** und **nicht sticken** und nachfolgendem anklicken der jeweiligen Farbe, die links in einer Spalte angeordnet sind, können Sie bestimmen ob ein Farbbereich gleich ausgesteppert wird oder nur die Kontur erfaßt wird. bzw. diese Farbe vom Autotracer komplett ignoriert wird.

Die Reihenfolge, in der die Farbköpfe aktiviert werden, bestimmt die Reihenfolge der Abarbeitung. Jeder Farbe kann außerdem vor der Aktivierung ein eigener **Stepstichparameter** (Einstellungen-Stepstiche) zugewiesen werden. Dies geschieht durch vorherigen Aufruf des Stepstichdialogs.

(Wichtige Details siehe auch **Vorbereitung der Vorlage** Abs. 5.10)

Vorlage nachstickern (Foto)

Datei-Menü;

Diese Funktion erstellt aus einer Vorlage - es sollte sich um eine Foto (Landschaften, Tiere, Portraits) handeln - eine stickbare Variante. Die Routine verwendet dazu horizontal verlaufende Plattstichzüge, die in der Plattstichbreite wechseln, je nachdem, ob der darunterliegende Teil der Vorlage hell, oder dunkel ist. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollte die Vorlage :

- 1.) Einen ausreichenden Kontrast aufweisen. Eventuell mit dem Programm Photoshop Helligkeit und Kontrast nachjustieren.
- 2.) Groß genug sein. Es gibt zwar keine Vorschriften über die Größe der Vorlage, je größer diese jedoch ist, desto genauer werden die Details sein.
- 3.) Die Vorlage muß schwarz-weiß sein oder zumindest in Graustufen vorliegen. Wandeln Sie eine farbige Vorlage zuerst mit Photoshop in eine schwarzweiße bzw. Graustufenvorlage um.
- 4.) Es genügt zwar die Vorlage mit 72 DPI abzuspeichern, eine 144 DPI variante erzielt jedoch etwas bessere Ergebnisse.

Es erscheint folgender Dialog :



Zeilenhöhe: hiermit wird die maximale Breite eines horizontalen Plattstichzuges in 1/10mm festgelegt. Je breiter die maximale Plattstichbreite, desto größer wird die Auflösung sein, und desto weniger Stiche wird das Motiv haben. Allerdings sollte die Zeilenhöhe möglichst 2 mm nicht unterschreiten.

Stichabstand: Entspricht dem Stichabstand des Plattstichzuges. (Wie in **Einstellungen/Plattstiche...**)

Nullstiche löschen: Bei sehr hellen oder weißen Flächen würde die Plattstichbreite soweit reduziert, daß die Breite auf Null zurückgehen würde. Durch Aktivierung dieses Knopfes (Sollte eigentlich immer angeschaltet sein) würden diese Nullstiche in der Mitte eines Bildes automatisch entfernt werden und statt dessen würde an diesen Stellen der Stichabstand der Tourstichroutine (wie in **Einstellungen/Tourstiche...**) verwendet werden.

Nur an den Rändern: Eigentlich würde die Routine ein 4-eckiges Bild erzeugen. Durch Aktivierung dieser Option entfernt McStitch die über das eigentliche Motiv hinausragenden Nullstiche, sodaß eine Silhouette der Vorlage entsteht.

Druckoptionen

Datei-Menü;

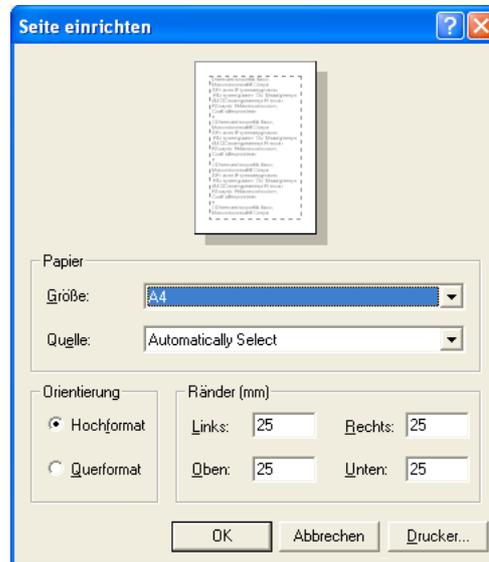
Mausklick auf diesen Menüpunkt öffnet einen Dialog zum Einstellen von 2 Druckoptionen :

- 1.) **Originalgröße.** 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 :

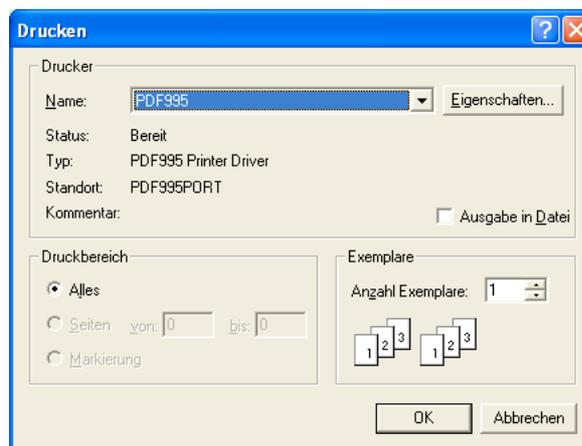


Je nach Proportionen der Stickdatei kann es sinnvoll sein die Ausrichtung des Druckes auf das Blatt um 90 Grad zu drehen. Nehmen Sie die Einstellungen hierin vor, bevor Sie eine Seite einer Stickdatei ausdrucken.

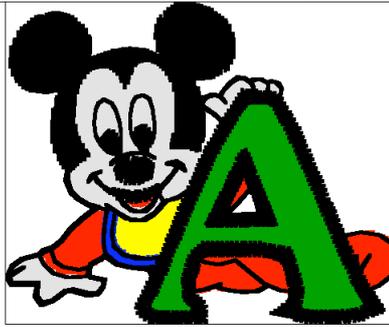
Drucken...

Datei-Menü; Wenn Sie ein Bild einer Stickdatei ausdrucken möchten, so erscheint beim ersten Ausdruck der Datei der Papiereinstellungsdialog (Siehe **Seite einrichten...**). Nach betätigen der **Return-Taste**, bzw. Mausclick 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 :

**Allgemein**

Breite: 44 mm, Höhe: 37 mm
Stiche (Real): 5246, Farben: 6

Info

Muster: Mäusky mit Buchstabe "A"

Kunde: EURO Disney
Düsseld.
Paris
Frankreich

Info: Erstherstellung: 50.000 Stück
Preis: richtet sich nach Auftragsmenge.
Absprache mit Kunden erforderlich.
Tel. 0041 5555 6789

Garnverbrauch

5 - Schwarz	4,72 m
1 - Rot	1,26 m
4 - Blau	0,15 m
3 - Gelb	0,36 m
2 - Weiß	2,26 m
6 - Grün	2,55 m

Unterfaden: 5,80 m
Nadelreihenfolge: 1234565

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 { ⌘ Q } (für **Quit**)

Mausklick beendet das Programm **McStitch** und schließt alle geöffneten Fenster sofern diese bereits gesichert wurden (**Speichern + Speichern als...**) 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 { ⌘ Z } (Standard Apple Abkürzung)

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 **McStitch** integriert wurde, können so viele Arbeitsschritte rückgängig gemacht werden wie Sie in der Dialogbox **Allgemein...** im **Einstellungen-Menü** unter der Rubrik **Sonstiges** eingestellt haben (max.8 Schritte). 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 { ⌘ 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 { ⌘ 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 { ⌘ 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.

Ausblenden

Bearbeiten-Menü; Alle aktivierten Stichzüge werden unsichtbar. Die Teile bleiben jedoch an dieser Stelle und behalten alle Ihre Sonderfunktionen. Sichtbar machen mit **Einblenden** bzw. **Alle Einblenden**. **! ACHTUNG !** Wird das Stickmuster auf Festplatte od. Stickdatendiskette gespeichert und es sind einige Teile unsichtbar, so werden diese mitgespeichert.

Einblenden

Bearbeiten-Menü;
Die Stichzüge, die als letztes mit dem Menüpunkt **Ausblenden** unsichtbar gemacht wurden, werden wieder sichtbar. Dies geschieht in der umgekehrten Reihenfolge, in der die Musterteile unsichtbar gemacht wurden. (siehe auch **Alle Einblenden**).

Alle Einblenden

Bearbeiten-Menü;
ALLE Musterteile die unsichtbar gemacht wurden (Menüpunkt **Ausblenden**) werden wieder

sichtbar.

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 { D} (für Drehen)

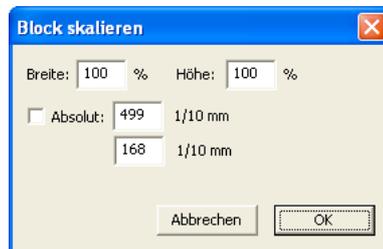
Nach dem Anwählen erscheint eine Dialogbox zur Eingabe des Drehwinkels.

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.

Dichte

Bearbeiten-Menü;

! ACHTUNG ! noch nicht ganz ausgereifte Version.

Wenn vollständig implementiert, werden verdichten und verdünnen anhand der Ursprünge durchgeführt.

Säubern

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung { ☞ 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.

McStitch 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.

Grenzlinien

Bearbeiten-Menü;

Von Plattstichzügen können mit diesem Menüpunkt die Außenkonturen erfaßt werden. Der Plattstichzug wird gelöscht und die Konturen erscheinen.

! **ACHTUNG** ! Bei mehrfach verbundenen Stichzügen bzw. Stichzügen mit Unterlagstichen besteht die Möglichkeit, daß die Konturen nicht korrekt erkannt 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.

Smoothie !!!

Bearbeiten-Menü;

Aus einem eckigen aktivierten Tourstichzug kann ein fließender gerundeter Tourstichzug erzeugt werden. Dies geschieht durch aneinanderreihen von vielen Einstichpunkten. Am besten erkennbar mit **Griffe** im **Optionen-Menü**.

Stichverbreiterung

Bearbeiten-Menü;

Alle gewählten Stichzüge können mit dieser Funktion um einen einstellbaren Wert verbreitert werden. Bei Aktivierung des Menüpunktes öffnet sich ein Dialog zur Eingabe eines 1/10 mm Wertes. Der Wert 1 verbreitert einen Plattstich logischerweise um 2/10 mm (1/10 auf der einen Seite und 1/10 auf der anderen) Sinnvolle Werte liegen zwischen 1 und 5. Bei Steppstichen empfiehlt sich die Steppstichverbreiterung über den Steppstichdialog.

Neue Benutzerform

Bearbeiten-Menü;

Mit diesem Menüpunkt können Sie aus beliebig vielen bereits erstellten Stichzügen eine neue benutzerdefinierte Form generieren. Vor allem zur mehrmaligen Erzeugung einer beliebigen Form

mit wechselnder Größe und Drehwinkel ist es sinnvoll eine Schablone der Form anzulegen. Am sinnvollsten ist es dabei einen Tourstichzug zu generieren, da Sie mit dieser Stichart die meisten Möglichkeiten haben. (Sie können jedoch genauso eine Kombination aus allen Sticharten verwenden -Beispiel: Mickey Head filled) Wählen Sie zuerst die Stichzüge an (**Stichzug aktivieren**  und **Stichzug dazuwählen** ) Danach wählen Sie den Menüpunkt **Neue Benutzerform** im **Bearbeiten-Menü**. Daraufhin erscheint ein Dialog zur Eingabe des Form-Namens und den Einstellungsknöpfen für die Sticharten :



Geben Sie den gewünschten Namen für Ihre Form ein und aktivieren Sie die Knöpfe in welcher Stichart die Form erzeugt werden darf. Aktivieren Sie keine Stichart, zu der sich diese Form nicht eignet. Ansonsten kann es zu unerwünschten Effekten kommen. Wenn Sie den Dialog über den **OK**-

Knopf verlassen, so finden Sie die Form unter dem Symbol **Formen (Tour,Platt,Stepp)**     wieder. Sie können nun gemäß dieser Funktionsbeschreibung diese Benutzerform automatisch in beliebiger Ausführung erzeugen.

Für **Formstiche** können Tourstiche, Plattstiche und Steppstiche verwendet werden. Es ist sehr sinnvoll daß sich der Einsprungpunkt auf der gegenüber liegenden Seite des Aussprungpunktes befindet. Dadurch wird ein nahtloses aneinanderreihen der Form garantiert. Diese kann dann als Kette auf einen beliebigen Tourstichpfad plaziert werden. (siehe **Einstellungen-Tourstiche** und **Mehrfachtourstich** )

Die benutzerdefinierten Formen werden in einer separaten Datei Namens **Shapes** im **McStitch** eigenen Format abgespeichert. Diese Datei muß sich in dem selben Verzeichnis wie **McStitch** befinden.

Benutzerform löschen

Bearbeiten Menü;

Wenn Sie diesen Menüpunkt mit dem Mauspfedel berühren, so erscheint ein **Pop-Up-Menü** mit den Einträgen der benutzerdefinierten Formen. Wenn Sie den Mauspfedel auf einen Eintrag ziehen, so wird dieser invertiert. Bei loslassen der Maustaste wird die invertierte Form aus der **Shapes**-Datei gelöscht.

! ACHTUNG ! es erfolgt keine Sicherheitsabfrage.

Benutzerform ändern

Bearbeiten Menü;

Wenn Sie diesen Menüpunkt mit dem Mauspfedel berühren, so erscheint eine Dialogbox in der Sie den Namen einer Benutzerform ändern können und die Stichart in der die Form erzeugt werden kann darf. Mausklick auf **OK** bzw. drücken der **Return**-Taste übernimmt die Änderungen. **Abbruch** läßt die Einstellungen unverändert.

Alles wählen

Bearbeiten-Menü; Tastaturbedienung {  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 { \sphericalangle 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. **McStitch** verwendet diese Stichart um die einzelnen Stichzüge miteinander zu verbinden. Am Ende eines Stichzuges generiert **McStitch** 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-Allgemein**.

Wahre Liniendicke

Optionen-Menü; Tastaturbedienung { \sphericalangle W } (für "Wahre Liniendicke")

Wenn diese Option angehakt ist, so wird bei aktivieren des **Echtsichtmodus**  die Ausgabe in der Strichstärke der voreingestellten Garnstärke durchgeführt. (**Einstellungen-Allgemein-Garnstärke**) Dadurch kann man die Flächenfüllung des Stickmusters in etwa erkennen. Die Bildschirmausgabe wird dadurch etwas verzögert. Stellt man zudem in **Allgemein** des **Einstellungen**-Menüs noch die Option **Hohle Linien** ein, so kann man sehen welche Linien übereinander verlaufen. Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

Hilfsoval

Optionen-Menü; Tastaturbedienung { \sphericalangle 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**.

Segmentrichtung

Optionen-Menü;

Wird diese Option aktiviert, so erscheinen an allen aktivierten Stichzügen statt den **Griffen** (Optionen-Menü) kleine Dreiecke die die Laufrichtung der Stichzüge anzeigt. Besonders nützlich bei Ausschnitten von Steppstichflächen.

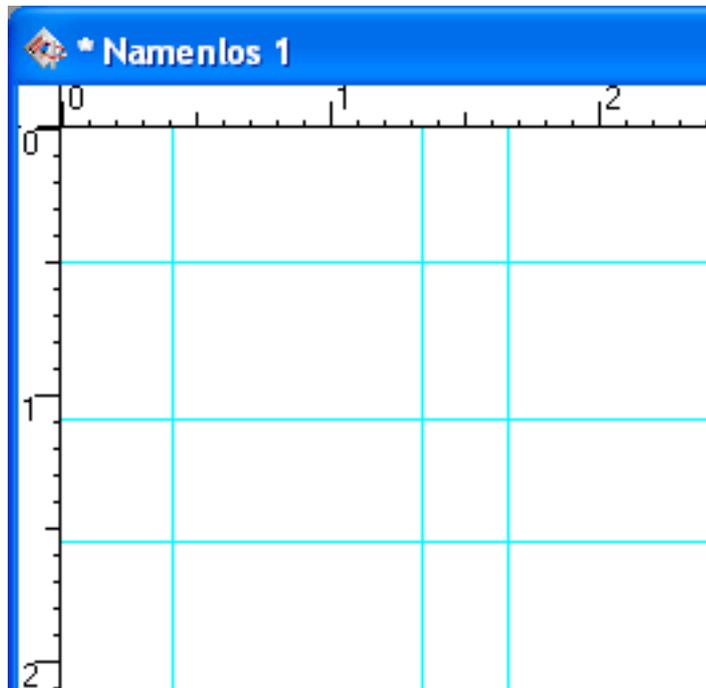
Der Bildschirmaufbau kann mit der **ESC**-Taste unterbrochen werden.

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 Mauspeils 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.

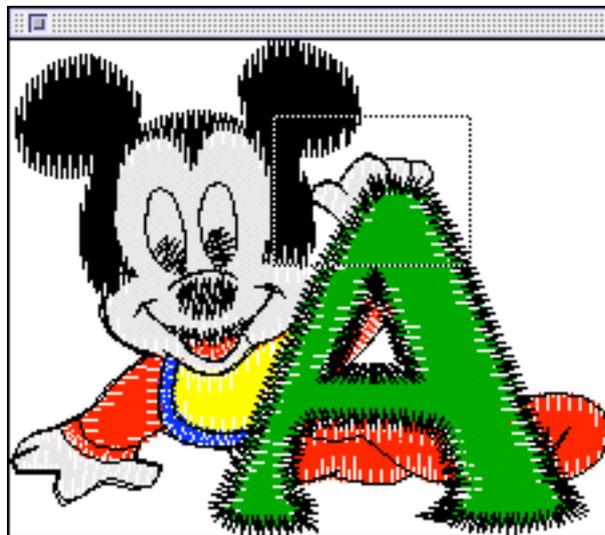


Wenn alle Hilfslinien auf einmal gelöscht werden sollen, so aktivieren Sie den Dialog **Hilfslinien erzeugen** im **Extras-Menü** und klicken auf OK. Wenn beim Speichern eines Stickmusters Hilfslinien sichtbar waren, so erscheinen diese beim Öffnen des Musters wieder an den selben Positionen.

Übersicht

Optionen-Menü;

Bei aktivieren dieser Option erscheint an der Position, die Sie im Einstellungsdialog **Einstellungen - Allgemein** vorgenommen haben (Standard ist links unten) eine verkleinerte Darstellung des gesamten Stickmusters. Die maximale Größe des Übersichtsfensters wird ebenfalls im Einstellungsdialog vorgenommen.



Ist im Arbeitsfenster nicht das ganze Muster zu sehen, so wird in der Übersicht ein gestricheltes Viereck angezeigt. Dieses Viereck zeigt an, welcher Teil des Stickmusters im Arbeitsfenster sichtbar ist. Durch drücken, halten und ziehen mit der Maus in dem gestrichelten Viereck kann ein anderer Teil des Musters zur Bearbeitung ausgewählt werden.

Wird beim Verschieben des Vierecks außerdem die **Shift-Taste** gedrückt, so wird gleichzeitig die nächsthöhere Vergrößerungsstufe gewählt.

Schließen des Übersichtsfensters erfolgt entweder durch deaktivieren des Menüpunktes oder durch Mausklick in den Schließknopf des Übersichtsfensters (links oben)

Griffe

Optionen-Menü; Tastaturbedienung {  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;

Ist dieser Menüpunkt aktiviert so werden in ALLEN Funktionen (außer im **Echtsichtmodus** ) um alle Einstichpunkte, der aktivierten Stichzüge, kleine Vierecke gezeichnet. Der Bildschirmaufbau wird durch diese Funktion um einiges verlangsamt.

Ursprünge zeigen

Optionen-Menü;

Ist dieser Menüpunkt aktiviert, so werden alle Ursprünge d.h. Außenkonturen als blaue Linien angezeigt, die sich in dem Stickmuster befinden. (siehe auch **Ursprünge** ). Sie können nun mit den Werkzeugen **Einzelstich bewegen** , **Einzelstich einfügen**  und **Einzelstich löschen**  die blauen Konturen verändern. Wenn Sie danach die Funktion **Neu berechnen** aus dem **Extras-Menü** aktivieren, passen sich die Stiche an die veränderten Formen an. Die Verbindungen zwischen den bereits verbundenen Musterteilen gehen dabei nicht verloren.

Start=Ende

Optionen-Menü;

Wenn die Option angehakt ist, wird der Endpunkt des Musters genau auf den Startpunkt gesetzt. Äquivalent dazu stehen die Punkte **Start setzen** und **Ende setzen** im **Extras-Menü**. Sichtbar werden diese Punkte nur wenn **Springstiche anzeigen** 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)

Vorlage sichtbar

Optionen-Menü; Tastaturbedienung {  V } (für "Vorlage")

Mit diesem Menüpunkt kann eine hinterlegte TIFF oder IMG-Bilddatei aus- bzw. wieder eingeblendet werden. Es muß natürlich eine Vorlage geladen worden sein. (Siehe **Vorlage öffnen** im **Datei-Menü**)

Doppelt verlängern

Optionen-Menü;

Wenn diese Option eingeschaltet ist, und 2 Stichzüge aktiviert sind, die die gleiche Anzahl von Einstichpunkten haben, so können beide Stichzüge im Wechsel verlängert werden. (siehe **Stichzug verlängern**  und **Stichzug doppelt** ) Haben die beiden Stichzüge unterschiedlich viele Einstichpunkte, so weist Sie eine Alertbox darauf hin und es kann nur vom physikalisch ersten

aktivierten Stichzug weg verlängert werden.

Verbindungslinien

Optionen-Menü;

Wenn diese Option aktiviert ist, so wird in der Funktion **Stichzug doppelt**  eine gestrichelte Linie von einem Einstichpunkt zu seinem gegenüberliegenden Einstichpunkt gezeichnet. Dies ist besonders nützlich wenn aus den beiden Tourstichzügen ein Plattstichzug erzeugt werden soll, da dabei die Stichlage schön zu erkennen ist. (siehe **2 Tourstiche => Plattstiche** ) Außerdem kann man erkennen ob 2 Stichzüge einander zugeordnet sind. (siehe **Plattstichzuweisung**  und **Plattstichzuweisung lösen** )

Verbindungsfläche

Optionen-Menü;

Diese Option dient wie die Option **Verbindungsflächen** dazu, sichtbar zu machen wenn 2 Stichzüge einander zugewiesen wurden. Man kann durch eine grau dargestellte Fläche erkennen wo sich bei Erzeugung eines Plattstichzuges der Plattstichzug befinden wird.

Magnetische Hilfslinien

Optionen-Menü;

Wird diese Option aktiviert und die Option **Lineale** ist ebenfalls aktiv (Optionen-Menü), so können aktivierte Musterteile genau auf die Position der Hilfslinien "geschnappt" werden. Siehe Symbol

Gruppieren  Die Einstellung des Schnapabstands erfolgt im Einstellungsdialog **Einstellungen - Allgemein**. Das gruppierte Musterteil schnappt dabei in alle Richtungen. Sollte das Musterteil daher in die falsche Richtung schnappen, so ziehen Sie das Musterteil ein kleinwenig über die Hilfslinie hinaus, zu der sie schnappen soll. Wenn Sie beim Verschieben die Alt-Taste gedrückt wird, so schnappt das Musterteil nur auf die horizontalen, durch drücken der CTRL-Taste nur zu den vertikalen Hilfslinien.

Abs. 4.6.4

Das Extras-Menü

Stickrahmen...

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

Wenn in dem Ordner aus dem das Programm **McStitch** gestartet wurde, eine Datei mit Namen **RAHMEN.DAT** 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 **RAHMEN.DAT** 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  H bzw. dem Menüpunkt **Hilfsoval** im **Optionen-Menü**.

Letzter Ausschnitt

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

Mit dieser Funktion können Sie den letzten Ausschnittsbereich zurückholen indem Sie zuvor gearbeitet haben. Besonderes Anwendungsgebiet : Teile mit **Lupenfunktion**  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 **Infobox** 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. **Springstiche anzeigen** 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.

Springstiche anzeigen 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 (**Stickrahmen** 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

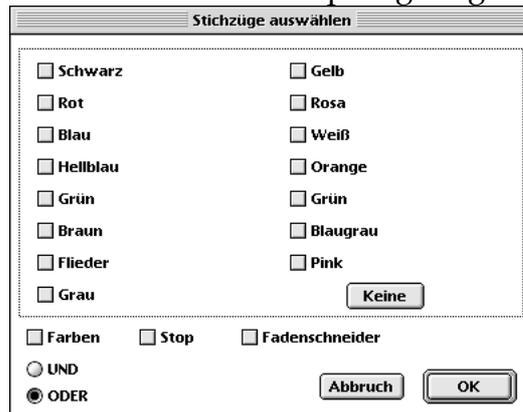
Stichzug aktivieren  aktiv ist)

Stichzüge wählen...

Extras-Menü;

Es erscheint eine Dialogbox die alle Sonderfunktionen und Farben als Knöpfe beinhaltet. Wenn Sie einen der Knöpfe anwählen und den Dialog mit **OK** verlassen, bzw. **Return** drücken, werden alle Stichzüge die diese Kriterien aufweisen aktiviert.

Sie können damit verschiedenste Auswahlkriterien erfassen und alle diese Stichzüge zusammen anwählen lassen. Dabei ist eine **UND - ODER** Verknüpfung möglich.



BEISPIEL :

Sie möchten alle Stichzüge sehen, die rot sind, eine Stopfunktion und Fadenschneider haben. Wählen Sie **Farben; Rot; Stop und Fadenschneider**. Und wählen Sie außerdem den Knopf **UND** an. Es werden beim verlassen des Dialogs NUR die Stichzüge aktiviert, die ALLE diese Kriterien gemeinsam haben.

Wenn Sie statt dessen alle Stichzüge sehen möchten, die eines oder mehrere der gewählten Kriterien aufweist so wählen Sie den Knopf **ODER**.

Wenn bereits viele Farben ausgewählt waren können Sie die Auswahl aufheben indem Sie auf **Keine** klicken.

Ursprünge löschen

Extras-Menü;

Eventuell vorhandene Ursprungsstichzüge (unsichtbar) werden endgültig gelöscht.

Im **Info-Fenster** (Bearbeiten-Menü) können Sie sich anzeigen lassen wieviele Ursprünge das Stickmuster noch besitzt.

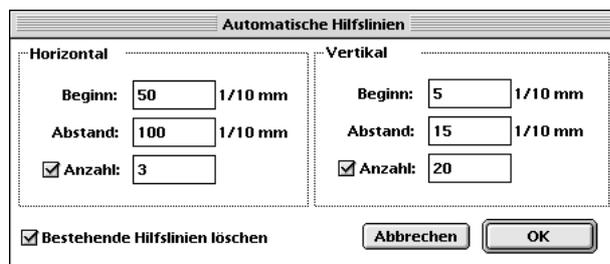
Wollen Sie diese zuerst noch einmal sichtbar machen, dann drücken Sie zuerst  **A** (für **Alles Wählen im Bearbeiten-Menü**) und drücken Sie dann **B** oder klicken Sie ins 2. Symbol rechts in der Iconleiste = **Ursprünge**.  Daraufhin werden alle Ursprungsstichzüge angezeigt. Mit **Widerrufen** im **Bearbeiten-Menü** machen Sie diesen Schritt rückgängig.

Hilfslinien erzeugen...

Extras-Menü;

Mit diesem Menüpunkt können vertikale und horizontale Hilfslinien in einen festgelegten Raster mit regelmäßigen Abständen erzeugt werden.

Diese Funktion ist besonders sinnvoll, wenn mehrere Musterteile in einem bestimmten Abstand in die Arbeitsfläche positioniert werden müssen. (z.B. wenn mehrere Aufnäher in einen Stickrahmen.) Ein Mausklick auf diesen Menüpunkt öffnet einen Eingabedialog :



Links befinden sich die Einstellungen für die horizontalen, rechts die Einstellungen für die vertikalen Hilfslinien.

Beginn : legt fest ab welchem Abstand die erste Hilfslinie gezeichnet werden soll. Ausgangspunkt der ersten Hilfslinie ist der Nullpunkt der **Lineale** (Optionen-Menü)

Abstand bestimmt den Rhythmus in dem die nachfolgenden Hilfslinien gezeichnet werden. Wenn die **Checkbox** vor dem Wort **Anzahl** aktiviert wird, so kann im Anzahl-Feld bestimmt werden wieviele Hilfslinien gezeichnet werden sollen. Ist die Checkbox nicht aktiviert, so werden so viele Hilfslinien mit dem entsprechenden Abstand gezeichnet, bis die gesamte Arbeitsfläche gefüllt ist.

Beim Erzeugen der automatischen Hilfslinien kann außerdem bestimmt werden, ob die **bestehenden Hilfslinien gelöscht** werden sollen, oder nicht.

Wenn Sie z.B. sämtliche Hilfslinien auf einmal löschen möchten, so können Sie dies tun, indem Sie den Eingabedialog aufrufen, alle 3 Checkboxes aktivieren und in die Anzahlfelder den Wert 0 eintragen.

Neu berechnen

Extras Menü; Tastaturbedienung {STRG-ALT-b}

Wenn ein Musterteil vergrößert, verkleinert, gedreht oder verzerrt worden ist, können die ursprüngliche Stichparameter erneut auf den Stichzug angewandt werden, ohne daß die Verbindungen zu weiteren Stichzügen verloren gehen. Voraussetzung ist, daß das Stickmuster Ursprünge enthält und daß beim **Öffnen-Dialog** der Knopf **Neuberechnung** aktiviert war (siehe **Datei-Menü / Neu**)

Besonders wichtig ist dieser Menübefehl in Verbindung mit **Einsprungpunkt setzen**  und **Aussprungpunkt setzen** .

ACHTUNG !!! Vorher an diesen Stichzügen durchgeführte Einzelstichoperationen (**Einzelstich bewegen** , **Einzelstich einfügen** , **Einzelstich löschen** ) und **Stichzug zerschneiden** ) gehen dabei verloren.

In McStitch Dateien die vor der Version 2.0 erzeugt wurden und in Dateien die von Stickdatendisketten eingelesen wurden, ist diese Funktion nicht verfügbar.

Aktualisieren

Extras-Menü; Tastaturbedienung

Dieser Menüpunkt wird verwendet um auf ein Musterteil neue Stichparameter zu übertragen. Voraussetzung ist, daß das Stickmuster Ursprünge enthält und daß beim **Öffnen-Dialog** der Knopf **Neuberechnung** aktiviert war (siehe **Datei-Menü / Neu**)

Sie gehen dabei folgendermaßen vor:

- 1.) Ändern Sie die Parameter im **Einstellungen**-Menü (entweder **Plattstiche...**, **Tourstiche...** oder **Steppstiche...**). Sie können dabei auch festlegen ob Unterlagstiche verändert, hinzugefügt oder entfernt werden sollen.
- 2.) Wählen Sie den Stichzug aus, auf den Sie die neuen Stichzeigstellungen anwenden möchten (**Stichzug aktivieren** )
- 3.) Aktivieren Sie danach den Menüpunkt **Aktualisieren** im **Extras**-Menü. Die neuen Einstellungen werden sofort auf die ausgewählten Stichzüge angewandt.

ACHTUNG !!! Vorher an diesen Stichzügen durchgeführte Einzelstichoperationen (**Einzelstich bewegen** , **Einzelstich einfügen** , **Einzelstich löschen** ) und **Stichzug zerschneiden** ) gehen dabei verloren.

In McStitch Dateien die vor der Version 2.0 erzeugt wurden und in Dateien die von Stickdatendisketten eingelesen wurden, ist diese Funktion nicht verfügbar.

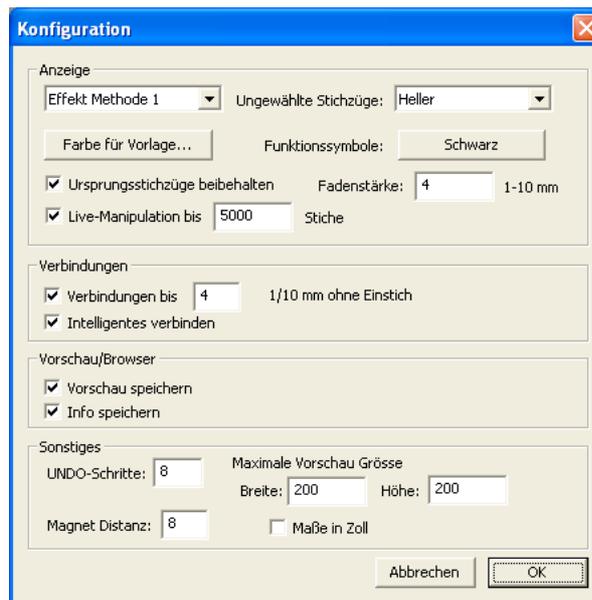
Abs. 4.6.5

Das Einstellungen-Menü

Allgemein...

Einstellungen-Menü; Tastaturbedienung {  K } (für Konfigurieren)

Diese Dialogbox dient zum Einstellen beim Speichern und Laden der Stickdatendisketten (SDD) und der Bildschirmdarstellung.



Die Box besteht aus 4 Teilen:

Anzeige, Verbindungen, Vorschau/Browser, Sonstiges.

Unterteilung Anzeige:

Hohle Linien ermöglicht das Anzeigen des Linienverlaufs in Verbindung mit dem Menüpunkt **Wahre Liniendicke** im **Optionen-Menü**. Dabei wird ersichtlich ob der Fadenlauf obenauf oder unter einem anderen Faden verläuft.

Mausklick auf die große Box **Farbe für Vorlage...** und **Funktionssymbole**: läßt eine Farbauswahlbox erscheinen. Es kann ausgewählt werden welche Farbe die Stoppfunktion, der Fadenschneider, der Bohrer und die Rahmenausfahrfunktion oder auch die Vorlage haben sollen. **STOP** wird als kleiner Kreis, **Fadenschneider** als kleines Dreieck, **Rahmenausfahren** als Doppelpfeil und bei **Bohrer** alle Einstichpunkte als kleines Kreuzchen dargestellt.

Ursprungsstichzüge beibehalten gibt an ob beim Erzeugen von Musterteilen die Ursprünge unsichtbar beibehalten werden oder nicht.

In **Live-Manipulation bis ??? Stiche** legt man fest, bis wieviele Stiche **McStitch** die Echtzeitdarstellung beibehalten soll, wenn mit der **Gruppieren**-Funktion Musterteile frei skaliert, gedreht oder geneigt werden. Die Einstellung in diesem Feld ist hauptsächlich von der Rechenleistung Ihres Computers abhängig. Besonders beim Manipulieren von großen Musterteilen kann der Echtzeiteffekt zu Verzögerungen beim Bildschirmaufbau führen. Geben Sie daher besonders bei langsameren Computern einen niedrigeren Wert ein.

Nach dem Punkt **Ungewählte Stichzüge**: folgt ein Pop-Up-Menü worin die Darstellungsart der deaktivierten Stichzüge festgelegt werden kann.

Heller stellt die Stichzüge ca. 30 % heller dar als die zugewiesene Farbe.

Gepunktet erzielt fast den gleichen Effekt wie **Heller**, der Bildschirmaufbau geht jedoch etwas langsamer vonstatten.

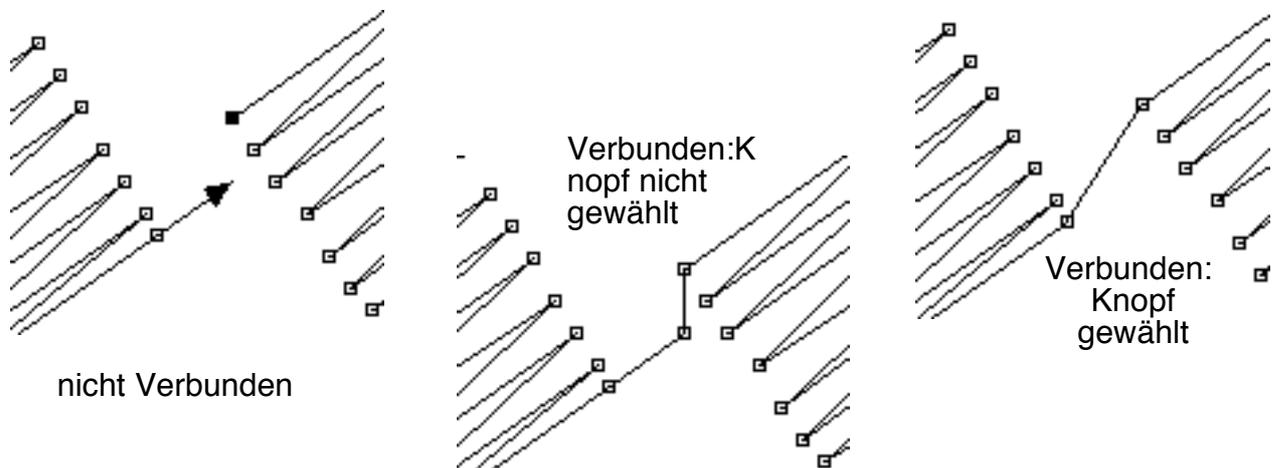
Grau stellt alle deaktivierten Stichzüge grau dar. Dies ist besonders Vorteilhaft, wenn mit hellen Farben gearbeitet wird, da dann klar ersichtlich ist, welcher Stichzug aktiviert ist.

Fadenstärke : ? 1/10 mm wird für die Darstellung mit **Wahrer Liniendicke** und dem **Echtsichtmodus** benötigt.

Unterteilung Verbindungen :

Beim Verbinden von 2 Stichzügen auf dem Bildschirm kann verhindert werden, daß bei einem Abstand der Stichzüge unter ?? 1/10 mm ein extra Einstichpunkt entsteht. Das Ende des 1. Stichzuges wird dann automatisch zum Anfang des 2. Stichzuges hin verbunden.

Beispiel : für Funktion **Verbindungen bis ? 1/10 mm ohne Einstich**



Der Punkt **Intelligentes Verbinden** dreht den 2. Stichzug um, wenn das Ende des 2. Stichzuges näher an dem letztem Einstichpunkt des 1. Stichzuges liegt als der Anfang des 2. Stichzuges. (siehe **Stichzug verbinden** .)

Unterteilung Vorschau/Browser.

Vorschau speichern legt fest, ob beim Speichern eines Stickmusters im internen Format von **McStitch** ein Minibild des Stickmusters mitgespeichert werden soll oder nicht. Nach Möglichkeit nur ausschalten wenn der Speicherplatz auf der Festplatte sehr begrenzt ist, bzw. ein langsamerer Computer verwendet wird, da das Erstellen einer Vorschau einige Rechenzeit benötigt. **Info speichern** : Hiermit legen Sie fest ob die **Mehr Daten** des **Info-Dialoges** (Datei-Menü) im Stickmuster mitgespeichert werden sollen. Wenn Sie diese Daten nicht benötigen, sparen Sie pro Datei ca. 2000 Bytes Speicherplatz.

Unterteilung Sonstiges.

Hier finden Sie die Punkte **Undo-Schritte**, **Maximale Vorschaugröße**, und **Magnet-Distanz**. Bei **Undo-Schritte** können Sie einen Wert zwischen 1 und 8 angeben. Sie bestimmen damit wieviele Schritte Sie mit dem Menüpunkt **Bearbeiten Widerrufen** rückgängig machen können. Je größer der Wert, desto mehr Speicher sollten Sie **McStitch** zuweisen. (Siehe Benutzerhandbuch Ihres Macintosh Computers) **Maximale Vorschaugröße** bestimmt die äußerste Breite und Höhe des Übersichtsfensters (**Optionen-Menü - Übersicht**).

Neben dem Punkt **Magnet-Distanz** kann ein Wert zwischen 1 und 99 eingetragen werden. Dieser bestimmt, in Verbindung mit dem Menüpunkt **Magnetische Hilfslinien** (**Optionen-Menü**), ab welcher Entfernung die Musterteile zur Hilfslinie "schnappen" sollen.

Stickdaten...

WICHTIG !!! Bevor Sie ein Stickmuster auf eine Stickdiskette speichern, 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 und Schreiben 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 (Siehe 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 (z.B. Tajima = 121, Marco = 127.) kann mit dem Knopf **Max. Stichlänge** eingestellt werden, wie lange die Stichlänge beim Speichern auf SDD sein darf. Geben Sie hier auf keinen Fall einen größeren Wert als 127 ein !

Die Stichlänge kann auch **... für Springstiche** angegeben werden und ob das Programm ab **?? 1/10 mm Springstichlänge** automatisch einen Fadenschneidercode erzeugen soll.

Fadenschneider ab ?? 1/10 mm Springstichlänge bewirkt, daß beim Erzeugen der Stickdisketten oder beim Senden zur Maschine automatisch Fadenschneidercodes gesetzt werden wenn die Springstichlänge größer als **?? 1/10 mm** sind.

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 **McStitch** 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.

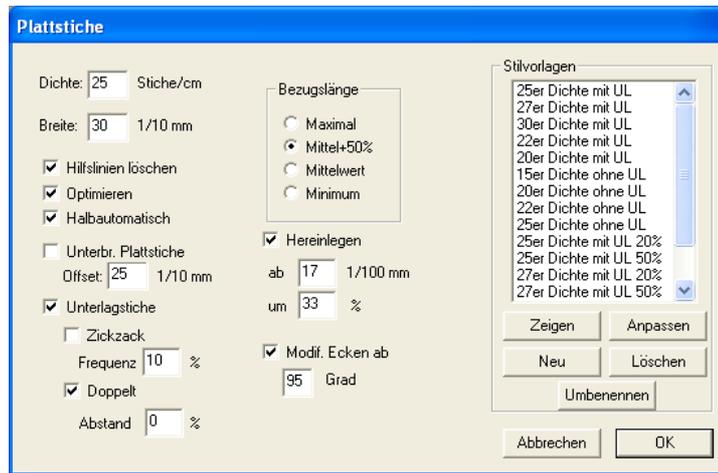
Falls es gewünscht wird, können diese Stichzug-Springstich Kombinationen auch in Einstichpunkte verwandelt werden.= Knopf **...durch normale Stiche**.

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.

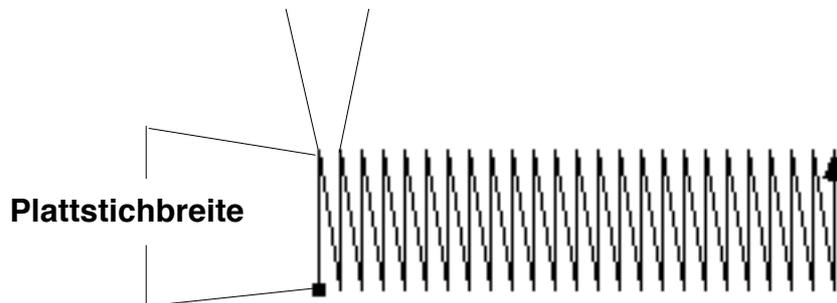
Am Ende des Dialogs wird noch festgelegt, ob die direkte Ansteuerung der Maschine über die **Drucker-** oder die **Modem-Schnittstelle** erfolgen soll. (siehe auch **Zur Maschine senden...** im Datei-Menü)

Plattstiche...

Einstellungen-Menü; Tastaturbedienung { ☞ L } (für "P L attstich") Diese Dialogbox beinhaltet alle Plattstichparameter.



DICHTE bestimmt die Anzahl der Stiche pro cm. "25" Entspricht dabei einem **Stichabstand** von 0,4 mm.



BREITE ist nötig bei **1 Tourstich** => **Plattstich** , **1 Plattstichzug** ,
bei **Formen** (Tour-Platt-Stepp) , , , , und bei
2 Tourstiche => **Plattstiche** ;

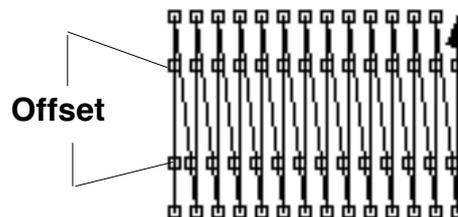
HILFSLINIEN LÖSCHEN bestimmt ob die Tourstichlinien beim Erzeugen gelöscht werden sollen oder nicht (nicht die **Ursprünge**).

OPTIMIEREN sollte immer eingeschaltet bleiben.

HALBAUTOMATISCH sollte nach Möglichkeit auch immer eingeschaltet bleiben.

Denn bei der Funktion **2 Tourstiche** => **Plattstiche**  kann sich die Plattstichroutine an den Einstichpunkten der Tourstichlinien orientieren, wenn beide Tourstichlinien die gleiche Anzahl an Stichen aufweisen. Ist dieser Knopf ausgeschaltet versucht die Plattstichroutine selbständig die Stichlage zu bestimmen.

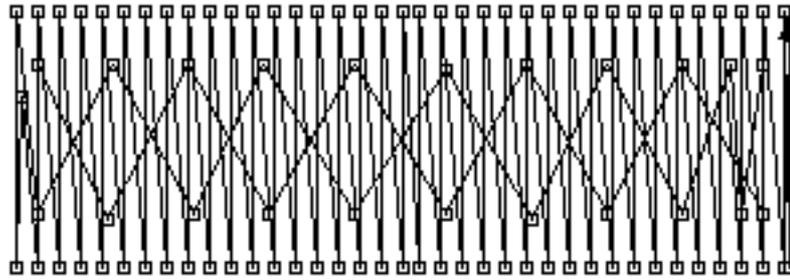
UNTERBR. PLATTSTICHE erzeugt bei sehr breiten Plattstichzügen einen unterbrochenen Plattstich. D.h. die Plattstichbreite wird noch einmal zwischengestochen.



OFFSET (Versatz) bestimmt wie weit die Zwischenstiche auseinander liegen.

UNTERLAGSTICHE erzeugt eine Tourstichlinie, die genau unter den Plattstichen liegt. Dabei beginnen die Unterlagstiche an der Endseite des Plattstichzuges und der Plattstichzug verläuft über dem Unterlagstich zurück.

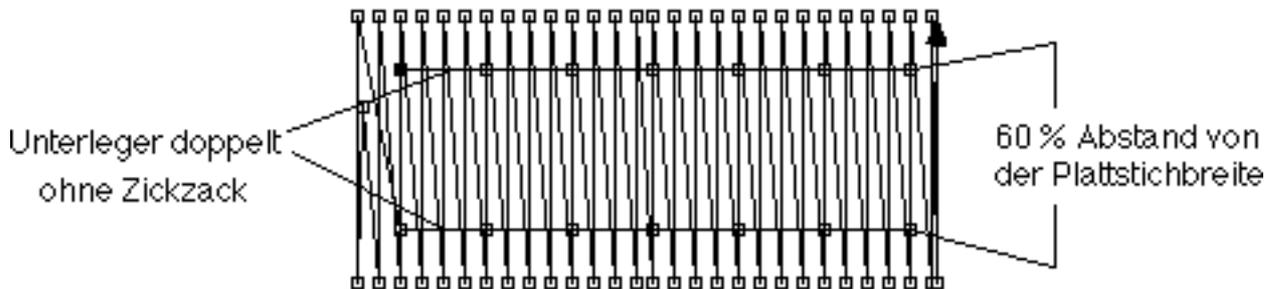
ZICKZACK gibt an, daß die Unterlagstiche im Zickzack erfolgen.



FREQUENZ bestimmt die Weite der Zickzack Unterleger. Je kleiner der Wert, desto weiter werden die Stiche auseinander gesetzt.

DOPPELT bestimmt dabei, daß die Unterlagstiche hin und zurück verlaufen.

ABSTAND ?? % gibt den prozentualen Abstand zur Plattstichbreite an. (100 % würde bedeuten, daß die Unterleger genau auf den äußersten Einstichpunkten der Plattstichlinie liegen)



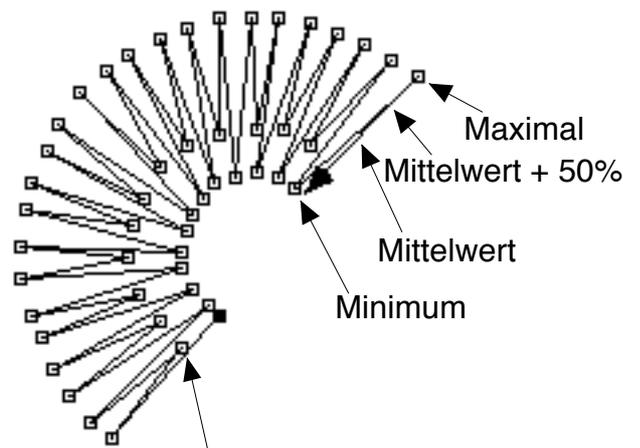
BEZUGSLÄNGE bestimmt ob die eingestellte **DICHTE** bei Rundungen oder Ecken:

MAXIMAL d.h. an der längeren Seite - **MITTEL + 50%** d.h. auf der 3/4 der

Plattstichbreite - **MITTELWERT** d.h. genau auf der Hälfte und **Minimum**

an der Innenseite der Plattstichbreite errechnet wird.

HEREINLEGEN bewirkt, daß bei engen Bögen oder spitzen Ecken die innen liegenden Stiche, die näher als ?? 1/100 mm beieinander liegen um ?? % zurückverlegt werden, damit der Stichabstand an der Innenseite der Plattstichlinie nicht zu eng wird.

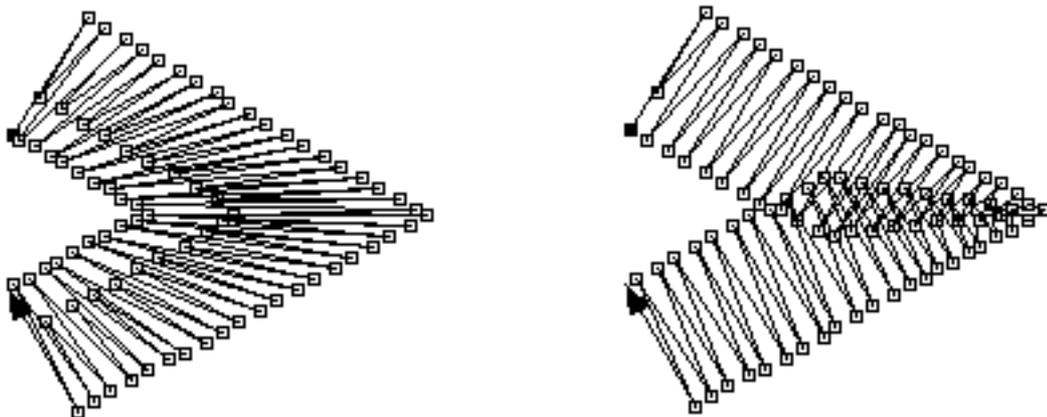


Stiche ab 20/100 mm um 33 % zurückverlegt.

MODIFIZIERTE ECKEN AB ?? GRAD bewirkt eine besondere Behandlung von spitzen Winkeln mit Plattstichen. Normalerweise sollte diese Funktion aktiviert werden und eine Einstellung zwischen 91 und 110 Grad aufweisen. Die Ergebnisse sehen dann so aus :

ohne Modifizierung

mit Modifizierung



STILVORLAGE : Hier werden bestimmte Parameterfolgen gespeichert, die dann im **Arten-Pop-Up** **Tour** **Platt** **Stapp** erscheinen.

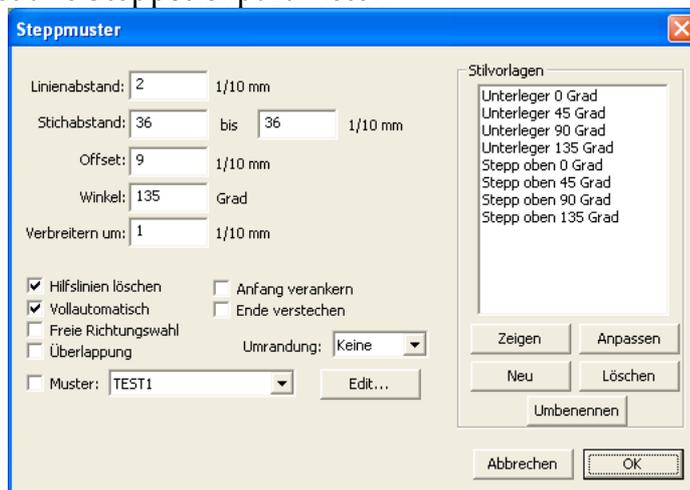
Vorgehensweise :

Erstellen Sie die gewünschten Plattstichparameter und klicken Sie auf **NEU**. Es erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie Ihrer Einstellung einen Namen geben oder diesen automatisch erstellen lassen. **OK** übernimmt diese Einstellung in die Stilvorlage. Wenn Sie einen solchen Eintrag anwählen und auf **ZEIGEN** klicken, werden alle Parameter eingestellt und angezeigt.

Wollen Sie eine Stilvorlage ändern, stellen Sie die gewünschten Parameter ein, wählen sie den Eintrag an und klicken Sie auf **ANPASSEN**. Eintrag anwählen und Mausklick auf **LÖSCHEN** entfernt den Eintrag. Wollen Sie einem bestimmten Eintrag einen anderen Namen geben, wählen Sie diesen an und klicken Sie auf **UMBENENNEN**. Es erscheint eine Dialogbox in der Sie den neuen Namen eingeben können.

Steppstiche...

Einstellungen-Menü; Tastaturbedienung {  E } (für "St E ppstich")
Diese Dialogbox beinhaltet alle Steppstichparameter.



Linienabstand legt den Abstand zwischen den Linien in 1/10 mm fest. Bei 40 er Garn ist zur Flächendeckung ein Abstand von 2 nötig.

Stichabstand setzt die Länge der max. Stichlänge. **von-bis** fest. Sind beide Werte gleich, so wird ein gleichmäßiger Rhythmus erzeugt. Wenn die Werte von einander abweichen, so bedeutet das, daß **McStitch** sogenannte **Zufallssteppstiche** erzeugt. Mit den beiden Werten wird bestimmt wie lange der Längste bzw. der Kürzeste Stich sein darf. Dadurch kann ein ungleichmäßiger Rhythmus erzeugt werden. (Siehe auch Abs. 5.4. **Steppstichflächen**)

Offset bestimmt den Versatz der Stiche zur nächsten Linie.

BEISPIEL :

Stichabstand 36, Offset 12 erreicht, daß in der 4. Linie die Stiche genau gleich wie bei der 1. Linie liegen.

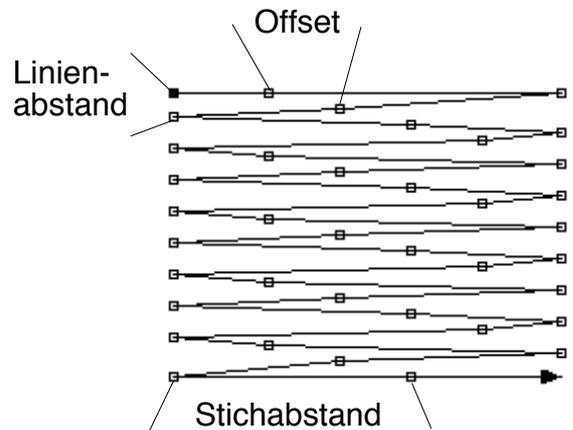
Mit dieser Funktion kann das Stickbild der Steppstichfläche beeinflusst werden.

Winkel gibt den Drehwinkel des Linienverlaufs an.

Drehrichtung ist im Uhrzeigersinn.

0° bedeutet Waagrecht.

Hilfslinien löschen gibt an ob die Tourstichkonturen entfernt werden



sollen. (nicht die Ursprünge)

Verbreitern um: Hier wird die Verbreiterung der Stepplinien in 1/10 mm eingegeben. Diese Funktion wird benutzt um den Stoffverzug auszugleichen.

Vollautomatisch : Diese Funktion sollte in den meisten Fällen eingeschaltet bleiben.

McStitch erzeugt bei komplexen Steppstichflächen einzelne **Steppstichsegmente**, die im **Vollautomatik**-Modus mit den erforderlichen Verbindungsstichen selbsttätig miteinander verbunden werden. Wird dieser Knopf nicht aktiviert, so kann eine komplexe Steppstichfläche aus vielen einzelnen Segmenten bestehen, die dann per Hand verbunden werden müssen. (Näheres siehe Abs. 5.4. **Steppstichflächen**.)

Freie Richtungswahl : Wenn dieser Knopf aktiviert ist, kann der Winkel des Linienverlaufs direkt in der Arbeitsfläche beim Erzeugen einer Steppstichfläche bestimmt werden.

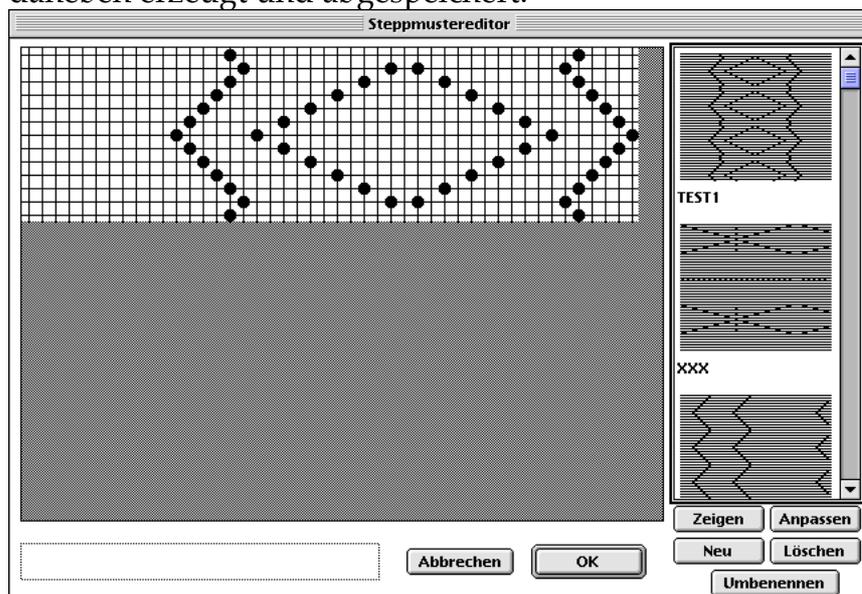
(siehe **Steppstichfüllroutine** ) Die Gradzahleinstellung in **Drehwinkel** wird bei aktiviertem Knopf nicht mehr berücksichtigt.

Überlappung : Dies ermöglicht das Hinzufügen einer Stepplinie als Überlappung bei zwei gegeneinander laufenden Steppblöcken. Besonders bei größeren Steppflächen auf dehnbarem Material anzuwenden.

Umrandung : Um eine Steppstichfläche kann automatisch eine Umrandung als Tourstich oder Plattstich erzeugt werden. Wählen Sie die Umrandungsart aus dem Pop-Up-Menü rechts neben dem Wort Umrandung aus. Es werden die Parameter des Tourstich bzw. Plattstichdialoges verwendet. (**Einstellungen - Tourstiche...** od. **Plattstiche...**)

Muster : In einem Pop-Up-Menü kann ein Steppstichrhythmus bzw. Effekt ausgewählt werden. Die Muster werden mit dem

Edit...-Knopf rechts daneben erzeugt und abgespeichert.



Die Muster werden gespeichert und werden beim Start von **McStitch** in den Speicher eingelesen. (Näheres Siehe Abs. 5.4. **Erstellen einer Steppstichfläche**.)

Vorgehensweise :

Klicken Sie auf **NEU**. Es erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie den Namen und die voraussichtliche Größe des Stepprhythmus eingeben.



Die Größe kann später auch noch verändert werden. Setzen oder löschen Sie mit der Maus beliebig viele Punkte in dem Editierfeld auf der linken Seite.

Wenn Sie ein Steppmuster aus der Liste mit der Maus auswählen und auf **ZEIGEN** klicken, (Schnellversion Doppelklick auf das Muster), so wird das Muster im Editierfeld links angezeigt. Wollen Sie ein Steppmuster ändern, stellen Sie die gewünschten Punkte im Editierbereich ein, wählen sie den Steppmuster in der Liste rechts an und klicken Sie auf **ANPASSEN**. Wenn Sie das Steppmuster in der Liste anwählen und auf **LÖSCHEN** klicken, so wird es aus der Liste entfernt.

Wollen Sie einem bestimmten Steppmuster einen anderen Namen geben, oder die Größe des Editierfeldes ändern, so wählen Sie diesen an und klicken Sie auf **UMBENENNEN**. Es erscheint eine Dialogbox in der Sie den neuen Namen und die Größe eingeben können.

Der **OK**-Knopf speichert die Einstellungen in einer Datei namens **Stepp Muster** ab. Diese wird beim Start von **McStitch** in den Speicher eingelesen. (Näheres Siehe Abs. 5.2. **Steppstichflächen**.)

Wenn Sie dagegen auf **Abbrechen** klicken, so werden alle Änderungen verworfen.

Anfang verankern : Beim Erzeugen einer Steppfläche wird innerhalb der Steppfläche eine Fixierung in Form von 3 Stichen, gefolgt von einigen Tourstichen, angebracht.

Dies dient dazu, daß sich der Anfang unter der Steppfläche befindet und sich die Steppfläche nicht auftrennen kann.

Ende verstecken : Dies ist ebenfalls eine Fixierung. Sie dient dazu, daß sich das Ende eines Steppstichzuges nicht auftrennen kann. (Ähnlich wie Funktion **Enden Fixieren** im Bearbeiten-Menü)

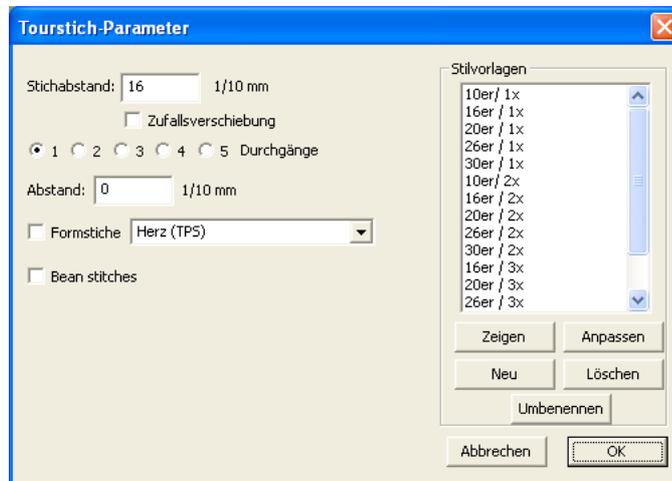
Stilvorlage : Hier werden bestimmte Parameterfolgen gespeichert, die dann im **Arten-Pop-Up** **Tour** **Platt** **Stepp** erscheinen.

Vorgehensweise :

Erstellen Sie die gewünschten Steppstichparameter und klicken Sie auf **NEU**. Es erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie Ihrer Einstellung einen Namen geben oder diesen automatisch erstellen lassen. **OK** übernimmt diese Einstellung in die Stilvorlage. Wenn Sie einen solchen Eintrag anwählen und auf **ZEIGEN** klicken, werden alle Parameter eingestellt und angezeigt. Wollen Sie eine Stilvorlage ändern, stellen Sie die gewünschten Parameter ein, wählen sie den Eintrag an und klicken Sie auf **ANPASSEN**. Eintrag anwählen und Mausclick auf **LÖSCHEN** entfernt den Eintrag. Wollen Sie einem bestimmten Eintrag einen anderen Namen geben, wählen Sie diesen an und klicken Sie auf **UMBENENNEN**. Es erscheint eine Dialogbox in der Sie den neuen Namen eingeben können.

Tourstiche...

Einstellungen-Menü; Tastaturbedienung { ☞ T } (für "Tourstich") Diese Dialogbox beinhaltet alle Tourstichparameter.



Stichabstand setzt die Länge der max. Stichlänge.

Zufallsverschiebung aktiviert bei Mehrfachtourstichen den Versatz der Einstichpunkte um bis zu 20% des Stichabstands. Wenn diese Checkbox nicht aktiviert ist, so wird genau auf gleicher Höhe der Parallellinien eingestochen.

Durchgänge bestimmt ob eine Einfachtour, Doppeltour, Dreifach-, Vierfach- oder Fünffachtourstichzug aus dem aktivierten Stichzug erzeugt wird.

Abstand legt fest wie weit der Linienabstand auseinander liegt.

Wenn der Knopf **Formstiche** aktiviert wurde, so wird beim Erzeugen eines Tourstichzuges die Form verwendet, die in dem Pop-Up-Menü rechts daneben ausgewählt wird.

Die Größe der Form wird dabei im Feld **Stichabstand** (1/10mm) eingegeben.

In dem Formstich-Pop-Up sind alle **Benutzerformen** auswählbar, die den Typ 'als Formstich verwendbar' erhalten haben. Näheres siehe **Neue Benutzerform** im **Bearbeiten-Menü** und **Mehrfachtourstich** 

Stilvorlage : Hier werden bestimmte Parameterfolgen gespeichert, die dann im **Arten-Pop-Up** **Tour** **Platt** **Stiepp** ausgewählt werden können.

Vorgehensweise :

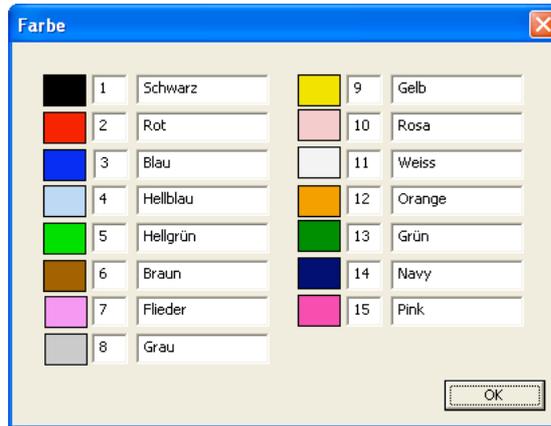
Erstellen Sie die gewünschten Tourstichparameter und klicken Sie auf **Neu**. Es erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie Ihrer Einstellung einen Namen geben oder diesen automatisch erstellen lassen. **OK** übernimmt diese Einstellung in die Stilvorlage. Wenn Sie einen solchen Eintrag anwählen und auf **Zeigen** klicken, werden alle Parameter eingestellt und angezeigt. Wollen Sie eine Stilvorlage ändern, stellen Sie die gewünschten Parameter ein, wählen sie den Eintrag an und klicken Sie auf **Anpassen**. Eintrag anwählen und Klick auf **Löschen** entfernt den Eintrag. Wollen Sie einem bestimmten Eintrag einen anderen Namen geben, wählen Sie diesen an und klicken Sie auf **Umbenennen**. Es erscheint eine Dialogbox in der Sie den neuen Namen eingeben können.

Näheres siehe auch Abs. 5.2 **Erzeugen von Tourstichzügen**

Farben...

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

Diese Dialogbox ermöglicht die Farbzuordnung 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 **Konfiguration speichern** im **Einstellungen-Menü** ab. (Siehe auch **Grundeinstellungen 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.

Slow Motion

Einstellungen-Menü;

Dieser Menüpunkt sollte aufgerufen werden, wenn kein Stickmuster geöffnet ist.

Es erscheint folgende Dialogbox :



In dieser Box können 3 Werte für die Geschwindigkeit beim Redraw eines Stickmusters angegeben werden. Wie oben in der Box beschrieben werden diese Werte verwendet um den Ablauf eines Stickmusters zur besseren Erkennung zu verlangsamen. Wird also die **Caps-Lock**-Taste gedrückt und dann ein Neuzeichnen des Stickmusters ausgelöst (Durch drücken der Leertaste), so kann der Aufbau des Stickmusters in 3 Geschwindigkeiten beobachtet werden. Die Werte werden dabei in μ -Sekunden angegeben (1000/tel). Je höher der Wert, desto langsamer der Bildschirmaufbau.

Wert 1 zeigt die Geschwindigkeit bei gleichzeitigem halten der **STRG**-Taste . Wert 2 ist die normal-verlangsamte Geschwindigkeit wenn die Caps-Lock-Taste gedrückt ist. Wert 3 zeigt die Geschwindigkeit bei gleichzeitigem halten der **CTRL**-Taste. Der Bildschirmaufbau kann mit der **Alt**-

Taste \sphericalangle übrigens ganz gestoppt werden.

! WICHTIG ! Damit Sie diese Werte auch in Zukunft verwenden können, müssen Sie mit dem Menüpunkt **Konfiguration speichern** fest in der Datei **McStitch Prefs** abgespeichert werden.

Konfiguration kopieren

Einstellungen-Menü;

(Lesen Sie bitte Abs. 1.4.) Die Einstellungen eines Stickmusters werden in einen Zwischenspeicher kopiert und diese können dann in ein anderes Stickmuster mit **Konfiguration einsetzen** übernommen werden. Es werden folgende Werte zwischengespeichert :

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

Konfiguration einsetzen

Einstellungen-Menü;

Wenn der Menüpunkt **Konfiguration kopieren** bereits aktiviert wurde, so können nun alle Werte, die in **Konfiguration kopieren** erwähnt wurden, ins aktuelle Fenster übertragen werden :
!! VORSICHT !! Die vorherigen Werte dieses Stickmusters werden dabei überschrieben.

Konfiguration speichern

Einstellungen-Menü;

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

Die Werte werden in die Datei **McStitch 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.

Maschinen

Einstellungen-Menü;

Die Einstellung in diesem Dialog sollten vorgenommen werden, wenn kein Stickmuster geöffnet ist. Wenn Sie auf diesen Menüpunkt klicken, so öffnet sich eine Dialogbox zur Eingabe und Anzeige von verschiedenen Stickmaschinentypen :

Geschwindigkeiten bis Stichtlänge		Stiche/min
30	1/10	1200
50		1050
70		850
90		700
...darüber		600

Hier sollten Sie Ihre Maschinendaten und den Maschinennamen eingeben. Diese sind wichtig zur

Stickzeitberechnung (**Mehr Daten - Info... - Datei Menü**). Die Daten einer Maschine erfahren Sie am besten von Ihrem Stickmaschinenlieferanten, oder direkt beim Hersteller. Wir haben uns dafür entschieden, nur 5 Abstufungen für die Maschinengeschwindigkeit einzugeben, da auch bei mehreren Abstufungen das Ergebnis der Laufzeitberechnung kaum nennenswerte Unterschiede aufweist.

Die Werte für die Stickgeschwindigkeit wird in **Stiche pro Minute** angegeben. Die Geschwindigkeit für **Fadenschneider** und **Farbwechsel** wird in **Millisekunden** angegeben. (1000 ms = 1 sek.) Geben Sie bitte auch bei einer Einnadelmaschine ohne Fadenschneider beide Werte ungefähr an. Benutzen Sie hierfür Ihre Erfahrungswerte für das Wechseln und Schneiden per Hand. So können Sie auch bei der Benutzung dieser Maschinentypen eine ziemlich genaue Laufzeitberechnung erhalten.

Geben Sie also die Werte hier ein und klicken Sie auf den Knopf **Neu**. Dadurch wird diese Maschine mit dem entsprechenden Namen in die Liste eingetragen.

Wenn Sie eine Stickmaschine in der Liste per Mausklick auswählen, und auf **Zeigen** klicken, so werden die Werte dieser Maschine dargestellt.

Möchten Sie Änderungen der Maschinengeschwindigkeiten vornehmen, so wählen Sie die Maschine in der Liste an, klicken Sie zuerst auf **Zeigen**, ändern Sie dann die Werte, und klicken Sie nun auf **Anpassen**. Die neuen Werte werden nun dieser Maschine zugewiesen. Wenn Sie den Namen der Maschine ändern wollen, so wählen Sie wiederum zuerst die Maschine an, klicken auf **Zeigen** und klicken dann erst auf den Knopf **Umbenennen**. Es öffnet sich eine Dialogbox zur Eingabe des neuen Namens.

! WICHTIG ! Damit Sie diese Werte auch in Zukunft wiederfinden, ist es nötig die Einstellung mit **Konfiguration speichern (Einstellungen-Menü)** zu sichern. Die Daten werden in der Datei **McStitch Prefs** abgespeichert. Achten Sie beim Speichern darauf welche Maschine gerade aktiv ist, da dieser Maschinentyp dann in jedem neuen Stickmuster als erste Maschine zur Berechnung benutzt wird.

Das FontEdit-Menü

Editier-Modus

FontEdit-Menü;

Mit diesem Menüpunkt wird in den **Fonteditor** umgeschaltet.

Diese Funktion sollte nur aktiviert werden wenn man einen bestehenden Font editieren - bzw. einen neuen Font erstellen möchte.

Die Symbolleiste verändert sich. Es sind nun folgende Funktionen nicht mehr anwählbar :



In der Fensterleiste erscheint nun der Name **Font :** (dann der ganze Pfadname) Die Menüpunkte **Buchstabe...**, **Begrenzungen...**, **Zuweisen...**, **Name...**, sind nun anwählbar.

Ein Font ist ein normales Stickmuster mit zusätzlichen internen Eigenschaften wie Kerningtreppen, Buchstabenzuweisung und Plattstichzuweisungen.

Buchstabe...

FontEdit-Menü;

Wenn **Editier-Modus** im **FontEdit-Menü** aktiviert wurde so ist dieser Menüpunkt anwählbar.

Ein Mausklick auf diesen Punkt öffnet die Zeichenauswahlbox mit allen Zeichen, Sonderzeichen und Zahlen des Computers. Wird auf eines davon geklickt und dieses Zeichen ist bereits im Font enthalten, so wird dieses in der linken oberen Ecke der Arbeitsfläche dargestellt und alle zu diesem Zeichen gehörenden Stichezüge werden aktiviert.



Alle anderen Stichezüge sind unsichtbar. Ist das aktivierte Zeichen noch nicht im Font vorhanden, so schließt sich nur die Box.

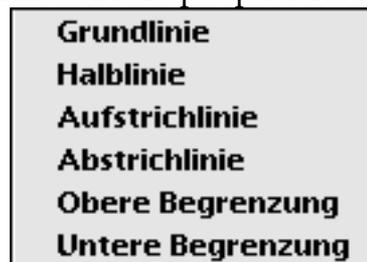
Wird der Knopf **Kein Zeichen** gewählt, so werden alle Stichezüge des Fonts sichtbar.

Begrenzungen...

FontEdit-Menü;

Wenn **Editier-Modus** im **FontEdit-Menü** aktiviert wurde so ist dieser Menüpunkt ansprechbar.

Ein Mausklick auf den Menüpunkt öffnet eine Pop-Up-Menü mit folgenden Punkten :



Grundlinie schließt das Pop-Up und zeigt eine waagrechte Linie an, die der Mausbewegung folgt. Ein Mausklick im Fenster zeichnet diese Grundlinie an diese Stelle. Diese Linie sollte der Aufsetzpunkt des Buchstabens sein. Bei jedem neuen Buchstaben muß nur die **Grundlinie** neu gesetzt werden, alle anderen Linien müssen nur beim 1. Buchstaben eines Fonts gesetzt

werden.

Halblinie : Wird genau wie die Grundlinie aufgerufen.

Diese Linie kann benutzt werden um den Aussprungpunkt aus den Buchstaben darzustellen. Sinnvolle, ungefähre Höhe wäre in Höhe des Minuszeichens.

Aufstrichlinie : Dies ist die Oberkante der Großbuchstaben (Nicht ÄÖÜ)

Abstrichlinie : Diese Linie ist der Anhaltspunkt für die Buchstabenteile die unter die Grundlinie hängen (Beispiel "j" und "g").

Obere Begrenzung : Diese Linie dient als aller oberster Abschluß der Buchstabenhöhe. Die Höchsten Überstände der Buchstaben (z.B. ÄÖÜ) müssen noch unter dieser Linie zu Ende sein.

Untere Begrenzung : Diese Linie dient als aller unterster Abschluß der Buchstaben.

Beispiel :



Zuweisen...

FontEdit-Menü;

Wenn **Editier-Modus** im **FontEdit-Menü** aktiviert wurde so ist dieser Menüpunkt ansprechbar. Wenn Teile eines Musters, bzw. Teile eines Buchstabens einem anderen Buchstaben zugeordnet werden sollen, so wählen Sie diese Teile an (**Stichzug aktivieren** ) und klicken Sie in den Menüpunkt.

Daraufhin öffnet sich die **Zeichenauswahlbox**. Wählen Sie das Zeichen aus, dem die Teile zugeordnet werden sollen und klicken sie mit der Maustaste diesen Buchstaben an. Mausklick auf **Abbruch** bricht die Funktion ab.

Name...

FontEdit-Menü;

Wenn **Editier-Modus** im **FontEdit-Menü** aktiviert wurde so ist dieser Menüpunkt ansprechbar. Ein Mausklick öffnet eine Box zur Eingabe des internen Fontnamens.

Der interne Name des Fonts erscheint in der Dialogbox des **Schriftengenerators** , wenn ein Font geladen wurde.

Es soll auch die Breite des Leerzeichens in 1/10 mm eingegeben werden.

Diese Breite bezieht sich auf je 1 cm der Buchstabenhöhe.

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 **Namenlos** 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.

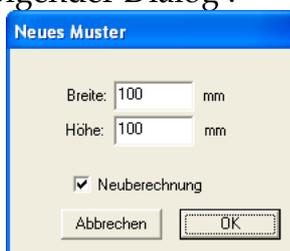
Abs. 5.1.

Wir erstellen ein neues Stickmuster !

Beim direkten Neustart von McStitch 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 **Symbolleiste** 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**.

Wenn Sie ein neues Muster nach einer Vorlage erstellen möchten, so benötigen Sie eine Bilddatei, die Sie einladen können. Diese Bilddatei haben Sie mit aller Wahrscheinlichkeit schon eingescannt. (Näheres erfahren Sie in den Handbüchern Ihres Scanners und der dazugehörigen Bildbearbeitungssoftware).

Um diese Bilddatei nun einzuladen klicken Sie auf den Menüpunkt **Vorlage öffnen...** im **Datei-Menü**. Daraufhin öffnet sich die Dateiauswahlbox des Betriebssystems. Lokalisieren Sie nun die Bilddatei. Achten Sie darauf, daß es sich hierbei um eine unkomprimierte TIFF- oder IMG-Datei in 1 Bit Bildtiefe= schwarzweiß=Bitmap oder um eine farbige PICT-Datei handelt! Formate wie **GIF**, **JPEG**, **SGI**, **Photoshop 2.0 od. 3.0**, **8BPS**, **MacPaint** können nicht direkt gelesen werden, sondern werden vom Betriebssystembestandteil **QuickTime** in eine PICT-Datei konvertiert. Alle anderen Bildarten sind für **McStitch** ungeeignet und sollten über ein Programm wie z.B. Graphikkonverter in ein für McStitch lesbares Format umgewandelt werden.

Wenn Sie die Bilddatei ausgewählt haben, so klicken Sie auf **OK**. Es erscheint eine Dialogbox mit Angaben der Auflösung des Bildes und der Möglichkeit der Vergrößerung bzw. Verkleinerung des Bildes im Vergleich zum Stickmuster.



Wenn Sie die Prozentangabe verkleinern, so wird das Bild größer dargestellt, wenn Sie die Angabe vergrößern, so wird das Bild kleiner dargestellt. Bei Klick auf **OK** bzw. drücken der **Return**-Taste wird das Bild fest in das Arbeitsfenster links oben eingesetzt. Die Bilddatei kann in seiner Position nicht verschoben werden. Speichern Sie nun das Stickmuster zum ersten mal ab indem Sie auf **Speichern im Datei-Menü** klicken. Daraufhin öffnet sich die Dateiauswahlbox des Betriebssystems. Geben Sie nun einen Namen ein unter dem Sie die Stickdatei abspeichern möchten. Die Bilddatei mit den Größenverhältnissen wird, mit der Stickdatei fest verknüpft, mitgespeichert, so daß das Bild bei erneutem Öffnen wieder mit geladen wird. Verwenden Sie keinen Namen der bereits existiert, da Sie sonst vielleicht eine andere Datei überschreiben.

Gewöhnen Sie sich bitte an, nach einigen Änderungen in dem Muster, die Datei zwischen zu sichern.

Dies geht am einfachsten indem Sie die Tastaturkombination "STRG 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 **McStitch** legt alle 10 Minuten automatisch eine Sicherungsdatei an. Diese Datei trägt den Namen des Stickmusters 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 als...** im **Datei-Menü**.

Vollziehen Sie nun bitte folgende Schritte :

- 1.) Legen Sie ein neues Stickmuster an. Größe : 100 x 100 mm
- 2.) Laden Sie die Vorlage 123.TIFF in das Stickmuster.
- 3.) Speichern Sie die Datei als 123.Stick ab.

Abs. 5.2.

Erzeugen von Tourstichzügen

Um eine Aneinanderreihung von Stichen zu bekommen ist die einfachste Art die Erzeugung eines Tourstichzuges. **McStitch** stellt hierfür verschiedene Routinen zur Verfügung. Zum Anordnen von wenigen Einstichpunkten startet man mit der Funktion **Stichzug beginnen** . Um z.B. 3

Einstichpunkte zu erzeugen, die wie ein Z aussehen wählen Sie die Funktion **Stichzug beginnen** an. Klicken Sie in der Arbeitsfläche an die Stelle, an der die 3 Stiche beginnen sollen. Nach dem

Mausklick wird automatisch nach **Stichzug verlängern** umschaltet. Ihrer Mausbewegung folgt nun eine Linie. Jeder weitere Mausklick erzeugt einen weiteren Einstichpunkt. Diese

Aneinanderreihung der Stiche nennt sich **Stichzug**. Sie können diese Art der Stichlegung solange fortsetzen wie Sie wollen. (maximal jedoch 32000 Stiche in einem Stichzug) Kommen wir nun

nocheinmal zu unserem "Z". Wenn Sie die 3 Punkte gesetzt haben, so müssen Sie den **Stichzug beenden**. Dies geschieht durch drücken der CTRL-Taste. Durch drücken der Taste **Backspace** kann der letzte eingefügte Stich rückgängig gemacht werden.

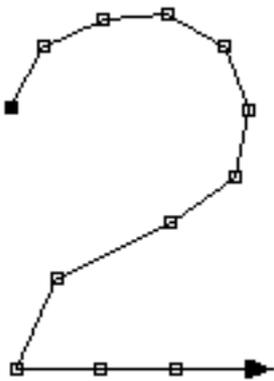
Üben Sie nun einmal mit diesen Funktionen und erzeugen Sie mit mindestens 10 Stichen einen möglichst exakten Kreis.

Da dies nicht sehr leicht ist haben Sie mit der Funktion **Formen (Tour,Platt, Stepp)** die Möglichkeit einen Tourstich-Kreis automatisch erzeugen zu lassen. Bevor Sie dies jedoch tun können, müssen Sie **McStitch** mitteilen, wie lange der Abstand zwischen den Einstichpunkten sein darf. (Kleine Kreise kurzer Stichabstand, große Kreise größerer Stichabstand) Zur Eingabe dieser

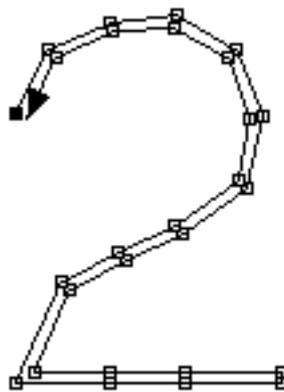
Parameter öffnen Sie bitte den Tourstichdialog (**Tourstiche...** im **Einstellungen-Menü**) Geben Sie hier den gewünschten **Stichabstand** ein und klicken Sie den Knopf **1** in **Durchgänge** an. Schließen Sie den Dialog mit **OK** und Klicken Sie auf das Symbol **Formen (Tour, Platt,Stepp)**    . Halten Sie die Maustaste gedrückt und wählen Sie aus dem **Pop-Up-Menü** den Eintrag **Ellipse** aus. Nun müssen Sie **McStitch** noch mitteilen in welcher Stichart Sie die Ellipse erzeugen wollen. Wählen Sie dazu mit der Maus den Eintrag **“Tour“** aus dem **Arten-Pop-Up** , oben über dem Fenster, an. Klicken Sie nun in der Arbeitsfläche ungefähr an den Mittelpunkt des zu erzeugenden Kreises. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie mit der Maus eine Ellipse auf. Um einen exakten Kreis zu erhalten drücken Sie gleichzeitig die **Shift**-Taste. Genauso können Sie auch ein Dreieck, Viereck, Vieleck oder eine benutzerdefinierte Form mit Tourstichen erzeugen. Wenn Sie nun eine Tourstichlinie erzeugt haben, können Sie mit einem Mausklick auf das Symbol **Mehrfachtourstich**  auch eine Doppeltour oder eine Dreifachtour erzeugen. Sorgen Sie dafür, daß der entsprechende Tourstich aktiviert ist (**Stichzug aktivieren** ) und klicken Sie auf dieses Symbol. Daraufhin wird aus dem Tourstichzug ein Doppel-bzw. Dreifachtourstichzug. Und es gibt noch eine Möglichkeit einen Tourstichzug automatisch erzeugen zu lassen. Besonders zum Erzeugen einer gebogenen Linie eignet sich die Funktion

Bezierkurven (Tour-Platt) . Das Prinzip einer Bezierkurve wird in der Funktionsbeschreibung erklärt. Wenn Sie diese Beschreibung nachlesen, können Sie sehr schnell einen Bogen oder eine Wellenlinie erzeugen.

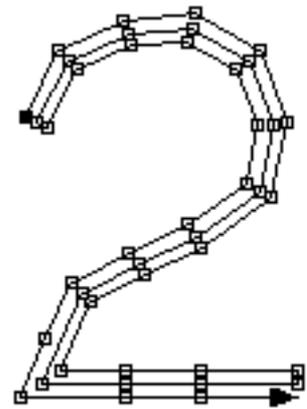
Hier einige Beispiele für Tourstichzüge :



Tourstichzug 1-fach

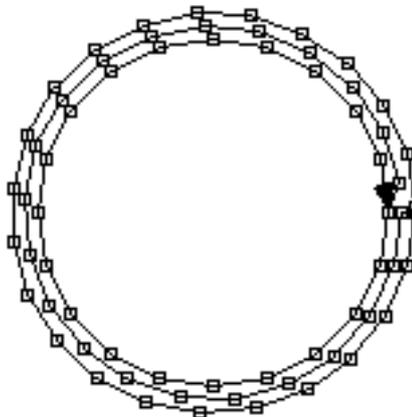


Doppeltourstichzug

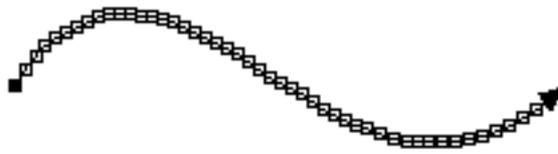


Dreifachtourstichzug

Tourstichzug 1-fach wurde mit den Funktionen **Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern**  erzeugt. Die Doppel- und Dreifachtour wurde, aus der 1. Form, per Mausklick auf das Symbol **Mehrfachtourstich**  und den dementsprechenden Parametern in **Tourstiche...** (**Einstellungen-Menü**) erzeugt.



Dieser Dreifach-Tourstichzug wurde mit der Funktion **Formen (Tour,Platt,Stepp)**     erzeugt.



1-fach Tourstich Wellenform wurde erzeugt mit **Bezierkurven (Tour-Platt)** 

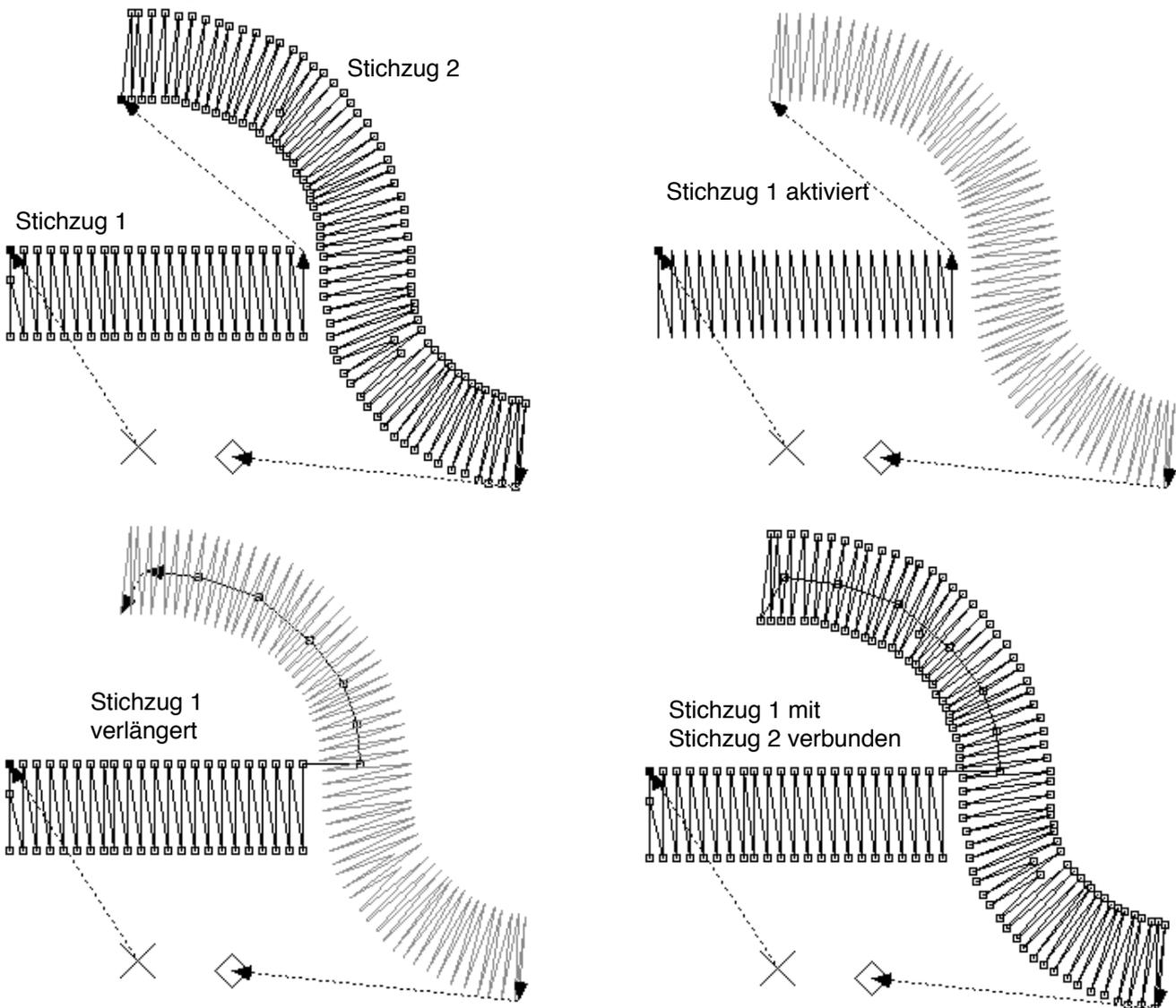
Tourstichzüge werden auch benutzt um **Konturen** und **Hilfslinien** für Plattstiche oder Steppstiche zu erzeugen. Das heißt, daß zur Erzeugung dieser Stichtarten zuerst Tourstichzüge gelegt werden müssen. In allen Funktionen in denen dies nötig ist, wird auch darauf verwiesen.

Ausserdem dient die Funktion **Stichzug verlängern** dazu **Unterlagstiche** und **Verbindungsstiche** zu erzeugen An einen Stichzug werden mit dieser Funktion einzelne Stiche angehängt um so z.B. unter einen Plattstichzug entlang zu laufen. Beispiel: Sie wollen von Plattstichzug 1 eine Verbindung zu Plattstichzug 2 herstellen und den Stichzug unten enden lassen. (Bild 1 Ausgangssituation)

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor : Wählen Sie Stichzug 1 an (**Stichzug aktivieren** ) (Bild 2)

Klicken Sie auf **Stichzug verlängern**.  Mausklick irgendwo in die Arbeitsfläche aktiviert die Funktion und Ihrer Mausbewegung folgt eine Linie. Diese Linie verlängert den Stichzug, ausgehend von dessen Ende. Jeder Mausklick in die Arbeitsfläche setzt einen weiteren Einstichpunkt. Laufen Sie nun unter dem Plattstichzug entlang bis zum Anfang des Stichzuges. (Bild 3) Aktivieren Sie die

Funktion **Stichzug verbinden**  und klicken Sie auf einen beliebigen Einstichpunkt des Stichzuges 2. Dadurch werden Stichzug 1 und Stichzug 2 zusammengehängt und bilden nun einen einzigen großen Stichzug. (Bild 4)

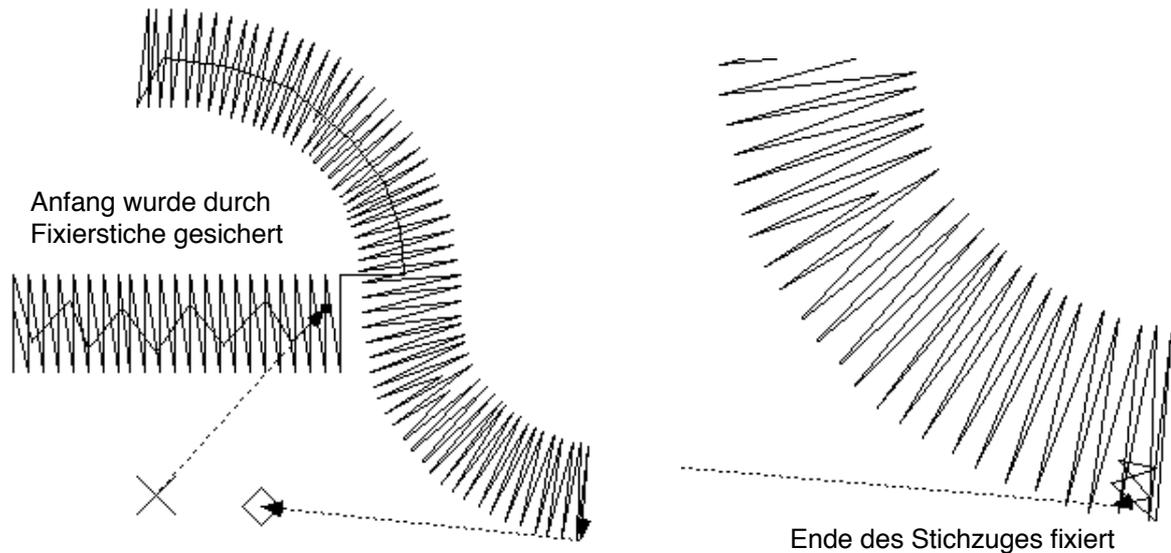


Auf diese Art werden einzelne Stichzüge miteinander verbunden, so daß die Stichmaschine beim

Ablauf des Stickmusters möglichst wenig Fadenschneider verwenden muß oder damit möglichst wenige **Springstiche** aus dem Stickbild entfernt werden müssen.

Eine weitere Verwendungsmöglichkeit für Tourstiche ist das **Verstecken** von Stichzügen. Dies ist notwendig damit sich das Ende des Stickguts nicht auflöst. Zwar gibt es den Menüpunkt **Enden fixieren** (Bearbeiten-Menü) um an die Enden der Stichzüge 6 Stiche als Verstecker anzubringen, diese Funktion ist jedoch für manche Untergrundmaterialien ungeeignet, daher ist es manchmal nötig die Fixierung der Stichzugen per Hand anzubringen.

Wenn man außerdem beim Erzeugen von Tourstich-, Plattstich- und Steppstichzügen keine automatischen Unterlagstiche einsetzt, so wird es nötig **den Anfang** eines Stichzuges zu **fixieren**. Dies geschieht in der Regel dadurch, daß man unter einem Stichzug beginnt und mit einigen Stichen bis zum Anfang eines Stichzuges hinläuft. In unserem Beispiel würde dies folgendermaßen aussehen :



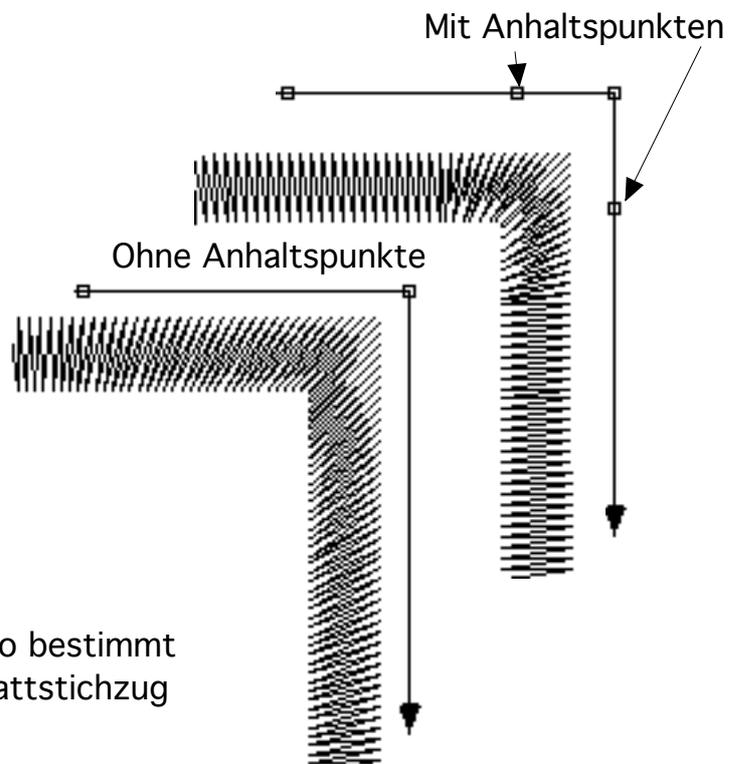
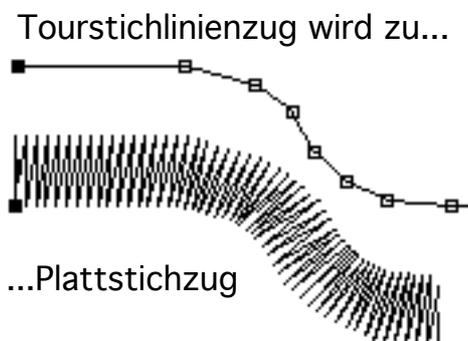
Wie Sie sehen können ist der Anfangspunkt des Stichzuges nun unter dem Plattstichzug und läuft mit einigen Einstichpunkten zum Beginn des Plattstichzuges. Dadurch, daß der Plattstichzug über den Anfangs-fixier-stichen verläuft, sind diese Stiche im fertigen Stickbild nicht mehr zu sehen.

Vorgehensweise : Aktivieren Sie das Symbol **Stichzug verlängern**  halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie in die Arbeitsfläche. Dadurch wird der Stichzug nicht vom Ende, sondern vom Anfang weg verlängert. Jeden Einstichpunkt den Sie nun per Mausclick erzeugen fügen Sie **vor** jedem weiteren Einstichpunkt ein. Das rechte Bild zeigt, wie an das Ende des Stichzuges einige Stiche angehängt wurden um das Ende zu fixieren.

Erzeugen von Plattstichlinienzügen.

Plattstichzüge werden in Stickmustern benötigt in denen Linien mit Stärken zwischen 1,2 und 10 mm vorkommen. Um bei diesen Linien eine Flächendeckung zu erreichen, werden Zickzackstiche verwendet. Diese nennen sich Plattstiche. Der Faden wird dabei fast parallel nebeneinandergelegt. Der **Stichabstand** soll dabei ungefähr der Fadenstärke entsprechen. Bei schmalen Linien kann er etwas weiter auseinander sein. Das Programm McStitch beinhaltet verschiedene Methoden um Plattstiche zu erzeugen. Die Einfachste ist dabei **gerade, gleichmäßig breite** Plattstiche zu erzeugen. (verwenden Sie hierzu die Funktion **1 Plattstichzug legen** ) Hierbei wird nur der **Stichabstand** und die **Plattstichbreite** vorgegeben. Alle Einstellungen für Plattstiche werden in dem Dialog **Plattstiche...** im **Einstellungen-Menü** vorgenommen. Anwendung :

Selektieren Sie das Symbol . Drücken Sie in der Arbeitsfläche am Anfangspunkt des geraden Plattstichzuges in die Arbeitsfläche und halten Sie die Maustaste fest. Ziehen Sie mit der Maus eine Linie und lassen Sie am gewünschten Ende des Stichzuges die Maustaste los. Zum Zweiten besteht die Möglichkeit einen **gleichmäßig breiten** aber mit mehreren Knickpunkten, Winkeln oder Rundungen verlaufenden Plattstichzug zu erzeugen. Dies wird mit der Funktion **1 Tourstich => Plattstiche**  ausgeführt. Hierzu ist es nötig einen **Tourstichzug** als Mittelachse der Linie zu erstellen. (mit **Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** ) Wenn der Tourstichzug aktiviert ist (eventuell mit **Stichzug aktivieren** ) und Sie dann in das Symbol  klicken, wird sofort aus dem Tourstichzug ein Plattstichzug erzeugt. Die Plattstichroutine "hangelt" sich an dem Tourstichzug entlang. Als Parameter werden dabei ebenfalls die **Plattstichbreite** und der **Stichabstand** benötigt. Beispiel :

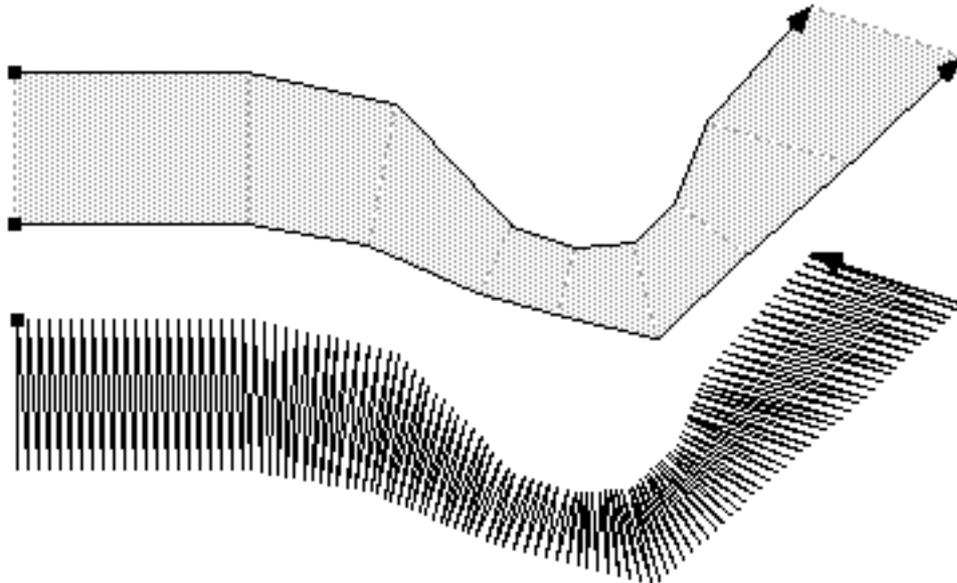


Durch diese Referenzpunkte kann also bestimmt werden, ab welcher Stelle sich der Plattstichzug neigen soll.

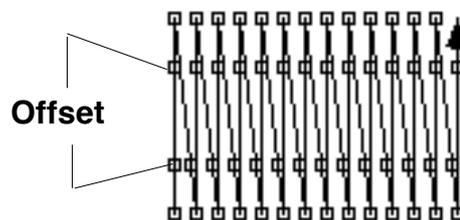
Die Einstichpunkte auf dem Tourstichzug dienen also der Routine als Referenzpunkte. Die Schräglage der Plattstiche bei Eckpunkten und Winkeln kann dadurch beeinflusst werden. Bei Rundungen ist es nötig viele Einstichpunkte zu erzeugen. Außerdem wird bei langen geraden Linien, auf die ein 90° Winkel folgt ein Einstichpunkt in der Nähe des Winkels benötigt, um der Plattstichroutine einen **Anhaltspunkt** für die beginnende Drehung der Plattstichlage zu geben. Mit diesen Referenzpunkten arbeitet auch die dritte Art der Plattstichroutine nämlich **2 Tourstiche => Plattstiche** . Diese Plattstichroutine ist vorwiegend gedacht für die Erzeugung von Plattstichlinienzügen mit **wechselnder Plattstichbreite**. Dazu müssen die Außenkonturen der Linie mit zwei Tourstichzügen erfasst werden. Dies geschieht meistens mit der Funktion **Doppelt**

verlängern. Die gegenüberliegenden Einstichpunkte dienen dabei wie erwähnt als Referenzpunkte für die Plattstichroutine. Wenn der Menüpunkt **Verbindungslinien** im Optionen-Menü aktiviert ist, kann beim Erzeugen der Konturen gleich erkannt werden, wie sich die Stichlage verhält. Dies ist dadurch möglich, daß eine gepunktete Linie zu dem gegenüberliegenden Referenzpunkt mitgeführt wird. Die Kontur-Tourstichzüge müssen dazu die gleiche Anzahl an Einstichpunkten haben.

Dies sieht dann folgendermaßen aus :



Sobald die **Plattstichbreite** über 7 mm hinausgeht wird eine weitere Funktion nötig. Diese nennt sich **Unterbrochene Plattstiche**. Damit wird ein Plattstich noch einmal durch einen Einstichpunkt auf dem Untergrundmaterial fixiert. Die Funktion wird durch einen Anwählknopf in dem Plattstichdialog aktiviert. Die Erzeugung dieser Plattstichart erfolgt genau wie die Vorhergehenden, nur daß das Ergebnis dann so aussieht :

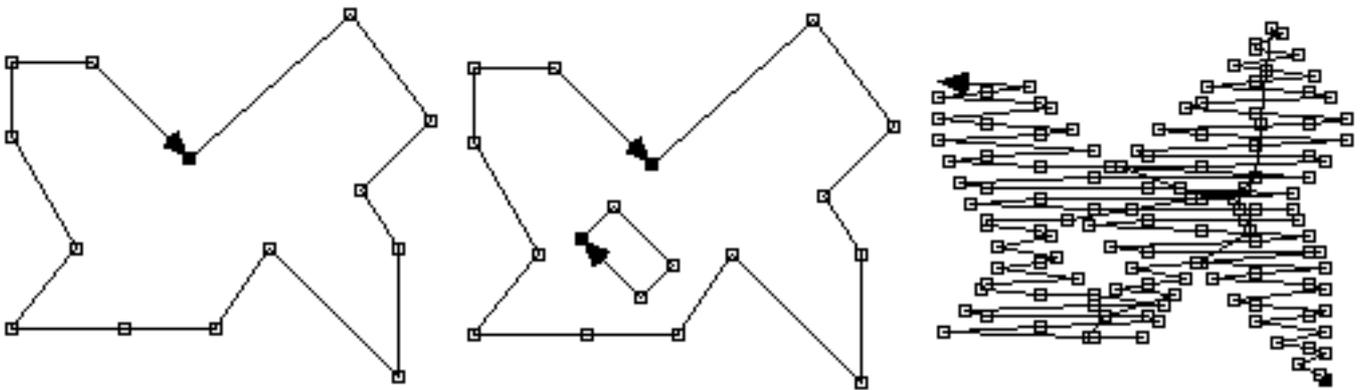


Die Einstellungsmöglichkeiten des **Offset** und aller anderen Plattstichparameter können Sie der Beschreibung über die Plattstiche unter dem Menü-Punkt **Plattstiche...** im **Einstellungen-Menü** entnehmen.

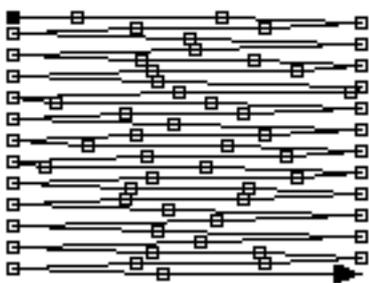
Als Referenz haben Sie auch einige Stichmusterdateien erhalten, aus denen Sie die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten für Plattsticharten erkennen können.

Erstellen einer Steppstichfläche !

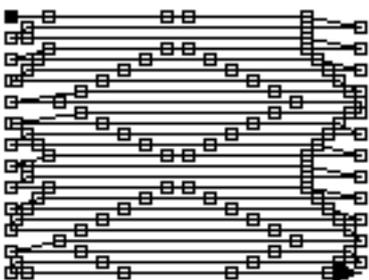
Zuerst muß die Kontur der zu steppenden Fläche erfaßt werden. Dies geschieht mit der Funktion **Stichzug beginnen**  und **Stichzug verlängern** . Die Kontur kann an einer beliebigen Stelle begonnen werden und muß das Ende an der selben Stelle aufweisen. Wenn in der Fläche einige Stellen freibleiben sollen (Enklaven) so müssen auch diese Konturen erfaßt werden. Alle Stichzüge müssen aktiviert sein (**Stichzug aktivieren**  bzw. **Stichzug dazuwählen** )
 Eine Steppstichfläche kann auch aus 2 zugewiesenen Tourstichzügen erzeugt werden (**Doppelt verlängern** ), die man normalerweise zur Erstellung eines Plattstichzuges mit wechselnder Plattstichbreite benötigt. Die Tourstichzüge müssen jedoch mit der Funktion **Plattstichzuweisung**  verbunden sein. (Siehe Plattstichzuweisung Seite 24)
 Beispiel für Enklaven :



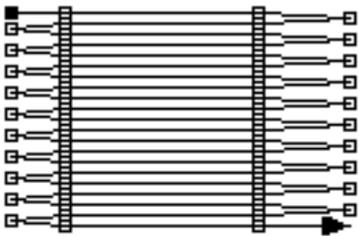
Dann müssen die Parameter der Steppstichfläche eingestellt werden. Rufen Sie hierzu den Menüpunkt **Steppstiche...** im **Einstellungen-Menü** auf. Bei einer Garnstärke von 0,4 mm muß der **Linienabstand** 2/10 mm betragen um eine Flächendeckung zu erreichen. Es gilt dabei die Regelung ca. halbe Garnstärke. Bei einem Wollgarn verwendet man daher entweder 3/10 mm beziehungsweise 4/10 mm bei einem Wollgarnquerschnitt von 12. bzw. 2/28
 Der **Stichabstand** kann beliebig eingestellt werden. Passend sind jedoch Werte zwischen 30/10 mm und 50/10 mm je nach Maschinentyp.
 Der **Offset** ist wichtig für das Steppmuster, das erstellt werden soll. So kann man z.B. ein regelmäßiges oder unregelmäßiges Muster erzeugen.



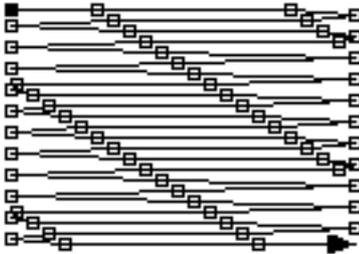
Stichabstand = 20 bis 40; Offset spielt keine Rolle. Es entsteht ein Zufallssteppstich mit einer variablen Stichabstand zwischen minimal 20 und maximal 40 10/tel mm.



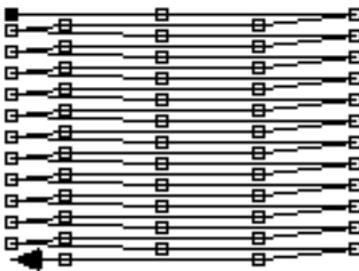
In dieser Variante spielen die Einstellungen : Stichabstand und Offset keine Rolle, denn es wurde die Musterauswahl : Muster 1 verwendet.



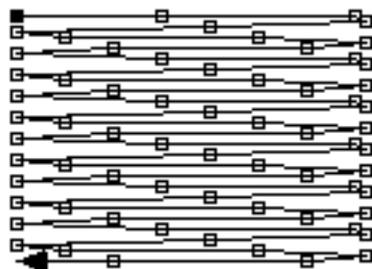
Stichabstand = 36; Offset = 0;
Die Zwischenstiche befinden sich auf den
Parallellinien direkt untereinander.
Diese Version ergibt ein "hartes" Muster.



Stichabstand = 36; Offset = 3;
Es entsteht ein schräg verlaufendes Muster;
Erst in der 12. Linie befindet sich der Einstichpunkt
genau auf der vertikalen Ebene.



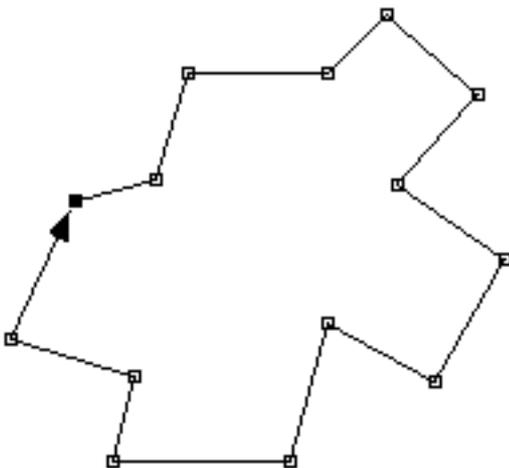
Stichabstand = 36; Offset = 18;
Erst auf jeder 2. Linie befinden sich die
Einstichpunkte genau auf der vertikalen Ebene.
Das Muster ist noch erkennbar,
jedoch nicht mehr so "hart"



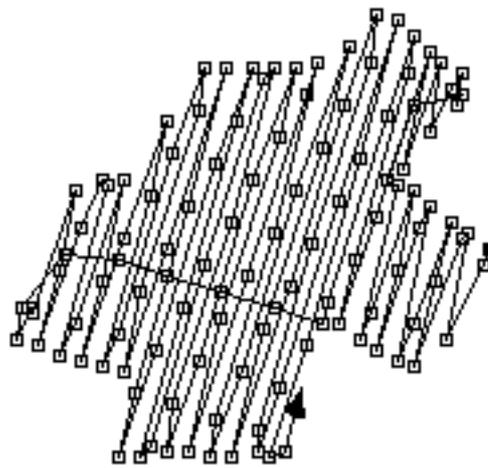
Stichabstand = 36; Offset = 9;
Vertikale Ebene = Einstich auf jeder 4. Linie;
Im Stickbild ist fast kein Muster mehr, erkennbar
da die Einstichpunkte weit genug
auseinander liegen.

Mit dem **Winkel** bestimmt man die Neigung des Linienverlaufs. Es kann Gradweise bis zu 360 ° gedreht werden.

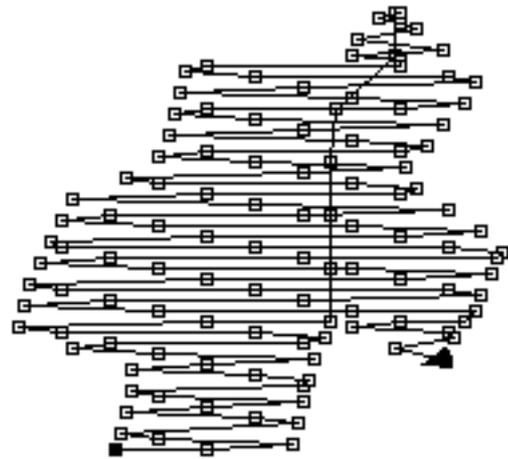
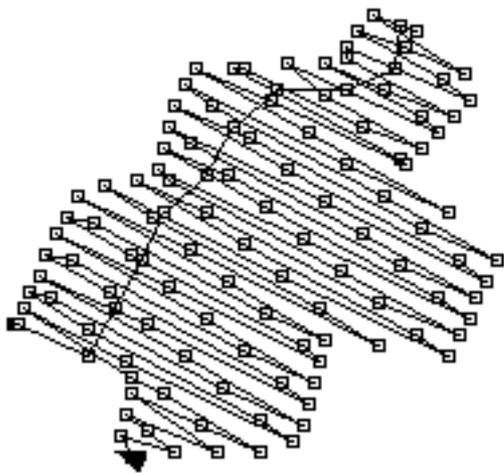
Wenn bei der Erzeugung einer Steppfläche der Knopf **Freie Richtungswahl** aktiviert ist, so muß nach anwählen der **Steppstichfüllroutine**  der Drehwinkel in der Arbeitsfläche eingegeben werden. Dazu drücken und halten Sie die Maustaste in der Arbeitsfläche und ziehen mit der Maus eine Hilfslinie auf. Die Linie kann dann beliebig gedreht werden. Erst beim Loslassen der Maustaste wird eine Steppstichfläche mit der entsprechenden Winkellage der Linien erzeugt.



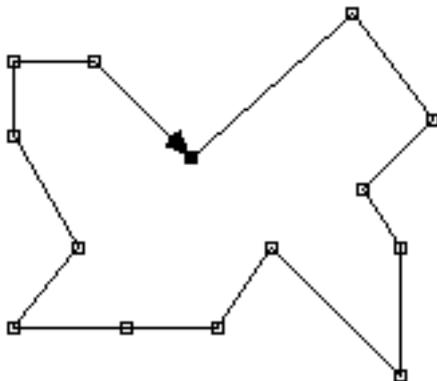
Aussenkontur der Steppfläche



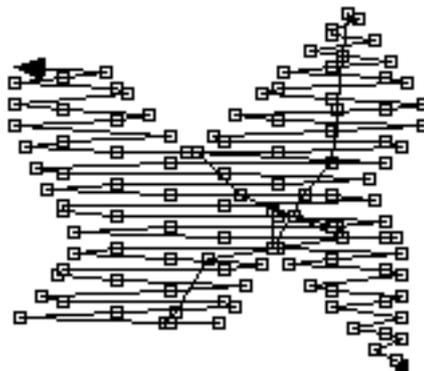
Drehwinkel frei von unten links nach oben rechts



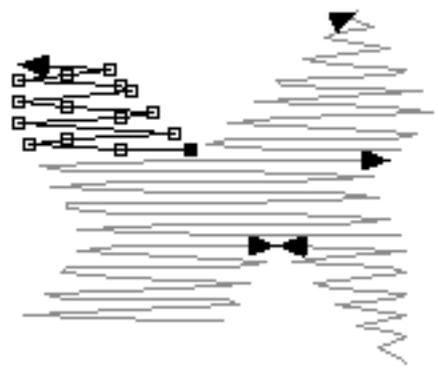
Drehwinkel frei von unten rechts nach oben links Drehwinkel 0 waagrecht
 Als Hilfe existiert die Möglichkeit bei gedrückter Shift-Taste die Linie in 45° Schritten zu erzeugen.
 Eine Steppfläche mit unregelmäßiger Kontur wird beim Erzeugen in mehrere Segmente zerlegt.
 Dies ist nötig, da die Steppfläche als Gesamtheit gestickt werden soll, ohne daß eine Unterbrechung
 des Stickverlaufs eintritt. Ist der Knopf **Vollautomatisch** aktiviert, so erzeugt die
Steppstichfüllroutine  die Steppfläche als einen Stichzug und legt dabei die erforderlichen
 Verbindungsstiche selbsttätig. Wenn der Knopf **Vollautomatisch** ausgeschaltet ist, so müssen die
 einzelnen Segmente der Steppfläche von Hand miteinander verbunden werden.
 Beispiel :



Aussenkontur



Vollautomatisch

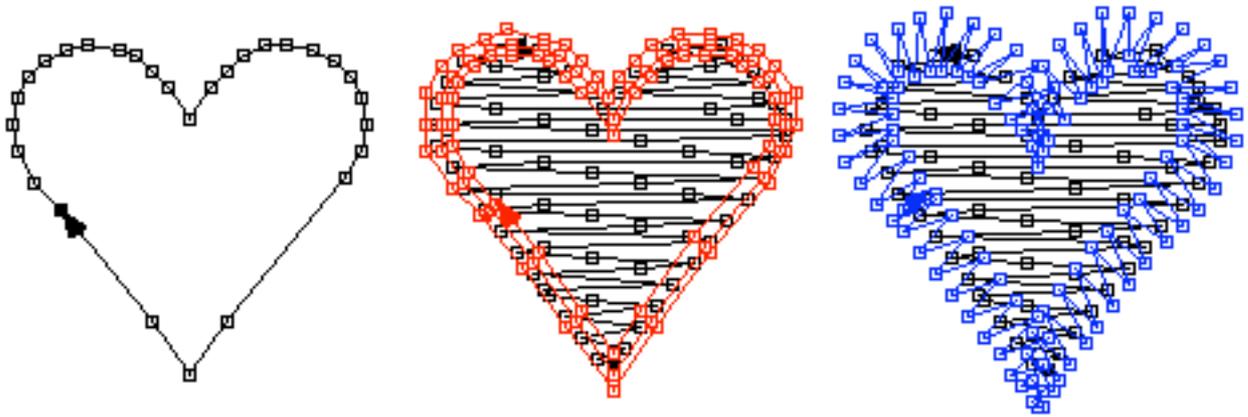


Nicht automatisch

Wenn man die Segmente per Hand verbindet so geschieht dies durch **Verbindungsstiche** oder
 richtiger genannt durch Unterlagstiche.

Die Vorgehensweise sieht dabei so aus : Sie wählen ein Segment der Steppfläche an (**Stichzug
 aktivieren** ) und verlängern das Segment mit **Stichzug verlängern**.  Die dabei zu erzeugenden
 Einstichpunkte dienen als Unterlagstiche die bis zum Anfang des nächsten Segments verlaufen
 müssen. Dann wählen Sie die Funktion **Stichzug verbinden**  und klicken auf das 2. Segment. Mit
 dieser Vorgehensweise müssen alle Segmente miteinander verbunden werden. (Zu dieser
 Vorgehensweise siehe auch **Abs. 5.4. Erzeugen von Tourstichzügen**)

Beim Erzeugen einer Steppstichfläche kann auch angegeben werden, ob um den Steppstich
 automatisch eine **Plattstich-** oder **Tourstichumrandung** erzeugt werden soll. (**Einstellungen-
 Steppstich... Umrandung**) Die Kontur wird dabei als Mittellinie der Umrandung verwendet. Die
 Umrangungen werden als separate Stichzüge verwaltet und nicht direkt mit der Steppfläche
 verbunden. Daher kann der Umrandung sofort eine andere Farbe zugewiesen werden. Beim
 Erzeugen der Umrangungen müssen die Parameter der Plattstiche oder Tourstiche bereits
 voreingestellt sein. (**Einstellungen - Plattstiche... bzw. Tourstiche**)



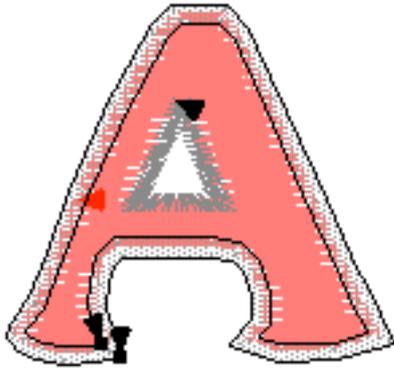
Abs. 5.5.

Muster editieren

In den Abschnitten 5.1. bis 5.4. Haben Sie erfahren wie Sie ein Stickmuster neu beginnen und alle Arten von Stichzügen erzeugen können. Nun möchten wir uns mit der Editierung von fertigen Stickmustern beschäftigen. Öffnen Sie dazu eine Stickdatei (**Öffnen...** im **Datei-Menü**). Verwenden Sie in diesem Fall bitte die Datei **ABC.stick**. Sie sehen nun folgendes Bild:



Gehen Sie bitte jeden Schritt den wir Ihnen hier beschreiben einzeln durch und führen Sie keine weiteren Funktionen aus, die nicht beschrieben sind. Als erstes möchten wir Ihnen erklären, wie Sie die Dichte einer Plattstichlinie verändern können. Wählen Sie dazu die Funktion **Stichzug aktivieren**  und klicken Sie auf den äußeren schwarzen Plattstichzug des Buchstaben "A". Klicken Sie nun auf die Funktion **Ursprünge** . Nun müssen Sie folgenden Ausschnitt sehen :



Die Ursprünge = die Konturen des Plattstichzuges müssen nun als 2 Tourstichzüge sichtbar sein die eine Plattstichzuweisung haben. (graue Verbindungsfläche mit dünnen gestrichelten Linien zwischen den Einstichpunkten beider Linien)

Wenn Sie nun den Menüpunkt **Plattstiche...** im **Einstellungen-Menü** aufrufen und die **Dichte** auf 10 stellen und danach mit der Maus auf das Symbol **2 Tourstiche => Plattstiche**  klicken so wird der Plattstichzug mit der veränderten Dichte wieder hergestellt.

Zum Test praktizieren Sie dies nun mit dem schwarzen Plattstichzug in der Mitte des Buchstaben "A". (die dreieckige Form).

Wenn Sie einige Details nicht so gut erkennen können, so vergrößern Sie das zu bearbeitende Teil mit der **Lupenfunktion**  bzw. dem **Zoom-Pop-Up** .

Wenn Sie dies erfolgreich ausgeführt haben, wählen Sie bitte die den roten Steppstichteil an und holen Sie die Ursprünge dieses Teils zurück. Danach rufen Sie den Dialog **Steppstiche...** aus dem **Einstellungen-Menü** auf und stellen den **Linienabstand** auf "4". Verlassen Sie den Dialog mit **OK** und Klicken Sie auf das Symbol **Steppstichroutine** . Die Steppstichfläche müßte mit den veränderten Werten wieder hergestellt werden.

Zum Test praktizieren Sie alle diese Schritte mit den Plattstichzügen und den Steppstichzügen des Buchstaben "B".

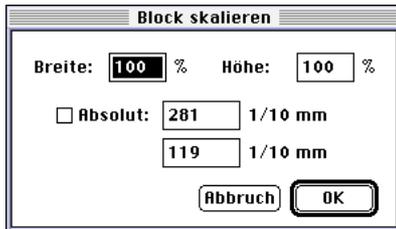
Wenn Sie nach erfolgreichem Abschluß der Arbeiten auf das Symbol **Echtsichtmodus** klicken, so sehen Sie, daß die Reihenfolge der Stichzüge falsch ist (die Steppstichfläche wird zuletzt abgestickt und überdeckt die Plattstichzüge).



Wir stellen nun die richtige Reihenfolge der Abarbeitung wieder her. Dies geschieht mit der Funktion **Stichzugreihenfolge vorwärts** . Wählen Sie jedoch zuerst den Stichzug an (**Stichzug aktivieren** ) , der als erster gestickt werden soll. (in unserem Fall die rote Steppstichfläche des "A")

Dann aktivieren Sie das **Stichzugreihenfolge vorwärts**-Symbol und klicken das schwarze Plattstichdreieck des Buchstaben "A" an. Danach gleich die Außenkontur des "A", den schwarzen Plattstichzug. Machen Sie mit dem Buchstaben "B" weiter.

Als nächste Übung wollen wir den Buchstaben "A" verkleinern. Und zwar um 50%. Wählen Sie alle Stichzüge des Buchstaben "A" an. Am einfachsten geht dies indem Sie mit der Funktion **Stichzug aktivieren** ausserhalb des Buchstaben "A" klicken, die Maustaste festhalten und um den Buchstaben ein gestricheltes Rechteck aufziehen. Alle Stichzüge die aktiviert werden sollen müssen sich dabei vollständig in dem Rahmen befinden. Natürlich können Sie auch alle Stichzüge einzeln selektieren. (den 1.Stichzug mit **Stichzug aktivieren**  alle weiteren mit **Stichzug dazuwählen** ) Wenn alle Teile selektiert sind wählen Sie den Menüpunkt **Skalieren** aus dem **Bearbeiten-Menü**



In der Dialogbox geben Sie 50% **Breite** und 50% **Höhe** ein und klicken Sie auf **OK**. daraufhin wird das Muster halb so groß dargestellt.

Üben Sie den gleichen Funktionsablauf wieder mit dem Buchstaben "B".

Nun wollen wir die Buchstaben "A+B" wieder vergrößern, tun dies jedoch freihand mit der Funktion **Gruppieren** . Wählen Sie also alle Teile der Buchstaben A+B an, und klicken Sie in das Symbol **Gruppieren** . Um alle Teile wird nun ein gestricheltes Viereck gezeichnet an welchem sich 8 Griffe befinden. In der Mitte des Vierecks befindet sich der sogenannte Scheibchencursor. Lesen Sie eventuell die Beschreibung unter dem Punkt **Gruppieren**  nach. Das Ergebnis muß nun so aussehen :



Wenn Sie nun an einem der Griffe an den Ecken ziehen, so vergrößert sich der Rahmen. Bei loslassen der Maustaste wird das Muster in der neuen Größe neu gezeichnet.

Zum Test können Sie nun den Buchstaben "C" anwählen und mit der Funktion des Scheibchencursors ein wenig experimentieren. Verzerren, Drehen und Skalieren Sie den Buchstaben und wenden Sie dann auf die Gesamtheit der Stichzüge des Buchstaben "C" die Funktion **Ursprünge**  an. Wählen Sie nun die einzelnen Tourstichzüge an und wenden Sie die Plattstich- und Steppstichfunktionen, mit von Ihnen gewünschten Parametern, darauf an. Alle Editierfunktionen des **Bearbeiten-Menü** arbeiten nach dem gleichen Prinzip wie oben beschrieben :

- 1.) Wählen Sie die entsprechenden Stichzüge an.
- 2.) Stellen Sie eventuelle Parameter neu ein.
- 3.) Aktivieren Sie bei Bedarf die nötigen Optionen.
- 4.) Führen Sie die Funktion aus.

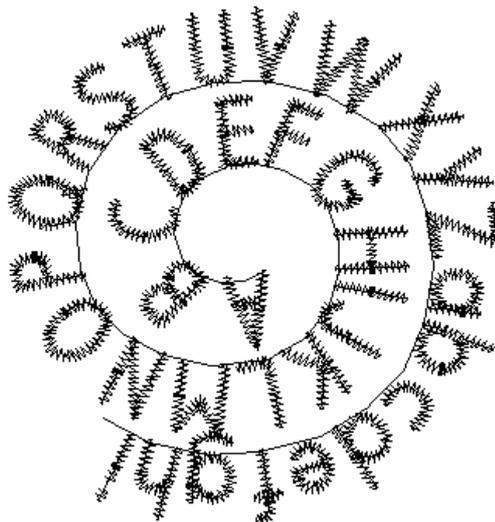
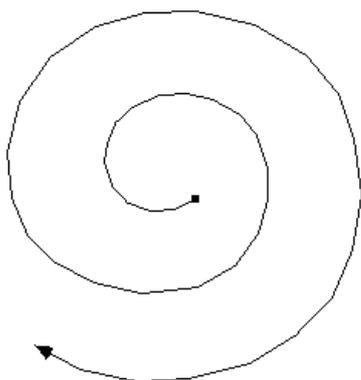
Text erzeugen

Mit **McStitch** 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 :

Wenn Sie die Höhe der Buchstaben bereits wissen, die Sie erzeugen wollen, so klicken Sie auf das Symbol . Wenn nicht, so können Sie sich die Buchstabenhöhe mit der **Linealfunktion**  ausmessen. Danach 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 **Schriftengeneratorbox**. 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 Alt-Taste (\sphericalangle) einen Block für die Länge und die Höhe aufziehen (siehe **Schriftengenerator** ). Geben Sie nun die Parameter wie in der Funktionsbeschreibung erklärt ein. Überlegen Sie sich, ob Sie eine Stickschrift oder eine Systemschrift verwenden möchten. 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. Bei Bedarf können Sie auch die **Ursprünge** der Schrift zurückholen, einige Änderungen vornehmen, und die Plattstiche erneut generieren. In späteren Versionen des Programms wird es möglich sein, eine Neukalkulation der Stickschrift, nach einer Veränderung, mit sämtlichen Verbindungen, durchzuführen. Momentan gehen beim Zurückholen der Ursprünge diese Verbindungen verloren.

Wir möchten nun einen Pfadtext generieren. Dazu erstellen wir einen Tourstichzug als Grundlinie für die Buchstaben. (Wie bereits bekannt mit **Stichzug beginnen** und **Stichzug verlängern** )
Beispiel :



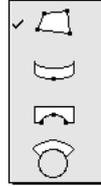
Um dieses Ergebnis zu erreichen, müssen Sie nur darauf achten, daß der Tourstichzug aktiviert ist, bevor Sie den Schriftengenerator aufrufen. (Den Schriftengenerator können Sie durch Mausklick an einer beliebigen Stelle in der Arbeitsfläche aktivieren, da bei **Pfadtext** sowieso der Tourstichzug als Grundlinie ausschlaggebend ist. Pfadtext funktioniert momentan nur mit den Stickschriften)

Aktivieren Sie in der Box den Knopf **Pfadtext** und verlassen Sie den Dialog mit **OK**.

Pfadtext wird standardmäßig linksbündig erzeugt. Das heißt, daß der Startpunkt des Tourstichzuges auch der Startpunkt der Schrift ist. Wenn Sie jedoch die Checkboxen **Feste Länge** und **Feste Höhe** aktivieren, so wird die Schrift auf den gesamten Pfad ausgedehnt. Versuchen Sie nun selbst einen Schriftzug auf einem Pfad zu erzeugen.

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 **Frei**, **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:



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.

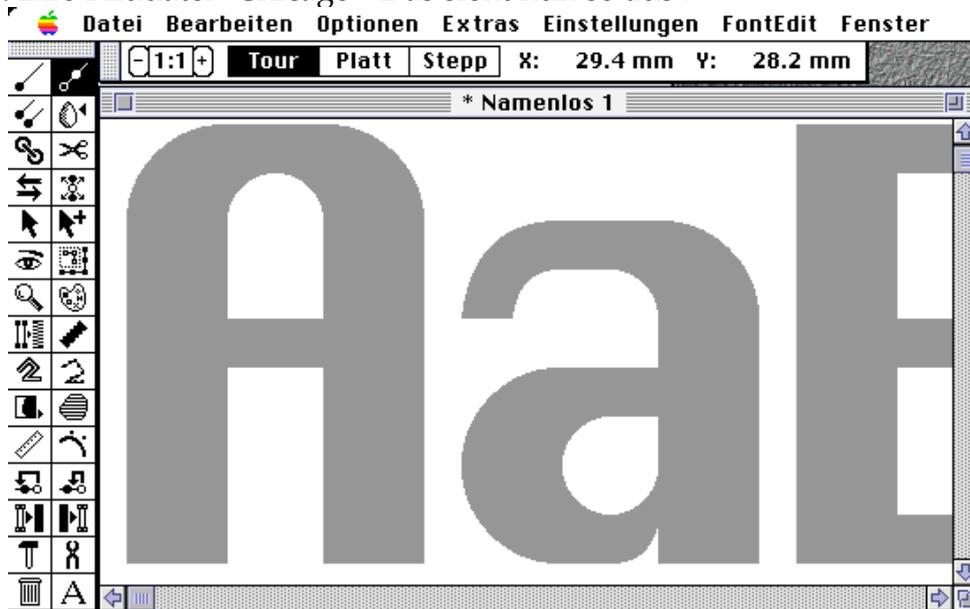


Eine eigene Stickschrift generieren

Sie wollen eine eigene Stickschriftart in allen erdenklichen Größen, Formen und Farben ausgeben und sind schon etwas geübt im Erzeugen von Stickmustern ! Kein Problem ! Mit dem integrierten Fonteditor erstellen Sie sich Ihre eigenen Schriften und können diese dann beliebig in Ihre Stickmuster integrieren. Fangen wir mit einem Beispiel an.

Suchen Sie sich eine geeignete Schriftart aus, scannen Sie diese mit dem Scanner ein und laden Sie diese mit **Laden Vorlage** ins Programm ein. Oder Sie starten Ihr Bildbearbeitungsprogramm (Photoshop), erstellen eine neue Datei mit einem Text in einer beliebigen Schriftart aus Ihren Betriebssystem. Setzen Sie alle Buchstaben möglichst nahe zusammen und verwenden Sie eine Buchstabenhöhe von ungefähr 2,5 cm. (Beste Größe hierfür ist 2,54 cm.) Speichern Sie diese Datei als **Bitmap** im **TIFF**-Format ab. (Verwenden Sie für unser Beispiel die Datei "Chicago", die mit dem Programm mitgeliefert wurde.)

Starten Sie nun **McStitch**, erstellen Sie mit **Datei-Neu** ein neues Arbeitsfenster, und laden Sie mit **Vorlage laden...** Ihre Bilddatei "Chicago". Das sieht nun so aus :



Rufen Sie **Editier-Modus** im **FontEdit-Menü** auf. Geben Sie der Schrift unter dem Menüpunkt **Name...** einen Namen. Wählen Sie dann mit dem Menüpunkt **Buchstabe...** den 1. Buchstaben den Sie bearbeiten möchten (in unserem Beispiel den Buchstaben **A**).

Nachdem Sie in dem Menüpunkt **Begrenzungen...** die **Grundlinie**, **Halblinie**, **Aufstrichlinie**, **Abstrichlinie**, **Obere Begrenzung** und die **Untere Begrenzung** für diesen Buchstaben eingegeben haben, (siehe Beschreibung unter **Begrenzungen...** im **FontEdit-Menü**.) können Sie mit der Erstellung der Schriftenoutline beginnen.

Achten Sie bei dem Festsetzen der Begrenzungen darauf, daß diese für alle Buchstaben passend sind (testen Sie vielleicht an den Buchstaben **Ä, Ö, Ü** und **g, j** die Auf- und Abstrichlinien)

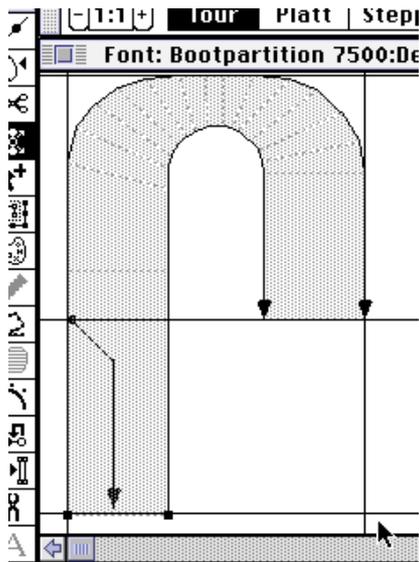
Nach setzen aller Begrenzungen sollten diese nach Möglichkeit auch garnicht mehr verändert werden, es sei denn Sie haben sich in den Ausmaßen des Schrifttypes vertan. Wenn Sie eine Änderung vornehmen, so betrifft die Änderung alle Buchstaben der Schrift.

Legen Sie nun die ersten Unterlagstiche mit **Stichzug beginnen** von dem Einsprungpunkt der Buchstaben dorthin, wo die Plattstichlinie beginnen soll (nämlich von Ihrer gewünschten Einsprunghöhe nach unten links im Buchstaben **A**.) Beenden Sie die Funktion (**CTRL**-Taste) Beginnen Sie an den Startpunkten der Plattstichlinie mit "**Stichzug doppelt**" 2 Tourstichzüge und verlängern Sie die Linien bis zum unteren Schnittpunkt des waagerechten Balkens des Buchstaben **A**. Vergewissern Sie sich, daß **Verbindungsfläche** und **Verbindungslinien** im **Optionen-Menü** eingeschaltet sind.

Überprüfen Sie nun die Lage der Referenzpunkte, damit die Stichelage der Plattstiche später einmal optimal aussieht (gegebenenfalls verschieben Sie die Punkte mit **Einzelstich bewegen**).

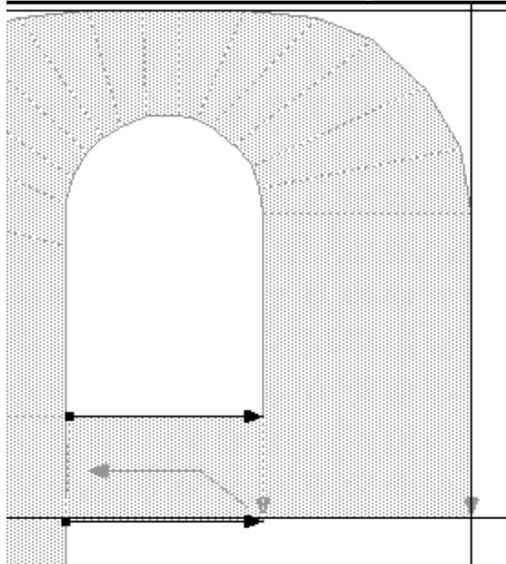
Wenn Sie der Vorlage eine andere Farbe zuteilen, oder die Vorlage auf ca. 30 % Grau stellen, (**Allgemein...** im **Einstellungen-Menü**) dann sehen Sie besser wie die Stiche gelegt werden müssen.

Blenden Sie nun die Vorlage aus (**Vorlage sichtbar** im **Optionen-Menü**). Sie müssten nun in etwa folgendes Bild sehen :



Nun starten Sie einen Unterlagstichzug mit **Stichzug beginnen** von rechts nach links, in der Mitte des Querbalken, verlaufend. Verwenden Sie beim Erstellen der Unterlagstiche möglichst wenige Stiche. Bei der Erzeugung der Schrift wird die **Stichlänge** nach Einstellung des Tourstichparameters (Dialog **Tourstiche...** des **Einstellungen-**Menüs) verwendet. Kleine Buchstaben erhalten dadurch nicht zu viele kleine Stiche und bei großen Buchstaben wird die Stichlänge nicht zu lang.

Danach starten Sie wieder **Stichzug doppelt** von links nach rechts. Und wieder Referenzpunkte überprüfen. So in etwa sollte Ihr Ergebnis aussehen.



Nun fehlt noch das letzte Stück des Buchstabens rechts unten. Dazu beginnend von den Endpunkten der von oben kommenden Plattstichzuweisung - **Stichzug doppelt** - Referenzpunkte überprüfen. Nun nicht vergessen die Datei zu speichern.

Na, war doch gar nicht so schwer, oder !?! Jeder neue Buchstabe wird genauso erstellt. Bei Aufruf eines neuen Buchstabens müssen Sie übrigens nur noch die **Grundlinie** setzen, alle anderen Linien werden automatisch gesetzt.
Noch ein Tip : Je exakter Sie arbeiten, desto schöner wird das Ergebnis mit dem **Schriftengenerator**. Sollten Sie sich im Unklaren sein, wie Sie vorgehen sollen, so laden sie eine .Schriftdatei mit Fontinformationen über **Öffnen...** im **Datei-Menü** ins Programm und sehen Sie sich mit **Editier-Modus** und **Buchstabe...** den Aufbau eines dieser Zeichen an. Danach werden Sie sich etwas leichter tun.

Verbindung mit anderen Programmen

Die einfachste Möglichkeit des Datenaustausches ist es, wenn Sie die Datei als Illustrator EPS zur Verfügung haben. Das Format kann als **Illustrator 88**, **Illustrator 1.1**, **Illustrator 3**, **Illustrator 5** oder vom PC als **.AI**-Datei vorliegen. Die Pfade der Vektordatei werden 1 : 1 über den Menüpunkt **Illustrator EPS Import** (Datei-Menü) eingelesen und in Tourstichzüge umgewandelt.

Sie können jedoch auch Pfade die in Programmen wie **Freehand** (von Macromedia), **Illustrator** (von Adobe), **Claris Works** (Claris) oder **MS Works** (Microsoft) oder **Canvas** (Deneba) erstellt wurden, in **McStitch** weiterbearbeiten.

Der Austausch der Informationen erfolgt dabei über die **Zwischenablage**. (STRG C und STRG V). Damit ist es z.B. möglich in Freehand erstellte **Logos** oder **Schriften**, die mit einem **True-Type-Fonts** erzeugt wurden direkt als Tourstichzüge in **McStitch** weiter zu verarbeiten. Sie müssen dabei folgendes beachten :

- 1.) Es sind nur **Pfade** austauschbar. D.h., daß ein in Freehand erzeugtes Logo zuerst in reine Pfade umgewandelt werden muß. Das bedeutet, daß Schriften in Zeichenwege umgewandelt werden müssen (Schrift-Menü - in Zeichenwege umwandeln).
- 2.) Es dürfen sich **keine Füllungen**, oder **Texteffekte** in den Pfaden befinden. Stellen Sie dazu in Freehand, in der Zentralpalette die Füllung auf "keine". Wählen Sie nun noch in der Linienpalette den Eintrag "Postscript" oder besser "Grundversion".
- 3.) Die Musterteile dürfen **nicht gruppiert oder gesperrt** sein, **oder sich auf verschiedenen Ebenen befinden**. Verwenden Sie also die Funktionen Gruppierung aufheben und Sperrung aufheben, so lange, bis die Funktionen nicht mehr anwählbar sind. Sorgen Sie dann dafür, daß sich alle Musterteile in einer Ebene befinden. (Bedienfelder-Ebenenpalette) Dies ist nötig um ALLE Musterteile kopieren zu können.
- 3.) Die Größe der einzusetzenden Teile werden beim Einsetzen in **McStitch** um den **Faktor 3,52 verkleinert**. (McStitch arbeitet mit 254 DPI, Freehand mit der Bildschirmauflösung von 72 DPI) Stellen Sie die Schrift in den anderen Programmen daher schon um den Faktor 3,52 vergrößert dar. Die Auflösung wird dann in **McStitch** wesentlich besser ausfallen.
- 4.) In den Voreinstellungen der Programme Freehand oder Illustrator muß in den Voreinstellungen unter der Rubrik "Import/ Ausgabe" eingestellt sein, daß die in die Zwischenablage zu kopierenden Teile, im **Format PICT** übergeben werden. Auch in anderen Programmen muß gewährleistet sein, daß die Daten die über die Zwischenablage ausgetauscht werden, im PICT-Format vorliegen.

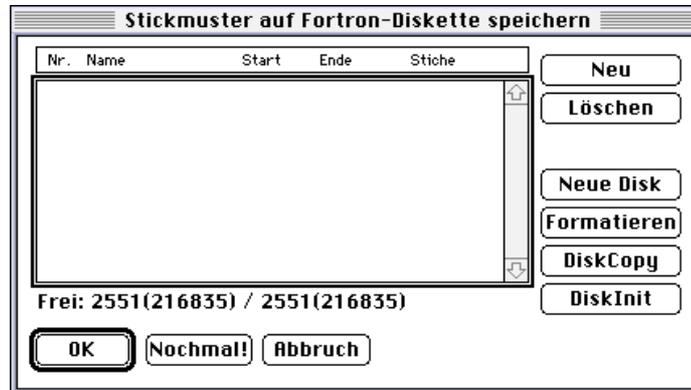
Wenn Sie die zu kopierenden Teile ausgewählt haben, und nun die Tastenkombination STRG-C drücken, und dann in das Programm **McStitch** wechseln, so können Sie die Kontur der Schrift mit STRG-V in **McStitch** wieder einsetzen.

Achten Sie vor dem Einsetzen darauf, daß der Stichabstand (**Einstellungen-Tourstiche...**) keinen zu hohen Wert aufweist, da sonst die Rundungen zu eckig erscheinen.

Natürlich können Sie auch Zeichnungen oder Formen in anderen Programmen erstellen, und die Pfade Ihrer Kreationen in **McStitch** weiterverarbeiten. Diese Teile sind vorwiegend für Steppflächen geeignet, da zum Erzeugen einer Plattstichschrift die Stichlage bekannt sein sollte. Diese wird jedoch von anderen Programmen nicht berücksichtigt. Um jedoch ein "Quick and Dirty-Punching" durchzuführen sind solche Pfadübergaben allemal geeignet.

Stickdisketten erzeugen

Mit dem Menüpunkt **Stickdaten speichern...** (Im **Datei**-Menü) können Sie Ihre erstellten oder editierten Stickdateien auf Stickdatendiskette in verschiedenen Formaten abspeichern. Beginnen wir mit dem Fortron-Marco Format. Bei Anwählen des Menüpunktes **Fortron Disk** sehen Sie folgenden Dialog :



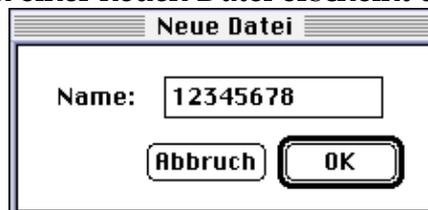
Durch Mausklick auf den Knopf **Neu** erscheint der Eingabedialog für den neuen Namen :



Bei **FORTRON**-Disketten dürfen Sie einen beliebigen Namen bis max. 7 Buchstaben mit Groß- und Kleinschreibung, Ziffern und Buchstaben vergeben. Die interne Musternummerierung darf bis max 32000 gehen. Klick auf **OK** speichert die Datei unter der nächsten freien Musternummer ab. Die Numerierung wird fortlaufend vergeben und zum Starten des Musters an der Stickmaschine ist die **laufende Nummer** relevant. Das Fortron Format unterstützt folgende Sonderfunktionen : Nadelnummern 1-7, Stopp, Bohrer, Fadenschneider; Die maximale Stichlänge darf 12,7 mm betragen.

ACHTUNG : Verwenden Sie keine HD (High density) Disketten. Nur DD (Double density)-Disketten werden von den Maschinen problemlos akzeptiert.

Beim speichern auf **BARUDAN**-Disk (momentan wird nur das Format **Barudan FDR3** unterstützt) erscheint fast der gleiche Dialog wie oben, es fehlen jedoch die Anzeigen für Start, Ende und laufende Nummer. Beim Speichern einer neuen Datei erscheint der Namendialog :

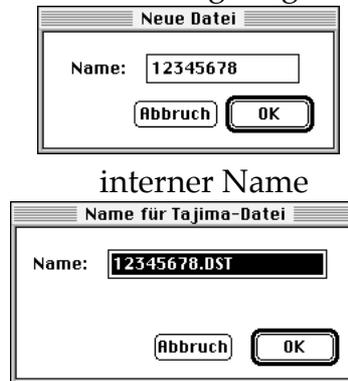


Es können alle Buchstaben und Ziffern verwendet werden. Maximal kann der Name oder die Zahl 8-stellig sein. Sonderfunktionen : Nadelnummern 1-7, Stopp, Fadenschneider. Zum Starten des Musters an der Stickmaschine ist der **Mustername** relevant.

Bei **ZSK**-Disketten gelten fast die gleichen Werte wie bei Fortron-Marco. Es wird jedoch zusätzlich als Sonderfunktion Rahmen ausfahren unterstützt. Ausserdem ist es bei ZSK-Disketten nicht möglich einen Namen für das Stickmuster zu vergeben. Dafür können Sie eine 8-stellige Musternummer vergeben. Wird die Datei gespeichert so wird diese unter der nächsten freien Musternummer abgelegt. Die Numerierung wird fortlaufend vergeben und zum Starten des Musters an der Stickmaschine ist die **laufende Nummer** relevant. Aus Sicherheitsgründen ist es beim ZSK-Format nicht möglich ein bereits auf der Diskette existierendes Muster zu löschen. Der Eintrag

wird daher grau dargestellt und ist nicht anwählbar. Wenn Sie Muster von einer Diskette löschen möchten, so ist dies momentan nur durch vollständiges Löschen der Diskette, bzw. Initialisieren des Dateieintrages möglich.

Das **TAJIMA**-Format wird auf DOS-Diskette gespeichert die den Namen TAJIMA trägt. Jedes Stickmuster erhält beim Abspeichern auf Stickdatendiskette 2 Namen. Im ersten Dialog wird der interne Name vergeben er darf 8 Zeichen lang sein. Im 2. Dialog können Sie ebenfalls einen Namen mit 8 Zeichen, gefolgt von **.DST** vergeben. Es werden **nur Großbuchstaben** und Ziffern akzeptiert. Die Extension **.DST** ist besonders wichtig, da die Maschine nur Dateien mit dieser Extension akzeptiert. Dieser Name wird auch an der Maschine abgefragt.



Musternamen mit **.DST**

ACHTUNG : Verwenden Sie keine HD (High density) Disketten. Nur DD (Double density)-Disketten werden von den Maschinen problemlos akzeptiert.

TAJIMA-Maschinen unterstützen folgende Sonderfunktionen : Stopp, Bohrer, Fadenschneider, Pajetten, Rahmen ausfahren. Die Nadelzuweisung erfolgt an der Maschine und der Farbwechsel wird im Stickcode **nur durch STOPPs** realisiert. Das bedeutet, daß beim Einlesen eines Musters von Stickdiskette nur einfarbig eingelesen wird, und statt des Farbwechsels nur Stopps zu sehen sind. Wichtig ist die maximale **Stichlänge** von **12,1 mm**. Stichlängen über diesem Wert führen dazu, daß die Maschine die Datei nicht mehr lesen kann. Auch bei Tajima-Disketten ist es nicht möglich ein bereits auf der Diskette existierendes Muster zu löschen. Der Eintrag wird daher grau dargestellt und ist nicht anwählbar. Wenn Sie Muster von einer Diskette löschen möchten, so ist dies wie bei ZSK nur durch vollständiges Löschen der Diskette, bzw. Initialisieren des gesamten Dateieintrages möglich.

MELCO- und **PFAFF**-Disketten werden vorerst noch über das interne Diskettenlaufwerk des Computers erzeugt. Hierzu ist es nötig die Disketten vorher mit dem Betriebssystem des Computers im **DOS-Format** zu formatieren und dann die Dateien direkt über die Dateiauswahlbox des Betriebssystems zu schreiben, bzw. zu lesen. Bei **MELCO**-Disketten muß die Diskette den Namen MELCO in Großbuchstaben tragen. Die Datei muß einen DOS-kompatiblen Namen haben (8 Zeichen, Großbuchstaben und Ziffern) und die Extension **.EXP** besitzen. Melco unterstützt die Sonderfunktionen : Farbwechsel, Fadenschneider, Stopp, Bohrer.

PFAFF-Disketten müssen den Namen PFAFF in Großbuchstaben tragen und ebenfalls im **DOS-Format** formatiert sein. Die Namen der Dateien dürfen wie bei Melco nur 8 Zeichen in Großbuchstaben oder Ziffern enthalten. Wichtig ist vor allem auch hier die Extension **.KSM**. Pfaff unterstützt die Sonderfunktionen : Farbwechsel, Stopp, Bohrer, Fadenschneider, Pajetten, Rahmen ausfahren.

Der Macintosh - Computer kann die folgenden Maschinen-Disketten auch mit dem internen Diskettenlaufwerk erzeugen : TAJIMA, MELCO, PFAFF, TOYOTA.

Um dieses Laufwerk zu benutzen, speichern Sie die Dateien mit dem entsprechenden Menüpunkt im **Datei - Menü** ab und sichern die Dateien auf die vorbereiteten Disketten.

Vorbereitung der Vorlage

Wenn Sie ein neues Stickmuster entwerfen möchten, so benötigen Sie dafür eine Bilddatei als Vorlage. Diese wird in McStitch eingelesen und dient zum Erzeugen der Stichlagen. Normalerweise verwenden wir zur Bearbeitung der Vorlage das Programm Photoshop. Daher beschreiben wir die Vorgehensweise anhand dieses Programms.

Sie sollten bei der Erzeugung der Vorlage GRUNDSÄTZLICH folgendes beachten:

- 1.) Scannen Sie die Vorlage mit mindestens 254 DPI (wenn Ihr Scanner diese Einstellung nicht ermöglicht, so nehmen Sie die nächsthöhere, normalerweise 300 DPI).
- 2.) Scannen Sie immer in Graustufen oder Farbe ein. Wenn Sie die Vorlage noch drehen, skalieren oder sonstwie verändern müssen, so sind die Ergebnisse immer besser als wenn Sie in 1-Bit Farbtiefe = schwarzweiß oder Bitmap beginnen.
- 3.) Achten Sie darauf, daß der Hintergrund möglichst hell, am besten sogar weiß ist. Es müssen sich jedoch auf jeden Fall rund um die Vorlage mindestens 2 Pixel weißer Rand befinden.

Bei Vorlagen, die sich für **QuickPunch** eignen sollen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Scannen Sie im RGB-Modus (Farbe) die Vorlage mit mindestens 254 DPI ein. **ACHTUNG** : Wenn Farben sehr nahe beieinander liegen, so achten Sie darauf, daß die Voreinstellung in Photoshop nicht auf Indizierte Farben steht. Dies verhindert möglicherweise die korrekte Erfassung der Farben. (Im Scannerdialog nicht mit 256 Farben, sondern mit RGB oder Farbbildmodus einscannen) Wenn Sie vorhaben die Vorlage zu vergrößern, so scannen Sie die Vorlage nach folgender Formel ein: Auflösung (254 DPI) x Vergrößerungsfaktor

Das bedeutet, wenn Ihre Vorlage z.B. 5 x 4 cm groß ist, und das Stickmuster dann 10 x 8 cm groß werden soll, so müssen Sie die Vorlage mit mindestens 508 DPI (254 DPI x 2) einscannen.

Nach dem Scannen können Sie in Ihrem Bildbearbeitungsprogramm die Bildgröße verändern und die Auflösung auf 254 DPI reduzieren. Diese Vorgehensweise verhindert zu starke Treppchenbildung, die der Autotracer von McStitch als Ecken interpretieren würde.

Die Vorlage darf keine Rasterung (Dither), keine Farb-oder Graustufenverläufe haben.

Die Farben sollten klar getrennt sein. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor : Selektieren Sie die jeweiligen Farbteile (mit dem Zauberstab, mit der Lasso-Funktion oder mit der Funktion Ähnliches Auswählen) Weiten Sie die Auswahl um 1 oder 2 Pixel aus (Auswahl verändern - Ausweiten...). Füllen Sie die ausgewählten Flächen mit einer möglichst eindeutigen Farbe. Es spielt ja keine Rolle, welche Farben die Vorlage hat, da den Stichzügen in McStitch sowieso Farben zugewiesen werden müssen.

Säubern Sie die Vorlage mit dem Radierer oder übermalen Sie Unreinheiten mit weiß.

Stellen Sie die Farben möglichst klar heraus. Sie können dazu die Funktionen Helligkeit-Kontrast , Gradationskurven , Bild-Einstellen-Variationen , Farbbalance uvm. verwenden.

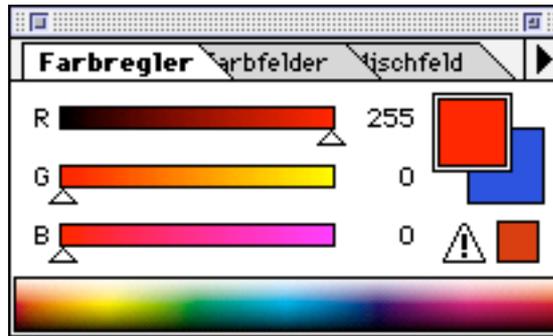
Achten Sie darauf, daß keine Linien schmaler als 4 Pixel in der Vorlage vorkommen. sollte dies der Fall sein, so wählen Sie diese Linien an (Zauberstab, Lasso Auswahl usw.) und verbreitern die Auswahl mit der Funktion Auswahl ausweiten. Danach füllen Sie die Auswahl mit der Farbe der Linien.

Nach Beenden der Versäuberungsarbeiten sollten Sie versuchen die Farben der Vorlage auf maximal 15 Farben zu reduzieren. Dazu verwenden Sie den **Modus Indizierte Farben** in Photoshop. Die Farbreduzierung darf kein Dither verwenden. Stellen Sie die Farbtiefe auf 8 Bit/Pixel und verwenden Sie in der Farbtabelle die Einstellung Flexibel.

Wenn sich die Farben durch die Umwandlung zu stark verändern, so machen Sie die Umwandlung rückgängig, selektieren die schlecht umgewandelten Farbteile und weisen diesen eine eindeutige Farbe zu, die noch nicht in der Vorlage vorkommt. Sie können hierzu die RGB-Farbabstufung der Farbreger oder die RGB-Einstellung der Farbauswahlbox des Betriebssystems verwenden.

ACHTUNG : Wenn Sie bereits auf indizierte Farben umgestellt haben, so läßt sich die Farbe nicht mehr richtig darstellen. Wenn Sie also eine Farbe einstellen wollen, so müssen Sie den RGB-Modus verwenden.

Weisen Sie am besten klare Farbwerte zu. (Beispiel : Rot = R:255, G:0, B:0)

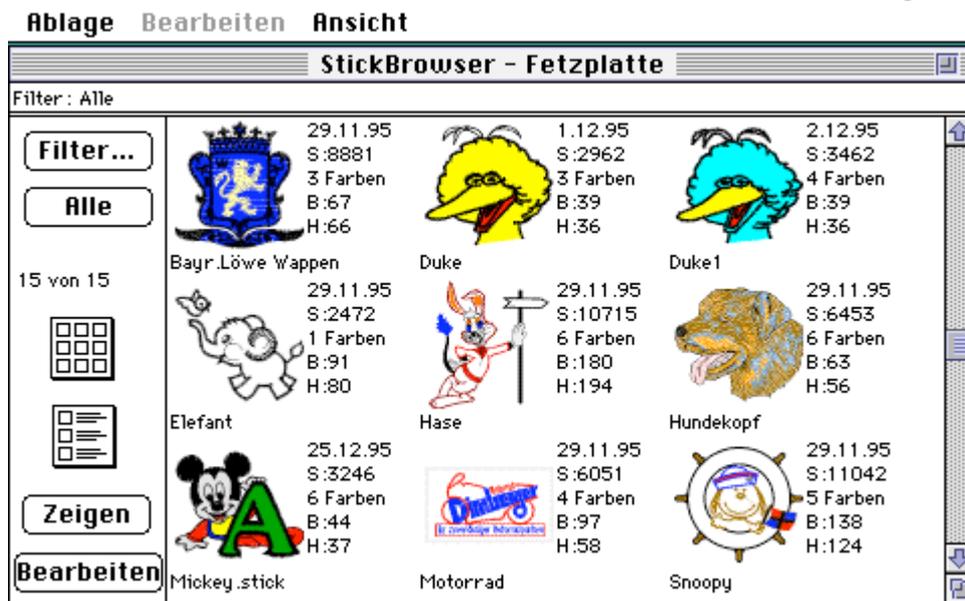


Die Farbe muß bei einer Umwandlung in indizierte Farben richtig erkannt werden.

Farbvorlagen sollten nach Möglichkeit im **PICT**-Format abgespeichert werden. Es genügt hierzu eine Farbtiefe von 16 Bit zu verwenden.

Der Stickbrowser !

Zusammen mit dem Programm **McStitch** haben Sie den **Stickbrowser** erhalten. Dies ist ein eigenständiges Programm und dient hauptsächlich zur Verwaltung der Stickdateien, die mit **McStitch** erstellt wurden. Das Programm befindet sich nach der Erstinstallation in dem **McStitch-Ordner**. Sie können das Programm selbstverständlich in ein anderes Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren. Achten Sie jedoch darauf, daß sich das Programm auf der selben **Partition** befindet, auf der sich auch Ihre Stickdateien befinden. (Wenn Sie die Dateien auf mehrere Festplatten verteilt haben, so kopieren Sie das Programm und installieren Sie auf jeder Partition bzw. Festplatte eine Version). Bei Doppelklick auf das Programmsymbol durchsucht der **Stickbrowser** Ihre Festplatte nach Stickdateien und listet diese in einem Fenster auf. (Je nach Menge der Dateien und Leistungsfähigkeit Ihres Computers kann der Suchvorgang ein paar Sekunden dauern). Sie sehen nun ein geöffnetes Fenster in dem alle Ihre Stickdateien mit Vorschau und Kurzinformationen aufgelistet sind :



Wenn nicht alle Dateien zu sehen sind, so können Sie mit dem Rollbalken die restlichen Dateien sichtbar machen.

Über dem Fenster befindet sich die Menüleiste mit dem Menü **Ablage**, **Bearbeiten**, und **Ansicht**. Links im Fenster befinden sich die Funktionsknöpfe **Filter**, **Alle**, **Dreireihig**, **Einreihig**, **Zeigen**, **Bearbeiten**. Außerdem wird angezeigt wieviele Stickdateien zur Zeit angezeigt werden, und wieviele Dateien sich insgesamt auf Ihrer Festplatte befinden.

Beschreibung der Menüpunkte

Ablage-Menü;

Angenommen Sie haben den **Stickbrowser** geöffnet und Sie bearbeiten mit **McStitch** ein Stickmuster und speichern dieses dann neu ab, so erscheint beim Umschalten in den **Stickbrowser** diese Datei nicht in der neuesten Fassung. Mit dem **Menüpunkt Aktualisieren** veranlassen Sie den **Stickbrowser** dazu die Festplatte erneut zu durchsuchen, und den neuesten Stand der Stickmuster anzuzeigen. Der **Menüpunkt Exportieren** dient dazu die Informationen aller selektierten Stickdateien als Textdatei im ASCII-Format zu speichern. Beim Speichern öffnet sich die Dateiauswahlbox des Betriebssystems und Sie haben die Möglichkeit die Datei unter einem beliebigen Namen in ein Verzeichnis Ihrer Wahl zu speichern. Der Name **MUSTER.EXP** wird Ihnen als Beispielpname vorgeschlagen. Die Informationen werden untereinander geschrieben in folgender Reihenfolge ausgegeben :
???

Diese Funktion dient zur Weiterverarbeitung der Musterinformationen in anderen Programmen (z.B. Datenbanken) Die einzelnen Einträge werden durch ein CR getrennt.

Bearbeiten-Menü;

Dieses Menü ist z.Zt. nicht verfügbar und wird daher grau dargestellt.

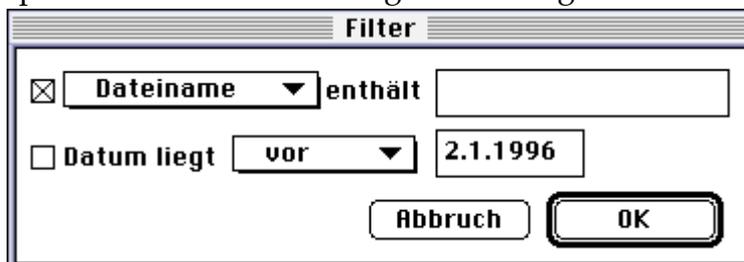
Ansicht-Menü;

Dieses Menü enthält die Einträge **nach Name** und **nach Datum**. Wie die Bezeichnungen schon aussagen ist es hiermit möglich die angezeigten Dateien entweder nach Namen oder nach Datum sortiert anzuzeigen. Der momentan aktive Status wird durch ein Häkchen vor der jeweiligen Sortierung angezeigt. Standardeinstellung ist **nach Name**.

Beschreibung der Funktionsknöpfe;

Filter;

Wenn Sie auf diesen Knopf klicken so erscheint folgende Dialogbox :



Auch hier sagt der Name schon was Sie mit diesem Menüpunkt tun können, nämlich die Anzeige der Stickdateien nach bestimmten Kriterien zu filtern. Ganz links haben Sie 2 Checkboxes hiermit bestimmen Sie nach welcher Zeile gefiltert wird. (es können auch beide aktiviert sein) Unter **Dateiname** verbirgt sich ein **Pop-Up-Menü** mit den Einträgen



Alle Kriterien die in Klammern (**Info**) stehen haben, beziehen sich auf Einträge des **Info-Dialoges** im **Datei-Menü** die unter dem Knopf **Infotext...** zu finden sind. Es ist also sinnvoll wenn Sie sich die Arbeit machen, und in jedem Stickmuster dort einige Worte hineinschreiben.

Wählen Sie einen Eintrag aus und geben Sie in dem Textfeld nach **enthält** das Suchkriterium ein. Sie können auch nach dem Zeitpunkt der Erstellung suchen lassen. Sie haben hier die Möglichkeit Stickmuster anzeigen zu lassen, die **vor** oder **nach** einem bestimmten Datum erstellt wurden.

Wenn Sie auf den Knopf **Alle** klicken, so werden wieder alle Stickdateien angezeigt, die sich auf Ihrer Festplatte befinden.



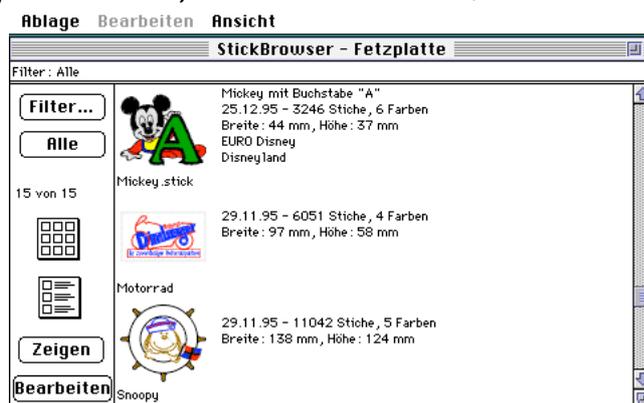
Der Knopf **dreireihig** sieht folgendermaßen aus :

Diese Anzeigenart ist voreingestellt. (siehe weiter oben). Das bedeutet, daß alle Stickdateien dreireihig nebeneinander dargestellt werden und neben dem Minibild des Stickmusters noch folgende Informationen aufweisen :

Datum der Erstellung, Stichzahl, Anzahl der Farben, Breite und Höhe.



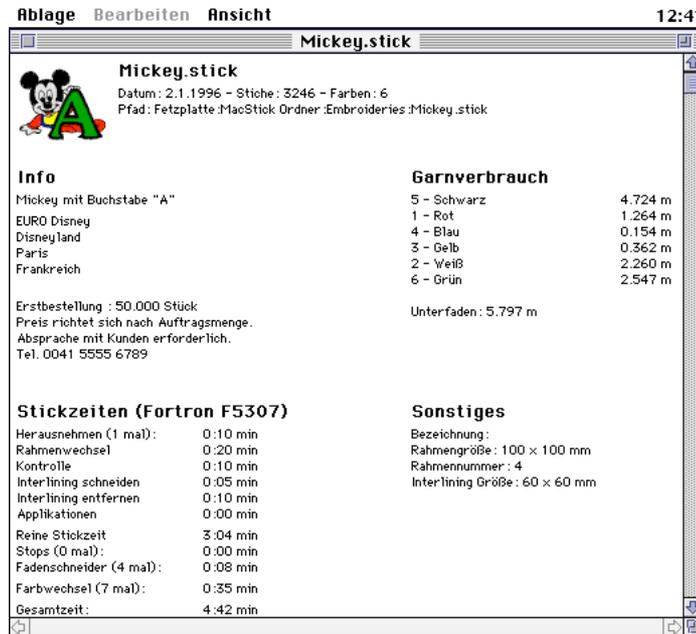
Wenn Sie dagegen auf den Knopf **einreihig** klicken , so erhalten Sie einige Informationen mehr und zwar zusätzlich : Den internen Musternamen, Kundeninformationen, Informationen aus dem Infofeld (Alles Einträge in **Infotext, Info... Datei-Menü**) Die Darstellung sieht nun so aus :



Wenn Sie auf einen Stickmustereintrag klicken und dann auf den Knopf **Zeigen** klicken (Schnellversion = Doppelklick) so öffnet sich ein Fenster welches alle Informationen dieses Stickmusters beinhaltet.

Voraussetzung für die vollständigen Musterinformationen ist natürlich der Eintrag derselben im original Stickmuster. Viele Teile werden automatisch eingetragen, es sind jedoch auch einige Einträge per Hand nötig, die das Programm **McStitch** nicht automatisch erstellen kann. (Siehe **Mehr Daten - Info... - Datei-Menü**).

Der Gesamtüberblick eines Muster kann folgendermaßen aussehen :



Schließen des Fensters = Klick auf den Fensterschließknopf links oben.

Der letzte Knopf ist der Knopf **Bearbeiten**. Damit ist es möglich ein ausgewähltes Muster sofort zu in **McStitch** zu öffnen um es weiterzubearbeiten. Sollte **McStitch** noch nicht gestartet sein, so geschieht dies automatisch und das Stickmuster wird automatisch in **McStitch** geöffnet. **! ACHTUNG !** wenn Sie 2 Versionen von **McStitch** (US-Version und Deutsch) auf Ihrer Festplatte installiert haben, dann wird automatisch die neueste Version von **McStitch** geöffnet.

Der Menüpunkt **Beenden** im **Ablage-Menü** dürfte selbsterklärend sein.

Abs. 7.

Stichpunktverzeichnis :

Diesen Stichpunkt finden Sie :

auf den Seiten :

1 Plattstichzug legen	20
2 Tourstiche => Plattstiche	19
Ablage-Menü	91,93
Abstrichlinie	67,84
Allgemein	12,17ff,42,47f,50,54,85
Anzeige	17,32,34,54,87,92
Arten-Pop-Up	10f,13,22,59,61f,69
Aufstrichlinie	67,84
Ausblenden	7,38,43,47,51
Ausschneiden	42f
Außenkonturen	3f,7f,14f,20,45,49,75
Barudan FDR 3	9
Bearbeiten-Menü	1,21,42ff,49,52f,61f,73,80f,92
Beenden	35f,42,84,89,93
Begrenzungen	10,66,84
Benutzerform löschen	46
Benutzerform ändern	46
Bezierkurven (Tour-Platt)	22
Bitmap	9,69,84,89
Bohrer	19,55,87f
Buchstabe	8,10,26ff,36,66f,79ff,87
STRG-Taste	10
Ctrl-Taste	9,14,22
Datei-Menü	1,32,35,38,45,47,49,51,54f,64,68ff,79,85f,92f
Datenbank	1f,8,33,92
Dichte	7,44,79f
Direktanschluß	1,9
Diskettenlaufwerk	1,5,9,35f,88
Drehen	7,44,81
Drehwinkel	4,22,44f,60,77f
Drucken	41
Echtsichtmodus	7,17,47,49,80
Editiersystem	1f,7
Einblenden	43
Einfügen	5,7,42f
Einstellungen-Menü	1,6,18ff,29,42,54,57,59,62ff,74ff,80,85
Einzelstich bewegen	16
Einzelstich einfügen	24
Einzelstich löschen	25
Enden fixieren	45
Erster Stichzug	51
Extras-Menü	1,17,29,47ff
Fadenschneider	19,32,52,55f,65,73,87f
Farben	6ff,13,19,32,37ff,41,52,55,62ff,84,89f,92
Farbwechsel	56,65,88
Fenster-Menü	1,68
Filter	12,91f
FontEdit-Menü	1,31,66f,84
Fonteditor	1f,7f,66,84
Formstiche	3,21,46,62
Fortron	9,35,37,87
Freistellen	51
Garnstärke	3,17,47,76

Garnverbrauch	8,32,41,64
Grafiktablett	1,9,14
Grenzl意思	45
Griffe	14,16,18f,24f,27,45,47,49,81
Grundeinstellung	1,6,62ff
Grundlinie	26,66f,82,84f
Gruppieren	18,43,50,55,81
Halblinie	67,84
Heftstiche	3
Hilfslinien	15f,18,47f,50,53,56,60,72
Hilfsoval	47,51
Hintergrund	37,39,63,89
Hohle Linien	17,47,54
Immer Griffe	49
Info	5,8,31ff,40f,45,51f,55,64f,69,86,91ff
Infotext	33f,64,92
Konfiguration	6,63ff
kopieren	6,64,86,91
Letzter Stichzug	52
Lineal	22,47f,50,53,82
Linealfunktion	22,82
Linienabstand	4,22,59,62,76,80
Lupenfunktion	18,51,80
McStitch Prefs	
Marco	9,35,56,87
Maschine	3f,6,9,12,33,37,56f,64f,76,87f
Mehrfachtourstich	7,20,46,62,71
Melco	9,35,88
Menüpunkte	9f,16,31,37,45,48,66,87,91
Meßfunktion	7
Nadeln	19,39,63f,87
Nadelzuordnung	6,19,62
Name	9,28,33ff,38f,41,46,50,59,61ff,65ff,70,84,87f,91f
Namenlos	
neigen	18,74,82
Neu	6,16,21,29,32,35f,45,49,53f,56,62ff,68f,82,84,87
Obere Begrenzung	67,84
Offset	4,22,58,60,75ff
Alt-Taste	10,14,16,21,25f,39
Optionen-Menü	1,14,16ff,24f,31,38,45,47ff,53f,56,64,75,85
P ICT	8f,37f,69,86,90
Parameter	3,6f,11,17,26f,54,59ff,71,74,76,78,81f
Pfadtext	26,82
Pfaff	9,35,88
Plattstichbreite	7,14,20,22,40,57f,74ff
Plattstichzug	3f,7,13ff,19f,22,24,40,45,50,57f,72ff,76,79f
Plattstichzuweisung	24,50,66,76,85
Pop-Up Menüs	10
Preview	34
Punchanlage	1f,7
Rahmen ausfahren	19,87f
Rechteck	7,21,25f,80
Return-Taste	9,27
Scanner	1,5,8f,38,69,84,89
Scheren	7,44
Schriftengenerator	2,8,12f,25f,28,67,82f
Segmentrichtung	47
Seite einrichten	41

Shift-Taste	10,15,17f,21,48,78,82
Skalieren	7,44,80f
Sonderfunktionen	7,19,43,52,63,87f
Speichern	6,34,42,48,54ff,63,65,70,84,87,91
Spiegeln	7,43
Springstiche	3ff,23,47,49,51,56f,73
Start=Ende	49
Steppmuster	61,76
Steppstich	1,3f,7,11f,21f,24,27ff,39f,45ff,54,59ff,64,73,76ff,80f
Steppstichfüllroutine	7,21,24,60,77f
Stichabstand	3f,20ff,29,34,40,45,57ff,62,71,74,76f,86
Stichzug aktivieren	14f,17,19,22ff,46,48,52,54,67,71f,74,76,78ff
Stichzug beenden	70
Stichzug beginnen	14
Stichzug dazu wählen	17
Stichzug doppelt	14
Stichzug umdrehen	16
Stichzug verbinden	7,55,72,78
Stichzug verlängern	14
Stichzug zerschneiden	15
Stichzugreihenfolge rückwärts	23
Stichzugreihenfolge vorwärts	24
Stickbrowser	1,8,12,33f,91
Stickdaten laden	35
Stickdaten speichern	36
Stickrahmen	4,7,47,50f,53
Stickrahmenauswahl	7
Stickschriften	8,26ff,31
Stilvorlage	11,59,61f
Stopp	32,55f,87f
Symbolleiste	66,69
Säubern	7,44,89
TIFF	8f,38,49,69f,84
Tabulator-Taste	63
Tajima	9,35,56,88
Tourstich => Plattstich	20
Tourstichzug	3,20ff,24,26,29,45,62,70ff,74,82
Ungewählte Stichzüge	12,55
Unterbrochene Plattstiche	75
Unterfaden	32f
Unterlagstiche	3,7,15f,45,54,58,72f,78,84f
Ursprünge	15,19f,44,49,52ff,57,60,79f,82
Übersicht	8,48,56
Verbindungen	16,54f,82
Verbindungsfläche	14,24,50,80,84
Verbindungslinien	14,24,50,75,84
Verbindungsstiche	60,72,78
verschieben	4,7,85
Vollautomatisch	60,78
Vorlage importieren	38
Vorlage laden	84
Vorlage nachstickern	38
Vorlage sichtbar	49
Vorlage öffnen	37f,49,69
Vorschau speichern	55
Wahre Liniendicke	47
Widerrufen	7,42,49,53,56
Wiederherstellen	42

Winkel	13,22,25,59f,69,74,77,82
ZSK	9,35f,87f
Zoom-Pop-Up	10f,13,69,80
Zoomfaktor	17
Zwischenablage	8,42f,86