



**Embroidery-Link**

# Handbuch

*Version: 1.4.102 – 28-07-2022*

# Inhalt

1. Einleitung .....	4
2. Systemanforderungen .....	4
3. Verwendung der App .....	4
4. Embroidery-Link starten .....	5
4.1 Android Geräte .....	5
4.2 iOS Geräte .....	5
5. Willkommensbildschirm .....	6
5.1 Muster .....	6
5.1.1 Browser Menu .....	6
5.1.2 Ordernavigation .....	7
5.1.3 Muster durchsuchen .....	7
5.2 Voreinstellungen .....	12
6. Neue Muster erstellen oder bearbeiten .....	13
6.1 Obere Symbolleiste .....	13
Rückgängig machen .....	13
Wiederholen .....	13
Ausschneiden .....	13
Kopieren .....	13
Einfügen .....	13
Löschen .....	13
Importieren .....	13
An Maschine senden .....	13
Zurück / Speichern .....	13
Hilfe .....	14
Ansicht-Symbolleiste .....	14
6.2 Untere Symbolleiste .....	14
Objektauswahl und -bearbeitung .....	14
Stichbearbeitung .....	16
Stoffen und Garne bearbeiten .....	18
Textbearbeitung .....	18
Array Erstellen .....	19
Rahmen .....	20
Langsam Neuzeichnen .....	20
6.3 Entwurfsbereich .....	21
Dimensionen .....	21
Messen .....	21
Größe ändern .....	21
Neu anordnen .....	21
Drehen und Neigen .....	22
7. Muster an die Maschine senden .....	22
7.1 Stickmaschine .....	23
Obere Leiste .....	23
Musteransicht .....	23
Untere Symbolleiste .....	23
7.2 eingebaute Laufwerke, USB 1-Laufwerk und USB 2-Laufwerk .....	23
Eingebautes Laufwerk .....	23
USB 1 Laufwerk .....	23
USB 2 Laufwerk .....	23

# 1. Einführung

Die Embroidery-Link-App ist eine App zur Bearbeitung von Stickereien, mit der wunderschöne Muster mit Schriftzügen erstellt und direkt an Ihre Stickmaschine gesendet werden können. Sie enthält viele Bearbeitungs- und Transformationswerkzeuge sowie die Möglichkeit, Musteranordnungen (Array) und vollständige Stichbearbeitungsoptionen zu erstellen. Es ist eine sehr nützliche und einfach zu bedienende Stickerei App.

# 2. Systemvoraussetzungen

Diese Anwendung ist für iOS- und Android-Betriebssysteme geeignet.

## Für iOS-Systeme:

- Die Embroidery-Link-App arbeitet mit iOS 13.0 oder höher.

## Für Android Systeme:

- Die Embroidery-Link App arbeitet mit Android 6.0 oder höher.
- Mindestens Full-HD-Auflösung (1920 x 1080 Pixel) auf Tablets.

## Kompatibles Stickmaschine Modell:

- Continental M17

## Sprache:

- Die App ist derzeit nur auf Englisch verfügbar

## Wireless LAN

- Für die Kommunikation mit der Stickmaschine ist ein Router erforderlich. Lesen Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maschine nach, wie Sie diese mit Ihrem WLAN verbinden können.

# 3. App anwenden

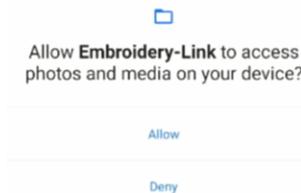
1. Starten Sie die App, indem Sie auf das Embroidery-Link-Symbol tippen
2. Tippen Sie auf dem **Willkommensbildschirm** auf das Symbol **Designs**.
3. Der **Design-Browser** wird standardmäßig im Ordner **Gerätename > Muster** geöffnet.
4. Suchen Sie im Design-Browser das Muster, das Sie sticken möchten. Wählen Sie ein Muster und tippen Sie auf **Edit Design** in der unteren Symbolleiste.  
Wenn Sie ein neues Muster erstellen möchten, tippen Sie alternativ auf das Symbol **"New Design"**  in der oberen Leiste.
5. Sie können weitere Entwürfe mit **Import**  aus dem Entwurfsbereich / Entwurfsbrowser importieren oder mit den verfügbaren Werkzeugen bearbeiten. Sie können Sie **Text**  hinzufügen oder ein **Array**  des gesamten Musters erstellen.
6. Suchen Sie den Rahmen aus, den Sie verwenden möchten, indem Sie auf das Symbol **"Hoop"**  und dann auf die Option **"Select Hoop"**  tippen.
7. Wenn Sie zuerst auf das Symbol **"Slow redraw"**  und dann auf das **"Start Symbol"**  tippen, dann simulieren Sie das Stickens des Musters.
8. Senden Sie das Muster an die Maschine  und wählen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld die Option **„Ready to sew“**.

9. Das Dialogfeld **Embroidery machine**  wird angezeigt, und Sie können den Stickvorgang an die Stickmaschine sehen.
10. Fädeln Sie die richtige Garnfarbe auf der Maschine ein und drücken Sie **"Start"** (an Ihrer Stickmaschine), um den Stickvorgang zu starten.
11. Folgen Sie den Schritten, um den Vorgang abzuschließen. Ihr erstes Stickmuster ist fertig.

## 4. Embroidery-Link zum ersten Mal öffnen

### 4.1 Android Gerät

Wenn Sie die App zum ersten Mal auf einem Android-Gerät starten, wird die folgende Meldung angezeigt. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie auf die Option Zulassen / Allow tippen.



Falls Sie auf Verweigern /Deny getippt haben, können Sie die Einstellung unter **Einstellungen > Apps & Benachrichtigungen > (Erweitert) Berechtigungsmanager > Dateien & Medien > Embroidery-Link > Zugriff nur für Medien zulassen** ändern.

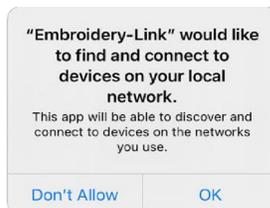
Diese Einstellung kann sich auf Android-Geräten verschiedener Hersteller unterschiedlichen Orten befinden.

### 4.2 iOS Geräte

Unter iOS 14 oder höher wird die folgende Meldung angezeigt, wenn die App zum ersten Mal geöffnet wird.

Vergewissern Sie sich, dass Sie auf **OK** tippen, um den Zugriff zu erlauben.

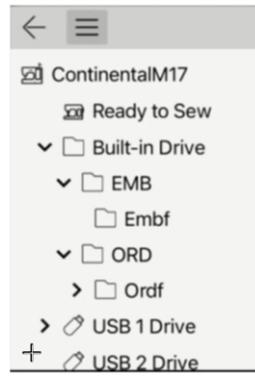
Falls Sie auf „**Don't allow**“ getippt haben, können Sie die Einstellung unter Geräteeinstellungen > Embroidery-Link > Lokales Netzwerk > Ein ändern.



## 5. Startbildschirm

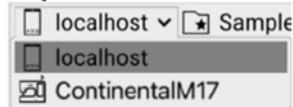
Im Startbildschirm können Sie den Design-Browser durch Tippen auf das Symbol **Designs** öffnen, die **Einstellungen** (Preference) der App ändern, indem Sie auf das entsprechende Symbol tippen, den Standardrahmen (Default hoop), den Sie normalerweise verwenden aus der Dropdown-Liste auswählen und weitere **Hilfe** (Help) für die App aufrufen.

 Designs	Öffnet den <b>Design-Browser</b> , in dem Sie Ihre Muster organisieren können.
 Preferences	Ändert die Voreinstellungen der App.
Default hoop:  SQ28d	<b>Standardrahmen</b> auswählen, dafür zuerst auf das Rahmensymbol und dann auf den Rahmen in der Liste tippen, der als Standard festgelegt werden soll.
 Help	Ruft die Hilfe für die App auf

	<h3>5.1 Muster</h3> <p>Tippen auf das Symbol Designs ermöglicht den Zugriff auf den <b>Design-Browser</b>. Dort können eigene Muster oder eines der Beispielmuster verwendet werden.</p>
	<h4>5.1.1 Browser Menu</h4> <p>Durch Antippen des Symbols für das <b>Browser-Menü</b>, wird eine Pop-up-Menüleiste im Hochformat angezeigt (<i>tippen Sie auf die Außenseite der Leiste, um diese zu schließen</i>), die im Querformat an der linken Seite des Bildschirms angedockt ist (<i>tippen Sie auf das Symbol, um sie zu schließen</i>). In der Menüleiste werden die internen Ordner "<b>My Designs</b>" und "<b>Samples</b>" sowie die Ordner jeder angeschlossenen Stickmaschinen angezeigt. Durch Antippen eines beliebigen Ordners, wird dessen Inhalt im Browser angezeigt.</p> <p>Auf die Unterordner im Browser-Menü greifen Sie zu, indem Sie auf einen Ordner tippen, neben dem sich ein Pfeil befindet. Der Ordner zeigt seine Unterordner an, die auch durch Antippen erweitert werden können, wenn weitere Unterordner vorhanden sind.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">   </div> <p>Die Browser-Menüleiste kann vertikal und horizontal (mit dem Finger) verschoben werden, um mehr Ordner und Ordertiefen anzeigen zu können, wenn diese außerhalb der Leiste liegen.</p>
	<h4>5.1.2 Ordner Navigation</h4> <p>Unterhalb der Symbolleiste befindet sich die Ordernavigation, die den Pfad des aktuellen Ordners anzeigt.</p> <p>Wenn Sie auf den ersten Ordner/Gerät tippen und Ihre Stickmaschine mit dem WLAN verbunden ist, können Sie den Inhalt Ihrer Maschine sehen.</p>

### Wichtig:

Das Menü "Ordernavigation" wird nur angezeigt, wenn die **Browser-Menüleiste** ausgeblendet ist.



Wenn Sie auf einen Hauptordner tippen, können Sie einen anderen Ordner auswählen, der sich auf der gleichen Ebene Ihres aktuellen Ordners befindet.



Im Browser sehen Sie immer den Inhalt des letzten im Ordernpfad angezeigten Ordners.

Das ">"-Symbol neben dem Ordner wird nur angezeigt, wenn es zwei oder mehr Unterordner gibt. Es funktioniert wie ein Hinweis darauf, dass ein Dropdown-Menü erscheint, wenn Sie auf den Ordernamen tippen.

### 5.1.3 Muster durchblättern

Durch Antippen eines Ordners wird dessen Inhalt, z.B. Entwürfe oder Unterordner, angezeigt.



**Sperren:** Der Ordner "Samples", seine Unterordner und Designs haben das Symbol in der oberen rechten Ecke. Dies bedeutet, dass sie nicht verändert werden können. Sie können diese im Ordner öffnen und bearbeiten und im Ordner **My Designs** speichern.



- Wenn Sie lange auf einen leeren Bereich im Browser drücken, stehen nur die Optionen - *Aktualisieren* und *Suchen* zur Verfügung.
- Wenn Sie lange auf einen Ordner im Browser drücken, stehen nur die Optionen - *Öffnen*, *Kopieren*, *Aktualisieren* und *Suchen* zur Verfügung.
- Wenn Sie lange auf ein Muster im Browser drücken, stehen nur die Optionen *Anzeigen*, *Bearbeiten*, *Senden*, *Kopieren*, *Aktualisieren* und *Suchen* zur Verfügung.

### Dauerdruck auf einen Ordner

Durch langes Drücken auf einen Ordner können Sie Folgendes tun:



**Öffnen:** Öffnet den ausgewählten Ordner.



**Kopieren:** Kopiert den ausgewählten Ordner.



**Löschen:** Löscht den ausgewählten Ordner.  
Nur verfügbar, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.

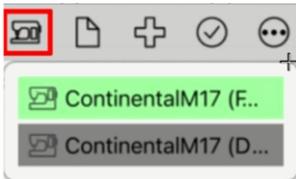


**Umbenennen:** Ordernamen können nur umbenannt werden, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.



**Verschieben:** Verschiebt den ausgewählten Ordner.  
Dazu den Zielordner im angezeigten Dialogfeld auswählen und dann auf Verschieben tippen.

	<b>Neuer Ordner:</b> Einen neuen Ordner erstellen und Umbenennen. Nur verfügbar, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.
	<b>Einfügen:</b> Fügt ein kopiertes Muster oder einen Ordner ein.
	<b>Aktualisieren:</b> Aktualisiert den Inhalt des Ordners, auf den lange gedrückt wurde. Alle Änderungen im Ordner werden sichtbar, wenn Sie auf das Symbol <b>Aktualisieren</b> tippen.
	<b>Suchen:</b> In den Mustern kann nach <b>Dateinamen, Änderungen, Stichzahl und Farbnummern</b> gesucht werden.
<p><b>Dauerdruck in leeren Arbeitsbereich</b></p> <p>Durch langes Drücken auf den leeren Arbeitsbereich können Sie Folgendes tun:</p>	
	<b>Neuer Ordner:</b> Einen neuen Ordner erstellen und diesem den gewünschten Namen geben. Nur verfügbar, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.
	<b>Einfügen:</b> Fügt ein kopiertes Muster oder einen Ordner ein.
	<b>Aktualisieren:</b> Aktualisiert den Inhalt des Ordners, in dem sich der Ordner befindet, auf den lange gedrückt wurde. Alle Änderungen im Ordner werden durch tippen auf das Symbol <b>Aktualisieren</b> angezeigt.
	<b>Suchen:</b> In den Mustern kann nach <b>Dateinamen, Änderungen, Stichzahl und Farbnummern</b> gesucht werden.
<p><b>Dauerdruck auf ein Muster</b></p> <p>Durch langes Drücken auf ein Muster können Sie Folgendes tun:</p>	
	<b>Ansicht:</b> Zeigt die Vorschau des Musters und seine Informationen. Zum Bearbeiten auf das Symbol <b>Bearbeiten</b> tippen.
	<b>Bearbeiten:</b> Bearbeitet das Muster im eingebauten Editor.
	<b>An Maschine senden:</b> Exportiert das Muster und sendet es an die Stickmaschine.
	<b>Kopieren:</b> Kopiert das ausgewählte Muster.
	<b>Löschen:</b> Löscht das ausgewählte Muster. Nur verfügbar, wenn das Muster nicht gesperrt ist.
	<b>Umbenennen:</b> Benennt das Muster um. Mustername können nur umbenannt werden, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.
	<b>Verschieben:</b> Verschiebt das ausgewählte Muster. Den Zielordner im angezeigten Dialogfeld auswählen und dann auf Verschieben tippen.
	<b>Neuer Ordner:</b> Einen neuen Ordner erstellen und ihm den gewünschten Namen geben. Nur verfügbar, wenn der Ordner nicht gesperrt ist.
	<b>Einfügen:</b> Fügt jedes kopierte Muster oder Ordner ein.

	<p><b>Aktualisieren:</b> Aktualisiert den Inhalt des Ordners, in dem sich das Muster befindet, und NICHT nur das Muster. Alle Änderungen im Ordner werden durch tippen auf das Symbol <b>Aktualisieren</b> angezeigt.</p>
	<p><b>Suchen:</b> In den Mustern kann nach <b>Dateinamen, Änderungen, Stichzahl und Farbnummern</b> gesucht werden.</p>
<p><b>Maschine(n) überwachen</b> </p>	
<p>Wenn Ihre Stickmaschine mit demselben WLAN wie Ihr Tablet oder PC verbunden ist, wird/werden die Maschine(n) verfügbar. Wenn Sie auf das Symbol  tippen, können Sie sich mit der Maschine verbinden und deren Status überprüfen.</p> <p><b>Mehrere Stickmaschinen</b></p> <p>Wenn mehr als eine Stickmaschine in Ihrem Netzwerk verfügbar sind, erscheint eine Dropdown-Liste, aus der Sie die Maschine auswählen können, an welche Sie das Muster senden möchten.</p>  <p>Maschinenmodus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grün:</b> Die Anzeige leuchtet <b>grün</b>, wenn sich die Maschine im Stickmodus befindet.</li> <li>• <b>Grau:</b> Die Anzeige leuchtet <b>grau</b>, wenn sich die Maschine in einem anderen Modus als dem Stickmodus befindet.</li> </ul> <p>Maschine(n) überwachen zeigt – beschäftigt an , wenn sie versuchen, eine Verbindung mit der Maschine zu erstellen, oder wenn die App eine Vorschau der Motive erstellt, die in der Stickmaschine gespeichert sind</p> <p>Wenn Sie das Beschäftigt-Symbol  sehen, warten Sie eine Weile. Wenn keine Fortschritte zu erkennen sind, versuchen Sie Folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfen Sie die Einstellungen Ihrer Stickmaschine und des WLANs.</li> <li>• Starten Sie die App neu.</li> <li>• Starten Sie das Gerät neu.</li> <li>• Starten Sie die Stickmaschine neu. usw.</li> </ul>	
<p><b>Optionen</b> </p> <p>Zeigt die verfügbaren Browser-Optionen an. Alle oben aufgeführten Dauerdruck-Optionen sind auch über das Symbol Optionen verfügbar. Die Optionen ändern sich je nach Auswahl.</p> <p><b>Ansichtsmodus</b></p> <p>In der unteren Leiste ist eine Schaltfläche, mit der die Anzeige der Muster innerhalb des Design-Browsers verändert werden kann. Im Hochformat bei Handys befindet sich diese am unteren Rand des Design-Browsers.</p>	
	<p><b>Minimal:</b> Zeigt nur das Muster an</p>
	<p><b>Normal:</b> Zeigt den Musternamen oberhalb des Musters an.</p>
	<p><b>Details:</b> Zeigt den Musternamen oberhalb des Musters und weitere Details wie Abmessungen, Anzahl der Farben und Stichanzahl, darunter.</p>

	
<b>Mehrfachauswahlmodus</b> Durch Antippen des Symbols aktivieren Sie den Mehrfachauswahlmodus.	
	Alle Muster/Ordner auswählen
	Alle Muster/Ordner abwählen
	<b>Vorschau:</b> Anzeige einer Vorschau des/der ausgewählten Muster(s). Bei einer Vorschau von mehreren Mustern, direkt auf das Mustersymbol am unteren Rand des Dialogs tippen.
	<b>Kopieren:</b> Kopiert ausgewählte Muster / Ordner
	<b>Löschen:</b> Löscht ausgewählte Muster/Ordner. Nur verfügbar, wenn die Muster / Ordner nicht gesperrt sind.
	<b>Umbenennen:</b> Benennt den Namen des Musters oder Ordners um. Nur verfügbar, wenn die Muster / Ordner nicht gesperrt sind.
<b>Suchen</b> 	
<p>Sie können Ihre Muster nach <b>Dateiname, Änderungen, Stichzahl</b> und <b>Anzahl der Farben</b> durchsuchen. Jeder Parameter kann noch weiter verfeinert werden, um noch spezifischere Ergebnisse zu erhalten. Nachdem Sie die Suchbegriffe festgelegt haben, tippen Sie auf das Symbol „“, um den Suchvorgang zu starten. Einige der Suchkriterien (Änderung, Stichzahl und Anzahl der Farben) können in Maschinenordnern nicht verfügbar sein. Wenn Sie numerische Werte ändern möchten, tippen Sie in das Feld den genauen Wert ein. Außerdem erscheinen bei der Suche mit <b>Dateiname</b> (oder <b>einem Zeichen</b>) und dem <b>modifizierten Datum</b> in den Ergebnissen auch Ordnernamen enthalten.</p> <p><b>Wichtig:</b> Die in der Stickmaschine integrierten Muster können <b>nur</b> über den Dateinamen gesucht werden.</p>	
<p><b>Dateiname:</b> Suche in den Dateinamen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alle / all:</b> Suche in allen Dateien</li> <li>• <b>Enthält / contains:</b> sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld an beliebiger Stelle in den Dateinamen.</li> <li>• <b>ist gleich / is equal to:</b> sucht nach einer exakten Übereinstimmung des Textes im Textfeld an einer beliebigen Stelle in den Dateinamen.</li> <li>• <b>beginnt mit / starts with:</b> sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld am Anfang der Dateinamen.</li> <li>• <b>endet mit / ends with:</b> sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld am Ende der Dateinamen.</li> </ul> <p><b>Änderung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>alle / all:</b> sucht in allen Mustern.</li> <li>• <b>Ist / is:</b> sucht nach Mustern, die an einem bestimmten Datum geändert wurden.</li> <li>• <b>ist vor / is before:</b> sucht nach Mustern, die vor dem angegebenen Datum geändert wurden.</li> <li>• <b>ist nach / is after:</b> sucht nach Mustern, die nach dem angegebenen Datum geändert wurden.</li> <li>• <b>Zwischen / between:</b> sucht nach Mustern, die zwischen den angegebenen Daten geändert wurden.</li> </ul>	

	<p><b>Stichzahl:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alle / all:</b> sucht nach allen Mustern.</li> <li>• <b>ist gleich / is equal to:</b> sucht nach Mustern, deren Stichzahl gleich der angegebenen Stichzahl ist.</li> <li>• <b>ist größer als / is greater than:</b> sucht nach Mustern, deren Stichzahl größer ist als die angegebene Stichzahl ist.</li> <li>• <b>ist kleiner als / is less than:</b> sucht nach Mustern, deren Stichzahl kleiner als die angegebene ist Stichzahl ist.</li> <li>• <b>Zwischen / between:</b> sucht nach Mustern mit einer Stichzahl zwischen den angegebenen Stichzahlen.</li> </ul> <p><b>Anzahl der Farben:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alle / all:</b> sucht in allen Mustern.</li> <li>• <b>ist gleich / is equal to:</b> sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben gleich der angegebenen ist.</li> <li>• <b>ist größer als / is greater than:</b> sucht nach Mustern mit einer größeren Anzahl von Farben als die angegebene Zahl.</li> <li>• <b>ist kleiner als / is less than:</b> sucht nach Mustern, mit einer kleineren Anzahl der Farben als die angegebene Zahl.</li> <li>• <b>Zwischen / between:</b> sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben zwischen den angegebenen Zahlen liegt.</li> </ul>
	<p><b>Muster importieren</b> </p>
	<p><b>Wichtig:</b> Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie sich im Ordner "<b>Meine Designs</b>" oder in dessen Unterordnern befinden.</p> <p>Wenn Sie auf <b>Muster importieren</b> tippen, wird der Browser der Plattform (iOS oder Android) geöffnet. Hier finden Sie die Muster und können die auswählen, die Sie in die App importieren möchten. Nach der Auswahl des/der Muster(s) durch Antippen wird der Browser der Plattform geschlossen und das/die ausgewählte(n) Muster in den aktiven Ordner der App importiert.</p> <p><b>Hilfe</b> </p>
	<p>Wenn Sie auf das Hilfesymbol  tippen, bekommen die Hilfe für ein bestimmtes Werkzeug, Die App wechselt dann in den Hilfemodus und ermöglicht Ihnen, Hilfe für die ausgewählten Bereiche zu erhalten. Tippen Sie auf das ausgewählte Werkzeug für das Sie Hilfe benötigen, und das entsprechende Thema wird in einem Pop-up-Fenster angezeigt. Weitere Hilfe erhalten Sie, indem Sie auf ein anderes markiertes Werkzeug tippen.</p> <p>Um den Hilfemodus zu verlassen, müssen Sie auf das Symbol  im Pop-up-Fenster tippen.</p>
	<p><b>Zurück</b> </p>
	<p>Wenn Sie auf den Zurückpfeil tippen, kehrt die App zum <b>Willkommensbildschirm</b> zurück.</p>
	<p><b>Symbole skalieren</b></p>
	<p>Am unteren Rand des Design-Browsers befindet sich ein Schieberegler, mit dem Sie die Größe der Muster- und Ordnersymbole vergrößern oder verkleinern können.</p>
 <b>Preferences</b>	<p><b>5.2 Einstellungen</b></p> <p>Im Bereich "Einstellungen" können Sie folgende Aktionen durchführen:</p>
	<p><b>Messsystem:</b></p> <p>Tippen Sie auf <b>Metrisch</b>, wenn die Messwerte im metrischen System oder auf <b>US</b>, wenn sie im imperialen/US-Maßsystem angezeigt werden sollen.</p>

	<p><b>Hilfefunktion wiederherstellen:</b> Tippen Sie auf den Knopf „Restore help guide“, um die Hilfefunktion wiederherzustellen.</p> <p><b>Dichtewarning wiederherstellen:</b> Tippen Sie auf den Knopf „Restore density warning“, um die Dichtewarning wiederherzustellen, die in der App angezeigt wird, wenn Sie die Dichte eines Musters/Objekts ändern oder anpassen.</p>
--	---

6.  Neue Muster erstellen  oder bearbeiten

Mit dem Editor der Software können Sie vorhandene Muster bearbeiten und neue Muster erstellen. Wenn Sie ein neues Muster erstellen, öffnet sich der Editor mit dem leeren Standardrahmen.

Die Option "Neu erstellen"  befindet sich in der oberen Leiste.

6.1 Einstellungen

In der **oberen Symbolleiste** werden der Dateinamen des Musters und die folgenden verfügbaren Werkzeuge anzeigen.  
Wenn eine Datei bearbeitet wird, wird hinter dem Namen ein "\*" eingefügt.

	<b>Rückgängig:</b> Macht eine Änderung, die am Muster rückgängig.
	<b>Wiederholen:</b> Wiederholt eine Änderung, die am Muster rückgängig gemacht wurde.
	<b>Ausschneiden:</b> Schneidet das/die ausgewählte(n) Objekt(e)/Muster aus.
	<b>Kopieren:</b> Kopiert das/die markierte(n) Objekt(e)/Muster.
	<b>Löschen:</b> Löscht das/die markierte(n) Objekt(e)/Muster.
	<b>Einfügen:</b> Fügt kopierte(s) Objekt(e)/Muster ein.
	<b>Importieren:</b> Importiert ein Muster in das aktuelle Muster. Eine Version des Design-Browsers erscheint, in dem das zu importierende Muster zu finden ist. Wird ein Muster importiert, dann erscheint auch der Ordnerbaum. Dies lässt sich nicht vermeiden da es einige Werkzeugbeschränkungen gibt, die es uns nicht erlauben, ein Popup (Ordnerliste) über ein anderes Popup (Import) zu legen.
	<b>An Maschine senden:</b> Exportiert das Muster und sendet es an die Stickmaschine.
	<b>Zurück/Speichern:</b> Durch tippen auf den Zurück-Pfeil, wechselt die App zurück zum Design-Browser. Wurde das Muster bearbeitet, dann werden Sie gefragt, ob Sie das Muster speichern oder die Änderungen verwerfen möchten.
	<b>Hinweis:</b> Wenn ein Muster bearbeitet und in der App gespeichert wird, wird es im Format ".istitch" gespeichert.
	<b>Hilfe:</b> Lädt das entsprechende Hilfethema. Nach dem Tippen auf  , ein hervorgehobenes Werkzeug antippen, um die Hilfe dazu zu erhalten.

	
<b>Ansicht-Symbolleiste</b> Zeigt die verfügbaren Zoom-Werkzeuge an	
	<b>3D-Vorschau:</b> Schaltet zwischen einer realistischen Vorschau und einfachen 2D-Linien um.
<b>Zoom-Leiste:</b> das Rechteck, um den Entwurf ziehen, um es zu vergrößern oder zu verkleinern.	
	<b>Alles zoomen:</b> Passt das Musters in den Ansichtsbereich ein.
<b>1:1</b>	<b>Tatsächliche Ansicht:</b> Zeigt die tatsächlichen Abmessungen des Musters an.
	<b>Raster:</b> Schaltet das Gitter im Stickbereich ein.

## 6.2 Untere Symbolleiste

In der unteren Leiste befinden sich die Werkzeuge zum Gestalten und Bearbeiten von Mustern.

<b>Objektauswahl und Objektbearbeitung</b>	
Dieser Werkzeugkasten zeigt alle Auswahlwerkzeuge an.	
	<b>Kleine Stiche entfernen:</b> Entfernt alle Stiche, kleiner als 0,4 mm oder 0,016 Zoll, aus dem Muster.
	<b>Alles auswählen:</b> Wählt alle Objekte des Musters aus.
	<b>Auswahl umkehren:</b> Kehrt die aktuelle Auswahl um.
<b>Auswahlwerkzeuge</b>	
Verschiedene Werkzeuge um Teile des Entwurfs auszuwählen.	
	<b>Rechteckauswahl:</b> Durch diagonales Ziehen wird ein Rechteck gezeichnet, das alle Objekte auswählt, die vollständig innerhalb des Rechtecks liegen werden.
	<b>Lassoauswahl:</b> Auf der Arbeitsfläche einen Auswahlbereich zeichnen und darin alle Objekte einschließen, die ausgewählt werden sollen.
	<b>Pinselauswahl:</b> Mit dem Pinsel über die Objekte fahren, die ausgewählt werden sollen.
<b>Auswahlmodi</b>	
Aktivieren Sie den Modus, der für die Auswahl verwendet werden soll.	
	<b>Auswählen durch einmaliges Antippen:</b> Objekte antippen, um diese auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben.
	<b>Zur Auswahl hinzufügen:</b> Die ausgewählten Objekte werden der aktuellen Auswahl hinzugefügt.
	<b>Aus der Auswahl entfernen:</b> Die ausgewählten Objekte werden aus der aktuellen Auswahl entfernt.

	<p><b>Modus Objekt(e) bewegen</b></p> <p>Werkzeuge zur präzisen Bewegung von Objekten innerhalb des Stickbereichs des und Stickrahmens.</p>
	<p><b>Bewegen</b>  <b>Rechts</b>  <b>, Links,</b>  <b>Oben,</b>  <b>Unten:</b></p> <p>Auf die Pfeile tippen, um die ausgewählten Objekte in die entsprechende Richtung zu bewegen. Schrittwert, für die Bewegungsdistanz in der Anzeige ändern ist möglich.</p>
	<p><b>Vertikal spiegeln:</b> Spiegelt die ausgewählte Objekte vertikal.</p>
	<p><b>Horizontal spiegeln:</b> Spiegelt die ausgewählte Objekte horizontal.</p>

**Dichte:** Diese Option  erscheint nach der Auswahl eines Objekts oder des gesamten Musters. Zum Bearbeiten der Stichtichte, tippen Sie auf die Option , damit die Einstellungsleiste erscheint.

- **Dichte anpassen:**  Adjust density 

Standardmäßig ist das Kontrollkästchen "Dichte anpassen" aktiviert und ermöglicht die Anpassung der Dichte des/der ausgewählten Objekts/Objekte. Den Schieberegler ziehen, um die Dichte der ausgewählten Objekte zu erhöhen oder verringern.

Die folgende Meldung erscheint und weist Sie darauf hin, dass Sie mit Ihren Änderungen vorsichtig sein sollten, um die Qualität der Stickerei zu erhalten.



*Das Stickmuster enthält nur Objekte mit Stichdaten. Bei einem oder mehreren dieser Objekte wurde die Dichte verändert. Das kann zu widersprüchlichen Ergebnissen führen.*

Wurden mehrere Objekte ausgewählt, dann zeigt die **Option Dichte** zunächst einen Durchschnittswert an, der der prozentualen Dichteänderungen der einzelnen Objekte entspricht. Dabei wird die Anzahl der Stiche als Gewichtung verwendet. Wenn Sie den Dichteschieberegler ziehen, dann wird die Dichte jedes ausgewählten Objekts zurückgesetzt und ihnen ein neuer Wert zugewiesen.

- **Anpassung der Dichte deaktivieren:**  Adjust density 

Durch Antippen auf das Kontrollkästchen wird das Werkzeug zur Anpassung der Dichte deaktiviert.

Sobald es deaktiviert ist, wird die Dichte der ausgewählten Objekte zurückgesetzt. Soll die Dichte eines bestimmten Objekts nicht geändert werden, einfach dieses Objekt auswählen und die Option Dichte anpassen deaktivieren.

- **Zwischenstatus der Dichte:**

Enthält Ihre Auswahl Objekte, deren Status Dichte anpassen aktiviert und andere deren Status Dichte anpassen deaktiviert ist, dann befindet sich das Kontrollkästchen Dichte anpassen in einem Zwischenzustand. Durch Ziehen des Schiebereglers können Sie nur die Objekte anpassen, bei denen die Option "Dichte anpassen" aktiviert ist.

**Wichtig:** Text-/Schriftobjekte, die mit dem Werkzeug "Textbearbeitung" erstellt wurden, sind von der Option "Dichte anpassen" ausgenommen.

**Garnfarbe auswählen:** Die Garnfarbe, die geändert werden soll antippen. Die Farbe aus den verfügbaren Farben auswählen um diese zu übernehmen.



Dieser Werkzeugkasten enthält alle Werkzeuge zum Bearbeiten von Stichen. Sobald ein Stich angetippt wird, erscheint ein rosa Kreuz im Arbeitsbereich, das den aktuellen Stich anzeigt. Seine Position wird durch Ziehen des Stichts verändert oder ein anderer Stich durch Antippen ausgewählt.



**Garnfarbe:** Das Symbol zeigt die Farbe des aktuellen Objekts an.  
Die Farbe antippen, um sie zu ändern.



**Sonderfunktion Fadenschneiden:**

Fügt dem aktuellen Stich die Fadenabschnitt-Sonderfunktion hinzu.  
Diese Sonderfunktion aktiviert das Fadenschneidewerkzeug der Maschine, um es im Muster anzuwenden,

1. Das Muster in der Nähe des Stiches antippen, auf den die Funktion angewendet werden soll.
2. Den Pfeil "**Zwischen Stichen navigieren**" verwenden, um genau zu dem Stich zu gelangen, der geschnitten werden soll.
3. Zum Anwenden auf das Symbol für die **Sonderfunktion "Fadenschneiden"** tippen.

Wird die Sonderfunktion auf den aktuellen Stich angewendet, dann erscheint sie in der Symbolleiste das Symbol mit grauem Hintergrund. Um es zu entfernen erneut darauf tippen.

Auf der Maschine muss die **Einstellung Schneiden** unter **Stickerei-Einstellungen** (siehe Seite 2/5), aktiviert sein, damit es richtig funktioniert.

**Hinweis:** Auch wenn der **Schneidebefehl der Nähmaschine** ausgeschaltet. - **OFF** - ist, können Fäden geschnitten werden, wenn die **Sonderfunktion Fadenabschneiden** aktiviert ist. Dies hängt mit der Einstellung der **Sprungfaden-Schnittlänge** der Stickmaschine zusammen.



**Sonderfunktion Stop:** Fügt dem aktuellen Stich die Sonderfunktion Stop hinzu.

Ihr wichtigster Zweck ist, die Maschine aus einem anderen Anlass als einem Farbwechsel zu stoppen. Wird hauptsächlich für Applikationen verwendet, aber auch z. B. zum Hinzufügen von Haaren bei Puppen im Stickrahmen und andere kreative Dinge.

Diese spezielle Funktion stoppt die Maschine, wenn diese den Stich erreicht, an dem sie eingesetzt wurde.

So auf das Motiv anwenden:

1. Zuerst auf das Muster in der Nähe des Stichts antippen, wo der Stop hinzugefügt werden soll.
2. Dazu den Pfeil **Zwischen Stichen navigieren** verwenden, um genau zum richtigen Stich zu gelangen.
3. Auf das Symbol der **Sonderfunktion Stop** tippen, um diese anzuwenden.

Wurde die Sonderfunktion Stop auf den aktuellen Stich angewendet, erscheint sie in der Symbolleiste mit grauem Hintergrund. Erneutes darauf tippen, deaktiviert die Funktion wieder.

**Wichtig:** Um diese Funktion nutzen zu können, müssen die Stickerei-Einstellungen der Maschine angepasst werden.

**Fadenschneiden und stoppen:** Fortlaufende Farbgruppierung [**AUS / OFF**] und Schneiden bei Farbwechsel/Ende [**EIN / ON**].

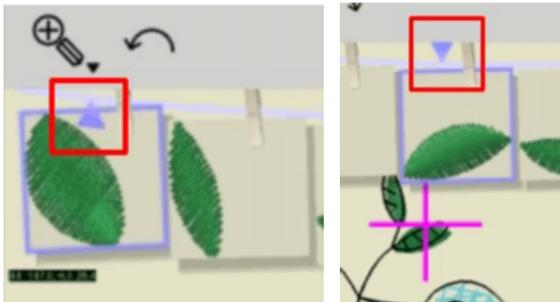
**Stop ohne Fadenabschneiden:** Fortlaufende Farbgruppierung [**AUS / OFF**] und Schneiden bei Farbwechsel/Ende [**AUS / OFF**].

**Einstellungen:**

- Die Einstellung **Fortlaufende Farbgruppierung** befindet sich in den Stickeinstellungen der Maschine (1. Seite).
- Die Einstellung **Schneiden bei Farbwechsel/Ende** befindet sich in den Stickeinstellungen der Maschine (2. Seite).

	<b>Aktuellen Stich entfernen:</b> Entfernt den aktuellen Stich aus dem Muster.
	<b>Neuen Stich hinzufügen:</b> Fügt bei jedem Tippen, einen Stich vor dem aktuellen Stich hinzu.
	<b>Zwischen Stichen navigieren:</b> Tippen Sie darauf, um den Cursor zum nächsten oder vorherigen Stich zu bewegen. Für eine schnellere Navigation verwenden Sie den Schieberegler.

Die Position des aktuellen Stiches wird auch im Auswahlrahmen am oberen Bildschirmrand mit einem Pfeil gekennzeichnet.



Der Pfeil zeigt nach oben, am Bildschirmrand oder am Ende der Auswahl nach unten, wenn die Auswahl sich in der Mitte befindet.

Wenn Sie sich auf das Ende oder den Anfang des Objekts zubewegen, wandert der Pfeil auf der oberen Kante des aktuellen Objekts entlang.

Indem Sie an den hängenden Objekten nach links oder rechts ziehen, können Sie sich schneller zwischen den Stichen bewegen, je nachdem, ob es vorwärts oder rückwärts gehen soll. Das funktioniert nur, im Modus Stichbearbeitung.

### Bearbeitung von Stoffen und Garnen

Mit dieser Werkzeugpalette können Sie Stoff- und Garnfarben ändern.

#### Registrierkarte Garn

**Garnfarben des Musters:** Listet die Farben auf, die derzeit im Entwurf verwendet werden.

#### Verfügbare Garnfarben:

Die Farben aus den aktiven Garnfarbkarten werden neben den Farben des Musters angezeigt.



Garnhersteller Farbkarte:  
Garnfarbkarten zu den verfügbaren Farben Hinzufügen oder Entfernen.

#### Registerkarte Stoff

**Stoff-Farben:** Zeigt die verfügbaren Stofffarben an. Die aktive Farbe ist markiert.

**Stoffe:** Zeigt alle verfügbaren Stoffe an. Nach links oder rechts ziehen, um weitere anzuzeigen.

### Text Bearbeiten

Text zu Entwürfen hinzufügen. Dazu den Cursor an die Stelle bewegen.

**Textfeld:** Text, der gestickt werden soll eingeben.

**Schriftart:** Schriftart aus den verfügbaren vordigitalisierten Schriftarten auswählen.

Einige Zeichen und Symbole, die nicht in der Schriftart enthalten sind, werden möglicherweise verzerrt oder durch ein Rechteck ersetzt, wenn die Schriftart verwendet wird.

**Schriftgröße:** Größe des ausgewählten Textes ändern, durch ziehen des Schiebereglers.

<b>Text Kontrollpunkte:</b>	
	<b>Einzelner Einfügepunkt:</b> Fügt Text horizontal von der Cursorposition ein.
	<b>2-Punkt-Linie:</b> Fügt Text auf einer 2-Punkt-Linie ein. Punkte können durch Ziehen verschoben werden, um die Länge der Linie und ihre Neigung zu ändern. Die Textgröße bleibt unabhängig von der Zeilenlänge unverändert, und der Text wird auf der Linie positioniert, entsprechend der ausgewählten Option Textausrichtung.
	<b>3-Punkt-Bogen:</b> Fügt Text auf einem 3-Punkt-Bogen ein. Um die Größe und die Krümmung des Bogens zu ändern, werden die Punkte durch ziehen auf dem Bildschirm verschoben. Die Textgröße bleibt unverändert unabhängig von der Krümmung, aber die Position der Zeichen auf der Kurve ändert sich entsprechend. Die Textausrichtung wird mit dem entsprechenden Werkzeug eingestellt, und wird nicht von der Größe des Bogens beeinflusst.
<b>Textausrichtung:</b> Funktioniert nur bei eingefügtem Text auf 2-Punkt-Linie und 3-Punkt-Bogen.	
	<b>Linksbündig:</b> Antippen, um den Text linksbündig auszurichten.
	<b>Mittig ausrichten:</b> Antippen, um den Text mittig auszurichten.
	<b>Rechtsbündig:</b> Antippen, um Text rechtsbündig auszurichten.
	<b>Zeichen trimmen:</b> Fügt einen Fadenschnitt zwischen den Zeichen ein.
	<b>Text aufbrechen:</b> Bricht Text auseinander, um Zeichen zu trennen.
<b>Textfarbe:</b> Ändert die Schriftfarbe.	

<b>Erstellen von Anordnungen</b> 	
Dieses Werkzeug erstellt eine rechteckige Anordnung des gesamten Musters. Wenn jedoch die Stichzahl des mit der Anordnung erstellten Musters zu groß ist, erscheint eine Meldung, die das verhindert.	
	<b>Abstand horizontal:</b> Bestimmt den Abstand zwischen den horizontalen Wiederholungen.
	<b>Vertikaler Abstand:</b> Bestimmt den Abstand zwischen den vertikalen Wiederholungen.
	<b>Horizontale Wiederholungen:</b> Bestimmt die Anzahl der gewünschten horizontalen Wiederholungen.
	<b>Vertikale Wiederholungen:</b> Bestimmt die Anzahl der gewünschten vertikalen Wiederholungen.
<b>Farbwechsel reduzieren:</b> Gruppert Objekte nach Farben, um Farbwechsel zu reduzieren. Nach dem Einstellung der oben genannten Parameter den Knopf <b>Übernehmen / Apply</b> antippen, um diese anzuwenden.	

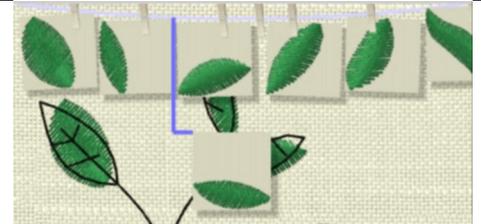
	 <p>Rahmen</p> <p>Mit diesem Werkzeug wird der zu verwendende Rahmen ausgewählt und justieren. Durch Ziehen ändert sich die Position des Rahmens.</p> <p>Beim Verschieben des Rahmens in eine neue Position werden rote Linien angezeigt, wenn das Muster an der vertikalen oder horizontalen Achse einrastet, die durch den Mittelpunkt des Rahmens verläuft. Dies ist ein visuelles Hilfsmittel (Richtlinie), das dem Benutzer hilft, die Mitte des Rahmens im Verhältnis zum Entwurf zu bestimmen und diesen genau zu positionieren.</p>
	<p><b>Rahmen auswählen:</b> Den gewünschten <b>Rahmen</b> antippen, um ihn auszuwählen.</p>
	<p><b>An Rahmen anpassen:</b> Ändert automatisch die Größe des Entwurfs und passt ihn an den aktuell ausgewählten Stickrahmen an. Die Stiche werden automatisch so reproduziert, dass die neue Größe des Musters den Rahmen ausfüllt, wobei die gleiche Stichdichte beibehalten wird. Möglicherweise muss diese Option mehrmals angewendet werden, damit es in den Rahmen passt.</p> <p>Wenn die Dichte <b>nicht</b> automatisch angepasst werden soll, muss zuerst die Option <b>Dichte anpassen</b> in <b>Objektauswahl und -bearbeitung</b> deaktiviert und dann die Option <b>An Rahmen anpassen</b> aktiviert werden. Wie die Option <b>Dichte anpassen</b> deaktiviert wird, wird im Abschnitt <b>Dichte</b> beschrieben.</p> <p><b>Wichtig:</b> Nach der Anwendung dieser Option hat das Muster einen Abstand von mindestens 0,4mm zu jeder Stickrahmenseite, die durch den Stickbereich des Stickrahmens bestimmt wird. Außerdem werden beim Verkleinern des Objekts alle Stiche unter 0,5 mm entfernt, die keine Fix-/Lockstiche sind.</p>
	<p><b>Drehen gegen den Uhrzeigersinn:</b> Dreht den Stickrahmen gegen den Uhrzeigersinn.</p>
	<p><b>Drehen im Uhrzeigersinn:</b> Dreht den Stickrahmen im Uhrzeigersinn.</p>
<p>Langsam Neuzeichnen </p>	
	<p><b>Start/</b>  <b>Pause:</b> Startet oder pausiert die Sticksimulation.</p>
<p><b>Simulationsgeschwindigkeit:</b> Steuert die Geschwindigkeit der simulierten Stickmaschine. Mit dem Schieberegler wird die Simulationsgeschwindigkeit in spm (Stiche pro Minute) eingestellt.</p>	
	<p><b>Stickrahmen/Nadelbewegung:</b> Legt fest, ob die Nadelbewegung oder die Bewegung des Stickrahmens simuliert werden soll.</p>
<p><b>6.3 Entwurfsbereich</b></p> <p>Im Entwurfsbereich gibt es einige weitere Werkzeuge</p>	
<p><b>Abmessungen:</b> Die Abmessungen des Musters werden immer an der rechten Unterseite des Musters angezeigt. Auf der rechten Seite steht die Höhe des Musters und an der Unterseite die Breite des Musters. Auf dem Startbildschirm der App kann das Maßsystem in den <b>Einstellungen / Preferences</b> geändert werden.</p>	
	<p><b>Messen:</b> In der unteren rechten Ecke erscheint sich das Messwerkzeug. Antippen aktiviert es.</p>
<p><b>Größe/Winkel ändern:</b> Durch ziehen der Maßrolle in Richtung der horizontalen Achse des Maßes kann die Größe geändert werden. Winkel durch Ziehen in Richtung der vertikalen Achse. Die App erlaubt es, mit der Messung außerhalb des Bildschirms zu starten. Mit dieser Technik kann der Benutzer das Maß auf unbestimmte Größe zu erweitern.</p> <p><b>Messung verschieben:</b> Ziehen des abgerollten Teils des Maßbandes verschiebt die Position der Messung.</p>	

**Ausblenden:** Durch Antippen der Maßrolle oder des Symbols , wird dieses ausgeblendet.

**Größe ändern:** Sobald ein Objekt des Entwurfs ausgewählt ist, werden rundherum Griffe zur Größenänderung angezeigt. Mit den Griffen kann die Größe der ausgewählten Objekte verändert werden, durch ziehen in die entsprechende Richtung (horizontal, vertikal oder diagonal). Die Dichte des Stickmusters wird (automatisch) entsprechend angepasst.

**Wichtig:** Wird das Objekt verkleinert, dann werden alle Stiche unter 0,5 mm, die keine Fix-/Lockstiche sind, entfernt.

**Neu ordnen:** Oben im Entwurfsbereich befinden sich Objekte, an einem Seil hängend in der Reihenfolge, in der sie gestickt werden sollen. Durch Ziehen können diese, vor oder nach dem gewünschten Objekt neu angeordnet werden. Eine vertikale Linie erscheint, die anzeigt, wo das/die Objekt(e) positioniert wird/werden, wenn es/sie losgelassen wird. Die leere Wäscheklammer zeigt die ursprüngliche Position des Objekts an.



Dies ist möglich, wenn die Option **Objektauswahl und -bearbeitung** aktiviert ist.

**Drehen und Neigen/Verschieben:** Bei jeder Auswahl von Objekten aus dem Entwurf werden Griffe zur Größenänderung um diese herum angezeigt. Antippen eines dieser Griffe, verwandelt sie in Griffe zum **Drehen** und **Neigen**.

Ziehen der Drehgriffe (vier Eckgriffe), dreht die ausgewählten Objekte.

Durch Ziehen der Neigungs-/Schrägstellungsgriffe (vier mittlere Seitengriffe) werden die ausgewählten Objekte geneigt.

Der Mittelpunkt der Drehung / Schrägstellung kann mit dem Griff, in der Mitte der Auswahl an die gewünschte Position gezogen werden.

## 7. Muster an die Maschine senden

Durch Tippen auf das Symbol An Maschine senden  wird ein Dialogfeld angezeigt, dort wählen Sie aus, ob die Datei auf dem eingebauten Laufwerk der Stickmaschine, auf dem USB 1-Laufwerk oder USB 2-Laufwerk gespeichert werden soll. Das Maschinensymbol  zeigt dann beschäftigt an, wenn die App versucht, auf Inhalte der Stickmaschine zuzugreifen.

Die Option **Bereit zum Sticken** ist nur verfügbar, wenn sich die Maschine im Stickmodus befindet.

Im Dialogfeld neben den Ordnern kann das Symbol ">" stehen, das darüber informiert, Unterordner in dem betreffenden Ordner vorhanden sein können. Wenn nach dem Antippen keine Unterordner erscheinen, wird das Symbol ">" verschwinden. Das ">"-Symbol erscheint jedoch wieder, wenn die Anwendung neu gestartet wird, und zwar neben dem gleichen Ordner.

**Wichtig:** Wenn mehr als eine Näh-/Stickmaschine mit demselben WLAN verbunden ist, erscheint ein Dialogfeld zur Auswahl der Maschine. Auch wenn eine Nähmaschine mit demselben Namen angeschlossen ist, werden die letzten 4 Ziffern der MAC-Adresse an das Ende des Namens angehängt.

Alle Muster werden in das Dateiformat ".JPX" umgewandelt, wenn sie an die Stickmaschine gesendet werden.

### 7.1 Stickmaschine

Das Muster wird an die Maschine gesendet, und der Stickvorgang kann in der App verfolgt werden. Der Dialog zur Maschinenüberwachung wird angezeigt:

**Obere Leiste:** In der oberen Leiste ist der aktuelle **Status** des Stickvorgangs zu sehen. Durch Klicken auf das Symbol , kehren Sie zum vorherigen Status der Anwendung zurück.

**Entwurfsansicht:** Die Sticksimulationen und die Meldungen, die darüber informieren, wie mit der Stickmaschine interagiert werden muss, um das Muster richtig zu sticken, werden hier angezeigt.

**Beachten Sie,** Der Prozess **startet** und **stoppt** nur über die Bedienelemente der Maschine.

**Untere Leiste:** Die untere Leiste zeigt folgendes an:

- Den aktuellen Stich.
- Die aktuelle Lage aus allen Lagen.
- Die aktuelle Maschinengeschwindigkeit in Stichen pro Minute.
- Die Garnfarbe, die gerade verwendet wird.
- Alle Garnfarben und ihre Reihenfolge, indem Sie auf das Symbol  tippen.
- Ein Balken, der visuell die Reihenfolge der Garnfarben und den Fortschritt des Stickvorgangs anzeigt.

## 7.2 Eingebautes Laufwerk, USB 1 Laufwerk und USB 2 Laufwerk

Durch Auswahl einer dieser drei Optionen wird der Entwurf an die gewünschten Speicherorte des Geräts gesendet.

**Wichtig:** Wenn auf der Stickmaschine der Bildschirm "Datei öffnen" angezeigt wird, werden die Muster "Eingebautes Laufwerk", "USB 1-Laufwerk" und "USB 2-Laufwerk" im Browser möglicherweise nicht korrekt angezeigt.

Bitte schließen Sie den Bildschirm "Datei geöffnet" an der Stickmaschine und führen Sie dann "Aktualisieren" aus. Sie finden die Option "Aktualisieren" in der oberen Leiste der Anwendungen unter dem Symbol  Optionen.

### Eingebautes Laufwerk:

Hier können die Ordner der Stickmaschine durchsucht und das Muster an dem gewünschten Ort gespeichert werden. Im selben Dialogfeld wird auch der **Dateiname** des Musters festgelegt, das gesendet werden soll. Tippen Sie auf "Senden", schickt das Muster an die Maschine.

### USB 1 Laufwerk:

Hier können die Ordner des USB 1 Laufwerks durchsucht und das Muster im gewünschten Ordner gespeichert werden. Im selben Dialogfeld wird auch der **Dateiname** des zu sendenden Musters festgelegt. Anschließend auf Senden tippen, um das Muster an das USB 1-Laufwerk zu senden.

### USB 2 Laufwerk:

Hier können die Ordner des USB 2 Laufwerks durchsucht und das Muster im gewünschten Ordner gespeichert werden. Im selben Dialogfeld wird auch der **Dateiname** des zu sendenden Musters festgelegt. Anschließend auf Senden tippen, um das Muster an den USB 2 Laufwerk zu senden.

Nur über das Bedienfeld der Stickmaschine kann auf die gesendeten Motive zugegriffen und diese gestickt werden. Die Maschinenüberwachungsfunktion ist nicht verfügbar, wenn das Muster im lokalen Speicher der Stickmaschine gespeichert wird.