Wilcom TrueSizer

Musterchaos

Sicher haben Sie das auch schon erlebt. Sie haben Muster gekauft oder als Freebie geladen und dann im eigenen Programm geöffnet. Und dann erscheint das Muster anders als im Original gesehen.

Was ist passiert? Ein Digitalisierungsprogramm versucht beim Öffnen einer Stickdatei die ursprünglichen Stiche wieder herzustellen. Das kann allerdings daran scheitern, dass das Programm das Objekt mit den Originaldaten nicht zu 100% erkennt, da eine Technik zur Anwendung kommt, die im eigenen Programm anders digitalisiert wird oder gar nicht als Stichtechnik vorhanden ist. So kann es passieren, das alle Füllmuster auf eine Standardfüllung gesetzt werden, oder Stickbereiche in Einzelstiche oder mehrere Blöcke zerlegt erscheinen.

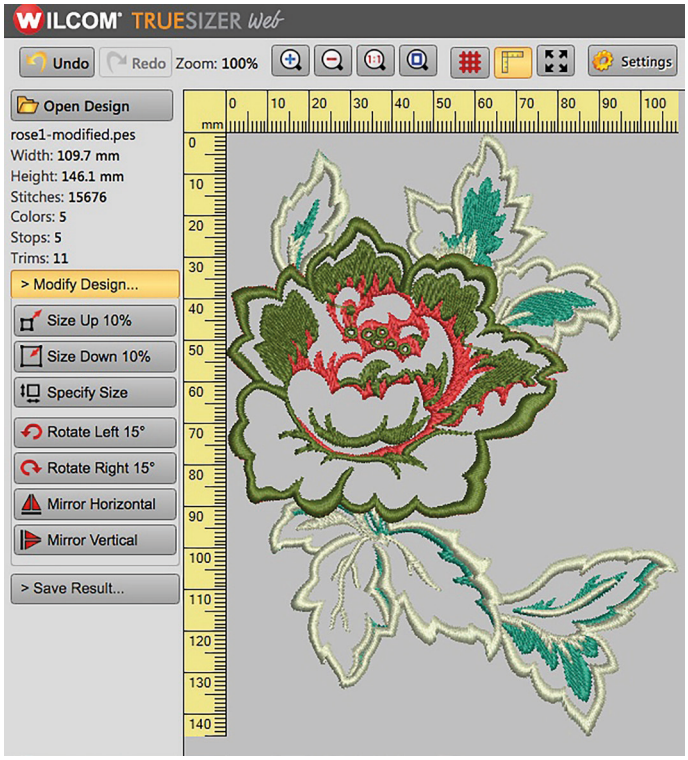
In einem solchen Fall werden sogenannte Kovertierungsprogramme sehr hilfreich, da diese die Muster stichgenau umwandeln, ohne die Strukturen zu verändern. Wir befassen uns in dieser Ausgabe mit einem sehr hilfreichen Programm, dem

Wilcom TrueSizer

einem Programm, das viele Dateiformate öffnet und die Muster in andere Formate konvertiert.

Der Wilcom TrueSizer ist in drei Varianten erhältlich:

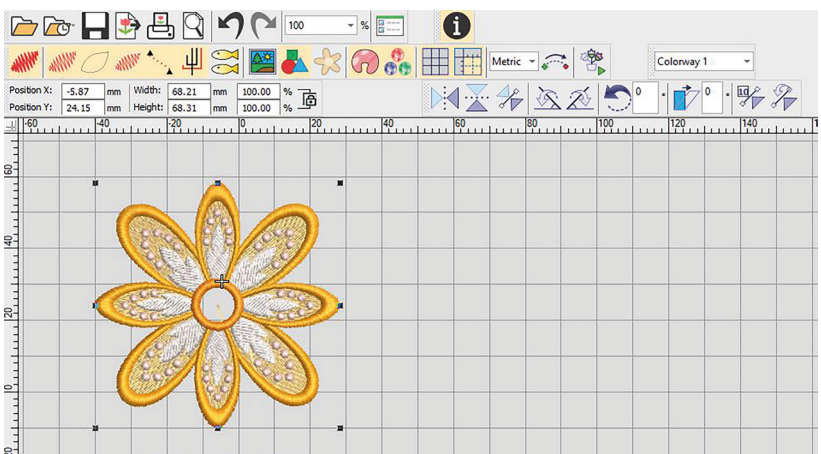
1. Kostenfreie Webversion, die sowohl auf Windows als auch MAC Rechnern läuft. Während der Sitzung arbeitet der Anwender in einem Webbrowser wie Chrome, Safari oder Explorer. Öffnet und speichert die gängigen Formate *.PES, *.SEW, *.JEF, *.HUS, *PCS, *.XXX, *.DST und *EXP (Melco). Angezeigt werden die Maße, Stichanzahl, Farbanzahl, die Stopps und die Fadenschnitte. Vor dem Speichern kann ein Muster gespiegelt, gedreht oder skaliert werden. Da sich die Stichzahl nicht anpasst, ist die Skalierung optimal auf 10% plus oder minus voreingestellt. Die Webversion ist dann am Besten geeignet, wenn Sie nur ein Motiv schnell konvertieren wollen.



Oberfläche der Webversion.

2. Kostenfreie Arbeitsplatzversion, hier nur für Windows-Rechner. Der Anwender benötigt keinen Web-Zugang. Diese Version öffnet weitaus mehr Stickformate. So zum Beispiel *.EXP für Bernina, *.VP3, diverse *.ART, Kreuzstich *.EMX. Und auch beim Speichern stehen weitaus mehr Formate zur Verfügung. Werden Stickdateien in den Objektformaten *.JAN, *.EMB oder *.ART geladen, lassen sich diese ohne Verlust der Stichqualität vergrößern und verkleinern. Mehr zu den Dateiformaten finden Sie in einem weiteren Beitrag in diesem Heft.

3. Kostenpflichtige Arbeitsplatzversion, ebenfalls nur für Windows Rechner. Gegenüber der kostenfreien Version sind weitere Funktionen für die Darstellung auf Bekleidung, in Rahmen und Arbeiten mit mehreren Motiven und Farbpaletten vorhanden.



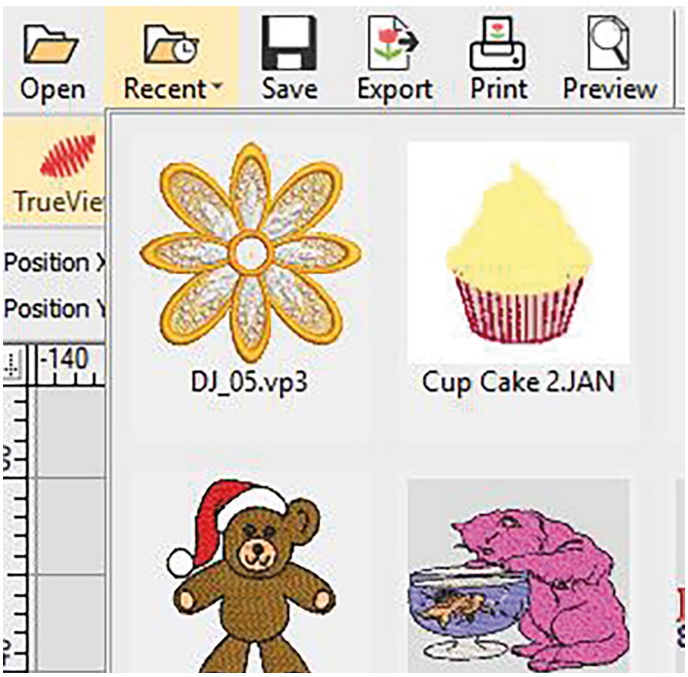
Oberfläche der kostenfreien Arbeitsplatzversion.

TrueSizer Pro ähnlich.

Wir möchten Ihnen anhand der Desktop-Version den Gebrauch der Software in den gängigsten Funktionen für den Standardbereich erläutern. Im Programm stecken für professionelle Anwender noch weitere Funktionen, die allerdings Kenntnisse über das Punchen voraussetzen. Zunächst müssen Sie dazu das Programm installieren.

Alle drei Versionen finden Sie auf der Website der Firma Wilcom (www.wilcom.com/de-de/produkte). Gehen Sie dort auf das Symbol TrueSizer und dann auf „Freier True Sizer". Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm aus, welche der beiden Versionen Sie nutzen möchten, hier Desktop. Auf der nächsten Seite setzen Sie einen Haken bei Desktop. Beantworten Sie die Fragen und klicken Sie am Schluss auf „Submit". Laden Sie dann die Software herunter und installieren Sie diese. Sie müssen das Programm registrieren, damit es genutzt werden kann. Ist alles korrekt installiert, wird auf Ihrem Desktop das folgende Symbol sichtbar:

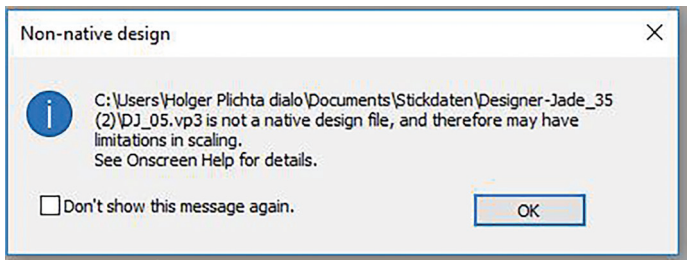
Durch Doppelklick auf das Symbol startet der TrueSizer und es erscheint der Arbeitsbildschirm, dessen Menüleisten wir uns jetzt etwas genauer ansehen. Dazu benötigen wir ein Muster. Gehen Sie dazu auf OPEN, anschließend auf einen Ordner mit Mustern, entweder auf Ihrem PC oder einem USB Speicher, und öffnen Sie das Muster. Hatten Sie bereits mit dem TrueSizer ein Muster geöffnet, erscheint es in einer Vorschau über das Icon RECENT. Klicken Sie einfach auf das Muster in der Vorschau.



HINWEIS: Stammt die Datei von einem USB-Medium und dieses ist nicht angeschlossen, wird diese nicht angezeigt.

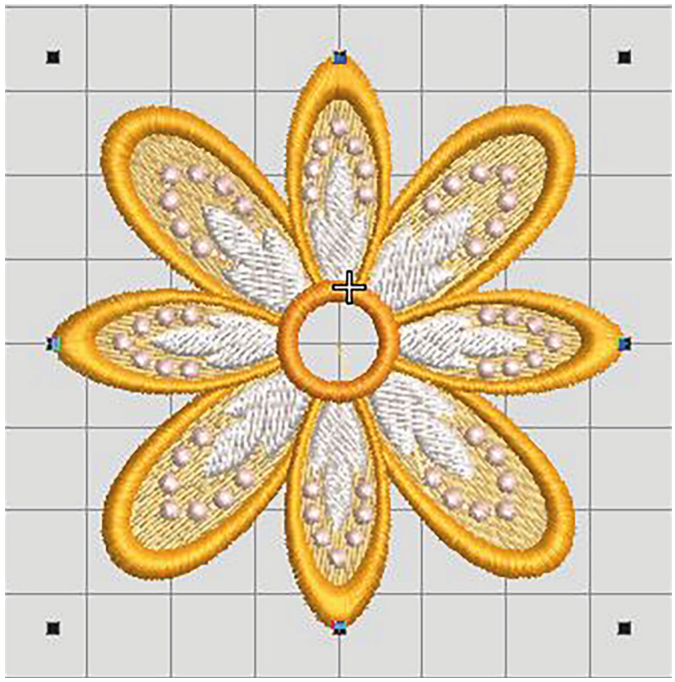
Es erscheint ein rotes „X" und der Name der Datei. Sie kann nicht geöffnet werden.

Haben Sie jetzt eine Stichdatei gewählt, zum Beispiel eine *.VP3 Datei, erscheint folgendes Fenster:



Hier erfolgt der Hinweis, dass es sich nicht um eine Ursprungsdatei von Wilcom (*.JAN, *.EMB) handelt und beim Skalieren die Datei Qualitätsverluste erleiden kann. Wollen Sie künftig diesen Hinweis nicht angezeigt bekommen, so klicken Sie in das Kästchen links.

Das von Ihnen gewählte Muster erscheint auf dem Bildschirm und Sie können damit arbeiten.



Ansichtsleiste

Mit den Icons wählen Sie, wie die Anzeige erfolgt.

1. TrueView: Zeigt das Muster als reale Stickerei an.
2. Stitches: Zeigt das Muster mit Stichen an.
3. Outlines: Zeigt Objektrandlinien in einer Objektdatei (Zum Beispiel *.JAN) an.
4. Points: Zeigt die Einstichpunkte der Nadel an.

5. Connectors: Zeigt die Sprungstiche an.
6. Functions: Zeigt Funktionsstiche wie Vernähen, Farbwechsel, Schnitt in einer Objektdatei (Zum Beispiel *.JAN) an.
7. Repeat: Hier können Sie ein Muster in Wiederholung betrachten. Durch einen Rechtsklick auf das Icon öffnet sich ein Fenster zur Eingabe der Wiederholungen. Praktisch zur Vorschau eines Endlosmusters.
HINWEIS: Hieraus kann keine Stickdatei erzeugt werden.

Bild- / Effektvorschau

Mit den Icons wählen Sie, welche Bild- oder Effektbereiche gezeigt werden. Dies geht oft nur bei einer Objektdatei (Zum Beispiel *.EMB, *.EMD, *.JAN)

1. Bitmaps: Blendet Pixelbilder ein oder aus.
2. Vectors: Blendet Vektorbilder ein oder aus.
3. Dim: Bilder werden um 50% blasser. Stiche werden besser sichtbar.
4. Appliqué: Applikationsstoffe werden angezeigt.
5. Bling: Strasssteine werden angezeigt.

Gitternetz / Maßeinheit / Start- und Endpunkt

Mit den Icons legen Sie optische Hilfen fest.

1. Grid: Blendet das Gitternetz ein oder aus.
2. Rulers: Blendet die Lineale ein oder aus.
Für 1 und 2 gilt: Durch einen Rechtsklick öffnet sich ein Fenster. Darin werden Einstellungen für das Gitternetz möglich.

Ein Linksklick in ein Lineal aktiviert eine Hilfslinie. An dieser können Muster angelagert oder ausgerichtet werden. Zum Löschen einer Hilfslinie müssen Sie den gelben Pfeil im Lineal in die linke obere Ecke der Lineale ziehen. Diese Funktion steht auch in den Programmen von Janome und Bernina zur Verfügung.

3. Auswahlfeld für die Maßeinheit (metrisch/U.S.) der Oberfläche. So können Maße von Anleitungen aus amerikanischen Magazinen übernommen werden.
4. Wechselt vom Startpunkt zum Endpunkt des Musters. Durch einen Rechtsklick öffnet sich ein Fenster. Darin werden Einstellungen für diese beiden Punkte möglich.
HINWEIS: Bei den Punkten 1 bis 4 nur Änderungen durchführen, wenn die Funktionen eindeutig benötigt werden.

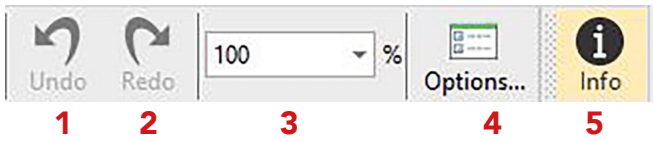
Sticksimulation / Farbfolge

Mit den Icons starten Sie Ansichten.

1. Stitch Player: Er stickt das Muster visuell auf dem Bildschirm ab und dient der Kontrolle des Stickablaufs.
2. Colorway: Anzeige der Farbfolge. Sind bei einem Stickmuster mehrere Farbfolgen hinterlegt, können diese zur Ansicht abgerufen werden.

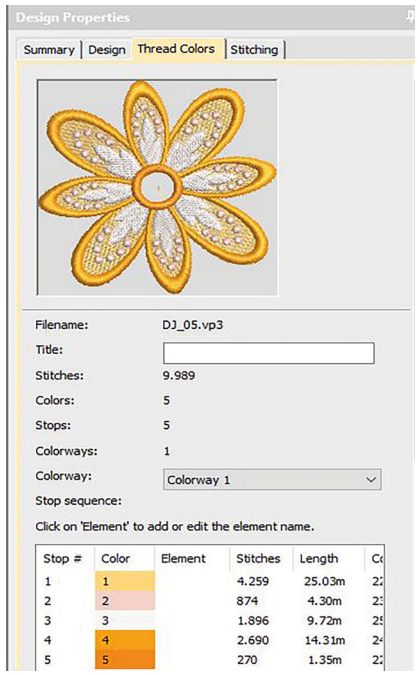
Aktionsleiste

Mit den Icons aktivieren Sie hilfreiche Vorgänge.



1. Undo: Geht um einen Schritt zurück.
2. Redo: Stellt einen Schritt zurück wieder her.
3. %: Auswahl der Größe der Ansicht.
4. Options: Öffnet ein Fenster zur Eingabe individueller Einstellungen. Diese werden dauerhaft gespeichert.
5. Info: Startet eine Übersicht des Stickmusters mit vielen Informationen und Eingabefeldern für eigene Daten zum Muster.

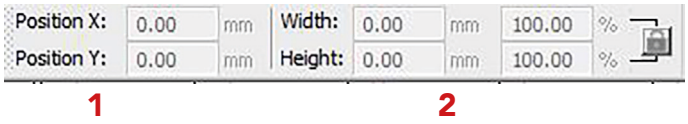
Im Reiter THREAD COLORS stehen Informationen bereit, die Ihnen Details zu den Stickfäden geben. Dazu gehören unter anderem die Anzahl der Stiche pro Farbe, der Garnverbrauch pro Farbe in Metern (ausgehend von einem Stickfaden der Stärke 40) sowie Gesamtzahl der Farben.



Alle bisher genannten Funktionen dienen ausschließlich der Ansicht, Kontrolle und Vorschau des auf dem Bildschirm gezeigten Stickmusters. Alle nachfolgenden Funktionen haben Einfluss auf die Größe, das Aussehen, die Position und Variation. ACHTUNG: Diese Änderungen werden beim Speichern oder dem Export in eine Stickdatei übernommen. Beachten Sie dies unbedingt, um eine Veränderung der Originaldatei zu verhindern.

Postion / Größe

Die Eingaben müssen numerisch erfolgen. Nehmen Sie zur Eingabe statt des Kommas einen Punkt, sonst wird der Wert nicht akzeptiert.



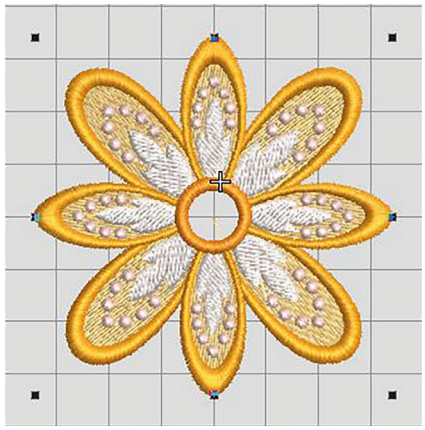
1. Position: Durch Eingabe eines größeren oder kleineren Wertes verschiebt sich das Stickmuster aus der Mitte. Mit der Eingabe 0.00/0.00 wird es zentriert.
2. Größe: Durch die Eingabe eines größeren oder kleineren Werts in mm wird die Größe des Musters verändert. Bei aktiviertem Schloss passt sich der andere Wert proportional an. Ist das Schloss geöffnet, sind die Breite und Höhe getrennt veränderbar.
ACHTUNG: Bei Stickdateien wie *.JEF, *.PES, *VP3 etc. werden bei der Größenänderung keine Stichdichten angepasst. Sie sollten daher die Größe maximal im Bereich +/- 15% ändern. Bei Objektdateien wie *.EMB oder *.JAN gleicht der TrueSizer die Dichten aus.

Spiegeln / Drehen / Abschrägen

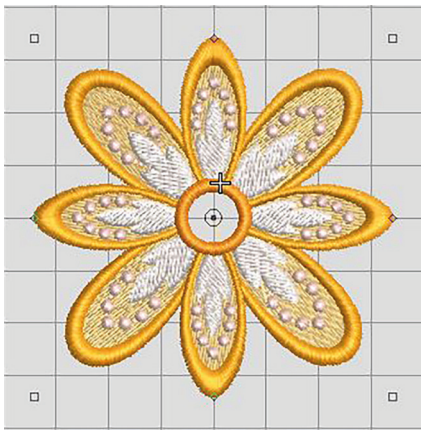
Mit den Icons werden Variationen aktiviert.

1. Mirror X: Spiegelt das Muster horizontal.
2. Mirror Y: Spiegelt das Muster vertikal.
3. Mirror Line: Das Muster wird an einer selbst bestimmten Linie gespiegelt.
4. Drehung: Drehen die Muster um 15° entgegen bzw. im Uhrzeigersinn.
5. °: Freie Eingabe eines Drehwinkels.
6. °: Freie Schrägung des Stickmusters orientiert an der Grundlinie.
7.1 Transform #: Das Muster wird an einer selbst bestimmten Linie gedreht und skaliert.
7.2 Transform Freely: Das Muster wird mit einer selbst bestimmten Linie verschoben. Wird zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt, ist eine Drehung im gleichen Arbeitsgang aktiviert. Diese Funktionen 7 sollten nur von Anwendern genutzt werden, die bereits Erfahrung mit dem Programm gesammelt haben.

Die Funktionen Größe, Drehen und Abschrägen lassen sich per Mausklick im Stickbild aktivieren. Klicken Sie auf das Stickmuster. Sie erhalten zunächst geschlossene Kontrollpunkte. Mit diesen können Sie durch Ziehen die Breite und Höhe des Musters verändern. Probieren Sie es einfach und gehen Sie bei Bedarf mit UNDO zurück.



Klicken Sie nochmals auf das Stickmuster. Die Kontrollpunkte erscheinen nun offen. Mit den Punkten in den Ecken kann das Muster gedreht, mit den Punkten an den Seiten abgeschrägt werden. Sobald Sie mit der Maus auf einen der Punkte kommen, erscheint ein Doppelpfeil. Probieren Sie auch diese Funktionen aus.



Der Drehpunkt in der Mitte wird angezeigt. Gehen Sie mit der Maus darauf. Es erscheint ein Kreuzcursor. Mit diesem verschieben Sie den Drehpunkt zum Beispiel an das Ende des unteren Blattes. Jetzt dreht sich das Muster um diesen Punkt.

Denken Sie bitte daran: Alles was Sie jetzt verändert haben, wirkt sich beim Speichern oder Exportieren als Stickdatei auf dieses Stickmuster aus..

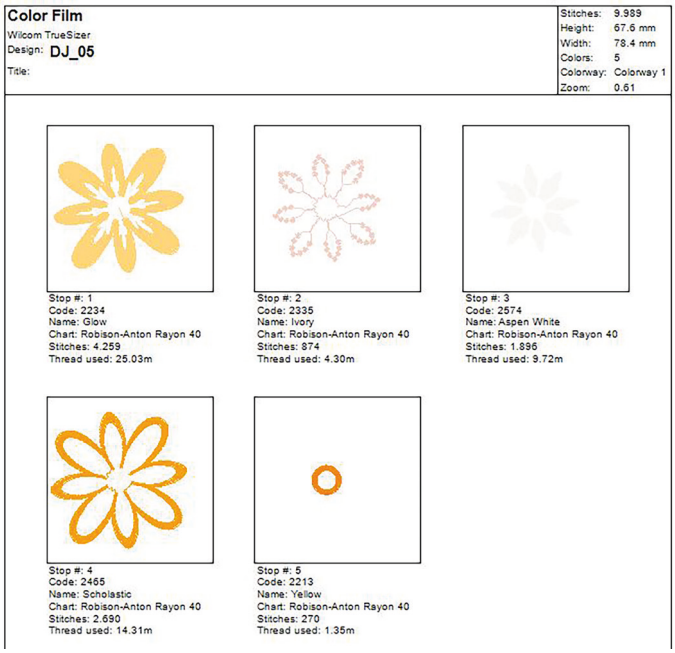
Als nächstes werfen wir einen Blick auf die Ausgabe und Speichertechniken sowie die Druckfunktion des Programms.

Ausgabe

Mit den Icons verwalten Sie die Dateien.

1. Open: Öffnet eine Datei von einem bekannten Speicherort auf Festplatte oder USB-Medium.
2. Recent: Auswahl auf einer Vorschau der zuletzt benutzten Stickmuster.
3. Save: Speichert das aktuell sichtbare Stickmuster als EMB-Objektdatei.
4. Export: Speichert das aktuell sichtbare Stickmuster in einem der angebotenen Dateiformate.
5. Print: Druckt das aktuell sichtbare Stickmuster in verschiedenen Varianten.
6. Preview: Startet die Druckvorschau und erlaubt eine persönliche Auswahl der Druckelemente.

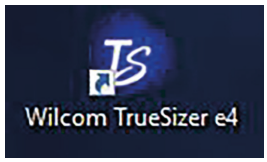
Nachfolgend sehen Sie einen Ausdruck der Farbfolge. Neben den Angaben zur Größe des Muster, der Stichzahl und des Namens, sehen Sie zu jeder Musterfarbe eine eigene Detailangabe. Dazu gehören die Farbnummer, der Farbname, der Hersteller des gewählten Garns, die Stichzahl im Muster sowie die Fadenmenge in Metern. Achtung: Die Menge ist immer für einen Faden der Stärke 40 angegeben.



Diese Anleitung ist hilfreich beim Konvertieren. **Bitte jedoch beachten**: Stickdesigns mit Copyright oder besonderen Regelungen dürfen auf diese Weise nicht verbreitet werden. Die Verwendung von gekauften Mustern oder mit Maschinen gelieferten Designs unterliegen den Nutzungsrechten des Herstellers bzw. der Marke. Alle gezeigten Motive sind Beispiele.

Beispiel für eine 1:1 Umsetzung

Ausgangsmuster ist eine VIP Datei.



Zielmuster ist eine JEF Datei. Die Farbänderung erfolgt durch die Auswahl einer anderen Garnmarke.