



4D Embroidery System

Introduktion

Programmet som denna introduktion refererar till kan ändras utan föregående meddelande. Stor omsorg har lagts ned för att innehållet i introduktionen ska vara korrekt.

Programmen som beskrivs i denna bok levereras under licensavtal och får bara användas i enlighet med villkoren i avtalet.

Windows är ett registrerat varumärke som tillhör Microsoft Corporation. Acrobat, Adobe PDF logo och Reader är registrerade varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Adobe Systems Incorporated i USA och/eller andra länder. Portions of digital image content © 2006 SERIF (Europe) Ltd. and its Licensors. Andra produktnamn som nämns i denna handbok kan vara varumärken eller registrerade varumärken som tillhör respektive företag. Härmed erkänns dessa varumärken.



Innehåll


Installation	1
Systeminnehåll.....	1
Programvaruinstallation.....	2
Registrering av programvaran	6
Aktivera dongeln	8
Uppdatering av programvaran.....	8
Introduktion.....	9
Kom igång	10
Hjälp och hur funktionen används	12
4D Embroidery System Termer och regler	14
Programfönstrets delar	17
4D Configure	20
Verktyg	20
Systemalternativ.....	21
Thread Manager	23
Hoop Manager	25
Alternativ för att skicka.....	26
Felsökning	27
Felmeddelanden	27
Andra avsnitt.....	27


Installation

Välkommen till Husqvarna Viking 4D Embroidery System, där du är den fjärde dimensionen! Skapa, redigera och visa alla mönster i äkta 3D med möjlighet att zooma och att få en strukturerad bakgrund i valfri färg som ger en verklighetstrogen bild. Se specialtråd, inklusive metall- och flerfärgad tråd samt olika tjocklekar. Välj färger från över 13 000 trådar eller skapa din egen personliga palett.

I denna introduktion kommer vi att förklara hur modulerna i 4D Embroidery System ska installeras och startas.

Obs! Installera programvaran till 4D Embroidery System INNAN du ansluter dongel, brodermaskin och maskintillbehör till datorn.

Till de flesta modulerna finns det en tryckt användarhandling, som innehåller några QuickStart-övningar. Förvara Snabbreferenskortet (Quick Reference Cards) i närheten av datorn som en bekväm guide till programmets funktioner. En fullständig referensguide till varje modul i 4D Embroidery System, hittar du i direkthjälpen. Du kan också skriva ut den referensguide som medföljer i pdf-format . Gå sedan igenom de 4D Embroidery System Tutorials, interaktiva övningar, som finns i Learning Center på Internet.

De senaste uppgifterna om programmet finner du i filen Readme.rtf . (Dubbelklicka på en Readme-fil för att öppna den i WordPad eller Microsoft® Word.) Om du har några frågor som inte besvarats när du läst hjälpen, användarhandboken eller filerna readme.rtf, kan du läsa filerna i mappen "Technical" på CD:n.

Den allra senaste informationen om Husqvarna Viking 4D Embroidery System finns på Internet. De aktuella webbplatserna är:

- www.husqvarnaviking.com
- www.HusqvarnaVikingSoftware.com

Systemminnehåll

I programpaketet till 4D Embroidery System finns en eller flera cd- eller dvd-skivor, Product License Sheet, User's Guides (Användarinstruktioner) och Quick Reference Cards (Snabbreferenskort).

Dongel

I förpackningen till Husqvarna Viking 4D Embroidery och Husqvarna Viking 4D Embroidery Extra hittar du också en blå dongel i en ask (kopieringsskydd). I Husqvarna Viking 4D Professional Embroidery System finns en röd dongel i en ask.



4D Embroidery och
4D Embroidery Extra Dongel

4D Professional Dongle

Obs! Installera Husqvarna Viking 4D Embroidery eller Husqvarna Viking 4D Professional innan du sätter i dongeln (kopieringsskyddet). Du uppmanas att ansluta dongeln när du registrerar programmet.

När du ska ansluta dongeln sätter du i den i en av datorns USB-portar.

Obs! Förvara dongeln i den bifogade asken när du inte använder programmet 4D Embroidery System. Där ligger den säkert. En unik identifiering i dongeln används vid installationen och registreringen och den får därför inte bytas ut.

Produktlicenskod

Den unika produktlicenskodens krävs för installationen och den finns på det gröna Product License Sheet. Förvara ditt Product License Sheet på ett säkert ställe. Tillsammans med inköpskvittot är det beviset på att du har köpt 4D Embroidery System. Försäljnings- och licensvillkoren finns också på ditt Product License Sheet.

Obs! Av säkerhetsskäl är det inte rekommendabelt att förvara Product License Code tillsammans med dongeln.

Programvaruinstallation

Översikt

Följ nedanstående instruktioner så installeras programmet 4D Embroidery System korrekt. Varje steg i installationen förklaras detaljerat på följande sidor.

1. Kontrollera att all tidigare maskinvara, som dongeln till en tidigare version av broderprogram, brodermaskin eller maskintillbehör, har kopplats bort från datorn.
Detta gäller inte för maskinvaror från andra leverantörer, så som skrivare, digitalkameror, webbkameror osv.
2. Installera programmet 4D Embroidery System från bifogad cd/dvd. Du måste ha det gröna Product License Sheet till hands när du installerar programmet.
3. Använd 4D Configure Wizard när du ska välja inställningar till programmet 4D Embroidery System.
4. Programinstallationen är klar. Nu kan du genast registrera programmet, vilket vi rekommenderar. Du uppmanas att sätta i dongeln till 4D Embroidery System innan du går vidare med registreringen.
5. Installera rätt drivrutin för datorn. Med Windows® XP kanske du måste starta om datorn. När du har installerat drivrutinen kan du ansluta brodermaskinen eller maskintillbehöret. Du måste då besvara ytterligare några meddelanden.
6. Om du vill kan du installera Acrobat Reader® som krävs för att kunna visa och skriva ut de bifogade pdf-guiderna.
7. Du kan också installera ytterligare foton och/eller clipart från bildarkivet i 4D Embroidery System.
8. När du har installerat de alternativ du vill och anslutit all maskinvara, kan du ta ur program-cd/-dvd 4D Embroidery System från datorn.

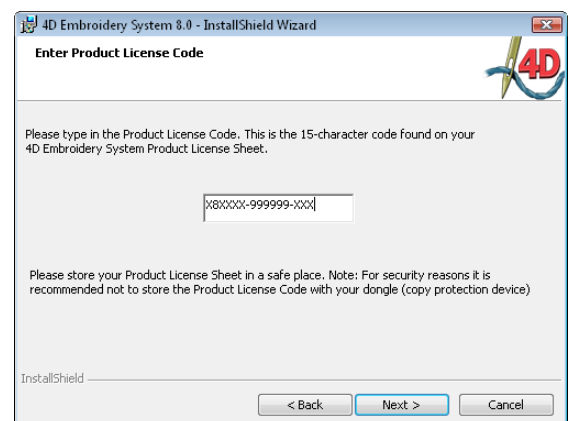
Installation av programvaran

De här instruktionerna gäller installationen av 4D Embroidery, 4D Embroidery Extra eller det fullständiga programmet 4D Embroidery System. En del av stegen är inte nödvändiga vid installation av andra 4D Embroidery System-program.

Obs! Installera programvaran till 4D Embroidery System INNAN du ansluter dongel, brodermaskin och maskintillbehör till datorn.

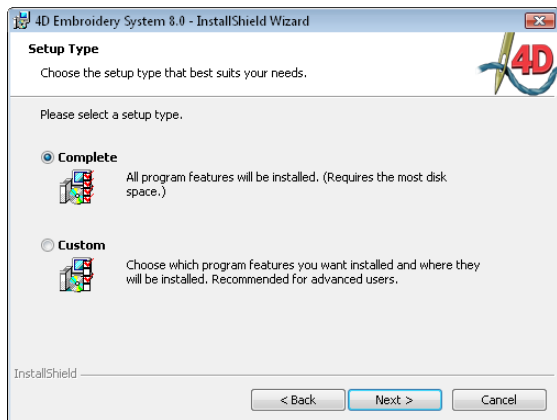
1. Stäng alla program som körs på datorn.
2. Kontrollera att du har loggat in på datorn med administratörsnamnet som användarnamn.

3. Sätt i programvaru-cd/-dvd till 4D Embroidery System i cd-rom- eller dvd-rom-enheten.
Om du har fått programmet på dvd, måste du ha en dvd-enhet på datorn.
4. I Windows® Vista kanske ett AutoPlay-meddelande visas där du tillfrågas vad du vill göra med cd/dvd-skivan. Klicka på alternativet Run Menu.exe.
5. Då visas en meny med en lista över olika val, däribland valet att installera Acrobat Reader® och drivrutiner. (Om du vill göra installationen vid ett senare tillfälle, klickar du på Close (Stäng). Om du vill installera bläddrar du fram dvd-/cd-enheten och dubbelklickar på Menu.exe.) Klicka på alternativet för att installera programmet 4D Embroidery System. Installationsprogrammet startar.
Om följande User Account Control-meddelande i Windows® Vista: 'A program needs your permission to continue', klickar du på Continue (Fortsätt). Om du har inaktiverat User Account Control, visas meddelandet inte.
6. Vänta tills logosidan för 4D Embroidery System visas. Klicka då på Next (Nästa) två gånger.
7. Licensavtalet för 4D Embroidery System visas. Läs det noga och välj sedan alternativet "I accept the terms in the license agreement" (Jag accepterar villkoren i licensavtalet). Klicka sedan på Next (Fortsätt).
8. Fönstret Enter Product License Code (Ange produktlicenskoden) visas. Skriv in kodens 15 tecken. Du hittar koden på produktlicensbladet till 4D Embroidery System. (Det går bra att använda både stora och små bokstäver.) Klicka sedan på Next (Fortsätt).



9. Fönstret för registrering av filtyper (File Type Association) visas. Vi rekommenderar att du väljer Associate All Embroidery Files. Då kan du starta 4D Embroidery System genom att dubbelklicka på vilken broderfil som helst i Windows®. Om du har andra broderprogram och inte vill ändra på existerande filtypsregistreringar, välj Do Not Associate All Embroidery Files. Klicka sedan på Next (Fortsätt).

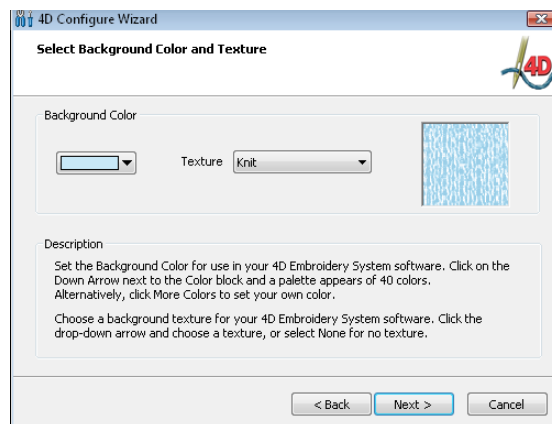
10. Fönstret Shortcut (Genväg) för 4D Embroidery System visas. Markera Yes, Place a Shortcut on the Desktop. Då läggs en ikon på skrivbordet som en bekväm genväg till 4D Embroidery System. Klicka sedan på Next (Fortsätt).
11. Nu visas fönstret Setup Type. Markera Complete (Fullständig) om du vill installera alla programmoduler i 4D Embroidery System, inklusive direkthjälpen, vägledningar och exempelfiler. Välj Custom (Anpassad) om du vill välja vilka komponenter i 4D Embroidery System som du vill installera. Klicka sedan på Next (Fortsätt).



12. Om du väljer Custom, visas fönstret Custom Setup, där du kan ställa in dina alternativ. Klicka eventuellt på knappen Change (Ändra) för att välja en annan mapp att installera programmet i. Klicka på OK för att bekräfta valet av mapp och klicka sedan på Next (Fortsätt).
13. Installationen genomförs. I slutet av programinstallationen visas 4D Configure Wizard så att du kan ange systemalternativ, som visning och vilken trådupsättning du vill ha samt maskinanslutningar till programmet 4D Embroidery System.

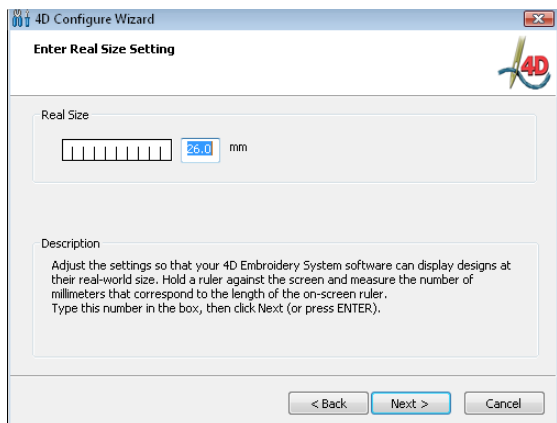
4D Configure Wizard

1. Klicka på Next på startsidan till guiden.
2. Fönstret Select Background Color and Texture visas. Om du vill behålla bakgrundsfärgen ljusblå och strukturen Knit (Stickad), klickar du bara på Next. (Klicka på nedåtpilen bredvid Color (Färg), så visas en palett med 40 färger. Du kan också klicka på More Colors (Fler färger) för att ställa in en egen färg (se "Colors Dialog Box" on page 21). Om du vill ändra struktur i programmet 4D Embroidery System, klickar du på nedåtpilen och väljer det alternativ du vill ha. Strukturen förhandsvisas i den aktuella bakgrundsfärgen.)



3. Fönstret "Select Grid Color" (Välj färg på rutnät) visas. För att behålla den blågrå rutnätsfärgen klickar du bara på Nästa. (För att byta färg: Klicka på nedåtpilen bredvid Color (Färg), så visas en palett med 40 färger. Du kan också klicka på More Colors (Fler färger) om du vill välja en egen färg. Färgen på rutnätet förhandsvisas i den bakgrundsfärg och struktur som du har valt.)
4. Fönstret Select Theme (Välj tema) visas. Om du vill behålla temat Whidbey klickar du bara på Next. (Om du vill ändra tema i programmet 4D Embroidery System, klickar du på nedåtpilen och väljer det alternativ du vill ha. Det valda temat förhandsvisas.)
5. Fönstret Select Color Worksheet Style (Välj typ av färgarbetsblad) visas. Om du vill behålla typen Realistic och visa färgarbetsbladet som en rullista med 3D trådprover, klickar du bara på Next. Du kan också klicka på Classic om du vill visa färgarbetsbladet som ett rutnät med färgrutor. Det valda typen av färgarbetsblad förhandsvisas.

- Fönstret "Enter Real Size Setting" (Ange inställning för verklig storlek) visas. Justera inställningarna så att motiven kan visas i verklig storlek i 4D Embroidery System. Håll en linjal mot skärmen och mät hur många millimeter som motsvarar längden på linjalen på skärmen. Skriv detta antal i rutan. Klicka sedan på Next (Fortsätt).



- Fönstret Select Measurement Units (Välj måttenhet) visas. Om du vill behålla måttenheten som millimeter (mm), klickar du bara på Next. Du kan också klicka på Inches (") om du vill välja tum som måttenhet.
- Fönstret "Select Output Format" (Välj utgångsformat) visas. Ställ in standardformatet att spara broderfiler i 4D Embroidery System. Klicka sedan på Next (Fortsätt).

Det bästa filformatet att spara broderier i är .vp3 eftersom det sparar trådfärgsinformation och anteckningar.

- Fönstret "Select Import Thread Range" (Välj trådupsättning att importera) visas. Välj den palett som ska vara aktiverad när broderfilerna laddas ner till 4D Embroidery System, om inte färgerna redan har ställts in med en annan trådupsättning. Klicka sedan på Next (Fortsätt).

Du kan konvertera färgerna i de valda brodermönstren till valfri trådupsättning med hjälp av Convert Thread Range (Konvertera trådupsättning) i 4D Organizer

- Fönstret Select MyThreadRanges (Välj trådupsättningar) visas. Om du vill behålla standardupsättningen klickar du bara på Next. (Om du vill ändra trådupsättningar klickar du på knappen Thread Manager. Du kan också ändra trådar i MyThreads. Stäng Thread Manager när du vill gå tillbaka till 4D Configure Wizard och fortsätta.)
- Fönstret MyMachines visas. Klicka på Add (Lägg till) när du vill lägga till någon av dina maskiner på listan. Du kan också välja att lägga till alla maskiner av ett visst märke. Klicka på OK. Då läggs maskinen (maskinerna) in på listan i Selected Machines (Valda maskiner). Fortsätt och lägg till de maskiner du önskar. Du kan

också ändra ordning på maskinerna i listan och ta bort maskiner som du inte vill ha kvar i listan. Klicka sedan på Next (Fortsätt).

Maskinerna i listan utgör ingen begränsning för Send 1 eller Send 2.

- Fönstret Automatically Add to MyHoops (Lägg automatiskt till i MyHoops) visas. Om du automatiskt vill lägga till alla bågar för alla valda maskiner låter du bara alternativet Include vara markerat. Om du hellre vill göra en egen lista i MyHoops, avmarkerar du alternativet. Klicka sedan på Next (Fortsätt).
- Fönstret Select MyHoops (Välj bågar) visas. Om du valde alternativet i förra fönstret, finns alla bågar till maskinerna i MyMachines med i listan i MyHoops. Om du vill lämna det så, klickar du bara på Next. (Om du vill ändra listan MyHoops, klickar du på Hoop Manager. Stäng Hoop Manager när du vill gå tillbaka till 4D Configure Wizard och fortsätta.)
- En sammanfattning av de systemalternativ som du har ställt in visas. Klicka på Föregående för att ändra något av alternativen. Klicka på Nästa (Next) när önskade inställningar har gjorts.
- Fönstret "Select Machine for Send 1" (Välj maskin för sänd 1) visas. Välj din brodermaskin i nedrullningslistan. Maskinen eller dess läs-/skrivenhet kommer att användas för alternativet Send 1 i programmet 4D Embroidery System.
- En sammanfattning av de Send 1-alternativ som du har ställt in visas. Klicka på Föregående för att ändra något av alternativen. Klicka på Nästa (Next) när önskade inställningar har gjorts.
- Om du inte har någon annan brodermaskin eller läs-/skriivanordning, markera rutan Go To Finish (Gå till Avsluta) i det fönster som visas. Se i så fall till att rutan inte är markerad. Klicka sedan på Next (Fortsätt).
- Fönstret "Select Machine for Send 2" (Välj maskin för sänd 2) visas. Upprepa det som beskrivs ovan för att konfigurera Send 2-alternativet i programmet 4D Embroidery System.
- I slutet av 4D Configure Wizard visas ett fönster som meddelar att guiden är slut. Klicka på Finish. Ett fönster visas med meddelandet att installation är klar. För att omgående registrera programmet, se till att rutan är markerad. Klicka sedan på Finish. (Vi rekommenderar att du registrerar dig genast, eftersom du också kommer att uppmanas att ansluta dongeln när du registrerar dig. Annars kan du när som helst välja knappen Register i 4D Configure.)

Om du har uppgraderat från en tidigare programversion kanske du uppmanas att starta om datorn. Klicka på Yes och starta om.

Vi rekommenderar att du installerar andra cd/dvd, så som tilläggsmoduler, efter det att du har installerat programmet 4D Embroidery System.

Ansluta maskinvara

När du har installerat programmet 4D Embroidery System kan du ansluta dongeln (kopieringsskyddet). Innan du ansluter någon brodermaskin eller några maskintillbehör till datorn måste du installera rätt drivrutiner. Om du har en ritplatta Inspira med penna, måste du först installera drivrutinen till ritplattans programvara innan du ansluter den till datorn.

Windows® Vista

1. I huvudmenyn på 4D Embroidery System-programmets cd/dvd klickar du på Install Drivers (Installera drivrutiner) för din version av Windows® Vista.
Bekräfta vilken version av Windows® Vista du har genom att klicka på Start. Högerklicka sedan på Computer och välj Properties på den grundmeny som visas. Då visas ett fönster med information om datorn. I avsnittet System anges under System Type om operativsystemet är ett 32-bitars eller 64-bitars.
Om följande User Account Control-meddelande visas: 'A program needs your permission to continue', klickar du på Continue (Fortsätt).
2. När installationsguiden visas klickar du på Next två gånger. Licensavtalet visas. Läs det noga och välj sedan alternativet "I accept the terms in the license agreement" (Jag accepterar villkoren i licensavtalet). Klicka på Next och sedan på Install.
3. Nu visas kanske ett säkerhetsmeddelande med frågan Would you like to install this device software? (Vill du installera programvaran till den här enheten?). Klicka på Install för att fortsätta. Klicka på Finish (Slutför) på sista sidan.
4. Nu kan du ansluta brodermaskiner och maskintillbehör till datorn. Varje gång du ansluter en enhet visas ett meddelande med information om att maskinvaran är klar att användas.

Om du inte installerar drivrutinerna innan du ansluter en brodermaskin eller ett maskintillbehör visas guiden Found New Hardware (Ny programvara har hittats). Kontrollera att program-cd/dvd till 4D Embroidery System sitter i datorn, klicka på det första alternativet och fortsätt sedan genom guiden Found New Hardware.

Windows® XP

1. På huvudmenyn på 4D Embroidery System-programmets cd/dvd klickar du på Install Drivers (Installera drivrutiner) för Windows® XP.
Det finns bara drivrutiner till 32-bitars Windows® XP.

2. När installationsguiden visas klickar du på Next två gånger. Licensavtalet visas. Läs det noga och välj sedan alternativet "I accept the terms in the license agreement" (Jag accepterar villkoren i licensavtalet). Klicka på Next och sedan på Install.
3. Du uppmanas att koppla från alla VSM-enheter från datorn. Kontrollera att du har kopplat från brodermaskiner och/eller maskintillbehör och klicka sedan på OK.
4. Om några befintliga drivrutiner påträffas kommer du att få information om att drivrutinerna har tagits bort och att datorn måste startas om. Klicka på OK om du vill starta om datorn. Installationen fortsätter när datorn har startats om.
5. I slutet av installationen uppmanas du att ansluta brodermaskiner eller maskintillbehör. Klicka på Finish (Slutför) på sista sidan. Låt program-cd/dvd till 4D Embroidery System sitta kvar i datorn.
6. Varje gång du ansluter en brodermaskin eller ett maskintillbehör till en USB-port, visas guiden Found New Hardware. Markera No, not at this time (Nej, inte den här gången) på första sidan och klicka sedan på Next. Markera Install the software automatically (Installera programmet automatiskt) och klicka på Next. En varning visas om att drivrutinerna inte är signerade. Detta brukar inte vara något problem. Klicka på Continue Anyway (Fortsätt ändå). Då slutförs installationen av drivrutinerna automatiskt.

När du har installerat en brodermaskin eller ett maskintillbehör, kan du ta ur 4D Embroidery System-cd:n/dvd:n. Ytterligare enheter installeras automatiskt utan att cd/dvd behövs.

Inspira ritplatta och penna

Om du har en ritplatta Inspira med penna, måste du först installera drivrutinen till ritplattans programvara innan du ansluter den till datorn. Den finns på den cd/dvd som levereras med 4D Drawing Kit.

1. Sätt i den cd/dvd som medföljer 4D Drawing Kit.
2. I Windows® Vista kanske ett AutoPlay-meddelande visas där du tillfrågas vad du vill göra med cd/dvd-skivan. Klicka på alternativet Run Menu.exe.
3. Då visas en meny med en lista med val. Klicka på alternativet Install Tablet (Installera platta) eller Run Tutorials (Kör interaktiva övningar).

Om följande User Account Control-meddelande i Windows® Vista: 'An unidentified program wants access to your computer', klickar du på alternativet Allow (Tillåt).

- En ny meny med alternativ för Inspira ritplatta visas. Klicka på alternativet Install Tablet (Installera ritplatta) och följ sedan instruktionerna på skärmen och slutför installationen.
- När installationen är klar startar övningarna till ritplattan.

Om det uppstår några problem under installationen av ritplattan kan du läsa i Internet FAQs på Help-menyn i någon av 4D Embroidery System-modulerna. Där hittar du information om den senaste drivrutinen.

Installera Clipart

Om du har köpt hela 4D Embroidery System, ingår också ett bildarkiv med clipart och foton på dvd-skivan. När du har avslutat installationen av 4D Embroidery System, kan du installera bildarkivet.

- Klicka på alternativet Install Photos eller Install Clipart.
Om följande User Account Control-meddelande i Windows® Vista: 'A program needs your permission to continue', klickar du på Continue (Fortsätt).
- När installationsguiden visas klickar du på Next två gånger. Licensavtalet visas. Läs det noga och välj sedan alternativet "I accept the terms in the license agreement" (Jag accepterar villkoren i licensavtalet). Klicka på Next och sedan på Install.
- Om du bara vill installera delar av arkivet använder du Custom setup (Anpassad installation) under installationen. Om du väljer att inte installera en viss kategori av foton eller clipart, installeras inte heller motsvarande exempelguide i pdf.

Om du har fått 4D Embroidery System som en gratis uppgradering av en tidigare version av programmet, kan du inte installera clipart. Clipart ingår separat som en del av tillvalet 4D Manual Kit.

Clipart och foton installeras och organiseras i undermappar till C:\4DEmbroidery\PictureLibrary.

I exempelguiden i pdf-format börjar namnen för bildarkivet på 1_för clipart och foton som ingår i Inspira 4D Drawing Kit, och på 2_för clipart och foton som ingår i Main Collection.

Registrering av programvaran

De här instruktionerna gäller installationen av 4D Embroidery, 4D Embroidery Extra eller det fullständiga programmet 4D Embroidery System. En del av stegen är inte nödvändiga vid registrering av andra 4D Embroidery System-program. Registrera dig genast så att du kan utnyttja följande:

- Systemkontroll och åtkomst till rekommenderade uppdateringar online (Smart Update).
- Möjlighet att aktivera 4D Embroidery System-dongeln (krävs för 4D Design Enhancer-, 4D Sketch Option 2- och 4D Cross Stitcher-produkter när de köps separat).

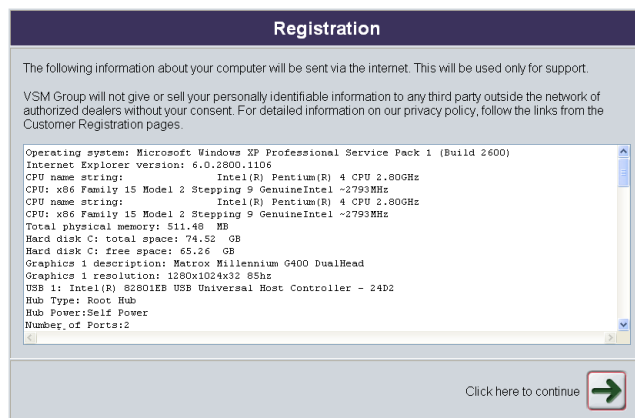
Du måste registrera 4D Embroidery System-programmet och aktivera dongeln med samma dator som programmet installeras på.

- Se till att dongeln sitter i en USB-port på datorn när registreringsproceduren inleds. I annat fall visas ett meddelande: Dongel not found. Please connect dongle and try again. Sätt i dongeln och klicka på Retry.
- Ett meddelande visas med en fråga om du vill registrera online. Klicka på Yes (Ja) för registrering via Internet. Om datorn inte har någon Internet-förbindelse, klicka på No (Nej). Följ sedan instruktionerna för att fylla i den tryckta registreringsblanketten.

Om du inte registrerar online, måste registreringen sändas till VSM Group och bearbetas manuellt. Då kan det dröja ett tag innan det går att aktivera din dongel till 4D Embroidery System.

Online-registrering (Register Online)

- Du uppmanas att öppna din Internet-förbindelse om den inte redan är öppen. En systemkontroll genomförs automatiskt och ett fönster öppnas med information om din dator. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.



Denna information sparas av VSM Group. Den kommer endast att användas för support och kommer inte att vidarebefordras till någon utanför VSM Group.

2. Ett fönster visas med en uppmaning att skriva in ditt efternamn, din e-postadress och ditt postnummer. Detta hjälper oss att finna dina uppgifter i VSM Software Product Registration Database, om du har registrerat dig tidigare. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta. I annat fall kan du klicka på guldstjärnan för att skriva in dina uppgifter som ny kund.

Om dina uppgifter inte bittades, försök med att ange en annan e-postadress eller ett annat postnummer. Om dina uppgifter fortfarande inte går att bitta, klicka på guldstjärnan.

3. Ange dina personliga uppgifter i det fönster som visas. Välj ditt land från listan. Om du bor i USA eller Kanada, välj stat eller provins från listan. Lämna rutan markerad om du vill ha e-postmeddelanden om de senaste produkterna och uppdateringarna (rekommenderas starkt). Kontrollera uppgifterna. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.

VSM Group kommer inte att utan ditt medgivande lämna ut eller sälja någon personligt identifierbar information om dig till någon tredje part utanför nätverket av auktoriserade Husvarna Viking-återförsäljare. Mer information om vår sekretesspolicy finns på vår webbplats www.husvarnaviking.com (Privacy Statement).

4. Skriv in din återförsäljarinformation och datum för inköpet av systemet i det fönster som visas. Dealer (Återförsäljare) 1 bör vara din primära återförsäljare, den som du normalt vill göra dina inköp från. Som Dealer 2 kan du om du vill ange en extra återförsäljare, till exempel en som du använder på resa. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.
5. Ett sammanfattningsfönster visas med ett tack för registreringen. Installationsdatum för programmet noteras. Det kan komma att användas för att avgöra om du har rätt till uppdateringar. En lista över de 4D Embroidery System-program som du har installerat visas tillsammans med deras produktlicenskoder. Om du vill kan du skriva ut sammanfattningen och spara den.
6. Nu kan du stänga registreringsfönstret. Första gången du registrerar programmet får du ett e-postmeddelande med en bekräftelse på att ditt 4D Embroidery System-program är registrerat.

När du registrerar ett nytt 4D Embroidery System-program ska du kontrollera att dongeln sitter i en av datorns USB-portar. En systemkontroll genomförs automatiskt. Den används för att uppdatera dina kunduppgifter, och ett sammanfattningsfönster visas.

Registrering på tryckt blankett

Om du har tillgång till Internet, rekommenderar vi att du registrerar programmet online.



1. Ange dina personliga uppgifter i det fönster som visas. Välj ditt land från listan. Om du bor i USA eller Kanada, välj stat eller provins från listan. Om du anger en e-postadress, visas ett meddelande med en fråga om du vill motta e-postmeddelanden om de senaste produkterna och uppdateringarna (rekommenderas starkt). Kontrollera uppgifterna. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.
2. Skriv in din återförsäljarinformation och datum för inköpet av systemet i det fönster som visas. Dealer (Återförsäljare) 1 bör vara din primära återförsäljare, den som du normalt vill göra dina inköp från. Som Dealer 2 kan du om du vill ange en extra återförsäljare, till exempel en som du använder på resa. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.
3. Ett fönster visas med möjlighet att skriva ut registreringsblanketten. Klicka på utskriftsikonon.
4. Utskriftsdialogen visas. Klicka på Print (Skriv ut) när önskade inställningar har gjorts. Skriv ut två kopior, så att du kan behålla den ena.
5. Den utskrivna registreringsblanketten innehåller en sammanfattning av de personuppgifter och återförsäljaruppgifter som du har angett, tillsammans med information om din dator. Inköpsdatum för programmet noteras. Det kan komma att användas för att avgöra om du har rätt till uppdateringar. En lista över de 4D Embroidery System-program som du har installerat visas tillsammans med deras produktlicenskoder.
6. Faxe eller posta den ifyllda registreringsblanketten till det VSM Group-sälj företag som rekommenderas i utskriften.

Aktivera dongeln

När du har installerat och registrerat vissa programmoduler i 4D Embroidery System, till exempel 4D Design Enhancer och 4D Cross Stitcher, måste du aktivera dongeln (du kan köra programmet upp till 10 gånger innan dongeln måste aktiveras). Det är bara när dessa moduler köps separat som du måste aktivera den, inte när de ingår i Husqvarna Viking 4D Professional Embroidery System.



Aktivering online

Följ instruktionerna i slutet av installationsproceduren och registrera programmet. Annars kan du när som helst välja knappen Activate Dongle i 4D Configure.)


1. Se till att dongeln sitter i en av datorns USB-portar.
2. Stäng alla 4D Embroidery System-moduler som är öppna.
3. Öppna 4D Configure .
4. Klicka på Activate Dongle (Aktivera dongeln)  och välj alternativet online. Du uppmanas att öppna din Internet-förbindelse om den inte redan är öppen.
5. Dongeln aktiveras automatiskt och en bekräftelse visas.



Aktivering offline

Efter att ha installerat och registrerat programmet, måste du skicka in den utskrivna registreringsblanketten och vänta tills den har tagits emot och bearbetats. Välj sedan knappen Activate Dongle 4D Configure.

1. Se till att dongeln sitter i en av datorns USB-portar.
2. Stäng alla 4D Embroidery System-moduler som är öppna.
3. Öppna 4D Configure .
4. Klicka på Activate Dongle  och välj alternativet offline.
5. Ett fönster visas med numret på din dongel och en ruta där du ska skriva in aktiveringskoden.
6. Kontakta programsupporten eller din lokala VSM Group-återförsäljare, som finns i listan på din utskrivna registreringsblankett, för att erhålla din aktiveringskod.
7. Skriv in aktiveringskoden och klicka på OK.
8. Dongeln aktiveras automatiskt och en bekräftelse visas.

Uppdatering av programvaran

Genom att klicka på en knapp kan du köra Smart Update  för att se om det finns några nya typsnitt, trådupsättningar eller andra uppdateringar att hämta.

1. Se till att dongeln sitter i en av datorns USB-portar.
2. Stäng alla 4D Embroidery System-moduler som är öppna.
3. Öppna 4D Configure .
4. Klicka på Smart Update .
5. Du uppmanas att öppna din Internet-förbindelse om den inte redan är öppen. En systemkontroll genomförs automatiskt och ett fönster öppnas med information om din dator. Denna information kommer endast att användas för support och kommer inte att vidarebefordras till någon utanför VSM Group. Klicka på den gröna pilen för att fortsätta.
6. Sammanfattningsfönstret för Smart Update visas. En lista på rekommenderade uppdateringar för programmet 4D Embroidery System visas. (Om det inte finns några nya uppdateringar, visas meddelandet att inga uppdateringar hittades för ditt system.)
7. Klicka på länkarna till de önskade uppdateringarna för att ladda ned dem. Om du vill kan du också klicka på länken för att kontrollera dina registreringsuppgifter.
8. Stäng fönstret Smart Update och 4D Configure. Följ sedan anvisningarna på skärmen för att installera uppdateringarna.


Du kan bara använda Smart Update om du har registrerat ditt 4D Embroidery System-program och kan ansluta till Internet på den dator där programmet är installerat. Du kan också höra med din lokala återförsäljare eller använda Internet för att se vilka uppdateringar som finns.

Introduktion


När du har installerat 4D Embroidery System får du med informationen i detta kapitel hjälp att komma igång. När specifika detaljer anges, till exempel för direkthjälpssystemet, hänvisar de till modulen 4D Embroidery, men de brukar oftast gälla för de andra 4D Embroidery System modulerna också.

Hitta information

Användarhandböcker och Referensguider

I användarhandböckerna och referensguiderna visas hur du startar varje modul och där får du också en snabbgenomgång av huvudskärmen. Därefter följer QuickStart-övningarna där du får lära dig att använda en modul. I användarguiderna finns också information om de främsta funktionerna i modulerna och i referensguiderna finns dessutom fullständig referensinformation. Referensguiderna levereras i pdf-format , klara för utskrift.


Direkthjälp

I direkthjälpen finns QuickStart -övningar och fullständig referensinformation. Du kan använda hjälpikonen Vad är detta , trycka på F1 eller klicka på knappen Help. Om det finns ett relevant hjälpavsnitt till objektet i fråga, visas detta.

Snabbreferenskort

Förvara snabbreferenskortet i närheten av datorn som en bekväm guide till modulens funktioner.

Exempelguider


I exempelguiderna visas exempel på typsnitt, former, stygntyper, exempelmönster och HTML-teman som finns tillgängliga i 4D Embroidery System. Exempelguiderna levereras i pdf-format , klara för utskrift.

Visa och skriva ut pdf-guider

Du kan hitta alla referens- och exempelguider till 4D Embroidery System-programmet om du går till Start, All Programs, 4D Embroidery System och sedan väljer Reference Guides eller Sample Guides. Du kan också dubbelklicka på genvägen till 4D Embroidery System på skrivbordet, och sedan dubbelklicka på Reference Guides eller Sample Guides. Välj lämplig mapp, till exempel Fonts and Shapes (Typsnitt och former) om du vill se guiderna med typsnitt till 4D Embroidery System. Markera önskad pdf-guide.

För att kunna visa och skriva ut pdf-guiderna måste du ha Acrobat Reader®. Programmet finns med på 4D Embroidery System programvaru-cd:n/dvd:n.

Readme och teknisk information

De senaste detaljerna om 4D Embroidery System hittar du i filen Readme.rtf . (Dubbelklicka på en Readme-fil för att öppna den i WordPad eller Microsoft® Word.) Om du har frågor som du inte har fått svar på när du har läst hjälpen, användarhandboken eller readme-filerna, kan du läsa filerna "Technical notes" i mappen "Technical" på cd:n/dvd:n.

Frågor och svar på Internet

Via alternativet Internet FAQs på Help-menyn ansluts du till en databas med vanliga frågor om 4D Embroidery System. Du kan söka i hjälpavsnitt för den modul du använder eller söka i alla avsnitt.

Tutorials (Interaktiva övningar)

Till många av modulerna finns interaktiva övningar. Här får du en steg för steg-demonstration av QuickStart-övningarna till många av modulerna i 4D Embroidery System. Där visas direkt olika moment med vilka du kan lära dig att använda de främsta funktionerna i programmet. Du hittar de interaktiva övningarna i Learning Center på Internet. Gå till Start, All Programs, 4D Embroidery System och klicka på Learning Center.

Huvudmappen

Standardhuvudmappen för 4D Embroidery System-programmen är C:\4DEmbroidery. Huvudmappen innehåller alla program och hjälpfilerna. Ett antal undermappar skapas inom huvudmapparna.


Exempelfiler

Provfiler som ska användas i QuickStart-övningarna medföljer. Exempelfilerna installeras i undermappar till C:\4DEmbroidery\Prover eller i en mapp du själv väljer.

Kom igång


Starta 4D Embroidery System

Startmeny

1. Klicka på startknappen längst ner till vänster på skärmen så visas startmenyn.
2. Flytta muspekaren till Alla program, så visas en annan meny.
3. Klicka på 4D Embroidery System. Då visas en programmeny.
4. Klicka på 4D Embroidery  för att köra programmet.












Genvägar på skrivbordet

Ett alternativ till att starta programmet via startmenyn, som beskrivits tidigare, är att använda genvägen till programmet på skrivbordet i Windows®. Genvägen skapas automatiskt om du väljer det alternativet vid installationen.

1. Stäng eller minimera de program du kör.
2. Dubbelklicka på genvägen till 4D Embroidery System-programmappen. En lista över program visas.
3. Dubbelklicka på 4D Embroidery  för att starta.

QuickLink verktygsfält och meny

När du har öppnat 4D Embroidery kan du använda verktygsfältet QuickLink eller menyn för att länka till någon av modulerna i 4D Embroidery System.

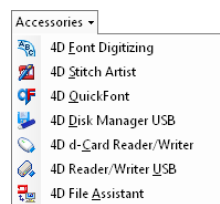
De ikoner som visas hör till modulerna i 4D Embroidery System. Räkna från vänster är det: 4D Embroidery , 4D Organizer , 4D Vision , 4D Stitch Editor , 4D Design Aligner , 4D Design Creator , 4D Sketch , 4D Fabric Decorator , 4D PictureStitch , 4D Cross Stitcher  och 4D Configure .

Olika moduler installeras beroende på vilket program du har eller vilket symmaskinsval du gör.


Undermenyn Accessories (Tillbehör) innehåller 4D modulerna Font Digitizing och maskintillbehör. Dessa medföljer för att du ska få tillgång till avancerad mönsterhantering för dina brodermaskiner.



1. Öppna 4D Embroidery.
2. Placera pekaren över en ikon för att se namnet på modulerna.
3. Klicka på önskad ikon för att starta en modul.

4. Som alternativ kan du klicka på knappen Accessories (Tillbehör) så visas undermenyn för tillbehör.
5. Klicka på önskad ikon för att starta en modul.



Dubbelklicka på broderfilerna när du vill börja

I Windows® Explorer dubbelklickar du på en broderfil (eller klickar en gång och trycker på RETUR) när du vill börja 4D Embroidery. Då öppnas filen på skärmen. Huvudfiltypen för broderfiler, med ikonen nål och tråd,  är .vp3-format.





Om du dubbelklickar på en .can-  eller .krz-fil  måste du kanske stänga guiden som visas när modulen startar.

Växla mellan moduler







När du har startat 4D Embroidery System, kan du också använda verktygsfältet QuickLink eller menyn för att växla mellan öppna moduler. Det är bra om du till exempel vill kopiera ett broderi från en modul till en annan.

Modulikoner

	4D Embroidery	Kombinera, redigera och ändra storlek på broderier och text. Skapa automatiskt egna typsnitt av TrueType®- eller OpenType®-typsnitt, eller använd biblioteket med specialtypsnitt och former. Du kan använda Encore för att upprepa ett broderi i en cirkel, rad eller som en bård i en båge. Med Endless kan du automatiskt placera dina favoritbroderier så många gånger som möjligt i vald båge. Förvandla dina favoritbilder till broderier med ExpressDesign Wizard (endast i 4D Embroidery Extra).
	4D Organizer	Håll ordning på dina broderier, motiv och bilder. Skriv ut hela arbetsblad eller kataloger med miniatyrer. Konvertera broderier mellan olika broderformat.
	4D Vision	Se dina broderier i 3D med tyg, plagg och quiltblock som bakgrund. Se dekorationer på dina mönster: applikationer, pärlor och paljetter. Förhandsgranska effekter med tvillingnål och dubbel tråd. Se hur Glow in the Dark- och Solar reactivetrådar förändras på skärmen.
	4D Stitch Editor	Gör om dina mönster och skapa nya broderier. Använd flyteffekter för att vrida, krusa, våga mm. Använd funktionerna Border/Appiqué (Bård/applikation) och rama in eller klipp ut broderier med satinbård. Med Design Optimizer kan du förbättra sömnads-kvaliteten på de flesta broderier. Med PatternMake™-funktionerna kan du lägga till vackra mönster.
	4D Design Aligner	Ordna och dela ett broderi som ska sys i båge, eller dela ett broderi som ska sys i en flerdelad båge. Placeringsstygn läggs automatiskt ut när tyget ska flyttas i bågen.
	4D Design Creator	Med ExpressDesign Wizard kan du automatiskt skapa ett motiv av en bild. Använd clipart eller skapa egna bilder med de inbyggda ritverktygen. Med hjälp av FreeHand™-funktionerna kan du rita ytterligare mönsterytor. Testa de fantastiska specialfyll-effekterna, däribland radial-, spiral- och form-fyll. Framhäv fyllområden på ditt eget personliga sätt och använd graderad täthet för att skapa vackra skuggeffekter.
	4D Sketch	Lägg till frihandseffekter och struktur till dina favoritbilder. Dekorera befintliga broderier med extrastygn.


	4D Fabric Decorator	Pryd ditt tyg med vackra motiv. Använd dina favoritstygn eller skapa nya motiv.
	4D PictureStitch	Brodera unika gratulationskort, familjequiltar och inramade porträtt, automatiskt från egna foton. Välj mellan tre 4-färgslägen och sex svartvita effekter och rama in bilden med en satinbård.
	4D Cross Stitcher	Skapa egna korsstygnsmönster. Använd en bild som mall eller låt Cross Stitcher Wizard skapa mönstret åt dig automatiskt. Fyll områden eller text med mönster, eller skapa egna motiv och typsnitt.
	4D Configure	Välj displayinställningar till broderprogrammet och den önskade brodermaskinen/-apparaten för alternativen Send To (Skicka till). Använd Thread Manager för att lägga till nya trådfärger och välj dina favorittråduppsättningar. Använd Machine Manager och Hoop Manager och välj dina maskiner och bågar. Kör Smart Update när du vill och registrera programmet.

Tillbehör

	4D Font Digitizing	Skapa avancerade typsnitt och former eller ändra typsnitt som skapats i 4D Embroidery.
	4D Stitch Artist	Skapa sömmar till vissa Pfaff creative brodermaskiner.
	4DDisk Manager USB	Ordna broderier och typsnitt på USB Embroidery Sticks och disketter till brodermaskinen Husqvarna Viking Designer I.
	4Dd-Card Reader/Writer	Ordna mönster på d-Cards för brodermaskinerna Husqvarna Viking Designer II, Quilt Designer II och Platinum.
	4DReader/Writer USB	Ordna mönster på Embroidery Cards för Husqvarna Viking Orchidea/#1+/Rose/Iris/Scandinavia 300/400.
	4DFile Assistant	Ordna motiv till brodermaskinerna Pfaff creative 2170/2144/2140 och creative 2134/2124 och Pfaff creative smart card station.


Vilka tillbehör som finns att tillgå beror på vilket programpaket som har installerats och vilka maskiner som har valts i Machine Manager.

Snabbstartsövningar

Innan du börjar med snabbstartsövningarna ska du kontrollera att Show Measurements In (Visa mått i) har angetts till Millimeter i 4D Configure .

Om du hellre vill arbeta med tum, kan du ändra tillbaka till tum när du är klar med övningarna.

Följ instruktionerna ovan och starta önskad 4D Embroidery System-modul för snabbstartsövningarna.


Inställningarna till dialogrutan Preferences (Inställningar)  finns i snabbstartsövningarna. Använd de här inställningarna så blir resultatet likt det som visas i exempelbilder, övningar och exempelfiler. Inställningarna kan också användas när du vill återgå till de inställningar som rekommenderas i olika situationer.

Stänga 4D Embroidery System

Exit (Avsluta)

Avslutar arbetspasset i 4D Embroidery System. Du kan också använda kommandot Close (Stäng) på Control menu (Kontrollmenyn).

Genvägar

Mus: Klicka på ikonen Close  på namnlisten eller dubbelklicka på kontrollmenyrutan.

Tangenter: Alt + F4

När du stänger 4D Embroidery, stängs alla andra moduler i 4D Embroidery System automatiskt. Du uppmanas att spara filer som har ändrats.

Hjälp och hur funktionen används

ToolTips (Verktygstips) och Statusfältbeskrivningar



Använd ToolTips för att se namnet på en funktion.

Placera muspekaren över en ikon för att visa ett verktygstips med dess namn. Statusfältet visar mer information.

Hjälpen i statusfältet är inte tillgänglig för ikonerna i kontrollpanelerna, till exempel Edit Page (Redigeringssidan) i 4D Embroidery.

Vad är detta? Help

Hjälpfunktionen Vad är detta? kan du använda för att få popup-hjälp för ikonerna i verktygsfältet i programmet 4D Embroidery System.

1. Klicka på hjälpikonen  i huvudverktygsfältet. Då ändras muspekaren till en pil och ett frågetecken . (Alternativt kan du hålla skifftangenten nedtryckt och trycka på F1.)
2. Klicka sedan på en ikon eller på ett menyalternativ. En kort hjälptext visas för det objekt du klickade på.

Vad är detta? är inte tillgängligt för ikonerna i kontrollpanelerna, till exempel Edit Page (Redigeringssidan) i 4D Embroidery.


Hjälp på skärmen

1. Tryck på F1-tangenten eller välj Help Topics (Hjälpavsnitt) i Help Menu (Hjälpmenyn). 4D Embroidery Hjälpsida visas. Skärmen delas in i en navigationspanel med flikar till vänster och hjälpinformationen till höger.

Innehåll

2. Om den inte redan är markerad, klicka på fliken Contents (Innehåll).
3. Dubbelklicka på den önskade Creating Lettering-boken. Boken expanderar och visar alla avsnitt i boken. Avsnittet Creating Lettering (Skapa typsnitt) visas till höger.
4. Klicka på boktiteln How to Create Lettering (Hur du skapar typsnitt) under Contents (Innehåll) så visas avsnittet How to Create Lettering.

Navigationsavsnitt

5. Klicka på knappen Related Topics (Liknande avsnitt) längst ner under avsnittet How to Create Lettering (Hur du skapar typsnitt) så visas en pop up-lista med andra avsnitt. (Om nödvändigt, klicka och dra bläddringsknappen till höger nedåt, så att du kan se knappen Related Topics.)
6. Klicka på Line Types (Linjetyper) så visas det avsnittet. Lägg även märke till att Contents har följt avsnittsindelningen så att Line Types är markerat. Detta hjälper dig att se var du är inom hjälpsystemet.
7. I texten under avsnittet Line Types kommer du att se att Full Circle (Hel cirkel) är understruket. Det är en länk till avsnittet Full Circle. Klicka på länken för att se avsnittet. Observera att avsnittet Full Circle är markerat under Contents (Innehåll).
8. Klicka på bakåtknappen  högst upp på hjälpskärmen. Då återgår du till avsnittet Line Types.

Index

9. Klicka på Index, så visas listan med ingångar till index.
10. Dubbelklicka på 3D View (se 3D) så visas avsnittet 3D View.
11. Dubbelklicka på Angle (Vinkel) så visas en ruta med avsnitt om vinklar. Dubbelklicka på det avsnitt du vill se.

Sök


12. Klicka på fliken Search (Sök).
13. Skriv ordet "bridge" i sökrutan och klicka sedan på knappen List Topics (Lista avsnitt) (eller tryck på Enter). En lista med alla avsnitt som innehåller "bridge" visas.
14. Dubbelklicka på avsnittet Bridge Convex Down i listan så visas detta avsnitt. Lägg märke till att alla förekomster av ordet "bridge" är markerade så att du enkelt kan se dem.

Favoriter

15. Klicka på fliken Favorites (Favoriter). Bridge Convex Down visas som Current Topic (Aktuellt avsnitt) längst ner på fliken.
16. Klicka på knappen Add (Lägg till) och Bridge Convex Down läggs till i listan Favorites (Favoriter).
17. Klicka på bakåtknappen för att återgå till vinkelavsnittet du senast valde.
18. Dubbelklicka på Bridge Convex Down i favoritlistan så kommer du till Bridge Convex Down-avsnittet igen.

4D Embroidery System Learning Center

Learning Center är en Internetresurs för 4D Embroidery System Tutorials. För att kunna använda Learning Center, måste du vara ansluten till Internet.

1. Klicka på Start, All Programs 4D Embroidery System, Learning Center .
2. Välj den modul där du vill göra övningarna.

Om modulerna i 4D Embroidery

Åtkomst via Help Menu (Hjälpmenyn).

Versionsnumret på din 4D Embroidery System-modul visas här. Du behöver det om du kontaktar teknisk support.

4D Embroidery System

Termer och regler


I direkthjälpen och handböckerna till 4D Embroidery System används vissa typsnittsformat och termer ofta. Till exempel är informationen i standardtext. Instruktioner och steg för steg-övningar är vanligtvis numrerad standardtext, så som visas nedan. (Alternativen är inom parentes.)

1. Ändra numret till tre och klicka på OK (eller tryck på Enter).







Viktiga punkter, anvisningar och tips markeras så här ...

Att klicka på ett objekt innebär att flytta pekaren till objektet och trycka ner vänster musknapp.







Pekare på skärmen

Pekaren visas normalt som en pil  på skärmen. Pekaren kan ändras beroende på vilken funktion som har valts. Detta sker vanligen när pekaren dras över arbetsytan. Här visas de vanligaste pekarna i 4D Embroidery System.




Allmänna pekare

	I-form	Denna visas när du håller pekaren över en textruta som du kan skriva i, till exempel rutan Notes (Anteckningar) eller Letters (Text).
	Zooma in	Denna visas när du väljer Zooma in.
	Zooma ut	Denna visas när du väljer Zooma ut.
	Mäta	Denna visas när du har valt Get Length Of Area (se områdets längd) när du vill mäta delar av ett broderi.
	Panorera	Denna visas när du använder funktionen Pan (Panorera) för att flytta runt ett fönster och när du flyttar vyn i ett översiktsfönster.
	Help	Denna visas när du har valt Vad är detta-hjälpen.







Markeringspekare

	Markera ruta och rita rektangel	Används när du markerar med Box Select (Markera ruta), och även när du ritar en rektangel som ska fyllas med ett motiv med hjälp av ExpressDesign Wizard.
	Frihandsmarkera	Används när du markerar med Free-hand Select (Markera på fri hand).
	Markera polygon och markera applikation	Används när du markerar med Polygon Select (Markera polygon). I 4D Stitch Editor används den också när du ritar polygonbårder och för att rita en delningslinje som delar motivet. I 4D Vision används den för att placera applikationsområden.
	Läge	Denna visas när pekaren ligger inom den markerade delen av en bild eller ett beskuret område, för att visa att markeringen kan flyttas. Den visas också när du flyttar punkter på delningslinjer i 4D Design Aligner.
	Dubbspil	Används normalt för att justera ett beskuret område i en guide men också för att flytta slutpunkterna på delningslinjer i 4D Design Aligner.
	Ändra storlek på markerad bild	Denna visas när pekaren befinner sig över ett storleksändringshandtag för ett markerat avsnitt av en bild, för att visa att storleken kan ändras.

Ritpekare

	Flood Fill (Flödesfyllnad)	Täck fylltor i en bild med färg, eller ett korstygnsmotiv med korstygn eller mönster.
	Pipett	Plocka upp en rit- eller trådfärg, oftast från en bild.
	Radera	Radera delar av en bild med bakgrundsfärgen.












Andra pekare

	Kors	Används för att placera placeringskors i 4D Sketch.
	Radergummi	Raderar stygn i 4D Sketch.
	Infoga färgbyte	Infogar ett färgbyte på vald punkt.
	Infoga stygn	Infogar stygn på vald punkt.
	Infoga Stop	Infogar ett stopp på vald punkt.
	Infoga Trim	Infogar ett klipkommando på vald punkt.

Alla fönsterpekare används inte i alla moduler. I 4D Cross Stitcher finns en specialuppsättning med pekare för att rita korsstygn och efterstygn. Mer information om pekarna som används i varje modul finns i användarhandboken, referensguide och direkthjälpen till modulen.

Markörer

Markörer används för att visa placeringen av vissa element och för att visa och justera vissa funktioner i broderier och motiv.

	Rotationscentrum	Denna visar rotationscentrum för det valda broderiet, stygnblocket eller objekt. Den kan flyttas så att punkten runt vilken markeringen vrids ändras.
	Färgbyte	Visar placeingen för ett färgbyteskommando, som anger att brodermaskinen ska stanna och byta trådfärg.
	Stopp	Visar placeringen för ett stoppkommando, som instruerar maskinen att stanna.
	Trådfästning	I 4D Design Creator och 4D Font Digitizing visar denna placeringen för en trådfästning. Tråden fästs då med en liten grupp stygn.
	Klipp	I 4D Stitch Editor visar detta placeringen av ett klippkommando.
	Create Cursor	Denna visar var nästa objekt kommer att läggas till i ett motiv i 4D Design Creator, eller i ett tecken eller en form i 4D Font Digitizing.
	Områdets början	I 4D Design Creator och 4D Font Digitizing, visar detta den justerbara startpunkten för det markerade området.
	Områdets slut	I 4D Design Creator och 4D Font Digitizing, visar detta den justerbara slutpunkten för det markerade området.
	Origin	I 4D Design Creator och 4D Font Digitizing visar detta den justerbara utgångspunkten för vissa typer av områden när de markeras.
	Första stygnet	Här visas placeringen av det första stygnet när man skapar motiv och stygn.
	Sista stygnet	Här visas placeringen av det sista stygnet när man ritar i 4D Sketch eller skapar motiv och stygn.

Inspira ritplatta och penna

Ritplattan Inspira med penna ingår i vissa 4D Sketch-paket och även i Inspira 4D Drawing Kit och utgör ett alternativ till att använda musen. Ritplattan och pennan ger en naturlig och verklighetstrogen känsla när du ritar stygn, skapar stygnobjekt och redigerar bilder. De främsta sätten att använda pennan på, som motsvarar de grundläggande musåtgärderna, är följande:

Åtgärd med mus Åtgärd med penna

Flytta pekaren	Flytta pennan precis ovanför plattan, utan att röra vid plattan
Klicka (vänsterklick)	Vidrör snabbt plattan med pennan
Högerklicka	Klicka på knappen på pennan, utan att pennan vidrör plattan
Klicka och dra	”Rita” med pennan på plattan. Pennan rekommenderas när du ritar stygn

Ritplattan och pennan kan också när som helst användas som ett alternativ till musen. Om du vill kan du också använda ritplattan och pennan tillsammans med valfri modul i 4D Embroidery System.

Ritplattan och pennan är enkla att använda. Vi rekommenderar dock att du gör de interaktiva övningarna för att komma igång.

Vi rekommenderar att du aktiverar Tablet Mode (Plattläge) i 4D Design Creator, 4D Fabric Decorator och 4D Stitch Artist. Då blir resultatet med ritplattan och pennan bäst.

Datorns tangentbord

Liksom i alla Windows®-program kan vissa delar av 4D Embroidery användas med tangentbordet som alternativ till musen. Till exempel kan du vanligtvis trycka på Enter istället för att klicka på OK med vänster musknapp, eller använda tangentkombinationer för att använda menyns funktioner, exempelvis Ctrl + O för att öppna en fil. Det står ett plustecken (+) mellan genvägstangenterna om den första tangenten ska hållas nertryckt (exempelvis Ctrl + O) och ett kommatecken (,) för att indikera att tangenterna ska användas i följd (till exempel Alt, F, V för Print Preview (Förhandsgranskning)).

Piltangenterna

Finjustera

Ett broderi eller ett stygnblock kan flyttas mycket korta sträckor så att det justeras exakt till det önskade läget. Använd piltangenterna

på tangentbordet för att finjustera ett broderi eller ett block.

Funktionen Finjustera finns i 4D Embroidery, 4D Vision, 4D Stitch Editor, 4D Design Aligner, 4D Sketch, 4D Fabric Decorator och 4D Stitch Artist.

Navigera och markera stygn


Använd vänster och höger piltangent för att förflytta dig genom stygnen, ett stygn i taget, fram till önskad punkt. Du kan markera en serie stygn som ett block genom att hålla ner Skift samtidigt som du rör dig bland stygnen med piltangenterna. Du kan också markera en stygnpunkt och sedan hålla nere skift och klicka på en annan punkt. Då markeras en serie stygn som ett block. Den här funktionen finns i 4D Stitch Editor, 4D Sketch, 4D Fabric Decorator och 4D Stitch Artist.

Markera objekt


Använd vänster och höger piltangent för att förflytta dig genom objekt, ett objekt i taget, fram till önskat objekt. Den här funktionen finns i 4D Design Creator och 4D Font Digitizing.

I 4D Design Creator kan du också använda uppåt- och nedåtpilarna, home-, end-, page up- och page down-pilarna för att flytta uppåt och nedåt på en FilmStrip.


Ikoner

Ikoner är små bilder eller ”knappar” som representerar funktioner. Som exempel på ikon visas här Preferences (Inställningar) .

Välja båge

Dialogrutan Hoop Selection (Välja båge) finns i de flesta moduler i 4D Embroidery System. I den finns alternativ för att välja önskad bågstorlek. Du når den via Edit-menyn (Redigera), Hoop (Båge) eller via bågikonen  i verktygsfältet Edit.


Preferences (Inställningar)

Dialogrutan Preferences (Inställningar) finns i de flesta moduler i 4D Embroidery System och i den finns alternativ för att ställa in och ändra inställningar för skärm och stygn. Åtkomst sker under menyn Edit (Redigera), Preferences (Inställningar) eller via ikonerna Preferences  i verktygsfältet Edit. När Preferences har ändrats, sparas de nya inställningarna när modulen stängs och startas på nytt.

Filtyper

Broderfilsformat

I de flesta modulerna i 4D Embroidery System går det att hämta och spara följande broderfilsformat: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes version 2,3,4,5,6), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking / Pfaff (.vp3 and .vip), Husqvarna (.hus, .shv and .dhv), Janome (.jef and .sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) och Toyota (.10*).

Obs! Det bästa filformatet att spara broderier i är .vp3  eftersom det sparar trådfärgsinformation och anteckningar. Spara Husqvarna .shv-filer med hjälp av Send To-alternativen. Husqvarna .dhv-filer kan bara läsas in. Brother/Babylock/Bernina .pes version 3, 4 och 5 kan endast läsas in. Filer i .pes-format sparas som version 2 om broderiet är 130 mm x 180 mm eller mindre. Större broderier sparade i .pes-format sparas som version 6.

Bildfilsformat

Det går inte att hämta broderfiler till 4D Fabric Decorator, 4D PictureStitch, 4D Font Digitizing och 4D Stitch Artist.


Tillsammans med 4D Design Creator, 4DSketch, 4D Organizer och 4D Vision kan de visa nedanstående bildfilsformat: Windows eller OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) och Windows Icon (.ico).

4D Design Creator, 4DSketch, 4D Organizer och 4D PictureStitch kan spara i följande bildfilsformat: Windows eller OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png) och Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif).

4D Vision kan spara Windows eller OS2 Bitmap (.bmp).

Zipfiler

4D Organizer kan visa och konvertera broder- och bildfiler inne i zipfiler, extrahera filer och skapa nya zipfiler.

I Windows® XP visas zipfiler med en zipfilsikon  i Thumbnail Pane (Miniatyrrutan) när du tittar i en mapp som innehåller en zipfil.

I Windows® Vista visas zipfiler som en komprimerad zipmapp  i Folder pane (Mapprutan).

Mönsterfilformat

4D Design Creator hämtar och sparar mönsterkonturfiler (.can 🌸).

4D Fabric Decorator hämtar och sparar motivfiler (.mot ☆).

4D Cross Stitcher hämtar och sparar korsstygnfiler (.krz 🧵).

4DStitch Artist hämtar och sparar 9 mm- (.9mm 📏) och Maxi-sömfiler (.max 🧵).

Skicka till

Det finns två Send to- (Skicka till-) alternativ i alla moduler - det snabba och bekväma sättet att sända ett broderi till din Husqvarna Viking Symaskin, diskett, USB Embroidery Stick, Reader/Writer eller Reader/Writer för d-broderkort.

Alternativen konfigureras efter de val du gör i 4D Configure Wizard vid installationen. Du kan också när som helst ändra inställningarna i 4D Configure. Se "Alternativ för att skicka" på sidan 26.

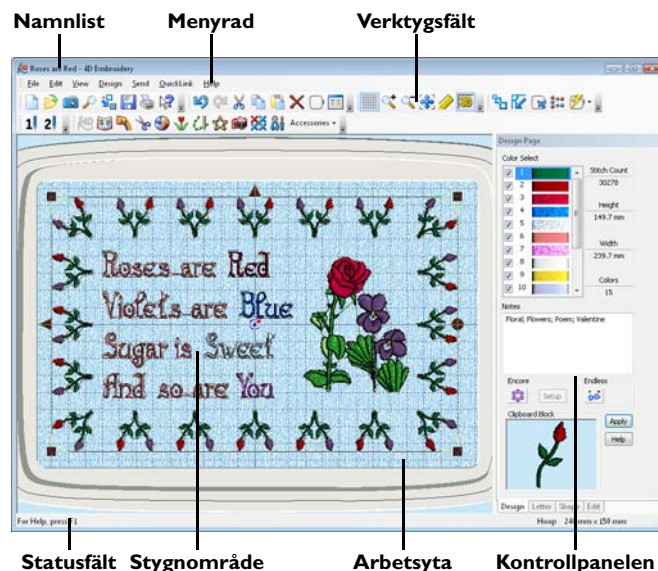
Klippa, kopiera och klistra

Det går att klippa ut ✂, kopiera 📄 och klistra in 📄 broderfiler och stygnblock mellan moduler i 4D Embroidery System. Om du till exempel kombinerar broderier i 4D Embroidery kan du sedan kopiera broderiet till 4D Vision så att du kan visa det mot en tygbakgrund eller ett plagg. I 4D Design Creator, kan du skapa stygn 🧵 och sedan kopiera broderiet.

Clipboard Block visar i många moduler det aktuella broderiet eller det stygnblock som kan klistras in på arbetsytan.

Det är Windows® urklipp som används, så om du kopierar text i en ordbehandlare eller använder tangenten Print Screen efter att ha kopierat en broderfil, är broderiet inte längre tillgängligt när du återvänder till programmet 4D Embroidery.

Programfönstrets delar



Namnlist

Namnlisten överst i fönstret är markerad om modulen 4D Embroidery System är aktiv. I namnlisten finns också ikonerna minimera, maximera och återställ, som används för att ändra storlek och synlighet i fönstret.

Minimera

Ikonen Minimera 📄 använder du när du vill dölja fönstret så att det bara syns som en knapp i aktivitetsfältet längst ned på skärmen. Det kan vara bra om du till exempel vill se ett annat program som inte ingår i 4D Embroidery System. När du vill se fönstret igen klickar du bara på knappen i aktivitetsfältet.

Maximera

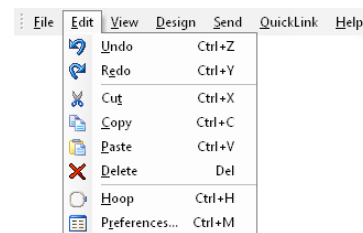
Använd ikonen Maximera 📄 när du vill att fönstret ska fylla hela skärmen. Det går inte att justera fönsterstorleken när det är maximerat.

Återställ

Använd Återställ 📄 om du vill ha fönster på bara en del av skärmen. Klicka och dra i kanterna när du vill ändra storlek på fönstret.

Menyrad

Det finns ett antal menyer i varje modul i 4D Embroidery System. I alla moduler finns File (Arkiv), Edit (Redigera), View (Visa), QuickLink och Help (Hjälp).



Menyalternativen når du genom att dra ner dem från menyraden med musen.

Ett annat sätt att nå menyalternativen är att trycka på Alt-tangenten och sedan på den understrukna bokstaven i menyns namn, följt av den understrukna bokstaven i menyalternativet, t.ex Alt, F, O för att öppna en fil.

Högerklickningsmenyer

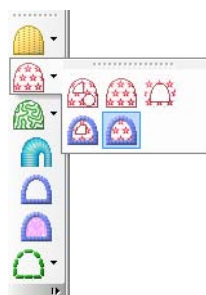
I vissa moduler i 4D Embroidery System kan du högerklicka för att nå en snabbmeny med de vanligaste funktionerna.

Verktygsfält

Verktygsfält är grupper av ikoner som ger snabb åtkomst till ofta använda funktioner, exempelvis Main Toolbar (Huvudverktygsfältet) i 4D Embroidery som visas här.



På verktygsfälten i vissa moduler finns en nedrullningspil bredvid en ikon. Den visar att det finns en nedrullningslista eller en "flygut"-grupp med alternativ, som QuickStitch Motif Fill-funktionerna i 4D Design Creator som visas här.



De flesta verktygsfält är "flytande"; dvs. att de kan placeras var du vill i fönstret. Klicka på den prickade linjen för ett verktygsfält, eller den mörkare grå linjen i ett flygutverktygsfält. När det är flytande har det en namnlist överst.

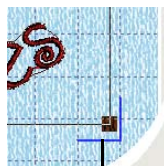
Det sista objektet på varje verktygsfält är en nedåtpil som visar anpassningsalternativ. Detta är samma som alternativet Customize (Anpassa) i View-menyn (Visa) som visar dialogrutan Customize (Anpassa) för anpassning av verktygsfälten och menyerna.

Arbetsyta

Arbetsytan är det område där broderier laddas in, redigeras eller skapas. Sömområdet är det tillgängliga området innanför den valda bågen. De blå hörnen visar gränserna för broderiet inuti bågen.

Stygnen ritas i rätta färger. Broderierna visas 3D eller 2D. Bakgrundsfärgen och strukturen kan ändras med hjälp av 4D Configure.



I 3D-läge visas den riktiga bågen, med blå hörn som anger att stygnområdet ligger innanför bågen. Hoppstygn visas inte. Bakgrundsstrukturen visas om du har valt det i 4D Configure.



Bågens hörn

I 2D-läge visas bågens storlek med en blå kontur med fyllda hörn. Stygnen ritas i enfärgat, och stygn med flera färger ritas med bara den första färgen i en tråddefinitionen. Hoppstygn visas som prickade linjer. Bakgrunden visas inte med struktur i 2D-läge.

Bakgrundsruknät

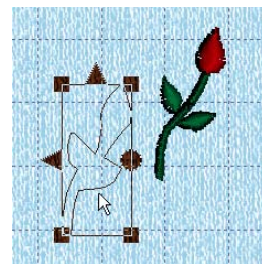
Arbetsytan i många moduler i 4D Embroidery System har ett ruknät, som kan kopplas på eller av med ruknätsikonen . Om man zoomar in eller ut ser rutorna i nätet större eller mindre ut. Ruknätsstorleken kan ändras i fönstret Preferences (Inställningar) .


Valt broderi och valda stygn

Det för tillfället valda broderiet visas med en valruta omkring sig. Valrutan har fyrkantiga handtag för ändring av storlek i hörnen, trekantiga vändhandtag uppe och nere samt ett runt rotationshandtag till höger.

Valrutan används också när ett stygnblock markeras. Du kan avmarkera ett stygnblock genom att högerklicka var som helst på arbetsytan.

Flytta ett broderi eller markerat stygnblock genom att klicka och dra. Klicka i valrutan och dra den till önskad plats. När du drar valrutan visar en kontur i valrutan formen på broderiet/blocket.



Använd funktionen Resize (Ändra storlek)  för att växla mellan storleksändring och skalning på det markerade broderiet/stygnblocket. Använd Resize-funktionen för att ändra storleken på broderiet samtidigt som du behåller stygntätheten. Använd Scale-funktionen för att ändra storleken på broderiet samtidigt som du behåller stygnantallet. Handtagen i valrutan visar när storleksändring resp. skalering används.



Ofyllda handtag för storleksändring



Fyllda handtag för skalning

Kontrollpanelen

Till höger om arbetsytan i många moduler i 4D Embroidery System finns kontrollpanelen, som är indelad i sidor med funktioner som hör ihop. Klicka på fliken längst ner på kontrollpanelen för att komma till den önskade sidan.

Färgarbetsblad

Färgarbetsbladet i kontrollpanelen visar i vilken ordning trådfärgerna används. En grupp med stygn som använder en särskild trådfärg kallas ett färgblock. Färgarbetsbladet kan användas för att byta trådfärg och i vissa fall för att dölja eller visa stygnen i något av färgblocken.

Upp till 96 färgblock kan visas i färgarbetsbladet. Om det är mer än 96 färgblock i ett broderi måste du alltså använda Change Order Of Color Blocks (Byt ordning på färgblock) om du vill se fler färgblock (endast 4D Embroidery Extra eller 4D Stitch Editor).

När muspekaren hålls stilla över en trådfärg på arbetsytan, markeras motsvarande trådar i broderiet. Då visas också en popupbeskrivning av trådfärgen.

Färgarbetsbladet visas i ett av två utföranden, realistiskt eller klassiskt, efter vad du valt i 4D Configure.



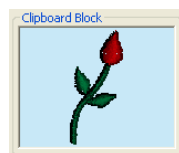
Realistiskt färgarbetsblad

Klassiskt färgarbetsblad

När du vill visa eller dölja färger i arbetsbladet markerar/avmarkerar du rutorna i det realistiska arbetsbladet och högerklickar i färgrutorna i det klassiska. Förutom på Redigeringsidan i 4D Embroidery, finns den här funktionen på designfliken i 4D Stitch Editor, redigeringsfönstret i 4D Design Creator och på designfliken i 4D Sketch.

Urklippblock

Urklippblocket i många moduler i 4D Embroidery System visar det aktuella broderiet eller stygnblocket som kan klistras in på arbetsytan.





Statusfält

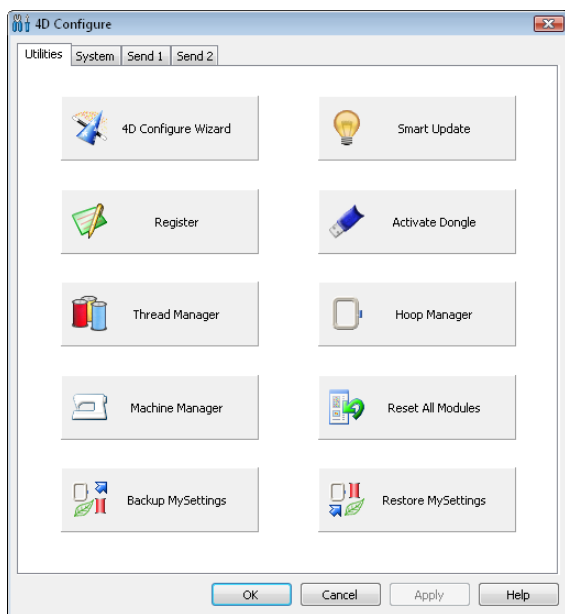
Statusfältet visas längst ner i programfönstret. Från vänster till höger visar statusfältet:

- Korta beskrivningar av menyalternativens eller ikonernas funktioner.
- Specialinformation för modulen, till exempel bågens storlek, pekarens position eller det aktuella valda objektet.

4D Configure

I installationsprogrammet 4D Configure  kan du justera inställningarna för visning av broderfiler och ansluta dem till brodermaskiner. Där finns också systemfunktioner för registrering av ditt 4D Embroidery System-program. Gör inställningarna på varje flik i 4D Configure eller använd 4D Configure Wizard  och stega dig genom alla alternativ.

Verktyg



4D Configure Wizard

Använd 4D Configure Wizard för att ställa in systemalternativen, till exempel visning och tråduppsättning, och maskinanslutningarna till 4D Embroidery System-programmet.

För mer information, se ”4D Configure Wizard” på sidan 3.

Smart Update

Genom att klicka på en knapp kan du köra Smart Update för att se om det finns några nya typsnitt, tråduppsättningar eller andra uppdateringar att hämta.

För mer information, se ”Uppdatering av programvaran” på sidan 8.

Registrera

Registrera dig genast så att du kan utnyttja följande:

- Systemkontroll och åtkomst till rekommenderade uppdateringar online (Smart Update).
- Möjligheten att aktivera 4D Embroidery System-dongeln.

Du måste registrera 4D Embroidery System-programmet och aktivera dongeln med samma dator som programmet installeras på.

För mer information, se ”Registrering av programvaran” på sidan 6.

Aktivera dongel

När du har installerat och registrerat vissa programmoduler i 4D Embroidery System, till exempel 4D Design Enhancer, 4D Sketch Option 2 och 4D Cross Stitcher, måste du aktivera dongeln (du kan köra programmet upp till 10 gånger innan dongeln måste aktiveras). Det är bara när dessa moduler köps separat som du måste aktivera den, inte när de ingår det fullständiga 4D Embroidery System.

För mer information, se ”Aktivera dongeln” på sidan 8.

Thread Manager

Använd Thread Manager och välj vilka trådar som ska visas i MyThreads, definiera egna trådar till MyThreads och välj vilka tråduppsättningar som ska visas i MyThreadRanges.

För mer information, se ”Thread Manager” på sidan 23.

Hoop Manager

Använd Hoop Manager för att välja vilka bågar som ska visas i listan MyHoops och för att skapa egna bågar.

För mer information, se ”Hoop Manager” på sidan 25.

Machine Manager

Använd Machine Manager för att ange vilka brodermaskiner du har.

MyMachines används för att bestämma vilka tillbehör som ska visas i verktygsfältet QuickLink och menyn, och vilka maskinstygn och motiv som ska kunna väljas. MyMachines kan också användas för att automatiskt fastställa vilka båggar som ska läggas till i MyHoops i 4D Configure Wizard.

MyMachines påverkar inte alternativen för Send 1 och Send 2.

Återställning av alla moduler

Du kan dra och släppa verktygsfält och kontrollpaneler på skärmen eller anpassa dem med View, Customize (Visa, Anpassa). Använd Reset All Modules (Återställning av alla moduler) om du vill återställa verktygsfält och kontrollpaneler precis som de var när programmet installerades. Alla Preferences (Inställningar) återställs till sina ursprungliga värden.

Inställningarna i 4D Configure för visning av broderfiler och anslutning till vissa brodermaskiner påverkas inte vid återställning av alla moduler.

Säkerhetskopiering av MySettings

Du kan använda Backup MySettings (Säkerhetskopiering av MySettings) om du vill spara MyThreads, inklusive egna trådar, Quick Color Themes, MyThreadRanges, MyHoops, Custom hoop definitions, MyMotifs och MyFills.

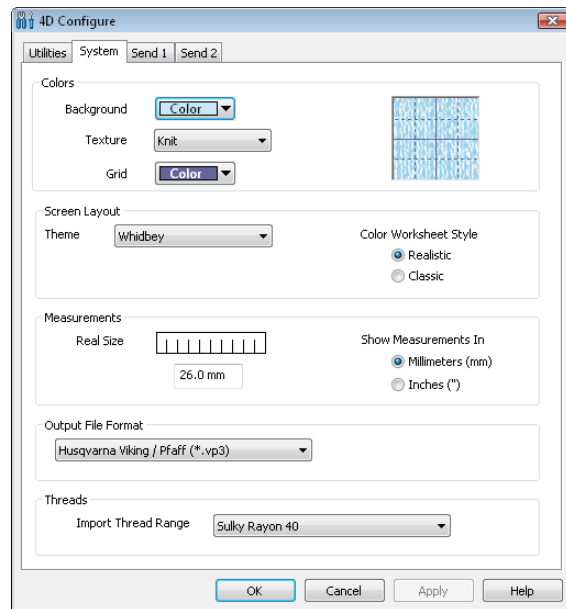
Återställning av MySettings

Du kan använda Restore MySettings (Återställning av MySettings) om du vill återställa de inställningar som du tidigare har sparat i Backup MySettings.

Mer information om systemverktygen finns i 4D Configure Referensguiden och i direkthjälpen.

Systemalternativ

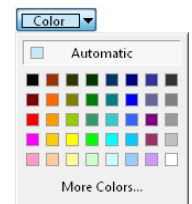
Använd systemalternativinställningarna för att ändra hur broderfilerna ska visas och sparas i 4D Embroidery System-programmet.



Background (Bakgrund)

Färg

Ställ in önskad bakgrundsfärg till 4D Embroidery System-programmet. Klicka på nedåtpilen bredvid Color (Färg), så visas en palett med 40 färger. För pekaren över färgpaletten tills färgen du önskar markeras. Klicka igen. Alternativt kan du välja More Colors (Fler färger) så visas ett färgfönster, där du kan välja bland de 16 miljoner färger som finns i Windows färgmatris. Färgen som ställs in som standard i 4D Embroidery System-programmet är 200, 232, 247 (RGB).



Klicka på Apply (Verkställ) efter att du har ändrat bakgrundsfärgen. Du ser effekten i alla moduler i 4D Embroidery System som är öppna. Klicka på OK för att stänga 4D Configure när du är nöjd med färgen.

Texture (Struktur)

Välj vilken struktur du vill använda i 4D Embroidery System-programmet. Klicka på nedåtpil och välj önskad tygtyp, eller markera None (Ingen) om du inte vill ha någon struktur.

Om du vill kan du välja None så går det fortare att bläddra i 4D Organizer och i maskintillbehörsmodulerna.

Grid Color

Ställ in önskad rutnätsfärg i programmet 4D Embroidery System. Klicka på nedåtpilen bredvid Color (Färg), så visas en palett med 40 färger. För pekaren över färgpaletten tills färgen du önskar markeras. Klicka igen. Alternativt kan du välja More Colors (Fler färger) så visas ett färgfönster, där du kan välja bland de 16 miljoner färger som finns i Windows färgmatris. Färgen som ställs in som standard i 4D Embroidery System-programmet är 102, 102, 153 (RGB).

Screen Layout (Skärmlayout)

Theme (Tema)

Ange önskat tema för huvudfönstret till 4D Embroidery System-modulerna. Klick på nedåtpil och välj det tema du vill ha. Standardtema för 4D Embroidery System-programmet är Whidbey.

Color Worksheet Style (Utförande på färgarbetsbladet)

Välj mellan Realistic med en rullningslista med nummerade 3D trådprover eller Classic med färgrutor.



Realistiskt färgarbetsblad



Klassiskt färgarbetsblad

Arbetsbladet är från början inställt på Realistic.

Measurements (Mått)

Real Size (Verklig storlek)

Använd linjalen på skärmen för att justera inställningarna så att 4D Embroidery System-programmet kan visa broderierna i verklig storlek. Håll en linjal mot skärmen och mät hur många millimeter som motsvarar längden på linjalen på skärmen. Skriv in antalet i rutan och klicka på OK (eller tryck på Enter). Programmet stängs. När du öppnar 4D Embroidery Systemigen visas broderierna i verklig storlek om det kommandot har valts. Storleken på broderiet när du klickar på Real Size (Verklig storlek) styrs av den här inställningen.

Om ett broderi är för stort för att visas i verklig storlek i Real Size-fönstret, visas hur många procent motivet är förminskat.

Show Measurements In (Visa mått i)

Välj mellan Millimeters och Inches för att ange och visa mått i 4D Embroidery System.

Tänk på att om du väljer tum, är de underliggande måtten fortfarande i millimeter och närmast motsvarande stygnlängd visas i tum.

Standard för att visa mått i 4D Embroidery System är millimeter.

Output File Format (Utförandefilformat)

Ställ in standardformatet att spara broderfiler i 4D Embroidery System. Välj bland följande filformat: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes version 5), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking/Pfaff (.vp3 och .vip), Husqvarna (.hus), Janome (.jef och .sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) och Toyota (.10*). Klicka på nedåtpilen så visas listan med alternativ. Klicka på den du vill öppna.

Import Thread Range (Importerera tråduppsättning)

Välj den palett som ska vara aktiverad när broderfilerna laddas ner till 4D Embroidery Systemom inte färgerna redan har ställts in med en annan tråduppsättning. Välj bland följande trådleverantörer: Sulky Rayon, Alcazar Rayon, Madeira Rayon, R-A Rayon, Isafil Rayon, Stickma Poly, Madeira Poly, R-A Poly, Isacord Poly. Klicka på nedåtpilen så visas listan med alternativ. Klicka på det alternativ du vill öppna.

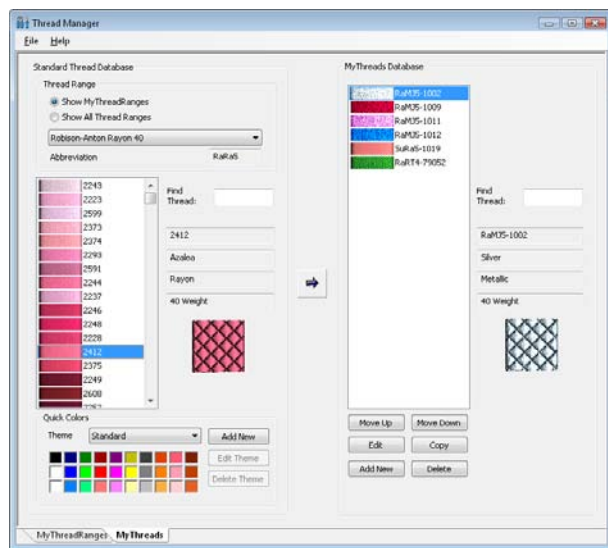
Du kan konvertera färgerna i de valda brodermönstren till valfri tråduppsättning med hjälp av Convert Thread Range (Konvertera tråduppsättning) i 4D Organizer.

Thread Manager

Använd Thread Manager för att ordna dina favorittrådupsättningar i en lista med namnet MyThreadRanges och dina egna trådupsättningar i en annan lista, MyThreads. Använd flikarna längst ned på skärmen Thread Manager när du vill växla mellan MyThreadRanges och MyThreads.

MyThreads

Välj de trådar du har från olika tillverkare och lista dem tillsammans i MyThreads. Förkortningen för trådupsättningen läggs automatiskt till framför numret i MyThreads, t.ex. SuMS3 for Sulky Metallic Silver 30 weight.



Lägga till standardtrådar till MyThreads

1. Klicka på nedrullningspilen i slutet av trådupsättningsrutan och välj den önskade trådtillverkarens trådupsättning från listan. Trådlistan ändras efter den valda uppsättningen.
2. För att lägga till en enda färg skriver du antingen dess nummer i rutan Find Thread eller rullar genom listan och klickar på den. Den blir markerad.
3. Du kan också välja ett Quick Color-tema och klicka på önskad Quick Color. Då markeras den nyans som ligger närmast i den aktuella trådupsättningen. Detta är också ett snabbt sätt att hoppa till trådar med denna färg (om du till exempel klickar på ljusgult i standardtemat, kommer du till ljusgula trådnyanser).
4. För att lägga till en färgupsättning väljer du den första färgen. Håll sedan Skift nedtryckt och klicka på den sista färgen. Alla färger i området markeras.
5. För att lägga till ett urval färger väljer du den första färgen. Håll sedan Ctrl nedtryckt och klicka på andra färger.

6. Klicka på pilikonen ➔ Lagg till i MyThreads, så läggs de valda trådarna till i slutet av MyThreads-listan.

Förkortningen består av en kortkod för tillverkaren, trådtypen och/eller uppsättningsnamn och ett nummer som står för tjocklek.

Om en tråd redan finns med i MyThreads, visas ett meddelande med förkortningen och trådnumret. Du kan välja Yes (Ja) om du vill skriva över tråden, Yes to All (Ja till alla) om du vill skriva över den här tråden och andra som kopieras, No (Nej) om du vill ha kvar den befintliga tråden i MyThreads utan att ändra den eller Cancel (Avbryt) om du vill avbryta kopieringen till MyThreads så att du kan kontrollera vilka trådar som finns i MyThreads.

Lägga till en ny tråd till MyThreads

Lägga till eller anpassa din egen trådinformation.

1. Klicka på knappen Add New så visas dialogrutan Add Thread (Lagg till tråd).
Använd Copy och sedan Edit för att kopiera en befintlig tråd i MyThreads att använda som grund för en ny tråd.
2. Skriv in trådbeteckningen. Beteckningen kan vara upp till 13 tecken lång och innehålla både siffror och bokstäver, t.ex. för att få med en förkortning av namnet på trådupsättningen. Beteckningen måste vara unik inom MyThreads.
3. Skriv in trådnamnet, som vanligen är en beskrivning av färgen. Namnet kan vara upp till 29 tecken långt.
4. Välj trådtyp från nedrullningslistan.
5. Välj trådvikt från nedrullningslistan.
6. Klicka på Edit Color (Redigera färg) för att välja en färg för den nya tråden eller bestäm den första färgen om det är en flerfärgad tråd.

Flerfärgad tråd

Använd alternativet Variegated Thread för flerfärgade trådar.

1. Klicka på en färg i listan och sedan på antingen Add Before (Lagg till före) eller Add After (Lagg till efter) för att lägga till en ny färg i tråden före eller efter den markerade färgen. Färgdialogrutan visas så att du kan välja önskad färg.
2. Alla nya färger i en tråd läggs till med längden 1 mm. Klicka på den önskade färgen och sedan på Edit Length för att ändra färgens längd längs tråden. Om du lägger till en ny färg till en tråd kan du nu ändra längden från begynnelselängden 1 mm.

3. Du kan välja Smooth Blend (Mjuk övergång) så att övergången från en färg till en annan sker gradvis.

Importera trådar från broderier

När du använder broderier med tråddefinitioner från någon annans tråd databas, kan följande felmeddelande dyka upp när du väljer trådfärger.

”The color xx has been found in your database, but the thread color is not exactly the same.” (Färgen xx har hittats i din databas, men trådfärgen är inte exakt densamma.)

Detta meddelande visas om tråduppsättningen och färgbeteckningen på den valda färgen är identiska med dem i din tråd databas, men någon egenskap hos färgen är annorlunda. Det kan röra sig om olika material eller kvalitet eller olika färger som i en flerfärgad tråd. Detta kan inträffa om mönstret som du försöker redigera levererades av någon med en annan version av färgen, t.ex. om den har redigerats i MyThreads, eller om den kommer från en senare version av tråd databasen.

Använd funktionen Import Threads From Embroidery (Importera trådar från broderier) för att lägga till andra användares tråddefinitioner till din MyThreads-databas.

1. Välj Import Threads from Embroidery i File-menyn så visas dialogrutan Open (Öppna).
2. Välj den önskade .vp3-broderifilen.
3. Klicka på Open. Alla anpassade tråddefinitioner som inte finns i din MyThreads läggs till i slutet av din MyThreads-lista.

Uppdatering av Standard Thread Database

Nya trådar från standardtråd databasen kan inte importeras med funktionen Import Threads from Embroidery. Detta beror på att de nya trådarna inte är i MyThreads-färger. För att dessa färger ska bli tillgängliga, måste den uppdaterade standardtråd databasen laddas ner och installeras.

När du använder broderier med tråddefinitioner från någon annans tråd databas, kan följande felmeddelande dyka upp när du väljer trådfärger.

”Could not find xx in your database.” (Hittade inte xx i din databas.) ”Matching to closest thread in yy.” (Söker närmaste tråd i yy.)

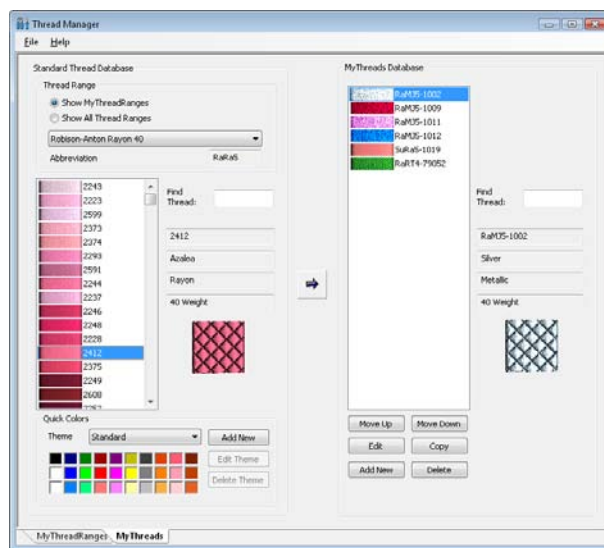
Detta meddelande visas om tråduppsättningen i den valda färgen inte hittas i din tråd databas. Detta kan inträffa om mönstret som du försöker ändra kom från någon med en senare version av tråd databasen.

Använd Smart Update i 4D Configure för att söka efter de senaste uppdateringarna för 4D Embroidery System.

Se 4D Configure Referensguiden eller direkt-hjälpen för fullständig information om Thread Manager.

MyThreadRanges

Använd fliken MyThreadRanges i Thread Manager när du vill skapa eller ändra en lista med favorittråduppsättningar. MyThreadRanges används i dialogrutan Color Selection för att det ska bli enklare att välja tråduppsättningar.



Lägga till en tråduppsättning till MyThreadRanges

Välj önskad tillverkare från nedrullningslistan. Klicka på önskad tråduppsättning i listan. Om du vill välja flera tråduppsättningar håller du nere Skift samtidigt som du klickar och då kan du markera flera tråduppsättningar i rad. Du kan också trycka på Ctrl och klicka om du vill välja tråduppsättningar var för sig.

Klicka på pilikonen ➡ Lagg till i MyThreads, så läggs de valda trådarna till i slutet av MyThreadRanges-listan.

Du kan också dubbelklicka på varje tråduppsättning så läggs de till i MyThreadRanges.

Ändra ordning i MyThreadRanges

Du kan ordna tråduppsättningarna i MyThreadRanges i vilken ordning du vill. Om du vill flytta en tråduppsättning i listan MyThreadRanges, klickar du på tråduppsättningen i fråga och klickar sedan på knapparna Move Up (Flytta upp) och Move Down (Flytta ned) under listan.

Det går inte att lägga en trådupsättning ovanför MyThreads. MyThreads är alltid den första trådupsättningen i MyThreadRanges.

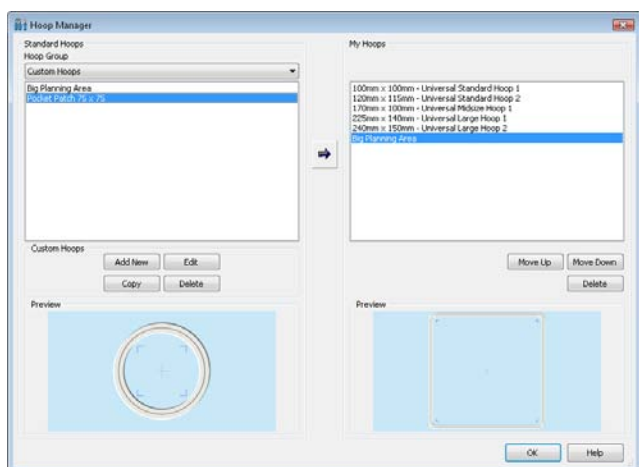
Ta bort en tråd

Det är bara från listan MyThreads som det går att ta bort trådar. När du tar bort trådar från MyThreads påverkar det inte trådarna i standardtråddatabasen.

Om du vill ta bort en tråd klickar du på tråden i fråga och sedan på Delete. Då visas ett meddelande om att du tar bort tråden permanent och att det inte går att ångra. Klicka på Yes eller No. Om du vill ta bort flera trådar upprepar du åtgärden så många gånger du vill.

Hoop Manager

Använd Hoop Manager för att göra en lista över din egen samling av bågar, MyHoops. Du använder MyHoops för att välja en båge från de bågar du själv har, när du byter bågstorlekar i 4D Embroidery System. Du kan också skapa egna bågar som du kan lägga till i MyHoops.



När du använder 4D Configure Wizard kan du automatiskt ställa in MyHoops med alla bågar för maskinerna som du har valt i MyMachines. Om du har valt mer än en maskin, listas bågar som kan användas på mer än en maskin bara en gång i MyHoops.

Vi rekommenderar att du använder Backup MySettings (Säkerhetskopiera MySettings) när du har gjort större ändringar i MyHoops eller i dina egna bågar.

Ändra i listan MyHoops

Lägg till bågar i MyHoops

Välj önskad Hoop Group (Båggrupp) från nedrullningslistan. Klicka på önskad båge i listan.

Om du vill välja flera bågar håller du nere Skift samtidigt som du klickar på flera bågar i rad. Du kan också trycka på Ctrl och klicka om du vill välja bågar var för sig. Om du vill markera alla bågarna i gruppen trycker du Ctrl + A.

Klicka på pilikonen ➔ Lägg till i MyHoops, så läggs de valda bågarna till i slutet av MyHoops-listan.

Du kan också dubbelklicka på varje båge så läggs de till i MyHoops.

Ta bort bågar

Om du vill ta bort en båge från MyHoops, klickar du på den bågen i listan och sedan på Delete under listan. Bågen tas bort från listan. Du kan bara ta bort en båge i taget.

När du tar bort en båge från MyHoops påverkas inte bågen i den ursprungliga båggruppen.

Ändra ordning på bågarna

Du kan ordna bågarna i MyHoops i vilken ordning du vill. Om du vill flytta en båge i listan MyHoops, klickar du på bågen i fråga och klickar sedan på knapparna Move Up (Flytta upp) och Move Down (Flytta ned) under listan.

Egna bågar

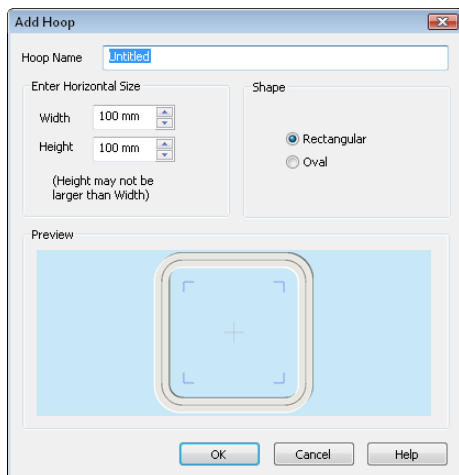
Du kan lägga till egna bågar om du vill ange en båge som inte finns med i någon av standardbåggrupperna, eller om du vill ange en särskild storlek på arbetsytan du vill använda.

När du vill visa eller ändra den aktuella listan Custom Hoops (Egna bågar), väljer du Custom Hoops i nedrullningslistan Hoop Group.

Bågarna listas i gruppen Custom Hoops i den ordning som de har lagts till i gruppen.

Lägg till ny

Klicka på Add New (Lägg till ny) när du vill skapa en ny egen båge. Dialogrutan Add Hoop (Lägg till båge) visas.



Hoop Name

Ange önskat namn för bågen.

Du kan använda samma namn flera gånger. Vi rekommenderar dock att du använder unika namn för dina egna bågar.

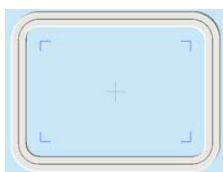
Enter Horizontal Size

Ange bredd och höjd på den nya bågen. Om bågen inte är rektangulär eller rund anger du det största måttet som Width (Bredd).

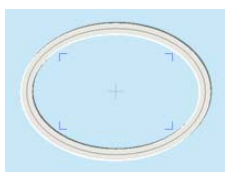
Det går inte att spara bågen om höjden är större än bredden. När du markerar bågen för att använda den i programmet 4D Embroidery System, använder du Orientation (Riktning) för att välja Vertical eller Horizontal.

Shape

Välj mellan rektangulär eller oval bågform, beroende på formen på din egen båge.



Rektangulär



Oval

Förhandsvisa

I förhandsvisningen visas hur bågen kommer att se ut när du har valt den i programmet 4D Embroidery System.

OK

Klicka på OK om du vill skapa denna båge. Den läggs till i slutet av listan med egna bågar.

Edit

Markera önskad bågrupp och klicka på Edit (Redigera). Dialogrutan Edit Hoop visas med aktu-

ella inställningar för bågen. Ändra inställningarna som du vill och klicka på OK.

Copy

Markera önskad bågrupp och klicka på Copy (Kopiera). Dialogrutan Add Hoop (Lägg till båge) visas. Den nya bågen får namnet Untitled (Utan namn), men storlek och form är de samma som på den kopierade bågen. Ändra inställningar som du vill och klicka på OK. Då skapas den nya bågen. Den läggs till i slutet av listan med egna bågar.

Det går inte att kopiera bågar från andra grupper.

Delete

Om du vill ta bort en båge från Custom Hoops, klickar du på den bågen i listan och sedan på Delete under listan. Bågen tas bort från listan. Du kan bara ta bort en båge i taget.

När du tar bort en båge från Custom Hoops tas bågen även bort från MyHoops, om du har lagt till den där. Du får ingen bekräftelse när du tar bort bågar från Custom Hoops. Det går inte att ta bort bågar från andra grupper.

Alternativ för att skicka

Använd fliken Send för att välja brodermaskin eller läs-/skrivanordning för Send 1 och Send 2. Två alternativ för Send to (Skicka till) finns i alla moduler. Detta är ett snabbt och enkelt sätt att överföra ett broderi till brodermaskinen. Alla mönster raderas på den aktuella disketten, i den första skivavbildningen på USB Embroidery Stick, d-Card eller Programmable Embroidery Card.

Endast en brodermaskin eller läs-/skrivanordning kan väljas på varje flik. Om du har två maskiner, använd alternativen Send 1 och Send 2.

Felmeddelanden

Vid användning av modulerna i 4D Embroidery System

”Error 7. Dongle not found. Please attach the correct dongle to a USB port of your computer.” (Fel 7. Ingen dongel hittas. Anslut dongeln till en USB-port på datorn.)

Det här meddelandet visas om du försöker starta en modul och 4D Embroidery System inte kan känna av dongeln (kopieringsskyddet).

Kontrollera att dongeln är inkopplad till en ledig USB-port på datorn.

”Error 14. Dongle driver not found.” (Fel 14. Ingen drivrutin till dongeln hittas.)

Det här meddelandet visas om drivrutinen till dongeln inte är tillgänglig, har flyttats eller inte har installerats korrekt.

Kontrollera först att du har loggat in på datorn med fullständiga administratörsrättigheter och försök använda önskad 4D Embroidery System-modul. Om felmeddelandet sedan inte visas längre, var det användarnamn du först försökte använda för begränsat för 4D Embroidery System.

Om meddelandet fortfarande visas ska du använda installationsprogrammet för dongeldrivrutiner i \Technical\Dongle Driver på cd:n/dvd:n till 4D Embroidery System. Innan du använder installationsprogrammet för dongeldrivrutinen ska du kontrollera att du har loggat in med fullständiga administratörsrättigheter.

”Error 31. You must activate your dongle to continue using this module. Go to 4D Configure and select Activate Dongle.” (Om du vill fortsätta använda den här modulen måste du aktivera dongeln. Gå till 4D Configure och välj Activate Dongle.)

När du har installerat och registrerat vissa 4D Embroidery System-moduler, till exempel 4D Design Enhancer, 4D Sketch Option 2 och 4D Cross Stitcher, måste du aktivera dongeln. Du kan köra programmet upp till 10 gånger innan dongeln måste aktiveras. Om du försöker använda modulerna efter det visas detta meddelande.

Säkerhetskopiera och återställa MySettings

”MySettings cannot be saved.” (Det går inte att spara MySettings.)

Det här meddelandet visas om du försöker säkerhetskopiera MySettings till en plats som inte kan användas. Det gäller också om du försöker skriva över en befintlig säkerhetskopia som är skrivskyddad eller låst, försöker skriva till en skrivskyddad enhet, till exempel en cd-rom, använder otillåtna tecken i fil- eller mappnamnet, osv.

”Error. Failed to restore MySettings.” (Fel. Det gick inte att återställa MySettings.)

Det här meddelandet visas om det finns otillåtna tecken i backupfilens namn eller i något mappnamn som leder till backupfilen. Använd Windows® Explorer och flytta och/eller byt namn på backupfilen så att det bara finns standardtecken i fil- eller mappnamn. Försök sedan igen.

Verkställa 4D Configure-inställningar

”Some changes will take effect only when modules are restarted.” (En del av ändringarna börjar gälla först när modulen har startats om.)

En del ändringar i inställningarna på Systemfliken i 4D Configure eller i 4D Configure Wizard, syns inte i 4D Embroidery System-modulerna förrän dessa har stängts och startats igen. Om du har gjort ändringar som inte visas omedelbart, ska du spara mönstren, stänga 4D Embroidery System-modulerna och starta dem igen.

Andra avsnitt

Skärmens utseende

”När jag startar 4D Configure finns inte knapparna OK, Cancel, Apply och Help längst ned i fönstret.”

För 4D Embroidery System krävs en lägsta skärmupplösning på 1024 x 768 pixlar. Om du har lägre skärmupplösning än så (800 x 600 eller lägre) och om du har ändrat DPI-inställningen i Advanced display settings (Avancerade bildskärmsinställningar) kanske du inte kan se alla skärmelement i 4D Configure. Lägre skärmupplösning påverkar också andra delar av 4D Embroidery System. På

nästa sida finns mer information om systemkrav och hur du ändrar bildskärmsegenskaperna.

Registrering

”Hur gör jag för att ändra min personliga uppgifter för programvaruregistreringen?”

Klicka bara på knappen Registrera i 4D Configure och gör om registreringen. Det ändrar inte registreringsstatus för programvaran som du redan har registrerat men du kan ändra dina personliga uppgifter och/eller återförsäljarinformation.

Kontrollera att dongeln är ansluten till datorn innan du börjar, så att dina aktuella registreringsdetaljer är lätta att hitta.

Om dongeln inte är ansluten eller om du har ett 4D Embroidery System-program som inte kräver dongel, måste du ange efternamn, e-postadress och postnummer för att dina registreringsuppgifter ska kunna hittas.

Systemkrav

Rekommenderade systemkrav för 4D Embroidery System anges på programpaketet. Kontrollera också att du har Windows® XP eller Windows® Vista.


Som för alla grafikintensiva program fungerar programmet snabbare och jämnare ju mer RAM-minne datorn har. För att få bästa prestanda på ett äldre datorsystem, prova med att använda 2D-visning. Du kan också stänga av strukturbakgrunden i 4D Configure för att det ska gå snabbare att bläddra i 4D Organizer och maskintillbehörsmodulerna.

Ändra bildskärmens visningsegenskaper

För 4D Embroidery System krävs en färgpalett med inställningen High Color (16 bit) eller högre. Bildskärmen måste kunna ställas in på en upplösning om 1024 x 768 eller större för att alla verktygsfält och ikoner ska bli synliga. Ställ in visningen på följande sätt:

Windows® Vista

1. Högerklicka på skrivbordet, så visas en snabbmeny.
2. Klicka på Personalize (Anpassa). Då visas fönstret Personalization (Anpassning).
 1. Klicka på Display Settings (Skärminställningar). Då visas dialogrutan Display Settings (Skärminställningar).
 2. Ställ in upplösningen på 1024 x 768 eller högre med hjälp av skjutreglaget.

3. Ändra Färger till Medium (16 bit) eller högre i nedrullningsmenyn.
4. Klicka på OK, och sedan på Yes för att spara skärminställningarna.
5. Stäng  fönstret Personalization.

Windows® XP

1. Högerklicka på skrivbordet, så visas en snabbmeny.
2. Klicka på Egenskaper så visas en dialogruta.
3. Klicka på fliken Inställningar.
4. Se till att Skrivbordsstorlek blir inställd till 1024 x 768 eller fler bildpunkter med hjälp av pilen som kan skjutas i sidled.
5. Ändra Färger till High Color (16 bit) eller högre genom att klicka på nedrullningspilen och välja i listan.
6. Klicka på OK, och sedan på Ja om du vill spara skärminställningarna eller om du vill starta om datorn, om så behövs.

Allmän feldiagnostik

Försök fastställa orsaken till udda problem med 4D Embroidery System. Bästa sättet är att starta om datorn i felsäkert läge. Om problemet sedan är löst vet du att det beror på någon krock mellan maskinvara och/eller programvara som drivrutiner. Du kan få mer hjälp av din datorförsäljare att analysera och göra om konfigurationen av datorn om så skulle behövas.

Starta om Windows i felsäkert läge

1. Stäng alla program.
2. Använd kortkommandot Alt + F4 (håll ner Alt-tangenten och tryck på F4 en gång). Då visas dialogrutan Avsluta Windows.
3. Välj Starta om i nedrullningslistan. Klicka på OK för att fortsätta.
4. Datorn stängs av och startas om.
5. När datorn startas om trycker du på F8 och håller den intryckt tills en meny med startalternativ för Windows visas.

När du håller ned F8 kanske datorn piper till och meddelar tangentbordsfel när den startar om. Släpp F8 snabbt för att hoppa över felen och tryck ned den igen tills startmenyn visas på skärmen.
6. Använd piltangenterna och markera felsäkert läge och tryck på RETUR.