

# BasePac 8

## Installationsanleitung



### GiS

Gesellschaft für Informatik  
und Steuerungstechnik mbH  
Höllochstraße 1  
D-73252 Lenningen  
Tel: +49(0)7026-606-0  
Fax: +49(0)7026-606-66  
e-mail: basepac@gis-net.de  
<http://www.gis-net.de/embroidery>



Embroidery Software Partners



Embroidery Software Partners

## **Starten von Windows XP, Vista, Windows 7 oder 8**

Sobald die Programm CD in ihr Laufwerk eingelegt ist, erscheint auf Ihrem Computer der Setup-Assistent, der Sie durch die gesamte Installation führt. Sollte Ihr CD-ROM Laufwerk „autorun“ nicht unterstützt, die Installation also nicht automatisch losläuft, müssen Sie das Programm „start.exe“ auf der CD-ROM ausführen.

1. Über Windows Desktop: Start, Ausführen anwählen
2. Eingabe: [Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM]:\start.exe  
und RETURN drücken

## **Hinweis für Installation**

Zur Installation des GiS BasePac 8 Programms müssen Sie Administrator-Rechte besitzen!

## End-User License Agreement and Limited Warranty

### USE

**GiS Gesellschaft für Informatik und Steuerungstechnik mbH** ("GiS") grants you (an entity or a person) a non-exclusive right to download and use the GiS BasePac, consisting of software and documentation (collectively, the "Software"), under the following conditions:

### RESTRICTIONS

Except as expressly authorized by this Agreement, you may not alter, merge, modify or adapt the Software in any way including reverse engineering, disassembling or decompiling. You may not rent, lease or license the Software or any copy.

### INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS

All intellectual property rights in the Software and user documentation are owned by GiS or its suppliers and are protected by laws (including patent, trademark and copyright laws), other applicable intellectual property laws, and international treaty provisions. GiS retains all rights not expressly granted.

### LIMITED WARRANTY

The Software is provided wholly "AS IS" without warranty, representation, promise or guarantee of any kind, either express or implied, statutory or otherwise, including warranties as to quality, performance, merchantability, or fitness for a particular purpose, or any warranty against infringement. Your use of the Software is entirely at your own risk. Except as specifically provided herein, GiS makes no warranty, representation, promise or guarantee, either express or implied, statutory or otherwise, with respect to the Software, user documentation or related technical support, including their quality, performance, merchantability or fitness for a particular purpose.

The warranty and remedies set forth herein are exclusive and in lieu of all others, oral or written, express or implied. No GiS dealer, distributor, agent or employee is authorized to make any modification or addition to this warranty. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



Embroidery Software Partners

## **LIMITATION OF LIABILITY**

Because software is inherently complex and may not be completely free of errors, it is your responsibility to verify your work and to make backup copies, and GiS will not be responsible for your failure to do so. In no event will GiS be liable for indirect, special, incidental, tort, economic, cover or consequential damages arising out of the use of or inability to use GiS products or services, including, without limitation, damages or costs relating to the loss of profits, business, goodwill, data or computer programs, even if advised of the possibility of such damages. In no case shall GiS' liability for money damages exceed the amount paid by you for the Software out of which such claim arose. The foregoing limitations shall not apply to claims relating to death or personal injury which arises out of products deemed to be consumer goods under applicable law. Some states or provinces do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or limitation of liability for incidental or consequential damages, so the above exclusion or limitation may not apply to you.

## Haftung

---

Inhaltliche Änderungen dieses Handbuchs behalten wir uns ohne Ankündigung vor. Die **Gesellschaft für Informatik und Steuerungstechnik mbH (GiS)** haftet nicht für technische oder drucktechnische Fehler und Mängel in diesem Handbuch. Außerdem übernimmt **GiS** keine Haftung für Schäden, die direkt oder indirekt auf Lieferung, Leistung und Nutzung dieses Materials zurückzuführen sind.

## Urheberrecht

Dieses Handbuch enthält eigentumsrechtlich geschützte Informationen, die dem Urheberrecht unterliegen. Alle Rechte sind geschützt. Ohne vorherige Genehmigung von **GiS mbH** darf dieses Handbuch weder vollständig noch in Auszügen kopiert, in anderer Form vervielfältigt, reproduziert, abgeschrieben, in einem Datenverarbeitungssystem gespeichert oder in andere Sprachen übersetzt werden.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software unterliegt einem Lizenzvertrag bzw. einem Nichtoffenbarungsabkommen. Nutzung und Vervielfältigung sind nur im Rahmen des Vertrages gestattet. Das Kopieren der PC-Software auf Platte, Diskette, Band oder ein anderes Medium außer zum Zweck der Datensicherung oder der Archivierung ist gesetzeswidrig.

Copyright © 1988 - 2012  
Gesellschaft für Informatik und Steuerungstechnik mbH  
Alle Rechte vorbehalten



Embroidery Software Partners

## Inhaltsverzeichnis

<b>Die GiS PC-Programme stellen sich vor .....</b>	<b>11</b>
Überprüfen Sie Ihr PC-Programm-Paket auf Vollständigkeit .....	11
Kann das Programm auf Ihrem System eingesetzt werden?.....	11
Hardwarekonfiguration für GiS Programme .....	12
Optimale Konfiguration: .....	12
Sonstiges: .....	13
CodeMeter Stick.....	13
Passwort .....	13
Support über das Internet - Kontakten über E-Mail Adresse .....	14
<b>Installation des GiS BasePac.....</b>	<b>15</b>
<b>Der Einstieg in das BasePac.....</b>	<b>17</b>
Programm starten.....	17
Passworteingabe .....	17
Nachträgliches Freischalten von Optionen.....	17
Musterbeispiele, Hintergrundbilder und Stoffmuster .....	17
Schulungsprogramm MaGiSter .....	18
<b>Arbeiten mit dem GiS-Hilfesystem.....</b>	<b>19</b>
Aktivieren des Hilfesystems.....	19
Bewegen innerhalb des Hilfesystems .....	21
Einarbeiten ins Programm.....	22
Nachschlagen von Funktionsbeschreibungen .....	23
GiS-Hilfesystem unter Windows Vista.....	23
<b>Demo-Betrieb .....</b>	<b>25</b>
Aktivieren des DEMO-Betriebes.....	26
DEMO einrichten.....	27
Demo Umfang ändern im DEMO Betrieb.....	29
Demo Betrieb beenden.....	29



Embroidery Software Partners

<b>Bedienelemente des GiS Arbeitsblattes.....</b>	<b>30</b>
(1) Titelzeile .....	30
(2) Menüleiste.....	30
(3) Werkzeugleiste .....	31
(4) Parameterleiste .....	31
(5) Lineale .....	31
(6) Arbeitsfläche .....	31
(7) Scrollbar .....	31
(8) Werkzeugpalette .....	31
(9) Popup-Menü .....	33
(10) Statuszeile .....	33
<b>Arbeiten mit dem Lernprogramm MaGiSter .....</b>	<b>35</b>
<b>Nutzung der GiS BasePac Programme im Netzwerk .....</b>	<b>37</b>
Allgemeines.....	37
A: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf gemeinsame Daten .....	38
B: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick .....	40
C: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick mit mehreren Lizenzen .....	42
D: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf CodeMeter Stick's mit unterschiedlichen Lizenzen.....	42
<b>Belegung der Direkttasten bei GiS BasePac.....</b>	<b>45</b>
1. Tastatur in allen Modi.....	45
2. Tastatur im Bausteinmodus.....	46
3. Tastatur im Textmodus .....	47
4. Tastatur im Hilfslinienmodus.....	47
5. Tastatur im Punch und Editor Modus.....	47
6. Maus.....	52
<b>Arbeiten mit dem Digitizer.....</b>	<b>53</b>
Vorlage am Tablett verschieben .....	54
Belegung der Tasten der Lupe am Digitizer (im Digitizer Modus) .....	55

**Schnittstellen-Anschlussbelegung .....57**



## Die GiS PC-Programme stellen sich vor

---

Willkommen zu den GiS Programmen für die Stickindustrie, einer bewährten und modernen Software.

Alle **BasePac** Produkte von GiS zeichnen sich besonders durch hohe Benutzerfreundlichkeit und problemlose Handhabung aus.

### ***Überprüfen Sie Ihr PC-Programm-Paket auf Vollständigkeit***

Folgende Teile sollten auf jeden Fall enthalten sein:

- CD-ROM
- Installationsanleitung
- CodeMeter Stick
- Passwörter

Sollte eines dieser Teile fehlen, setzen Sie sich bitte mit GiS oder einem Vertriebspartner in Verbindung.

**Hinweis:** Der CodeMeter Stick und die Passwörter stellen den Schutz der Software sicher und damit auch deren eigentlichen Wert dar.



Achten Sie darauf, dass die CodeMeter Stick nicht verloren geht, da eine neue Box den **gesamten Preis** der Software kostet.

### ***Kann das Programm auf Ihrem System eingesetzt werden?***

Im Folgenden werden die Mindestanforderungen an Ihr System und die Optimalkonfiguration aufgelistet, die nötig sind, um mit unseren PC-Programmen arbeiten zu können. Darüber hinaus erhalten Sie auch Informationen über die empfohlenen Systemanforderungen, die die Arbeit mit PC-Programmen wesentlich erleichtern.



Embroidery Software Partners

### ***Hardwarekonfiguration für GIS Programme***

Es muss ein Windows kompatibler PC mit einer Konfiguration ähnlich der folgenden Aufzählung verwendet werden.

Als Betriebssystem wird ausschließlich Microsoft Windows unterstützt!

#### **Optimale Konfiguration:**

Prozessor:	Intel oder AMD 2,0 GHz oder höher
Hauptspeicher:	1 GByte oder mehr
Festplatte:	Mindestens 150 MByte freier Festplatten-speicherplatz
Graphik:	Super VGA 1280 x 1024 HiColor (65535 Farben) Windows Accelerator Board
Monitor:	20" oder höher Farbmonitor oder LCD
Schnittstellen:	mindestens 1 x USB für den CodeMeter Stick
Betriebssysteme:	Windows XP, Vista, 7 oder 8 (32 & 64 Bit)

### Sonstiges:

Drucker: alle Windows kompatiblen Drucker

Scanner: alle Windows kompatiblen Scanner

Digitizer: alle Digitizer, die den WinTab Treiber „A Flexible Tablet interface for MS Windows from LCS telegraphics“ unterstützen, können angeschlossen werden. Z.B die Digitizer von CalComp, WACOM oder GTCO

Datensicherung: Es wird empfohlen, regelmäßige Datensicherungen auf Wechselplattensystemen, CD's oder DVD's durchzuführen.

### **CodeMeter Stick**

Die GiS Programme können nur zusammen mit dem WIBUKEY CodeMeter Stick betrieben werden, der auf eine USB Schnittstelle, an Ihrem Computer aufgesteckt sein muss.

**Hinweis:** Bei eventuellem Verlust des Stick's kann dieser nur von uns neu bezogen werden, wobei der CodeMeter Stick **dem Wert der Software entspricht**. Bitte achten Sie darauf, dass dieser Stick nicht abhanden kommt.

### **Passwort**

Das Passwort ist ein Softwareschlüssel, der zusammen mit dem CodeMeter Stick wirkt. Es muss einmalig nach der Neuinstallation jedes Programms eingegeben werden (siehe "Programm starten").



Embroidery Software Partners

### ***Support über das Internet - Kontakten über E-Mail Adresse***

Sie finden die aktuellsten Informationen und Updates zu unseren Produkten auf der Web-Seite: **<http://www.gis-net.de>**

Anfragen oder Verbesserungsvorschläge können Sie uns per E-Mail unter der E-Mail Adresse **[basepac@gis-net.de](mailto:basepac@gis-net.de)** mitteilen.

## Installation des GiS BasePac

---

Sobald die Programm CD in ihr Laufwerk eingelegt ist, erscheint auf Ihrem Computer der Setup-Assistent, der Sie durch die gesamte Installation führt. Wenn Ihr CD-ROM Laufwerk „autorun“ nicht unterstützt, die Installation also nicht automatisch losläuft, müssen Sie das Programm „start.exe“ auf der CD-ROM ausführen.



Es erscheint obiges Bild, wenn Sie jetzt auf „Install“ klicken, startet die Installation.



Embroidery Software Partners

## Der Einstieg in das BasePac

---

### **Programm starten**

Der Programmstart erfolgt durch Doppelklicken des Icons **GiS BasePac 8** auf dem Desktop.



**Hinweis:** Der CodeMeter Stick muss auf der USB - Schnittstelle an Ihrem PC aufgesteckt sein, da sonst das Programm nicht startet.

**Hinweis:** Zur Installation des GiS BasePac 8 Programms müssen Sie **Administrator-Rechte** besitzen!

### **Passworteingabe**

Grundsätzlich müssen nach der Installation eines GiS Programms die mitgelieferten Passwörter eingegeben werden. Es erscheint ein Eingabefenster mit den möglichen Optionen. Tragen Sie bitte die Passwörter an der passenden Stelle ein.

### **Nachträgliches Freischalten von Optionen**

Bei einem Zukauf von weiteren Optionen erfolgt die Freischaltung im GiS BasePac 7 mit der Funktion "Optionen aktivieren" unter dem Punkt "Grundeinstellungen" im Menü "Einstellungen". Die Passwörter müssen hier eingetragen und mit "OK" bestätigt werden, danach sind alle erworbenen Funktionen benutzbar.

### **Musterbeispiele, Hintergrundbilder und Stoffmuster**

Auf der CD GiS BasePac 8 sind einige nützliche Dateien hinterlegt, wie Hintergrundbilder, eingescannte Stoffmuster, Stich- und Punchdatenmuster. Weitere Information über die Nutzung dieser Dateien finden Sie auf Ihrer CD unter der Datei „Info für zusätzliche Dateien“



Embroidery Software Partners

## ***Schulungsprogramm MaGiSter***

Unter dem Eintrag „MaGiSter deutsch“ finden Sie auf der Installations-CD ein Schulungsprogramm, mit dem Sie die Inhalte des BasePac selbständig erlernen können. Näheres dazu finden Sie unter dem Kapitel „Arbeiten mit dem Lernprogramm MaGiSter“ in diesem Heft.

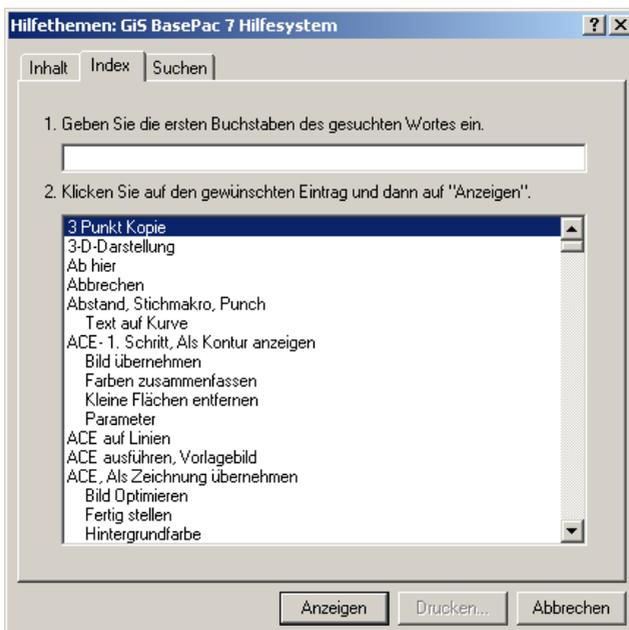
## Arbeiten mit dem GiS-Hilfesystem

---

Das GiS-Hilfesystem bietet Ihnen die Möglichkeit, direkt am Bildschirm Fragen zur Bedienung der Programme zu klären und die Bedeutung von Funktionen nachzuschlagen.

### **Aktivieren des Hilfesystems**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in das GiS-Hilfesystem zu gelangen. In jedem Fall muss zunächst das entsprechende GiS-Programm gestartet sein. Sie können dann über das Menü "Hilfe" und den Eintrag "Index" das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems aufrufen. Eine andere Möglichkeit ist, einfach die F1-Taste zu drücken. Auch dann erscheint das Indexverzeichnis. Wenn Sie den passenden Hilfetext zu einem bestimmten



Menüeintrag anzeigen wollen, so klicken Sie auf den Fragezeichencursor und dann mit diesem Cursor auf den entsprechenden Menüeintrag.



Embroidery Software Partners

Das Hilfesystem zeigt den entsprechenden Menüeintrag an.



Der Fragezeichencursor kann nur in der Hauptprogrammebene der GiS-Programme aktiviert werden. Befinden Sie sich jedoch innerhalb von einer Dialogbox und wollen zu einer bestimmten Funktion den Hilfetext lesen, drücken Sie bitte zunächst auf die Taste F1. Es erscheint dann im Hilfesystem eine Bitmap derselben Dialogbox, in der Sie sich gerade befinden. Wenn Sie nun mit der Maus auf die gewünschte Funktion klicken, wird die zugehörige Erklärung angezeigt.

### ***Bewegen innerhalb des Hilfesystems***

Die Bewegungen innerhalb des GiS-Hilfesystems, d.h. das Blättern durch die verschiedenen Seiten, erfolgt durch das Klicken auf Schlüsselwörter bzw. mit den Buttons der Kopfzeile.

Innerhalb des Textes sind die Schlüsselwörter einfach bzw. gestrichelt unterstrichen oder farbig hervorgehoben, je nach Grafikkarte ihres Rechners. Klicken Sie auf eines dieser Schlüsselwörter, so wird entweder zu der passenden Seite weitergeblättert (einfach unterstrichen) oder ein Textfenster geöffnet (gestrichelt unterstrichen), das Sie mit einem weiteren Mausklick wieder schließen können. Zurück zur vorherigen Seite gelangen Sie mit einem Klick auf die Taste "Zurück" aus der Kopfzeile.



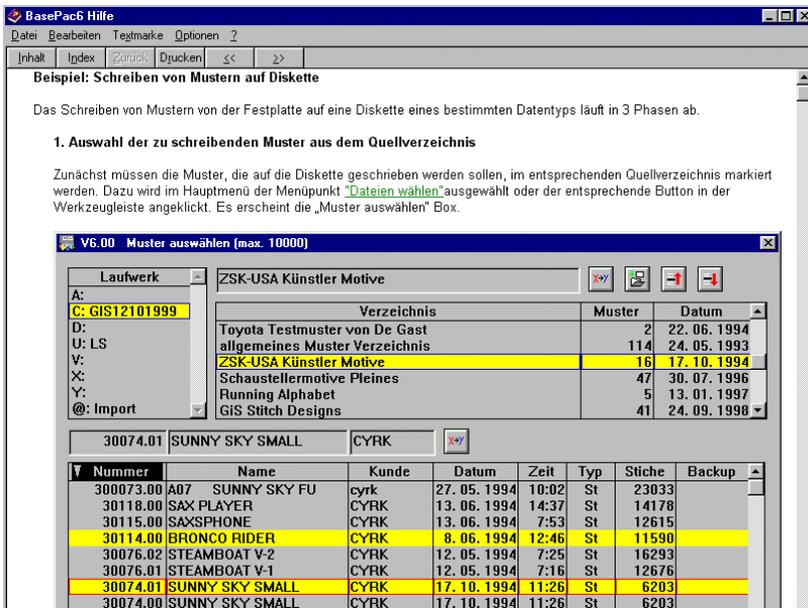
Oft erscheint im GiS-Hilfesystem auch ein Bild eines Dialogfensters aus dem Programm. Wenn Sie hier auf einen der Buttons oder einen sonstigen Eintrag klicken, erscheint entweder ein Textfenster mit einer Erläuterung oder eine neue Seite mit der nächsten Dialogbox, die durch diesen Buttonklick im Programm aktiviert wird.

**Hinweis:** Wenn Sie weitere Fragen zum Hilfesystem selbst haben, so stellt WINDOWS die "Hilfe zur Hilfe" zur Verfügung. Sie erreichen diese, indem Sie innerhalb des GiS-Hilfesystems nochmals die Taste F1 drücken.

## Einarbeiten ins Programm

Um einen ersten Einstieg in die GiS Programme zu finden, empfehlen wir zunächst das Lesen der Beispiele im Hilfesystem. Klicken Sie also im Inhaltsverzeichnis auf das Schlüsselwort "Beispiele" und arbeiten Sie diese der Reihe nach durch. Das Anklicken der Schlüsselwörter gibt Ihnen Zusatzinformationen zu einzelnen Punkten.

Nachdem Sie ein Beispiel gelesen haben, können Sie versuchen, die darin beschriebene Aufgabe, z.B. das Kopieren eines Musters auf Diskette, selbst im Programm nachzuvollziehen. Sie können dazu auch den Hilfetext geöffnet halten, indem Sie das Hilfenster schmal ziehen und daneben das Anwendungsprogramm laufen lassen. Wenn Sie nun an einer Stelle nicht mehr weiter wissen, oder zusätzliche Informationen benötigen, drücken Sie bitte die F1-Taste und das Hilfesystem blendet die zugehörige Seite zu dem Thema ein, mit dem Sie sich gerade beschäftigen.



**BasePac6 Hilfe**

Beispiel: Schreiben von Mustern auf Diskette

Das Schreiben von Mustern von der Festplatte auf eine Diskette eines bestimmten Datentyps läuft in 3 Phasen ab.

**1. Auswahl der zu schreibenden Muster aus dem Quellverzeichnis**

Zunächst müssen die Muster, die auf die Diskette geschrieben werden sollen, im entsprechenden Quellverzeichnis markiert werden. Dazu wird im Hauptmenü der Menüpunkt "Dateien wählen" ausgewählt oder der entsprechende Button in der Werkzeugleiste angeklickt. Es erscheint die „Muster auswählen“ Box.

**V6.00 Muster auswählen (max. 10000)**

Laufwerk: C: GIS12101999

Verzeichnis	Muster	Datum
Toyota Testmuster von De. Gast	2	22. 06. 1994
allgemeines Muster Verzeichnis	114	24. 05. 1993
<b>ZSK-USA Künstler Motive</b>	<b>16</b>	<b>17. 10. 1994</b>
Schaustellermotive Pleines	47	30. 07. 1996
Running Alphabet	5	13. 01. 1997
GiS Stitch Designs	41	24. 09. 1998

30074.01 SUNNY SKY SMALL CYRK

Nummer	Name	Kunde	Datum	Zeit	Typ	Stiche	Backup
300073.00	A07 SUNNY SKY FU	cyrk	27. 05. 1994	10:02	St	23033	
30118.00	SAX PLAYER	CYRK	13. 06. 1994	14:37	St	14178	
30115.00	SAXSPHONE	CYRK	13. 06. 1994	7:53	St	12615	
<b>30114.00</b>	<b>BRONCO RIDER</b>	<b>CYRK</b>	<b>8. 06. 1994</b>	<b>12:46</b>	<b>St</b>	<b>11590</b>	
30076.02	STEAMBOAT V-2	CYRK	12. 05. 1994	7:25	St	16293	
30076.01	STEAMBOAT V-1	CYRK	12. 05. 1994	7:16	St	12676	
<b>30074.01</b>	<b>SUNNY SKY SMALL</b>	<b>CYRK</b>	<b>17. 10. 1994</b>	<b>11:26</b>	<b>St</b>	<b>6203</b>	
30074.00	SUNNY SKY SMALL	CYRK	17. 10. 1994	11:26	St	6203	

Auf diese Weise werden Sie nach und nach alle Funktionen kennen lernen, deren Zusammenwirken in den Beispielen dargestellt wird.

### ***Nachschlagen von Funktionsbeschreibungen***

Wenn Sie die Beschreibung zu einer bestimmten Funktion lesen wollen, so gehen Sie im Programm an die Stelle, von der aus die Funktion gestartet werden kann. Drücken Sie dann die F1-Taste und es erscheint dieselbe Dialogbox wie im Programm. Wenn Sie nun mit der Maus auf die entsprechende Funktion klicken, wird der Erklärungstext eingeblendet. Ein weiterer Klick schließt das Fenster wieder.

Eine andere Möglichkeit ist es, die Suchfunktionen im Hilfesystem zu benutzen. Geben Sie als Suchbegriff den Funktionsnamen ein oder einen Begriff, der die Funktion umschreibt, z.B. "Muster kopieren". Es erscheint eine Liste der vorhandenen Themen, nach Klicken auf den Button "Gehe zu" wird die Seite mit dem entsprechenden Thema geöffnet.

### ***GiS-Hilfesystem unter Windows Vista oder Windows 8***

Wenn man bei Windows Vista oder Windows 7 das GiS Hilfesystem mit \*.HLP Dateien verwenden möchte, muss man zuerst noch einen Update für dieses Windows Hilfe System installieren. Bitte laden und installieren Sie die Datei, welche Sie unter dem Link:

**<http://support.microsoft.com/kb/917607>**

finden. Danach können Sie unsere GiS Hilfe wie beschrieben mit der F1 Taste auch unter Windows Vista und Windows 7 verwenden.



## Demo-Betrieb

---

Es besteht die Möglichkeit, das GiS Programmpaket für eine begrenzte Zeit als eine DEMO Version zu erhalten. Es handelt sich dabei um eine Vollversion, bei der alle Optionen freigegeben sind und auch laden und speichern von Mustern möglich ist.

Wie der Normalbetrieb ist auch im DEMO Betrieb ein CodeMeter Stick erforderlich.

Um die DEMO Version benutzen zu können, muss der CodeMeter Stick mit einer bestimmten DEMO Dauer geladen werden.

Es gibt verschiedene Varianten, wie Sie zu einem geladenen CodeMeter Stick kommen können:

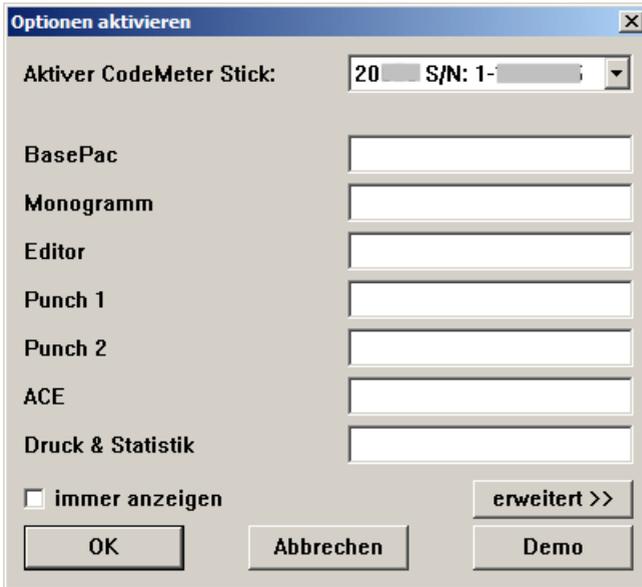
1. Sie erhalten mit ihrem Demo Paket einen vorbereiteten CodeMeter Stick. Zur Aktivierung der DEMO klicken Sie im Passwort Dialog auf "Demo".
2. Sie haben einen CodeMeter Stick und einen E-Mail Anschluss. Sie erhalten per E-Mail eine *<Donglenummer>.GiScmUpdate* Datei zur Freischaltung der Demo. Durch Doppelklick auf die *<Donglenummer>.GiScmUpdate* Datei wird der CodeMeter Stick geladen und das BasePac auf DEMO vorbereitet. Beim nächsten Start von GiS BasePac 8 wird automatisch der "Demo einrichten" Dialog geöffnet.

In jedem Fall muss BasePac 8 auf dem PC installiert sein.

Der CodeMeter Stick muss auf der USB Schnittstelle Ihres Computers eingesteckt sein.

**Wichtiger Hinweis:** Bitte versuchen Sie niemals, die Zeitdauer des Demobetriebes zu manipulieren, beispielsweise durch Verändern der Systemzeit auf Ihrem Rechner. In diesem Fall wird eine Warnung auf dem Bildschirm ausgegeben. Falls Sie diese ignorieren sollten, wird die verbleibende Demo-Zeit auf Null zurückgesetzt. Sie werden also niemals Vorteile daraus gewinnen können.

### Aktivieren des DEMO-Betriebes



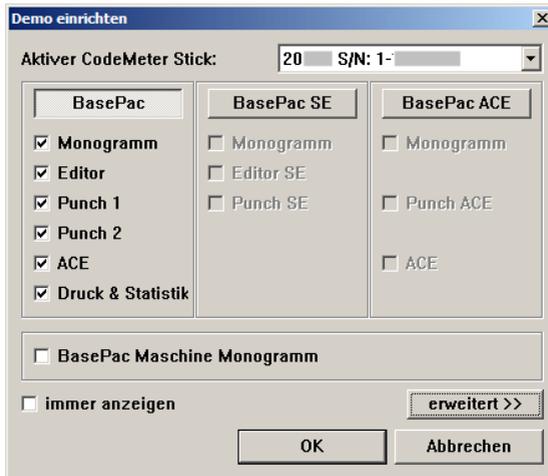
Zur Aktivierung des DEMO-Betriebes muss das Programm GiS BasePac 7 auf Demo umgeschaltet werden. Sind noch keine Passwörter eingegeben, so erscheint beim Programmstart ein Fenster zur Passworteingabe.

Zur Aktivierung des Demo Modus betätigen Sie die Schaltfläche "Demo" um den "Demo einrichten" Dialog zu öffnen.

Wurde der CodeMeter Stick über die <Donglenummer>.GiSCmUpdate Datei geladen, so wird der "Demo einrichten" Dialog automatisch geöffnet.

Soll bei einer bestehenden BasePac 8 Installation auf den DEMO Betrieb umgestellt werden, so kann dieser Dialog im Menü "Einstellungen" unter dem Punkt "Grundeinstellungen" mit "Optionen aktivieren" aufgerufen werden. Es ist jedoch in jedem Fall notwendig, dass der CodeMeter Stick mit der Demo Zeit geladen wurde!

## DEMO einrichten



In diesem Fenster können die gewünschten Optionen aktiviert werden. Zunächst wählen sie die Hauptgruppe aus. Dies kann entweder **BasePac**, **BasePac SE** oder **BasePac ACE** sein.

Bei Auswahl von **BasePac** wird die BasePac *Classic* Linie aktiviert. Es können dann alle zusätzlich gewünschten Optionen angeklickt werden.

Bei **BasePac SE** werden die darunter stehenden Optionen automatisch mit aktiviert. Das Paket kann dann noch um Optionen der *Classic* Linie erweitert werden. Genauso kann auch das **BasePac ACE** Paket aktiviert werden.

Die Auswahl von **BasePac Maschine Monogramm** aktiviert genau den Funktionsumfang des Maschinenmonogrammpaketes. Dies kann nicht erweitert werden, da hier ein Upgrade auf eine **BasePac** Linie erforderlich ist.

Nach Bestätigen des Dialoges mit "OK" können Sie mit dem GiS BasePac und den gewählten Optionen arbeiten. Die DEMO läuft ab dem aktuellen Datum. Die noch verfügbaren Tage und die verbleibende Zeit,



Embroidery Software Partners

wird in der Titelzeile von GiS BasePac (links oben) angezeigt.

### ***Demo Umfang ändern im DEMO Betrieb***

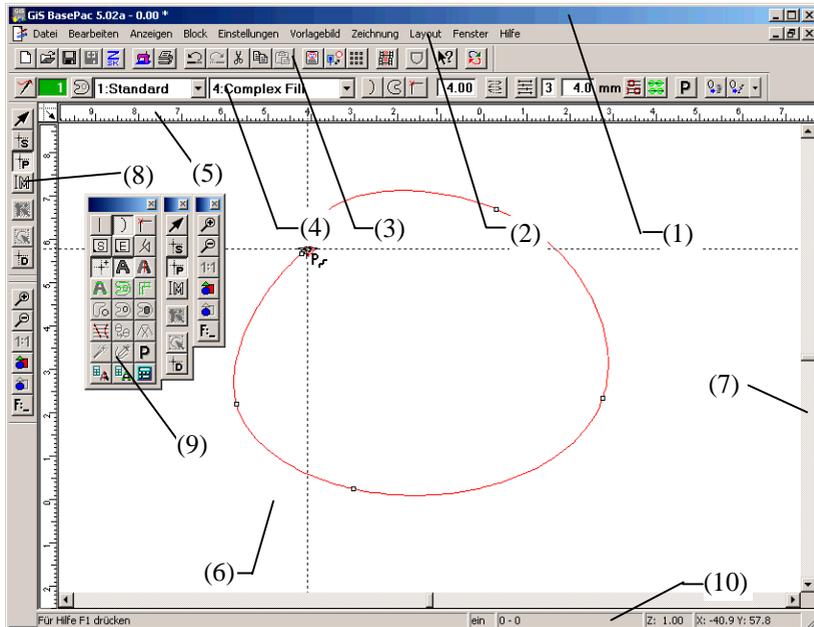
Wenn aus irgendeinem Grund, z.B. zu Vorführzwecken, im DEMO Modus nicht wie üblich alle Optionen zur Verfügung stehen sollen, können diese im Menü "Einstellungen" im Punkt "Grundeinstellungen" "Optionen aktivieren" ausgeschaltet werden. Im Demo Betrieb wird hier automatisch der "Demo Einrichten" Dialog geöffnet. Dort werden die entsprechenden Optionen eingestellt und mit OK bestätigt. Die Funktionen der ausgeschalteten Optionen sind dann nicht mehr wählbar. Natürlich kann diese Option jederzeit wieder aktiviert werden.

### ***Demo Betrieb beenden***

Ist die geladene Demo Dauer abgelaufen, so beendet sich der Demo Betrieb automatisch. Es wird dann wieder der Passwort Dialog angezeigt, und es müssen die Passwörter für die Optionen eingegeben werden. Oder es kann erneut eine Demo Periode wie oben beschrieben aktiviert werden.

Soll der Demo Betrieb vor Ende der Laufzeit beendet werden, so müssen im "Demo einrichten" Dialog alle Pakete deaktiviert und mit OK bestätigt werden. Damit wird der DEMO Betrieb beendet und der Passwort Dialog angezeigt.

## Bedienelemente des GiS Arbeitsblattes



### (1) Titelzeile

Hier wird der Name und die Version des Programms angezeigt. Es erscheint auch die Musternummer des aktuellen Musters, wenn nur ein Musterfenster geöffnet ist, ansonsten steht die Musternummer in der Titelzeile des jeweiligen Fensters.

### (2) Menüleiste

Hier sind die einzelnen Menüs aufgelistet, durch eine Mausklick werden sie aufgeklappt, ein weiterer Mausklick auf die gewünschte Funktion wählt diese aus.

**(3) Werkzeugleiste**

Hier sind die wichtigsten Funktionen aus den Menüs und einige weitere als Buttons dargestellt und können mit einem einfachen Mausklick aktiviert werden.

**(4) Parameterleiste**

Der Inhalt dieser Leiste ändert sich je nach gewähltem Modus. Sie enthält jeweils Buttons und Edit-Boxen zur Einstellung der Parameter, z.B. Nadel, Dichte oder Schriftart

**(5) Lineale**

Am oberen und linken Rand des Arbeitsblattes können Lineale eingeblendet werden, diese geben jeweils die tatsächliche Größe in cm an.

**(6) Arbeitsfläche**

Auf diesem Raum können sie Ihr Muster erstellen oder bearbeiten. Der tatsächliche Platz für Ihr Muster ist wesentlich größer als der Bildschirm, anhängig vom eingestellten maximalen Zoomfaktor. Durch Verschieben des Bildes mit den Scrollbars (7) oder scrollen mit gedrückter rechter Maustaste können die verdeckten Bereiche erreicht werden.

**(7) Scrollbar**

Mit den Anfassern auf diesen Leisten kann das Arbeitsblatt verschoben werden. Bei eingeschalteter Autoscroll-Funktion (Menü Einstellungen) verschiebt sich das Arbeitsblatt auch, wenn der Cursor auf den Linealen steht.

**(8) Werkzeugpalette**

Hier kann zwischen den einzelnen Bearbeitungsmodi hin- und hergeschaltet werden. Außerdem liegt die Zoomfunktion, der Berechnungsknopf und die Umschaltung zwischen Einfüge- und Überschreib-Modus auf dieser Leiste. Durch Doppelklicken auf die Leiste kann diese an das Popup-Menü (9) angehängt werden, dadurch wird die



Embroidery Software Partners  
Arbeitsfläche vergrößert.

### (9) **Popup-Menü**

Auf diesem Menü liegen in einigen Modi die wichtigsten Funktionen. Es ist frei platzierbar und kann durch Drücken der rechten Maustaste unter den Cursor geholt werden. Ein Klick auf eine der Funktionen lässt das Popup-Menü wieder an seinen alten Platz springen. Damit ist ein sehr schnelles und einfaches Arbeiten möglich.

### (10) **Statuszeile**

Hier wird der Hilfetext für die Funktion angezeigt, auf der der Cursor gerade steht. Rechts unten wird der Zoomfaktor und die aktuelle Cursorposition eingeblendet. Außerdem werden abhängig vom aktuellen Modus noch weitere Informationen angezeigt:

Im Bausteinmodus: Die Ausmaße des Musters und die Gesamtzahl der Stiche.

In allen anderen Modi: Die Nummer des aktuellen Stiches und die Gesamtzahl der Stiche.

Zusätzlich im Editor-Mode: Der Nadelstatus (ein oder aus)

Die meisten der oben beschriebenen Bedienelemente können im **Layout-Menü** ein- oder ausgeblendet werden.



Embroidery Software Partners

## Arbeiten mit dem Lernprogramm MaGiSter

---

Auf der Programm CD finden Sie neben dem Installationsprogramm auch das Schulungsprogramm MaGiSter. Wenn Sie diesen Lehrgang durcharbeiten, lernen Sie die wichtigsten Funktionen des Punchprogramms an einem Beispiel aus der Praxis kennen und anwenden.

Um den MaGiSter zu starten, klicken Sie im GIS BasePac unter „Hilfe“ auf den Eintrag „Magister deutsch“. Es erscheint die Auswahlmaske der Schulungssoftware.

Zu jeder Option finden Sie hier die wichtigsten Funktionen im Zusammenhang an Beispielen erläutert.

Sie können die beschriebenen Beispiele selbst mit dem BasePac nachvollziehen und die Ergebnisse außerdem anhand eines Filmes kontrollieren.





Embroidery Software Partners

## Nutzung der GiS BasePac Programme im Netzwerk

---

### *Allgemeines*

Grundsätzlich kann das GiS BasePac Programm in allen Netzwerken eingesetzt werden, die Verbindungen als Laufwerk zu lassen (alle WINDOWS Versionen). Die GiS Software unterstützt nur den Zugriff über Laufwerksbuchstaben und keine UNC (Uniform Naming Convention) Namen.

Ein Netzwerk besteht immer aus mehreren Teilnehmern die über ein Bus-System miteinander verbunden sind. Je nach Aufgabenstellung und Funktion bezeichnet man die einzelnen Teilnehmer als Server oder Client.

Ein Server ist ein PC, der Ressourcen also Festplattenlaufwerke, Drucker... im Netz zur Verfügung stellt.

Als Client bezeichnet man einen PC der Ressourcen also Festplattenkapazitäten, Drucker, ... vom Server benützt.

Bei kleinen Netzen z.B. mit 2 Teilnehmern kann ein PC gleichzeitig Server und Client sein, während in größeren Netzen reine Serverlösungen die Regel sind, d.h. ein oder mehrere PC die nur als Server dienen, die den Datenbestand zentral verwalten.

Im Netzwerkbetrieb sind zwei Nutzungsbereiche zu unterscheiden:

- Die Nutzung von gemeinsamen Daten auf mehreren Arbeitsstationen wird im Abschnitt A: behandelt.
- Die gemeinsame Nutzung von Programmlizenzen auf mehreren Arbeitsplätzen wird in den Abschnitten B: - D: behandelt.



Embroidery Software Partners

## ***A: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf gemeinsame Daten***

**Beispiel:** 2 PC's - auf dem PC „A“ wird gepuncht und am PC „B“ soll der Musterversand durchgeführt werden.

Der PC „A“ (Server) soll die gesamte Musterverwaltung enthalten, während PC „B“ (Client) auf die archivierten Datenbestände vom System „A“ zugreifen soll. Im PC „A“ ist GiS BasePac und die Punchsoftware, im PC „B“ ist nur GiS BasePac installiert. Beide Systeme müssen mit einem entsprechenden CodeMeter Stick ausgestattet sein.

Damit der PC „B“ nun über die BasePac Musterverwaltung auf die Daten im PC „A“ zugreifen kann, muss eine „Netzlaufwerk“ Verbindung zwischen den Rechnern hergestellt werden. Dazu muss zunächst im PC „A“ das Laufwerk mit den Daten freigegeben werden. Beim Windows Netzwerk kann dies im „MS-Explorer“ über die Eigenschaften des Laufwerks „Freigabe“ „Freigabe als“ erfolgen. Anschließend kann im PC „B“ z.B. unter dem „MS-Explorer“ Menüpunkt „Extra“ „Netzlaufwerk verbinden ....“ das im PC „A“ freigegebene Laufwerk verbunden werden. Das so eingestellte Laufwerk kann nun in der GiS BasePac Musterverwaltung wie ein lokales Laufwerk ausgewählt und somit für Datenzugriff auf den PC „A“ verwendet werden.

Generell ist also zu beachten, dass jeder Client, von dem auf die GiS Musterverwaltung zugegriffen werden soll, eine eigene Lizenz für das GiS BasePac und damit auch einen eigenen, lokal angeschlossenen, CodeMeter Stick benötigt. (siehe Abschnitt B: bis D: zur Nutzung von Netzwerklizenzen)

Wird ein Server nur für die Speicherung der Datenbestände verwendet, und es wird nur über das Netzwerk auf die GiS Musterverwaltung zugegriffen, so ist dort **kein** GiS BasePac und damit auch kein CodeMeter Stick notwendig. Bei einer solchen Serverlösung ist die Vorgehensweise wie im Beispiel beschrieben, bei jedem Client muss das im Server freigegebene



Embroidery Software Partners

Laufwerk verbunden werden. Es ist meist sinnvoll, die Laufwerksbuchstaben so zu wählen, dass alle Clients denselben Buchstaben verwenden.



Embroidery Software Partners

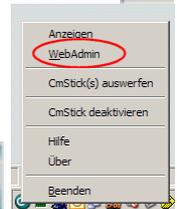
### ***B: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick***

**Beispiel:** Sie wollen auf mehreren PC's das GiS BasePac verwenden, besitzen jedoch nur eine Lizenz (einen CodeMeter Stick). Dies ist möglich, jedoch kann das Programm dann nur auf je **einem** PC abwechselnd benutzt werden.

Um diese nun zu erreichen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Sie installieren auf allen PC's das GiS BasePac Programm, auf welchen Sie das Programm benutzen wollen.
2. Sie geben wie im Beispiel davor, Ihre Laufwerke auf den PC's frei.
3. Sie bestimmen einen PC als Server und stecken an diesem den CodeMeter Stick auf. Soll der CodeMeter Stick auf einem separaten Server installiert werden, auf dem keine BasePac Software benötigt wird, so muss nur der CodeMeter Treiber installiert sein. Diesen finden Sie auf der Installations- CD unter "Tools", "WibuKey CodeMeter".

4. Auf dem Server PC wird der CodeMeter Stick für die Verwendung im Netzwerk freigegeben. Hierzu klicken sie mit der rechten Maustaste auf das CM Icon in der Taskleiste. Das nebenstehende Menü erscheint, in welchem sie WebAdmin auswählen.



Ihr Web-Browser öffnet sich und sie sehen folgende



Seite:

Hier wählen Sie Einstellungen und auf der dann angezeigten Seite aktivieren sie "Starten als Server"



Anschließend klicken sie auf "Übernehmen".

5. Nun können Sie auf den einzelnen PC´s das GiS BasePac, natürlich immer nur eins gleichzeitig, starten und Ihre Passwörter oder DEMO´s eintragen und arbeiten.



Embroidery Software Partners

### ***C: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick mit mehreren Lizenzen***

**Beispiel:** Sie wollen auf 4 verschiedenen PC's das GiS BasePac verwenden, allerdings immer nur auf 2 PC's gleichzeitig. Es ist für jeden Benutzer derselbe Funktionsumfang vorhanden.

Der CodeMeter Stick kann mit mehreren gleichartigen Lizenzen geladen werden. Die Vorgehensweise ist wie bei **B:**. Da zwei Lizenzen auf dem Stick gespeichert sind, können zwei Benutzer gleichzeitig arbeiten. Versucht ein dritter Benutzer das GiS BasePac zu öffnen erhält er eine entsprechende Fehlermeldung.

### ***D: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf CodeMeter Stick's mit unterschiedlichen Lizenzen***

**Beispiel:** Sie wollen auf verschiedenen PC's das GiS BasePac verwenden. Im Atelier soll die Option Punch aktiviert sein, in der Stickerei nur die Option Monogramm. Zur Musteroptimierung soll es dem Puncher auch möglich sein, seine Punchoption in Stickerei-PC zu aktivieren.

Um eine solche Funktionalität zu erreichen werden wieder wie in **B:** die Programme installiert. Es sind in diesem Fall zwei CodeMeter Sticks vorhanden, der eine mit der Punch Option aktiviert, der andere nur mit Monogramm. Am CodeMeter Server werden beide CodeMeter Sticks eingesteckt. Damit sind auch beide Lizenzpakete an allen Computern abrufbar.

Im "Optionen aktivieren" Dialog kann einfach zwischen den vorhandenen Lizen-

Aktiver CodeMeter Stick:	20000 S/N: 1-1212425
	19999 S/N: 1-1235277
	20000 S/N: 1-1212425

zen umgeschaltet werden. Die eingestellten Passwörter bleiben jeweils erhalten. Wahlweise kann der "Optionen aktivieren" Dialog auch bei jedem Programmstart eingeblendet werden, damit immer die gewünschte Lizenz belegt wird. Natürlich ist auch hier sichergestellt, dass nicht mehr Lizenzen als vorhanden sind gleichzeitig aktiviert werden. Im Beispielfall muss also der Puncher die GiS BasePac Anwendung im Atelier beenden, bevor er die Lizenz in der Stickerei aktiviert.





## Belegung der Direkttasten bei GiS BasePac

### 1. Tastatur in allen Modi

Strg + B	Filmanzeige ein/aus
Strg + J	Hilfslinien aus und einblenden
Strg + L	Ruler function
Strg + N	Neues Muster mit Standardwerten anlegen
Strg + O	Musterauswahl aufrufen zum Datei öffnen
Strg + R	Rapportdarstellung ein/aus
Strg + S	Speichern des aktuellen Musters (Überschreiben)
Strg + T	TrueView Anzeige ein/aus
Strg + W	Gesamtes Muster neuzeichnen (Alles wieder einblenden)
Strg + Y	Stickablauf anzeigen
Strg + Z	Muster neuzeichnen (Ausblendungen beibehalten)
F1	Hilfesystem aufrufen
F2	Stiche ausblenden
F3	Koordinaten ausblenden
F4	Dialogbox aufrufen zum ausblenden von Nadeln
F6	Nächstes Fenster anzeigen
F10	Übertragung an Stickmaschine starten
F11	Zeichnung ein- ausblenden
F12	Vorlagebild ein-/ausblenden
Strg + F1	Muster in ZSK-Memory speichern
Strg + F2	Muster in Ringbuffer speichern
Strg + F5	Großstick Prüfung aufrufen
Shift + F6	Vorheriges Fenster anzeigen
Alt + Pos1	Zoom auf alle Blöcke anzeigen
Bild ab	Nächste größere Zoomstufe wählen
Alt + Bild ab	Größte mögliche Zoomstufe wählen
Bild auf	Nächste kleinere Zoomstufe wählen
Alt + Bild auf	Zoomstufe 1 wählen
Alt + End	Edit box Zoomfaktor einblenden
ESC	aktuelle Funktion löschen

## 2. Tastatur im Bausteinmodus

Strg + A	Alles Markieren
Strg + C	Markierte Blöcke kopieren (in Zwischenablage)
Strg + D	Markierte Blöcke duplizieren.
Strg + G	Markierte Blöcke gruppieren
Strg + P	Start und Endpunkt setzen
Strg + V	Einfügen des Kopierten Blockes.
Strg + W	Gesamtmuster neu zeichnen
Strg + X	Markierte Blöcke ausschneiden (in Zwischenablage)
Strg + Z	Neuzeichnen
Alt + Z	Baustein zeichnen
Strg + Bild auf	Block um eine Stelle nach vorne stellen
Strg + Bild ab	Block um eine Stelle nach hinten stellen
Shift + Bild auf	Block ganz nach vorne stellen
Shift + Bild ab	Block ganz nach hinten stellen
Shift + Einfg	Einfügen des Kopierten Blockes.
Strg + Einfg	Markierte Blöcke kopieren (in Zwischenablage)
Shift + Entf	Markierten Block löschen und in Zwischenablage kopieren
Alt + Z	Blöcke zentrieren
1	Text auf Kurve: Anpassung mit Größe
2	Text auf Kurve: Anpassung mit Breite
3	Text auf Kurve: Anpassung mit Abstand
Leertaste	Bildverschiebung, sodass der selektierte Block in der Bildmitte dargestellt wird.

### 3. *Tastatur im Textmodus*

Strg + C	Markierte Buchstaben in Zwischenablage kopieren
Strg + V	Text aus Zwischenablage von Windows einfügen
Strg + X	Markierte Buchstaben ausschneiden und in Zwischenablage kopieren
Strg + Einfg	Markierte Buchstaben in Zwischenablage von Windows kopieren
Shift + Einfg	Text aus Zwischenablage von Windows einfügen
Shift + Entf.	Text löschen und in die Zwischenablage kopieren
Strg + F12	Alle Buchstaben eines Alphabetes anzeigen
Strg + Leertaste	Bildverschiebung, sodass die aktuelle Cursorposition in der Bildmitte ist

### 4. *Tastatur im Hilfslinienmodus*

Entf (Löschen)	
Backspace	Löschen des aktuellen Punktes oder der aktuellen graphischen Figur
C	Umschaltung auf geschlossene Kurve
G	Umschaltung auf Gerade
K	Umschaltung auf Kurve
V	Vektorisieren mit AutoTrace Funktion
Leertaste	Bildverschiebung, so dass die aktuell selektierte Koordinate oder die aktuelle graphische Figur in Bildmitte ist

### 5. *Tastatur im Punch und Editor Modus*

Enter	Im Automatikmodus Berechnen der Automatik, dann umschalten in Stichmodus Im Stichmodus umschalten in die zuletzt gewählte Automatikart.
Entf (Löschen)	
Backspace	Löschen des aktuellen Punktes
Einfg	Umschaltung Einfüge-/Überschreibmodus
Ende	Springen zum Ende der Automatik bzw. zur Sonderfunktion



Embroidery Software Partners

Pos1

Springen zum Anfang der Automatik bzw. zur Sonderfunktion

Bild auf	nächste Zoomstufe kleiner
Bild ab	nächste Zoomstufe größer
A	Automatikmodus Außenkontur aktivieren
B	Breite für Mittellinieneingabe digitalisieren (Nur in Mittellinieneingabe) Anschließend müssen 2 Punkte für die Breite digitalisiert werden.
C	Geschlossene Kurve umschalten (Nur im Automatik Modus)
D	Eingabefeld für Stichdichte selektieren (nur in Flächeneingabe)
D	Aktuellen Stich halbieren (nur im Manuell Modus)
E	Trennen (Musterteilende) (nur im Manuell Modus)
E	Endpunkt verschieben (nur im Automatik Modus)
F	Makro einmalig aufrufen (Manuell)
G	Umschaltung auf Gerade (Nur im Automatik Modus)
H	Neues Loch (nur Außenkontur-Eingabe)
I	Neue Insel ( nur Außenkontur-Eingabe)
K	Umschaltung auf Kurve (Nur im Automatik Modus)
L	Eingabefeld für Stichlänge selektieren (Nur in Automatik Mode)
M	Automatikmodus Mittellinie aktivieren
N	Eingabefeld für Nadelnummer selektieren
O	Nadel ein/aus schalten (Nur im Manuell Modus)
O	Umschaltung auf gefüllte Kurve (nur bei Außenkontureingabe und Punch2)
P	Automatikmodus Paarweise aktivieren
Q	Neuberechnen der Automatik
R	Automatikmodus Linie (Running) aktivieren (nicht in Außenkontur-Eingabe)
S	Stopfunktion (Nur im Manuell Modus)
S	Stichartauswahl (Nur im Automatik Modus) die Stichart wird durch nachfolgende Eingabe der Kennziffer der Stichart ausgewählt (1-9 und a-z)
T	Fadenschneiden (Nur im Manuell Modus)



Embroidery Software Partners

T

Neue Teilungslinie oder Zweige (Nur im Automatik Modus)

U	Umschaltung in Stichlagen-Eingabe ( nur Außenkontur )
V	Vektorisieren
W	Neue Stichlage (Richtung) (nur in Außenkontur-Eingabe)
X	Zeichnung übernehmen ins Punchen
Z	Umschaltung auf Zweig-Eingabe (nur bei Segment- oder Running- Eingabeart)
Strg + C	Kopieren des Blockes, zu dem der aktuell gewählte Stich (Koordinate) gehört (in interne Zwischenablage)
Strg + E	Doppelstich einfügen
Strg + F	Suchen nach Sonderfunktionen
Strg + L	Linealfunktion
Strg + M	Block einfügen mit 3 Punkte Form
Strg + Q	Alphanumerische Stichanzeige ein und ausblenden
Strg + V	Einfügen des Kopierten Blockes mit Auswahldialog für Größe und Anzahl
F5	Nächsten Fehler anzeigen (Großstick Prüfung)
Shift + F5	Vorherigen Fehler anzeigen (Großstick Prüfung)
Alt + F9	Umschaltung zwischen Tablet (Digitizer) und Maus Modus
Shift + Einfg	Einfügen des Kopierten Blockes mit Auswahldialog für Größe und Anzahl
Strg + Einfg	Kopieren des Blockes, zu dem der aktuell gewählte Stich (Koordinate) gehört (in interne Zwischenablage)
Strg + Entf	Alle Referenzpunkte der aktiven Automatik löschen
Strg + 0	Nullstich einfügen
1	Bei gedrückter Taste wird die aktuelle Linie in 15°-Schritten bewegt (Bezug ist Vorgängerpunkt)
2	Bei gedrückter Taste wird die aktuelle Linie in 15°-Schritten bewegt (Bezug ist Nachfolgender Punkt)
Leertaste	Bildverschiebung, so dass die aktuell selektierte Koordinate in der Bildmitte ist



Embroidery Software Partners

## 6. Maus

linke Taste	Digitalisieren von Punkten
links Doppelklick	Ecke bei "Automatik" Mode Setzen einer Paillette, wenn Paillette eingeschaltet ist
rechte Taste	Popup Menü an Mausposition einblenden
mittlere Taste	Umschaltung von "Maus" Mode in "Digitizer" Mode

Wird die rechte Maustaste gedrückt und der Cursor wird aus dem fenster geschoben, so wird automatisch gescrollt.

## Arbeiten mit dem Digitizer

---

Es ist möglich, an das GiS-System einen Digitizer zum Punchen anzuschließen. Es können alle Digitizer verwendet werden, die „Wintab“ Unterstützung bieten. Es muss zunächst der Digitizer an Ihrem Computer angeschlossen werden, danach wird der vom Hersteller mitgelieferte Windows-Treiber, der Wintab-Unterstützung bieten muss, unter Windows installiert.



**Hinweis:** Bitte achten Sie darauf, dass nur 32 Bit Wintab Treiber verwendet werden dürfen.

Nach oder während der Installation muss ein Programm gestartet werden, um die Parameter des Digitizers zu setzen. Dieses wird entweder automatisch gestartet, oder es ist unter dem Punkt Systemsteuerung ein Icon für den Digitizer eingetragen, mit dessen Hilfe das Programm gestartet werden kann. Es kann auch eine eigene Gruppe mit den Hilfsprogrammen für den Digitizer eingerichtet sein. In diesem Programm werden die Buttons der Lupe für den Mausmodus eingestellt. Es kann sich um eine 4 oder 16-Tasten Lupe handeln.

Die Belegung der Buttons muss unbedingt folgendermaßen aussehen:

Button 1	links Klick
Button 2	---
Button 3	mitte Klick <b>wichtig!</b>
Button 4	rechts Klick

Mit dem Button 3 wird dann zwischen dem Mausmodus der Lupe und dem Absolutmodus umgeschaltet, nach Starten des Punchprogramms steht die Lupe immer zunächst im Mausmodus.

Sind die Buttons richtig installiert, kann das Digitizer-Programm verlassen und das GiS BasePac gestartet werden. Es können noch einige Einstellungen zum Digitizer unter dem Menü Einstellungen im Punkt Grundeinstellungen -Tablett gemacht werden.

Das Arbeiten mit dem Digitalisiertablett ist so konzipiert, dass die Lupe in der Regel im Absolutmodus verbleibt und die Einstellungen der Programme und Parameter mit Hilfe der Tastenbelegung und der Funktionstasten 4 bis 16 auf der 16-Tasten-Lupe gemacht werden. Die Benutzung einer 16-Tasten-Lupe wird dringend empfohlen.

### ***Vorlage am Tablett verschieben***

Soll mit einem Tablett ein Muster digitalisiert werden, von welchem die Vorlage nicht auf das Tablett passt, so muss nach dem Punchen des ersten Teils die Vorlage verschoben werden. Dies kann mit folgender Eingabefolge erreicht werden:

1. Muster punchen soweit es auf dem Tablett liegt
2. Vorlage verschieben
3. Eingabe der neuen Bezugsachse (Einstellung der Waagrechten, wenn die Vorlage nicht genau horizontal ausgerichtet ist.)
4. Im Tablett Modus (Also im Punchmodus Tablett aktiviert, Es erscheint das Fadenkreuz mit dem Tablett Symbol) die Lupe auf den Endpunkt des bereits gepunchten Teils oder auf einen anderen markanten Punkt (der natürlich bereits gepuncht sein muß) auf der Vorlage legen und dort liegen lassen!
5. Am Bildschirm mit der separaten Maus (nicht die Lupe am Tablett verwenden!) eine senkrechte und eine waagrechte Hilfslinie aus den Linealen ziehen, die genau das sichtbare Fadenkreuz der Lupe überdecken
6. Nun im Bausteinmodus alle Bausteine selektieren (evtl. die Bausteine gruppieren) und so verschieben, dass der Endpunkt bzw. der markante Punkt mit dem Hilfslinienkreuz übereinstimmt.
7. Anschließend kann normal weiter gepuncht werden

### ***Belegung der Tasten der Lupe am Digitizer (im Digitizer Modus)***

- |              |   |
|--------------|---|
| 1            | Digitalisieren von Punkten (Wie linke Maustaste) (auch Doppelklick)   |
| 2            | Digitalisieren von Springstichen  |
| 3 (Alt + F9) | Umschaltung von Digitizer Mode in Maus Mode (wie mittlere Maustaste)  |
| 4            | Wie rechte Maustaste (ohne Einblenden des Menüs)  |
| 5 (S)        | Stopfunktion (Nur im Manuell Modus)   |
| 5 (B)        | Breite für Mittellinieneingabe digitalisieren (Nur in Mittellinieneingabe). Anschließend müssen 2 Punkte für die Breite digitalisiert werden. |
| 6 (T)        | Fadenschneiden (Nur im Manuell Modus)   |
| 6 (T)        | Neue Teilungslinie (Nur im Automatik Modus)   |
| 7 (C)        | Geschlossene Kurve umschalten (Nur im Automatik Modus)  |
| 8 (Del)      | Löschen des aktuellen Punktes   |
| 9 (G)        | Umschaltung auf Gerade (Nur im Automatik Modus)   |
| 9 (R)        | Automatikmodus Linie (Running) aktivieren (Nur im Manuell Modus)  |
| 10 (K)       | Umschaltung auf Kurve (Nur im Automatik Modus)  |
| 10 (A)       | Automatikmodus Außenkontur aktivieren (Nur im Manuell Modus)  |
| 11 (H)       | Neues Loch (nur in Flächeneingabe)  |
| 11 (M)       | Automatikmodus Mittellinie aktivieren (Nur im Manuell Modus)  |
| 12 (P)       | Automatikmodus Paarweise aktivieren (Nur im Manuell Modus)  |
| 12 (W)       | Neue Stichlage (Richtung) (nur in Außenkontureingabe)   |
| 12 (P/M)     | Umschaltung Paarweise/Mittellinie (Im Segmentiert Modus)  |
| 13 (Ins)     | Umschaltung Einfüge/Überschreibmodus  |
| 14           |   |
| 15 (E)       | Trennen (Musterteilende) (Nur im Manuell Modus)   |
| 15 (E)       | Endpunkt verschieben (Nur im Automatik Modus)   |
| 16 (Enter)   | Im Automatikmodus Berechnen der Automatik, dann umschalten in Stichmodus.<br>Im Stichmodus umschalten in die zuletzt gewählte Automatikart.   |



Embroidery Software Partners

## Schnittstellen-Anschlussbelegung

---

Tajima,[Brother] Maschine an serielle PC- Schnittstelle

25 polig Stift Maschine		25 polig Buchse PC		9 polig Buchse PC	
RxD 3	←	2		3	TxD
TxD 2	→	3		2	RxD
CTS 5	←	4		7	RTS
DSR 6	←	20		4	DTR
DTR 20	→	5/6		8/6	CTS/DSR
GND 7	—	7		5	GND
[RTS 4 → 5/6 8/6 CTS/DSR]					

(Je nach Maschinentyp muss entweder die Verbindung  
RTS -- CTS/DSR oder die Verbindung  
DTR -- CTS/DSR hergestellt werden)

Toyota, Brother Maschine an serielle PC-Schnittstelle

9 polig 9 polig Stift Maschine	25 polig Stift Maschine		Buchse PC	25 polig Buchse PC	
RXD 2	3	←	2	3	TxD
TXD 3	2	→	3	2	RxD
CTS 8	5	←	4	7	RTS
RTS 7	4	→	5	8	CTS
DSR 6	6	←	20	4	DTR
DTR 4	20	→	6	6	DSR
GND 5	7	—	7	5	GND