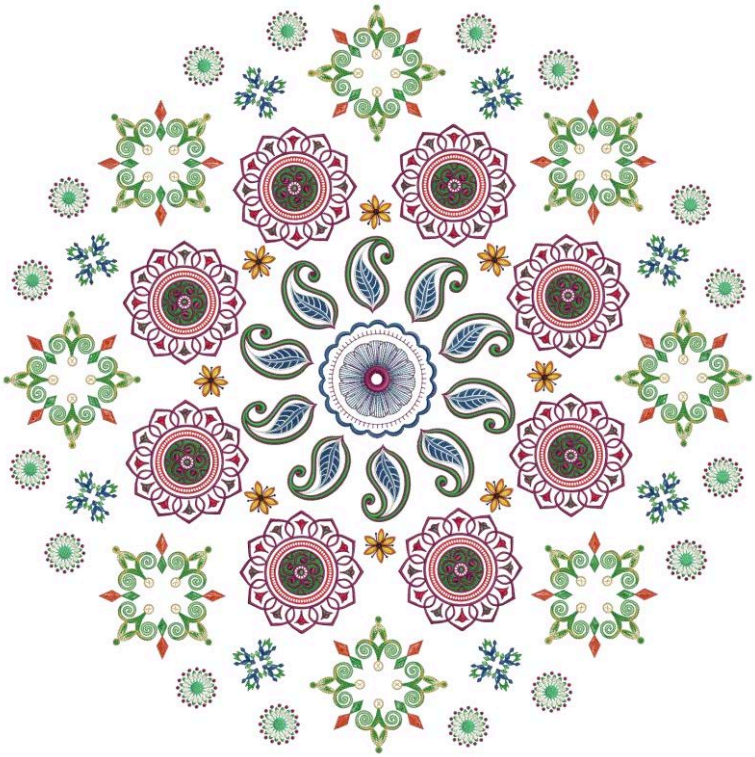
JANOME



Digitizer V5

Sticksoftware

Benutzerhandbuch

COPYRIGHT © 1998-2016 WILCOM PTY LTD, WILCOM INTERNATIONAL PTY LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Alle Titel und Urheberrechte von und in JANOME V5-Sticksoftware (einschließlich aber nicht beschränkt auf alle Abbildungen, Animationen, Texte und Anwendungen, welche in JANOME V5-Sticksoftware enthalten sind), die begleitenden, gedruckten Unterlagen und alle Kopien von JANOME V5-Sticksoftware sind Eigentum des Lizenzgebers oder dessen Anbieter. Das SOFTWARE-PRODUKT ist durch Urheberrechte, bzw. Copyright-Gesetze und internationale Abkommen und Vorschriften gesetzlich geschützt. Deshalb müssen Sie JANOME V5-Sticksoftware wie jedes andere urheberrechtlich geschütztes Material behandeln. Sie dürfen die gedruckten Unterlagen, welche JANOME V5-Sticksoftware mitgeliefert sind, nicht kopieren. Teile der in JANOME V5-Sticksoftware enthaltenen Bildgebungsverfahren sind durch die AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE
Mit Ausnahme der 'REDISTRIBUTABLES' (d.h. Binärdateien), welche im 'Istzustand', d.h. ohne Mängelgewähr und ohne jegliche Garantie gestellt werden, garantiert die Janome Sewing Machine Co., Ltd. (nachstehend 'JANOME' genannt), dass die Software-Datenträger und begleitenden Unterlagen frei von Mängeln und Bearbeitungsfehlern sind, und dass JANOME V5-Sticksoftware für eine Periode von neunzig (90) Tagen, beginnend mit dem Empfangstag, in Übereinstimmung mit den begleitenden, schriftlichen Unterlagen im Wesentlichen funktionieren wird. Einige Staaten und Gerichtsbarkeiten erlauben keine Beschränkung bezüglich der Periode einer implizierten Garantie, deshalb könnte es sein, dass die oben genannten Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen. Zu dem Ausmaß, der durch die zutreffenden Gesetze gestattet wird, sind die implizierten Garantien für JANOME V5-Sticksoftware auf eine Dauer von neunzig (90) Tagen begrenzt.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
JANOMEs Haftpflicht in Hinsicht auf die Garantie beschränkt sich auf die Erwerbskosten der Software-Datenträger und -Unterlagen. Unter keinen Umständen wird JANOME für jegliche Folgeschäden, beiläufig entstandene oder indirekte Schäden (einschließlich und ohne Einschränkung von Schäden in Hinsicht auf entgangenen Gewinn, Geschäftsausfall, Verlust von Geschäftsinformationen oder jegliche anderen finanziellen Verluste), die von der Anwendung oder Unvermögen in der Anwendung von JANOME V5-Sticksoftware herrühren, haftbar sein. Gleichermaßen wird JANOME in keinem Fall Dritten gegenüber haftbar sein.

HINWEIS
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts.

VERBRAUCHER-RECHTSMITTEL
Die vollständige Haftpficht von JANOME und seinen Anbietern und Ihr exklusives Rechtsmittel besteht - die gewählte Option liegt bei JANOME - entweder in (a) einer Rückerstattung der Erwerbskosten oder (b) einer Reparatur oder einem Ersetzen der JANOME V5-Sticksoftware-Anwendung, welche JANOMEs eingeschränkte Garantie nicht erfüllt und welche innerhalb der Gewährleistungsfrist mit Kaufnachweis an JANOME zurückgesendet wird. Jeder Ersatz von JANOME V5-Sticksoftware wird für die verbleibende Dauer der ursprünglichen Gewährleistungsfrist oder dreizig (30) Tage - je nachdem, welches den längeren Zeitraum darstellt - garantiert.

JANOME

INHALTSVERZEICHNIS

I. Benutzerhandbuch 1

II. Software-Einstellungen 2
1. Maschinenauswahl 3
2. Rahmenauswahl 6
3. Raster und Hilfslinien 14
4. Maßeinheiten 19
5. Systemeinstellungen 22
6. Unterstützte Rahmen 26
7. Unterstützte Speichermedien 33
8. Unterstützte Stickdateien 35
9. Unterstütztes Bildmaterial 43

III. Stickmuster verwalten 48
1. Stickmuster durchsuchen 49
2. Stickdateien öffnen 54
3. Stickmuster konvertieren 58
4. Markiertes Stickmuster senden 63
5. Stickmusterdetails ausgeben 65
6. Ordner verwalten 71

IV. Stickmuster benutzerdefiniert anpassen 75
1. Stickmusterinformationen 77
2. Stickmuster-Ansicht 80
A) Ansicht-Methoden 82
B) Stickerei-Elemente ansehen 90
C) Stickmuster-Durchlauf 95
3. Hintergründe 99
4. Autom. Stoffe & Dichte 106
5. Stickmuster einfügen 111
6. Fadentabellen verwalten 112
7. Stickmusterfarben 117
8. Farbwechsel optimieren 126

V. Schriftzüge & Monogramme 127
1. Schriftzüge erstellen 129
2. Schriftzug-Layouts 137
3. Schriftzüge umformen 146
4. Spezialeffekte für Schriftzüge 157
5. Monogramme erstellen 165
A) Monogramm-Stickmuster 167
B) Monogramm-Buchstaben 169
C) Monogramm-Ornamente 172
D) Monogramm-Umrandungen 178
6. Schriftzüge / Monogramme zerlegen 184
7. Mitgelieferte Schriftarten 189

VI. Bildmaterial 211
1. Bildmaterial auswählen 213
2. Bilder importieren 217
3. Bilder scannen 221
4. Bildvorlage bearbeiten 226
5. Bildqualität 232
6. Bilder verarbeiten 238
7. Bildvorlage konvertieren 246

VII. Autom. Digitalisierung 249
1. Stickerei autom. Digitalisieren 250
2. Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken 259
3. Autom. Digitalisierung von Fotos 263
4. Formen glätten 268

VIII. Objekte bearbeiten 270
1. Objekteigenschaften 273
2. Objekte umwandeln 277
3. Objekte umformen 282
4. Kürzeste Verbindungen 290
5. Objekte einreihen 294
6. Objekte aufteilen 299

7. Stiche bearbeiten 302
8. Das Einbetten von Objekten 307

IX. Objekte digitalisieren 310
1. Sticharten 312
A) Linienstich 314
B) Satinstich 322
C) Steppstichfüllungen 330
D) Geprägte Füllungen 334
E) Motivstich 342
F) Kreuzstich 352
G) Mäanderfüllstiche 355
2. Stickeffekte 358
A) Kurvenfüllstiche 359
B) Gezackte Kante 369
C) Füllstichverlauf 371
3. Eingabemethoden 375
4. Freihand 386
5. Stichwinkel 391
6. Leerräume ausschneiden & füllen 395
7. Stichverstärkung 401
8. Stickerei-Verbindungsstiche 408

X. Applikation 415
1. Digitalisieren von Applikationen 416
2. Applikationskomponenten kombinieren 425

XI. Erweitertes Digitalisieren 431
1. Farben mischen 432
2. Quilten mit Flair 437
3. Konturen & Versetzungen 442
4. Erhabene Stickerei 446
5. Stanzstempel 450
6. Motivstempel 459
7. Benutzerdefinierte Umrandungen 465

XII. Ausschnittstickerei / StumpWork 467
1. Ausschnittstickerei-Umrandungen 468
2. Umrandungsarten 472
3. Benutzeroberfläche 480
4. Ausschnittstickerei digitalisieren 485
5. Digitize stumpwork 495
A) StumpWork-Stickerei 496
B) StumpWork erstellen 499
C) StumpWork bearbeiten 512
D) StumpWork ausgeben 519

XIII. Kreuzstich 524
1. Kreuzsticharten 525
2. Arbeitsumgebung 535
3. Stickmuster-Einstellungen 539
4. Konturen & Füllungen 543
5. Kreuzstiche digitalisieren 548
6. Dateiverarbeitung 553
7. Kreuzstiche bearbeiten 556
8. Spezielle Bearbeitungsmethoden 563
9. Fadenfarben 567
10. Hintergründe 571
11. Kreuzstich automatisch digitalisieren 574
12. Kreuzstich-Schriftzüge digitalisieren 579

XIV. Stickmuster-Layouts 581
1. Stickmuster einfügen 582
2. Objektauswahl 585
3. Umgang mit Objekten 592
4. Objekte anordnen 598
5. Arbeitsflächen 603
6. Knopflöcher 608
7. Layouts drucken 612

XV. Mehrfachrahmung 615
1. Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen 616
2. Mehrfachrahmungs-Hilfslinien 623
3. Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen 628
4. Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken 630
5. Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen) 632
6. Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen 640

XVI. Stickmuster ausgeben 645
1. Stickmuster speichern 646
2. Stickmuster drucken 649
3. Stickmuster erfassen 652
4. Stickmuster zur Maschine senden 654
A) Unterstützte Maschinenmodelle 657
B) Direkter Maschinenanschluss 659
C) Verbindung über Maschinensoftware 666
D) Anschluss über externe Medien 669
E) MB-4-Maschinen-Feedback 673

JANOME

- Digitizer V5 (DEU)

Benutzerhandbuch

Willkommen bei der Produktdokumentation von Digitizer

Willkommen bei der Produktdokumentation von Digitizer-Sticksoftware. In dieser Ressource finden Sie Anleitungen für Benutzer von Digitizer-Sticksoftware. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

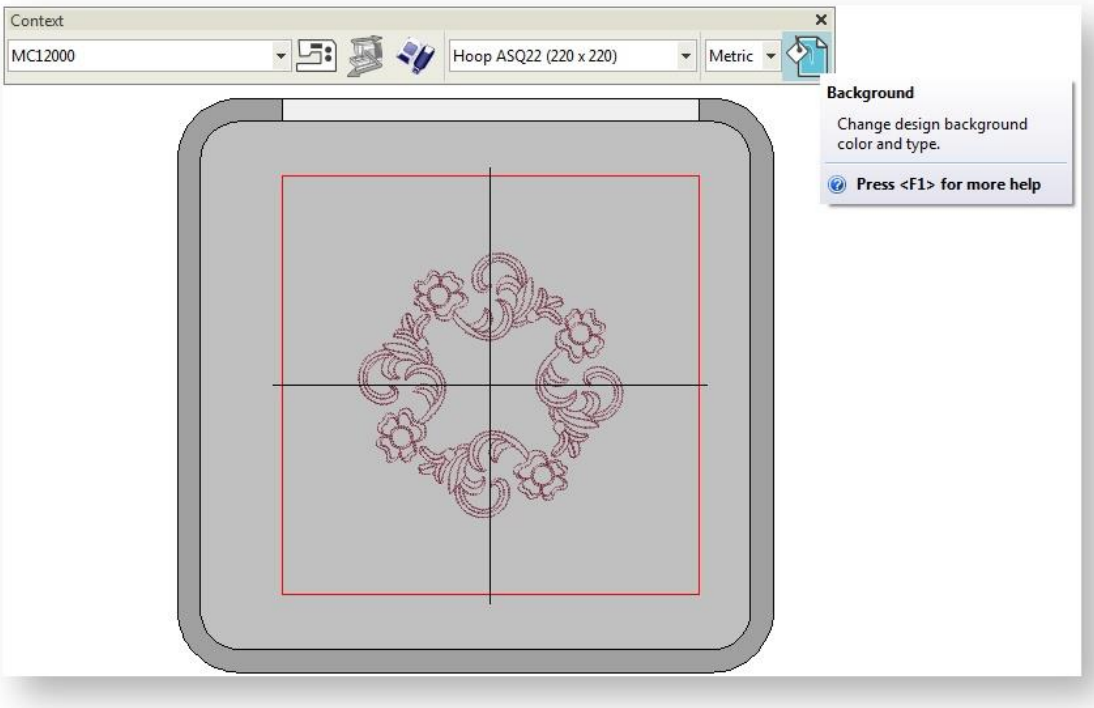
In diesem Abschnitt...

- Software-Einstellungen
- Stickmuster verwalten
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen
- Schriftzüge & Monogramme
- Bildmaterial
- Autom. Digitalisierung
- Objekte bearbeiten
- Objekte digitalisieren
- Applikation
- Erweitertes Digitalisieren
- Ausschnittstickerei / StumpWork
- Kreuzstich
- Stickmuster-Layouts
- Mehrfachrahmung
- Stickmuster ausgeben

- Digitizer V5 (DEU)

Software-Einstellungen

Konfigurieren Sie die Arbeitsumgebung Ihrer Software entsprechend Ihrer Arbeitsweise. Wählen Sie beispielsweise Ihr Maschinenmodell für einen direkten Anschluss aus, legen Sie Stickmuster-Hintergründe und Rahmen fest und so weiter. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

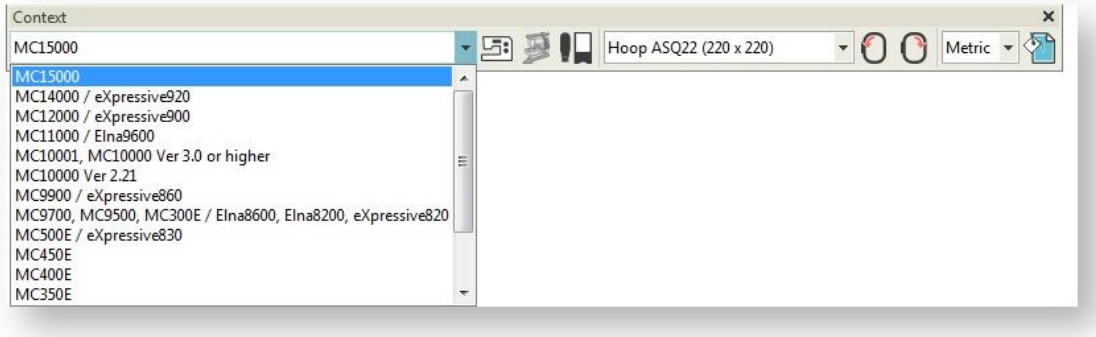


- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Maschinenauswahl

Die Software unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien. Einige Maschinen können per Kabel direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs angeschlossen werden. Maschinen älterer Modelle unterstützen keinen Direktanschluss, sie können jedoch ATA-PC-Karten und/oder USB-Speicherstifte lesen.



Unterstützte Maschinenmodelle

Die Software kann automatisch feststellen, welcher der unterstützten Maschinentypen derzeit an die PC-USB-Schnittstelle angeschlossen ist. Die Maschine-Menüpunkte sind davon abhängig, welcher Maschinentyp an den PC angeschlossen ist. Falls keine Maschine aufgefunden oder erkannt wird, werden alle Menüelemente in Grau als deaktiviert angezeigt. Ihr Händler kann Sie zu unterstützten Maschinentypen beraten. Die folgenden Verbindungstypen werden unterstützt:

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MC15000		x	x	x		x
MC14000	eXpressive920		x	x		x

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MC12000	eXpressive900		x	x		x
MC11000	Elna9600			x	x	x
MC10001				x	x	
MC10000 V3.x				x	x	
MC10000 V2.21				x	x	
MC9900	eXpressive860					x
MC9700	Elna8600				x	
MC9500	Elna8200				x	
MC500E	eXpressive830		x	x		x
MC450E						x
MC400E						x
MC350E					x	x
MC300E	eXpressive820				x	
MC200E	Elna8100					x
NS-1						x
MB-4				x	x	x
MB-4S	eXpressive940			x		x
Weitere						

WiFi = Direkter Maschinenanschluss über lokale, drathlose WiFi-Computernetzwerktechnologie.
MCS = Maschinenanschluss-Software (Machine Connection Software). Wenn Sie ein Stickmuster an die Maschine senden, senden Sie es zur weiteren Verarbeitung über eine externe Maschinenanschluss-Software.

DC = Direkter Anschluss (Direct Connection): Für Details siehe Ihren PC per USB-Kabel anschließen.
ATA = ATA-PC-Karte. Muss auf Version 2.21 aufgerüstet werden.
Siehe http://www.janome.com/ oder http://www.elna.com/.
USB = USB-Stick.

MC10000 V2.21, MC10000 V3.x oder höher, MC10001

Wenn Sie unter Windows® 7 oder höher einen USB-RS-232C-Umwandlungsadapter benutzen, senden Sie Ihre Stickmuster bitte einzeln. Wenn Sie versuchen, mehrere Stickmuster gleichzeitig zu senden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

MB-4-Maschine

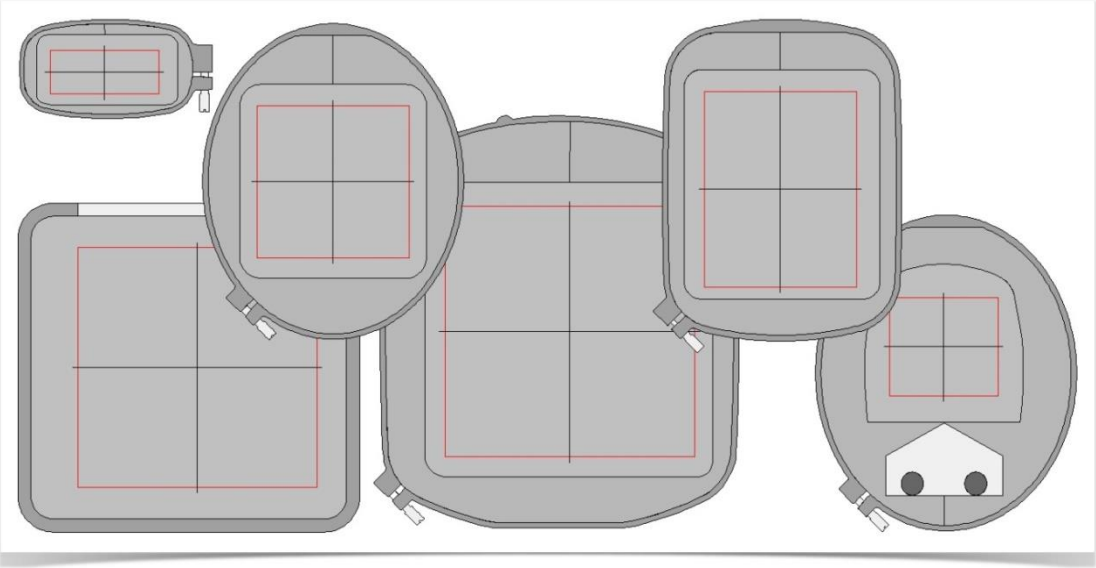
Die MB-4-Maschine unterstützt einen direkten Anschluss. Sie können Stickmuster zum internen Maschinenspeicher oder auf eine an Ihrer Maschine befestigte ATA-Karte oder USB-Stick herunterladen. Ein direkter Anschluss für die MB-4-Maschine steht jedoch nur auf der Digitizer-Produktstufe zur Verfügung.

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Rahmenauswahl

Rahmen werden benötigt, um den Stoff während des Ausstickens straff zu halten. Sie sind in unterschiedlichen Größen verfügbar. Eine repräsentive Abbildung des gewählten Rahmens wird im Designfenster angezeigt. Dies bietet eine gute Richtlinie zur Auswahl der Größe und Positionierung des Designs. Sie können den Rahmen jederzeit ein- oder ausblenden.



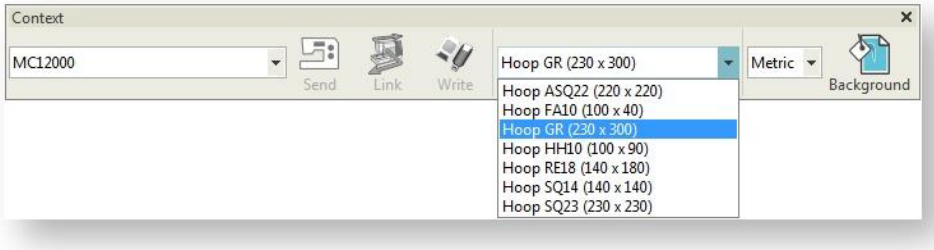
Abhängig vom gewählten Rahmentyp kann der Rand der Arbeitsfläche innerhalb des Rahmens als schmale rote, blaue oder gepunktete Linie angezeigt werden. Falls sich ein Teil des Stickmusters außerhalb der Stickfläche des gewählten Rahmens befinden sollte, wird beim Speichern eine Warnmeldung angezeigt. Dies geschieht, um zu vermeiden, dass Sie beim Aussticken aus Versehen außerhalb dieser Fläche sticken und Ihre Maschine dadurch beschädigen, dass die Nadel den Rahmen trifft. Siehe auch Unterstützte Rahmen.

Falls Ihr Stickmuster zu groß sein sollte oder eine Anzahl von Stickmustern enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Jeder Rahmen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, das/die in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt werden kann. Siehe Mehrfachrahmung.

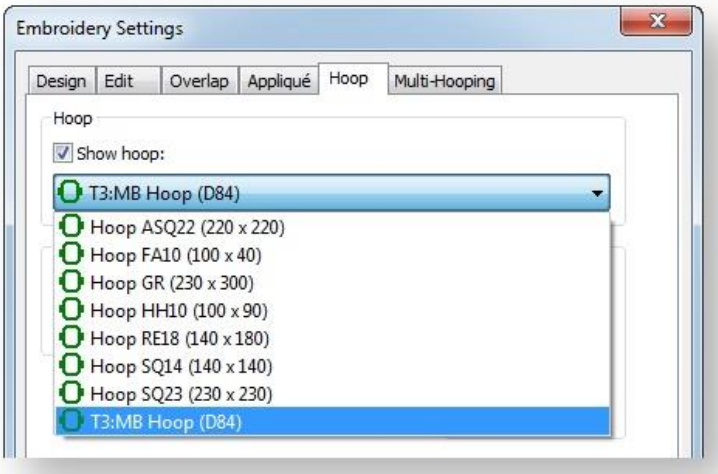
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Rahmen auswählen

Aktivieren Sie die Rahmen anzeigen-Schaltfläche im Ansicht-Menü, um den aktuellen Rahmen anzuzeigen. Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Wählen Sie den kleinsten Rahmen aus, in den das Stickmuster hineinpasst.



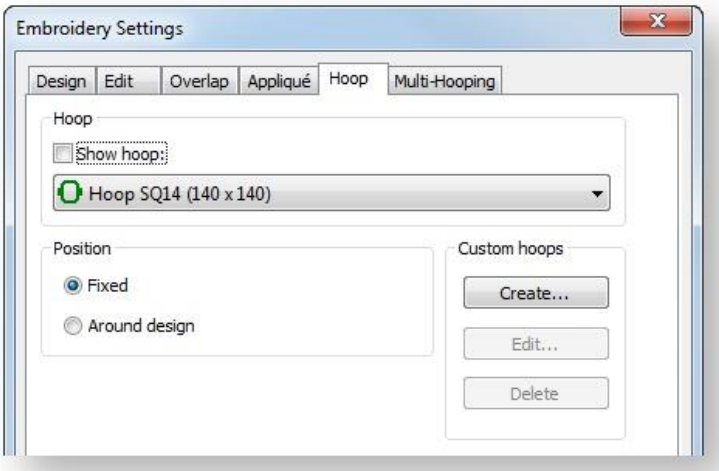
Alternativ rechtsklicken Sie auf die Rahmen anzeigen-Schaltfläche und wählen einen Rahmen aus dem Dropdown-Menü aus...



Der ausgewählte Rahmen wird zusammen mit dem Stickmuster im systemeigenen EMB-Dateiformat gespeichert. Wenn die Maschine die Stichdatei liest, wird die verfügbare Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp beschränkt.
Rahmen, die mit AccuFil® benutzt werden, haben zwei Rahmensetzungsflächen. AccuFil® ist eine Software und Maschinen-Firmware, die mit Quilt-Stickmustern benutzt wird, die AQ- und ASQ-Rahmen verwenden. Der rote Bereich ist die maximal verfügbare Stickfläche, die für normale Stickerei zur Verfügung steht. Bei Benutzung mit AccuFil® sollte nur der Bereich innerhalb der blau gestrichelten Linie benutzt werden. Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte Ihren Janome-Händler.

Rahmen zentrieren

Die Zentrierungs- oder 'Um das Stickmuster'-Funktion stellt sicher, dass die Mitte des Rahmens (oder bei älteren Rahmen die versetzte Mitte – d. h. Rahmen-Nr. 1&3) automatisch in der Mitte des aktuellen Stickmusters oder – während das Stickmuster noch keine Stiche enthält – am Nullpunkt (0, 0) des aktuellen Designfensters platziert wird. Wenn Sie die 'Fixiert'-Option auswählen, wird die Rahmenmitte – oder bei älteren Rahmen die versetzte Mitte – am Nullpunkt (0, 0) des aktuellen Designfensters fixiert.

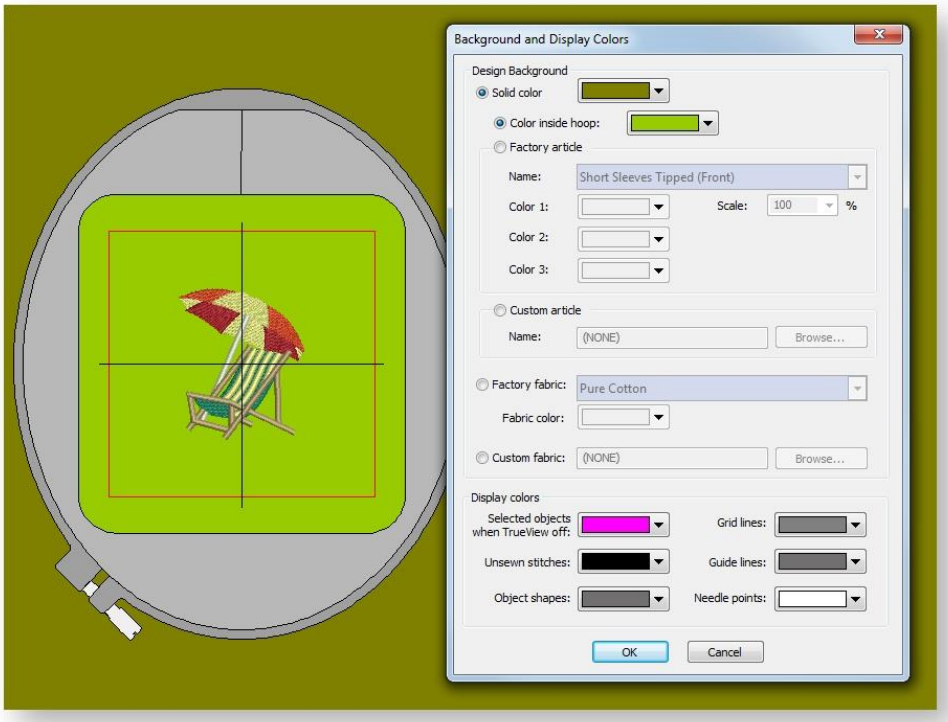


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Hintergrundfarbe

Sie haben die Möglichkeit die Farbe innerhalb des Rahmens dem letztendlich zu verwendenden Stoff anzupassen. Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Siehe auch Hintergründe.

- Wählen Sie ‚Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmuster-Hintergrund' aus oder rechtsklicken Sie innerhalb des Designfensters und wählen Sie aus dem Popup-Menü.
- Um eine Farbe innerhalb des Rahmens auszuwählen, wählen Sie die Solide Farbe-Option aus. Damit können Sie innerhalb und außerhalb des Rahmens verschiedene Farben einstellen. Sie können eine Farbe aus der Palette aussuchen oder Ihre eigene mischen.

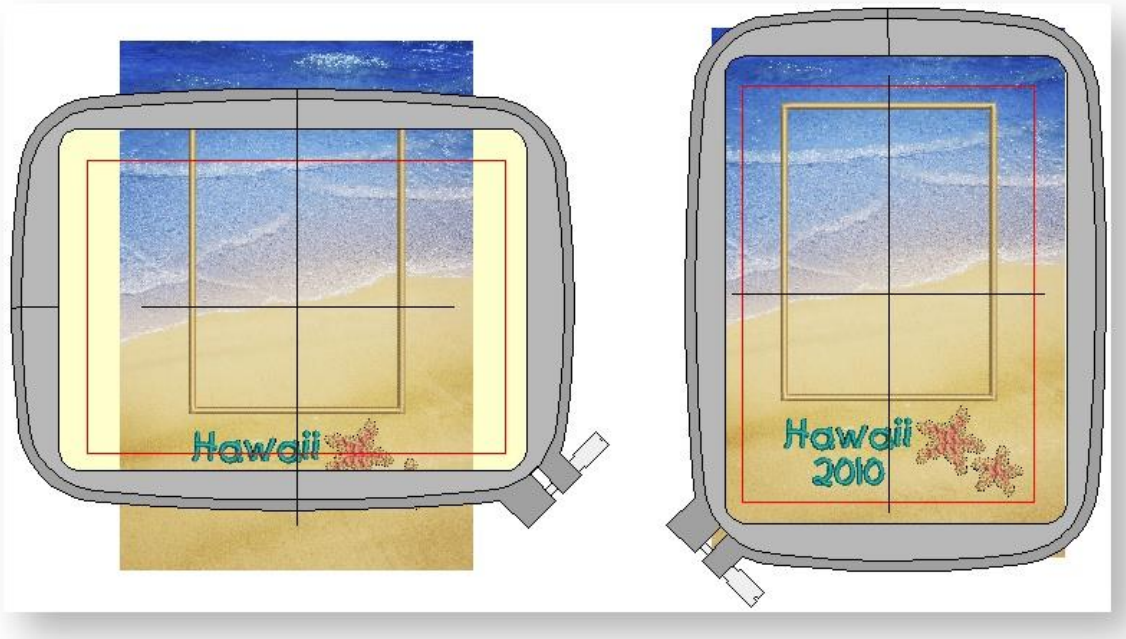


- Sie können die Farbe innerhalb des Rahmens so einstellen, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten.

	Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach links drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach links zu drehen.
	Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach rechts drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach rechts zu drehen.

Rahmen drehen

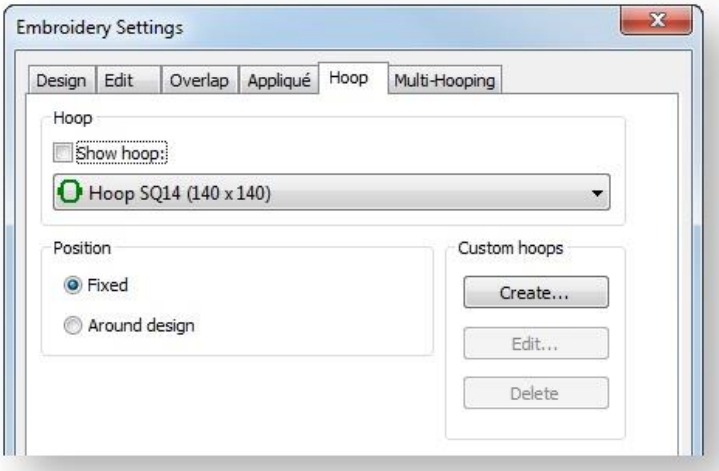
Um das Digitalisieren zu vereinfachen, können Sie mit dem Rahmen drehen-Werkzeug den Rahmen drehen. Die Zubehöreinheit wird sowohl auf dem Bildschirm als auch auf ausgedruckten Werkblättern angezeigt. Sie können dadurch die Ausrichtung des Stickmusters im Rahmen sehen und entscheiden, wie es am besten platziert werden sollte. Drehen Sie den aktuellen Rahmen mithilfe des Symbols oder des Popup-Menüs.



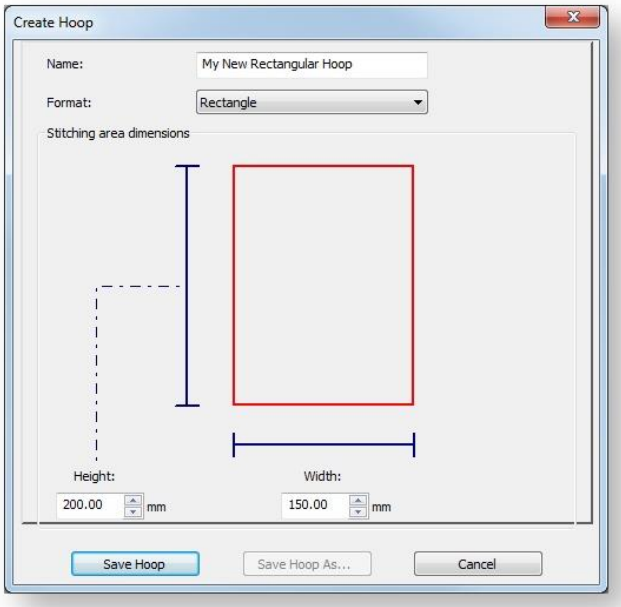
	Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

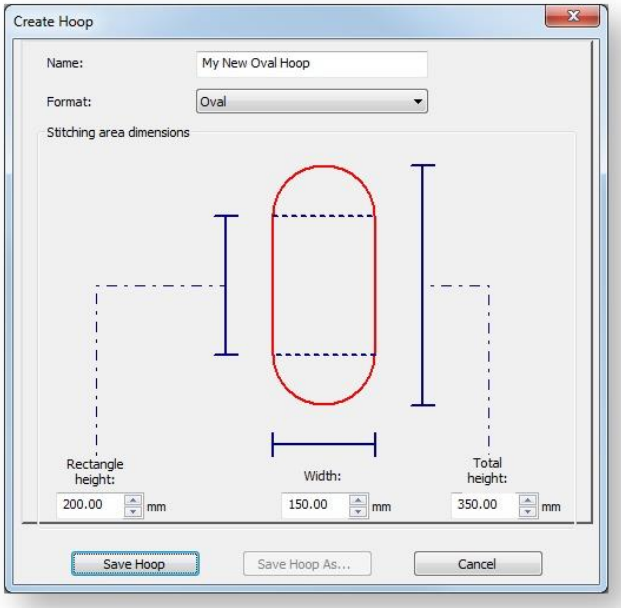
Benutzerdefinierte Stickrahmen

Wenn Sie die MB-4-Maschine oder 'Andere' benutzen, können Sie Ihren eigenen Rahmen definieren und zur späteren Benutzung speichern. Rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol, um das Dialogfeld zu öffnen. Beachten Sie die 'Benutzerdefinierter Rahmen'-Bedienelemente rechts.



Die Funktionalität, benutzerdefinierte Rahmen zu definieren, wurde geschaffen, da laufend neue Rahmen für die Nähmaschinen auf den Markt kommen und die Software jedoch nicht genauso häufig aktualisiert werden kann. Einige Maschinen besitzen Rahmenanpassungsgeräte für Rahmen anderer Marken, welche mittels der Software definiert werden müssen. Klicken Sie auf die Erstellen-Schaltfläche im Rahmen-Karteireiter. Zwei Arten von Rahmen können in der Software definiert oder bearbeitet werden – Rechteckig und Oval.



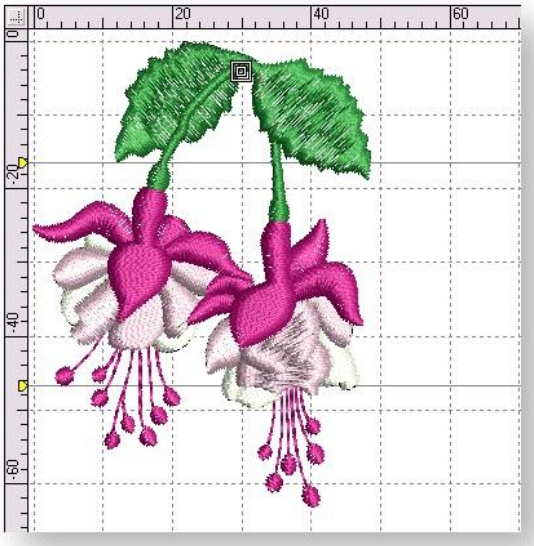


Die Software speichert den Stickbereich von benutzerdefinierten Rahmen in der Stichdatei, die dann von Mehrfachnadel-Maschinen gelesen werden kann, um die Stickfläche zu bestimmen. Bei Einzelnadel-Stickmaschinen dagegen wird die Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp bestimmt. Falls die Datei einen ‚nicht-standardgemässen' (benutzerdefinierten) Rahmencode beinhaltet, wird die Rahmengröße automatisch auf der Design-Größe basieren, welche zur Eingrenzung der Stickfläche benutzt wird.

Wenn Sie eine EMB-Datei öffnen, die einen benutzerdefinierten Rahmen beinhaltet, der nicht auf der Rahmenliste auftaucht, oder der Rahmen zwar denselben Namen wie ein anderer Rahmen besitzt, aber nicht denselben Typ und/oder Einstellungen hat, erstellt die Software einen neuen benutzerdefinierten Rahmen mit denselben Eigenschaften und gibt ihm einen vom System generierten Namen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Software-Einstellungen

Raster und Hilfslinien



Benutzen Sie Raster- und Hilfslinien zur exakten Ausrichtung und Größenanpassung von Stickobjekten. Das Raster kann ganz nach Wunsch ein- oder ausgeblendet und der Rasterabstand verändert werden.

Zusätzlich kann für genaues Messen ein Lineal ein- oder ausgeblendet werden. Als Nullpunkt des Lineals kann jeder beliebige Punkt im Stickmuster oder im Designfenster festgelegt werden. Der Linealmaßstab hängt von den Zoom-Einstellungen ab.

Zusammen mit dem Lineal können Hilfslinien über das Designfenster gelegt werden, um bei der Ausrichtung von Objekten zu helfen. Jede Hilfslinie verfügt über einen gelben Griff am Lineal, um sie zu verschieben oder zu löschen. Hilfslinien werden, sofern vorhanden, über dem Raster, aber ‘unter’ Stickmuster-Objekten angezeigt. Die Lineale müssen angezeigt werden, bevor eine Hilfslinie erstellt werden kann.

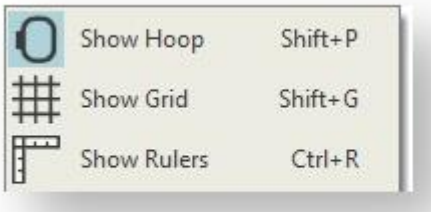
Beachten Sie, dass die Maßeinheit – Millimeter oder Zoll – von den regionalen Einstellungen in der Windows-Systemsteuerung abhängt. Sie können jedoch innerhalb der Software geändert werden. Siehe auch Maßeinheiten.

	Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Klicken Sie auf Ansicht > Lineale & Hilfslinien anzeigen, um Lineale und Hilfslinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen

- Schalten Sie Raster und Lineale über die Ansicht-Werkzeugleiste ein.

- Alternativ rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Designfensters, um das Popup-Menü aufzurufen.



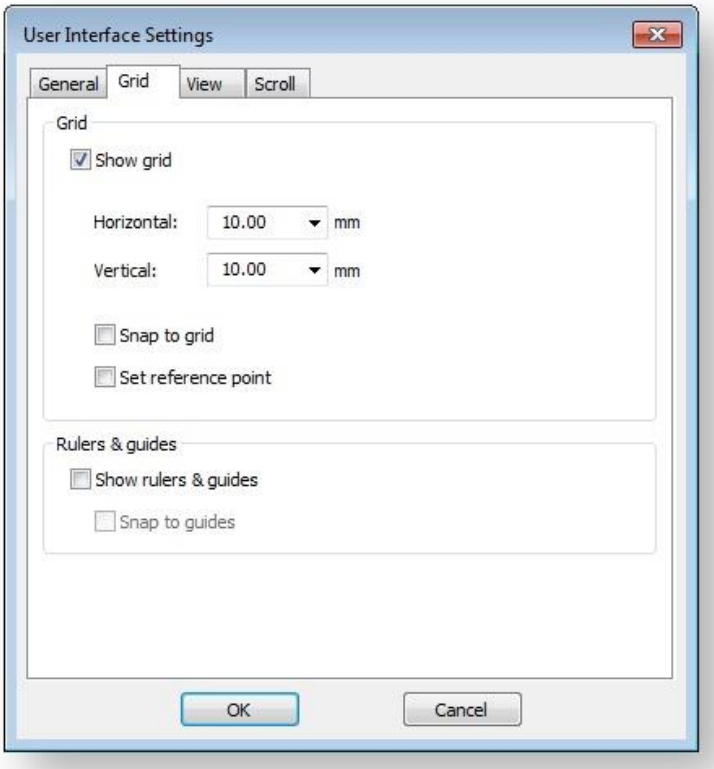
- Setzen Sie den Nullpunkt des Lineals zurück, indem Sie das Feld in der linken oberen Ecke zu einem Punkt im Stickmuster klicken-und-ziehen. Dieser wird zum neuen Nullpunkt – X,Y (0,0). Das Raster wird stets an den Linealen ausgerichtet.
- Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie eines der Lineale – waagrecht oder senkrecht – an und ziehen sie es in Position. Sie können auch mehrere Hilfslinien erstellen und genauso einfach wieder entfernen.
- Für eine genauere Positionierung der Hilfslinien doppelklicken Sie auf die gelben Griffe. Geben Sie im Hilfslinienposition-Dialogfeld eine genaue Entfernung vom Nullpunkt ein und klicken Sie dann auf OK.

- Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie den gelben Hilfsliniengriff einfach aus dem Designfenster.

	Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Klicken Sie auf Ansicht > Lineale & Hilfslinien anzeigen, um Lineale und Hilfslinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

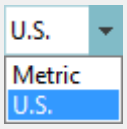
Raster- & Hilfslinien-Einstellungen anpassen

- Wählen Sie Software-Einstellungen > Benutzeroberflächen-Einstellungen aus. Alternatively, right-click the Grid or Ruler tools on the View toolbar.



- Passen Sie den Rasterabstand sowohl waagrecht als auch senkrecht an. In manchen Situationen möchten Sie ihn möglicherweise für präzise Stickarbeit wie etwa Kreuzstich einstellen.

- Benutzen Sie je nach Verfügbarkeit die Autom. an Raster- und An Hilfslinien ausrichten-Einstellungen. Bei Digitalisierungs-, Größenänderungs-, Umformungs- oder Positionierungsvorgängen richten sich die Referenzpunkte, Kontrollpunkte oder Profilkanten von Objekten am Raster aus.



Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Entfernungen auf dem Bildschirm messen

Sie können das Messen-Werkzeug benutzen, um die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm zu messen. Die Messwerte werden entsprechend der aktuellen Einstellungen in Millimeter oder Zoll angezeigt. Siehe auchMaßeinheiten.

- Wählen Sie Ansicht > Messen-Werkzeug oder drücken Sie <M>.
- Klicken Sie auf den Startpunkt und ziehen Sie die Maus. Der Tooltip zeigt die Länge der gemessenen Linie an. Der angezeigte Winkel ist der Winkel der gemessenen Linie relativ zur Waagrechten.

- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.
- Zudem können Sie die Breite und Höhe Ihres Stickmusters in der Statusleiste überprüfen.

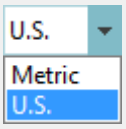
Für exaktere Ergebnisse kann die Ansicht der betreffenden Fläche vor dem Messen vergrössert werden. Die Maße werden immer in Echtgröße angegeben und werden nicht durch den Zoomfaktor beeinflusst.

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Maßeinheiten

Sie können in der Software verschiedene Maßeinheiten benutzen, ohne sie zuerst beenden und die System-Einstellungen ändern zu müssen. Dies ist vor allem dann von Nutzen, falls Sie beispielsweise Bestellungen von Orten erhalten, welche ein unterschiedliches Maßsystem benutzen. Der am meisten vorkommende Fall wäre, dass der Kunde in den USA ist und Schriftzüge in Zoll anfordert – sagen wir ¾" – und die Digitalisierung metrisch ausgeführt werden soll. Der Digitalisierer kann dann einfach ‚3/4"' eingeben, ohne zuerst eine mathematische Umsetzung in mm vorzunehmen.



Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Maßeinheiten ändern

Beim der ersten Benutzung der Software benutzt das Messsystem die Standardvorgaben des Betriebssystems. Das Messsystem kann über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste geändert werden. Formal gesehen arbeiten Sie bei der Auswahl von ‚USA' mit dem Imperialen Messsytem – Zoll, Fuß und Yard. Das ausgewählte Messsystem wird beim nächsten Start der Software standardmäßig benutzt.

Eine Änderung des Maßeinheitssystems ändert die Maßeinheiten der meisten (jedoch nicht aller) Steuerelemente. Die Steuerelemente für Stichlänge und Dichte ändern sich entsprechend dem Maßeinheitssystem.

Janome-Maschinen verfügen über ein duales Maßsystem, mit denen Stichlängen als Zollbruchteile angezeigt werden können.

Einheiten im Handumdrehen festlegen

Als Alternative zur übergreifenden Änderung des in der Software benutzten Maßsystems können Sie im Maßeinheit-Steuerungsfeld durch Eintippen der benötigten Werte ganz einfach die gewünschte Maßeinheit bestimmen. Wenn Sie die Anzahl der Einheiten dieser Maßeinheit angeben, wird die Software den eingegebenen Wert automatisch in die im Steuerungsfeld vorhanden Maßeinheiten umsetzen.

Sagen wir mal, dass Sie z.B. das metrische Maßeinheitssystem benutzen, so dass die Höhe Ihrer Buchstaben in Millimeter sind. Und sagen wir nun, dass Sie einen Auftrag für ¾" Text erhalten. Geben Sie in das Buchstabenhöhe-Feld einfach ‚3/4in' oder ‚3/4 in' ein und die Zahl wird automatisch in 19,1mm konvertiert.
Der Software unterstützt echte und unechte Bruchzahlen – z.B. ‚1 1/3' sowie ‚4/3'. Es werden jedoch keine Mischeinheiten – z.B. 1'3". Auch werden die Werte nach dem Eingeben nicht mehr als Bruchzahlen angezeigt, sondern nur während der Eingabe selbst.

Unterstützte Einheiten

Zu den unterstützten Einheiten gehören:

- Millimeter, mm
- Zoll, in
- Fuß, ft
- Yards, yd
- Zentimeter, cm
- Meter, m

Der Software gestattet zudem die Eingabe von Maßeinheiten in Textform, sowohl auf Englisch als auch in der Sprache, in der die Software aktuell läuft.

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Systemeinstellungen

Das Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfeld erlaubt Ihnen, Autom. Speichern- und Bildlauf-Präferenzen festzulegen. Sie können auf das Dialogfeld über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen. Alternativ rechtsklicken Sie auf eine leere Stelle im Designfenster, um über das Popup-Menü auf den Befehl zuzugreifen.

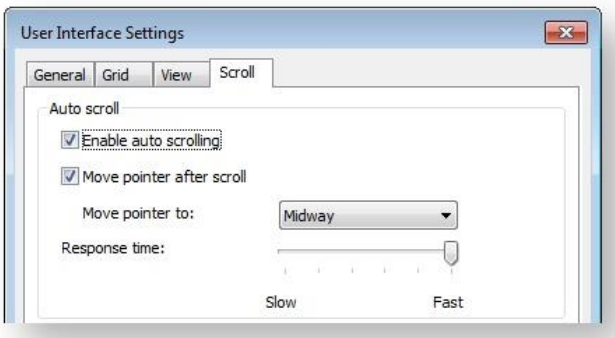
Automatische Speicheroptionen

Mit Autom. Speichern können Sie Zeitabstände zum automatischen Speichern Ihrer Arbeit festlegen, damit sie bei plötzlichen Hardware- oder Softwarefehlern nicht verloren geht. Klicken Sie das Stickmuster Autom. Speichern Alle-Kontrollkästchen an und legen Sie die Autom. Speichern-Häufigkeit in Minuten fest.

Das Stickmuster wird im BACKUP-Ordner Ihrer Installation gespeichert. Dort hat es denselben Namen wie die Originaldatei, mit der Dateiendung BAK. Sicherungsdateien verbleiben solange im Sicherungskopien-Ordner, bis Sie sie löschen. Löschen Sie unerwünschte Dateien in regelmäßigen Abständen, um zu verhindern, dass die Ordner zu viel Festplattenspeicherplatz benutzen.

Autom. Bildlauf-Verhalten

Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung im Designfenster automatisch einen Bildlauf durchzuführen. Dies wird sich besonders beim Arbeiten an großen Designs oft als einfacher erweisen als der Gebrauch der Schwenken-Funtion oder Bildlaufleisten.



Zu den Autom. Bildlauf-Optionen gehören:

Option	Zweck
Autom. Bildlauf	Haken Sie das Kontrollkästchen ab, um Autom. Bildlauf während der Digitalisierung zu aktivieren.
Mauszeiger nach dem Bildlauf bewegen	Abhaken des Kontrollkästchens zwingt den Zeiger nach jedem Bildlauf zur aktuellen Cursorposition zu gehen.
Reaktionszeit	Das Eingeben kleinerer Werte erhöht die Bildlauf-Geschwindigkeit.

Der Effekt der Autom. Bildlauf-Einstellung wird erst beim Digitalisieren offensichtlich. Das Designfenster führt automatisch einen Bildlauf durch, um der aktuellen Mauszeigerposition zu folgen.

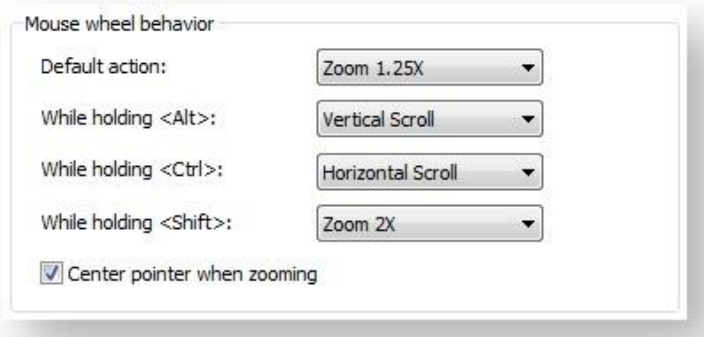
Die 'Mauszeiger bewegen'-Option gibt Ihnen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

Option	Zweck
Mitte	In der Mitte des Fensters. Benutzen Sie diese Einstellung für große Verschiebungen.
Auf halbem Weg	Halbwegs zwischen der originalen Zeigerposition und der Fenstermitte. Benutzen Sie diese Einstellung für kleinere Bewegungen – z.B. wenn Sie ein kleines Gebiet des Designs vergrößern.
Ecke	Die Ecke des Bildschirms. Benutzen Sie diese Einstellung für langsame Bildläufe.

Halten Sie die <Umschalten>-Taste gedrückt, um Autom. Bildlauf beim Digitalisieren vorübergehend zu deaktivieren.

Mausrad-Verhalten:

Das Bildlauf-Dialogfeld ermöglicht Ihnen zudem, auf der Basis Ihrer ausgewählten Standardoptionen vier verschiedene Mausrad-Verhaltensweisen festzulegen.



Es stehen dieselben vier Optionen zur Verfügung, wenn Sie das Mausrad allein oder in Kombination mit den <Alt>-, <Strg>- und <Umschalten>-Tasten benutzen. Das heißt, dass Sie das Mausrad so programmieren können, dass der Bildlauf waag- oder senkrecht ausgeführt wird oder das Bild um voreingestellte Zoomfaktoren vergrößert oder verkleinert wird. Haken Sie 'Beim Zoomen Mauszeiger zentrieren' ab, um sicherzustellen, dass der Mauszeiger stets auf dem Bildschirm zentriert bleibt.

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Unterstützte Rahmen

Ihre Sticksoftware unterstützt eine Reihe von Rahmentypen, die mit den unterschiedlichen Maschinenmodellen verwendet werden. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster in einer von der Maschine nicht unterstützen Rahmengröße zu speichern oder zu senden, werden Sie aufgefordert, einen anderen Rahmen auszuwählen. Die für die unterschiedlichen Maschinen verfügbaren Rahmenkategorien finden Sie in der folgenden Tabelle...

Rahmenkategorie	Maschinen
Kat 1	MC15000, MC14000, MC12000, eXpressive920, eXpressive900
Kat 2	MC11000, Elna9600
Kat 3	Maschinentypen: MC10001, MC10000 Ver 3.0 oder höher, MC10000 Ver 2.21, MC9700, MC9500, MC350E, MC300E, Elna8600, Elna8200, eXpressive820
Kat 4	MC9900, eXpressive860
Kat 5	MC500E, MC450E, eXpressive830, MC400E
Kat 6	MC200E, Elna8100
Kat 7	NS-1
Kat 8	MB-4, MB-4S, eXpressive940
Kat 9	Andere

Rahmenkategorie 1

Maschinentypen: MC15000, MC14000, MC12000, eXpressive920, eXpressive900

Rahmentyp	Größe
Rahmen ASQ22	220 x 220
Rahmen FA10	100 x 40
Rahmen GR	230 x 300
Rahmen HH10	100 x 90
Rahmen RE18	140 x 180
Rahmen SQ14	140 x 140
Rahmen SQ23	230 x 230

Rahmenkategorie 2

Maschinentypen: MC11000, Elna9600

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen AQ	140 x 120	
Rahmen ASQ	180 x 180	
Rahmen FA	50 x 50	
Rahmen HH	100 x 90	
MA-Rahmen	200 x 280	Zwei-Positions-Rahmen. Siehe auch Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.
Rahmen RE	140 x 200	
Rahmen SQ	200 x 200	
Rahmen ST	126 x 110	

Rahmenkategorie 3

Maschinentypen: MC10001, MC10000 Ver 3.0 oder höher, MC10000 Ver 2.21, MC9700, MC9500, MC350E, MC300E, Elna8600, Elna8200, eXpressive820

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen A(F)	126 x 110	Für MC10000 Ver 2.21-Maschine nicht verfügbar.
Rahmen A Ver.2.21	110 x 110	Nur MC10000 Ver 2.21.
Rahmen B	140 x 200	
Rahmen C	50 x 50	
Rahmen D	220 x 190	Giga-Rahmen - Zwei-Positions-Rahmen. Siehe auch Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.

Rahmenkategorie 4

Maschinentypen: MC9900, eXpressive860

Rahmentyp	Größe
Rahmen FA10a	100 x 40
Rahmen RE20a	170 x 200
Rahmen SQ14a	140 x 140

Rahmenkategorie 5

Maschinentypen: MC500E, MC450E, eXpressive830, MC400E

Rahmentyp	Größe	Hinweis
Rahmen ASQ18b	184 x 184	
Rahmen HH10b	100 x 90	
Rahmen RE10b	100 x 40	
Rahmen RE20b	140 x 200	
Rahmen RE28b	200 x 280	Für MC400E nicht verfügbar
Rahmen SQ14b	140 x 140	
Rahmen SQ20b	200 x 200	

Rahmenkategorie 6

Maschinentypen: MC200E, Elna8100

Rahmentyp	Größe
200 Rahmen	140 x 140
200 Rahmen	50 x 50

Rahmenkategorie 7

Maschinentypen: NS-1

Rahmentyp	Größe
Rahmen N1	60 x 60
Rahmen N2	24 x 56
Rahmen N3	60 x 22
Rahmen N4	42 x 62
Rahmen	140 x 140
Rahmen	50 x 50

Rahmenkategorie 8

Maschinentypen: MB-4, MB-4S, eXpressive940

Rahmentyp	Größe
H1:MB Rahmen	100 x 90
J1 Nr.11:MB Rahmen	D30
J1 Nr.12:MB Rahmen	D30
J2 Nr.6:MB Rahmen	24 x 54
J3 Nr.13:MB Rahmen	64 x 28
J4 Nr.8:MB Rahmen	42 x 67
J5 Nr.3:MB Rahmen	47 x 47
J6 Nr.2:MB Rahmen	66 x 66
J6 Nr.9:MB Rahmen	66 x 66

Rahmentyp	Größe
J7 Nr.1:MB Rahmen	110 x 95
J8 Nr.7:MB Rahmen	120 x 121
M1:MB Rahmen	240 x 200
M2:MB Rahmen	126 x 110
M3:MB Rahmen	50 x 50
S1:MB Rahmen	37 x 59
S2:MB Rahmen	28 x 50
T1:MB Rahmen	D34
T2:MB Rahmen	D54
T3:MB Rahmen	D84
T4:MB Rahmen	D112
T5:MB Rahmen	D142
T6:MB Rahmen	78 x 168

Rahmenkategorie 9

Maschinentypen: Andere

Rahmentyp	Größe
Rahmen Nr. 1 & 3	126 x 90

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Unterstützte Speichermedien

Neben dem USB-Anschluss können Sie auch auf ein externes Medienlaufwerk schreiben. Die ATA-PC-Karte ist eine standardgemäße PCMCIA-PC-Speicherkarte, welche zur Speicherung der Designs im JEF-Format, die zu/von der Maschine gelesen/geschrieben werden, gedacht ist. Die ATA-PC-Karte wird in Ihrem Computer als ein designiertes Laufwerk angesehen. Die Laufwerkzuweisung kann unter Umständen E: oder F: oder ein anderer Buchstabe sein. Nachdem Sie Ihr Stickmuster ‚geschrieben' haben, müssen Sie die Karte (falls unterstützt) einfach nur in den ATA-PC-Kartenschlitz Ihrer Maschine eingeben und das Stickmuster lesen.
Es wird empfohlen, die auf Ihrer Maschine gespeicherten Daten durch zusätzliche Speicherung auf Festplatte oder ATA-PC-Karte vor versehentlichem Verlust durch Funktionsstörungen oder anderen Fehlern zu schützen.

USB-Sticks

Die neuesten Maschinenmodelle können USB-Sticks sowohl lesen als auch auf ihnen schreiben. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten auf einem kleinen ‚Stift' speichern können.

ATA-PC-Karten

Dabei handelt es sich um spezielle Speicherkarten, die Stichdateien enthalten, die vom Prozessor Ihrer Stickmaschine gelesen werden können.

Benutzen Sie ausschließlich zugelassene ATA-PC-Karten oder SanDisk CompactFlash-Karten mit ATA-PC-Kartenadapter, um das Systemprogramm Ihrer Stickmaschine zu aktualisieren. Die Speicherkapazität sollte mindestens 8Mb betragen.

Falls Ihr Computer ein Laptop ist, wird es einen Schlitz geben, der zur direkten Eingabe der ATA-PC-Karte und des Adapters gedacht ist. Falls Sie jedoch einen Desktop-Computer besitzen, werden Sie einen ATA-PC-Karten-Leser/-Schreiber benötigen, welcher mit einer USB-Schnittstelle verbunden ist.

Falls eine ATA-PC-Karte durch den PC oder die -Maschine formatiert wird, werden alle auf der Karte gespeicherten Informationen verloren gehen. Prüfen Sie stets den Inhalt jeglicher bereits verwendeten Karten bevor Sie diese formatieren.

- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Unterstützte Stickdateien

Hier finden Sie Details zu den von der Software unterstützten Stickdateiformaten.

Es gibt zwei Arten von Stickdateiformaten:

Kontur	Konturdateien oder 'verdichtete' Dateien enthalten normalerweise digitalisierte Formen und Linien, ausgewählte Sticharten, Stichwerte und Sticheffekte.
Stich	Stichdateien beinhalten nur Stiche und Maschinenfunktionen und sind für bestimmte Stickmaschinen geeignet.

Während Stickdateien weitgehend als ‘Kontur’ oder ‘Stich’ klassifiziert werden, kennzeichnet die Software Dateien intern als zu einer von vier Arten gehörend - Programmeigenes Stickmuster, Importierte Konturen, Verarbeitete Stiche oder Importierte Stiche.

Quelle	Beschreibung	Grad
Systemeigenes Stickmuster	Stickmuster, die in Ihrer Sticksoftware (oder Äquivalent) erstellt wurden	A
Importierte Konturen	Stickmuster, die aus nicht-EMB-Konturdateien gelesen wurden und bei denen die Stiche in der Sticksoftware (oder Äquivalent) aus den Original-Konturen und Stichdaten generiert wurden.	B
Verarbeitete Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Stiche durch eine Verarbeitung regeneriert wurden.	C
Importierte Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Konturen unter Umständen anerkannt wurden, aber die Stiche nicht durch eine Stichverarbeitung regeneriert worden sind.	D

Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass falls Sie ein Stich-Design verändern – z.B. durch Hinzufügen eines Beschriftungsobjekts – dessen Status sich zu ‚Verarbeitete Stiche' ändert, egal ob die importierten Stiche regeneriert wurden oder nicht. Für Informationen zum Ursprung einer Stickdatei vergleichen Sie bitte das Eigenschaften-Dialogfeld.

Stickdateien

Ihre Sticksoftware unterstützt die folgenden spezifischen Dateiformate:

Format	Datei		Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Wilcom EMB-Stickmuster	EMB		Wilcom EmbroideryStudio-Stickdatei (bis inklusive e3.0)	A	●	●
BERNINA	ART		BERNINA-Sticksoftware-Datei	A	●	
BERNINA	AMT		BERNINA-Vorlagendatei	A	●	
Janome	JAN		JANOME-Stickdatei		●	
Wilcom-Kreuzstich	EMX		Wilcom-Kreuzstich-Stickdatei		●	
Great Notions	GNC				●	
Barudan	U??		Barudan (TBD) - enthält Nadeladressierungsdaten		●	
Melco	EXP		Melco-Stickdatei. Wird auch für das neuere BERNINA-Stickerei-USB-For		●	●

Format	Datei		Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
			mat benutzt.			
Tajima	DST	‡	Dieses Format wird für die wichtigsten Tajima-Maschinentypen verwendet.		●	●
Tajima (Barudan)	DSB		Barudan		●	
Toyota	10O		Toyota		●	
BERNINA	EXP		Melco		●	●
BERNINA Kreuzstich	ARX		artista-Kreuzstich-Dateien		●	
Deco, Brother, Babylock	PES		Deco, Brother, Babylock		●	●
Deco, Brother, Babylock	PEC		Deco, Brother, Babylock		●	●
Elna	EMD		Elna		●	●
Janome/Elna/ Kenmore	SEW		JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		●	●
Janome/Elna/ Kenmore	JEF		Janome/Elna/Kenmore-Format (V1.0)		●	●
Janome	JPX		JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		●	●

Format	Datei		Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
Janome/Elna/Kenmore	JEF		JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		●	●
Janome/Elna/Kenmore	JEF+		JANOME/Elna/Kenmore-Produktions-(Stich-)Datei		●	
Husqvarna/Viking	HUS		Husqvarna/Viking		●	●
Husqvarna/Viking	SHV				●	●
Husqvarna/Viking/Pfaff	VIP		Husqvarna/Viking/Pfaff		●	●
Husqvarna/Viking/Pfaff	VP3		Husqvarna/Viking/Pfaff		●	●
Pfaff	PCD		Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		●	●
Pfaff	PCM		Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		●	●
Pfaff	PCQ		Dieses Format wird für die wichtigsten Pfaff-Maschinentypen verwendet.		●	●
Pfaff	PCS		Dieses Format wird für die wichtigsten		●	●

Format	Datei		Beschreibung	Grad	Lesen	Schreiben
			Pfaff-Maschinentypen verwendet.			
POEM/Singer/ Huskygram	CSD		POEM/Singer/ Huskygram EU		●	●
Singer	XXX		Singer		●	●
Compucon	XXX		Compucon		●	●
OESD-Projekt	ART42		Explorations-Projektdatei		●	
Digitizer-Vorlage	JMT		Janome-Vorlage		●	
Bernina-Vorlage	AMT				●	
Wilcom EMB-Vorlage	EMT				●	●
‡ DST-Dateien können von MB-4-Maschinen gelesen werden.						

JPX-Dateiformat

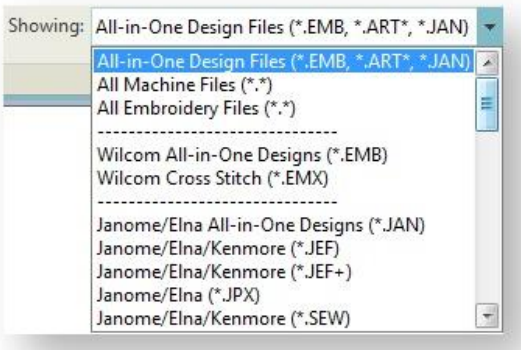
Das JPX-Produktionsdateiformat enthält zusätzlich zur Stickerei ein JPG-Bild von allen im Stickmuster enthaltenen Grafiken. So können Sie in die Maschine eingespannte Stickerei besser auf einem gedruckten Element visuell ausrichten.

Ältere Maschinen zeigen nur die Fadencodes an und nicht die jeweilige Marke. Dies kann zu Verwirrungen führen, da derselbe Code in zwei (oder mehr) verschiedenen Fadenmarken für ganz verschiedene Farben stehen kann. Bei

neueren JANOME MemoryCraft-Maschinen wird jetzt eine Fadenmarken-ID erkannt, die die Fadentabelle identifiziert. Die jeweilige Farbenmarke wird jetzt auf der Maschine selbst angezeigt.

Stickdateien

Stickdateien können grob in zwei Kategorien gegliedert werden - Stickdateien und Maschinendateien. Stickdateien sind im Allgemeinen diejenigen, die Sie in der Software öffnen und verändern. Maschinendateien sind im Allgemeinen die diejenigen, die Sie zur Produktion an die Maschine senden. Die beiden Formate können untereinander bis zu einem gewissen Grad hin- und herkonvertiert werden. Sie können Ihr Stickmuster-Archiv nach diesen beiden groben Kategorien filtern.



Stickdateien

Stickdateien, auch 'All-in-one'- oder 'Kontur'-Dateien genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, Objekteigenschaften und Stichdaten enthalten. Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisiermethoden und Effekte angewendet. Konturdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach dem Ändern können Sie Ihr Stickmuster in jedem beliebigen unterstützten Dateiformat speichern.

Maschinendateien

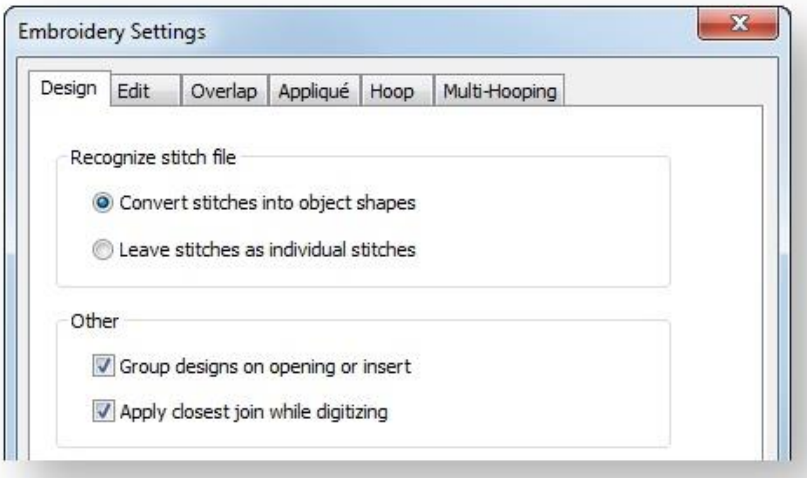
Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Maschinendateien, auch 'Stich'-Dateien genannt, sind einfache Formate für die direkte Verwendung durch Maschinen. Sie enthalten Informationen bezüglich der Position, Länge und Farbe jedes Stichs. Wenn sie in die Software eingelesen werden, enthalten Stichdateien keine Objekt-Informationen wie z.B. Konturen oder Sticharten, sondern präsentieren das Stickmuster als Sammlung von Stichblöcken. Stichblöcke bestehen aus individuellen Stichen.

Sie können Stickmuster, die als unverarbeitete Stichformate vorliegen, skalieren, da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, verrringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Deshalb sollten Sie stichbasierte Motive um nicht mehr als ±5% skalieren oder einige Flächen könnten unter Umständen zu licht oder zu eng mit Stichen gedeckt werden.

Während sich stichbasierte Motive im Allgemeinen nicht zum Skalieren eignen, kann die Software Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Standardmäßig werden Stichdateien beim Öffnen der Software in Konturen und Objekte konvertiert. Die 'erkannten' Designs können skaliert werden, wobei die Stiche anhand der neuen Konturen neu berechnet werden. Das Verarbeiten wird bei den meisten der Stick-Designs effektiv sein, es kann jedoch nicht dieselbe Qualitätsstufe liefern, wie die ursprünglichen Konturen und kann auch mit einigen der Dekorstiche Probleme haben.

Die Objekt-/Kontur-Erkennung

Der Standardvorgabe gemäss werden Stickdateien beim Öffnen in Konturen und Objekte umgesetzt. Wenn die Software eine Maschinendatei 'erkennt', erkennt sie Sticharten, Abstands- und Längenwerte und Stickeffekte und kann die Objektkonturen feststellen. Alle gefüllten Flächen werden zu Füllstich- oder Konturobjekten, mit allgemeinen und stickereispezifischen Eigenschaften. Abhängig vom Nadeldurchdringungsmuster werden die Sticharten als Satin- oder Steppstich zugewiesen. Erkannte Objektkonturen und Stichwerte werden in der Software als Objekteigenschaften gespeichert. Dies bedeutet, dass erkannte Designs auf die gewöhnliche Art und Weise skalieren und umwandeln können. Sie können außerdem die Stichdichte des ganzen Stickmusters oder von ausgewählten Teilen des Stickmusters und/oder von bestimmten Sticharten verändern. Bitte beachten Sie: Wenn sie nicht möchten, dass die Software Stichdateien in Stickdateien konvertiert, schalten Sie die Erkennungsoption unter Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter ab.



- Digitizer V5 (DEU)

- Software-Einstellungen

Unterstütztes Bildmaterial

Bildvorlagen können sowohl in Vektor- als auch in Bitmap-Formaten in die Software importiert werden. Im Allgemeinen bewahren Vektor-Bilder bei einer Größenänderung die Bildqualität, während es bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung von Bitmap-Bildern zu Problemen mit Pixilation und Bildverschlechterung kommen kann. Allerdings sollten etwaige Skalierungen vor dem Importieren in die Software durchgeführt werden, da der Importiervorgang Vektorbilder automatisch in Bitmaps umsetzt.

Unterstützte Vektorformate

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Vektorformate:

Endung	Format	Lesen	Schreiben
EMF	Verbesserte Metadatei	x	
EPS	Encapsulated PostScript	x	
WMF	Windows-Metadatei	x	

Unterstützte Bitmapformate

Der Stickmodus unterstützt die folgenden Bitmapformate:

Endung		Format	Lesen	Schreiben
BMP		Windows-Bitmap	x	x
JPG		JPEG File Interchange	x	x
PCX	^	ZSoft	x	x
PNG		Portable Network Graphics	x	
^ In DigitizerJr nicht verfügbar				

Unterstützte Grafikformate

Grafikmodus (CorelDRAW) unterstützt zudem alle Vektorformate, die von CorelDRAW® Essentials unterstützt werden, darunter:

Endung	Format	Lesen	Schreiben
AI	Adobe Illustrator (*.ai, *.eps, *.pdf)	x	
AI	Adobe Illustrator (*.ai)		x
BMP	Windows Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)	x	x
BMP	OS/2 Bitmap (*.bmp, *.dib, *.rle)	x	x
CDR	CorelDRAW (*.cdr)	x	
CDX	CorelDRAW Compressed (*.cdx)	x	
CGM	Computer Graphics Metafile (*.cgm)	x	x
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0 (*.cmx)	x	x
CMX	Corel Presentation Exchange (*.cmx)	x	x

Endung	Format	Lesen	Schreiben
CPT	Corel PHOTO-PAINT Image (*.cpt)	x	
CPT	Corel PHOTO-PAINT 7/8 Image (*.cpt)		x
CPX	Corel CMX Compressed (*.cpx)	x	
DES	Corel DESIGNER (*.des)	x	
DOC	MS Word (*.doc, *.docx)	x	
DOC	MS Word für Windows 6/7 (*.doc)		x
DOC	MS Word 97/2000/2002 (*.doc)		x
EMF	Enhanced Windows Metafile (*.emf)	x	x
EPS	Encapsulated PostScript (*.eps, *.dcs)		x
FH	Macromedia Freehand (*.fh8, *.fh7)	x	
GEM	GEM-Datei (*.gem)	x	x
GIF	CompuServe Bitmap (*.gif)	x	x
HTM	HyperText Markup Language (*.htm, *.html)	x	
IMG	GEM Paint-Datei(*.img)	x	x
JPG	JPEG Bitmaps (*.jpg, *.jtf, *jff, *.jpeg)	x	x
PCT	Macintosh PICT (*.pct, *.pict)	x	x
PFB	Adobe Type 1 Font (*.pfb)	x	x
PNG	Portable Network Graphics (*.png)	x	x
PP4	Picture Publisher 4 (*.pp4)	x	
PP5	Picture Publisher 5 (*.pp5)	x	x
PPF	Picture Publisher (*.ppf)	x	x

Endung	Format	Lesen	Schreiben
PPT	Microsoft PowerPoint (*.ppt)	x	
PS	PostScript (*.ps, *.eps, *.prn)	x	
PSD	Adobe Photoshop (*.psd, *.pdd)	x	x
PSP	Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)	x	
PUB	MS Publisher Document Format (*.pub)	x	
RIFF	Painter (*.rif)	x	
RTF	Rich Text Format (*.rtf)	x	x
SHW	Corel Presentations (*.shw)	x	x
SWF	Macromedia Flash (*.swf)		x
TGA	Targa Bitmap (*.tga, *.vda, *.icb, *.vst)	x	x
TIF	TIFF Bitmap (*.tif, *.tiff, *.tp1)	x	x
TTF	TrueType Font (*.ttf)	x	x
TXT	ANSI Text (*.txt)	x	x
WB / WQ	Corel Quattro Pro (*.wq1, *.wb1, *.wb2, *.wb3)	x	
WK	LOTUS 1-2-3 (*.wks, *.wk1, *.wk3, *.wk4)	x	
WMF	Windows Metafile (*.wmf)	x	x
WP4	Corel WordPerfect 4.2 (*.wp, *.wp4, *.doc)	x	x
WP5	Corel WordPerfect 5.0 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	x	x
WP5	Corel WordPerfect 5.1 (*.wp , *.wp5, *.wpd, *.doc)	x	x

Endung	Format	Lesen	Schreiben
WPD	Corel WordPerfect 6/7/8/9/10/11 (*.wpd, *.wp6, *.wp)	x	x
WPG	Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)	x	x
WSD	WordStar 2000 (*.wsd)	x	x
WSD	Wordstar 7.0 (*.wsd)	x	x
XCF	Gimp Image (*.xcf)	x	
XPM	XPixMap Image (*.xpm)	x	x
XLS	Microsoft Excel (*.xls)	x	

- Digitizer V5 (DEU)

Stickmuster verwalten

Die Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette und der Meine Stickmuster-Karteireiter bietet Ihnen eine integrierte Möglichkeit, alle Ihre Stickmuster anzusehen und zu organisieren. Damit können Sie Fragen wie diese ganz einfach lösen:

- Wo finde ich meine Stickmuster?
- Ich möchte vorhandene Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Das integrierte 'Stickmuster-Archiv' macht es Ihnen leicht, alle Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen. Wenn Sie bereits mit Windows Explorer vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Allerdings gibt es auch ein paar Unterschiede. Kurz gesagt, können Sie mit dem Archiv:

1. Auf verschiedene Arten nach Stickmustern suchen, darunter bekannte Stickmusterinformationen.
2. Eine Organisationsstruktur für einfaches Kategorisieren erstellen.
3. Mehrere markierte Stickdateien gleichzeitig in eine Reihe von Stichformaten konvertieren, darunter JEF, SEW, DST, EXP und andere.
4. Markierte Stickmuster drucken oder zur Ausstickung an eine Stickmaschine senden.
5. Stickmuster überall auf Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium finden und Sie auf Wunsch dem Stickmuster-Archiv hinzufügen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

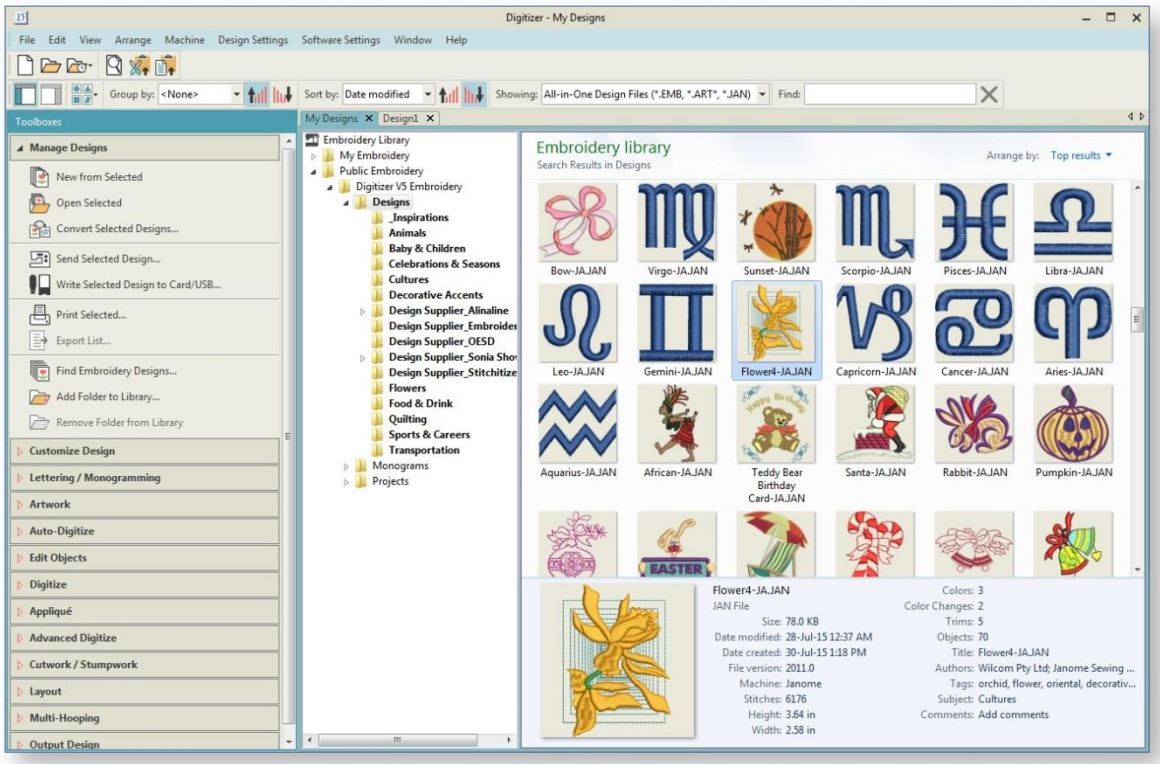
Stickmuster durchsuchen

Das integrierte 'Stickmuster-Archiv' macht es Ihnen leicht, alle Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen. Wenn Sie bereits mit Windows Explorer vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Allerdings gibt es auch ein paar Unterschiede. Das Stickmuster-Archiv ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Für die Sticksoftware spielt es dabei keine Rolle, wo sie sich physisch auf Ihrer Festplatte oder Ihrem externen Speichermedium befinden. Jeder Ordner, der Stickmuster enthält, kann in die Navigationsstruktur miteinbezogen werden.

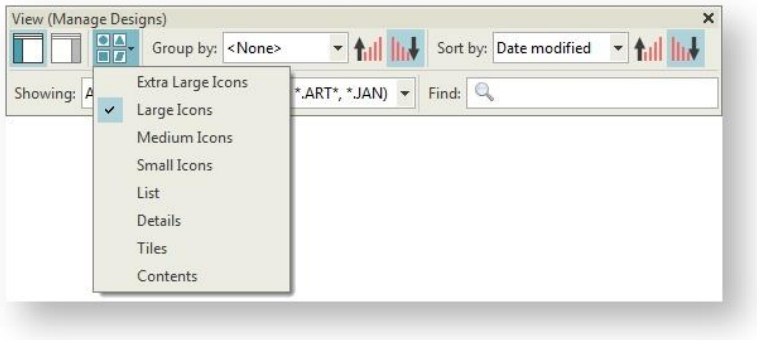
Stickmuster-Archiv öffnen

Das Stickmuster-Archiv öffnet sich in seinem eigenen Karteireiter in der Stickmusterleiste. Es hat fünf Komponenten - zwei Werkzeugleisten, eine Werkzeugpalette, eine Navigationsstruktur, einen Stickmuster-Anzeigebereich

und ein Infofeld.

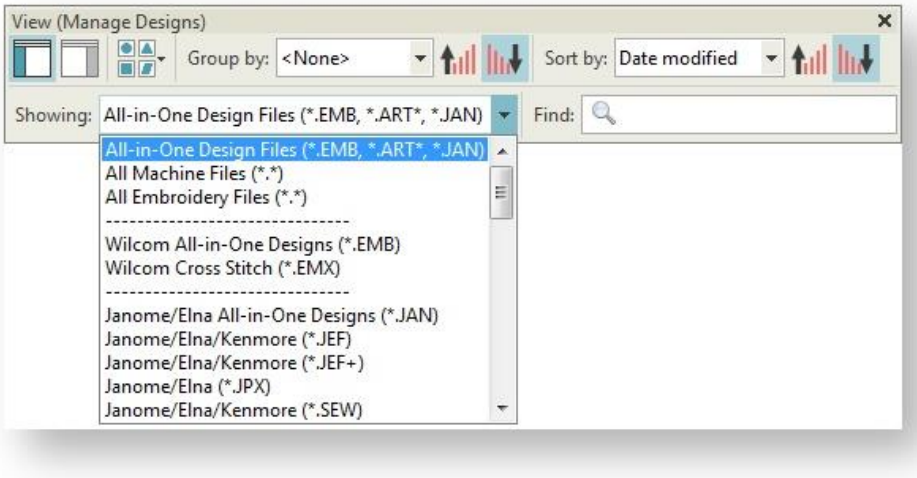


Komponente	Funktion
Werkzeuge	Benutzen Sie die Werkzeugpalette links, um markierte Stickmuster zu öffnen, zu konvertieren, zu drucken oder sie an eine beliebige angeschlossene Stickmaschine oder Datenmedien auszugeben, oder Ordner zu finden, die die Stickmuster enthalten, und sie dem Stickmuster-Archiv Ordner hinzuzufügen bzw. sie zu entfernen.
Navigationsstruktur	• Rechtsklicken Sie auf die Navigationsstruktur, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen. Benutzen Sie es zum Ausschneiden, Kopieren und Löschen, ohne die Software zu verlassen. • Sie können sie zudem zum Komprimieren von Stickmustern und Ordnern benutzen. Beachten Sie jedoch, dass die Navigationsstruktur im Stickmuster-Manager kein genaues Duplikat Ihrer

Komponente	Funktion
	Windows Explorer-Ordnerstruktur ist. Da sich der Stickmuster-Manager nur für Stickmuster 'interessiert', sehen Sie nur Ordner, die dem Stickmuster-Archiv bereits hinzugefügt worden sind.
	Der Stickmuster-Anzeigebereich zeigt alle Stickmuster in ausgewählten Ordnern an, die dem ausgewählten Filter und den in der Ansicht-Werkzeugleiste eingegebenen Suchkriterien entsprechen. Benutzen Sie diese Werkzeugleiste auch, um die Ansicht der Stickmusteranzeige benutzerdefiniert anzupassen.
Stickmusteranzeige	
Stickmuster-Informationen	Wenn ein Stickmuster markiert wird, werden unten im Infofeld Detailinformationen angezeigt. Siehe auch Stickmusterinformationen.
Ansicht-Werkzeugleiste	Durchsuchen oder sortieren Sie das gesamte Stickmuster-Archiv oder beliebige ausgewählte Ordner anhand beliebiger ausgewählter Kriterien. Siehe unten.
Standard-Werkzeugleiste	Erstellen Sie neue Stickmuster, öffnen Sie vorhandene oder kürzlich benutzte Stickmuster und schneiden Sie markierte Stickmuster aus, kopieren Sie sie und fügen Sie sie ein.

Stickmuster filtern & sortieren

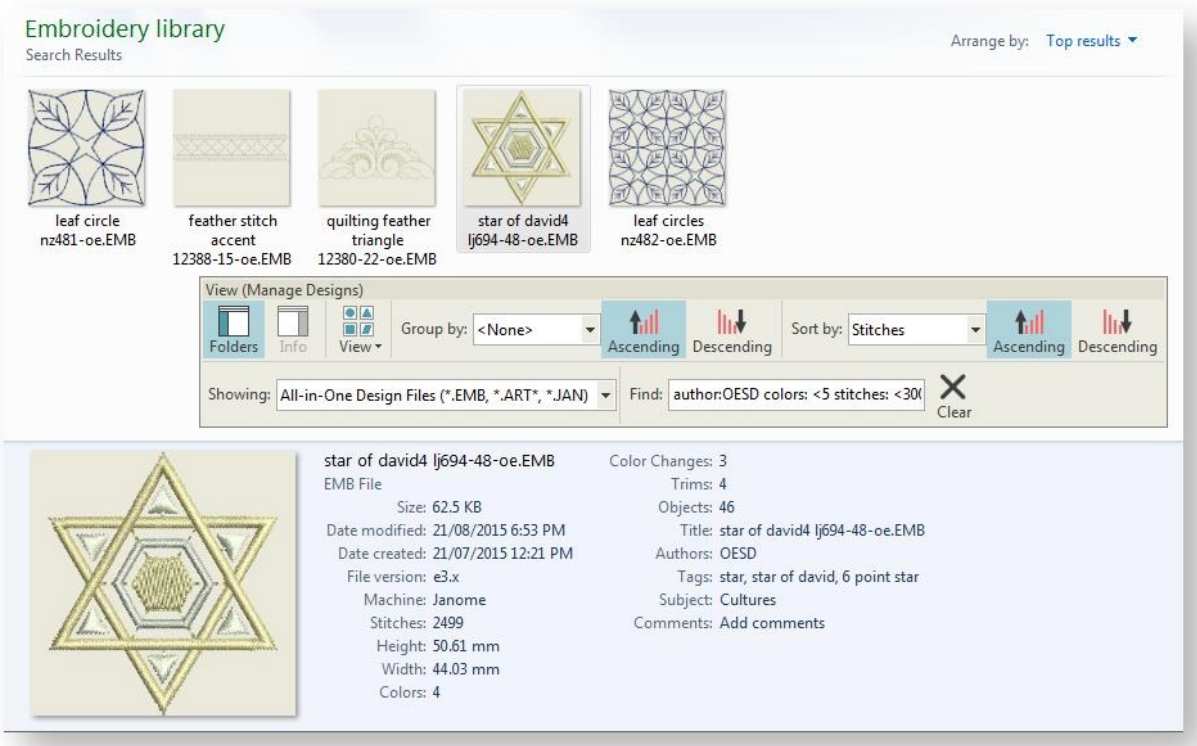
Mit der Ansicht-Werkzeugleiste haben Sie ein leistungsstarkes Werkzeug zur Hand, um Stickmuster in Ihrem Stickmuster-Archiv zu sortieren, zu filtern und zu suchen. Filtern Sie das Archiv beispielsweise so, dass nur bestimmte Dateiformate angezeigt werden.



Benutzen Sie es zudem, um nach Namen oder Stichworten zu suchen oder nach Name, Erstellungsdatum oder anderen Kriterien zu sortieren. Sie können damit außerdem die Anzeige der Navigationsstruktur sowie das Erscheinungsbild der Miniaturansichten einstellen.

Stickmuster suchen

Das 'Suchen'-Feld ist äußert leistungsstark. Suchen Sie nach jedem beliebigen Kriterium, das im Infofeld angezeigt wird. Zum Beispiel: 'Autor:OSED Farben:<5 Stiche:<3000'. Dies engt die Suche auf nur die Stickmuster ein, deren Autor 'OESD' ist, die weniger als 5 Farben aufweisen und aus weniger als 3000 Stichen bestehen. Stellen Sie sicher, dass Sie die korrekte Syntax benutzen. Jeder Feldname muss einen Doppelpunkt ':' nach dem Namen enthalten. Benutzen Sie die Löschen-Schaltfläche, um das Suchen-Feld zu leeren, bevor Sie eine weitere Suche durchführen.


Embroidery library
Search Results
Arrange by: Top results
leaf circle nz481-oe.EMB
feather stitch accent 12388-15-oe.EMB
quilting feather triangle 12380-22-oe.EMB
star of david4 lj694-48-oe.EMB
leaf circles nz482-oe.EMB
View (Manage Designs)
Folders
Info
View
Group by: <None>
Ascending
Descending
Sort by: Stitches
Ascending
Descending
Showing: All-in-One Design Files (*.EMB, *.ART*, *.JAN)
Find: author:OESD colors: <5 stitches: <30(
Clear
star of david4 lj694-48-oe.EMB
EMB File
Size: 62.5 KB
Date modified: 21/08/2015 6:53 PM
Date created: 21/07/2015 12:21 PM
File version: e3.x
Machine: Janome
Stitches: 2499
Height: 50.61 mm
Width: 44.03 mm
Colors: 4
Color Changes: 3
Trims: 4
Objects: 46
Title: star of david4 lj694-48-oe.EMB
Authors: OESD
Tags: star, star of david, 6 point star
Subject: Cultures
Comments: Add comments

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

Stickdateien öffnen

Sie benötigen keine Vorerfahrung, um Ihre Sticksoftware benutzen zu können. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken' an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Alternativ möchten Sie vielleicht verschiedene Stickmuster kombinieren oder vorhandenen Stickmustern Schriftzüge hinzufügen. Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob mitgelieferte Beispiele oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Wenn Sie sich dann bereits etwas mehr zutrauen, möchten Sie wahrscheinlich Ihre eigenen Stickmuster komplett neu erstellen.

Standardmäßig speichert die Software Stickmuster im systemeigenen 'EMB'-Dateiformat. Diese Formate beinhalten alle Informationen, die sowohl für das Sticken eines Stickmusters an sich als auch für spätere Modifizierungen nötig sind. Die Software öffnet aber auch zahlreiche andere Stickdateiformate. Sie können Stickmuster als EMB ebenso wie als andere Dateiformate speichern. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

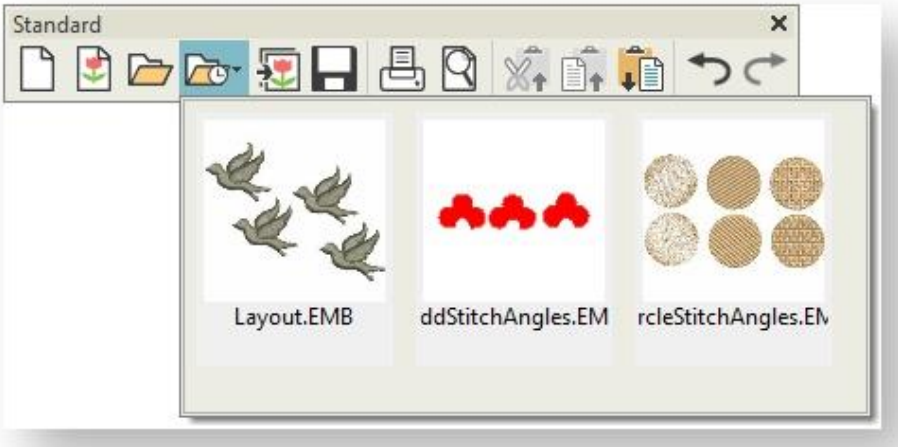
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Archiv markierte/n Stickmuster zu öffnen.

Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis von im Stickmuster-Archiv markierten Stickmustern zu erstellen.

Stickmuster öffnen oder kopieren

Mit dem Stickmuster-Manager haben Sie die Option, eines oder mehrere markierte Stickmuster in ihren eigenen Stickmuster-Karteireitern zu öffnen. Wählen Sie einfach ein oder mehrere Stickmuster aus, indem Sie beim Klicken <Strg> gedrückt halten und dann auf Auswahl öffnen klicken. Dieser Befehl

öffnet die Originaldatei. Alternativ können Sie auf Neu aus Markierung klicken. Unter praktischen Gesichtspunkten liegt der einzige Unterschied darin, das Neu aus Markierung eine Kopie erstellt, die sich in einem neuen Stickmuster-Karteireiter öffnet, sodass die Original-Stickdatei erhalten bleibt. Es gibt andere Methoden, Stickmuster in Ihrem Designfenster zu öffnen. Mit der Standard-Werkzeugleiste, die jederzeit zur Verfügung steht, können Sie kürzlich benutzte Stickmuster öffnen oder Stickmuster von Ihrer Festplatte öffnen.

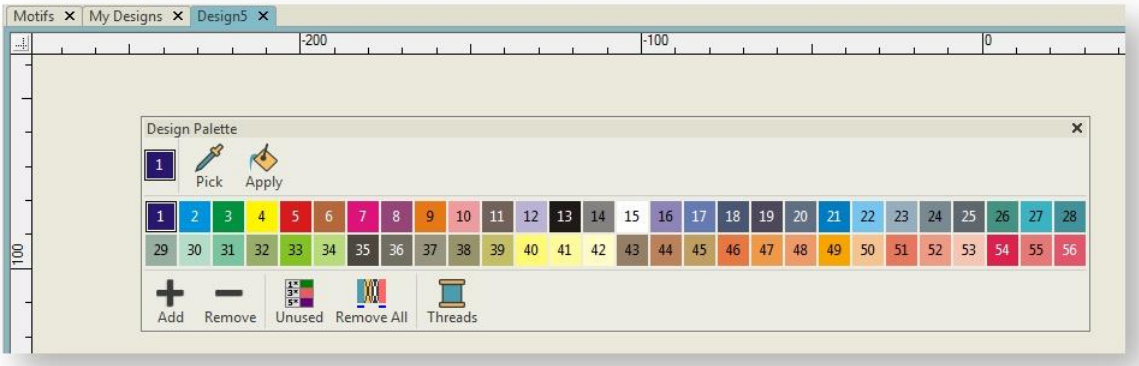


Wenn Sie ein Stickmuster in einem anderen öffnen möchten, steht Ihnen eine Stickmuster einfügen-Funktion zur Verfügung. Kombinieren Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente zu einem einzigen Stickmusterlayout. Siehe Stickmuster einfügen.

Benutzen Standard > Neues leeres Stickmuster, um ein leeres Stickmuster auf der Basis der Standard-Stoffeinstellungen zu erstellen.

Leeres Stickmuster öffnen

Wenn Sie ein leeres Stickmuster erstellen, wird der Stickmusterleiste ein neuer Karteireiter hinzugefügt. Das leere Stickmuster wird mit vordefinierten Stoffeinstellungen und Farbpalette geladen.

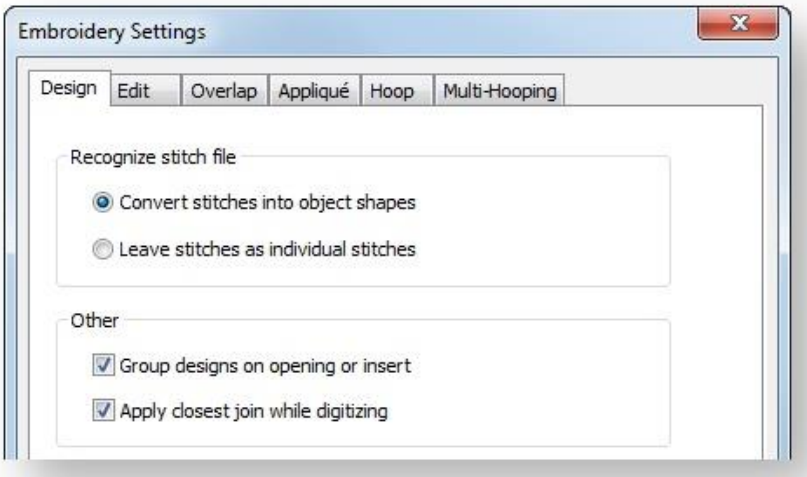


Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Gruppierung von Stickmustern beim Öffnen aufheben

Standardmäßig werden Stickmuster gruppiert, wenn sie das erste Mal in der Software geöffnet werden. Ihre Gruppierung kann mithilfe des Gruppierung aufheben-Werkzeugs in der Kontext-Werkzeugleiste aufgehoben werden. Alternativ deaktivieren Sie das 'Stickmuster Gruppieren'-Kontrollkästchen im Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter.



- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

Stickmuster konvertieren

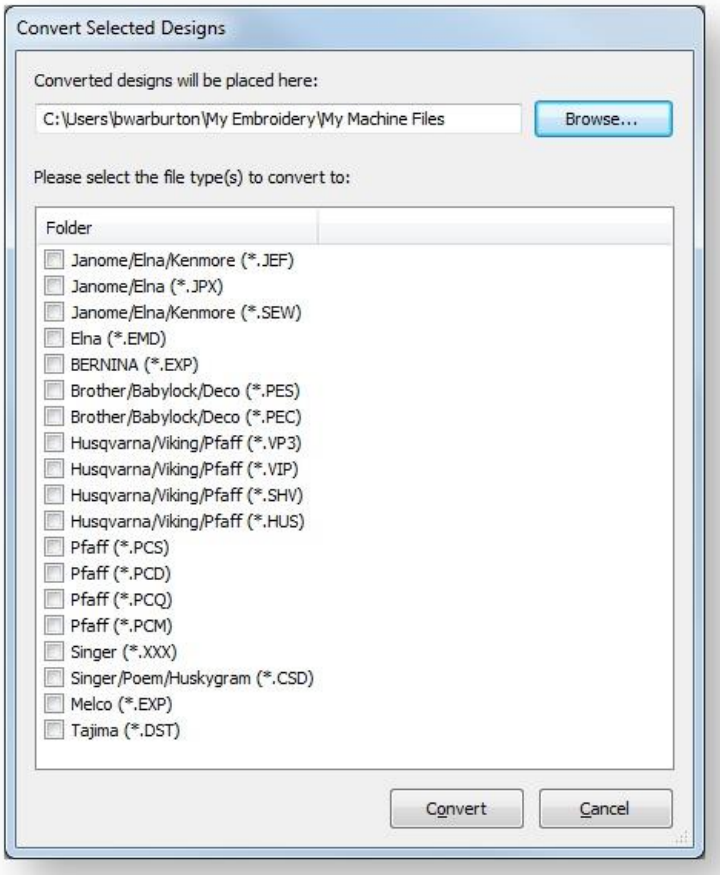
Stickmuster können in einem von zwei Dateiformaten gespeichert werden – ‘Kontur’ oder ‘Stich’. EMB ist das systemeigene Konturformat der Sticksoftware. Es unterstützt zahlreiche Stichformate, darunter JEF, SEW, DST, EXP und andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster konvertieren, um das im Stickmuster-Archiv markierte Stickmuster in verschiedene Stichdateiformate zu konvertieren.

Markierte Stickmuster konvertieren

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Archiv von und in andere Dateiformate konvertieren.

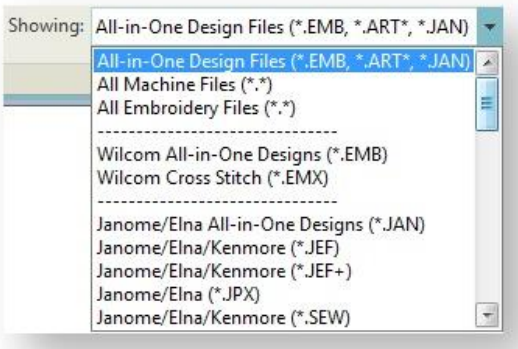
- Wählen Sie die zu konvertierende(n) Datei(en) aus und klicken Sie auf das Markierte Stickmuster konvertieren-Symbol. Das Dialogfeld listet alle von der Software unterstützten Stichdateiformate auf.



- Wählen Sie die Dateitypen aus, in die Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.
- Klicken Sie auf Konvertieren, um mit der Konvertierung zu beginnen. Die konvertierten Motivdateien werden im genannten Ordner gespeichert.

Stickdateien

Stickdateien können grob in zwei Kategorien gegliedert werden - Stickdateien und Maschinendateien. Stickdateien sind im Allgemeinen diejenigen, die Sie in der Software öffnen und verändern. Maschinendateien sind im Allgemeinen die diejenigen, die Sie zur Produktion an die Maschine senden. Die beiden Formate können untereinander bis zu einem gewissen Grad hin- und herkonvertiert werden. Sie können Ihr Stickmuster-Archiv nach diesen beiden groben Kategorien filtern.



Stickdateien

Stickdateien, auch 'All-in-one'- oder 'Kontur'-Dateien genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, Objekteigenschaften und Stichdaten enthalten. Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisiermethoden und Effekte angewendet. Konturdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach dem Ändern können Sie Ihr Stickmuster in jedem beliebigen unterstützten Dateiformat speichern.

Maschinendateien

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Maschinendateien, auch 'Stich'-Dateien genannt, sind einfache Formate für die direkte Verwendung durch Maschinen. Sie enthalten Informationen bezüglich der Position, Länge und Farbe jedes Stichs. Wenn sie in die Software eingelesen werden, enthalten Stichdateien keine Objekt-Informationen wie z.B. Konturen oder Sticharten, sondern präsentieren das Stickmuster als Sammlung von Stichblöcken. Stichblöcke bestehen aus individuellen Stichen.

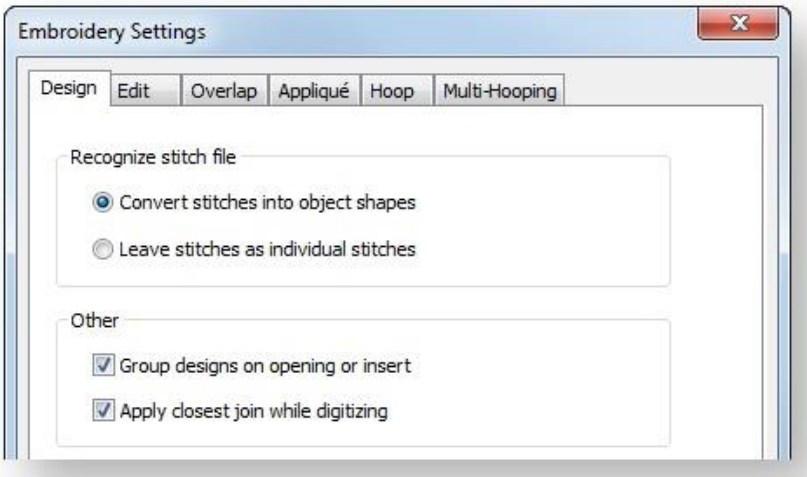
Sie können Stickmuster, die als unverarbeitete Stichformate vorliegen, skalieren, da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, verrringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Deshalb sollten Sie stichbasierte Motive um nicht mehr als ±5% skalieren oder einige Flächen könnten unter Umständen zu licht oder zu eng mit Stichen gedeckt werden.

Während sich stichbasierte Motive im Allgemeinen nicht zum Skalieren eignen, kann die Software Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Standardmäßig werden Stichdateien beim Öffnen der Software in Konturen und Objekte konvertiert. Die 'erkannten' Designs können skaliert werden, wobei die Stiche anhand der neuen Konturen neu berechnet werden. Das Verarbeiten wird bei den meisten der Stick-Designs effektiv sein, es kann jedoch nicht dieselbe Qualitätsstufe liefern, wie die ursprünglichen Konturen und kann auch mit einigen der Dekorstiche Probleme haben.

Die Objekt-/Kontur-Erkennung

Der Standardvorgabe gemäss werden Stickdateien beim Öffnen in Konturen und Objekte umgesetzt. Wenn die Software eine Maschinendatei 'erkennt', erkennt sie Sticharten, Abstands- und Längenwerte und Stickeffekte und kann die Objektkonturen feststellen. Alle gefüllten Flächen werden zu Füllstich- oder Konturobjekten, mit allgemeinen und stickereispezifischen Eigenschaften. Abhängig vom Nadeldurchdringungsmuster werden die Sticharten als Satin- oder Steppstich zugewiesen. Erkannte Objektkonturen und Stichwerte werden in der Software als Objekteigenschaften gespeichert. Dies bedeutet, dass erkannte Designs auf die gewöhnliche Art und Weise skalieren und umwandeln können. Sie können außerdem die Stichdichte des ganzen Stickmusters oder von ausgewählten Teilen des Stickmusters und/oder von bestimmten Sticharten verändern. Bitte beachten Sie: Wenn sie nicht möchten, dass die Software

Stichdateien in Stickdateien konvertiert, schalten Sie die Erkennungsoption unter Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter ab.



- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

Markiertes Stickmuster senden

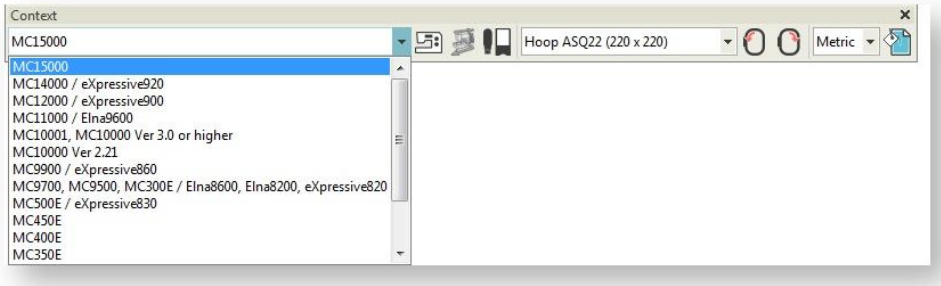
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster an Meine Maschine senden, um die im Stickmuster-Archiv markierten Stickmuster zum Aussticken an die aktuell ausgewählte Maschine zu senden.

Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster zu Karte/USB schreiben, um die im Stickmuster-Archiv markierten Stickmuster zu Karte oder USB-Stick zu schreiben.

Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen ausdrucken. Die Software erlaubt Ihnen zudem, Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungsstück-Anwendungen als Bilder zu speichern. Zudem können Sie sie zur Ausstickung direkt an die Maschine senden.

Die Software unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien. Einige Maschinen können per Kabel direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs

angeschlossen werden. Maschinen älterer Modelle unterstützen keinen Direktanschluss, sie können jedoch ATA-PC-Karten und/oder USB-Speicherstifte lesen. Für Details zu Ihrer speziellen Maschine vergleichen Sie bitte Stickmuster zur Maschine senden



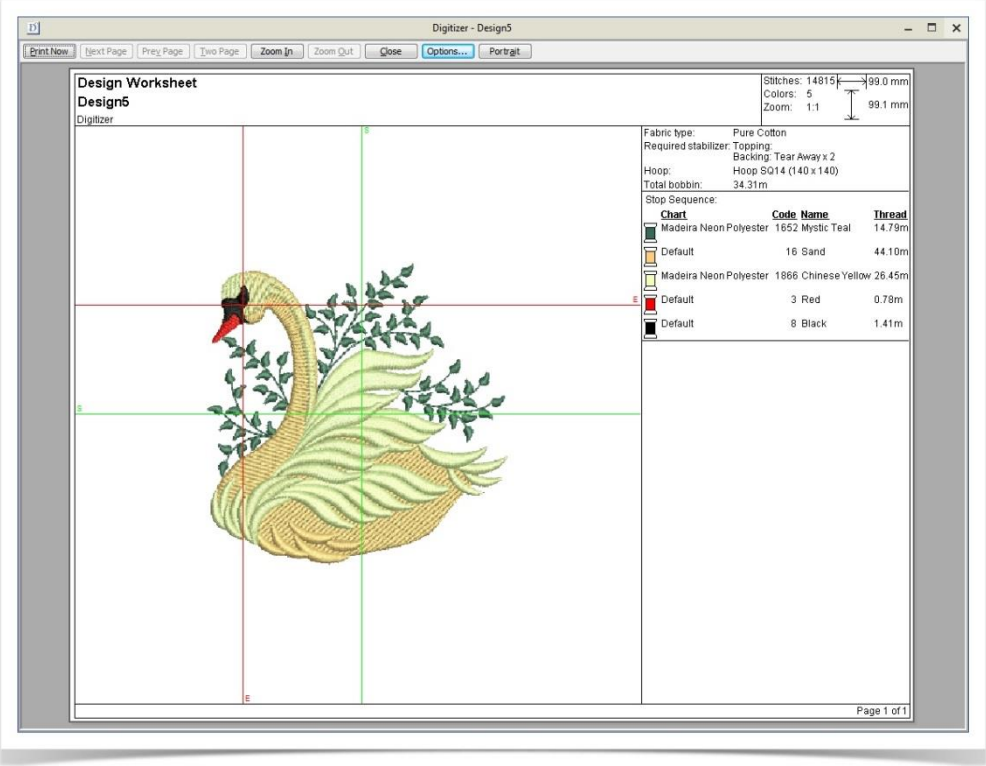
Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie im Kombinieren-Modus in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden. Siehe auch Mehrfachrahmung.

Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Siehe auch Stickmuster ausgeben.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

Stickmusterdetails ausgeben

Erstellen Sie mithilfe eines Druckers oder Plotters einen Hardcopy-Bericht eines ausgewählten Stickmusters. Zu den Berichtarten können Stickmuster-Arbeitsblätter, Applikationsschnittmuster, Farbreihenfolge, Berichte zur Rahmensetzungs-Reihenfolge sowie Kataloge und Listen von ausgewählten Stickmustern gehören. Siehe auch Stickmuster drucken.

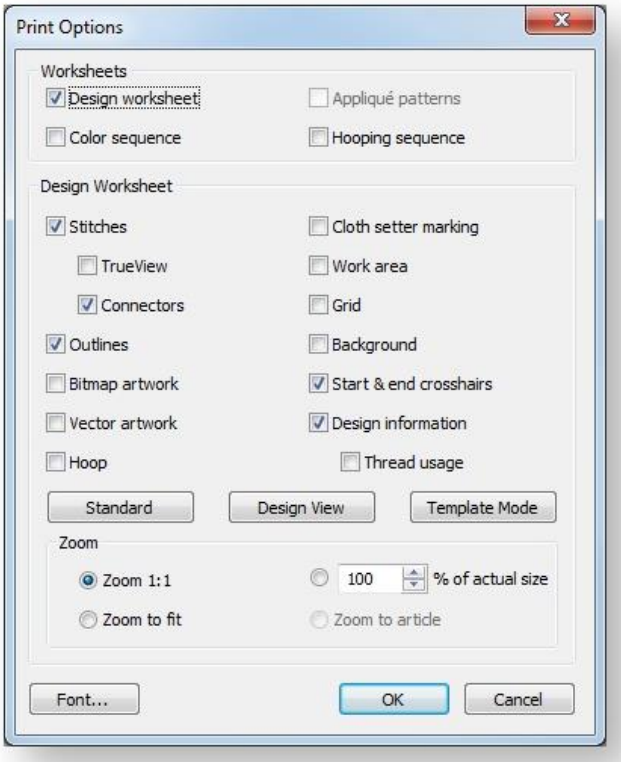


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl drucken, um die im Stickmuster-Archiv ausgewählten Stickmuster zu drucken.

Markierte Stickmuster drucken

Sie können Arbeitsblätter für markierte Stickmuster ausdrucken, die eine Miniaturansicht jedes Stickmusters enthalten. Anderes als Stickmuster drucken kann diese Option auch Stickmuster- und Ausstickinformationen enthalten.

- Sortieren Sie die zu druckenden Stickmuster mit Sortieren.
- Wählen Sie ein Stickmuster aus und klicken Sie auf das Auswahl drucken-Symbol. Das Drucken-Dialogfeld wird geöffnet.
- Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf Optionen.



- Sie können die Produktionsarbeitsblatt-Optionen so einstellen, dass die gewünschten Informationen im benötigten Format angezeigt werden.

Bericht	Zweck
Stickmuster-Arbeitsblatt	Dies bietet vollständige Ausstickinformationen

Bericht	Zweck
	für das Stickmuster. Alle fertigungsrelevanten Informationen wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Gewebematerialien usw., werden bereitgestellt.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Er kann als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken benutzt werden. They also show which appliqué pieces are to be included.
Farbreihenfolge	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht. Dies hilft dem Bediener der Maschine dabei, jede Stichfarbe in der Reihenfolge der Ausstickung zu sehen.
Rahmensetzungsfolge	Wenn ein Stickmuster mehr als eine Rahmung aufweist, zeigt diese Option die Rahmensetzungen in ihrer korrekten Farbreihenfolge an.

- Benutzen Sie die voreingestellten Schaltflächen, um die Stickmuster-Arbeitsblatt-Optionen zu filtern - 'Standard', 'Stickmusteransicht' und 'Vorlagenmodus'. Das Stickmuster-Arbeitsblatt-Feld bietet Optionen zur weiteren benutzerdefinierten Anpassung. Siehe auch Stickmuster drucken.
- Klicken Sie auf OK und vergewissern Sie sich, dass im MS Windows® Druckereinrichtung-Dialogfeld die richtigen Druckereinstellungen eingestellt sind.
- Das Dialogfeld und die verfügbaren Einstellungen sind von Drucker zu Drucker verschieden. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in Ihrem Druckerhandbuch.

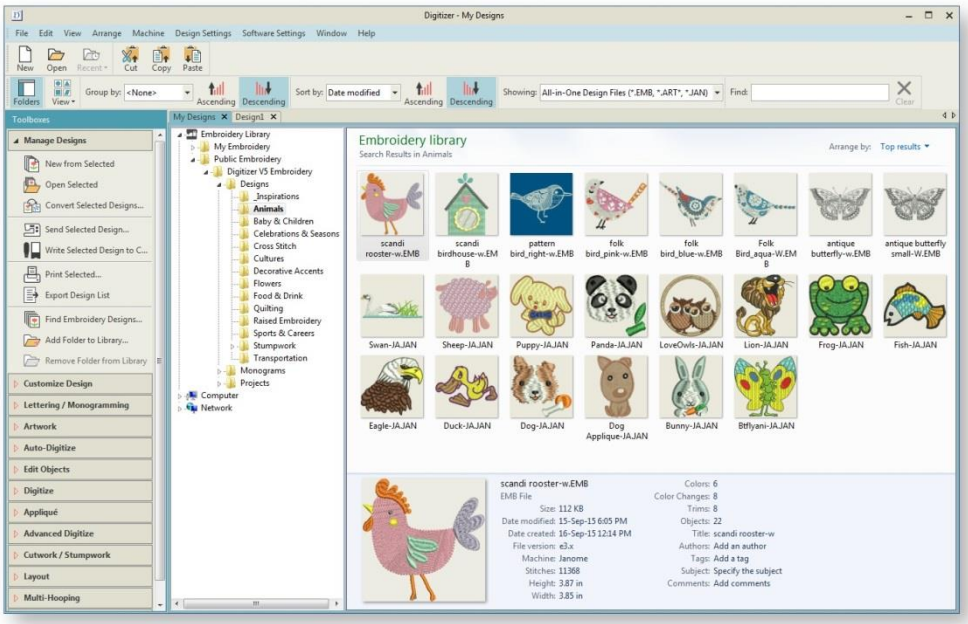
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Liste exportieren, um markierte Dateien als Tab- und CSV (Comma Separated Value)-Formate zu exportieren, die sich zur Benutzung in den meisten Tabellenkalkulationen eignen.

Stickmusterlisten exportieren

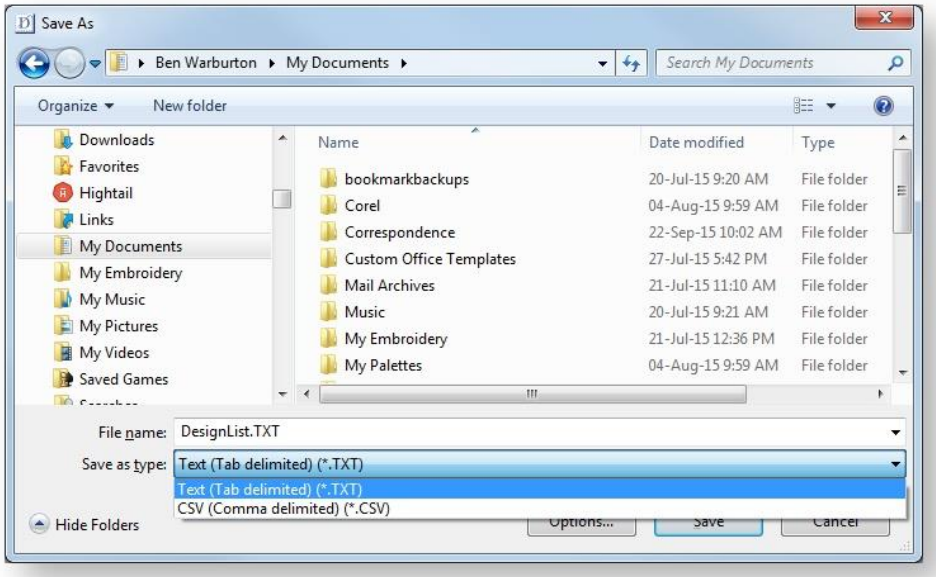
Die Stickmusterliste exportieren-Option kann benutzt werden, um Stickmusterlisten für ausgewählte Ordner auszudrucken. Mit dieser Option können Sie einen einfachen Stickmusterbericht erstellen, der sich ganz einfach in eine Tabellenkalkulation importieren lässt. Dies ist nützlich, wenn Sie Stickmuster anhand ihrer Dateinamen verwalten möchten.

- Hier können Sie die Maßeinheiten voreinstellen, die Sie benutzen möchten - metrisch oder USA.

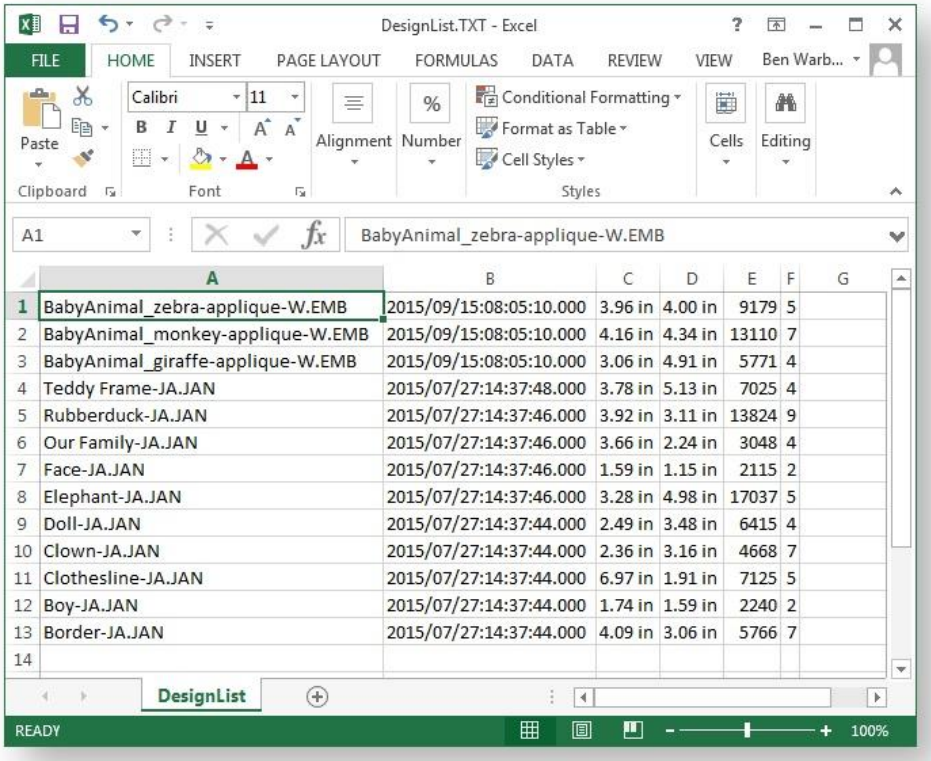
- Öffnen Sie das Stickmuster-Archiv und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner aus.
- Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf Optionen.



- Sortieren und filtern Sie die zu druckenden Stickmuster. Siehe auch Stickmuster durchsuchen.
- Klicken Sie auf das Stickmusterliste exportieren-Symbol und wählen Sie einen Speicherort für die Liste aus. Wählen Sie aus, ob Sie sie als Tab-Delimited- oder als Comma-Separated-Textdatei speichern möchten.



- Öffnen Sie die Textdatei zum weiteren Sortieren und zum Drucken in einer Tabellenkalkulation.



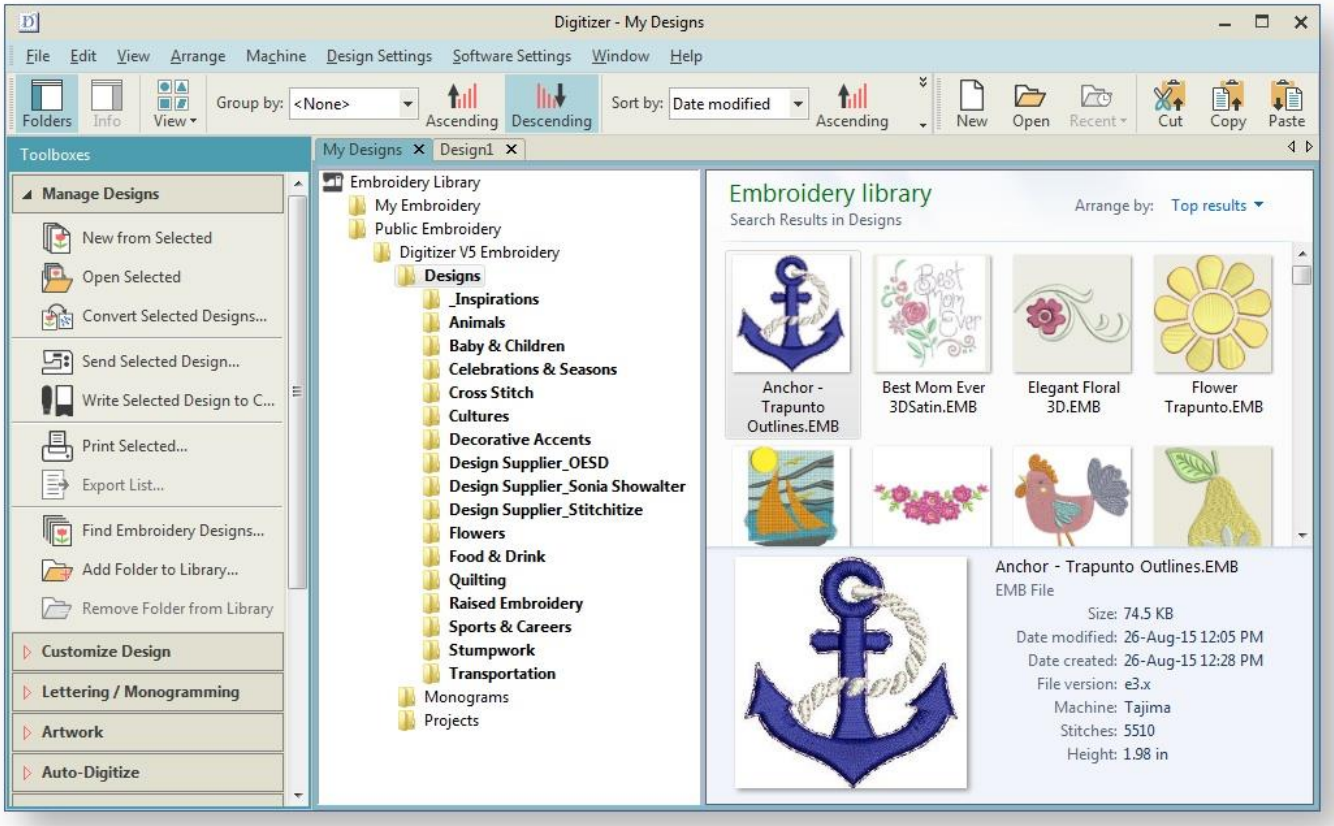
	A	B	C	D	E	F
1	BabyAnimal_zebra-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.96 in	4.00 in	9179	5
2	BabyAnimal_monkey-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	4.16 in	4.34 in	13110	7
3	BabyAnimal_giraffe-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.06 in	4.91 in	5771	4
4	Teddy Frame-JA.JAN	2015/07/27:14:37:48.000	3.78 in	5.13 in	7025	4
5	Rubberduck-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.92 in	3.11 in	13824	9
6	Our Family-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.66 in	2.24 in	3048	4
7	Face-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	1.59 in	1.15 in	2115	2
8	Elephant-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.28 in	4.98 in	17037	5
9	Doll-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.49 in	3.48 in	6415	4
10	Clown-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.36 in	3.16 in	4668	7
11	Clothesline-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	6.97 in	1.91 in	7125	5
12	Boy-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	1.74 in	1.59 in	2240	2
13	Border-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	4.09 in	3.06 in	5766	7
14						

Designer möchten Stickmuster häufig zur Begutachtung in Echtfarben verschicken, sei es über TrueView oder auf anderem Wege und mit oder ohne Stoffhintergründe. Bildschirmbilder können im PNG-Format erstellt und als E-Mail-Anhänge verschickt werden. Siehe auch Stickmuster erfassen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster verwalten

Ordner verwalten

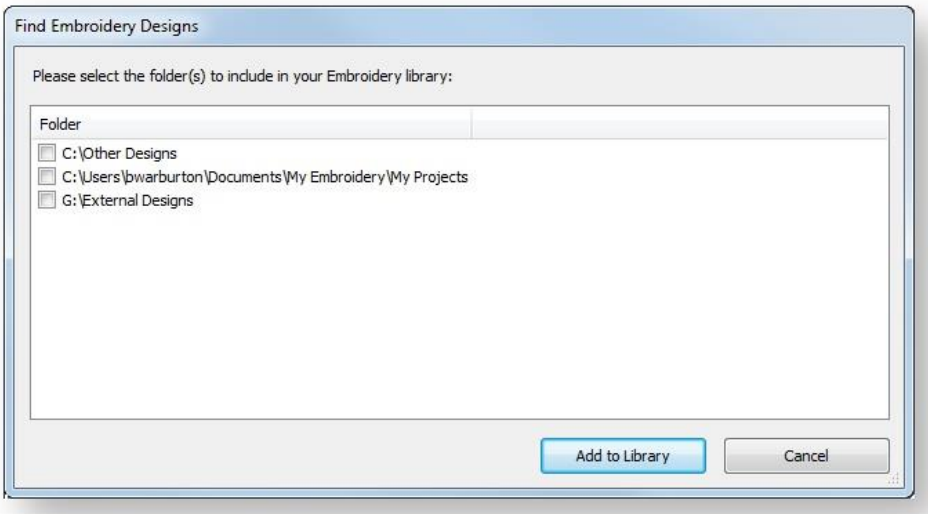
Das Stickmuster-Archiv ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Für die Sticksoftware spielt es dabei keine Rolle, wo sie sich physisch auf Ihrer Festplatte oder Ihrem externen Speichermedium befinden. Jeder Ordner, der Stickmuster enthält, kann in die Navigationsstruktur miteinbezogen werden.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Stickmuster Suchen, um alle kompatiblen Stickmuster auf Ihrer Festplatte zu finden.

Stickmuster suchen und hinzufügen

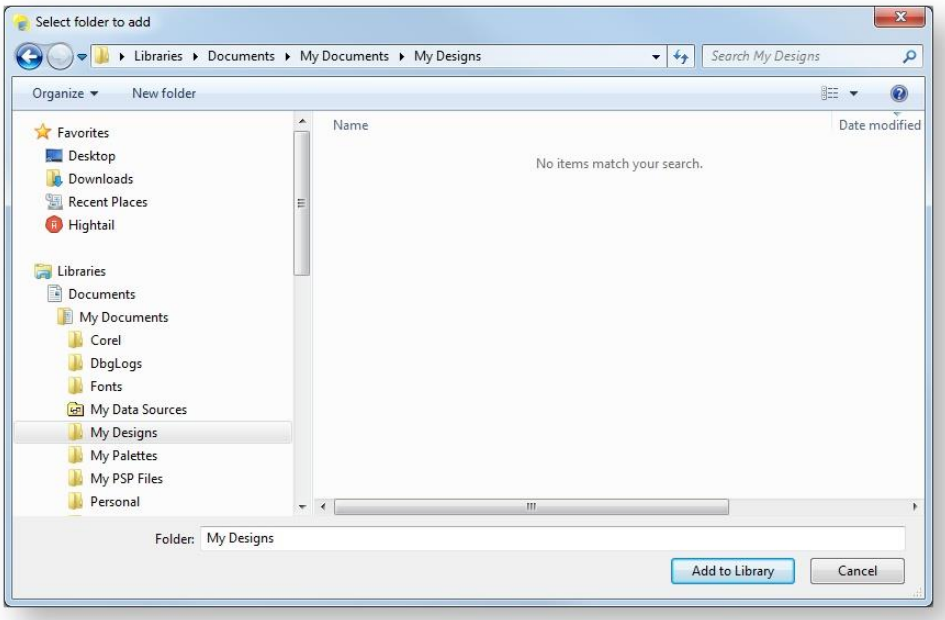
Um alle kompatiblen Stickmuster auf Ihrer Festplatte und etwaigen externen Geräten wie USB, Ziplaufwerk etc. zu finden, müssen Sie einfach nur auf die Schaltfläche klicken. Sie werden aufgefordert, die Ordner mit den Stickmustern auszuwählen, die Sie dem Stickmuster-Archiv hinzufügen möchten. Wählen Sie einfach die Ordner aus, die Sie Ihrem Stickmuster-Archiv hinzufügen möchten, und klicken Sie auf Zum Archiv hinzufügen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Ordner zu Archiv hinzufügen, um dem Stickmuster-Archiv einen vorhandenen Ordner hinzuzufügen. Dies ermöglicht ein schnelleres Suchen und Filtern des Ordners.

Ordner zum Hinzufügen auswählen

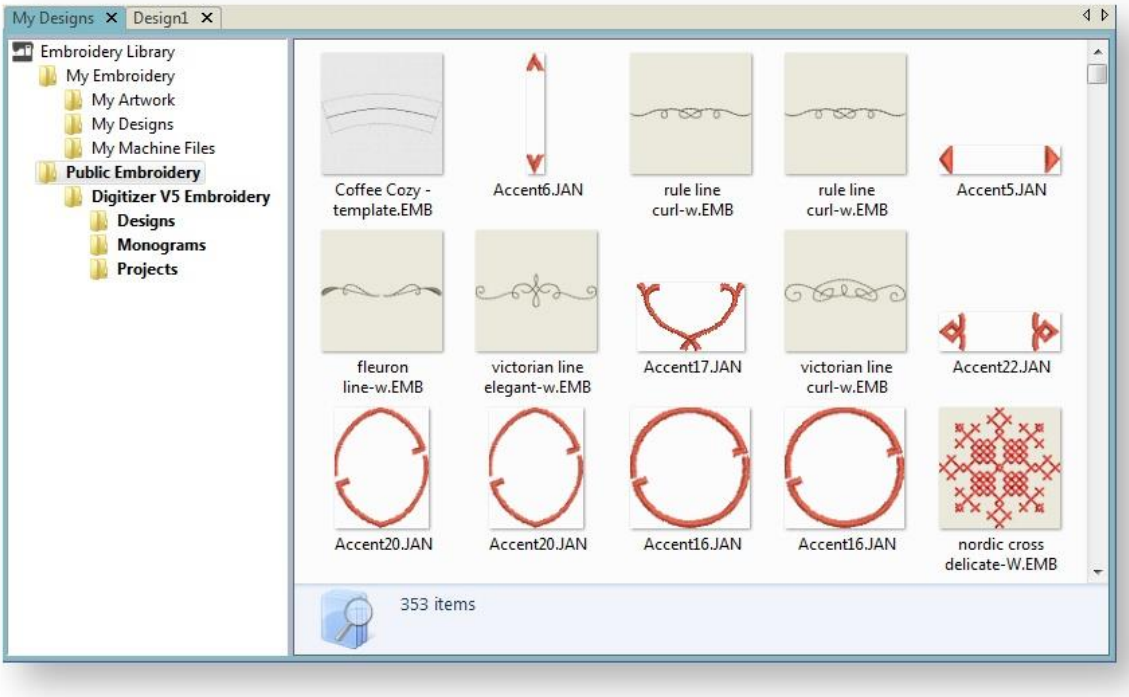
Alternativ klicken Sie einfach auf die Ordner Hinzufügen-Schaltfläche, um den gewünschten Ordner zu finden. Klicken Sie auf Dem Archiv Hinzufügen, um den Ordner in Ihr Stickmuster-Archiv aufzunehmen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Ordner aus Archiv entfernen, um einen Ordner aus dem Stickmuster-Archiv zu entfernen. Dies entfernt nur den Link zum Ordner aus dem Archiv. Die Dateien im Ordner werden dabei nicht aus dem Speicher gelöscht.

Ordner entfernen

Denken Sie daran, dass das Stickmuster-Archiv ein 'virtuelles Archiv' ist. Wenn Sie der Navigationsstruktur Ordner hinzufügen oder entfernen, wirkt sich dies nur auf das Stickmuster-Archiv aus. Es hat keine Auswirkung auf die Ordnerstruktur auf Ihrer Festplatte. Um einen Ordner aus dem Stickmuster-Archiv zu entfernen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf das Entfernen-Symbol. Wenn Sie einen Ordner entfernen, werden auch alle untergeordneten Ordner aus der Navigationsstruktur entfernt.



- Digitizer V5 (DEU)

Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette bietet Funktionen, mit denen Sie an Ihren Stickmustern globale Anpassungen vornehmen können. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Spielen Sie das Video ab, um zu sehen, wie einfach es ist, mit Ihrer Sticksoftware innerhalb weniger Minuten etwas zu kreieren. In dem Projekt sehen wir uns die Erstellung eines gestickten Lesezeichens an - und zwar mit Stil!. Siehe auch Gesticktes Lesezeichen.

Allgemeine Funktionen

Für die meisten Allgemeinen Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Neues Stickmuster erstellen	<Strg + N>
Existierendes Stickmuster öffnen	<Strg + O>
Stickmuster speichern	<Strg + S>
Stickmuster drucken	<Strg + P>
Software schließen	<Alt + F4>
Raster ein-/ausblenden	<Umschalten + G>
Stickmusterpalette ein-/ausblenden	<Strg + R>
Fadenfarben anzeigen	^ <Alt + T>
Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Layout-Arbeitsfläche definieren	^ <Strg + W>
Arbeitsfläche ein-/ausblenden	<W>
Übersichtsfenster ein-/ausblenden	<Umschalten + V>
Neueinreihung-Docker ein-/ausblenden	<Umschalten + L>
Satinstich anwenden/auswählen	<Umschalten + I>
Steppstich anwenden/auswählen	<Umschalten + M>
Laufstich anwenden/auswählen	<Umschalten + N>, dann auf <Eingabe> drücken

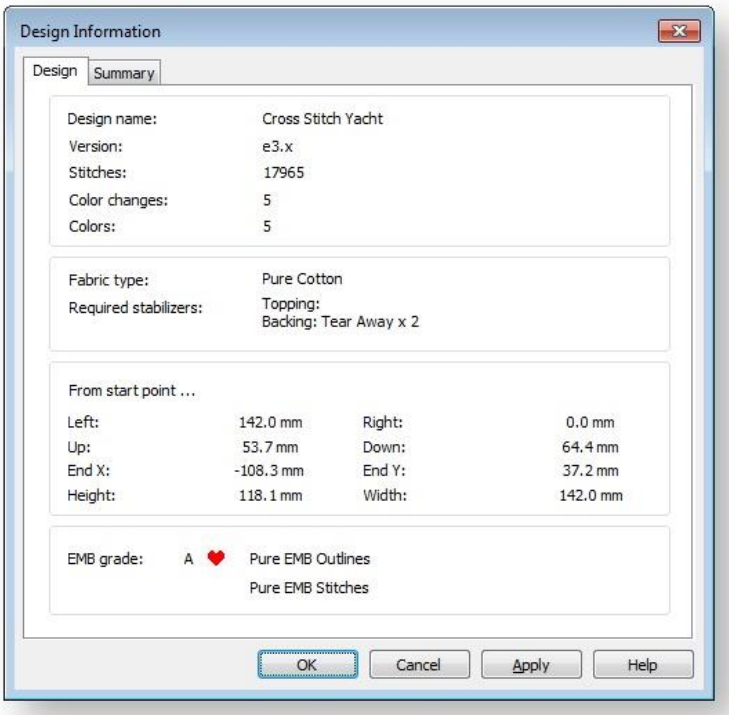
^ Zum Schließen <Esc> drücken

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Stickmusterinformationen

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen, um Stickmusterinformationen wie Größe und Anzahl der Stiche anzusehen. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.

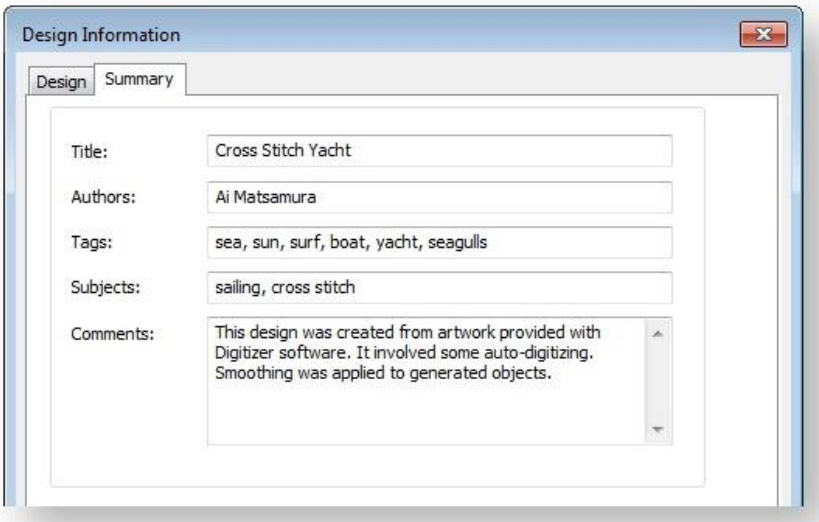
Ihre Software bietet Ihnen über das Stickmusterinformationen-Dialogfeld Informationen wie Ausstickungsdetails. Die Daten werden zusammen mit der Stickdatei gespeichert und können nicht verändert werden. Sie können auf die Informationen über die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette oder das Stickmuster-Einstellungen-Hauptmenü zugreifen. Sie werden zudem im Stickmuster-Infofeld im Stickmuster-Manager angezeigt. Siehe auch Stickmuster durchsuchen.



Die Software liefert auch auf anderen Wegen Informationen über Stickmuster. Schon bevor Sie ein Stickmuster öffnen, können Sie die Stickmuster-Informationen direkt in Windows Explorer überprüfen. Der Stickmuster-Ausdruck bietet auch grundlegende Produktionsinformationen, einschließlich einer Stickmuster-Vorschau, der Größe des Stickmusters, der Farbreihenfolge und etwaigen speziellen Anweisungen.

Stickmusterdetails

Wählen Sie den Details-Karteireiter, um Detailinformationen zu einem Stickmuster anzusehen oder einzugeben.

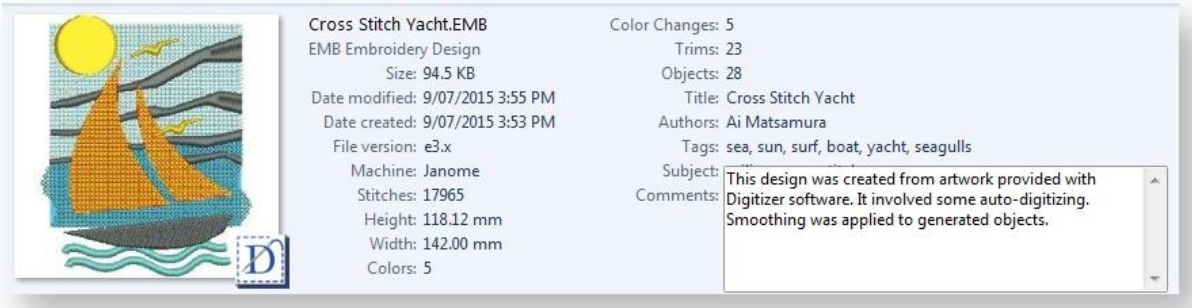


Wählen Sie ein Feld aus und geben Sie einen beliebigen Text ein, der Ihnen später bei der Identifikation des Stickmusters behilflich sein kann, etwa:

Feld	Zweck
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Kann nicht geändert werden.
Autoren	Name des/r Digitalisierer/s.
Schlagworte	Stichworte für etwaige Suchen im Stickmuster-Manager.
Themen	Ähnlich wie Schlagworte. Um Themen von Schlagworten zu unterscheiden, schlagen wir vor, dass Sie dieses Feld für den

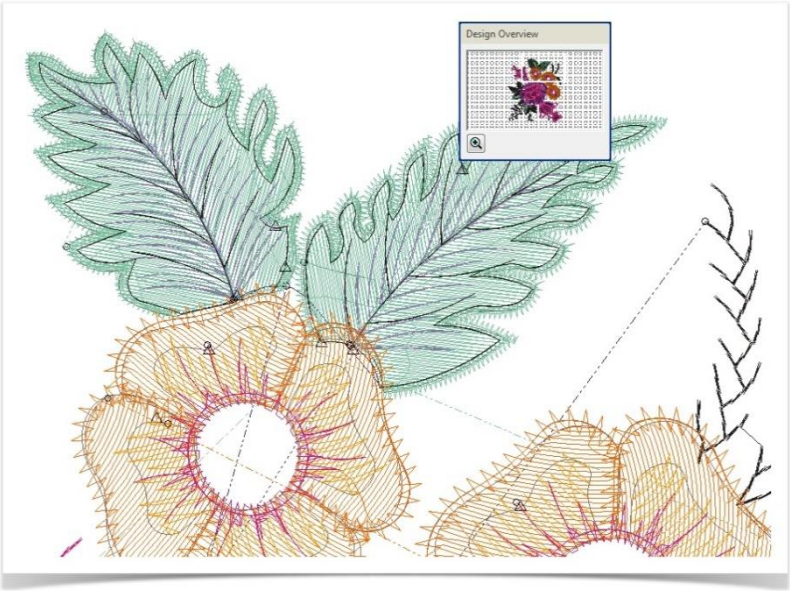
Feld	Zweck
	Namen des Ordners benutzen, in dem Sie Ihre Stickmuster speichern.
Kommentare	Anmerkungen zum Stickmuster. Kann Anweisungen für den Bediener enthalten.

Information aus diesem Karteireiter wird auch im Stickmuster-Infofeld im Stickmuster-Manager angezeigt und kann bei der Suche gefunden werden. Dieselbe Information kann auch im Stickmuster-Infofeld bearbeitet werden. Siehe auch Stickmuster durchsuchen.



- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Stickmuster-Ansicht



Ihre Sticksoftware bietet eine Reihe von Ansicht-Funktionen, um Ihnen die Arbeit an Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Einzelene Designbereiche können zur besseren Detailansicht vergrößert werden oder Motive können in Echtgröße angesehen werden. Unter den Ansicht-Einstellungen können Sie bestimmen, welche Stickmuster-Informationen Sie angezeigt bekommen möchten. Sie können Nadeldurchdringungspunkte, Verbindungsstiche und die Stiche selbst ein- oder ausblenden.

Ansichtsfunktionen

Für die meisten Ansicht-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Bilder ein-/ausblenden	<D>
Vektoren ein-/ausblenden	<Umschalten + D>
Formen ein-/ausblenden	<L>

Vorgang	Tastenkombination
Entfernung auf dem Bildschirm messen ^	<M>
Rahmen ein-/ausblenden	<Umschalten + H>
Ganzen Rahmen ein-/ausblenden	</>
Ganzes Stickmuster ein-/ausblenden	<0> (Null)0
Auswahl anzeigen	<Umschalten + 0> (Null)
TrueView aktivieren/deaktivieren	<T>
Stiche ein-/ausblenden	<S>
Nadelpunkte ein-/ausblenden	<.> (Punkt)
Verbindungsstiche ein-/ausblenden	<Umschalten + C>
Funktionen ein-/ausblenden	<Umschalten + F>
Bildschirm aktualisieren	<R> oder <F4>
Aktuellen Stich zentrieren	<C>
Stich-Player ein-/ausblenden	<Umschalten + R>

^ Zum Schließen <Esc> drücken

Zoom-Funktionen

Für die meisten Zoom-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Zoom	<B>
Zoom 1:1	<1>
Vergrößern 1,25x	<+>
1,25x verkleinern	<->
Vergrößern 2x	<Umschalten + Z>
Auf Fenstergröße zoomen	<0> (Null)
Zoomfaktor	<F>
Schieben	<P>
Zurück	<V>

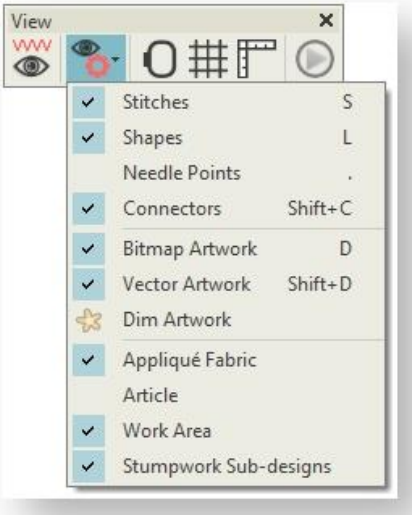
Ansicht-Methoden

Ihre Sticksoftware bietet eine Reihe von Ansicht-Funktionen, um Ihnen die Arbeit an Ihren Stickmustern zu erleichtern. Blenden Sie Stickmuster-Bildvorlagen ein oder aus. Sehen Sie ausgewählte Teile eines Stickmusters an. Einzelene Designbereiche können zur besseren Detailansicht vergrößert werden oder Motive können in Echtgröße angesehen werden. Ansicht-Werkzeugleiste und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Ansicht-Optionen, die Sie benötigen werden.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Hintergründe anzeigen

Neben Stickmustern können auch Bildvorlagen zur Benutzung als Digitalisier-‘Hintergründe’ in die Software eingefügt oder eingescannt werden. Use the Bitmap Artwork and Vector Artwork toggles to selectively turn on or off backdrops. Alternativ können Sie die Tastaturbefehle benutzen, <D> und <Umschalten + D>. Siehe auch Bilder importieren.



Damit Sie den Hintergrund nicht aus Versehen verschieben oder löschen, markieren Sie ihn und drücken Sie <K> auf der Tastatur, um ihn zu sperren.

Benutzen Sie Zoom > Schwenken, um mit hohen Zoomfaktoren über ein Stickmuster zu schwenken.

Benutzen Sie Zoom > Zoom 1:1, um ein Stickmuster in Echtgröße anzuzeigen.

Klicken Sie auf Zoom > Vergrößern, um das Stickmuster genauer anzusehen.

Klicken Sie auf Zoom > Verkleinern, um das Stickmuster in halber aktueller Größe anzuzeigen.

Benutzen Sie Zoom > Schwenken, um mit hohen Zoomfaktoren über ein Stickmuster zu schwenken.

Klicken Sie auf Zoom > Auf Fenstergröße zoomen, um das ganze Stickmuster im Designfenster anzuzeigen.

Benutzen Sie Zoom > Zoom, um ein Auswahlfeld um den Bereich zu zeichnen, den Sie genauer ansehen möchten.

? Unknown Attachment

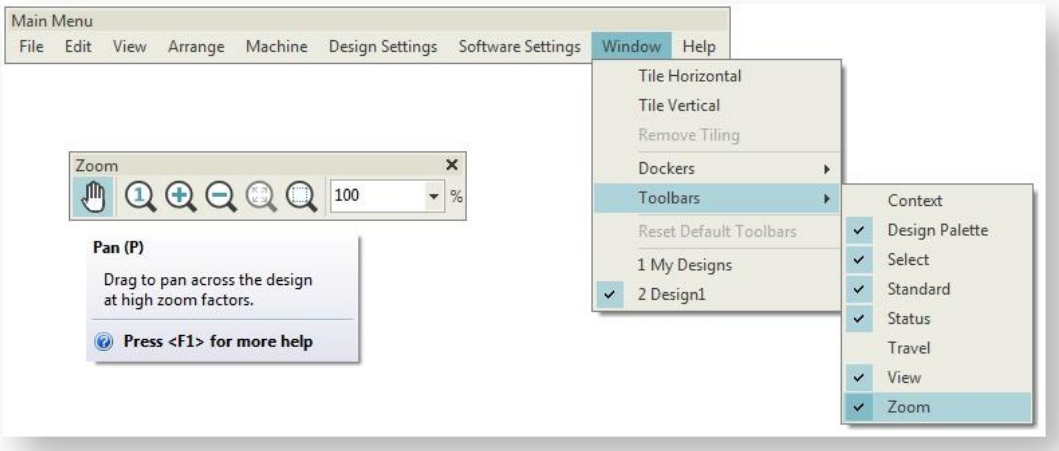
ZoomFactor.png

Klicken Sie auf Zoom > Zoomfaktor, um das Stickmuster in einer bestimmten Vergrößerung anzuzeigen.

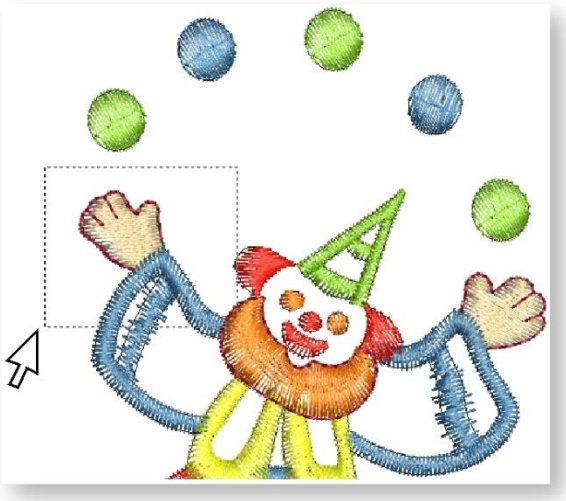
Zoomen & Schwenken

Vergrößern Sie einzelne Bereiche des Stickmusters für eine bessere Ansicht der einzelnen Stiche und anderer Details oder verkleinern Sie die Ansicht, um mehr Bereiche des Stickmusters im Fenster sehen zu können. Zusätzlich zu den Bildlaufleisten, bietet das Schwenken eine schnelle Art, Anteile des Designs zu begutachten, welche momentan nicht im Sichtfeld vorhanden sind. Ein Schwenken wird typischerweise nach dem Vergrößern einer Fläche benutzt.

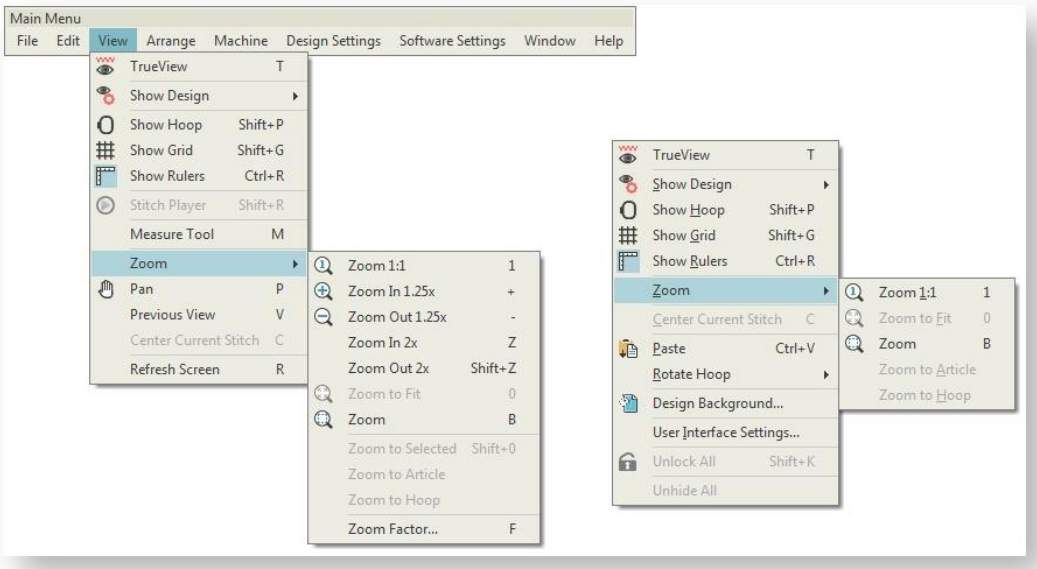
- Aktivieren Sie die Zoom-Werkzeugleiste über das Fenster > Werkzeugleisten-Menü.



- Weil Sie diese Werkzeuge häufig benutzen werden, empfiehlt es sich, sich die Tastaturbefehle zu merken, die in Klammern nach dem Werkzeugnamen angegeben sind.
- Um beispielsweise einen Bereich des Stickmusters zu vergrößern, drücken Sie auf Ihrer Tastatur die <B>-Taste und ziehen dann ein Auswahlfeld um die Zoom-Fläche.



- Um im Designfenster über ein Stickmuster zu schwenken, benutzen Sie Schwenken oder drücken Sie <P>. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein greifendes Handsymbol. Klicken und ziehen Sie es, um über das Stickmuster zu schwenken.
- Dieselben Zoom-Optionen stehen auch über das Ansicht-Menü zur Verfügung. Alternativ rechtsklicken Sie in das Designfenster, um das Popup-Menü zu öffnen.

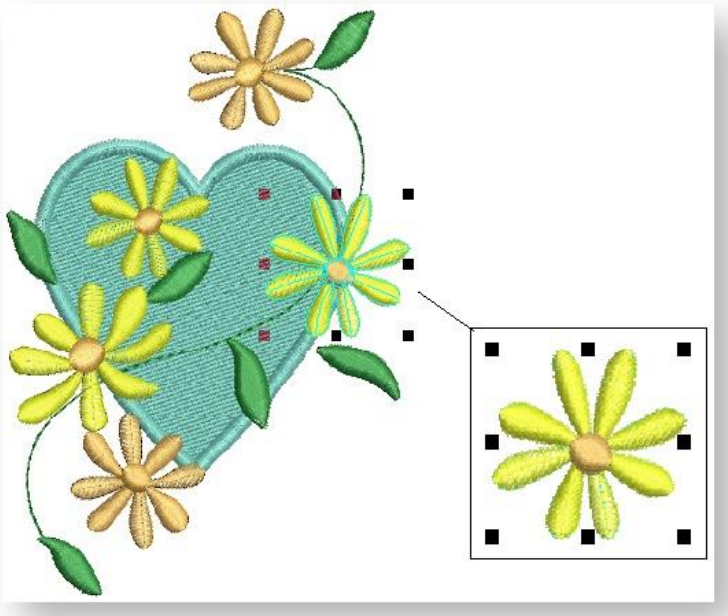


- Drücken Sie <Esc>, um die Werkzeugauswahl aufzuheben.

Ausgewählte Teile eines Stickmusters ansehen

Sie können Ihr System so einstellen, dass alle Stickobjekte eines Stickmusters oder aber nur markierte Objekte angezeigt werden, während die anderen ausgeblendet werden.

- Um markierte Objekte anzuzeigen, wählen Sie Ansicht > Zoom > Auf markierte Objekte zoomen oder drücken Sie <Umschalten + 0>.

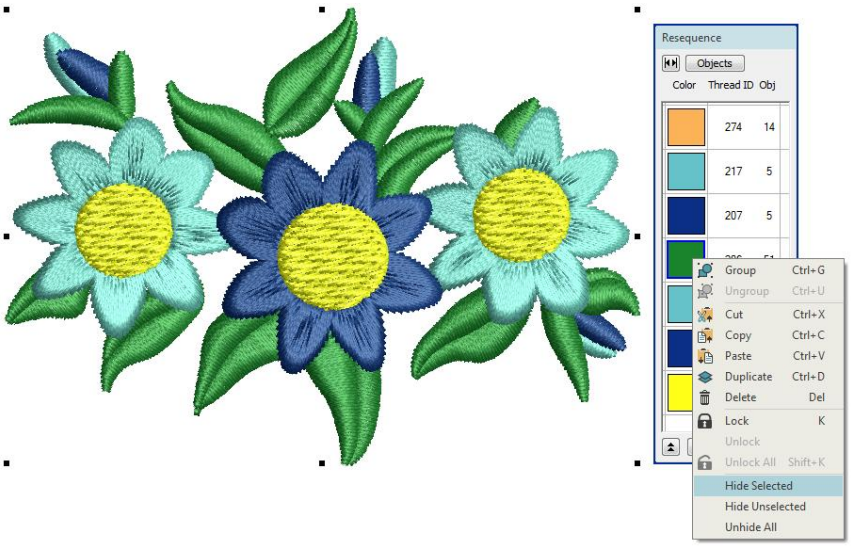


- Damit das ganze Stickmuster in das Designfenster passt, wählen Sie Ansicht > Zoom > Auf Fenstergröße zoomen oder drücken Sie <0>.
- Um das Stickmuster in Echtgröße anzusehen, wählen Sie Ansicht > Zoom > Zoom 1:1 oder drücken Sie <1>. Siehe auch Bildschirmkalibrierung.

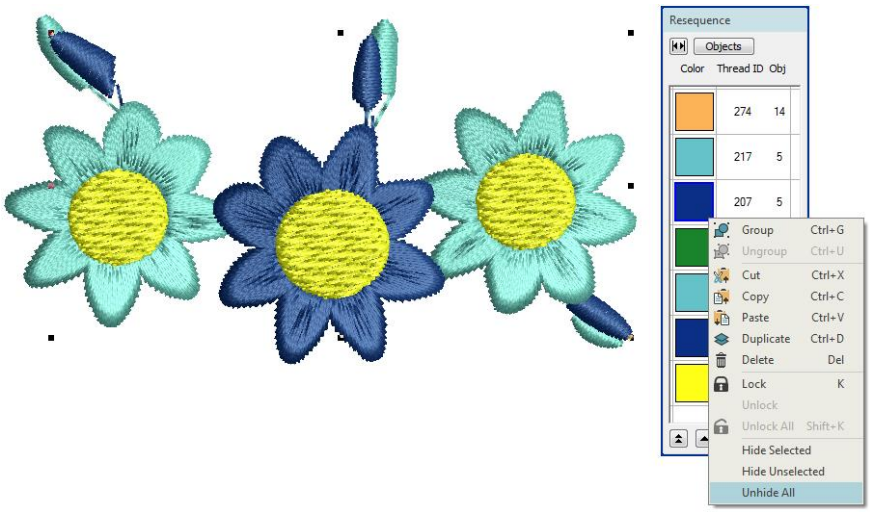
Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.

Objekte ausblenden oder isolieren

Häufig ist es hilfreich, markierte Objekte auszublenden, um sich besser konzentrieren zu können. Benutzen Sie das Popup-Menü im Neueinreihung-Docker, um Objekte auszublenden.



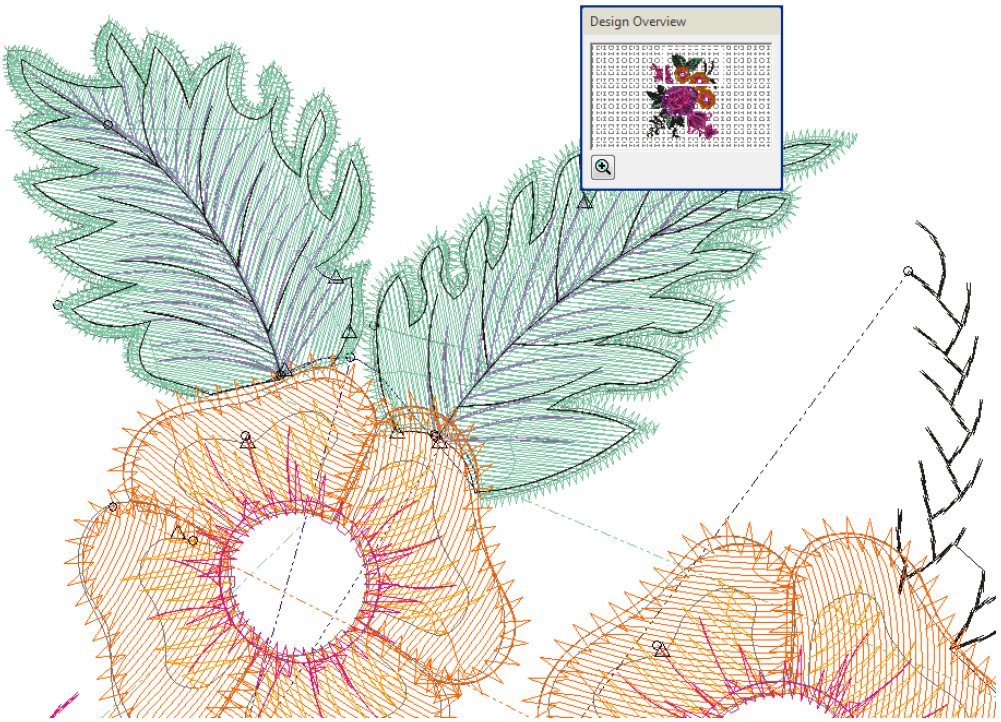
Benutzen Sie dasselbe Menü, um 'Nichtmarkiertes auszublenden', was zum Ausblenden all derjenigen Objekte führt, die Sie nicht aktuell markiert haben. Um alle ausgeblendeten Objekte wieder anzuzeigen, wählen Sie 'Alles einblenden'.



Übersichtsfenster

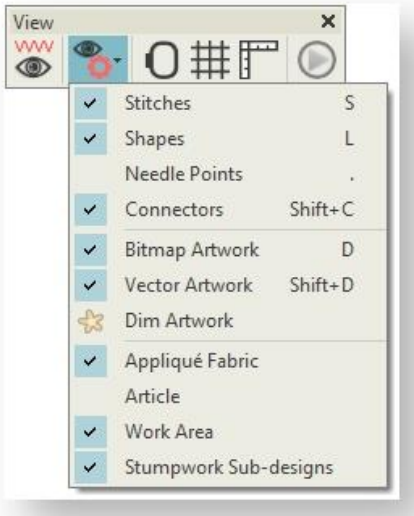
Benutzen Sie den Übersichtsfenster-Docker, um mithilfe einer Stickmuster-Miniaturansicht bei hohen Zoomfaktoren in Stickmustern zu navigieren. Der Docker wird immer dann aktualisiert, wenn Sie eine Veränderung vornehmen, und kann dazu benutzt werden, um über das Designfenster zu schwenken oder es zu vergrößern.

- Schalten Sie den Docker über das Fenstermenü ein und aus.
- Klicken Sie auf den Docker, um ihn zu aktivieren.



- Klicken Sie unten auf die Zoom-Schaltfläche und ziehen Sie ein Auswahlfeld um den Bereich, den Sie ansehen möchten.
- Klicken und ziehen Sie das Auswahlfeld, um über das Stickmuster zu schwenken.

Stickerei-Elemente ansehen



Die Software bietet eine Reihe von Ansichtsmodi, um verschiedene Stickmusterdetails selektiv anzuzeigen. Sie haben die Möglichkeit, Nadeldurchdringungspunkte und Verbindungsstiche ein- oder auszublenden. Sie können ausgewählte Farben ebenfalls ein- oder ausblenden. Ansicht-Werkzeugleiste und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Ansicht-Optionen, die Sie benötigen werden.

Klicken Sie auf Ansicht > TrueView, um die Simulation der ausgestickten Stickerei ein- oder auszublenden.

Ansicht in TrueView

TrueView liefert eine grafische Repräsentation davon, wie die fertige Stickerei aussehen wird. Benutzen Sie TrueView zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen, wie Ihr Stickmuster ausgestickt aussehen wird .

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

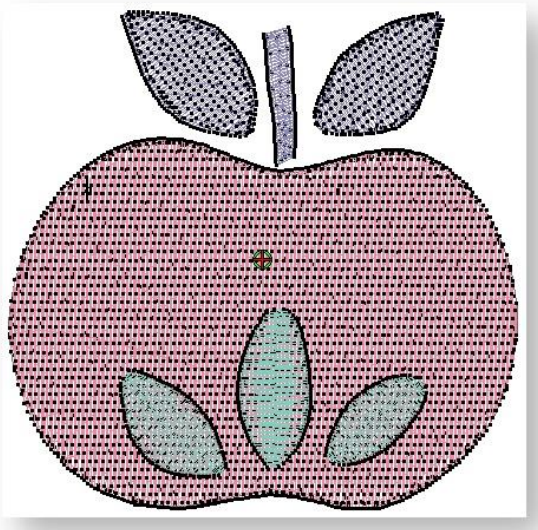
Stiche ansehen

Mit der Software können Sie die Stiche in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist nützlich, um Stiche zum Bearbeiten anzusehen.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Nadelpunkte ansehen

Mit der Software können Sie Nadelpunkte in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist dann von Nutzen, wenn Sie Stiche zur Bearbeitung auswählen möchten. To view needle points, use the Needle Points toggle or press the shortcut key <.> . (Punkt)



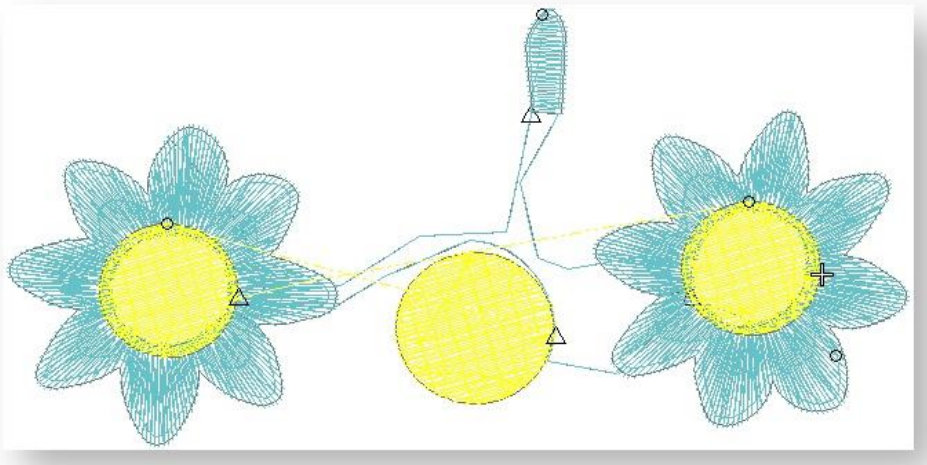
In addition to background color or fabric, display colors for needle points, selected stitches, etc, are part of backgrounds. Change them if they are not visible against the current background color. Siehe auch Hintergründe.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Verbindungsstiche ansehen

Die Software fügt zwischen den in einem Stickmuster vorhandenen Objekten automatisch Verbindungsstiche ein. Wenn die Verbindungsstiche lang genug für einen Fadenschnitt werden, fügt die Software Einbinde- und Fadenschnittfunktionen hinzu. Diese werden durch die unten aufgeführten

Symbole angedeutet - Kreis für Einbindestich, Dreieck für Fadenschnitt und Abbindestich.

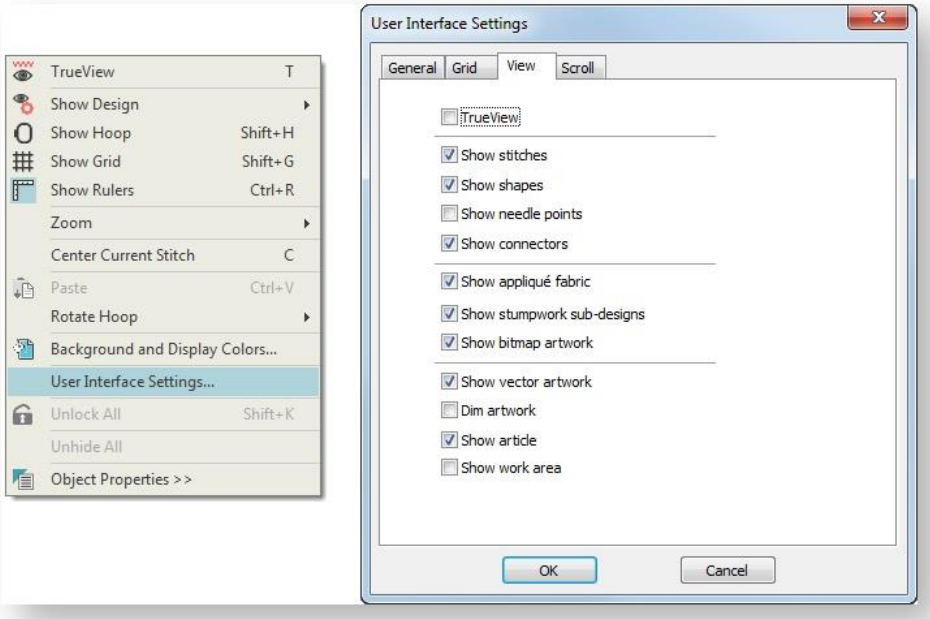


Manche Maschinen nehmen an den angegebenen Positionen standardmäßig Abbindestiche und Fadenschnitte vor. Dieses Verhalten wird auch ‘Fadenschnitt durch Sprungstiche’, ‘Sprungstichschnitt’ oder ‘Sprungstich-Fadenschnitt’ genannt. Bei manchen Maschinen können Sie auch zu automatischen Maschinen-Fadenschnitten wechseln. Das bedeutet, dass die Maschine zwar immer abbindet, wenn sie auf eine Abbindefunktion trifft, dass sie aber nur Verbindungsstiche abschneidet, die die auf der Maschine selbst spezifizierte Länge überschreiten - unabhängig davon, ob in der Stickdatei eine Fadenschnittfunktion angegeben ist. Andere Maschinen verfügen nur über die automatische Maschinen-Fadenschnittfunktion. Diese Maschinen ignorieren alle Fadenschnittdaten in der Stichdatei.

Bei alten Stickmustern, die andere Verbindungssticheinstellungen haben, werden die Fadenschnittsymbole manchmal nicht dort angezeigt, wo die Maschine sie tatsächlich abschneidet. Sie können dies beheben indem Sie das alte Design in ein neues, leeres Design einfügen. Das alte Design wird die aktuellen, neuen Einstellungen der Verbindungsstiche übernehmen.

Ansicht-Einstellungen für die Benutzeroberfläche

Sie können auf die Ansicht-Einstellungen auch über den Ansicht-Karteireiter des Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfelds zugreifen.



Stickmuster-Durchlauf

Wenn Sie mit Stick-Designs arbeiten, müssen Sie sich über das Funktionieren der Stickabfolge im Klaren sein. Sie können die Ausstickreihenfolge eines Stickmusters begutachten, indem Sie ein Stickmuster anhand der Farben oder Objekte ‚durchlaufen'. Die Software simuliert die Ausstickung, indem die Stiche ihre Farbe beim ‚Sticken' von Schwarz zu den ihnen zugeordneten Fadenfarben wechseln. Sie können zudem nach Stichen, zum Start oder Ende eines Stickmusters oder nach Farbe durchlaufen sowie Stiche bearbeiten. Die Durchlauf-Werkzeugleiste und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Durchlauf-Optionen, die Sie benötigen werden.

Benutzen Sie Durchlaufen > Durchlauf nach Farbe in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Farbwechsel zu durchlaufen.

Benutzen Sie Durchlaufen > Objekt-Durchlauf in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Objekt zu durchlaufen.

Benutzen Sie Durchlaufen in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum Anfang oder Ende zu durchlaufen.

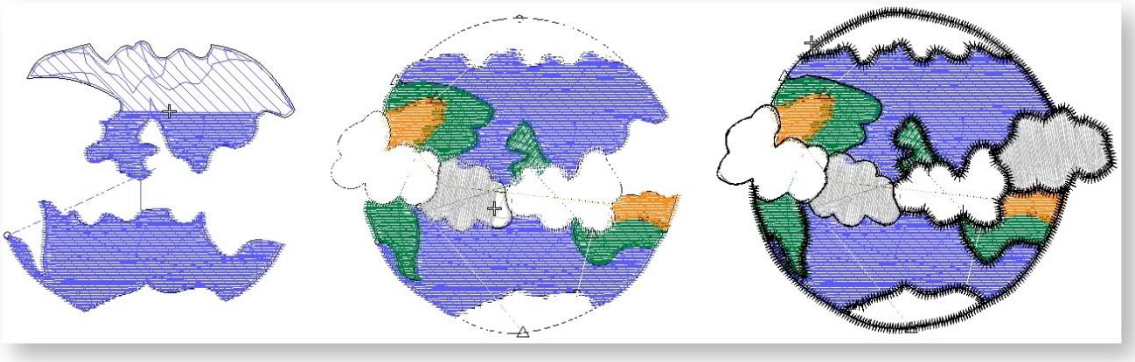
Benutzen Sie Durchlaufen > Rückwärts durchlaufen, um ein Stickmuster rückwärts zu durchlaufen.

Benutzen Sie Durchlaufen > Vorwärts durchlaufen, um ein Stickmuster vorwärts zu durchlaufen.

Stickmuster-Durchlauf

Mit diesen Werkzeugen können Sie:

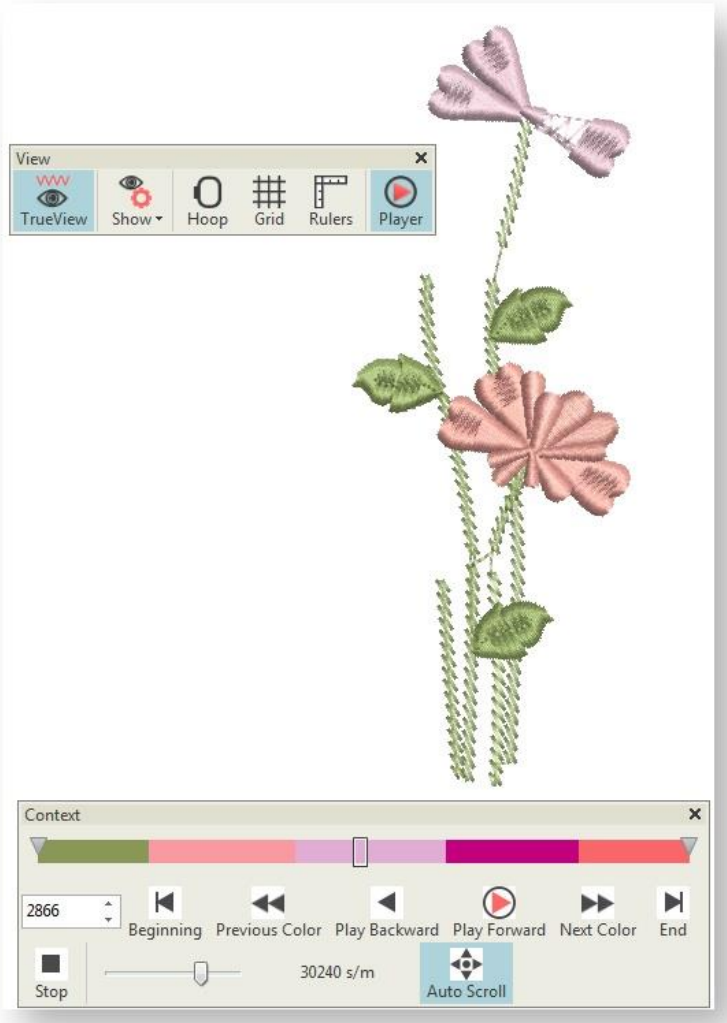
- Zum Start oder Ende eines Stickmusters springen
- Von Objekt zu Objekt springen
- Von Farbblock zu Farbblock springen
- Wählen Sie einfach eine Option aus und klicken Sie auf die Vorwärts- und Rückwärts-Schaltflächen.



Benutzen Sie Ansicht > Stich-Player, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stickansicht oder in TrueView zu simulieren.

Simulation der Stickmuster-Ausstickung

Mit dem Stich-Player können Sie die Ausstickung eines Stickmusters auf dem Bildschirm simulieren. Benutzen Sie ihn, um die Ausstick- und Farbreihenfolge in Zeitlupe zu betrachten. Die Simulation kann bei jedem beliebigen Stich begonnen werden. Durchführen Sie einen automatischen Bildlauf bei größeren Designs, so dass die zu stickende Fläche stets auf dem Bildschirm verbleibt.



Da der Stich-Player die Bewegungen der Stickmaschine nachahmt, können Sie Entscheidungen darüber treffen, wie Sie Ihr Stickmuster optimieren und die

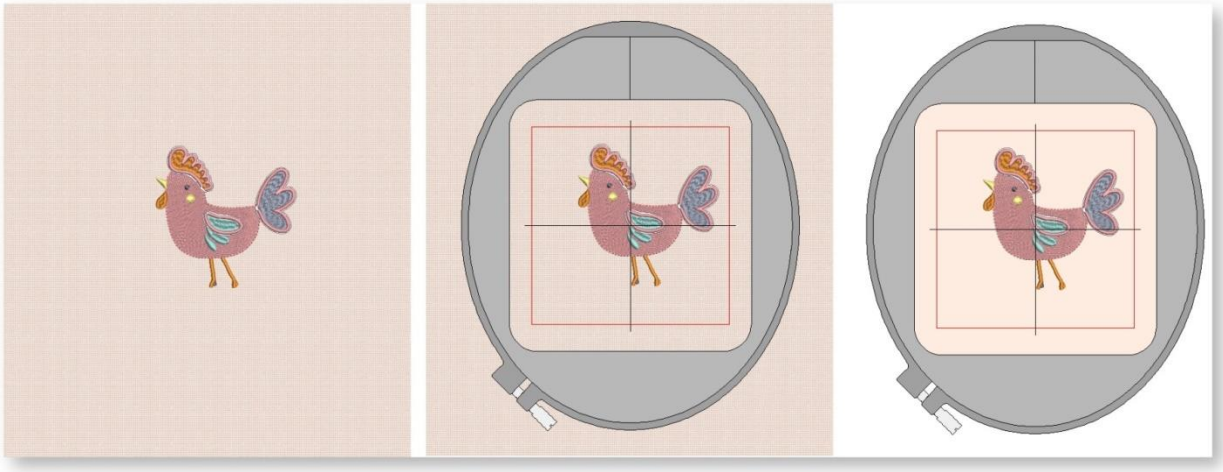
Belastung der Maschine reduzieren können. Dies ist besonderers wichtig, wenn Sie vorhaben, dasselbe Stickmuster mehrmals auszusticken. Es empfiehlt sich stets, den Stich-Player auf fertig gestellten Stickmustern laufen zu lassen. Mit den Stich-Player-Bedienelementen können Sie:

- Das Stickmuster Stich für Stich durchgehen.
- Bestimmen, bei welchem Stich Sie beginnen möchten.
- Das Stickmuster Farbblock für Farbblock durchgehen.
- Bestimmen, bei welchem Farbblock Sie beginnen möchten.
- Bei größeren Stickmustern können Sie Autom. Bildlauf einschalten, um automatisch zu scrollen, sodass der Bereich, der gerade ausgestickt wird, auf dem Bildschirm verbleibt.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Hintergründe

Mit der Software können Sie die Farbe innerhalb des Rahmens festlegen, damit Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten. Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Alternativ können Sie auf der Basis der mit der Software ausgelieferten Beispiele Stoffhintergründe hinzufügen.



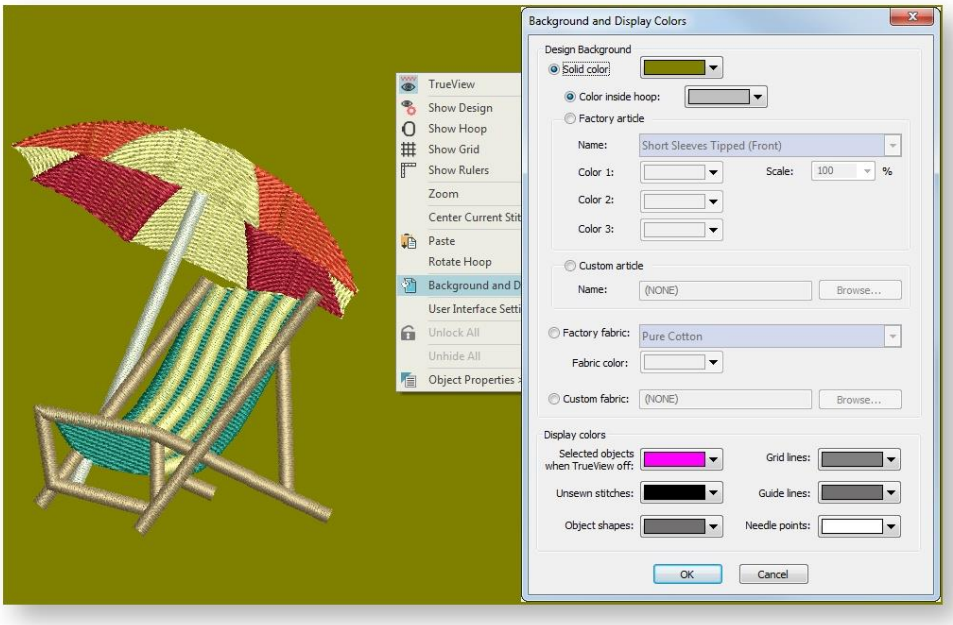
Hintergründe werden als Stickmusterdetails behandelt und mitgespeichert.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

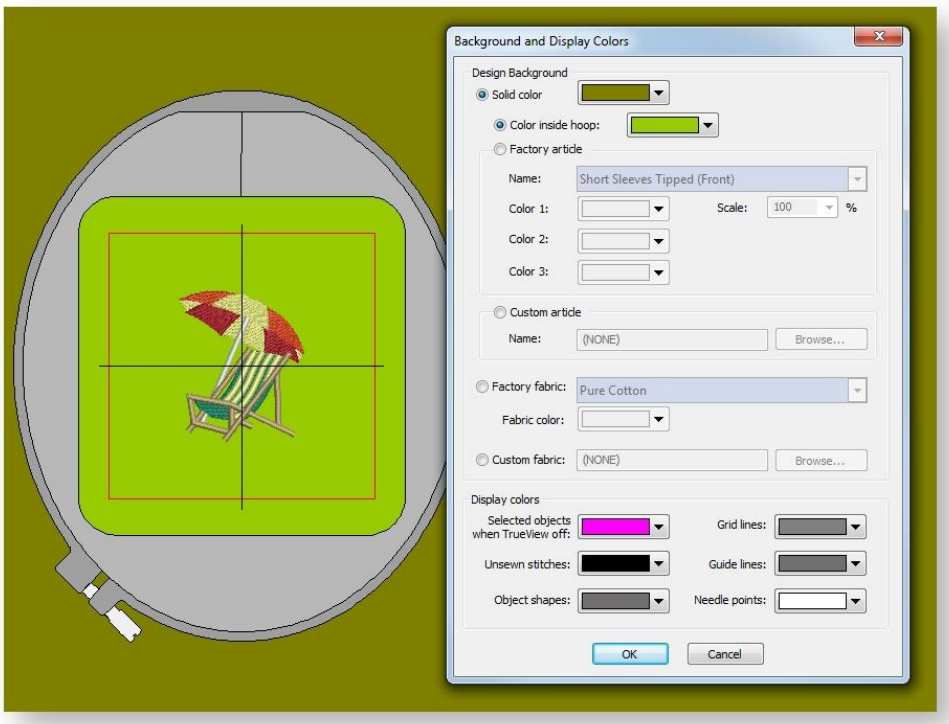
Hintergrundfarbe

Stellen Sie die Hintergrundfarbe des Designfensters so ein, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten.

- Wählen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Hintergrund und Farbenanzeige oder rechtsklicken Sie in das Designfenster, ohne etwas markiert zu haben, und wählen dann aus dem Popup-Menü aus.
- Um eine Farbe innerhalb des Rahmens auszuwählen, wählen Sie die Solide Farbe-Option aus. Damit können Sie innerhalb und außerhalb des Rahmens verschiedene Farben einstellen. Sie können eine Farbe aus der Palette aussuchen oder Ihre eigene mischen.



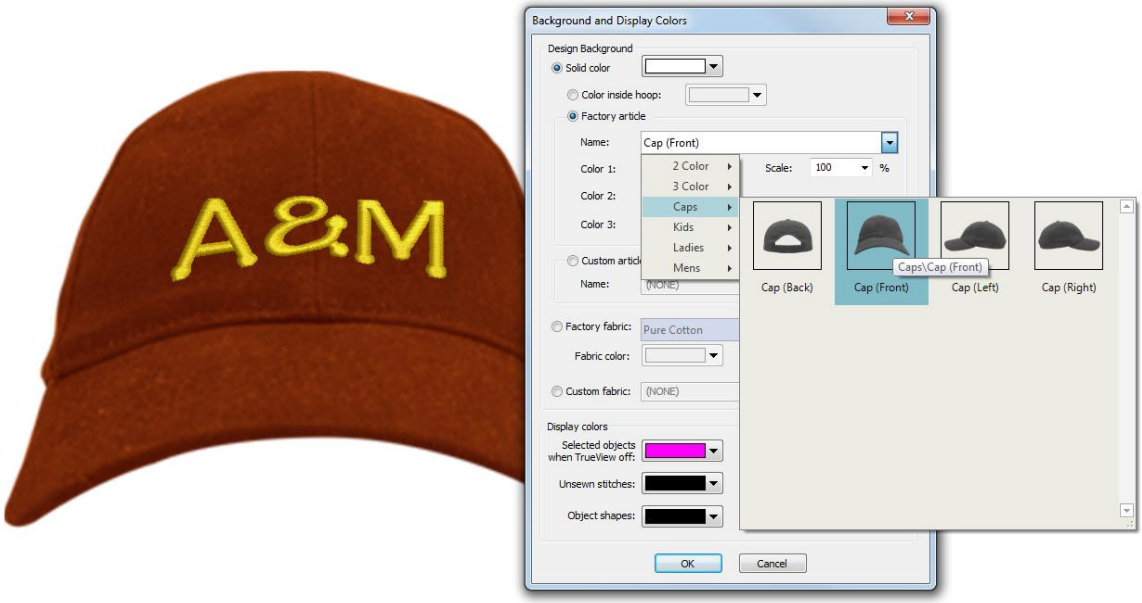
- Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Sie können die Farbe innerhalb des Rahmens so einstellen, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten. Siehe auch Rahmenauswahl.



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Hintergrund-Artikel

Mit demselben Hintergrund und Farbenanzeige-Dialogfeld können Sie auch ein Kleidungsstück auswählen, auf dem Sie Ihre Stickmuster positionieren können. Benutzen Sie es, um Platzierung, Größe und Gesamtbild zu visualisieren. Die Software stellt Ihnen ein Archiv von Artikeln zur Auswahl, darunter auch mehrfarbige Kleidungsstücke. Über die Benutzerdefinierter Artikel-Option können Sie zudem Ihre eigenen Produktbilder hochladen. Der Hintergrund wird zusammen mit dem Stickmuster gespeichert.



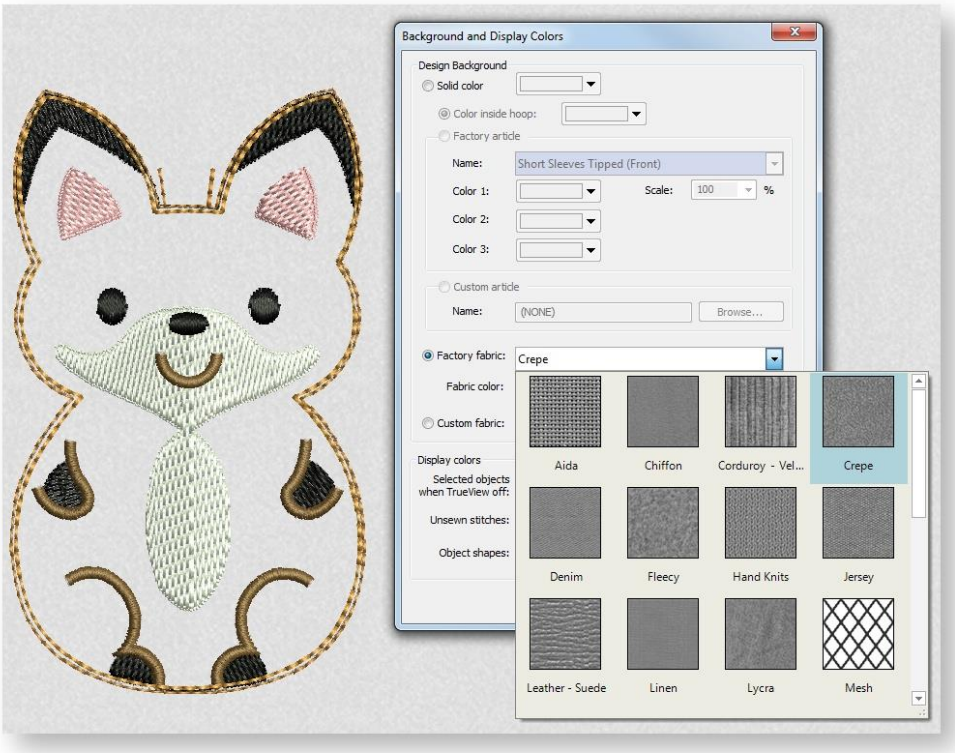
Für manche Artikel können Sie bis zu drei Farben einstellen.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Stoffhintergründe

Zusätzlich zu Hintergrundfarben können Sie auch Strukturen einstellen, um den Stoff, auf dem Sie aussticken möchten, noch exakter zu imitieren.

- Wählen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Hintergrund und Farbenanzeige oder rechtsklicken Sie in das Designfenster, ohne etwas markiert zu haben, und wählen dann aus dem Popup-Menü aus.
- Um eine der voreingestellten Stoffarten zu benutzen, wählen Sie die Mitgelieferte Stoffe-Option, suchen aus dem Dropdown-Menü aus und wenden eine Farbe an.

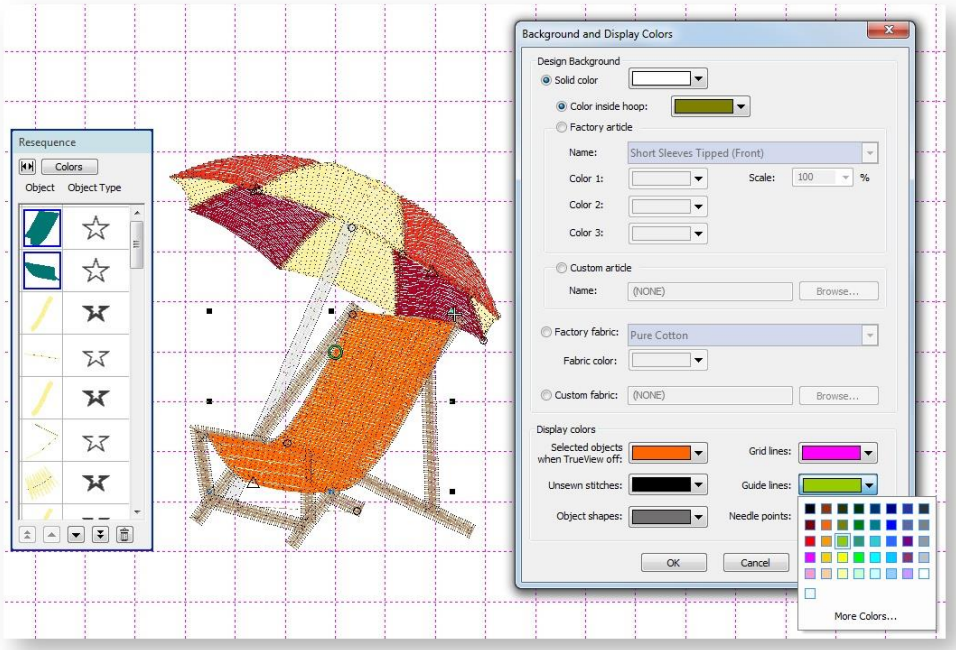


Sie können dem Stoffe-Ordner Ihre eigenen Stoffmuster in jedem der unterstützten Dateiformate hinzufügen. Sie können auch zu einem anderen Ordner auf Ihrem PC gehen und mithilfe der Benutzerdefinierte Stoffe-Option eine Datei in einem dieser Formate auswählen.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Anzeigefarben anpassen

In addition to background color or fabric, display colors for needle points, selected stitches, etc, are part of backgrounds. Change them if they are not visible against the current background color.



Passen Sie die folgenden Farben nach Bedarf an:

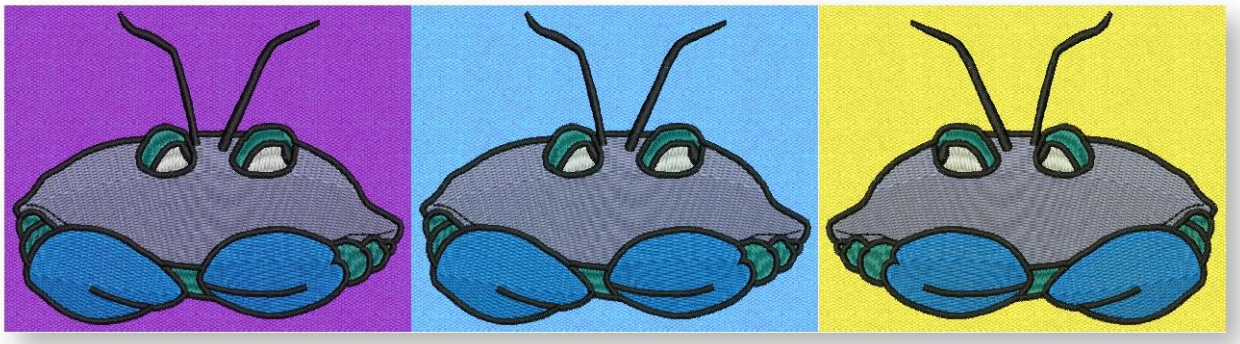
Element	Anmerkungen
Markiert	Ausgewählte Objekte oder Stiche.
Ungenäht	Ungenähte Stiche werden so angezeigt, wie sie beim Durchlaufen des Stickmusters erscheinen.
Objektformen	Objektkonturen, wie sie angezeigt werden, wenn Formen anzeigen aktiviert ist. Siehe Stickerei-Elemente ansehen.
Rasterlinien	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Anzeigefarben des Rasters anpassen, damit sich diese von

Element	Anmerkungen
	der Hintergrundfarbe anheben.
Hilfslinien	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Anzeigefarben des Rasters anpassen, damit sich diese von der Hintergrundfarbe anheben.
Nadelpunkte	Nadelpunkte, wie sie angezeigt werden, wenn Nadelpunkte anzeigen aktiviert ist. Siehe Stickerei-Elemente ansehen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Autom. Stoffe & Dichte

Gestickte Stiche ziehen den Stoff nach innen zu der Stelle, wo die Nadel ihn durchdringt. Dies kann dazu führen, dass sich der Stoff verzieht und Lücken auftreten. Damit ein Objekt korrekt ausgestickt werden kann, muss es für die jeweilige Kombination von Deckstichart, Objekttyp, Objektform und Stoff den richtigen Stichabstand, ausreichend Schrumpfausgleich und eine geeignete Unterlage aufweisen. Die Software bietet einen Satz optimierter Autom. Stoffeinstellungen, die berücksichtigen, auf welcher Art von Stoff ausgestickt werden soll.

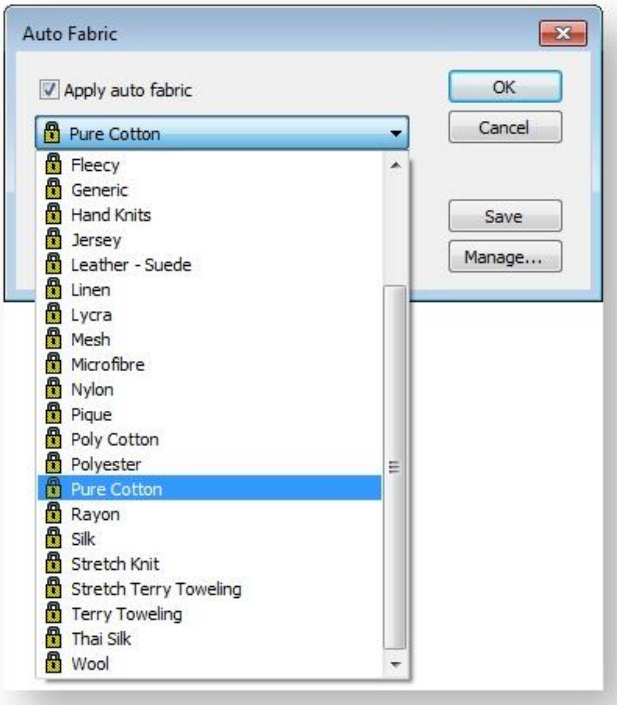


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Autom. Stoffe, um die Stickmustereigenschaften zur Ausstickung auf einem anderen Stoff zu ändern.

Autom. Stoffe auswählen

Wählen Sie aus einem Sortiment vordefinierter Autom. Stoffe, die auf das Minimieren von Stickdefekten beim Aussticken ausgerichtet sind. Dadurch werden notwendige Änderungen an den Systemeinstellungen vorgenommen – z.B. 'Schrumpfausgleich'. Die neuen Einstellungen können auf alle geeigneten Objekte angewendet werden. Normalerweise wählen Sie einen Autom. Stoff,

wenn Sie ein Stickmuster zum ersten Mal einrichten. Sie können ihn jedoch jederzeit ändern. Gehen Sie zur Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette und wählen Sie Autom. Stoff aus...



Beachten Sie, dass das Autom. Stoff-Dialogfeld zudem entsprechend dem ausgewählten Autom. Stoff empfohlene Stabilisierungen anzeigt. Stabilisierungs-Unterlagen sind gewebte oder nicht-gewebte Materialien, die für mehr Stabilität und Halt unter den zu bestickenden Artikel oder Stoff gelegt werden. Je mehr Stiche ein Stickmuster hat, desto kräftiger muss die Unterlage ausfallen. Unterlagen sind in unterschiedlicher Stärke und Beschaffenheit verfügbar, es gibt z.B. Unterlagen zum Wegschneiden, Abreißen oder Abwaschen (wasserlöslich). Professionelle Sticker verwenden bei gewebten Stoffen abreißbare Unterlagen und bei Maschenware wegschneidbare Unterlagen.

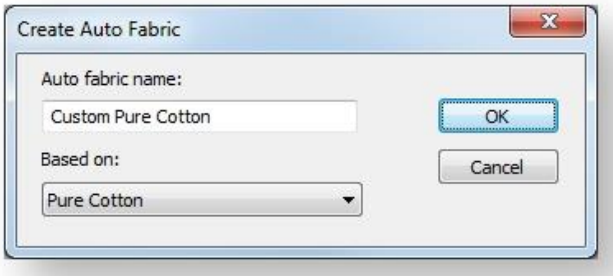
Der Autom. Stoff, den Sie hier auswählen, hat keine direkte Auswirkung auf den Stickmuster-Hintergrund (und umgekehrt). Es liegt bei Ihnen, den Stoffhintergrund so einzustellen, dass er zu Ihrem ausgewählen Autom. Stoff passt. Siehe auch Hintergründe.

Stoffe verwalten

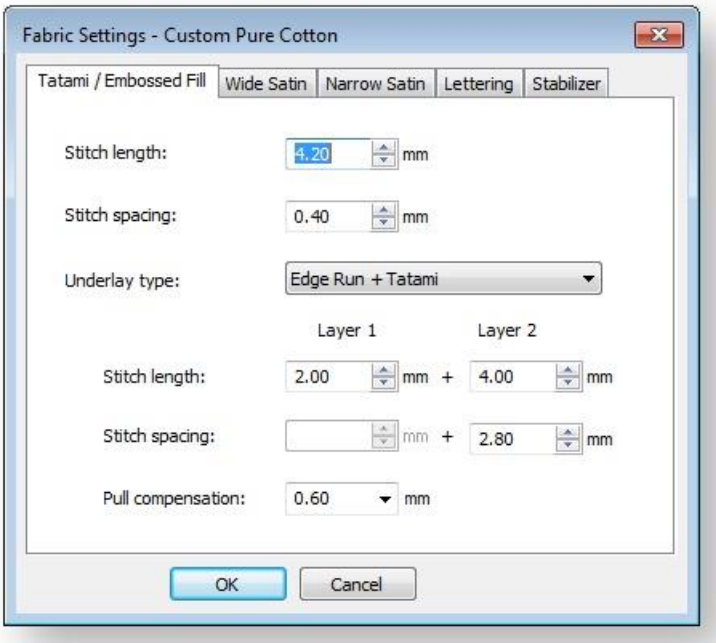
Zusätzlich zu den vordefinierten Autom. Stoff-Einstellungen können Sie für besondere Zwecke benutzerdefinierte Stoffeinstellungen erstellen. Es steht Ihnen ebenfalls frei jegliche von Ihnen erstellten Stoffe zu modifizieren, umzubenennen oder zu löschen.

- Wählen Sie Software-Einstellungen > Autom. Stoff verwalten aus. In der Regel werden Sie dieses Dialogfeld benutzen, um die Autom. Stoff-Einstellungen zu bearbeiten oder Stoffvarianten zu erstellen.

- Um eine Variante zu erstellen, wählen Sie den Grundstoff aus und klicken auf Erstellen.
- Geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein.



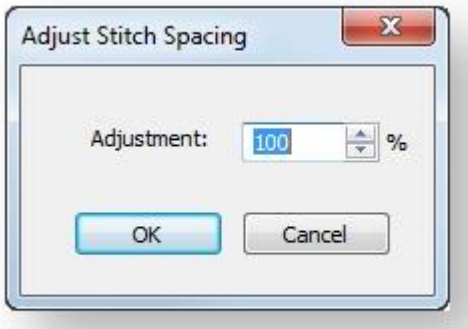
- Klicken Sie auf OK. Das Stoffeinstellungen-Dialogfeld wird geöffnet. Mit diesem Dialogfeld können Sie die Autom. Stoff-Werte für vier Objektgruppen – Steppstich/Geprägter Füllstich, Breiter Satinstich, Schmaler Satinstich und Schriftzüge – sowie Details etwaiger empfohlener Stabilisierungen einstellen.



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Objekte bearbeiten > Stichabstand anpassen, um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.

Stichdichten anpassen

Unter Umständen müssen Sie die Stichdichte verändern, wenn Sie auf einem anderen Stoff oder mit einem anderen Faden sticken. Oder Sie möchten ein Test-Stickmuster aussticken und die Gesamt-Stichzahl für eine effiziente Ausstickung reduzieren. Mit der Software können Sie die Dichte der meisten Sticharten im ganzen Stickmuster oder in ausgewählten Teilen eines Stickmusters ändern.

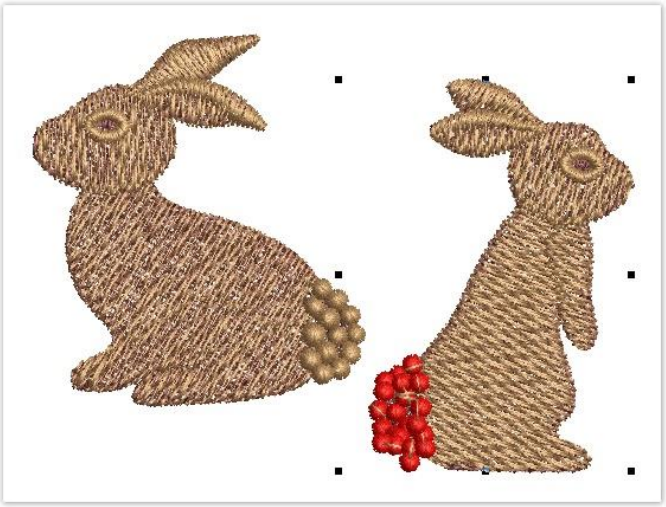


Um die aktuellen Einstellungen für das gesamte Stickmuster zu ändern, drücken Sie <Strg + A>, um alles zu markieren. Öffnen Sie das Dialogfeld und stellen Sie eine Anpassung in Prozent ein - z.B. 200% -, um den Stichabstand zu erhöhen und so die Gesamtdichte zu reduzieren. Überprüfen Sie die revidierte Stichzahl in der Statusleiste. Siehe auch Objekteigenschaften.

Stickmuster einfügen

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Die Stickmusterpaletten werden fusioniert. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Die einfachste Art, Stickmuster-Layouts zu kreieren, ist die Kombination von Stickmustern oder Stickmuster-Elementen zu einem einzigen Stickmuster-Layout. Mit der Software können Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen. Die zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Standardmäßig wird das eingefügte Stickmuster in der Ausstickreihenfolge dem ersten Stickmuster hinzugefügt.



Alternativ können Sie zu dem Punkt in der Ausstickreihenfolge gehen, an dem Sie das zweite Stickmuster einfügen möchten. Sie können ein Design zwischen Objekten in der Abfolge einfügen oder das Design innerhalb eines Objekts ‚einbetten'.

Für weitere Details vergleichen Sie bitte Stickmuster-Layouts, Stickmuster einfügen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Fadentabellen verwalten

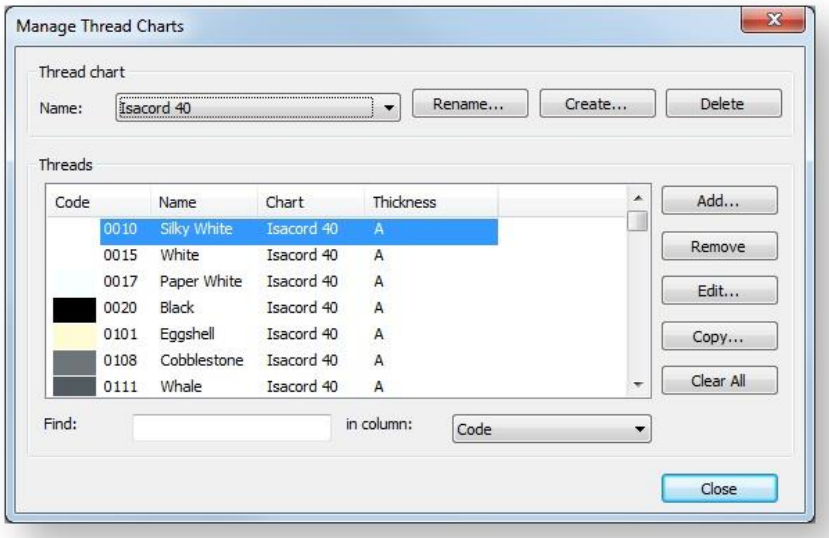
Die in der Software enthaltenen Fadentabellen repräsentieren die vielen verschiedenen erhältlichen Fadenmarken und -farben. Wechseln Sie zu einer Fadentabelle, die zu der von Ihnen benutzten passt. Aktualisieren Sie eine Fadentabelle, indem Sie die Fadendetails ändern oder Fäden entfernen. Sie können Fadentabellen auch umbenennen oder löschen. Ändern Sie den Code, die Marke oder die Beschreibung eines vorhandenen Fadens. Erstellen Sie Ihre eigenen Tabellen, um die Palette an Fäden zu repräsentieren, die Ihnen zur Verfügung stehen.

☑— Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fadentabelle
☐—
☑— ändern, um Fadentabellen zu verwalten oder Ihre eigenen zu definieren.

Vorhandene Fadentabellen ändern

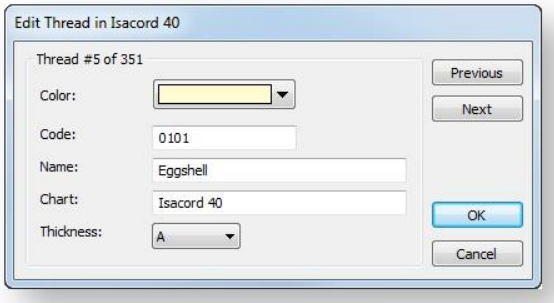
Fadentabellen sind unter Umständen nicht immer zutreffend, da Fadenhersteller ihre Produktlinien manchmal ändern, einstellen oder ihnen neue Farben hinzufügen. Deshalb haben Sie die Möglichkeit, Fadentabellen zu ändern, um sie auf den neuesten Stand Ihrer persönlichen Fadenpalette zu bringen.

- Klicken Sie auf die Fadentabelle ändern-Schaltfläche in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



- Wählen Sie eine Fadentabelle aus dem Dropdown-Menü aus. Sie haben die Wahl zwischen Löschen und Umbenennen der Tabelle.
- Wählen Sie im Fäden-Feld einen Faden aus, den sie ändern möchten. Benutzen Sie das Suchen-Feld, um nach einem bestimmten Fadencode oder -namen zu suchen.
- Um die Fadendetails zu ändern, klicken Sie auf Bearbeiten.
  Hier können Sie die Farbe, den Code, die Marke und die Beschreibungsdetails des ausgewählten Fadens bearbeiten. Mit Code ist

die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

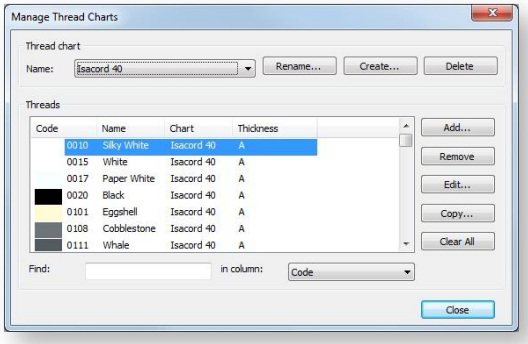


☑— Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fadentabelle
☐—
☑— ändern, um Fadentabellen zu verwalten oder Ihre eigenen zu definieren.

Eine neue Fadentabelle erstellen

Manchmal ist es einfacher, einfach Ihre eigene Fadentabelle zu definieren, als eine vorhandene Tabelle zu ändern. Wenn Sie eine Fadentabelle erstellen, erstellen Sie einen Farbenvorrat für den zukünftigen Gebrauch. Wählen Sie Namen, die zur leichteren Erinnerung einprägsam sind oder mit denen Sie häufig benutzte Tabellen an die Spitze der Liste sortieren können. Sie können Farben aus anderen Tabellen kopieren oder selbst mischen. Sie können zudem Code, Beschreibung, Marke und Fadenstärke bereits existierender Fäden übernehmen. Entfernen Sie nicht mehr benötigte Fadenfarben für einen besseren Überblick.

- Klicken Sie auf den Link in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.

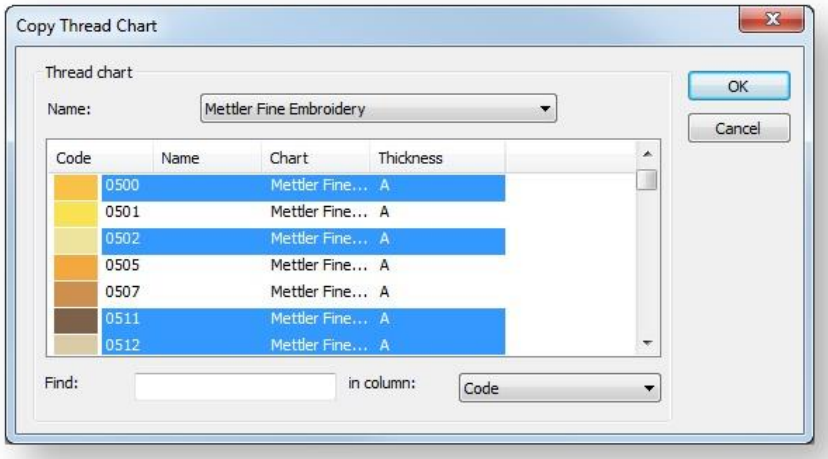


- Klicken Sie auf Erstellen.

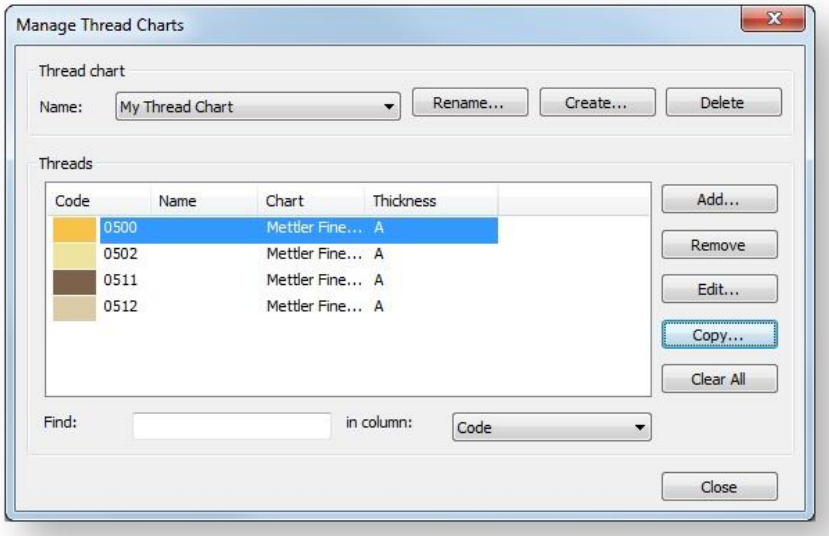
- Geben Sie einen Namen für die Tabelle an und klicken Sie auf OK.

  Sie haben die Option, Fäden einzeln hinzuzufügen oder vorhandene Fäden zu kopieren und zu bearbeiten.

- Wenn Sie sich für das Kopieren entscheiden, wählen Sie die Ausgangs-Fadentabelle aus dem Dropdown-Menü aus.



- Wählen Sie den oder die Fäden, die Sie kopieren möchten. Halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt, um mehrere Fäden gleichzeitig zu markieren.



- Benutzen Sie die Faden bearbeiten-Option, um die Fadendetails wie gewünscht zu ändern.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Stickmusterfarben

Sie können die Fadenfarben für Stickobjekte über die Stickmusterpalette ändern.Dies ist der einfachste Weg, ein Stickmuster benutzerdefiniert anzupassen. Die von Ihnen eingestellte Stickmusterpalette wird zusammen mit dem aktuellen Stickmuster gespeichert. Hierfür stehen verschiedene Methoden zur Verfügung:

- Neueinfärbung Objekt für Objekt
- Neueinfärbung ganzer Farbblöcke
- Aussuchen und Anwenden von Farben aus dem Stickmuster
- Wiederverwenden von Farben innerhalb der vorhandenen Stickmusterpalette
- Auswählen neuer Grundfarben und Durchlaufen der anderen Farben

Benutzen Sie Stickmusterpalette > Farbe aussuchen, um eine Farbe aus einem Stickmusterobjekt auszusuchen und zur aktuellen Farbe zu machen.

Benutzen Sie Stickmusterpalette > Aktuelle Farbe anwenden, um die aktuelle Farbe auf markierte Stickobjekte anzuwenden.

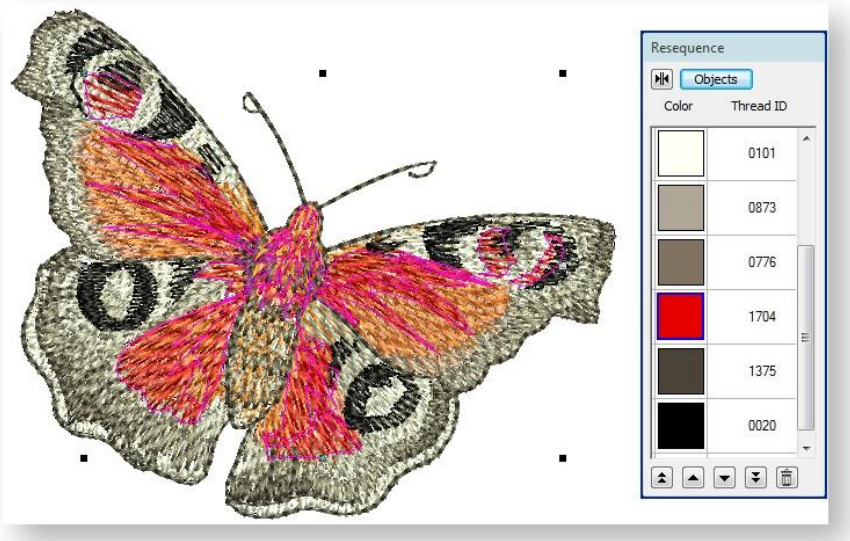
Benutzen Sie Stickmusterpalette > Aktuelle Farbe, um die aktuelle Farbauswahl anzusehen.

Fadenfarben auswählen

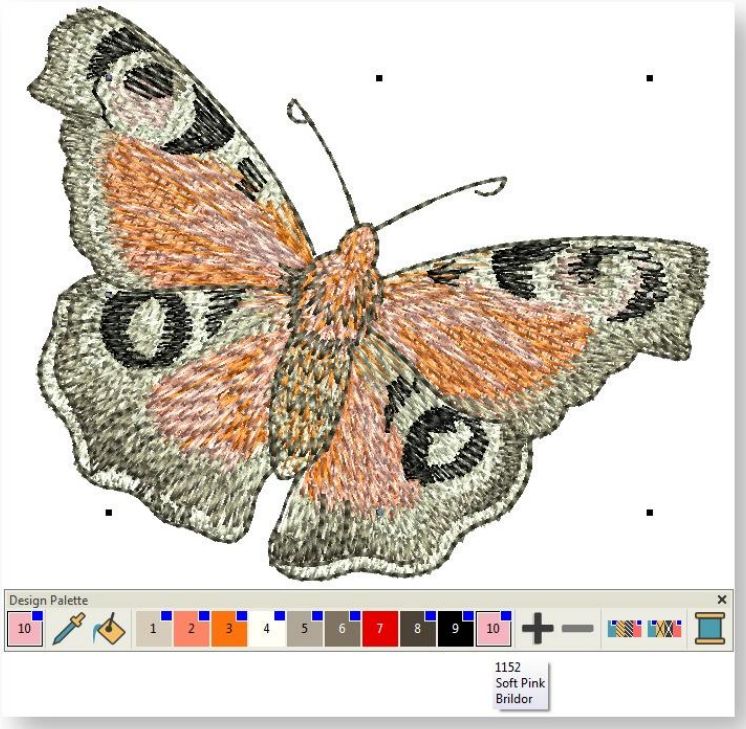
Die Stickmusterpalette verfügt über bis zu 128 Farbfelder. Benutzte Farben sind mit einem blauen Punkt gekennzeichnet.

- Verkleinern oder vergrößern und klicken-und-ziehen Sie die Palette an eine beliebige Stelle im Designfenster.

- Wenn Sie den Mauszeiger über ein Farbfeld bewegen, werden seine Marke, Code und Beschreibung in einem Tooltip angezeigt.
- Klicken Sie auf individuelle Objekte oder benutzen Sie den Stickmusterabfolge-Docker, um Objekte oder ganze Farbblöcke auszuwählen.



- Um die Farben zu ändern, markieren Sie einfach ein Objekt und klicken Sie auf ein Feld in der Stickmusterpalette. Dies wird dann zur aktuellen Farbe.



- Alternativ suchen Sie mit dem Farbwähler-Werkzeug Farben aus vorhandenen Objekten aus und übertragen Sie mit dem Aktuelle Farbe anwenden-Werkzeug auf andere Objekte.

Benutzen Sie Stickmusterpalette > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.

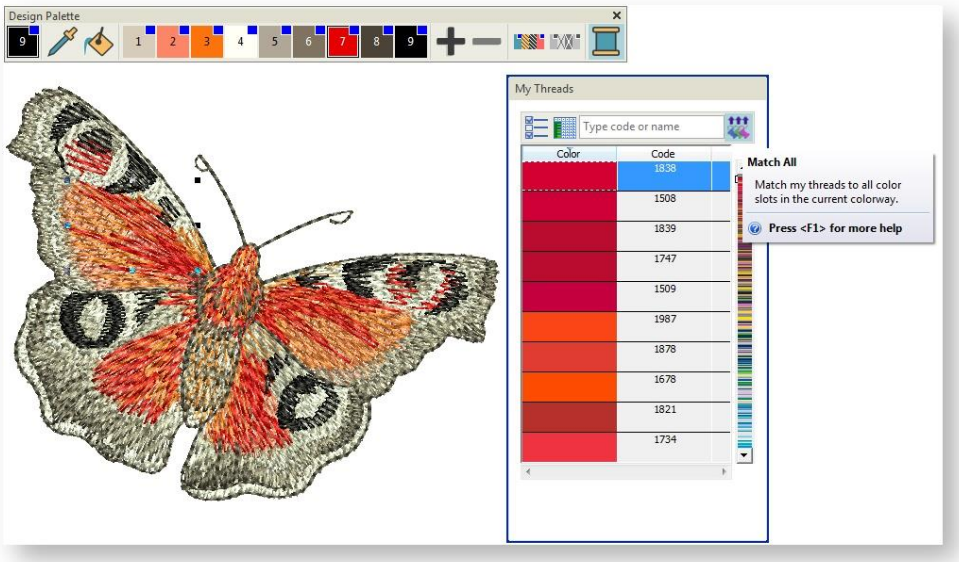
Fadentabellen zuweisen

Manchmal werden Sie einer Stickmusterpalette eine Fadentabelle zuweisen wollen. Zum Beispiel:

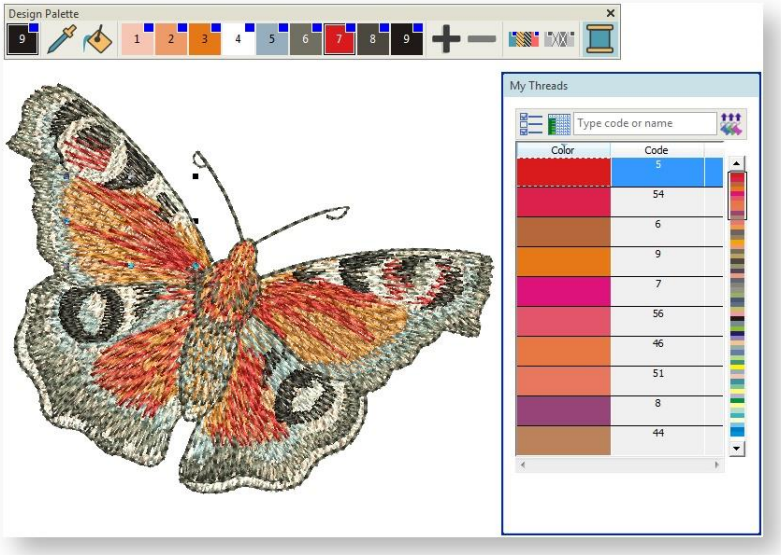
- Wenn Sie im Grafikmodus Vektorgrafiken konvertieren, werden die Farben der Stickmusterpalette als RGB-Werte hinzugefügt. Diese können dann einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden.
- Wenn Sie eine Stichdatei lesen, werden der Stickmusterpalette Farbinformationen hinzugefügt. Diese können dann wiederum einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden.
- Wenn Sie ein Stickmuster empfangen, das Farben aus einer Fadentabelle enthält, die Sie nicht haben, können Sie sie einer bevorzugten Fadentabelle angleichen.

Um eine Fadentabelle zuzuweisen...

- Öffnen Sie das Ausgangs-Stickmuster und klicken Sie auf Stickmusterfarbe Ändern.
- Wählen Sie die gewünschte Fadentabelle aus dem Meine Fadentabellen-Dialogfeld aus.



- Klicken Sie auf die Alle angleichen-Schaltfläche. Alle Fäden in der aktuellen Stickmusterpalette werden automatisch mit der ähnlichsten Fadenfarbe in der aktuellen Fadentabelle ersetzt. Alle dem Stickmuster aktuell zugewiesenen Farben werden durch die neuen Fäden ersetzt.



Benutzen Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.

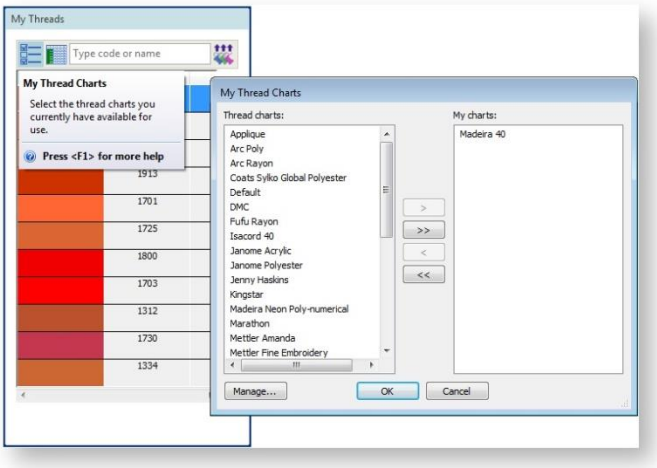
Stickmusterfarben voreinstellen

Ihre Sticksoftware ermöglicht Ihnen, die Fadenfarben für jedes Stickmuster zu verwalten, das Sie erstellen. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Anhand des Farbcodes können Sie bestimmte Fäden auffinden und sortieren. Die Standard-Stickmusterpalette enthält 78 Farben. Ersetzen Sie Farben mit Farben aus einer anderen Fadentabelle. Fügen Sie Farbfelder hinzu oder entfernen Sie sie ganz nach Bedarf.

- Benutzen Sie die + und - Schaltflächen, um die Anzahl der gewünschten Farbfelder festzulegen.

- Klicken Sie auf auf die Stickmusterfarbe Ändern-Schaltfläche. Der Meine Fäden-Docker wird geöffnet.

- Klicken Sie auf Meine Fadentabellen. Benutzen Sie das Dialogfeld, um Ihre aktuelle(n)/gewünschte(n) Fadentabelle/n auszuwählen.



- Wählen Sie Farben in der Stickmusterpalette aus, um die zugehörigen Fäden in der Meine Fäden-Liste zu finden.
- Wenn Sie den genauen Code kennen, können Sie ihn in das Code Suchen-Feld eintippen.
- Doppelklicken Sie, um einen ausgewählten Faden in das aktuelle Farbfeld auf der Stickmusterpalette zu übertragen.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Benutzte Farben Durchlaufen, um Kombinationen benutzter Farben zu durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.

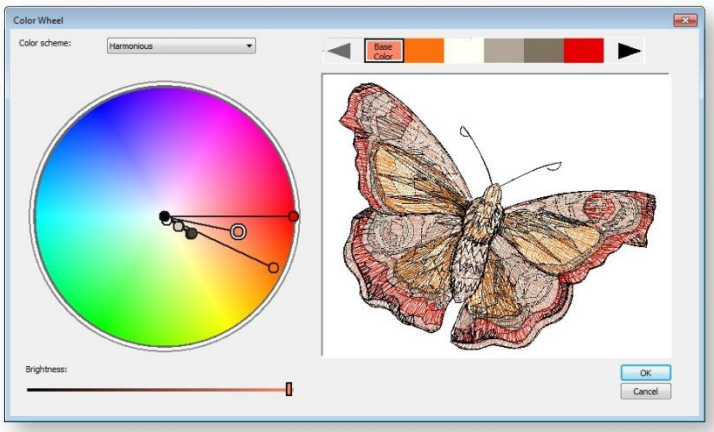
Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Farbrad, um Kombinationen aus verwandten Farben auszuprobieren.

Farbspektrum ändern

Mit den Farben Durchlaufen- und Farbrad-Werkzeugen können Sie ganze Farbspektren ändern. Ihr Hauptzweck besteht darin, schnell und einfach eine neue ‘Farbkombination’ zu erstellen, um alten Stickmustern neuen ‘Pfiff’ zu verleihen oder sie auf einem anderen Stoff zu platzieren. Um Farbspektren zu ändern...

- Benutzen Sie das Benutzte Farben Durchlaufen-Werkzeug, um mit den verfügbaren Fäden verschiedene Kombinationen auszuprobieren.

- Alternativ können Sie das Farbrad benutzen. Damit können Sie mithilfe voreingestellter Farbspektren wie Analog, Komplementär, Harmonisch etc. eine Reihe von Farbkombinationen durchlaufen.



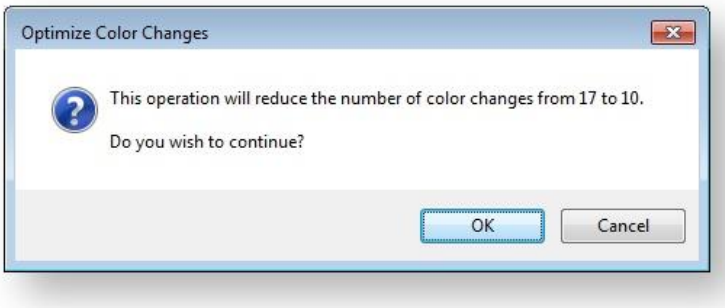
- Klicken und ziehen Sie den größeren ‘Grundfarben’-Punkt, um verschiedene Kombinationen innerhalb derselben Farbkombination auszuprobieren. Die Grundfarbe bezieht sich nominell auf die Farbe des Zielstoffs und/oder das vorherrschende Farbspektrum des Stickmusters.
- Klicken und ziehen Sie zur Feineinstellung individuelle Farbpunkte. Benutzen Sie die Helligkeitssteuerung, um die ausgewählten Farben genauer anzupassen.
- Um die Helligkeit des gesamten Stickmusters anzupassen, wählen Sie den Grundfarben-Punkt aus und passen die Helligkeitssteuerung an.
- Wenn Sie in der Stickmusterpalette bereits genügend Farben definiert haben, werden diese automatisch angeglichen. Alternativ benutzen Sie die Alle angleichen-Funktion im Meine Fäden-Dialogfeld.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

Farbwechsel optimieren

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Farbwechsel optimieren, um das Stickmuster durch Reduzierung von Farbwechseln auf ein Minimum bei gleichzeitiger Beibehaltung der Farbschichten zu optimieren.

Die 'Farbwechsel optimieren'-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem sie die Anzahl der Farbwechsel und Fadenschnitte minimiert. Alle vorhandenen Überlappungen werden dabei beibehalten. Es empfiehlt sich, diesen Befehl jedes Mal auszuführen, wenn Sie Stickmuster kombinieren. Sie werden informiert, wenn die Optimierung durchgeführt wurde. Siehe auch Stickmuster einfügen.



- Digitizer V5 (DEU)

Schriftzüge & Monogramme

Wenn Sie sich mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut gemacht haben, können Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Schriftzug-Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren eines attraktiven Stickmusters in Ihrer Software einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen. Die Schriftzüge / Monogramme-Werkzeugpalette bietet Ihnen alle nötigen Werkzeuge, um Ihren Stickmustern hochwertige Stickschriftzüge hinzuzufügen und Monogramm-Stickmuster zu erstellen.

Die Monogrammerstellung-Funktion bietet eine unkomplizierte Art und Weise, personalisierte Monogramme zu erstellen. Hierzu können Sie von einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente Gebrauch machen und diese Elemente dann durch Anwendung eines Satzes spezieller Werkzeuge auf kreative und dekorative Weise in Ihr Stickmuster einfügen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Schriftzüge & Monogramme

Schriftzüge erstellen

Die Software ermöglicht Ihnen, Stickmustern mithilfe des integrierten Stickereischriftart-Archivs schnell und mühelos Schriftzüge hinzuzufügen. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten aus oder konvertieren Sie TrueType- oder OpenType-Schriftarten. Wenn Sie Kinderkleidung besticken, empfiehlt sich ein einfaches Alphabet wie Curly. Für Stickerei auf einem Damen-Nachthemd eignet sich beispielsweise ein elegantes Schreibschrift-Alphabet wie Royale. Sie können die Textobjekte so formatieren, wie in Buchstaben in einen Textverarbeitungsprogramm, Kursivdruck eingeschlossen.

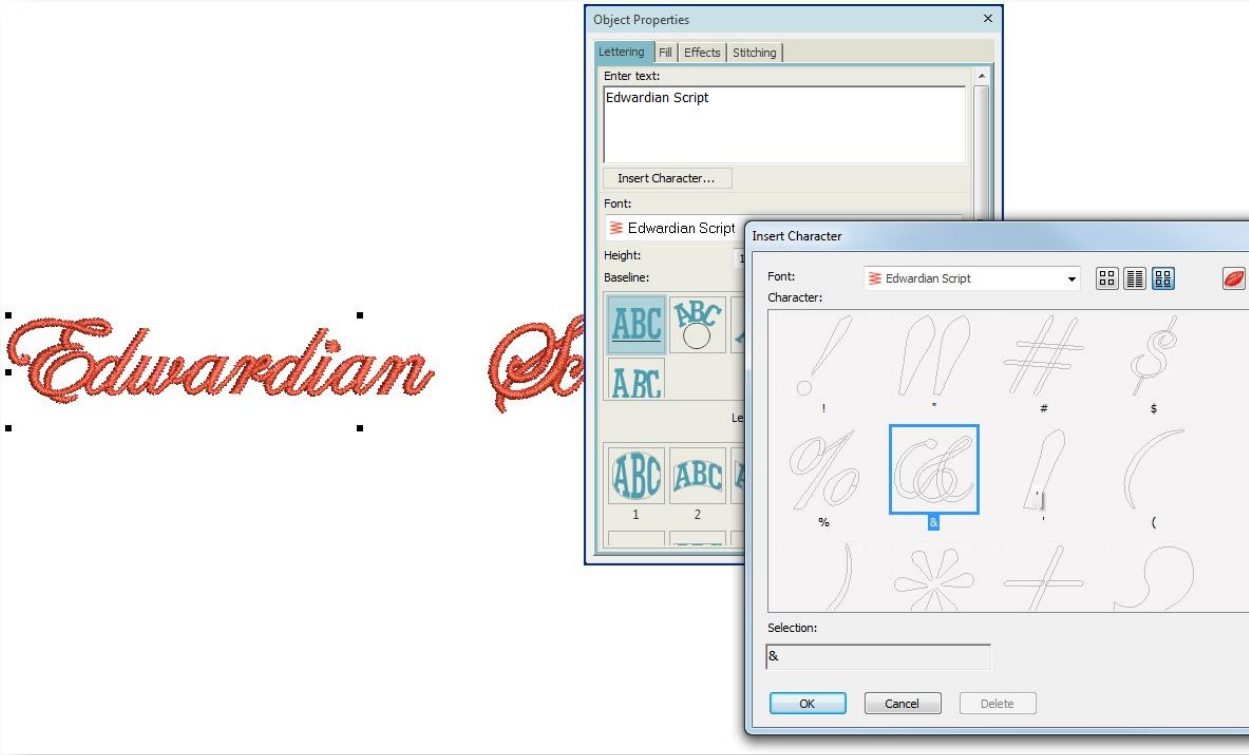
Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Schriftzüge hinzufügen

Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, um einen Kreis oder Bogen anlegen oder auch Ihre eigene Grundlinien-Kurve digitalisieren. Wenden Sie Formatierungen auf Schriftobjekte

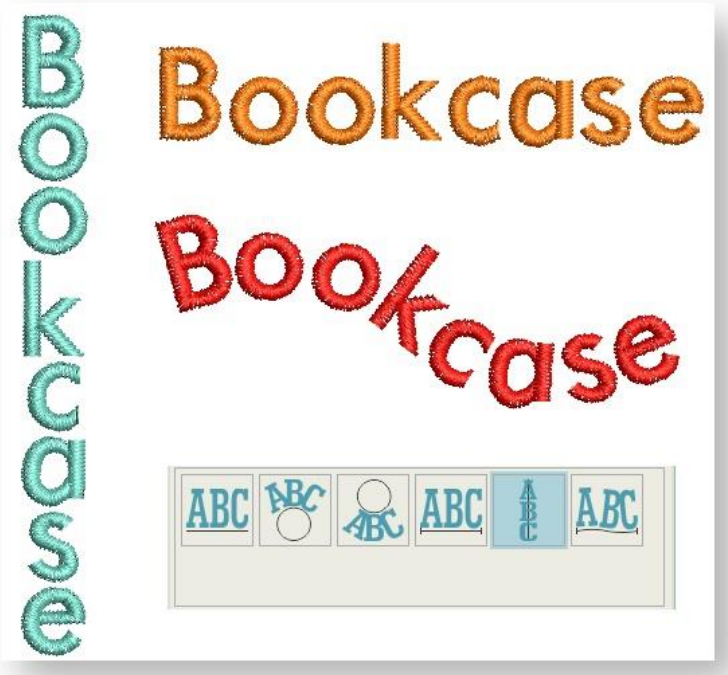
genauso an wie in einem Textverarbeitungsprogramm, inklusive Kursiv, Fett und Rechts-/Linksausrichtung. Die Software bietet eine Auswahl an Schriftarten, die für eine Reihe von Anwendungen geeignet sind.

- Klicken Sie auf das Schriftzüge-Werkzeug und dann in das Designfenster und fangen Sie an zu tippen.
- Alternativ geben Sie den zu stickenden Text in den Schriftzüge-Karteireiter ein. Um eine neue Textzeile zu beginnen, drücken Sie auf <Eingabe>.

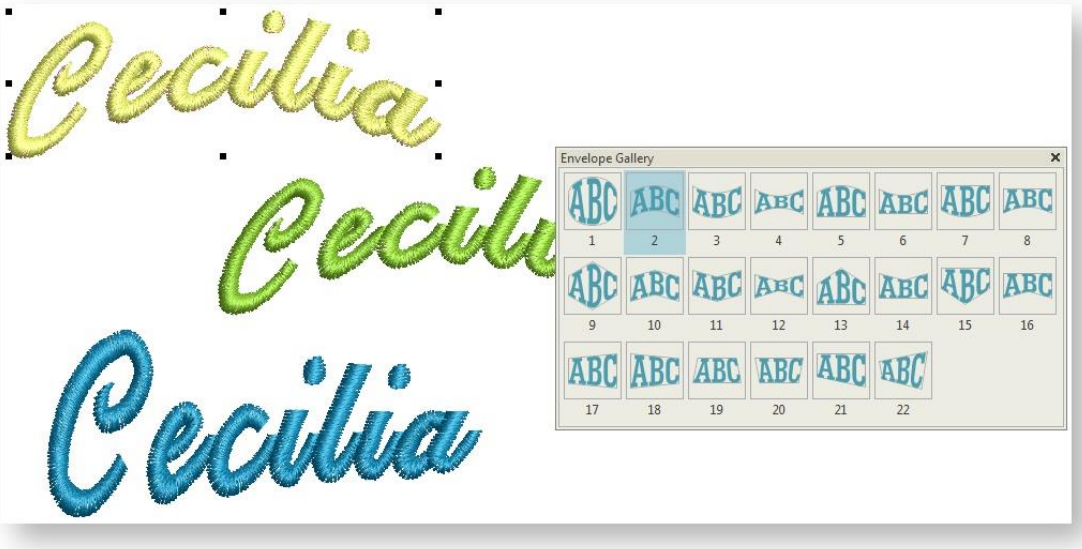


- Wählen Sie eine Schriftart aus der Schriftart-Liste. Sie können sowohl systemeigene Stickereischriftarten als auch jede beliebige TrueType-Schriftart benutzen, die auf Ihrem System installiert ist. Systemeigene Schriftarten führen dabei in der Regel zu besseren Ergebnissen.
- Sie können Schriftobjekte direkt auf dem Bildschirm verändern, um verschiedene kunstvolle Effekte zu erzielen. Erscheinungsbild und Layout hängen von den aktuellen Einstellungen ab.

- Stickerei- und TrueType-Schriftarten beinhalten normalerweise mehr Schriftzeichen als durch die Tastatur alleine verfügbar sind. Klicken Sie auf Zeichen einfügen, um über das Dialogfeld Sonderzeichen und Symbole einzugeben.
- Wählen Sie eine Schriftzug-Grundlinie aus. Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, Text um eine Kreis- oder Bogen-Grundlinie anlegen oder Ihre eigene Grundlinie digitalisieren. Siehe auch Schriftzug-Layouts.



- Der Schriftzüge-Karteireiter enthält eine Reihe voreingestellter 'Textform-Effekt'-Stile, die auf Schriftzüge angewendet werden können, um sie nach innen oder außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Der Effekt sollte am besten zusammen mit einer fixierten Grundlinie benutzt werden. Siehe auch Schriftzug-Layouts.



- Passen Sie die Buchstabenhöhe wie gewünscht an. Vor dem Ändern der Buchstabengröße sollten Sie die Schriftart berücksichtigen. Manche Schriftarten sehen klein besser aus. Andere können in größeren Größen gestickt werden.

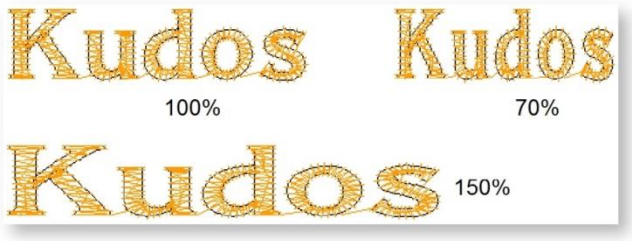
- Wählen Sie eine Ausrichtungs-Einstellung aus. Die Ausrichtung bestimmt, wie sich die Schriftzüge entlang einer Grundlinie ausrichten. Blockausrichtung verteilt die Buchstaben so, dass sie die gesamte Länge der Grundlinie ausfüllen.

Erweiterte Einstellungen

Passen Sie Breiten- und Kursiveinstellungen für Schriftzüge im Erweitert-Feld an. Siehe auch Schriftzüge umformen.

Schriftzugbreite

Verändern Sie das Erscheinungsbild einer Schriftart durch Veränderung der Buchstabenbreite im Verhältnis zur Höhe. Die Standardbreite ist 100%.



Kursiv

Schriftzeichen können nach links oder rechts geneigt werden, um einen Kursiveffekt zu erzielen. Der Standard-Kursivwinkel ist 0° (keine Kursivschrift).

Zeichenabstand

Der Abstand zwischen Buchstaben wird automatisch als Prozentsatz der Höhe des Buchstabens berechnet. In den meisten Fällen ist der Standardabstand angemessen. Manchmal werden Sie jedoch den Gesamt-Buchstabenabstand für einen Effekt oder zur Einpassung in eine fixierte Grundlinie ändern wollen.

Buchstabenfolge

Mit der Software können Sie die Reihenfolge bestimmen, in der die Buchstaben gestickt werden, um dadurch Registrierungsprobleme bei Kappen oder komplizierten Stoffen zu minimieren. Sticken Sie die Schriftzüge von links oder rechts oder von der Mitte nach außen. Dies ist besonders beim Besticken von Kappen nützlich. Um die Buchstabenabfolge zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Schriftobjekt. Wählen Sie eine Buchstabenstickreihenfolge im Erweitert-Feld aus. Optionen sind:

Links nach rechts	Wenn aktiviert, werden Schriftzüge von links nach rechts gestickt (Standardvorgabe).
Mitte nach Außen	Wenn aktiviert, werden die Buchstaben links von der Mitte zuerst gestickt, und zwar von rechts nach links. Als Nächstes werden die Buchstaben rechts von der Mitte gestickt, und zwar von links nach rechts.
Rechts nach links	Schriftzüge werden von rechts nach links gestickt.

Durchlaufen Sie das Stickmuster, um die Ausstickreihenfolge zu prüfen. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.

Farbwechsel einfügen

Die Software ermöglicht Ihnen, bei jedem beliebigen Stich einen Farbwechsel einzufügen. Ein Farbwechsel wird an der aktuellen Mauszeigerposition eingefügt. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie mit Monogrammen oder anderen Textobjekten arbeiten. Um Schriftzüge auf dem Bildschirm zu bearbeiten...

- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das Schriftzüge-Werkzeug. Es erscheint eine Einfügemarke.

- Markieren Sie einen oder mehrere Buchstaben, indem Sie den Mauszeiger über den/die Buchstaben ziehen.

- Wählen Sie eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus.
- Um unerwünschte Farbwechsel zu entfernen, markieren Sie einfach das gesamte Objekt und wählen eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus. Das Objekt nimmt die ausgewählte Farbe an.

Sie können einen Farbwechsel auch zwischen zwei Buchstaben einfügen, indem Sie im Texteingabefeld im Schriftzüge-Karteireiter ein Zirkumflex-Symbol (^) eingeben. Alle weiteren Buchstaben erhalten dann standardmäßig die nächste Farbe auf der Stickmusterpalette.

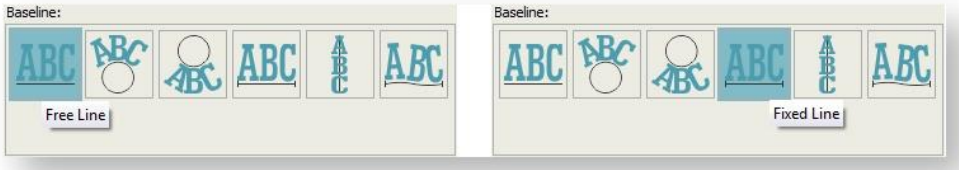
Schriftzug-Layouts

Die Schriftzug-Grundlinie bestimmt seine Form. Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, Text um eine Kreis- oder Bogen-Grundlinie anlegen oder Ihre eigene Grundlinie digitalisieren. Abhängig von der von Ihnen verwendeten Grundlinie werden unterschiedliche Referenzpunkte benötigt. Grundlinien benutzen die Standardeinstellungen, um ihre Größe, Abstand und Winkel festzulegen. Die Software gibt Ihnen interaktive Kontrolle über eine Reihe von Grundlinien-Einstellungen. Techniken sind verfügbar zum Modifizieren von dem Typ, der Länge, dem Radius und dem Winkel der Grundlinien, als auch der Grundlinienposition. Sie können die Textausrichtung ausgewählter Schriftobjekte jederzeit ändern.

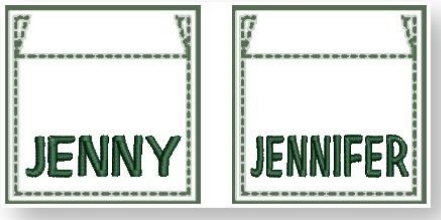
Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Waagrechte Grundlinien

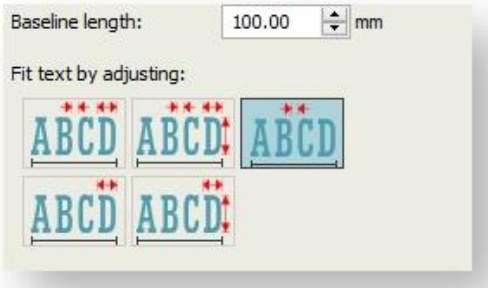
Sowohl Freie Grundlinien als auch Fixierte Grundlinien bilden gerade, waagrechte Grundlinien. Die ‚Freie Zeile' hat keine feste oder vorgegebene Länge; die Grundlinie verlängert sich mit dem Hinzufügen von Buchstaben.



Die Fixierte Linie hat eine feste Länge. Wenn der Text über die Grundlinie hinausgeht, werden Buchstabengröße- und/oder Buchstabenabstand je nach ausgewählter Reduzierungsart entsprechend verkleinert. Diese Option ist in erster Linie für die Herstellung von Hüten oder Taschen gedacht.



Wenn Sie eine Fixierte Grundlinie auswählen, werden andere erweiterte Optionen verfügbar. Für eine genaue Einpassung passen Sie die Grundlinienlänge im Grundlinienlänge-Feld an.



Bei Fixierten Grundlinien werden Schriftzüge entsprechend ‘reduziert’, wenn die Grundlinie für alle Buchstaben bei nomineller Breite und Standardabstand zu kurz ist. Wählen Sie die gewünschte Reduzierungsmethode aus. Ihnen stehen verschiedene Methoden zur Verfügung:

Fixierte Linie-Methode	Zweck
Abstand und Breite	Buchstabenbreite und -abstand werden proportional reduziert, wenn es die Grundlinienlänge erfordert.
Abstand und Größe	Buchstabenbreite, -höhe und -abstand werden proportional reduziert, wenn es die Grundlinienlänge erfordert.
Leertaste	Buchstabengröße und -breite bleiben gleich und die Buchstaben werden gleichmäßig entlang der Grundlinie platziert. Falls der Text zu breit ausfällt, dürfen sich Buchstaben ruhig überlappen.
Breite	Die Breite jedes Buchstabens wird reduziert und der Originalabstand beibehalten.
Größe	Buchstabenbreite und -höhe werden proportional reduziert, der Originalabstand bleibt jedoch gleich.

Wenn Sie die Grundlinienlänge durch Umformen von Schriftzügen Ändern des Grundlinienlänge-Werts verändern, wird die Buchstabenreduzierung neu kalkuliert. Dasselbe trifft auch zu, wenn Sie irgendwelche Charakteristiken der Buchstaben ändern, die Einfluss auf ihre Länge haben könnten, z.B. die nominelle Breite, nominelle Höhe oder Anzahl der Schriftzeichen.

Senkrechte Grundlinien

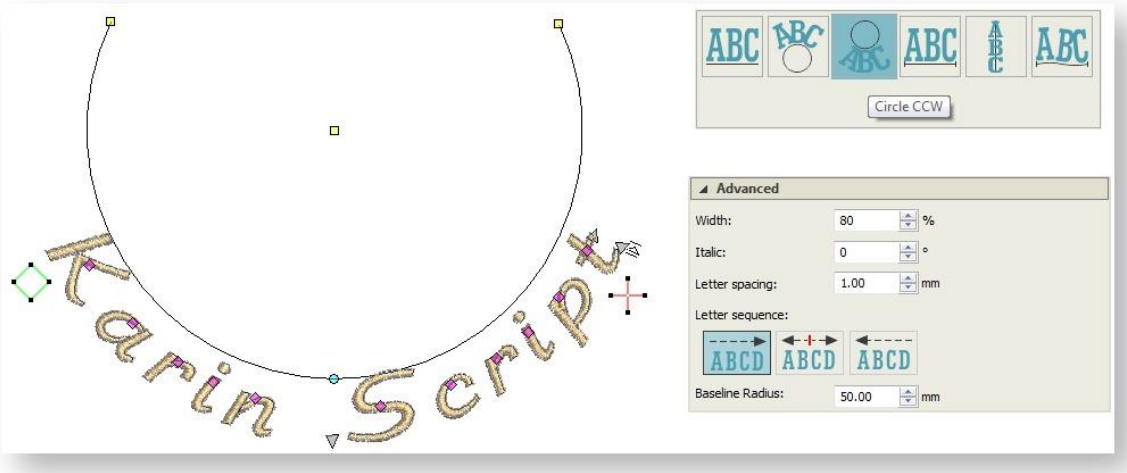
Freie senkrechte Linie ist eine gerade, senkrechte Grundlinie. Sie eignet sich beim Besticken von Ärmeln, als dekorativer Effekt und für asiatische Schriftarten. Bei westlichen Sprachen eignen sich Großbuchstaben für senkrechte Schriftzüge am besten, da den Unterlängen von Kleinbuchstaben beim Buchstabenabstand kein zusätzlicher Platz eingeräumt wird. Sie haben keine fixierte Länge und verlängern sich, um die eingegebenen Buchstaben unterzubringen. Der Zeilenabstand wird waagerecht berechnet, während Buchstabenabstand senkrecht berechnet wird. Buchstaben werden standardgemäß entlang senkrechter Linien zentriert.

Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Kreisförmige Grundlinien

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn- und Kreis gegen Uhrzeigersinn-Grundlinien, um Buchstaben im oder gegen den Uhrzeigersinn um einen vollen Kreis anzuordnen. Standardmäßig werden Buchstaben oberhalb von Kreis im Uhrzeigersinn-Grundlinien und unterhalb von Kreis gegen

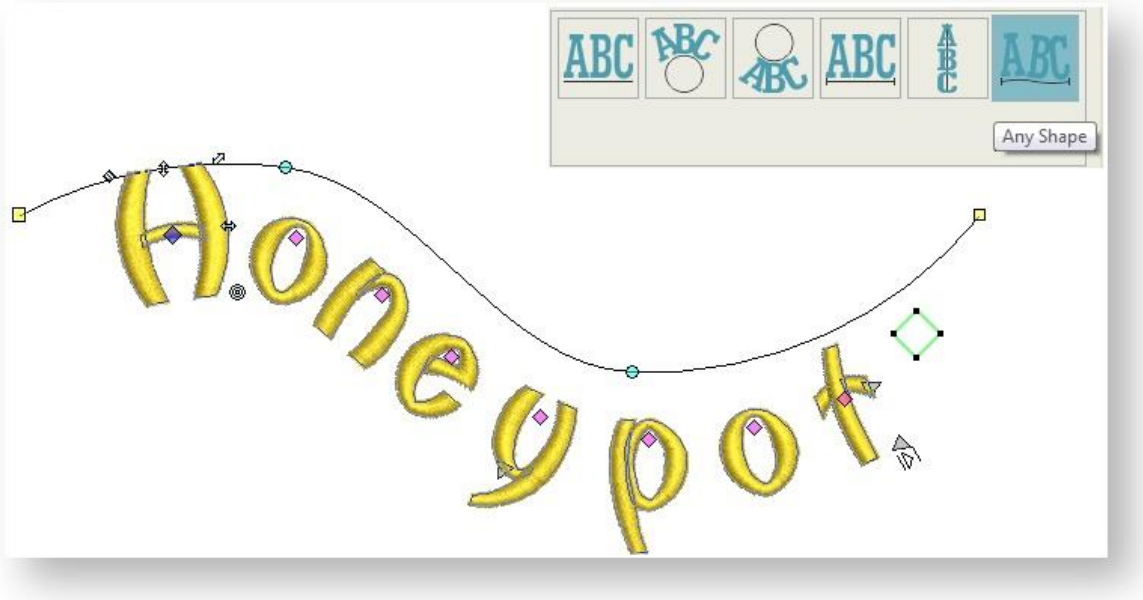
Uhrzeigersinn-Grundlinien positioniert. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Ausrichtung und Radius der Grundlinie zu steuern. Zudem steht im Erweiterte Einstellungen-Feld eine Radius-Einstellung zur Verfügung.



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Benutzerdefinierte Grundlinien

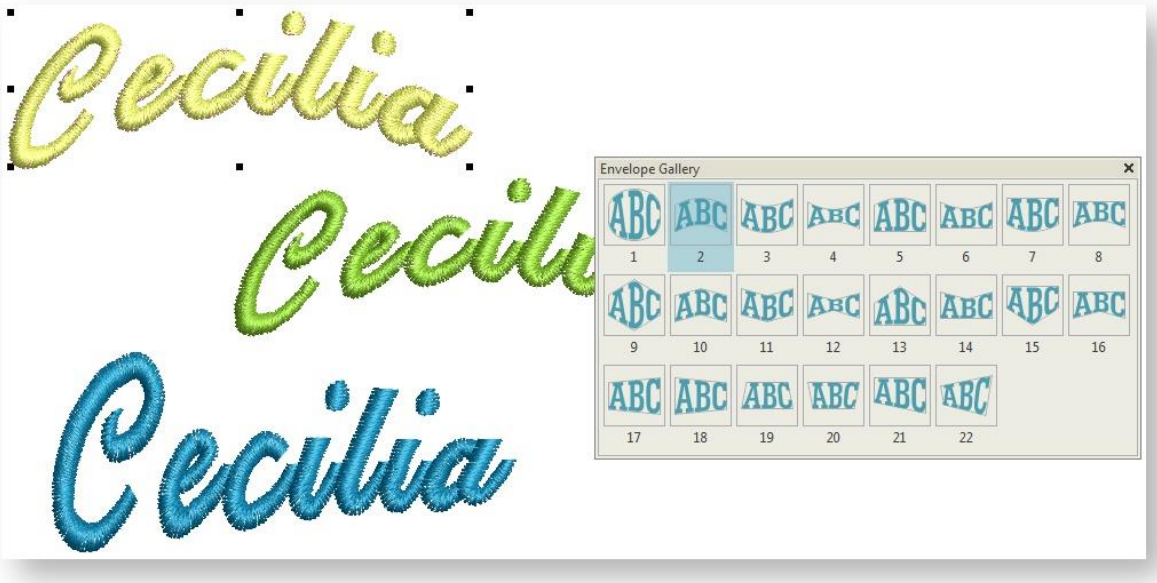
Benutzen Sie die Freie Form-Grundlinie, um Schriftzüge um Elemente in Ihrem Stickmuster herum zu gestalten. Wenn Sie Freie Form aktivieren, sieht sie zunächst aus wie eine Freie Grundlinie. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Kontrollpunkte hinzuzufügen - Linksklick für Ecken, Rechtsklick für Kurven. Die Anzahl der Referenzpunkte und die Länge der Grundlinie sind praktisch unbegrenzt. Falls die Grundlinie eine enge Kurve oder scharfe Ecken aufweist, könnten die Buchstaben einander unter Umständen überlappen. Für optimale Ergebnisse markieren Sie nur Kurvenpunkte, um sanfte, flache Kurven zu erstellen.



Da Freie Form-Grundlinien dazu neigen, den Buchstabenabstand um Kurven herum zu stauchen oder zu dehnen, passen Sie die Buchstaben-Unterschneidung mithilfe der rautenförmigen Kontrollpunkte an. Markieren und ziehen Sie den Buchstaben entlang der Grundlinie. Alternativ benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Buchstaben in seine Position einzupassen.

Textform-Effekte

Der Schriftzüge-Karteireiter enthält eine Reihe voreingestellter 'Textform-Effekte'-Stile, die auf Schriftzüge angewendet werden können, um sie nach innen oder außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Der Effekt sollte am besten zusammen mit einer fixierten Grundlinie benutzt werden.



Das Textform-Effekte-Auswahlfeld kann mithilfe der oben befindlichen gepunkteten Linien vom Dialogfeld abgetrennt werden. Belassen Sie es auf dem Bildschirm, um Ihnen bei der Auswahl zu helfen. Entfernen Sie unerwünschte Schriftzug-Hüllkurven, indem Sie auf die X-Schaltfläche im Textform-Effekte-Feld klicken.

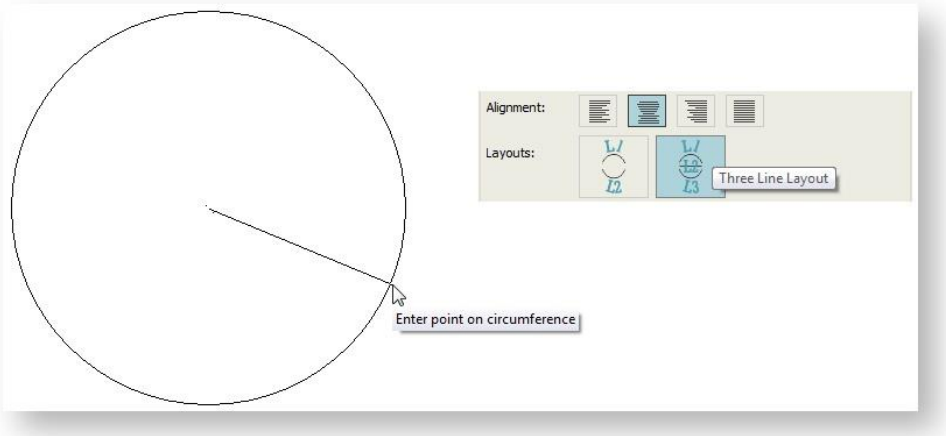
Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Schriftzugstile können mithilfe des Umformen-Werkzeugs angepasst werden.
Siehe auch Schriftzüge umformen

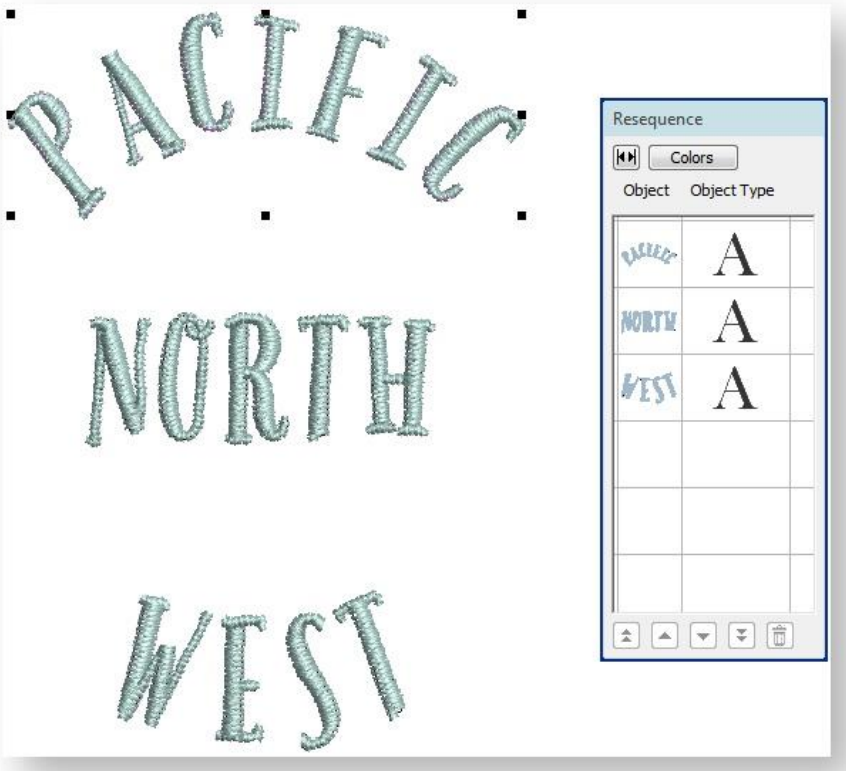
Voreingestellte Layouts

Die Software bietet zwei Voreinstellungen für das einfache Erstellen mehrzeiliger Layouts.

- Geben Sie den Text ganz normal wie in ein Texteingabefeld ein.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um neue Zeilen zu erstellen - zwei oder drei. Jede Zeile kann ein oder mehrere Wörter enthalten.
- Wählen Sie eine Voreinstellung aus der Layouts-Gruppe aus. Sie haben die Wahl zwischen einem Layout mit zwei oder drei Zeilen.



- Sie werden aufgefordert, Kontrollpunkte einzugeben. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Der Text wird auf zwei oder drei separate Zeilen verteilt. Jede Zeile ist ein separates Schriftobjekt und kann entsprechend angepasst werden.



- Digitizer V5 (DEU)
- Schriftzüge & Monogramme

Schriftzüge umformen

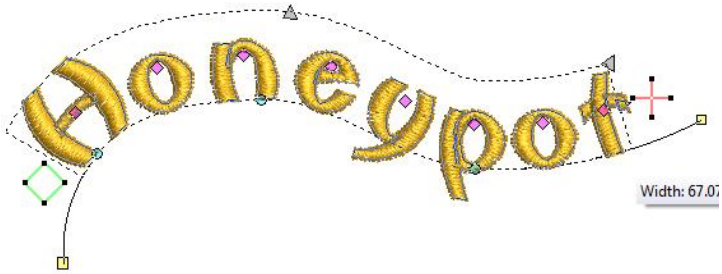
Mit den Auswahl- und Objekt umformen-Werkzeugen haben Sie die präzise Kontrolle über das Erscheinungsbild Ihrer Schriftzüge. Skalieren Sie Schriftzüge auf dem Bildschirm. Passen Sie Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände an. Ändern Sie die Grundlinien. Sie können sogar individuelle Buchstaben umwandeln und umformen.

Übersicht über die verschiedenen Methoden

Schriftobjekte können wie jedes andere Stickobjekt mithilfe der Auswahl- und Umformen-Werkzeuge umgeformt werden. Im Umformen-Modus stehen aufgrund der Eigenschaften von Schriftobjekten jedoch zusätzliche Kontrollpunkte zur Verfügung. So enthalten Schriftobjekte beispielsweise Abstände zwischen den Buchstaben. Zudem verfügen sie über Grundlinien, die wiederum ihre eigenen Eigenschaften haben.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Im Umformen-Modus können Sie mit den Kontrollpunkten...



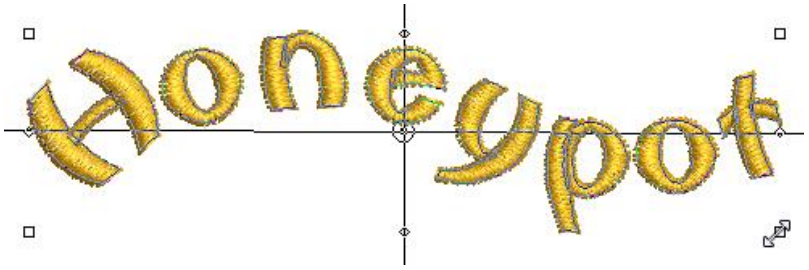
- Die Größe von Schriftzügen mithilfe der dreieckigen Größenänderungspunkte ändern.
- Den gesamten Buchstabenabstand mithilfe des Grundlinienpfeils anpassen.
- Die Buchstaben-Unterschneidung mithilfe der rautenförmigen Kontrollpunkte anpassen.
- Die Größe der Grundlinie mithilfe der gelben Endpunkte einstellen.
- Die Start- und Endpunkte mithilfe der grünen Raute und des roten Kreuzes anpassen.

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Im Einfachklick-Auswahlmodus können Sie mit den Kontrollpunkten...

- Schriftzüge waagrecht dehnen, indem Sie die Breite ändern.
- Schriftzüge senkrecht dehnen, indem Sie die Höhe ändern.
- Die Größe von Schriftzügen proportional einstellen, indem Sie Breite und Höhe ändern.

Im Doppelklick-Auswahlmodus können Sie mit den Kontrollpunkten...



- Schriftzüge drehen, indem Sie die großen Drehpunkte ziehen.
- Schriftzüge mit den kleinen Punkten in jede Richtung gieren.
- Die Drehachse durch Verschieben des Kreis-Kontrollpunkts ändern.

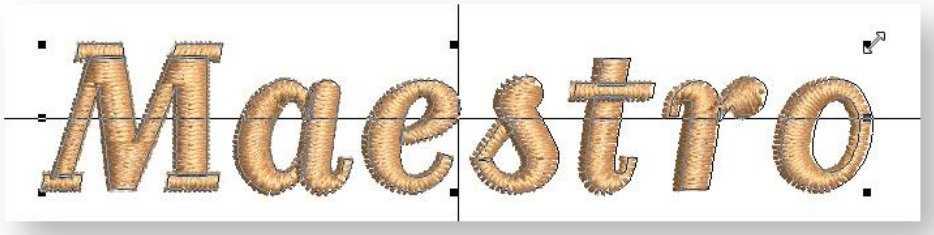
Wenn ein Schriftobjekt markiert ist, bietet die Kontext-Werkzeugleiste auch Methoden zum Anpassen von Objektbreite, -höhe, -größe, -schrägstellung und -ausrichtung. Sie können Schriftobjekte sogar waagrecht oder senkrecht spiegeln.

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

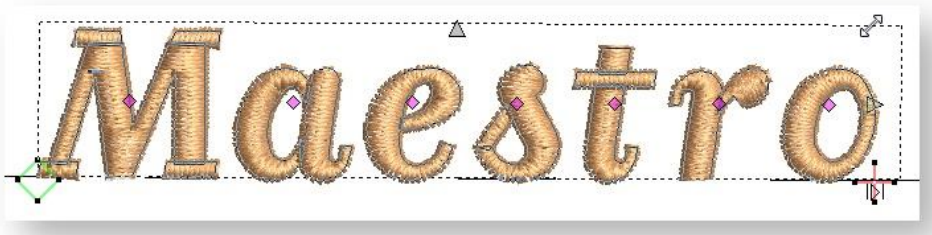
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Skalieren von Beschriftung

Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie Ihre Schriftobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren.



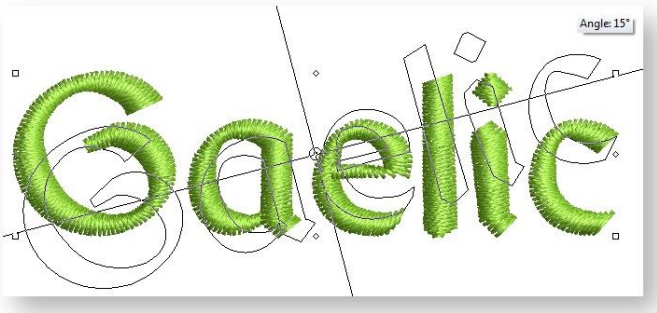
Sie können Schriftobjekte auch mit dem Umformen-Werkzeug skalieren.



Die Kontext-Werkzeugleiste bietet eine alternative Art, Schriftzüge zu skalieren, und zwar sowohl um präzise Maße als auch um Maßstabsfaktoren von +/-10%.

Schriftzüge drehen

Drehen Sie Schriftobjekte mithilfe des Auswahl-Werkzeugs.



Alternativ benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Schriftobjekte mithilfe der Grundlinien-Kontrollpunkte zu drehen.

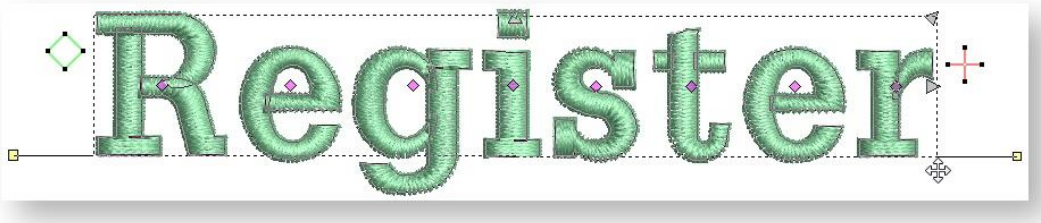
Die Kontext-Werkzeugleiste bietet eine alternative Art, Schriftzüge zu drehen, und zwar sowohl um präzise Drehwinkel als auch um Drehfaktoren von +/-15%.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

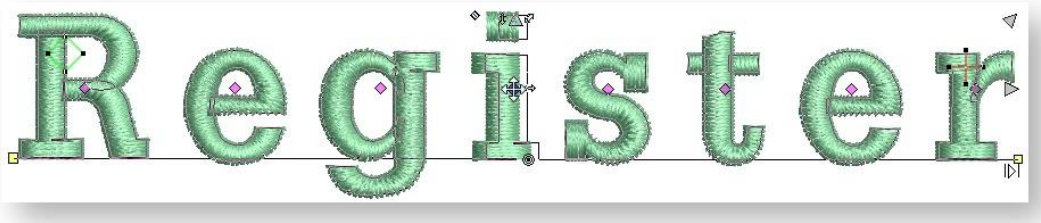
Abstände anpassen

Der Buchstabenabstand wird entsprechend der Ausrichtung automatisch berechnet – Linksausrichtung, Rechtsausrichtung, Ausrichtung zur Mitte oder Blocksatz. In den meisten Fällen ist der Standardabstand angemessen. Manchmal möchten Sie aber vielleicht auch den gesamten Buchstabenabstand

verändern. Ziehen Sie den Abstands-Kontrollpunkt auf der Grundlinie, um den Gesamt-Buchstabenabstand anzupassen.

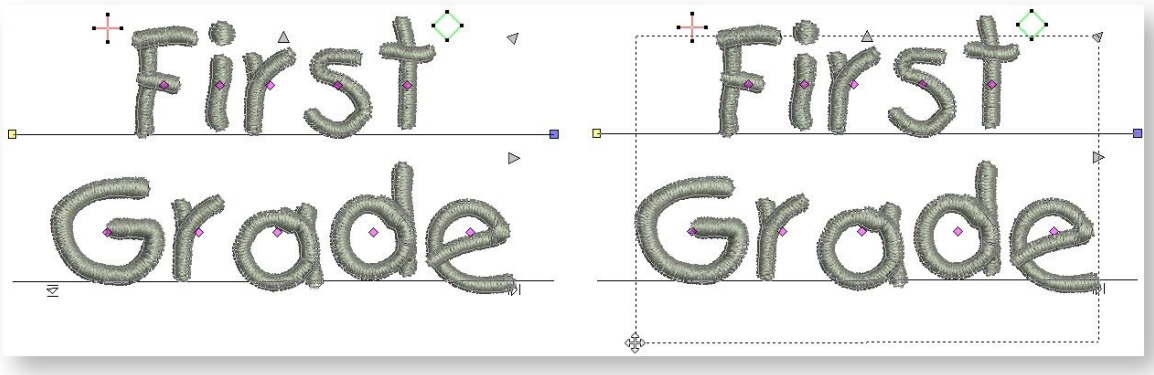


Manchmal kann der Abstand zwischen Buchstaben zu groß oder zu klein erscheinen, je nach der Form der angrenzenden Buchstaben. Vor allem Freie Form-Grundlinien haben die Tendenz, den Buchstabenabstand um Ecken zu stauchen oder zu dehnen. Um diesen optischen Effekt auszugleichen, können Sie die Buchstaben-'Unterschneidung' manuell anpassen. Klicken und ziehen Sie einfach den Dreiecks-Kontrollpunkt in der Mitte jedes Buchstabens.



Wenn für Schriftzüge Blocksatz eingestellt ist, werden die Buchstaben gleichmäßig entlang der Grundlinie verteilt. Um die Abstände für Blocksatz-Schriftzüge zu ändern, ändern Sie einfach die Länge der Grundlinie, indem Sie am gelben Kontrollpunkt ziehen.

Bei einem mehrzeiligen Schriftobjekt können Sie mit dem Umformen-Werkzeug den Abstand zwischen den Zeilen verändern. Ziehen Sie den dreieckigen Zeilenabstandspunkt nach oben oder unten, um den Zeilenabstand zu ändern.



Der Gesamt-Buchstabenabstand kann zudem im Erweitert-Feld des Schriftzüge-Karteireiters numerisch eingestellt werden. Der Zeilenabstand dagegen kann nur durch manuelle Anpassung auf dem Bildschirm eingestellt werden.

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

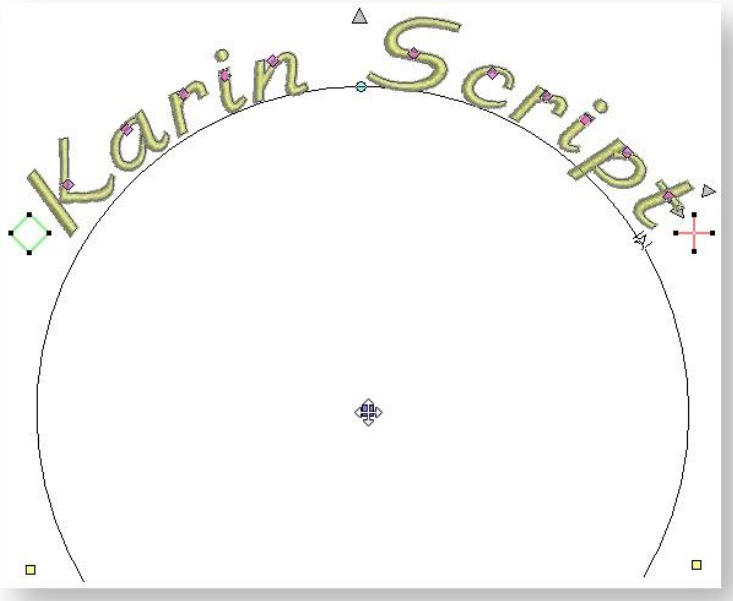
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Grundlinien umformen

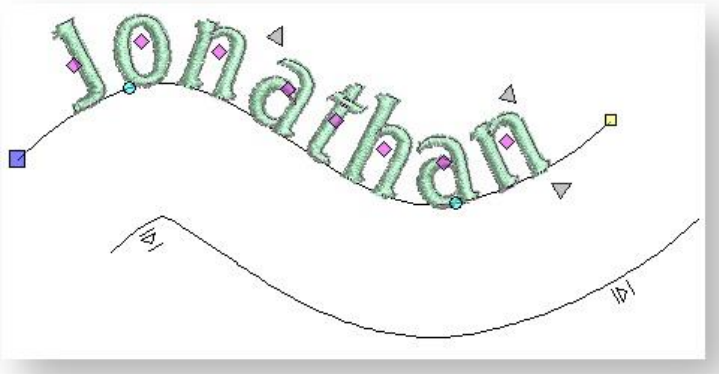
Schriftzug-Grundlinien haben ihre eigenen Kontrollpunkte. Neben den oben erwähnten Eigenschaften haben manche Grundlinien auch noch andere Eigenschaften.

- Um den Bogen einer Kreis-Grundlinie anzupassen, ziehen Sie am Kontrollpunkt in der Mitte. Dieser Kontrollpunkt hat kein numerisches

Äquivalent.



- Sie können Freie Form-Grundlinien umformen, indem Sie Kontrollpunkte entlang der Grundlinie verschieben, ändern, hinzufügen oder löschen. Um die die Grundlinie umzuformen, klicken Sie den Punkt auf der Grundlinie an, an dem sie sich biegen bzw. ihre Richtung ändern soll. Linksklicken, um Linie abzuwinkeln. Rechtsklicken Sie, um die Linie zu biegen. Wechseln Sie zwischen den Kontrollpunkten ganz normal hin und her, indem Sie sie markieren und dann die <Leertaste> drücken.

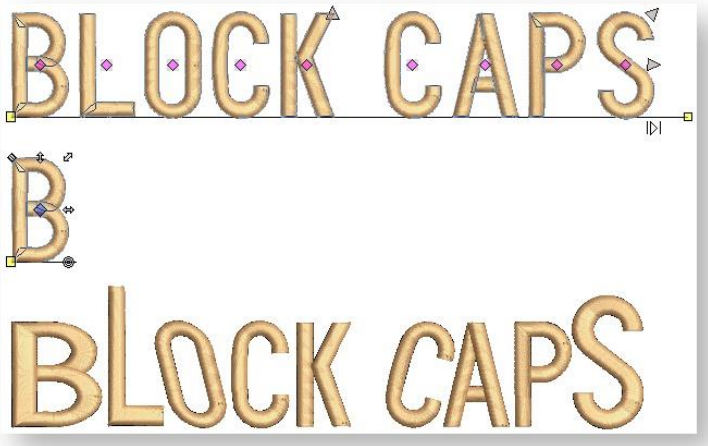


Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Buchstaben manipulieren

In einem Schriftobjekt können Sie mithilfe des Umformen-Werkzeugs individuelle Buchstaben umplatzieren. Klicken und ziehen Sie einfach den markierten Rauten-Kontrollpunkt.

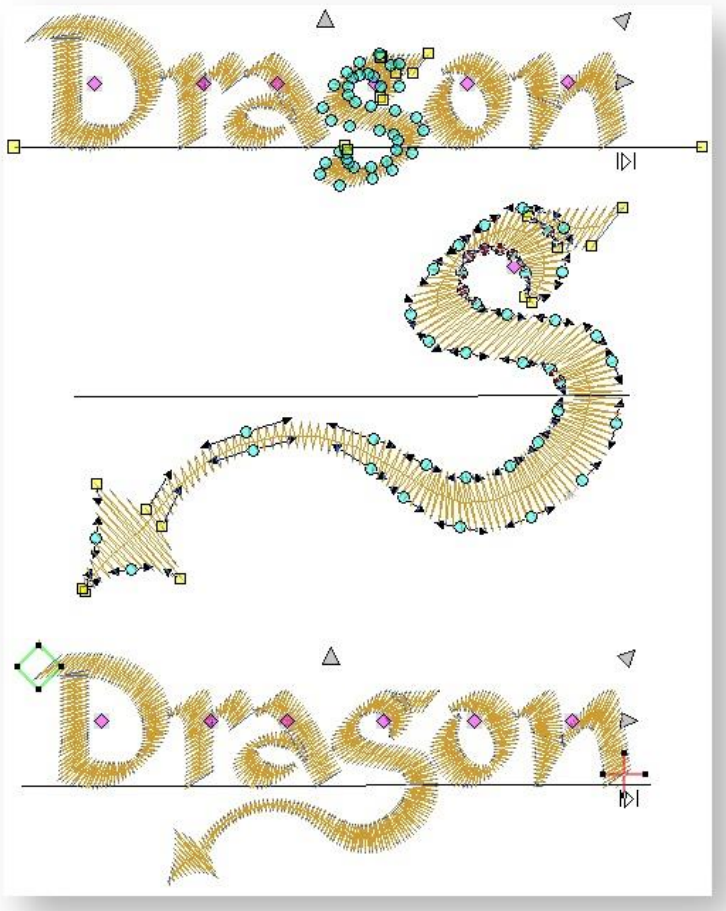
Wenn Sie auf einen Rauten-Kontrollpunkt klicken, erscheint um den Buchstaben herum ein weiterer Satz von Umformungspunkten. Benutzen Sie diese, um die Größe individueller Buchstaben zu ändern, sie zu drehen und zu gieren.



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Buchstaben umformen

Mithilfe des Umformen-Werkzeugs können Sie durch Umformen der Buchstabenkonturen Spezialeffekte erstellen. Klicken Sie auf die Buchstabenkontur. Benutzen Sie die Umformungspunkte, um den Buchstaben wie jedes andere Objekt zu verändern. Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.



Spezialeffekte für Schriftzüge

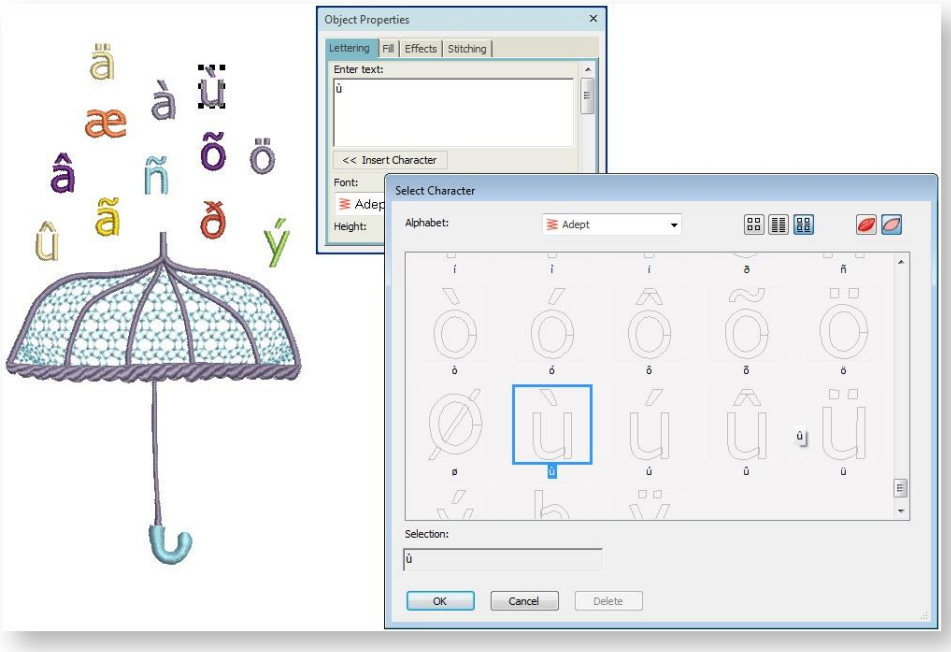
Die Software bietet eine Reihe verschiedener Bearbeitungsmethoden zur Feineinstellung von Schriftzug-Stickmustern. Fügen Sie ganz nach Wunsch Sonderzeichen und Symbole hinzu. Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können wie bei allen anderen Stickobjekten auch andere grundlegende Füllsticharten benutzen. Erscheinungsbild und Qualität der Schriftzüge können durch die korrekte Auswahl der Unterlage verbessert werden.

Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

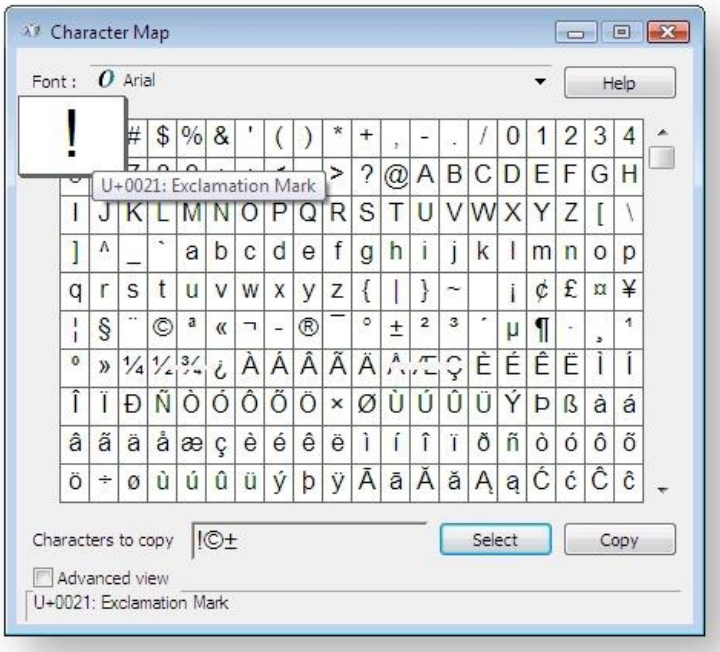
Zeichen einfügen

Stickerei- und TrueType-Schriftarten beinhalten normalerweise mehr Schriftzeichen, als über die Tastatur verfügbar sind. Sie können Sonderzeichen und Symbole direkt oder mithilfe der MS Windows®-Zeichentabelle hinzufügen.

- Um Sonderzeichen einzugeben, klicken Sie auf die Zeichen einfügen-Schaltfläche im Schriftzüge-Karteireiter.



- Auf Wunsch wählen Sie ein anderes Alphabet aus der Alphabet-Liste.
- Wählen Sie die Zeichen, die Sie benutzen möchten, und klicken Sie auf OK. Die ausgewählten Schriftzeichen werden dem Texteingabefeld des Schriftzüge-Karteireiters hinzugefügt.
- Alternativ benutzen Sie die MS Windows®-Zeichentabelle, um schnell auf häufige Symbole und Buchstaben zuzugreifen. Standardmäßig können Sie sie unter Start > Programme > Zubehör > Systemwerkzeuge > Zeichentabelle finden.



- Kopieren Sie die gewünschten Zeichen und fügen Sie sie in das Texteingabefeld des Schriftzüge-Karteireiters ein, indem Sie <Strg + V> drücken.

- Als Farben werden standardmäßig die ursprünglichen Farben der Stickmusterpalette benutzt. Die Buchstaben erscheinen im Neueinreihungs-Docker als ein einziges Schriftobjekt.

- Legen Sie Platzierung und Größe des Schriftobjekts wie gewünscht fest.

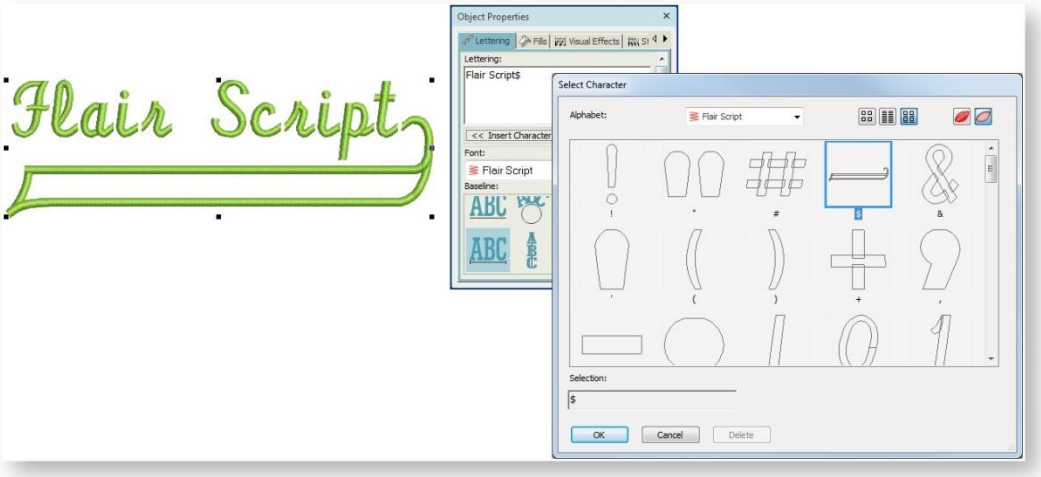
- Auf Wunsch können Sie über das Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben-Dialogfeld Farben zuweisen, um sie zu ändern. Siehe auch Stickmusterfarben.
- Beachten Sie, dass in der Neueinreihungs-Objektliste jeder Buchstabe separat ausgestickt wird. Bei mehrfarbigen Schriftarten kann dies entsprechend viele Farbwechsel bedeuten.
- Benutzen Sie auf Wunsch das Zerlegen-Werkzeug, um das Schriftobjekt in seine Komponenten aufzuteilen.
- Diese können dann nach Wunsch neu eingefärbt und neu eingereiht werden. Beachten Sie jedoch, dass die Schriftzug-Eigenschaften verloren gehen.

A Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Flair Script hinzufügen

Flair Script ist eine ganz spezielle Schriftart, die es Ihnen ermöglicht, am Ende von Textobjekten dekorative Flairs oder Ausschwünge hinzuzufügen und so auffällige handgeschriebe Schnörkel nachzuahmen.

- Um ein Stickmuster mit Flair Script zu erstellen, wählen Sie Flair Script aus der Schriftartenliste aus.
- Geben Sie den zu stickenden Text in dem Text-Eingabefeld ein.
- Klicken Sie auf Zeichen einfügen und wählen Sie die Flair Script-Zeichen aus, die Sie benutzen möchten. Die ausgewählten Schriftzeichen werden dem Texteingabefeld hinzugefügt.

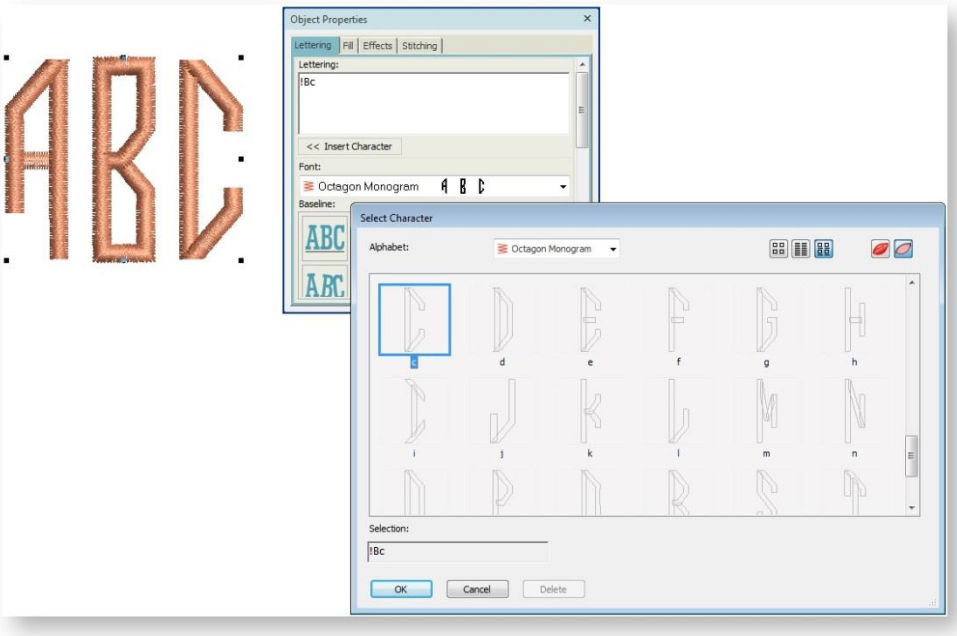


- Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Ausschwungsschriftzeichen, um das von Ihnen gewünschte Aussehen zu erlangen.

Monogramm-Schriftzüge hinzufügen

Zusätzlich zur dedizierten Monogramme erstellen-Funktion können Sie mit der Software auch Monogramm-Stickmuster mithilfe spezieller Monogramm-Alphabete erstellen.

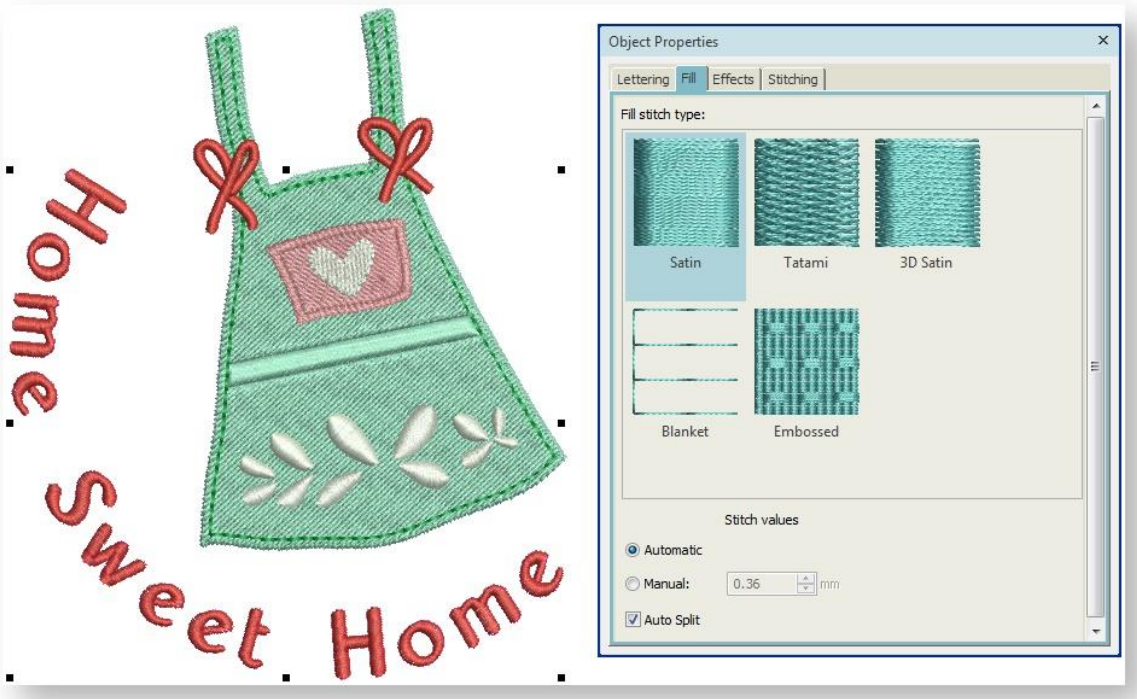
- Wählen Sie ein geeignetes Monogramm-Alphabet wie zum Beispiel Octagon Monogram aus.
- Benutzen Sie das Zeichen einfügen-Dialogfeld, um die gewünschten Buchstaben und Ornamente auszuwählen. Octagon Monogram beispielsweise bietet drei Versionen jedes Buchstabens, eine für links, eine für die Mitte und eine für rechts.



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

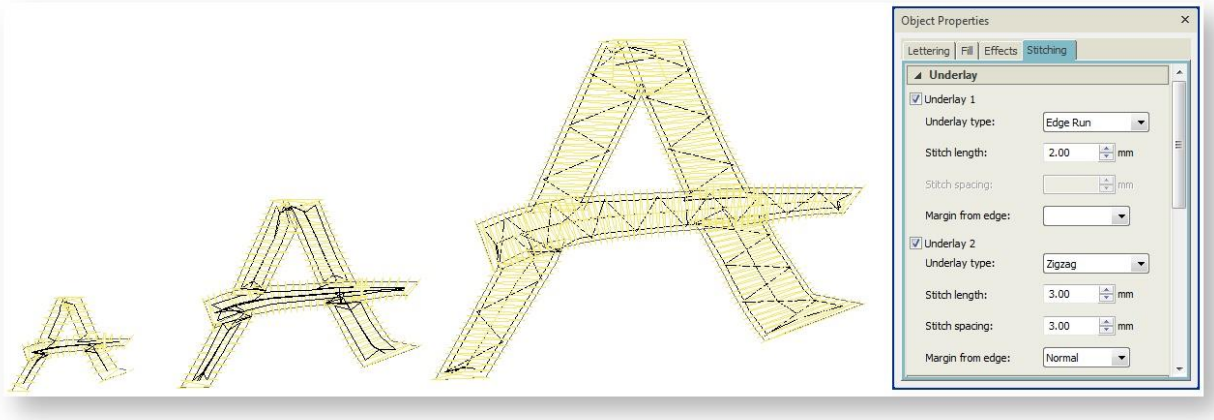
Schriftzug-Sticharten ändern

Schriftobjekte werden standardmäßig mit Satinstich aufgefüllt. Sie können jedoch genau wie bei anderen Stickobjekten auch alle anderen grundlegenden Füllsticharten wie Steppstich oder Geprägt anwenden.



Schriftzug-Unterlage

Die meisten Stickschriftzüge sind 15mm hoch oder niedriger, auch wenn die Software Schriftarten bietet, die speziell für kleine und für große Schriftzüge geeignet sind. Im Normalfall sind die Spalten für normale (nicht dicke oder Blocksatz-)Schriftarten weniger als 3mm breit. Solchen Objekten ist mit einer einzelnen Mittellaufstich- oder Kantenlaufstich-Unterlage (oder beiden) bestens gedient. Die Software entscheidet im Normalfall, welche Unterlage geeignet ist; Sie können dies jedoch auch über die Objekteigenschaften einstellen.



Daumenregeln

- Schriftzüge mit Höhen unter 5 mm sollten keine Unterlage besitzen.
- Bei Buchstaben, die 6 mm bis 10 mm hoch sind, kann eine Mittellaufstich-Unterlage angewendet werden.
- Schriftzüge, die größer als 10 mm sind, sind groß genug für eine Kantenlaufstich-Unterlage.
- Bei großen Buchstaben, die für Jackenrücken usw. benutzt werden, können Sie selbstverständlich eine zweite Unterlage verwenden. Für zusätzliches Bauschvolumen wird manchmal auch Doppelzickzack verwendet. Für noch mehr Bauschvolumen probieren Sie es mit 3D-Satin.

- Digitizer V5 (DEU)
- Schriftzüge & Monogramme

Monogramme erstellen

Ein Monogramm ist ein Stickmuster, das aus einem oder mehreren Buchstaben besteht – normalerweise den Initialen eines Names – und als Kennzeichen verwendet wird. Die Monogrammerstellung-Funktion bietet eine unkomplizierte Art und Weise, personalisierte Monogramme zu erstellen. Hierzu können Sie von einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente Gebrauch machen und diese Elemente dann durch Anwendung eines Satzes spezieller Werkzeuge auf kreative und dekorative Weise in Ihr Stickmuster einfügen. Siehe auch Wedding monogram.

Niedrigere Produktstufen enthalten nicht die gesamte Bandbreite an Monogramm-Funktionen. So können Sie je nach derzeit benutzter Produktstufe beispielsweise auf Schriftzug-Funktionen zugreifen, aber nicht auf Ornamente oder Umrandungen.

Monogramm-Elemente

Die Monogramm-Funktion erstellt ein einzelnes ‘Monogrammobjekt’, das aus einem oder allen der folgenden Elemente bestehen kann:

Element	Details	Beispiel
Beschriftung	Ein einzelnes Schriftobjekt (Initialen oder Name)	
Ornamente	Bis zu zehn Ornament-Kategorien (von denen jede aus mehrfachen Kopien eines Ornaments oder Stickmusters bestehen kann)	

Element	Details	Beispiel
Umrandungen	Bis zu vier konzentrische Umrandungen.	

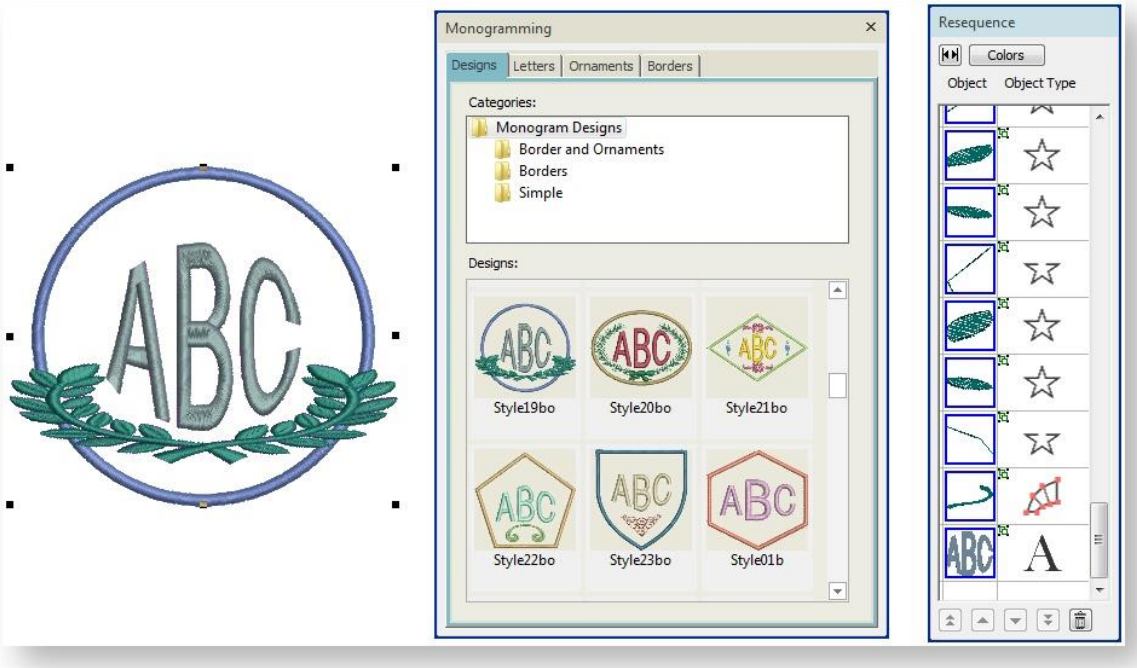
Unter der Annahme, dass alle Elemente vorhanden sind, wird das Monogramm in der folgenden Reihenfolge ausgestickt: Umrandungen (1, 2, 3 und 4), Ornament-Sets und Schriftobjekte.

- Digitizer V5 (DEU)
- Monogramme erstellen

Monogramm-Stickmuster

Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Wenn Sie die Monogramm-Funktion benutzen, bauen Sie Monogramme mithilfe des Monogramme-Dockers zusammen. Am einfachsten beginnen Sie damit, ein Hauptstickmuster aus dem Stickmuster-Karteireiter auszuwählen. Hier finden Sie eine Reihe von Stickmuster-Vorlagen, die von reinen Schriftzügen zu solchen mit Umrandungen und Ornamenten reichen. Wählen Sie eines als Ausgangspunkt aus und verändern Sie es dann mithilfe der anderen Karteireiter.



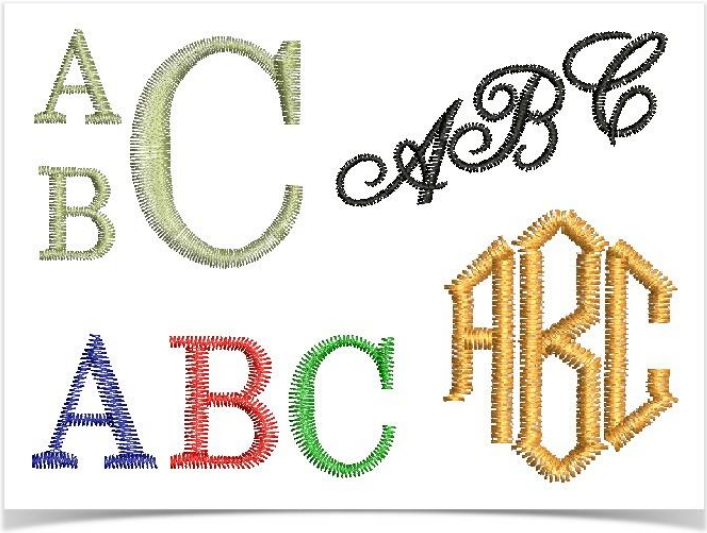
Beachten Sie, dass das Monogramm-Stickmuster im Neueinreihung-Docker gruppiert ist. Es wird als einzelnes, zusammengesetztes Objekt behandelt. Es kann nur über den Monogramme-Docker bearbeitet werden. Die Gruppierung

kann nicht aufgehoben werden, es kann jedoch in seine Komponenten zerlegt werden. Siehe auch Schriftzüge / Monogramme zerlegen.

Wenn Sie jedoch nur Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.

- Digitizer V5 (DEU)
- Monogramme erstellen

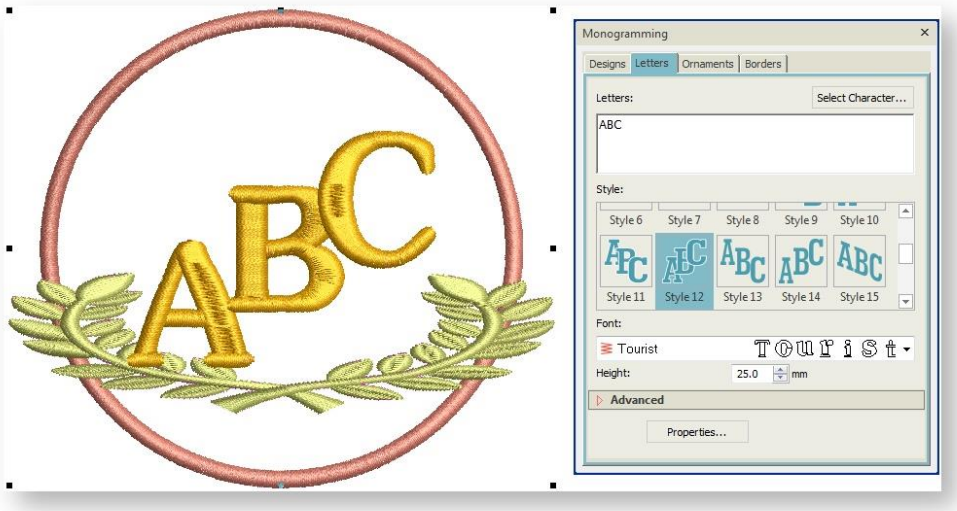
Monogramm-Buchstaben



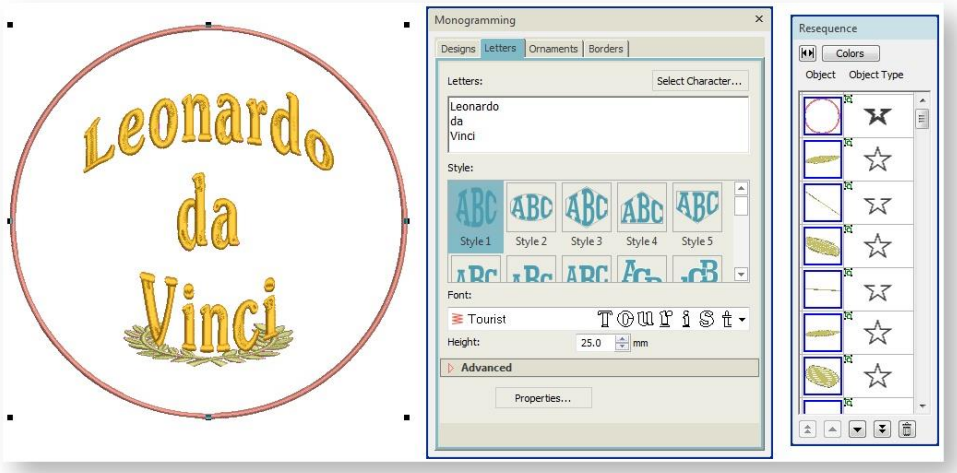
Mit dem Buchstabe-Karteireiter des Monogramm-Dockers können Sie personalisierte Monogramme mit bis zu drei Initialen erstellen, inklusive Sonderzeichen und Symbolen sowie einer unbegrenzte Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Sie können in Ihr Monogramm-Stickmuster eine beliebige Anzahl von Initialen eingeben, einschließlich Sonderzeichen und Symbole. Siehe auch Hochzeitsmonogramm.

Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

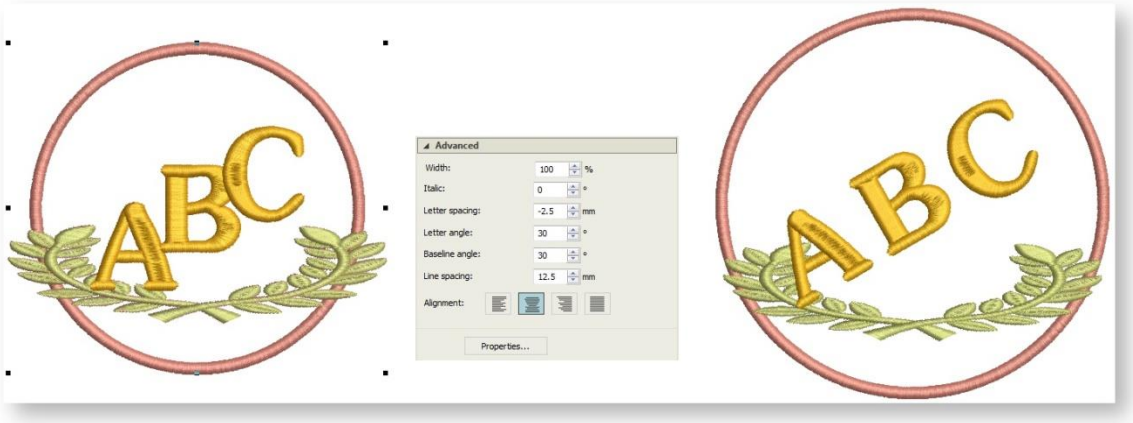
Der Buchstabe-Karteireiter bietet Ihnen ähnliche Optionen wie der Schriftzüge-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker. Wenn Sie eines der Vorlagen-Stickmuster benutzen, ist das Anwenden eines anderen Stils der einfachste Weg, es zu adaptieren. Ändern Sie die Initialen nach Bedarf und wählen Sie aus einer Reihe systemeigener Stickereischriftarten oder eine beliebige auf Ihrem System installierte TrueType-Schriftart aus. Zusätzlich bietet dieser Karteireiter auch eine Reihe von Stilen zur Auswahl.



Statt Buchstaben können Sie im selben Karteireiter auch mehrere Zeilen mit Zeichen eingeben.



Wenn ein ausgewählter Stil nicht zum gewünschten Ergebnis führt, öffnen Sie das Erweitert-Feld, um auf weitere Einstellungen zuzugreifen. Benutzen Sie sie, um Buchstabenbreite, -abstand etc. anzupassen. Passen Sie auch Buchstabendrehung und Grundlinienwinkel an. Damit können Sie einzelne Buchstaben oder die gesamte Grundlinie drehen.



Klicken Sie auf Eigenschaften, um weitere Anpassungen vorzunehmen - z.B. Stichart. Die Standardwerte für Monogramm-Schriftzüge unterscheiden sich von denen für herkömmliche Schriftzüge. Alle Einstellungen können jedoch über den Objekteigenschaften-Docker eingestellt werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Monogramme erstellen

Monogramm-Ornamente

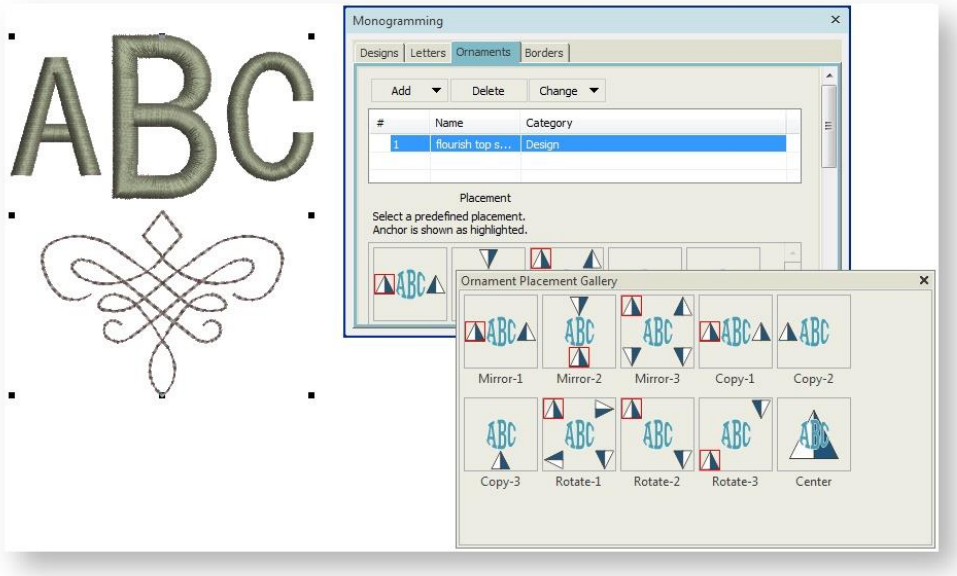
Ornamente können einem Monogramm entweder aus Motivmustern oder aus einer beliebigen Stickdatei hinzugefügt werden. Sie haben die Wahl zwischen:

- Ornament-Motivmuster oder -Stickmuster hinzufügen
- Einzel-Ornament-Layouts erstellen
- Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen

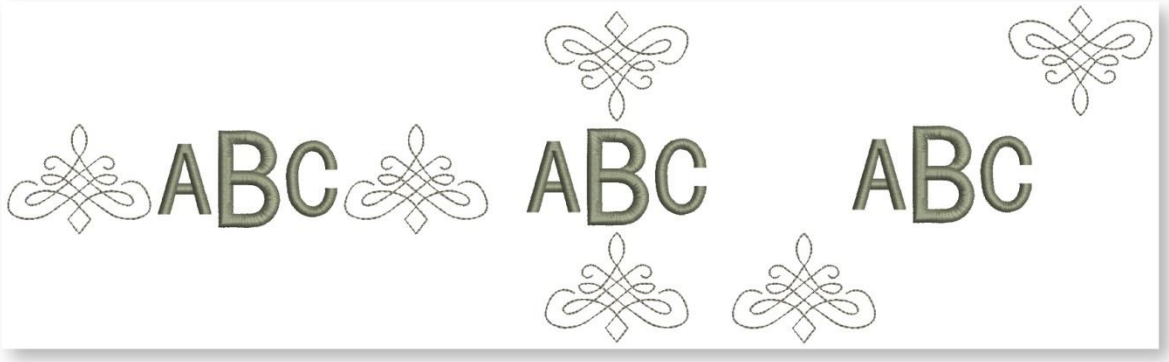
Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Ornamente ändern

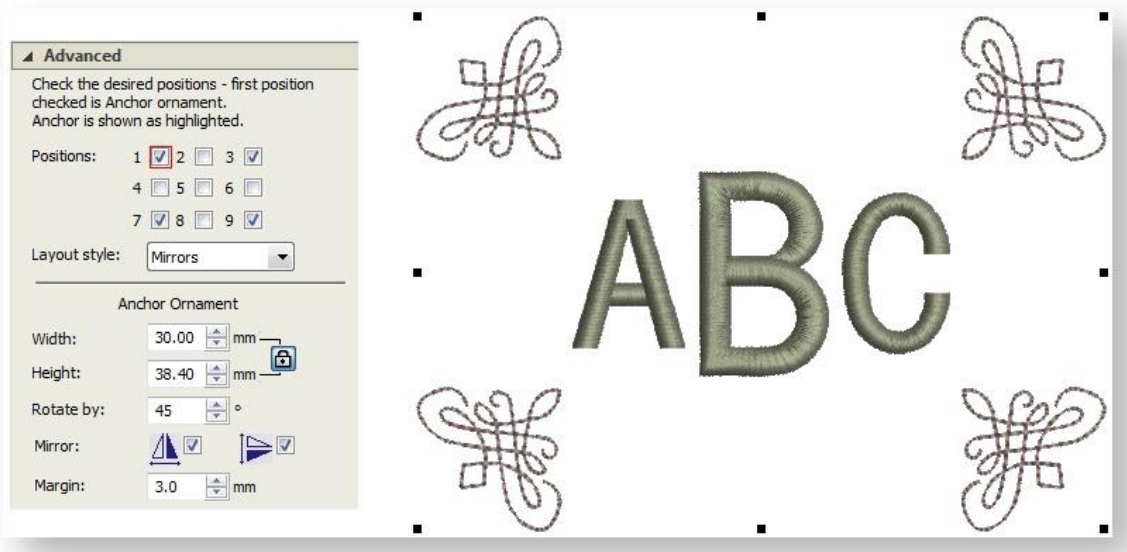
Wenn Sie ein Vorlagen-Stickmuster benutzen oder ein anderes Monogramm adaptieren, ist es ganz einfach, das Ornament in eine andere Art oder Konfiguration umzuändern. Benutzen Sie die Schaltflächen oben im Ornamente-Karteireiter, um Ornamente hinzuzufügen, zu löschen oder zu ändern.



Wählen Sie aus einer Reihe voreingestellter Platzierungsmuster, darunter Spiegelt, Dupliziert und Kreislauf. Beachten Sie, dass das Pyramidensymbol nicht nur die Platzierung, sondern auch die Ausrichtung des Musters in der Waagrechten und Senkrechten anzeigt.

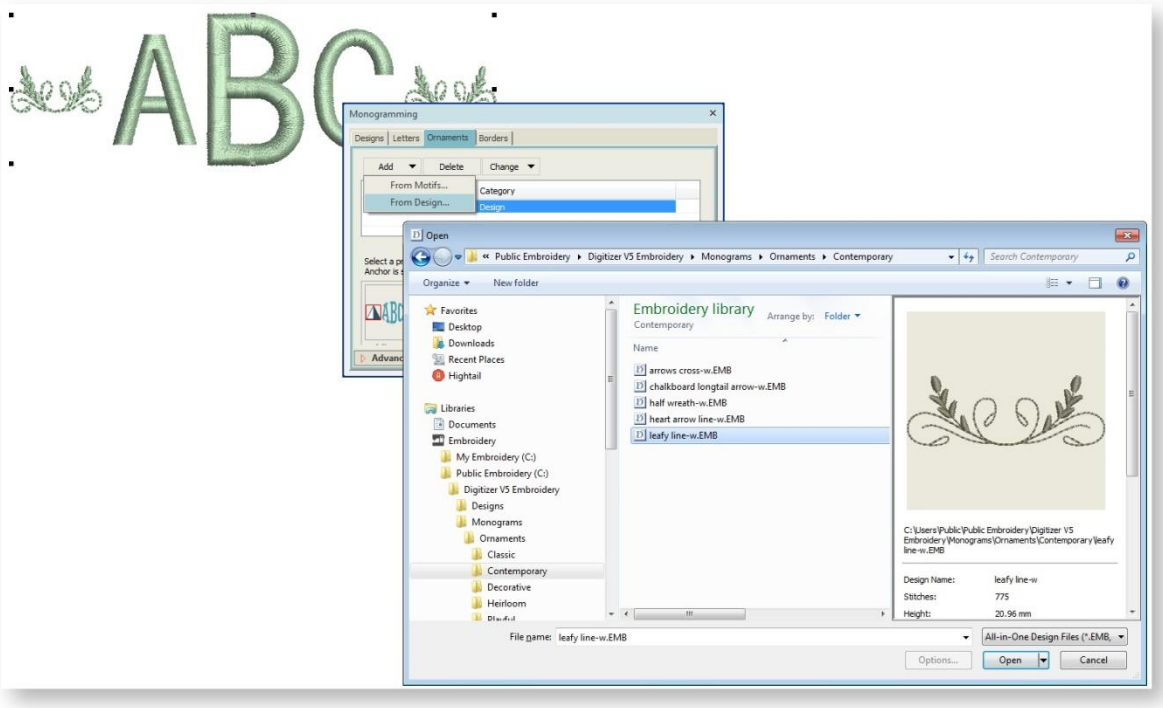


Wenn die voreingestellte Mustergalerie nicht zum gewünschten Ergebnis führt, öffnen Sie das Erweitert-Feld. Diese Einstellungen geben Ihnen die präzise Kontrolle über Ornament-Platzierung, -Größe, -Drehung, -Ausrichtung und -Randzugabe.



Ornamente hinzufügen

Sie können einem Monogramm-Design bis zu zehn Ornamentgruppen hinzufügen und diese jederzeit verändern. Jede verfügbare Musterkategorie kann benutzt werden. Zudem steht ein Set ornamentaler Stickmuster zur Verfügung. Diese sind in ihrem eigenen Ornamente-Ordner gespeichert.

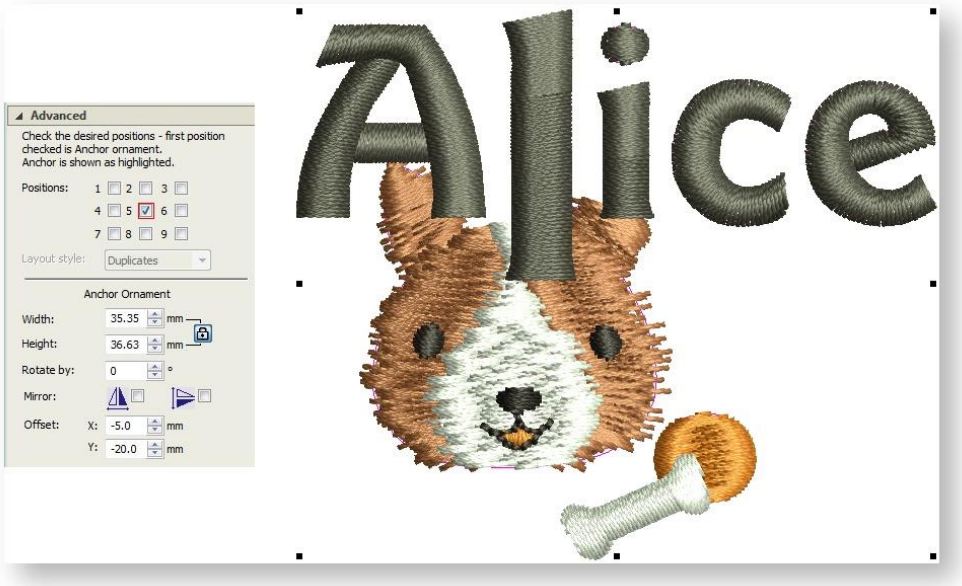


Benutzen Sie die Kontrollkästchen, um ein ausgewähltes Ornament bis zu acht Mal erscheinen zu lassen. Diese sind entsprechend der Ornamentplatzierungen im Verhältnis zu den Schriftzügen angeordnet. Mit Ausnahme von Position Nr. 5 kann jede Kombinationen von Kontrollkästchen verwendet werden.

Das erste ausgewählte Kästchen dient als ‘Anker’-Position (rot hervorgehoben). Alle anderen Ornamente werden im Verhältnis zu ihm skaliert, gedreht und gespiegelt. Benutzen Sie die Breite- und Höhe-Felder, um die Dimensionen des Ornaments zu ändern. Der Seitenverhältnis sperren-Schalter zwingt Breite und Höhe dazu, ihre Proportionen beizubehalten. Benutzen Sie die Randzugabe-Einstellung für eine Versetzung zwischen Ornamenten und Schriftzügen.

Einzel-Ornament-Layouts erstellen

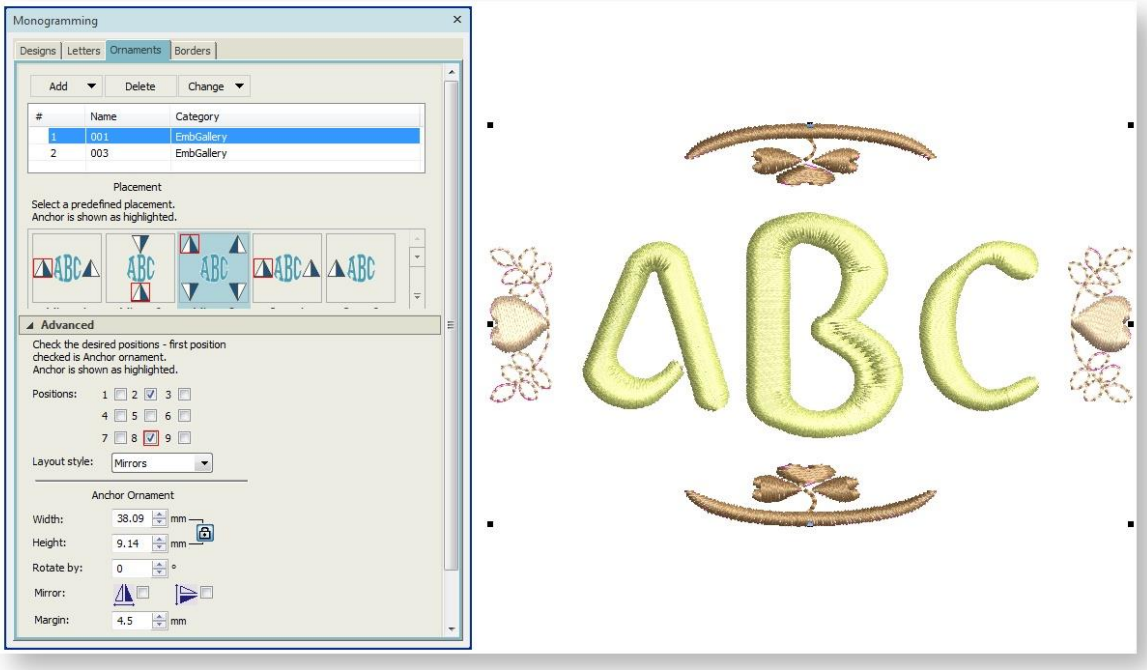
Benutzen Sie Position Nr. 5, um ein Ornament als autonomes Element innerhalb eines Sets einzufügen. Alle anderen Ankreuzfelder werden automatisch deaktiviert. Breite-, Höhe- und Drehen um-Felder sowie die Spiegeln-Kontrollkästchen bleiben verfügbar, und Versetzungs-Bedienelemente ersetzen die Randzugabe-Steuerung.



Benutzen Sie die X- und Y-Felder des Versetzung-Felds, um das Ornament relativ zum Schriftobjekt waag- oder senkrecht zu platzieren. Diese Einstellungen legen die Position der Ornamentmitte relativ zur Mitte des Schriftobjekts fest.

Mehrfach-Ornament-Layouts

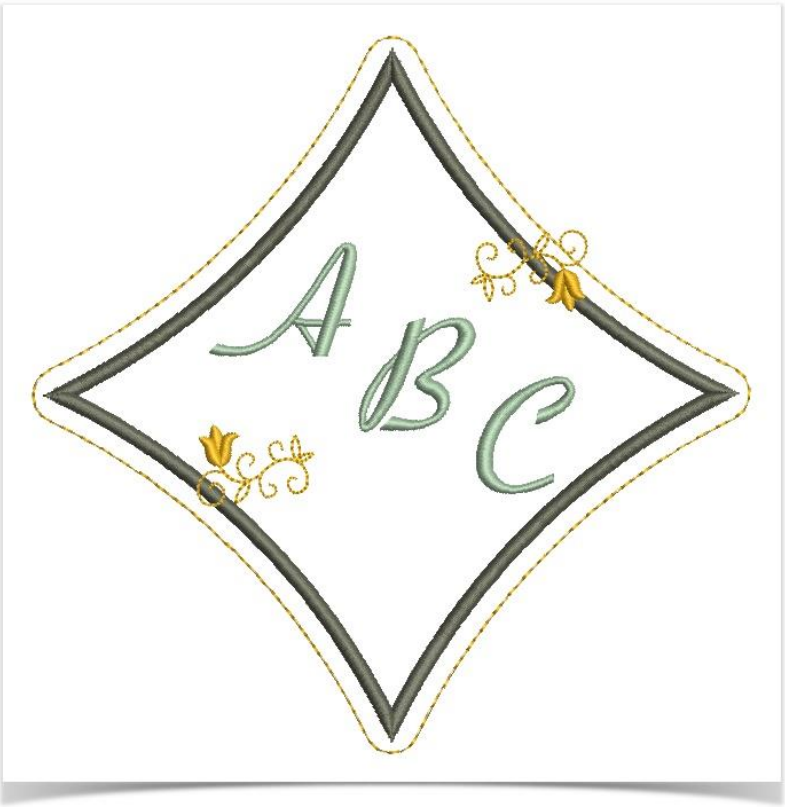
Sie können das gewählte Ornament bis zu acht Mal in Ihrem Monogramm erscheinen lassen. Jegliche Kombination von Ornamenten und Ornamentpositionen können benutzt werden. Fügen Sie die gewünschten Ornament-Sets hinzu und weisen Sie jedem von ihnen eine Platzierung zu.



Denken Sie daran: Wenn Sie Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.

- Digitizer V5 (DEU)
- Monogramme erstellen

Monogramm-Umrandungen

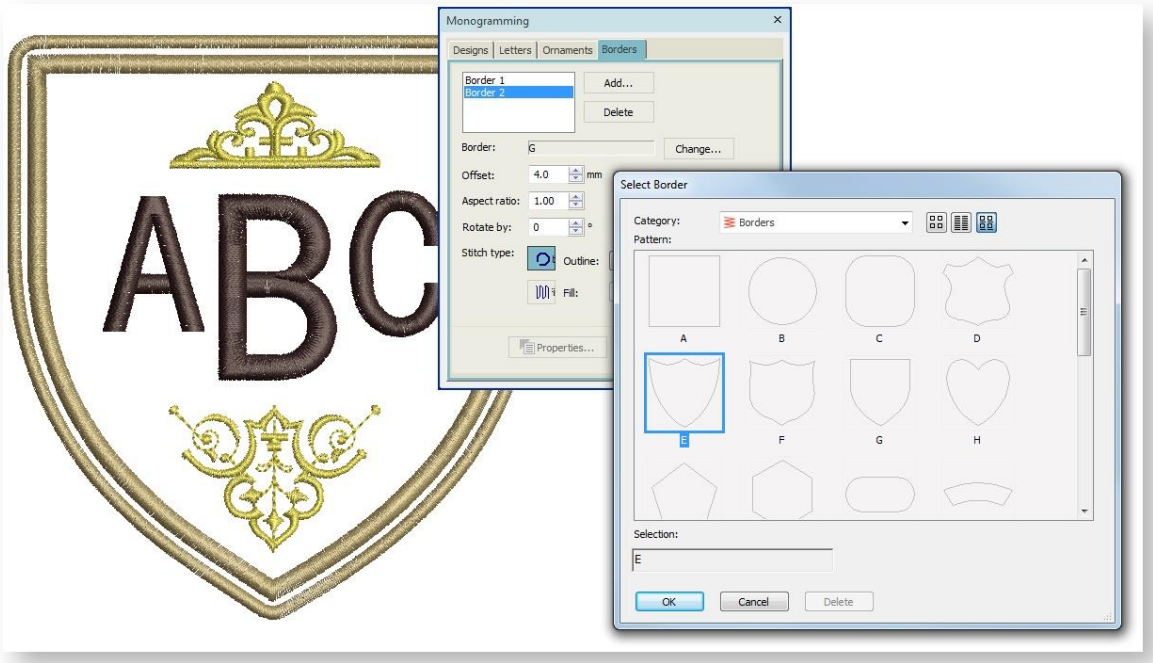


Sie können einem Monogramm-Stickmuster bis zu vier gleichartige Umrandungen hinzufügen.

Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Umrandung ändern

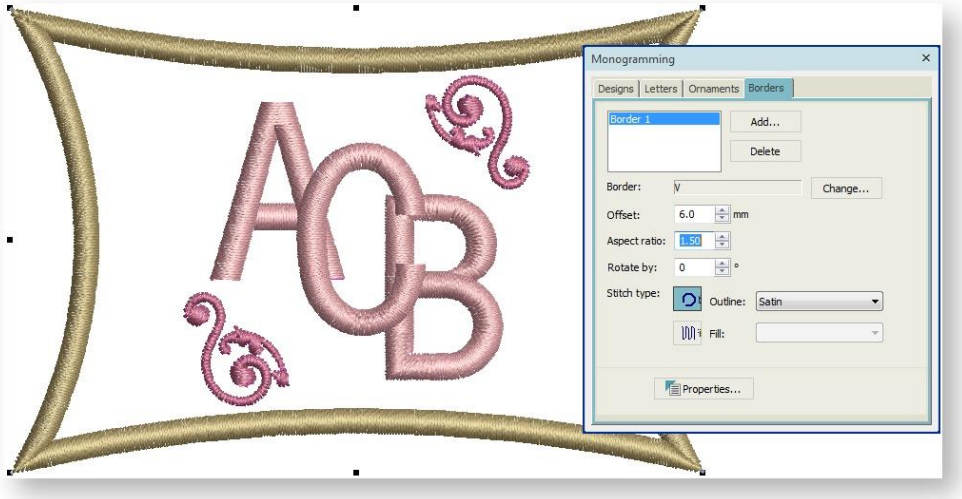
Wenn Sie eines der Vorlagen-Stickmuster benutzen, ist es ganz einfach, die Umrandungen zu ändern. Benutzen Sie die Ändern-Schaltfläche im Umrandungen-Karteireiter, um eine der vielen verfügbaren Umrandungen auszuwählen.



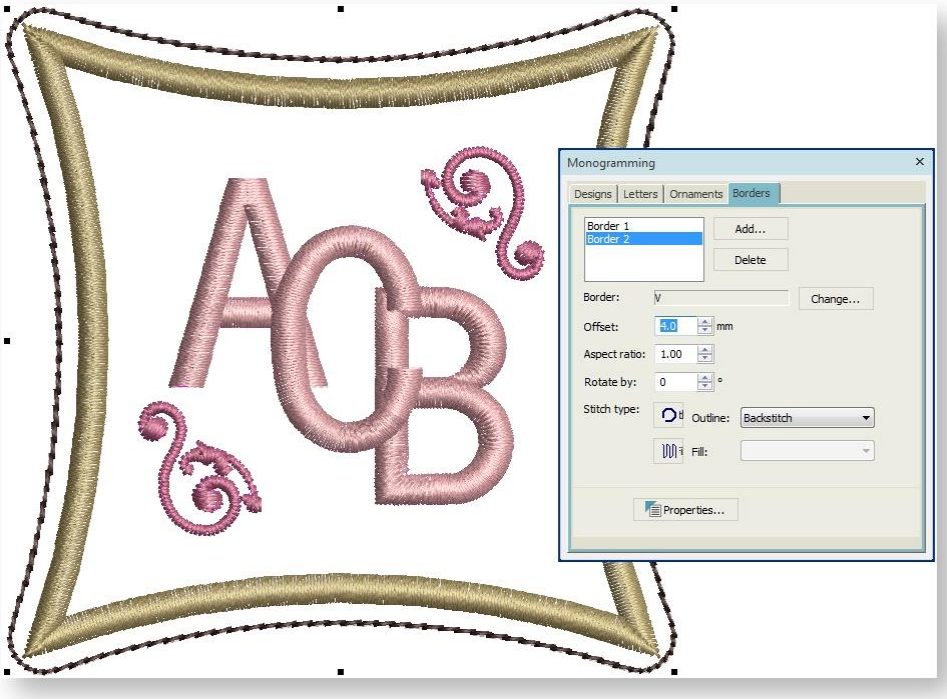
Über die Erweitertes Digitalisieren-Werkzeugpalette können Sie der mitgelieferten Kollektion Ihre eigenen Umrandungen hinzufügen. Siehe auch Benutzerdefinierte Umrandungen.

Umrandungsform & -Versetzung anpassen

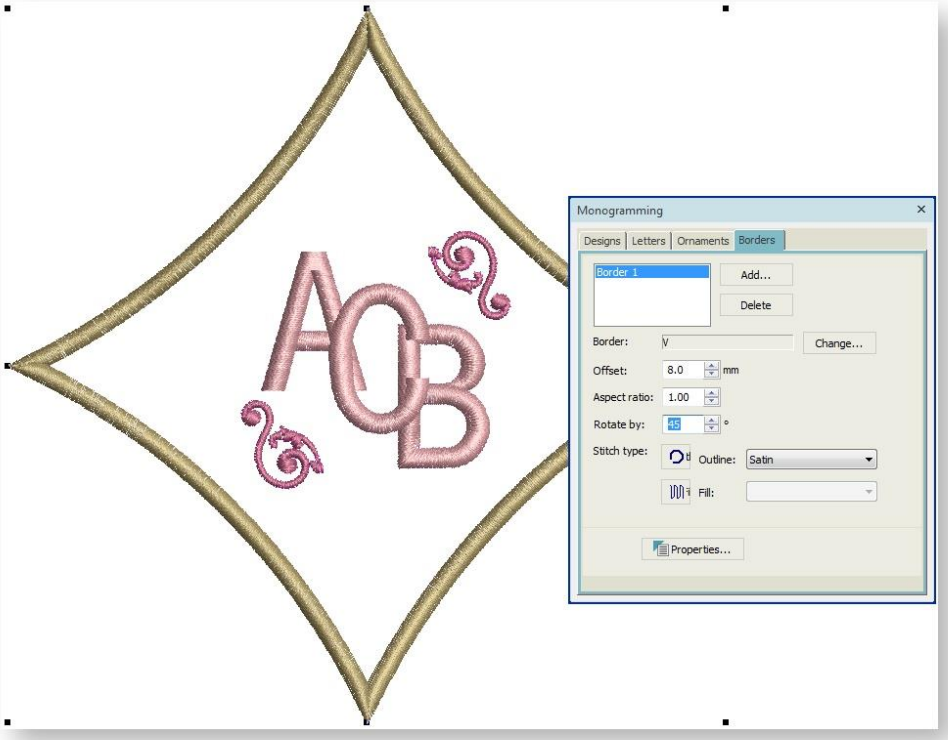
Benutzen Sie die Seitenverhältnis-Einstellungen, um die Höhen- und Breitenverhältnisse anzupassen.



Benutzen Sie das Versetzung-Feld für die Feineinstellung der Ränder zwischen Schriftzug und Umrandung sowie zwischen den Umrandungen.

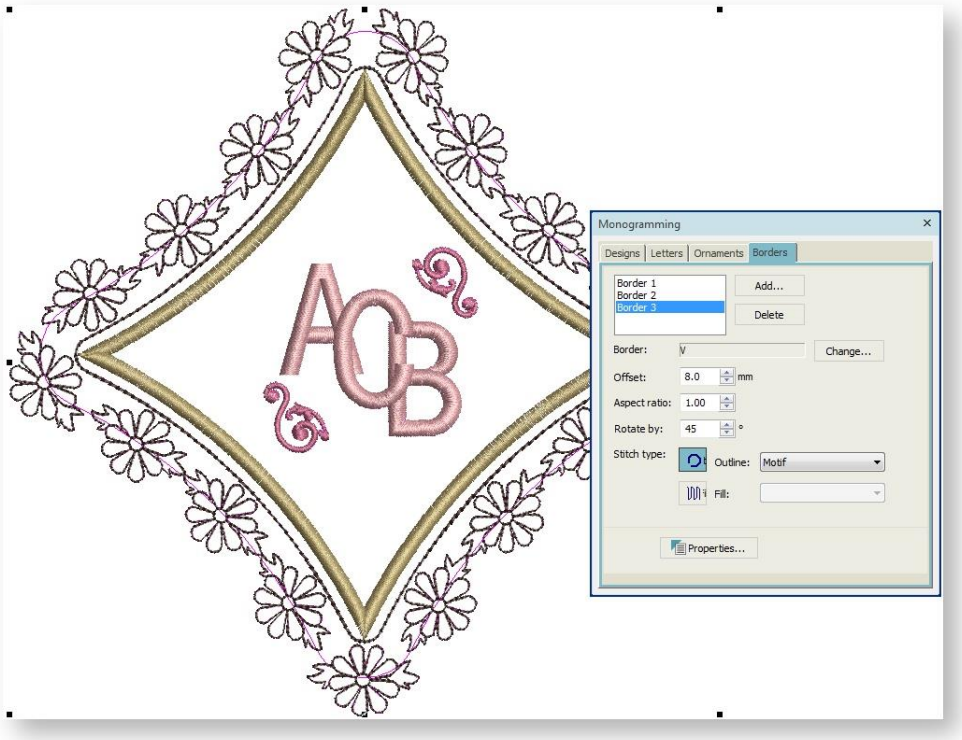


Benutzen Sie das Drehen-Feld, um die Umrandung wie gewünscht neu auszurichten.



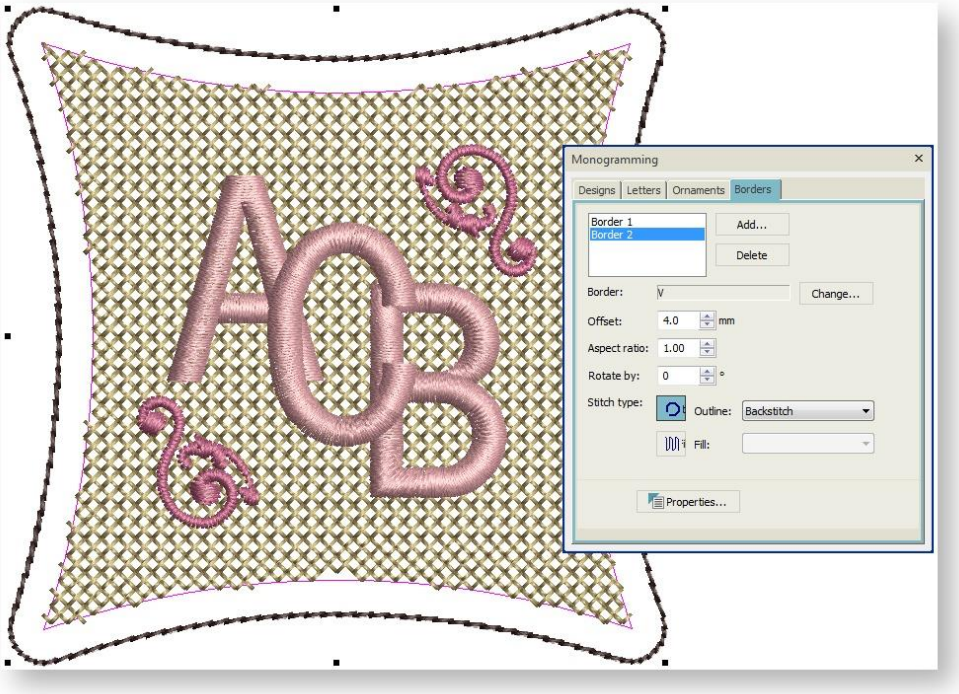
Mehrfache Umrandungen hinzufügen

Fügen Sie dem ausgewählten Monogramm bis zu vier Umrandungen hinzu. Benutzen Sie das Versetzung-Feld, um den Abstand zwischen mehreren Umrandungen anzupassen.



Die Software erlaubt das Eingeben einer negativen Versetzung. Hierdurch können Sie mehrere überlappende Umrandungen erstellen.

Benutzen Sie die Stichart-Schaltflächen, um für markierte Umrandungen zu einer Linien- oder Füllstichart zu wechseln. Die Standard-Stichart ist Satinstichlinie. Alle Linien- und Füllsticharten, die in der Software zur Verfügung stehen, können als Umrandungen eingesetzt werden. Klicken Sie auf die Eigenschaften-Schaltfläche, um weitere Anpassungen vorzunehmen.



Denken Sie daran: Wenn Sie Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.

- Digitizer V5 (DEU)
- Schriftzüge & Monogramme

Schriftzüge / Monogramme zerlegen

Das Anwenden der Zerlegen-Funktion bei einem Schriftobjekt zerlegt dieses in eine logische Ausstickreihenfolge, wobei alle Eigenschaften des Schriftobjekts beibehalten werden. Die Objekteigenschaften können für einzelne Linien, einzelne Worte wie auch einzelne Buchstaben separat bearbeitet werden. Die Ausstickreihenfolge wird beibehalten. Wenn Sie Zerlegen auf Monogramme anwenden, werden diese ebenfalls in ihre Einzelobjekte aufgeteilt.

When saved into earlier versions of the software, monograms and appliqués may be broken apart by default.

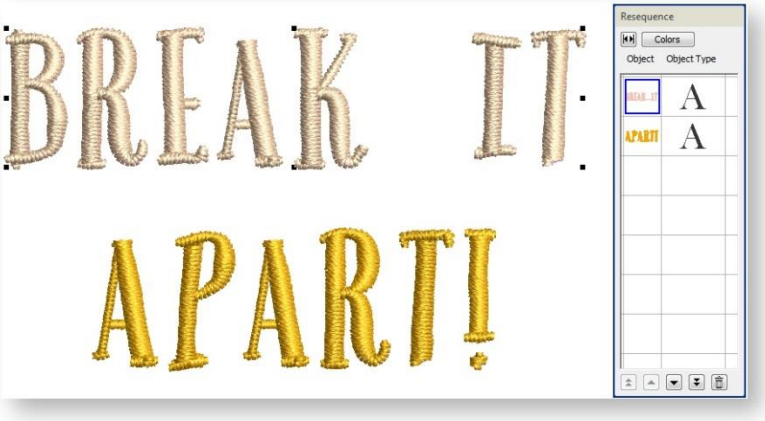
Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Schriftzüge zerlegen

Der Vorgang erfolgt in dieser Reihenfolge:

- Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf Zerlegen.

- Mehrzeilige Schriftzüge werden in separate Linien aufgeteilt.



- Einzelne Linien können in separate Wörter aufgeteilt werden.

- Wörter können in separate Buchstaben aufgeteilt werden.

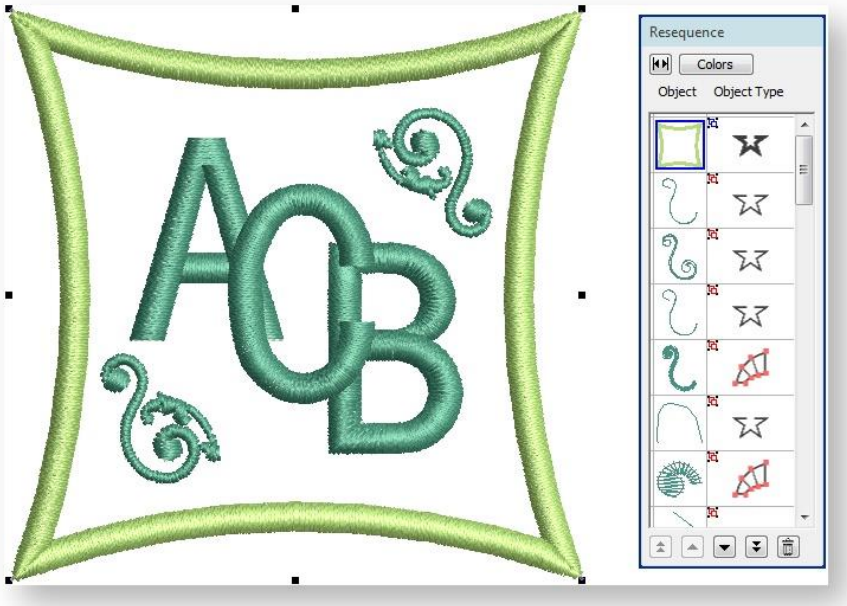
- Buchstaben können in ihre verschiedenen Stickelemente zerlegt werden. Die Schriftzug-Eigenschaften gehen verloren. Nur die allgemeinen Eigenschaften des Stickobjekts werden beibehalten.

Eine Ausnahme für einzeilige Objekte, die aus mehreren Wörtern bestehen, stellt die Mitte nach Außen-Ausstickreihenfolge dar. Solche Objekte werden direkt in Objekte zerlegt, die aus einzelnen Buchstaben bestehen. Dadurch wird die Ausstickreihenfolge bewahrt.

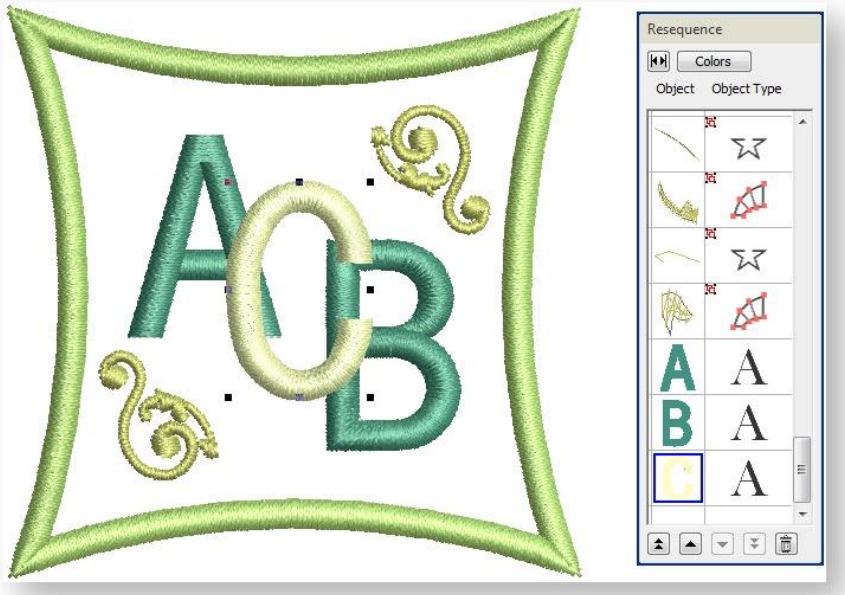
Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Monogramme zerlegen

Der Zerlegen-Vorgang hebt die Gruppierung von Monogrammen auf und teilt sie in Einzelobjekte auf – Schriftzüge, Ornamente und Umrandungen.



Jedes Ornament-Set bleibt gruppiert, genau wie Umrandungen. Auch diese können wiederum weiter zerlegt werden.



Um individuelle Objekte zu verändern – z.B. um die Ausstickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie das Neueinreihung-Dialogfeld zum Ungruppieren und Neueinreihen von Objekten. Siehe auch Objekte einreihen.

Wenn Sie jedoch lediglich Monogramm-Komponenten neu einfärben möchten, können Sie dies tun, indem Sie die <Alt>-Taste gedrückt halten und die zu markierende Komponente anklicken.

- Digitizer V5 (DEU)
- Schriftzüge & Monogramme

Mitgelieferte Schriftarten

Diese Seite listet alle Schriftarten auf, die standardmäßig zu Ihrer Sticksoftware gehören. Um beim Sticken die besten Ergebnisse zu gewährleisten, sollten die empfohlenen Maximal- oder Minimalgrößen nicht überschritten werden. Die empfohlenen Maximal- und Minimalhöhen beziehen sich auf GROSSBUCHSTABEN. Einige Kleinbuchstaben – z.B. a und c – besitzen circa 70% der Höhe eines Großbuchstabens. Deshalb ist es möglich, dass Sie diese Schriftzeichen manchmal etwas größer als das empfohlene Minimum gestalten müssen.

Sie können in jeder Schriftart Sonderzeichen erstellen, indem Sie die Alt-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten und 0 (Null) sowie den Zeichencode auf dem Ziffernblock eintippen. Um zum Beispiel den Buchstaben ê mit dem Code 234 einzugeben, drücken Sie <Alt> + <0234>. Der akzentuierte Buchstabe erscheint, wenn Sie die <Alt>-Taste loslassen. Beachten Sie bitte, dass nicht alle Schriftzeichen in allen Schriftarten zur Verfügung stehen. Siehe auch Spezialeffekte für Schriftzüge.

Kleine, schmale Buchstaben werden unter Umständen, d.h. abhängig von deren Größe und dem verwendeten Stoff, keine automatische Unterlage benötigen. Wenn sie angewendet wird, kann die Unterlage außerhalb der gestickten Spalten sichtbar sein. Siehe auch Stichverstärkung.

Serifenlose Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
Adept		0.27	7	1.8	25
Art Block		0.4	10	3.0	75
Bauhaus		0.4	10	2.0	50
Block1		0.27	7	1.8	45
Bookcase		0.25	6	2.0	50

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Drama		0.28	7	1.6	40
Handel Gothic		0.3	8	2.0	50
Helvetica Small		0.2	4	0.3	7
Kabel		0.25	6	2.4	60
Lazer		0.24	6	2.0	50
Legal Block		0.24	6	2.0	50
Liberty		0.28	7	2.0	50

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Micro Block		0.2	4	0.3	8
Student		0.35	9	2.1	55
Swiss Condensed		0.28	7	2.0	50
Swiss Modern		0.32	8	1.8	45
Techno		0.32	8	1.8	45

Serifen-Schriftarten

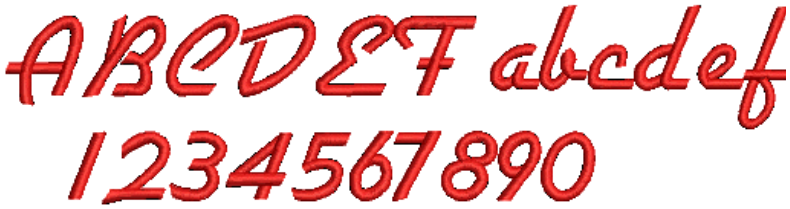
Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
Arnold		0.4	10	2	50
Bodoni		0.3	7	2.0	50
Brassplate		0.25	6	1.2	30
Centurion		0.5	13	2.4	60
Derbyshire		0.28	7	2.0	50

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Gareth		0.28	7	2.0	50
Jonathan		0.28	7	1.8	45
Kudos		0.27	7	1.2	30
Maestro		0.4	10	1.6	40
Nation		0.32	8	2.7	70
Old English		0.3	8	2.0	50

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Register		0.25	6	1.2	30
SERIF 2		0.3	8	1.2	30
Sm HighTower		0.2	4	0.25	6
Stencil Block		0.4	10	3.0	75
Times		0.4	10	1.8	45
Times Small		0.23	5	0.25	6

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Tourist		0.28	7	1.6	40
Typist		0.5	13	2.0	50
Western Serif		0.3	7	2.0	50
Western		0.4	10	1.4	35
Wild West		0.4	10	1.8	45

Skript-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min. Zoll	Min. mm	Max. Zoll	Max. mm
Ballantines Script		0.5	12	2.0	50
Pinsel		0.3	8	2.0	50
City Script		0.3	8	2.4	60
Edwardian Script		0.6	15	3.0	75
Karin Script		0.5	12	2.0	50
Poetic Script		0.6	15	3.1	80

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
Pomander		0.3 8	2.4 60
Royale		0.5 13	2.4 60
Skript 1		0.5 13	3.0 75

Kontur-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
		Zoll mm	Zoll mm
Book Border		0.6 15	2.1 55
Hollow Block		0.4 10	2.4 60

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
Radio		0.4 10	2.5 65
Student Border Run		1.0 25	3.0 75

Laufstich-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
		Zoll mm	Zoll mm
Run Cardigan		0.2 5	2.4 60
Run Freehand		0.2 5	0.5 12

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
Run Liberty		0.2 5	0.5 12
Run Murray Hill		0.2 5	0.5 12

Zier-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
		Zoll mm	Zoll mm
Agatha		0.3 8	2.0 50
Bravo		0.3 8	3.0 75
Carla		0.4 10	2.0 50

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Cafe		0.25	6	2.0	50
Cecilia		0.4	10	1.4	35
Curly		0.6	15	2.9	75
Elf		0.4	10	2.0	50
Fable		0.4	10	1.15	30
Firefly		0.28	7	1.6	40
First Grade		0.5	12	1.15	30

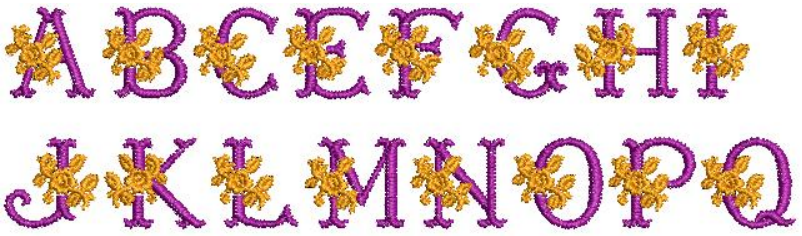
Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Free Style		0.4	10	1.6	40
Gaelic		0.45	11	2.0	50
Galant		0.5	13	2.0	50
Gaslight		0.25	6	2.4	60
Hana		1.5	13	2.0	50
Heidi		0.4	10	2.0	50
Honeypot		0.32	8	1.2	30

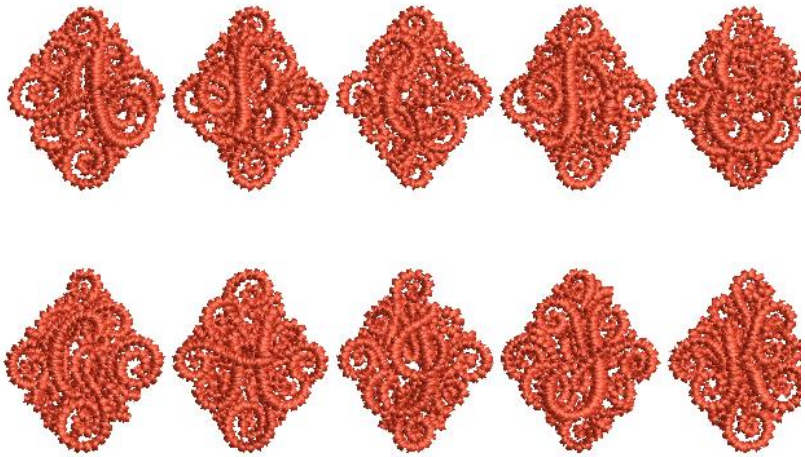
Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Jupiter		0.25	6	1.2	30
Lorenne		0.4	10	1.6	40
Lucky		0.28	7	1.4	35
Natural		0.5	13	3.0	75
Nordic		0.35	9	2.0	50
Olivia		0.3	7	1.6	40

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Orient		0.32	8	2.0	50
Pacific North West		0.32	8	2.4	60
Pageant		0.4	10	3.0	75
Puppet		0.28	7	1.6	40
Racer		0.3	8	1.4	35
Sprite		0.31	8	1.2	30

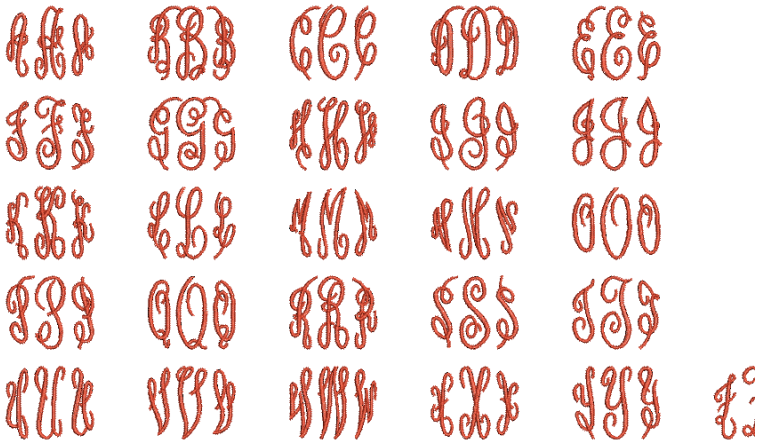
Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
Staccato		0.4 10	0.6 15
Thriller		0.4 10	2.0 50
Toon		0.4 10	2.0 50
Woodstock		0.3 8	2.0 50

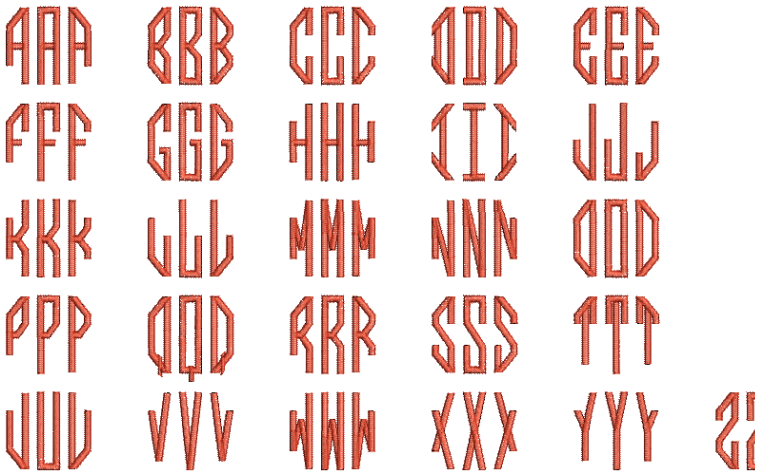
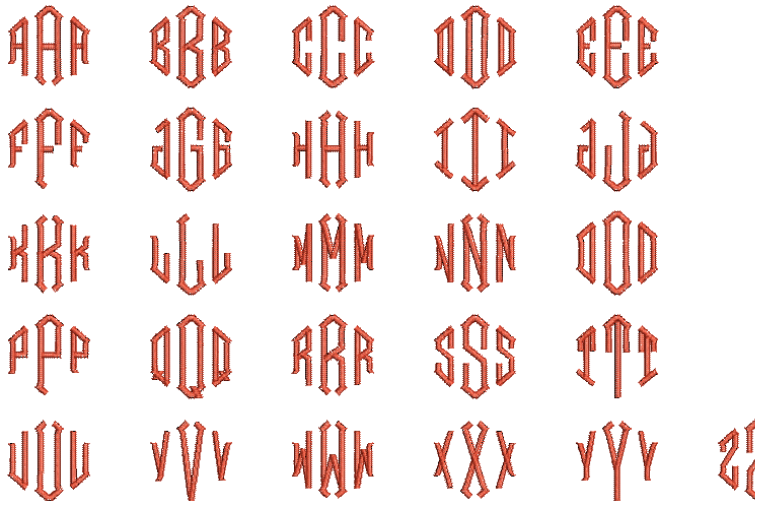
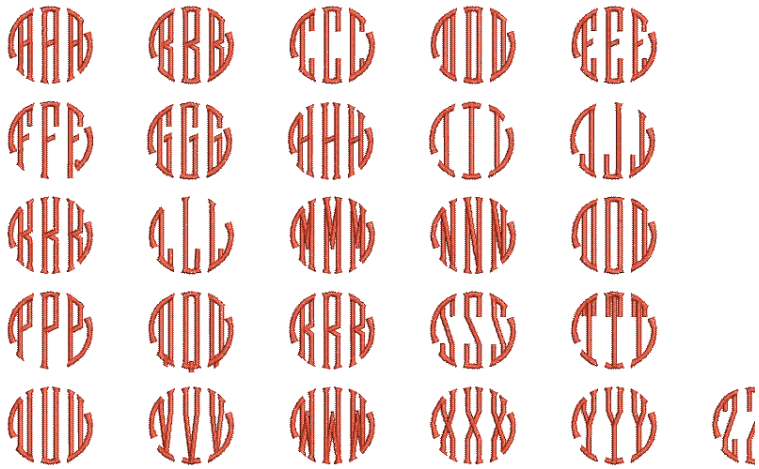
Sonder-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
2 Col Arial Shadow		0.5	13	2.0	50
Antique Rose		1.2	30	4.0	100
Flair Script		0.4	10	3.2	80

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
Henriksson		0.3	8	2.4	60

Monogramm-Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
Fancy Monogram		1.0	25	4.0	100

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.	
Octagon Monogram		0.7	18	4.0 100
Point Monogram		0.7	18	4.0 100
'Seal Monogram'		0.7	18	4.0 100

Japanische Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
Heisei Kaisho		0.32	8	2.7	70
Heisei Gyosho		0.32	8	2.7	70
Japanese Kaisho		0.32	8	2.7	70

* Nur mehrsprachige Version

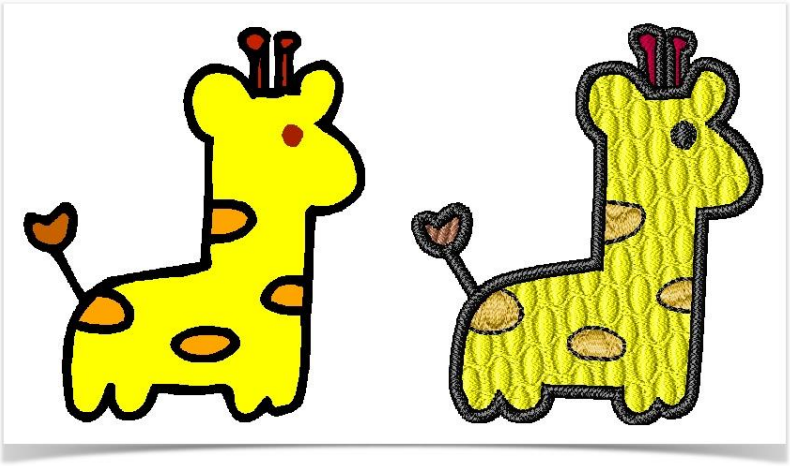
Andere Schriftarten

Schriftart	Beispiel	Min.		Max.	
		Zoll	mm	Zoll	mm
Omyim		0.6	15	1.8	45

Schriftart	Beispiel	Min.	Max.
Wisaka		0.6 15	1.8 45
Greek		0.3 8	2.0 50
Iris UPC		0.6 15	1.8 45

- Digitizer V5 (DEU)

Bildmaterial



Bildvorlagen können zur Benutzung als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergründe' in Ihre Sticksoftware eingefügt oder eingescannt werden. In der Bildmaterial-Werkzeugpalette finden Sie alles, was Sie benötigen, um elektronische Bildvorlagen in Ihre Sticksoftware zu importieren, sie zu bearbeiten und zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Hintergründe helfen Ihnen beim...

Digitalisieren...	Details
Manuell	Mithilfe der jeweils geeigneten Eingabemethoden können Sie Formen und Linien über die Bildvorlage zeichnen. Eine Bitmap-Abbildung so zu benutzen ähnelt der Benutzung einer vergrößerten Grafik und eines Digitalisier-Tablets, mit der Ausnahme, dass alles auf dem Bildschirm bewerkstelligt wird.
Halbautomatisch	Sie klicken auf eine Form in der Bildvorlage und Klicken-zum-Sticken bestimmt automatisch die benötigten Stiche.
Automatisch:	Sie markieren das Bild und Autom. Digitalisierung bestimmt automatisch die Formen und Stiche, die zum Digitalisieren des

Digitalisieren...	Details
	Stickmusters benötigt werden.
Fotos	Benutzen Sie PhotoStitch, um unter Anwendung der Standardeinstellungen Stickmuster direkt aus Fotos oder anderen Bildern zu erstellen.

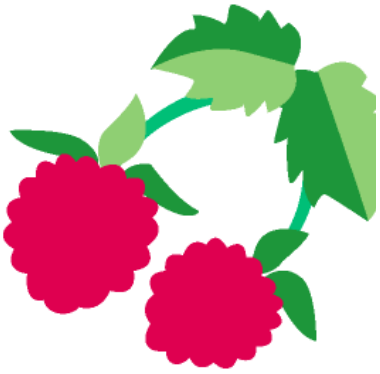
- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bildmaterial auswählen

Für manuelles wie automatisches Digitalisieren sind klare Bilder, manchmal ‚Cartoons' genannt, am besten geeignet. Diese Bilder weisen eine begrenzte Anzahl solider Farben, sowie deutliche Konturen auf. Im Idealfall sind diese:

- gut-definiert, wobei jede Figur nur aus Pixeln derselben Farbe besteht;
- deutlich ‚geblockt', wobei jede Figur eine stickbare Größe besitzt, d.h. mindestens 1mm² groß ist;
- mit einer Farbtiefe von mindestens 256 Farben (8 Bit) gepeichert, besser noch mit Millionen von Farben (16 Bit).

Klares Bild mit klar bestimmten Konturen



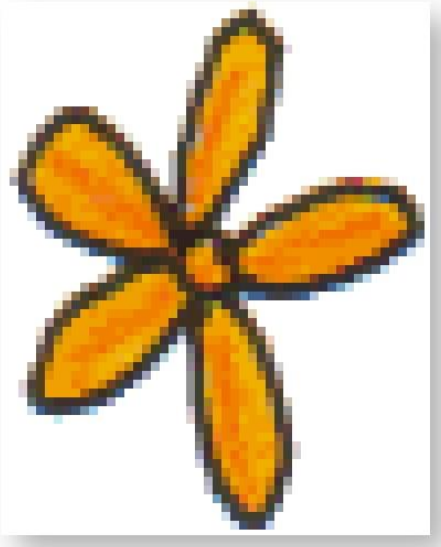
Klares Bild mit wohldefinierten Farbblöcken

Komplexes Bild, das bearbeitet werden muss, um klare Farbblöcke herzustellen

Automatische Digitalisiertechniken liefern bei Bildern, die Sie typischerweise in Clipart-Bibliotheken finden oder in einem Grafikpaket selbst erstellen, die besten Ergebnisse. Automatische Digitalisierung kann auch mit Bildern aus anderen Quellen funktionieren, diese bedürfen jedoch etwas Vorbereitung. Der Grund besteht darin, dass die üblicherweise erhältlichen Bilder nicht aus soliden Farben bestehen. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering' und ‚Anti-Aliasing' ausführen. Die automatische

Digitalisierung erzielt mit Fotografien die schlechtesten Ergebnisse, da diese oftmals viele Farbvermischungen und komplexe Figuren enthalten. Sie haben jedoch die Möglichkeit, jene Figuren aus Fotografien auszusuchen, die Sie sticken möchten, und alle überflüssigen Details wegzulassen.

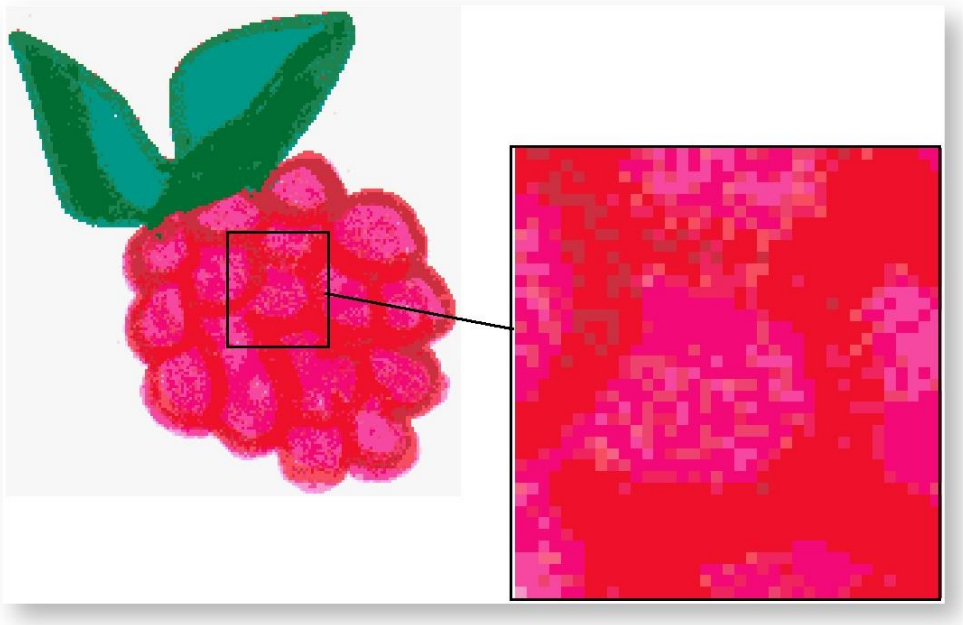
Gescannte Bilder



Bilder, die von einer Hardcopy einer Zeichnung oder einer existierenden Stickerei eingescannt wurden, enthalten meistens viele eingeführte ‚Störungen'. Während sie diese ruhig als Eingabe für das automatische Digitalisieren benutzen können, wird wiederum darauf hingewiesen, dass die besten Ergebnisse mit relativ klaren Abbildungen mit solide Farbblöcken erreicht werden. Logos und einfache Grafiken, welche Sie von Visitenkarten, Briefköpfen, Büchern, Zeitschriften und Karten scannen können, gehören in diese Kategorie. Bilder, die Störungen enthalten, müssen häufig zuerst durch eine Verringerung der Farbenanzahl und eine Verschärfung der Konturen vorbereitet werden.

Bilder mit Dithering

‚Dithering' ist eine Software-Technik, die die existierenden Farben in einer schachbrettförmigen Anordnung von Pixeln kombiniert. Sie wird häufig zur Simulation von Farben eingesetzt, die in einer Bildpalette fehlen.



Die Farbenanzahl muss bei Bildern mit Dithering genau wie bei Bildern mit Störungen verringert werden. Beachten Sie jedoch, dass die Software beim Verarbeiten von Dithering-Farben innerhalb deutlicher Konturen ausgezeichnete Ergebnisse erzielt, bei nicht-konturierten Bildern jedoch nicht.

Bilder mit Konturenglättung

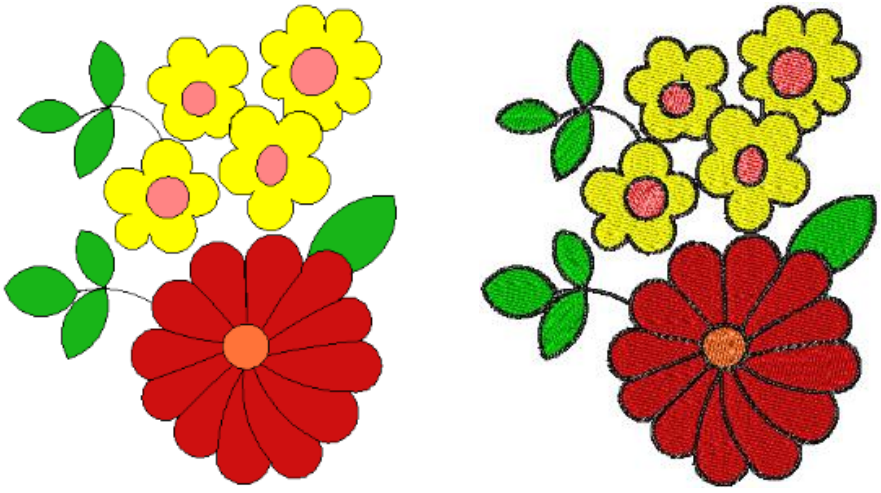
Die Konturenglättung ist eine Software-Technik und ähnelt der Dithering. Sie wird benutzt, um die harten Konturen, welche dort entstehen, wo sich Farbblöcke überschneiden, weicher werden zu lassen. Die weicheren Konturen entstehen durch eine ‚Verwischung' der Pixel an den Stellen, an welchen die Farben zusammentreffen.

Wurde Anti-Aliasing absichtlich eingesetzt, um Konturen zu verwischen, müssen diese vor dem automatischen Digitalisieren 'verschärft' werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bilder importieren

Bitmap-Bilder können zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe in die Software eingefügt oder eingescannt werden. ‘Klare‘ Bilder, die manchmal auch als ‚Comics‘ bezeichnet werden, sind für die manuelle und die automatische Digitalisierung am besten geeignet. Scanner führen Störungen ein, während Grafikpakete ‚Dithering‘ und ‚Konturenglättung‘ ausführen, um die Druckqualität des Bildes zu erhöhen.



Abgepaustes Bild ist eingescannt Automatisch digitalisiert

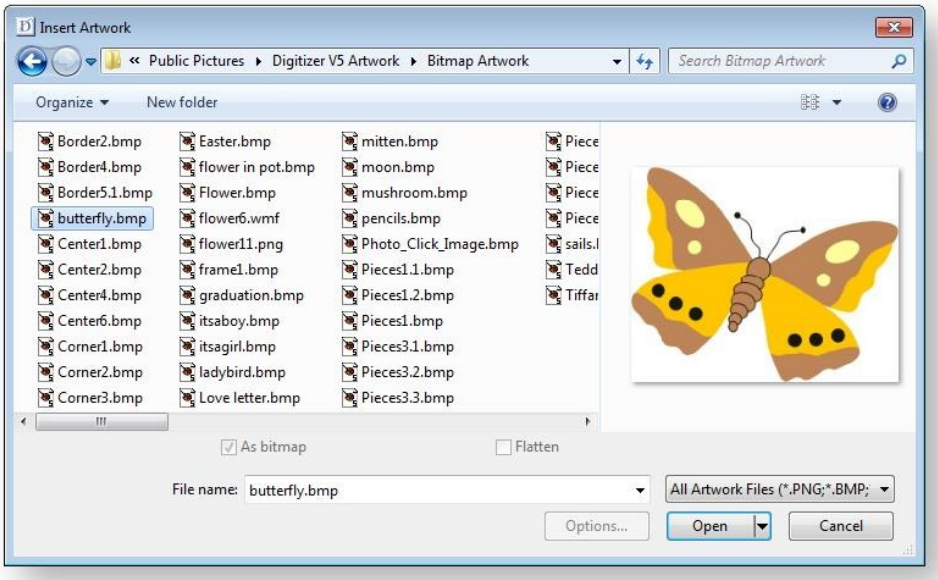
Sie können Bildern nach dem Importieren skalieren und umwandeln, es ist in der Regel jedoch besser, dies während des Scannens zu tun. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

Benutzen Sie Bildvorlage / Autom. Digitalisierung / Standard > Bild einfügen, um Grafikdateien - Bitmap und Vektor - zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe oder zur Autom. Digitalisierung zu importieren. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Bildvorlage einfügen

Sie können verschieden formatierte Bitmap-Bilder zur Benutzung als Digitalisiervorlagen laden. Vektorgrafiken werden beim Einfügen in Bitmap-Bilder konvertiert.

- Gehen Sie zur Bildvorlage-Werkzeugpalette und wählen Sie Bild Einfügen aus.
- Mit dem Öffnen-Dialogfeld können Sie zu den Bildvorlagen-Ordnern navigieren und Bildvorlagen im Bitmap- und Vektorformat öffnen.



Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Ausschneiden, um die Auswahl auszuschneiden und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Bilder kopieren & einfügen

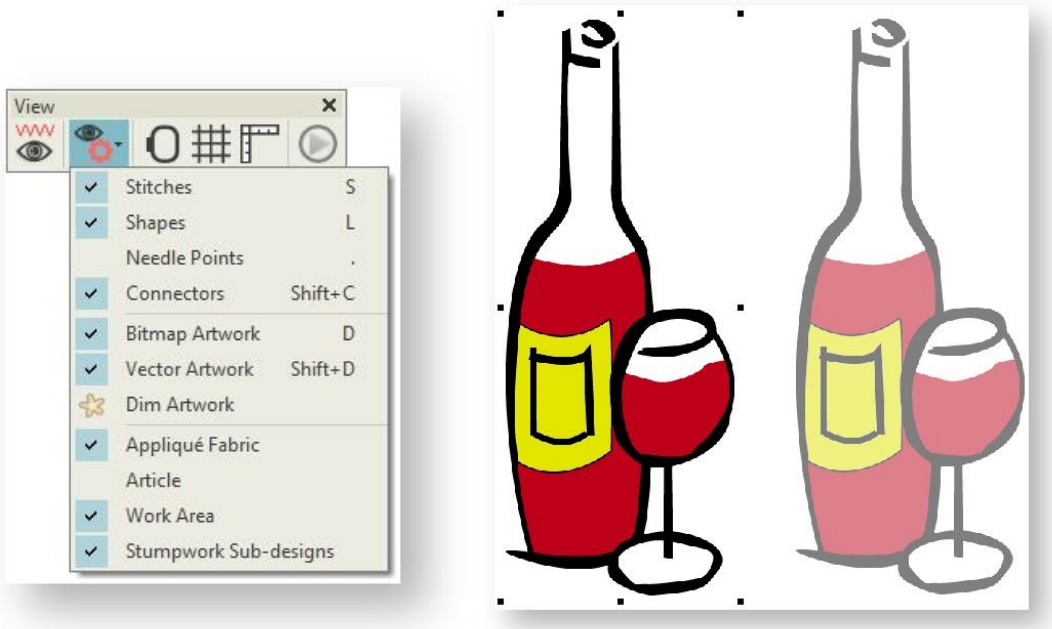
Sie können ein Bild in die Software kopieren und einfügen, indem Sie es direkt aus einem anderen Stickmuster oder einer Grafik-Anwendung kopieren und in Ihr Stickmuster einfügen. Wählen Sie einfach das Bild aus, das Sie kopieren und einfügen möchten, und drücken Sie <Strg + C>. Öffnen Sie die Stickdatei, in die Sie das Bild einfügen möchten. Klicken Sie auf das Einfügen-Symbol oder drücken Sie <Strg + V>.

Sie werden die Größe des Bildes verändern müssen, damit es in die Abmessungen des ausgewählten Rahmens passt.

Benutzen Sie Bildvorlage > Bild dimmen, um die Stiche beim Digitalisieren deutlicher anzeigen zu lassen.

Bildvorlage abblenden

Um einen Hintergrund abzublenden, klicken Sie auf den Bild abblenden-Schalter. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein Bild als Digitalisier-Hintergrund benutzen. Siehe auch Stickmuster digitalisieren .



Beim Digitalisieren möchten Sie das Bild möglicherweise ganz ausblenden. Benutzen Sie die Ansicht-Werkzeugleiste oder drücken Sie zum Ein- und Ausblenden einfach <D>.

Benutzen Sie Bildvorlage > Sperren, um die Position markierter Objekte zu ihrem Schutz zu sperren. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Bild sperren

Sperren Sie Bilder oder andere Objekte mit der Sperren-Taste oder indem Sie <K> drücken, um zu verhindern, dass sie versehentlich verschoben oder verändert werden. Das Sperren von Hintergrund-Abbildungen etwa sorgt dafür, dass diese während der Digitalisierung, Umwandlung oder Umformung von in ihrer Nähe befindlichen Stickobjekten an selbem Platz verbleiben. Denken Sie jedoch daran, auf Alles entsperren zu klicken, bevor Sie automatische Digitalisiermethoden benutzen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bilder scannen

Wenn Sie existierende Bildvorlagen haben, können Sie diese mithilfe der Scanfunktion mit einem TWAIN-kompatiblen Scanner einscannen. Wenn Sie vorhaben, eine der automatischen Digitalisiertechniken zu verwenden, ist es wichtig, dass Sie Ihre Bildvorlage so gut wie möglich scannen; die Qualität des gescannten Bildes wirkt sich auf die Qualität des fertigen Stickmusters aus.

‚Weniger ist mehr' — das gilt auch für das Entwerfen von Stickmustern. Sie benötigen nicht jedes Detail einer Abbildung, um ein Stickmuster erstellen zu können. Sie benutzen den ‚Aufbau' des Bilders, nicht die feineren Details wie Struktur und Farbe. Um eine Bildvorlage zu vereinfachen, bedecken Sie sie mit Pauspapier und zeichnen Sie nur die wesentlichen Formen und Linien ab, die mit Stichen gefüllt werden sollen. Entfernen Sie das Originalbild, wenn Sie scannen, und legen Sie weißes Papier über das Pauspapier. Reflektierende Oberflächen, wie etwa bei Hochglanzfotos, lassen sich möglicherweise nicht gut scannen. Decken Sie sie mit Pauspapier ab. Wenn die Bildvorlage aus sehr hellen Farben besteht, sollten Sie Umrisse mit einem feinen, schwarzen Filzstift hervorheben.

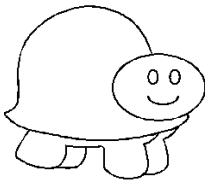
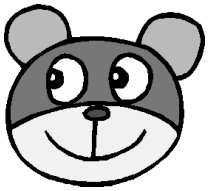
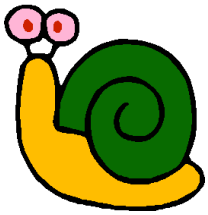
Scanner-Auflösung

Für die meisten Scanner müssen Sie Informationen bezüglich der Scanner-Auflösung eingeben. Die Auflösung bestimmt die Anzahl der Punkte pro Zoll (dpi), die zur Erzeugung einer Grafik verwendet werden. Je höher der Wert, desto klarer das Bild, aber um so größer ist auch die Datei. Für Digitalisierzwecke sollten Sie eine maximale Auflösung von 300 dpi (Punkte pro Zoll) angeben. Normalerweise sollte eine Bildschirmauflösung von 72 dpi ausreichend sein. Als allgemeine Regel gilt, je kleiner das Originalbildmaterial und/oder je mehr Detail es beinhaltet, desto höher muss die Auflösung eingestellt werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

Art des Bildmaterials	Scanner-Auflösung
Visitenkarten, Briefköpfe	150 - 300 dpi
von Hand gezeichnete Skizzen	150 - 300 dpi
Fotos und Abbildungen	150 - 300 dpi
Kommerzielle Kunst, Liniengrafiken	72 - 150 dpi

Der Farbmodus

Für die meisten Scanner müssen Sie Informationen zum Farbmodus eingeben. Stellen Sie fest, ob es sich bei dem Bild um Linienkunst (Schwarzweißgrafik), eine Skizze, ein Farbbild, Schwarzweiß- oder ein Farbfoto handelt, und wählen Sie anschließend einen entsprechenden Modus aus. Der Schwarzweiß-Modus produziert die kleinsten Dateien. Farbfoto- und Grauskalige-Modi erzeugen 256 Farben und produzieren Dateien ähnlicher Größe. RGB-, ‚True Color'- oder ‚Millionen von Farben'-Modi erzeugen 16,7 Millionen Farben und produzieren die größten Dateien. Benutzen Sie die folgende Tabelle, um den geeigneten Modus für den Gebrauch mit Ihrem Bild zu finden.

Originalbild Beispiel		Beschreibung	Empfohlener Farbmodus *	Bildfarben
Linienkunst		Zwei Farben - normalerweise Schwarz und Weiß	Schwarzweißgrafik	2
			Linienkunst	2
Grafik		Skizze oder Grafik mit Grauschattierungen	Graustufen	256
			Linienkunst	2
Farbbild		Zwei oder mehr Farben	RGB-Farben	16 mill
			Millionen von Farben	16 mill
			Farbzeichnung	2 - 256

* Unterschiedliche Scan-Software benutzt unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

Farbtiefe

Scannen Sie Farbbilder lieber im RGB-Modus (Millionen von Farben), als im 256 Farben-Modus. Sie werden auf dem Bildschirm vielleicht keinen Unterschied zwischen den unterschiedlichen Modi feststellen können. Es kann sogar sein, dass das 256-Farbbild besser aussieht als das RGB-Bild. Die Software konvertiert beim Laden jedoch alle Bilder in 256 Farben oder weniger. Sie benutzt die zusätzlichen Informationen, um ein besseres Bild zu produzieren, als wenn das Bild ursprünglich mit 256 Farben gescannt worden wäre.

In 256 Farben eingescannt

In Millionen von Farben eingescannt

Auf 8 Farben reduziert

Auf 8 Farben reduziert

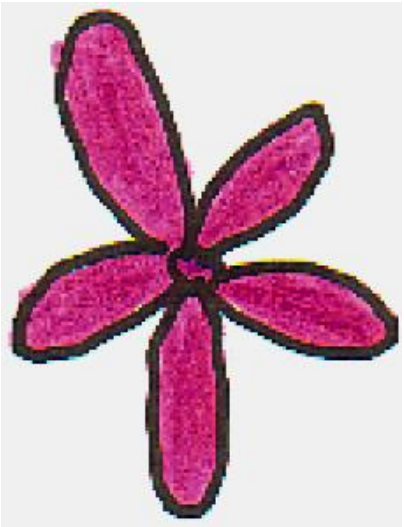
Weitere Tipps:

- Scannen Sie Linienkunst-Bilder nicht im grauskaligen Modus, da das Scannen im grauskaligen Modus verschwommene Kanten erzeugt.

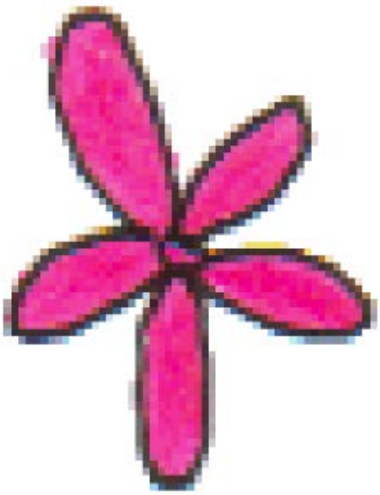
- Scannen Sie Farbbilder nicht im CMYK-Modus, da dieser nur bei Bildern verwendet wird, die ausgedruckt werden sollen, und da die Farben unter Umständen verschieden zu den RGB-Farben sein können.
- Wenn die Größe des Bildes geändert werden soll, skalieren Sie es, wenn Sie es scannen. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

Verschärfung

Manche Scanner-Softwares ermöglichen Ihnen, beim Scannen eine sogenannte ‚Verschärfung' anzuwenden. Die Verschärfung gleicht das leicht verschwommene Aussehen eines gescannten Bildes aus, indem sie nach Farbunterschieden im Bild sucht. Diese Unterschiede werden durch die Verschärfung betont, wodurch die Kanten innerhalb des Bildes klarer definiert werden. Die Details des Bildes werden nicht gesteigert, sie werden nur deutlicher. Benutzen Sie die Verschärfung für Bilder mit klar definierten Konturen. Verwenden Sie sie jedoch nicht bei Bildern ohne Konturen.



mit Verschärfung gescannt



ohne Verschärfung gescannt

Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage scannen, um Bitmap-Bildvorlagen von einem angeschlossenen Scanner direkt in das geöffnete Stickmuster zu scannen.

Scannen von Bildvorlagen

Sie können Bilder zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe direkt in die Sticksoftware einscannen. Die Scan-Funktion ermöglicht die Benutzung der meisten TWAIN-kompatiblen Scanner. Es kann jede Scan-Software verwendet werden, sofern das Bild in einem der kompatiblen Formate gespeichert werden kann. Um ein Bild zu scannen...

- Richten Sie Ihren Scanner ein. Siehe auch Scanner-Einrichtung.
- Bereiten Sie die Bildvorlage zum Scannen vor.
- Erstellen Sie eine neue Datei oder öffnen Sie das Stickmuster, in das die Grafik eingefügt werden soll.
- Gehen Sie zu Bildvorlage > Bildvorlage scannen. Ihr Scanprogramm wird geöffnet.
- Wählen einen Scan-Modus und die gewünschte Auflösung. Siehe auch Scan images.
- Begutachten Sie das Bild in der Scan-Anwendung.
- Wählen Sie den zu scannenden Bereich aus und scannen Sie das Bild ein.
- Speichern Sie das gescannte Bild in einer Drittanwendung. Speichern Sie es in einem kompatiblen Bilddateiformat in Ihrem Stickmuster-Ordner.

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bildvorlage bearbeiten

Für manuelle wie automatische Digitalisierungzwecke empfiehlt es sich, ein Bild vor dem Digitalisieren zu beschneiden. Sie können dies innerhalb der Software vornehmen oder eine andere Grafikanwendung benutzen. Manchmal ist es ratsam, diese Digitalisiervorlagen nach dem Scannen oder Zuschneiden als separate Dateien zu speichern.

‘Klare‘ Bilder, die manchmal auch als ‚Comics‘ bezeichnet werden, sind für die manuelle und die automatische Digitalisierung am besten geeignet. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering‘ und ‚Anti-Aliasing‘ benutzen, um die Druckqualität zu verbessern.

Benutzen Sie Kontext > Rechteck, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Rechteck-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > Oval, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Oval-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > Rechteck, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Rechteck-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > Herz, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Herz-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 4-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 4-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 5-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 5-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 6-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 6-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 8-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 8-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 10-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 10-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > 12-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 12-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Kontext > Kurve, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Kurven-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Bildvorlagen zuschneiden

Die Sticksoftware ermöglicht Ihnen, Bilder vor der Benutzung zuzuschneiden. Bevor Sie Bitmap-Bilder für Designzwecke verwenden, sollten Sie diese entsprechend beschneiden, um somit überflüssige Details zu entfernen und die Verarbeitungsdauer zu verkürzen. Nachdem ein Bild beschnitten wurde, können Sie die Beschnittkonturlinien genauso wie Beschriftung umformen und umwandeln. Um ein Bitmap-Bild zum Digitalisieren zu beschneiden...

- Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild.
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf eine der Beschneidungsoptionen.

- Ziehen Sie ein Beschneiden-Auswahlfeld um die zu beschneidende Form.

- Sie können das Beschneiden-Auswahlfeld mit dem Umformen-Werkzeug umformen oder umwandeln.

- Rechts- oder Linksklicken Sie, um Umformungspunkte hinzuzufügen.
- Wechseln Sie zwischen Eck- und Kurvenpunkten, indem Sie den Punkt markieren und die <Leertaste> drücken.

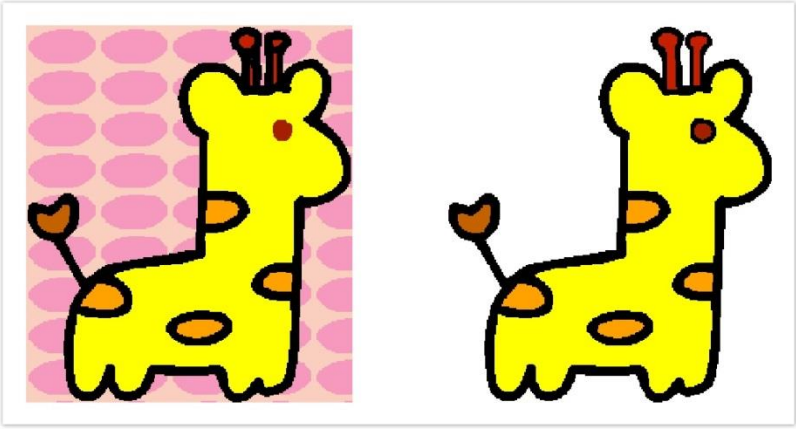
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.

Um einen Schnittbereich zu entfernen, markieren Sie alle Umformungspunkte und drücken auf Entfernen.

Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage Bearbeiten, um Bildvorlagen in einem ausgewählten Grafikprogramm zu bearbeiten.

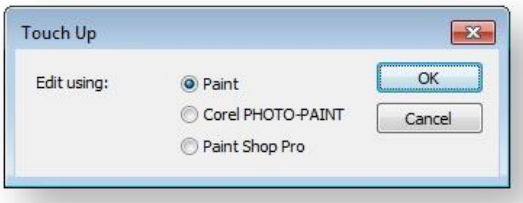
Bildvorlage Extern Bearbeiten

Manchmal ist es notwendig, Bilder direkt in einem eigenständigen Grafikpaket zu bearbeiten. In der Regel werden auf diesem Wege Hintergründe entfernt, solide Flächen komplett mit Farbe aufgefüllt, Konturen hinzugefügt oder verstärkt sowie Lücken geschlossen.

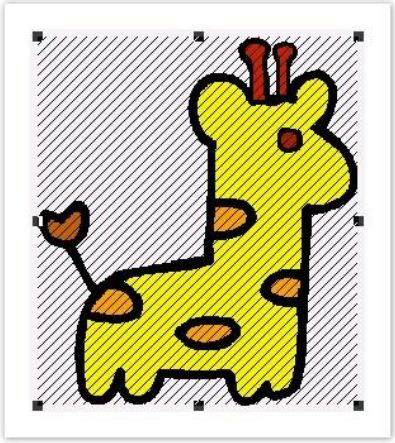


Sie können Bilder von Ihrer Software aus direkt in Paint, Photopaint oder Paint Shop Pro öffnen. Bilder, die auf diese Art aktualisiert werden, werden automatisch in die Sticksoftware zurückimportiert. Um ein Bild in einer Grafikanwendung zu bearbeiten...

- Markieren Sie das Bild.
- Wählen Sie Bildvorlage Bearbeiten aus und wählen Sie ein Grafikpaket aus dem Dialogfeld aus.



- Das Bild wird im Grafikpaket geöffnet.
- Bearbeiten und speichern Sie es.
- Wählen Sie Datei > Aktualisieren <Dateiname>. Das Bild wird mit Streifen überzogen in Ihrer Software angezeigt. Dies bedeutet, dass es noch im Grafikpaket geöffnet ist.



- Wählen Sie Datei > Beenden & Zurück Zu <Dateiname>, um das Grafikpaket zu beenden und das aktualisierte Bild anzuzeigen. Die Streifen verschwinden.

Es gibt viele Grafikpakete, die Ihnen bei der Verbesserung Ihrer gescannten Bilder behilflich sein können. An einem Ende des Spektrums gibt es das einfache Paint-Programm. Es kann nur mit wenigen Formaten oder Farbumwandlungen arbeiten, ist aber dafür kostenlos in Windows enthalten. Am anderen Ende gibt es professionelle Werkzeuge wie z.B. Photopaint. Diese Programme können nahezu alles, sind aber unter Umständen für einen gelegentlichen Gebrauch zu teuer.

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bildqualität

Häufig ist es notwendig, Bildmaterial vor der Anwendung der automatischen Digitalisierung zu überarbeiten. Für eine effiziente Bearbeitung benötigen sowohl Autom. Digitalisierung als auch Klicken-zum-Füllen Bilder mit soliden Farben als Ausgangsmaterial. Sie können Bildmaterial mit Bitmap-Bearbeitungswerkzeugen in Grafikpaketen und/oder den in der Sticksoftware enthaltenen Bildbearbeitungswerkzeugen verbessern. In der Tat erlaubt Ihnen die Software die Anwendung von Autodigitalisierer nur dann, wenn das Bild zuvor angemessen bearbeitet wurde.

Bilder bereinigen

In der Praxis wird die Säuberung abgetasteter Abbildungen eine der folgenden Techniken oder auch eine Kombination derer, enthalten:

- Reduzierung der Farbenanzahl
- Konturen hinzufügen oder betonen
- Entfernung von Störungen, Weichzeichnung oder Konturenglättung
- Beseitigung unnötiger Details
- Beschneidung einzelner Gebiete
- Beseitigung von Hintergründen

Sie können die Software automatisch die Farbenanzahl reduzieren lassen oder eine exakte Zahl eingeben. Die exakte Angabe der Farbanzahl ist vor allem dann von Nutzem, wenn Sie die Design-Farben einer genauen Anzahl von Garnfarben zuordnen möchten. Siehe auch Bildmaterial auswählen.

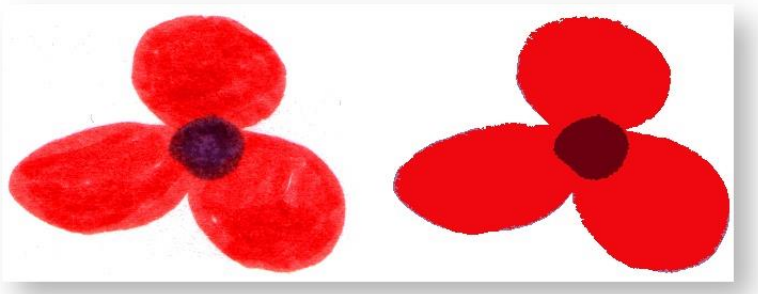
Konturierte und nicht-konturierte Bilder

Vor der Vorbereitung Ihres Bildes sollten Sie wissen, was für einen Bildtyp Sie verwenden. In Bezug auf die automatische Digitalisierung gibt es zwei Kategorien – mit Konturen und ohne Konturen. Im Idealfall haben konturierte Bilder eine solide, schwarze Kontur um jede farbige Fläche. Nicht-konturierte Abbildungen bestehen idealerweise aus soliden Farbflächen. Bilder mit und ohne Konturen werden auf verschiedene Weisen vorbereitet.

Bild ohne Konturen Bild mit Konturen

Farbenreduzierung

Manchmal sieht ein Bild klar aus, enthält jedoch zusätzliche Farben, die während des Scannens oder in einem Grafikpaket eingeführt wurden. Eine Farbenreduzierung bedeutet, die tatsächliche Anzahl der Bildfarben zu verringern, um überflüssige Details zu beseitigen und jeden Block auf eine einzelne, solide Farbe zu reduzieren. Das Bild wird durch die Farbenreduzierung überarbeitet, vorhandene Störungen werden entfernt oder Konturenglättungen ausgeführt. Auf diese Weise wird die Anzahl der benötigten Abtrennungen und Farbwechsel für das Stickdesign minimiert.



Wenn Sie Bilder einscannen, sollten Sie sicherstellen, dass Sie sie mit der optimalen Farbtiefe einscannen. Siehe auch Bildvorlage scannen.

Konturen verschärfen

Die Verschärfung von Konturen bedeutet ein klareres Definieren der Konturen, die im Bild an klar erkennbare Farbblöcke oder Formen angrenzen. Diese waren vielleicht schon im Original undeutlich oder haben während des Scannens an Klarheit verloren. Die Konturverschärfung ist für die automatische Digitalisierung von großer Bedeutung, da sie es der Software erleichtert, die eindeutigen Flächen zu identifizieren, welche im entstehenden Design zu Stickobjekten werden. Die Konturverschärfung funktioniert nur mit Bildern, die schwarze oder dunkle Konturen aufweisen.

Einige Bilder können undeutlich oder unvollständig erscheinen, obwohl sie solide Konturen aufweisen. Diese müssen mit Hilfe der

Bildvorbereitungs-Werkzeuge oder einem Grafikpaket überarbeitet werden. Siehe auch Bildvorlage bearbeiten.

Störungsfilterung

Die Störungsfilterung sorgt in gescannten Bildern für ein Wiederherstellen der solide Farbblöcke dem Original gemäß. Hierbei werden verschiedene Schattierungen zu einer soliden Farbe zusammengefügt. Die Störungsfilterung ist für die automatische Digitalisierung von grosser Bedeutung, da sie es der Software erleichtert, solide Farbblöcke zu identifizieren, die im fertigen Stickmuster zu Stickobjekten werden. Sie bereinigt ausserdem verschwommene oder gefleckte Farbflächen.

Bild vor der Störungsfilterung, gesprenkelte Farbe

Bild nach der Störungsfilterung, einzelne, solide Farben

Zusammenfassung

Selbst wenn Ihre Bildvorlage nach der Eingabe in der Software stickfertig aussieht, ist es notwendig, vor der Konvertierung eine Bildverarbeitung vorzunehmen. Die Software erlaubt Ihnen die Anwendung automatischer Digitalisiertechniken nicht ohne vorherige Bildverarbeitung.

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
Scan images	• Im RGB-Modus scannen • Verschärfung	• Im RGB-Modus scannen • Keine	Wird im RGB-Modus gescannt

Vorgang	Bild mit Konturen benutzen	Bild ohne Konturen Verschärfung	Foto
Strichzeichnung scannen	Im Zweifarbig-Modus scannen	-	-
Retuschieren im Grafikpaket	• Beschneiden • Konturen hinzufügen oder bearbeiten • Farben bearbeiten • Störungen entfernen	• Beschneiden • Bildformen bearbeiten • Farben bearbeiten • Störungen entfernen	• Beschneiden • In Graustufen konvertieren • Hintergrund entfernen • Heller oder dunkler machen • Kontrast anpassen
Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug benutzen	Konturkontrast anpassen. Automatisch: • jeden konturierten Block zu einer einzigen Farbe mischen • Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen • Konturen	Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren. Automatisch: • jeden Block auf eine einzige Farbe reduzieren • Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen • Farben, die	-

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
	verschärfen	nicht die gesamte Fläche vollständig ausfüllen, entfernen.	
Digitalisieren	• Manuell • Klicken-zum-Füllen • Autom. Digitalisierung	• Manuell • Klicken-zum-Füllen • Autom. Digitalisierung	PhotoStitch Autom. Digitalisieren

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bilder verarbeiten

Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge bieten Ihnen alles, was Sie benötigen, um Formen in elektronischen Bildvorlagen ohne manuelle Eingabemethoden automatisch zu digitalisieren. Selbst wenn Ihre Bildvorlage nach der Eingabe in der Software stickfertig aussieht, ist es notwendig, vor der Konvertierung eine Bildverarbeitung vorzunehmen. Die Software verhindert sonst, dass Sie Autom. Digitalisierung anwenden. Es ist wichtig, dass Sie die richtige Bildvorbereitungsmethode für Ihr Bild benutzen.

Bildart	Vorbereitung
Nicht-konturiert Bilder	• Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren. • jeden Block auf eine einzige Farbe reduzieren • Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen • Farben entfernen, die nicht die gesamte Fläche einnehmen.
Konturierte Bilder	• Konturkontrast anpassen • jeden konturierten Block zu einer einzigen Farbe mischen • Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen

Bildart	Vorbereitung
	• Konturen verschärfen.

Abhängig von der Qualität des gescannten Bilds müssen Sie es unter Umständen manuell retuschieren, bevor Sie es in Ihrer Software verarbeiten. Dies erfolgt normalerweise, um Hintergründe zu eliminieren, einfarbige Flächen mit Farbe auszufüllen, Konturen hinzuzufügen, Lücken zu schließen oder Konturen zu verstärken. Siehe auch Bildvorlage bearbeiten.

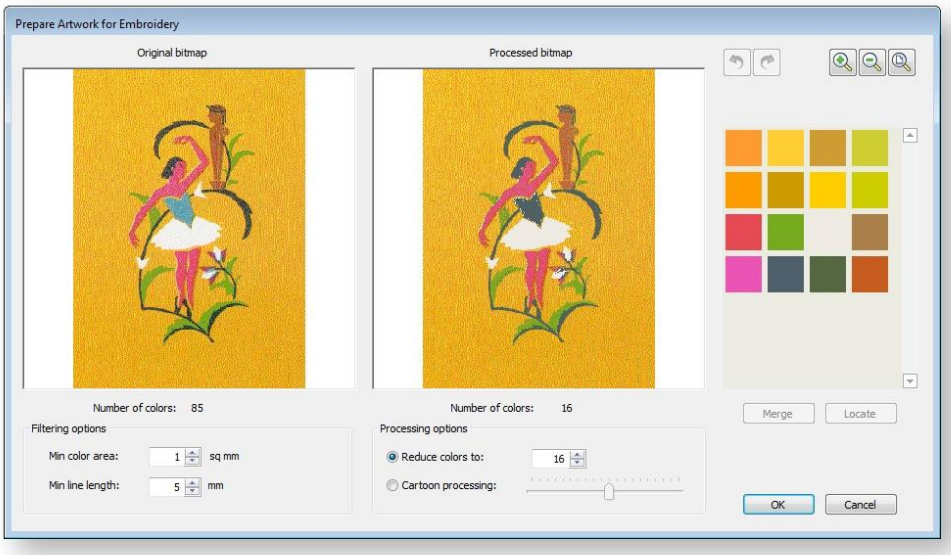
Benutzen Sie Bildvorlage > Bild zum Sticken Vorbereiten, um Bitmap-Bilder durch die Reduzierung von Farben, die Entfernung von Störfaktoren im Bild und die Schärfung von Konturen zur Autom. Digitalisierung vorzubereiten.

Vorbereiten konturloser Bilder

Benutzen Sie das Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug, um nicht-konturierte Bilder für das automatische Digitalisieren vorzubereiten. Das Werkzeug reduziert Farbblöcke in Bitmap-Abbildungen automatisch auf eine einzelne Farbe, wobei Konturenglättungen vorgenommen und Störungen entfernt werden. Sie können die Software die Anzahl der Farben automatisch reduzieren lassen oder die genaue Anzahl der Farben selber bestimmen. Die exakte Angabe der Farbanzahl ist vor allem dann von Nutzem, wenn Sie die Design-Farben einer genauen Anzahl von Garnfarben zuordnen möchten. Um nicht-konturierte Abbildungen vorzubereiten

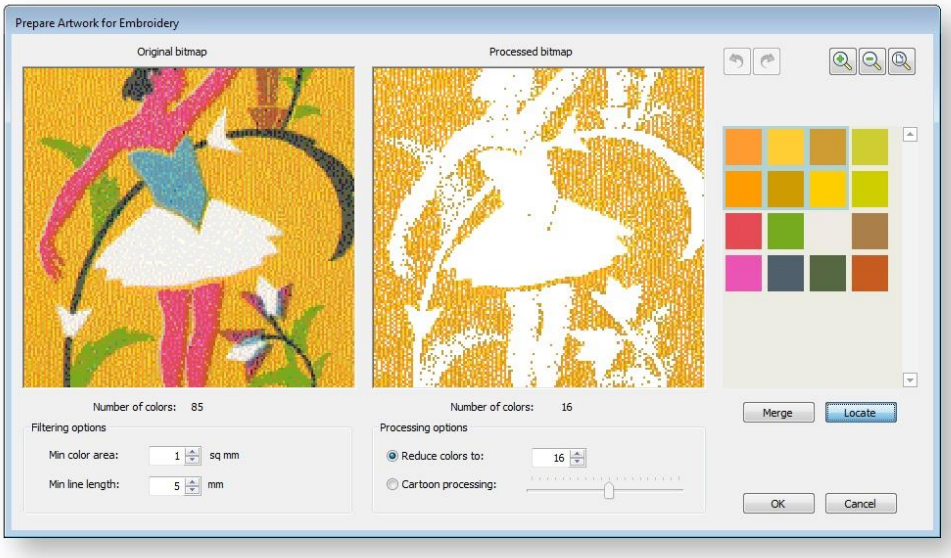
- Scannen oder importieren Sie das zu verwendende Bild.

- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf das Bildmaterial vorbereiten-Symbol. Das Bild wird sowohl in im ‚Vorher'- als auch im ‚Nachher'-Vorschaufeld angezeigt.



- Überprüfen Sie die in der verarbeiteten Bitmap enthaltene Farbenanzahl. Die Software schlägt eine Farbenanzahl vor und zeigt eine Vorschau des resultierenden Bildes an. Sollten zu viele Farben vorhanden sein, enthält das Bild wahrscheinlich Störungen.
- Versuchen Sie zuerst, die Farbenanzahl zu erhöhern oder zu verringern, sodass sie der Anzahl der zu verwendenden Fäden entspricht.

- Wenn das Bild immer noch ‚Störungen' enthält, sollten Sie die Filteroptionen anpassen:
    - Min. Farbfläche: Dies definiert die kleinste Fläche, die bei der Konvertierung noch erkannt wird. Der Standard beträgt 0,5 mm² (ungefähr acht Pixel). Erhöhen Sie diesen Wert, wenn Ihr Bild viele Pixel mit abweichenden Farben enthält. Die minimale Farbfläche sollte nicht größer als 1/16 der Gesamtfläche sein.
    - Min. Zeilenlänge: Dies definiert die kleinste Zeilenlänge, die noch als Objekt erkannt wird. Der Standardwert ist 2 mm. Die minimale Linienlänge sollte nicht mehr als 25% des kleinsten Ausmaßes betragen.
- Klicken Sie auf Vergrößern, um das Bild näher zu betrachten. Zusätzlich zu den Zoom-Schaltflächen können Sie zum Vergrößern oder Verkleinern der Ansicht auch das Mausrad benutzen. Sie können zudem das Bild anklicken und ziehen, um die Ansicht im Ansichtsfeld zu schwenken.



- Falls notwendig, können Sie nach Wunsch gleichartige Farben auch manuell auswählen und fusionieren:
    - Klicken Sie, während Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten, in der Farbpalette ähnliche Farben an, um sie zu markieren.
    - Klicken und halten Sie die Lokalisieren-Schaltfläche gedrückt, um eine Vorschau zu erhalten.

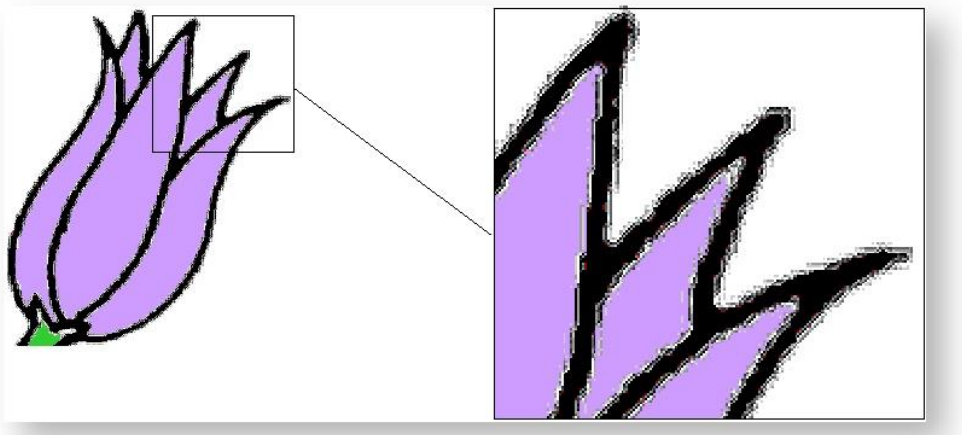
- Klicken Sie auf Fusionieren, um alle ähnlichen Farben in einer einzigen Mischfarbe zu fusionieren.
- Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

Benutzen Sie Bildvorlage > Bild zum Sticken Vorbereiten, um Bitmap-Bilder durch die Reduzierung von Farben, die Entfernung von Störfaktoren im Bild und die Schärfung von Konturen zur Autom. Digitalisierung vorzubereiten.

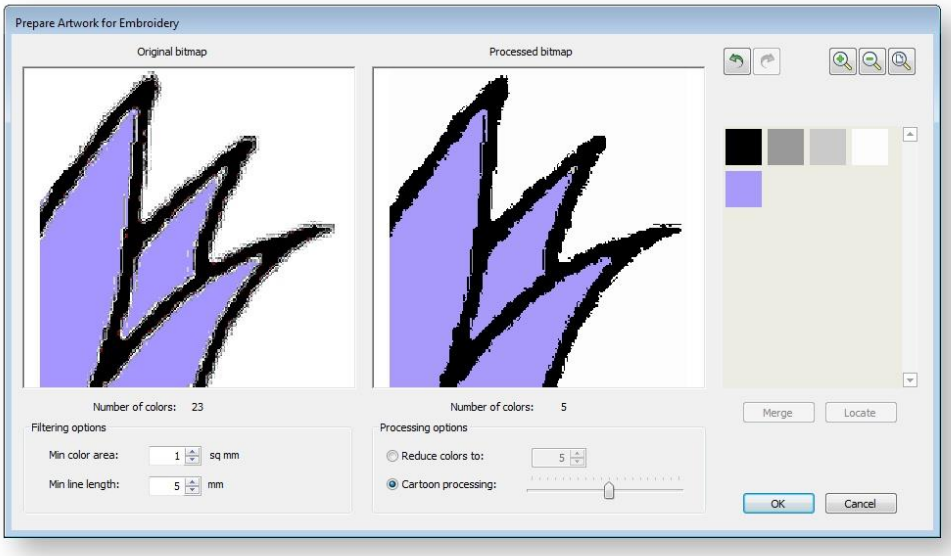
Vorbereitung konturierter Abbildungen

Benutzen Sie das Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug, um konturierte Bilder für das automatische Digitalisieren vorzubereiten. Diese Funktion verschärft automatisch Konturen und reduziert Störungen. Flächen, welche anhand einer schwarzen Kontur umrandet sind, werden auf eine einzelne Farbe reduziert. Konturverschärfung erleichtert es der Software, klare Flächen im Bildmaterial zu erkennen. Diese Flächen werden zu den Stickobjekten des fertigen Design. Setzen Sie die Konturverschärfung speziell bei verschwommenen, ausgefransten oder undeutlichen Konturen ein. Um konturierte Abbildungen vorzubereiten...

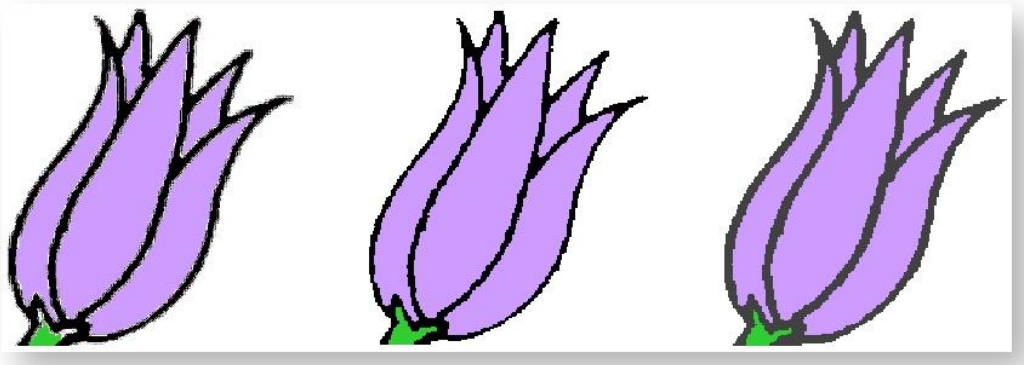
- Scannen oder importieren Sie das zu verwendende Bild.



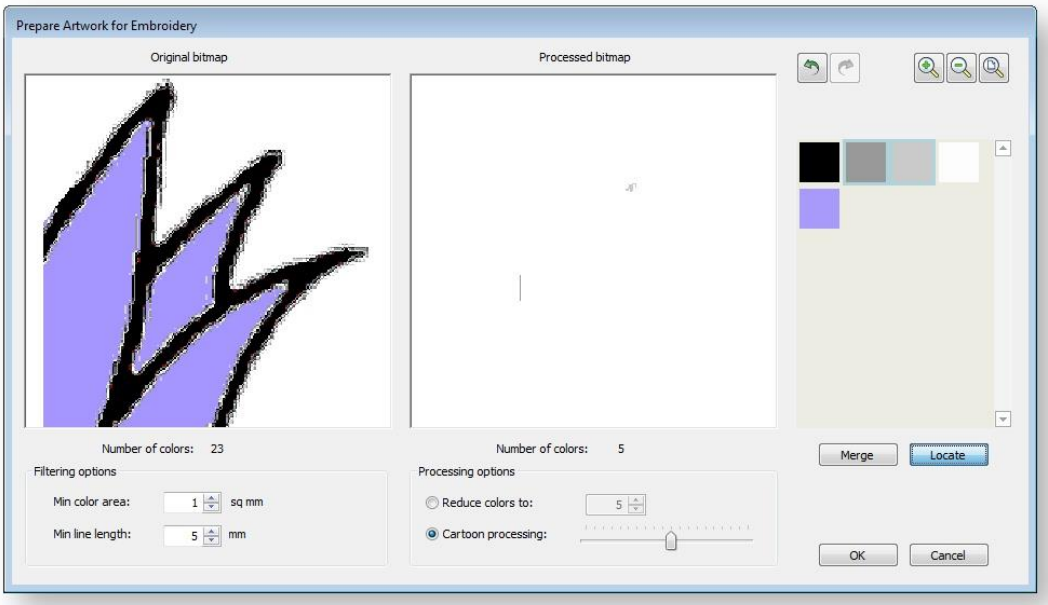
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf das Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug. Das Bild wird sowohl in im ‚Vorher'- als auch im ‚Nachher'-Vorschaufeld angezeigt. Wenn das Bild Störungen enthält, bereiten Sie es wie ein Bild ohne Konturen vor.



- Wählen Sie die Cartoon-Aufbereitung-Option. Die Software schlägt eine Farbenanzahl vor und zeigt eine Vorschau des resultierenden Bildes an. Sollten zu viele Farben vorhanden sein, enthält das Bild wahrscheinlich Störungen.
- Ziehen Sie den Schieberegler, um den Toleranzbereich für den Konturkontrast einzustellen.



- Falls notwendig, können Sie nach Wunsch gleichartige Farben auch manuell auswählen und fusionieren:
    - Klicken Sie, während Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten, in der Farbpalette ähnliche Farben an, um sie zu markieren.
    - Klicken und halten Sie die Lokalisieren-Schaltfläche gedrückt, um eine Vorschau zu erhalten.
    - Klicken Sie auf Fusionieren, um ähnliche Farben zu einer einzigen Mischfarbe zu fusionieren.

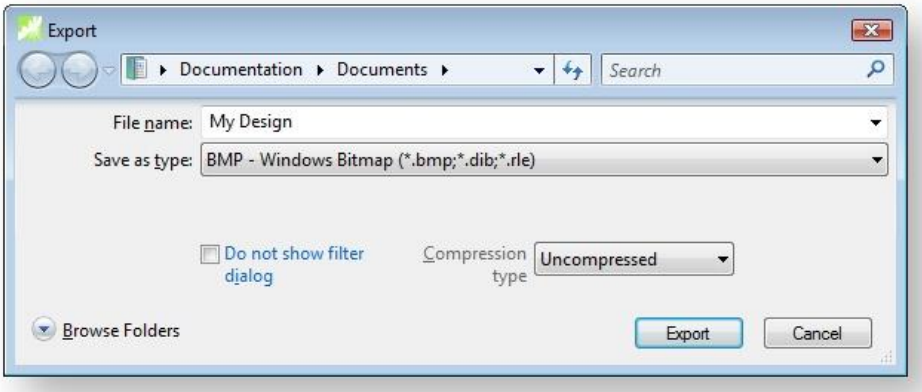


Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage speichern als, um einen Hintergrund nach der Bildver- und/oder -bearbeitung als separate Datei zu speichern.

Verarbeitete Bildvorlagen speichern

Alle Bilder, die im Designfenster platziert werden, sei es durch Scannen, Einfügen oder Einfügen von der Festplatte, werden zusammen mit dem Stickmuster in der EMB-Datei gespeichert. Nach dem Bearbeiten in der Sticksoftware oder einer anderen Grafikanwendung möchten Sie das Bild aber vielleicht als separate Datei speichern. Um einen Hintergrund als separate Datei zu speichern...

- Markieren Sie das Bild.
- Klicken Sie auf das Bild speichern-Symbol. Das Exportieren-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie im Speichern in-Feld einen Ordner aus und wählen Sie dann ein Format aus dem Dateityp Speichern-Dropdown-Menü.
- Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf Exportieren.
- Diese Datei ist keine Referenzdatei der EMB-Datei. Weitere Änderungen betreffen das eingebettete Bild nicht.

- Digitizer V5 (DEU)
- Bildmaterial

Bildvorlage konvertieren

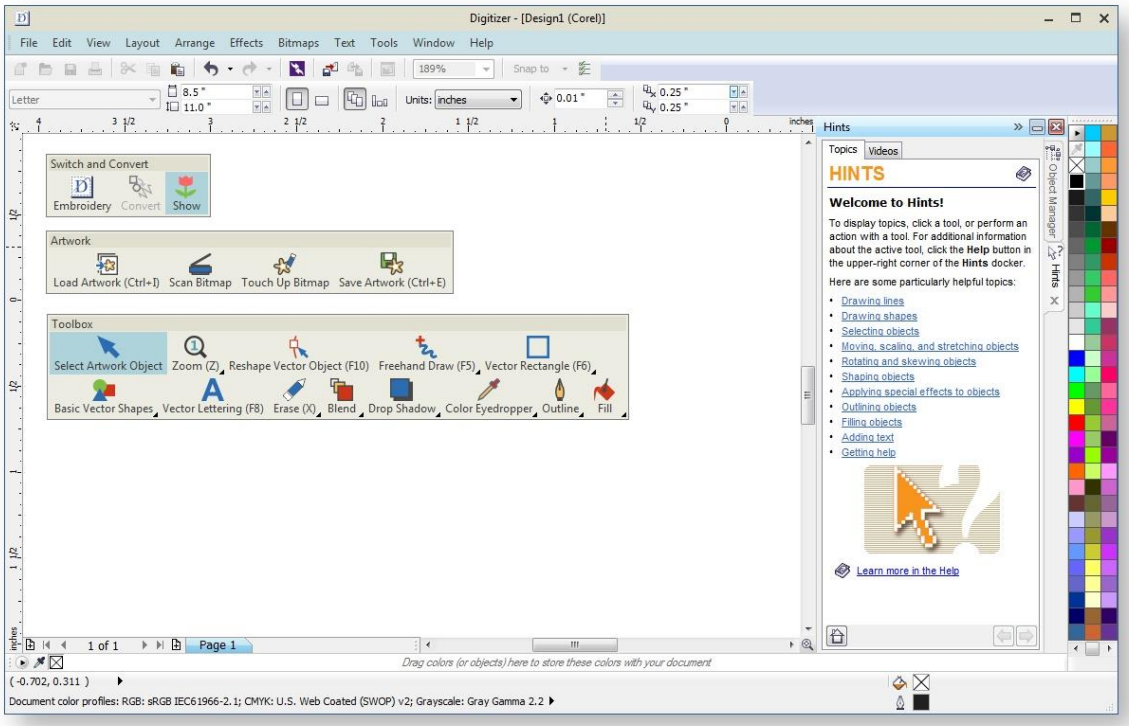
Ihre Sticksoftware enthält standardmäßig die komplette Suite aller CorelDRAW® Essentials-Grafikwerkzeuge, die Ihnen zahlreiche Methoden zum Entwerfen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten. Die Software läuft im so genannten Stickmodus. CorelDRAW® Essentials hingegen läuft im Grafikmodus. Im Grafikmodus können Sie Vektorgrafiken direkt in Stickobjekte konvertieren. Sie können sogar ganze Clipart-Designs in Stickerei konvertieren. Die resultierenden Objekte übernehmen die aktuelle Stichart, die Farbe und die Objektdetails, die für diesen Objekttyp eingestellt sind. Sie können diese Eigenschaften nach Bedarf anpassen. Sie können zudem Stickerei in Vektor-Objekte umsetzen.

Für eine detaillierte Beschreibung der CorelDRAW®-Oberfläche vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das über Windows Start > Programme verfügbar ist.. Alternativ können Sie über das Grafikmodus-Hilfe-Menü auf die Onscreen-Hilfe zugreifen.

Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > In den Grafikmodus wechseln, um Bildvorlagen als Hintergrund zur manuellen oder automatischen Stickereidigitalisierung zu importieren, zu bearbeiten oder zu erstellen.

Grafikmodus

Im Grafikmodus können Sie mithilfe des CorelDRAW® Essentials-Werkzeugsatzes Vektor-Objekte erstellen, bearbeiten und in Stickerei konvertieren. Blenden Sie Stickobjekte im Grafikmodus aus, indem Sie Stickerei anzeigen ein- und ausschalten.



Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Stickerei in Bild konvertieren, um markierte Stickobjekte in Vektorbilder zu konvertieren.

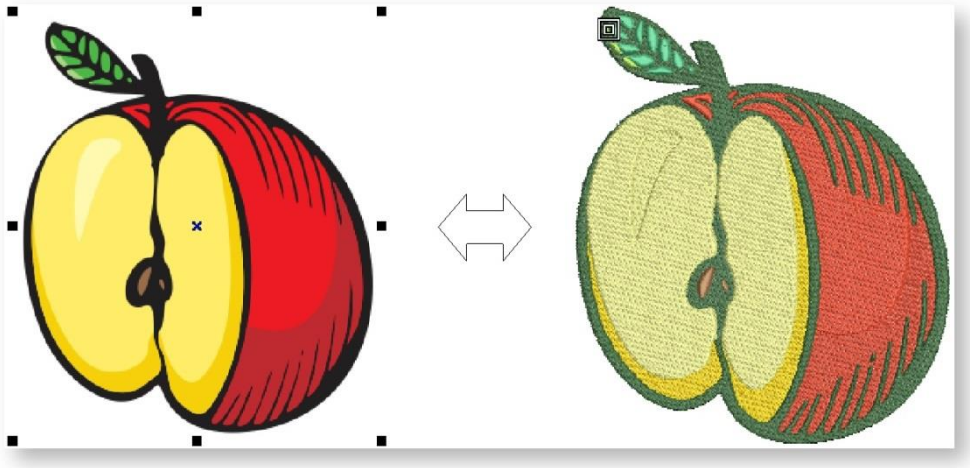
Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Bild in Stickerei konvertieren, um markierte Vektor- oder Bitmap-Bilder in Füll- oder Konturstiche zu konvertieren.

Vektor- & Stickobjekte konvertieren

Das Verhalten des Konvertieren-Werkzeugs hängt davon ab, in welchem Modus es aufgerufen wird und welche Objekte im Designfenster markiert sind...

- Im Grafikmodus werden markierte Vektor-Objekte in Stickerei umgesetzt und im Stickmodus angezeigt. Unmarkierte Objekte werden angezeigt können jedoch nicht ausgewählt werden.
- Im Stickmodus werden markierte Stickobjekte in Vektor-Objekte umgesetzt und im Grafikmodus angezeigt. Unmarkierte Objekte werden angezeigt können jedoch nicht ausgewählt werden.

- Sie können Stickobjekte im Grafikmodus oder Vektor-Objekte im Stickmodus ausblenden, in dem Sie Stickerei zeigen oder Vektoren anzeigen ausschalten.
- Markieren Sie die Vektor-Objekte, die Sie konvertieren möchten, und klicken Sie auf Bild in Stickerei konvertieren. Der Stickmodus öffnet sich nach einem Moment und die konvertierten Stickobjekte werden angezeigt.
- Das Konvertieren von Stickobjekten in Vektoren funktioniert genau umgekehrt – markieren Sie die Stickobjekte und klicken Sie auf Stickerei in Bild konvertieren. Der Grafikmodus öffnet sich nach einem Moment und die konvertierten Vektor-Objekte werden angezeigt.



- Grafiktext kann ebenfalls in systemeigene Stickereischriftarten konvertiert werden.

- Digitizer V5 (DEU)

Autom. Digitalisierung

Die Sticksoftware unterstützt das automatische und halbautomatische Digitalisieren von Bitmap-Bildern und Vektor-Zeichnungen. Die Autom. Digitalisierung-Werkzeugpalette bietet Werkzeuge zum automatischen Digitalisieren von vorbereiteten Bildvorlagenl und Fotos. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Mit CorelDRAW® können Sie Bitmaps auch abpausen, um sie in vollständig bearbeitbare und skalierbare Vektorgrafiken zu konvertieren. Sie können eingescannte Skizzen, Bildvorlagen, Digitalfotos sowie Firmenlogos nachzeichnen und diese mühelos in Ihre Stickmuster integrieren. Siehe auch Bildvorlage konvertieren.

- Digitizer V5 (DEU)
- Autom. Digitalisierung

Stickerei autom. digitalisieren

Die Software kann Bilder automatisch in Stickerei konvertieren. Das Bildmaterial wird ‚stapelweise verarbeitet', um die zahlreichen Stickobjekte zu erstellen, die das Design ergeben. Die Software erkennt Formen in Bildvorlagen - Bitmap und Vektor - und sucht jeweils geeignete Sticharten aus. Sie kann zudem auf der Basis der Kürzesten Verbindung eine Ausstickreihenfolge festlegen. Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge werden verfügbar, wenn ein Bild ausgewählt wird. Es kann jeweils nur ein Bild gleichzeitig ausgewählt werden. Siehe auch Bildvorlage konvertieren.

Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge akzeptieren Bildvorlagen sowohl im Roh- als auch im verarbeiteten Zustand. Die Qualität des fertigen Stickmusters hängt jedoch stark von Art und Qualität des Ausgangsbildmaterials ab. Im Allgemeinen bewahren Vektor-Bilder bei einer Größenänderung die Bildqualität, während es bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung von Bitmap-Bildern zu Problemen mit Pixilation und Bildverschlechterung kommen kann. Allerdings sollten etwaige Skalierungen vor dem Importieren in die Software durchgeführt werden, da der Importiervorgang Vektorzeichnungen automatisch in Bitmaps umsetzt. Um Bitmap-Bilder besser zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten, verfügt die Software auch über Bildverarbeitungskapazitäten und Verbindungen zu Grafikpaketen. Siehe auch Bildmaterial.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Standardeinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.

Autom. Sofort-Digitalisierung

Im Grunde müssen Sie zum Erstellen eines Stickmusters mit dem Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren-Werkzeug einfach nur das Bild auswählen, das Sie konvertieren möchten, und das Werkzeug anklicken. Das System

bestimmt automatisch, welche Farben gefüllt, in Details umgewandelt oder ganz weggelassen werden. Zudem wählt es unter Benutzung der Standardeinstellungen die geeignetsten Sticharten aus. Selbst wenn ein Bild nicht mit dem Bildvorbereitungs-Werkzeug vorbereitet wurde, verarbeitet und konvertiert Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren es automatisch. Löschen Sie etwaige unerwünschte Hintergrundstiche. Bearbeiten Sie Stichfarben und -arten wie gewünscht.

Es empfiehlt sich, die Stickmusterpalette entsprechend der Ihnen zur Verfügung stehenden Fäden voreinzustellen, bevor Sie das Bild verarbeiten. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Sie können bis zu 128 Farbfelder zuweisen.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Konvertierungseinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.

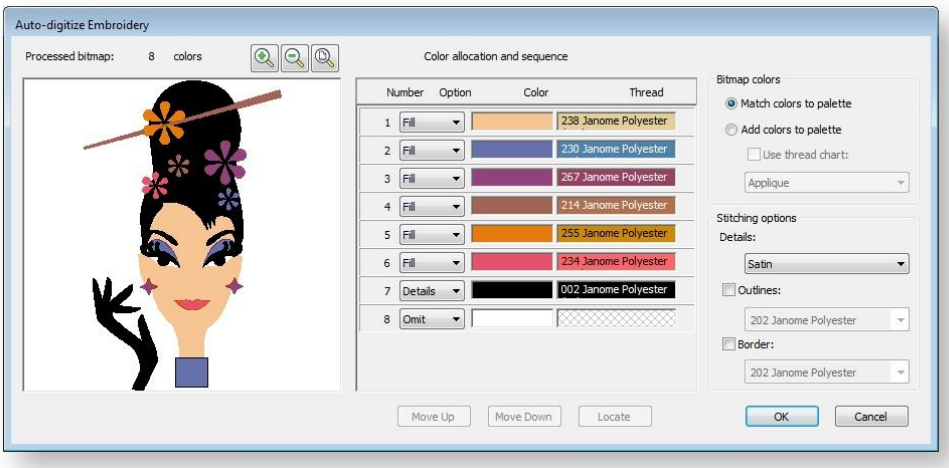
Erweiterte Autom. Digitalisierung

Für mehr Kontrolle über die Objektkonvertierung benutzen Sie die Stickerei Autom. Digitalisieren-Methode. Auch sie erkennt Formen in Bildvorlagen - Bitmap und Vektor - und sucht jeweils geeignete Sticharten aus. Sie bietet jedoch mehr Kontrolle über die Konvertierungseinstellungen.

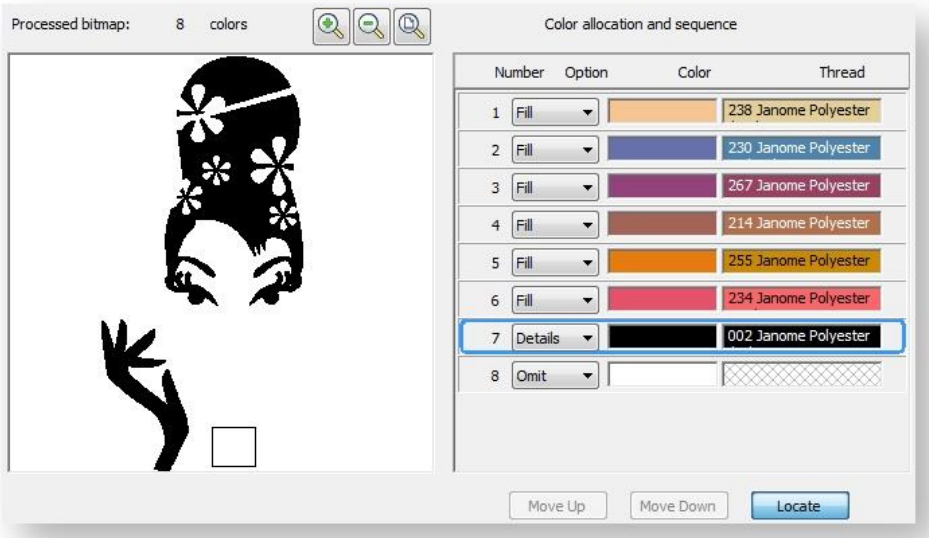
- Um die Funktion zu benutzen, scannen oder laden Sie ein Bild und be- und verarbeiten es wie gewünscht. Siehe auch Bilder importieren.

- Stellen Sie die Größe des Bildes in der Kontext-Werkzeugleiste auf die ungefähren Abmessungen ein.
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf Stickerei Autom. Digitalisieren. Wenn Sie das Bild noch nicht verarbeitet haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert. Siehe auch Bilder verarbeiten.

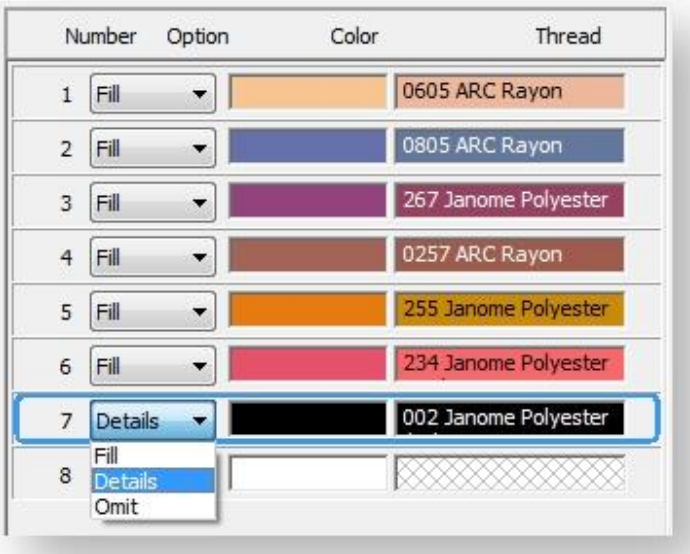
- Die Bildfarben werden automatisch als Füllungen oder Details eingestuft oder aber komplett weggelassen.



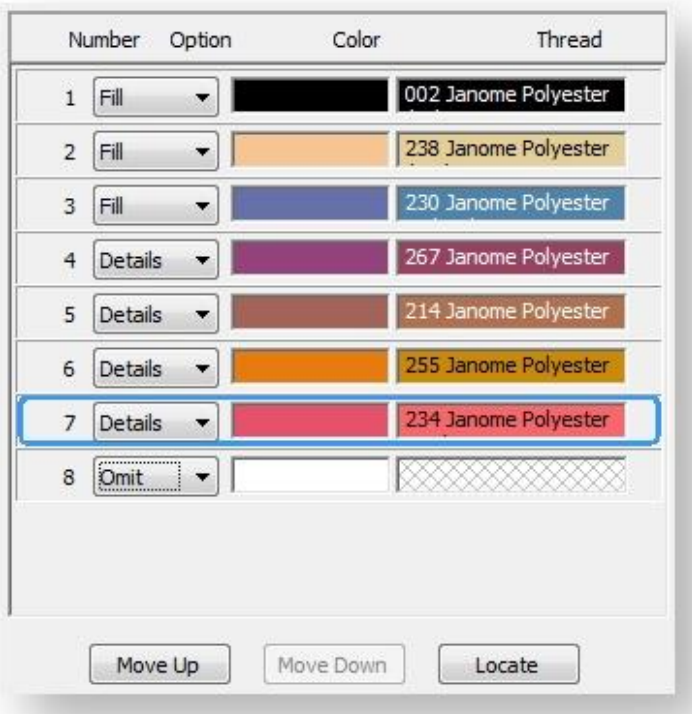
- Wählen Sie eine Farbe auf der Liste und benutzen Sie für eine Vorschau die Lokalisieren-Schaltfläche.



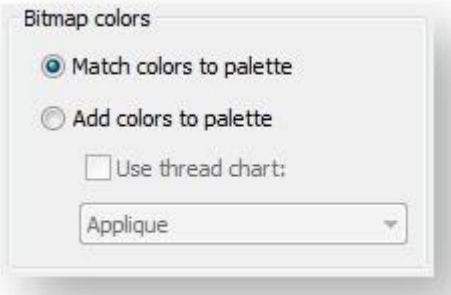
- Benutzen Sie Dropdown-Menüs, um Farben zu kennzeichnen oder sie ganz wegzulassen. Füllungen werden immer zuerst ausgestickt, Konturen, einschließlich Umrandungen oder kleinen Flächen, zuletzt.



- Benutzen Sie die Aufwärts-/Abwärts-Schaltflächen, um die Ausstickreihenfolge anzupassen.



- Wählen Sie eine Konvertierungsmethode für die Farbverarbeitung aus.



- Standardmäßig werden die Bildfarben den ähnlichsten Fadenfarben in der aktuellen Stickmusterpalette angeglichen. Benutzen Sie die Farben zur Palette hinzufügen-Option, wenn Sie der Palette genaue Bildfarben

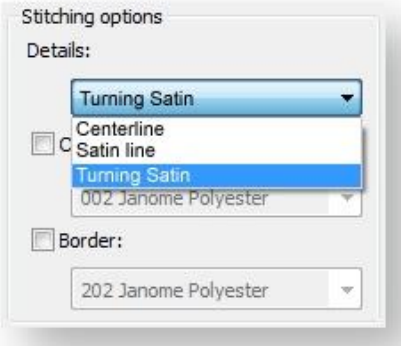
hinzufügen möchten. Wählen Sie auf Wunsch eine Fadentabelle aus, aus der Sie diese Farben aussuchen möchten.

- Passen Sie die Stickoptionen für Details wie gewünscht an. Siehe unten.
- Klicken Sie auf OK, um das Bild zu verarbeiten.

Alle Bearbeitungsmethoden stehen zur Verfügung, um das autom. digitalisierte Bild noch genauer anzupassen. Siehe auch Objekte bearbeiten.

Stickoptionen

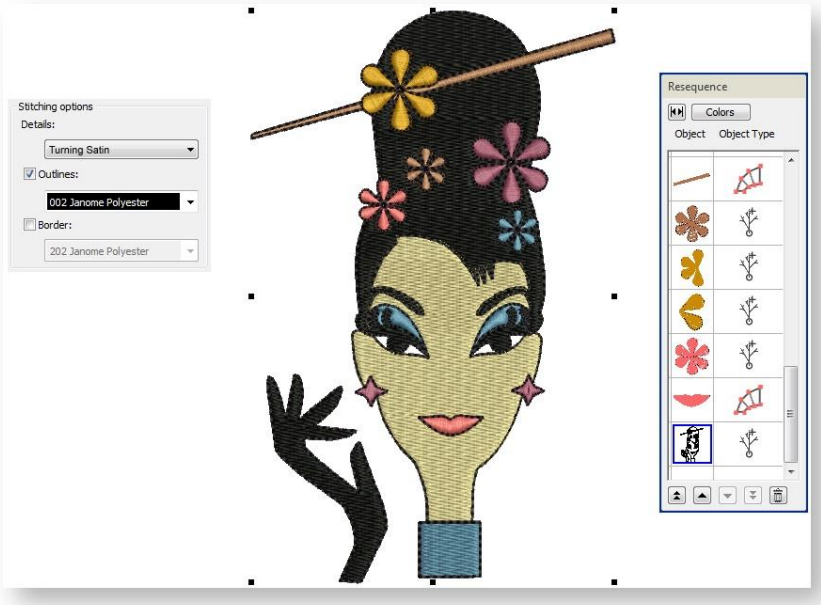
Mit der Software können Sie die Objekterkennungs-Einstellungen für jede Farbe anpassen, die Sie als ‘Detail’ identifizieren. Ein Detail kann eine Mittellinie, eine Umrandung oder eine kleine Fläche des Stickmusters sein, die Sie als letztes aussticken möchten. Sollte eine Bildfarbe sowohl eine Füllfarbe als auch ein Detail sein, können Sie entweder die Füllfarbe in einem Grafikpaket neu einfärben oder die Farbe weglassen und sie später bearbeiten. Um die Detail-Einstellungen anzupassen...



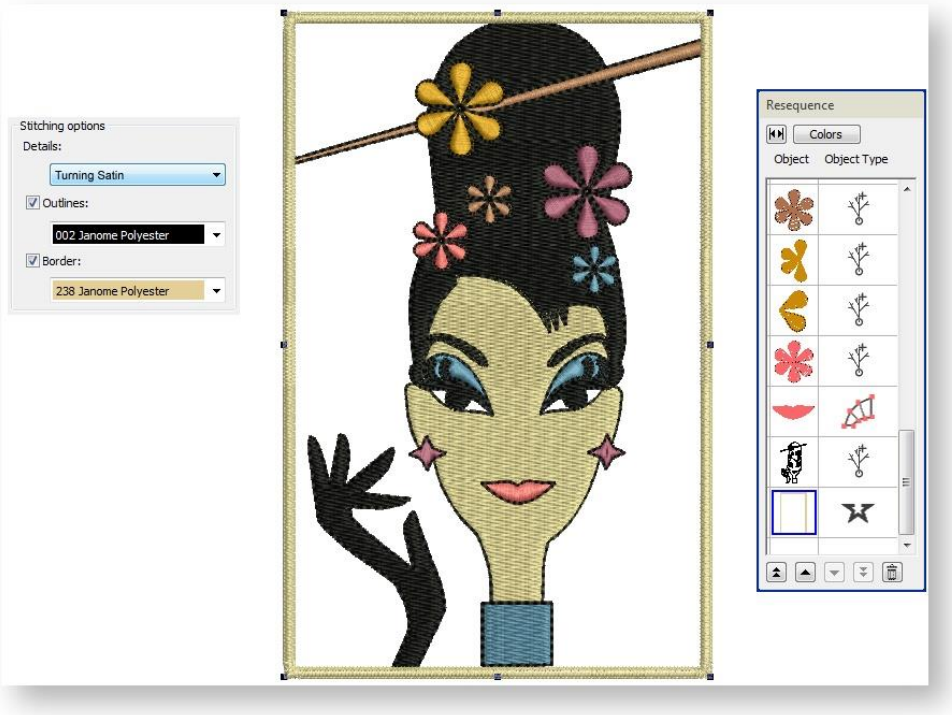
- Wählen Sie einen Stichstil für Details aus dem Dropdown-Menü:
  - Mittellinie: Eignet sich am besten für dünne Linien. Diese Option zeichnet die Mitte einer als Detail identifizierten Farbe mit einem Laufstich nach.
  - Satinstichlinie: Eignet sich für dickere Linien mit konstanter Breite, normalerweise in größeren Stickmustern.
  - Wende-Satinstich: Eignet sich am besten für dickere Linien oder kleine Formen variierender Breite.

- Klicken Sie auf OK, um das Bild zu verarbeiten.

- Optional können Sie allen Farbblöcken Konturen hinzufügen, indem Sie das Konturen-Kontrollkästchen markieren und eine Farbe auswählen. Dies verstärkt die Kanten von Formen mit einem durchgehenden, verzweigten Laufstich.



- Auf ähnliche Weise können Sie dem gesamten Stickmuster eine Umrandung hinzufügen, indem Sie das Umrandung-Kontrollkästchen markieren.



- Digitizer V5 (DEU)
- Autom. Digitalisierung

Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken

Die Klicken-zum-Sticken-Werkzeuge bietet Ihnen alles, was Sie benötigen, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch, ohne Anwendung manueller Digitalisiermethoden zu digitalisieren. Diese Werkzeuge sind nützlich, um Stickobjekte schnell aus gescannten Bildern zu erstellen, ohne Formen manuell digitalisieren zu müssen.

Mit den Klicken-zum-Sticken-Werkzeugen passiert es schnell, dass man durch einen Doppelklick unabsichtlich doppelte Stichlagen erstellt. Überprüfen Sie alles, was Sie getan haben, im Neueinreihung-Docker und löschen Sie alle unnötigen Objekte.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen, um große Bildvorlagenformen unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen ohne Leerräume, um große Bildvorlagenformen ohne Beachtung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.

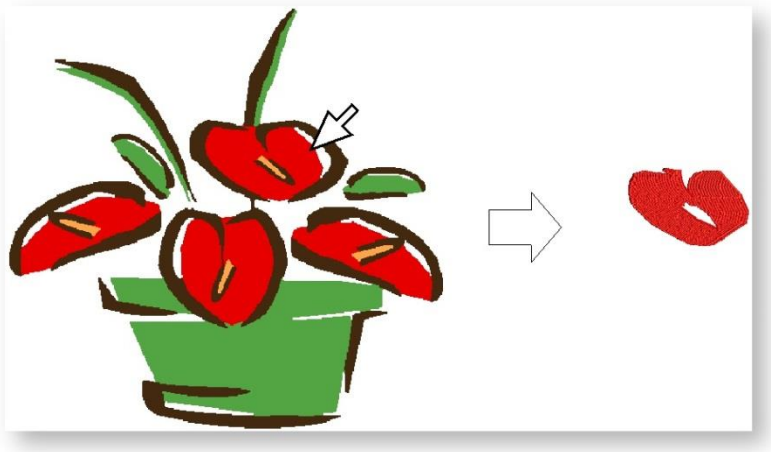
Benutzen Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Wendefüllstich, um schmale Spaltenformen in Bildvorlagen mit Satinstich zu digitalisieren.

Füllungen digitalisieren

Klicken-zum-Sticken kann zur Erstellung von ‘geschlossenen’ Steppstichfüllung-Objekten sowie von Objekten mit Satin-Wendefüllstichen benutzt werden. Benutzen Sie Klicken-zum-Füllen, um große Flächen in Ihrer Bildvorlage unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Stepp-Füllstichen zu digitalisieren. Wenn Leerräume ignoriert werden sollen, benutzen Sie das Klicken-zum-Füllen ohne Leerräume-Werkzeug. Benutzen Sie

Klicken-zum-Wendefüllstich, um schmale Spaltenformen mit Wende-Satinstichen zu digitalisieren. Die aktuellen Eigenschaften werden verwendet. Es steht Ihnen frei diese vor oder nach der Anwendung der Werkzeuge nach Bedarf zu modifizieren. Um Füllungen mit Klicken-zum-Sticken zu digitalisieren...

- Scannen und verarbeiten Sie die Bildvorlage.
- Wählen Sie eine Fadenfarbe aus der Stickmusterpalette aus.
- Wählen Sie die geeignete Klicken-zum-Sticken-Eingabemethode.
- Klicken Sie auf die Form, die Sie digitalisieren wollen.



- Sie können andere gefüllte Formen der Bildvorlage genauso digitalisieren, indem Sie die Garnfarbe und Eingabemethode nach Bedarf verändern. Klicken Sie auf TrueView, um das Ergebnis zu überprüfen.
- Die Stiche werden gemäss den aktuellen Sticheinstellungen generiert. Diese können modifiziert werden. Es wird die aktuell ausgewählte Farbe benutzt.

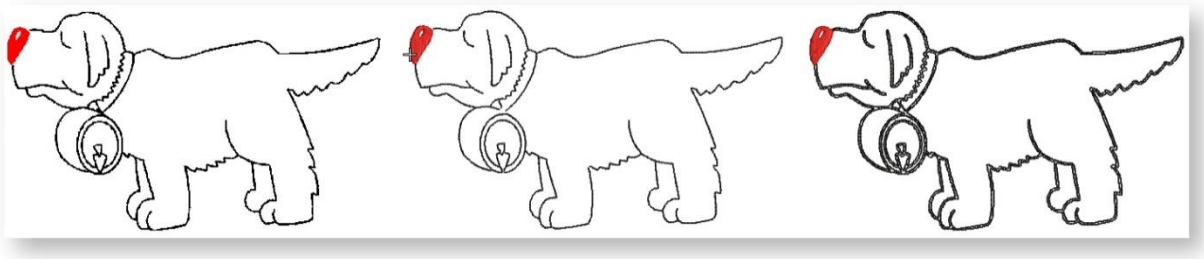
der Palette angeglichen in der aktuellen Farbe digitalisiert

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Konturieren, um Ränder von Formen unter Anwendung der aktuellen Eigenschaften mit Laufstichen zu digitalisieren.

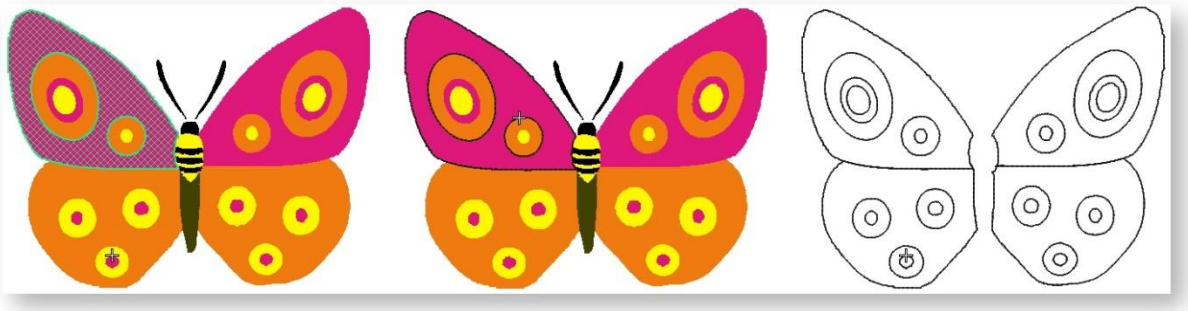
Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-für-Mittellinie, um in Bildvorlagen enthaltene Mittellinien mit Laufstichlinien zu digitalisieren.

Konturen digitalisieren

Benutzen Sie Klicken-zum-Sticken, um Ränder und Details mit Laufstichen zu digitalisieren. Die aktuellen Eigenschaften werden verwendet. Sie können die Ergebnisse nach Wunsch verändern. Dies erfolgt auf dieselbe Weise wie das Digitalisieren von Füllungen mit Klicken-zum-Füllen. In der Regel benutzen Sie Klicken-für-Mittellinie, um vorhandene Konturen mit Laufstichen nachzuzeichnen. Klicken-für-Mittellinie findet immer die Mitte der Kontur, unabhängig davon, wie breit sie ist. Abhängig von der Breite erhalten Sie mit Klicken-zum-Konturieren unter Umständen Doppellinien.



Klicken-zum-Konturieren ist im Allgemeinen nützlicher, um die Ränder von Formen ohne vorhandene Konturen zu erkennen.



Es empfiehlt sich, für die Konturen-Werkzeuge Der Palette Angleichen abzuschalten. Im der Regel wählen Sie am besten eine dunkle Farbe aus der Palette aus, um Konturen zu betonen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Autom. Digitalisierung

Autom. Digitalisierung von Fotos

Benutzen Sie PhotoStitch Autom. Digitalisieren, um Stickerei aus Fotos oder anderen Farb- oder Graustufen-Bildern zu erstellen. PhotoStitch-Stickmuster bestehen aus Stichreihen mit variierendem Abstand. Es entstehen ähnliche Linien wie bei einem Zeilendrucker. Sie können den Winkel der Reihen und/oder die Stiche an sich, justieren.

Graustufenabbildungen bestehen aus unterschiedlichen Schattierungen grauer Pixel. Bei der Anwendung von PhotoStitch werden Farbbilder automatisch in Graustufen konvertiert. Für die bestmöglichen Ergebnisse benötigen Sie Bilder mit deutlich erkennbaren Objekten, guten Details und hoher Auflösung oder ständig variierenden Farbtönen.

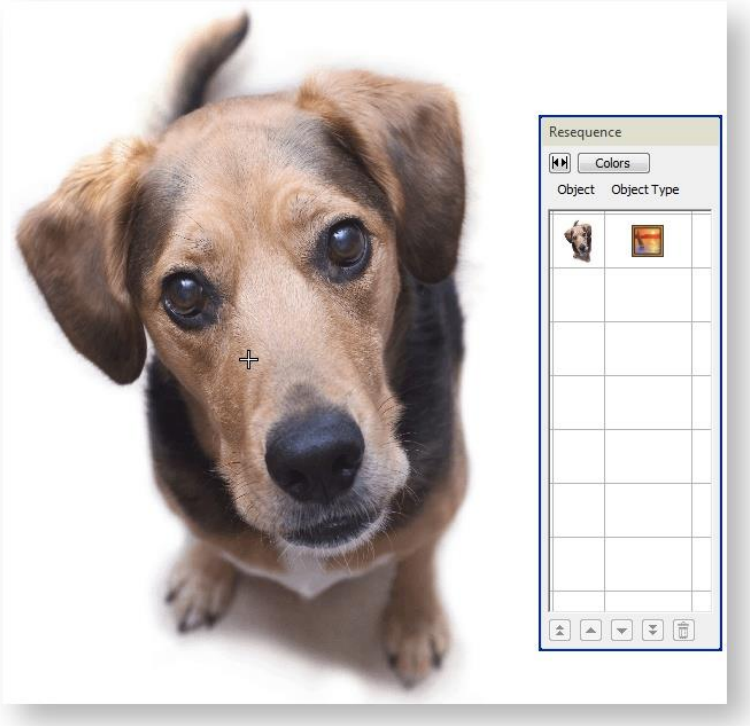
Für bessere Ergebnisse kann es erforderlich sein, Bilder mit einem Bildbearbeitungswerkzeug wie CorelDRAW, Photo-Paint oder Adobe Photoshop zu bearbeiten.

Sie können Designs sogar direkt auf Spezialstoffe oder mittels Ihres Inkjet-Druckers als Abzieh- oder Aufbügelbilder drucken lassen. Die gedruckten Bilder können dann mit PhotoStitch kombiniert werden, um dem Bild gestickte Highlights zu verleihen.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > PhotoStitch Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Standardeinstellungen direkt aus Fotos oder anderen Bildern zu erstellen.

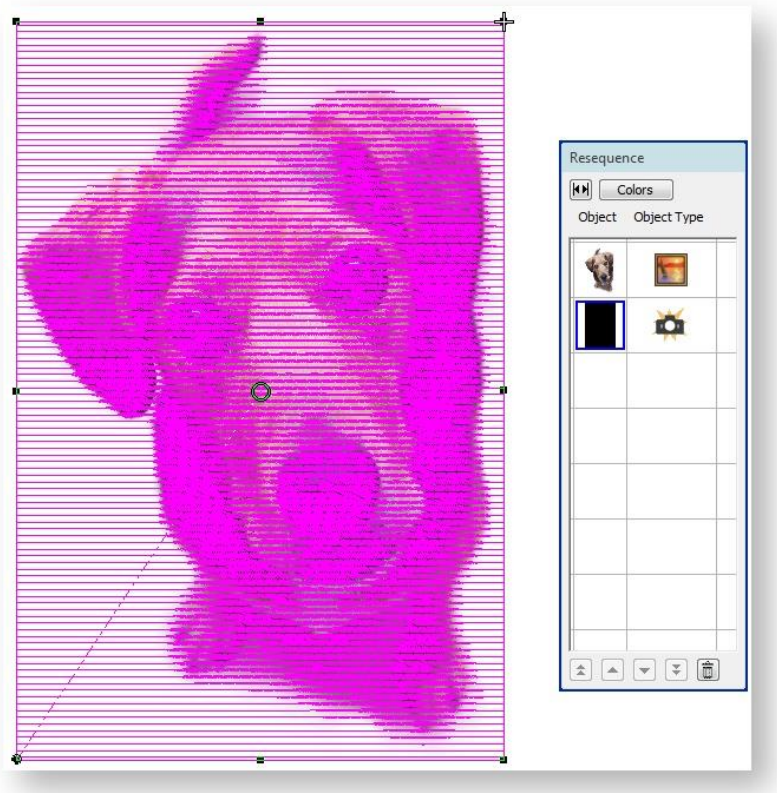
Stickerei aus Fotos erstellen

- Scannen oder laden Sie ein Bild. Siehe auch Bilder scannen.

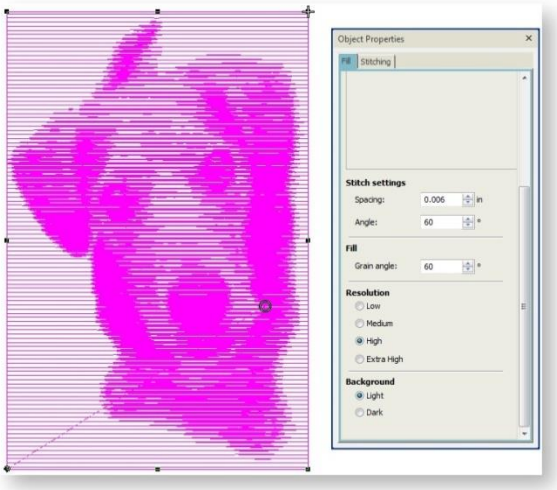


- Wählen Sie eine Garnfarbe.

- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf das PhotoStitch Autom. Digitalisieren-Symbol.



- Mit dem Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter können Sie Einstellungen wie Laufrichtung or Ausrichtung, Stichwinkel, Dichte oder Auflösung sowie den Hintergrundkontrast kontrollieren.



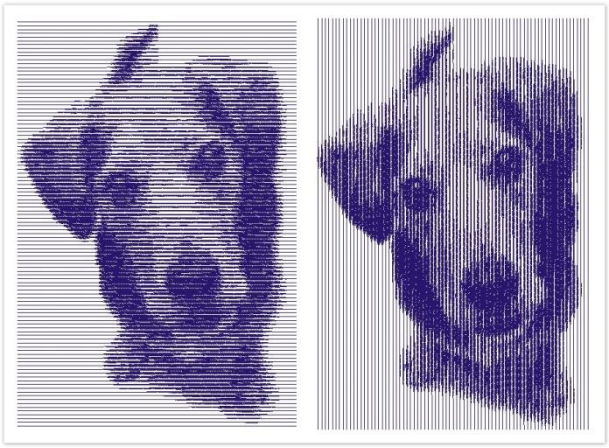
- Für eine bessere Übersicht schalten Sie das Bild ab - drücken Sie <D>. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um den besten Effekt für Ihren ausgewählten Hintergrund zu erzielen.

- Wählen Sie eine Auflösung aus – Niedrig, Mittel, Hoch oder Extra Hoch. Je gröber die Auflösung, desto größer der Abstand zwischen den Zeilen.
- Wählen Sie eine Hintergrund-Option aus:
    - Hell: Wendet die maximale Reihenbreite auf den hellsten Teil des Bildes an.

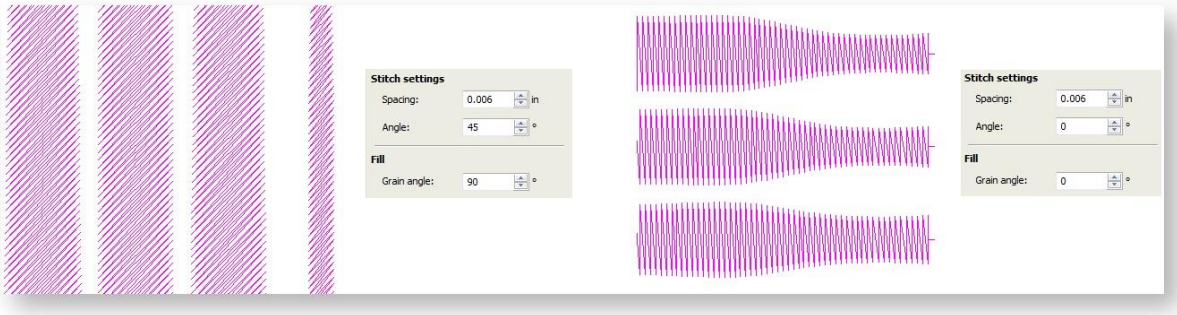
- Dunkel: Wendet die maximale Reihenbreite auf den dunkelsten Teil des Bildes an.

Normalerweise hängt die von Ihnen gewählte Option davon ab, ob der Stoff hell oder dunkel ist. Die Dunkel-Option produziert ein Negativ des Bildes.

- Passen Sie den Laufrichtungswinkel an, um den Gesamtwinkel der Stichlinien anzupassen.



- Passen Sie den Stichwinkel an, damit er in komplementärer Richtung zum Laufrichtungswinkel verläuft.



- Digitizer V5 (DEU)
- Autom. Digitalisierung

Formen glätten

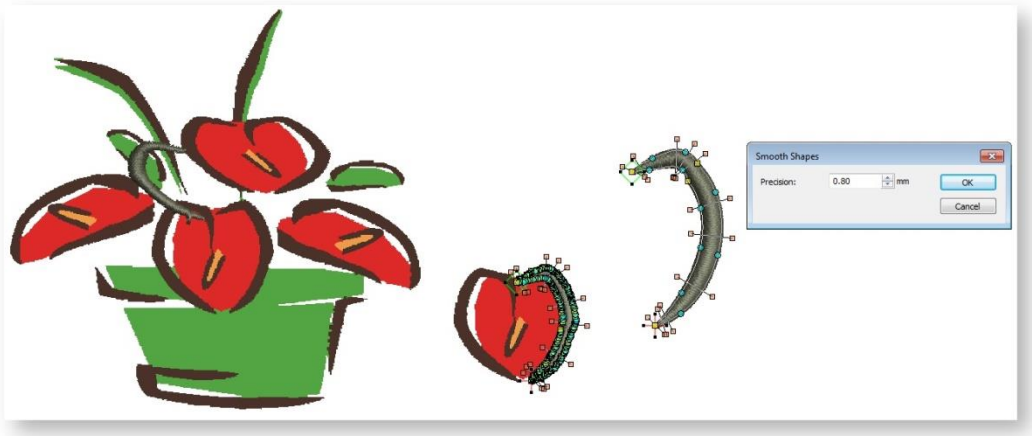
Genau wie Vektor-Objekte verfügen auch Stickobjekte über Umformungspunkte auf Ihren Konturen. Bei Formen, deren Winkel sich laufend ändern, fügt die Software unter Umständen Hunderte von Umformungspunkten ein, was das Umformen erschweren kann. Dies trifft insbesondere zu, wenn Sie Autom. Digitalisierung-Methoden benutzen, um Objekte zu generieren. Mit dem Formen glätten-Befehl können Sie ‘Kurvenglättung’ auf Stickobjekte anwenden.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung / Objekte bearbeiten > Formen glätten, um für glattere Konturen überflüssige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Um Kurven zu glätten

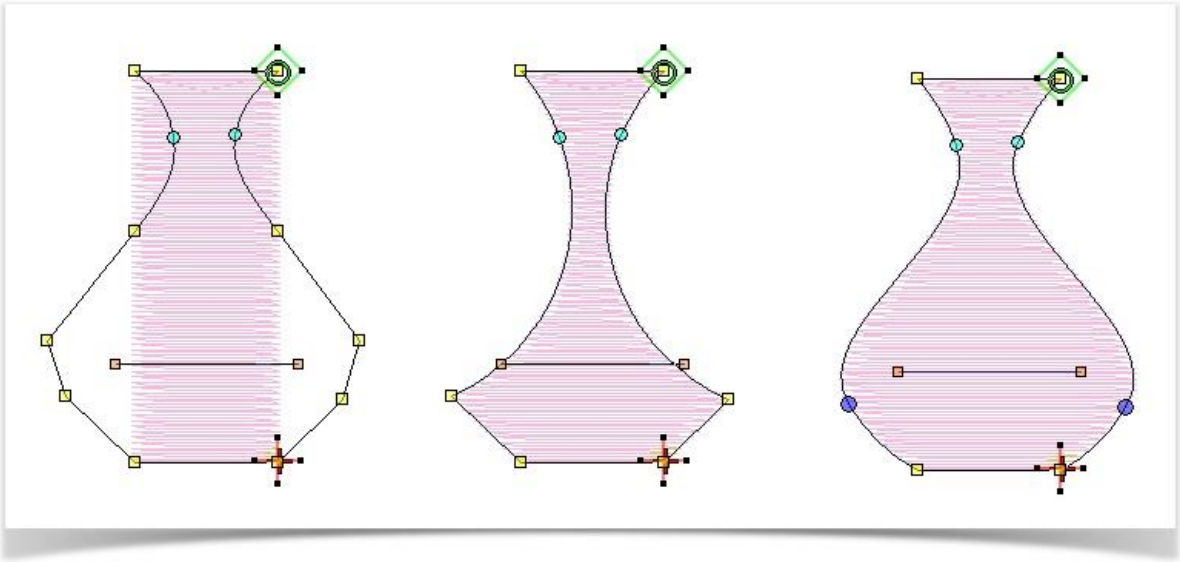
- Markieren Sie das/die zu glättende/n Objekt/e. Sie können nur Objekte glätten, deren Gruppierung zuvor aufgehoben wurde und die markiert sind. Es steht Ihnen jedoch frei, mehrere Objekte zu markieren.
- Klicken Sie optional auf das Objekt umformen-Symbol. Es werden Umformungspunkte um die Kontur herum angezeigt.
- Klicken Sie auf Formen glätten und geben Sie den Glättungspräzisionswert in Millimeter ein. Dieser Wert kontrolliert, wie dicht die geglättete Kontur dem Original folgt. Je größer der Präzisionswert, desto weniger Umformungspunkte.



- Digitizer V5 (DEU)

Objekte bearbeiten

Neben Änderungen am gesamten Stickmuster wie etwa dem Ändern der Fadenpalette und der Stickmusterfarben können Sie auch Stickmuster-Objekte oder sogar einzelne Stiche bearbeiten. Die Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette bietet eine Reihe von Werkzeugen für die Umformung, die Größenänderung und das Drehen von Objekten sowie das Hinzufügen oder Entfernen von Stichwinkeln. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.



Auswahlfunktionen

Für die meisten Auswahl-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Auswahl-Werkzeug auswählen	<O>
Multiple Objekte auswählen	<Strg> + Linksklick
Eine Reihe von Objekten markieren	<Umschalten> + Linksklick auf erstes und letztes Objekt
Nächstes Objekt auswählen	<Karteireiter>

Vorgang	Tastenkombination
Vorheriges Objekt auswählen	<Umschalten + Karteireiter>
Nächstes Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Karteireiter>
Vorheriges Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Umschalten + Karteireiter>
Alle Objekte markieren	<Strg + A>
Markierung aller Objekte aufheben	<Esc> oder <X>

Bearbeitungsfunktionen

Für die meisten Bearbeiten-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Aktuellen Stich zentrieren	<C>
Markierte Objekte ausschneiden	<Strg + X>
Markierte Objekte kopieren	<Strg + C>
Markierte Objekte einfügen	<Strg + V>
Markierte Objekte duplizieren	<Strg + D>
Markierte Objekte mit Versetzung duplizieren	<Strg + Umschalten + D>
Markierte Objekte löschen	<Löschen>
Markierte Objekte gruppieren	<Strg + G>
Gruppierung markierter Objekte aufheben	<Strg + U>
Markierte Objekte sperren	<K>
Objekte entsperren	<Umschalten + K>
Markierte Objekte umformen	<H>
Kürzeste Verbindung auf markierte Objekte anwenden	<J>
Markierte Objekte einpassen	Linksklick + Pfeiltasten
Befehl rückgängig machen	<Strg + Z>
Einen Befehl wiederherstellen	<Strg + Y>
Befehl abbrechen	<Esc>

Vorgang	Tastenkombination
Letzten Referenzpunkt löschen (beim Digitalisieren)	<Bksp>
Unterlage in markierten Objekten ein-/ausschalten	<U>

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte bearbeiten

Objekteigenschaften

Stickmuster bestehen aus ‘Stickobjekten’. Sie werden ‘Objekte’ genannt, weil sie unabhängig voneinander manipuliert werden können. Genau wie gezeichnete Objekte haben Stickobjekte bestimmende Merkmale oder ‘Eigenschaften’ wie Farbe, Größe, Position und so weiter. Sie besitzen auch besondere Eigenschaften, die einmalig zur Stickerei sind, wie zum Beispiel Stichtyp und -dichte. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist seine Stichart. Andere wichtige Eigenschaften sind Unterlagentyp und Schrumpfausgleich.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Auf Eigenschaften zugreifen

Wenn Sie ein neues Stickmuster beginnen, benutzt die Software die Einstellungen, die zum gewählten Stoff gehören. Einige Eigenschaften können auf dem Bildschirm modifiziert werden – zum Beispiel können Sie die Größe verändern, indem Sie ein Objekt mithilfe der Kontrollpunkte skalieren. Andere Eigenschaften wie Stichabstände oder Stichlänge können im Objekteigenschaften-Docker geändert werden. Dieser Docker ist standardmäßig geöffnet.

- Um die Objekteigenschaften zu ändern, markieren Sie das/die zu verändernden Objekt/e.
- Wenn er nicht bereits offen ist, doppelklicken Sie, um den Eigenschaften-Docker zu öffnen. Wenn Sie mehr als ein Objekt markieren, werden nur Einstellungen angezeigt, die für alle Objekte

relevant sind.

- Wählen Sie einen Karteireiter aus und passen Sie die Einstellungen an.
- Klicken Sie auf OK, um die Änderungen anzuwenden.

Das Ändern von Details markierter Objekte hat keinen Einfluss auf die Standardeinstellungen und auch nicht auf die Eigenschaften der nicht aktuell markierten Objekte. Änderungen der Objekteigenschaften werden beibehalten, wenn ein Objekt modifiziert und neu generiert wird.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften kopieren, um die Eigenschaften eines markierten Objekts auf das Stickmuster zu übertragen.

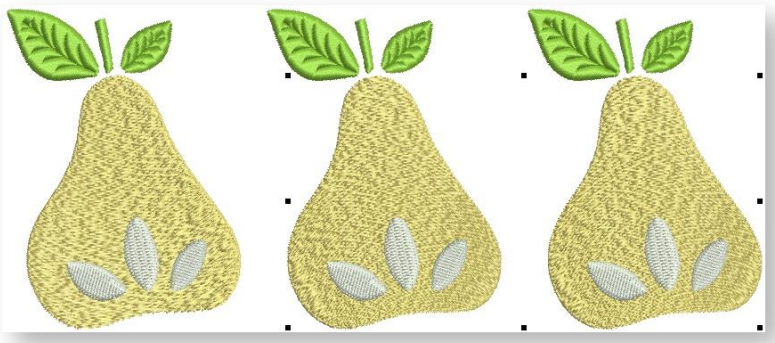
Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften anwenden, um aktuelle Einstellungen bei ausgewählten Objekten anzuwenden.

Eigenschaften kopieren

Sie können die ‘tatsächlichen’ Eigenschaften eines markierten Objekts für alle neuen Objekte ‘aktuell’ machen oder sie auf andere Objekte anwenden.

- Um Eigenschaften zu kopieren, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Objekteigenschaften kopieren.
- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und benutzen den Befehl aus dem Popup-Menü.

- Markieren Sie das/die Zielobjekt/e und klicken Sie auf Objekteigenschaften Anwenden. Der Befehl steht auch im Popup-Menü zur Verfügung.



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Objekte bearbeiten > Stichabstand anpassen, um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.

Stichabstand einstellen

Mit der Software können Sie den Abstand der meisten Sticharten im ganzen Stickmuster oder in ausgewählten Teilen eines Stickmusters ändern. Um die aktuellen Eigenschaften zu ändern, markieren Sie das Objekt, klicken auf das Werkzeug und stellen eine Prozentanpassung ein - z.B. 150% -, um den Stichabstand zu erhöhen und so die Gesamtdichte zu reduzieren. Überprüfen Sie die revidierte Stichzahl in der Statusleiste. Siehe auch Autom. Stoffe & Dichte.

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte bearbeiten

Objekte umwandeln

Häufig möchte man ein Stickmuster zur Benutzung für verschiedene Zwecke skalieren. Beispielsweise kann ein Stickmuster, das ursprünglich für eine Tasche gedacht war, für eine Kappe adaptiert werden. Die Software bietet genau wie ein Grafikprogramm Methoden zum Umwandeln von Stickmusterobjekten ... mit einem kleinen Unterschied. Wenn Sie ein Stickobjekt skalieren, drehen, schrägstellen oder spiegeln, werden die Stiche neu generiert.

Die Skalierbarkeit und Stickqualität eines Stickmusters hängt letztendlich von der Qualität des Ausgangsmaterials ab. Nur programmeigene Stickmuster wie EMB oder JAN enthalten den gesamten Satz an Stickmusterinformationen, die für 100% perfektes Skalieren und Umwandeln erforderlich sind. Wenn Sie stichbasierte Motive um mehr als 5% skalieren, wirken sich Änderungen der Stichdichte auf die Stickmusterqualität aus.

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

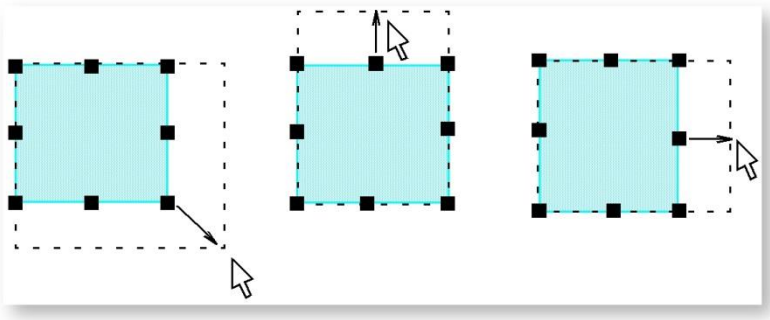
Benutzen Sie Kontext > Größe + 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.

Benutzen Sie Kontext > Größe - 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu verkleinern.

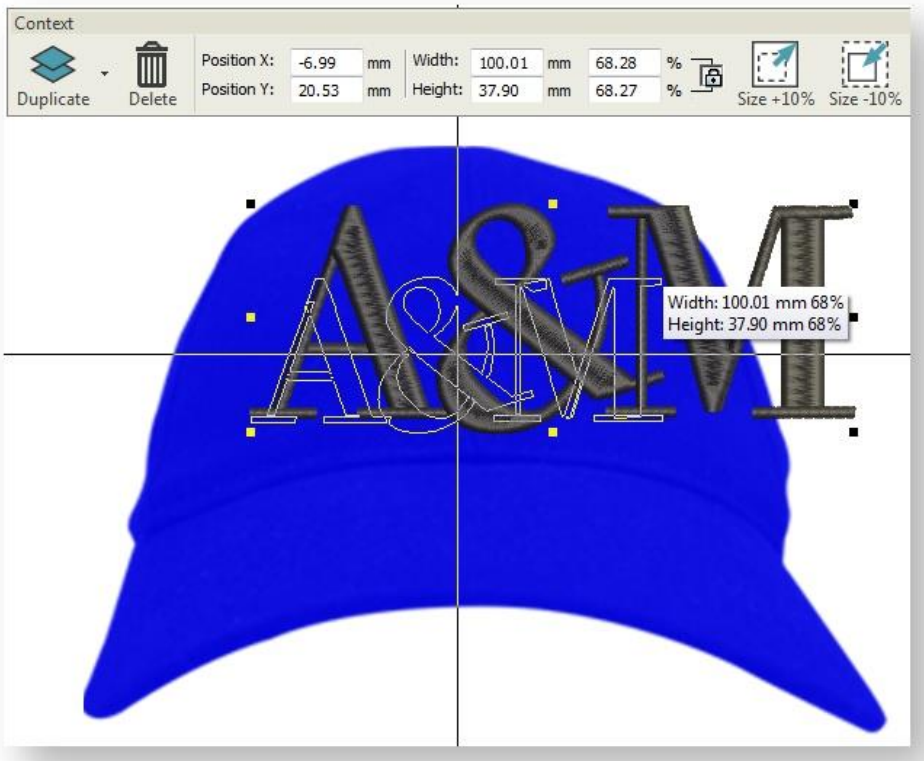
Objekte skalieren

Sie können Objekte skalieren, indem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus ziehen oder die genauen Dimensionen in der Kontext-Werkzeugleiste angeben. Wenn ein Objekt skaliert wird, ändert sich die Stichzahl, um den aktuellen Stichabstand beizubehalten.

- Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen zu skalieren, markieren Sie das/die zu skalierende Objekt/e. Klicken-und-ziehen Sie die Kontrollpunkte, um das Objekt zu vergrößern oder verkleinern.



- Sie können markierte Objekte oder ein ganzes Stickmuster auch mithilfe der Breiten- und Höhen-Einstellungen skalieren. Die Stiche werden neu generiert und die ursprüngliche Stichdichte wird beibehalten.



- Alternativ können Sie zur Größenänderung in 10%-Schritten auch die Größe-Schaltflächen benutzen.

Die neue Objektgröße beträgt nach dem Skalieren 100 % .

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

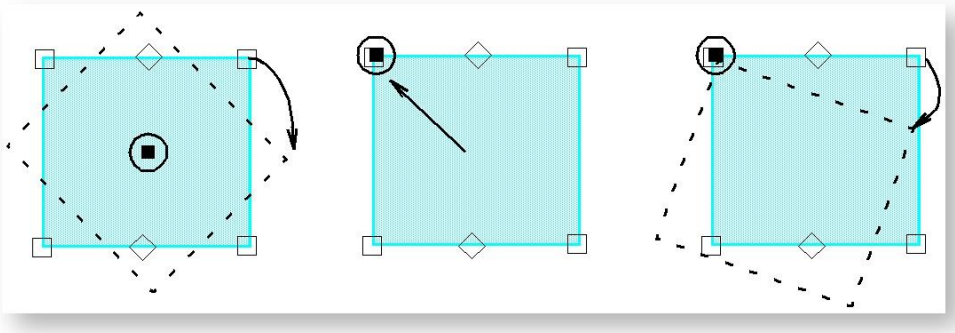
Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach rechts drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten im Uhrzeigersinn zu drehen.

Objekte drehen

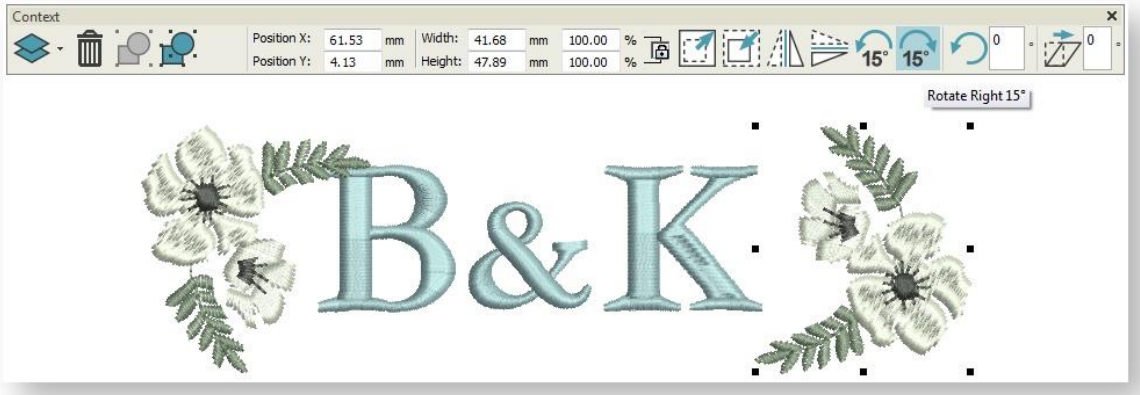
Wenn Sie Stickmuster-Layouts erstellen, werden Sie häufig Objekte duplizieren und in Position drehen.

- Wenn Sie ein Objekt oder eine Gruppe markieren, erscheinen an den Enden Kontrollpunkte. Objekt noch einmal anklicken. Drehpunkte erscheinen an den Ecken des Objekts, und in der Objektmitte wird ein Fixpunkt angezeigt. Klicken Sie auf einen Drehpunkt und ziehen Sie diesen im oder gegen den Uhrzeigersinn.



- Falls notwendig, ziehen Sie den Dreh-Ankerpunkt in der Mitte an eine neue Position.

- Alternativ benutzen Sie die Schaltflächen, um die markierten Bereiche um jeweils 15° in die eine oder die andere Richtung zu drehen. Alternativ können Sie einen präzisen Drehwert in das Drehen-Feld eingeben und auf <Eingabe> drücken.

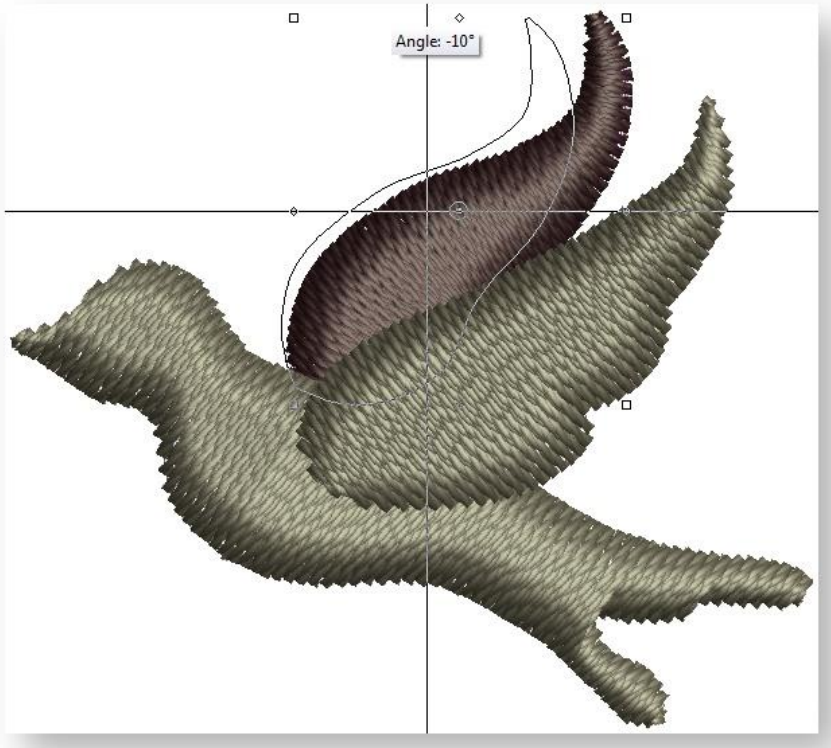


- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und wählen einen Drehen-Befehl aus dem Popup-Menü.

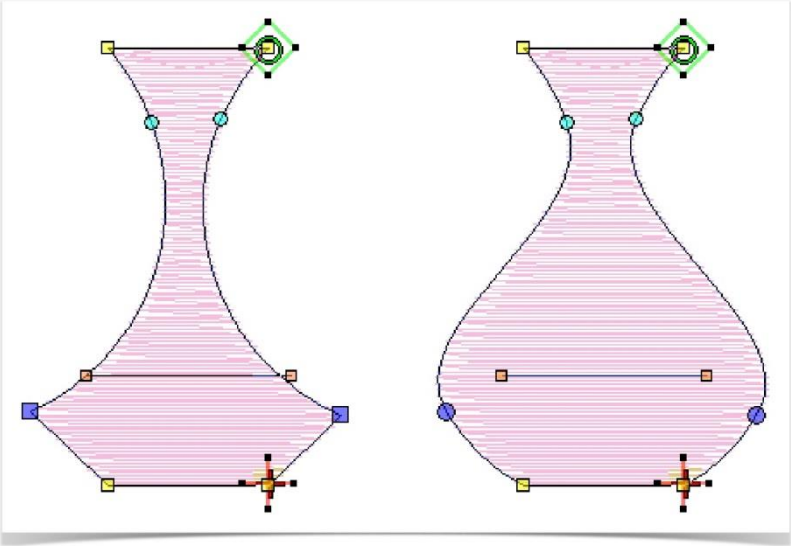
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Objekte schrägstellen

Objekte können auf horizontaler Ebene schräg gezogen werden, indem die entsprechenden Kontrollpunkte bis zum gewünschten Winkel gezogen werden. Verzerrungsgriffe sind rautenförmig und erscheinen in der oberen und unteren Mitte des Objekts. Alternativ können Sie einen präzisen Schrägstellwert in das Schrägstellen-Feld eingeben und auf <Eingabe> drücken.



Objekte umformen



Sie ändern Objektformen in Ihrer Sticksoftware ähnlich wie bei Objekten in einem Grafikpaket mithilfe von Kontrollpunkten. Diese können je nach Objekttyp leicht variieren. Für manche Objekte können Sie die Kontrollpunkte von Ecken in Kurven ändern. Die Anpassung von Stichwinkeln hängt vom Objekttyp ab. Bei manchen Objekten können Sie einen einzigen Stichwinkel einstellen. Bei anderen passen Sie sich wendende Winkel an. Sie können auch Start- und Endpunkte ändern. Dies ist nützlich, um Transportstiche zwischen Objekten zu minimieren. Ändern Sie Konturen, indem Sie Kontrollpunkte hinzufügen, löschen oder verschieben.

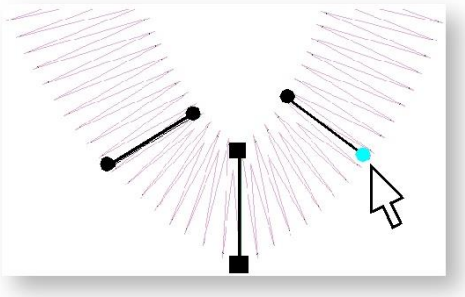
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

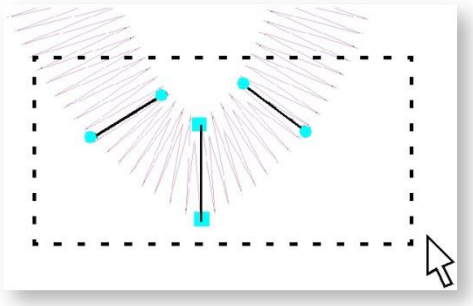
Kontrollpunkte anpassen

Kontrollpunkte können zur Umplatzierung oder Modifikation einzeln oder gemeinsam markiert werden.

- Klicken Sie, um einen einzelnen Kontrollpunkt auszuwählen.

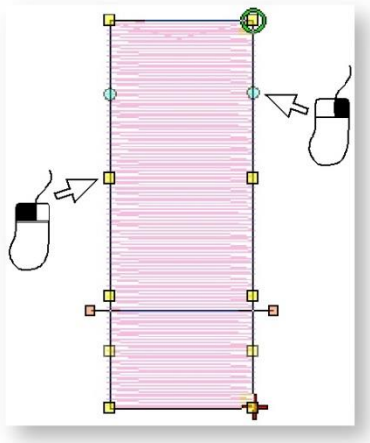


- Halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie, um mehrere Kontrollpunkte auszuwählen. Oder klicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um eine Gruppe von Kontrollpunkten.

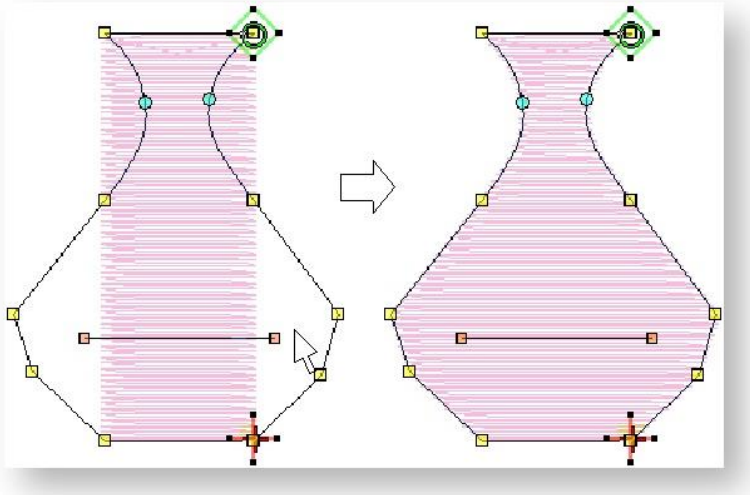


- Drücken Sie <Entfernen>, um markierte Kontrollpunkte zu löschen.

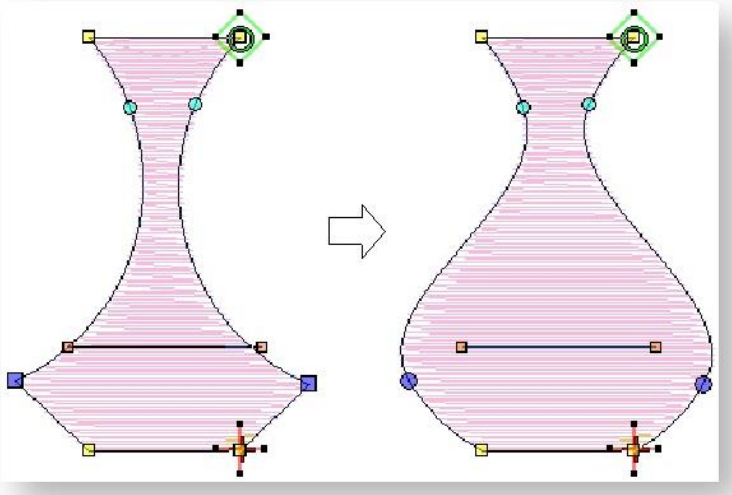
- Fügen Sie Objektkonturen Kontrollpunkte hinzu, indem Sie bei ausgewähltem Umformen-Werkzeug auf sie klicken. Linksklicken Sie, um dadurch einen Eckpunkt hinzuzufügen. Rechtsklicken erstellt Kurvenpunkte.



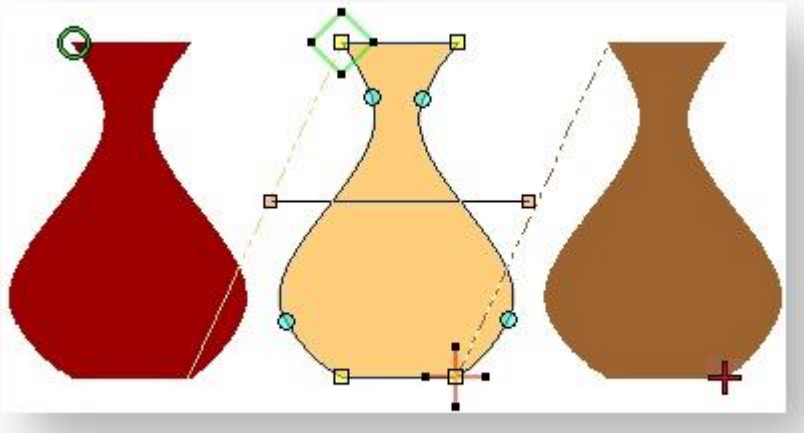
- Positionieren Sie Kontrollpunkte neu, um die Form einer Kontur zu verändern. Klicken und ziehen Sie sie einfach an eine neue Position entlang der Umrandung. Oder klicken und ziehen Sie ganz nach Bedarf mehrere Punkte. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Umformungspunkte ‘einzupassen’.



- Drücken Sie die <Leertaste>, um zwischen Eck- und Kurvenpunkten hin und her zu schalten.



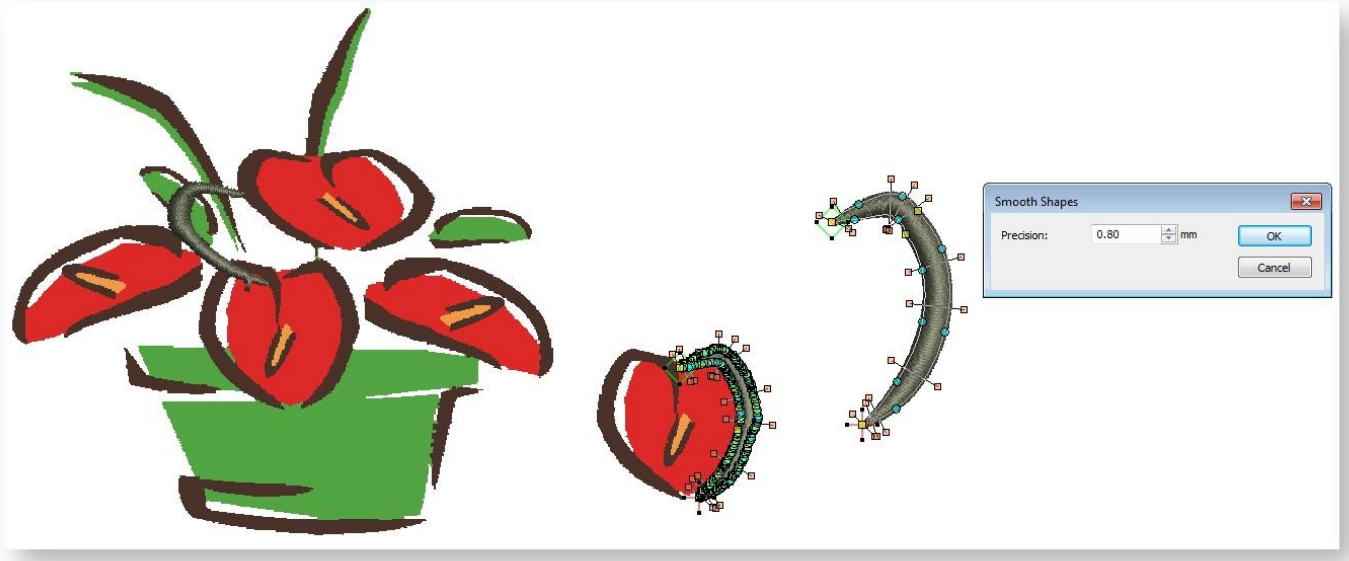
- If you make a mistake, press <Ctrl> + <Z> to undo changes. Drücken Sie <Esc> um den Umformenmodus zu verlassen.
- Im Umformen-Modus können Sie die <Tab>- oder <Umschalten + Tab>-Tasten benutzen, um zwischen Objekten zu springen.



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung / Objekte bearbeiten > Formen glätten, um für glattere Konturen überflüssige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.

Formen glätten

Genau wie Vektor-Objekte verfügen auch Stickobjekte über Umformungspunkte auf Ihren Konturen. Bei kurvenförmigen Formen fügt die Software unter Umständen Hunderte von Umformungspunkten ein, was das Umformen erschweren kann. Dies trifft insbesondere zu, wenn Sie Autom. Digitalisierung-Methoden benutzen, um Objekte zu generieren. Noch schwieriger wird es, wenn die Ränder der Formen Zacken aufweisen. Mit dem Formen glätten-Befehl können Sie 'Kurvenglättung' auf Stickobjekte anwenden. Siehe auch Formen glätten.



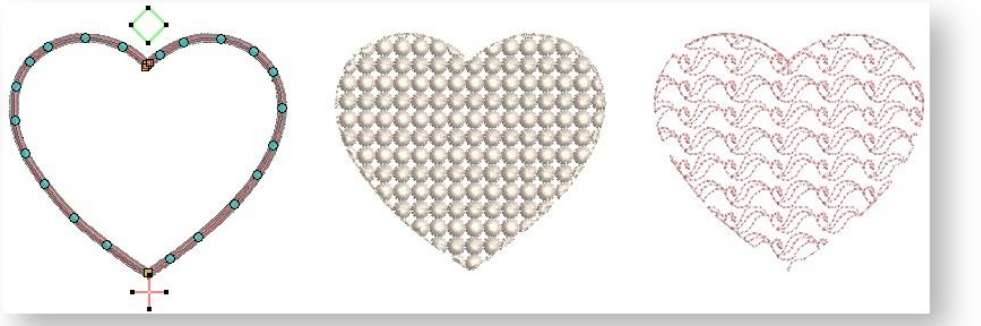
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Start-/Endpunkte anpassen

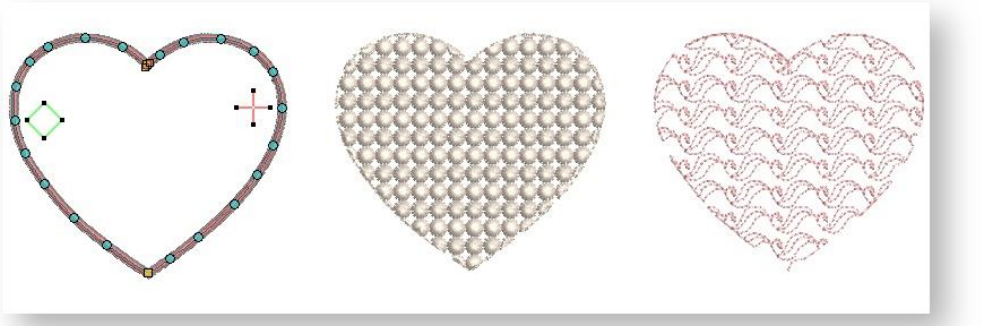
Sie können die Start- und Endpunkte individueller Objekte verändern. Sie würden dies tun, um den Endpunkt somit neben danebenliegenden Objekten zwecks Erstellung kleinerer Verbindungsstiche platzieren, oder auch, um die Anzahl der Streckenlaufstiche zu reduzieren. Wählen Sie nach Wunsch den

Start- oder Endpunkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position auf der Objektkontur. Das Kreuz repräsentiert den Endpunkt.

- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Objekt umformen. Umformungspunkte erscheinen, inklusive Start- und Endpunkte.



- Wählen Sie nach Wunsch den Start- oder Endpunkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position auf der Objektkontur. Um Lücken in Ihrer Stickerei zu minimieren, platzieren Sie die Start- und Endpunkte einander gegenüber auf dem äußeren Rand.



- Drücken Sie auf Eingabe, um die Änderungen anzuwenden, und dann zum Fertigstellen auf Esc.
- Es empfiehlt sich, den Stichwinkel so zu definieren, dass er senkrecht zu der Linie zwischen den Start- und Endpunkten verläuft.

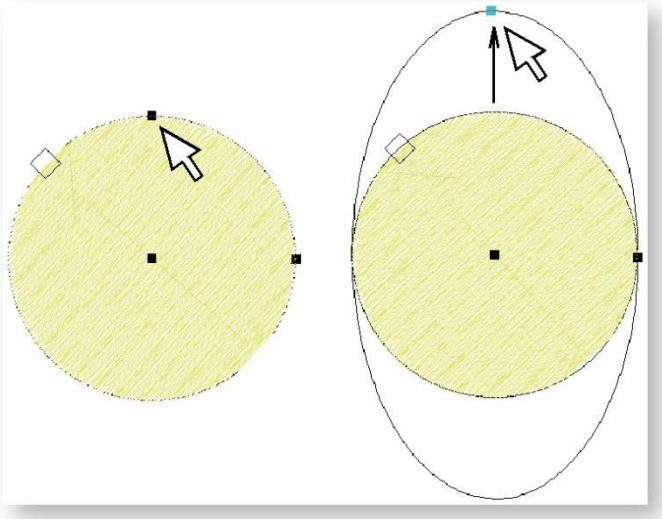
Die Standard-Kürzeste Verbindung-Methode berechnet beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten – Sie müssen also nicht über die Objekt-Start- und Endpunkte nachdenken. Bei Bedarf können Sie

sie im Software-Einstellungen > Benutzeroberfläche > Allgemein-Karteireiter deaktivieren. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte anhand der Wie digitalisiert-Methode verbunden. Das bedeutet, dass Sie beim Digitalisieren aufgefordert werden, Start- und Endpunkte einzugeben.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Umformen von Kreis-Objekten

Mit dem Umformen-Werkzeug können Sie Kreis-Objekte in Ovale ändern. Kreis-Objekte besitzen zwei Umformungskontrollpunkte (zur Änderung des Radius und Ausrichtung des Objekts), einen Mittelpunkt (zur Umplatzierung) und einen Stichstartpunkt. Sie können bei diesen Objekten kein Hinzufügen, Verändern oder Löschen von Kontrollpunkten vornehmen.

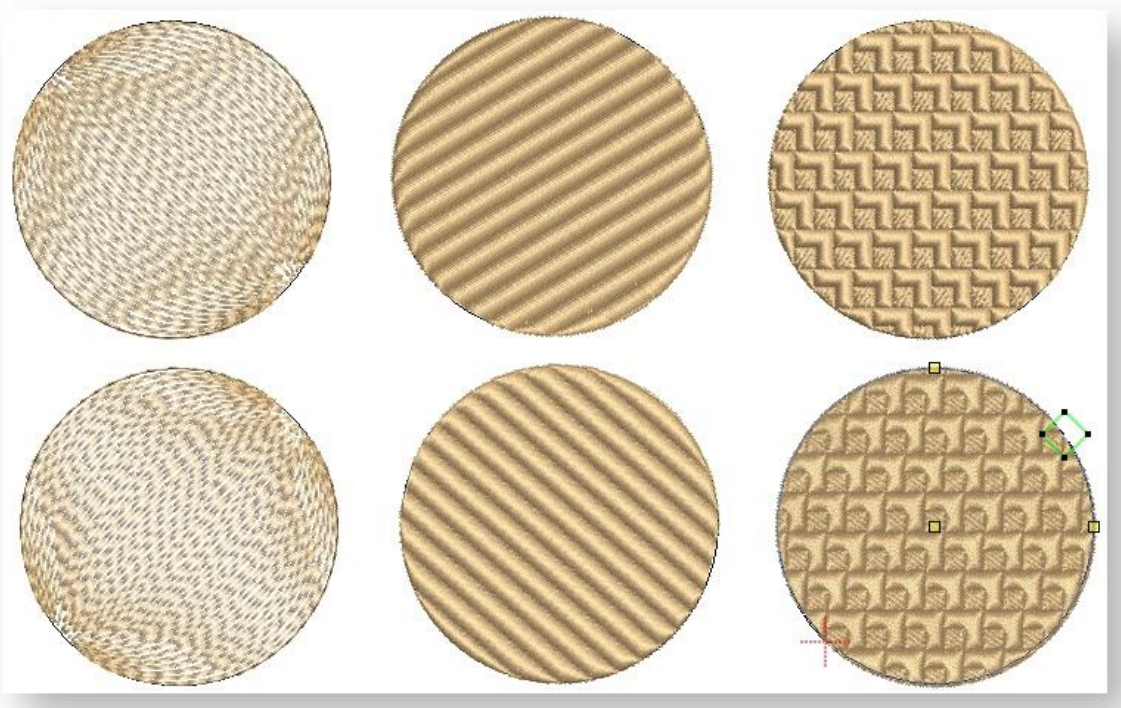


Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Digitalisieren > Stichwinkel hinzufügen, um markierten geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichwinkel entfernen, um Stichwinkel aus markierten Objekten mit Wendestichen zu entfernen.

Stichwinkel anpassen

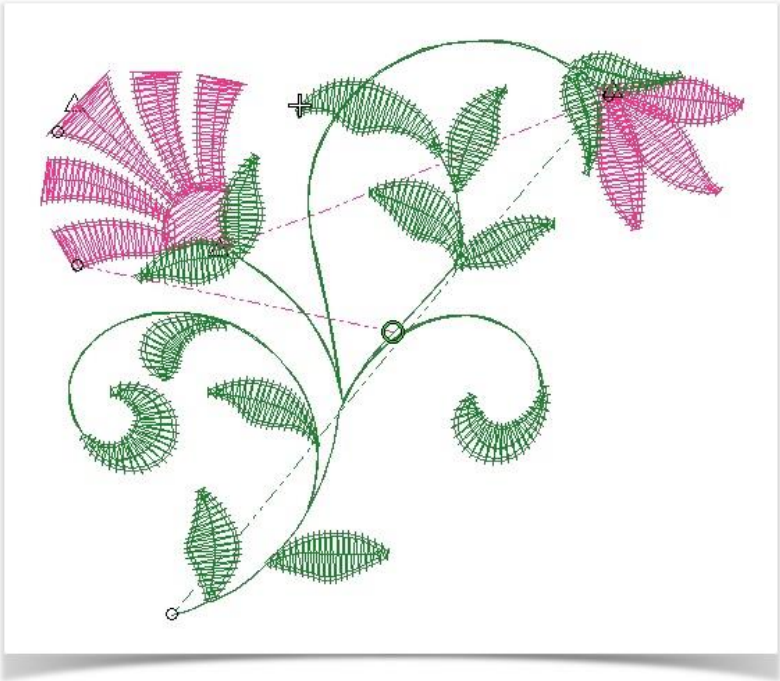
Die Stichwinkel-Einstellungen sind von dem Objekttyp, mit welchem Sie arbeiten, abhängig. Bei einigen Objekten können Sie einen Stichwinkel für das ganze Objekt festlegen. Alternativ können Sie mit dem Stichwinkel hinzufügen-Werkzeug mehrfache Stichwinkel hinzufügen. Sie können den Stichwinkel auch mithilfe des Objekt umformen-Werkzeugs anpassen. Siehe auch Stichwinkel.



Bei Kreis-Objekten erscheint nur der Startpunkt. Der Stichwinkel liegt senkrecht zu der Linie, die den Startpunkt mit der Kreismitte verbindet. Daher ändert eine Änderung des Stichstartpunkts bei einem Kreis-Objekt seinen Stichwinkel.

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte bearbeiten

Kürzeste Verbindungen

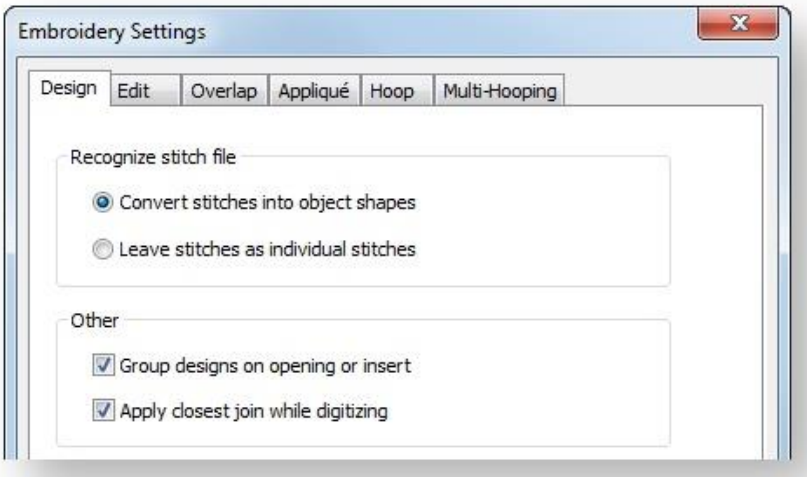


Stickmuster lassen sich erheblich effizienter aussticken, wenn die zwischen den Objekten befindlichen Verbindungsstiche kurz sind. Dies reduziert in der Regel auch die Anzahl der Fadenschnitte in einem Stickmuster. Die Software verfügt über eine Kürzeste Verbindung-Methode, die beim Digitalisieren und/oder nach dem Bearbeiten angewendet werden kann. Wenn sie aktiviert ist, werden die Start- und Endpunkte von Objekten beim Digitalisieren automatisch nah zusammen platziert. Jedoch werden die erstellten kürzesten Verbindungen beim Verschieben, Neueinreihen oder Bearbeiten von Objekten nicht automatisch beibehalten. Kürzeste Verbindung kann nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte oder ganze Stickmuster (erneut) angewendet werden.

Kürzeste Verbindung-Option

Die Kürzeste Verbindung-Methode (die Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Distanz zwischen Objekten. Wenn die

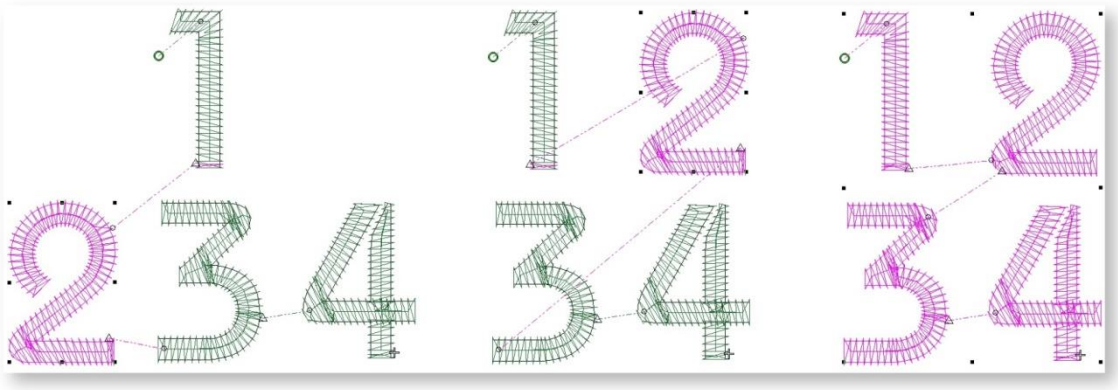
Funktion deaktiviert ist, müssen Sie die Start- und Endpunkte aller neu digitalisierten Objekte manuell setzen. Wenn Sie sie zu diesem Zweck deaktivieren möchten, wählen Sie Stickmuster-Einstellungen aus dem Software-Einstellungen-Menü und deaktivieren die Option im Stickmuster-Karteireiter.



Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Kürzeste Verbindung anwenden, um markierte Objekte am nächstgelegenen Punkt zu verbinden. Wenden Sie nach dem Bearbeiten Kürzeste Verbindung erneut an.

Kürzeste Verbindung anwenden

Wenn Sie geschlossene Objekte digitalisieren, berechnet die Kürzeste Verbindung-Methode automatisch die kürzeste Verbindung zwischen ihnen und spart Ihnen die Mühe und Zeit, sich über Start- und Endpunkte Gedanken machen zu müssen. Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion ermöglicht Ihnen, Kürzeste Verbindung nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte (erneut) anzuwenden. Das unten stehende Bild zeigt a) Verbindungen wie digitalisiert, b) Verbindungen nach der Neupositionierung, c) Verbindungen nach erneuter Anwendung von Kürzeste Verbindung. Der Kürzeste Verbindung anwenden-Befehl ist nur dann verfügbar, wenn zwei oder mehr Stickobjekte markiert sind.



Kürzeste Verbindung anwenden steht auch über das Bearbeiten-Menü oder durch Drücken von <J> zur Verfügung.

Die Software ermöglicht Ihnen auch, die Start- und Endpunkte individueller Objekte manuell zu verändern. Siehe auch Objekte umformen.

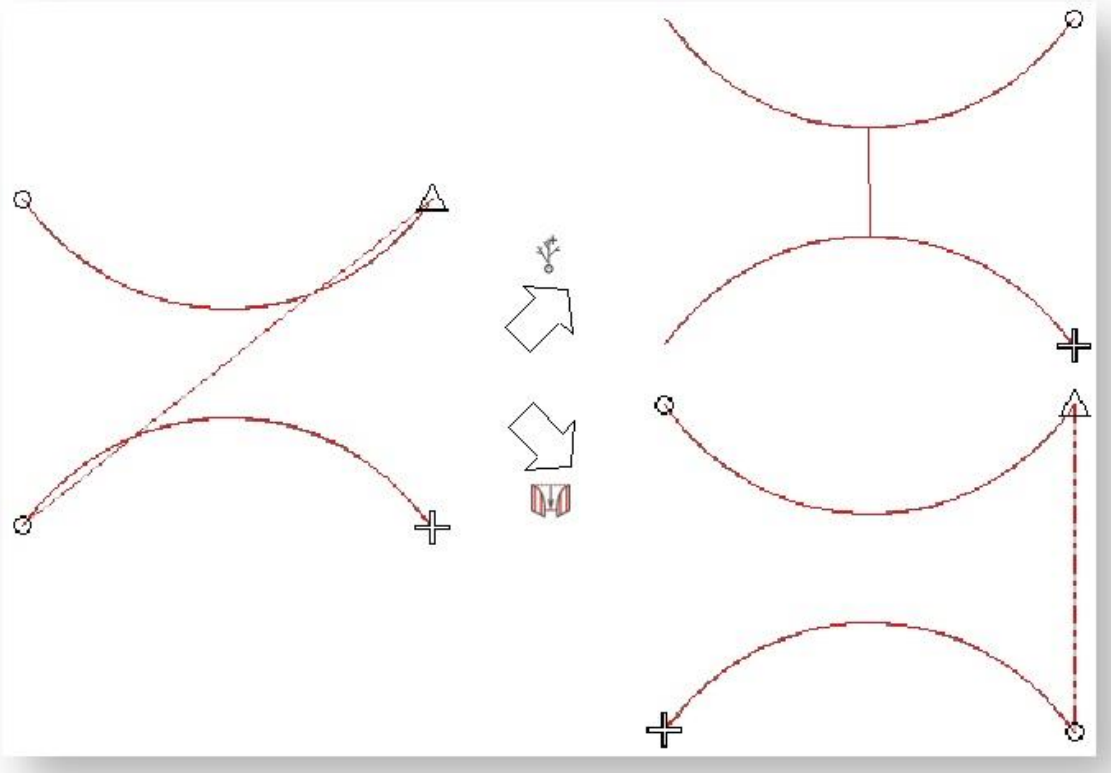
Beschränkungen beim Anwenden von Kürzeste Verbindung

Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion kann nicht in jeder Situation auf alle Objekte angewendet werden. Kürzeste Verbindung erfordert die komplette Stich-Neugenerierung der markierten Objekte – des gesamten Objekts, nicht nur der Verbindungsstiche. Die Wiedererstellung der Stiche hat bestimmte Einschränkungen:

- Erkannte Objekte – d.h. die aus Stichdateien geöffnet wurden – generieren unter Umständen minderwertige oder inkorrekte Stickerei.
- Manuelle (nicht erkannten) Objekte können durch die Neugenerierung von Stichen nicht verändert werden. Deshalb funktioniert bei ihnen die Kürzeste Verbindung nicht korrekt.
- Bei Objekten ausgeführte manuelle Stichbearbeitungen werden verloren gehen.
- Manuell einfügte Maschinenfunktionen können unter Umständen versehentlich auf der Unterlage neu generiert werden.

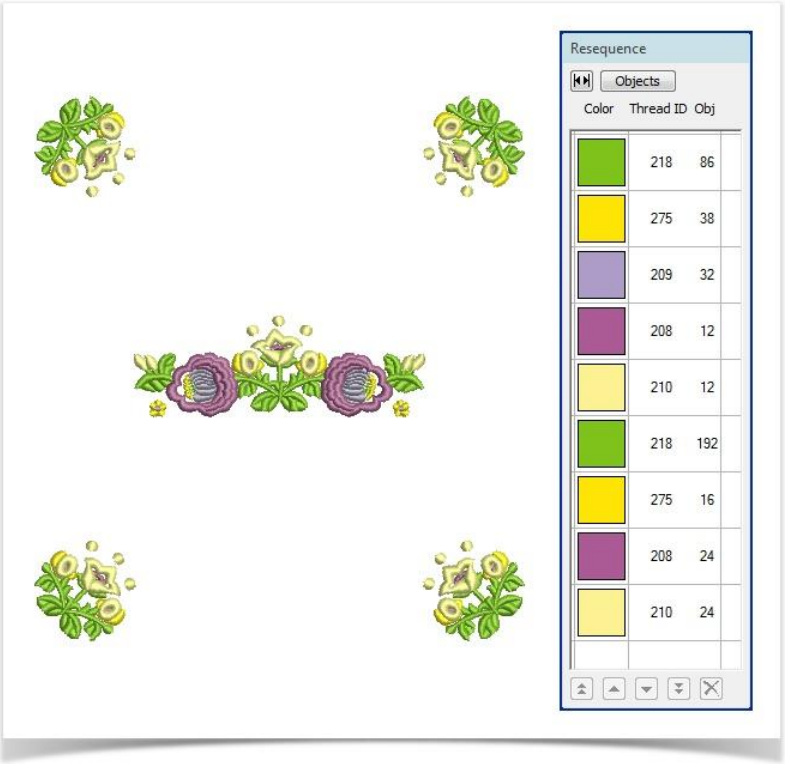
- Eingebettete Objekte werden nicht unterstützt. Ihre Einbettung wird aufgehoben und sie werden nach dem Objekt eingereiht, in das sie zuvor eingebettet waren.

Die Kürzeste Verbindung-Funktion ist bei Laufstich-Objekten nicht so wirkungsvoll wie die Verzweigung-Funktion. Im besten Fall kann die Funktion die Enden der Laufstiche austauschen, wohingegen Verzweigung einen sorgfältig fusionierten Doppellaufstich produziert, der in der Mitte zusammengefügt ist. Siehe auch Stickerei-Verbindungsstiche.



Offensichtlich ist es nur sinnvoll, Kürzeste Verbindung auf aufeinander folgende Objekte anzuwenden. Alle nicht aufeinander folgenden Stickobjekte in der Auswahl lösen eine Fehlermeldung aus.

Objekte einreihen



Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine Stickreihenfolge. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können die Position eines markierten Objekts ändern, indem Sie es ausschneiden und an einer anderen Stelle in der Reihenfolge einfügen oder indem Sie den Neueinreihung-Docker benutzen. In der Regel empfiehlt es sich, die Ausstickreihenfolge so festzulegen, dass Objekte im Vordergrund nach denen im Hintergrund ausgestickt werden. Wenn Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente kombinieren, sollten Sie zudem sicherstellen, dass gleiche Farben zusammen ausgestickt werden.

Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

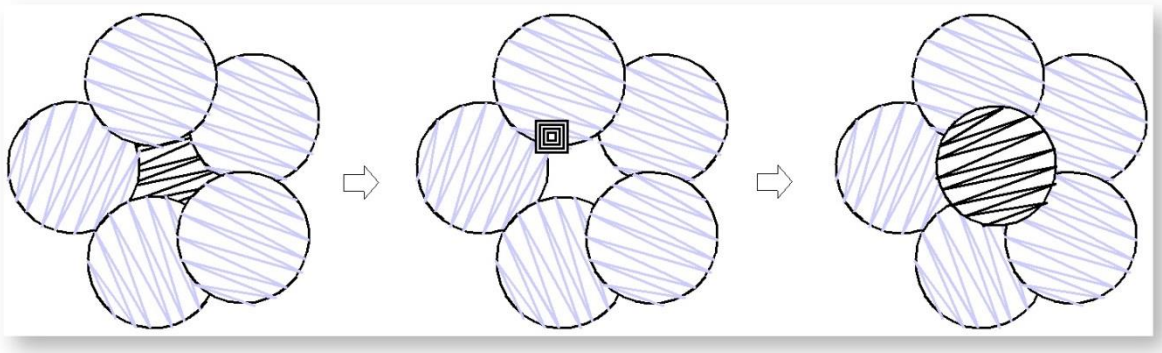
Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Ausschneiden, um die Auswahl auszuschneiden und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Reihenfolge mit Ausschneiden & Einfügen

Objekte können ausgeschnitten und an einer anderen Stelle in der Stickreihenfolge wieder eingefügt werden. Dies ändert die eigentliche Position des Objekts im Design nicht, sondern lediglich dessen Position in der Stickreihenfolge.

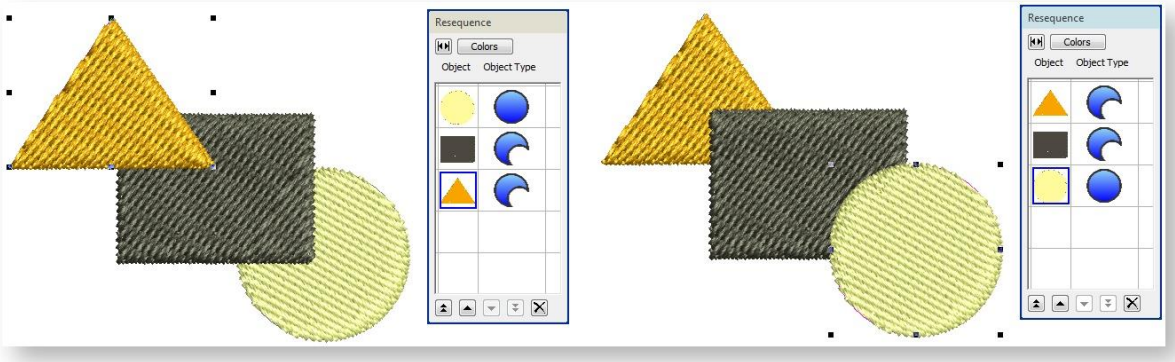


Schneiden Sie das neu einzureihende Objekt aus und fügen Sie es wieder ein. Standardmäßig wird das Objekt am Ende der Reihenfolge eingefügt. Alternativ durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Ausstickreihenfolge, an der Sie das Objekt einfügen möchten. Sie können es zwischen anderen Objekten einfügen oder das ausgeschnittene Objekt in ein anderes Objekt ‘einbetten’.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.

Reihenfolge nach Objekt oder Farbe

Der Neueinreihung-Docker bietet eine einfache Art, Objekte in Stickmustern auszuwählen und sie in der bevorzugten Ausstickreihenfolge einzureihen. Benutzen Sie die Schaltfläche oben, um zwischen Objekten und Farbblöcken hin und her zu wechseln. Wählen Sie den neu einzureihenden Farbblock oder das neu einzureihende Objekt aus. Benutzen Sie zur Neupositionierung die Schaltflächen oder Drag & Drop.

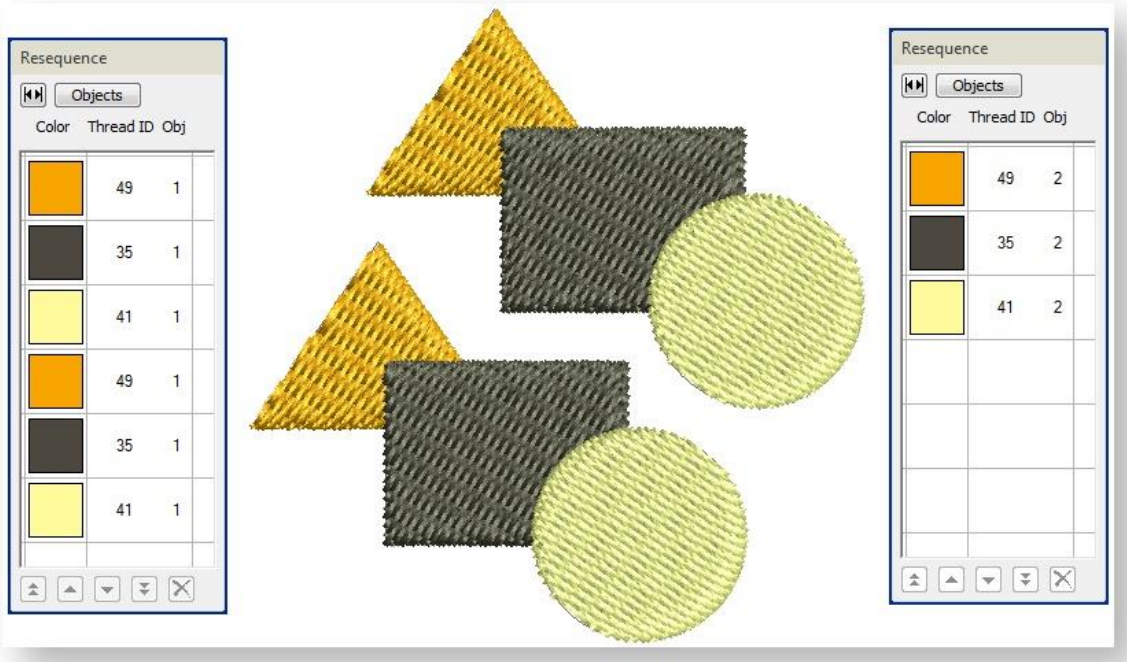


Die Start- und Endpunkte sollten bei der Neueinreihung von Objekten in einem Stickmuster ebenfalls überprüft werden. Siehe auch Objekte umformen.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Farbwechsel optimieren, um das Stickmuster durch Reduzierung von Farbwechseln auf ein Minimum bei gleichzeitiger Beibehaltung der Farbschichten zu optimieren.

Farbwechsel optimieren

Es ist wichtig, Objekte nach Farbe neu einreihen zu können. Dies reduziert die Anzahl möglicher Farbwechsel in einem Stickmuster. Benutzen Sie das Dialogfeld, um Objekte derselben Farbe manuell neu einzureihen.



Alternatively, click the Optimize Color Changes button. Dieser Befehl optimiert die Produktion, indem er Farbwechsel auf ein Minimum reduziert, aber gleichzeitig die Farbschichten beibehält. In vielen Fällen können Sie sich darauf verlassen, dass die Software die optimale Ausstickreihenfolge für Sie ausarbeitet. Das Beispiel zeigt rechts die Ergebnisse der Farb-Neueinreihung - drei Farbwechsel statt ursprünglich sechs.

Verlassen Sie sich jedoch nicht in jedem Fall auf die automatische Farbwechsel-Optimierung, da es vorkommen kann, dass Sie dieselbe Farbe in unterschiedlichen Phasen aussticken lassen möchten.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > In der ausgewählten Reihenfolge neu einreihen, um Objekte in der Reihenfolge ihrer Auswahl neu einzureihen.

Einreihung nach Auswahlreihenfolge

Eine weitere nützliche Methode ist das Einreihen von Objekten nach Auswahlreihenfolge. Markieren Sie einfach das erste Objekt, das in die Reihenfolge aufgenommen werden soll. Halten Sie <Strg> gedrückt und markieren Sie weitere Objekte in der gewünschten Ausstickreihenfolge. Sie können dies auf dem Bildschirm oder mit dem Neueinreihung-Docker vornehmen. Klicken Sie auf die In der ausgewählten Reihenfolge neu einreihen-Schaltfläche. Die Objekte werden der ausgewählten Reihenfolge entsprechend neu eingereiht.

Objekte aufteilen

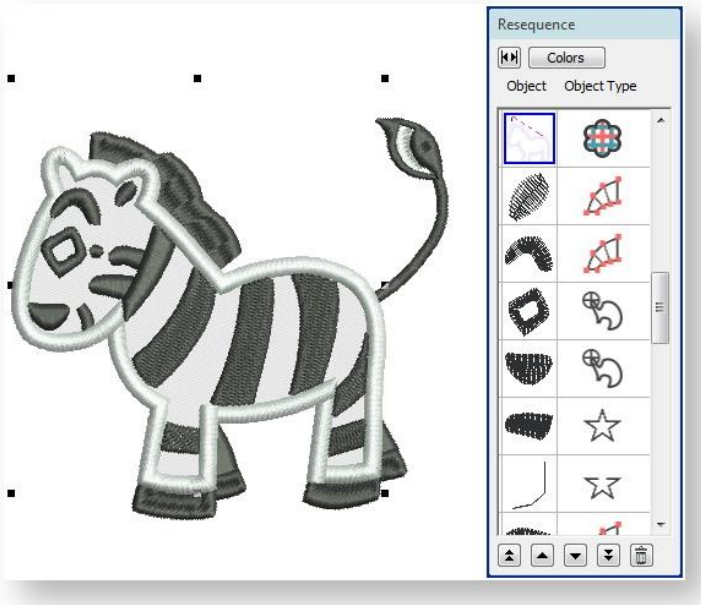
Bestimmte Objekte wie zum Beispiel Applikationen sind 'zusammengesetzte' Objekte und können nicht ganz normal ungruppiert werden. Manchmal möchten Sie aber vielleicht Komponenten bearbeiten, was innerhalb des gruppierten zusammengesetzten Objekts nicht möglich ist. Beispielsweise möchten Sie vielleicht die verschiedenen Lagen einer Applikation bearbeiten, wie etwa den Heftstich etc. Oder Sie möchten die Ausstickreihenfolge der Applikationskomponenten neu einreihen.

Um solche Bearbeitungsvorgänge durchzuführen, müssen zusammengesetzte Objekte 'zerlegt' werden. Mit dem Zerlegen-Werkzeug können Sie Applikationsobjekte in ihre Komponenten aufteilen. Es kann zudem auch für Monogramme, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen verwendet werden. Dies bewirkt bei diesen Objekten einen ähnlichen Effekt wie der ‚Gruppierung aufheben'-Vorgang. Wenn ein Objekt jedoch erst einmal zerlegt wurde, kann es nicht wieder zu einem zusammengesetzten Objekt gruppiert werden.

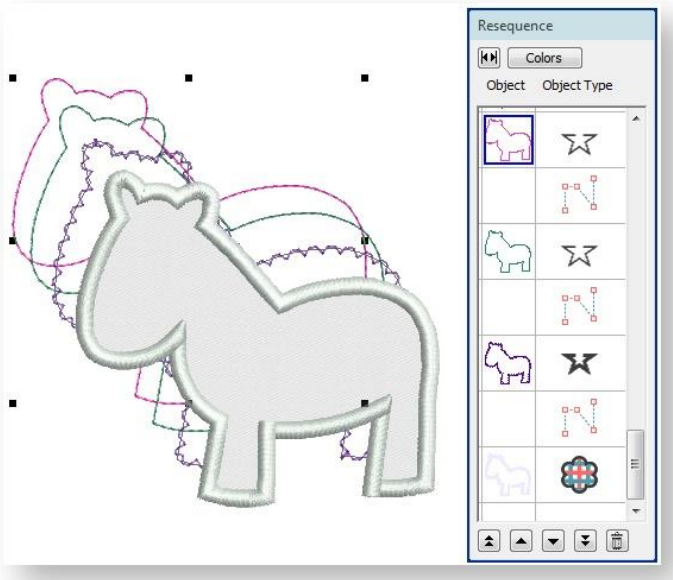
Sie sollten das Stickmuster speichern, bevor Sie es zerlegen. Speichern Sie es unter einem anderen Namen, damit Sie bei Bedarf zum ursprünglichen zusammengesetzten Objekt zurückgehen und es bearbeiten können.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

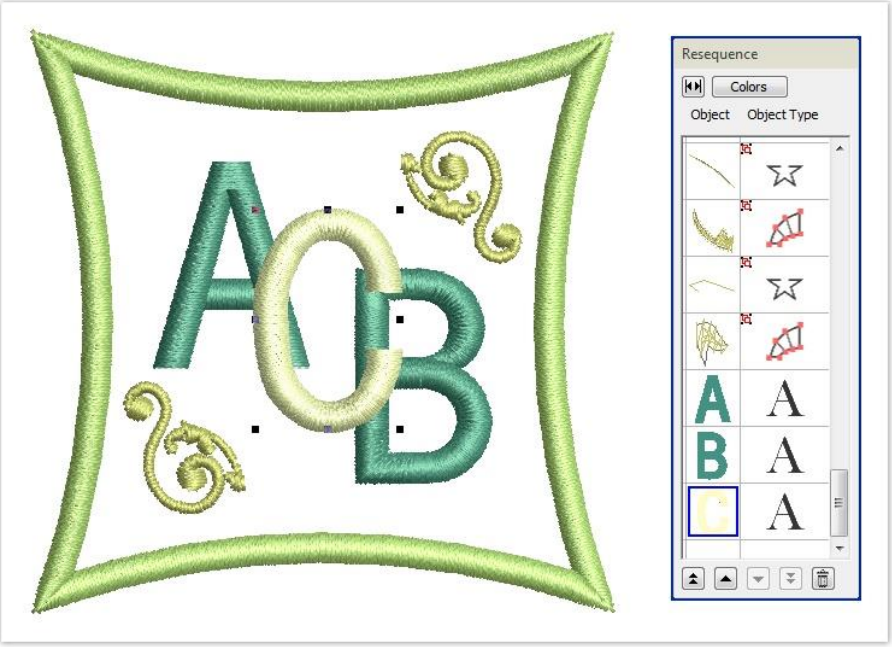
- Markieren Sie das zu zerlegende Objekt – Offenes Objekt-Applikation, Autom. Applikation, Monogramm oder Schriftzüge. Der Zerlegen-Befehl wird aktiviert.



- Klicken Sie auf Zerlegen. Das Objekt wird in seine Komponenten aufgeteilt: Quellen- (Primär-) und alle generierten (Sekundär-)Objekte.



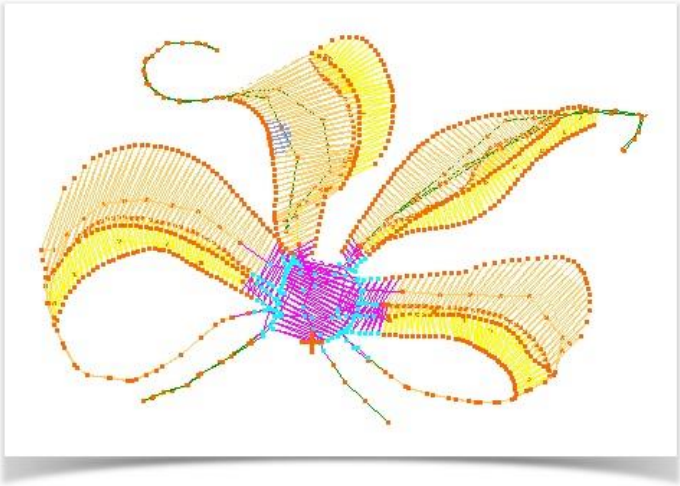
- Der Vorgang ungruppiert Offenes Objekt-Applikationen in ihre Komponenten – Quellen- (Primär-)Objekte und generierte (Sekundär-)Objekte. Er erstellt zudem aus jedem Stück Stoff im Stickmuster ein Autom. Applikation-Objekt. Diese weisen keine Stiche auf.
- Der Vorgang ungruppiert Monogramme in Einzelobjekte – ein Schriftobjekt, Ornamente (jedes Ornament-Set verbleibt als Gruppe) und Umrandungen (ebenfalls gruppiert). Siehe auch Schriftzüge / Monogramme zerlegen.



- Um individuelle Objekte zu verändern – z.B. um die Ausstickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie das Stickmusterabfolge-Dialogfeld zum Ungruppieren und Neueinreihen von Objekten. Siehe auch Objekte einreihen.

Wenn sie bereits in älteren Versionen der Software gespeichert wurden, werden Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Laufstiche der Standardvorgabe entsprechend unter Umständen dem Zerlegen-Vorgang unterworfen.

Stiche bearbeiten



Bei Stickmustern werden Stiche aus den Stickmuster-Konturen und -Eigenschaften automatisch erzeugt. Dies bedeutet, dass Sie Stickmuster skalieren, umwandeln und umformen können, ohne dabei Stichdichte oder Qualität zu beeinflussen. Sie können in der Software jedoch auch einzelne Stiche bearbeiten.

Sie können beispielsweise Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen, oder markierte Stiche einzeln oder gemeinsam verschieben und löschen. Dies kann beispielsweise notwendig sein, wenn Sie mit ‚Stichdateien' arbeiten, die keine Stickmuster-Konturdaten enthalten. Im Wesentlichen können Sie Stiche wie jedes andere Objekt einfach markieren und manipulieren.

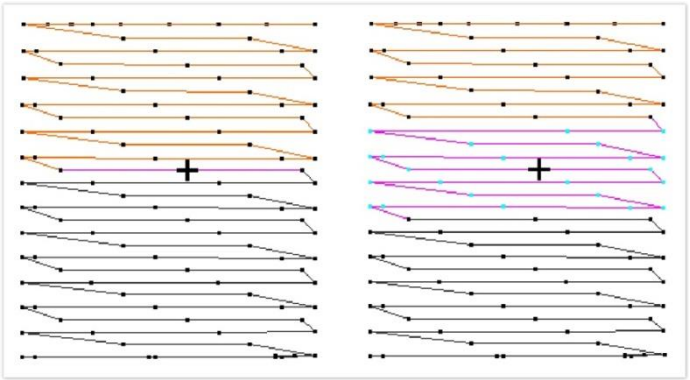
Wo möglich, sollten Sie jedoch die Objekteigenschaften statt individueller Stiche bearbeiten. Alle Stichbearbeitungen gehen verloren, wenn ein Objekt verändert und neu generiert wird. Aus diesem Grund werden Stichbearbeitungen hauptsächlich auf Stichdateien statt auf Stickdateien angewendet.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am markierten Einfügepunkt zu platzieren. Dies ermöglicht die Bearbeitung individueller Stiche.

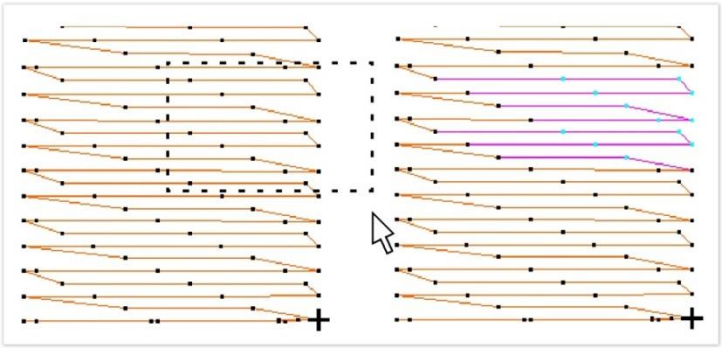
Auswählen von Stichen

Mit der Stichbearbeitung-Funktion können Sie einzelne Stiche, mehrere Stiche oder eine Reihe von Stichen auswählen, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.

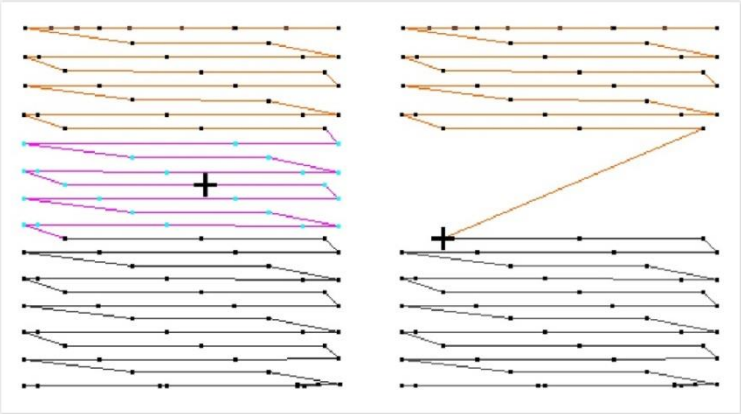
- Vergrößern Sie die Ansicht und lassen Sie die Nadelpunkte zur einfacheren Auswahl anzeigen.
- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Stichbearbeitung.
- Markieren Sie im Stichbearbeitung-Modus einzelne Stiche, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.
- Der Nadelpunkt und die Stichfarben ändern sich und der Nadelpositionszeiger bewegt sich zum ausgewählten Stich. Alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in der Ausstickreihenfolge erscheinen in Schwarz.



- Um mehrere Stiche zu markieren, halten Sie beim Klicken <Umschalten> oder <Strg> gedrückt.
- Alternativ ziehen Sie ein Auswahlfeld um die Stiche.



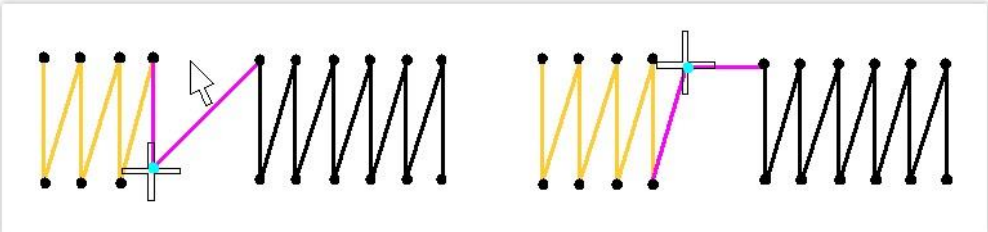
- Drücken Sie <Entfernen>, um unerwünschte Stiche zu eliminieren.



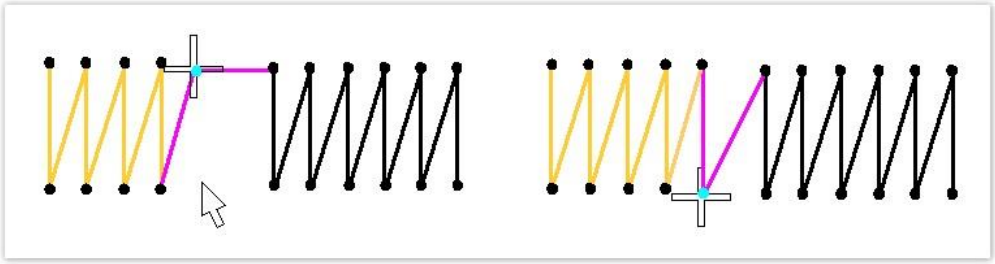
Stiche einfügen

Sie können Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen. Eingefügte Stiche werden in das Objekt integriert. Sie gehen jedoch verloren, wenn die Stiche des Objekts neu generiert werden.

- Wählen Sie einen Nadelpunkt. Der Nadelpunkt und die Stichfarben ändern sich und der Nadelpositionszeiger bewegt sich zum ausgewählten Stich. Alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in der Ausstickreihenfolge erscheinen in Schwarz.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich zwischen Stichen hin und her zu bewegen.
- Bewegen Sie die Maus dorthin, wo Sie den neuen Stich einfügen möchten, und rechtsklicken Sie.



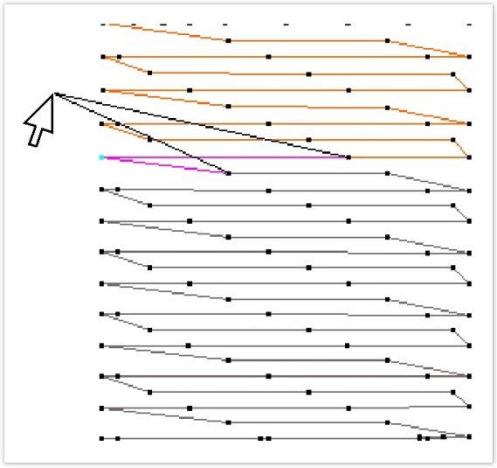
- Fahren Sie mit dem Rechtsklicken nach Bedarf fort.



Stiche verschieben

Sie können individuelle Stiche oder Gruppen von markierten Stichen verschieben. Wie sonst auch gehen alle Stichbearbeitung-Funktionen verloren, wenn die Stiche eines Objekts aus irgendeinem Grund neu generiert werden.

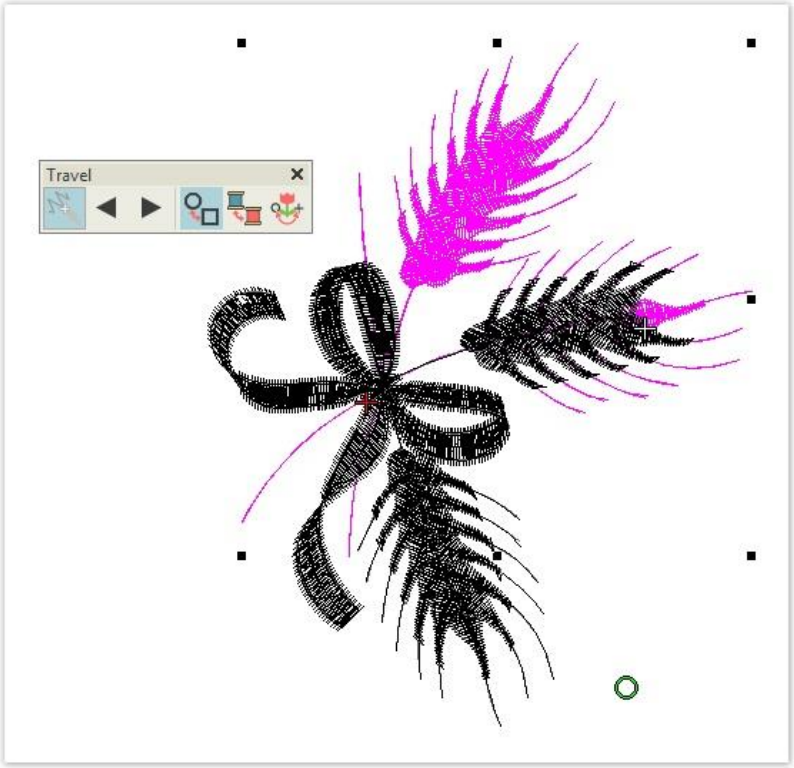
- Vergrößern Sie, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Stichbearbeitung.
- Markieren Sie die zu verschiebenden Stiche.
- Ziehen Sie sie zu einer neuen Position. Die Schattenkontur des Stichs zeigt die neue Position an.



Benutzen Sie Durchlaufen > Beim Durchlaufen Markieren, um das Markieren von Stichen, Objekten oder Farben während des Stickmuster-Durchlaufs zu aktivieren.

Beim Durchlaufen markieren

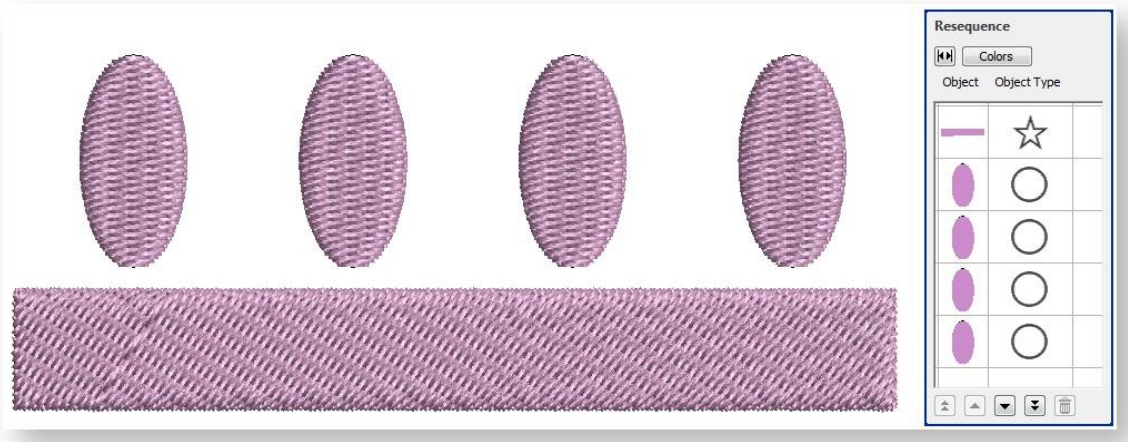
Das Durchlaufen eines Stickmusters erfolgt normalerweise in Verbindung mit der Überprüfung der Ausstickreihenfolge. Sie können beim ‘Durchlaufen’ jedoch auch Objekte markieren. Wenn das Beim Durchlaufen Markieren-Werkzeug aktiviert ist, können Sie ein beliebiges Durchlaufen-Werkzeug benutzen, und es werden beim Durchlaufen des Stickmusters Objekte markiert. Um beim Durchlaufen zu markieren, müssen Sie sich im Stichbearbeitungs-Modus befinden. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.



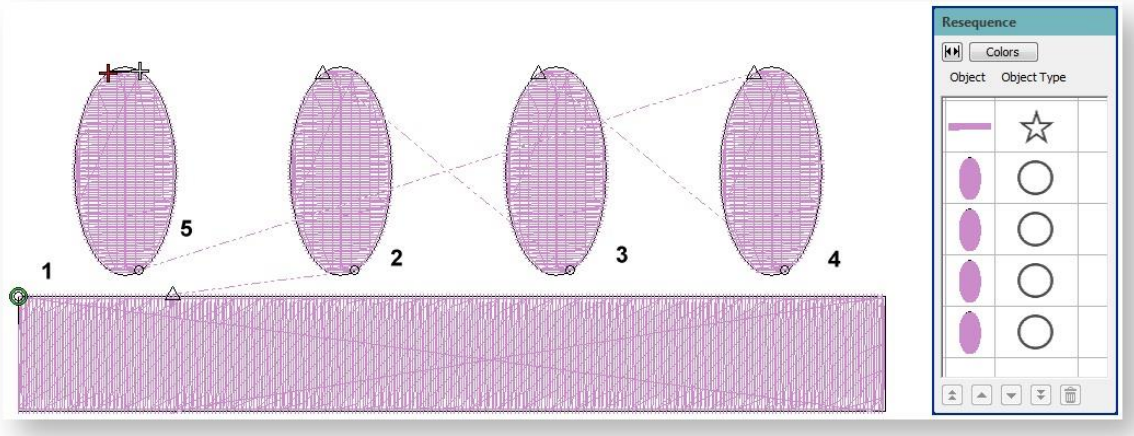
- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte bearbeiten

Das Einbetten von Objekten

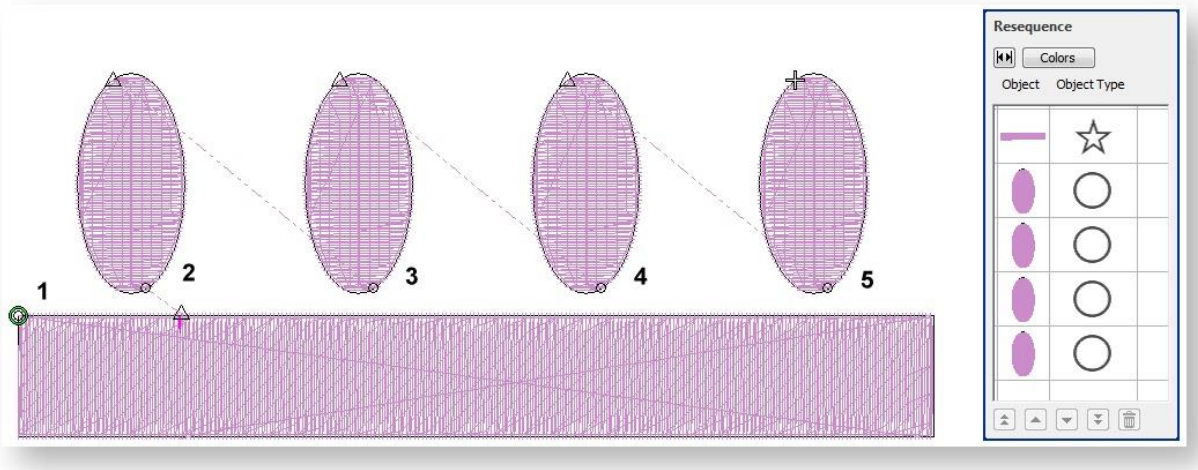
'Nesting' is a technique whereby you inset or ‘nest’ an object in the middle of another object’s stitching sequence in order to prevent long connectors being generated.



This feature is particularly useful with repeating motifs where long connectors may be generated. Consider this design...

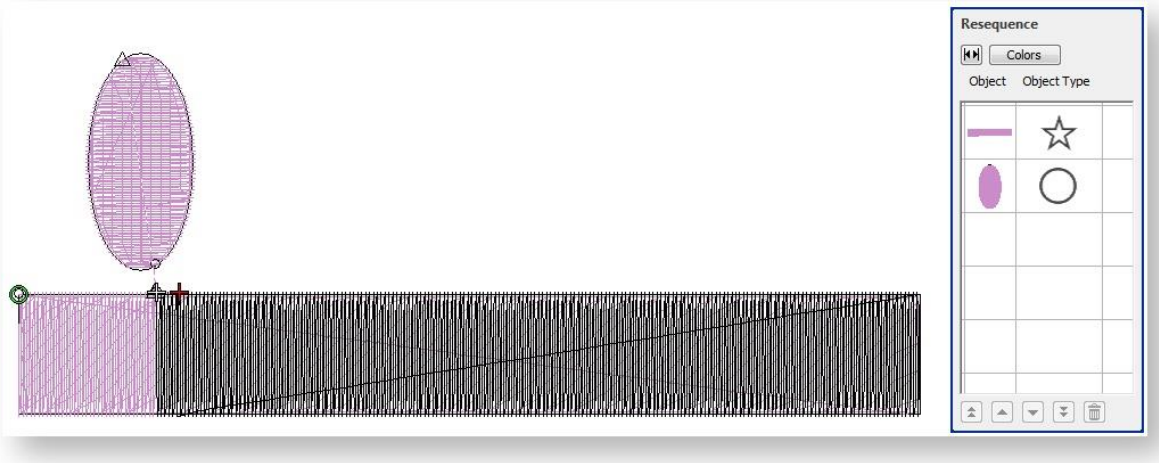


Achten Sie auf etwaige lange Verbindungsstiche zwischen Objekten. Of course, connections can be improved with a better stitching sequence and by applying closest join (J) to objects...



Durch ein Einbetten können Sie ein Objekt an einem bestimmten Punkt in der Ausstickreihenfolge erstellen oder einfügen. Um Objekte einzubetten

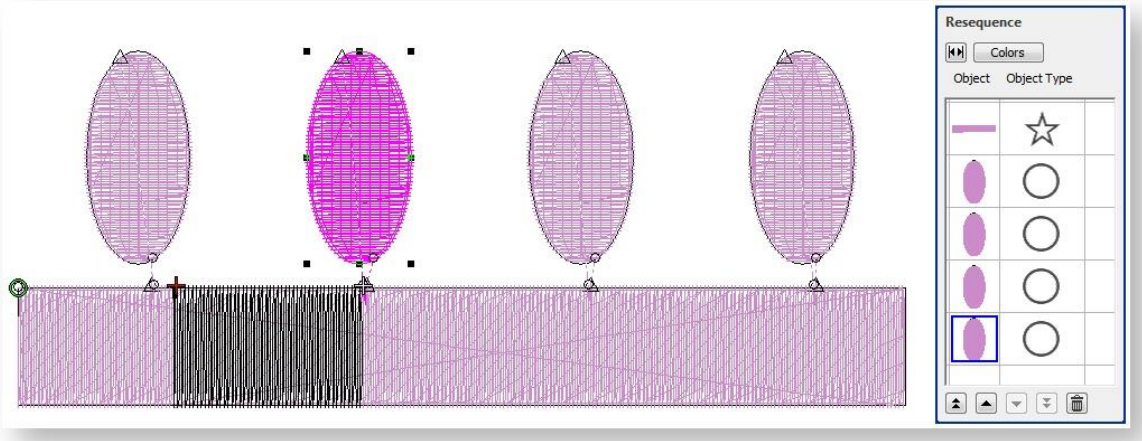
- Durchlaufen Sie das erste Objekt des Designs bis sich die Nadelpositionsmarkierung an dem Platz befindet, wo Sie das zweite Objekt einfügen möchten. Siehe Stickmuster-Durchlauf.



- Fügen Sie das zweite Objekt ein. To do this, either digitize the object or cut and paste it into position.

The second object is ‘nested’ in the stitching sequence of the first object. Alle benötigten Funktionen für das zweite Objekt werden automatisch eingefügt.

- Continue traveling through the 'parent' object and nesting secondary objects as required.



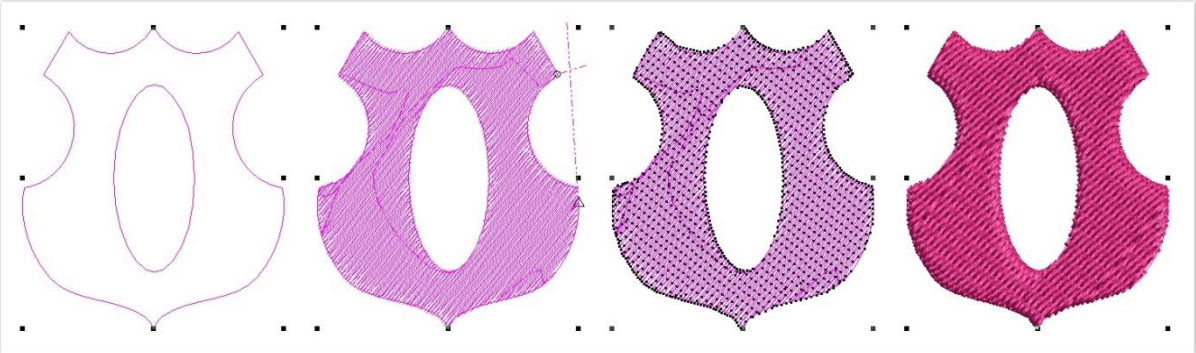
- Um die Verbindungsstiche zu begutachten, welche für die eingebetteten Objekte erstellt wurden, sollten Sie zur Normal-Ansicht wechseln.

Die Stickfolge von eingebetteten Objekten wird, wenn die Stiche für jedes der Objekte regeneriert werden, erhalten. Falls Sie jedoch ein Design, welches eingebettete Objekte beinhaltet, neueinreihen, dann wird es die Objekte in der ursprünglichen Objektabfolge sticken.

- Digitizer V5 (DEU)

Objekte digitalisieren

In der Software erstellen Sie Stickmuster aus grundlegenden Formen oder ‘Stickobjekten’. Dieser Vorgang wird ‘Digitalisieren’ genannt. Digitalisierwerkzeuge werden in Verbindung mit Sticharten und Stickeffekten benutzt, um Stickobjekte zu erstellen. Die Werkzeuge ähneln den Grafikwerkzeugen in einer Grafikanwendung, nur dass die Objekte, die Sie erstellen, neben allgemeinen Eigenschaften wie abgebildet auch Sticheigenschaften haben.



In der Digitalisieren-Werkzeugpalette finden Sie alle Digitalisierwerkzeuge, die Sie benötigen, um gestickte Formen zu erstellen. Werkzeuge wie die Freihand -Werkzeuge können benutzt werden, um Stickmuster zu erstellen, die wie von Hand gezeichnet aussehen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erreichen ist. Sie können auf Ihre Stickobjekte verschiedene Effekte anwenden. Effekte wie Gezackte Kante werden dazu benutzt, um Schattierungseffekte zu erzeugen oder Fell und andere flauschige Strukturen zu imitieren.

Benutzen Sie spezielle Werkzeuge , um Leerräume auszuschneiden, unerwünschte Stiche zu entfernen und Leerräume zu füllen. Zudem stehen Werkzeuge zum Stabilisieren großer Flächen sowie zur Verstärkung von Konturen zur Verfügung.

Verzweigung ist eine fortgeschrittene Funktion, mit der Sie ähnliche, überlappende Objekte – z.B. die Finger einer Hand oder Teile eines benutzerdefinierten Buchstabens – digitalisieren können, ohne über die effizienteste Ausstickreihenfolge und Verbindungsstiche nachdenken zu müssen.

Allgemeine Funktionen

Für die meisten Allgemeinen Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

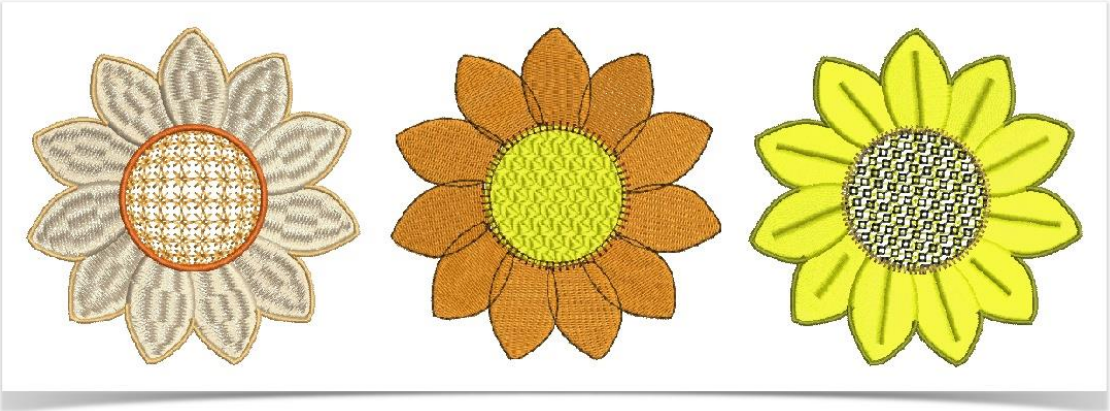
Vorgang	Tastenkombination
Neues Stickmuster erstellen	<Strg + N>
Existierendes Stickmuster öffnen	<Strg + O>
Stickmuster speichern	<Strg + S>
Stickmuster drucken	<Strg + P>
Software schließen	<Alt + F4>
Raster ein-/ausblenden	<Umschalten + G>
Stickmusterpalette ein-/ausblenden	<Strg + R>
Fadenfarben anzeigen	^ <Alt + T>
Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Layout-Arbeitsfläche definieren	^ <Strg + W>
Arbeitsfläche ein-/ausblenden	<W>
Übersichtsfenster ein-/ausblenden	<Umschalten + V>
Neueinreihung-Docker ein-/ausblenden	<Umschalten + L>
Satinstich anwenden/auswählen	<Umschalten + I>
Steppstich anwenden/auswählen	<Umschalten + M>
Laufstich anwenden/auswählen	<Umschalten + N>, dann auf <Eingabe> drücken

^ Zum Schließen <Esc> drücken

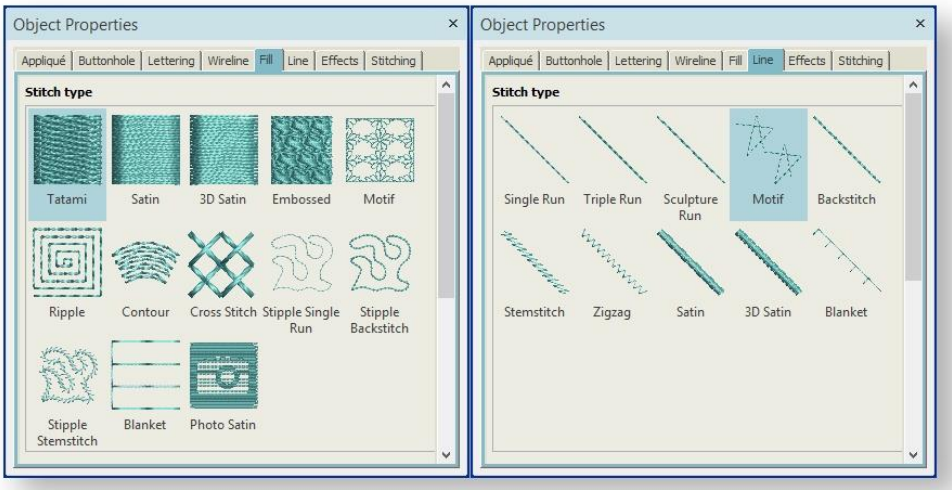
- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Sticharten

Die wichtigste Objekteigenschaft ist die Stichart. Die Software benutzt Objektkonturen und die assozierte Stichart, um die Stiche zu erstellen. Wenn Sie ein Objekt umformen, umwandeln oder skalieren, werden die Stiche entsprechend den aktuellen Einstellungen neu generiert.



Unterschiedliche Stiche eignen sich für unterschiedliche Objekte. Sie können die Sticharten jederzeit ändern. Eine breite Auswahl an Füll- und Linienstricharten steht über den Objekteigenschaften-Docker zur Verfügung.



Über den Docker haben Sie Zugriff auf Füllstiche und Linienstiche. Manche Sticharten können für beide Zwecke benutzt werden. Für Linien benutzen Sie:

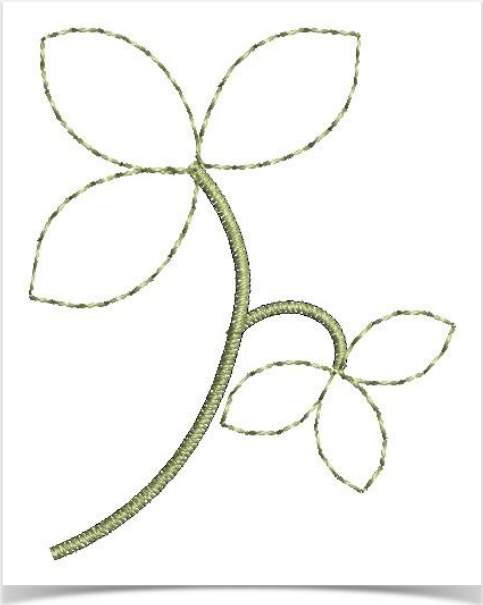
Linienstich	Zweck
Outline stitches	Benutzen Sie sie, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Um traditionelle Handarbeitstechniken nachzuahmen, stehen 'Handstickerei'-Stiche zur Verfügung, .
Plattstich	Eignet sich sehr gut für schmale Spalten und Umrandungen.
Motiv	Ideal für dekorative Konturen.

Über den Docker haben Sie Zugriff die folgenden Füllsticharten:

Flachstich	Zweck
Plattstich	Eignet sich sehr gut für schmale Formen. Kann bei gleichzeitiger Anwendung von Autom. Stichteilung auch für größere Formen benutzt werden, um einen stärkeren Hochglanzeffekt zu erzielen als Steppstich.
Steppstich	Eignet sich zum Füllen großer, unregelmäßiger Formen mit vollständig und dicht mit Stichen gefüllter Fläche. Besteht aus Reihen von Laufstichen.
Geprägt	Wird angewendet, um große Flächen mit speziellen kunstvollen Effekten zu füllen.
Kurvenförmig	Zum Erstellen von Kurven-, Licht- und Schatteneffekten. Konturen folgen der Form.
Motiv	Zur Benutzung in dekorativen Füllungen. Die Muster werden in parallel angelegten Reihen wiederholt, um somit die Form zu füllen.
Kreuzstich	Zum Füllen großer Flächen mit niedriger Stichzahl. Manchmal mit Applikationen kombiniert. Kreuzstich-Füllungen werden auf einem universellen Raster erstellt, nicht nur auf dem einzelnen Objekt.
Mäanderfüllstich	Zum Erstellen von Strukturfüllung mit Laufstichen, die sich innerhalb einer Umrandung mehr oder weniger zufällig winden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Sticharten

Linienstich



Ihre Sticksoftware bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen unterschiedlicher Breite und Art. Digitalisieren Sie Konturen mit der Offene Form- sowie der Geschlossene Form-Methode. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Neben Werkzeugen zum Erstellen einfacher Laufstiche finden Sie auch Werkzeuge für dekorative Konturen, die mithilfe von Motiven erstellt werden. Der Rückstich stellt eine altmodischere, veränderbare Stichart dar, welche bei delikaten Konturen angewendet werden kann. Stielstich ist dicker und kann zur Imitation von Handstickerei benutzt werden. Satinstichlinien können für Stielformen oder dickere Umrandungen benutzt werden.

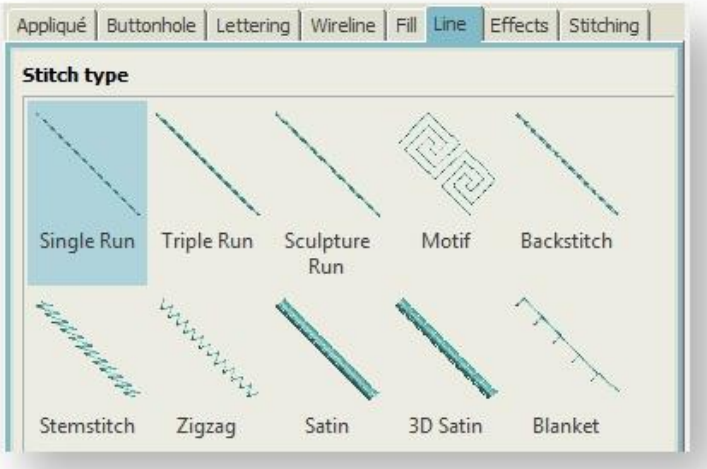
In allen Fällen sind die Digitalisiermethoden dieselben. Die meisten Digitalisierwerkzeuge stehen zur Verfügung. Wählen Sie einfach ein Digitalisierwerkzeug, eine Füll- oder Linienmethode und eine Stichart aus und klicken Sie auf die Referenzpunkte. Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe> oder zum Abbrechen auf <Esc>. Die Sticharten lassen sich leicht austauschen. Markieren Sie einfach das Objekt und wählen eine andere Stichart aus.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Einfachlaufstich, um einzelne Stichreihen für Umrandungen oder Details einer digitalisierten Linie zu erstellen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Dreifachlaufstich, um eine dickere Kontur für breitere Umrandungen oder Details zu erstellen.

Simple runs

Benutzen Sie die Einfach- und Dreifachlaufstich-Werkzeuge, um Linien mit einfachen Laufstichen zu digitalisieren.



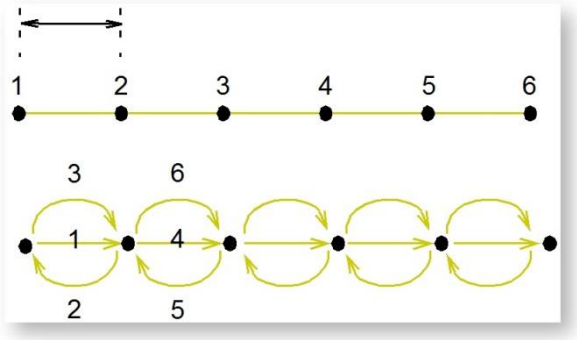
Digitalisieren Sie einfache Laufstiche genauso wie jeden anderen Konturstich. Adjust settings via Object Properties.

Für Lauf- und Dreifachlaufstiche kann die Stichlänge über die Objekteigenschaften geändert werden, um sie an die Form anzupassen. Wenn eine Linie enge, scharfe Kurven aufweist, reduzieren Sie die Länge, zum Beispiel auf 1,8 mm, so dass die Stiche der Linie folgen. Um die Stichanzahl für weitere Kurven zu verringern, erhöhen Sie die Stichlänge.

Stichlänge 1,7mm

Stichlänge 2,5mm

Wählen Sie für breitere Linien zwischen Laufstich und Dreifachlaufstich...



Ahmen Sie handgefertigte Stickerei nach, indem Sie Dreifachlaufstich benutzen und die Laufstichlänge auf 4,0 mm einstellen.

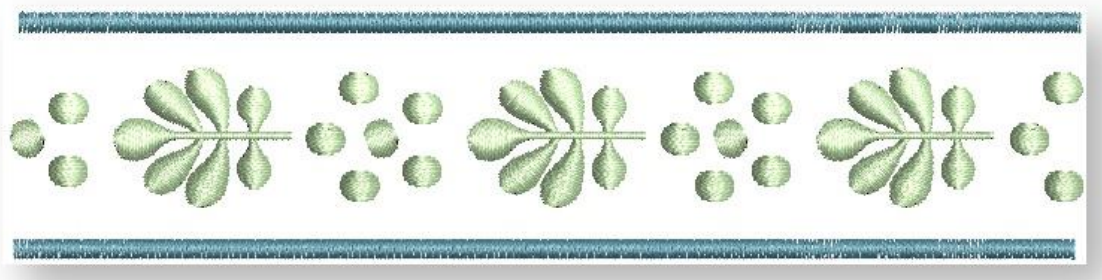
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Satinstichlinien

Satinstich kann für Konturen benutzt werden. Er eignet sich bestens für breitere Umrandungen. Passen Sie die Stichdichte an, indem Sie einen festen Abstandswert eingeben, oder lassen Sie sie bequem von Autom. Abstand berechnen. Benutzen Sie 3D-Satin, um erhabene Umrandungen zu erstellen,

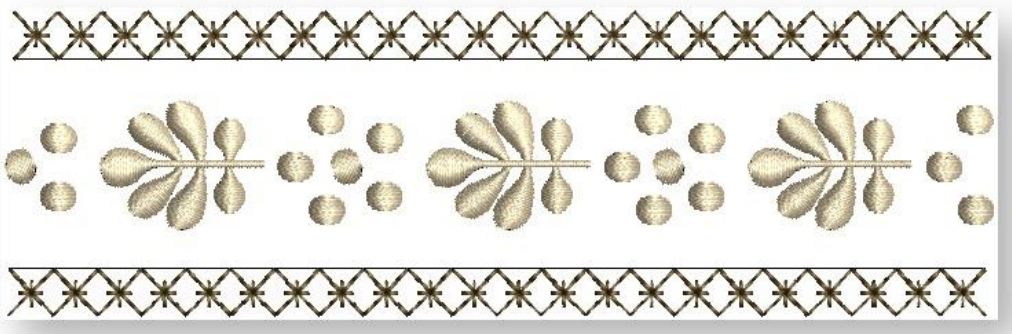
die aus mehreren Lagen Satinstichen bestehen. Die Sticheinstellungen können vor oder nach dem Digitalisieren angepasst werden. Siehe auch Satinstich.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Motivlinie

Motive sind vordefinierte Stickmuster-Elemente wie Herzen, Blätter oder Umrandungsmuster, die schnell in ein Stickmuster eingefügt werden können. Im Allgemeinen bestehen sie aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in Kategorien unterteilt und gespeichert. Motivlinie ist eine Stichart, die Motivwiederholungen entlang einer digitalisierten Linie erstellt. Wählen Sie aus einem Motiv-Archiv aus oder erstellen Sie Ihre eigenen Motive. Motive können, genauso wie andere Objekte, skaliert, rotiert und gespiegelt werden.

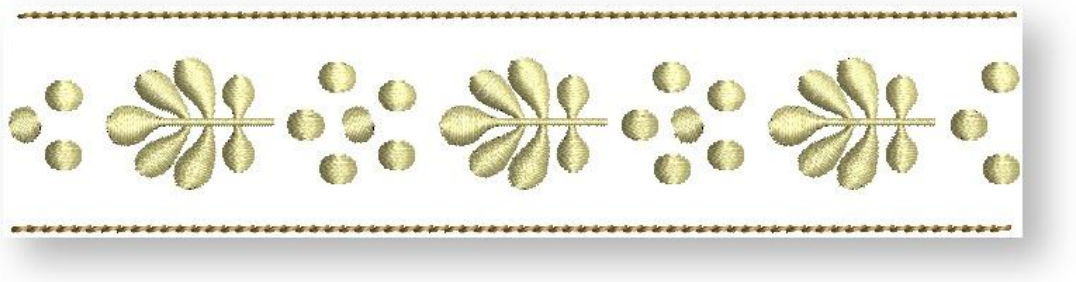


Sie können dieselben Motivmuster einzeln - eines nach dem anderen - oder in Motivfüllungen für offene, dekorative Stickung benutzen. Siehe auch Motivstich.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Rückstich, um traditionelle Rückstich-Umrandungen zu erstellen – eine alte, wandlungsfähige Stichart, die für feine Konturen benutzt wird.

Rückstichlinie

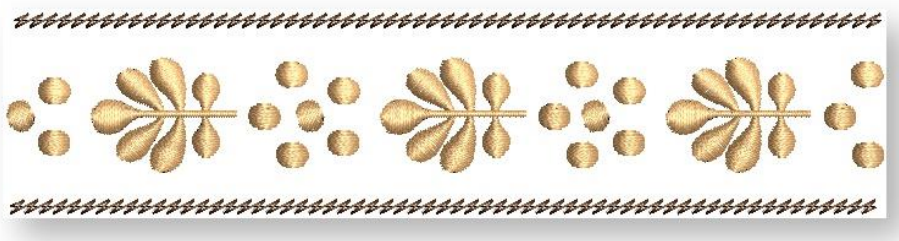
Rückstich ist ein alte, wandlungsfähige Stichart, die für feine Konturen benutzt werden kann. Die kleinen, regelmäßigen Stiche sind besonders für enge und heikle Kurven gut geeignet. Rückstich kann für Schwarzstickerei- und Rotstickerei-Stickmuster benutzt werden. Sie können die exakte Stichlänge, Stichstärke und Überlappungswerte sowie die Anzahl der Ausführungen pro Stich festlegen.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Stielstich, um traditionelle Stielstich-Umrandungen oder Details wie Stiele und Ranken zu erstellen.

Stielstichlinie

Stielstich ist ein Detailstich. Er wird zusammen mit anderen dekorativen Stichen für Stiele und Ranken oder als Kontur für Satin-Füllstich oder Musterfüllungen benutzt. Sie können verschiedene Einstellungen festlegen, darunter Linienbreite, Abstand, Winkel, Einfach- oder Dreifachstich und Stichstärke.

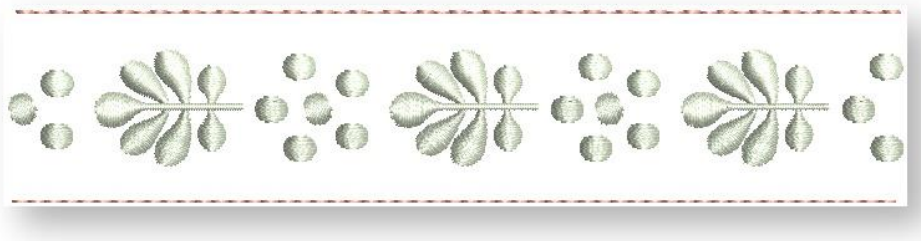


Stielstich kann auch benutzt werden, um schwerere Mäanderfüllungen mit Stielstich-Linien zu erstellen. Siehe auch Mäanderfüllstiche.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Skulptur, um eine Reihe von 'Skulptur'-Stichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen und so beim Quilten benutzte Linienstiche zu simulieren.

Skulpturlaufstich

Die Skulpturlaufstich-Kontur wird verwendet, um die Stiche zu simulieren, die beim Quilten benutzt werden. Sie stellt eine Variante der mehrfachen Laufstiche dar, bei welcher jeder abwechselnde Dreifach-/Mehrfachlaufstich durch einen einzelnen Laufstich ersetzt wird. Sculpture Run outline is recommended for use only with later-model machines.



Empfohlene Näheinstellungen schließen ein:

Einstellung	Empfohlen
Nadel	Nadel 'Rote Spitze' Nr. 14
Nadelfaden	Klares Monofilament-Garn Nr. 60 (mit Spulennetz)
Spulenfaden	Reyon Nr. 60 (75d)

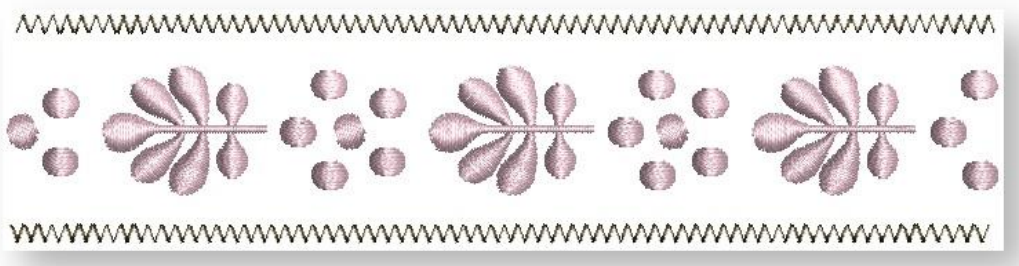
Einstellung	Empfohlen
Spulengehäuse	Spulengehäuse für wie handgearbeitet aussehende Stiche (niedrigere Spannung voreingestellt)
Oberfadenspannung	7
Stichlänge	2
Geschwindigkeit	400 spm

Die Ergebnisse werden je nach Stoffart und anderen Faktoren, die das Austicken beeinflußen, variieren. In this case, it is recommended to use the 'Hand-looking Quilting Stitch' option on later-model machines. Testen Sie Ihr Design auf einem kleinen Stück Stoff bevor Sie Ihr Projekt aussticken lassen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Zickzack für lange, schmale Spalten mit geneigten, Seite an Seite liegenden Stichen im Zickzack-Muster.

Zickzacklinie

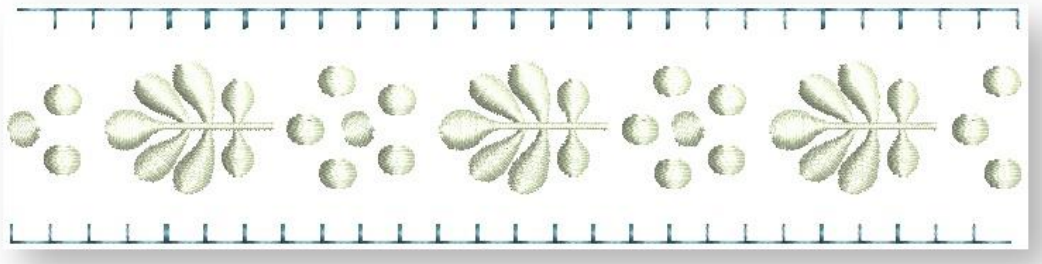
Der Zickzackstich ist dem Plattstich darin ähnlich, dass bei beiden die Nadel jede Spaltenseite durchdringt. Während der Plattstich jedoch eine gerade Linie erstellt, die von einer diagonalen Linie gefolgt wird, erstellt Zickzack zwei diagonale Linien und somit eine offenere Stickung.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Satinstich für lange, schmale Spalten mit 'Kamm'-Effekt.

Pariserstichlinie

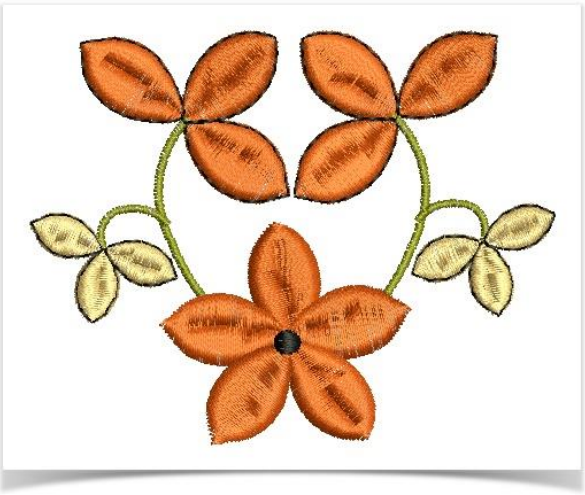
Haftstich, welcher auch manchmal als 'Deckenstich' oder 'Umkantelstich" bezeichnet wird, produziert lange, schmale Spalten mit einem kammartigen Effekt. Oft wird er für die Stickung verwendet, um um Applikationen Umrandungen zu sticken. Die Nadel durchdringt beide Spaltenseiten und durchdringt dann die zweite Seite nochmals, wobei der Faden entlang der zweiten Seite angelegt wird. Haftstiche sind normalerweise offener als Plattstiche oder Zickzackstiche.



Anmerkungen...

- Die Software bietet auch Werkzeuge, um Konturen automatisch zu generieren. Siehe auch Konturen & Versetzungen.
- Sie können Retourstich und Wiederholen zur Verstärkung von Konturen verwenden, wobei Sie die Stickrichtung festlegen können. Siehe auch Stichverstärkung.

Satinstich



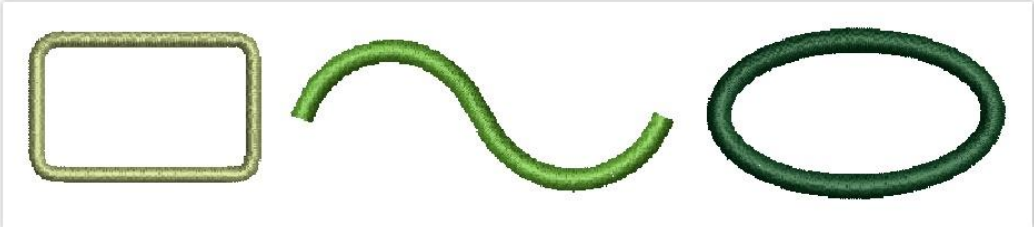
Satinstich kann für Konturen oder Füllungen benutzt werden. Er eignet sich bestens für Umrandungen und breitere Konturen. Er eignet sich außerdem gut für schmalere Formen, bei denen der Stich die gesamte Breite der Spalte ausfüllt. Satinstiche sind beinahe parallel. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugt Satinstich einen glänzenden, hochwertigen Effekt. Satinstich kann mit jedem der Digitalisierwerkzeuge benutzt werden.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Satinstichlinien

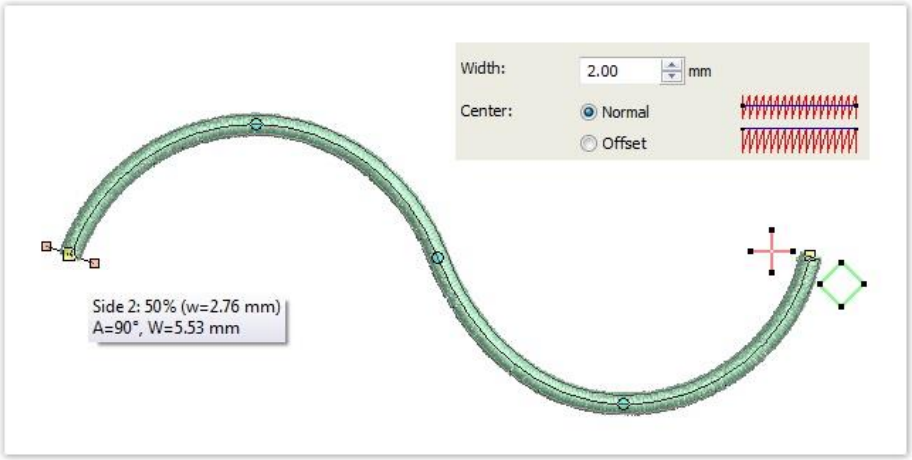
Benutzen Sie Satinstichlinie, um breitere Umrandungen zu erstellen. Benutzen Sie 3D-Satinlinie, um erhabene Stickmuster zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstichen bestehen. Stichabstand und -breite können vor oder nach dem Digitalisieren über die Objekteigenschaften angepasst werden.



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

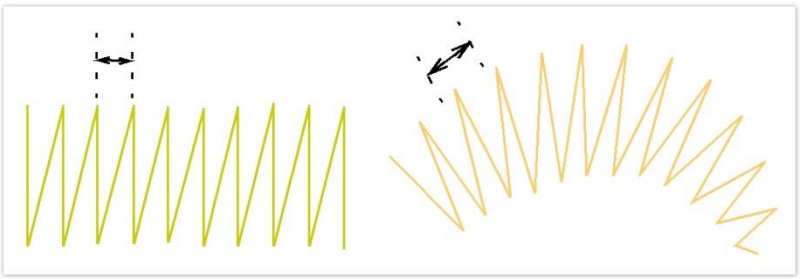
Liniendicke

Die Breite der Satinstichlinie kann entweder über die Breite-Einstellung in Objekteigenschaften oder interaktiv festgelegt werden, indem Sie das Umformen-Werkzeug benutzen und an den Größenpunkten ziehen. Benutzen Sie die Versetzungseinstellung, wenn Sie möchten, dass Ihre Satinstichlinie den Rand einer gefüllten Form überlappt. Dies verhindert, dass Lücken auftreten.

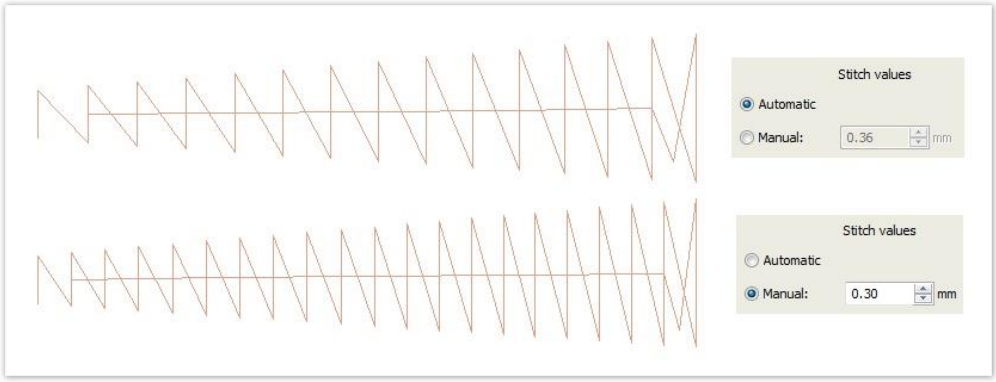


Stichdichte

Der Stichabstand ist der Abstand in Millimetern zwischen zwei Nadeldurchdringungen auf derselben Seite einer Form. An sehr schmalen Stellen müssen die Stiche weniger dicht sein, weil zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können.



Wenn eine Umrandung schmaler wird, liegen die Stiche eng, sodass weniger Stiche nötig sind, um den Stoff abzudecken. Die Automatisch-Einstellung passt den Stichabstand für Satinstiche entsprechend der Konturbreite an. Für Objekte mit variierender Breite passt Automatisch den Abstand entsprechend an.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllung > Satinstich, um Stichfüllungen für schmale Formen und dicke Umrandungen zu erstellen.

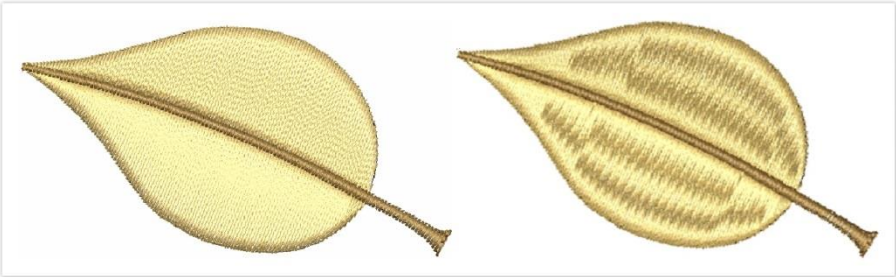
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

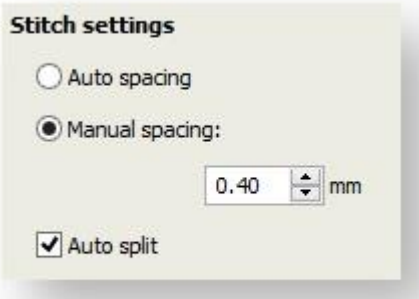
Satinstichfüllungen

Satinfüllstich eignet sich sehr gut für schmale Spalten und Formen, bei denen jeder Stich die gesamte Breite der Spalte ausfüllt. Plattstiche sind beinah parallel, wobei jeder zweite Stich leicht geneigt ist. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugt Satinstich einen glänzenden, hochwertigen Effekt.

Autom. Stichteilung

Wenn eine Satinstich-Form breit ist, kann es vorkommen, dass einige Stiche die maximale Stichlänge überschreiten, zu deren Erstellung die Stickmaschine fähig ist. Wenn Autom. Stichteilung angewendet wird, werden lange Satinstiche in kleinere aufgeteilt. Zudem werden die Nadeldurchdringungen zufällig verteilt, damit sie keine Linie in der Mitte der Form bilden.



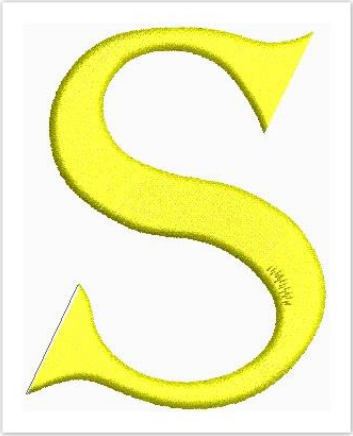


Während Autom. Stichteilung hauptsächlich benutzt wird, um lange Stiche in breiten Formen zu verhindern, kann sie auch als Alternative zur Steppstichfüllung benutzt werden. Autom. Stichteilung ähnelt dem Satinstich und eignet sich gut für sich wendende Stiche, wo sie sanfte Linien und etwas mehr Tiefe erzielt. Im Gegensatz dazu ist Steppstich flach und kann bei engen Kurven unerwünschte Muster bilden.

Typischerweise wird 3D-Satin benutzt, um in Satinstichobjekten für einen optischen Effekt mehr Volumen und eine erhabene oder 'skulpturierte' Oberfläche zu erzeugen. Siehe auch Erhabene Stickerei.

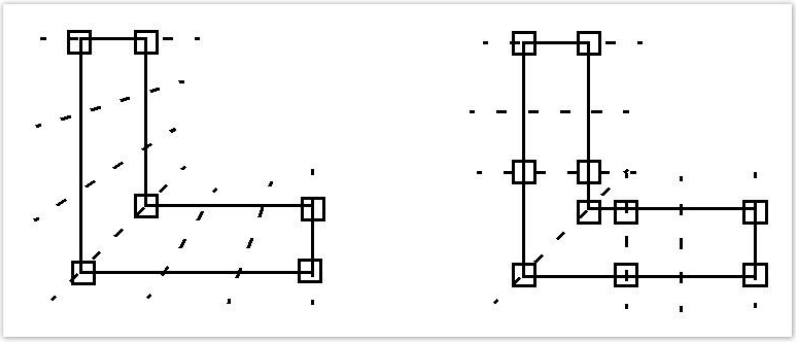
Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Formen variierender Breite mit Wendestichen zu digitalisieren.

Wende-Satinstich



Neben den üblichen Digitalisierwerkzeugen kann auch das Blöcke digitalisieren-Werkzeug zusammen mit Satinstich benutzt werden, um sich wendende Füllungen variierender Breite zu erstellen.

- Digitalisieren Sie die Spalte durch ein alternierendes Markieren von Punkten auf beiden Spaltenseiten. Klicken Sie, um Eckpunkte einzugeben. Rechtsklicken Sie, um Kurvenpunkte einzugeben.
- Die Kontrollpunkte eines Punktepaares müssen nicht vom selben Typ sein. Zum Beispiel kann ein Punkt ein Eckpunkt sein, der andere ein Kurvenpunkt.



- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Punkt zu löschen. Drücken Sie <Esc>, um alle neuen Punkte

rückgängig zu machen. Drücken Sie <Esc> erneut, um den Digitalisiermodus zu verlassen.

- Wenn Sie mit dem Digitalisieren fertig sind, haben Sie die folgenden Möglichkeiten:
  - Drücken Sie auf <Eingabe>, um den letzten Stich beizubehalten und den Endpunkt beim letzten Punkt, den Sie digitalisiert haben, zu platzieren, oder
  - Drücken Sie die <Leertaste>, um den letzten Stich wegzulassen und den Endpunkt auf der gegenüberliegenden Spaltenseite zu platzieren.

Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

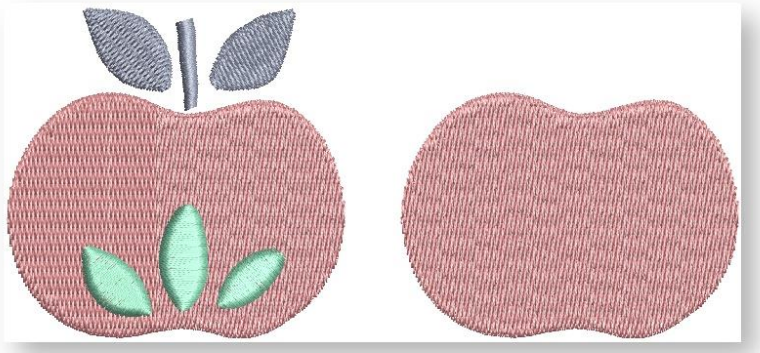
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Kalligraphischer Wende-Satinstich

Offene wie geschlossene Satinstichlinien verfügen über eine 'Kalligraphie'-Einstellung, mit der Sie einen Winkel wie bei einer kursiven Schreibfeder einstellen können. Im Allgemeinen benutzt man diese Einstellung zusammen mit Offene Linie digitalisieren, sie kann aber auch auf Geschlossene Form digitalisieren angewendet werden, wenn Linienstiche ausgewählt ist.

Dieselbe Einstellung kann zusammen mit den Handzeichnung-Werkzeugen benutzt werden, um auffälligere ‘kalligraphische’ Effekte zu erzielen. Siehe Freihand.

Steppstichfüllungen



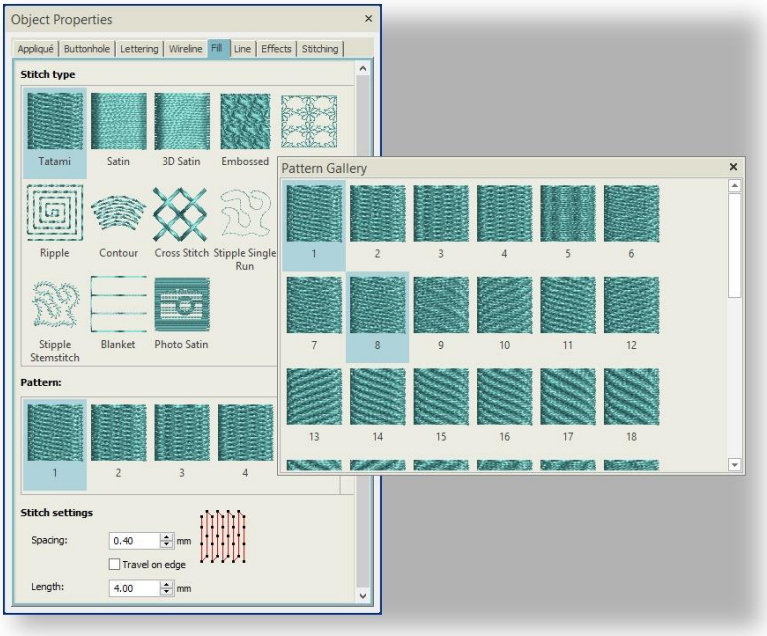
Steppstichfüllungen bestehen aus Reihen von Laufstichen und eignen sich zum Füllen großer, unregelmäßiger Formen. Die Stiche werden in Reihen angelegt, welche vorwärts and rückwärts über die Figur verlaufen. Diese Reihen können parallel oder leicht drehend sein. Stichversetzungen in jeder Reihe eliminieren unerwünschte Aufteilungslinien. Sie können die Stichdichte in Steppstichfüllung-Objekten steuern, indem Sie das Muster, den Stichabstand und die Stichlänge anpassen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich, um Stichauffüllungen für größere, unregelmäßige Formen mit dicht gefüllten, gleichmäßig flachen Stichbereichen zu erstellen.

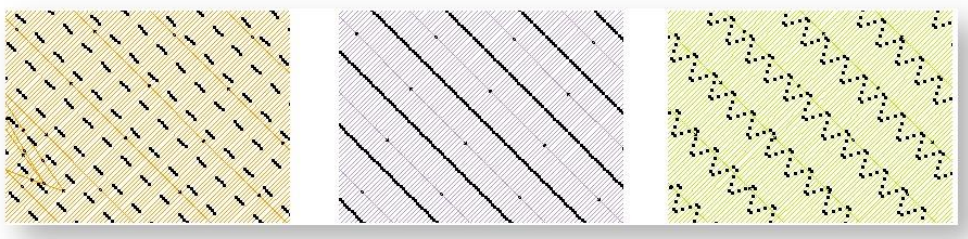
Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Steppstichfüllung anwenden

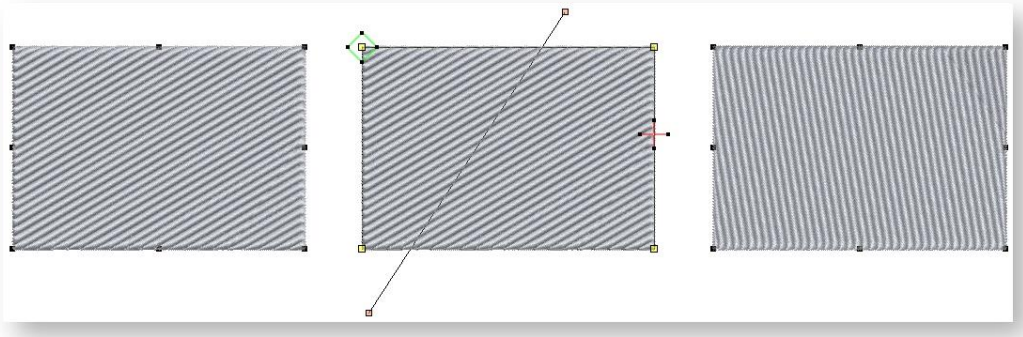
Um Steppstichfüllung voreinzustellen, öffnen Sie die Objekteigenschaften, ohne dass Objekte markiert sind. Um die Einstellungen zu bearbeiten, markieren Sie ein Steppstichfüllung-Objekt. Der Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter wird geöffnet. Wählen Sie Steppstich und dann ein geeignetes Muster aus der Galerie aus. Alle Geschlossene Linie-Digitalisierwerkzeuge stehen zur Verfügung.



Steppstichmuster werden von Nadeldurchdringungen gebildet. Das Standardmuster (Nr. 1) zielt darauf ab, eine einheitlich flache und glatte Struktur zu erstellen, die einer gewebten Matte ähnelt. Sie können aber auch aus einer Reihe anderer voreingestellter Muster auswählen. Experimentieren Sie etwas, um das für Ihre Zwecke geeignetste Muster zu finden.



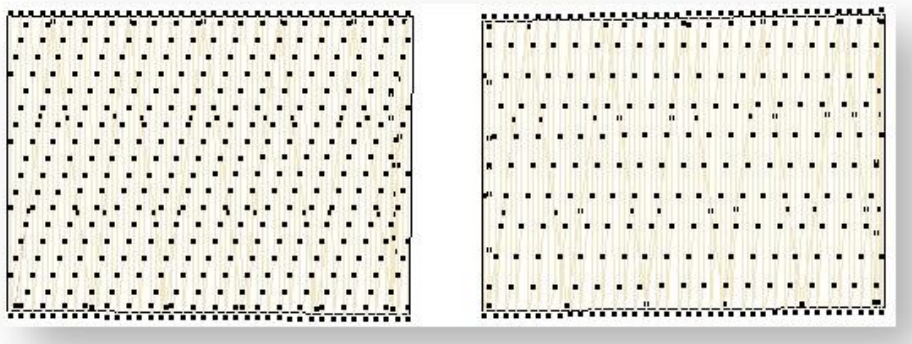
Im Allgemeinen führen Standardgröße und -abstand zu den besten Ergebnissen, unter Umständen möchten Sie aber den Stichwinkel ändern.



Dichte der Steppstichfüllung

Die Stichdichte der Steppstichfüllung wird vom Reihenabstand bestimmt. Die Abstandseinstellung ist die Entfernung zwischen zwei vorwärts verlaufenden Reihen. Um die Dichte zu erhöhen, geben Sie einen kleineren Wert ein. Um eine offenere Füllung zu erstellen, geben Sie einen höheren Wert ein.

Die Stichlänge variiert in Steppstich-Füllungen leicht, um sicherzustellen, dass an den Rändern der Form keine kleinen Stiche generiert werden. Erhöhen Sie die Länge für ein loseres, glänzenderes Erscheinungsbild.



Beachten Sie, dass die Kanten-Transportstiche-Einstellung für Abstände von mehr als 0,9 mm automatisch aktiviert wird. Dies zwingt unterliegende Transportstiche an die Ränder der Formen, damit sie nicht durch offene Stickung hindurch sichtbar sind. Siehe auch Füllstichverlauf.

- Digitizer V5 (DEU)
- Sticharten

Geprägte Füllungen

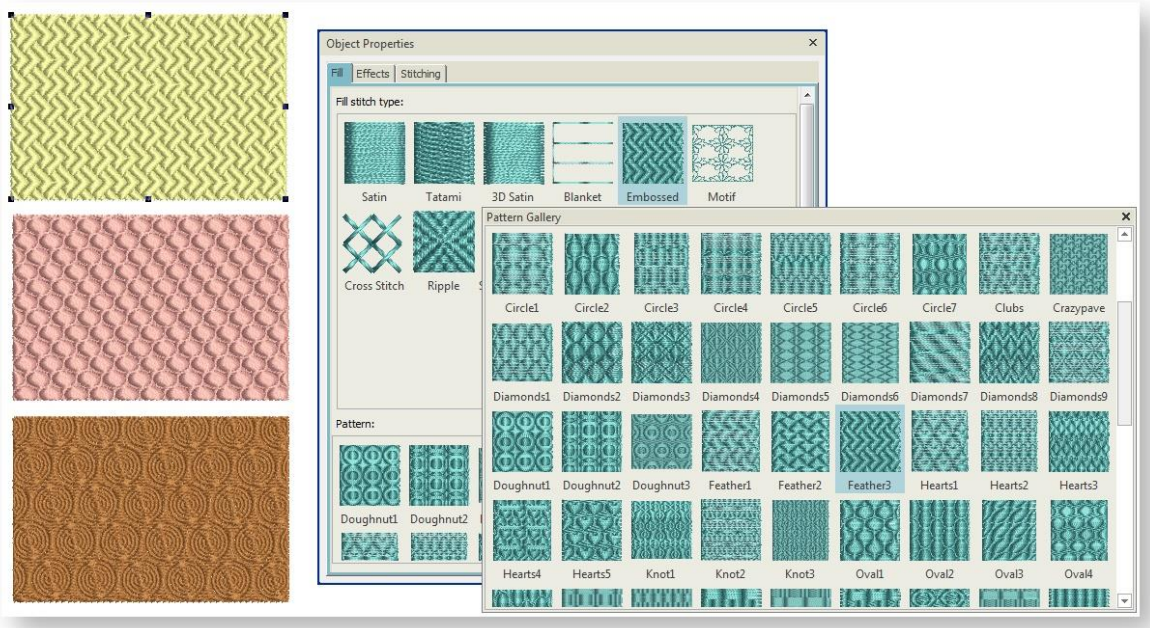
Geprägter Füllstich ist ein dekorativer Füllstich, der benutzt wird, um breite und große Flächen mit gemusterten Stichen zu füllen, aber gleichzeitig den Anschein einer soliden Fläche aufrechtzuerhalten. Das Muster wird entlang eines Rasters wiederholt. Für mehr Variation können Sie die Rastereinstellungen ändern.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Geprägt, um dekorative Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen, wobei das Erscheinungsbild dichter Bestickung beibehalten wird. Wählen Sie aus einem Musterarchiv aus.

Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Geprägten Füllstich anwenden

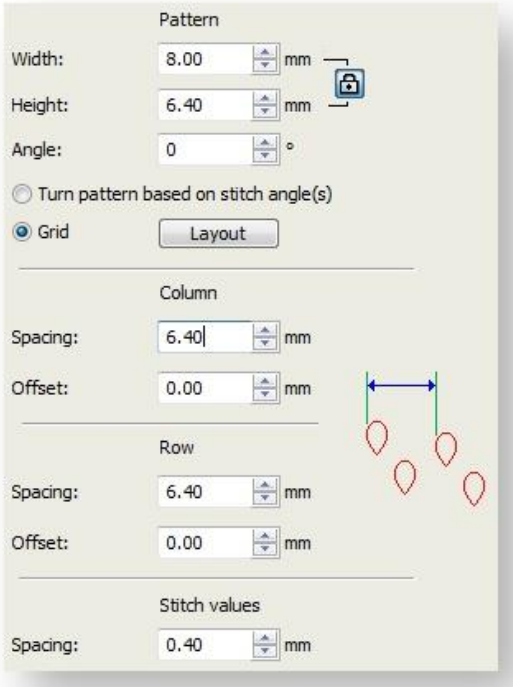
Um Geprägten Füllstich voreinzustellen, öffnen Sie den Objekteigenschaften-Docker, ohne dass Objekte markiert sind. Alle Geschlossene Linie-Digitalisierwerkzeuge stehen zur Verfügung. Doppelklicken Sie, um vorhandene Objekte zu bearbeiten. Der Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter wird geöffnet. Wählen Sie Geprägter Füllstich aus. Sie können aus einer Reihe von Mustern auswählen.



Geprägter Füllstich-Einstellungen

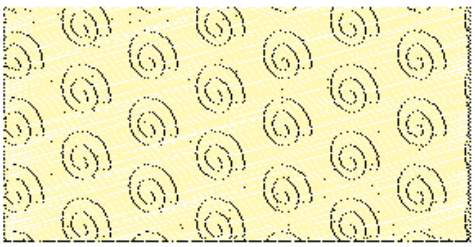
Die Geprägter Füllstich-Einstellungen können ähnlich wie die Motivfüllungseinstellungen kontrolliert werden, nämlich sowohl über den

Objekteigenschaften-Docker als auch interaktiv auf dem Bildschirm. Mit dem Docker können Sie Mustergröße, -abstand und -ausrichtung mit denselben Einstellungen wie für Motivfüllstich einstellen. Sie können zudem über die Stichwerte die Stichdichte einstellen.



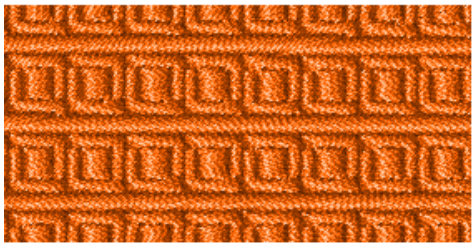
Mustergröße

Sie können die Mustergröße ändern, um weniger dichte gemusterte Effekte zu erhalten. Die Größen-Einstellung wirkt sich nicht auf den Abstand zwischen den Mustern aus.



Musterabstand

Die Abstand-Einstellung legt die Entfernung zwischen den Mustern fest. Sie können den waagrechten (X) und senkrechten (Y) Abstand jeweils separat einstellen. Das Abstand-Feld wirkt sich nicht auf die Mustergröße aus.

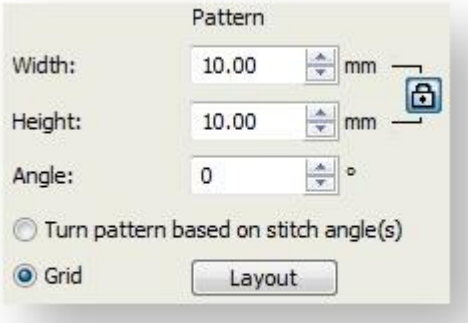


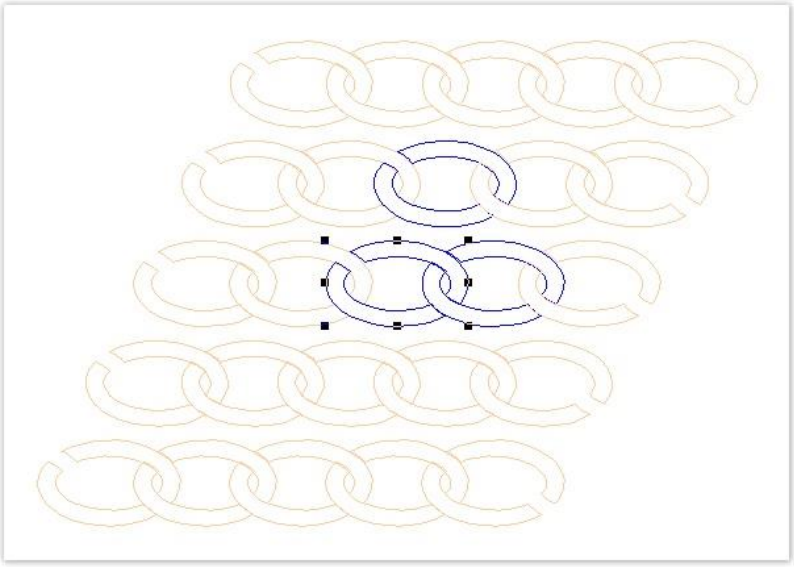
Musterausrichtung

Sie können für verschiedene Effekte die Musterausrichtung ändern. Probieren Sie im Drehwinkel-Feld verschiedene Winkel aus.

Musterlayout

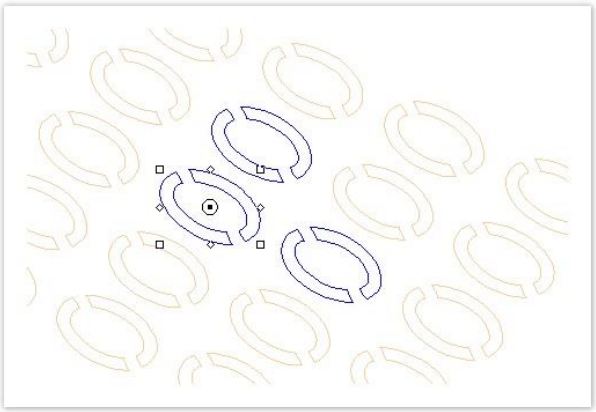
Zusätzlich zu den Objekteigenschaften können Sie auch die Musterlayouts interaktiv anpassen. Entwerfen Sie das Layout für die Muster auf dem Bildschirm, indem Sie ‘Richtmotive’ benutzen, um das gesamte Muster zu skalieren, den Abstand einzustellen, es umzuwandeln und zu versetzen.





Klicken Sie auf Layout. Beispiel- und Hilfsmuster erscheinen im Designfenster. Es gibt drei blaue Hilfsmuster. Andere Beispielmotive erscheinen in Gelb. Jedes Hilfsmuster ermöglicht die Veränderung unterschiedlicher Elemente des Layouts.

- Benutzen Sie das linke Hilfsmuster wie jedes andere Objekt auch, um Muster zu verschieben, zu drehen und schrägzustellen. Klicken Sie zweimal, um auf die Drehpunkte zuzugreifen.



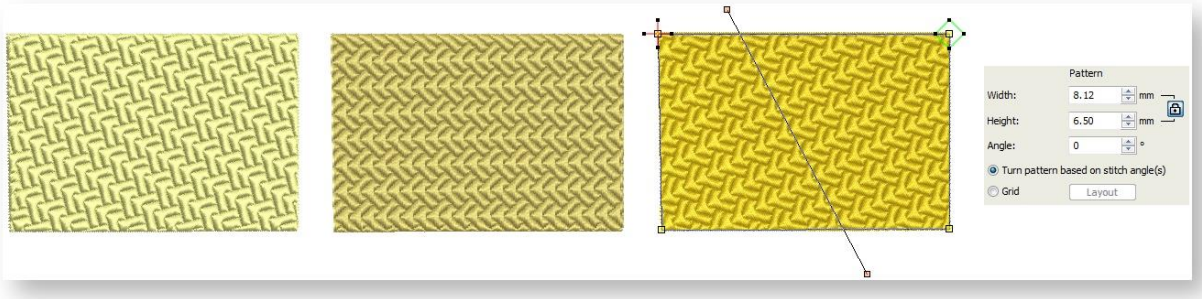
- Benutzen Sie das obere Hilfsmuster, um Reihenabstand und Versetzung zu ändern.
- Benutzen das rechte Hilfsmuster, um den Spaltenabstand zu ändern.
- Alle Hilfsmuster können benutzt werden, um durch Ziehen der Größenpunkte den Mustermaßstab anzupassen.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Änderungen zu bestätigen. Alle Muster in der Füllung ändern sich entsprechend.
- Vergrößern Sie und passen Sie markierte Hilfslinien an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

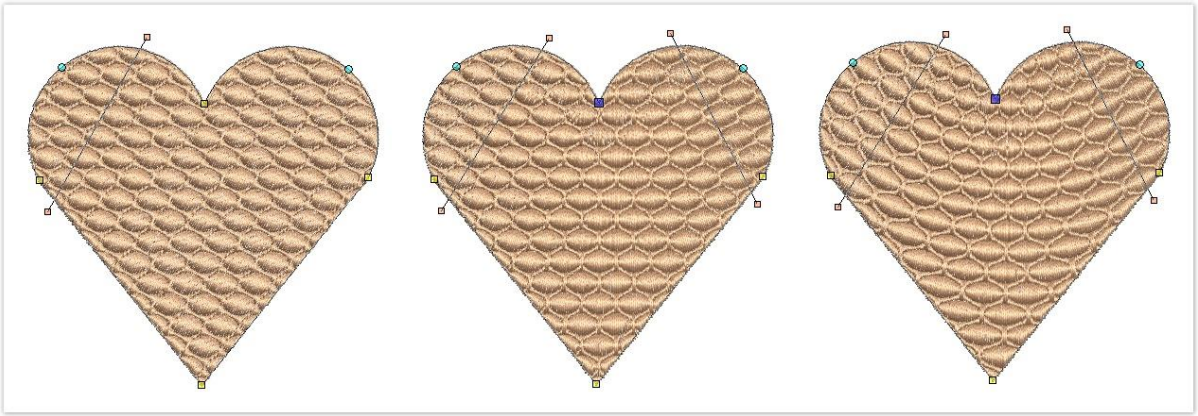
Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Digitalisieren > Stichwinkel hinzufügen, um markierten geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen.

Rasterausrichtung

Als Alternative zur Benutzung der Layout-Hilfslinien, um die Rasterausrichtung zu steuern, können Sie auch den Stichwinkel benutzen, um die Musterausrichtung zu steuern.

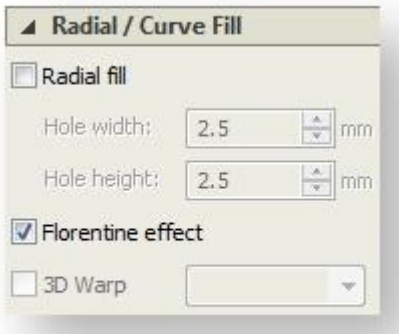


Die wahren Stärken dieser Funktion jedoch zeigen sich in Kombination mit mehreren Stichwinkeln. Wenn sie aktiviert ist, passt sich das Raster so an, dass es sich an den Stichwinkeln ausrichtet, die für das Objekt definiert sind.



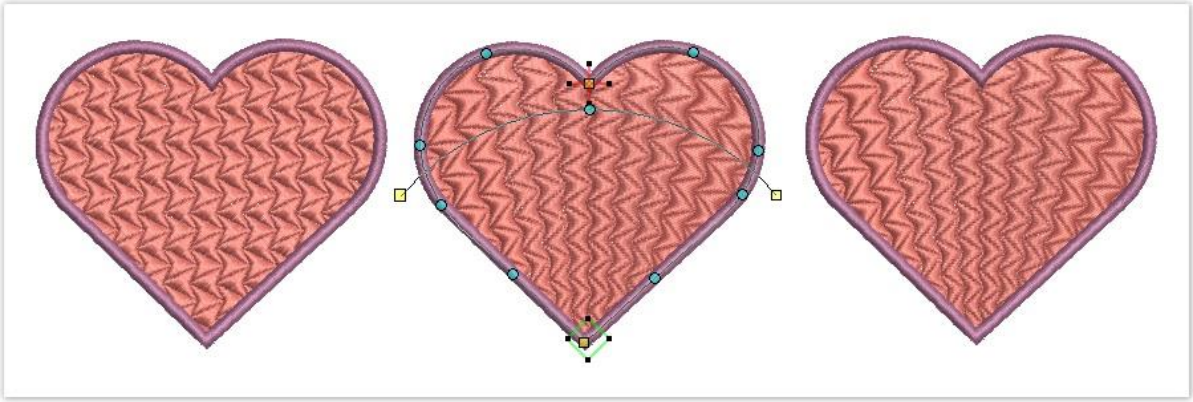
Der Unterschied liegt darin, dass Geprägte Füllstiche auf Objekte mit Wendestichen angewendet werden können, um dreidimensionale, sich wendende Mustereffekte zu erzeugen, die mit Geprägtem Füllstich allein nicht zu erzielen sind.

Wenn das Objekt, an dem Sie arbeiten, keine Wendestiche enthält, können Sie sie in der Regel mit dem Stichwinkel hinzufügen-Werkzeug hinzufügen. Siehe auch Stichwinkel.



Geprägter Füllstich & Florentine-Effekt

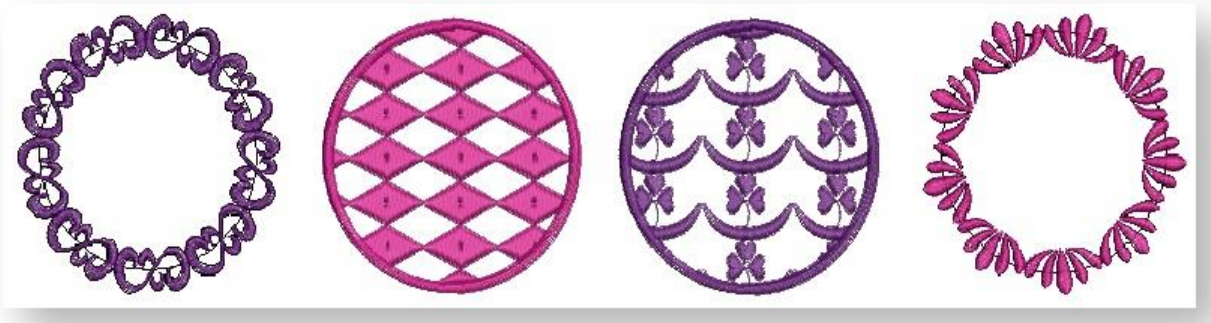
Sie können Geprägter Füllstich auch mit Radialfüllstich oder Florentine im Effekte-Karteireiter kombinieren, um Muster entlang einer digitalisierten Hilfslinie zu konturieren. Siehe auch Kurvenfüllstiche.



- Digitizer V5 (DEU)
- Sticharten

Motivstich

Motivstich kann für Konturen oder Füllungen benutzt werden. Sie können mithilfe beliebiger Muster aus der Auswahlliste dekorative Konturen erstellen. Sie können Drehwinkel, Ausrichtung und Maßstab sowie den Abstand zwischen den Mustern ändern. Motive werden in parallelen Reihen wiederholt, um dekorative Füllungen zu bilden.



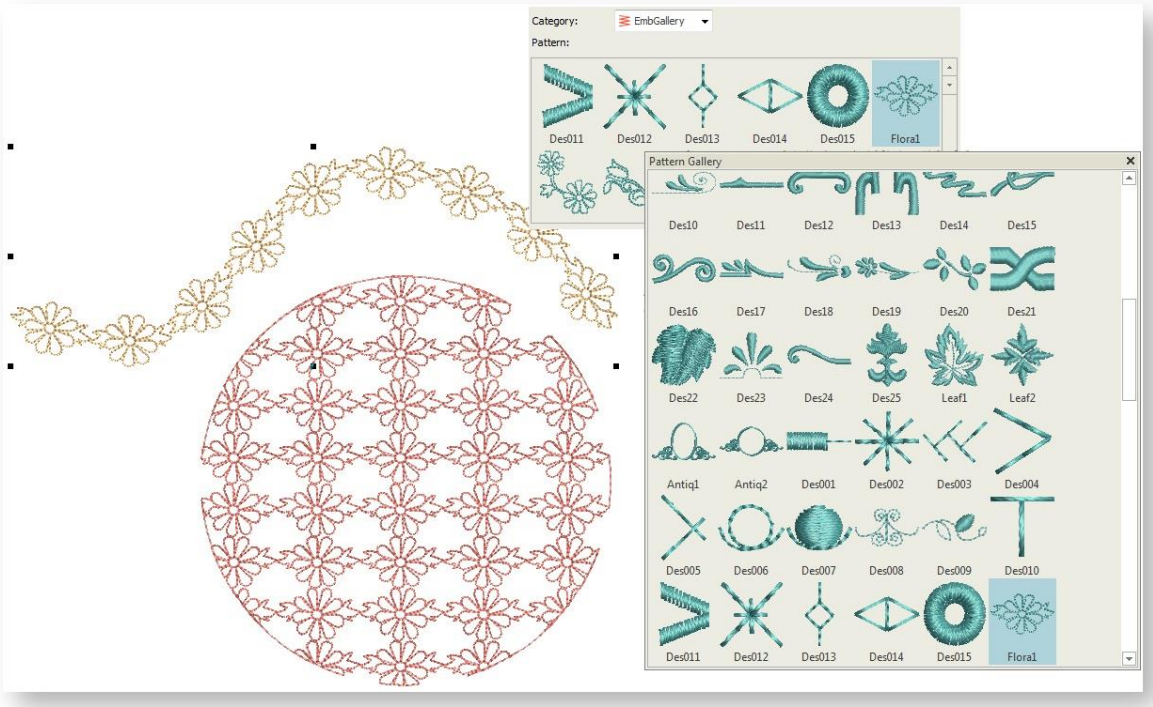
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

Motivmuster auswählen

Beim Digitalisieren von Motivlinie wie von Füllungen steht Ihnen die selbe Mustergalerie zur Verfügung. Wählen Sie ein Archiv aus dem Dropdown-Menü. Beachten Sie, dass Sie die Mustergalerie vom Docker trennen und für einen leichteren Zugriff frei im Designfenster schweben lassen können. Ändern Sie ein Motiv, wann immer Sie möchten, indem Sie eine Motivlinie oder Füllung - oder auch eine beliebige andere Linie oder Füllung - markieren und ein anderes Motiv

aus der Galerie wählen. Sie können sogar Ihre eigenen Motive und Motivarchive definieren. Siehe auch Motivstempel.

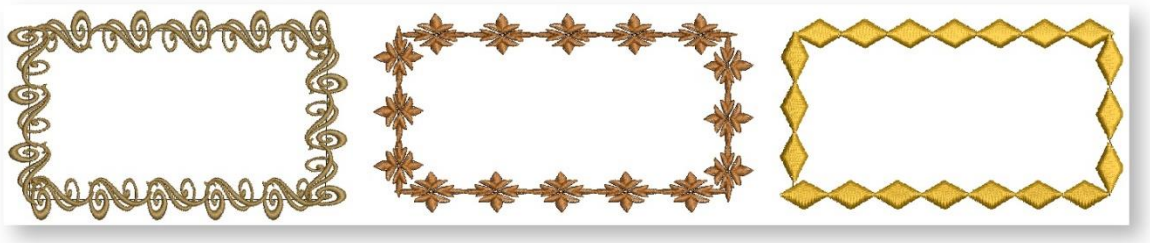


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Motivreihen

Benutzen Sie Motivlinie in Kombination mit Offene Linie digitalisieren oder jeder anderen Linien-Eingabemethode. Digitalisieren Sie die Motivlinie wie eine ganz normale Laufstichlinie. Linksklicks erstellen Eckpunkte, Rechtsklicks erstellen Kurvenpunkte.

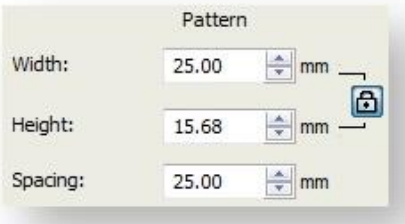


Drücken Sie zur Fertigstellung auf <Eingabe>.

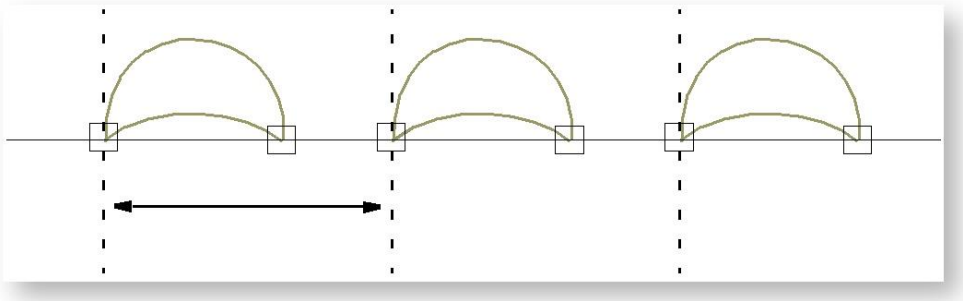
- Um Originalgröße und -ausrichtung des Motivs zu verwenden, drücken Sie auf <Eingabe>.
- Um das Motiv zu skalieren, verschieben Sie den Mauszeiger, bis das Motiv die gewünschte Größe erreicht hat, klicken und drücken dann auf <Eingabe>.

Motivgröße & -abstand

Legen Sie die genaue Größe und Abstand von Motiven in einer Motivlinie vor oder nach dem Digitalisieren über den Objekteigenschaften-Dialogfeld fest.



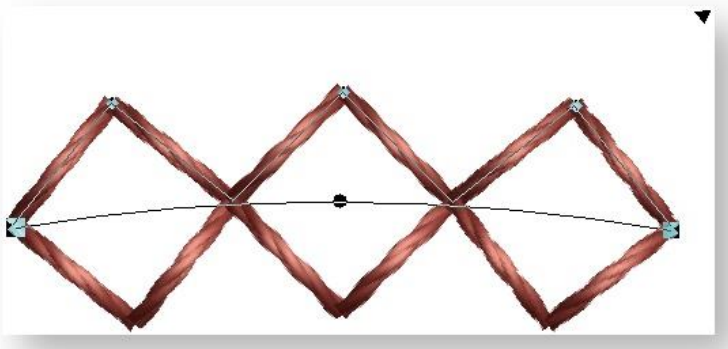
Skalieren Sie einzelne Motive in der Motivreihe, indem Sie die Breiten- und Höheneinstellungen anpassen. Geben Sie im Abstand-Feld die Entfernung zwischen jeder Wiederholung ein. Wenn die Motive nicht ganz genau auf die digitalisierte Linie passen, passt die Software den Abstand entspechend an.



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Motivreihen umformen

Formen Sie Motivreihen auf dieselbe Art um wie Schriftobjekte. Markieren Sie ein Motivlinien-Objekt und klicken Sie auf das Umformen-Symbol.



Benutzen Sie die Kontrollpunkte, um Kontur und Motivabstände anzupassen:

- Ziehen Sie am Größenpunkt, um das Objekt proportional zu skalieren.
- Rechts-/Linksklicken Sie, um Umformungspunkte hinzuzufügen.
- Klicken und ziehen Sie individuelle Motive zum Justieren des Abstands.

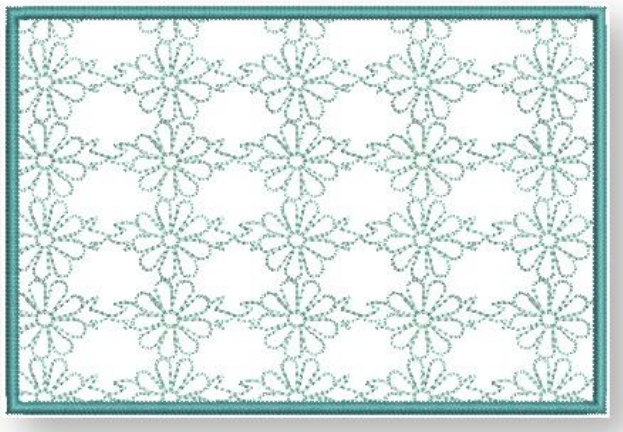
- Markieren Sie die Umformungspunkte und drücken Sie die <Leertaste>, um zwischen Eck- und Kurvenpunkten hin und her zu schalten.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

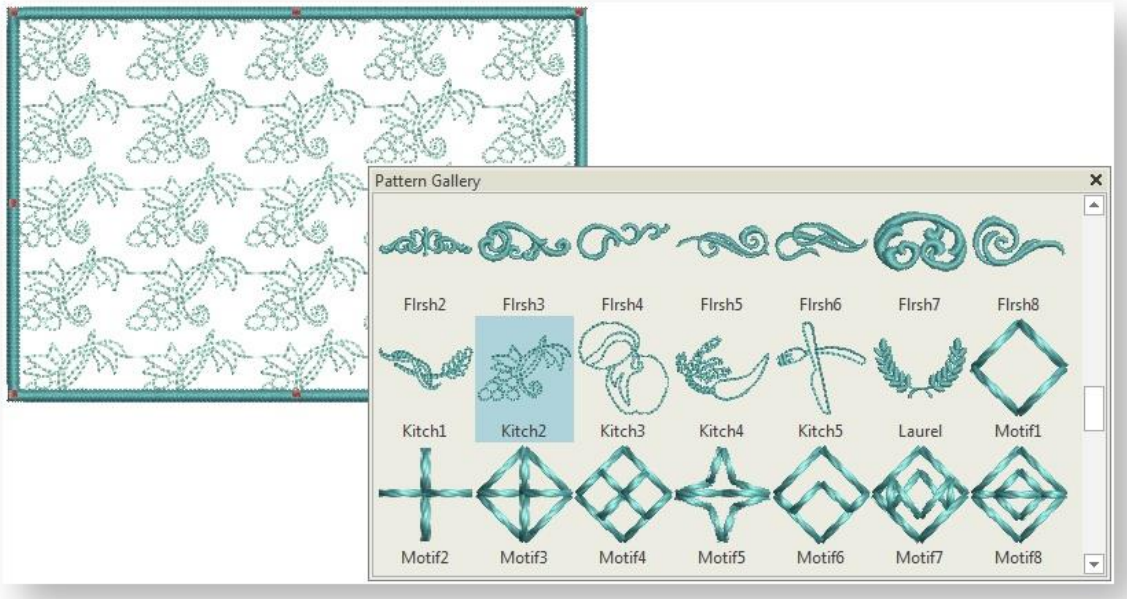
☆ Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Motivfüllstiche

Benutzen Sie Motivfüllstich in Kombination mit Geschlossene Form digitalisieren oder jeder anderen verfügbaren Geschlossene-Form-Digitalisiermethode. Digitalisieren Sie Motivfüllstiche wie ganz normale Steppfüllstiche. Klicken Sie, um Eckpunkte einzugeben. Rechtsklicken erstellt Kurvenpunkte. Alternativ wenden Sie Motivfüllstich auf vorhandene geschlossene Objekte an. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Layout.



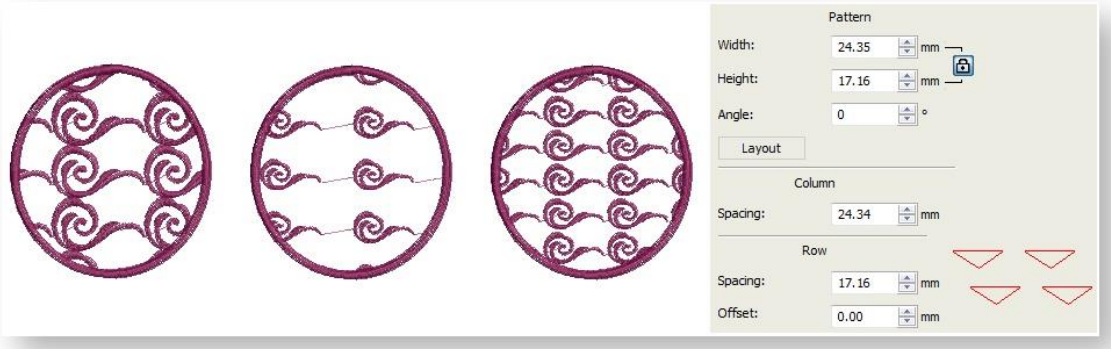
Sobald die Start- und Endpunkte eingegeben sind, werden die Motivfüllstiche anhand der aktuellen Einstellungen erstellt. Ändern Sie Motive wie gewünscht über das Objekteigenschaften-Dialogfeld.



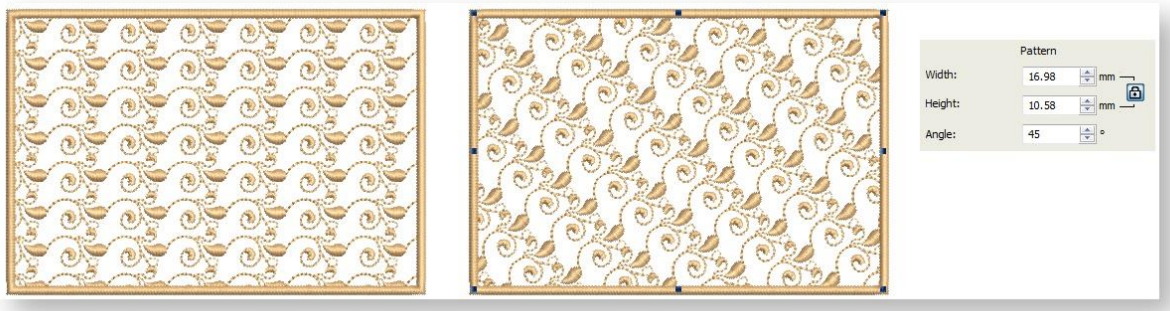
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Sie können den speziellen Schwarzfüllstich-Mustersatz benutzen, um attraktive Zierleisten oder geometrische Muster zu erstellen.

Motivmuster-Einstellungen anpassen

Sie können Größe und Abstand des Motivfüllstichs analog zu Motivlinien anpassen. Die selben Bedienelemente sind auch für die Mustergröße vorhanden. Der Abstand ist die Entfernung zwischen jeder Musterwiederholung, mit der Ausnahme, dass Sie bei einer Motivfüllung sowohl Reihen- als auch Spaltenabstand einstellen können. Standardmäßig entspricht der Spaltenabstand der Musterbreite, während der Reihenabstand der Musterhöhe entspricht.



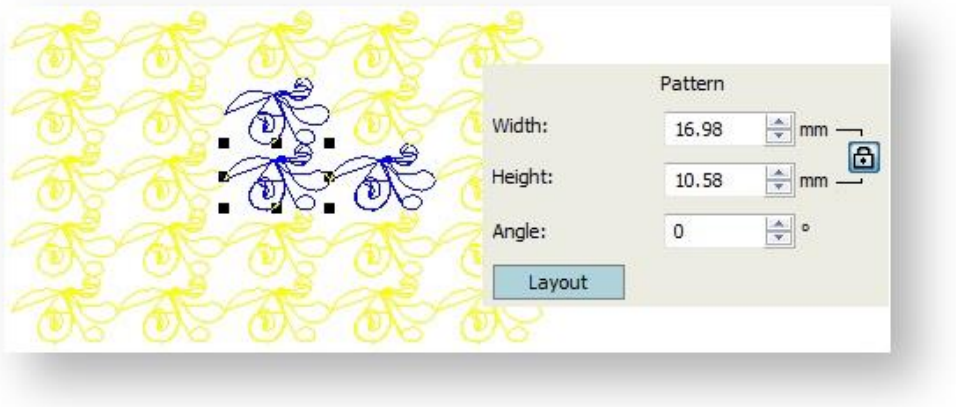
Neben dem Spalten- und Reihenabstand können Sie bei Motivfüllungen mithilfe der Winkel-Einstellung auch jede beliebige Ausrichtung für die gesamte Füllung festlegen.



Zusätzlich können Sie eine Reihe gegenüber der nächsten versetzen. Halten Sie den Mauszeiger für eine grafische Darstellung über das Feld.

Motivfüllstich-Layout interaktiv entwerfen

Alle obigen Einstellungen können mithilfe der Layout-Funktion interaktiv angepasst werden. Mithilfe von ‘Richtmotiven’ können Sie die gesamte Motivfüllung direkt auf dem Bildschirm skalieren, Abstände festlegen, umwandeln und versetzen.



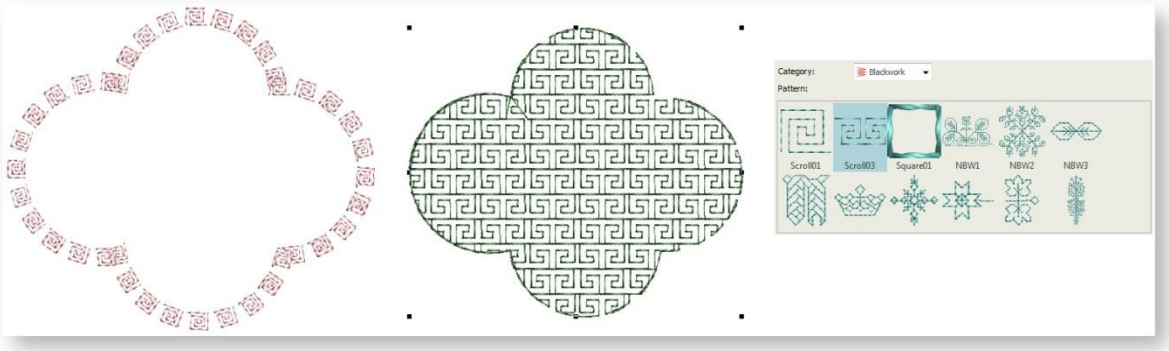
Klicken Sie auf die Layout-Schaltfläche. Beispiel- und Richtmotive erscheinen im Designfenster. Es gibt drei blaue Richtmotive. Referenzmotive werden in Gelb angezeigt. Bei jedem Richtmotiv können Sie durch Klicken und Ziehen verschiedene Layout-Einstellungen ändern. Wenn Sie ein Richtmotiv ändern, werden die Referenzmotive entsprechend aktualisiert. Vergrößern Sie Ihre Ansicht der ausgewählten Richtmotive und passen Sie diese an, um den von Ihnen gewünschten Effekt zu erzielen.

- Klicken Sie auf das mittlere Richtmotiv, um die Drehpunkte zu aktivieren. Ziehen Sie an den Punkten, um die Motive zu drehen oder schrägzustellen.
- Klicken und ziehen Sie das oberste Richtmotiv, um den Spaltenabstand und die Reihen-Versetzungen anzupassen.
- Benutzen Sie das Richtmotiv an der Seite, um den Reihenabstand zu ändern.

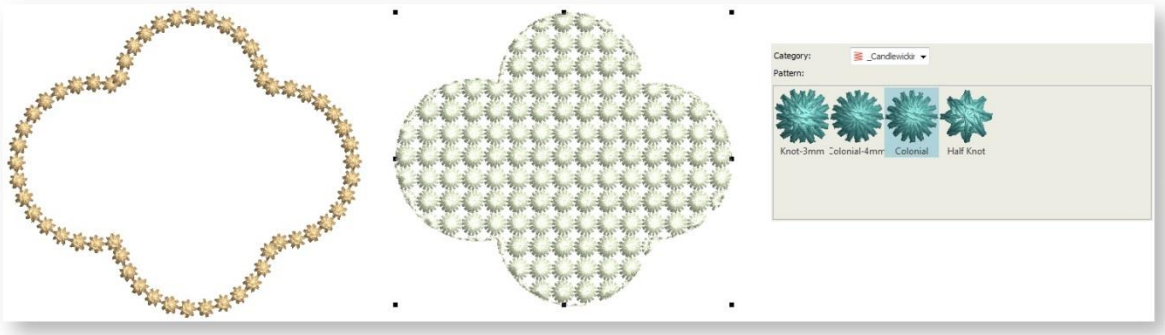
- Alle Richtmotive können benutzt werden, um Motive zu skalieren oder die Höhen- und Breiteneiinstellungen unabhängig voneinander zu ändern. Klicken und ziehen Sie einfach an den Größenpunkten.
- Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe> oder zum Abbrechen auf <Esc>.

Dekorstiche

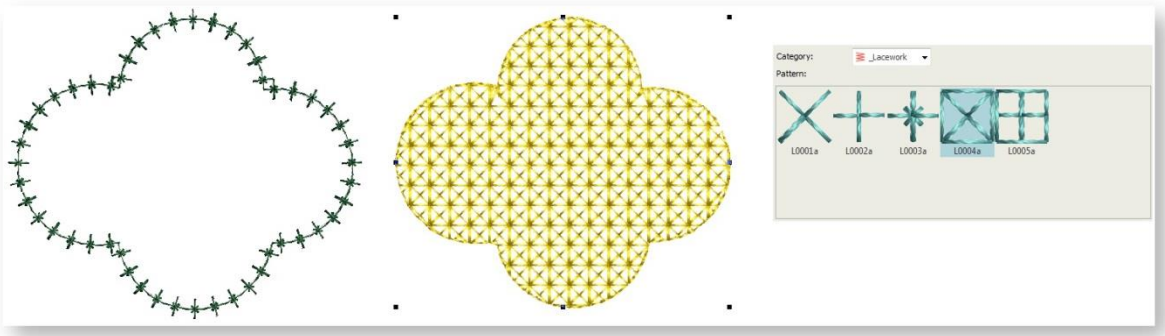
Neben der Standard-Motivgalerie bietet die Software auch eine Reihe von Experten- oder Dekor-Motivfüllstichen. Die Bezeichnung Schwarzstickerei beispielsweise kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Ältere Stickmuster sind in der Regel eher eckig, wohingegen spätere Stickmuster mehr diagonale Stiche verwenden. Schwarzstickerei setzt nur einige wenige einfache Stiche ein, um komplexe Stickmuster zu erstellen. Sie kann benutzt werden, um Kleidungsstücke oder Artikel wie Taschentücher, Servietten, Tischdecken und Zierdeckchen zu verzieren.



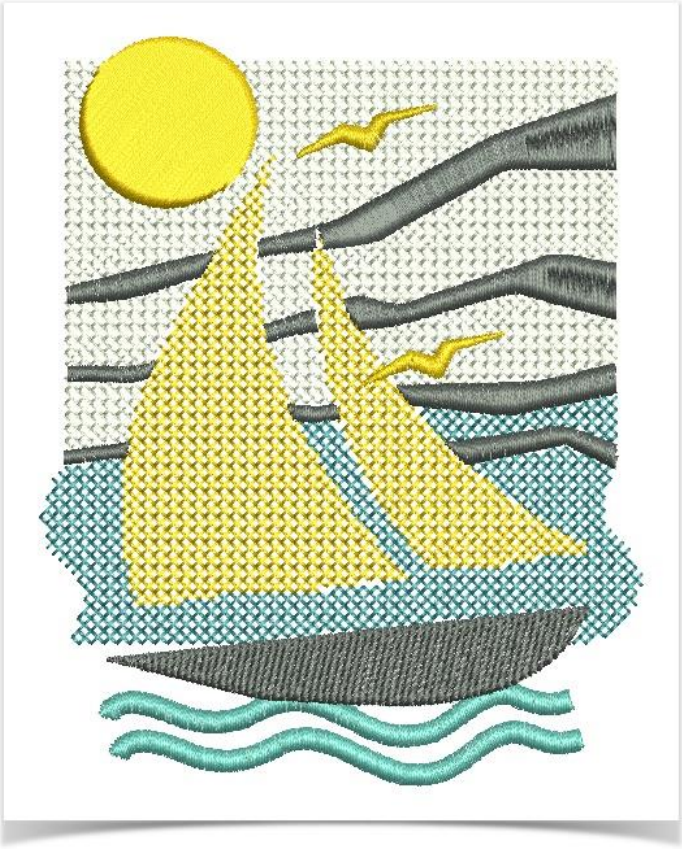
Der Knötchenstich ist eine traditionelle 'Weiß-auf-Weiß'-Sticktechnik, welche normalerweise mit starken Baumwollgarnen auf weißem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Die Benutzung von Farben ist jedoch mehr und mehr im Kommen. Die benutzten Stiche sind hauptsächlich Knoten (Kolonial- und Knötchenstich) sowie Stielstiche. Knötchenstich kann benutzt werden, um weiße Bettwäsche, Kissen und Kleidung zu besticken. Knötchenstich-Kontur eignet sich für kunstvolle Umrandungen.



Gitterfüllstich besteht aus einem offenen, quadratischen, spalierähnlichen Muster und verleiht Objekten ein spitzenähnliches Aussehen. Bei Gitterfüllstichen können Sie das Layout der voreingestellten Muster anpassen. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.



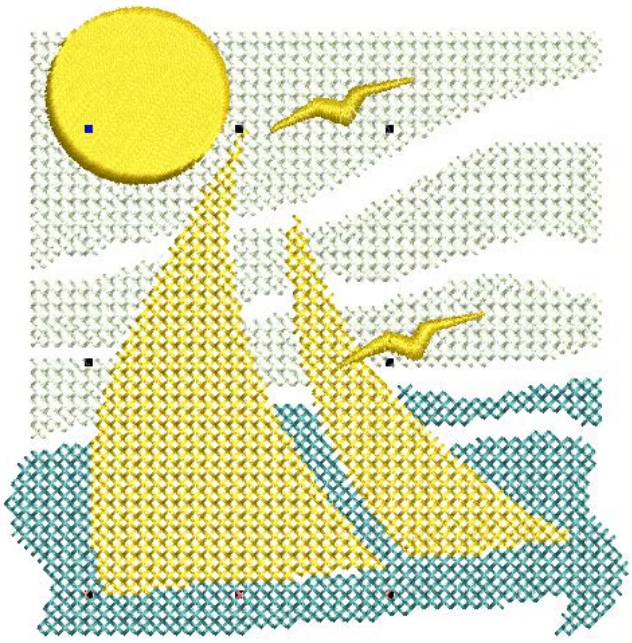
Kreuzstich

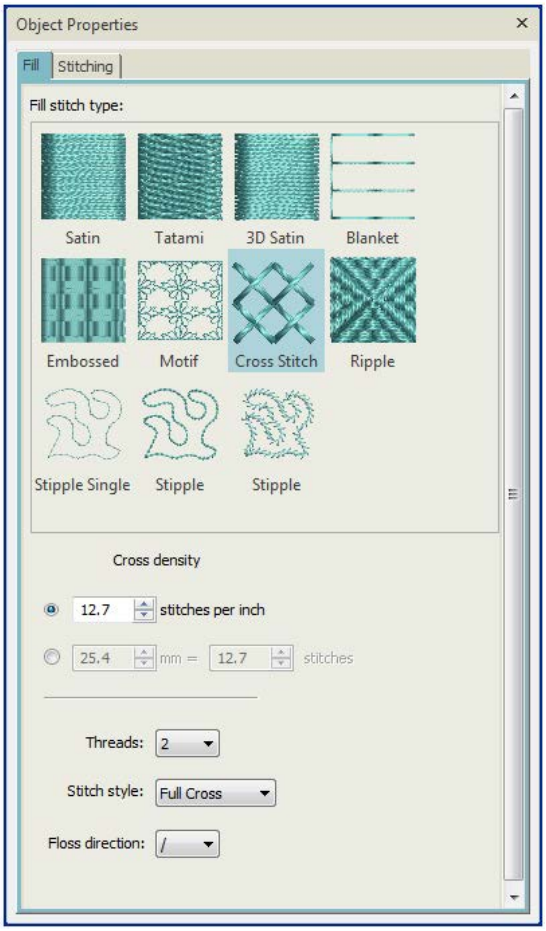


Kreuzstiche sind eine beliebte Technik, um grosse Flächen mit wenigen Stichen zu füllen. Kreuzstich wird manchmal mit Applikation kombiniert. Der Kreuzfüllstich ist dem Motivfüllstich ähnlich, wird jedoch anders erstellt. Kreuze in separaten Objekten liegen genau auf einer Linie, wenn dasselbe Stichverhältnis benutzt wird. Der Grund ist, dass Kreuzstichfüllungen mithilfe eines universellen Rasters erstellt werden und sich nicht nur auf ein individuelles Objekt beziehen. An den Objekträndern werden Teile der Kreuzformen so erstellt, dass keine Lücken entstehen. Bei Kreuzstichfüllungen werden unter und entlang der Kreuzstiche Streckenlaufstiche erstellt. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Kreuzstich, um offene Musterfüllungen mit Kreuzen zu erstellen, die zum Standard-Raster für das gesamte Stickmuster passen.

Um die Einstellungen anzupassen, markieren und doppelklicken Sie ein Objekt. Wählen Sie Kreuzstich aus, falls er nicht schon ausgewählt ist.



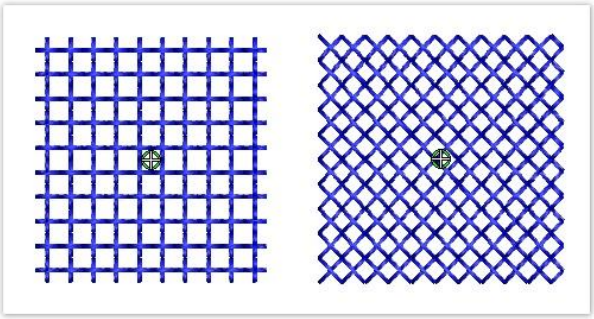


Zu den Kreuzstich-Einstellungen gehören:

Einstellung	Zweck
Kreuzdichte	Kontrolliert die Kreuzstichgröße anhand der Stoffmenge anstelle der tatsächlichen Größe. Kreuze in verschiedenen Objekten sind genau auf einer Linie ausgerichtet, wenn dieselbe Stichgröße benutzt wird.
Fäden	Legt fest, wie oft – 2-, 4- oder 6-mal – der Faden über dasselbe

Einstellung	Zweck
	Kreuz stickt, um es dicker zu machen.
Stichstil	Legt fest, ob Volles Kreuz (X), diagonal oder aufrecht (+). Der Stichstil hat keine Auswirkung auf die Rasterausrichtung, wenn dieselbe Stichgröße benutzt wird.
Faserrichtung	Kontrolliert, wie der obere Balken des Kreuzstiches - d.h. der gesamte Stich - ausgerichtet ist: vorwärts oder rückwärts für diagonale Volle Kreuze, waagrecht oder senkrecht für aufrechte Volle Kreuze.

Kreuzstich kann aufrecht oder diagonal sein. Beachten Sie, dass sich der Stichwinkel nicht auf das Kreuzstich-Raster auswirkt.



Das Kreuzstich-Raster wird nicht angezeigt, Sie können jedoch das Hintergrund-Raster auf Kreuzstichgröße stellen, um zu sehen, wie das Raster benutzt wird. Siehe Raster und Hilfslinien.

Mäanderfüllstiche

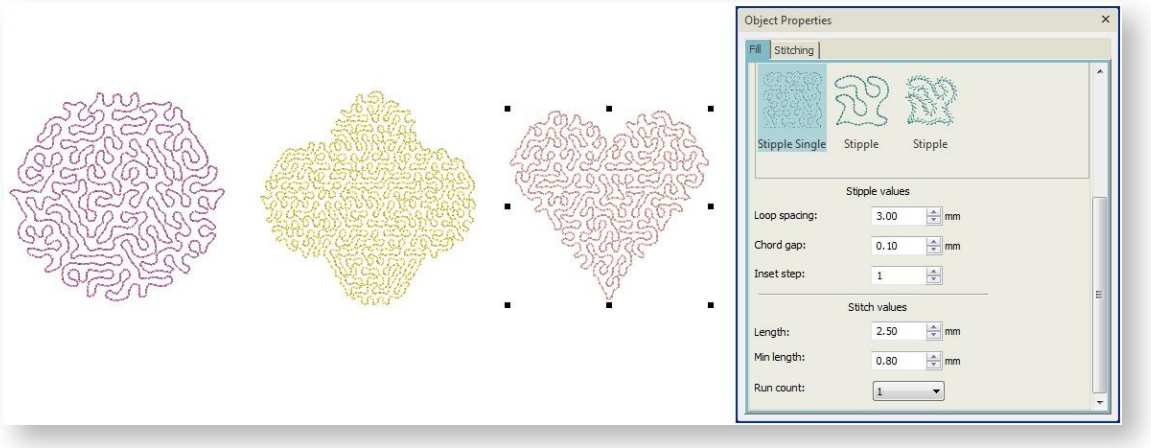
Die Mäanderfüllstickung ist eine Methode zur Erstellung texturierter Auffüllungen von sich windenden Laufstichen, welche innerhalb einer Umrandung mehr oder weniger zufällig verteilt angelegt werden. Sie kann bei geschlossenen Objekten angewendet werden, die einen einzigen Stichwinkel bestizen. Sie können die Stichdichte in Mäanderstich-Objekten kontrollieren, indem Sie die Stichlänge und den Schlingenabstand justieren.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäander-Einzellaufstich, um Füllung aus Laufstichen zu erstellen, die sich innerhalb einer Umrandung winden.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderstielstich, um breitere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Stielstichkonturen zu erstellen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderrückstich, um breitere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Rückstichkonturen zu erstellen.

Mäanderfüllstiche bestehen eigentlich aus einem langen, sich windenden Laufstich. Es stehen drei Arten zur Verfügung - einfach, Stielstich und Rückstich. Wenden Sie sie an wie jede andere Füllstichart.



Mäanderstich-Werte

Das Mäanderstich-Werte-Feld hilft Ihnen dabei, den Mäandereffekt zu steuern. Passen Sie den Schlingenabstand für dichtere oder offenere Stickung an. Passen Sie den Einlagenschritt an, um die Randzugabe von der Objektkontur anzupassen.

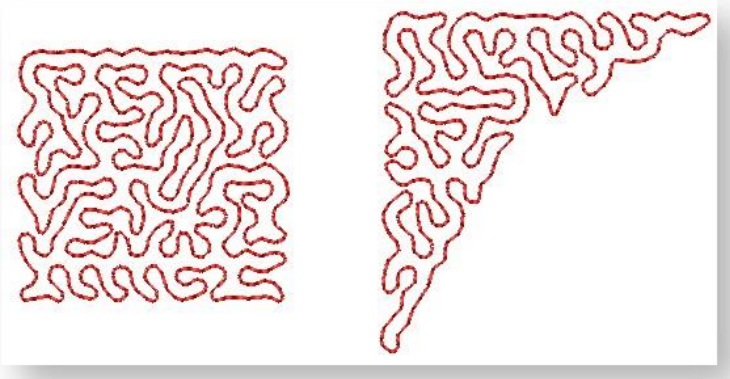
Stichwerte

Stellen Sie die Laufstich-Einstellungen im Stichwerte-Feld ein. Passen Sie die Stichlänge für glattere oder engere Kurven an. Die Laufstichanzahl legt die Anzahl der Stichwiederholungen – z.B. 1, 3, 5, 7, 9 – und damit die Stichdicke fest. Stielstich und Rückstich bieten weitere Einstellungen. Siehe auch Linienstich.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Mäanderfüllstiche umformen

Auch wenn sie aus Laufstichen bestehen, können Mäanderfüllstich-Objekte umgeformt werden wie jedes andere Geschlossene Objekt.



- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

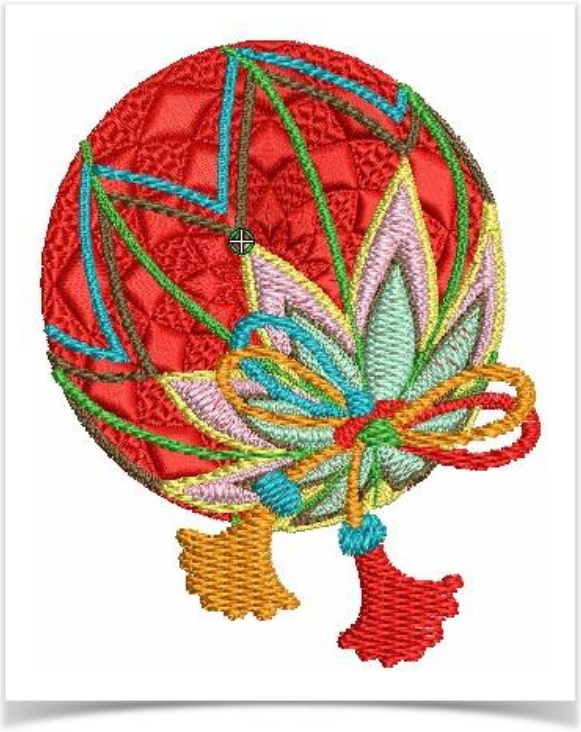
Stickeffekte

Zusätzlich zu den zahlreichen Sticharten bietet die Software auch Stickeffekte, um kunstvolle Effekte wie strukturierte oder konturierte Füllstiche zu erstellen.

Sie können zudem attraktive kurvenartige Effekte erzielen, indem Sie die Nadeldurchdringungen den Konturen digitalisierter Linien folgen lassen. Sie können raue Kanten und Schattierungseffekte erstellen oder Fell und andere flauschige Gewebe imitieren.

Variieren Sie den Stichabstand zwischen dichter und offener Füllung, um Schattierungseffekte zu produzieren, die manuell nur sehr schwer zu erzielen sind. Sie können unterliegende Streckenlaufstiche an die Ränder eines Objekts bewegen, so dass sie bei einer offenen, lichten Stickung nicht gesehen werden können.

Kurvenfüllstiche



Die Software bietet mehrere Methoden zur Erstellung kurvenförmiger Stickung. Der Konturfüllstich folgt den Konturen einer Form und erstellt einen kurvenartigen Helldunkel-Effekt. Relief-Füllstich wird erzeugt, indem ein Stichmuster von einem gemeinsamen Mittelpunkt aus spiralförmig nach nach außen verläuft. Florentine-Effekt kann zur Erstellung eines fließenden Sticheffekts entlang einer digitalisierten Linie auf gefüllte Objekte angewendet werden. Sternfüllstich erzeugt in den meisten Füllsticharten radiale, sich wendende Stiche.

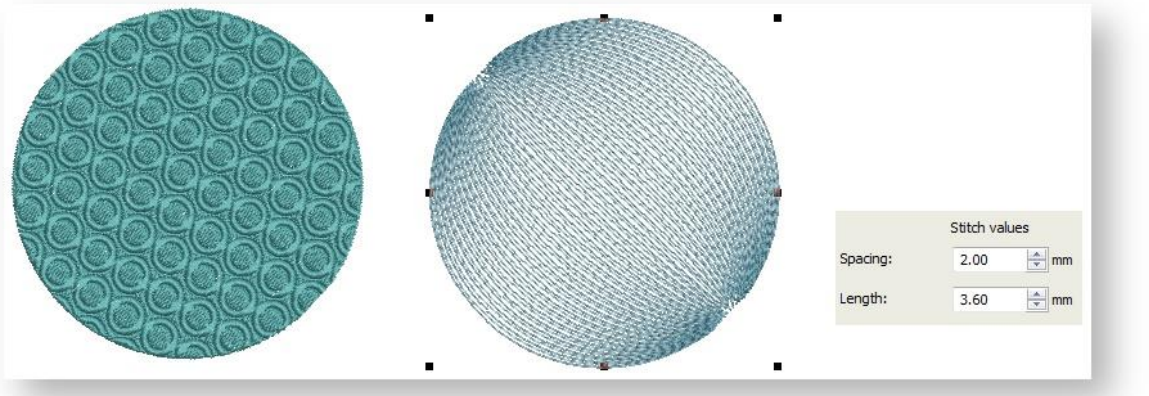
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Konturstich, um Stiche zu erstellen, die den Objektkonturen folgen und so einen gebogenen Licht-und-Schatten-Effekt erzeugen.

Benutzen Sie Digitalisieren > Kreis / Oval, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen kreisförmige Formen zu digitalisieren.

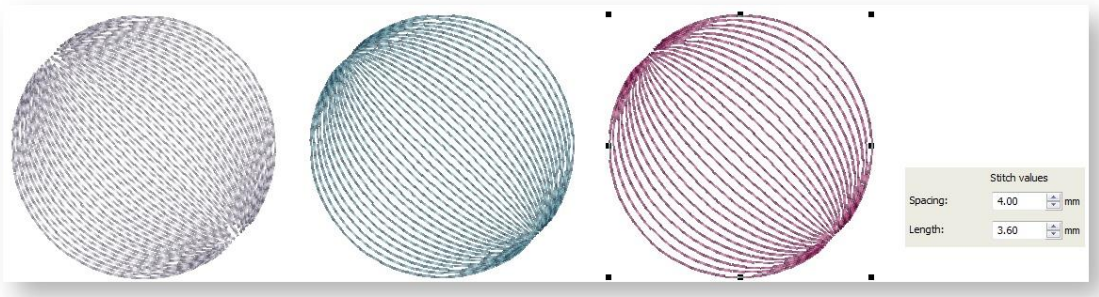
Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Formen variierender Breite mit Wendestichen zu digitalisieren.

Konturfüllstiche

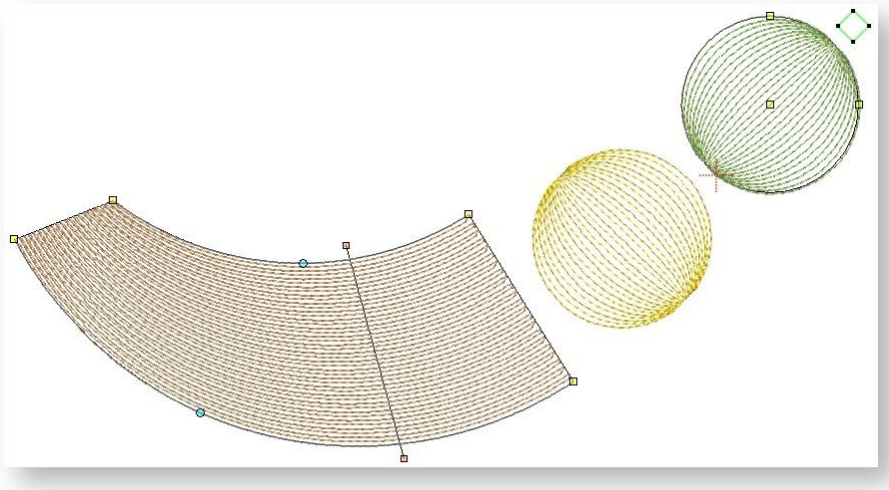
Konturstich ist eine gebogene Füllstichart – Stiche folgen den Konturen einer Form, wobei sie einen gebogenen ‚Licht-und-Schatten'-Effekt hervorrufen. Benutzen Sie ihn, um - als Kontrast zu flacheren Füllungen mit Satin- oder Steppstich - den Eindruck von Bewegung zu erzeugen. Er kann zusammen mit den Kreis- oder Blöcke digitalisieren-Eingabewerkzeugen benutzt werden.



Stichlänge für glattere oder engere Kurven anpassen. Passen Sie den Stichabstand für eine dichtere oder offenere Stickung an.



Der Stichwinkel wirkt sich kaum auf das Musterlayout aus, der Startpunkt in Kreisobjekten jedoch schon.

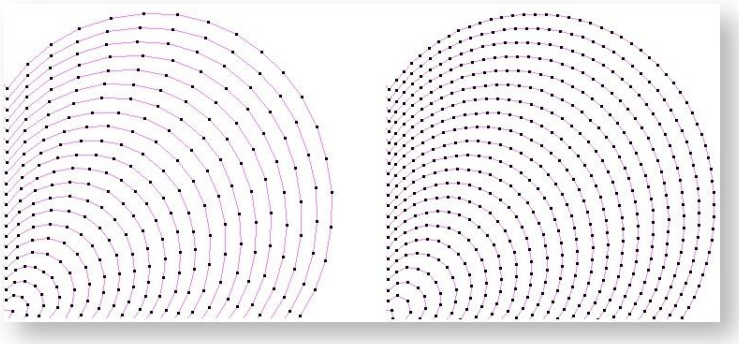


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Reliefstich, um spiralförmig von der Mitte eines gefüllten Objekts nach außen verlaufende Stiche zu erstellen.

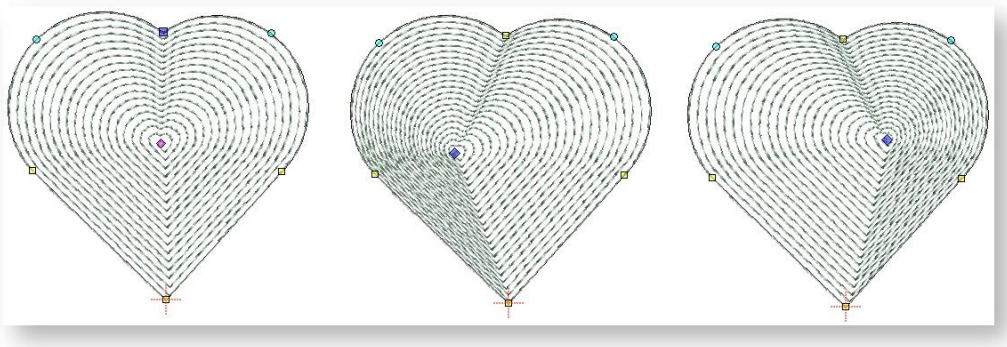
Relief-Füllstiche

Relief-Füllstiche sind mit dem Konturstich verwandt und bieten eine ähnliche Optik (mit festgelegter Anzahl von Linien und variablem Abstand), verlaufen jedoch spiralförmig von der Mitte eines gefüllten Objekts nach außen. Sie können auf jedes gefüllte Objekt angewendet werden. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

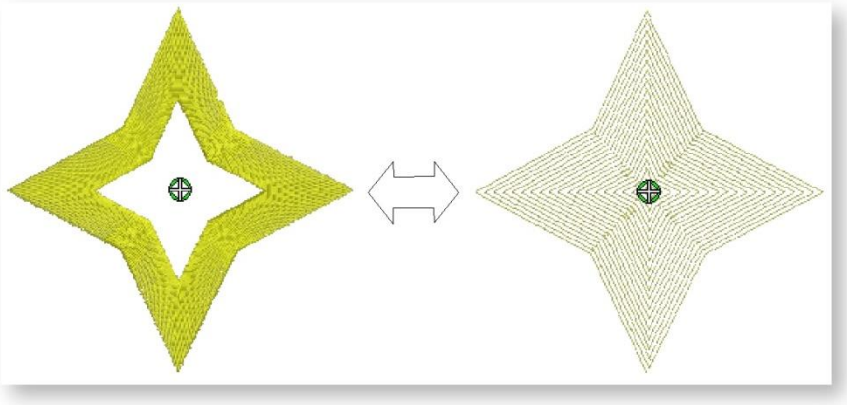
Passen Sie den Stichabstand für eine dichtere oder offenere Stickung an. Stichlänge für glattere oder engere Kurven anpassen.



Die Mitte des Reliefstichs kann mit dem Umformen-Werkzeug verschoben werden.

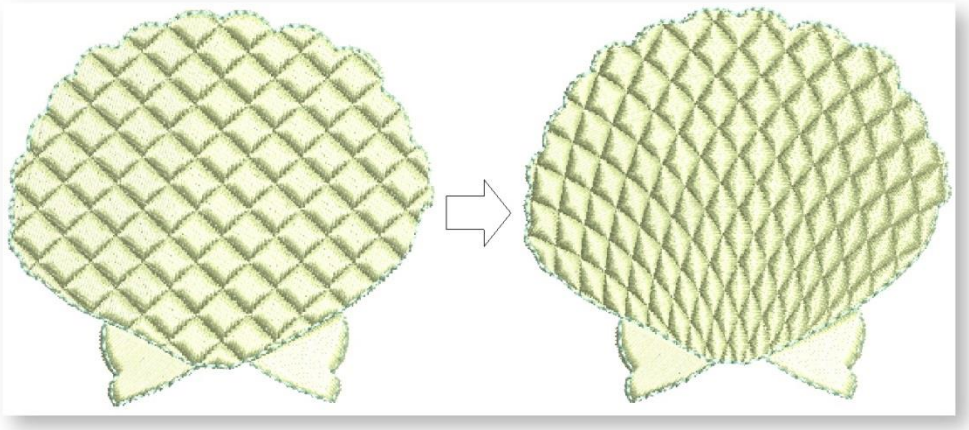


Wenn das Objekt einen Leerraum aufweist, wird dieser bei der Anwendung von Reliefstich ignoriert, ist jedoch weiterhin vorhanden, wenn andere Sticharten angewendet werden.

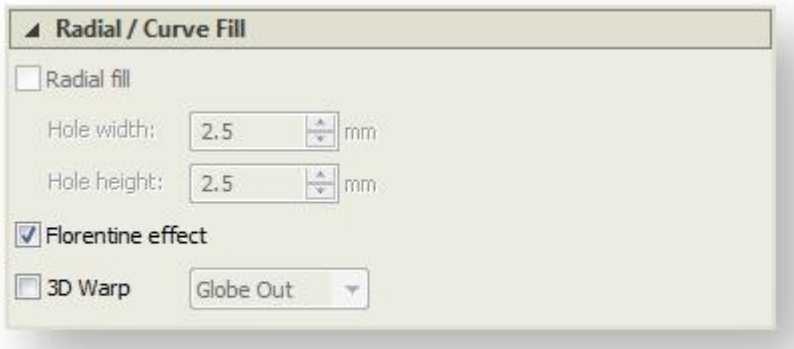


Florentine-Füllungen

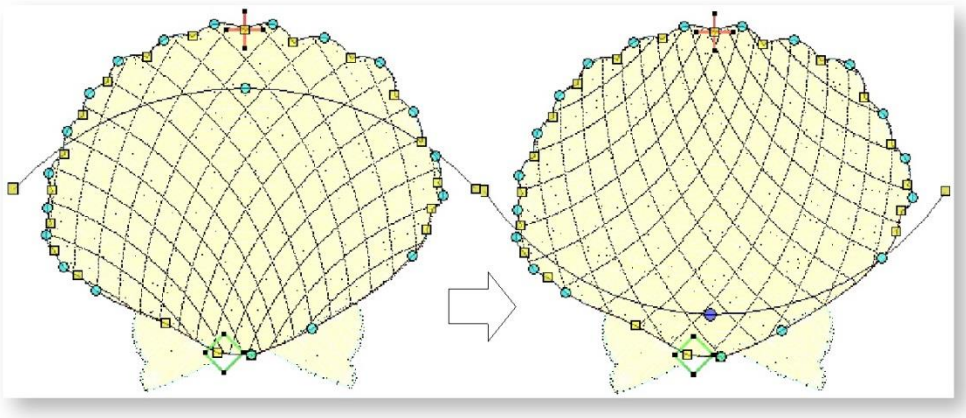
Mit Florentine-Effekt können Sie Füllstiche entlang einer digitalisierten Hilfslinie konturieren. Die Stiche folgen der Linie, behalten dabei jedoch eine gleichmäßige Dichte und ein gleichmäßiges Nadeldurchdringungsmuster bei.



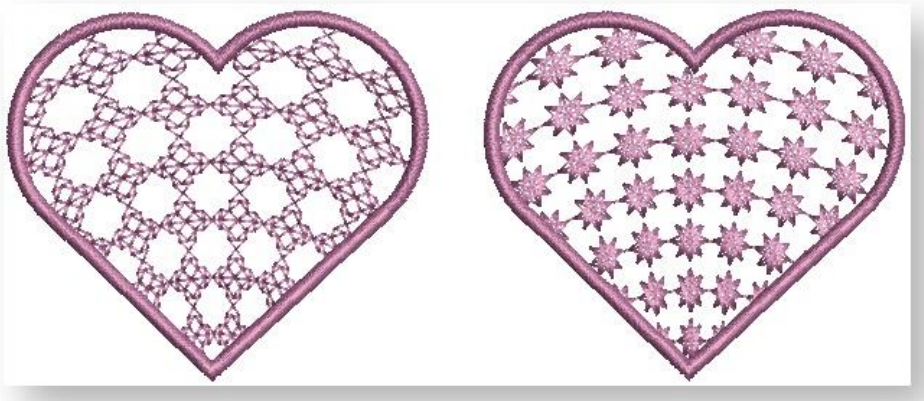
Benutzen Sie kleinere Stichlängen – z.B. 4,00 mm oder weniger –, um beste Ergebnisse zu erzielen. Florentine kann für einen verstärkten Effekt mit Geprägtem Füllstich, Motivfüllstich und anderen Dekorstichen kombiniert werden.



Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um die Form der Kurve zu verändern. Drücken Sie zur Fertigstellung auf <Eingabe>.

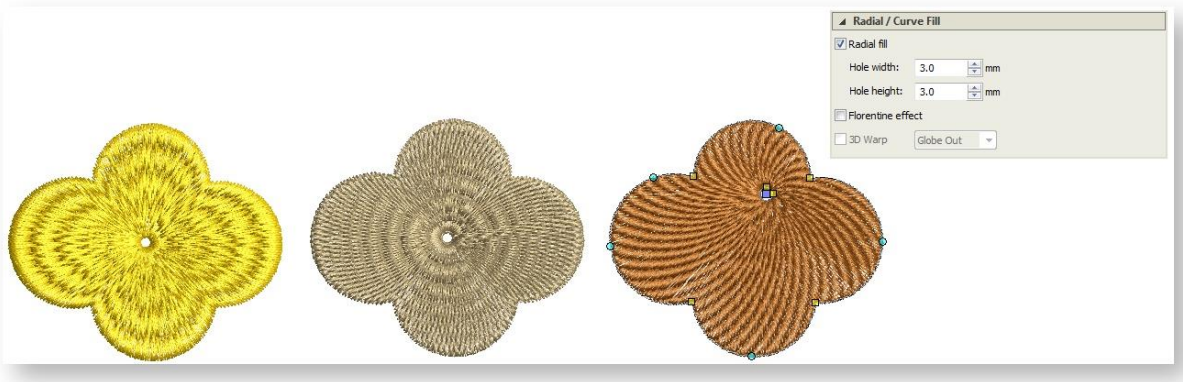


Florentine-Füllung kann zusammen mit Geprägten Füllstichen, Motivfüllstichen und Steppstich-Mustern angewendet werden.



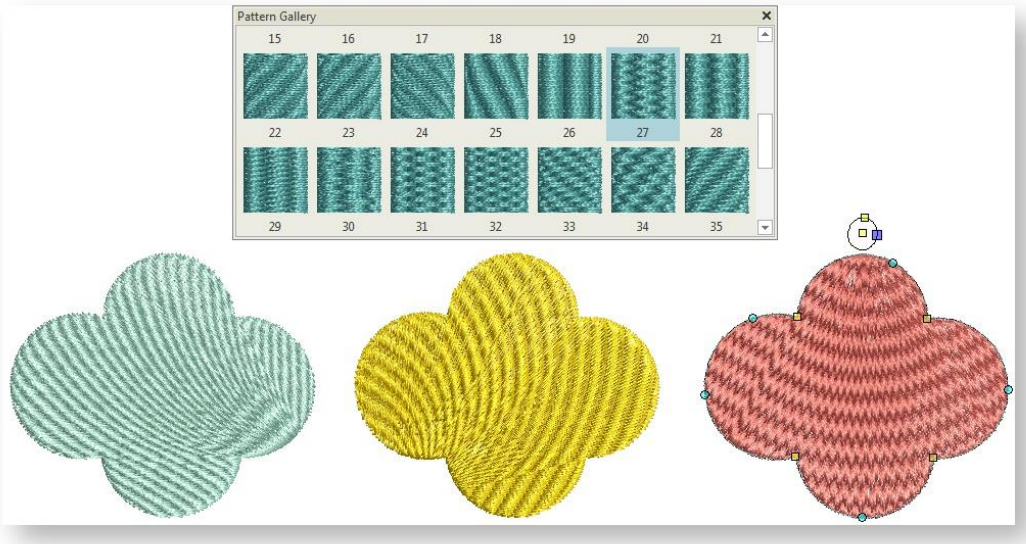
Sternfüllstiche

Sternfüllstich erzeugt radiale, sich wendende Stiche in mehreren Sticharten, darunter Satinstich und Steppstich. Benutzen Sie Steppstich-Muster, um den Effekt zu verstärken. Die Stiche werden vom äußeren Rand zur geometrischen Mitte hin generiert.



Sternfüllstich kann auf mehrere Objektformen angewendet werden – Geschlossen, Kreis und Rechteck. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um den Effekt zu modifizieren. Die Größe des Leerraums kann entweder interaktiv oder über die Objekteigenschaften verändert werden. Er kann mithilfe des Positioniergriffs in der Mitte verschoben werden.

Anders als beim Relief-Füllstich kann die Mitte des Sternfüllstichs nach außerhalb der Form oder in einen in der Form liegenden Leerraum verschoben werden, um einen anderen Effekt zu erzielen. Verschiedene Steppstich-Muster erzielen unterschiedliche Effekte. Er kann auch zusammen mit verschiedenen Dekorfüllstichen angewendet werden.



Tipps zur Verwendung

Nicht alle Muster und Sticheinstellungen oder Objekte (größenabhängig) sind für Sternfüllstich geeignet. Insbesondere für größere Objekte empfiehlt es sich, eine oder mehrere der folgenden Methoden anzuwenden, um eine Bauschung in der Mitte zu vermeiden:

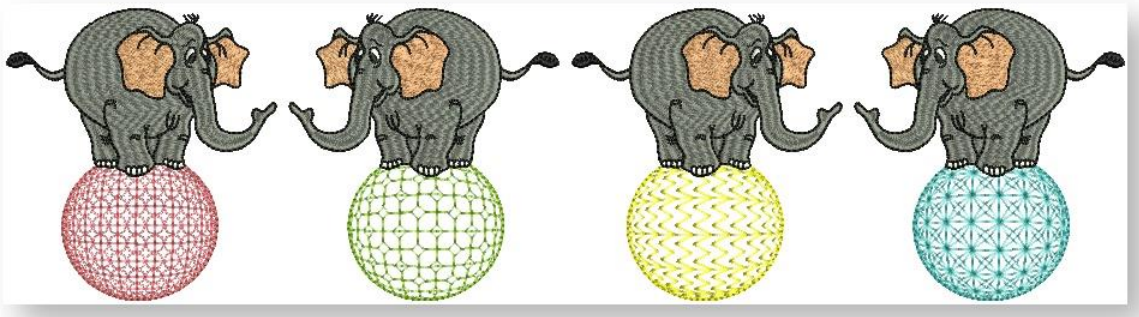
- Increase the size of the hole.
- Move the center into an existing hole in the object, or move it outside the object altogether.

- Fügen Sie dem Inneren eine Gezackte Kante hinzu. Siehe auch Gezackte Kante.
- Benutzen Sie einen größeren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um ca. 20%.
- Vermeiden Sie Muster, die Nadeldurchdringungen nahe der Mitte des Objekts hinzufügen.
- Benutzen Sie bei kleineren Objekten eine Kantenlaufstich-Unterlage, um die Anzahl der Stiche in der Objektmitte zu reduzieren. Siehe auch Stichverstärkung.
- Für weniger Probleme und ein besseres Stickergebnis benutzen Sie am besten eine SUK- oder H/E-Sticknadel, falls Ihre Maschine diese Nadelarten benutzen kann.
- Den größten Effekt erzielen Sie, enn Sie Sternfüllstich bei Ringformen benutzen. Die Größe des Rings sollte etwa 20% des äußeren Durchmessers betragen.

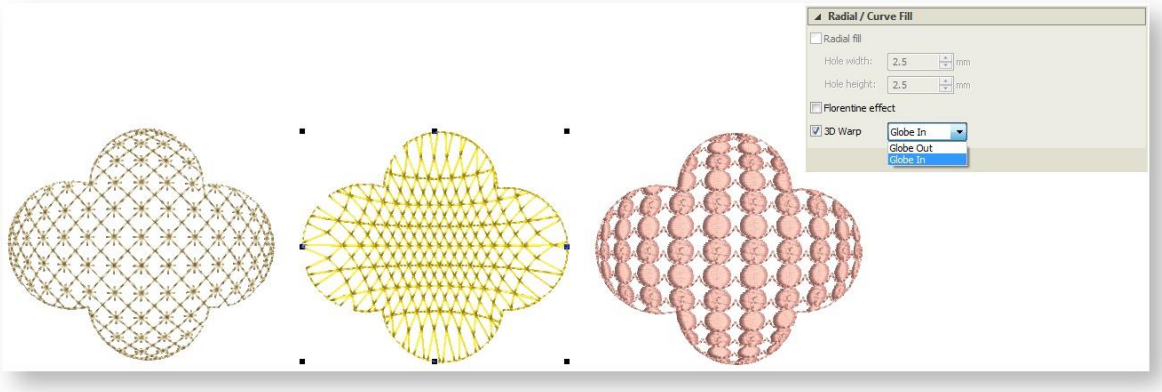
Sie können die vom Sternfüllstich generierten Stichwinkel nicht direkt bearbeiten. Sie können jedoch Zerlegen benutzen, um das resultierende Geschlossene Objekt mit Wendestichen zu bearbeiten.

3D-Krümmung

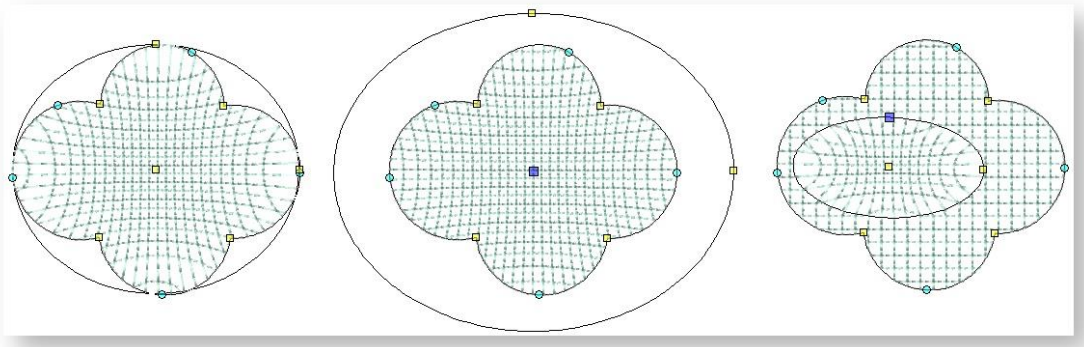
Eine weitere Methode, kurvenförmige Motivfüllstiche zu erstellen, ist die 3D-Krümmung. Benutzen Sie sie, um Formen konkav oder konvex aussehen zu lassen.



Die Benutzung von Kugel EIN in Kombination mit 3D-Krümmung ergibt einen konkaven Effekt, indem Motivgröße und Abstand um einen Mittelpunkt erhöht werden. Kugel AUS gibt eine konvexen Effekt, da Motivgröße und Motivabstand reduziert werden.



Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um die Form der 3D-Krümmung-Hüllkurve benutzerdefiniert anzupassen. Sie können den Effekt auf ein ganzes Objekt oder auf einen bestimmten Teil der Füllung anwenden.



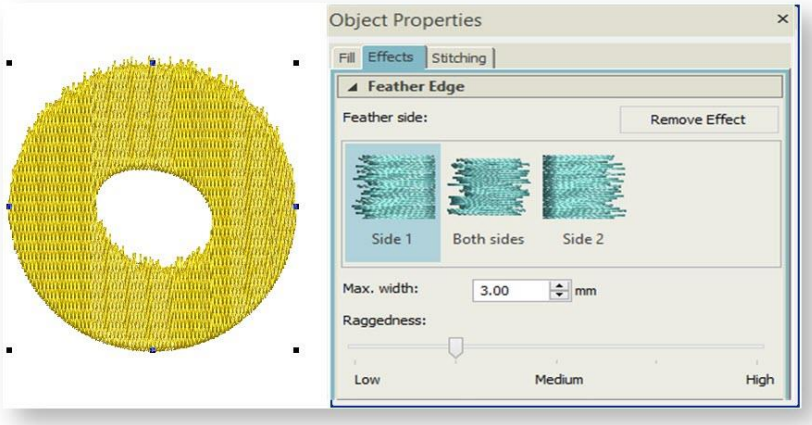
Sie können Schichten aus farbigen Motiven erstellen, indem Sie ein Objekt duplizieren und eine andere Farbe darauf anwenden. Zum Beispiel können Sie nach der Auffüllung einer Form mit Kreisen eine zweite Lage erstellen, diese versetzen und eine andere Farbe dafür verwenden. Sie können darüber hinaus dann auch Effekte wie z.B. Kugel AUS auf den gesamten Motivfüllstich anwenden.

Gezackte Kante

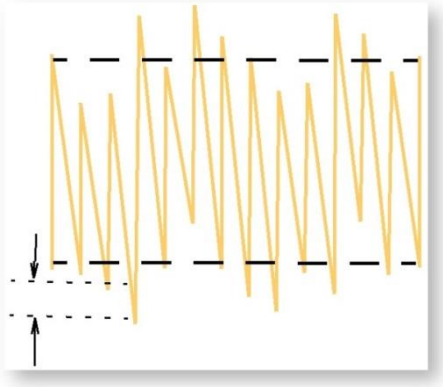
Benutzen Sie Gezackte Kante, um raue Kanten oder Schattierungseffekte zu erstellen sowie Fell und andere flauschige Strukturen in Ihrem Stickmuster zu imitieren.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Gezackte Kante, um raue Kanten und Schattierungseffekte zu erstellen oder flauschige Strukturen zu imitieren.

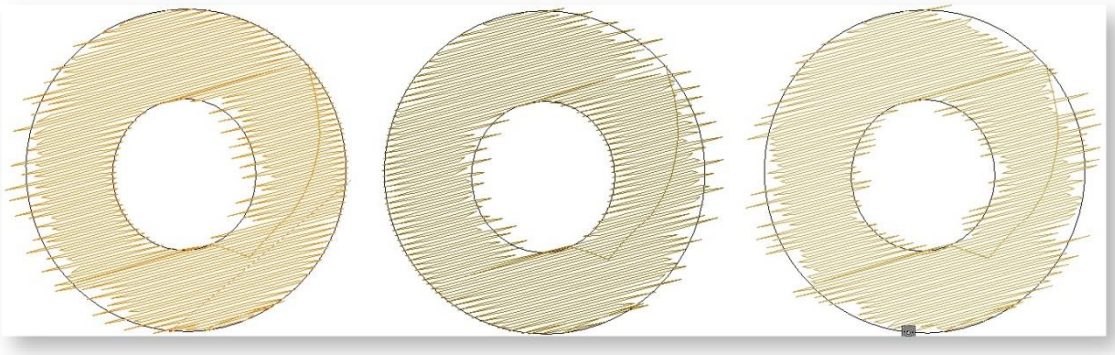
Um den Effekt anzuwenden, markieren Sie ein Ausgangsobjekt und schalten das Symbol an. Klicken Sie auf die Effekt entfernen-Schaltfläche, um den Effekt zu entfernen.



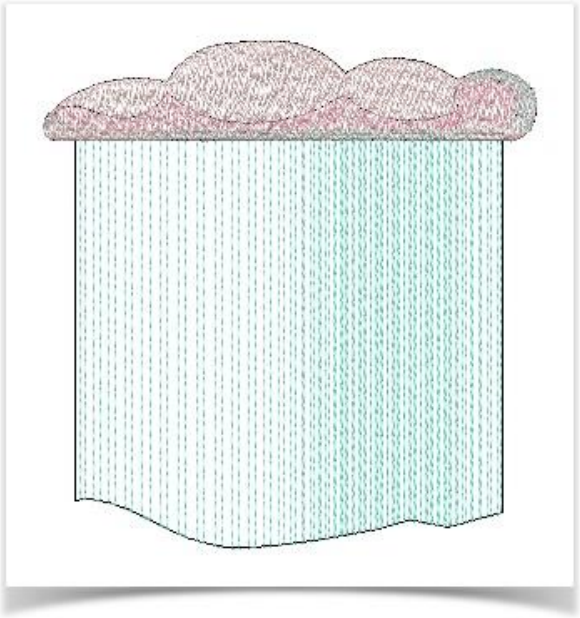
Benutzen Sie den Unregelmäßigkeit-Schieberegler, um den Grad der Strukturierung festzulegen. Benutzen Sie die Max. Breite-Einstellung, um den Stichbereich zu bestimmen, in den die Stiche fallen sollen.



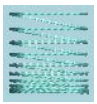
Sie können den Effekt auf eine oder beide Seiten des Objekts anwenden.



Füllstichverlauf



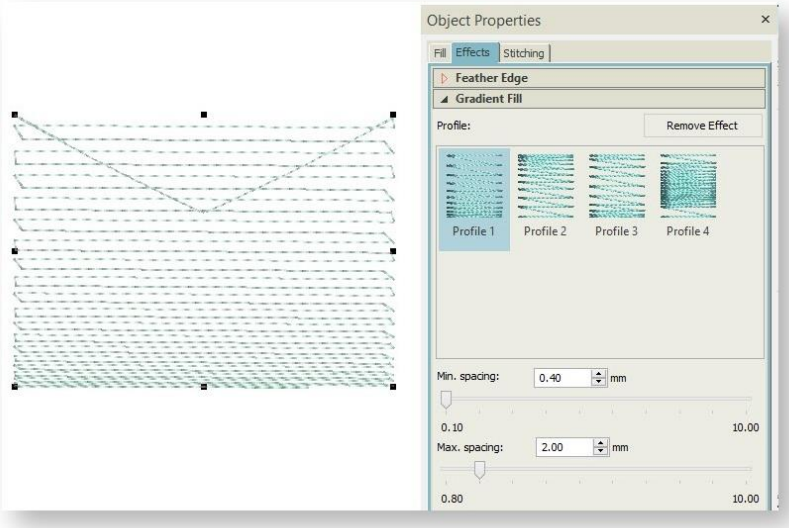
Bei der Füllstichverlauf-Funktion werden die Füllabstände von dicht bis weit variiert, was Schatten- und Farbeffekte ergibt, die manuell nur schwierig herzustellen wären. Sie bietet eine einfache Art, in einem gefüllten Muster für Abwechslung und die Illusion von Tiefe zu sorgen. Am besten benutzen Sie sie zusammen mit Steppstichfüllung. Wenn Sie diese anwenden, werden die aktuellen Abstand-Einstellungen – einschließlich von Autom. Abstand und Bruchzahliger Abstand – ignoriert. Andere Stickeffekte werden jedoch immer noch angewendet.



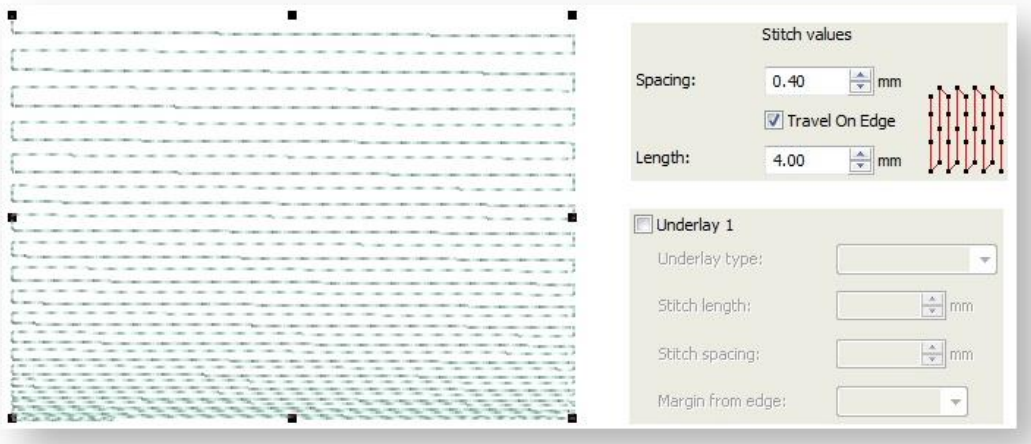
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Füllstichverlauf, um Perspektiv- und Schattierungseffekte zu erstellen.

Farbverläufe erstellen

Füllstichverlauf kann auf Steppstich- oder Satinstichobjekte angewendet werden. Benutzen Sie ein beliebiges der voreingestellten Profile.



Wenden Sie Kanten-Transportstiche an, um unterliegende Transportstiche an die Ränder eines Objekts zu zwingen, damit sie durch offene Stickung hindurch nicht sichtbar sind. Wegen seiner offenen Stickung wird Füllstichverlauf daher auch am besten ohne Autom. Unterlage benutzt.

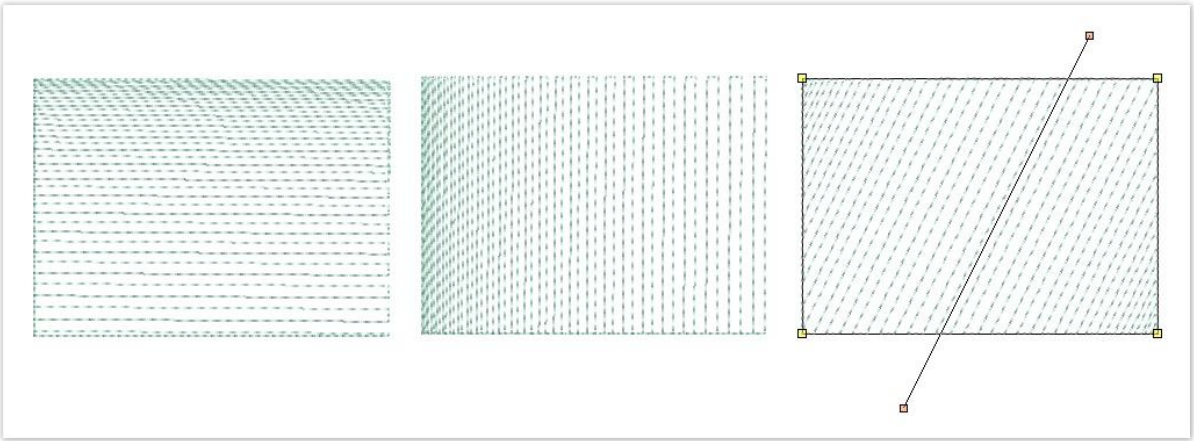


Neben Füllstichverlauf können Sie auch mit Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen, Perspektiv- und Schattierungseffekte erzeugen. Zwei Farben werden mithilfe einer Mischung dichter und offener Füllung nahtlos fusioniert. Siehe auch Farben mischen.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

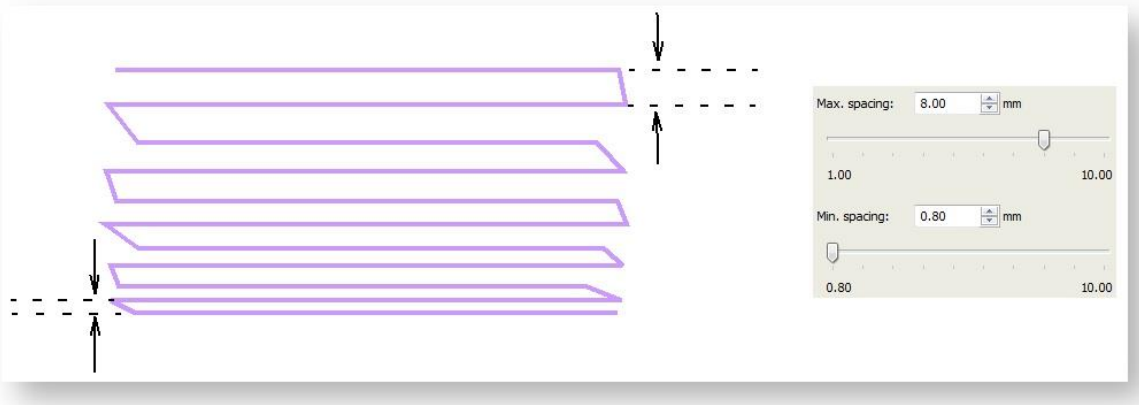
Füllstichverlauf-Winkel

Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um den Winkel des Füllstichverlaufs anzupassen.



Füllstichverlauf-Abstand

Benutzen Sie das Füllstichverlauf-Feld, um die Abstandswerte zwischen Höchst- und Mindestabstand anzupassen.



Kanten-Transportstiche und Füllstichverlauf können auch mit Florentine-Effekt kombiniertwerden, um kurvenförmige Farbmischungen zu ermöglichen. Siehe auch Kurvenfüllstiche.

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Eingabemethoden

In der Software erstellen Sie Stickmuster aus grundlegenden Formen oder ‘Stickobjekten’. Stickobjekte haben allgemeine Eigenschaften wie Farbe, Größe, Position und so weiter. Sie verfügen zudem über Stickerei-Eigenschaften wie Stichart und Stichdichte. Die Eigenschaften werden beim Digitalisieren definiert, können jedoch jederzeit verändert werden. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist dessen Stichtyp. Unterschiedliche Sticharten sind passen zu unterschiedliche Formen.

Der Vorgang des Erstellens von Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als ‚Digitalisierung‘ bezeichnet. Stickerei-Digitalisierungswerkzeuge ähneln Grafikwerkzeugen, aber das Endergebnis sind Stickobjekte und nicht Vektor-Objekte.

☆ Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

☆ Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

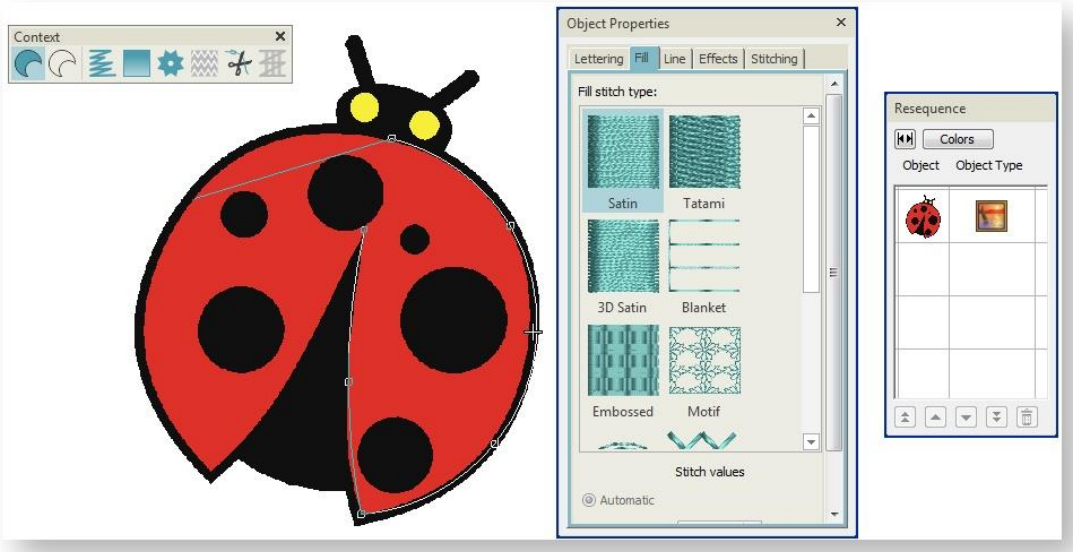
Benutzen Sie Kontext > Linie, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichart zu konturieren.

Benutzen Sie Kontext > Füllstich, um geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichart zu füllen.

Formen digitalisieren

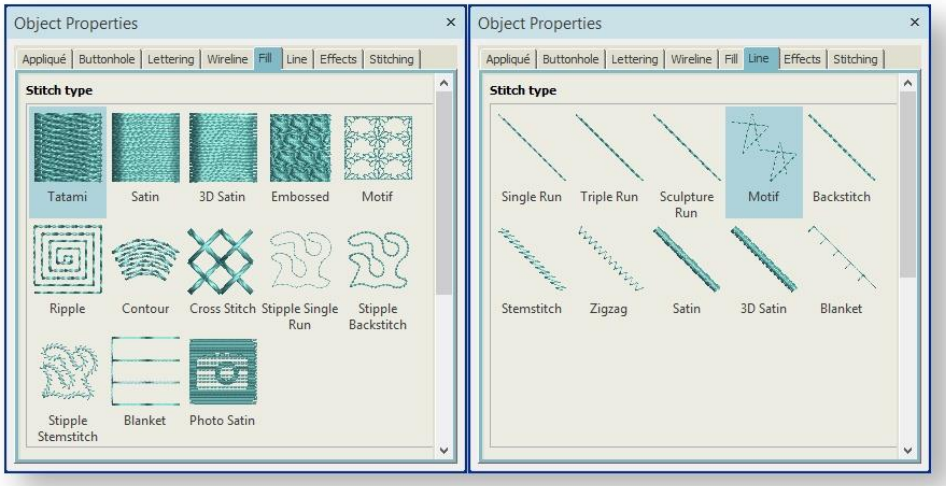
Verschiedene Digitalisierwerkzeuge eignen sich für unterschiedliche Formen oder Stickmuster-Elemente wie Füllungen, Konturen oder Details. Formen können geschlossen oder offen sein. Wenn Sie geschlossen sind, kann die Stickung aus Füllungen oder Konturen bestehen. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, werden verschiedene Sticharten verfügbar. Die Kontext-Werkzeugleiste ändert sich ebenfalls, um zu reflektieren, welche Optionen zur Verfügung stehen. Die Eingabemethode ist im Grunde für alle Digitalisierwerkzeuge dieselbe. Allgemeine Regeln...

- Für manuelles Digitalisieren importiert man in der Regel Bildmaterial als Digitalisier-Hintergrund. Siehe auch Bilder importieren.

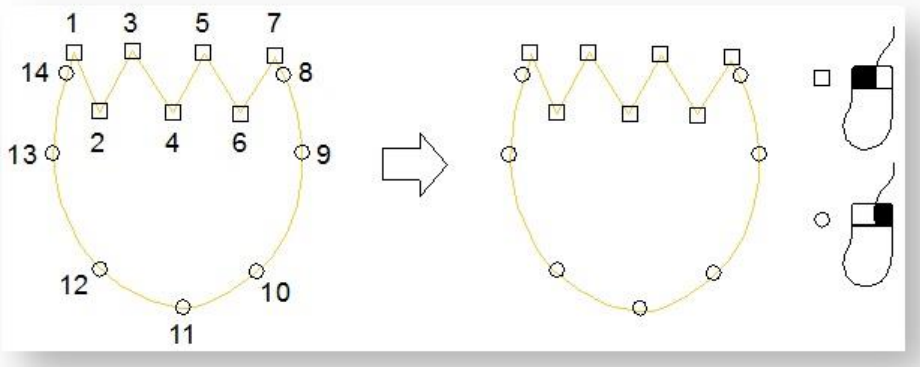


- Wählen Sie ein Digitalisierwerkzeug aus der Digitalisieren-Werkzeugpalette - entweder Offene Linie oder Geschlossene Form.

- Wählen Sie eine geeignete Stichart aus dem Objekteigenschaften-Docker aus. Diese kann später jederzeit geändert werden.



- Wichtig! Wählen Sie eine 'Füllung-' oder 'Linien'-Methode aus der Kontext-Werkzeugleiste. Dies bestimmt, ob das Objekt als Füllung oder als Kontur digitalisiert wird.
- Erstellen Sie Ränder mithilfe von Links- und Rechtsklicks mit der Maus, um Referenzpunkte zu markieren - Linksklicks für Kurvenpunkte, Rechtsklicks für Ecken.

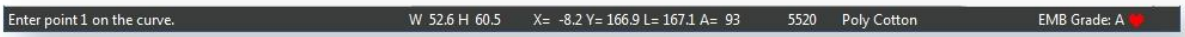


Benutzen Sie Standard > Rückgängig, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

Benutzen Sie Standard > Rückgängig, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

Benutzen Sie Standard > Wiederherstellen, um einen rückgängig gemachten Vorgang erneut auszuführen.

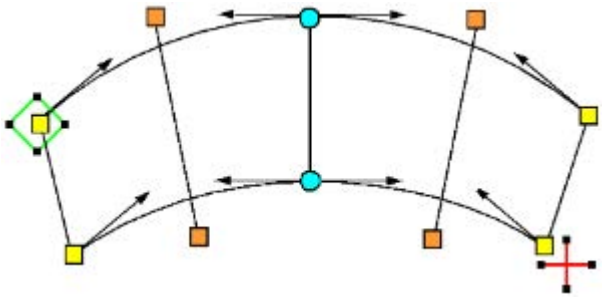
- Für Hilfe vergleichen Sie bitte die Statusleiste. Diese enthält oft Eingabeaufforderungen, um Sie anzuleiten.



- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Punkt zu löschen. Alternativ benutzen Sie die Rückgängig-/Wiederherstellen-Werkzeuge auf der Standard-Werkzeugleiste.
- Wenn Sie einen Eckpunkt in einen Kurvenpunkt umwandeln möchten, oder umgekehrt, markieren Sie den Punkt und drücken Sie die <Leertaste>.
- Drücken Sie <Esc>, um alle neuen Punkte rückgängig zu machen. Drücken Sie <Esc> erneut, um den Digitalisiermodus zu verlassen.
- Um eine Linie auf 15°-Schritte zu beschränken, halten Sie beim Digitalisieren <Strg> gedrückt.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Digitalisierung einer Linie fertig zu stellen.
- Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung im Designfenster automatisch einen Bildlauf durchzuführen.
- Halten Sie die <Alt>-Taste gedrückt, um Autom. Bildlauf vorübergehend zu deaktivieren.
- Benutzen Sie die Tastenkombination <Strg+Umschalten+A>, um Autom. Bildlauf ein- und auszuschalten.
- Um die Einstellungen zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Objekt, um den Objekteigenschaften-Docker zu öffnen. Ändern Sie Linien- oder Füllsticharten über den Docker.

Kontrollpunkte

Die Referenzpunkte, die Sie beim Digitalisieren einer Form markieren, werden zu ‘Kontrollpunkten’. Diese können je nach Objekttyp leicht variieren. Dei meisten Punkte können hinzugefügt, gelöscht oder verschoben werden. Eck- und Kurvenpunkte können über die <Leertaste> hin- und hergeschaltet werden. Manche Kontrollpunkte, darunter Start- und Endpunkte, können nicht gelöscht, aber durchaus verschoben werden.



Startpunkt

Endpunkt

Ecken-Umformungspunkt

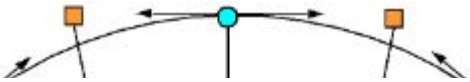
Kurven-Umformungspunkt

Kontrollpunkt

Stickwinkelpunkte

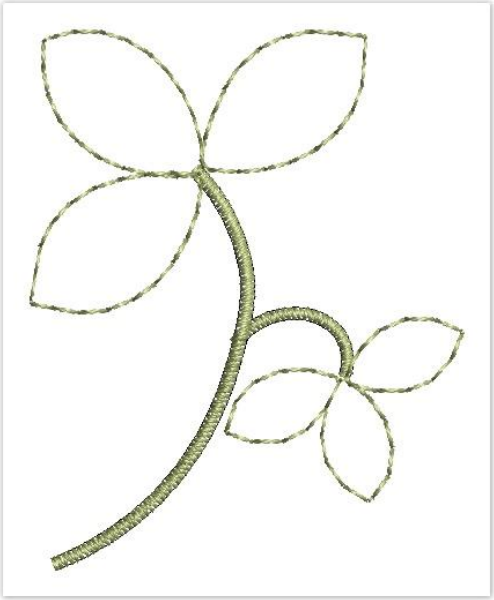
Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick



Startpunkt für Kurven.

Linien



Die Software bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen variierender Stichbreiten und -arten. Digitalisieren Sie Konturen mit der Offene Form- sowie der Geschlossene Form-Methode. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Siehe auch Linienstich.

☆ Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Parallelfüllstiche

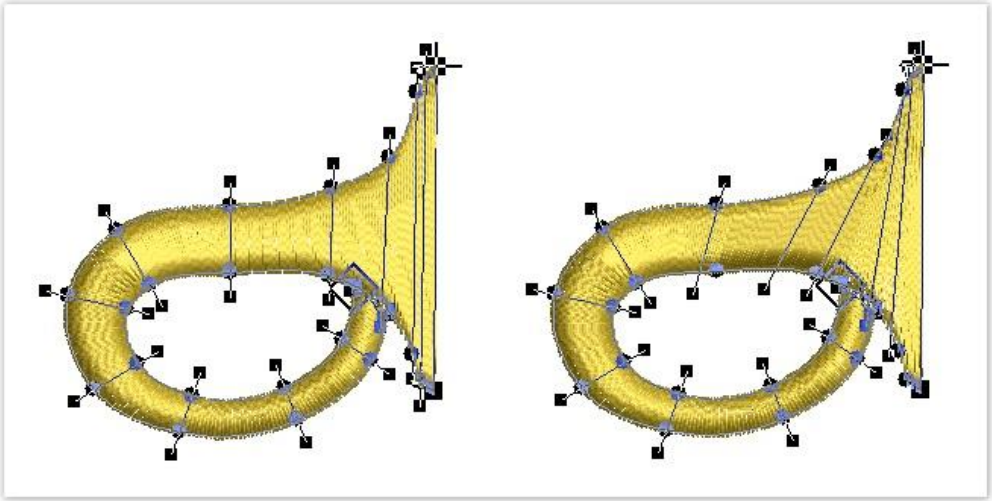
Benutzen Sie das Geschlossene Form-Werkzeug, um große und komplexe Formen zu digitalisieren, die in der Regel feste statt sich wendende Stichwinkel aufweisen. Die meisten Formen können mit diesem Werkzeug digitalisiert werden. Digitalisieren Sie den Rand genau wie Laufstichlinien. Folgen Sie den Aufforderungen in der Statusleiste, die Ihnen als Hilfe beim Digitalisieren dienen. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen, und fahren dann mit dem Digitalisieren fort.

Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Formen variierender Breite mit Wendestichen zu digitalisieren.

Wendefüllstiche

Benutzen Sie das Blöcke digitalisieren-Werkzeug, um Spalten mit variierender Breite und Wendestichen zu digitalisieren. Bei diesem Werkzeug erstellen SIe die Form, indem Sie Referenzpunkte auf abwechselnden Seiten der Spalte markieren. Klicken Sie, um Eckpunkte einzugeben. Rechtsklicken Sie, um

Kurvenpunkte einzugeben. Markieren Sie ein Punktepaar wo sich die Kontur verändert, und wo Sie eine Änderung des Stichwinkels wünschen.



Tipps

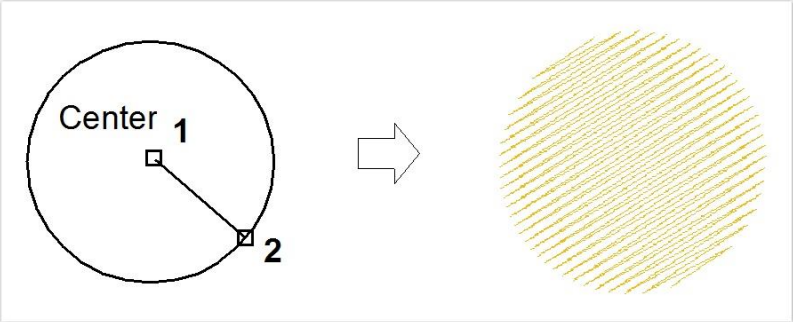
- Die Kontrollpunkte eines Punktepaares müssen nicht vom selben Typ sein. Zum Beispiel kann ein Punkt ein Eckpunkt sein, der andere ein Kurvenpunkt.
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen, und fahren dann mit dem Digitalisieren fort.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um den letzten Stich beizubehalten und den Endpunkt beim letzten digitalisierten Referenzpunkt zu platzieren, oder
- Drücken Sie die <Leertaste>, um den letzten Stich wegzulassen und den Endpunkt auf der gegenüberliegenden Spaltenseite zu platzieren.
- Falls Sie zwei Spalten verbinden, dann lassen Sie den letzten Stich der ersten Spalte weg, so dass der Endpunkt dicht zu dem Startpunkt der nächsten Spalte liegt.

Benutzen Sie Digitalisieren > Rechteck / Quadrat, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen rechteckige Formen zu digitalisieren.

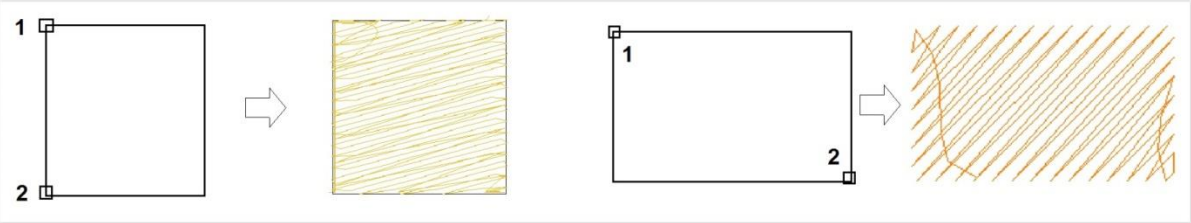
Benutzen Sie Digitalisieren > Kreis / Oval, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen kreisförmige Formen zu digitalisieren.

Kreise & Quadrate

Digitalisieren Sie Kreise und Ovale, Quadrate und Rechtecke mit nur ein paar Klicks. Durch einen zusätzlichen dritten Referenzpunkt lassen sich mit dem Kreis-Werkzeug ovale Formen erstellen. Drücken Sie auf <Eingabe>, um das Objekt fertig zu stellen. Wenn Sie nur einen Kreis zeichnen möchten, drücken Sie zweimal auf <Eingabe>. Wenn Sie unsicher sind, folgen Sie einfach den Eingabeaufforderungen.



Sie können jede beliebige Füllstichart benutzen.



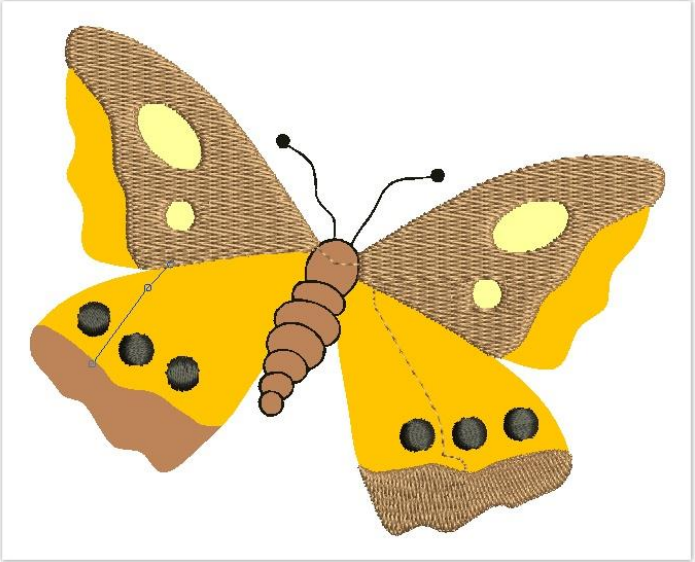
Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Formen variierender Breite mit Wendestichen zu digitalisieren.

Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

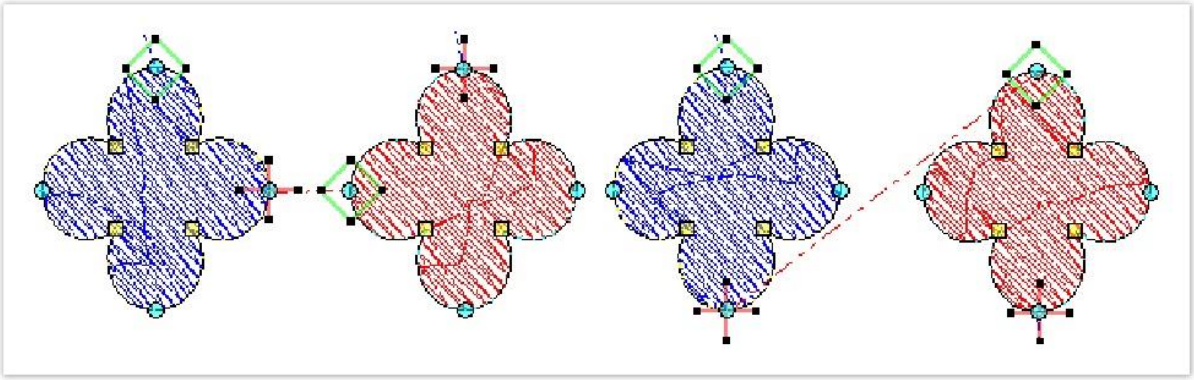
Zwischen Lauf- & Füllstichen wechseln

Mithilfe des <Leertaste>-Tastaturbefehls können Sie schnell zwischen dem Digitalisieren geschlossener Füllungen und offener Linien hin und her wechseln. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie zwischen geschlossenen Formen mit derselben Farbe Transportstiche erstellen. Sie können denselben Tastaturbefehl benutzen, um zwischen Blöcke digitalisieren und Offene Linie hin und her zu wechseln.



Verbindungsmethoden

Wenn Sie geschlossene Objekte digitalisieren, berechnet die Kürzeste Verbindung-Methode automatisch die Verbindungsstich-Punkte.



Diese Methode kann über den Benutzeroberflächen-Einstellungen > Allgemein-Karteireiter ein- und ausgeschaltet werden, der im Software-Einstellungen-Menü zur Verfügung steht. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte anhand der Wie digitalisiert-Methode verbunden. Dies heißt, dass Sie während des Digitalisieren alle Start- und Endpunkte manuell setzen müssen.

Im Allgemeinen empfiehlt es sich, vor der Ausstickung die Start- und Endpunkte zu überprüfen. Siehe auch Objekte umformen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Freihand

Mit der Handgezeichnete Stickerei-Funktion können Sie Stickmuster mit handgezeichneter Optik erstellen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erreichen ist. Das Ziel ist es, Stickmuster nachzuahmen, die auf einer Stickmaschine durch freihändige Bewegungen entstanden sind. Der Unterschied liegt darin, dass der Stoff in einem Stickrahmen befestigt ist, sodass die Nadel auf dem Stoff ‚zeichnen' kann, genau wie Sie zuvor auf dem Bildschirm. Die Handgezeichnete Stickerei-Werkzeuge können mit einer Maus oder einem WACOM-Stift benutzt werden.

Benutzen Sie Digitalisieren > Offene handgezeichnete Linie, um mithilfe der aktuellen Sticheinstellungen auf dem Bildschirm offene Linien für eine handgezeichnete Optik zu klicken & ziehen.

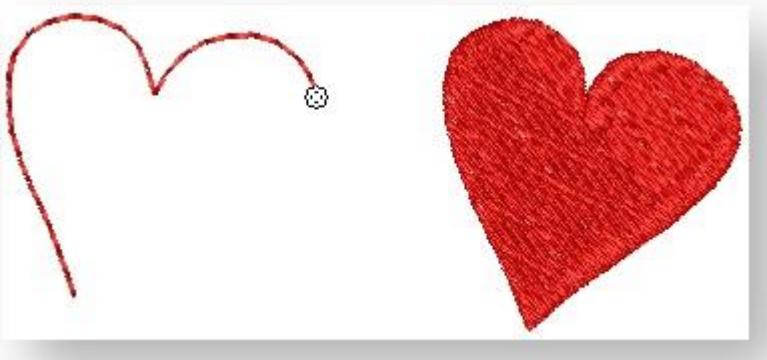
Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene handgezeichnete Form, um mithilfe der aktuellen Sticheinstellungen auf dem Bildschirm geschlossene Formen für eine handgezeichnete Optik zu zeichnen.

Handgezeichnete Formen erstellen

Genau wie andere Digitalisierwerkzeuge können die Handzeichnung-Werkzeuge in Verbindung mit allen verfügbaren Sticharten benutzt werden. Mit diesen Werkzeugen können Sie jedoch Objekte direktl auf dem Bildschirm zeichnen. So können Sie kunstvolle Effekte kreieren, die freier Maschinenstickerei oder einem ‚Fadenbild' ähneln.

- Click and drag Freehand Open Line to create free-flowing lines. Ihnen stehen die meisten Linienstich zur Verfügung.

- Click and drag Freehand Closed Shape to create closed shapes. Ihnen stehen die meisten Füllsticharten zur Verfügung.



- Um einen Teil einer Linie zu löschen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie den Mauszeiger rückwärts über die Linie ziehen. Alternativ können Sie die <Rücktaste> drücken, um Kontrollpunkt zu löschen.

- Lassen Sie zur Vervollständigung des Arbeitsvorgangs die Maustaste los. Alternativ drücken Sie <Esc>, um die Eingabe des Objekts abzubrechen.

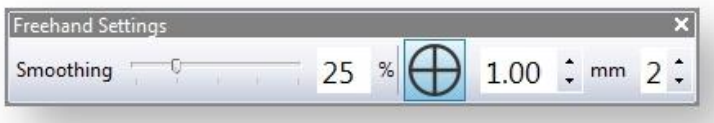
Handzeichnungsmethoden

Andere Techniken beinhalten das Sticken auf Fotografien sowie detaillierte Strichzeichnungen. Sie können diese Werkzeuge z.B. benutzen, um ein Farbfoto-Stickmuster manuell nachzuzeichnen. Ähnlich wie beim CorelDRAW®-Polygonzug-Werkzeug erfordert diese Technik Präzision und Kontrolle über die Ecken.

Alternativ können Sie Stickmuster, die Bleistift- oder Kohlezeichnungen ähneln, schnell digitalisieren. Benutzen Sie die Werkzeuge, um ‚gekritzelte' Zeicheneffekte zu erstellen, ohne dabei einer Vorlage genau zu folgen – zum Beispiel können Sie einfache Clipart-Stickmuster oder dekorativen Text erweitern.

Linienglättung anpassen

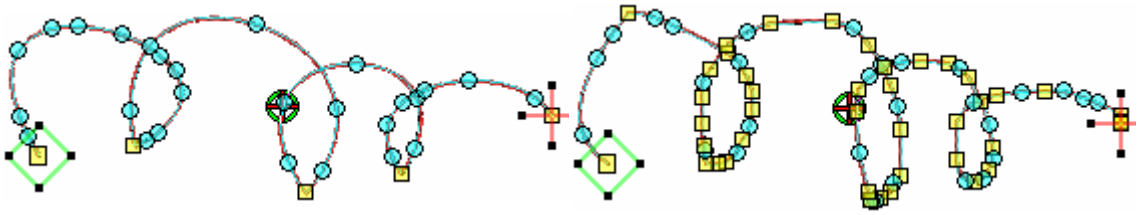
Die Handgezeichnete Stickerei-Werkzeuge haben einen speziellen Mauszeiger. Er dient bei der Benutzung der Werkzeuge als Anhaltspunkt für den Abstand. Stellen Sie Anzahl und Abstand der konzentrischen Kreise wie gewünscht ein. Passen Sie die ‚Glätte' handgezeichneter Linie mithilfe der Glättung-Kontrolle an. Geben Sie in Prozent an, wie eng die geglätteten Konturen dem Original folgen sollen.



Schalten Sie die Anzeige der Handzeichnungsführung ein und aus:

- Benutzen Sie 'Führung anzeigen', um den Führungscursor zum handgezeichneten Digitalisieren ein-/auszuschalten – er bietet mehr Kontrolle über 'Handzeichnungen' als der Standard-Mauszeiger.
- Benutzen Sie 'Hilfsradius', um die Größe des inneren Kreises der Handzeichnungs-Digitalisierführung festzulegen.
- Benutzen Sie ‚Anzahl Führungskreise‘, um die Anzahl der Kreise der Handzeichnungsführung festzulegen - wenn der Innenkreisradius 2mm beträgt, beträgt der Abstand zu jedem weiteren Führungskreis ebenfalls 2mm.

Sie können die Kontrollpunkte, die von den Handgezeichnete Stickerei-Werkzeugen generiert wurden, im Umformen-Modus ansehen und bearbeiten.



Mit Glättung

Ohne Glättung

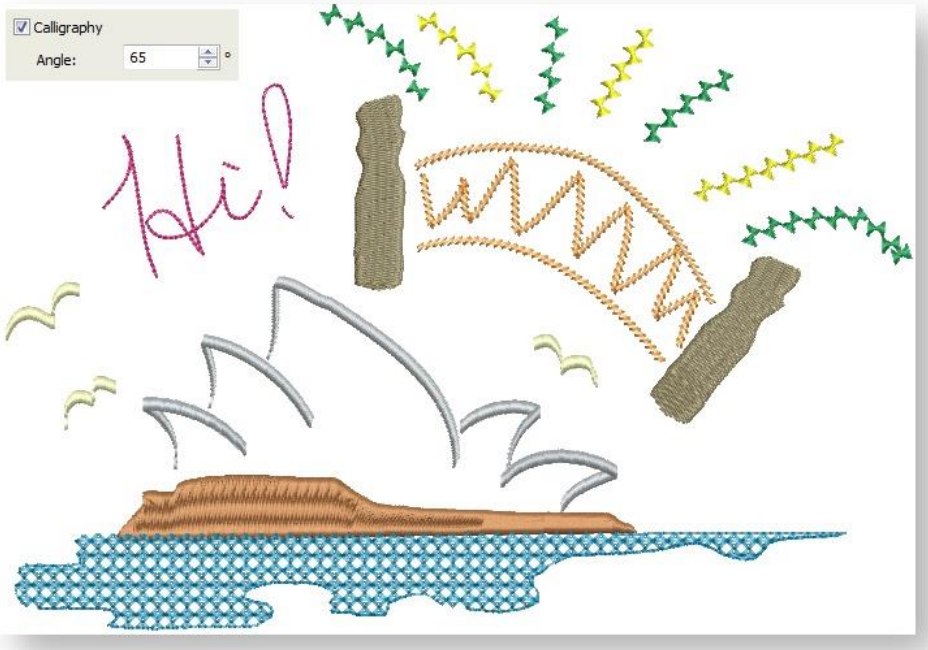
Benutzen Sie Digitalisieren > Offene handgezeichnete Linie, um mithilfe der aktuellen Sticheinstellungen auf dem Bildschirm offene Linien für eine handgezeichnete Optik zu klicken & ziehen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Kalligraphische Handzeichnungsstickerei

Die Handzeichnung-Werkzeuge können mit Satinstichlinie und der Kalligraphie-Einstellung benutzt werden, um echt kalligraphische

Handzeichnungseffekte zu kreieren. Im Allgemeinen benutzt man diese Einstellung zusammen mit Offene handgezeichnete Linie, sie kann aber auch auf Geschlossene handgezeichnete Form angewendet werden, wenn Linienstiche ausgewählt sind.



Die Möglichkeiten, die Ihnen diese Optionen zur kreativen und künstlerischen Entfaltung bieten, sind grenzenlos. Insbesondere, wenn Sie sie zusammen mit einem Tablet mit Eingabestift anwenden. Sie können diese Einstellungen sogar benutzen, um gestickte Kalligraphie zu erstellen.

Stichwinkel

Die Stichwinkel-Einstellungen sind von dem Objekttyp, mit welchem Sie arbeiten, abhängig. Bei einigen Objekten können Sie einen Stichwinkel für das ganze Objekt festlegen. Alternativ können Sie mit dem Stichwinkel hinzufügen-Werkzeug mehrfache Stichwinkel hinzufügen. Sie können den Stichwinkel auch mithilfe des Umformen-Werkzeugs anpassen.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Digitalisieren > Stichwinkel hinzufügen, um markierten geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichwinkel entfernen, um Stichwinkel aus markierten Objekten mit Wendestichen zu entfernen.

Stichwinkel hinzufügen

Die Stichwinkel aller gefüllten Objekte, ob mit oder ohne Leerräume, werden auf dieselbe Art und Weise modifiziert. Mehrfache Stichwinkel können mithilfe der Stichwinkel-Werkzeuge hinzugefügt oder entfernt werden.

- Um Stichwinkel hinzuzufügen, markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne Wendestiche.
- Bei Bedarf klicken Sie auf das Stichwinkel entfernen-Werkzeug, um es auf den aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzusetzen.

- Klicken Sie auf das Stichwinkel hinzufügen-Symbol. Geben Sie wie aufgefordert Stichwinkel ein. Stichwinkel können Leerräume in Objekten überlappen.

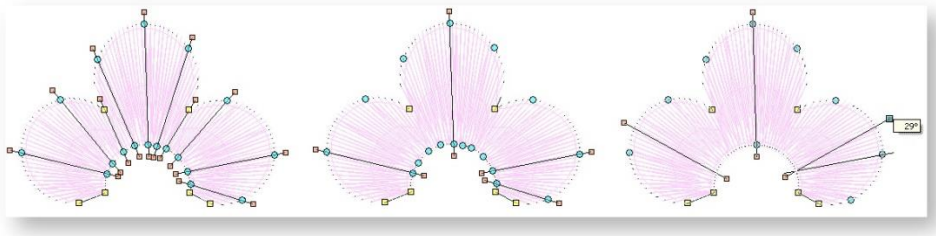
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Stichwinkel anpassen

Sie können die Stichwinkel gefüllter Objekte mithilfe des Umformen-Werkzeugs ändern. Um die Stichwinkel anzupassen, markieren Sie das gefüllte Objekt und klicken auf das Umformen-Symbol.

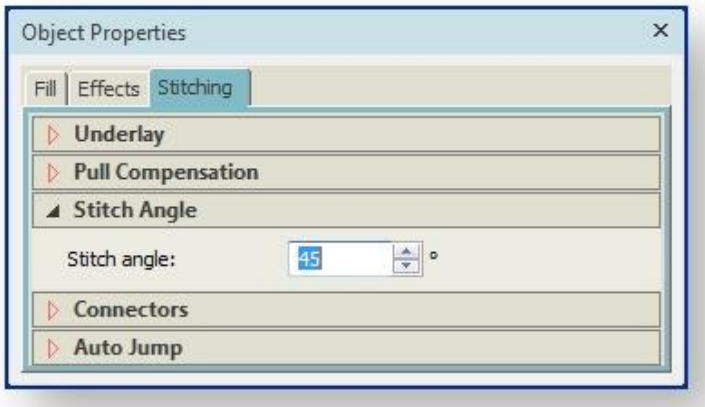
- Markieren Sie die Stichwinkel-Punkte und drücken Sie <Entfernen>, um Stichwinkel zu entfernen.
- Wenn Sie den über den Stichwinkel-Punkt bewegen, zeigt ein Tooltip den Stichwinkel des markierten Objekts an.

- Klicken und ziehen Sie die Linien nach Bedarf.



- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Änderungen anzuwenden, und dann zum Fertigstellen <Esc>.

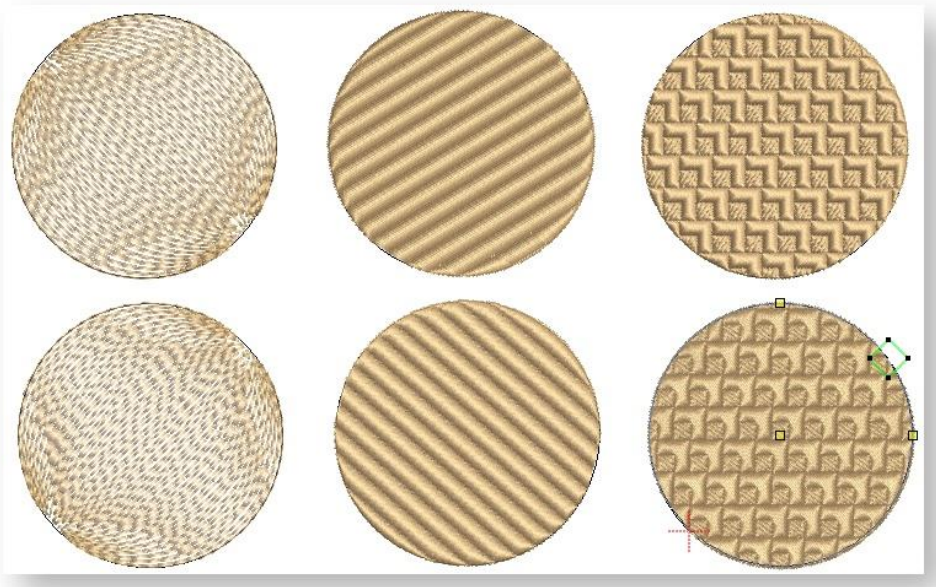
Beachten Sie, dass der nominelle Stichwinkel auch über die Objekteigenschaften eingestellt werden kann:



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

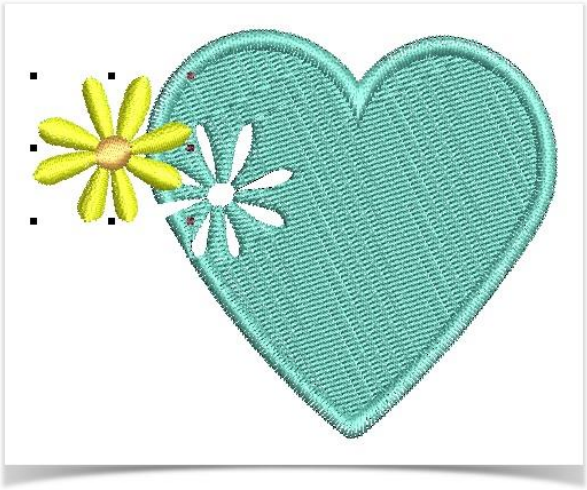
Kreisobjekte

Sie können die Stichwinkel der Kreis-Objekte ändern, indem Sie den Startpunkt verschieben.



- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Leerräume ausschneiden & füllen



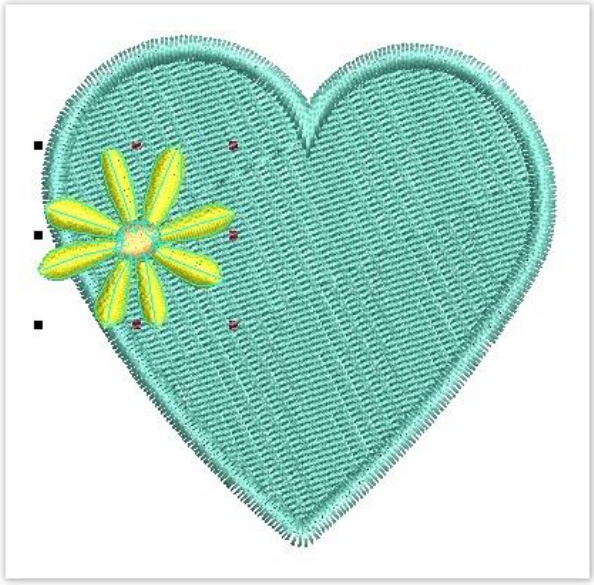
Die Software bietet spezielle Werkzeuge zum Ausschneiden von Leerräumen aus Objekten, zum Entfernen von unterliegenden Stichen sowie zum Füllen von Leerräumen. Benutzen Sie sie, um eine Anhäufung von Stichen zu vermeiden, Flächen mit unerwünschten Stichen zu eliminieren oder neue Objekte auf der Basis der Leerräume im Ausgangsobjekt zu erstellen.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Überlappungen entfernen, um unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen zu entfernen.

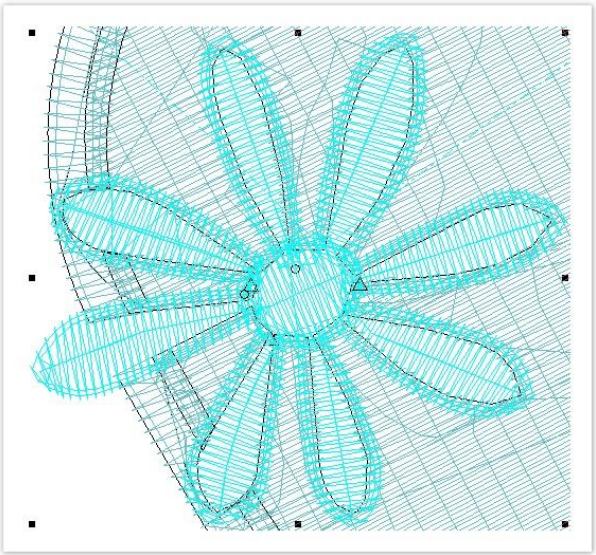
Entfernen unterliegender Stiche

Sie können das Überlappungen entfernen-Werkzeug verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Um unterliegende Stiche zu entfernen

- Wählen Sie einen oder mehrere ‚Schneideschablonen'.

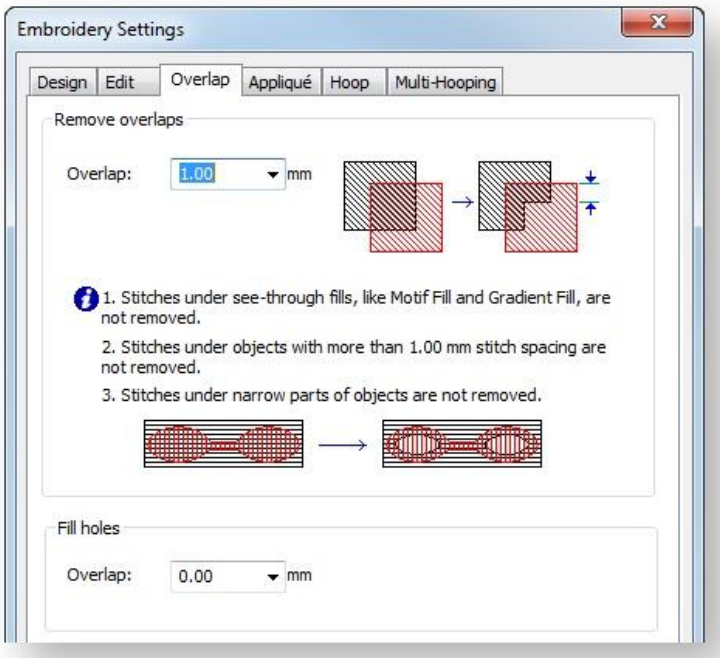


- Klicken Sie auf das Überlappungen entfernen-Werkzeug.
  Die Sticküberlappung wird entfernt. Ein bestimmter Überlappungsbereich zwischen dem Applikationsstanzer und unterliegenden Objekten wird automatisch kalkuliert, um Ein Erscheinen unschöner Lücken zu vermeiden.



- Beachten Sie, dass Sie die Überlappungs-Randzugabe über den Stickmuster-Einstellungen > Überlappung-Karteireiter festlegen können,

auf den Sie über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen können. Für weichere Stoffe kann mehr Überlappung erforderlich sein, damit sich keine Lücken bilden.



Sie können ein gesamtes Stickmuster als Ausstechform einsetzen, wobei Sie Objekte, wie zum Beispiel Ränder oder Details, die schmaller als eine festgelegte Breite ausfallen, ausschließen können.

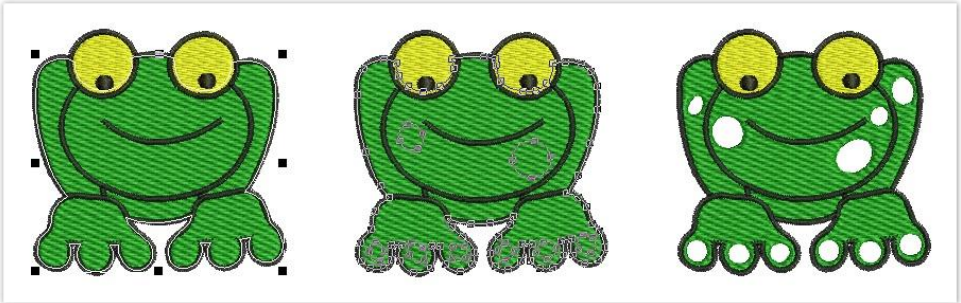
Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume digitalisieren, um in markierten Objekten Leerräume zu erstellen. Funktioniert für jedes geschlossene Objekt.

Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume entfernen, um Leerräume aus markierten Objekten zu entfernen.

Leerräume in Objekten digitalisieren

Benutzen Sie das Leerräume digitalisieren-Werkzeug, um Leerräume in Objekte zu schneiden und Flächen mit unerwünschten Stichen zu eliminieren oder bestimmte Effekte zu erzielen. Um Leerräume in Objekten zu digitalisieren:

- Markieren Sie ein beliebiges geschlossenes Objekt, in das Sie einen Leerraum schneiden möchten.



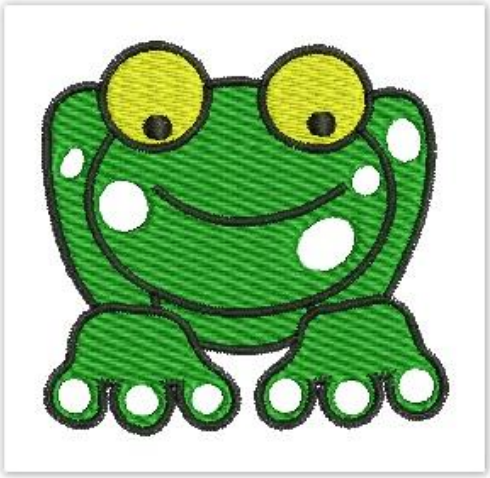
- Wählen Sie das Leerräume digitalisieren-Werkzeug aus und digitalisieren Sie die Form, die Sie ausschneiden möchten.
- Drücken Sie zweimal auf <Eingabe>, um Stiche aus der digitalisierten Fläche zu entfernen.
- Benutzen Sie das Leerräume entfernen-Werkzeug, um beliebige Objekte mit Leerräumen wiederherzustellen.

Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume füllen, um Leerräume in markierten Objekten mit der aktuellen Stichart zu füllen. Die Überlappung wird dabei automatisch berechnet.

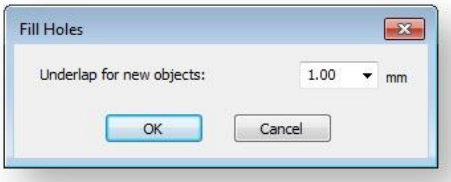
Auffüllen der Leerräume in Objekten

Die Leerräume füllen-Funktion bewirkt das Gegenteil von Leerräume digitalisieren. Benutzen Sie das Werkzeug, um Leerräume in geschlossenen Objekten zu füllen, indem Sie auf der Basis der vorhandenen Leerräume neue Objekte erstellen.

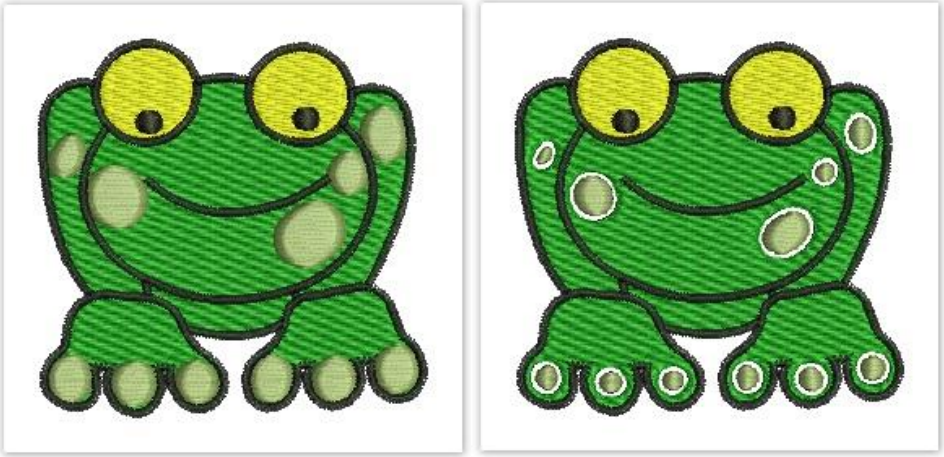
- Wählen Sie das Originalobjekt.



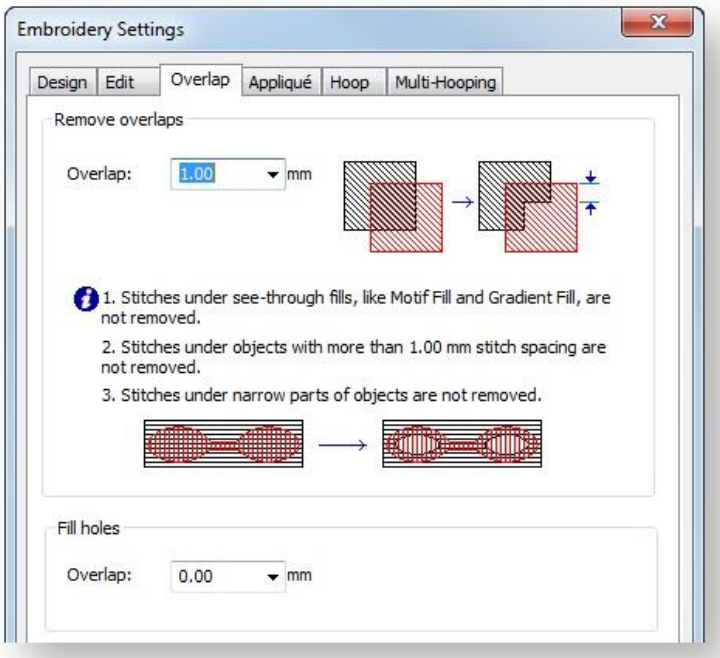
- Klicken Sie auf das Werkzeug. Sie werden aufgefordert, eine Über- oder Unterlappungs-Randzugabe einzugeben:



- Im Normalfall lässt man generierte Objekte überlappen, um Lücken zu vermeiden. Manchmal jedoch möchte man, wie abgebildet, absichtlich eine Unterlappung erstellen.



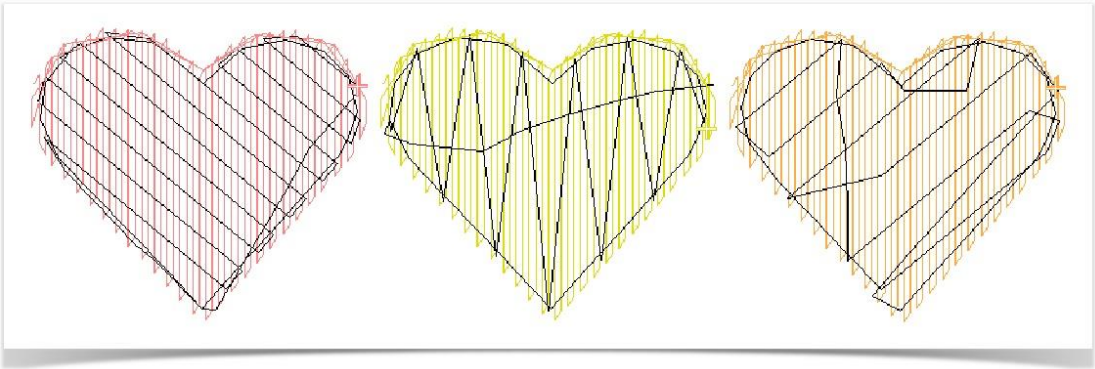
- Um Leerräume genau abzudecken, geben Sie einen Wert von 0,00 ein.
- Um eine Überlappung der gefüllten Leerräume und des Originalobjekts zu veranlassen, müssen Sie eine positive Versetzung – z.B. 1.00. Das Überlappen der Objekte verhindert ein eventuelles Auftreten von Lücken.
- Um Lücken zwischen den gefüllten Leerräumen und dem Originalobjekt zu belassen, müssen Sie eine negative Versetzung – z.B. -1.00.
- Leerraum-Ränder werden mit denselben Füllstich-Einstellungen, Stichwinkeln, Stickeffekten und Fadenfarben wie das Ausgangsobjekt in geschlossene Objekte konvertiert. Bearbeiten Sie sie nach Bedarf.
- Beachten Sie, dass Sie die Überlappungs-Randzugabe über den Stickmuster-Einstellungen > Überlappung-Karteireiter festlegen können, auf den Sie über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen können. Für weichere Stoffe kann mehr Überlappung erforderlich sein, damit sich keine Lücken bilden.



- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Stichverstärkung

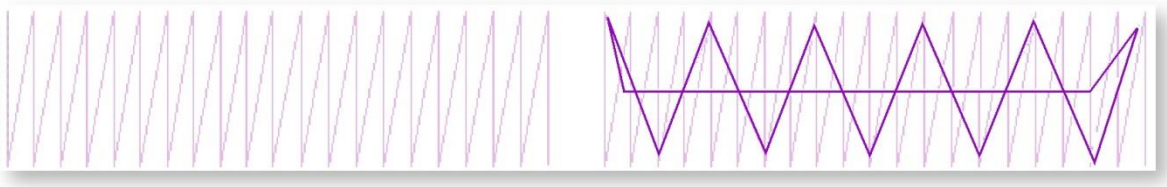
Aussehen und Qualität der Stickerei hängen letztendlich stark von der Unterlage ab, die als Basis für die Deckstiche dient. Ohne Unterlage liegt die Stickerei flach auf dem unterliegenden Stoff, der oft auch durchscheinen kann. Neue Digitalisierer werden oft dazu neigen, einfach die Stichdichte zu erhöhen, jedoch ist es viel effektiver, eine Unterlage zu benutzen. Obwohl auch dadurch die Stichzahl erhöht wird, hilft eine Unterlage zudem, Stoffe zu stabilisieren, wie auch vor allem bei großen Designs, eine Faltenbildung und Verzerrung des Stoffes zu reduzieren. Sie bietet darüber hinaus auch ‚Flauschigkeit', hebt die Deckungsstiche und verhindert, dass diese bei weichen Stoffen in diesen versenken. Sie wird zudem benutzt, um aufgeraute Stoffe durch Flachdrücken vorzubereiten.



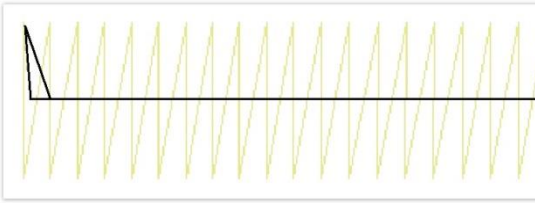
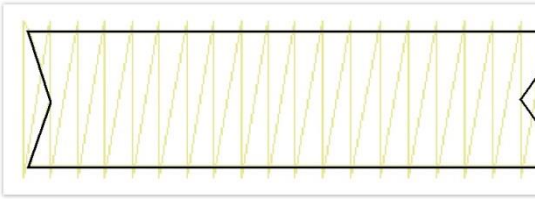
Benutzen Sie Kontext > Unterlage, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen.

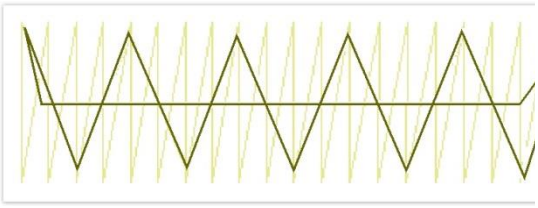
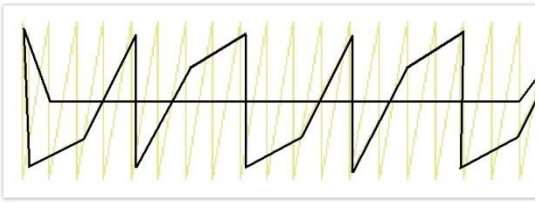
Automatische Unterlage

Das Unterlage-Werkzeug ist ein Ein-/Aus-Schalter, mit dem Sie Automatische Unterlage auf neue oder markierte Objekte anwenden können.



Neben den grundlegenden Unterlage-Sticharten – Mittellinie, Zickzack, Kantenlaufstich und Steppstich – bietet die Software auch eine Auswahl an Unterlagenkombinationen wie Doppelzickzack, Mittellinie + Zickzack etc. Dies ermöglicht Ihnen, doppelte Unterlagen auf Stickmusterobjekte anzuwenden.

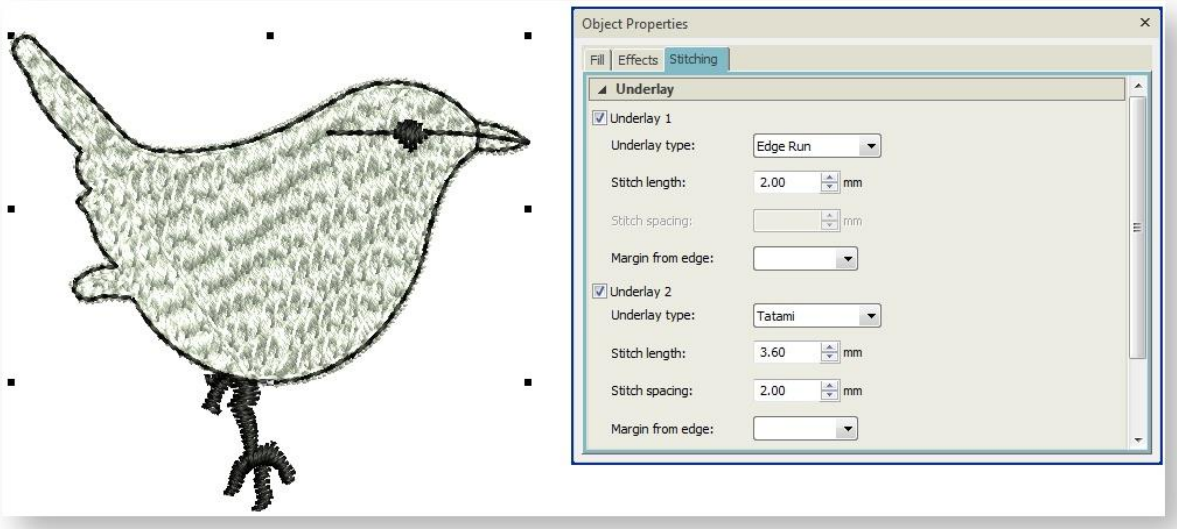
Unterlage	Art	Zweck
	Mittellaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um schmale Spalten zu stabilisieren – z.B. 2-3 mm breit. You can't use Center Run with Tatami fill objects.
	Kantenlaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um etwas größere Formen wie zum Beispiel Buchstaben zu stabilisieren.

Unterlage	Art	Zweck
	Zickzackunterlage	Sie können Zickzack-Unterlagen verwenden, um breite Stichspalten zu unterlegen und somit zu stützen. Es steht Ihnen bei Zickzack-Unterlagen frei die Eigenschaften für die Stichlänge festzulegen. Die Stichlänge ist die Länge jedes Zickzack-Stichs.
	Steppstich-Unterlage	Die Steppstich-Unterlage wird zur Stabilisierung großer, gefüllter Formen benutzt. Sie sieht wie eine extrem offen gestickte Steppstichfüllung aus, bei der Stichreihen über das Objekt verteilt werden, um die Stützung zu erstellen.

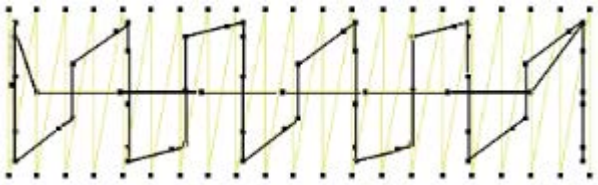
Benutzen Sie Kontext > Unterlage, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen.

Unterlageneinstellungen

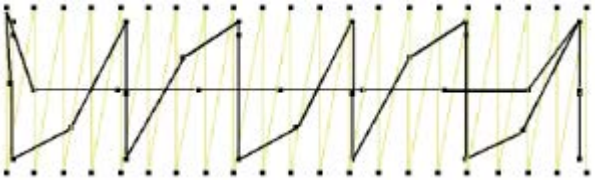
Mit der Software können Sie die Werte für unterschiedliche Stoffe, das Erscheinungsbild von Schriftzügen und verschiedene Größen anpassen. Größere Flächen und dehnbare Stoffe, wie zum Beispiel gestrickte Gewebe und Pikee, benötigen generell mehr Unterlagenstiche als kleinere Flächen und feste Stoffe, wie zum Beispiel Drillich oder Leder. Manchmal eignet sich eine Steppstich-Unterlage am besten, etwa wenn Sie ein ganzes Stickmuster mit zusätzlicher Hebung unter den Stichen erstellen möchten. Bei Maschenware funktioniert der Kantenlaufstich am besten. Um die Unterlagen zu ändern, markieren und doppelklicken Sie auf ein gefülltes Objekt. Gehen Sie zum Sticken-Karteireiter und öffnen Sie die Unterlageneinstellungen. Wenn es noch nicht markiert ist, markieren Sie das Unterlage-Kontrollkästchen und wählen aus dem Dropdown-Menü aus.



Unterlagenstiche verfügen über ähnliche Einstellungen wie Deckstiche, nur ist der Standard-Stichabstand viel offener.



Stichlänge: 2,0 mm

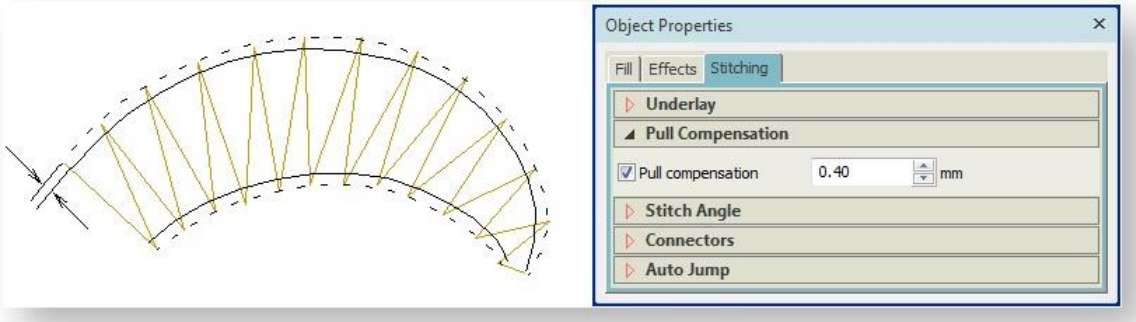


Stichlänge: 4,0 mm

Benutzen Sie Kontext > Unterlage, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen.

Schrumpfausgleich

Gestickte Stiche neigen dazu, den Stoff nach innen zu ziehen, zu der Punkt hin, wo die Nadel ihn durchdringt. Dies kann eine Kräuselung des Stoffs verursachen, sowie ein Erscheinen von Lücken in der fertigen Stickerei. Erfahrene Digitalisierer können für die Dehnung einen manuellen Ausgleich schaffen, indem Sie während der Digitalisierung Objekte überlappen lassen. Ein automatischer Schrumpfausgleich wirkt dem Dehneffekt dadurch entgegen, indem an den Seiten gefüllter Formen, wo die Nadeldurchdringung stattfindet, die Konturen ‚überstickt' werden.



Der gewählte Autom. Stoff wendet automatisch einen berechneten Schrumpfausgleich-Wert an. Sie können die Überstickung jedoch auch im Objekteigenschaften-Dialogfeld selbst anpassen. Dies ist ideal, wenn Sie die Autom. Stoff-Einstellungen außer Kraft setzen möchten, um unterschiedliche Dehnbarkeiten zu kompensieren.

Die Anwendung von Unterlagenstickung sowie die Benutzung geeigneter Unterlagen und Deckschichten kann den Schrumpf-Dehn-Effekt bei der Stickung ebenfalls reduzieren.

Benutzen Sie Digitalisieren > Retourstich, um eine Kontur zu verstärken, indem sie in Gegenrichtung erneut gestickt wird. Wird in der Regel für offene Formen benutzt.

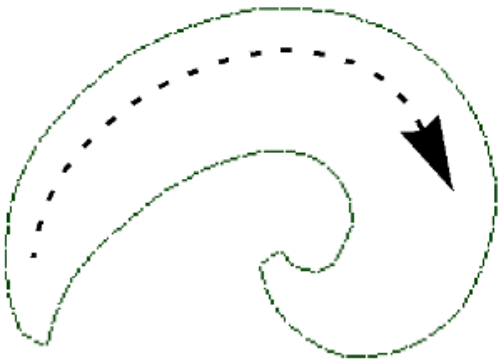
Benutzen Sie Digitalisieren > Wiederholen, um eine Kontur in derselben Richtung zu duplizieren. Wird in der Regel für geschlossene Formen benutzt.

Konturen verstärken

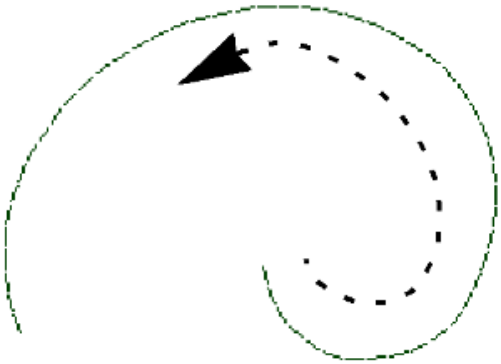
Sie können Retourstich und Wiederholen zur Verstärkung von Konturen verwenden, wobei Sie die Stickrichtung festlegen können. Retourstich stickt in die entgegengesetzte Richtung zu dem Original. Er wird typischerweise dazu benutzt, um Laufstichkonturen dicker zu gestalten, ohne dabei unerwünschte Verbindungsstiche zu kreieren. Wiederholen dupliziert die ursprüngliche Stickrichtung und wird typischerweise bei geschlossenen Formen verwendet. Wenn Sie es auf offene Formen anwenden, wird vom Ende zum Anfang des Objekts ein Verbindungsstich eingefügt. Dieser erfordert einen Fadenschnitt. Um Konturen zu verstärken...

- Markieren Sie das/die zu verstärkende/n Objekt/e. Beide Werkzeuge sind aktiviert, wenn Einfachlaufstich-Linien, Dreifachlaufstich-Linien oder Satinstichlinien ausgewählt sind.

- Wählen Sie das beste Werkzeug für der Aufgabe; dies hängt davon ab, ob Sie ein offenes oder ein geschlossenes Objekt gewählt haben. Allgemein gilt:



Wiederholen bei geschlossenen Formen anwenden

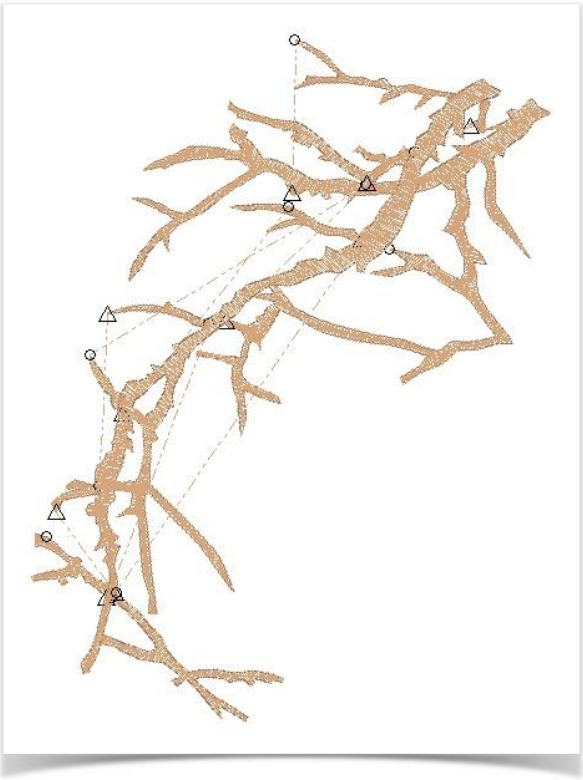


Retourstich bei offenen Formen anwenden

- Das Objekt wurde dupliziert und genau auf dem Original platziert. Es hat die gleiche Farbe und wird in der Stichreihenfolge gleich nach diesem positioniert.
- Überprüfen Sie mit den folgenden Hilfsmitteln, dass das Objekt dupliziert wurde:
    - Überprüfen Sie in der Statusleiste die Stichanzahl.
    - Benutzen den Stich-Player oder durchlaufen Sie die Stiche. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.

- Digitizer V5 (DEU)
- Objekte digitalisieren

Stickerei-Verbindungsstiche



Verbindungsstiche verknüpfen die Objekte eines Stickmusters. Dabei handelt es sich um Verbindungsstiche und Transportstiche. Sie können die automatischen Einstellungen benutzen, um Verbindungsstiche, Fadenschnitte und Abbindestiche zu digitalisieren, oder sie manuell hinzufügen. Falls Sie Abbindestiche und Abtrennungen lieber während der Digitalisierung hinzufügen, steht es Ihnen frei, die Autom. Verbindungsstiche-Funktion vollständig abzuschalten.

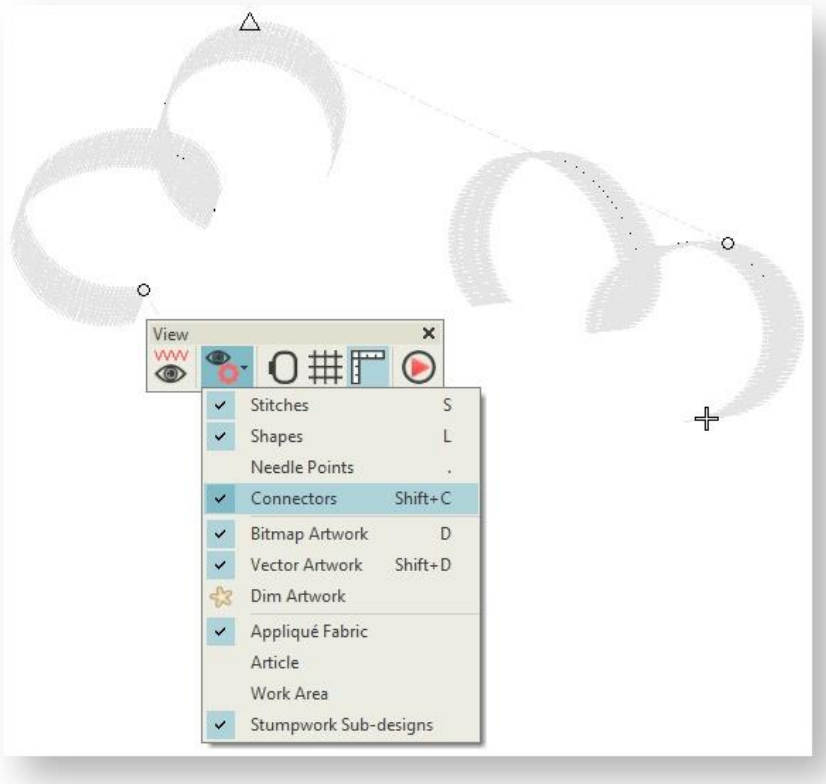
Mit der Software können Sie ‘Verzweigte Objekte’ erstellen. Gleichartige Objekte werden dadurch neu eingereiht, Verbindungsstiche auf ein Minimum gebracht, Komponentenobjekte gruppiert und Stiche regeneriert. Unterlagen können bei allen angewendet werden.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

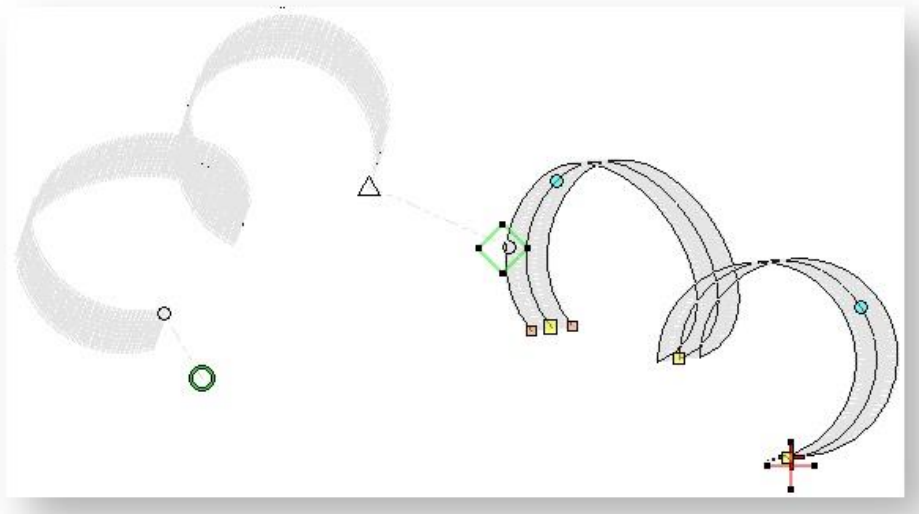
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Verbindungsstiche ansehen

Schalten Sie Verbindungsstiche über das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü oder durch Drücken von <Umschalten + C> ein. Das Dreieck zeigt einen Fadenschnitt an, während eine gepunktete Linie einen Sprungstich anzeigt. In TrueView werden Sprungstiche nicht angezeigt.



Wenn Sie Verbindungsstiche begutachten, stellen Sie womöglich fest, dass der Abstand zwischen aufeinander folgenden Objekten nicht so gering ist, wie er sein könnte. Um die Verbindungsstiche anzupassen, benutzen Sie Umformen, um die Start- und Endpunkte zurückzusetzen.



Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion ermöglicht Ihnen, Kürzeste Verbindung nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte (erneut) anzuwenden. Der Befehl ist aktiviert, wenn zwei oder mehr Stickobjekte ausgewählt sind. Kürzeste Verbindungen.

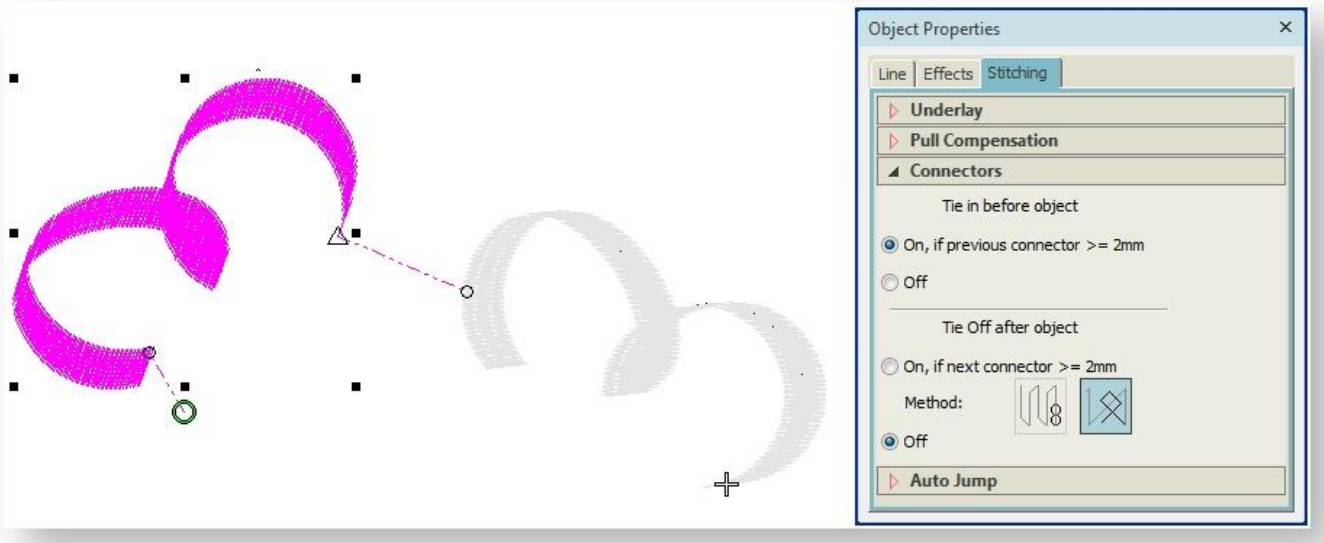
Benutzen Sie Kontext > Immer am Schluss vernähen & Fadenschnitt, um Verbindungsstiche abzuschneiden. Wenn diese Funktion aktiviert ist, entscheidet die Software, wann ein Fadenschnitt vorgenommen wird.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Automatische Verbindungsstiche

Die Software generiert auf der Basis der Objekteigenschaften Automatische Verbindungsstiche. Sie können die Verbindungsstich-Einstellungen für ein ganzes Stickmuster oder auch nur für markierte Objekte verändern. Manchmal möchten Sie beispielsweise einen Sprungstich als Verbindungsstich zwischen

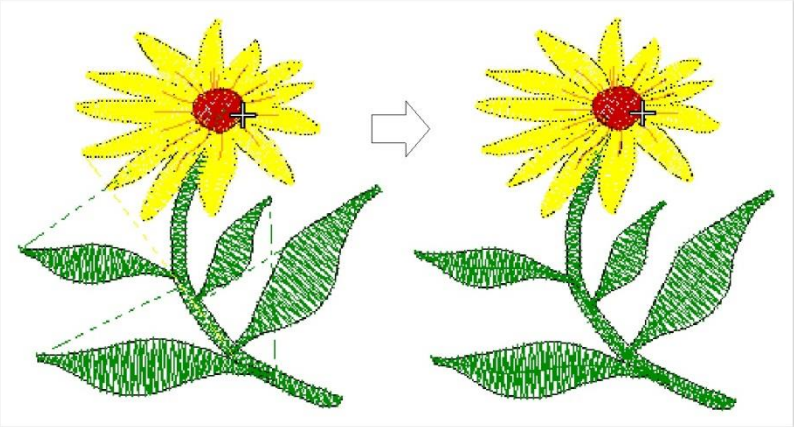
Stickobjekten einfügen. Sprungstiche verschieben den Rahmen von einem Teil des Stickmusters zu einem anderen, ohne dabei Nadeldurchdringungen zu erzeugen. Die Software fügt Abbinde- und Fadenschnitt-Funktionen ein, die die Maschine anweisen, den Verbindungsfaden abzuschneiden. Am einfachsten tun Sie dies, indem Sie das erste Objekt markieren und auf Immer Abbinden & Fadenschnitt klicken.



Bei anderen Gelegenheiten möchten Sie jedoch vielleicht, dass die Software Fadenschnitte und Abbindestiche für markierte Objekte abschaltet. Wenn etwa der Verbindungslaufstich unter einem anderen Objekt versteckt liegt, ist es effizienter, einen Verbindungslaufstich statt einem Fadenschnitt und Abbindestich zu benutzen. Sie können dies über die Objekteigenschaften einstellen.

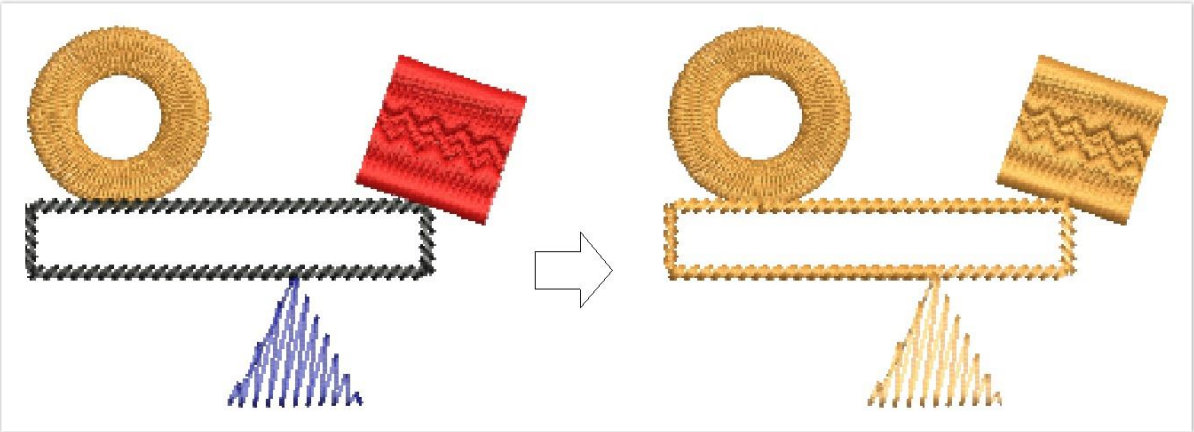
Benutzen Sie Digitalisieren > Verzweigung, um markierte Konturen für eine effizientere Ausstickung automatisch einzureihen.

Verzweigung



Verzweigung ist eine fortgeschrittene Funktion, mit der Sie ähnliche, überlappende Objekte – z.B. die Finger einer Hand oder Teile eines benutzerdefinierten Buchstabens – digitalisieren können, ohne über die effizienteste Ausstickreihenfolge und Verbindungen nachdenken zu müssen. Wenden Sie den Befehl an, um markierte Objekte zu verbinden, sodass Sie ein einziges Zusammengesetztes Objekt bilden. Die Komponenten werden neu eingereiht, die Verbindungsstiche minimiert und die Stiche neu generiert. Alle Teilobjekte werden gruppiert und sind als ein Objekt auswählbar.

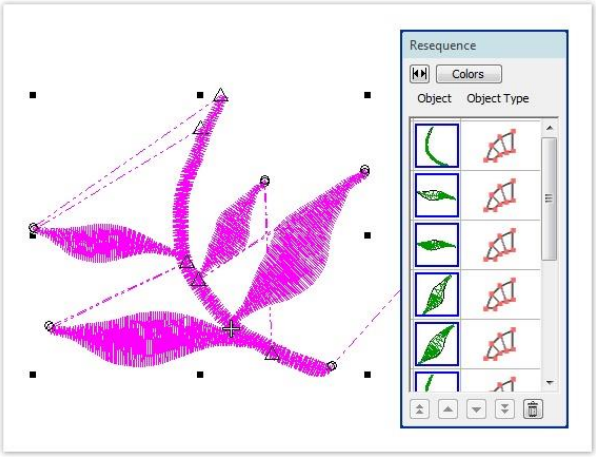
Verzweigung funktioniert für die meisten Objekte. Verzweigte Objekte behalten ihre ursprünglichen Einstellungen, nehmen jedoch dieselbe Farbe an wie das erste Objekt in der Stickfolge.



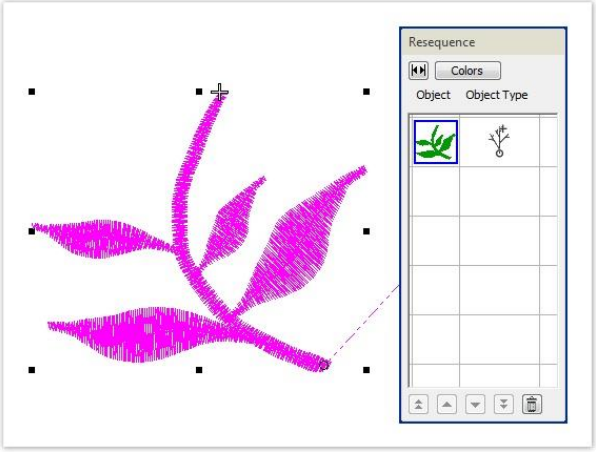
Verzweigungen erstellen

Wenden Sie Verzweigung auf markierte Objekte an. Diese werden dann zu einem einzelnen, verzweigten Objekt.

- Wählen Sie die einzureihenden Objekte aus. Achten Sie auf etwaige lange Verbindungsstiche zwischen Objekten.



- Klicken Sie auf Verzweigung.
- Digitalisieren Sie Start- und Endpunkte oder drücken Sie zweimal auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Die Einzelobjekte werden gruppiert und nehmen die Farbe des ersten Objekts an.
- Durchlaufen Sie das Objekt, um die Stickung zu überprüfen. Beachten Sie, dass die Objekte neu eingereiht, die Verbindungsstiche minimiert und die Stiche neu generiert werden.



Wenn Start- und Endpunkt derselbe sind, bedeutet dies zwei Lagen Konturstiche. Wenn sie unterschiedlich sind, bedeutet dies auf dem Pfad zwischen Start- und Endpunkt drei Lagen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese zusätzliche Lage Streckenlaufstiche möchten oder einer Abtrennungsverbindung zum nächsten Objekt den Vorzug geben.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Verzweigte Objekte bearbeiten

Verzweigte Objekte bleiben bearbeitbar. Sie können umgeformt werden. Es gibt zwar nur einen Start- und einen Endpunkt, jedoch besitzen alle Teilobjekte individuelle Umformungspunkte. Sie können auf die Objekteigenschaften eines Zusammengesetzten Objekts über das Objekteigenschaften-Dialogfeld zugreifen und sie dort ändern. Bei Bedarf können verzweigte Objekte mithilfe des Zerlegen-Werkzeugs auf ihre Einzelobjekte zurückgeführt werden. Siehe auch Objekte aufteilen.

- Digitizer V5 (DEU)

Applikation

Applikation spielt beim Nähen eine wichtige Rolle, und mit der Applikation-Werkzeugpalette ist es ein Leichtes, hochwertige Arbeiten zu erstellen. Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Abhängig von den aktuellen Einstellungen können bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche . Wählen Sie einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihren Applikationsstücken hinzufügen möchten.

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie zudem überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln.

Sie können eine Kopie der Applikationsteile ausdrucken, die Sie dann als Schnittmuster für die Stoffstücke benutzen können. Jedes Applikationsschnittmusterstück ist der Ausstickreihenfolge entsprechend nummeriert. Siehe Stickmuster drucken.

Digitalisieren von Applikationen

Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Bis zu drei Arten von ‘Sekundärobjekten’ können zusammen mit einer Rahmen AUS-Position generiert werden.

Element	Zweck
Platzierungslinien	Diese sind die erste Applikationsschicht, die gestickt wird. Optional könen Sie sie zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsteile auf dem Hintergrundmaterial benutzen.
Schnittlinien	Schnittlinien dienen als Hilfslinien, um den Stoff eines Applikationsstücks zuzuschneiden, wenn Sie den "An Ort und Stelle zuschneiden"-Stil benutzen.
Heftstich	Es handelt sich dabei um einen Zickzack- oder Laufstich, der nach den Platzierungs- und Schnittlinien platziert und dazu benutzt wird, Applikationsstück auf dem Stoffhintergrund zu fixieren, bevor die Deckstiche genäht werden.
Rahmen AUS	Es wird automatisch eine ‘Rahmen AUS’-Position eingestellt.

Element	Zweck
	Während der Ausstickung führt sie dazu, dass sich der Rahmen von unterhalb der Nadel wegbewegt, was das Platzieren und Zuschneiden der Applikationsformen erleichert.

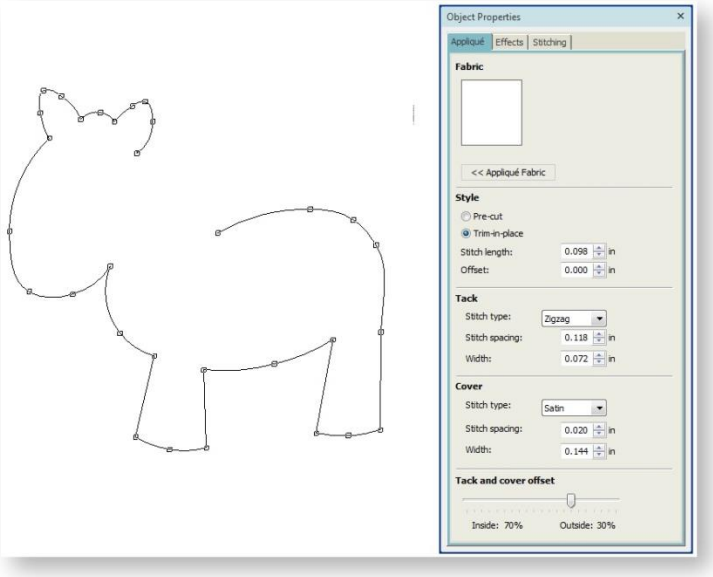
Beim Aufnähen einer Applikation hält die Maschine nach jeder ausgeführten Stichlage an. Bevor Sie anfangen, legen Sie den Stoff auf das Design, und starten Sie die Maschine. Trennen Sie nach der Stickung der Hilfslinie den überschüssigen Applikationsstoff ab und starten Sie die Maschine für Heft- und Deckstichstickung neu. Wenn Sie eine Schnittlinie verwenden, sollten Sie das Stoffstück erst nach der Stickung der Platzierungslinie anbringen und dann es nach Stickung der Schnittlinie beschneiden.

Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um geschlossene Applikationsobjekte mit bis zu vier Stichlagen zu erstellen – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

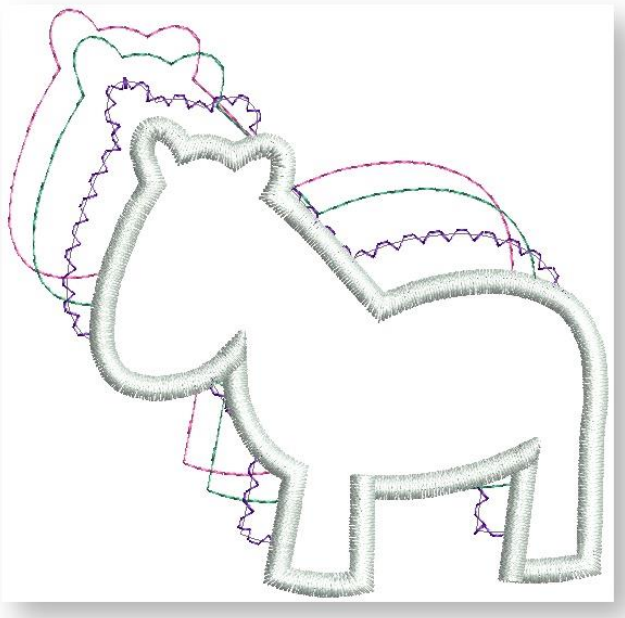
Applikationsobjekte erstellen

Benutzen Sie Applikation Digitalisieren, um alle Stiche zu generieren, die für normale Applikationen erforderlich sind. Die Digitalisiermethode ist dieselbe wie für normale geschlossene Formen. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Als Optionen können einzelne oder mehrere Ränder sowie die Rahmen-AUS-Positionen voreingestellt werden. Um Applikationsobjekte zu erstellen:

- Fügen Sie ein Bild zur Benutzung als Digitalisier-Hintergrund ein und klicken Sie auf Applikation Digitalisieren. Der Objekteigenschaften > Applikation-Docker wird geöffnet.
- Digitalisieren Sie den Rand der Applikation, indem Sie Referenzpunkte um den Umfang herum markieren - linksklicken Sie für Eckpunkte, rechtsklicken Sie für Kurvenpunkte.



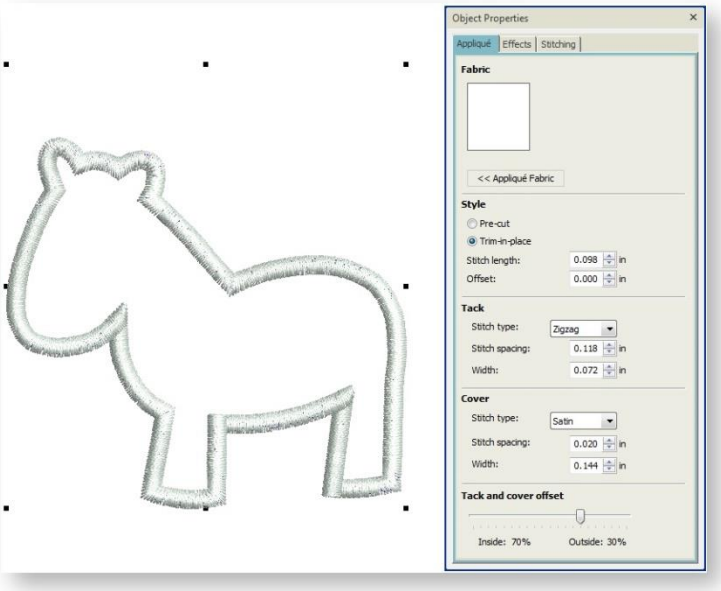
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Form zu schließen.
- Markieren Sie die Stich-Start- und -Endpunkte oder drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden entsprechend der aktuellen Einstellungen generiert. Das Objekt in diesem Bild wurde aufgeteilt, um die vier Lagen zu veranschaulichen...



Applikationsstile

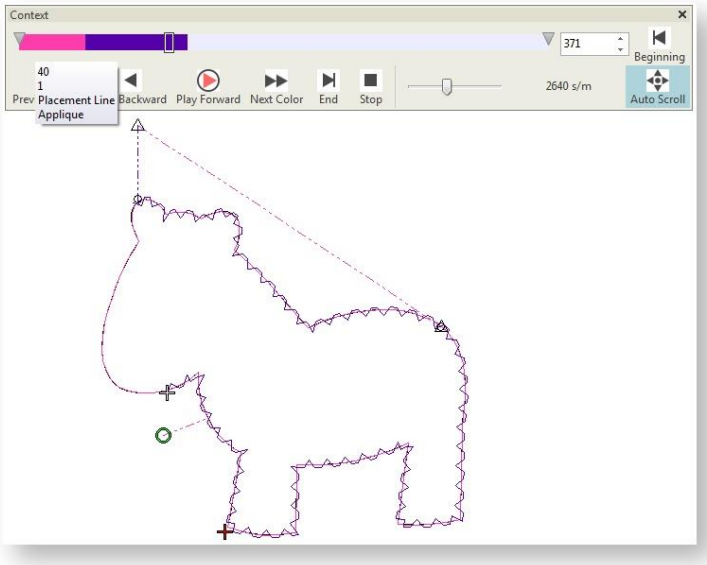
Sie können festlegen, ob Sie Ihre Applikation vorab oder an Ort und Stelle zuschneiden möchten.

- Wählen und doppelklicken Sie das Applikationsobjekt. Der Applikation-Docker-Karteireiter ist in fünf Funktionsbereiche aufgeteilt - Stoff, Stil, Heftstich, Deckstich und Versetzung.

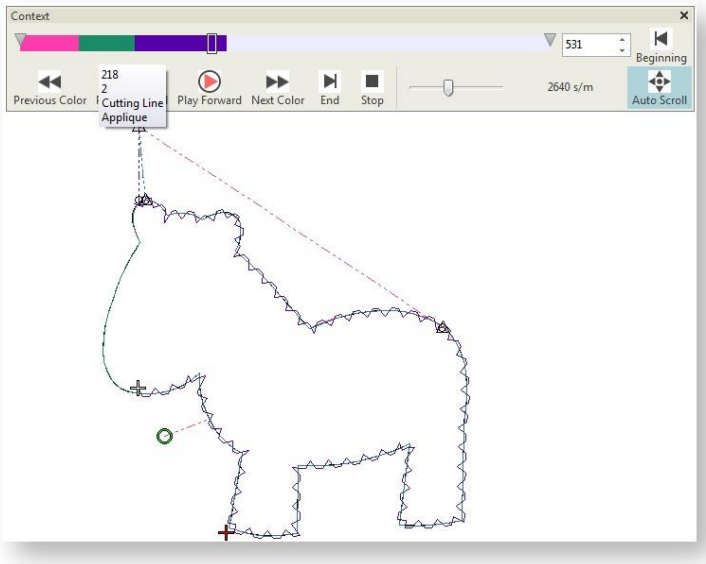


- Benutzen Sie 'vorab zuschneiden', wenn die Applikationsform bereits auf einem Applikationsstanzer oder auf andere Weise zugeschnitten wurde. Diese Option umfasst eine Platzierungslinie als Hilfslinie, um bereits zugeschnittene Stoffflicken vor dem Heften zu positionieren. Überprüfen Sie sie mithilfe des Stich-Players. Beachten Sie, dass 'vorab zuschneiden' drei Applikationselemente umfasst - Platzierungslinie,

Heftstich, Deckstich...



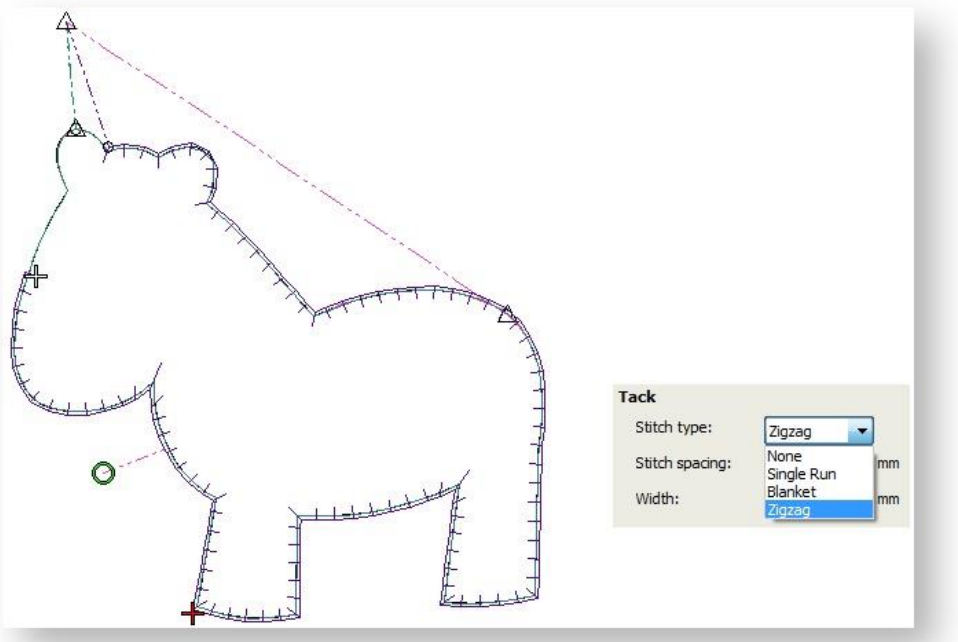
- Neben einer Platzierungslinie fügt die An Ort und Stelle zuschneiden-Option auch eine Schnittlinie hinzu, um den Stoff in Position zu halten und als Schneidehilfe zu dienen. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie den Applikations-Stoff an Ort und Stelle zuschneiden möchten.



Sticheinstellungen, Applikation

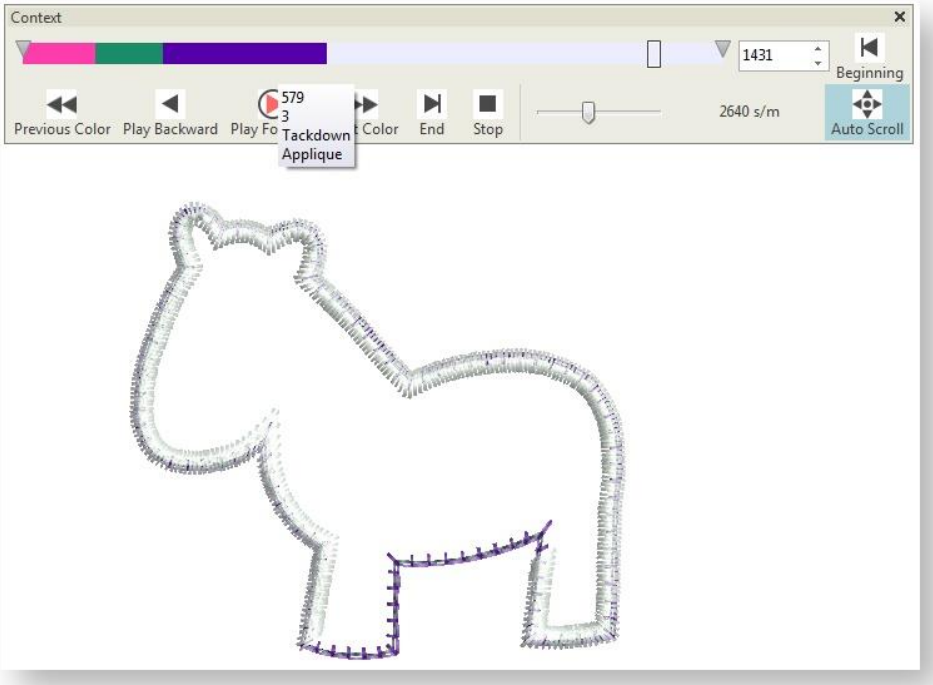
Der Deckstich ist die Umrandung um eine Applikationsform. Sie können verschiedene Deckstich-Einstellungen festlegen, darunter Stichart – Satinstich, Satinstich oder Zickzack –, Breite, Stichabstand und Versetzung. Der Heftstich wird, wie der Name schon andeutet, benutzt, um das Applikationsstück festzuheften, nachdem es an der gewünschten Stelle platziert wurde.

- Wählen Sie eine Heftstichart aus dem Dropdown-Menü - Einfachlaufstich, Satinstich oder Zickzack - und passen Sie Breite und/oder Abstand nach Bedarf an. Die Wahl des Heftstichs hängt von der Rauigkeit des Stoffrands und unter Umständen auch vom Gewicht des verwendeten Stoffes ab. Die Breite ist durch die Breite des Deckstichs begrenzt.

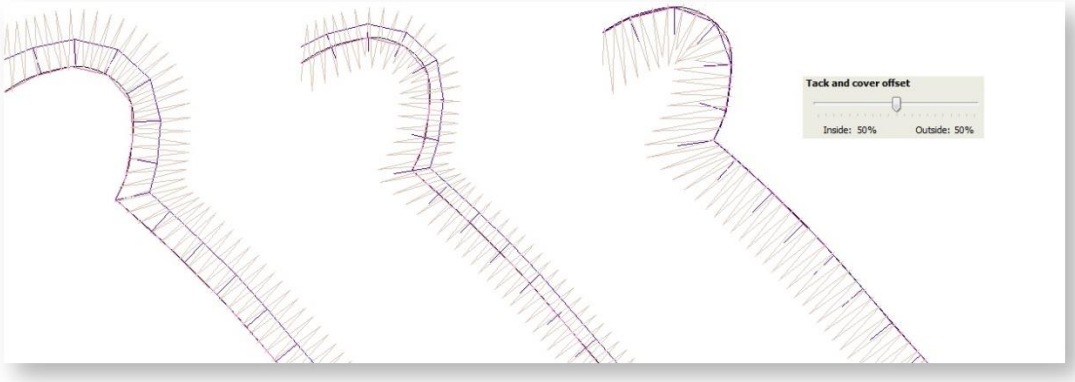


- Wählen Sie einen Deckstich aus dem Dropdown-Menü – Satinstich, Satinstich oder Zickzack. Wiederum haben Sie die Kontrolle über

Deckstichbreite und -abstand.



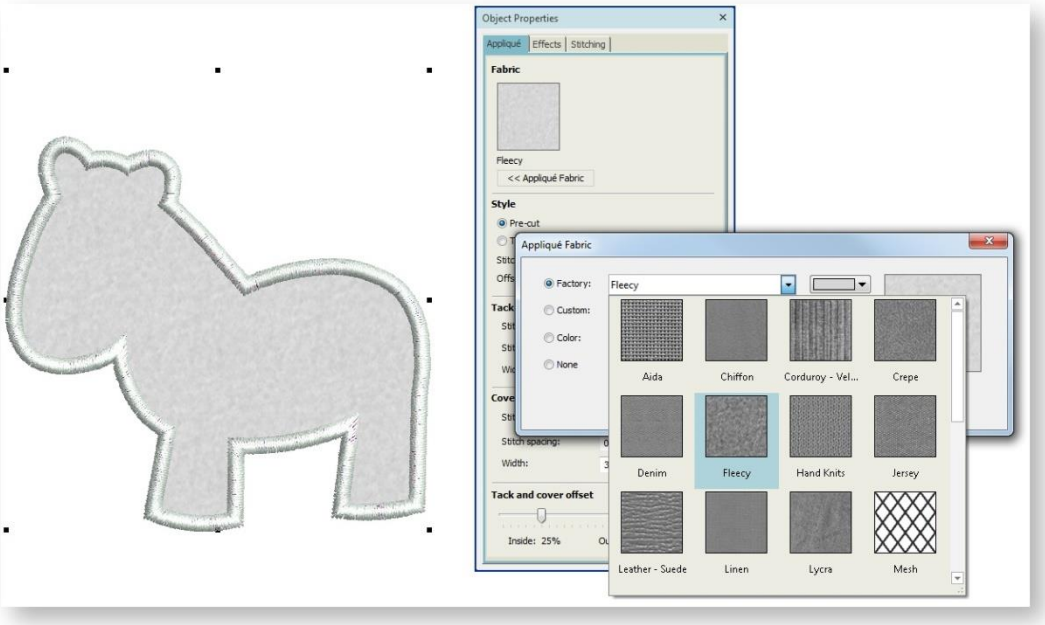
- Benutzen Sie den Schieberegler, um den Deckstich relativ zur – inneren oder äußeren – Platzierungslinie zu versetzen. Die Versetzung kann sich innerhalb oder außerhalb des Applikationsrandes befinden. Die Standardvorgabe für Satinstich liegt bei Keine, während Satinstich immer zu 100% innen liegt.



Applikationsstoffe

Der Objekteigenschaften > Applikation-Docker enthätl ein Stoff-Feld, mit dem Sie Ihrem Applikationsstück einen Stoff oder eine Unifarbe zuweisen können. Jedes Applikationsobjekt in einem Stickmuster kann einen anderen Stoff haben. Sie besitzen die Auswahl aus eingeschlossenen ‚Fabrik'-Stoffmustern oder Sie können auch ein gewünschtes Stoffmuster einscannen. Um einen Stoff zu platzieren...

- Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Applikationsobjekt.



- Klicken Sie auf Applikations-Stoff. Das Applikations-Stoff-Dialogfeld wird geöffnet. Wählen Sie im Dialogfeld einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihrem Applikationsstück zuweisen möchten. Mit den Stoff/Farbe/Keine-Optionen können Sie zwischen Stoffen oder Unifarben wählen.

- Benutzen Sie den Applikations-Stoff-Ein-/Ausschalter, um die Anzeige von Applikations-Stoff/-Farben ein- oder auszuschalten.

- Digitizer V5 (DEU)
- Applikation

Applikationskomponenten kombinieren

Häufig enthält ein Applikation-Stickmuster zwei oder mehr Applikationsobjekte. Jedem Objekt kann dabei ein eigener Stoff zugewiesen werden. Wo Objekte überlappen, können Umrandungen entfernt werden, um Verdoppelungen zu vermeiden. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, Applikationselemente zusammen auszusticken statt Objekt-für-Objekt. So ist es beispielsweise effizienter, alle Platzierungslinien, Heftstiche und Deckstiche zusammen auszusticken. Um dies zu erreichen, können Sie entweder die Applikationsobjekte zerlegen und ihre Elemente nach Wunsch neu einreihen oder die Software das Neueinreihen der Elemente übernehmen lassen.

Benutzen Sie Applikation > Überlappungen entfernen, um unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen zu entfernen.

Überlappungen entfernen

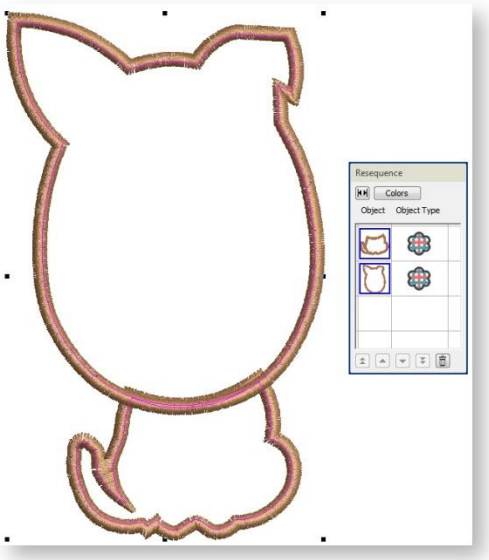
Sie können das Überlappungen entfernen-Werkzeug verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Siehe auch Leerräume ausschneiden & füllen.

Benutzen Sie Applikation > Teilapplikation, um unerwünschte Deckstiche aus unterliegenden Applikationsobjekten zu entfernen.

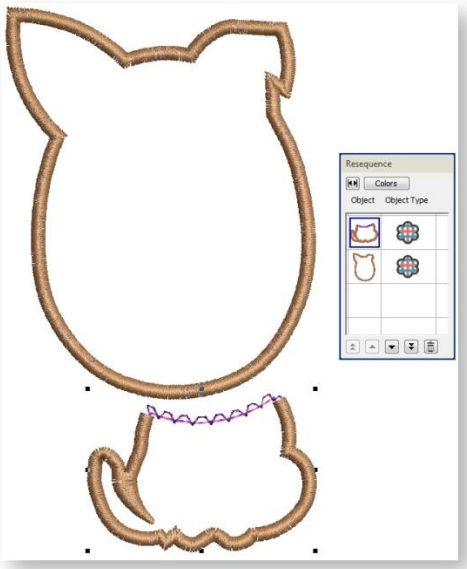
Teilapplikation

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln. Die unteren Lagen werden nur teilweise ausgestickt. Um Teilapplikationen zu erstellen

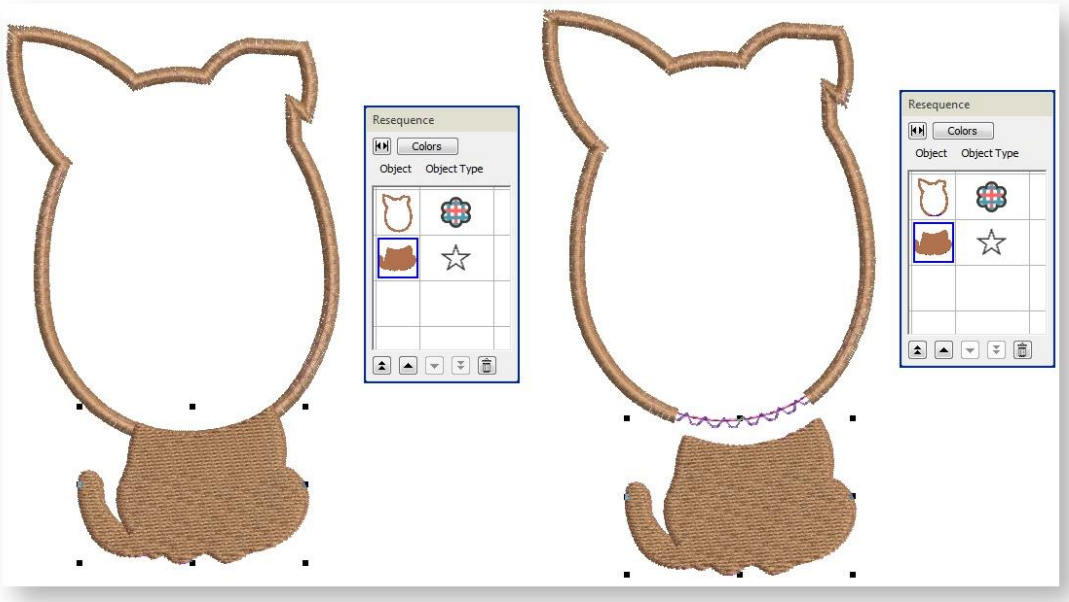
- Markieren Sie die Applikationsobjekte, deren Teildeckstiche und überlappende Objekte Sie entfernen möchten.



- Klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug. Wo Objekte überlappen, werden Deckstiche entfernt, sodass nur die Sekundärobjekte verbleiben – Heftstich, Platzierungs- und Schnittlinien. Im unten stehenden Bild wurde die untere Lage vorübergehend verschoben, um die Teilabdeckung besser sehen zu können.



- Beachten Sie, dass das Schnittobjekt bei einer Teilapplikation nicht selbst ein Applikationsobjekt sein muss.



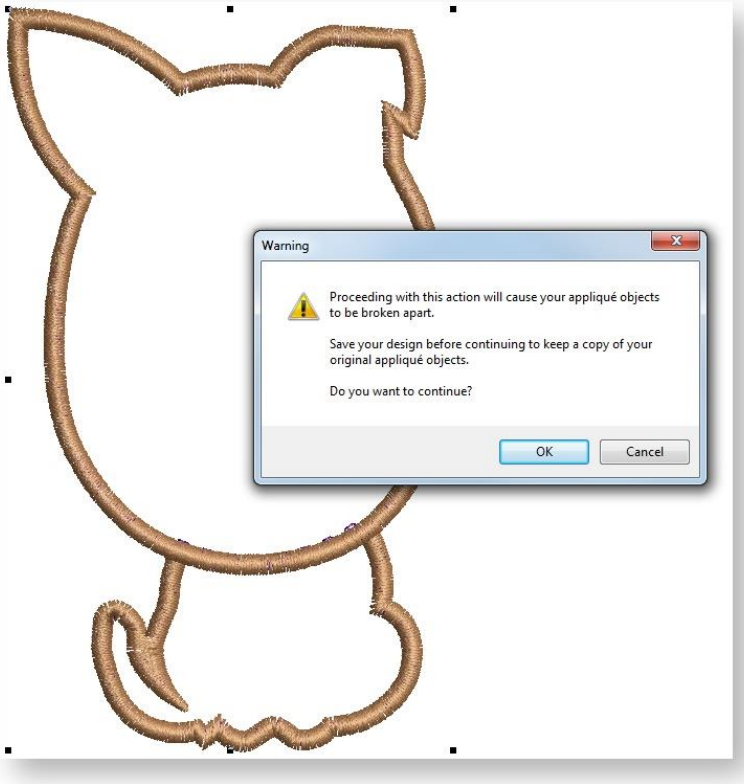
Um die Teilapplikation zu entfernen, wiederherzustellen oder wieder in eine reguläre Applikation umzuwandeln, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug.

Benutzen Sie Applikation > Applikationskomponenten kombinieren, um Applikationen in ihre Einzelobjekte zu zerlegen und für eine effiziente Ausstickung neu zu kombinieren und einzureihen.

Applikationskomponenten kombinieren

Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug zerlegt Mehrfach-Applikationsobjekte in ihre Komponenten – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche – und kombiniert und reiht sie für eine effiziente Ausstickung neu ein. Das Ergebnis ist, dass die Positionierlinien aller Applikationsobjekte auf einmal gestickt werden, gefolgt bei den Heftstichen und danach bei den Deckstichen. So wird lediglich eine einzelne Rahmen

AUS-Bewegung nach den Positionierlinien- und Heftstichkomponenten vorkommen. Eine Nachricht warnt Sie, dass das Applikationsobjekt zerlegt wird. Es empfiehlt sich, eine Kopie des Stickmusters zu speichern, bevor Sie fortfahren.

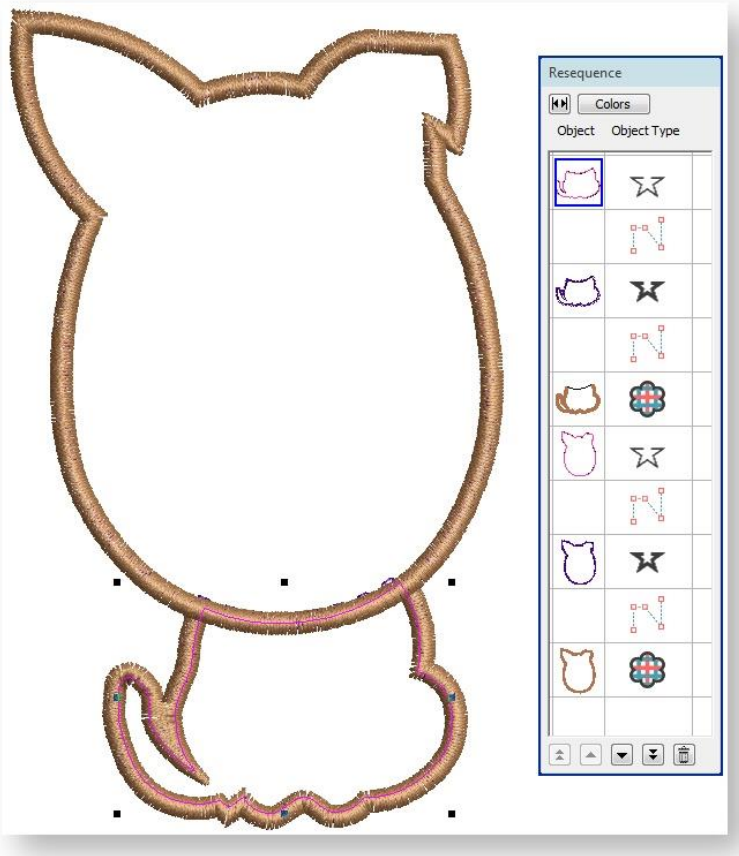


Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug wird deaktiviert, wenn die Auswahl Nicht-Applikationsobjekte enthält.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

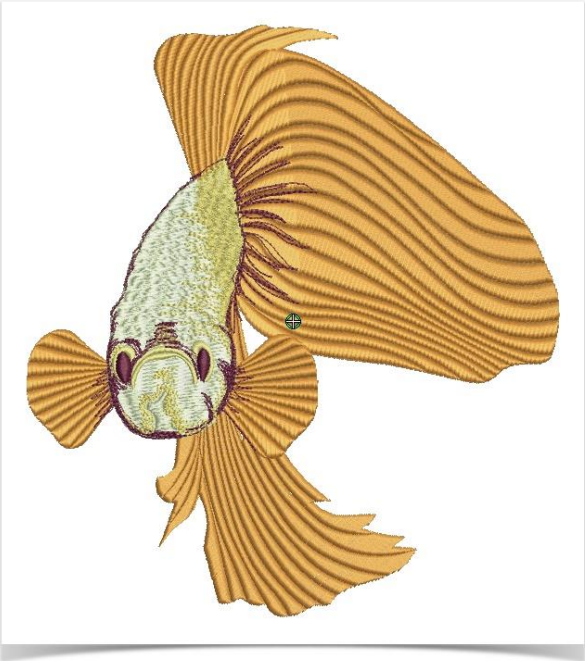
Wenn Sie beim Kombinieren von Applikationsobjekten mehr Kontrolle haben möchten, ist es unter Umständen günstiger, das Zerlegen-Werkzeug zu benutzen, um Mehrfach-Applikationsobjekte zu zerlegen, und sie manuell neu einzureihen. Mit dieser Methode können Sie auch Nicht-Applikationsobjekte in

die Ausstickreihenfolge einfügen, was mit der Applikationskomponenten kombinieren-Methode nicht möglich ist.



- Digitizer V5 (DEU)

Erweitertes Digitalisieren



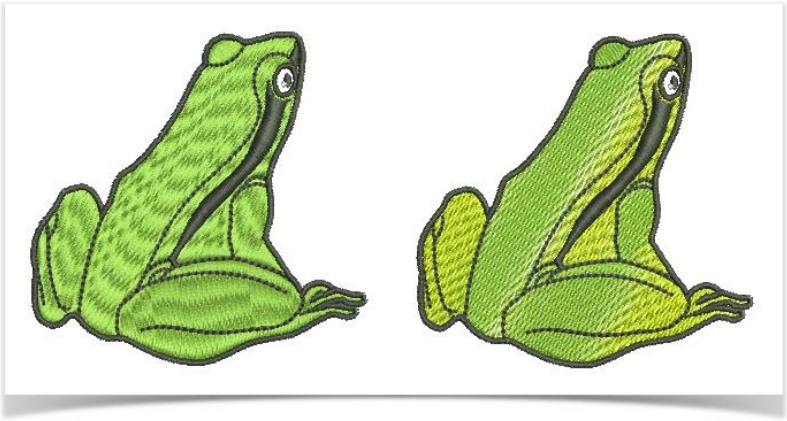
Die Erweitertes Digitalisieren-Werkzeugpalette bietet spezialisierte Digitalisierfunktionen, um Spezialeffekte zu erstellen und Ihnen beim Digitalisieren Zeit zu sparen. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Von Sonnenuntergängen bis hin zu Holzmaserung erstellt Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen sowie Perspektiv- und Schattierungseffekte. Mit der Quilten mit Flair-Funktion können Sie 'Echo'-Quiltstickmuster erstellen. Erstellen Sie mit Einfach-, Dreifach- oder Satinlinienstich schnell einen Konturstich um ausgewählte Objekte oder ganze Stickmuster.

Erkunden Sie die Themen rechts, um zu erfahren, was Sie mit den erweiterten Digitalisierfunktionen der Software noch alles tun können.

- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Farben mischen



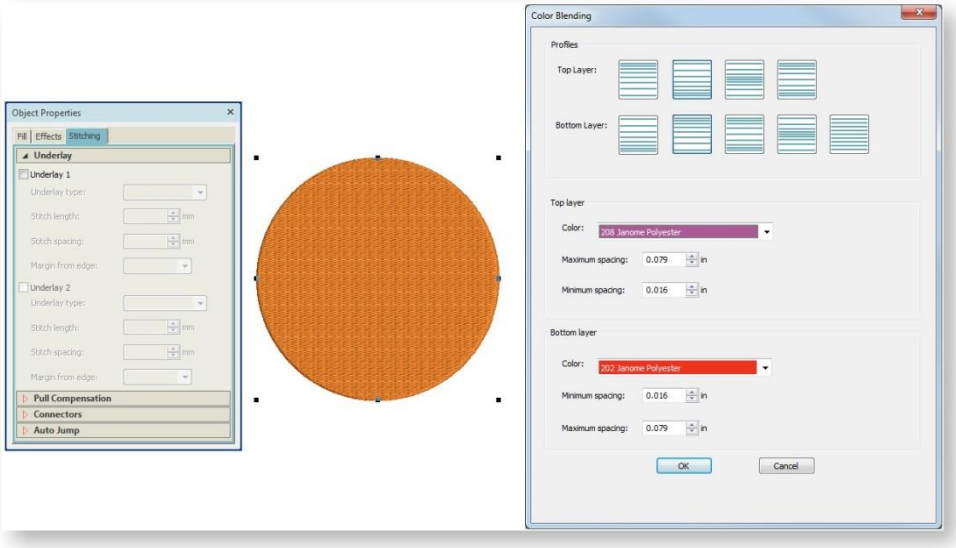
Von Sonnenuntergängen bis hin zu Holzmaserung erstellt Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen sowie Perspektiv- und Schattierungseffekte. Zwei Farben werden ebenmäßig miteinander fusioniert, und zwar durch eine Kombination lichter und dichter Füllstiche.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Farbmischung erstellen, um bei markierten Objekten Farbmischungen, Perspektiveffekte und Schattierungen zu erzeugen.

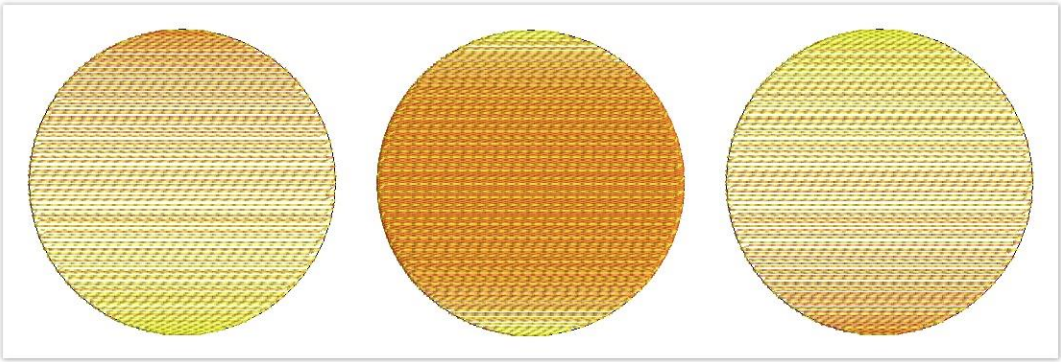
Farbmischungen anwenden

Farben mischen kann auf die meisten Objekte angewendet werden, die mit Satinstichen, 3D-Satin, Steppstichen oder Zickzackstichen gefüllt sind.

- Ein Objekt markieren.
- Um zu verhindern, dass die Unterlagenstickung sichtbar ist, sollten Sie Unterlage deaktivieren. Kanten-Transportstiche ist standardmäßig aktiviert. Siehe auch Füllstichverlauf.
- Klicken Sie auf Farbmischung erstellen. Das Farben mischen-Dialogfeld öffnet sich, wobei standardmäßig 'Konstantes Profil' ausgewählt ist.



- Wählen Sie ein Profil für die Obere und Untere Lage. Im Normalfall wird die entsprechende Lage automatisch ausgewählt, sodass die Reihen ineinander übergehen. Die Untere Lage enthält jedoch eine zusätzliche 'Konstantes Profil'-Option. Diese kann mit einem beliebigen Profil der oberen Lage verwendet werden.
- Wählen Sie Komplementärfarben für jede Lage und passen Sie die Abstandseinstellungen an. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, dieselben Abstandswerte zu benutzen, damit die Reihen gleichmäßig ineinander übergehen.



Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

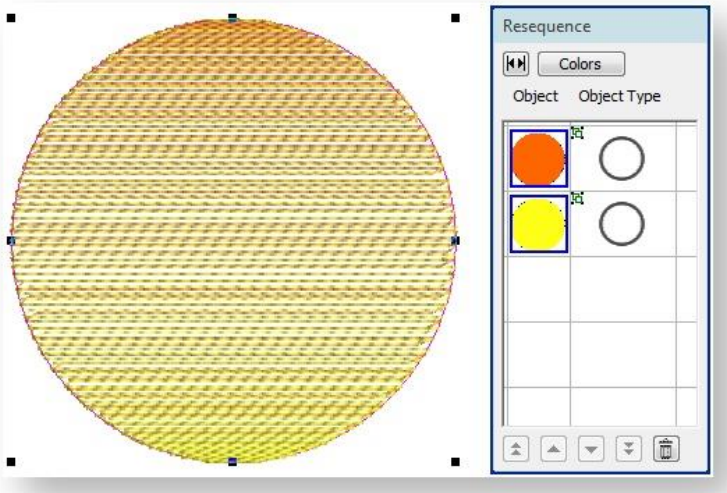
Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

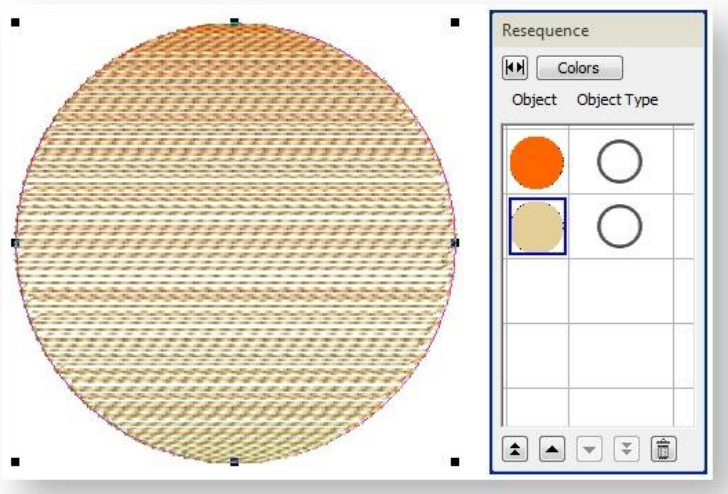
Farbmischungen bearbeiten

Objekte mit Farben mischen können in der Größe geändert, gedreht und schräggestellt werden, ohne dass der Farbmischungseffekt verloren geht. Die zwei Komponenten müssen zuerst ungruppiert und die Objekte separat bearbeitet werden.

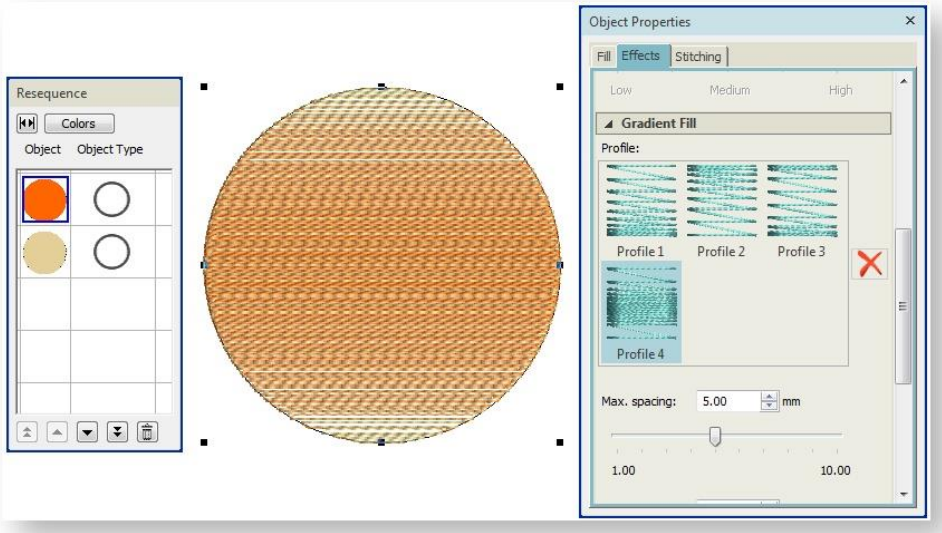
- Markieren Sie das gemischte Objekt und drücken Sie <Strg+U>, um die Gruppierung aufzuheben.



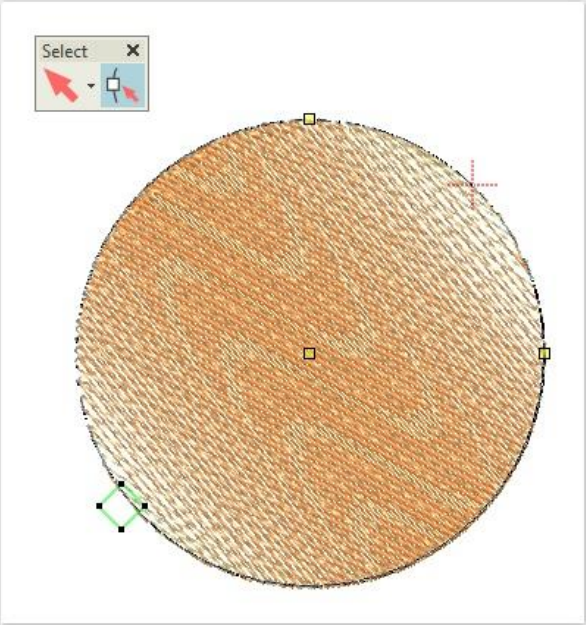
- Markieren Sie ein Objekt und ändern Sie die Farbe nach Bedarf.



- Doppelklicken Sie das Objekt zur Öffnung des Objekteigenschaften-Dialogfeldes.
- Wählen Sie im Effekte-Karteireiter ein Profil aus und passen Sie die Abstandseinstellungen nach Bedarf an. Wiederholen Sie den Vorgang für das zweite Objekt.



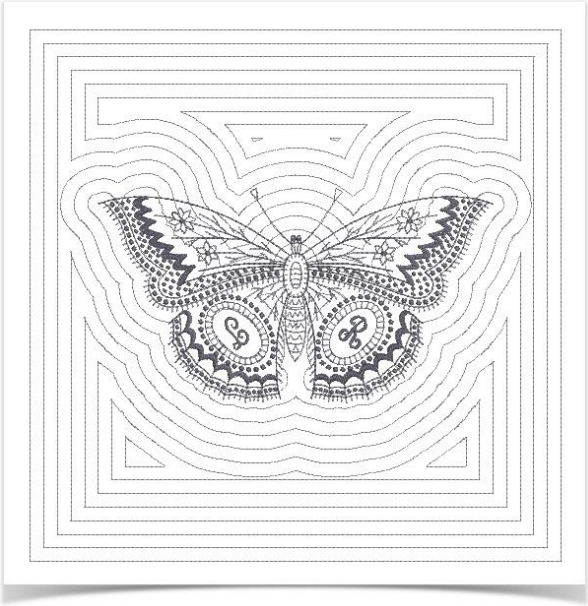
- Optional können Sie mit Umformen die Füllstichverlauf-Ausrichtung anpassen.



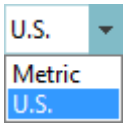
- Wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, gruppieren Sie die gemischten Objekte wieder.

- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Quilten mit Flair



Manchmal wird das Konturen & Versetzungen-Werkzeug benutzt, um ‘Echo’-Quiltstickmuster zu erstellen. Diese Methode hat jedoch ihre Grenzen. Die Funktion Quilten mit Flair ist die bessere Alternative.



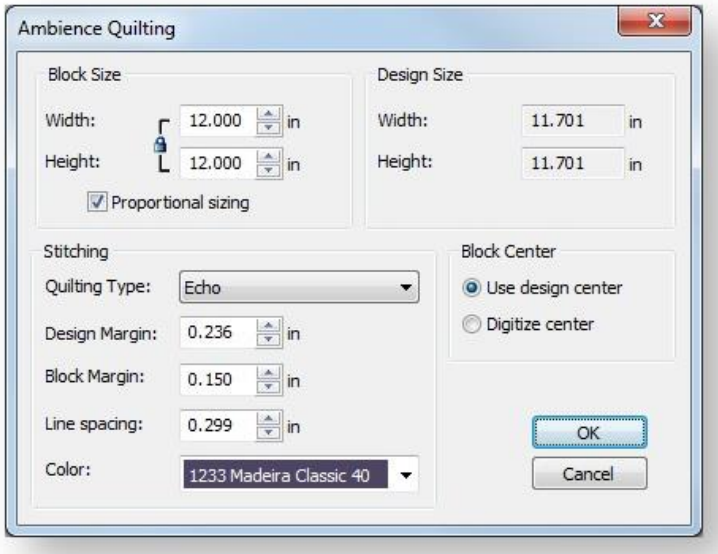
Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Quilten mit Flair, um aus einer Reihe vordefinierter Quiltmuster 'Echo'-Quiltblöcke zu erstellen.

Quilts mit Flair erstellen

1. Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie in den Quiltblock einbeziehen möchten. Die Quilten mit Flair-Funktion ist aktiviert, wenn das Designfenster ein oder mehrere Stickobjekte enthält.

2. Legen Sie Ihr bevorzugtes Maßsystem fest - Metrisch oder USA. Wenn Sie möchten, können Sie die Maße auch spontan eingeben, indem Sie Wert und Einheit - z.B. 'mm' - direkt in das Feld eintippen.
3. Klicken Sie auf Quilten mit Flair. Das Quilten mit Flair-Dialogfeld ist in vier Funktionsbereiche gruppiert: Blockgröße, Stickmustergröße, Stickung und Blockmitte.



4. Legen Sie im Blockgröße-Feld die Quiltblock-Größe fest.

   Die Felder Höhe und Breite legen die Grenze fest, die benutzt wird, um das Echomuster zu generieren. Sperren Sie die Proportionen über das Proportionale Größenänderung-Kontrollkästchen. Das Stickmustergröße-Feld zeigt beim Festlegen der Blockgröße die Höhe und Breite des Stickmusters als Bezugsgröße an.

5. Benutzen Sie das Stickung-Feld, um die Stickeigenschaften festzulegen:

Parameter	Beschreibung
Quiltart	Wählen Sie aus einer Reihe von Quiltmustern aus: Echo, Spirale etc.
Stickmuster-Randzugabe	Legen Sie den Abstand zwischen der Echo-Quiltarbeit und dem Stickmuster fest.

Parameter	Beschreibung
Block-Randzugabe	Legen Sie den Abstand zwischen der Echo-Quiltarbeit und dem Blockrand fest.
Zeilenabstand	Legen Sie den Abstand zwischen jeder Quiltlinie oder Schlaufenabstand für den Mäanderfüllstich fest.
Farbe	Wählen Sie eine Farbe für generierte Quilting-Stiche. Die Standardfarbe ist die letzte im Stickmuster benutzte Farbe.

6. Benutzen Sie das Blockmitte-Feld, um das Stickmuster im Quiltblock zu zentrieren:

Parameter	Beschreibung
Stickmustermitte benutzen	Platzieren Sie das Stickmuster in der Mitte der Blockkontur und erstellen Sie darum herum das Quiltmuster.
Mitte digitalisieren	Digitalisieren Sie die Quiltblockmitte. Diese Option fügt dem Mauszeiger eine Kontur in Blockgröße mit Fadenkreuz hinzu. Linksklicken Sie, um die Blockmitte wie gewünscht im Stickmuster zu platzieren und generieren Sie darum herum das Quiltmuster.

7. Klicken Sie auf OK, um die Stiche zu erstellen.

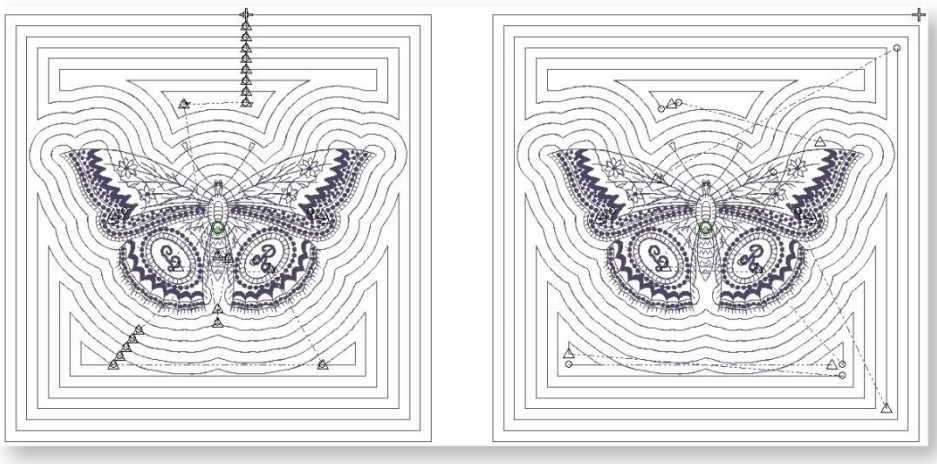
Alle räumlichen Kontrollen können abhängig vom gewählten Maßsystem zwischen Millimeter und Zoll hin- und herwechseln.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Quiltarten

Es gibt drei Grundarten von Quilting-Stichen - Echo, Spirale und Mäander.

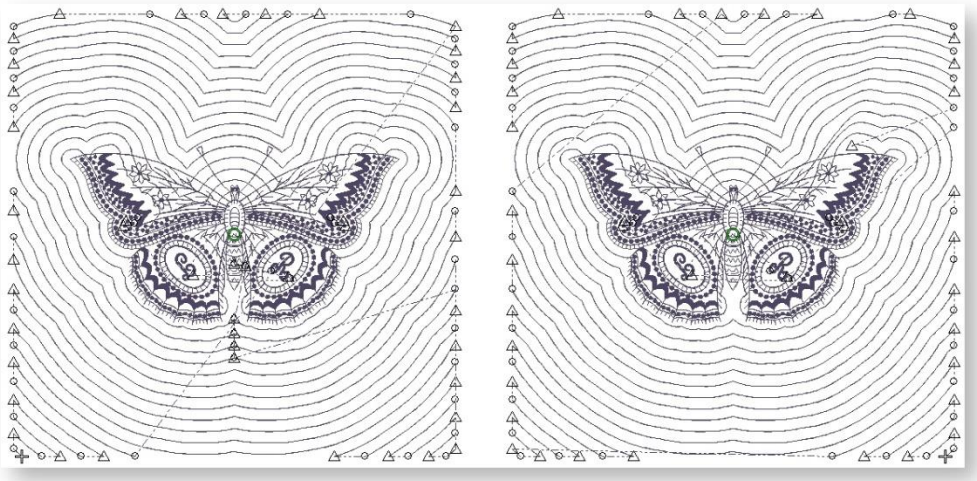
In allen Fällen beginnt die generierte Stickung mit der Form des Mittenstickmusters und verläuft strahlenförmig nach außen zu der von der Blockgröße bestimmten Begrenzung - normalerweise zwischen 8" und 12". Auf den ersten Blick liefern Echo und Spirale ähnliche Ergebnisse. Schalten Sie die Verbindungsstiche ein, um den Unterschied zu sehen...



Echo-Stickung generiert separate Linien um das Stickmuster herum. Jede Linie wird abgebunden und der Faden abgeschnitten. Spirale jedoch erzeugt eine

kontinuierliche Stichlinie mit Sprungstichen zwischen den separaten Quadranten des Stickmusters. Im Allgemeinen bietet Spirale die effizientere Ausstickung.

Mit Echo- oder Spiral-Kappung werden die äußeren Ränder der strahlenförmig verlaufenden Stickung am Außenrand des Blocks gekappt. Beide Methoden erzeugen eine ähnliche Amzahl von Abbindestichen und Fadenschnitten.



- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Konturen & Versetzungen

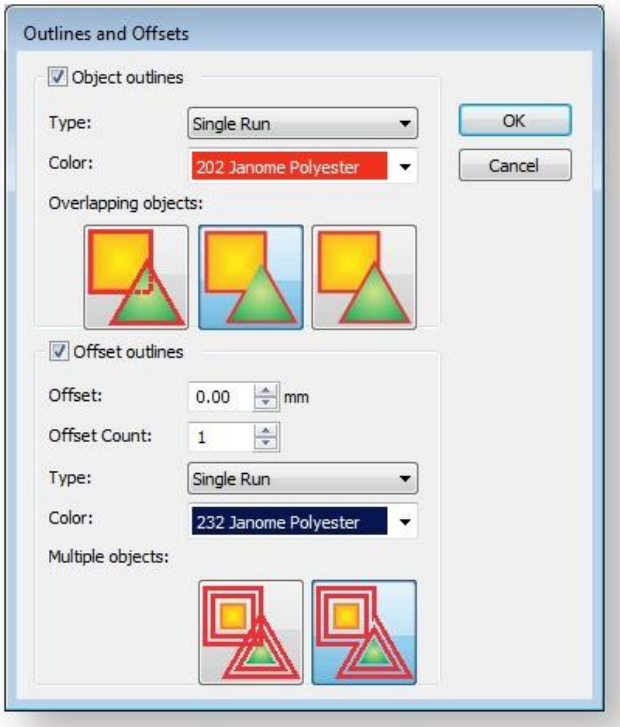
Die Sticksoftware bietet Werkzeuge für die schnelle Generierung von Konturen auf der Basis vorhandener Ränder. Benutzen Sie das Konturen & Versetzungen-Werkzeug, um Details hervorzuheben – z.B. kleine Satinstichobjekte – oder nahtlose Umrandungen zu erstellen. Auto-outline designs in backstitch, stemstitch, pattern run, as well as sculpture stitch and zigzag. Sie können eine beliebige geschlossene Form benutzen.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Konturen & Versetzungen erstellen, um Konturen oder versetzte Umrandungen um geschlossene Objekte oder ganze Stickmuster herum zu erstellen.

Konturen erstellen

Mit der Konturen & Versetzungen-Funktion können Sie mit einer Reihe verschiedener Konturstile schnell Konturstiche um markierte Objekte oder ganze Stickmuster herum erstellen.

- Markieren Sie das/die Ausgangsobjekt/e.
- Klicken Sie auf auf das Konturen & Versetzungen-Symbol.Das Konturen & Versetzungen-Dialogfeld wird geöffnet. Mit dem Dialogfeld können Sie in einem einzigen Vorgang Konturen und Versetzungen hinzufügen.



- Markieren Sie Objektkontur
- Choose your outline type. The Type droplist includes the full range – Single Run, Triple Run, etc.
- Choose your outline color. The Color droplist defaults to the current color in the design palette.
- Choose an overlap option:

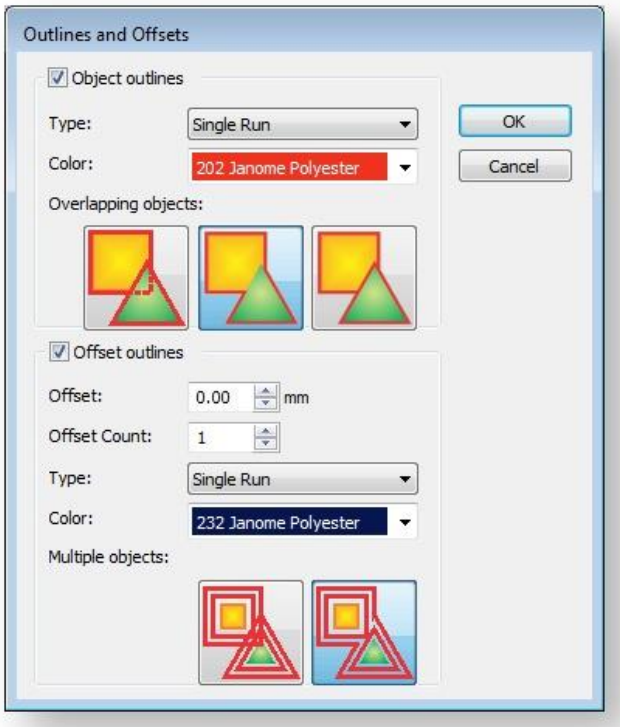
Art der Kontur	Anmerkungen
Individuell	Alle generierten Konturen sind vollständige Konturen.
Gemeinsam	Sich überschneidende Konturen werden zu einer einzigen Kontur zusammengefasst.
Fadenschnitt	Überlappte Teile werden von den überlappenden Objekten abgeschnitten.

- Klicken Sie zum Ausführen der Funktion auf OK. The software generates an outline around the source object/s and inserts them immediately afterwards in the stitching sequence. Generated outlines are independent objects and can be further modified as desired.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Konturen & Versetzungen erstellen, um Konturen oder versetzte Umrandungen um geschlossene Objekte oder ganze Stickmuster herum zu erstellen.

Versetzungen erstellen

- Select the source object/s if not already selected.
- Tick Offset Outlines.



- Wählen Sie Farbe und Stichtypen genau wie für Objektkonturen.
- In the Offset Count field, enter the number of offset objects required, and enter an offset in millimeters.

- Choose an offset option:

Offset type	Anmerkungen
Individuell	Alle generierten Versetzungen sind vollständige Konturen.
Gemeinsam	Sich überschneidende Versetzungen werden zu einer einzigen Kontur zusammengefasst.

- Klicken Sie zum Ausführen der Funktion auf OK. Generiert versetzte Objekte für ausgewählte Stickobjekte und fügt sie am Ende der Stickfolge ein Generated offsets are independent objects and can be further modified as desired.

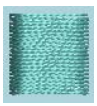
- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Erhabene Stickerei

Neben normalen Satinstichen bietet die Software auch erhabenen oder '3D'-Satin, und zwar sowohl für Konturen als auch für Füllungen. Die resultierende Stickerei besteht aus mehreren Lagen Satinstichen, was Ihren Stickmustern mehr Volumen und eine erhabene, taktile Oberfläche verleiht. Selbstverständlich benötigt sie auch wesentlich mehr Stiche.

Zum Erstellen von Trapunto-Stickmustern stehen eine Reihe von Methoden zur Verfügung. Traditionelles Hand-Trapunto umfasst das Nähen von zwei Lagen Stoff zusammen mit einer Motivkontur. Die Unterseite wird dann aufgeschnitten und mit Faden oder Baumwolle ausgestopft. Eine weitere Technik besteht darin, mit Fadenschichten statt Füllmaterial oder Wattevlies Volumen zu erzeugen.

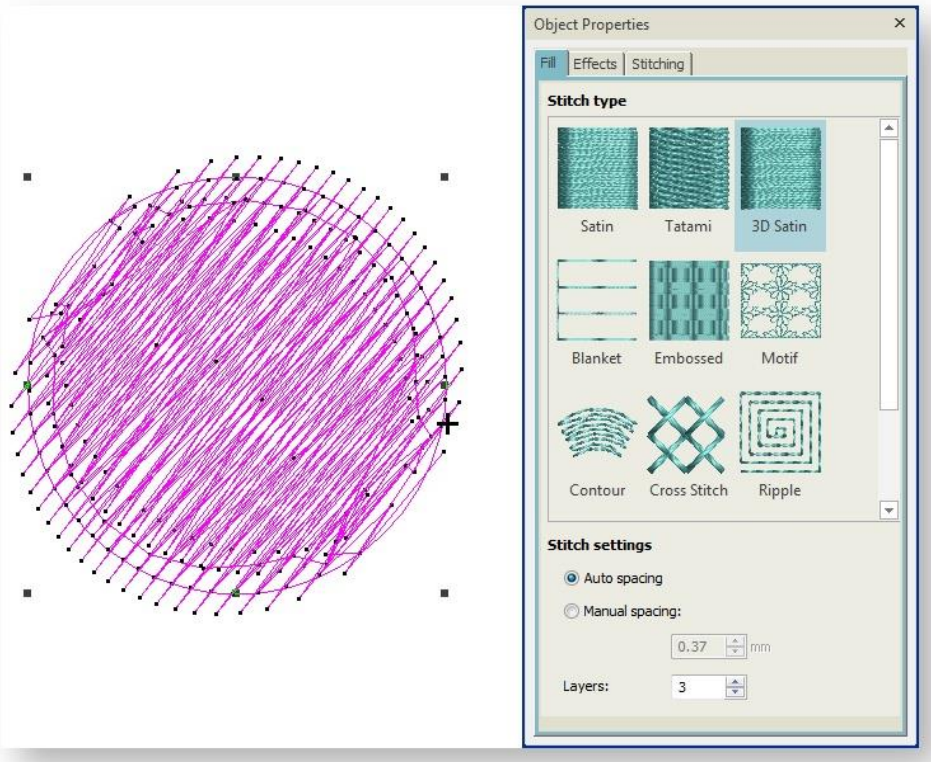
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

3D-Satin

Typischerweise wird 3D-Satin benutzt, um in Satinstichobjekten für einen optischen Effekt mehr Volumen und eine erhabene oder 'skulpturierte' Oberfläche zu erzeugen. Die empfohlenen Einestellungen für ein optimales Bauschvolumen liegen bei 0,30mm für manuellen Satinstichabstand mit 4 Lagen.



Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Trapunto-Kontur erstellen, um Transportstiche an die Ränder markierter Objekte zu zwingen. Wird in der Regel mit offener Stickung und ohne Unterlage benutzt.

Quilten mit Trapunto-Konturen

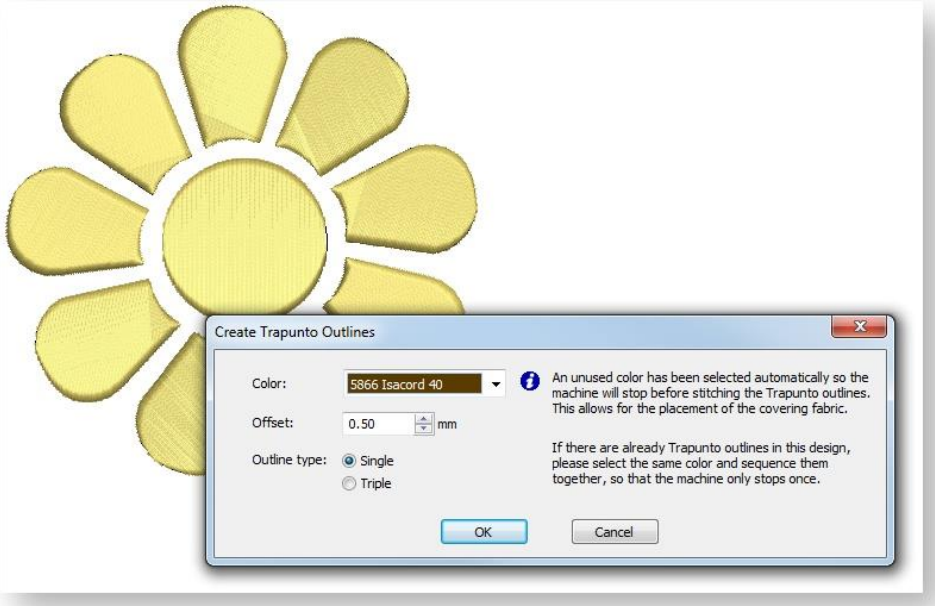
Traditionell sorgt Quiltstickerei für mehr Volumen, indem Flächen gestopft oder gefüllt werden, um eine erhabene Oberfläche zu erzeugen. Dazu gehört eine als

‘Trapunto’ bekannte Technick, die auch ‘ausgestopfte Stickerei’ genannt wird. Ei ähnlicher Effekt lässt sich auch mithilfe zweier Softwaretools erzielen:

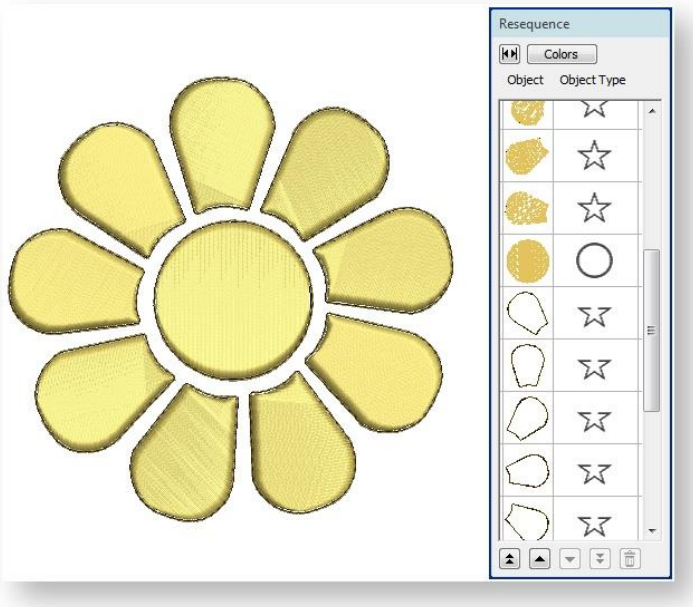
- 3D Satin: This allows you to create ‘puffy embroidery’ as an alternative to stuffing with yarn or batting.
- Trapunto-Konturen: Mit der Trapunto-Komponente können Sie Stofflagen übereinander sticken.

Die Trapunto-Kontur erstellen-Funktion wird ausschließlich mit 3D-Satin zusammen angewendet, um eine ‘Quilt’-Optik zu erzeugen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, verwendet sie immer die nächste unbenutzte Farbe, um ein Anhalten der Maschine zu erzwingen, bevor die Trapunto-Konturen gestickt werden. Dies ermöglicht Ihnen, den Deckungsstoff zu platzieren. Dies funktioniert folgendermaßen...

- Digitalisieren Sie das Stickmuster mithilfe von 3D-Satin und markieren Sie alle Objekte, die mit eingeschlossen sein sollen.



- Benutzen Sie das Trapunto-Kontur erstellen-Werkzeug, um Trapunto-Konturen zu erstellen. Sie können Farbe, Versetzung und Art der Kontur nach Wunsch voreinstellen.



- Sticken Sie das Stickmuster auf einem Unterlagenstoff oder einer schweren wegschneidbaren Stabilisierung.
- Als nächstes bedecken Sie das Stickmuster mit dem Hauptstoff und sticken die Trapunto-Kontur.
- Schneiden Sie die Stabilisierung oder Unterlage nahe an den Stickmuster-Stichen auf der Rückseite ab.

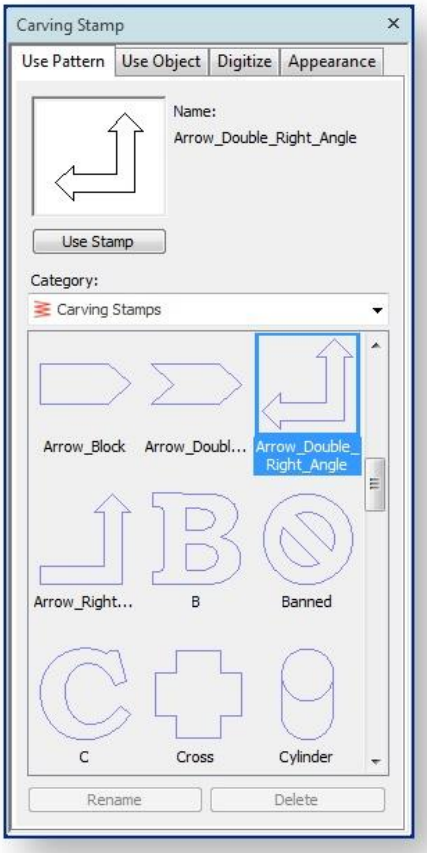
Stanzstempel

Die Stanzstempel-Funktion ermöglicht Ihnen mit einem ‚Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen zu definieren. Jede Vektor- oder Stickereiform kann als Stanzstempel eingesetzt werden.

Die Stanzstempel-Funktion kann nur Vektor- oder Stickobjekte als Grundlage für Stempel verwenden. Wenn Sie jedoch ein Bitmap-Bild benutzen möchten, können Sie es mithilfe der Bitmaps > Konturerkennung-Befehlsgruppe in CorelDRAW Graphics in das Vektorformat konvertieren.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Stanzstempel, um mit einem 'Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen anzuwenden. Schaltet den Stanzstempel-Docker ein / aus.

Stanzstempel-Docker



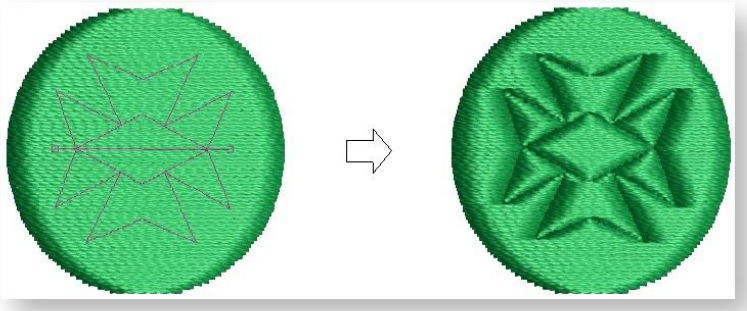
Der Stanzstempel-Docker enthält vier Karteireiter: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung.

- Der Muster benutzen-Karteireiter ermöglicht es Ihnen, bei markierten Objekten vordefinierte Stempelmuster auszuwählen und anzuwenden.
- Mit dem Objekt benutzen-Karteireiter können Sie im Designfenster Objektkonturen auszuwählen und vorübergehend als Stempel einsetzen. Markierbare Objekte können Vektorgrafiken einschließen.
- Der Digitalisierung-Karteireiter ermöglicht Ihnen, ‚spontan' benutzerdef. Stichteilungen zu digitalisieren.
- Der Darstellung-Karteireiter ermöglicht Ihnen, den Effekt zu mildern oder zu verstärken.

Vordefinierte Muster anwenden

Der Muster benutzen-Karteireiter ermöglicht es Ihnen, vordefinierte Stempelmuster auszuwählen und anzuwenden. Sie können anfangen, ohne dass Stickobjekte markiert sind. Wenn ein oder mehrere Objekte markiert sind, werden Stempel nur auf die markierten Objekte angewendet. Wenn kein Objekt markiert ist, können Stempel auf beliebige Objekte angewendet werden. Um vordefinierte Muster anzuwenden

- Wählen Sie Stanzstempel aus, und zwar mit oder ohne bereits markierte Stickobjekte. Wenn bereits Objekte markiert sind, werden die Stempel nur auf diese Objekte angewendet.
- Wählen Sie eine Musterkategorie aus der Kategorie-Liste – z.B. 'Stanzstempel'. Das Dropdown-Menü enthält vordefinierte sowie benutzerdefinierte Kategorien.
- Wählen Sie ein Muster aus und klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche.
- Bewegen Sie den Mauszeiger über das/die Zielobjekt/e. Rechtsklicken Sie, um den Stempel zu spiegeln. Drücken Sie Umschalten, um Autom. Bildlauf zu verhindern.
- Klicken Sie, um den Ankerpunkt festzulegen, und drehen Sie das Muster in die gewünschte Ausrichtung.



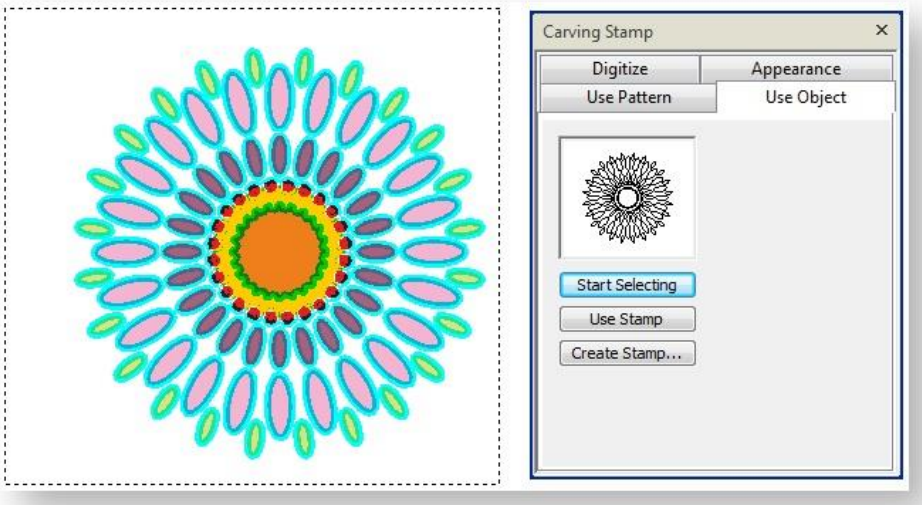
- Optional können Sie mit gedrückter <Umschalten>-Taste die Größe des Stempels ändern, indem Sie den Mauszeiger bewegen. Klicken Sie auf die Maustaste.

  - Wenn Sie eines oder mehrere Objekte bereits markiert haben, wird das Stempelmuster nur auf diese Objekte angewendet.
  - Wenn keine Objekte markiert sind, wird das Stempelmuster auf alle unterliegenden Objekte angewendet.
- Drücken Sie zum Beenden <Esc>.

Objekte als Stanzstempel benutzen

Der Objekt benutzen-Karteireiter ermöglicht Ihnen, im Designfenster Objektkonturen auszuwählen und diese dann direkt als Stempel einzusetzen oder sie für später in einem Archiv zu speichern. Sie können Vektor- oder Stickobjekte als Basis für Stempel verwenden. Um ein Objekt als Stanzstempel zu benutzen

- Wählen Sie ein Stickobjekt oder Vektor-Objekt, das als Stempel dienen soll.
- Klicken Sie auf das Stanzstempel-Symbol und wählen Sie den Objekt benutzen-Karteireiter.
- Klicken Sie auf die Auswahl beginnen-Schaltfläche und klicken Sie zum Markieren oder ziehen Sie ein Auswahlfeld.



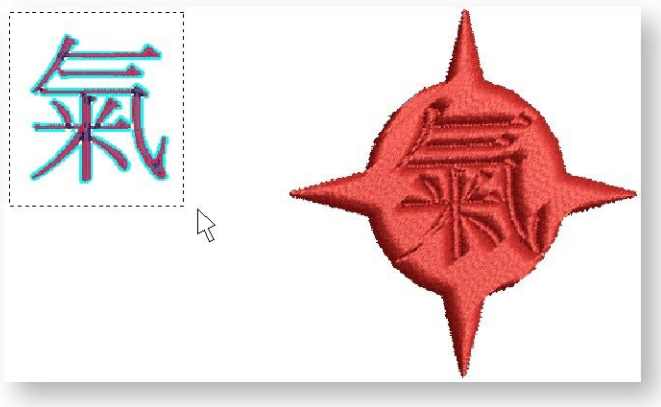
- Halten Sie die Maus über ein beliebiges Zielobjekt im Designfenster.

- Klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche, um die Auswahl als Stanzstempel zu benutzen.

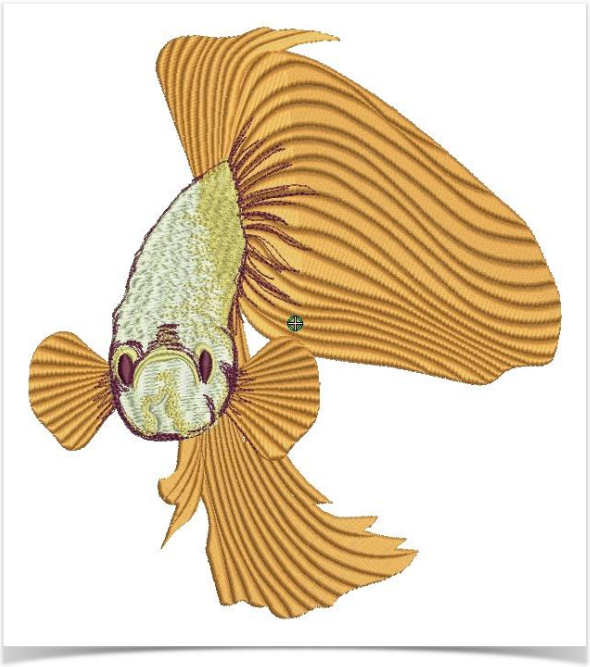
- Auf Wunsch können Sie zudem auf die Dem Archiv hinzufügen-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen.

Anmerkungen

- CorelDRAW®, das zu Ihrer Softwareinstallation gehört, bietet eine umfassende Suite an Clipart-Archiven. Viele davon können als Eingabe für die Stanzstempel-Funktion benutzt werden. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre CorelDRAW®-Dokumentation.
- Wenn Sie jedoch ein Bitmap-Bild benutzen möchten, können Sie es mithilfe der Bitmaps > Konturerkennung-Befehlsgruppe in CorelDRAW Graphics in das Vektorformat konvertieren.
- Sie können auch Stickerei- oder TrueType-Schriftzüge als Eingabe zur Erstellung von Stempeln benutzen.



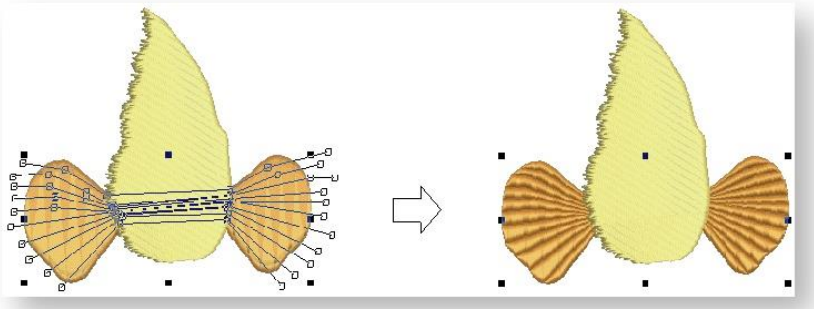
Benutzerdefinierte Stichteilungen digitalisieren



Der Digitalisieren-Karteireiter gestattet Ihnen, Stichteilungslinien zu digitalisieren und diese direkt in situ oder auf alle entsprechenden Objekte im Designfenster anzuwenden. Um benutzerfefinierte Stichteilungen zu digitalisieren...

- Wählen Sie Stanzstempel aus, und zwar mit oder ohne bereits markierte Stickobjekte. Wenn bereits Objekte markiert sind, werden die Stempel nur auf diese Objekte angewendet.
- Wählen Sie den Digitalisieren-Karteireiter und klicken Sie auf die Digitalisierung beginnen-Schaltfläche. Sie werden aufgefordert, einen Startpunkt für die Stempelkontur einzugeben.
- Digitalisieren Sie Aufteilungslinien. Drücken Sie einmal auf <Eingabe>, um einen Rand zu vollenden. Drücken Sie zur Fertigstellung erneut auf <Eingabe>.
- Klicken Sie auf die Stempel-Schaltfläche, um den Stempel nur auf markierte, geeignete Objekte anzuwenden. Alternativ können Sie mit Stempel den Stempel auf geeignete Objekte anwenden, ohne dass Objekte markiert sind.

- Klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche, um den Stempel zu positionieren. Sie werden wie bei vordefinierten Mustern aufgefordert, einen Fixpunkt einzugeben.

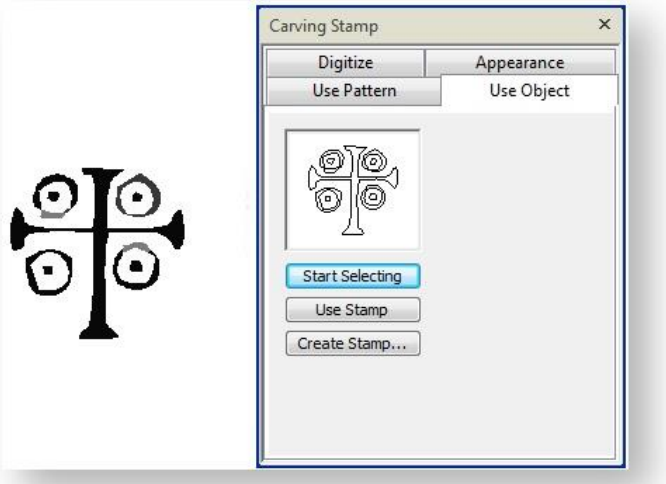


- Auf Wunsch können Sie zudem auf die Dem Archiv hinzufügen-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen.

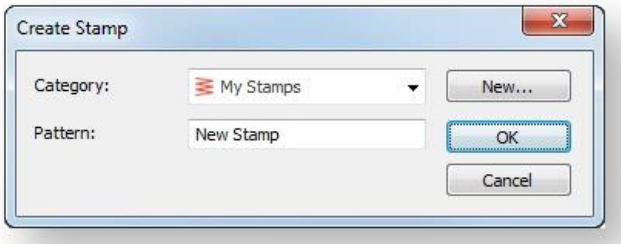
Stempel zu einem Archiv hinzufügen

Dieser Vorgang beginnt, wenn Sie die aktivierte Stempel Erstellen-Schaltfläche anklicken – entweder im Objekt benutzen- oder im Digitalisieren-Karteireiter des Stanzstempel-Dockers. Um einen Stempel einem Archiv hinzuzufügen

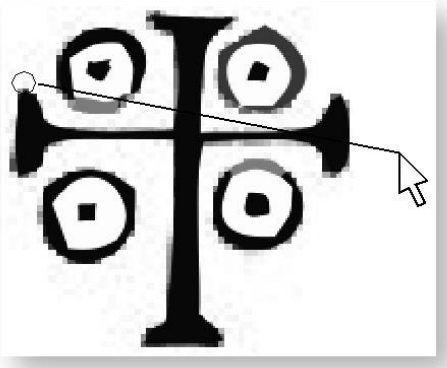
- Wählen Sie den Objekt benutzen-Karteireiter aus.



- Klicken Sie auf Auswahl beginnen und markieren Sie das Zielobjekt.
- Klicken Sie auf die Stempel erstellen-Schaltfläche. Das Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste oder klicken Sie auf die Erstellen-Schaltfläche, um eine neue zu erstellen.
- Geben Sie einen Namen für den neuen Stempel ein und klicken Sie auf OK. Sie werden aufgefordert, den ersten Referenzpunkt zu digitalisieren.
- Digitalisieren Sie wie aufgefordert zwei Punkte. Diese werden während der Stempel-Platzierung benutzt. Alternativ drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren.



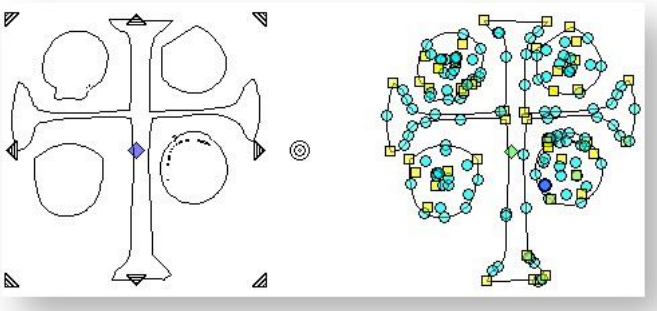
- Klicken Sie auf OK. Der neu erstellte Stempel wird in der Stempel-Liste angezeigt, wenn der Muster benutzen-Karteireiter ausgewählt ist.
- Die Umbenennen- und Löschen-Schaltflächen im Muster benutzen-Karteireiter sind stets aktiviert, wenn ein benutzerdefinierter Stempel ausgewählt ist.

Stanzstempel-Erscheinung

Der Erscheinung-Karteireiter des Stanzstempel-Dockers bietet Einstellungen, die den Effekt abmildern oder intensivieren. Klicken Sie auf die Stempel entfernen-Schaltfläche, um alle vorhandenen Stempel aus markierten Objekten zu entfernen.

Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Stanzstempel können im Umformen-Modus individuell verschoben, gedreht, skaliert, umgeformt und gelöscht werden. Die Nadeldurchdringungen im unterliegenden Objekt werden automatisch aktualisiert, während Sie die Stanzstempel umformen. Um einen Stanzstempel umzuformen, markieren Sie im Umformen-Modus ein Stickobjekt mit angewendeten Stanzstempeln. Kontrollpunkte werden angezeigt. Benutzen Sie sie, um den Stempel zu skalieren, zu drehen oder zu dehnen. Klicken Sie erneut auf den Stempel-Umriss, um die Kontrollpunkte anzeigen zu lassen. Benutzen Sie diese, um den Stempel umzuformen.



- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Motivstempel

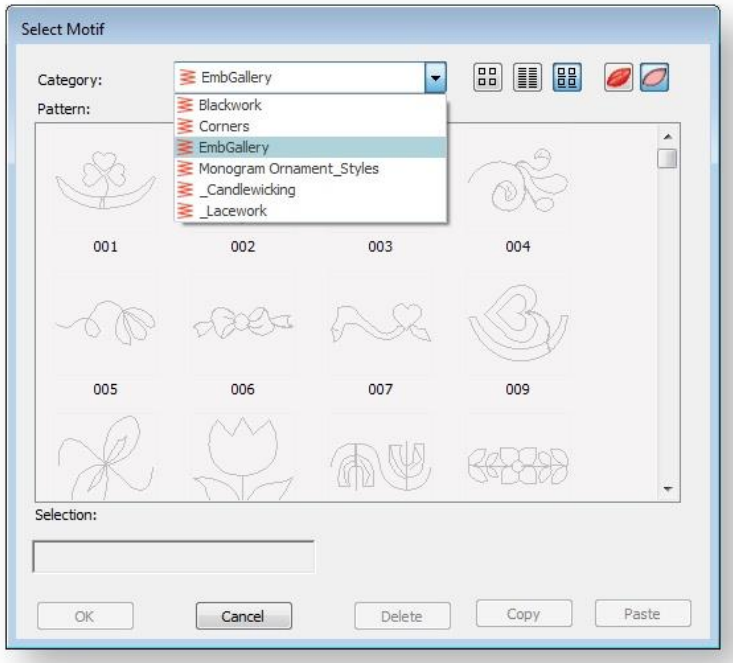
Motivstempel sind stickfertige Stickmuster-Elemente wie Herzen, Blätter oder geometrische Muster, die in Archiven oder 'Kategorien' enthalten sind. Sie können jedes diese Muster als 'Motivstempel' benutzen. Die Auswahl ist groß. Wenn Sie einen Stempel Ihrem Design hinzugefügt haben, kann dieser nach Wunsch bearbeitet, in der Größe verändert oder umgewandelt werden. Sie können Ihre eigenen Stempel für Ihre eigenen Zwecke oder zur Benutzung in Motivreihen oder Füllungen verwenden.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Motivstempel, um Motive einzeln hinzuzufügen. Drehen, skalieren oder spiegeln Sie diese während des Hinzufügens.

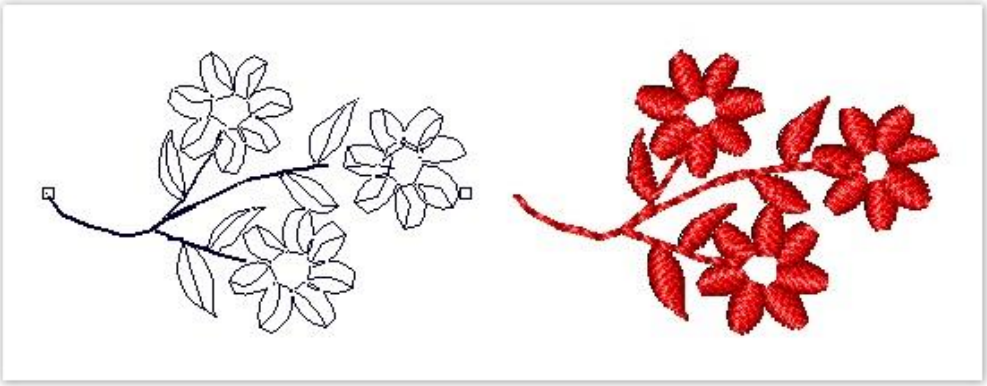
Stempel auswählen & einfügen

Sie können sie verwenden, um dekorative Effekte in Ihren Designs zu erstellen. Sie können sie während des Hinzufügens rotieren, skalieren oder spiegeln und sie auch wie jedes andere Objekt bearbeiten. Falls ein Stempel aus zwei oder mehr Objekten besteht, werden diese beim Einfügen automatisch gruppiert.

- Klicken Sie auf das Motivstempel-Werkzeug.

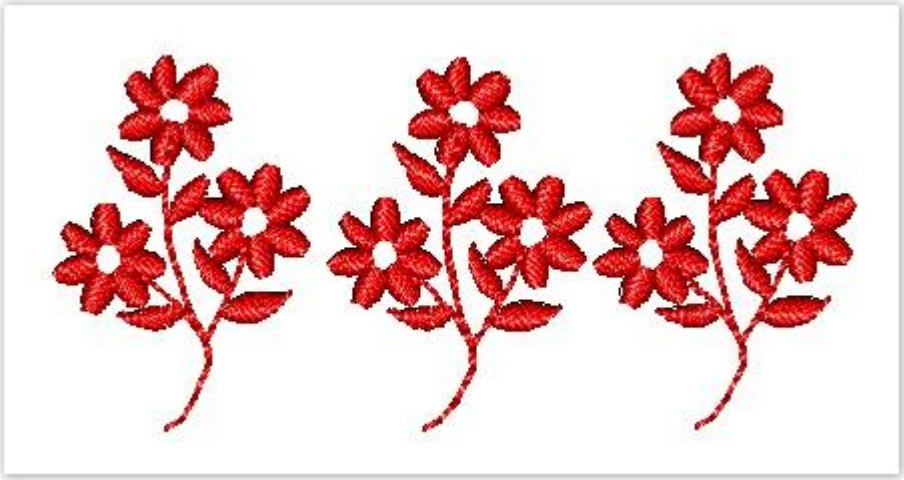


- Wählen Sie eine Motivkategorie aus der Liste. Sie können jedes Motiv aus jeder Motivkategorie als Stickstempel benutzen, inklusive benutzerdefinierter Motive. Wählen Sie einen Stempel aus dem Anzeigefeld und klicken Sie auf OK. Bewegen sie den Mauszeiger und klicken Sie, um den Ankerpunkt zu markieren.



- Verschieben Sie den Zeiger solange, bis sich der Stempel in dem gewünschten Winkel befindet, und klicken Sie dann erneut, um den

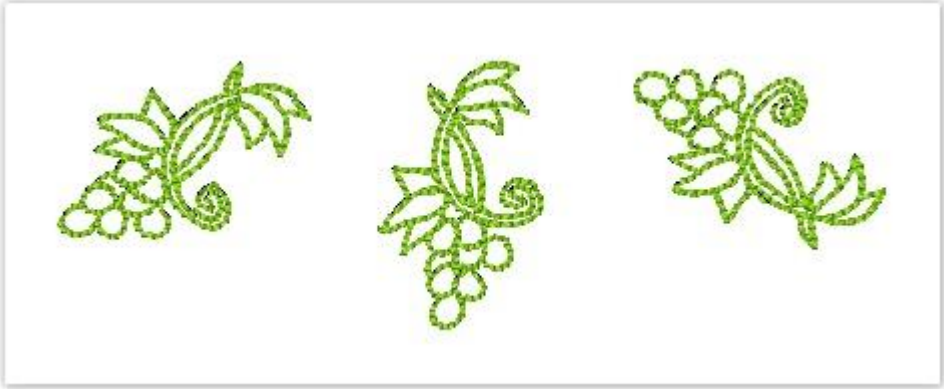
Richtpunkt zu markieren. Drücken Sie auf Eingabe. Wiederholen Sie dies, um den Stempel erneut einzufügen. Drücken Sie auf Esc, um zu beenden.



Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Stempel drehen

Sie können Stempel mit Tastatur und Maus während des Einfügens in das Stickmuster drehen, spiegeln und skalieren. Es steht Ihnen zudem frei die Stempel, genauso wie jedes andere Objekt, auch später zu skalieren, zu rotieren und zu spiegeln.

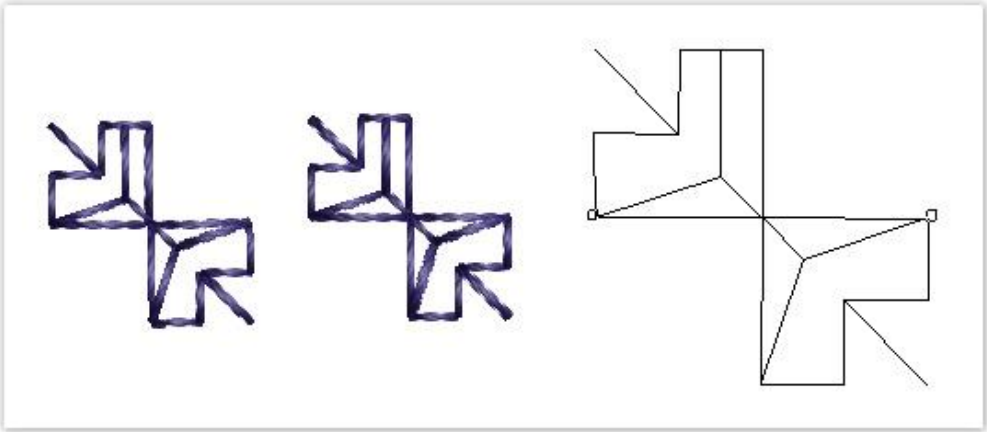


Um den Stempel zu drehen, bewegen Sie den Zeiger solange, bis der Drehwinkel korrekt ist, und klicken dann erneut.

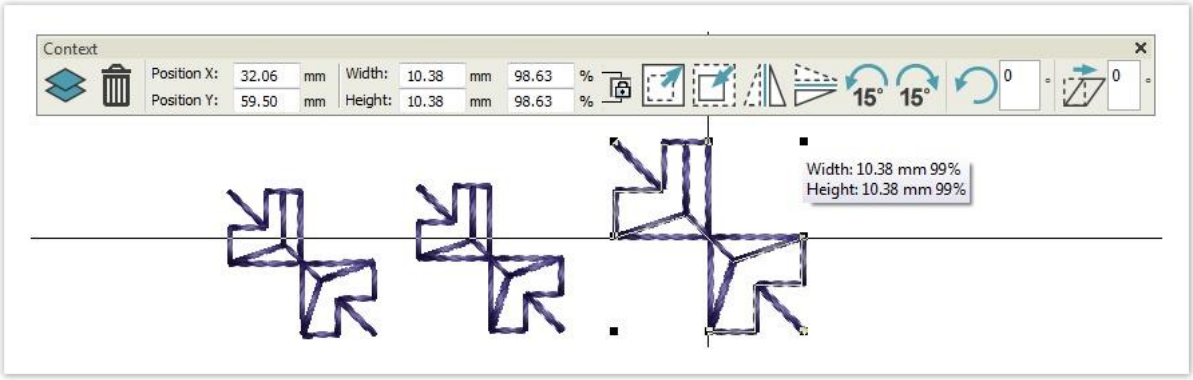
- Halten Sie <Strg> gedrückt, um die Drehwinkel zu beschränken.
- Um den Stempel zu spiegeln, müssen Sie rechtsklicken.
- Alternativ können Sie die Drehungssteuerung in der Kontext-Werkzeugleiste benutzen.
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.

Stempel skalieren

Sie können Stempel beim Digitalisieren interaktiv skalieren. Drücken Sie <Umschalten>, bewegen Sie den Mauszeiger, bis die Stempelkontur die gewünschte Größe anzeigt, und klicken Sie dann erneut.



Alternativ können Sie mithilfe der Kontext-Werkzeugleiste eine genaue Größe festlegen. Geben Sie die genauen Dimensionen in mm oder als Prozentsatz des Originals ein.

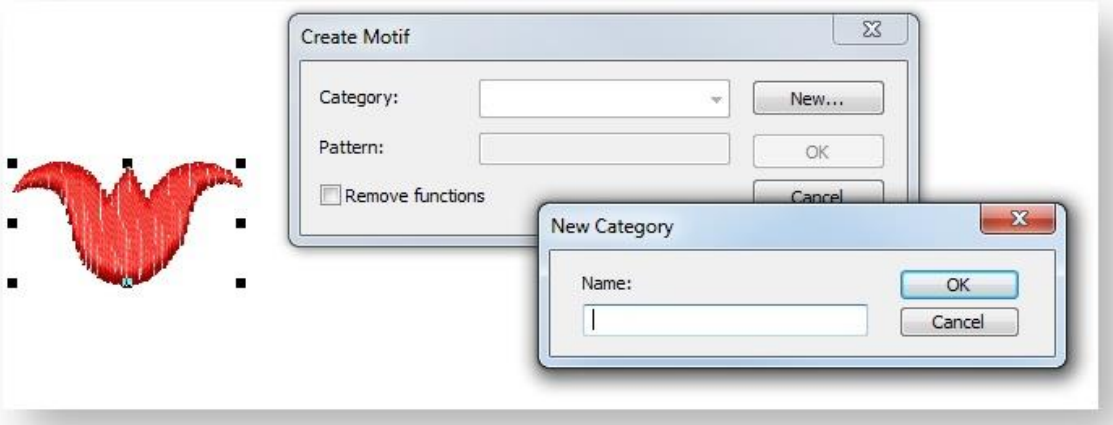


Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Motiv erstellen, um markierte Formen zur späteren Benutzung einem Archiv oder einer 'Musterkategorie' hinzuzufügen. Benutzen Sie sie als Motivstempel oder als Motivkontur oder -füllung.

Benutzerdefinierte Motive erstellen

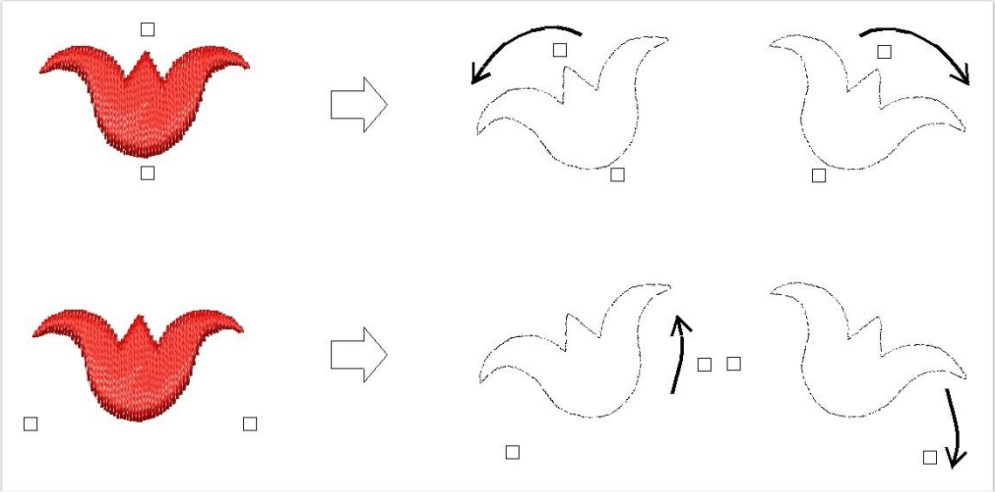
Mit der Motiv erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Motivformen zur späteren Benutzung speichern. Erstellen Sie Ihre eigenen ‘Motivkategorien’, um Ihre Motive zu organisieren und einzuordnen.

- Markieren Sie das Objekt, das Sie als Motiv verwenden möchten.

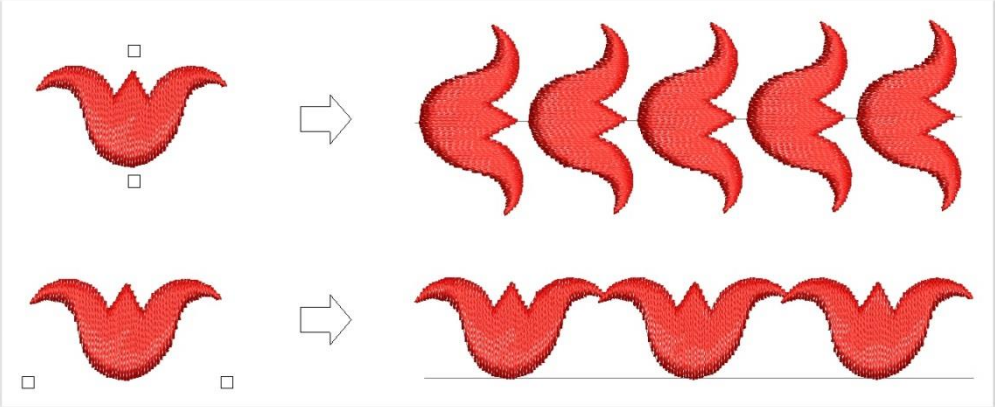


- Wählen Sie Motiv erstellen aus.

- Klicken Sie, um zwei Referenzpunkte zu markieren. Diese legen die Standard-Motivausrichtung für Motivlaufstiche und Füllungen fest. Referenzpunkt 1 wird zum Festpunkt des letzten Motivs. Referenzpunkt 2 wird zum Drehpunkt.



- Die Referenzpunkte legen auch den Abstand zwischen den einzelnen Motiven fest.



- Klicken Sie auf OK. Das Motiv steht nun zur Anwendung bereit.

- Digitizer V5 (DEU)
- Erweitertes Digitalisieren

Benutzerdefinierte Umrandungen

Mit der Umrandung erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Umrandungen zur Benutzung in Monogrammen erstellen. Diese können in der Standard-'Umrandungs'kategorie oder einer von Ihnen erstellten Kategorie gespeichert werden. Siehe auch Monogramm-Umrandungen.

Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

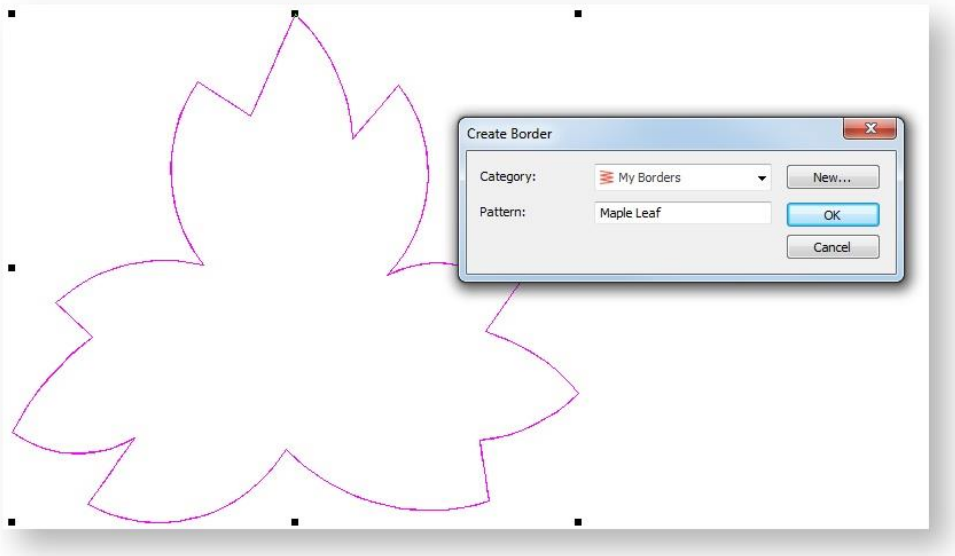
Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Umrandung erstellen, um markierte Formen zur späteren Benutzung einem Umrandungsarchiv hinzuzufügen. Benutzen Sie sie als Umrandung für markierte Objekte oder Stickmuster oder zusammen mit Monogrammen.

Benutzen Sie Kontext > Linie, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichart zu konturieren.

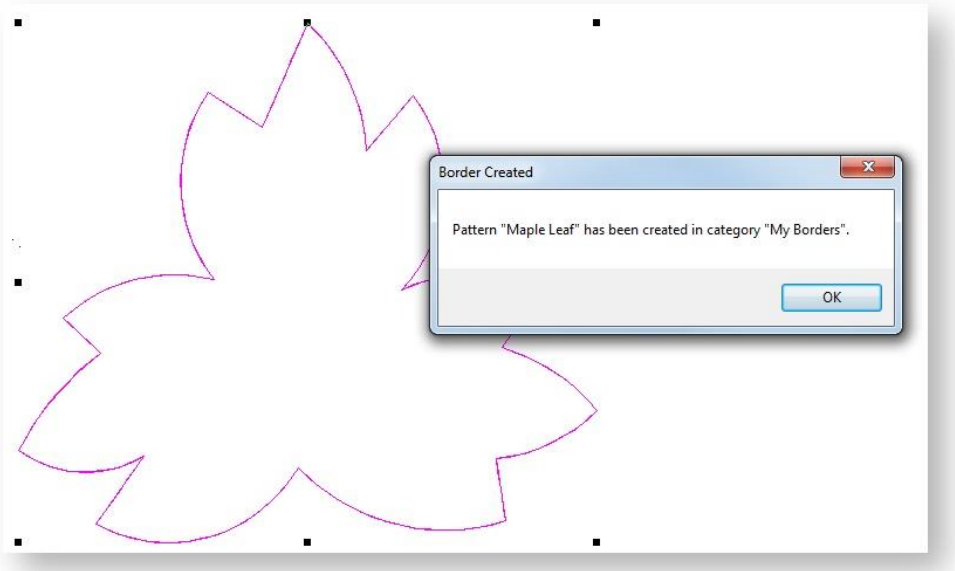
Benutzen Sie Kontext > Füllstich, um geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichart zu füllen.

Das Erstellen von benutzerdefinierten Umrandungen funktioniert im Prinzip genauso wie das Erstellen von Motiven. Siehe auch Motivstempel.

- Digitalisieren Sie die Umrandung mit dem Geschlossene Form-Werkzeug oder wählen Sie eine vorhandene geschlossene Form aus. Sowohl Konturen als auch Füllungen können benutzt werden. Dies kann geändert werden, sobald die Umrandung zur Benutzung markiert wurde. Vermeiden Sie die Verwendung von Satinstichlinie, da dies zu einer doppelten Umrandung führt.



- Bei Bedarf erstellen Sie ein neues Archiv oder eine 'Kategorie', das/die dann die benutzerdefinierten Umrandungen enthält.
- Digitalisieren Sie zwei Referenzpunkte. Diese bestimmten die Standard-Umrandungsausrichtung.
- Klicken Sie auf OK, wenn die Bestätigungsnachricht angezeigt wird.



Ausschnittstickerei / StumpWork

Durchbruch- oder ‚Ausschnitt'-Stickerei ist eine filigrane Stickart, bei der Teile des Stoffhintergrunds ausgeschnitten und die Ränder mit Stickerei abgenäht werden. Zusätzlich zur Verstärkung der Ränder können die entstandenen Leerräume auch mit Stickerei oder Nadelspitze gefüllt werden.

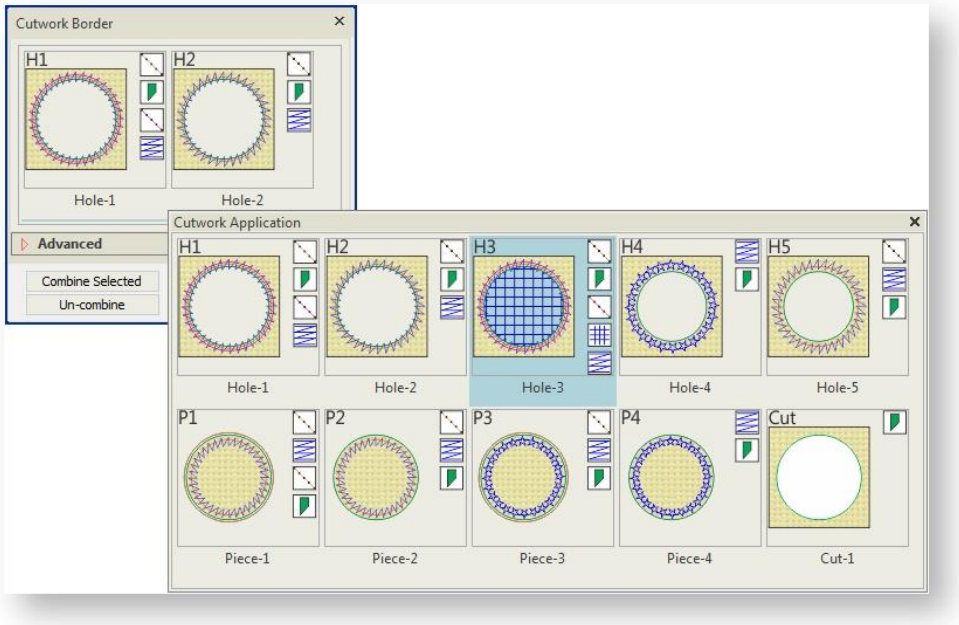
StumpWork dagegen ist eine erhabene Stickform. Sie wird auf einem Unterlagenstoff erstellt und dann auf einen anderen 'Grundstoff' übertragen. Mit der Software können Sie alle Komponenten eines StumpWork-Stickmusters in einem einzigen Designfenster ansehen. Gleichzeitig können Sie zudem jedes StumpWork-Teilstück individuell bearbeiten und in der gewünschten Reihenfolge an die Maschine ausgeben.

Ausschnittstickerei- und StumpWork-Stickmuster werden mit einem gemeinsamen Werkzeugsatz erstellt. StumpWork kann aus Ausschnittstickereistücken hergestellt werden, die auf das Hauptstickmuster genäht werden, in der Regel unter Hinzufügung einer Drahtlinie, um das Ganze steifer zu machen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Ausschnittstickerei / StumpWork

Ausschnittstickerei-Umrandungen

Ausschnittstickerei- und StumpWork-Stickmuster werden mit einem gemeinsamen Werkzeugsatz erstellt. StumpWork kann aus Ausschnittstickereistücken hergestellt werden, die auf das Hauptstickmuster genäht werden, in der Regel unter Hinzufügung einer Drahtlinie, um das Ganze steifer zu machen. Beide Stickereistile benutzen den Ausschnittstickerei-Umrandung-Docker. Dieser ist nach Umrandungsart sortiert. Die gewählte Umrandungsart bestimmt, welche Komponente im Ausschnittstickerei / StumpWork-Objekt enthalten sind. Der Ausschnittstickerei-Umrandung-Docker verfügt über zwei Aspekte: die Umrandungsgalerie und zugehörige Einstellungen. Sie können ihn wie abgebildet frei schweben lassen.

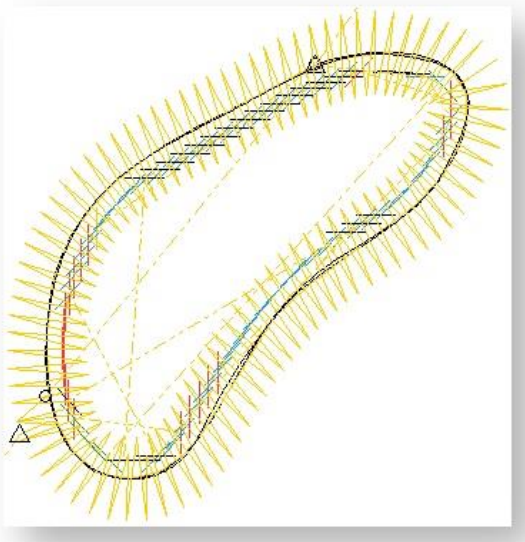


Border categories

Die Ausschnittstickerei-Umrandungsgalerie enthält drei Umrandungskategorien...

Kategorie	Benutzen Sie
Leerraum	Der Benutzer ist hauptsächlich an dem Stoff interessiert, der verbleibt, nachdem der Leerraum ausgeschnitten wurde. Das resultierende Stück besteht in der Regel aus irgendeiner Art von Stickerei zusammen mit dem Schnittstück.
Schnittstück	Der Benutzer ist am ausgeschnittenen Stoffstück interessiert. Der Rest wird in der Regel ausgesondert. Besteht aus etwas Stickerei und dem Schnittstück. Stück-Umrandungsarten werden typischerweise für StumpWork benutzt. Siehe auch StumpWork.
Ausschneiden	Offene oder geschlossene Schnittlinie ohne jede Stickerei. Diese kann benutzt werden, um ein einfaches Ausschnittstück zu erstellen, dass als StumpWork aufgenäht werden kann.

Umrandungsarten



Die gewählte Umrandungsart bestimmt, welche Komponente im Ausschnittstickerei / StumpWork-Objekt enthalten sind. The border type also specifies component stitching order and spacings. Die einfachste Umrandung produziert beispielsweise nur Schnittlinien. Die digitalisierte Kontur bildet die Form, der die Schnitte folgen. Alternatively, the digitized outline may form the centerline of a satin line, while the cutting line is calculated with a corresponding offset. See Umrandungsarten for details.

Ausschnittstickerei-Komponenten

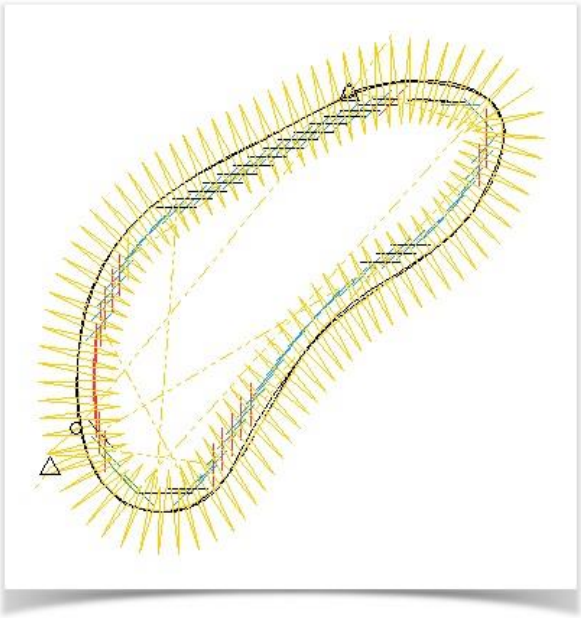
Cutwork components are generated and sequenced according to the chosen border type. Genau wie bei Applikationen sind Ausschnittstickerei-Objekte zusammengesetzt und enthalten mehrere Stick- und Schneidkomponenten. Diese können einige oder alle der folgenden Elemente einschließen:

Komponente	Benutzen Sie
Stabilisierungslaufstiche	Stabilisierungslaufstiche werden benutzt, um etwaige Verformungen im Material vor dem Schneiden oder Sticken zu reduzieren. Ein einzelnes Ausschnittstickerei-Objekt kann mehrere Stabilisierungslaufstiche enthalten.
Schnittlinien	Da die erforderliche Schneidekurve wahrscheinlich keinem der Standard-Schnittwinkel folgt – 0°, 45°, 90° oder 135° –, wird eine Mischung verschiedener Nadeln benutzt, um der Schnittlinie möglichst zu entsprechen. Die bevorzugte Methode hierbei ist, alle Schnitte mit jeweils einer Schnittnadel nach der anderen fertig zu stellen.
Heftlaufstiche	Diese werden benutzt, um den Stabilisator zu befestigen, nachdem ein Leerraum geschnitten wurde. Heftstiche werden als einfache Laufstiche implementiert. Sie sind für Ausschnittstickereistücke nicht erforderlich.

Komponente	Benutzen Sie
Netzfüllungen	Netzfüllungen werden auf den Stabilisator in einem ausgeschnittenen Leerraum gestickt. Sie werden erstellt, nachdem die Leerräume geschnitten wurden und die Stabilisatoren angeheftet wurden. Wenn eine Füllung ausgestickt wird, sind die Ränder in der Regel mit einer Satin- oder Stielstich-Linie abgedeckt. Andere Sticharten stehen ebenfalls zur Verfügung. Der Stabilisator wird danach im Wasser aufgelöst, sodass im Leerraum nur ein Netz von Stichen verbleibt.
Stickobjekte	Abhängig von der Umrandungsart kann Stickerei benutzt werden, um die Ränder des Leerraums abzudecken. Alternativ kann sie in einem bestimmten Abstand von der Schnittlinie verlaufen und vor oder nach dem Schneiden des Materials ausgestickt werden. Sie wird als Satinstich, Satinstich, Drahtlinie oder Stielstich implementiert. Satinstich oder Drahtlinie sind typisch für StumpWork. Siehe auch StumpWork.

- Digitizer V5 (DEU)
- Ausschnittstickerei / StumpWork

Umrandungsarten

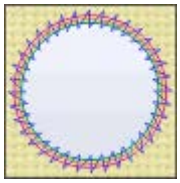


Die gewählte Umrandungsart bestimmt, welche Komponente im Ausschnittstickerei / StumpWork-Objekt enthalten sind. The border type also specifies component stitching order and spacings. Die einfachste Umrandung produziert beispielsweise nur Schnittlinien. Die digitalisierte Kontur bildet die Form, der die Schnitte folgen. Bei einer anderen Umrandungsart kann die digitalisierte Kontur auch als Mittellinie einer Satinstichlinie benutzt werden, während die Schnittlinie mit einer entsprechenden Versetzung berechnet wird. Die folgenden Umrandungsarten stehen zur Verfügung:

Ausschnittstickerei-Leerräume

Ausschnittstickerei-Leerräume werden in der Regel bei für sich stehender Ausschnittstickerei benutzt. Durchbruch- oder ‚Ausschnitt-Stickerei ist eine filigrane Stickart, bei der Teile des Stoffhintergrunds ausgeschnitten und die Ränder mit Stickerei abgenäht werden. Zusätzlich zur Verstärkung der Ränder

können die Leerräume auch mit Stickerei oder Nadelspitze gefüllt werden. Siehe auch Ausschnittstickerei digitalisieren.

 Leerraum-1: Erstellt im Stoff einen Leerraum mit gedeckten Kanten.

Leerraum-1

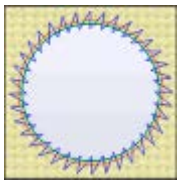
Diese Umrandungsart erstellt einen Leerraum im Stoff. Ein Stabilisator wird nach dem Schneiden angeheftet, mit einem Heftstich fixiert und dann die endgültige Stickerei ausgestickt. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nachdem der Stoff stabilisiert wurde, wird der Leerraum mit einer Schneidnadel nach der anderen geschnitten.

Nun wird ein Heftlaufstich hinzugefügt, um die Stabilisierung über dem Leerraum zu befestigen. Die Stabilisierung muss unter dem Leerraum in Position gebracht werden, bevor die Maschine eingeschaltet wird.

Zum Schluss wird eine Stickerei-Umrandung benutzt, um den Rand des Leerraums abzudecken. Dieser kann als Satinstich, Satinstich oder Stielstich implementiert werden.

 Leerraum-2: Erstellt im Stoff einen Leerraum mit gedeckten Kanten.

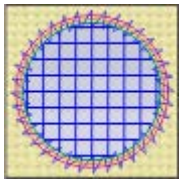
Leerraum-2

Als Variante von Leerraum-1 erstellt diese Umrandung einen Leerraum in Stoffen mit gesticktem Rand aber ohne Stabilisierung. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nachdem der Stoff stabilisiert wurde, wird der Leerraum mit einer Schneidnadel nach der anderen geschnitten.

Zum Schluss wird eine Stickerei-Umrandung benutzt, um den Rand des Leerraums abzudecken. Dieser kann als Satinstich, Satinstich oder Stielstich implementiert werden.



Leerraum-3: Dies erstellt einen Leerraum mit Netzfüllung und abgedeckten Rändern.

Leerraum-3

Diese Umrandungsart erstellt einen Leerraum in Stoffen mit Stabilisierung und Netzfüllung. Die Stabilisierung wird nach dem Schneiden angeheftet und mit einem Heftstich fixiert, dann werden Netzfüllung und endgültige Stickerei ausgestickt. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nachdem der Stoff stabilisiert wurde, wird der Leerraum mit einer Schneidnadel nach der anderen geschnitten.

Nun wird ein Heftlaufstich hinzugefügt, um die Stabilisierung über dem Leerraum zu befestigen. Die Stabilisierung muss in die richtige Position gebracht werden, bevor die Maschine eingeschaltet wird.

Nachdem die Stabilisierung platziert wurde, wird innerhalb des ausgeschnittenen Leerraums eine Netzfüllung gestickt. Der Stabilisator wird danach im Wasser aufgelöst, sodass im Leerraum nur ein Netz von Stichen verbleibt.

Zum Schluss wird eine Stickerei-Umrandung benutzt, um den Rand des Leerraums abzudecken. Dieser kann als Satinstich, Satinstich oder Stielstich implementiert werden.

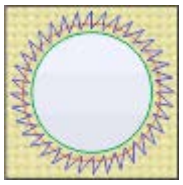
Leerraum-4: Erstellt einen Leerraum mit ungedeckten Kanten.

Leerraum-4

Die Leerraum-4-Umrandung ist eine der einfachsten Arten und erstellt eine gestickten Rand gefolgt von einem Leerraum. Das Ausschneiden darf die Stickerei nicht beschädigen, da es hinterher erfolgt. Die Ränder können unsauber aussehen, da sie ungedeckt sind. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird um den Rand des Leerraums eine Stickerei-Umrandung gestickt. Sie kann als jede beliebige Linienstichart implementiert werden. Die Umrandung selbst stabilisiert den Stoff.

Eine Schnittlinie wird nach der Umrandung eingefügt. Der Leerraum wird von der Stickerei versetzt mit einer Schneidnadel nach der anderen geschnitten.



Leerraum-5: Erstellt im Stoff einen Leerraum mit ungedeckten Kanten.

Leerraum-5

Als Variante von Leerraum-4 fügt diese Umrandung einen Stabilisierungslaufstich am Anfang hinzu. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Zunächst wird um den Rand des Leerraums eine Stickerei-Umrandung gestickt. Sie kann als jede beliebige Linienstichart implementiert werden. Die Umrandung selbst stabilisiert den Stoff.

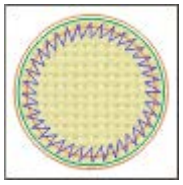
Eine Schnittlinie wird nach der Umrandung eingefügt. Der Leerraum wird von der Stickerei versetzt mit einer Schneidnadel nach der anderen

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

geschnitten.

Ausschnittstickerei- / StumpWork-Stücke

Ausschnittstickereistücke werden in der Regel für StumpWork-Stickmuster benutzt, obwohl sie auch in für sich stehenden Schnittstücken benutzt werden können. StumpWork ist eine erhabene Stickereiform. StumpWork-Stücke werden auf einem Unterlagenstoff erstellt und dann auf einen anderen 'Grundstoff' übertragen. Der Schnitt erfolgt immer zum Schluss, nach der Stickerei. Siehe auch StumpWork erstellen.


Stück-1: Erstellt ein Schnittstück mit ungedeckten Kanten.

Stück-1

Diese Umrandungsart erstellt ein ausgeschnittenes Stoffstück mit gestickter Umrandung. Wir empfehlen die Benutzung mit Satindeckstich. Sie benutzt zwei Stabilisierungslaufstich-Durchgänge für einfacheres Schneiden. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

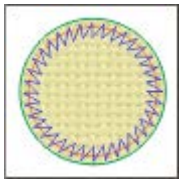
Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Als nächstes wird eine gestickte Umrandung benutzt, um den Rand des Schnittstücks zu definieren. Dieser kann als Satinstich, Satinstich oder Stielstich implementiert werden. Sie kann auch als Drahtlinie implementiert werden. Diese wird häufig für StumpWork benutzt, um Schnittstücken Steife und Stabilität zu verleihen. Siehe auch StumpWork erstellen.

Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich gestickt, um die Verformung des Material vor dem Schneiden zu reduzieren.

Nun wird ein weiterer Stabilisierungslaufstich hinzugefügt, um die Stickerei weiter zu stabilisieren.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nun wird das StumpWork-Stück mit einer Schneidnadel nach der anderen ausgeschnitten.



Stück-2: Erstellt ein Schnittstück mit ungedeckten Kanten.

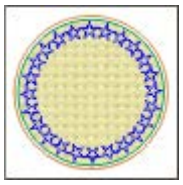
Stück-2

Diese Umrandungsart, eine Variante von Stück-1, erstellt ein ausgeschnittenes Stoffstück mit gestickter Umrandung. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird an dieser Stelle ein weiterer Stabilisierungslaufstich hinzugefügt, um die Stickerei weiter zu stabilisieren.

Als nächstes wird eine gestickte Umrandung benutzt, um den Rand des Schnittstücks zu definieren. Dieser kann als Satinstich, Satinstich oder Stielstich implementiert werden. Sie kann auch als Drahtlinie implementiert werden. Diese wird häufig für StumpWork benutzt, um Schnittstücken Steife und Stabilität zu verleihen. Siehe auch StumpWork erstellen.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nun wird das StumpWork-Stück mit einer Schneidnadel nach der anderen ausgeschnitten.



Stück-3: Erstellt ein Schnittstück mit ungedeckten Kanten.

Stück-3

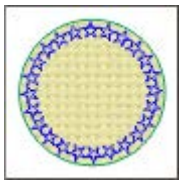
Diese Umrandungsart, eine weitere Variante von Stück-1, erstellt ein ausgeschnittenes Stoffstück mit gestickter Umrandung. Stück-3 kann benutzt

werden, wenn nicht so viel Stabilisierung erforderlich ist. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird eine gestickte Umrandung benutzt, um den Rand des Schnittstücks zu definieren. Diese kann als reine Stickerei oder als gestickte Drahtlinie implementiert werden. Siehe auch StumpWork erstellen.

An dieser Stelle wird ein weiterer Stabilisierungslaufstich hinzugefügt, um die Stickerei weiter zu stabilisieren.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nun wird das StumpWork-Stück mit einer Schneidnadel nach der anderen ausgeschnitten.



Stück-4: Erstellt ein Schnittstück mit ungedeckten Kanten.

Stück-4

Diese Umrandungsart, eine weitere Variante von Stück-3, erstellt ein ausgeschnittenes Stoffstück mit gestickter Umrandung, aber ohne Stabilisierungslaufstiche. Sie beinhaltet, in dieser Reihenfolge, die folgenden Komponenten...

Zunächst wird eine gestickte Umrandung benutzt, um den Rand des Schnittstücks zu definieren. Diese kann als reine Stickerei oder als gestickte Drahtlinie implementiert werden. Siehe auch StumpWork erstellen.

Eine Schnittlinie wird eingefügt. Nun wird das StumpWork-Stück mit einer Schneidnadel nach der anderen ausgeschnitten.

Schnitt-1: Erstellt einen Allzweckschnitt. Offene oder geschlossene Form möglich.

Schnitt-1

Dies ist die einfachste Umrandungsart. In diesem Szenario können Sie eine Schnittlinie erstellen, die auf der Maschine laufen kann, um die Stücke für StumpWork oder eigenständige Arbeit auszuschneiden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Ausschnittstickerei / StumpWork

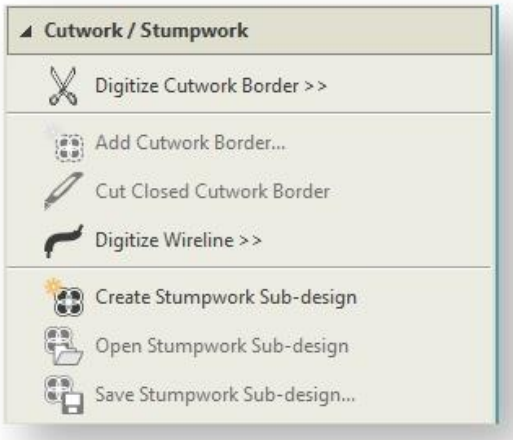
Benutzeroberfläche

Die StumpWork-Benutzeroberfläche hat drei Hauptkomponenten - die Werkzeugpalette, den Docker und die Objekteigenschaften.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.

StumpWork-Werkzeugpalette

Die Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um StumpWork komplett neu oder aus existierender Stickerei zu erstellen. Sie ist in drei Funktionsbereiche aufgeteilt...

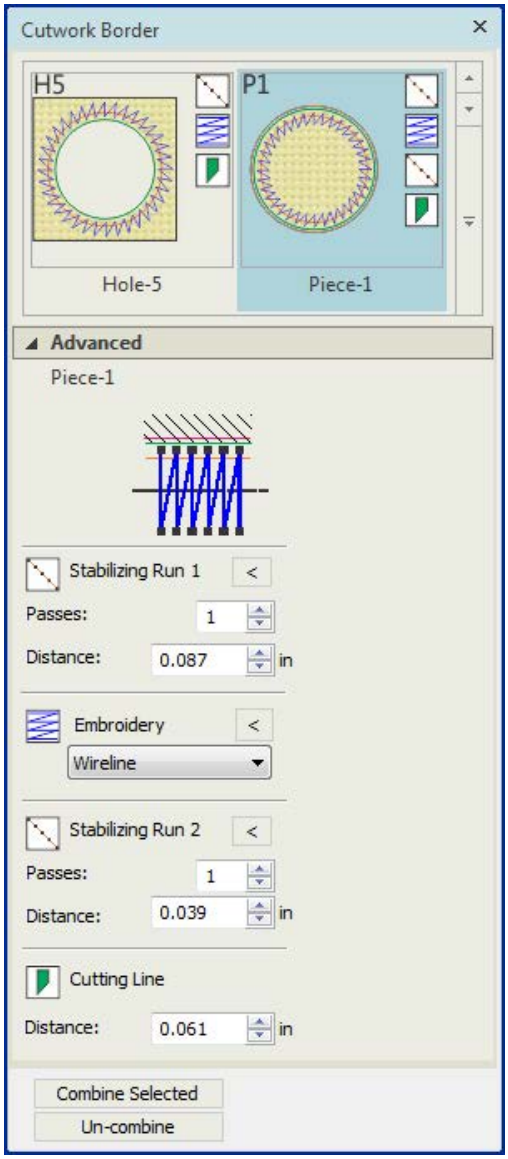


- Benutzen Sie Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.
- Die nächste Werkzeuggruppe erlaubt Ihnen, Ausschnittstickerei aus vorhandenen Objekten zu erstellen.
- Die letzte Werkzeuggruppe erlaubt Ihnen, separate Ausschnittstickerei-'Teilstickmuster' zu erstellen. Dabei handelt es sich im Prinzip um eingebettete Stickmuster, die als Teil des 'Hauptstickmusters' angezeigt werden, jedoch nicht in der Ausstickung enthalten sind. Sie werden stattdessen als separate Komponenten ausgestickt.

Ausschnittstickerei-Docker

Mit dem Ausschnittstickerei-Docker können Sie die Eigenschaften der von Ihnen erstellten Ausschnittstickerei oder StumpWork festlegen.

←Umrandungsart-Auswahl mit typischen Ausschnittstickerei / StumpWork-Stilen zur Auswahl



←Vorschau der aktuellen Umrandungseinstellungen

←Stabilisierungslaufstich 1 wird bei Drahtlinien-StumpWork nicht benötigt, kann jedoch eingesetzt werden, um andere Arten von Ausschnittstickerei oder StumpWork zu stützen

←StumpWork-Umrandungsstickerei – in der Regel Drahtlinie, kann aber auch aus einer einfachen Satinstichumrandung oder einer beliebigen anderen Stichart bestehen

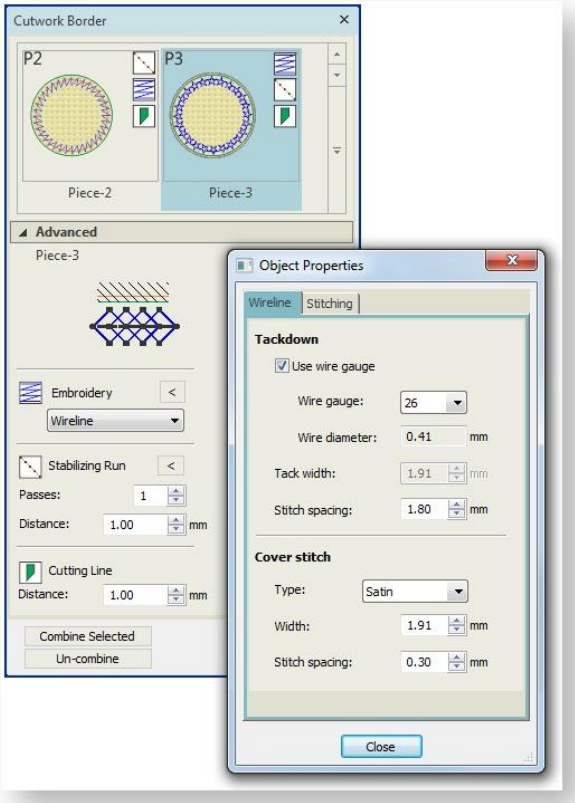
←Stabilisierungslaufstich 2 wird benutzt, um den Stoff zum Schneiden zu stabilisieren

←Die Schnittlinie leitet die Schneidnadeln beim Ausschneiden des gesamten Ausschnittstickerei- oder StumpWork-Stücks

Mit dem Ausschnittstickerei-Docker können Sie Optionen für Ausschnittstickerei und StumpWork voreinstellen. Der Unterschied liegt darin, dass bei der Ausschnittstickerei normalerweise Leerräume innerhalb von Stoffen ausgeschnitten werden, während bei StumpWork StumpWork-Stücke ausgeschnitten werden, die Abzeichen ähneln. Aus diesem Grund bestehen die Szenarien, die Sie für StumpWork benutzen, aus 'Stücken' statt aus 'Leerräumen'. Siehe auch Ausschnittstickerei-Umrandungen.

Objekteigenschaften

Beachten Sie, dass jedes Element eines Ausschnittstickerei-Objekts seine eigenen Objekteigenschaften hat - z.B. Stabilisierungslaufstich, Schnittlinie, Stickerei. Auf die Objekteigenschaften für jedes Element können Sie über die <-Schaltfläche neben dem jeweiligen Element zugreifen. Beispielsweise können die Drahtlinien-Eigenschaften über einen eigenen Drahtlinie-Karteireiter angepasst werden.



Wenn Sie Drahtlinie als Ihre gewünschte Stickereiart ausgewählt haben, können die folgenden Eigenschaften eingestellt werden:

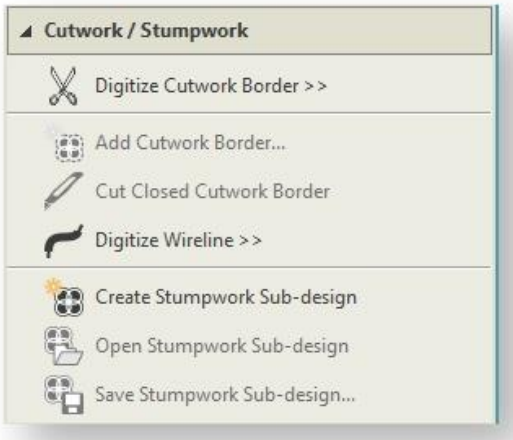
Einstellung	Anmerkungen
Heftstich	Die Dicke der benutzten Drahtlinie bestimmt die Breite der Führungslinie und der Heftstiche. Sie können sie nach Wahl in Ihre Ausschnittstickerei-Eigenschaften miteinbeziehen oder den Standardwert benutzen.
Drahtmaß	Die Drahtmaß-Nummern entsprechen den American Wire Gauge (AWG, Amerikanisches Drahtmaß)-Codes. Es handelt sich dabei um ein standardisiertes Drahtmaßsystem für die Durchmesser von runden, soliden, elektrisch leitenden Nichteisen-Drähten. Je größer die AWG-Nummer oder Drahtmaß, desto kleiner die tatsächliche Größe des Drahtes.
Deckstich	Die Standardvorgabe ist Satinstich. Alternativ können Sie auch Satinstich benutzen. Breite und Abstand können für beide angepasst werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Ausschnittstickerei / StumpWork

Ausschnittstickerei digitalisieren

Durchbruch- oder ‚Ausschnitt'-Stickerei ist eine filigrane Stickart, bei der Teile des Stoffhintergrunds ausgeschnitten und die Ränder mit Stickerei abgenäht werden. Zusätzlich zur Verstärkung der Ränder können die entstandenen Leerräume auch mit Stickerei oder Nadelspitze gefüllt werden.

Mit einer entsprechend ausgestatteten Maschine können Sie sich fast die gesamte Handarbeit sparen, die zur traditionellen Ausschnittstickerei gehört. Auch wenn der Vorgang im Prinzip derselbe ist, wird das Stickmuster von der Maschine auf den Stoff gestickt, die Nadeln dann durch Schneidnadeln ersetzt und Leerräume oder Stücke ausgeschnitten. Schneidnadeln sind normalerweise als Satz mit vier (4) Nadeln mit Schneidwinkeln von 0°, 45°, 90° and 135° erhältlich.



Allgemeines Vorgehen

Mit der Ausschnittstickerei / StumpWork-Werkzeugpalette können Sie Ausschnittstickerei mehr oder weniger genauso wie Applikationsobjekte digitalisieren. Da die Anzahl und Art von Ausschnittstickerei-Komponenten jedoch variiert, ist die Funktion in ‘Umrandungsarten’ unterteilt. Die gewählte Umrandungsart bestimmt, welche Komponenten im Ausschnittstickerei-Objekt enthalten sind. Dennoch erfolgt die der Großteil der Ausschnittstickerei wie folgt...

- Sticken Sie das Stickmuster auf den Stoff.
- Pressen und festigen Sie ihn mit Stärkespray.
- Schneiden Sie mit einer scharfen, spitzen Schere den Stoff zwischen den bestickten Bereichen aus.
- Stellen Sie sicher, dass Sie die Stickfäden nicht zerschneiden.
- Pressen Sie das Stickmuster nach der Fertigstellung erneut.

Dicht gewobene Stoffe wie Leinen, die nicht so leicht ausfransen, werden im Allgemeinen für Ausschnittstickerei bevorzugt. Abhängig davon, wie steif der Stoff ist, können Stabilisatoren verwendet werden. Sich auflösende Stabilisatoren können benutzt werden, um den Stoff beim Sticken temporär zu stabiliseren, und werden nach dem Sticken aufgelöst. Durch den weggeschnittenen Hintergrund erhält der Stoff ein spitzenähnliches Erscheinungsbild.

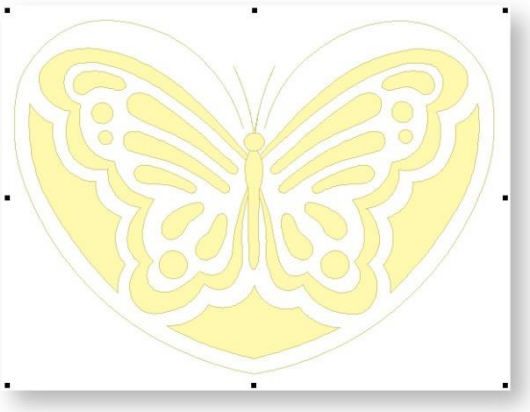
Die Software enthält ein Beispiel-Ausschnittstickerei-Stickmuster, aus dem die unten dargestellten Screenshots stammen. Alle Schritte, die erforderlich sind, um das Stickmuster fertig zu stellen, werden im zugehörigen Projekt vorgestellt. Siehe auch Ausschnittstickerei-Schmetterling.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.

Ausschnittstickereiobjekte digitalisieren

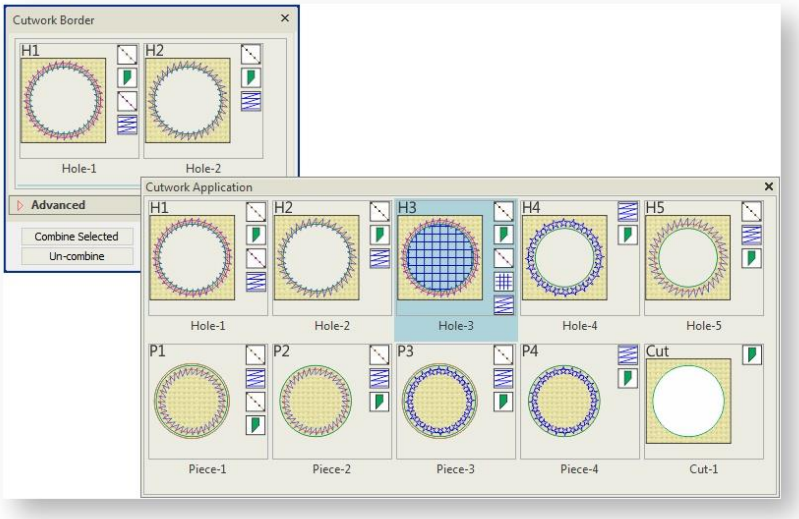
Ausschnittstickerei wird ähnlich wie Applikationsobjekte digitalisiert. Da die Anzahl und Art von Ausschnittstickerei-Komponenten jedoch variiert, wählen Sie zunächst eine Umrandungsart aus, die zu der von Ihnen gewählten Arbeit passt.

1. Importieren Sie eine geeignete Bildvorlage als Digitalisier-Hintergrund.

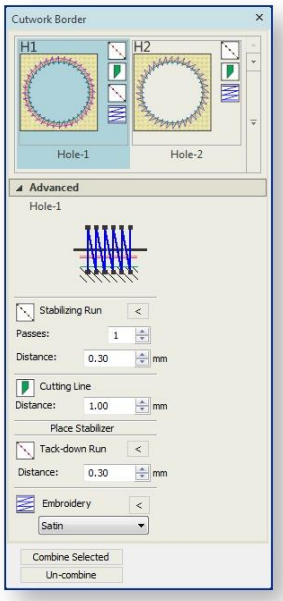


2. Studieren Sie die Bildvorlage sorgfältig und entscheiden Sie, welche Objekte aus Ausschnittstickerei bestehen und welche normale Stickerei sein sollen.

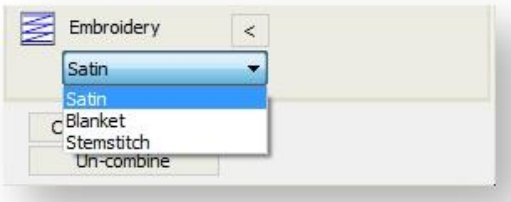
3. Klicken Sie auf das Ausschnittstickerei-Umrandung digitalisieren-Werkzeug. Der Ausschnittstickerei-Umrandung-Docker wird geöffnet.



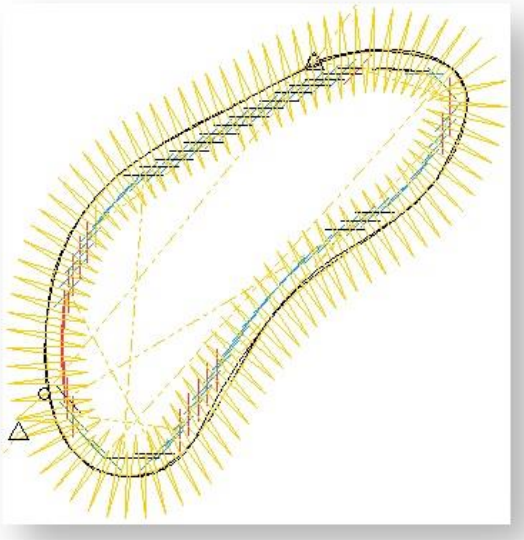
4. Wählen Sie eine Umrandungsart aus der Galerie aus. Die für jede Art jeweils verfügbaren Einstellungen werden im Erweitert-Feld angezeigt. Die Komponenten werden in der Reihenfolge ihrer Ausstickung aufgelistet.



5. Passen Sie die Einstellungen für die jeweilige Umrandungsart nach Bedarf an. Alternativ können die Einstellungen auch nach dem Digitalisieren angepasst werden.
6. Wählen Sie die Stickerei, die Sie benutzen möchten, aus der Stickerei-Liste.



7. Digitalisieren Sie Ausschnittstickerei wie jedes geschlossene Objekt.



8. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Form zu schließen.

   The border is generated according to chosen border type. Zum Beispiel:

   - Zunächst wird ein Stabilisierungslaufstich angewendet,
   - dann folgt der Schnitt, und
   - eine Satinstichlinie wird hinzugefügt, um die Ränder des Leerraums abzudecken.

9. Digitalisieren Sie die verbleibenden Ausschnittstickerei-Objekte mithilfe geeigneter Umrandungsarten. Siehe Umrandungsarten.

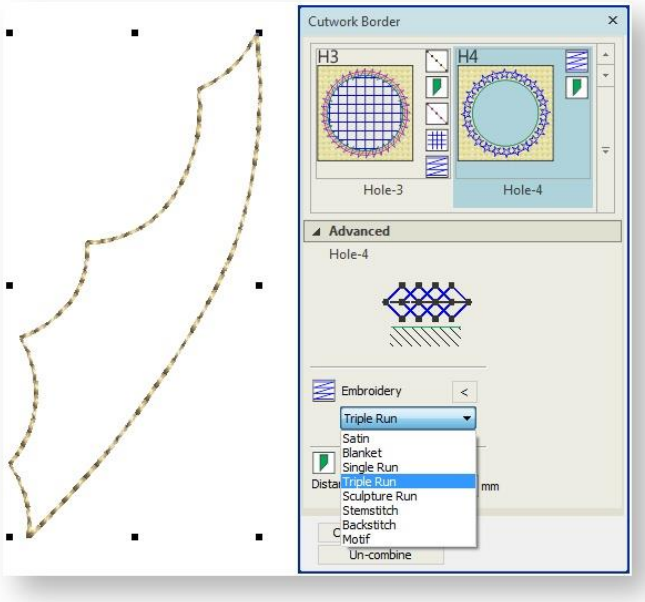
10. Digitalisieren nach Wunsch etwaige zusätzliche Stickerei.

11. Reihen Sie Stickerei- und Ausschnittstickerei-Objekte bei Bedarf neu ein. Normalerweise wird die Stickerei vor der Ausschnittstickerei ausgestickt. Im Idealfall sollte alle Ausschnittstickerei gemeinsam ausgestickt werden. Siehe auch Objekte einreihen.

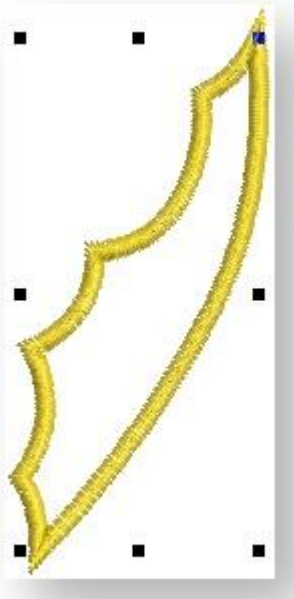
Change cutwork settings

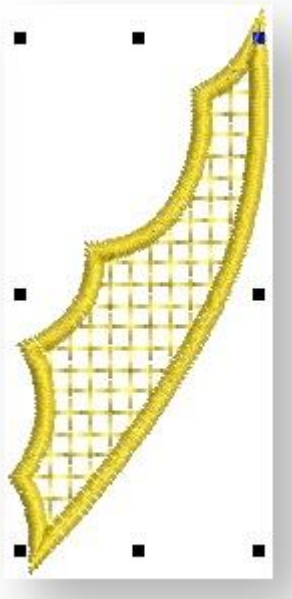
Ausschnittstickerei-Objekte sind zusammengesetzte Objekte, die aus Ausschnittstickerei-Komponenten bestehen, die einer ausgewählten Umrandungsart entsprechend generiert werden. Diese können jederzeit verändert werden. Und da Komponenten Stickobjekte sind, können Sie auf ihre Objektdetails zugreifen und sie ebenfalls ändern. Um die Ausschnittstickerei-Einstellungen anzupassen...

1. Markieren Sie das Ausschnittstickerei-Objekt, das Sie modifizieren möchten.

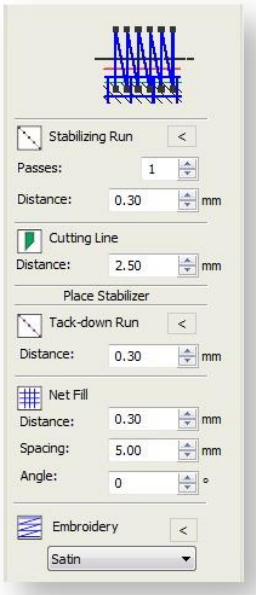


2. Um den Stickereityp zu ändern, wählen Sie aus der Stickerei-Liste aus.





3. Um die Umrandungsart zu ändern, wählen Sie einfach eine andere Umrandungsart aus der Umrandungsgalerie aus. Die Komponenten werden in der Reihenfolge ihrer Ausstickung aufgelistet. Some or all of the following components will be displayed:

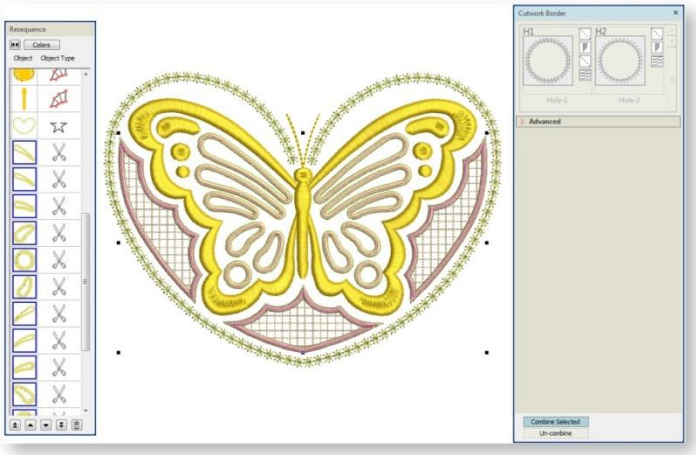


4. Adjust settings as necessary. Die Werte sind entsprechend dem gewählten Umrandung auf erlaubte Bereiche beschränkt. Siehe auch Ausschnittstickerei-Umrandungen.
5. Access object properties of cutwork components via the arrow button. For instance, clicking the arrow next to Embroidery provides access to all object properties.

Ausschnittstickerei-Komponenten kombinieren

Ein einziges Stickmuster kann Dutzende Ausschnittstickerei-Objekte enthalten. Komponenten, die zu separaten Ausschnittstickerei-Objekten gehören, können gemeinsam eingereiht werden, um die Anzahl der Schneidnadelwechsel zu minimieren. Wenn Sie mehr als ein Ausschnittstickerei-Objekt auswählen, wird die Auswahl kombinieren-Schaltfläche verfügbar. Klicken Sie, um

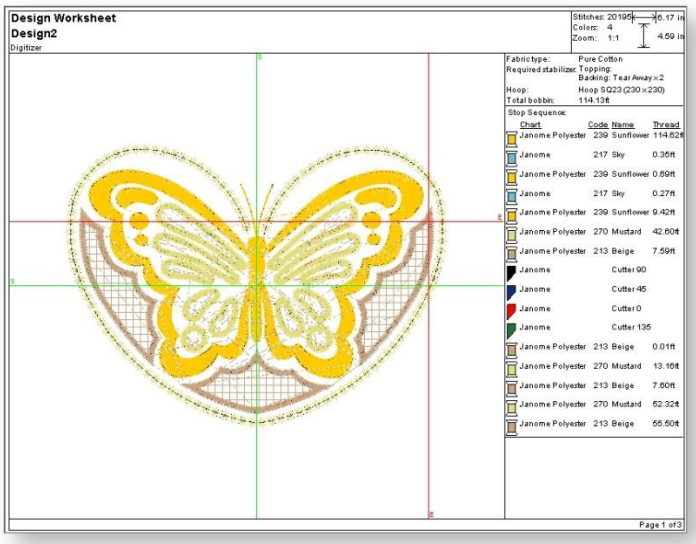
sicherzustellen, dass alle Schnittlinien kombiniert wurden.



In komplizierten Stickmustern mit unterschiedlicher Stickerei und mehrfacheren Ausschnittstickereien ist es unter Umständen nicht möglich, alle Ausschnittstickerei-Objekte gemeinsam einzureihen.

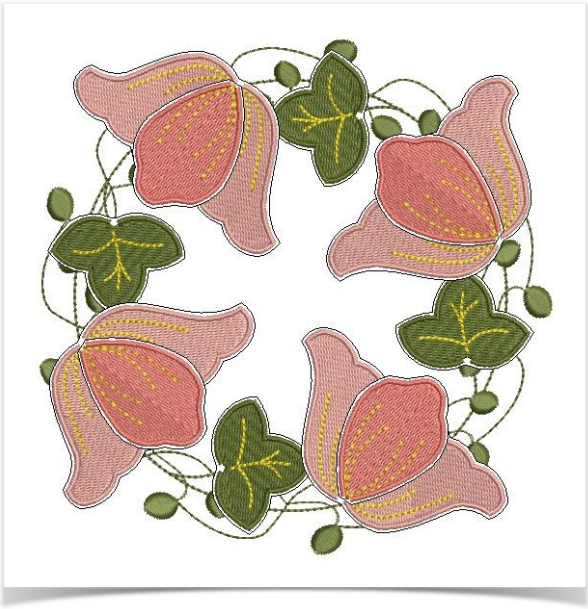
Ausgabe-Arbeitsblatt

Neben Fadeninformationen enthält das Stickmuster-Arbeitsblatt Informationen über die Schneidnadeln und die Reihenfolge, in der sie auf der Maschine benutzt werden. Diese sind als 'Cutter 90', 'Cutter 45' etc. aufgelistet.



- Digitizer V5 (DEU)
- Ausschnittstickerei / StumpWork

Digitize stumpwork



StumpWork ist eine erhabene Stickereiform. Sie wird auf einem Unterlagenstoff erstellt und dann auf einen anderen ‘Grundstoff’ übertragen. Mithilfe von Füllmaterial, Glasperlen, Draht und/oder Nadelspitze wird sie zu einem dreidimensionalen Kontrast zu flacher Stickerei.

Dieser Abschnitt behandelt Werkzeuge und Methoden, um flache Stickerei-Oberflächen zu erhabenen oder ‘skulpturierten’ Oberflächen auszuweiten, insbesondere mithilfe von StumpWork.

- Digitizer V5 (DEU)
- Digitize stumpwork

StumpWork-Stickerei

StumpWork ist eine erhabene Stickereiform. Sie wird auf einem Unterlagenstoff erstellt und dann auf einen anderen ‘Grundstoff’ übertragen. Mithilfe von Draht wird sie im Gegensatz zu flacher Stickerei dreidimensional.

Das Hauptproblem beim Erstellen dieser Art von Stickerei ist die Visualisierung des gesamten Stickmusters. Mit der Software können Sie alle Komponenten eines StumpWork-Stickmusters in einem einzigen Designfenster ansehen. Gleichzeitig können Sie jedes Stück nach Bedarf individuell bearbeiten und an die Maschine ausgeben.

StumpWork-Szenarien

StumpWork erfolgt normalerweise innerhalb eines der folgenden vier Szenarien:

- Generieren eines StumpWork-Stücks aus vorhandener Stickerei
- Komplettes Neudigitalisieren von StumpWork-Stücken mit Drahtlinien
- Digitalisieren von zusätzlichen Drahtlinie für mehr Unterstützung und Form
- Umwandeln der resultierenden Stücke, inklusive etwaiger zusätzlicher Stickerei innerhalb der Umrandung, in StumpWork-'Teilstickmuster'.

Typische StumpWork

Für StumpWork werden häufig Drahtlinien benutzt, um dem erhabenen Objekt Volumen and Form zu verleihen. Dazu wird zunächst eine Führungslinie genäht, in der dann die Drahtlinie platziert wird. Als nächstes wird ein Heftstich benutzt, um die Drahtlinie innerhalb der Führungslinie in der richtigen Position festzunähen. Zum Schluss wird ein Deckstich hinzugefügt, in der Regel ein Satinstich.

StumpWork-Komponenten

StumpWork besteht aus einigen oder allen der folgenden digitalisierten Komponenten. In der Ausstickreihenfolge sind die Komponenten durch einen Maschinenstopp voneinander getrennt.

Komponente	Anmerkungen
Stabilisierungslaufstich 1	Dieser ist ein Bestandteil der StumpWork. Er ist für Drahtlinien-Stickerei nicht erforderlich, kann aber für andere Arten erforderlich sein. Stabilisierungslaufstiche werden benutzt, um etwaige Verformungen im Material vor dem Sticken zu reduzieren.
Stickerei-Umrandung	Typische StumpWork benutzt eine Drahtlinie, es können jedoch auch andere Umrandungen benutzt werden.
Stopp	Wenn Sie eine Drahtlinie benutzen, umfasst dies alle erforderlichen Stiche und Stopps, damit Sie die

Komponente	Anmerkungen
	Drahtlinie platzieren und einnähen können.
Stabilisierungslaufstich 2	Dieser ist kein Bestandteil der StumpWork. Er wird im Allgemeinen benutzt, um den Stoff zum Schneiden zu stabilisieren.
Stopp	Wechsel zu einem Schneidwerkzeug oder zum manuellen Ausschneiden der StumpWork.
Schnittlinie	Im Moment wird eine Schnittlinie, der die Schneidnadeln folgen können, automatisch generiert.

Maschinenempfehlungen

Im Folgenden finden Sie einige Empfehlungen für das Herstellen von StumpWork auf der Maschine:

- Benutzen Sie einen Reliefstickfuß. Er ist transparent und groß genug, um den Draht in Position zu halten, während er angeheftet wird.
- Benutzen Sie zum Heften des Drahts einen Fußanlasser – dies vereinfacht das Stoppen und Starten.
- Reduzieren Sie die Geschwindigkeit mithilfe der gleitenden Geschwindigkeitssteuerung.
- Nachdem der Draht angeheftet ist, können Sie mit höherer Geschwindigkeit weitersticken.
- Wenn Sie an einem StumpWork-Stück arbeiten, das zusätzliche Drahtlinien aufweist – wie etwa ein Blatt mit Mitteladern –, stellen Sie sicher, dass die internen Drähte die Umrandung nicht überlappen.
- Alternativ können Sie die internen Drähte etwas kürzer abschneiden. Dadurch kann die Stickung bis direkt zur Umrandung erfolgen, sodass unerwünschte Lücken vermieden werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Digitize stumpwork

StumpWork erstellen

Ausschnittstickerei wird zu StumpWork, wenn Sie mehrere Ausschnittstickerei-Elemente zum einem mehrschichtigen Stickmuster kombinieren. Im Grunde ist StumpWork eine fertige mehrschichtige Stickerei, die aus Ausschnittstickerei-Komponenten besteht. Daher umfasst die Erstellung eines StumpWork-Stickmusters das Digitalisieren von Ausschnittstickerei-Elementen, aus denen in der Folge StumpWork-Stücke erstellt werden. Diese werden dann in einem einzigen StumpWork-Stickmuster visualisiert.

Das Digitalisieren mit Draht und Stoff ist wahrscheinlich das häufigste Szenario in der Erstellung von StumpWork. Sie erfordert das Digitalisieren einer einfachen StumpWork-Umrandung. Diese wird dann inklusive Draht auf ein separates, normalerweise gemustertes Stoffstück aufgenäht und dann ausgeschnitten und dem Hauptstickmuster hinzugefügt. Ein weiteres einfaches Szenario besteht aus der Erstellung von Stickmuster-Elemente innerhalb einer geschlossenen Umrandung ohne Draht. Mit der Software können Sie auch im Nachhinein StumpWork digitalisieren. Sie können aus vorhandenen Stickereiformen Ausschneide-Elemente mit oder ohne Drahtlinie erstellen.

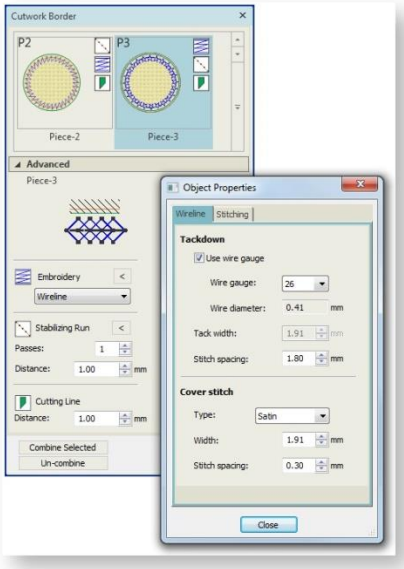
StumpWork aus existierender Stickerei erstellen

Die wahrscheinlich einfachste Art, StumpWork zu erstellen, ist es, ein vorhandenes Stickmuster zu nehmen und zu adaptieren. Dieses Szenario umfasst das Auswählen von Stickerei-Formen, aus denen das zwingend erforderliche Ausschneide-Element generiert wird. Dazu gehört normalerweise, aber nicht zwingend eine Drahtlinie. Die entstandene StumpWork wird separat mit Draht und Umrandung ausgestickt. Es wird dann ausgeschnitten und auf das Hauptstickmuster aufgenäht oder auf andere Art befestigt.

- Um ein StumpWork-Stickmuster aus bereits vorhandener Stickerei zu erstellen, öffnen Sie ein geeignetes Stickmuster. Unter Umständen müssen Sie Stickobjekte nach Bedarf adaptieren oder erneut digitalisieren.

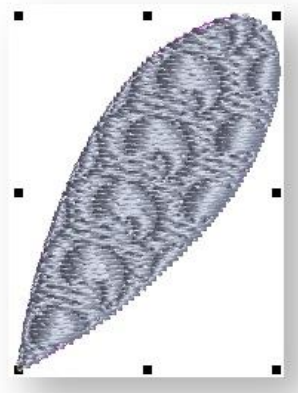
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.

- Rechtsklicken Sie auf das Ausschnittstickerei digitalisieren-Werkzeug, um den Ausschnittstickerei-Umrandung-Docker zu öffnen. Stellen Sie Ihre bevorzugten Einstellungen vorab ein. Wählen Sie beispielsweise 'Stück-3' und dann 'Drahtlinie' als Ihre Stickerei.
- Klicken Sie auf die zugehörige <-Pfeil-Schaltfläche und stellen Sie Ihre bevorzugten Drahtlinien-Einstellungen vorab ein. Die Drahtmaß-Nummern entsprechen den American Wire Gauge (AWG, Amerikanisches Drahtmaß)-Codes. Es handelt sich dabei um ein standardisiertes Drahtmaßsystem für die Durchmesser von runden, soliden, elektrisch leitenden Nichteisen-Drähten. Je größer die AWG-Nummer oder Drahtmaß, desto kleiner die tatsächliche Größe des Drahtes.
- Die Dicke des Drahts wiederum bestimmt die erforderliche Mindestbreite des Deckstichs. Diese wird nicht dynamisch ensprechend dem ausgewählten Drahtmaß aktualisiert. Passen Sie die Deckstich-Breite nach Wunsch an.

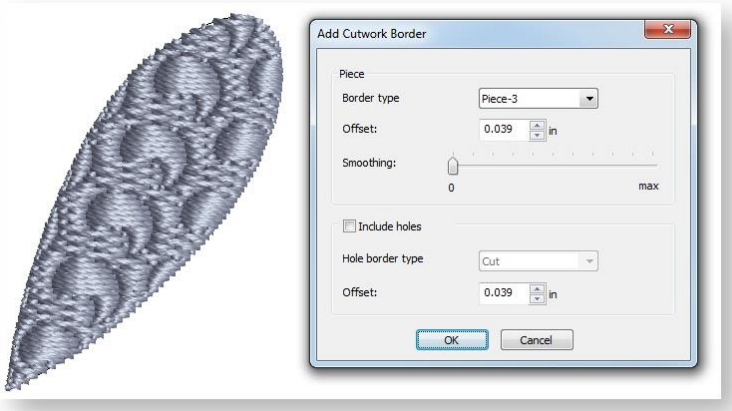


Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickerei-Umrandung hinzufügen, um aus markierten Objekten eine Ausschnittstickerei-/StumpWork-Umrandung zu erzeugen, die aus Stickerei-Umrandung, Schnittlinie und einem oder mehreren Stabilisierungslaufstichen bestehen kann.

- Markieren Sie das/die Objekt/e, das/die Sie in StumpWork verwandeln enutzen wir nur ein Objekt.



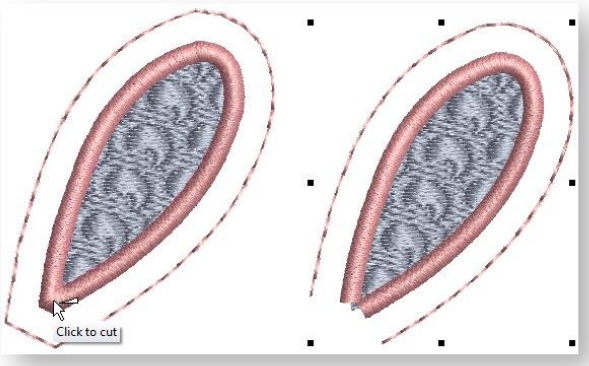
- Klicken Sie auf Ausschnittstickerei-Umrandung hinzufügen, um das Ausschneide-Element zu erstellen. Das Ausschnittstickerei-Umrandung hinzufügen-Dialogfeld wird geöffnet. Die Einstellungen sind vom Ausschnittstickerei-Umrandung-Docker vordefiniert, Sie können mit diesem Dialogfeld jedoch die Umrandungsart auswählen. Wenn ihr markiertes Objekt Leerräume enthält, können Sie für diese ebenfalls eine Umrandungsart oder eine einfache Schnittlinie festlegen. In diesem Fall enthält das Objekt keine Leerräume, sodass die Option nicht ausgewählt ist.



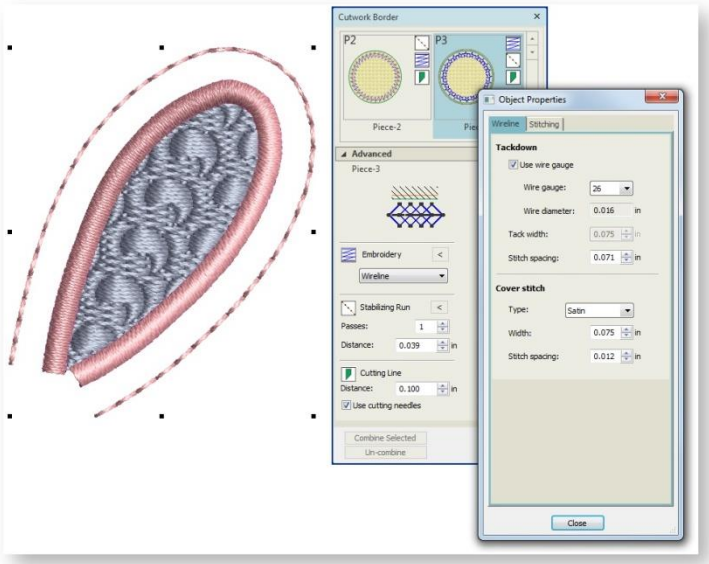
- Benutzen Sie die Versetzungs-Einstellungen, um die Versetzung der Umrandung von dem/den Ausgangsobjekt/en anzupassen. Sie können auch die Glättung anpassen, um festzulegen, wie eng die Umrandung dem/den Ausgangsobjekt/en folgt.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden, um eine geschlossene Ausschnittstickerei-/StumpWork-Umrandung zu durchschneiden und so eine Öffnung für Drahtenden herzustellen.

- Sie werden aufgefordert, einen Schneidepunkt zu markieren, an dem die Drahtenden hervorstehen. Alle markierten Objekte werden automatisch gruppiert.



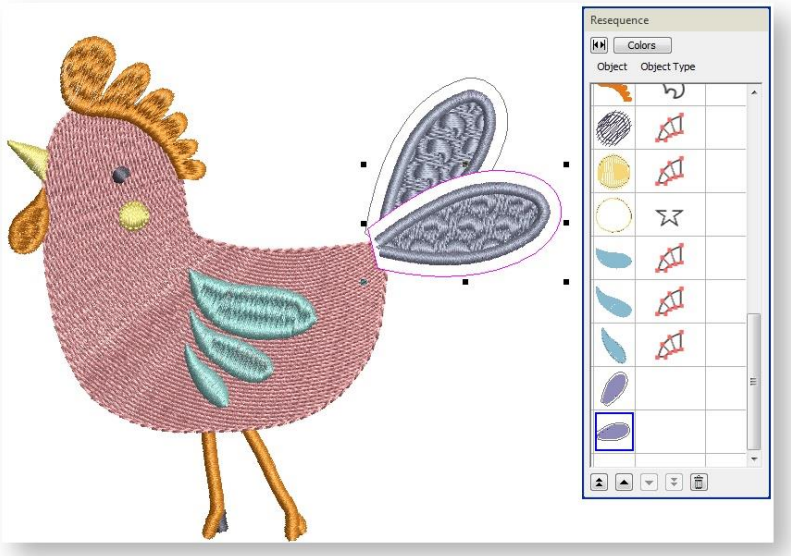
- Sie können die Ausschnittstickerei-Einstellungen im Nachhinein anpassen, indem Sie die Umrandung doppelklicken. Klicken Sie auf die zugehörige <-Pfeil-Schaltfläche und passen Sie Stickerei oder andere bevorzugte Einstellungen im Objekteigenschaften-Dialogfeld an.



Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mit den aktuellen Einstellungen eine Drahtlinie mit digitalisierter Kontur zu erstellen.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster Erstellen, um aus markierten Objekten, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten, ein Teilstickmuster zu erstellen.

- Optional können Sie für noch mehr Halt das Drahtlinie digitalisieren-Werkzeug benutzen, um zusätzliche Drahtlinien einzufügen.
- Markieren Sie die StumpWork-Umrandung und alle andere Stickerei, die enthalten sein soll, und klicken Sie auf StumpWork-Teilstickmuster erstellen.
  Die markierten Objekte werden in einem Teilstickmuster gebündelt, das in das Hauptstickmuster eingebettet ist. Das StumpWork-Teilstickmuster erscheint unten im Neueinreihung-Docker, da es sich um ein separates Stickmuster handelt.
- Fahren Sie wie gewünscht mit der Generierung anderer StumpWork-Objekte fort. Auf Wunsch können Sie es auch kopieren.



Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie mehrere Kopien desselben StumpWork-Objekts erstellen, nur eines davon als Maschinendatei ausgeben

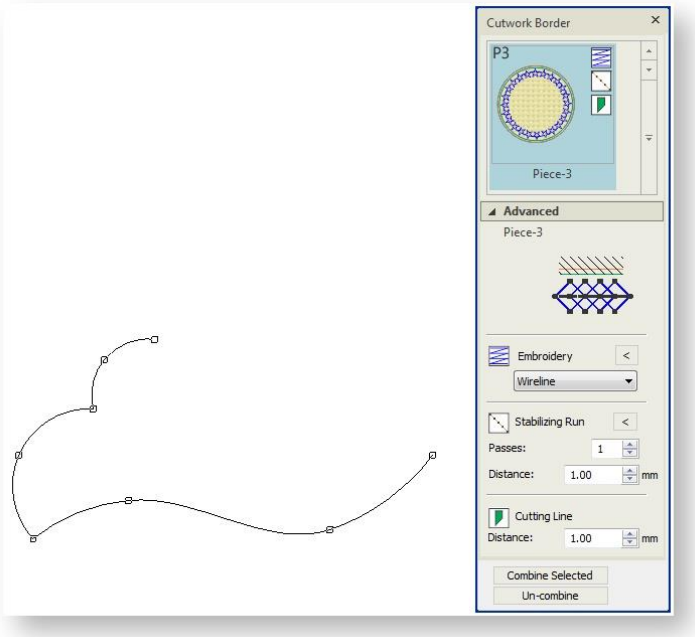
müssen. Dieses kann dann in einer einzigen Rahmung mehrfach ausgestickt werden.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.

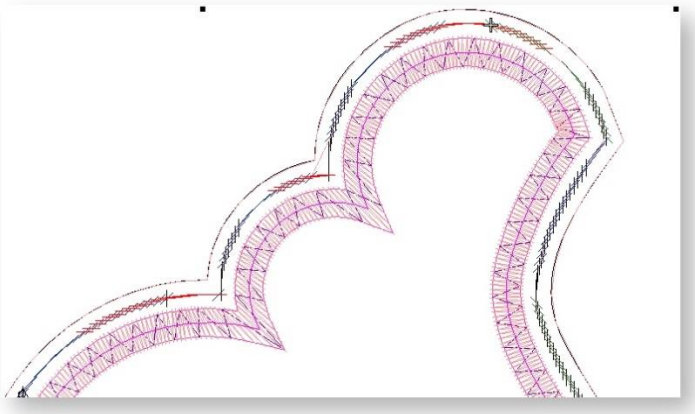
StumpWork mit einer Drahtlinie erstellen

Das Digitalisieren mit Draht und Stoff ist wahrscheinlich das häufigste Szenario in der Erstellung von StumpWork. Sie erfordert das Digitalisieren einer einfachen StumpWork-Umrandung. Diese wird dann inklusive Draht auf ein separates, normalerweise gemustertes Stoffstück aufgenäht und dann ausgeschnitten und dem Hauptstickmuster hinzugefügt. The Piece-3 border involves embroidery, a stabilizing run, and a cutting line.

- Rechtsklicken Sie auf das Ausschnittstickerei digitalisieren-Werkzeug, um den Ausschnittstickerei-Docker zu öffnen. Legen Sie Ihre bevorzugten Einstellungen fest - wählen Sie z.B. 'Stück-3' und dann 'Drahtlinie' als Stickereiart.
- Digitalisieren Sie die Umrandung wie jedes andere Objekt auch.

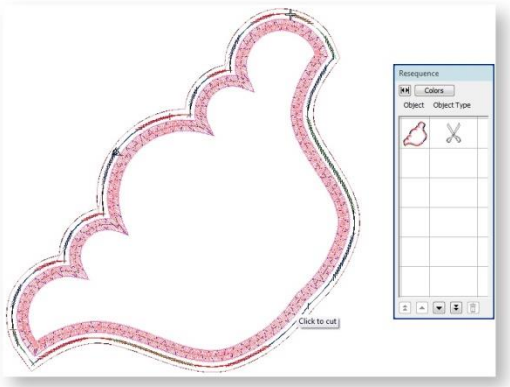


- Drücken Sie zur Fertigstellung auf <Eingabe>. Ein geschlossenes Ausschnittstickerei-Objekt wird auf der Basis der Voreinstellungen generiert. Vergrößern Sie den Bildausschnitt für mehr Details.



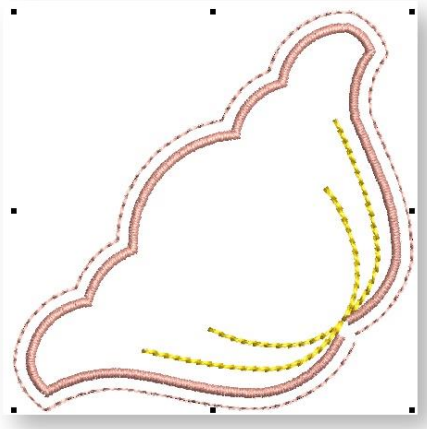
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden, um eine geschlossene Ausschnittstickerei-/StumpWork-Umrandung zu durchschneiden und so eine Öffnung für Drahtenden herzustellen.

- Benutzen Sie das Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden-Werkzeug, um eine Öffnung für Ihre Drahtlinie in die Umrandung zu schneiden.



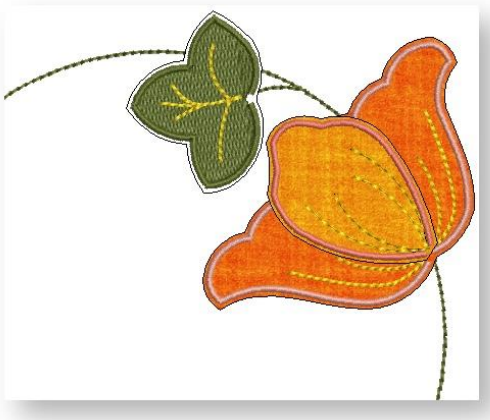
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster Erstellen, um aus markierten Objekten, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten, ein Teilstickmuster zu erstellen.

Markieren Sie die Umrandung und alle andere Stickerei, die enthalten sein soll, und klicken Sie auf StumpWork-Teilstickmuster erstellen.



Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster öffnen, um das markierte Teilstickmuster anzusehen und zu bearbeiten.

- Optional können Sie Ihr StumpWork-Objekt bearbeiten, indem Sie StumpWork-Teilstickmuster öffnen auswählen und anklicken.
  Das StumpWork-Objekt wird in einem separaten Fenster geöffnet, in dem Sie dann Eigenschaften wie Drahtmaß, Satindeckstichbreite und Versetzungen etc. bearbeiten können.
- Optional können Sie einen Hintergrund hinzufügen, der den Stoff andeutet, den Sie benutzen möchten.



Beim Aussticken von StumpWork ist es oft einfacher, die Drahtlinie mit Stoffkleber an ihrer Position festzukleben, bevor Sie versuchen, die Deckstiche hinzuzufügen. Studieren Sie das StumpWork_Floral-Stickmuster im Beispielstickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer Maschine.

StumpWork mit geschlossener Umrandung erstellen

Ein weiteres einfaches StumpWork-Szenario beinhaltet das Erstellen von Stickmusterelementen innerhalb einer geschlossenen Umrandung. Wie bei StumpWork mit offener Umrandung werden diese Elemente oder

‘Teilstickmuster’ auf ein normalerweise gemustertes, separates Stück Stoff aufgenäht, jedoch ohne Draht. Sie werden dann ausgeschnitten und am Hauptstickmuster befestigt.

Die Schritte zum Erstellen von geschlossener StumpWork sind im Grunde dieselben wie bei offener StumpWork. Der Unterschied liegt in der Auswahl der Stickerei.

- Benutzen Sie Ihre normalen Stickerei-Werkzeuge, um ein Stickmuster zu erstellen, oder wählen Sie ein vorhandenes Stickmuster aus, das Sie modifizieren möchten.
- Öffnen Sie den Ausschnittstickerei-Docker und stellen Sie Ihre bevorzugten Einstellungen ein – beispielsweise eine Satinstich-Umrandung.

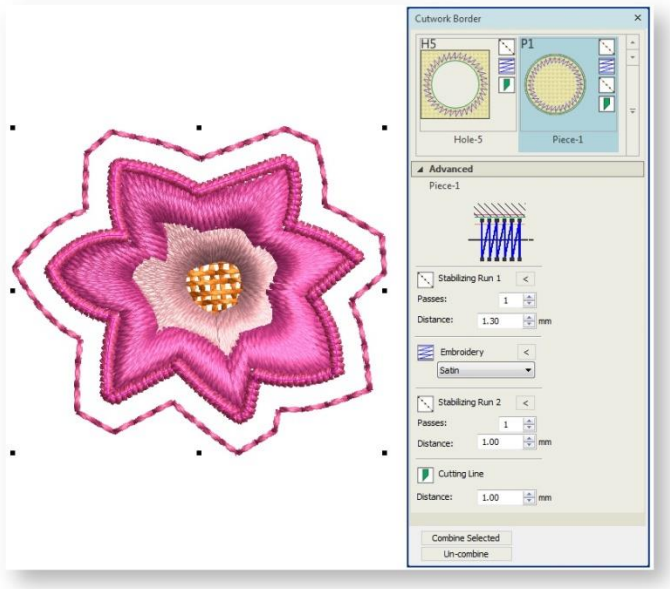
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickereiumrandung digitalisieren, um Ausschnittstickerei-Objekte mit bis zu fünf Lagen Stickerei und Ausschnittstickerei-Komponenten zu erstellen, darunter Stabilisierungslaufstiche, Heftlaufstiche, Schnitte, Stickerei und Netzfüllungen.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Ausschnittstickerei-Umrandung hinzufügen, um aus markierten Objekten eine Ausschnittstickerei-/StumpWork-Umrandung zu erzeugen, die aus Stickerei-Umrandung, Schnittlinie und einem oder mehreren Stabilisierungslaufstichen bestehen kann.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster Erstellen, um aus markierten Objekten, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten, ein Teilstickmuster zu erstellen.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster öffnen, um das markierte Teilstickmuster anzusehen und zu bearbeiten.

- Digitalisieren Sie die Umrandung oder fügen Sie vorhandenen Objekten eine Umrandung hinzu.
- Markieren Sie die entstandene Umrandung und alles, was sonst noch im StumpWork-Teilstickmuster enthalten sein soll, und klicken Sie auf StumpWork-Teilstickmuster erstellen. Die markierten Objekte werden in ein zusammengesetztes Objekt gebündelt, das in einer anderen ‘Schicht’ liegt als das Hauptstickmuster.



- Optional können Sie Ihr StumpWork-Objekt bearbeiten, indem Sie StumpWork-Teilstickmuster öffnen anklicken. Das StumpWork-Objekt wird in einem separaten Fenster geöffnet, in dem Sie dann seine Eigenschaften bearbeiten können.
- Schließen Sie das Teilstickmuster, um zum Hauptstickmuster zurückzukehren. Sie werden zum Speichern aufgefordert.

Wenn Sie sich später entscheiden, einer geschlossenen Umrandung eine Drahtlinie hinzuzufügen, müssen Sie zunächst einen Startpunkt ausschneiden. Benutzen Sie dazu das Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden-Werkzeug.

Studieren Sie das StumpWork_Wreath-Stickmuster im Beispielstickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer Maschine.

- Digitizer V5 (DEU)
- Digitize stumpwork

StumpWork bearbeiten

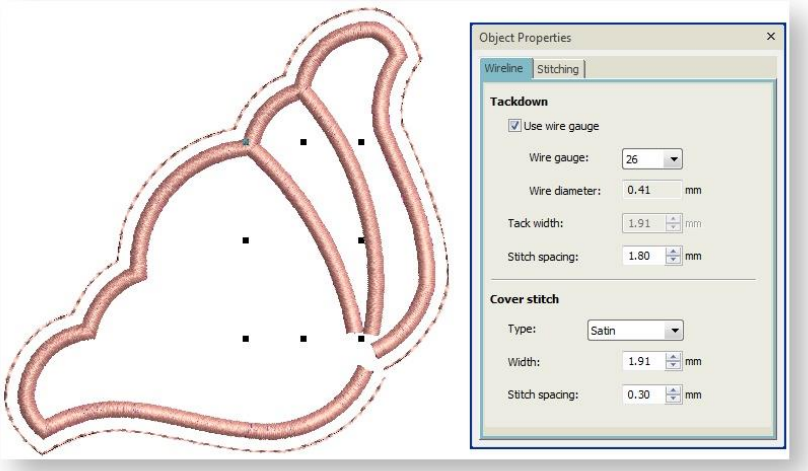
Wenn Sie Ihre StumpWork erst einmal erstellt haben, können Sie jederzeit zu ihr zurückkehren und sie bearbeiten. Häufig möchte man etwa für besseren Halt mehr Drahtlinien hinzufügen. Dies ist kinderleicht. Manchmal möchte man auch ein StumpWork-Teilstickmuster als Ganzes bearbeiten und Objekt-Einreihung, Stichfarben, -arten, -dichten und so weiter ändern. Auch dies ist kinderleicht.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mit den aktuellen Einstellungen eine Drahtlinie mit digitalisierter Kontur zu erstellen.

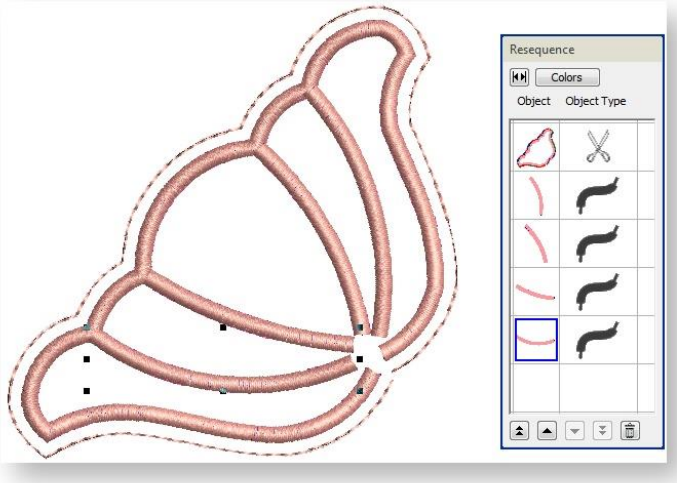
Drahtlinien hinzufügen

Dieses Szenario beinhaltet die Digitalisierung zusätzlicher Drahtlinien. Zusätzliche Drahtlinien verleihen einem Stück mehr Form als ein einfacher Umrandungsdraht. Sie können beim Erstellen der StumpWork oder zu einem vorhandenen StumpWork-Teilstickmuster hinzugefügt werden.

- Erstellen Sie StumpWork-Umrandungen aus vorhandener Stickerei oder digitalisieren Sie sie auf Wunsch manuell.
- Bevor Sie StumpWork-Elemente auswählen und auf StumpWork-Teilstickmuster erstellen klicken, wählen Sie das Drahtlinie digitalisieren-Werkzeug aus. Alternativ, falls das StumpWork-Teilstickmuster bereits existiert, klicken Sie zunächst auf StumpWork-Teilstickmuster öffnen, um es in einem eigenen Designfenster zu öffnen.
- Digitalisieren Sie zusätzliche Drahtlinien genau wie jedes andere offene Objekt. Die Software erstellt automatisch die Drahtplatzierungslinien, den Draht-Heftstich und die Deckstiche.



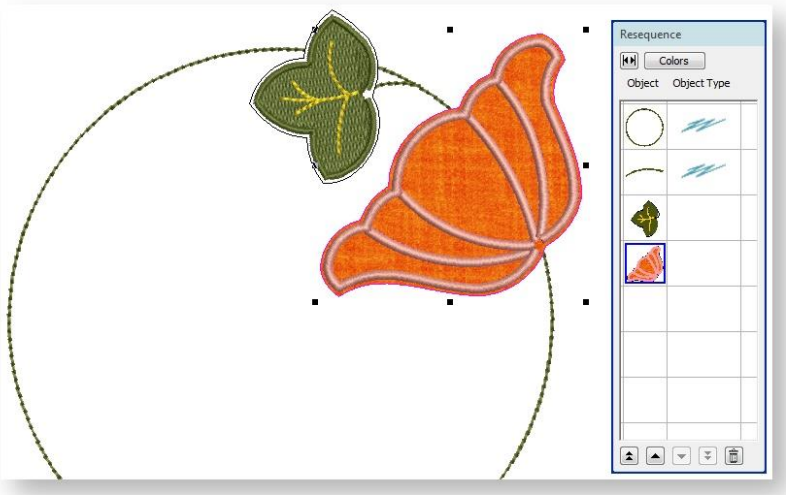
- Reihen Sie die Objekte, die enthalten sein sollen, im Neueinreihung-Docker ein.



Beachten Sie, dass die Endpunkte der Drahtlinien im obigen Beispiel sehr nahe beieinander liegen. Seien Sie daher bei der Ausstickung vorsichtig und fügen Sie den Draht nicht an einem Punkt ein, wo er von der Sticknadel getroffen werden kann.

Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster Erstellen, um aus markierten Objekten, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten, ein Teilstickmuster zu erstellen.

- Markieren Sie alle Objekte und klicken Sie auf StumpWork-Teilstickmuster erstellen. Wenn Sie ein StumpWork-Teilstickmuster bearbeiten, speichern Sie es und kehren Sie zum Hauptstickmuster zurück.



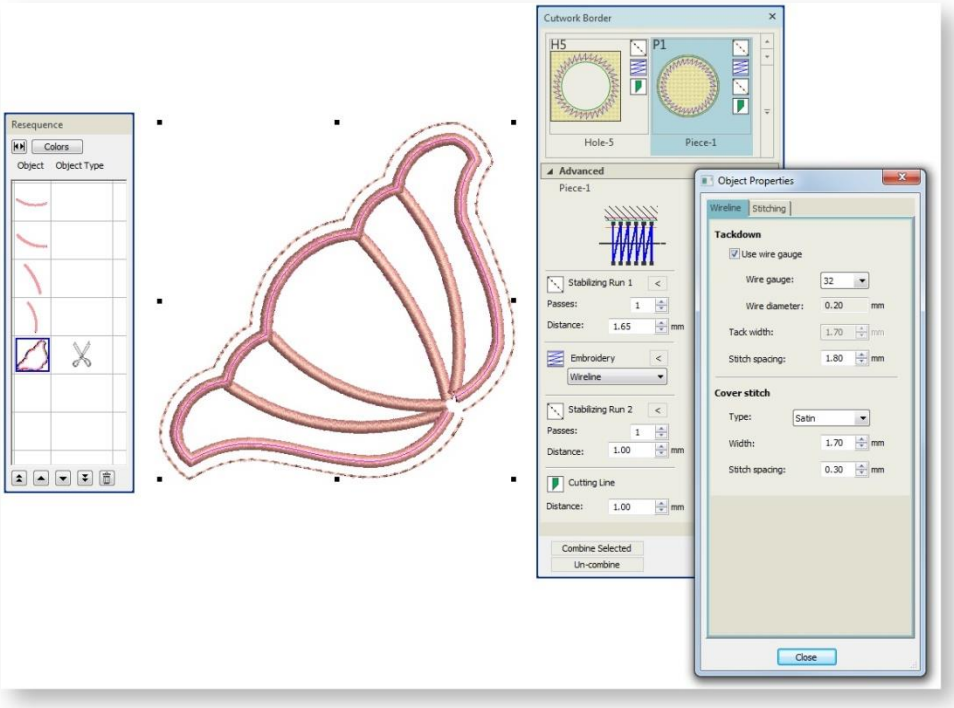
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster öffnen, um das markierte Teilstickmuster anzusehen und zu bearbeiten.

StumpWork bearbeiten

Nachdem die StumpWork-Teilstickmuster erstellen-Funktion angewendet wurde, liegt die erstellte StumpWork in einer anderen ‘Schicht’ als das Hauptstickmuster. StumpWork-Objekte können als für sich stehende Stickmuster bearbeitet werden.

- Markieren Sie das StumpWork-Objekt, das Sie bearbeiten möchten.
- Klicken Sie auf StumpWork-Teilstickmuster öffnen. Das StumpWork-Stickmuster wird in einem separaten Designfenster geöffnet.
- Bearbeiten Sie StumpWork-Umrandungen über den Ausschnittstickerei-Docker – fügen Sie z.B. Stabilisierungslaufstiche oder Schnittlinien hinzu oder entfernen Sie diese.

- Klicken Sie auf auf die Pfeil-Schaltfläche, um auf die Objekteigenschaften für jede enthaltene StumpWork-Komponente zuzugreifen. Bearbeiten Sie Eigenschaften wie Drahtmaß, Satindeckstichbreite und Versetzungen.

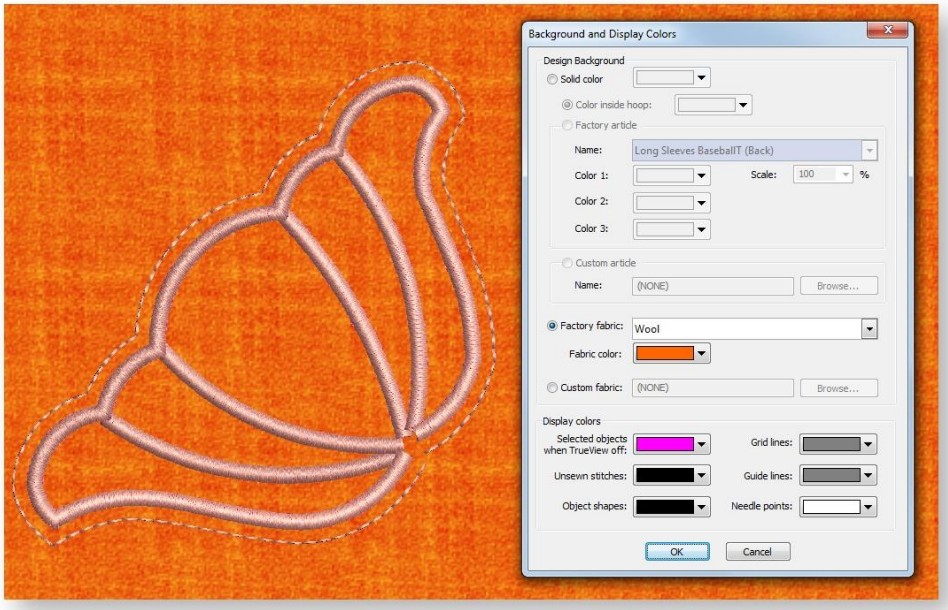


Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mit den aktuellen Einstellungen eine Drahtlinie mit digitalisierter Kontur zu erstellen.

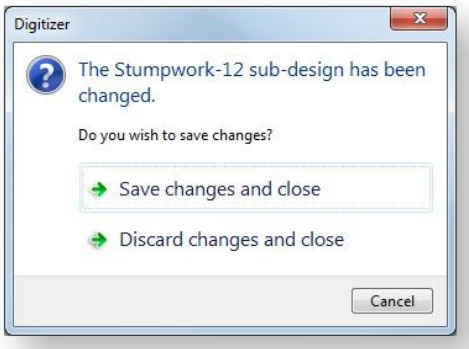
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden, um eine geschlossene Ausschnittstickerei-/StumpWork-Umrandung zu durchschneiden und so eine Öffnung für Drahtenden herzustellen.

- Digitalisieren Sie nach Wunsch andere Objekte. Benutzen Sie für zusätzlichen Halt und Form das Drahtlinie digitalisieren-Werkzeug, um Drahtlinien einzufügen.
- Benutzen Sie Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden, um eine markierte geschlossene StumpWork-Umrandung durchzuschneiden und so eine Öffnung für Drahtenden zu lassen.
- Reihen Sie die Objekte wie gewünscht im Neueinreihung-Docker ein.

- Benutzen Sie den Stickmuster-Einstellungen > Hintergrund und Farbenanzeige-Befehl, um eine Stoffart festzulegen, falls Sie StumpWork mit Stoff und Draht erstellen.



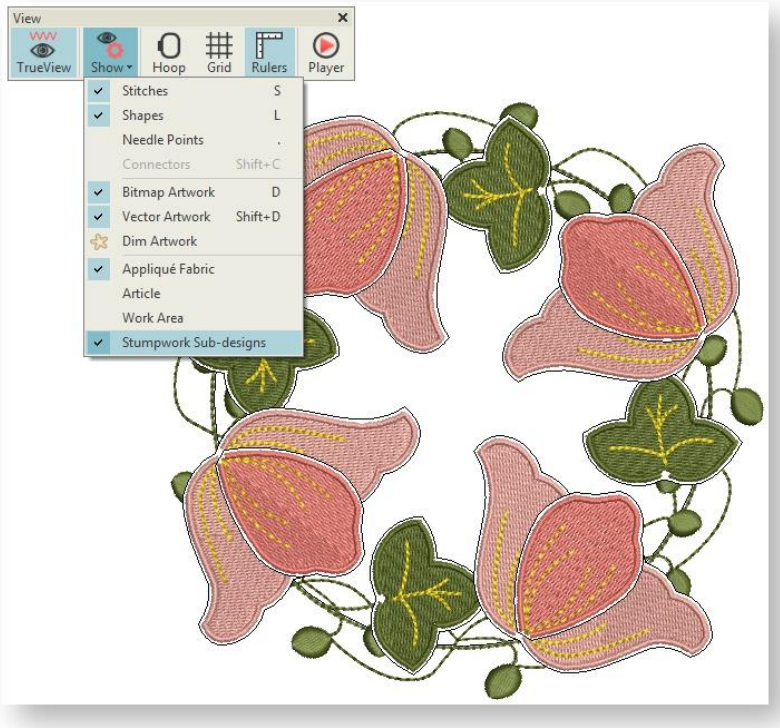
- Schließen Sie das Teilstickmuster, um zum Hauptstickmuster zurückzukehren. Speichern Sie die Änderungen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.



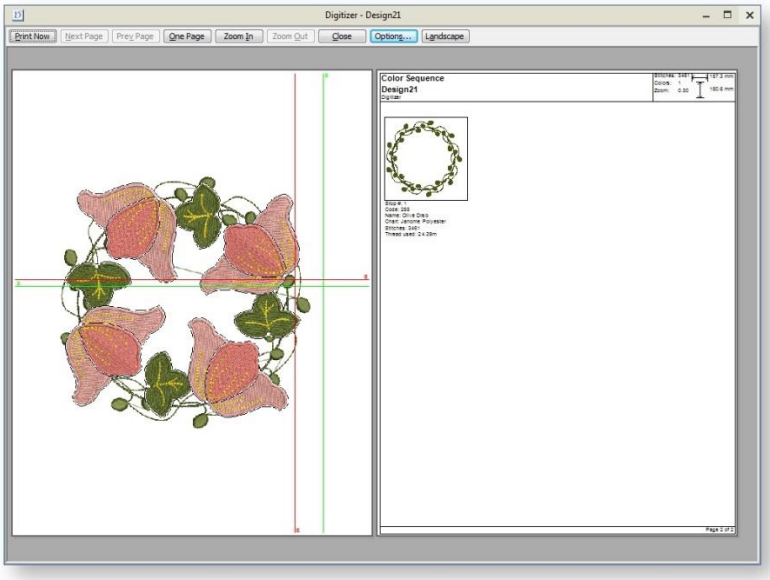
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

StumpWork visualisieren

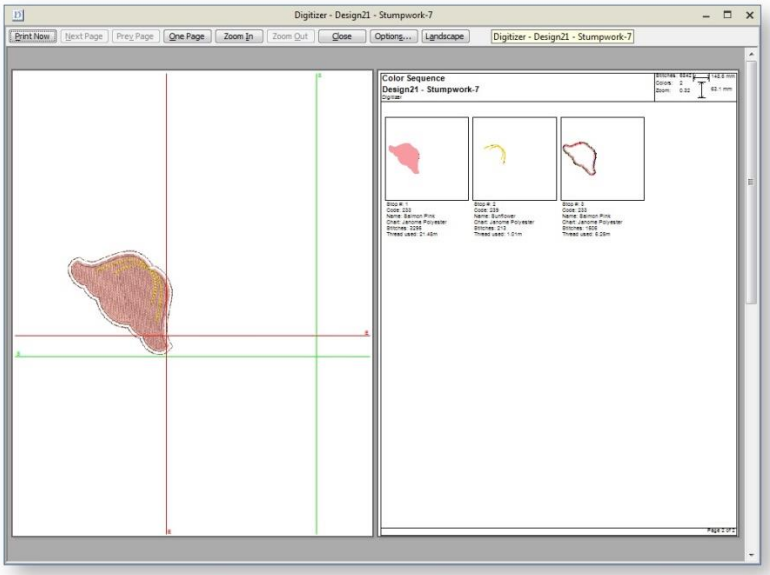
- Benutzen Sie das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü in der Ansicht-Werkzeugleiste, um StumpWork-Objekte in einem Stickmuster ein- oder auszublenden.



- Die Arbeitsblatt-Vorschau zeigt in der Vorschau das ganze StumpWork-Stickmuster, in der Farbreihenfolge jedoch nur das Hauptstickmuster an.



- Um ein Arbeitsblatt für die StumpWork-Teile eines Stickmusters auszudrucken, öffnen Sie das StumpWork-Objekt für eine Vorschau in einem eigenen Fenster.



Studieren Sie das StumpWork_Floral-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer Maschine.

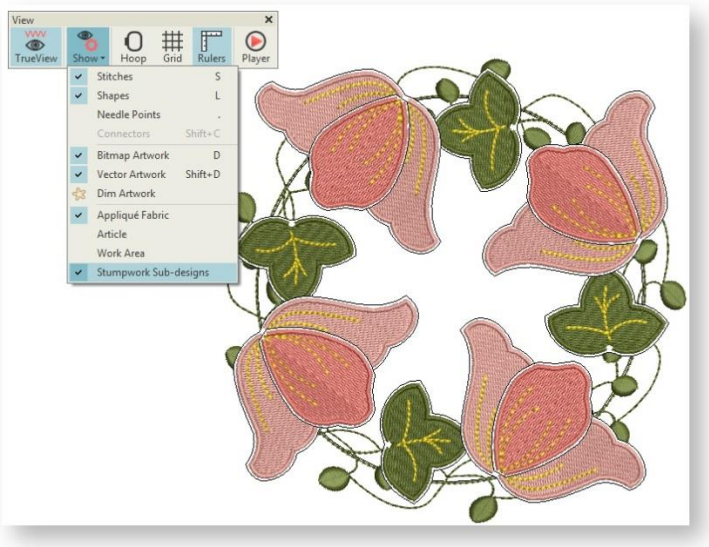
StumpWork ausgeben

StumpWork-Stickmuster werden wie jedes andere Stickmuster in Ihrer Sticksoftware im systemeigenen EMB-Dateiformat gespeichert. Das EMB-Format enthält einen vollständigen Satz an Stickmusterinformationen in einer einzigen ‘All-in-one’-Datei – Objektkonturen und -eigenschaften, tatsächliche Stiche und Maschinenfunktionen, Fadenfarben, ein Bildsymbol und Anmerkungen. Die Datei enthält neben dem Hauptstickmuster auch alle StumpWork-Elemente. Wenn es jedoch an die Ausgabe des Stickmusters geht, müssen Sie für die Maschine separate Stichdateien erstellen.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

StumpWork ansehen

Öffnen Sie die StumpWork-Stickdatei, die Sie ausgeben möchten.



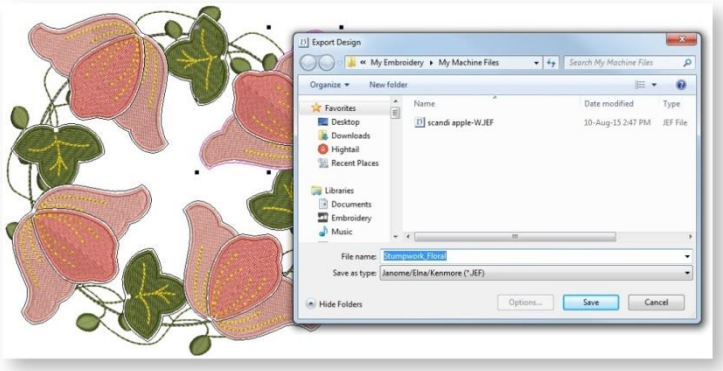
Benutzen Sie die Stickmuster anzeigen-Optionen, um nach Wahl die StumpWork-Elemente zusammen mit dem Hauptstickmuster anzusehen.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

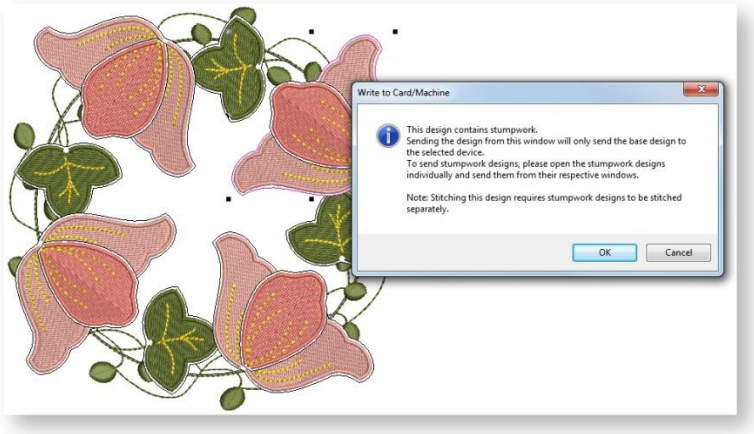
Hauptstickmuster exportieren

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Stickmuster-Elemente exportieren, aber es liegt nahe, mit dem Hauptstickmuster zu beginnen.

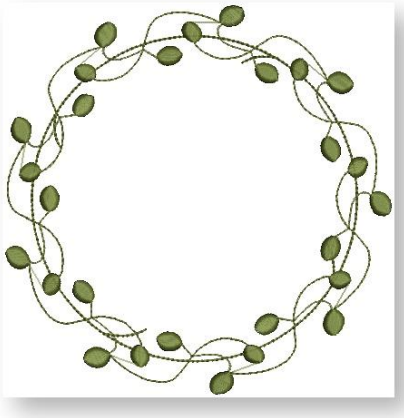
- Gehen Sie zur Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette und wählen Sie die Stickmuster exportieren-Option.



- Das Stickmuster exportieren-Dialogfeld wird standardmäßig mit Ihrem 'Meine Maschinendateien'-Ordner geöffnet.
- Wählen Sie die gewünschte Maschinendatei und speichern Sie sie. Die angezeigte Warnmeldung informiert Sie über alles, was Sie zum Exportieren von StumpWork wissen müssen.



- Wenn Sie dann die exportierte Maschinendatei öffnen, sehen Sie nur das Hauptstickmuster ohne die zugehörigen StumpWork-Stücke.



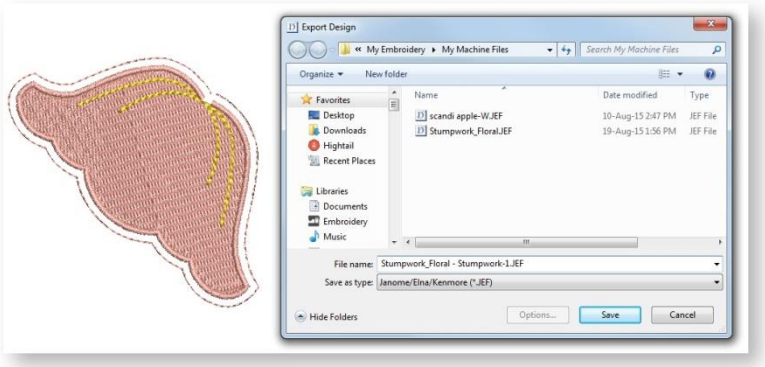
Benutzen Sie Ausschnittstickerei / StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster öffnen, um das markierte Teilstickmuster anzusehen und zu bearbeiten.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

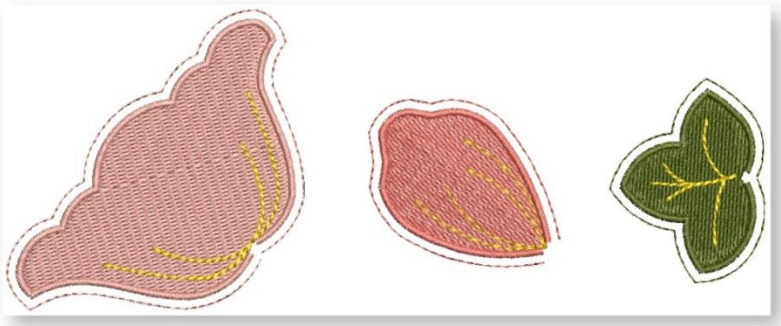
Exportieren Sie die StumpWork-Stücke

Wenn ein Stickmuster, wie hier gezeigt, sich wiederholende StumpWork-Elemente enthält, muss nicht jedes Element zu einer Stichdatei ausgegeben werden.

- Wählen Sie ein einzelnes StumpWork-Element und öffnen Sie es als Teilstickmuster.



- Benutzen Sie wieder die Stickmuster exportieren-Funktion, um das StumpWork-Stück als Maschinendatei auszugeben.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für jedes einzigartige StumpWork-Stück, aus denen das Stickmuster besteht.



- Jedes Stück kann so oft wie nötig an die Maschine ausgegeben werden, um das endgültige Stickmuster zusammenzustellen.

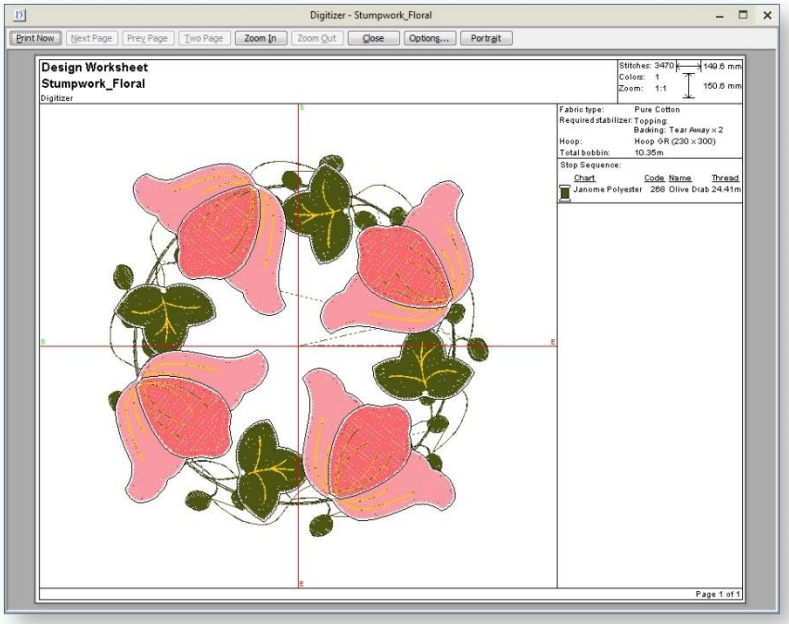
Besonders effizient ist es, alle StumpWork-Teilstickmuster in ein einziges Stickmuster zu kopieren und sie alle zusammen in nur einer Rahmensetzung auszusticken.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

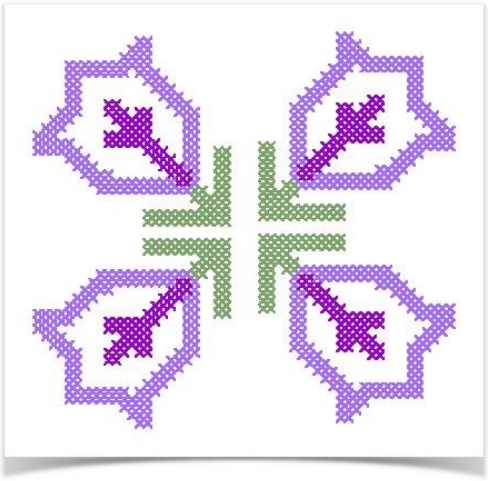
Ein Arbeitsblatt drucken

Zu guter Letzt ist es eine gute Idee, als Ergänzung zu Ihren Stichdateien ein Stickmuster-Arbeitsblatt auszugeben. Dieses kann als Bezugspunkt dienen, wenn Sie das endgültige StumpWork-Stickmuster zusammenstellen.



- Digitizer V5 (DEU)

Kreuzstich



Kreuzstiche sind eine beliebte Technik, um grosse Flächen mit wenigen Stichen zu füllen. Sie können zudem für Konturen und Umrandungen verwendet werden. Kreuzstiche bieten sich für Tischdecken, Kinderkleidung und volkstümliche Stickmuster an und werden manchmal mit Applikationen kombiniert. Kreuzstich wird manchmal mit Applikation kombiniert.

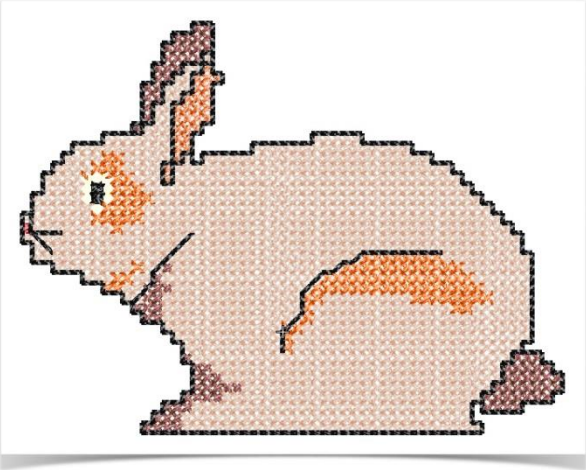
Im Gegensatz zur Maschinenstickerei, wo verschiedene Sticharten, Stichwinkel und andere Effekte für die Motivgestaltung zum Einsatz kommen, bleiben bei Kreuzstichmotiven nur die Farben als zusätzliches Gestaltungselement. Deshalb werden für Kreuzstichmotive meistens viel mehr Farben als bei anderen Stickarten verwendet.

Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen für weitere Informationen über die Kreuzstich-Anwendung.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

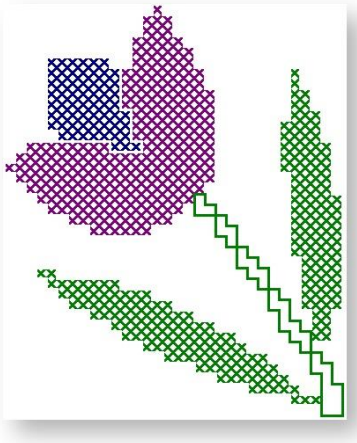
Kreuzsticharten

Kreuzstiche entstehen auf einer Matrix aus Quadraten oder 'Pixeln'. Jedes der kleinen Quadrate kann bestickt werden, auf den Kanten und in den Diagonalen. Eine Auflistung aller Möglichkeiten finden Sie hier.



Ganzer Kreuzstich	Aufrechter Kreuzstich	Dreiviertel-Kreuzstich
Doppelkreuz	Halbkreuz	Elongated Vertical Cross
Viertel-Kreuzstich	Verlängertes waagrechtes Kreuz	Mini-Kreuzstich
Linienstich	Knötchenstich	

Kreuzstichfüllungen



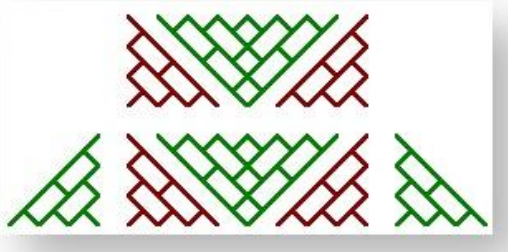
Zum Füllen können alle Kreuzsticharten verwendet werden.

Voller Kreuzstich

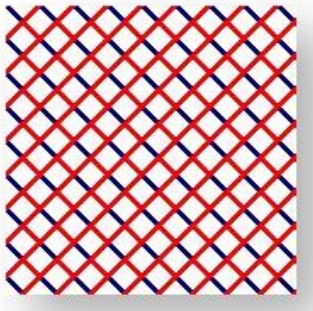
Ganze Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und ein X bilden. Die Gesamterscheinung dieses Kreuzes hängt davon ab, welcher Stich innerhalb des X unten oder oben auf liegt. Spezialeffekte können durch Mischen der beiden Arten oder durch flächendeckende Verwendung der einen oder anderen Art erzielt werden.

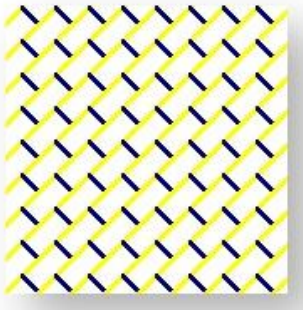
Dreiviertel-Kreuzstich

Ein Dreiviertelstich besteht meist aus einem Viertel- und einem halben Stich. Es entsteht ein anderer Effekt, wenn zuerst der halbe Stich gestickt wird und dieser dann mit dem Viertelstich verankert wird. Die lange Diagonale des Dreiviertel-Stichs kann in beide Richtungen gehen: / oder ¥.



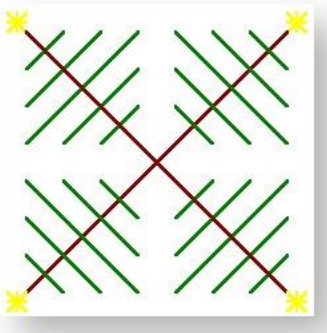
Oft werden Viertelstiche mit Dreiviertelstichen in einem Feld kombiniert, wobei sie mit unterschiedlichen Farben versehen und die Positionen der Stiche zum Erzielen verschiedener Effekte verschieden angeordnet werden.





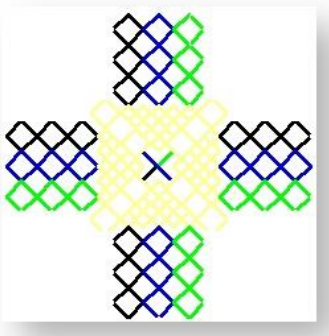
Halber Kreuzstich

Ein halber Kreuzstich ist nur einer der beiden Diagonalstiche: / oder ¥. Halbe Kreuzstiche werden vor allem für Schatten- und Hintergrundeffekte eingesetzt. Der Stich kann in jeder Ecke begonnen werden. Manchmal werden zwei halbe Stiche unterschiedlicher Farbe verwendet, um einen ganzen Kreuzstich zu bilden. Halbe Stiche können, abhängig vom gewünschten Effekt, in beide Richtungen verlaufen. Wenn zum Beispiel halbe Stiche dazu benutzt werden, Federn zu repräsentieren, würden sie sich in die Richtung des Federnverlaufes neigen.



Viertel-Kreuzstich

Mit Viertelstichen können komplexere Muster erzeugt werden.

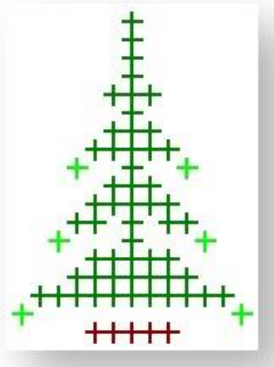


Mini-Kreuzstich

Mini-Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und damit ein X bilden, aber nur ein Viertel des Quadrates füllen. Der Mini-Kreuzstich ist ideal für Details, z. B. für Augen sowie für eine stellenweise oder ganzflächige dichtere Füllung.

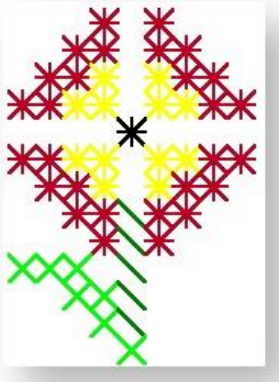
Aufrechter Kreuzstich

Stehende Kreuzstiche bestehen aus einem senkrechten und einem waagrechten Stich und bilden ein + anstatt ein x. Die Stiche können in diagonalen, senkrechten und waagrechten Reihen verlaufen.



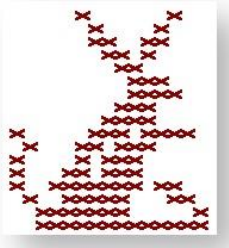
Doppelter Kreuzstich

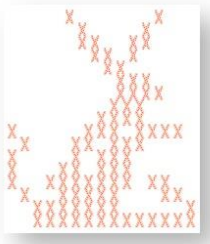
Doppel-Kreuzstich besteht aus zwei Vollen Kreuzstichen, die in 45º zueinander ausgestickt werden. Dadurch entsteht ein Stern. Diese Kreuzstichart wird vertstreut oder für dekorative Ränder in Reihen verwendet. Typischerweise ist der obere Faden des unterem Kreuzes der Stich, welcher in 135º zu dem waagrechtem Stich liegt; und der obere Faden des überlappenden Kreuzes ist der waagrechten Stich .



Verlängerte Kreuzstiche

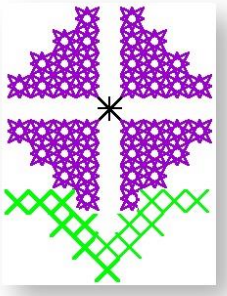
Verlängerte Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Stichen, die ein X bilden. Es gibt zwei Arten - verlängerten waagrechten und verlängerten senkrechten Kreuzstich. Verlängerte waagrechte Kreuzstiche sind nur halb so hoch wie ein normaler Kreuzstich, während verlängerte senkrechte Kreuzstiche nur halb so breit sind wie ein normaler Kreuzstich.

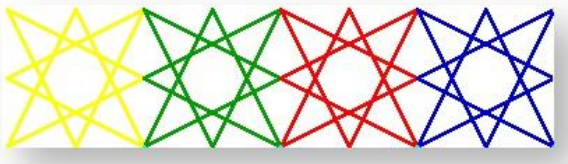




Knötchenstich

Ursprünglich handelte es sich beim Knötchenstich um eine verbreitete Handstickart zum Erzielen von hervorgehobenen Stichen. Er wurde für Weißstickerei mit kostbarer Baumwolle und feinem Seidengarn verwendet. Knötchenstich kann in Kombination mit anderen Kreuzsticharten benutzt werden. Der Knötchenstich ist ideal für Motivdetails wie Augen, Türknäufe, Blütenpollen usw. oder anstelle von in der Handstickerei verwendete Perlen, z. B. als Verzierungen oder an Christbaumschmuck, oder auch als i-Punkt. Er kann auch für Konturen verwendet werden. Probieren Sie bunte Metallicfäden oder verschiedenfarbige Fäden aus. Für Knötchenstiche sollten möglichst größere Raster angewendet werden.



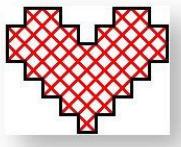


Umrandungen mit Kreuzstichen

Kreuzstiche können als Stickkontur benutzt werden. Kombinieren Sie Kreuzstiche auch mit anderen Sticharten, um spezielle Effekte zu erzielen. Konturen können mit dem Linienstich oder Vollen Kreuzstichen oder für eine dicke Linie einer Kombination aus beiden Sticharten erstellt werden. Eine aus einer einfachen Linie bestehenden Kontur wird von der Software als Umrandung behandelt, während eine aus Vollen Kreuzen bestehenden Kontur als Füllstich angesehen wird. Dies ist dann von Bedeutung, wenn Sie einen Rand löschen müssen, da eine Linie als einzelnes Objekt gelöscht werden kann, ein Rand aus ganzen Kreuzstichen hingegen nicht.

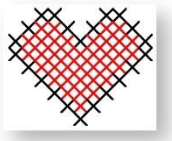
Rand aus Linienstichen

Linienstiche werden nur für Ränder oder Details benutzt. Linienstiche können an jeder Quadratseite platziert werden. Klicken Sie auf die Seite, auf der Sie den Linienstich platzieren möchten. Der Linienstich kann an nur einer Seite oder an allen vier Seiten des Quadrats eingesetzt werden. Es können auch Quadrate mit Linienstichen versehen werden, die bereits eine Kreuzstichart enthalten.



Rand aus ganzen Kreuzstichen

Ganze Kreuzstiche können auch als dekorative Kontur verwendet werden. Wenn Sie ganze Kreuzstiche als Rand einsetzen, wird die in der Füllstichartenliste gewählte Kreuzstichart verwendet werden. Sie können nach Bedarf eine andere Füllstichart wählen.

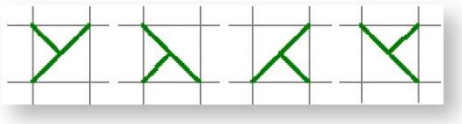


Variationen von Kreuzstichen

Die Ausrichtung von Teilkreuzstichen können variiert und damit verschiedene Muster und Effekte erzielt werden. Dies kann direkt durch quadratweises Zuteilen oder durch flächenweise Zuteilung von Füllstichausrichtungen geschehen. Teilkreuzstiche können zudem auf viele verschiedene Arten kombiniert werden.

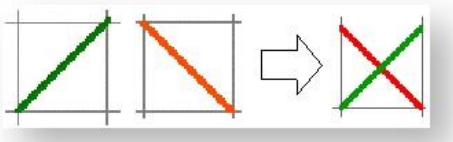
Dreiviertel-Kreuzstich

Viertel- und Dreiviertel-Kreuzstiche sind ideal zum Erzeugen von runden Rändern.



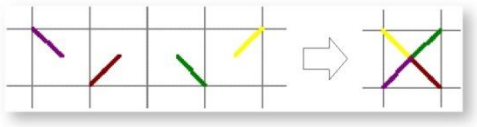
Halbe Kreuzstiche

Halbe Kreuzstiche können verwendet werden, um Objekte weniger dicht zu füllen. Sie können zu einem gesamten Kreuzstich mit zwei verschiedenen Farben kombiniert werden.



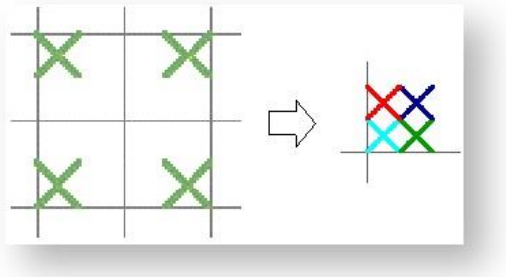
Viertel-Kreuzstich

Viertel- und Dreiviertel-Kreuzstiche können für deutliche, runde Kanten benutzt werden. Sie können zudem einzelne Viertel-Kreuzstiche zum Erstellen von einem vollständigen, vierfarbigen Kreuzstich kombinieren.



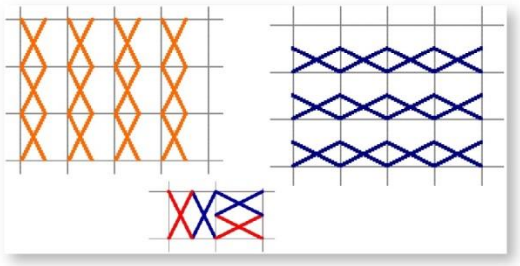
Mini-Kreuzstiche

Der Mini-Kreuzstich ist ideal für Details, z. B. für Augen sowie für eine stellenweise oder ganzflächige dichtere Füllung.



Verlängerte Kreuzstiche

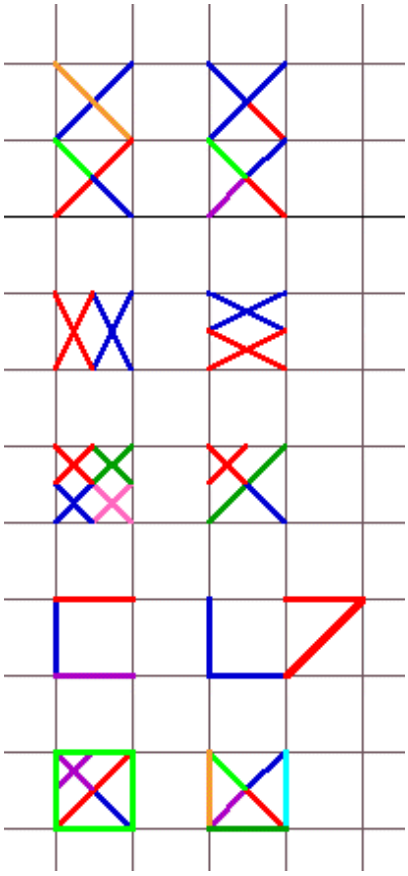
Vertikal und horizontal verlängerte Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und ein X bilden. Sie füllen entweder die linke, rechte, obere oder untere Seite eines Quadrats.



Stichkombinationen

Viertel-, Halbe und Dreiviertel-Kreuzstiche können kombiniert werden, um mehrfarbige Kreuze zu erstellen. Sie können auch Mini-Kreuzstiche, verlängerte senkrechte oder waagrechte Kreuzstiche und Konturstiche miteinander kombinieren.

Combination of 1/4, 1/2 and 3/4 crosses



Kombination von verlängerten, senkrechten oder waagerechten Kreuzen

Kombination von Teil- und Mini-Kreuzen

Kombination von farbigen Konturen

Kombination von Konturen und Kreuzen

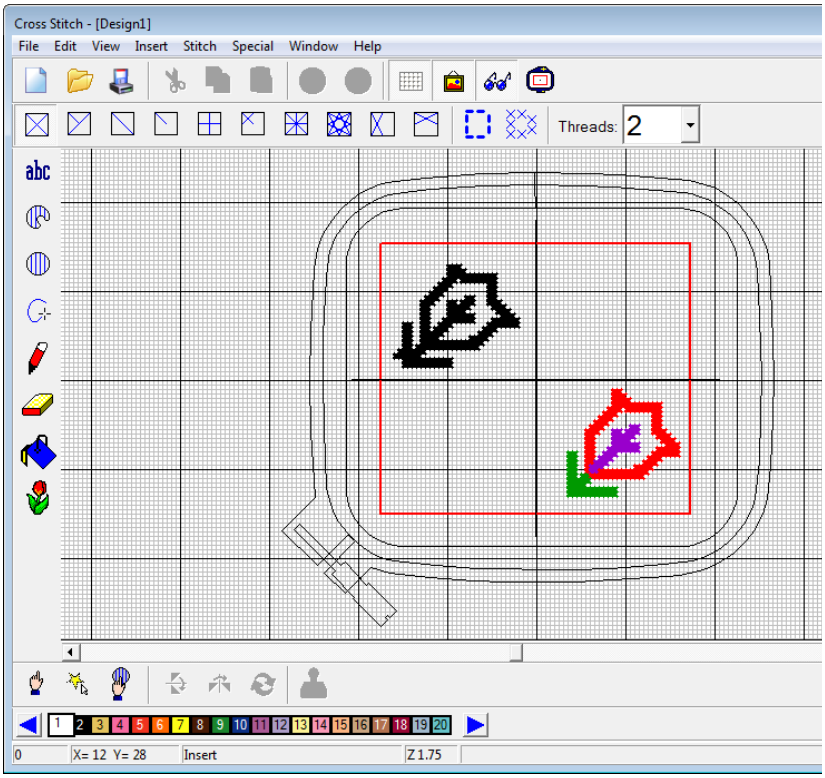
- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Arbeitsumgebung

Kreuzstich-Stickmuster bedürfen einer anderen Digitalisiertechnik als gewöhnliche Stickmuster. Deshalb verfügt das Kreuzstichprogramm über ein eigenes Designfenster, das aus der Sticksoftware geöffnet wird.

Titelleiste
Menüleiste
Standard-Werkzeugleiste
Kreuzstich-Werkzeugleiste

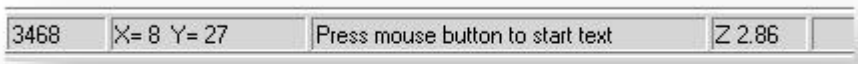
Eingabe-Werkzeugleiste



Bearbeiten-Werkzeugleiste
Farbpalette
Statusleiste

Stickmusterinformationen

Die Kreuzstich-Statusleiste bietet Stickmusterinformationen wie die ungefähre Stichanzahl, Mauszeiger-Koordinaten, Eingabeaufforderungen und den Zoomfaktor.



Fadenpalette

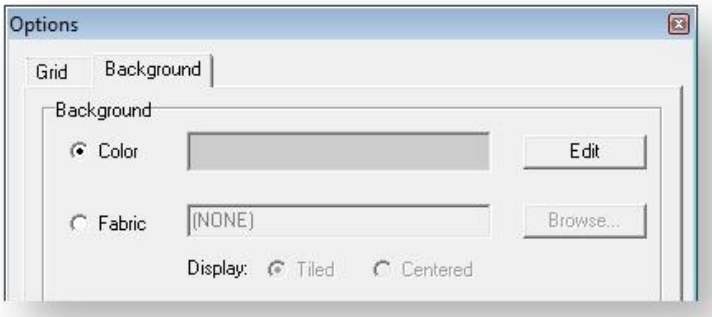
Sie können die Fadenpalette ziehen und an einer beliebigen Stelle im Designfenster platzieren.

Klicken Sie auf Standard > Rahmen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Mit Rechtsklick Rahmen-Dialogfeld öffnen.

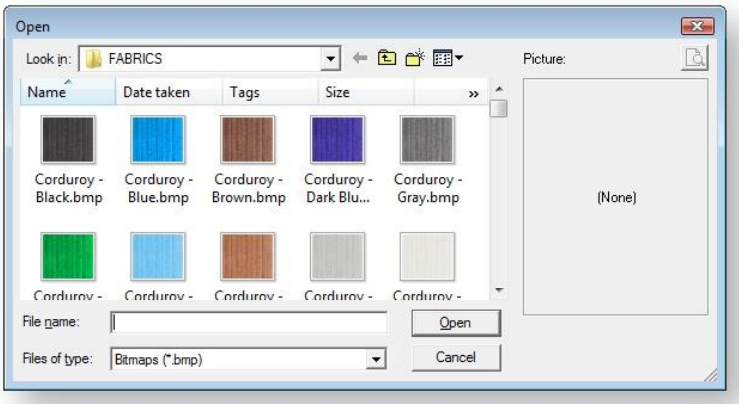
Hintergründe

In Kreuzstich können Sie die Hintergrundfarbe des Designfensters ändern, um sie der Stofffarbe anzupassen. Sie können auch einen Stoff als Hintergrund auswählen und so realistischere Vorschauen und Ansichten ermöglichen. Um Hintergründe zu ändern...

- Wählen Sie Spezial > Optionen und klicken Sie auf den Hintergrund-Karteireiter.



- Wählen Sie die gewünschte Farbe bzw. den gewünschten Stoff aus.
  - Klicken Sie auf Bearbeiten, um eine Hintergrundfarbe auszuwählen. Wählen Sie eine Farbe aus dem Farbe-Dialogfeld klicken Sie auf OK.
  - Um eine Stoffstruktur auszuwählen, klicken Sie auf Durchsuchen. Wählen Sie ein Stoffmuster aus dem Stoffe-Ordner Ihrer Installation aus.



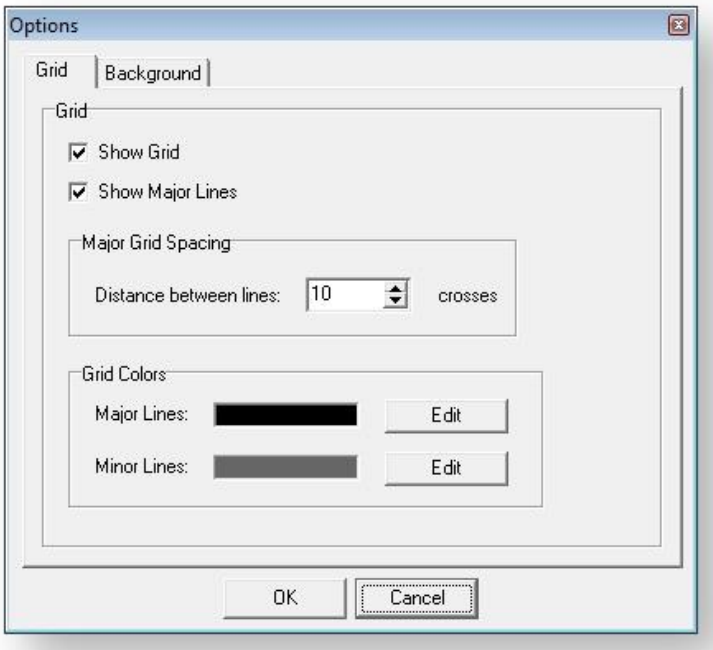
- Sie können festlegen, ob das Stoff-Bitmap im Designfenster zentriert oder gekachelt dargestellt wird. Ist das Bitmap genügend groß, um das ganze Fenster auszufüllen, wählen Sie Zentriert. Andernfalls Gekachelt.

Klicken Sie auf Standard > Raster, um das Raster ein- oder auszublenden. Wählen Sie ‚Optionen' (Spezial-Menü), um die Raster-Einstellungen zu verändern.

Raster

Benutzen Sie den Optionen > Raster-Karteireiter zum:

- Raster zeigen oder ausblenden
- Hauptlinien anzeigen (wenn das Raster angezeigt wird)
- Rasterabstand festlegen - geben Sie die Anzahl der Kreuze ein, die zwischen die Raster-Hauptlinien passen sollen.
- Farben der Haupt- und Zwischenlinien ändern



- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Stickmuster-Einstellungen

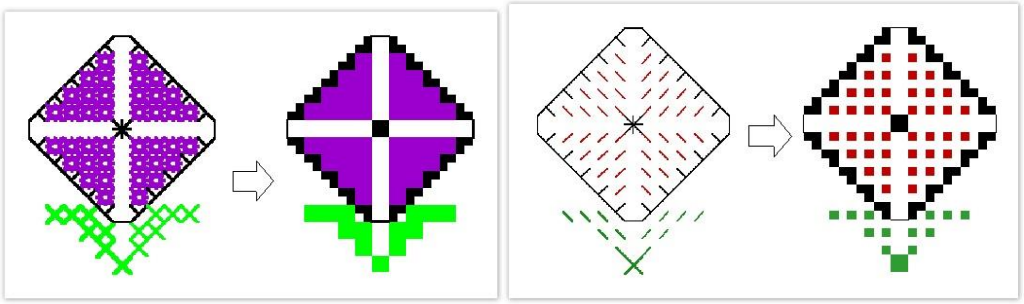
In Kreuzstich wird die Stickmustergröße vom ‘Stichverhältnis’ bestimmt. Je mehr Stiche pro Fläche (z. B. pro Quadratzentimeter), desto kleiner und kompakter wird das Design. Die Dichte der einzelnen Stiche kann auch dadurch bestimmt werden, wie oft sie ausgestickt werden (ein- bis dreimal).

Kreuzstich-Stickmuster 'schrumpfen' häufig, vor allem bei kleineren, dicht gedrängten Stichen. Kreuzstich-Stickmuster tendieren dazu, sich gleichmäßig zusammenzuziehen, was zu gerade verlaufenden Lücken führt. So entsteht manchmal der Eindruck, als fehlten Stichreihen.

Klicken Sie auf Standard > Kreuze, um Stiche als Farbfelder oder Kreuzstiche anzuzeigen.

Stiche ansehen

- Klicken Sie auf das Kreuze-Symbol. Jede digitalisierte Fläche wird mit Kreuzen bzw. Linienstichen angezeigt.
- Klicken Sie erneut, um die Stiche als farbige Kacheln zu zeigen.

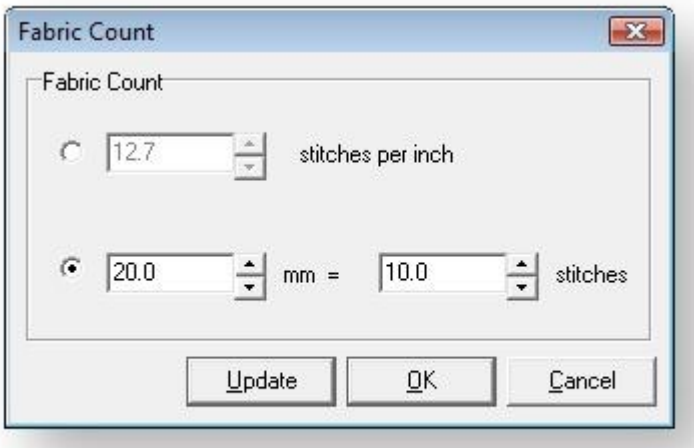


Stickmustergröße einstellen

Die Größe von Kreuzstich-Stickmustern wird durch das Stichverhältnis festgelegt. Damit kann die Größe des fertigen Stickmusters bestimmt werden. Je

mehr Stiche pro Fläche (z. B. pro Quadratzentimeter), desto kleiner und kompakter wird das Design. Um die Stickmustergröße festzulegen...

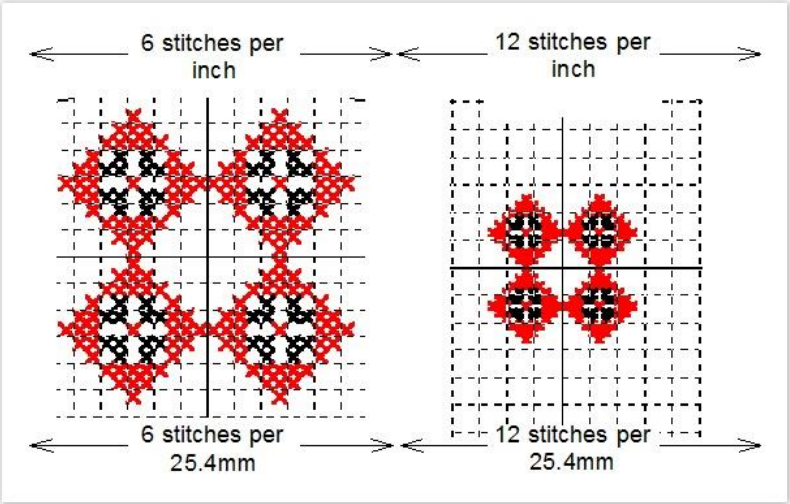
- Wählen Sie Spezial > Stichverhältnis aus.

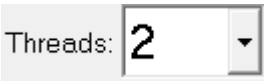


- Wählen Sie die Stichverhältnis-Option - Zoll oder Millimeter:
  - Stichanzahl pro Zoll: Je weniger Stiche pro Zoll vorhanden sind, desto größer wird das entstehende Stickmuster.
  - Anzahl der Millimeter pro Stichanzahl: Weil ein Kreuzstich größer als ein Millimeter ist, können Sie die Millimeter- und Stich-Einstellungen in Relation zueinander anpassen. Je größer der mm-Wert oder je kleiner der Stichwert, desto größer wird das Design.

Durch Anklicken von Übernehmen werden die eingegebenen Werte sofort angewendet. Ändern Sie zum Beispiel den Wert Stiche pro Zoll, klicken Sie auf Übernehmen und der entsprechende Wert unter mm wird aktualisiert. Sie sehen das Ergebnis auf dem Bildschirm, wenn ein Rahmen aktiviert ist.

- Klicken Sie auf OK.

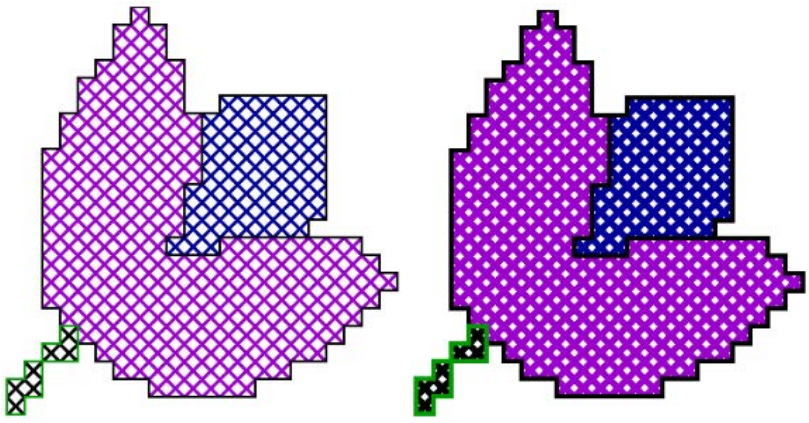


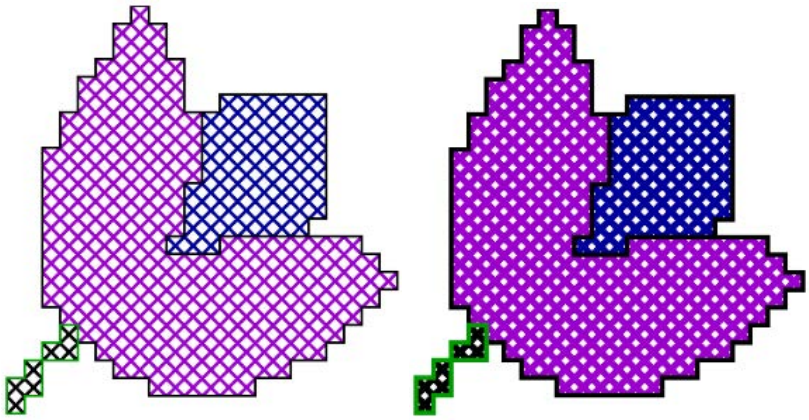


Benutzen Sie Kreuzstich > Fadenliste, um die Stichdichte einzustellen.

Stichdichte festlegen

Sie können die Dichte jedes Kreuzstichs justieren, indem Sie den Stich ein-, zwei- oder dreimal ausführen. Die Anzahl der Ausstickungen pro Stich entspricht den Werten 2, 4 und 6 in der Fäden-Liste. Diese Werte lassen sich jederzeit ändern. Um die Stichdichte festzulegen, wählen Sie einen Wert aus dem Fäden-Dropdown-Menü. Der Wert 2 entspricht einem einzelnen Stich, 4 einem doppelten und 6 einem dreifachen. Dies wird auf dem Bildschirm durch die Liniendicke sichtbar.





Fadenwert Fadenwert: 6

Anmerkungen:

- Wenn Sie ein Stickmuster verkleinern, damit es in den Rahmen passt, so kann dies dazu führen, dass Stiche übereinander zu liegen kommen und den Stoff zusammenziehen. Sie können dieses Problem vermeiden, indem Sie die Anzahl der Überstickungen pro Stich für Füllstiche und Konturen auf einfach (2 Fäden) reduzieren. Sie können auch einen dünneren Faden verwenden.
- Sollten Sie ein Design erstellen, in welchem jedes Quadrat einen Stich enthält, so denken Sie bitte daran, den Stoff zu heften und zu stabilisieren.
- Wenn Sie Ihre Maus über den Stich halten, zeigt Ihnen ein Tooltip die Art und Farbe des benutzten Stichs an.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Konturen & Füllungen

Kreuzstich bietet eine umfassende Auswahl an Kreuzsticharten für Konturen und Füllungen in jedem Farbton. Sie können auch die Ausrichtung von Teilkreuzstichen steuern und so Mustereffekte erzielen.

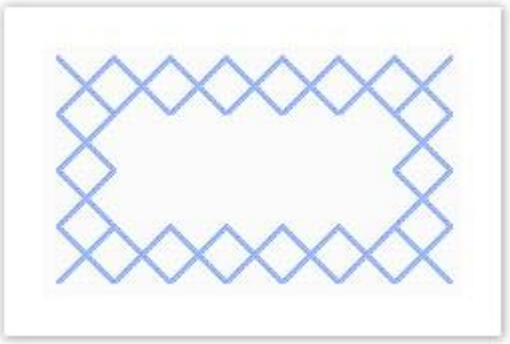
Wählen Sie Kreuzstich > Einzellinie für eine einzelne Linie.

Wählen Sie Kreuzstich > Volles Kreuz für Linien von Kreuzen.

Linienstichart auswählen

Es gibt zwei Arten von Linienstichen, Einzellinie und Volles Kreuz, die über die Kreuzstich-Werkzeugleiste verfügbar sind. Wählen Sie eine Kreuzstichart aus, bevor Sie auf das Volles Kreuz-Symbol klicken.

- Um eine Linienstichart auszuwählen, wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Wählen Sie Einzellinie oder Volles Kreuz aus der Kreuzstich-Werkzeugleiste aus. Alle neuen Stiche werden als Linienstiche oder Kreuzstiche digitalisiert. Wenn Sie Volles Kreuz bzw. die Schaltfläche für die Füllstichauswahl anklicken, wird die aktuell eingestellte Kreuzstichart eingesetzt.



Je nach ausgewählter Stichart kann die Laufrichtung des Stichs festgelegt werden.

Wählen Sie Kreuzstich > Voll für Volle Kreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > 3/4 für Dreiviertelkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > 1/2 für Halbkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > 1/4 für Viertelkreuze.

Auswählen Kreuzstich > Aufrechtes Kreuz für aufrecht stehende Kreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > Doppelkreuz für Doppelkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > Französischer Knoten, um Französische Knoten zu erstellen.

Wählen Sie Kreuzstich > Verlängertes Senkrechtes Kreuz für senkrecht stehende Kreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > Verlängertes Waagrechtes Kreuz für waagrecht liegende Kreuze.

Füllstichart auswählen

Alle Füllstiche sind Kreuzsticharten. Sie haben die Auswahl aus folgenden Arten — Volles Kreuz, Dreiviertel-Kreuz, Halbkreuz, Viertelkreuz, Mini-Kreuz, Aufrechtes Kreuz, Doppelkreuz, Verlängertes Senkrechtes Kreuz und Verlängertes Waagrechtes Kreuz. Teilkreuzstiche – ¼, ½, oder ¾ – können kombiniert werden, um Kreuzstiche zu erstellen, die aus mehreren Farben bestehen. Sie können auch Mini-Kreuzstiche, verlängerte senkrechte oder waagrechte Kreuzstiche und Konturstiche miteinander kombinieren. Um einen Füllstich auszuwählen...

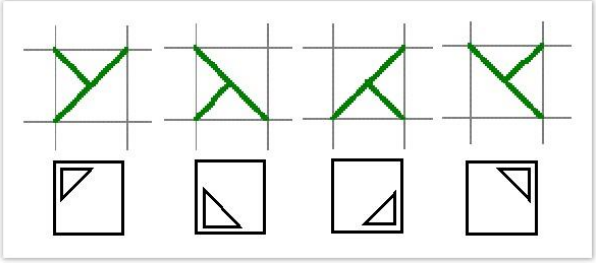
- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Wählen Sie eine Kreuzstichart aus der Kreuzstich-Werkzeugleiste aus.Markierte und neue Stiche werden mit dieser Stichart digitalisiert.

Je nach ausgewählter Stichart kann die Laufrichtung des Stichs festgelegt werden.

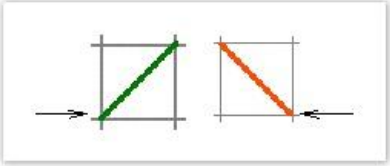
Kreuzstichausrichtung festlegen

Die Ausrichtung von Teilkreuzstichen kann geändert und damit verschiedene Mustereffekte erzielt werden. Die Digitalisierung einzelner Stiche wird direkt, Pixel-für-Pixel, vorgenommen.

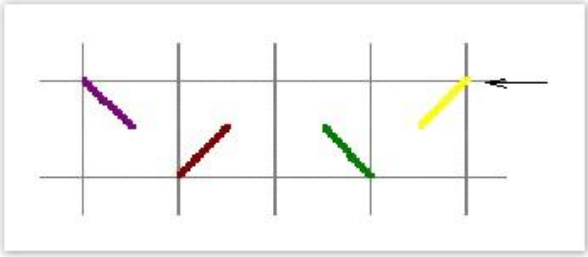
- Klicken Sie für Dreiviertel-Kreuzstiche die Ecke an, an der sich der Viertelstich befinden soll.



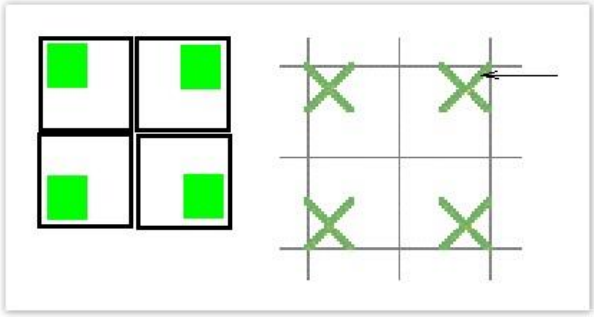
- Für halbe Kreuzstiche die Ecke anklicken, an der der Stich beginnen soll.



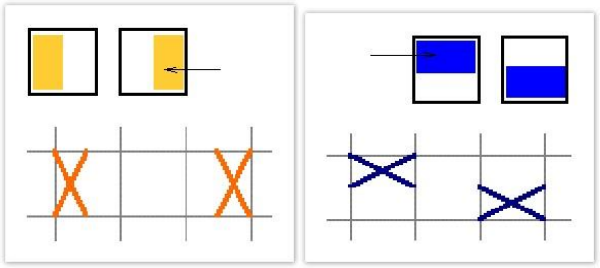
- Klicken Sie für Viertel-Kreuzstiche die Ecke an, an der der Stich beginnen soll.



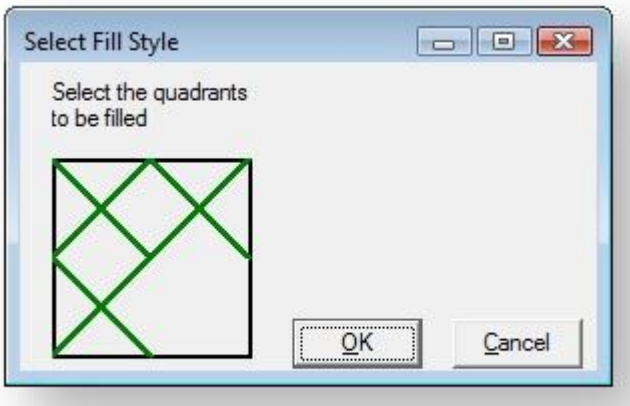
- Um Mini-Kreuzstiche zu erstellen, klicken Sie auf die Ecke, an der der Stich plaziert werden soll.



- Um verlängerte senkrechte Kreuzstiche zu erstellen, klicken Sie auf die Seite, wo der Stich plaziert werden soll.



- Füllungen werden über das Dialogfeld Füllstichauswahl ausgewählt. Die Methode ist die gleiche. Klicken Sie den Quadranten an, der gefüllt werden soll.



- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

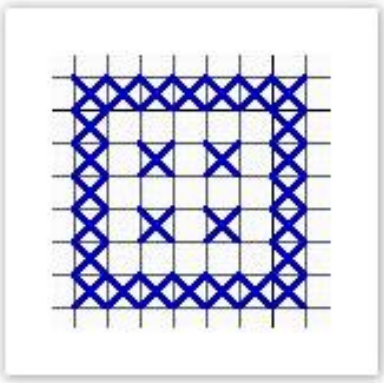
Kreuzstiche digitalisieren

Es können einzelne Stiche oder Stichreihen digitalisiert werden. Je nach gewählter Stichart müssen Sie auch die gewünschte Stichrichtung festlegen.

Benutzen Sie Eingabe > Bleistift zum Zeichnen von einzelnen Stichen oder Stichreihen.

Einzelstiche oder Stichreihen digitalisieren

- Wählen Sie entweder das Linienstich- oder Volles Kreuz-Symbol.
- Wenn Sie Volles Kreuz bzw. die Schaltfläche für die Füllstichauswahl anklicken, wird die aktuell eingestellte Kreuzstichart eingesetzt.
- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Funktion Stift anklicken.
- Für Einzelstiche, einzelne Quadrate anklicken. Für Stichreihen, Funktion Stift anklicken und Linie zeichnen.
- Drücken Sie <Strg> und ziehen Sie, um gerade, senkrechte Linien zu zeichnen.



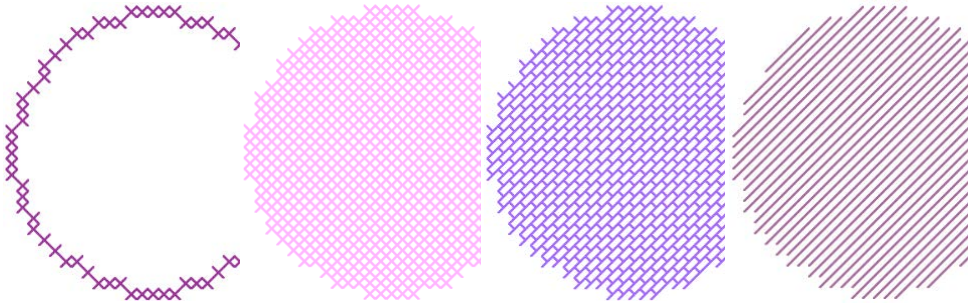
Mit dem Bleistift können Sie auch Kombinationen aus Teil-Kreuzstichen erstellen, die aus mehreren Farben bestehen.

Benutzen Sie Kreis (Eingabe-Werkzeugleiste), um Kreise oder Ovale zu zeichnen und zu digitalisieren.

Kreise digitalisieren

Mit der Funktion Kreis/Oval können schnell gefüllte und ungefüllte Kreisformen digitalisiert werden. Um Kreise zu digitalisieren...

- Klicken Sie auf das Kreis-Symbol.
- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Wählen Sie eine Konturstich- oder Füllstichart aus.
- Mittelpunkt, dann einen Punkt auf der Kreislinie setzen. Für einen perfekten Kreis drücken Sie auf <Eingabe>. Für eine Ellipse markieren Sie einen dritten Referenzpunkt.
- Je nach ausgewählter Stichart wird der Kreis bzw. das Oval nun gefüllt oder konturiert.



Rand aus ganzen Kreuzstichen	Füllung mit Ganzem Kreuzstich	Füllung mit Dreiviertel-Kreuzstich	Füllung mit Halbem Kreuzstich

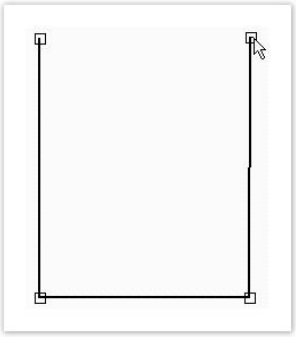
Benutzen Sie Eingabe > Kreuzlaufstich, um offene Formen zu zeichnen und zu digitalisieren.

Benutzen Sie Eingabe > Kreuzstichfüllung, um geschlossene Formen zu zeichnen und zu digitalisieren.

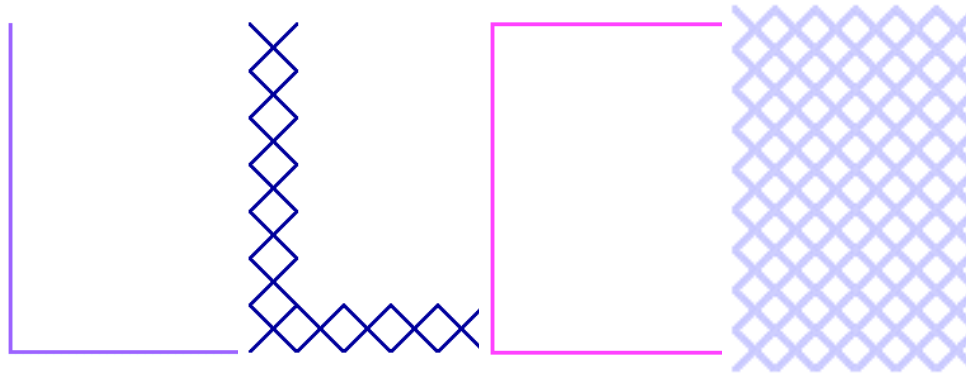
Offene und geschlossene Formen digitalisieren

Sie können mithilfe des Kreuzlaufstich-Werkzeugs Konturen oder Umrandungen, mithilfe von Kreuzstichfüllung gefüllte Formen erstellen. Wählen Sie einen Konturstich für ungefüllte Objekte und einen Füllstich für gefüllte Objekte aus.
Um offene und geschlossene Formen zu digitalisieren...

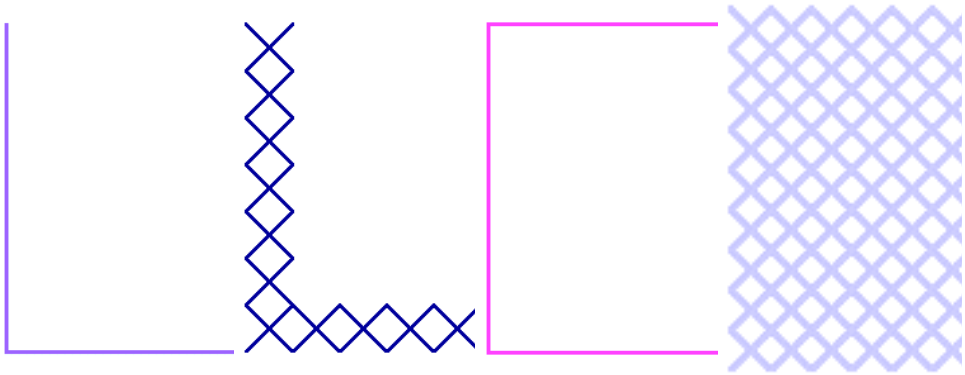
- Klicken Sie auf das Kreuzstichfüllung- oder das Kreuzlaufstich-Symbol.
- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Wählen Sie eine Konturstich- oder Füllstichart aus.
- Referenzpunkte auf das Design setzen. Linksklicken Sie für spitze Ecken, rechtsklicken Sie für runde Ecken.



- Drücken Sie auf <Eingabe>.Die Form wird je nach ausgewählter Stichart gefüllt oder konturiert.



Einzellinien-Kon Volles Einzellinien-Kon Ganzer



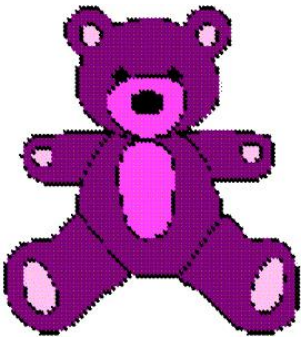
tur mit Kreuzlaufstich	Kreuz-Kontur mit Kreuzlaufstich	tur mit Kreuzstichfüllung	Kreuzfüllstich mit Kreuzstich-Auffüllung

Benutzen Sie Eingabe > Flächenfüllung, um geschlossene Formen oder Farbblöcke mit Stichen aufzufüllen.

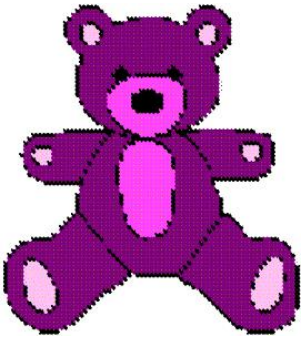
Flächenfüllung von Farbblöcken

Sie können geschlossene Flächen mithilfe von Flächenfüllung mit Stichen füllen. Die Funktion wird auch zum Ändern von Farbe und Stichart an Konturen mit ganzem Kreuzstich verwendet. Um Farbblöcke mit Flächenfüllung zu füllen...

- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Wählen Sie eine Füllstichart aus.
- Klicken Sie auf das Flächenfüllung-Symbol.
- Klicken Sie in die geschlossene Fläche.Die Form wird durch Flächenfüllung in der ausgewählten Stichart und mit der festgelegten Farbe gefüllt.



Mithilfe von Bild autom. sticken digitalisiert



Farben verändert mittels Flächenfüllung

- Die Flächenfüllung-Funktion funktioniert nicht innerhalb von Einzellinien-Konturen. Einige Formen mit gewinkelten Seiten werden unter Umständen nicht korrekt aufgefüllt. Zudem funktioniert sie nur für Kreuzstiche. Die Flächenfüllung-Funktion funktioniert nicht für Bitmap-Abbildungen, die als Hintergründe benutzt werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Dateiverarbeitung

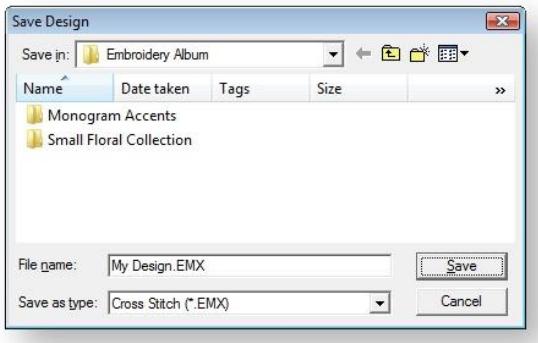
Kreuzstich-Designs besitzen ihr eigenes EMX-Dateiformat. Dieses kann von der Sticksoftware gelesen werden. Sie können EMX-Desings ebenfalls mit Designs anderer Formate kombinieren.

Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern.

Kreuzstich-Stickmuster speichern

Speichern Sie Ihre Stickmuster von Anfang an häufig. Verwenden Sie für die Speicherung von Kreuzstich-Dateien die EMX-Endung.

- Klicken Sie auf das Speichern-Symbol oder wählen Sie Datei > Speichern aus. Wenn dies das erste Mal ist, dass Sie das Stickmuster speichern, wird das Stickmuster speichern-Dialogfeld geöffnet. Die Datei wird als EMX-Datei gespeichert.

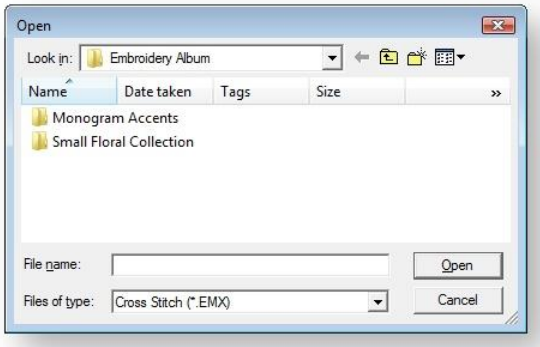


- Neuen Namen für den Quilt eingeben und Speichern anklicken.

Kreuzstich mit Stickerei kombinieren

Wenn Ihre EMB-Stickmuster Kreuzstich enthalten sollen, müssen Sie Kreuzstich-Stickmuster als EMX speichern und schließen und sie dann in der Sticksoftware öffnen.

- Speichern Sie Ihr Design als EMX-Datei.
- Öffnen Sie Ihre Sticksoftware.
- Wählen Sie Datei > Öffnen.



- Wählen Sie EMX als Dateiformat aus und suchen Sie die Kreuzstich-Datei, die Sie öffnen möchten.
- Klicken Sie auf Öffnen.

Benutzen Sie Standard > Stickmuster öffnen, um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.

Stickmuster in Kreuzstich öffnen

Kreuzstich kann EMB-Dateien öffnen, die Sie dann in Ihren Kreuzstich-Stickmustern benutzen können.

- Klicken Sie auf das Öffnen-Symbol.Das Öffnen-Dialogfeld wird geöffnet.

- Wählen Sie EMB als Dateiformat aus und suchen Sie die Kreuzstich-Datei, die Sie öffnen möchten.
- Klicken Sie auf Öffnen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Kreuzstiche bearbeiten

Um einen Designbereich zu bearbeiten, muss dieser zuerst markiert werden. Kreuzstich bietet eine Reihe von Möglichkeiten, um Kreuzstiche zu markieren. Sie können die Farbe oder Stichart markierter Stichblöcke jederzeit ändern. Stiche können auch jederzeit gelöscht werden. Zudem können Sie Kreuzstiche und/oder Konturen sperren, damit diese beim Bearbeiten anderer Bereiche nicht versehentlich verschoben oder gelöscht werden. In Kreuzstich können Sie zudem markierte Blöcke von Kreuzstichen auf verschiedene Arten umformen. Sie können Blöcke verschieben sowie im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen und links/rechts oder oben/unten spiegeln.

Benutzen Sie Bearbeiten > Auswahl, um einzelne Stiche oder Stichblöcke zu markieren.

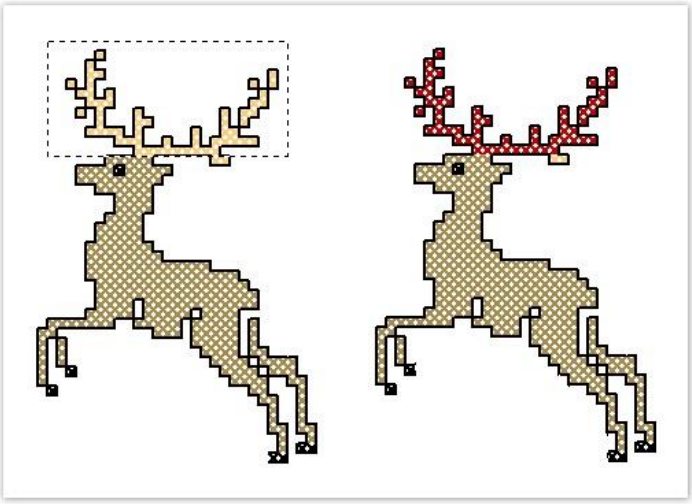
Benutzen Sie Bearbeiten > Polygonauswahl, um unregelmäßige Flächen oder Formen zu markieren.

Auswählen von Stichen

Die Auswahl- und Polygonauswahl-Werkzeuge funktionieren ähnlich wie in der Sticksoftware. Der Unterschied besteht darin, dass in Kreuzstich mit Stichblöcken oder Flächen gearbeitet wird und nicht mit Objekten. Mit Autom. Auswahl können Sie einen einzelnen Farbblock oder geschlossene Fläche markieren. Es werden nur nebeneinander stehende Stiche der gleichen Farbe ausgewählt.

- Ziehen Sie bei ausgewähltem Auswahl-Werkzeug einfach ein Auswahlfeld um den gewünschten Bereich.
- Markieren Sie bei ausgewähltem Polygonauswahl-Werkzeug Referenzpunkte um die Fläche und drücken Sie auf <Eingabe>.

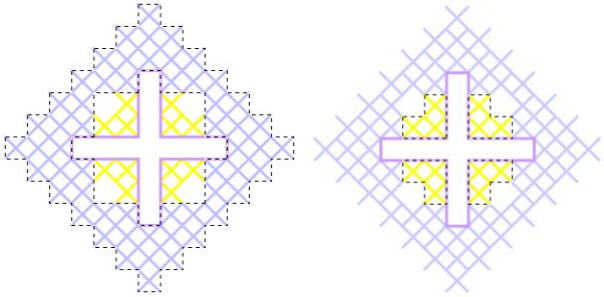
- Halten Sie zum Markieren mehrerer Flächen <Strg> gedrückt.



Benutzen Sie Bearbeiten > Autom. Auswahl, um einzelne Farbblöcke oder nicht digitalisierte Bereiche zu markieren.

Mit Autom. Auswahl markieren

- Klicken Sie auf das Autom. Auswahl-Symbol.
- Klicken Sie auf einen Stichblock. Es werden nur nebeneinanderliegende Stiche dieser Farbe ausgewählt.
- Halten Sie zum Markieren mehrerer Blöcke <Strg> gedrückt.



Farbblock markiert

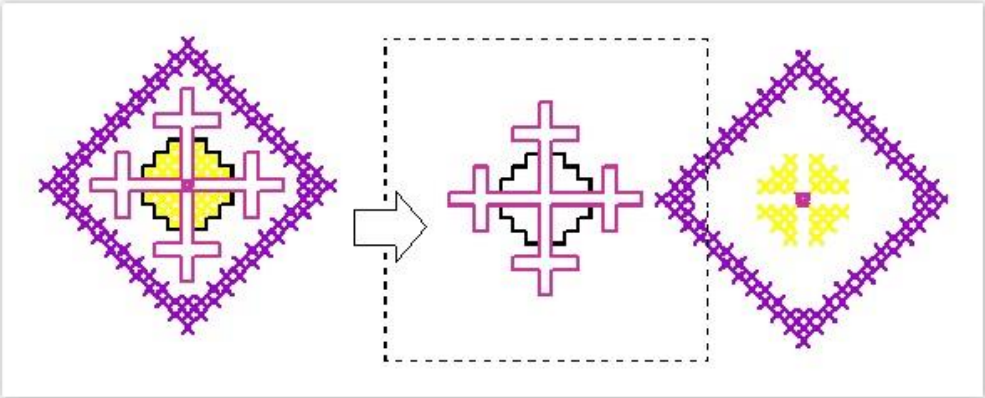
Halten Sie zum Markieren gelber Farbblöcke <Strg> gedrückt

Diese Funktion funktioniert nicht mit Teil-Stichen, d.h. Stichen, die nicht alle vier Quadranten des Rechtecks ausfüllen.

Stiche sperren

Zudem können Sie Kreuzstiche und/oder Konturen sperren, damit diese beim Bearbeiten anderer Bereiche nicht versehentlich verschoben oder bearbeitet werden.

- Bearbeiten > Kreuze oder Bearbeiten > Konturen wählen. Ist Kreuze im Menü abgehakt, können Kreuzstiche verschoben werden. Ist Konturen abgehakt, können Konturen verschoben werden.
- Einen Bereich markieren und die Stiche nach Bedarf anklicken und zum Verschieben ziehen.



- Markieren Sie Kreuze bzw. Konturen erneut, um sie abzuwählen und alle Kreuzstiche und Konturen zu sperren.

Benutzen Sie Bearbeiten > Auswahl Drehen, um markierte Stiche zu drehen. Im Uhrzeigersinn: links anklicken.

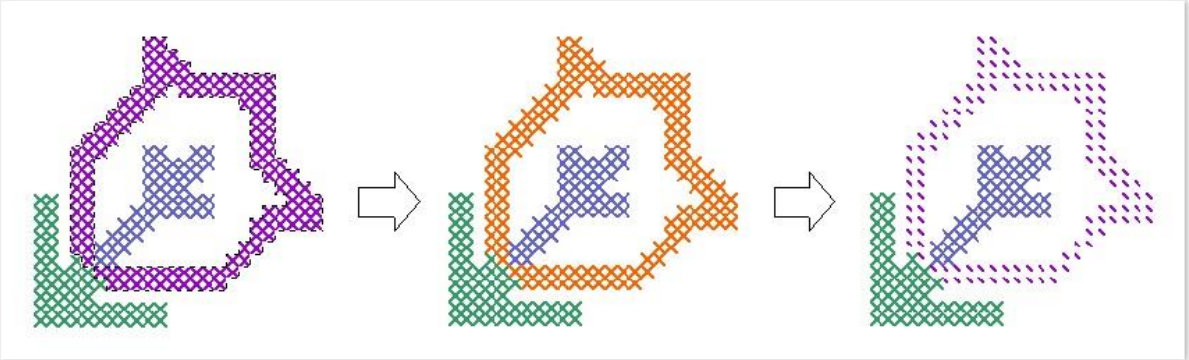
Klicken Sie auf Bearbeiten > Auswahl Waagrecht Spiegeln zum waagrechten Spiegeln markierter Stiche.

Klicken Sie auf Bearbeiten > Auswahl Senkrecht Spiegeln zum senkrechten Spiegeln markierter Stiche.

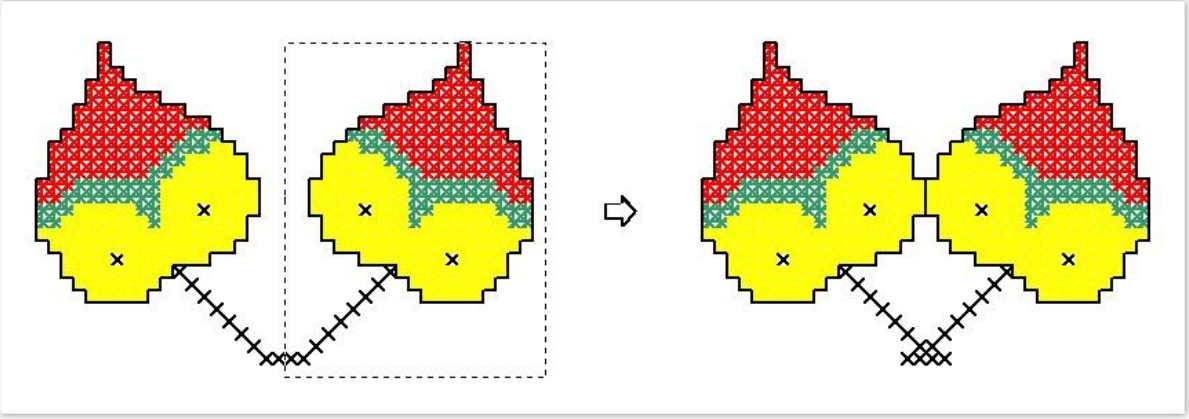
Stichblöcke manipulieren

Farbe und Stichart von markierten Stichblöcken können jederzeit geändert werden. Um Stichblock-Einstellungen zu ändern

- Benutzen Sie Autom. Auswahl, um einen oder mehrere Stichblöcke zu markieren. Halten Sie zum Markieren mehrerer Blöcke <Strg> gedrückt.
- Wählen Sie eine neue Farbe aus der Palette oder eine neue Stichart aus der Kreuzstich-Werkzeugleiste.

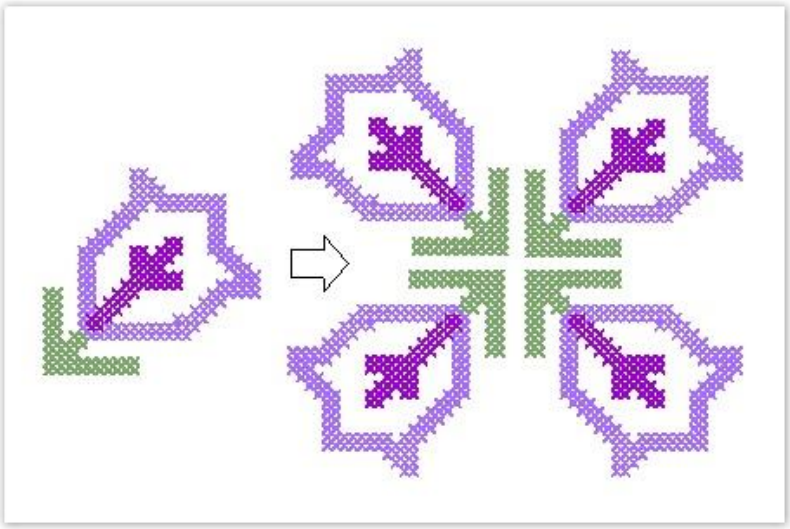


- Verschieben Sie eine Auswahl mit Drag & Drop an eine neue Position.

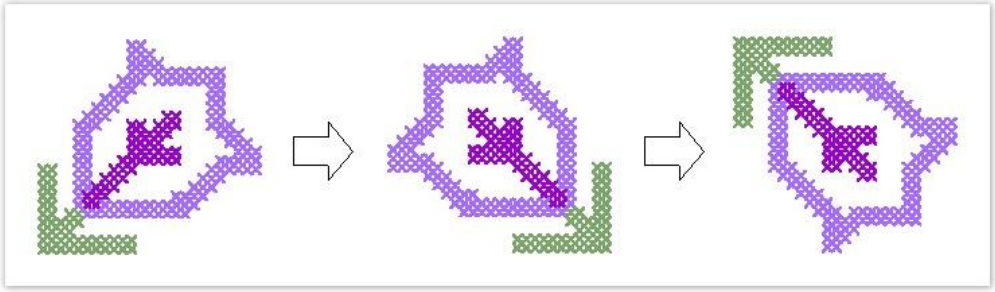


- Duplizieren und drehen Sie Stichblöcke, um Muster zu erstellen. Markieren Sie einfach den zu drehenden Block und klicken Sie auf das

Auswahl Drehen-Symbol.



- Spiegeln Sie Stichblöcke waagrecht oder senkrecht. Markieren Sie einfach den Block und klicken Sie auf ein Auswahl Spiegeln-Symbol.



- Drücken Sie <Esc>, um die Markierung der Fläche/n aufzuheben.

Benutzen Sie Standard > Kopieren, um markierte Stichblöcken in die Zwischenablage zu kopieren.

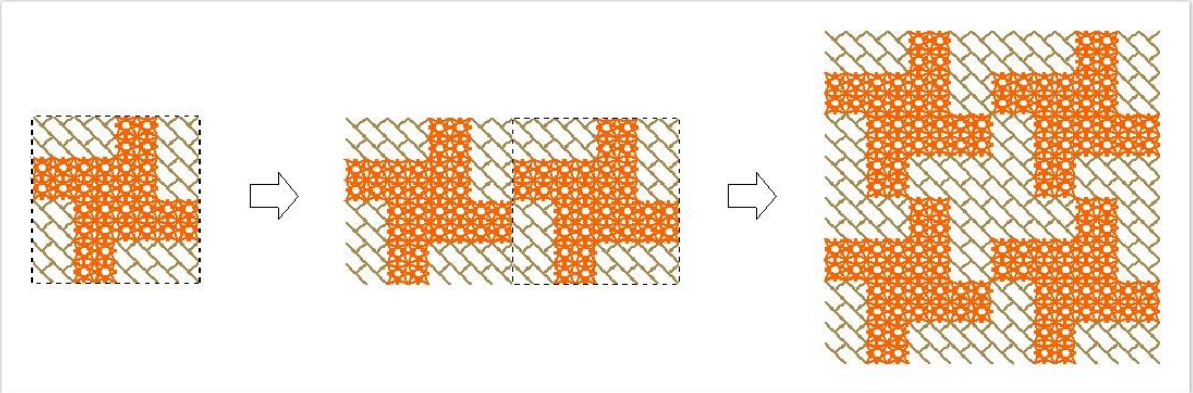
Benutzen Sie Standard > Ausschneiden, um markierte Stichblöcke auszuschneiden und in der Zwischenablage abzulegen.

Benutzen Sie Standard > Einfügen, um kopierte oder ausgeschnittene Stichblöcke einzufügen.

Stichblöcke kopieren, ausschneiden & einfügen

In Kreuzstich arbeiten Sie mit Stichblöcken oder Flächen statt mit Stickmuster-Objekten. Sie können ausgewählte Stichblöcke jederzeit kopieren, ausschneiden und einfügen.

- Wählen Sie den Stichblock aus, den Sie kopieren oder ausschneiden möchten.
- Klicken Sie auf das Kopieren- oder Ausschneiden-Symbol. Die markierten Flächen werden in die Zwischenablage kopiert.
- Klicken Sie auf das Einfügen-Symbol. Die duplizierte Fläche wird exakt auf der markierten Fläche eingefügt.
- Zum Verschieben des eingefügten Duplikats, Fläche anklicken und ziehen.



Duplizieren und drehen Sie Stichblöcke, um Muster zu erstellen.

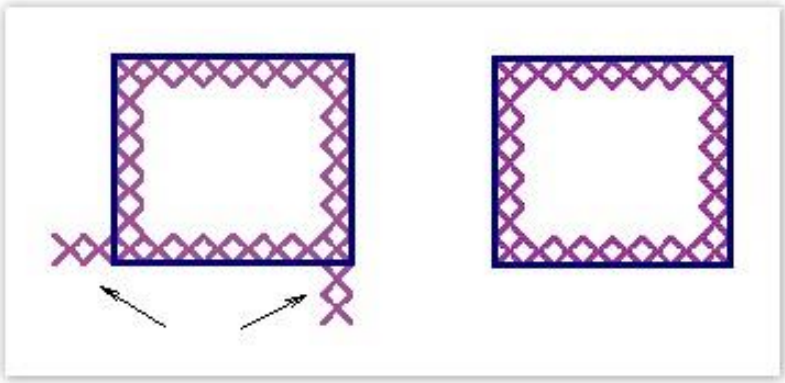
Benutzen Sie Eingabe > Radierer zum Löschen von Füll- und Linienstichen.

Füllungen & Linien ausradieren

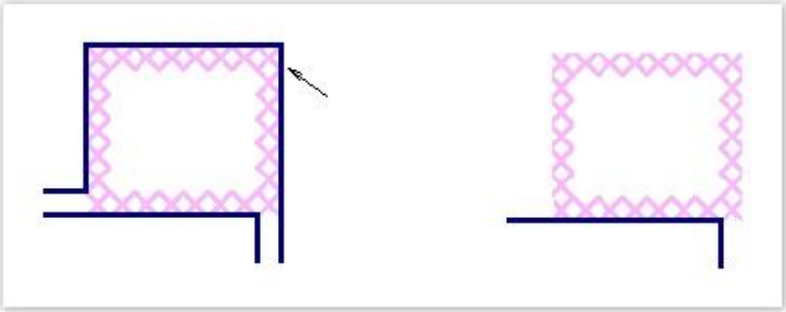
Benutzen Sie das Radierer-Werkzeug zum Entfernen von Stichen. Je nach ausgewählter Stichart werden so entweder Füllstiche oder

Einzellinien-Umrandungen entfernt. Konturen mit Kreuzstichen werden als Füllstiche betrachtet.

- Klicken Sie das Radierer-Symbol an.
- Klicken Sie in der Kreuzstich-Werkzeugleiste auf Volles Kreuz.
- Klicken und den Cursor über jene Stiche ziehen, die entfernt werden sollen. Es werden nur Füllstiche entfernt. Einfache Linienumrandungen verbleiben. Sie können Kreuzstiche auch ausradieren, indem Sie sie markieren und dann die <Entfernen>-Taste drücken.



- Klicken Sie auf Einfache Linie in der Kreuzstich-Werkzeugleiste.
- Klicken Sie eine Linienstichreihe an beliebiger Stelle an. Die Linie wird entfernt. Kreuzstiche verbleiben. Eine Kontur aus Linienstichen wird mit einem Klick entfernt.



- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Spezielle Bearbeitungsmethoden

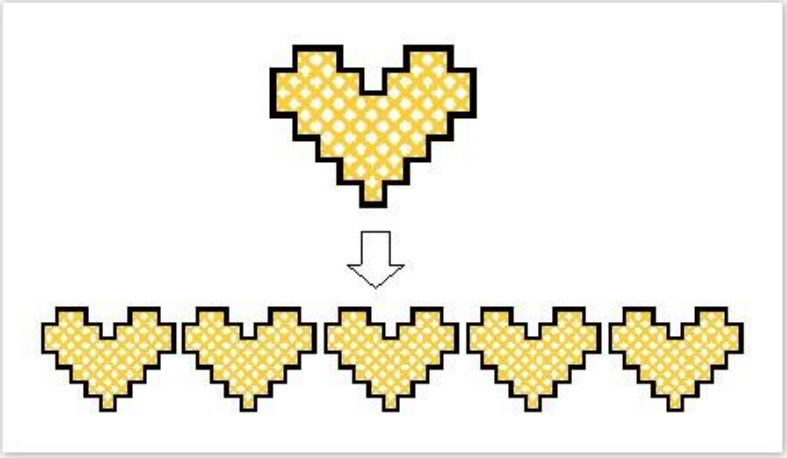
Kreuzstich bietet eine Reihe von Bearbeitungsmethoden, die beim Digitalisieren von Kreuzstichen besonders hilfreich sind. Zudem besteht die Möglichkeit, eine Auswahl zu klonen, um diese dann wie einen Stempel zu verwenden und große Flächen mit Motiven oder speziell kombinierten Stichen zu füllen. Teilkreuzstiche können zudem auf viele verschiedene Arten kombiniert werden. Sie können markierten Bereichen eines Stickmusters zudem Konturen hinzufügen, die entweder aus dem Kreuzstich oder einem einzelnen Linienstich oder aus beiden bestehen können.

Benutzen Sie Bearbeiten > Gummistempel, um eine Auswahl zur Wiederverwendung als ‚Gummistempel' zu klonen.

Stichauffüllungen klonen

Zudem besteht die Möglichkeit, eine Auswahl zu klonen, um diese dann als 'Gummistempel' zu verwenden und große Flächen mit Motiven oder speziell kombinierten Stichen zu füllen.

- Markieren Sie die zu klonende Fläche. Siehe auch Kreuzstiche bearbeiten.
- Klicken Sie auf das Gummistempel-Symbol. Die markierte Fläche wird kopiert und an den Mauszeiger angehängt.
- Klicken Sie, um den Gummistempel so oft wie gewünscht zu platzieren.



- Drücken Sie <Esc> oder wählen Sie ein anderes Symbol aus, um den Gummistempel zu deaktivieren.

Benutzen Sie Eingabe > Bleistift zum Zeichnen von einzelnen Stichen oder Stichreihen.

Wählen Sie Kreuzstich > 3/4 für Dreiviertelkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > 1/2 für Halbkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > 1/4 für Viertelkreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > Mini-Kreuzstich, um Mini-Kreuzstiche zu erstellen.

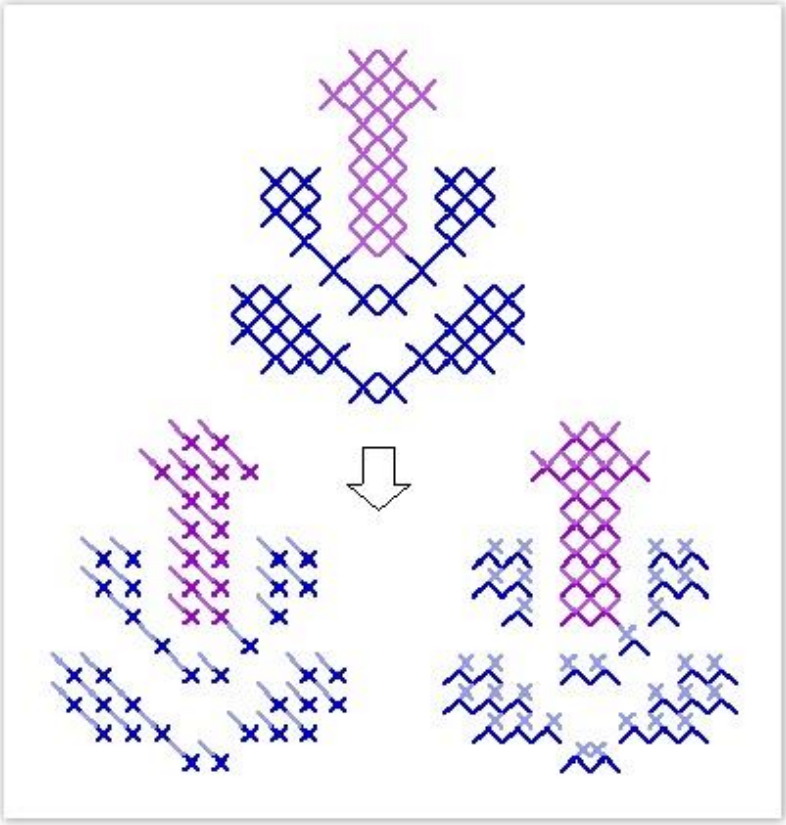
Wählen Sie Kreuzstich > Verlängertes Senkrechtes Kreuz für senkrecht stehende Kreuze.

Wählen Sie Kreuzstich > Verlängertes Waagrechtes Kreuz für waagrecht liegende Kreuze.

Kombinationsstiche erstellen

Teilkreuzstiche – ¼, ½, oder ¾ – können kombiniert werden, um Kreuzstiche zu erstellen, die aus mehreren Farben bestehen. Sie können auch Mini-Kreuzstiche, verlängerte senkrechte oder waagrechte Kreuzstiche und Konturstiche miteinander kombinieren.

- Wählen Sie eine geeignete Stichart.
- Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.
- Funktion Stift anklicken.
- Stelle anklicken, wo der Stich eingefügt werden soll.
- Vorgang nach Bedarf wiederholen.



Wählen Sie Kreuzstich > Einzellinie für eine einzelne Linie.

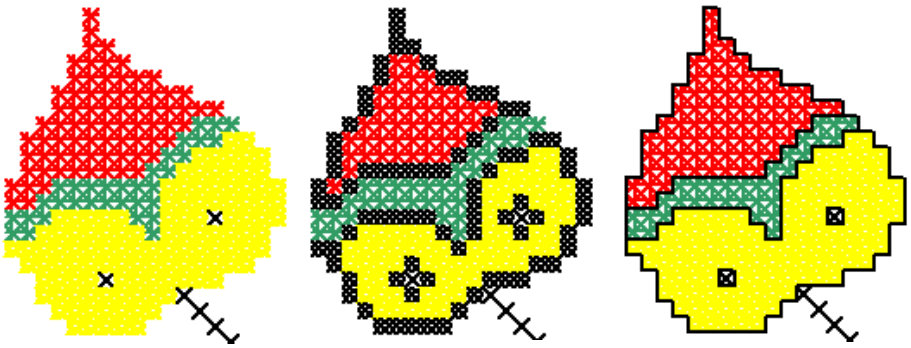
Wählen Sie Kreuzstich > Volles Kreuz für Linien von Kreuzen.

Benutzen Sie Eingabe > Flächenfüllung, um geschlossene Formen oder Farbblöcke mit Stichen aufzufüllen.

Markierten Bereichen Umrandungen hinzufügen

Markierten Bereichen von Stickmustern können Konturen aus Kreuzstich oder Linienstich oder beides kombiniert hinzugefügt werden.

- Wählen Sie entweder das Linienstich- oder Volles Kreuz-Symbol.
- Klicken Sie auf das Flächenfüllung-Symbol und klicken Sie innerhalb der Fläche. Der markierte Bereich wird mit einer Linienkontur versehen.
- Klicken Sie erneut auf die markierte Fläche, um eine zusätzliche Linie von Kreuzen innerhalb der ersten Linie zu platzieren.



Ohne Umrandung Mini-Kreuzstich-Rand Rand aus Linienstichen

- Um eine Kreuzstichart mit einer Linienstichumrandung zu kombinieren, wählen Sie Voller Kreuzstich und Flächenfüllung und dann Einzellinie und Flächenfüllung.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

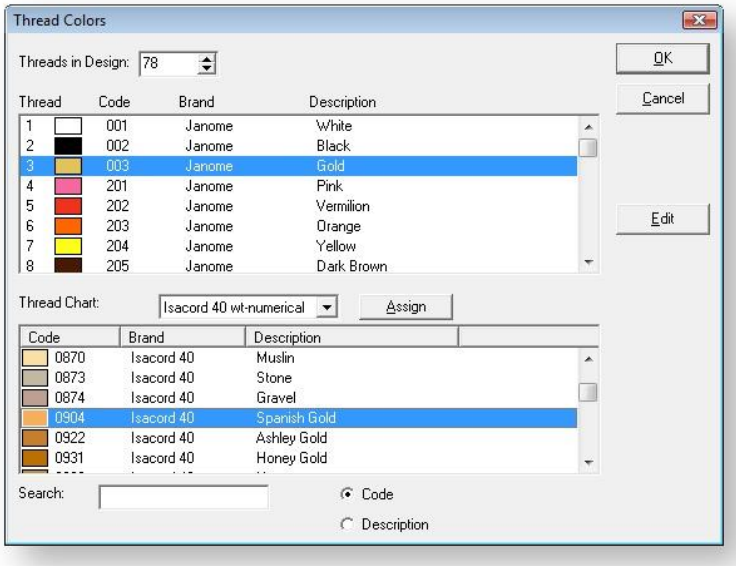
Fadenfarben

In Kreuzstich können Sie die Fadenfarben eines vorhandenen Stickmusters ändern. Sie können nach Bedarf auch eigene Farben mischen um eine genaue Wiedergabe der Stickmusterfarben zu erzielen. Denken Sie daran, dass die Darstellungen der kommerziellen Fadentabellen nicht 100% genau sind. Computersimulationen sind nicht dazu gedacht, mit der identifizierten Fadenfarbe perfekt übereinzustimmen.

Fadenfarben ändern

In Kreuzstich können Sie mithilfe der Fadentabelle des Stickmusters die Stickmusterfarben neu zuweisen. Sie können dabei Farben aus bereits vordefinierten Fadentabellen wählen oder eigene Farben nach Wunsch mischen.

- Wählen Sie Bearbeiten > Farbkombinationen. Das Fadenfarben-Dialogfeld wird geöffnet.



- Geben Sie die Gesamtzahl der Farben an, die Sie im Fäden im Stickmuster-Feld benutzen möchten. Die Farbpalette ist auf 128 Farben beschränkt. 36 Farben werden bei einer Auflösung von 800 x 600 ohne Schwierigkeiten passen.
- Wählen Sie eine Fadentabelle aus der Fadentabelle-Liste aus.
- Wählen Sie im oberen Feld die zu verändernde Fadenfarbe.Um eine eigene Farbe zu mischen, benutzen Sie die Bearbeiten-Schaltfläche.
- Wählen Sie in dem unteren Feld die neue Fadenfarbe und klicken Sie auf Zuweisen. Um eine bestimmte Farbe ausfindig zu machen, können Sie das Suche-Feld benutzen.

Nach Fäden suchen

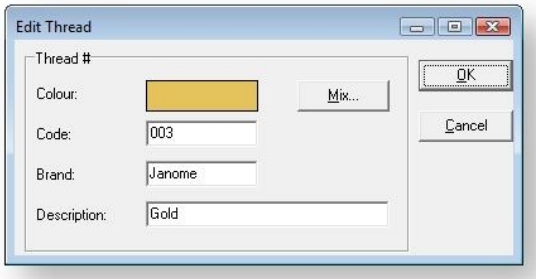
Sie können Fäden im Fadenfarben-Dialogfeld anhand ihres Codes oder ihrer Beschreibung suchen.

- Wählen Sie Bearbeiten > Farbkombinationen.Das Fadenfarben-Dialogfeld wird geöffnet.
- Wählen Sie eine Fadentabelle aus der Fadentabelle-Liste aus.
- Bestimmen Sie als Suchkriterium entweder Code oder Beschreibung. Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.
- Geben Sie im Suchen-Feld die ersten Zeichen des benötigten Codes oder der Beschreibung ein. Während Sie tippen wird der Cursor das Garn hervorgehoben anzeigen, welches in dieser Garntabelle die dichteste Farbannäherung darstellt.
- Durchlaufen Sie die Liste, um die Farbnuance zu finden, welche Ihnen am besten gefällt. Überfrüfen Sie Ihre Garne und wählen Sie die Farbe, die am besten der in der Tabelle gewählten Farbschattierung entspricht.

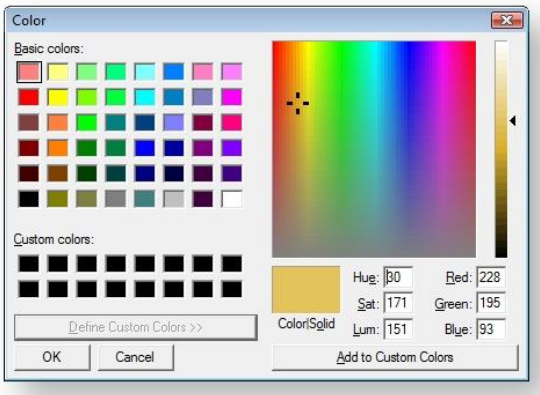
Bearbeiten von Fadenfarben

Sie können bereits im Design vorhandene Farben bearbeiten, ohne eine neue Farbe aus einer Garntabelle wählen zu müssen.

- Wählen Sie Bearbeiten > Farbkombinationen. Das Fadenfarben-Dialogfeld wird geöffnet.
- Wählen Sie im oberen Feld die zu bearbeitende Fadenfarbe.
- Klicken Sie auf Bearbeiten. Das Faden bearbeiten-Dialogfeld wird geöffnet.



- Code, Marke und Beschreibung der neuen Fadenfarbe eingeben. Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.
- Klicken Sie auf Mischen. Das Farbe-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie aus der Grundfarben-Tabelle eine Farbe aus, die der gewünschten Farbe am nächsten kommt.
- Kreuzcursor im Farbspektrum bewegen, bis Sie die gewünschte Farbe gefunden haben.
- Schieber im Verlaufsfeld auf der rechten Seite des Farbspektrums zur Anpassung der Farbhelligkeit verschieben. Die HLS

(Farbton/Leuchtdichte/Sättigung)-und RGB (Rot/Grün/Blau)-Werte erscheinen in der unteren rechten Ecke des Farbe-Dialogfeldes. Sie können diese Werte zur exakten Farbdefinition direkt eingeben.

- Nach dem Mischen der gewünschten Farbe klicken Sie auf Zu benutzerdefinierten Farben hinzufügen.
- Klicken Sie auf OK. Die neue Farbe erscheint im Farbe-Vorschaufeld.
- Klicken Sie auf OK. Die neue Farbe erscheint in der Fadenliste.

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

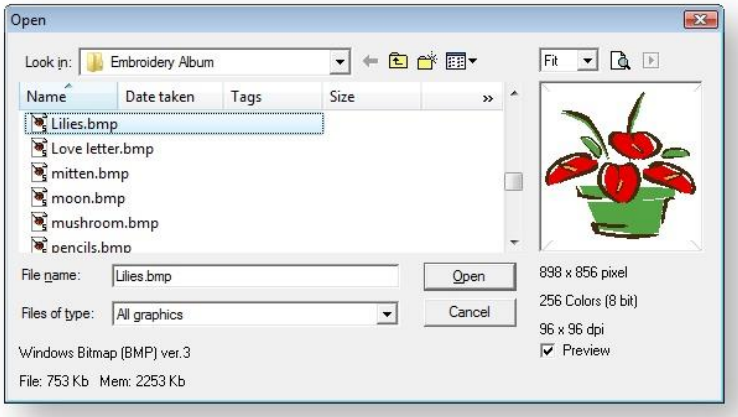
Hintergründe

Bitmap-Bilder können zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe in Kreuzstich eingefügt oder eingescannt werden. Mithilfe von Bild autom. sticken können Sie Hintergrundbilder automatisch digitalisieren. Bilder mit einfarbigen, deutlich abgegrenzten Bereichen sind auch hier als Vorlage am geeignetsten.

Einfügen von Bildern

Es können verschiedene Bildformate als Digitalisiervorlage verwendet werden. Siehe auch Unterstütztes Bildmaterial.

- Wählen Sie Einfügen > Grafikdatei. Das Öffnen-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie ein Dateiformat aus der Dateiformat-Liste – z.B. BMP - und navigieren Sie zur Datei-Speicherstelle.
- Wählen Sie die Bildvorlage aus und klicken Sie auf Öffnen.

Klicken Sie auf Standard > Bild, um das Bild ein- oder auszublenden.

Hintergründe ein- oder ausblenden

Während Sie digitalisieren, können Sie einen Bitmap-Hintergrund vorübergehend ein- oder ausblenden.

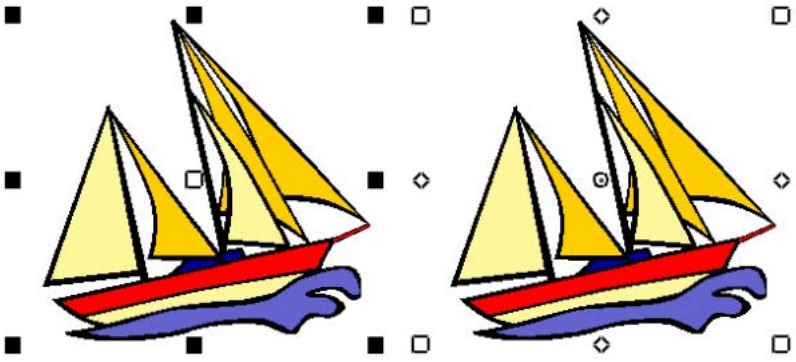
- Klicken Sie auf das Bild-Symbol, um das Bild anzuzeigen.
- Klicken Sie erneut, um es auszublenden.

Benutzen Sie Bearbeiten > Auswahl, um einzelne Stiche oder Stichblöcke zu markieren.

Bilder skalieren & umformen

Sie können Bilder skalieren und umformen, wenn sie einmal in Kreuzstich geladen sind. Bildmaterial wird jedoch am besten bereits beim Scannen vergrößert, verkleinert oder gedreht. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

- Fügen Sie die Abbildung auf die normale Art und Weise ein.
- Klicken Sie auf das Auswahl-Symbol.
- Halten Sie die <Alt>-Taste gedrückt und klicken Sie auf das Bild.
- Klicken-und-Ziehen Sie die Größenänderungsgriffe , um das Bild wie jedes andere Objekt auch zu skalieren.



Größenänderungsgriffe Umwandlungsgriffe

- Während Sie nach wie vor die <Alt>-Taste gedrückt halten, klicken Sie erneut auf das Bild. TUmwandlungsgriffe erscheinen. Klicken und ziehen Sie diese, um das Bild zu drehen oder zu gieren.

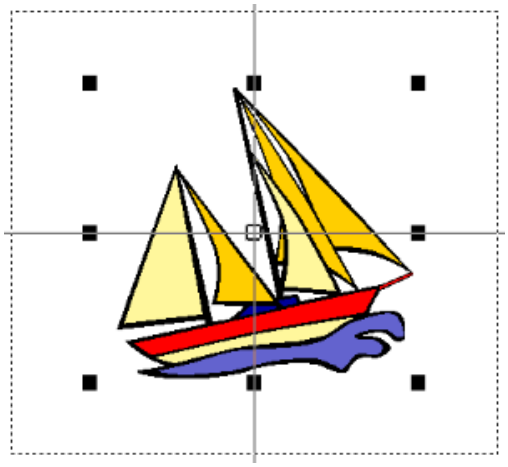


Bild skalieren

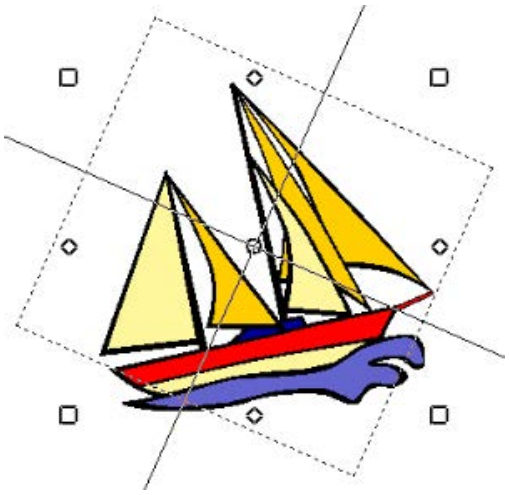


Bild drehen

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Kreuzstich automatisch digitalisieren

Mithilfe von Bild autom. sticken können Sie das ganze Hintergrundbild automatisch digitalisieren. Alternativ können Sie mithilfe von Klicken-zum-Sticken Kreuzstichfüllungen aus farbigen Teilen eines Bildes erstellen.

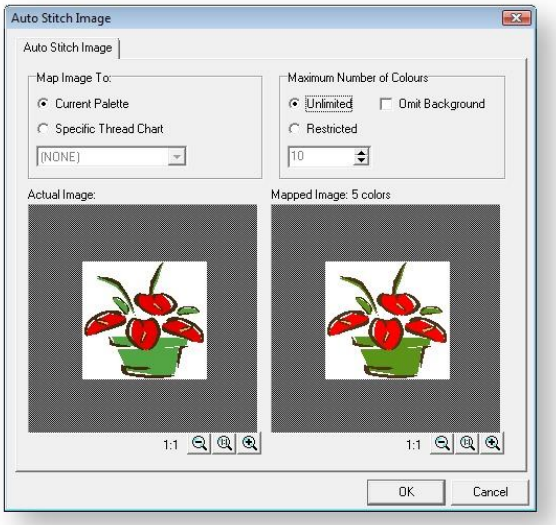
Benutzen Sie Eingabe > Bild autom. sticken, um automatisch Kreuzstich-Stickmuster aus Bildern zu erstellen.

Mit Bild autom. sticken digitalisieren

Mithilfe von Bild autom. sticken können Sie das ganze Hintergrundbild automatisch digitalisieren. Die Sticharten kann später nach Wunsch manuell geändert werden.

- Bereiten Sie Ihr Bild nach Bedarf in einer Grafik-Drittanwendung vor.
- Fügen Sie es mit Einfügen > Grafikdatei ein.

- Klicken Sie auf das Bild autom. sticken-Symbol und dann auf das Bild. Das Bild autom. sticken-Dialogfeld wird geöffnet.



- Bildvorschau-Farben wählen:

Option	Zweck
Aktuelle Palette	Es werden nur die Farben der aktuellen Palette verwendet.
Spezifische Fadentabelle	Es werden nur die Fäden der ausgewählten Fadentabelle benutzt.

Aktuelle Palette: Standardvorgabe

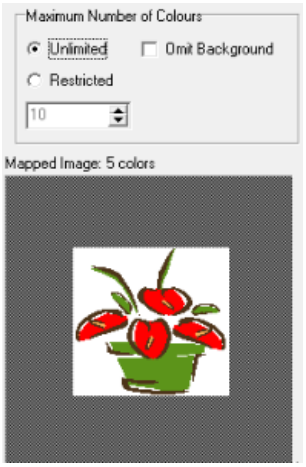
Ausgewählte Fadentabelle: Sakura

Ausgewählte Fadentabelle: Madeira40-Schattierungen

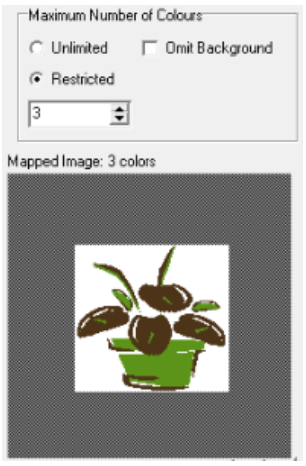
- Maximale Anzahl der zu verwendenden Farben festlegen:

Option	Zweck
Unbegrenzt	Die Fadenfarben werden gemäß der Anzahl der im ersten Dialogfeld ausgewählten Farben zugeteilt.
Limitiert	Geben Sie die Anzahl der zu verwendenden Farben ein.
Hintergrund weglassen	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Hintergrundfarbe weglassen möchten.

- Die Ergebnisse werden in der Vorschau gezeigt.



Unbegrenzte, maximale Anzahl an Farben ausgewählt



Begrenzte, maximale Anzahl an Farben ausgewählt

- Klicken Sie auf OK. Das Bild wird digitalisiert. Eventuell müssen Sie einige Bereiche manuell überarbeiten. Bild autom. sticken ist deaktiviert, wenn kein Bild geladen wurde.

Unbegrenzte, maximale Anzahl an Farben ausgewählt

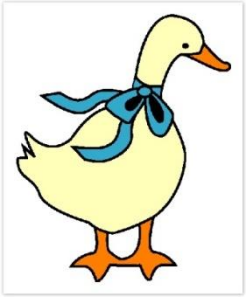
Drei Farben ausgewählt

Benutzen Sie Eingabe > Klicken-zum-Sticken, um aus einer farbigen Fläche in einem Bild Kreuzstiche zu erstellen.

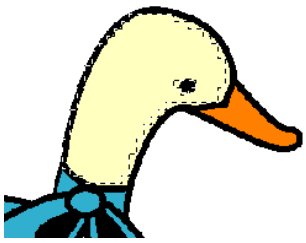
Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken

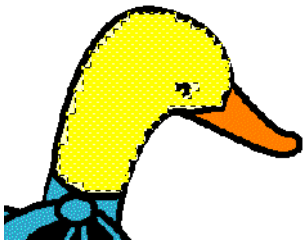
Mithilfe von Klicken-zum-Sticken können Sie Kreuzstichfüllungen aus farbigen Teilen eines Bildes erstellen. Klicken-zum-Sticken funktioniert sowohl für Füllstiche als auch für Konturen.

- Bildmaterial vorbereiten. Allenfalls Bild in einem Grafikprogramm bereinigen.
- Verwenden Sie Einfügen > Grafikdatei um ein Bild einzufügen.



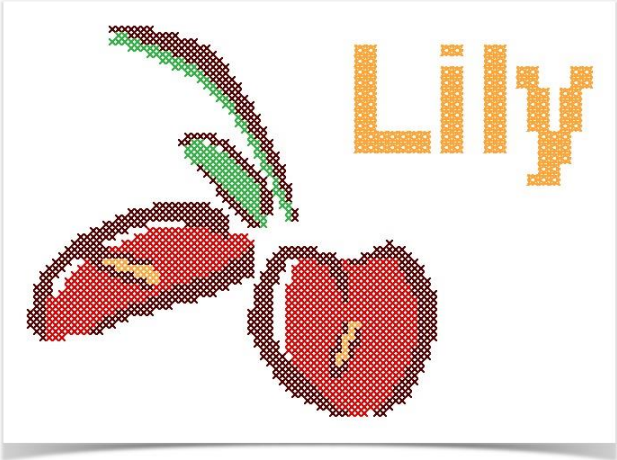
- Wählen Sie Klicken-zum-Sticken aus.
- Abhaken eine Kreuzstichart und eine Farbe aus der Palette aus.
- Farbigen Block im Bild anklicken. Alle Flächen in dieser Farbe werden in der ausgewählten Farbe digitalisiert. Klicken-zum-Sticken markiert und digitalisiert alle Blöcke dieser Farbe in Ihrem Bild. Stichart und Farbe können später nach Bedarf wieder geändert werden.


Ausgewählte Fläche


Ausgewählte Fläche digitalisiert

- Digitizer V5 (DEU)
- Kreuzstich

Kreuzstich-Schriftzüge digitalisieren

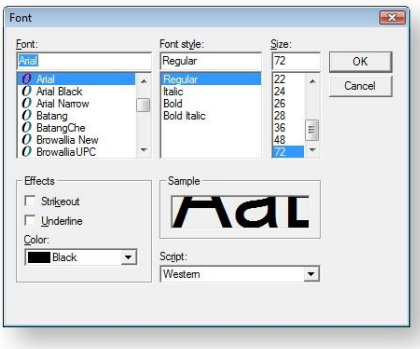


Mit der Kreuzstich-Anwendung könen Sie Ihrem Stickmuster Schriftzüge hinzufügen, indem Sie direkt in das Designfenster tippen. Benutzen Sie das Schriftart-Dialogfeld, um die Schriftart, die Größe und den Stil auszuwählen. Sie können jede beliebige auf Ihrem System installierte TrueType-Schriftart benutzen. Einmal eingegebene Schriftzeichen können nicht bearbeitet werden. Jedes Schriftzeichen wird als ein Stichblock betrachtet.

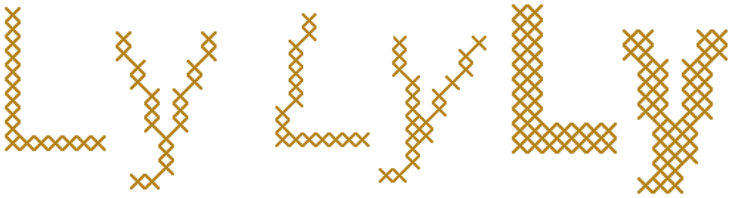
Benutzen Sie Beschriftung (Eingabe-Werkzeugleiste), um Ihrem Design Beschriftung hinzu zu fügen. Mit Rechtsklick Schriftarten-Dialogfeld öffnen.

Im Generellen konvertieren größere, fett-gedruckte Blockschriftarten besser zu Kreuzstichen um als feingedruckte, serif-artige Schriften oder Schreibschriftarten. Die von Ihnen gewählte Schriftartgröße wird von der Kreuzstichgröße, die Sie gewählt haben, abhängig sein. Wenn Sie zum Beispiel ein Kreuz von 1,8mm Größe benutzen, können Sie je nach den Eigenschaften der jeweiligen Schriftart eine Schriftgröße von beispielsweise 24 Punkten anwenden. In jedem Fall sollten Sie die Stichdichte der Kreuzstiche überprüfen, wenn Sie den Schriftzug auf dem Bildschirm betrachten.

- Rechtsklicken Sie auf Schriftzüge. Das Dialogfeld wird geöffnet.

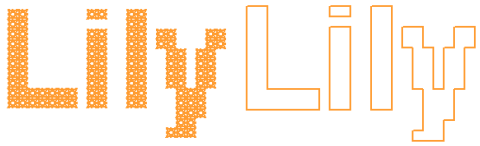


- Wählen Sie einen Schriftarttyp, -stil und eine Schriftgröße aus und klicken Sie auf OK.



Reguläre Schriftart Kursiv-Schriftart Fettdruck-Schriftart

- Wählen Sie eine Linienstichart aus - Füllung oder Kontur.
- Passen Sie die Stichdichte nach Bedarf an.
- Klicken Sie auf einen Startpunkt im Designfenster, tippen Sie die Buchstaben ein und drücken Sie auf <Eingabe>.



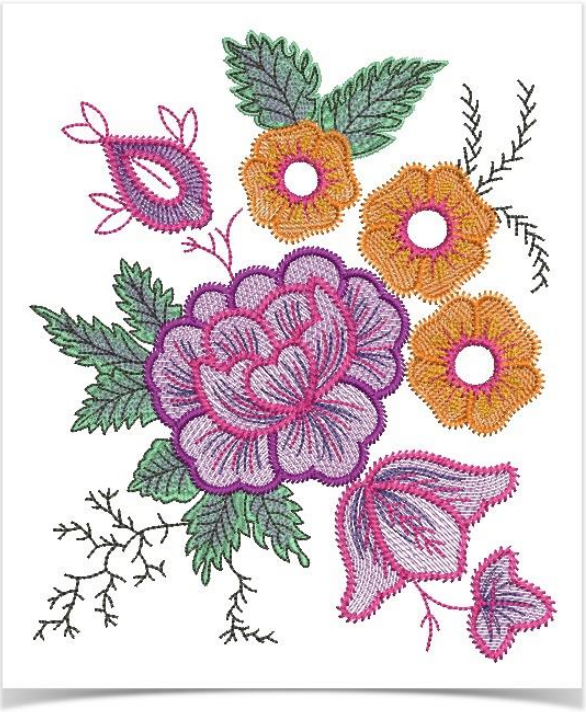
Füllstiche Konturstiche

- Um Buchstaben zu bearbeiten, benutzen Sie zum Markieren das Auswahl-Werkzeug zusammen mit der <Strg>-Taste und ändern dann Stichart oder Farbe nach Bedarf.

Versuchen Sie es für feinere Details mit der Mini-Kreuzstichart.

- Digitizer V5 (DEU)

Stickmuster-Layouts

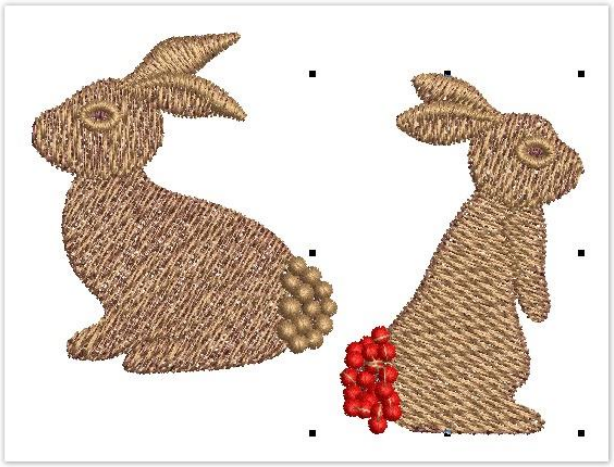


Mit der Layout-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster und Stickmuster-Elemente ganz einfach kombinieren, indem Sie den Inhalt einer Datei in eine andere Datei einfügen. Sie können Stickmuster auch schnell erweitern, indem Sie vorhandene Objekte kopieren oder duplizieren. Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie gemeinsam zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln. Zudem stehen Ihnen Spezialwerkzeuge, die beim Erstellen größerer Stickmuster-Layouts helfen, sowie Spezialfunktionen wie etwa Knopflöcher zur Verfügung. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Stickmuster einfügen

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Die Stickmusterpaletten werden fusioniert. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Die einfachste Art, Stickmuster-Layouts zu kreieren, ist die Kombination von Stickmustern oder Stickmuster-Elementen zu einem einzigen Stickmuster-Layout. Mit der Software können Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen. Die zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Standardmäßig wird das eingefügte Stickmuster in der Ausstickreihenfolge dem ersten Stickmuster hinzugefügt.



Alternativ können Sie zu dem Punkt in der Ausstickreihenfolge gehen, an dem Sie das zweite Stickmuster einfügen möchten. Sie können ein Design zwischen Objekten in der Abfolge einfügen oder das Design innerhalb eines Objekts ‚einbetten'.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Autom. Stoffe, um die Stickmustereigenschaften zur Ausstickung auf einem anderen Stoff zu ändern.

Stoffe & Farbpaletten

Wenn Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen, werden die Stoffe und Stickmusterpaletten fusioniert.

- Wenn Autom. Stoff im aktuellen Stickmuster aktiviert ist, passt sich das eingefügte Stickmuster an die aktuellen Stoffeinstellungen an.
- Wenn Autom. Stoff im aktuellen Stickmuster deaktiviert ist, bleiben die Einstellungen des eingefügten Stickmusters dieselben.

Die Stickmusterfarben des eingefügten Stickmusters werden an die Stickmusterpalette angefügt, sofern sie nicht ohnehin dieselben Farben und Fadentabellen benutzen. Wenn das eingefügte Stickmuster eine andere Fadentabelle benutzt, zeigt die Stickmusterpalette Fäden aus beiden Tabellen an. Wenn Sie möchten, dass das eingefügte Stickmuster dieselbe Fadentabelle benutzt, verwenden Sie den Meine Fäden-Docker, um die Fadenfarben zu fusionieren.

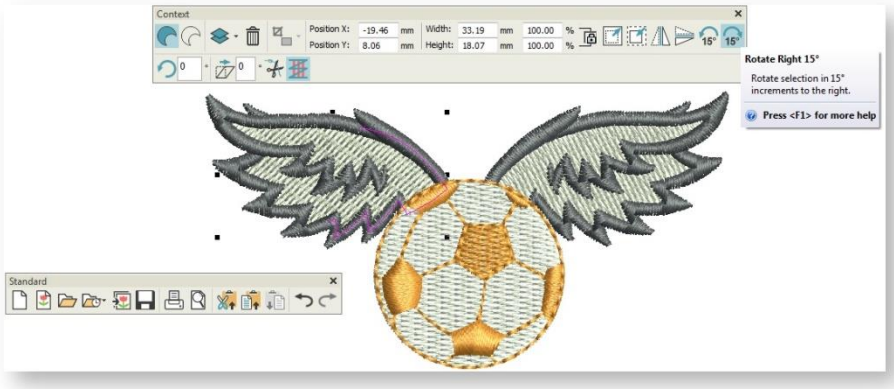
Wenn beide Stickmuster in einigen Farben übereinstimmen, können Sie diese für eine effiziente Ausstickung neu einreihen.

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Die Stickmusterpaletten werden fusioniert. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

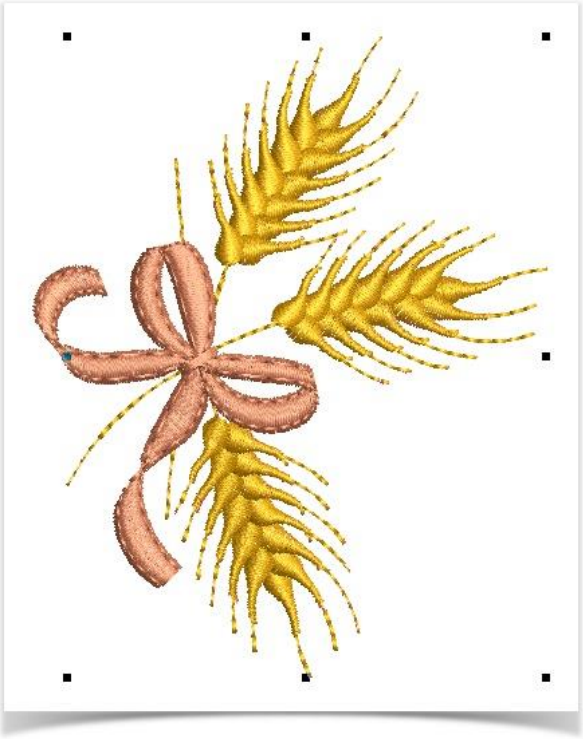
Einfügen & Ändern

Wenn Stickmuster-Elemente kombiniert werden, möchten Sie im Normalfall verschiedene Umwandlungen vornehmen, darunter Duplizierung, Skalierung, Spiegelung und andere Vorgänge.

Wenn Sie ein Objekt oder Stickmuster-Element markieren, werden Ihnen sowohl eine Kontext- als auch eine Standard-Werkzeugleiste angezeigt. Damit können Sie Stickmuster einfügen sowie an markierten Elementen eine Reihe von Umwandlungen vornehmen. Erkunden Sie andere Themen in diesem Abschnitt, um sich mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten vertraut zu machen.



Objektauswahl



Die Software bietet verschiedene Arten zum Markieren der Objekte, aus denen ein Stickmuster besteht. Sie können das Design als Ganzes auswählen, so dass Änderungen auf alle Objekte angewendet werden oder Sie können einzelne Elemente und Objekte auswählen bzw. markieren, um nur diese zu ändern.

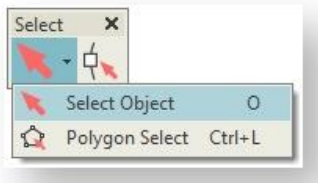
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Benutzen Sie Auswählen > Polygonauswahl, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren, indem Sie eine Polygonlinie um sie herum digitalisieren.

Auswahl mit 'Auswahl'

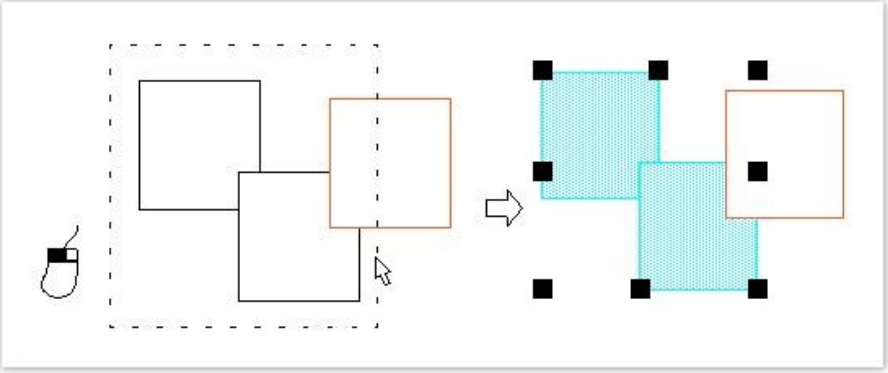
Die Auswahl-Werkzeuge bieten verschiedene Arten, um Objekte zu markieren, darunter Point-and-Click, Auswahl per Auswahlfeld und — in Verbindung mit den Umschalten+Tab-Tasten — die Auswahl des ersten/letzten und nächsten/vorherigen Objekts. Zudem können Sie alle Objekte auswählen, um am gesamten Stickmuster Änderungen vorzunehmen.

- Benutzen Sie den Dropdown-Pfeil, um das gewünschte Werkzeug auszuwählen.



- Um alle Objekte in einem Stickmuster zu markieren, wählen Sie Bearbeiten > Alles markieren aus oder drücken Sie <Strg + A>.
- Um die Markierung aufzuheben, drücken Sie <X> oder <Esc>.
- Die einfachste Methode, Objekte zu markieren, ist ein gezieltes Anklicken mit der Maustaste, während das Auswählen-Werkzeug aktiviert ist. Mit den <Umschalten>- und <Strg>-Tasten können Sie mehrere Objekte auf einmal markieren.
- Um ein Objekt auszuwählen, das sich hinter einem anderen Objekt befindet, Ansicht vergrößern und Kontur anklicken. Alternativ platzieren Sie den Zeiger über dem Objekt, halten Sie die <2>-Taste gedrückt und klicken Sie, bis das Objekt markiert ist. Jedes Klicken wählt das nächste überlappende Objekt aus.

- Mit aktiviertem Auswahl-Werkzeug können Sie Objekte markieren, indem Sie ein Auswahlfeld um sie ziehen.



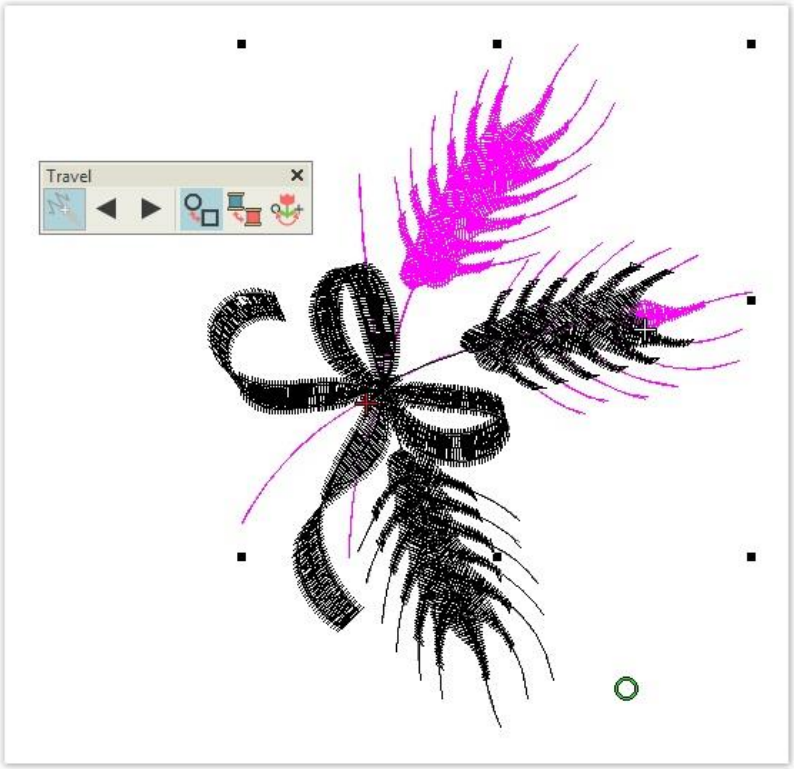
  - Benutzen Sie das Polygonauswahl-Werkzeug, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren, indem Sie die Referenzpunkte um sie herum anklicken.

Benutzen Sie Durchlaufen > Beim Durchlaufen Markieren, um das Markieren von Stichen, Objekten oder Farben während des Stickmuster-Durchlaufs zu aktivieren.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am markierten Einfügepunkt zu platzieren. Dies ermöglicht die Bearbeitung individueller Stiche.

Beim Durchlaufen markieren

Das Durchlaufen eines Stickmusters erfolgt normalerweise in Verbindung mit der Überprüfung der Ausstickreihenfolge. Sie können beim ‘Durchlaufen’ jedoch auch Objekte markieren. Wenn das Beim Durchlaufen Markieren-Werkzeug aktiviert ist, können Sie ein beliebiges Durchlaufen-Werkzeug benutzen, und es werden beim Durchlaufen des Stickmusters Objekte markiert.



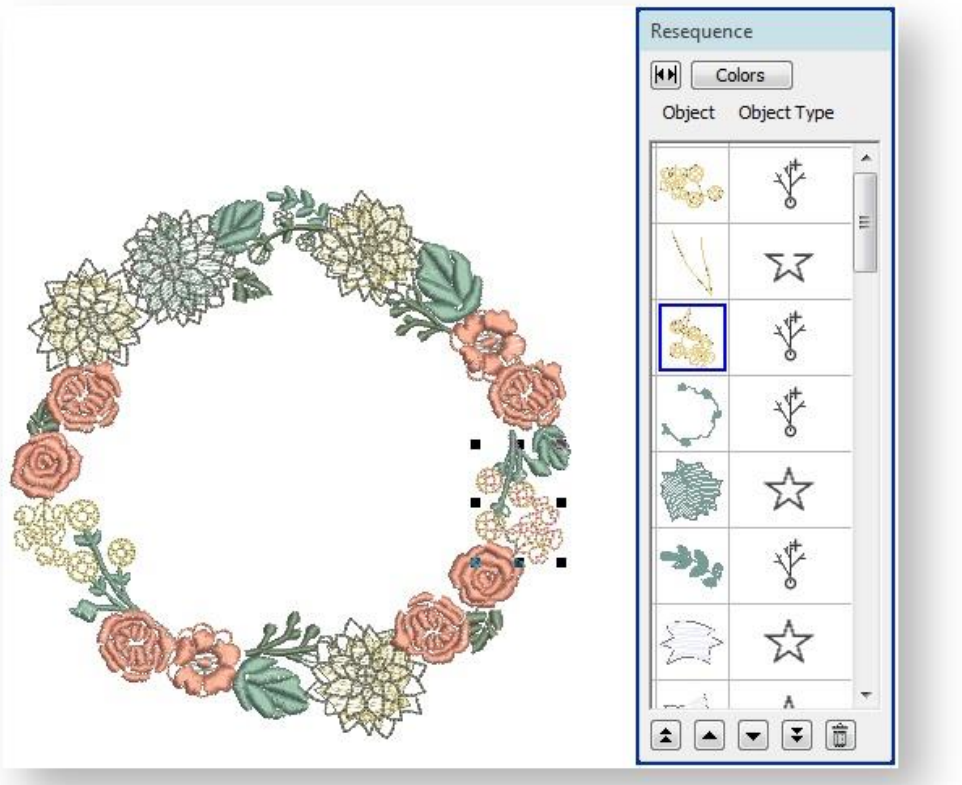
Um beim Durchlaufen zu markieren, müssen Sie sich im Stichbearbeitungs-Modus befinden. Siehe Stiche bearbeiten.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.

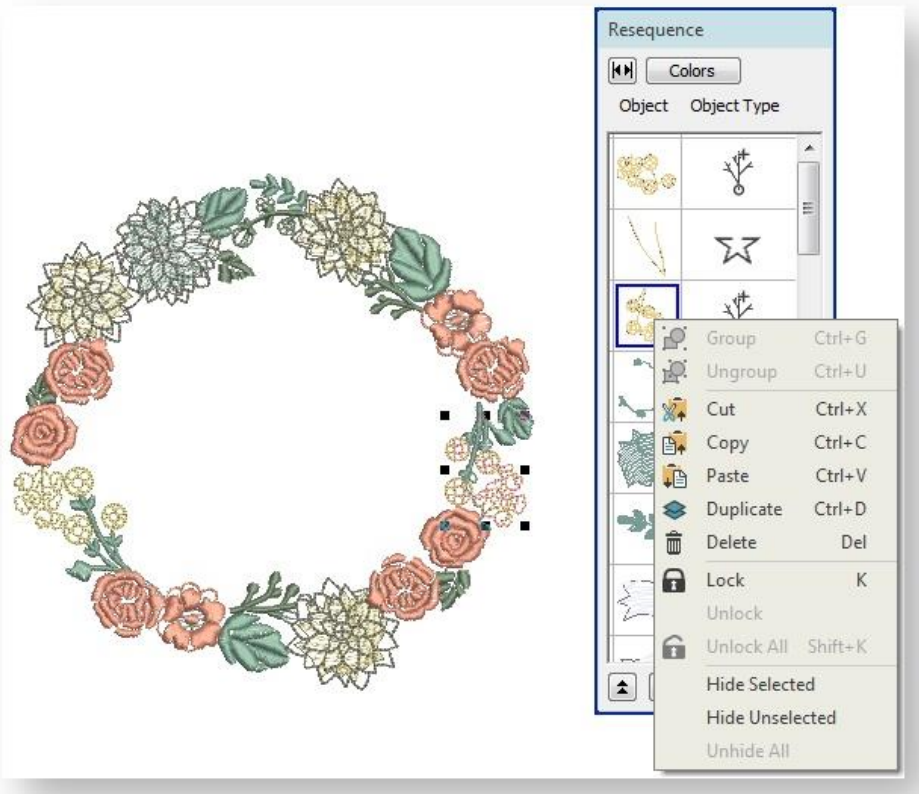
Auswahl mit 'Neueinreihung'

Der Neueinreihung-Docker bietet eine Abfolge der Objekte in Digitalisierreihenfolge, nach ‘Farbblock’ gruppiert. Er verbleibt im Designfenster, so lange Sie ihn benötigen, und bietet eine einfache Art, Objekte zu markieren und anzusehen. Diese ist normalerweise rechts im Fenster angedockt, kann jedoch an jegliche Position gebracht und nach Bedarf in der Größe geändert werden.

- Wechseln Sie zwishen Objekt-Ansicht und Farbblock-Ansicht hin und her, indem Sie die 'Objekte'-Schaltfläche anklicken. Im Farbmodus zeigt der Docker in Ausstickreihenfolge ein separates Symbol für jeden Farbblock im Stickmuster an. Im Objektmodus zeigt er ein separates Symbol für jedes Objekt im Stickmuster an.



- Benutzen Sie die Liste, um eine Reihe von Objektmanipulierungen durchzuführen, darunter Einreihen, Bearbeiten, Sperren, Ausblenden etc.
- Um eine Reihe von Artikeln auszuwählen, halten Sie während des Klickens <Umschalten> gedrückt.
- Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie während des Klickens <Strg> gedrückt.
- Um die Markierung aller Objekte aufzuheben, klicken Sie von ihnen weg oder drücken Sie <Esc>.
- Rechtsklicken Sie, um auf das Popup-Menü zuzugreifen.



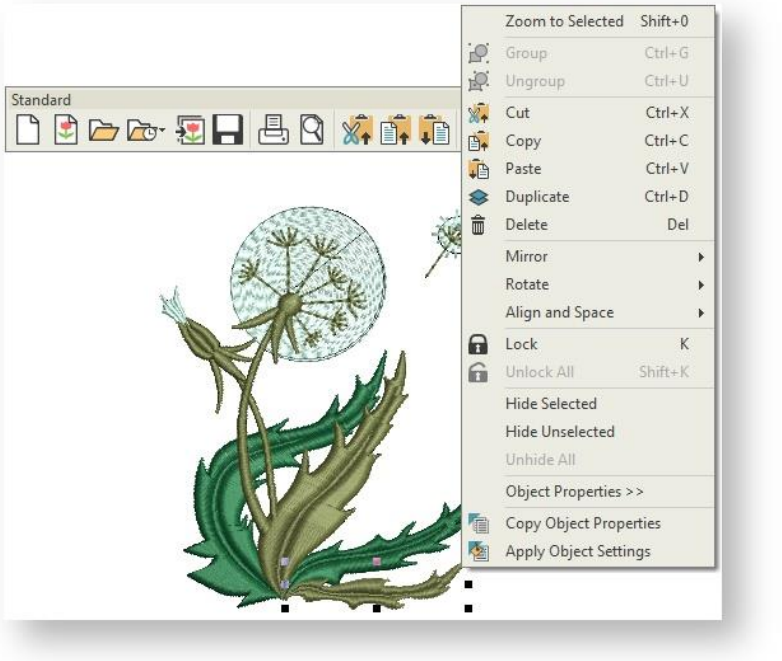
Auswahlfunktionen

Für die meisten Auswahl-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Auswahl-Werkzeug auswählen	<O>
Multiple Objekte auswählen	<Strg> + Linksklick
Eine Reihe von Objekten markieren	<Umschalten> + Linksklick auf erstes und letztes Objekt
Nächstes Objekt auswählen	<Karteireiter>
Vorheriges Objekt auswählen	<Umschalten + Karteireiter>
Nächstes Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Karteireiter>
Vorheriges Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Umschalten + Karteireiter>
Alle Objekte markieren	<Strg + A>
Markierung aller Objekte aufheben	<Esc> oder <X>

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster-Layouts

Umgang mit Objekten



Mit der Software können Sie Stickmuster ausbauen, indem Sie mithilfe einer Reihe von Methoden Objekte kopieren und einfügen. The Standard toolbar provides standard copy/cut/paste tools. Right-click a selected object to invoke the popup menu. Damit haben Sie Zugriff auf denselben Satz von Befehlen.

Wenn Stickmuster-Elemente kombiniert werden, möchten Sie im Normalfall verschiedene Umwandlungen vornehmen, darunter Duplizierung, Skalierung, Spiegelung und andere Vorgänge. Erkunden Sie die anderen Themen in diesem Abschnitt, um sich mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten vertraut zu machen.

Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

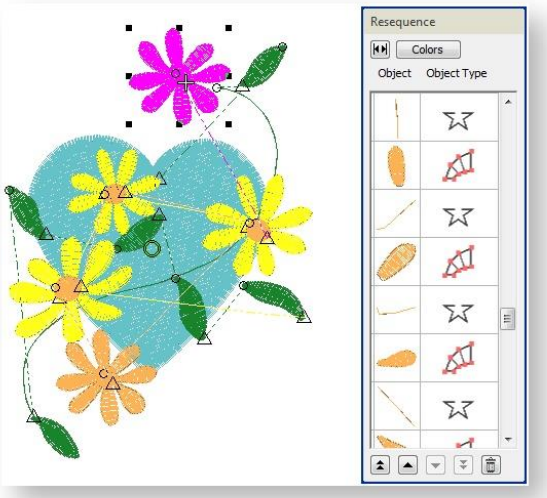
Klicken Sie auf Standard > Ausschneiden, um die Auswahl auszuschneiden und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Klicken Sie auf Standard > Einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Objekte kopieren & einfügen

Objekte können kopiert werden, um mehrere gleiche Objekte bzw. Designs zu erhalten oder um ein Design oder ein Objekt in ein anderes Design einzufügen .

- Durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Ausstickreihenfolge, an der Sie das/die Objekt/e einfügen möchten.



- Sie können zudem Objekte mithilfe des Ausschneiden-Befehls aus einem Stickmuster entfernen und wieder einfügen. Ausschneiden und Einfügen ändern die Ausstickreihenfolge des Stickmusters.

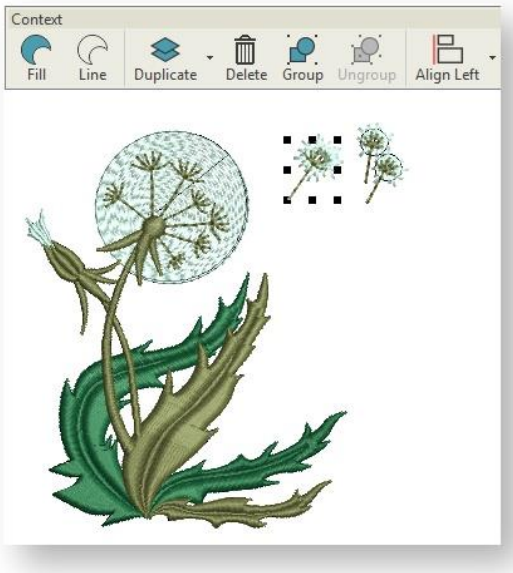
- Wenn Sie wie abgebildet zusammengesetzte Objekte mit mehr als einer Farbe kopieren, müssen Sie sie neu einreihen, um die Farbwechsel zu optimieren.

Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Objekte gruppieren

Die Sticksoftware bietet verschiedene Methoden, um Objekte zu gruppieren oder ihre Gruppierung aufzuheben. Gruppierte Objekte können dann als nur ein Objekt markiert, verschoben, kopiert, in der Größe verändert und umgewandelt werden. Wählen Sie die zu gruppierenden Objekte aus. Die Kontext-Werkzeugleiste wird standardmäßig angezeigt und bietet Optionen zum Gruppieren und Ungruppieren von Markierungen. Über das Popup-Menü können Sie auf dieselben Befehle zugreifen.



Benutzen Sie Kontext / Layout > Duplizieren, um eine Kopie eines markierten Objekts in derselben Position zu erstellen. Das Duplikat Duplikat wird am Ende der Ausstickreihenfolge platziert. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Benutzen Sie Kontext / Layout > Mit Versetzung duplizieren, um eine Kopie mit einer voreingestellten Versetzung zu erstellen. Dies ist nützlich, um regelmäßige Muster aus Duplikaten zu erstellen.

Objekte duplizieren

Objekte können dupliziert anstatt kopiert werden. Wenn ein Objekt dupliziert wird, wird es nicht in die Zwischenablage gespeichert. Dies lässt in der Zwischenablage Platz für andere Objekte. Markieren Sie das/die zu duplizierende/n Objekt/e. Verschiedene Duplizierungsoptionen werden verfügbar - die Layout-Werkzeugpalette, die Kontext-Werkzeugleiste, das Bearbeiten-Menü und das Popup-Menü.

Am einfachsten duplizieren Sie ein markiertes Objekt, indem Sie das Duplizieren-Werkzeug anklicken oder einfach <Strg> + <D> drücken. Dies kopiert das Objekt an dieselbe Stelle, von wo Sie es dann in eine andere Position ziehen können. Denken Sie jedoch daran, dass ein zweimal an der gleichen Stelle eingefügtes Objekt auch zweimal ausgestickt wird.

Mit der 'Mit Versetzung duplizieren'-Option können Sie Versetzungsobjekte in Wiederholungsschritten erstellen. Sie funktioniert genauso wie das Duplizieren-Werkzeug, platziert die duplizierten Objekte jedoch entsprechend der Voreinstellungen im Bearbeiten-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds. Die Funktion kann benutzt werden, um Effekte wie Fallschatten für Schriftzüge oder andere Objekte zu erstellen. Sie können damit beim Duplizieren eine X- / Y-Versetzung festlegen, um Anordungsmuster zu erstellen. Wählen Sie Software-Einstellungen > Stickmuster-Einstellungen aus, um auf das Dialogfeld zuzugreifen.

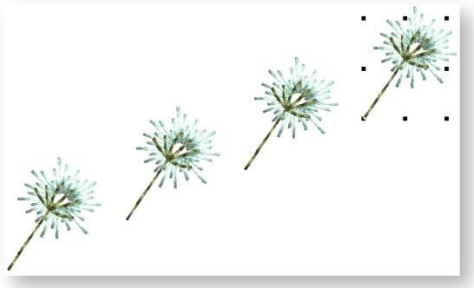
Option	Effekt
Versetzung von der Mitte	Wenn aktiviert, werden Objekte mit der hier angegebenen horizontalen und vertikalen Versetzung dupliziert. Dies ist nützlich, um präzise Versetzungen für Musteranordnungen oder Effekte wie Fallschatten zu erstellen.
Am aktuellen Stich zentrieren	Wenn aktiviert, werden duplizierte Objekte über dem Stichcursor zentriert, wo immer dieser sich im Stickmuster befindet. Dies ist die Standardeinstellung.
Beim aktuellen Stich anfangen	Wenn aktiviert, werden geklonte Objekte am aktuellen Stichcursor eingefügt.

Objekte klonen

Als Alternative zum Duplizieren kann die 'Schnellkopieren'-Funktion zum Kopieren markierter Objekte benutzt werden.

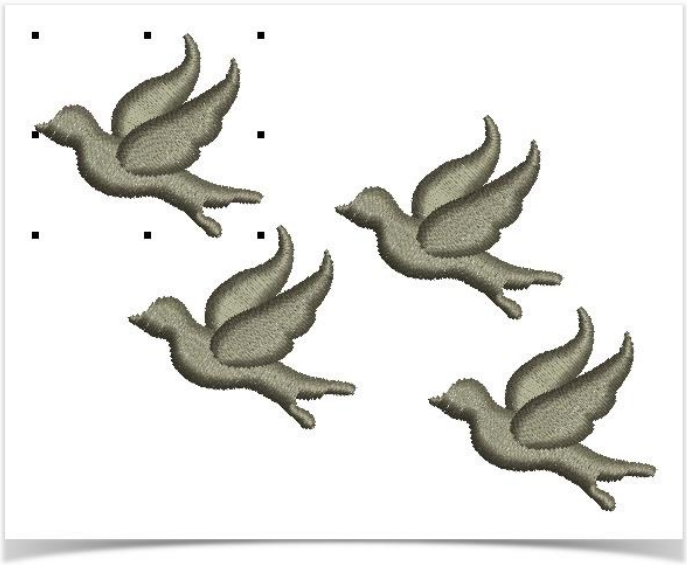
- Rechtsklicken und ziehen Sie markierte Objekte einfach.

- Sie können Objekte auf dieselbe Weise in anderen Fenster klonen. Eine Kopie der Auswahl wird an genau denselben Koordinaten erstellt wie im ersten Fenster, unabhängig davon, wo die Maus losgelassen wurde.
- Für eine exaktere Platzierung können Sie während des Ziehens <Strg> gedrückt halten – die Bewegung wird dann entlang der X/Y-Achsen beschränkt.
- Um den automatischen Bildlauf zeitweilig zu deaktivieren, halten Sie beim Ziehen die <Umschalten>-Taste gedrückt.
- Nachdem Sie zunächst die Schnellkopieren-Funktion benutzt haben, klicken Sie auf Mit Versetzung duplizieren oder drücken Sie <Strg> + <Umschalten> + <D>, um das geklonte Objekt mit derselben Versetzung zu duplizieren.



- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster-Layouts

Objekte anordnen

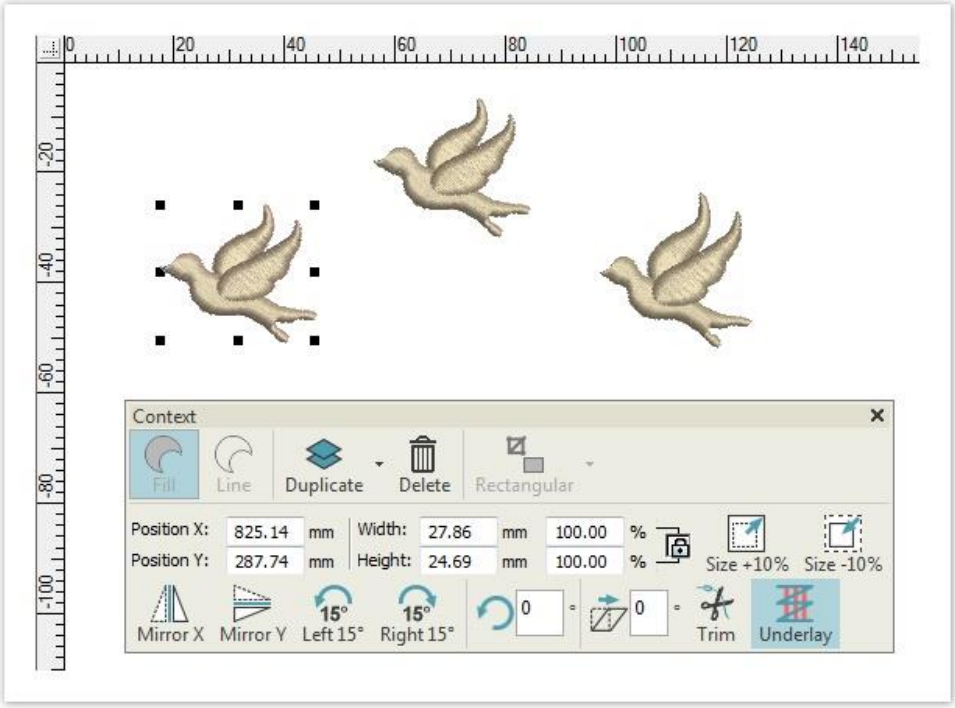


Sie können Objekte in Ihrem Design unter Anwendung der Maustaste an eine neue Position ziehen, sie mittels der Pfeiltasten in Position ‚stossen' oder sie durch ein Festlegen der XY-Koordinaten im Kontext-Dialogfeld entsprechend zu platzieren.

Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Objekte positionieren

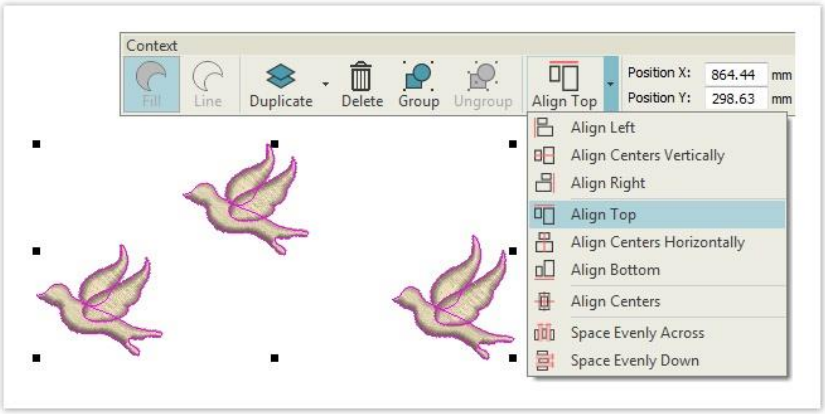
Am einfachsten werden Objekte durch Anklicken und Ziehen in einem Stickmuster verschoben. Mit den Richtungspfeiltasten kann das Objekt exakt eingepasst werden.



Sie können markierte Objekte auch relativ zur Mitte eines Stickmusters positionieren, indem Sie ihre X:Y-Koordinaten in die Kontext-Werkzeugleiste eingeben, die immer erscheint, wenn Sie Objekte markieren. Benutzen das Lineal (Strg + R) für präzisere Maße.

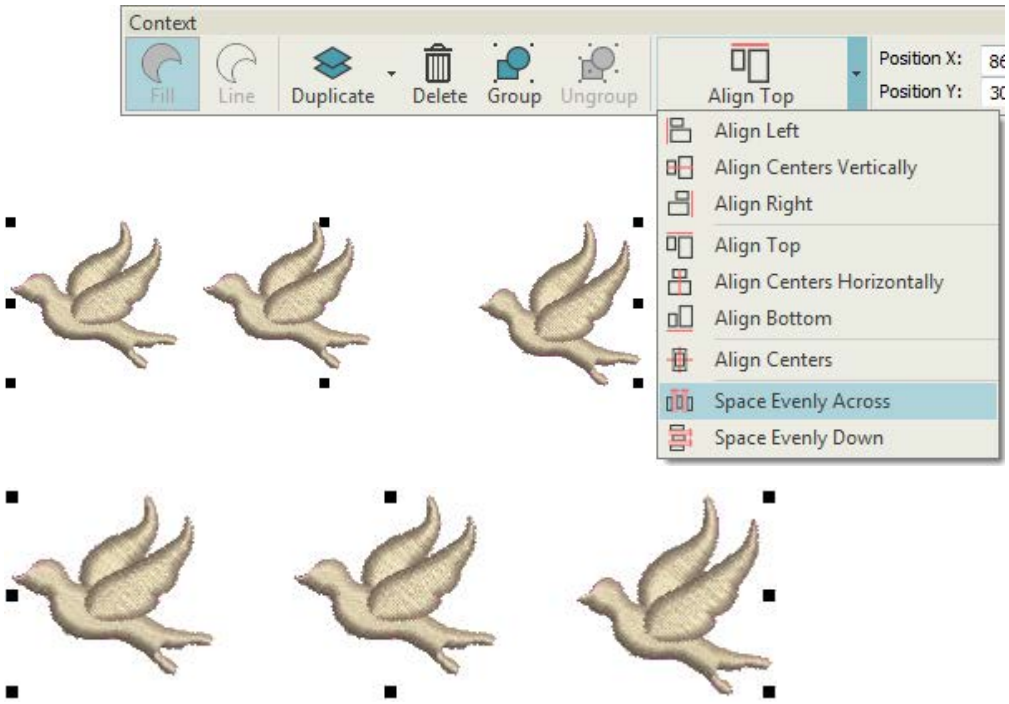
Objekte ausrichten

Sie können ausgewählte Objekte in einem Stickmuster schnell in Relation zu einem anderen bestimmten Objekt ausrichten lassen. Dies kann links- oder rechtsbündig geschehen oder anhand des oberen oder unteren Randes des Objekts oder seines Mittelpunkts. Sie können auf die Ausrichten-Befehle über das Anordnen-Menü oder das Popup-Menü zugreifen. Die Befehle sind alle aktiviert, wenn zwei oder mehr Objekte markiert sind. Objekte werden anhand des letzten, gewählten Objekts ausgerichtet.



Objekte anordnen

Benutzen Sie dieselbe Methode, um markierte Objekte gleichmäßig längs oder quer über den Bildschirm anzuordnen.



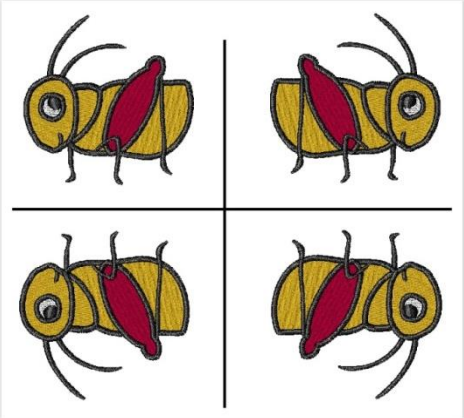
Benutzen Sie Layout > Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu spiegeln und zu kopieren.

Benutzen Sie Layout > Waagrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln und zu kopieren.

Benutzen Sie Layout > Senkrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln und zu kopieren.

Spiegeln von Objekten

Sie können markierte Objekte mithilfe der dedizierten Werkzeuge in der Kontext-Werkzeugleiste waagrecht oder senkrecht spiegeln. Markieren Sie das/die zu spiegelnden Objekt/e und klicken Sie auf ein Werkzeug.



Alternativ rechtsklicken Sie auf das/die markierte/n Objekt/e und wählen einen Spiegeln-Befehl aus dem Popup-Menü.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster-Layouts

Arbeitsflächen

Mit der Arbeitsfläche-Funktion können Sie mehrere Stickerei-Elemente auf einem zu bestickenden Artikel oder Stoff anordnen. Die Elemente werden in einer vordefinierten Arbeitsfläche kopiert, gedreht und platziert. Siehe auch Geburtstagskarte.

Sie können das Layout auch mit Stoffpositionsmarkierungen ausdrucken. Benutzen Sie sie, um Stickmuster physisch auf dem Artikel oder Stoff anzuordnen, den Sie besticken möchten. Sie können auch eine Vorlage drucken, um jeden der gerahmten Teile des Stickmusters zu positionieren.

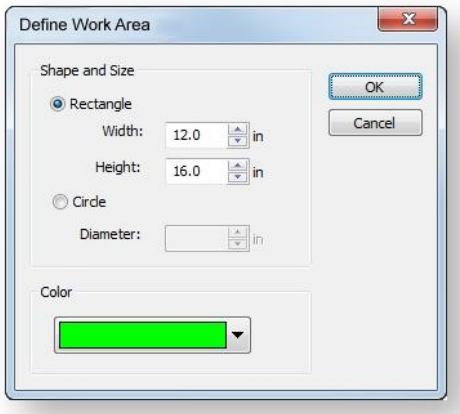
In Verbindung mit der Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette können Sie mehrere Rahmen um ein einziges Layout platzieren. Siehe auch Mehrfachrahmung.

Benutzen Sie Layout-Arbeitsfläche definieren, um das EasyLayout-Arbeitsfläche-Dialogfeld zu öffnen und eine rechteckige oder runde Arbeitsfläche einer festgelegten Größe zu definieren.

Arbeitsfläche definieren

Bevor Sie ein Stickmuster-Layout erstellen können, müssen Sie zunächst eine Arbeitsfläche definieren, die dem Artikel oder Stoff entspricht, auf dem Sie aussticken möchten. Arbeitsflächen können als rechteckige oder kreisförmige Flächen definiert werden. Die Software lässt sie eine Arbeitsfläche von bis zu 3m x 3m definieren.

- Klicken Sie auf die Arbeitsfläche definieren-Schaltfläche, um das Dialogfeld zu öffnen.

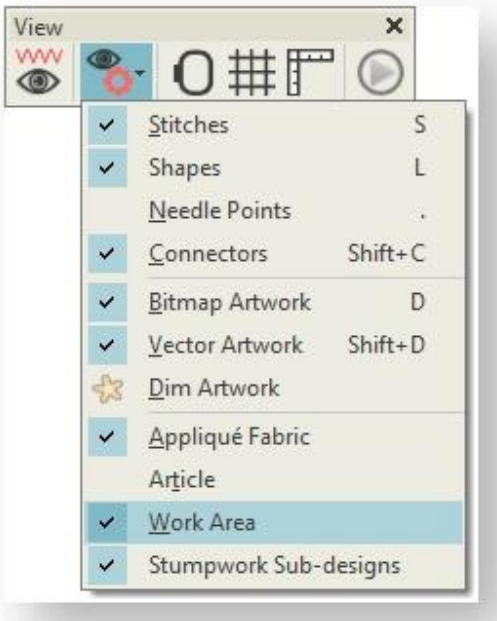


- Wählen Sie eine rechteckige oder runde Arbeitsfläche und geben Sie die Maße an.
- Legen Sie eine Hintergrundfarbe für das Layout fest, die zu dem Stoff passt, den Sie benutzen möchten.
- Fügen Sie die Bildvorlage ein und ändern Sie nach Bedarf ihre Größe.

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Arbeitsfläche aktivieren

Benutzen Sie das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü, um die Arbeitsfläche



nach Bedarf zu aktivieren.

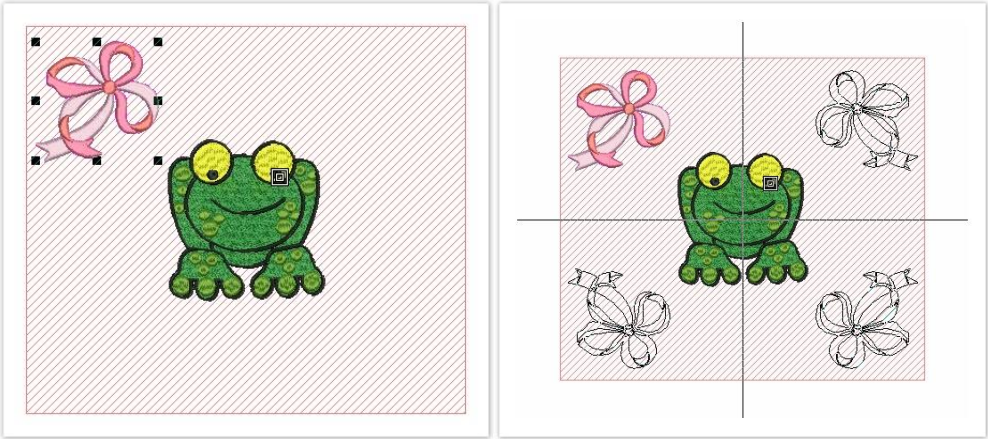
Benutzen Sie Layout > Spiegeln und Kopieren in die Ecken der Arbeitsfläche, um markierte Objekte in jede Ecke der Layout-Arbeitsfläche zu kopieren.

Benutzen Sie Layout > Autom. in der Arbeitsfläche zentrieren, um markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche zu verschieben.

Rechteckiges Layout erstellen

Erstellen Sie mit markierten Stickmustern und/oder Objekten große, rechteckige Layouts. Stickmuster werden in der Arbeitsfläche automatisch kopiert, gedreht und platziert. Lassen Sie die Layout-Arbeitsfläche anzeigen.

- Fügen Sie ein Stickmuster ein und positionieren Sie es sorgfältig innerhalb der Arbeitsfläche.



- Wählen Sie eine Spiegeln-Kopieren-Methode. Jede Kopie wird um die senkrechte oder waagrechte Ebene gespiegelt.
- Zur Bestätigung linksklicken Sie oder drücken Sie auf <Eingabe>.
- Erstellen oder fügen Sie nach Bedarf zusätzliche Stickmuster ein.
- Benutzen Sie das Autom. Zentrierung-Werkzeug, um markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche zu verschieben.

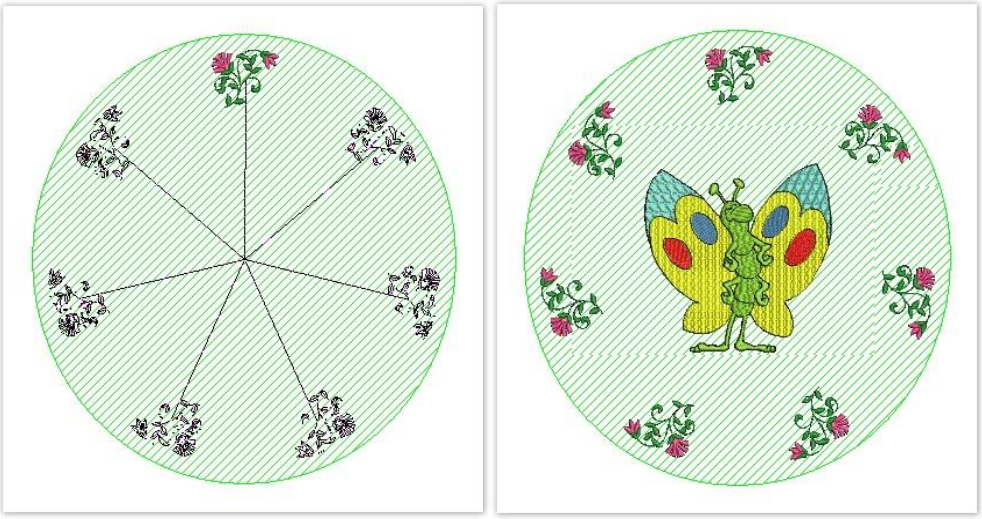
Wenn Sie die ausgewählten Objekte in separaten Rahmensetzungen gestickt haben möchten, vergewissern Sie sich bitte, dass diese gruppiert wurden bevor Sie fortfahren. Ansonsten werden diese für eine einzelne Ausstickung farboptimiert – d.h. Farbblock für Farbblock.

Benutzen Sie Layout > Kreis-Layout, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Duplikate in der Kontext-Werkzeugleiste fest.

Benutzen Sie Layout > Kopieren und kreisförmig anlegen, um markierte Objekte um die Mitte der Arbeitsfläche zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Duplikate in der Kontext-Werkzeugleiste fest.

Kreisförmiges Layout erstellen

Wählen Sie statt der Spiegeln und in die Ecken Kopieren-Methode die Kreis-Layout-Methode. Die Vorgehensweise ist im Grunde genommen dieselbe, mit der Ausnahme, dass Sie die Anzahl der Kopien in einem Drehfeld festlegen können.



Zur Bestätigung linksklicken Sie oder drücken Sie auf <Eingabe>. Erstellen oder fügen Sie nach Bedarf zusätzliche Stickmuster ein.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster-Layouts

Knopflöcher

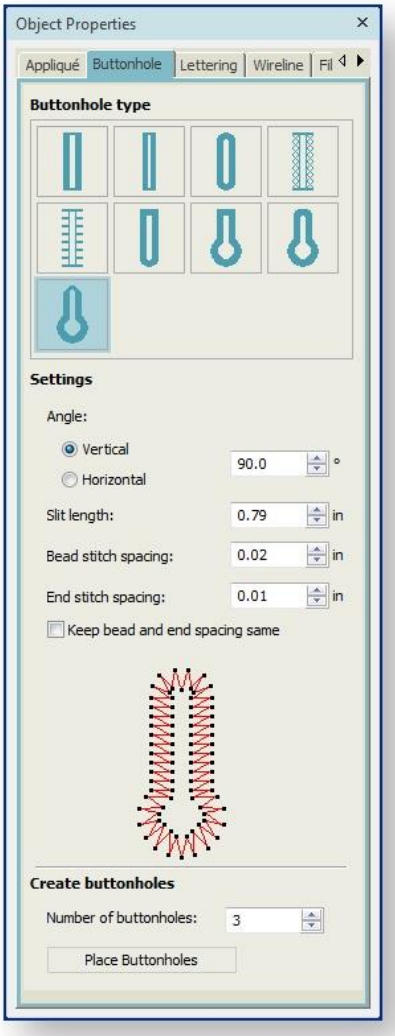
Sie können mit der Software vordefinierte Knopflöcher einfügen. Sie können ihre Größe bestimmen und sie in ein Stickmuster einbinden. Knopflöcher bestehen normalerweise aus Satinstichraupen, die einen Schlitz umranden, der - abhängig von der Dicke des Knopfes - etwas länger ist als der Knopfdurchmesser. Die Satinstichumrandung verhindert ein Ausfransen. Das Knopfloch besteht aus einer Satinsticheraupe mit einem riegelförmigen Heftstich.

Benutzen Sie Layout > Knopflöcher, um eine Reihe von Knopflöchern mit allen erforderlichen Stichen zu digitalisieren.

Knopflöcher hinzufügen

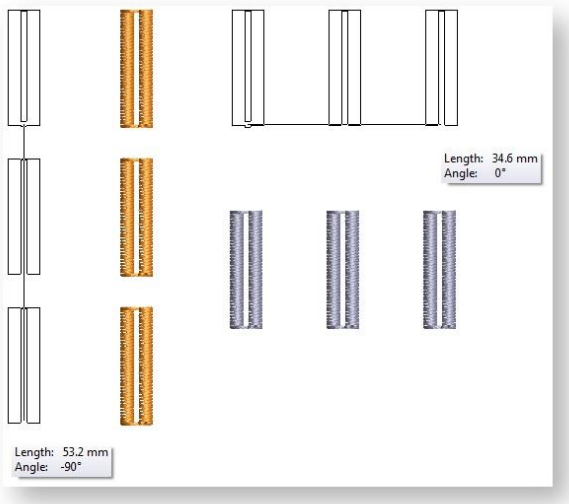
Fügen Sie einem Stickmuster mithilfe des Knopflöcher Hinzufügen-Werkzeugs eine Leiste gleichmäßig verteilter Knopflöcher hinzu.

- Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt. Oder öffnen Sie einen Artikel-Hintergrund.
- Wählen Sie das Knopflöcher-Werkzeug aus.

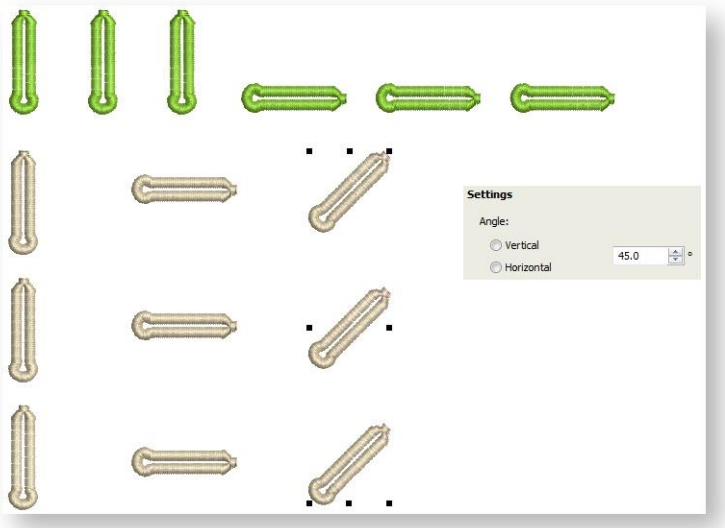


- Geben Sie die gewünschte Anzahl Knopflöcher in Ihrem Stickmuster ein und klicken Sie auf Knopflöcher platzieren.

- Klicken Sie dort, um das erste Knopfloch zu platzieren möchten und ziehen Sie eine waagrechte oder senkrechte Linie zur letzten Knopflochposition.



- Benutzen Sie den Messen-Tooltip als Leithilfe und klicken Sie zur Vervollständigung des Vorgangs.
- Die Knopfloch-Ausrichtung kann über die Objekteigenschaften angepasst werden.

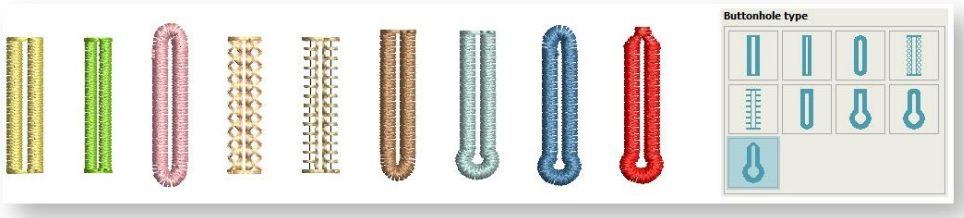


Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Knopfloch-Einstellungen ändern

Die Knopflochart kann jederzeit geändert werden. Sie ist einfach eine Eigenschaft des Knopfloch-Objekts. Andere Eigenschaften umfassen die 'Schlitzlänge' sowie den Stichabstand.

- Um die aktuelle Knopflochart zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Knopfloch-Objekt, um die Objekteigenschaften zu öffnen.
- Klicken Sie, um Ihre bevorzugte Art aus der Galerie auszuwählen.



- Passen Sie die Schlitzlänge entsprechend der Knopfgröße an.

- Passen Sie die Raupendichte nach Wunsch an. Für Raupen- und Endabstand stehen jeweils eigene Einstellungen zur Verfügung.

Layouts drucken

Sie können Stickerei aussticken, indem Sie das Design direkt an eine Nähmaschine senden oder es auf einem externen Datenträger speichern und mithilfe einer Layout-Vorlage und dem ‚Cloth Setter' aussticken. Das Gerät besitzt eine durchschittige Plastikschiene, auf welcher ein Kreuz markiert ist.

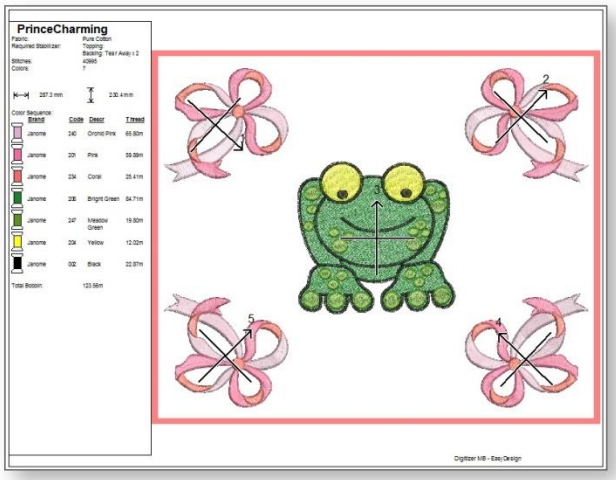
Mit der Software können Sie bis zu 3m x 3m große Layout-Arbeitsflächen definieren. Große Layouts müssen unter Umständen auf vielen Seiten ausgedruckt werden. Um Papier zu sparen, können Sie ein Ausdrucken in einem Prozentsatz des Istmaßes bestimmen. Denken Sie daran, dass die Ausmaße der Vorlage mit einem Skalierfaktor multipliziert werden. Wenn Sie die Vorlage zum Beispiel mit 50% ausdrucken, müssen Sie beim Transferieren der Maße auf den Stoff die auf dem Produktionsarbeitsblatt angegebenen Werte verdoppeln. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

%	Skalierung	Faktor
50%	2:1	x 2
25%	4:1	x 4
20%	5:1	x 5
10%	10:1	x 10

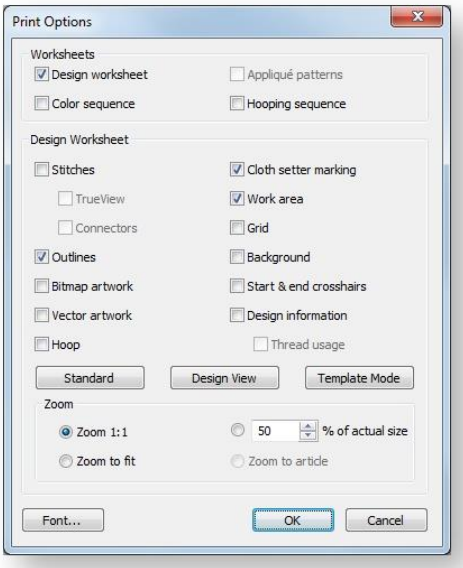
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

Um ein Stickmuster-Layout zu drucken

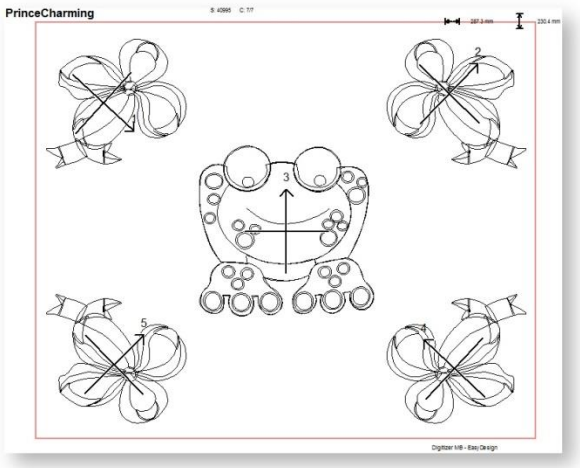
- Klicken Sie auf das Druckvorschau-Symbol. Ihr Stickmuster-Layout wird so gezeigt, wie es ausgedruckt wird.



- Klicken Sie auf Optionen. Das Druckoptionen-Dialogfeld wird geöffnet.
- Wählen Sie Vorlagenmodus. Diese Einstellungen zeigen die Designkontur ohne Stiche an.



- Vergewissern Sie sich bitte, dass die Stoffpositionsmarkierung- und Arbeitsfläche-Optionen beide abgehakt sind. Die Stoffpositionsmarkierung weist auf die Mitte der Rahmensetzung hin. Sie wird mit jeder Rahmensetzung im Stickmuster ausgedruckt.
- Wählen Sie die Zoom 1:1-Option in der Zoom-Gruppe aus.
- Klicken Sie auf OK. Für jede Rahmensetzung wird neben der Stoffpositionsmarkierung eine Zahl gedruckt, um die Rahmenfolge anzugeben.



- Sie können eine Übersicht des Layouts ausdrucken, indem Sie Auf Fenstergröße zoomen auswählen oder im % der Echtgröße-Feld einen Wert eingeben.

Konturen werden im Gegensatz zu Stoffpositionsmarkierungen bei JEF- und SEW-Dateien nicht unterstützt. Da JEF und SEW Stichdateiformate sind, enthalten sie nur Stichdaten, aber keine Konturen. Als Abhilfe können Sie sich JEF- und SEW-Dateien mit eingeschalteten Stichen und Stoff-Positionsmarkierungen anzeigen lassen.

- Digitizer V5 (DEU)

Mehrfachrahmung

Wenn Ihre Stickerei zu groß ist oder eine Reihe von Stickmustern enthält, die über einen Artikel verteilt sind, können Sie sie mithilfe der Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette in mehrere Rahmensetzungen aufteilen. Jeder Rahmen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, das/die in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt werden kann. Diese können nacheinander ausgestickt werden und bilden so das ganze Stickmuster. Sie können direkt an die Maschine gesendet oder in einer Datei gespeichert werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen

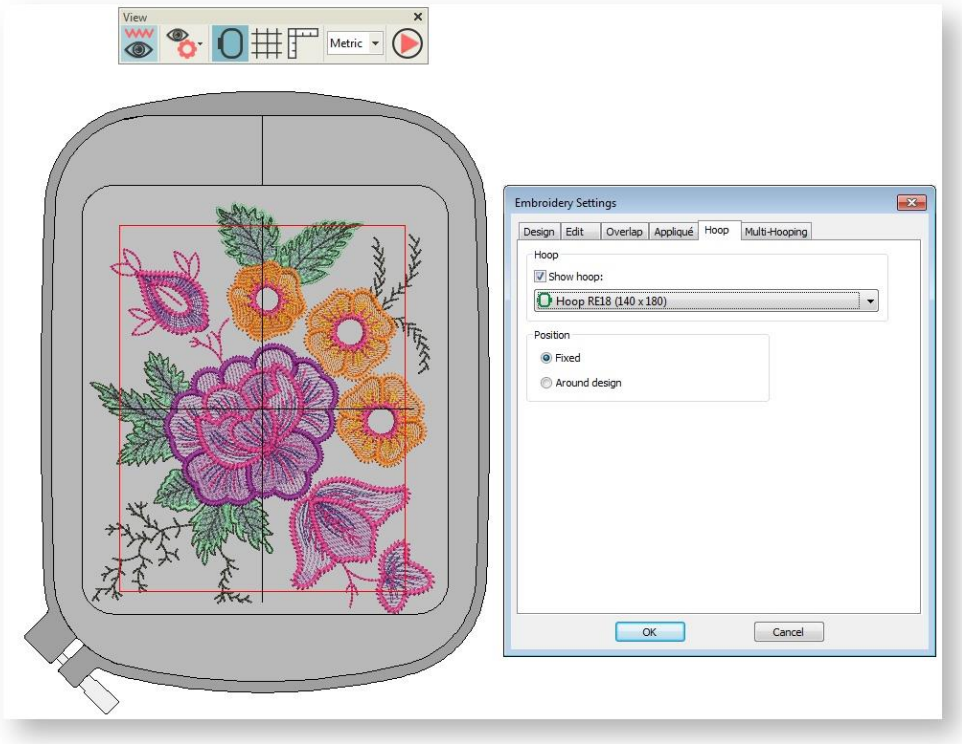
Die Software bietet eine Mehrfachrahmungs-Funktion, mit der Sie mehrere Rahmenpositionen erstellen können. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster aussticken können, die zu groß sind, um in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt zu werden. Das Ziel ist es, Rahmen hinzuzufügen und zu verschieben, bis Sie die geringste Anzahl von Rahmensetzungen gefunden haben, die benötigt werden, um das gesamte Stickmuster auszusticken. Diese werden dann nacheinander ausgestickt. Da jede Ausstickung nur eine Rahmengröße benutzen kann, müssen Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.

Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, den Neueinreihung-Docker im Objekt-Modus zu benutzen. Wenn Sie Objekte aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Ein weiteres nützliches Werkzeug ist der Stich-Player. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

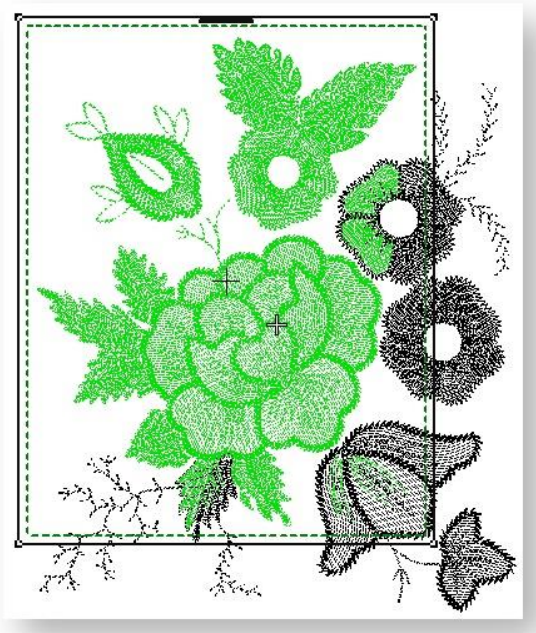
Einen Rahmen auswählen

Wählen Sie zunächst den Rahmen aus, mit dem Sie arbeiten möchten. Rechtsklicken Sie auf das Symbol, um auf die Einstellungen zuzugreifen und einen Rahmen zu wählen. Da jede Ausstickung nur eine Rahmengröße benutzen kann, müssen Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster oder sogar das ganze Stickmuster abdeckt.



Rahmen positionieren

Wenn Sie den Mehrfachrahmung-Modus starten, werden gedeckte Objekte – solche, die komplett in einen Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – solche, die nicht hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt. Wählen Sie eine Rahmenkontur aus und verschieben Sie sie, bis sie das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout eine neue Rahmenposition hinzuzufügen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen rechts hinzufügen, um rechts von dem markierten Rahmen eine neue Rahmenposition hinzuzufügen. Berücksichtigen Sie eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

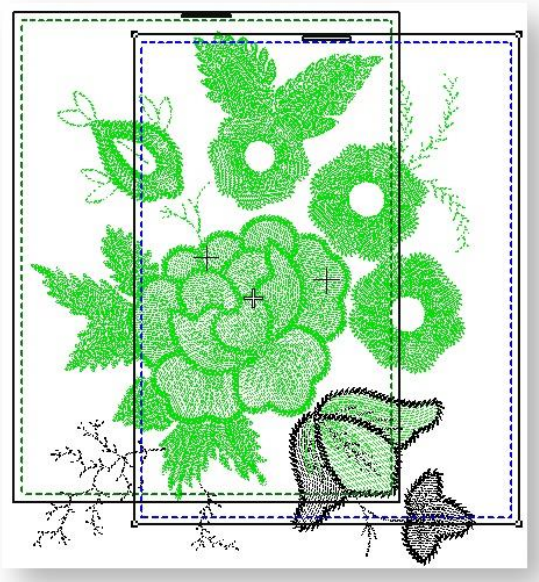
Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen oben hinzufügen, um über dem markierten Rahmen eine neue Rahmenposition hinzuzufügen. Berücksichtigt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Vier Rahmen hinzufügen, um vier Rahmenpositionen um den Umfang eines markierten Rahmens hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Acht Rahmen hinzufügen, um acht Rahmenpositionen um den Umfang eines markierten Rahmens hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

Weitere Rahmenpositionen hinzufügen

Benutzen Sie die Rahmen hinzufügen-Werkzeuge, um weitere Rahmenpositionen hinzuzufügen. Sobald ein Rahmen verschoben wird oder weitere Rahmen hinzukommen, wird die Automatische Zentrierung deaktiviert und der Rahmen zentriert sich nicht mehr automatisch um Objekte im Stickmuster herum.



Die Vier benachbarte Rahmen hinzufügen und Acht Rahmen kreisartig anlegen-Werkzeuge werden verfügbar, sobald ein einzelner Rahmen im

Designfenster markiert ist. Durch Anklicken des entsprechenden Symbols werden um den Originalrahmen zunächst oben und dann weiter im Uhrzeigersinn vier oder acht Rahmensetzungen mit 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen hinzugefügt.

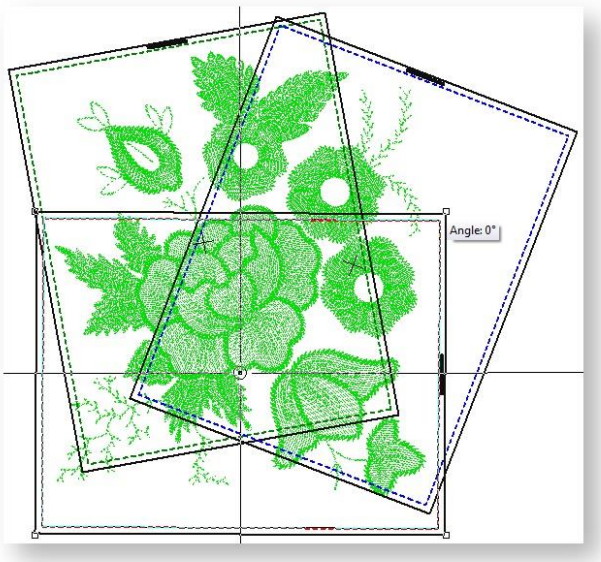
Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach links drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach links zu drehen.

Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 90° nach rechts drehen, um den markierten Rahmen in 90°-Schritten nach rechts zu drehen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen löschen, um einen markierten Rahmen aus einem Mehrfachrahmungs-Layout zu entfernen.

Rahmenpositionen anpassen

Platzieren Sie die zusätzlichen Rahmen um und rotieren Sie diese, falls notwendig, sodass diese alle im Design vorhandenen Objekte einrahmen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Rahmen in ihre Position einzupassen. Um einen Rahmen zu drehen, klicken Sie zweimal, um die Drehpunkte zu aktivieren. Ziehen Sie an einem Drehpunkt, um den Rahmen zu drehen. Sie können auch die Rahmen drehen-Schaltflächen auf der Kontext-Werkzeugleiste benutzen, um Rahmen in 90°-Schritten zu drehen. Benutzen Sie die Rahmen löschen-Schaltfläche, um unerwünschte Rahmensetzungen zu löschen.



Während ein Stickmuster durch separate Rahmenpositionen zur Gänze abgedeckt sein kann, können manche Objekte, wie durch schwarze Stiche angezeigt, unter Umständen dennoch ungedeckt bleiben. Das Aufteilungslinie-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Siehe auch Objekte zwischen Rahmensetzungen aufteilen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmensetzungen berechnen, um die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultierenden Rahmensetzungen zu berechnen.

Rahmensetzungen berechnen

Zum Schluss müssen Sie das Rahmensetzungen berechnen-Symbol anklicken, um die Rahmensetzungen zu auszuwerten, die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultieren. Denken Sie daran, dass eine berechnete 'Rahmensetzung' nicht unbedingt dasselbe ist wie eine 'Rahmenposition'.

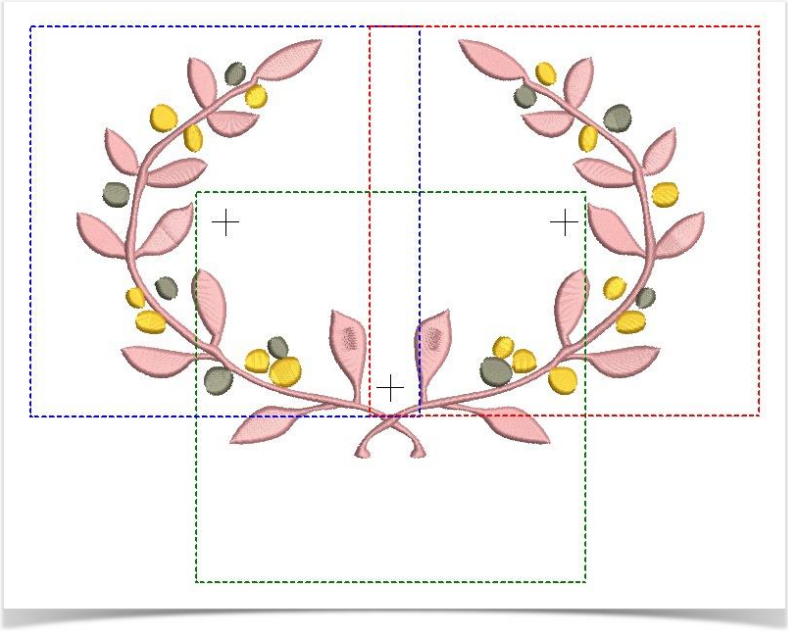
The software always preserves the original stitching sequence. However, hoop placements which follow the object sequence will reduce the number of calculated hoopings. Die für das Berechnen der Stickmuster-Rahmensetzungen benötigte Zeit hängt tärker von der Anzahl der Objekte und Rahmenpositionen als von der Stichanzahl ab. Stickmuster, die von EXP, PES, HUS usw. konvertiert wurden, resultieren im Allgemeinen in einer größeren Anzahl von Objekten als systemeigene Stickmuster. Daher dauert die Berechnung dieser Stickmuster etwas länger. Jedoch kann die Berechnung auch bei reinen ART-Dateien länger dauern, wenn sie komplex und groß sind und zahlreiche Rahmenpositionen beinhalten.

Je nach dem, ob Sie manche Objekte zwischen Rahmensetzungen aufgeteilt haben, wird die Datei in mindestens so viele Dateien aufgeteilt, wie es Rahmsetzungen gibt. Sie können das Stickmuster jetzt als eine oder mehrere Dateien speichern oder an Ihre Stickmaschine senden. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).

Drucken Sie eine Kopie des Stickmusters aus, das die Rahmenpositionen anzeigt – dies wird Ihnen helfen sicherzustellen, dass das Sticken in der richtigen Rahmensetzungsfolge passiert. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).

- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

Mehrfachrahmungs-Hilfslinien



Wenn die Software mehrere Rahmensetzungen berechnet, versucht sie, ganze Objekte zwischen aufeinanderfolgenden Rahmensetzungen aufzuteilen. Woo ein Objekt ein anderes überlappt, muss das überlappte Objekt zuerst ausgestickt werden.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout eine neue Rahmenposition hinzuzufügen.

Rahmenpositionen

Natürlich empfiehlt es sich, die Ausstickreihenfolge so festzulegen, dass Objekte im Vordergrund nach denen im Hintergrund ausgestickt werden. Wenn ein großes Stickmuster mehrere Rahmensetzungen erfordert, können Sie mit der Software die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einstellen. Mehrfache

Rahmen sind ihrer Position in der Reihenfolge entsprechend wie folgt farblich codiert:

Rahmen	Farbe
1	Dunkelgrün
2	Blau
3	Rot
4	Braun
5	Orange
6	Lila
7	Blaugrün
8	Aquamarin

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Sie mehr als acht Rahmensetzungen benötigen, wird die Farbabfolge wiederholt, solange keine der zuvor festgelegten Rahmenpositionen gelöscht wird.

Allgemeine Regeln

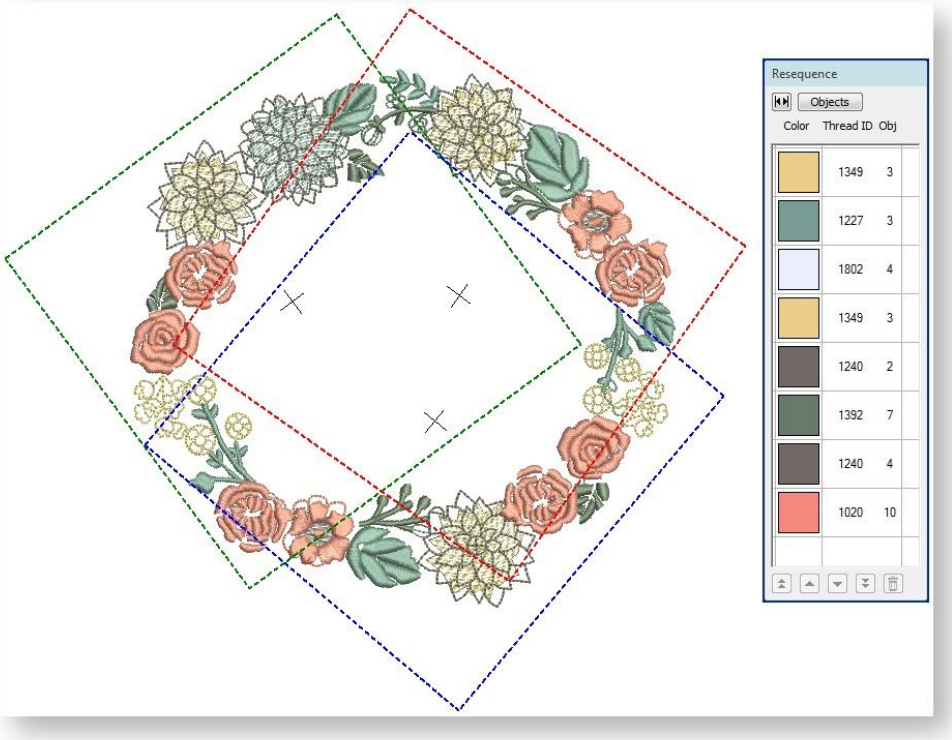
Versuchen Sie Folgendes sicherzustellen...

- Jede nachfolgende Rahmenposition überlappt eine zuvor ausgestickte Rahmenposition.
- Rahmen werden so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge platziert. Dies minimiert Anzahl der letztendlichen Rahmensetzungen.
- ‘Rahmensetzung’ ist nicht dasselbe wie ‘Rahmenposition’ – Sie können mehr Rahmensetzungen als Rahmenpositionen haben, aber nie weniger. Mit anderen Worten, eine einzelne Rahmenposition kann mehr als eine Rahmensetzung beinhalten, um die Stickmuster-Reihenfolge zu erhalten.

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.

Stickmusterabfolge überprüfen

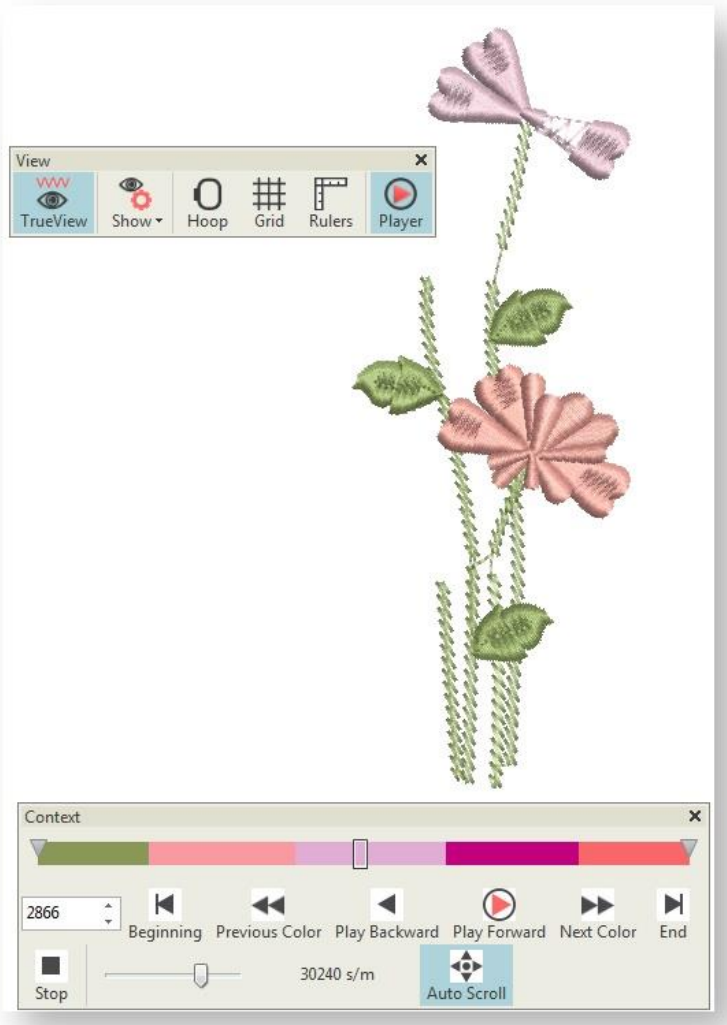
Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, dafür das Neueinreihung-Werkzeug zu benutzen. Wenn Sie Objekte oder Farbblöcke aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Dies hilft Ihnen zu verstehen, in welcher Reihenfolge die Objekte ausgestickt werden und in welcher Reihenfolge sie daher gerahmt werden sollten.



Der Neueinreihung-Docker kann nur bei normaler Ansicht benutzt werden, nicht jedoch im Mehrfachrahmung-Modus. Studieren Sie daher die Ausstickreihenfolge sorgfältig, bevor sie eine Mehrfachrahmung des Stickmusters versuchen.

Benutzen Sie Ansicht > Stich-Player, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stickansicht oder in TrueView zu simulieren.

Ein weiteres nützliches Werkzeug ist der Stich-Player. Wenn Sie den Stich-Player benutzen, überprüfen Sie, ob der Start- und Endpunkt eines bestimmten Objekts einen Einfluss auf die Anzahl der Rahmensetzungen haben könnte. Wenn Sie beispielsweise ein großes Objekt aufteilen, die erste Hälfte jedoch im zweiten Rahmen liegt, kann dies zu einer zusätzlichen Rahmensetzung führen. Mit Stich-Player versuchen Sie sicherzustellen, dass alle aufgeteilten Objekte zwischen benachbarten Rahmen aufgeteilt werden (sowohl in Bezug auf Position als auch auf die Rahmenplatzierungs-Reihenfolge) und dass mit dem Aussticken des Objekts im früheren Rahmen begonnen wird.



Stickmusterabfolge anpassen

Während die richtigen Rahmenplatzierungen die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen reduziert, kann die Stickobjektreihenfolge manchmal für Mehrfachrahmungen nicht ideal sein. In solchen Fällen kann es vorkommen, dass der einzige Weg, die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren, darin liegt, das Stickmuster selbst neu einzureihen. Beachten Sie daher als allgemeine Richtlinie Folgendes...

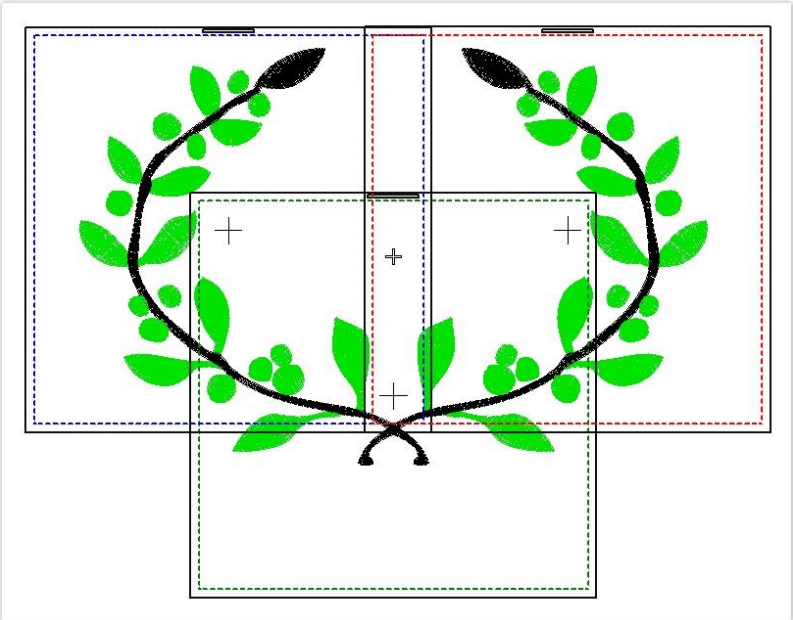
- Bestehende Stickmuster, die für einen einzigen Rahmen erstellt wurden, sind in der Regel nach Farbe eingereiht, um die Anzahl der Farbwechsel zu reduzieren. Dies ist bei Stickmaschinen mit einer einzelnen Nadel wichtig.
- Wenn Sie ein mitgeliefertes Stickmuster vergrößern, bis es mehrfache Rahmensetzungen benötigt, kann es erforderlich sein, die Stickmuster-Reihenfolge zu ändern, um die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren.
- Da jede Ausstickung nur eine Rahmengröße benutzen kann, sollten Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.
- Sie sollten stets versuchen, die Rahmen so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge zu platzieren.

- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen

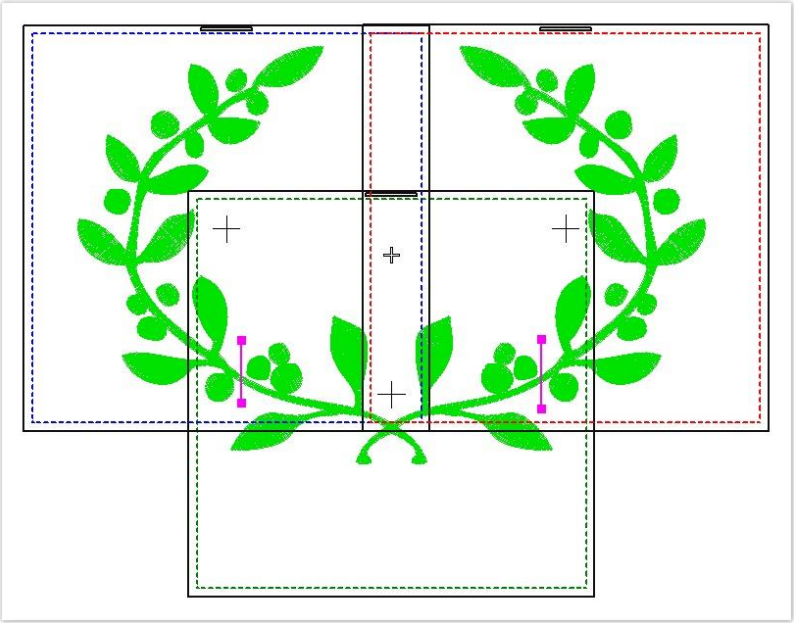
Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Aufteilungslinien, um in einem Mehrfachrahmungs-Layout eine oder mehrere Hilfslinien zu digitalisieren und so Objekte zwischen den Rahmenpositionen aufzuteilen.

Das Aufteilungslinie-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Dies bedeutet, dass Sie in einem mehrfach gerahmten Stickmuster eine oder mehrere Aufteilungslinien digitalisieren können, bevor Sie es an eine Datei, Stickmaschine oder Speicherkarte ausgeben. Eine Aufteilung wird erforderlich, wenn Objekte, die nicht in eine einzige Rahmensetzung passen, nach wie vor in Schwarz angezeigt werden, obwohl ein Stickmuster vollständig gerahmt ist.



Digitalisieren Sie Aufteilungslinien wie gewohnt, mit Rechtsklicks für Kurven und Linksklicks für Eckpunkte. Solange Aufteilungen innerhalb der Nähfläche

überlappender Rahmensetzung auftreten, werden die resultierenden ‘aufgeteilten Objekte’ grün angezeigt. Objekte werden in der Stickdatei nicht aufgeteilt, bei der Ausgabe dann jedoch schon. Die Aufteilung erfolgt nicht unbedingt entlang der digitalisierten Linie. Stattdessen erfolgt sie so unauffällig wie möglich. Die resultierenden Objekte behalten ihre ursprüngliche Objektart, die Stichwinkel, Parameter und Farben bei.



Obwohl Aufteilungslinien nur im Mehrfachrahmung-Modus sichtbar sind, werden sie auch beim Wechsel in einen anderen Modus beibehalten. Aufteilungslinien beeinflussen die Integrität von Objekten nicht, sodass Sie aufgeteilte Objekte genau wie vorher umformen und umwandeln können.

- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

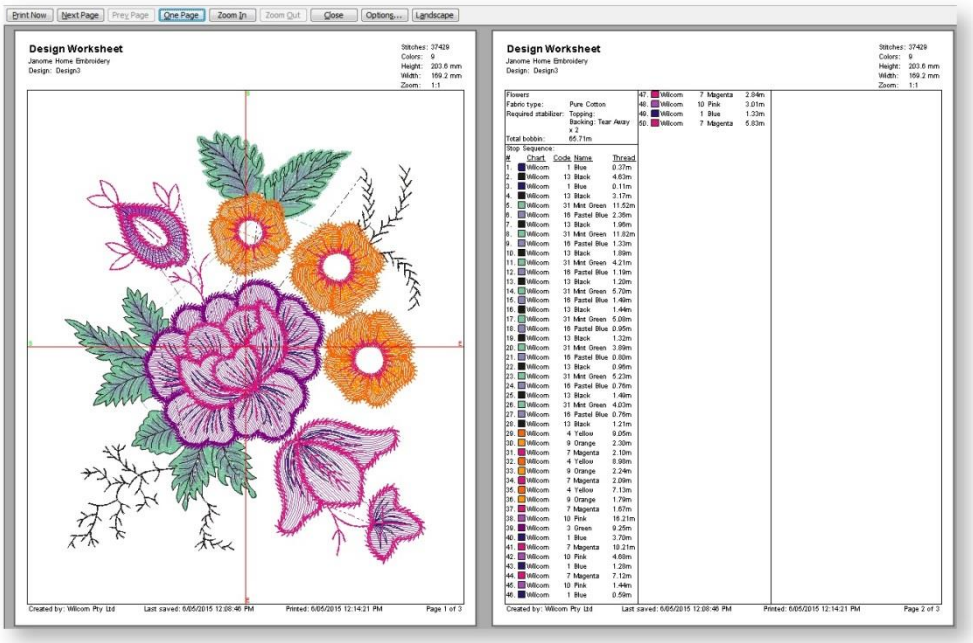
Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken

Wenn Ihr Stickmuster mehr als eine Rahmensetzung hat, können Sie die Rahmen in der Mehrfachrahmung-Ansicht in der richtigen Farbreihenfolge ausdrucken. Die Rahmensetzungsfolge-Option zeigt die Objekte in jeder Rahmensetzung an.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

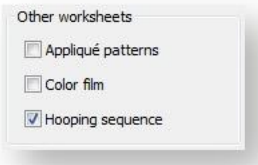
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.

- Wählen Sie Datei > Druckvorschau.

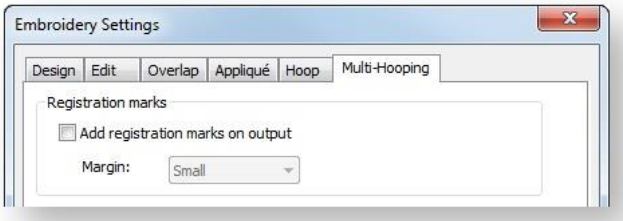


- Klicken Sie auf das Optionen-Symbol.

- Markieren Sie das Rahmensetzungsfolge-Kontrollkästchen.



- Es empfiehlt sich, bei mehrfach gerahmten Stickmustern die Ausrichtungsmarkierungen mit auszudrucken. Diese können über den Mehrfachrahmung-Karteireiter aktiviert werden, auf den Sie über Software-Einstellungen > Stickmuster-Einstellungen zugreifen können. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).



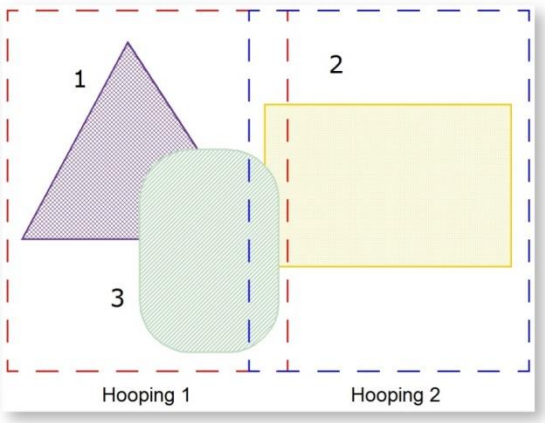
- Die folgenden Informationen sind eingeschlossen und zeigen die Objekte in jeder Rahmensetzung an.

- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen)

Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der tatsächlich verfügbare Stickrahmen, teilt die Software sie in Bestandteile auf, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Wenn ein mehrfach gerahmtes Design ausgeben wird, wird – nach Neurahmnung des Stoffes – jeder Teil separat ausgestickt. Mehrfachrahmungen und Aufteilungslinien werden beim Speichern als Stichdatei oder bei Senden zur Maschine angwendet. Der Rahmensetzungsfolge-Modus wird aktiviert und die separaten Rahmensetzungen angezeigt.

Rahmensetzungen vs Ausgabedateien



Es ist wichtig, sich bewusst zu machen, dass die Anzahl der Rahmensetzungen in einem mehrfach gerahmten Design nicht unbedingt der Anzahl von Ausgabedateien entspricht. Vielmehr ist dies abhängig von der Schichtung der Objekte im Design. Um die digitalisierte Stickfolge beizubehalten, muss dieselbe

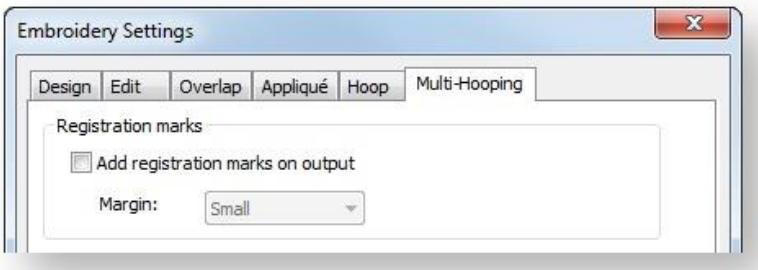
Rahmensetzung unter Umständen mehr als einmal aufgesucht werden. Nehmen Sie das hier illustrierte, einfache Szenario. Hier haben wir ein Stickmuster mit drei Objekten und zwei Rahmensetzungen. Objekt #1 wird zuerst ausgestickt. Dann jedoch muss die Rahmensetzung gewechselt werden, um Objekt #2 auszusticken. Um Objekt #3 zu sticken, müssen wir zur ersten Rahmensetzung zurückkehren. So kommt es dazu, dass wir mehr Ausgabedateien als Rahmensetzungen haben.

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Passkreuze hinzufügen

Um Ihnen während der Ausstickung bei der korrekten Ausrichtung mehrerer Rahmensetzungen zu helfen, kann die Software Ausrichtungsmarkierungen für jede Rahmensetzung aussticken. Diese sind kein Bestandteil des Designs und werden nicht in der Design-Datei gespeichert. Sie werden jedoch bei der Ausgabe hinzugefügt und können in der Rahmensetzungsfolge auf dem Produktionsarbeitsblatt eingesehen werden.

- Um Passkreuze zu setzen, rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol und wählen Sie den Mehrfachrahmung-Karteireiter.



- Wählen Sie 'Passkreuze hinzufügen' und legen Sie eine Randzugabe fest. Je größer die Randzugabe, desto größer der Abstand zwischen den Passkreuzen und dem maximalen Stickbereich des Rahmens. Dies

erleichtert die Ausrichtung, kann jedoch zu etwas geringerer Präzision führen.

- Um zu überprüfen, dass die Passkreuze hinzugefügt wurden, aktivieren Sie in der Druckvorschau die Rahmenliste. Siehe auch Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken.

Die korrekte Ausrichtung mehrfach gerahmter Designs erfordert etwas Übung. Im Internet finden Sie Trainingsprogramme anderer Firmen, die die richtige Methode demonstrieren. Die meisten empfehlen die Verwendung eines anklebund abreißbaren Stabilisators, der schwer genug ist, dass die Passkreuze keine Risse verursachen. Stecken Sie Stecknadeln durch die Passkreuze einer Rahmensetzung, um die zugehörigen Markierungen der nächsten Rahmensetzung auszurichten.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster speichern als, um das aktuelle Stickmuster mit anderem Namen, anderem Ort oder anderem Format zu speichern.

Ein mehrfach gerahmtes Stickmuster als eine Stickdatei speichern

Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster als eine Stickdatei zu speichern, klicken Sie einfach auf das Stickmuster speichern als-Symbol. Ein Standard-MS Windows®-Speichern als-Dialogfeld erscheint, in dem Sie jeden Ordner auswählen können. Sie werden aufgefordert, das Stickmuster als eine einzige EMB-Datei oder als separate Dateien für jede Rahmensetzung zu speichern. Im Allgemeinen benötigen Sie nur eine einzige Stickdatei. Alle Rahmensetzungen werden in dieser einen Datei mitgespeichert.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

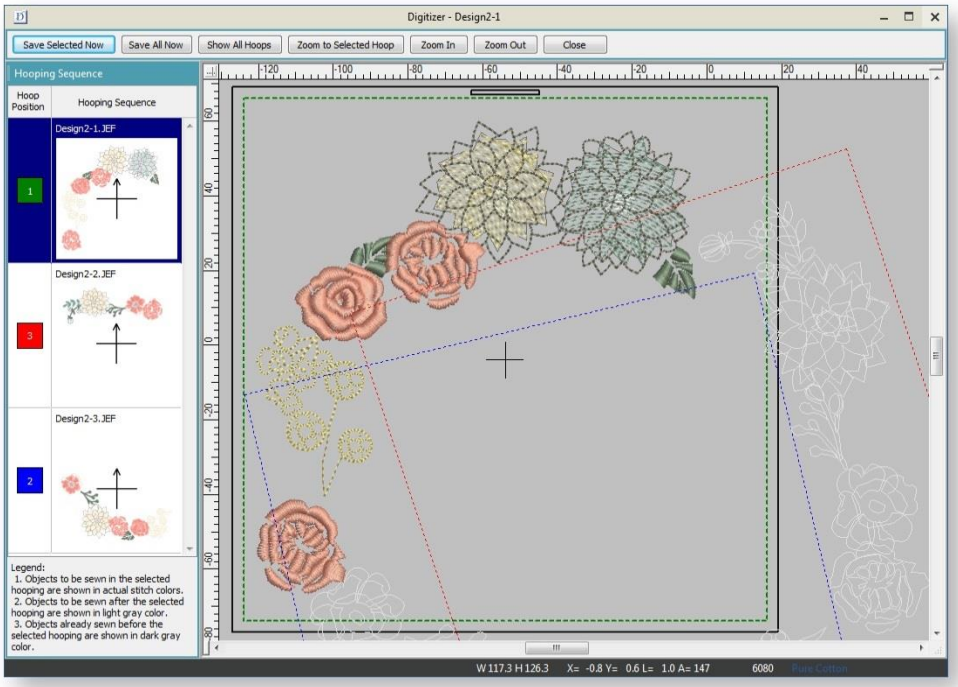
Mehrfach gerahmte Stickmuster als Maschinendateien speichern

Wenn Sie mehrfach gerahmte Stickmuster als Maschinendateien ausgeben möchten, haben Sie die Wahl zwischen der Stickmuster exportieren-Funktion und dem Schreiben von Stickmustern zu Maschinenkarte oder USB. In jedem Fall werden Sie aufgefordert, das Stickmuster für jede Rahmensetzung in separate Dateien aufzuteilen. Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zu speichern

1. Erstellen oder öffnen Sie Ihr mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe auch Mehrfach Gerahmte Stickmuster Erstellen.
2. Klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol. Ein Standard-MS Windows®-Dialogfeld erscheint, mit dem Sie zu jedem Ordner gehen können.
   Alternativ können Sie den Zur Karte/USB schreiben-Befehl benutzen, um Dateien an eine Speicherkarte auszugeben.
3. Ändern Sie den Dateinamen nach Bedarf und wählen Sie einen Zielordner und/oder ein Dateiformat aus.
   Das System überprüft, ob alle Stickobjekte gedeckt sind. Wenn sie es nicht sind, werden Sie gewarnt.

Andernfalls werden alle zur Ausstickung benötigten Rahmensetzungen berechnet und im Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld angezeigt. Rahmensetzungen werden Dateinamen zugewiesen und die gewählte Dateiendung gegeben. Alle eventuell angewendeten Aufteilungslinien

werden bei der Ausgabe berechnet und die Objekte zwischen ihren jeweiligen Rahmensetzungen aufgeteilt.



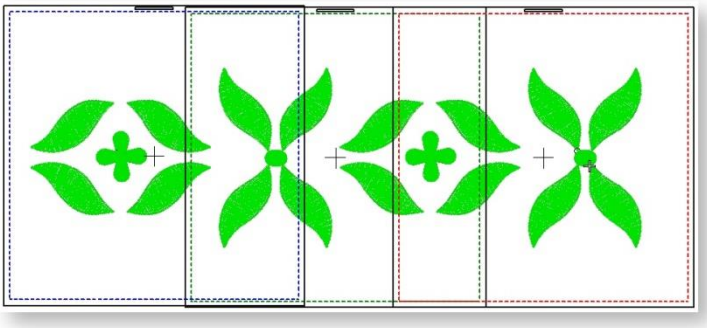
4. Wählen Sie eine Rahmensetzung aus und klicken Sie auf Auswahl jetzt speichern.
   Alternativ klicken Sie auf Alles jetzt speichern, um alle Dateien auf der Liste unter den im Rahmensetzungsfolge-Feld angegebenen Namen zu speichern. Die Software gibt die Rahmensetzungen in jeweils eigenen Dateien aus.
5. Klicken Sie auf Schließen, um zum normalen Designfenster zurückzukehren.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.

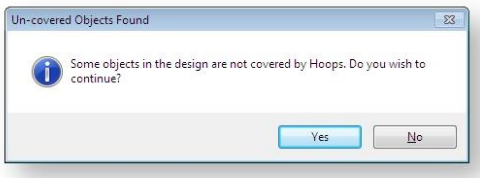
Mehrfach gerahmte Stickmuster zur Maschine senden

Wenn Ihre Maschine einen direkten Anschluss unterstützt, können Sie mehrfach gerahmte Stickmuster statt an separate Stickdateien auch zur Ausstickung direkt zur Maschine senden. In beiden Fällen ist die Vorgehensweise im Prinzip dieselbe. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden. Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zur Maschine zu senden

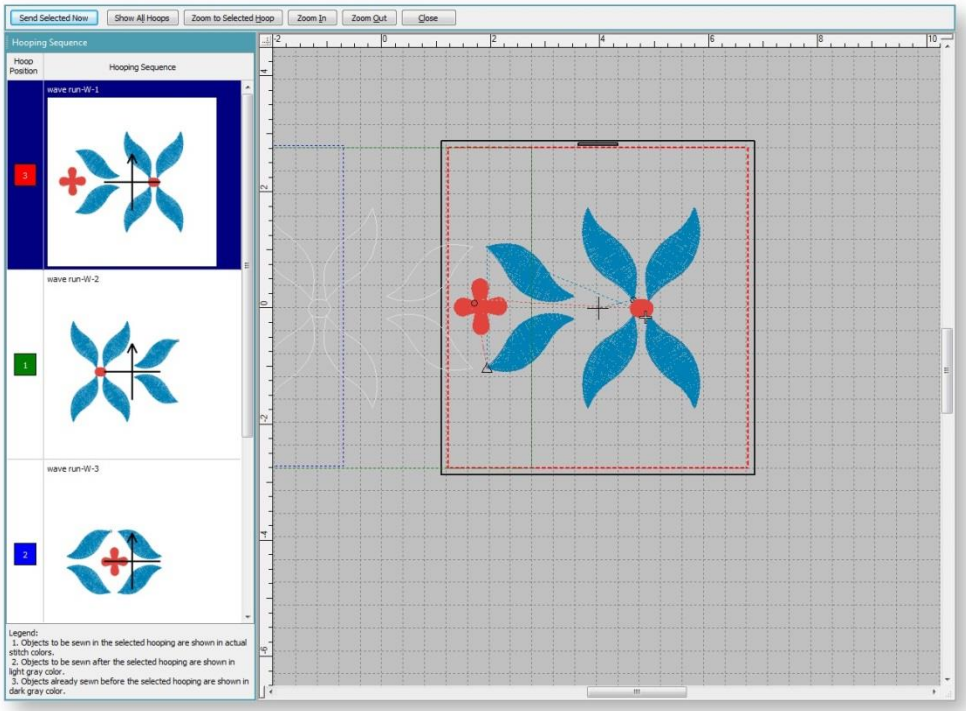
1. Erstellen oder öffnen Sie Ihr mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe auch Mehrfach Gerahmte Stickmuster Erstellen.



2. Vergewissern Sie sich, dass die Stickmaschine oder das Lesegerät korrekt angebracht wurden.
3. Klicken Sie auf die Stickmuster senden-Schaltfläche.
   Das System überprüft, ob mehr als ein Rahmen im Stickmuster vorhanden sind und ob alle Objekte gedeckt sind.
   - Wenn Objekte ungedeckt sind, werden Sie gefragt, ob Sie fortfahren möchten.

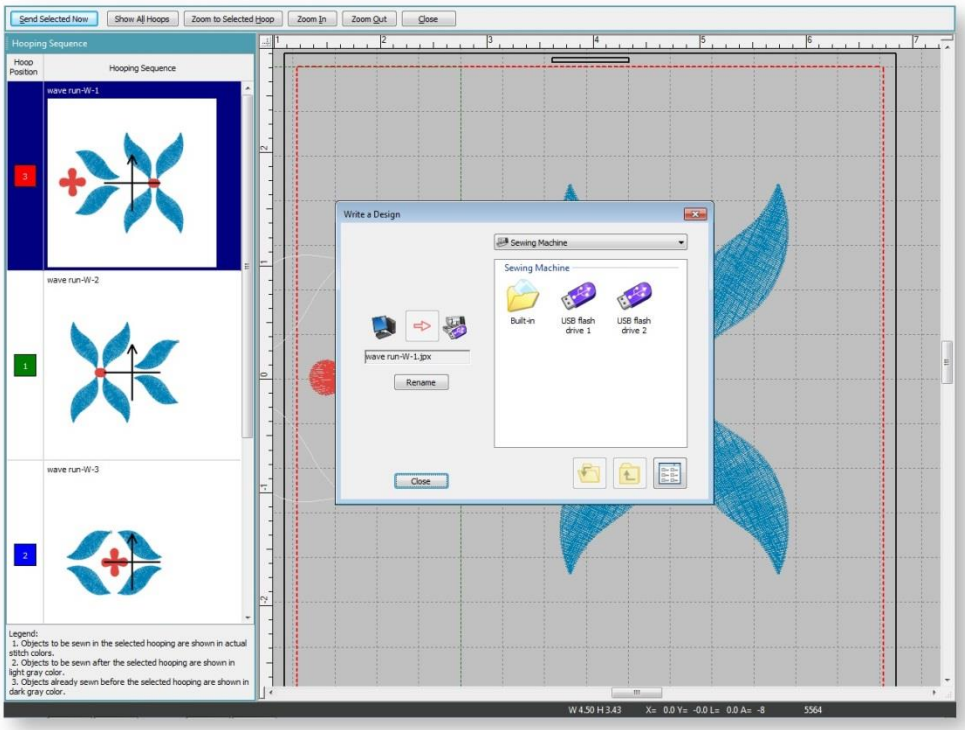


- Alle Rahmensetzungen, die zum Sticken des Stickmusters benötigt werden, werden im Rahmensetzungsfolge-Modus angezeigt. Alle Werkzeugleisten sind ausgeblendet, sodass nur noch das Rahmenfolge-Feld sichtbar ist. Es zeigt eine Liste aller Rahmensetzungen an, die zum Aussticken des Stickmusters notwendig sind. Der Stoff in abgedeckten Applikationen wird ausgeblendet, so dass nur zu stickende Elemente verbleiben.



4. Markieren Sie eine beliebige Rahmensetzung in der Liste. Benutzen Sie die Zoom-Kontrollen oben, um die Rahmensetzungen zu begutachten.

5. Klicken Sie auf die Auswahl jetzt senden-Schaltfläche, um die markierte Rahmensetzung an die Maschine zu senden.
   Das System gibt eine Datei aus, die alles enthält, was innerhalb der aktuellen Rahmensetzung ausgestickt werden soll.



6. Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Rahmensetzungen zu senden.
   Je nach benutzter Maschine steht möglicherweise die Option ‘Alles jetzt senden’ zur Verfügung. Bei dieser Option werden die individuellen Rahmensetzungen von der Maschinenverbindungsssoftware kontrolliert.

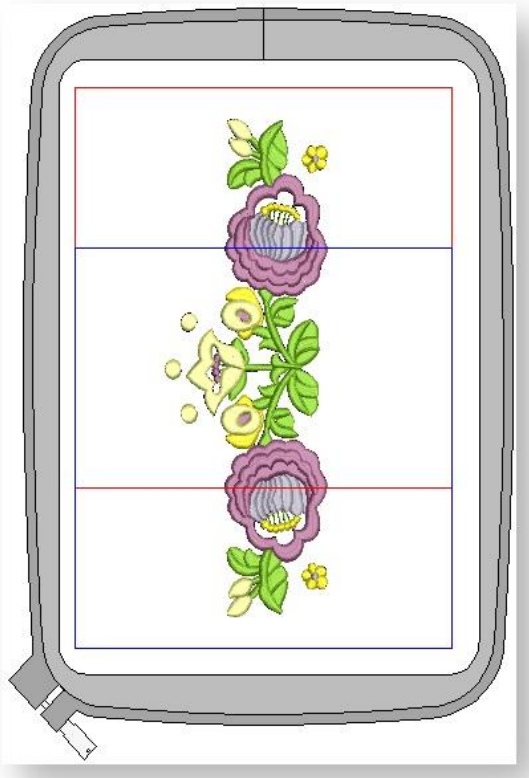
- Digitizer V5 (DEU)
- Mehrfachrahmung

Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen

Die Sticksoftware unterstützt sowohl MA- als auch Giga-Rahmen. Es handelt sich dabei um Zwei-Positionsrahmen, welche bei der Maschine, für welche sie geschaffen wurden, die verfügbare Nähfläche erweiteren.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.

Sticken mit einem MA-Rahmen



Die Software unterstützt den MA-Rahmen. Es handelt sich dabei um einen Zwei-Positionsrahmen, welcher bei der Maschine, für welche geschaffen wurde, die verfügbare Nähfläche erweitert. In der Liste verfügbarer Rahmen wird der MA-Rahmen als ‚Rahmen MA (200 x 280)' aufgelistet. Die zwei Nähflächen werden in Rot und Blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen.

Der MA-Rahmen verhält sich beim Laden und Bearbeiten von Stickerei-Designs genauso wie ein normaler rechteckiger Rahmen der Größe 200 x 280. Die Tatsache, dass es zwei Nähflächen gibt, ist solange unbedeutend, bis Sie das Design speichern oder zwecks Stickung an eine Maschine senden. Beim Senden zur Maschine erstellt die Software in der Regel nur eine Datei, da beide Rahmenpositionen in einer einzigen JEF-Datei gespeichert werden. Falls jedoch ein Rückkehr zur Rahmenposition 1 erforderlich ist, erstellt die Software zwei (oder in seltenen Fällen sogar mehr) Dateien.

Um ein Stickmuster mit einem MA-Rahmen auszusticken...

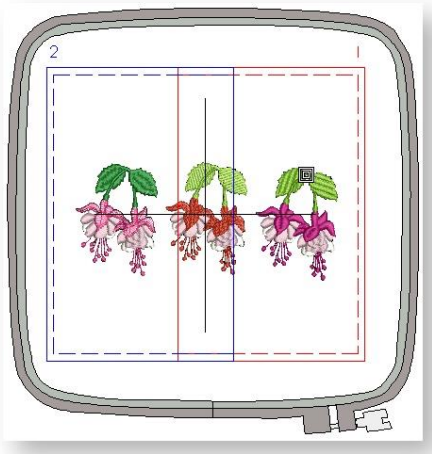
1. Öffnen Sie das Stickmuster, das an die Maschine gesendet werden soll. Die beiden Nähflächen werden in rot und blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen. Die Größen werden für eine 1:1-Anzeige in Millimeter angezeigt. Bei einer Anzeige in einem anderen Maßstab, werden die Werte proportional skaliert.
2. Klicken Sie auf das Stickmuster senden-Symbol in der Kontext-Werkzeugleiste oder wählen Sie Maschine > Stickmuster senden aus.
   Wenn die Maschine korrekt angeschlossen ist, öffnet sich das Stickmuster schreiben-Dialogfeld. Für Details vergleichen Sie bitte Stickmuster senden & schreiben.
3. Klicken Sie auf die Senden-Schaltfläche.
   Die Software ermittelt, ob Objekte vorhanden sind, die nicht vollständig innerhalb einer der beiden Rahmenpositionen liegen:
   - Falls welche vorhanden sind, werden diese im Designfenster markiert und Sie werden aufgefordert, sie zu bearbeiten oder zu löschen. Andernfalls ermittelt die Software, wieviele Rahmensetzungen erforderlich sind.

- Falls nur eine benötigt wird, oder zwei, aber mit der oberen Position zuerst, erstellt die Software eine einzige JEF-Datei, die diese Rahmensetzungen enthält, und sendet sie an die Maschine.
- Andernfalls berechnet die Software die Anzahl der notwendigen Rahmenpositionwechsel und wird Sie zum Bestätigen des Vorgangs auffordern. Wenn Sie zustimmen, werden mehrere JEF-Dateien erstellt und an die Maschine gesendet.

4. Klicken Sie auf OK.
   Die JEF-Dateiname sind mit einem Bindestrich nummeriert – 'My Flower-1.JEF' und 'My Flower- 2.JEF'.
   Wenn die Maschine die erste von mehreren JEF-Dateien lädt, stickt sie die obere Position zuerst und fordert Sie dann auf, den Rahmen in die untere Position zu bringen. Wenn die Maschine mit dem Sticken einer neuen JEF-Datei beginnt, muss sich der Rahmen stets in der oberen Position befinden, es sei denn, dass Sie ausdrücklich zum Verschieben des Rahmens aufgefordert werden. Dies kann notwendig werden, wo ein Rahmensetzungspaar zu viele Stiche oder Farbwechsel aufweist und deshalb aufgeteilt werden muss.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.

Sticken mit einem Giga-Rahmen



Ihre Sticksoftware unterstützt den Giga-Rahmen. Es handelt sich dabei um einen Zwei-Positionsrahmen, welcher bei der Maschine, für welche geschaffen wurde, die verfügbare Nähfläche erweitert. Der Giga-Rahmen wird ähnlich wie der MA-Rahmen benutzt. Siehe auch Stickmuster mit einem MA-Rahmen sticken.

In der Liste verfügbarer Rahmen erscheint der Giga-Rahmen als ‚Rahmen D (220 x 190)'. Die zwei Nähflächen werden in Rot und Blau angezeigt. Der rote Bereich wird normalerweise zuerst ausgestickt. Danach wird nach einer Drehung des Rahmens der blaue Bereich gestickt.

Der physische Stickbereich des Giga-Rahmen beträgt 230 x 200 mm. Er wird durch die durchgezogene Linie markiert. Jede Drehung des Rahmens kann jedoch zur einer kleinen Lücke in der Positionierung führen. Um dies zu vermeiden, wird auf beiden Seiten eine Randzugabe von 5mm hinzugefügt, sodass die tatsächliche Stickfläche 220 x 190 mm beträgt. Sie wird durch die gestrichelte Linie markiert. Wir empfehlen, innerhalb der gestrichelten Linie zu bleiben.

Wenn Sie digitalisieren, müssen die Stickobjekte vollständig in eine der zwei Rahmenpositionen passen. Das bedeutet, dass Sie keine Stickmuster mit Objekten speichern können, die sich über beide Rahmenpositionen erstrecken.

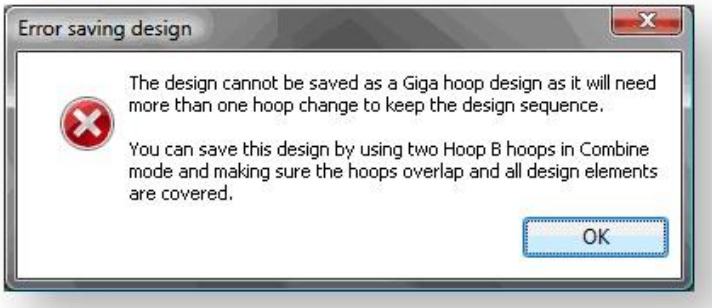
Zudem können Sie ein Stickmuster, bei dem Objekte im blauen Bereich vor denen im roten Bereich eingereiht sind, nicht als Giga-Rahmen-Stickmuster speichern. Das bedeutet, dass Sie keine Giga-Rahmen-JEF-Datei erstellen können, die in der zweiten Rahmenposition startet, da dies mehr als eine JEF-Datei erfordern würde - und das ist nicht erlaubt.

Um ein Stickmuster mit einem Giga-Rahmen auszusticken...

1. Öffnen Sie das Stickmuster, das an die Maschine gesendet werden soll. Die beiden Nähflächen werden in rot und blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen.
2. Klicken Sie in der Kontext-Werkzeugleiste auf das Stickmuster senden-Symbol oder markieren Sie ansonsten Maschine > Stickmuster

senden. Wenn die Maschine korrekt angeschlossen ist, wird das Stickmuster Schreiben-Dialogfeld geöffnet.

3. Klicken Sie auf die Senden-Taste. Die Software ermittelt, ob Objekte vorhanden sind, die nicht vollständig innerhalb einer der beiden Rahmenpositionen liegen.
    - Wenn das Stickmuster in dem Giga-Rahmen gestickt werden kann, wird das Stickmuster senden-(Online)-Dialogfeld angezeigt.
    - Wenn sich das Stickmuster nicht als ein einzelnes Giga-Rahmen-Stickmuster aussticken lässt – d. h. es würde mehr als eine Drehung des Giga-Rahmens benötigen, um die Ausstickreihenfolge des Benutzers zu bewahren – wird die folgende Nachricht angezeigt:



4. Click OK and create two Hoop B hoopings as instructed.
5. Wählen Sie den Stickmusternamen aus und klicken Sie auf die Senden-Schaltfläche.
   Das Stickmuster wird als zwei individuelle JEF-Dateien an die Maschine gesendet – Rahmenposition A und Rahmenposition B. Wie auch immer, die Maschinenanzeige wird das Design als ein einfaches, einzelnes Design darstellen, außer es seie, dass die Design-Datei nicht in zwei Dateien ausgedruckt werden kann wegen der Stickfolge der Objekte.

- Digitizer V5 (DEU)

Stickmuster ausgeben

Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Die Software erlaubt Ihnen zudem, Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungsstück-Anwendungen als Bilder zu speichern. Zudem können Sie sie zur Ausstickung direkt an die Maschine senden. Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie im Kombinieren-Modus in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden.

Stickmuster speichern

Stickmuster können in einem von zwei Dateiformaten gespeichert werden – ‘Kontur’ oder ‘Stich’. EMB ist das systemeigene Konturformat der Sticksoftware. Zudem stehen andere 'all-in-one'-Stickdateiformate wie zum Beispiel JAN zur Verfügung. Zusätzlich unterstützt die Software eine Reihe von Stichdatei- oder Maschinenformaten wie JEF, SEW, DST, EXP und andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

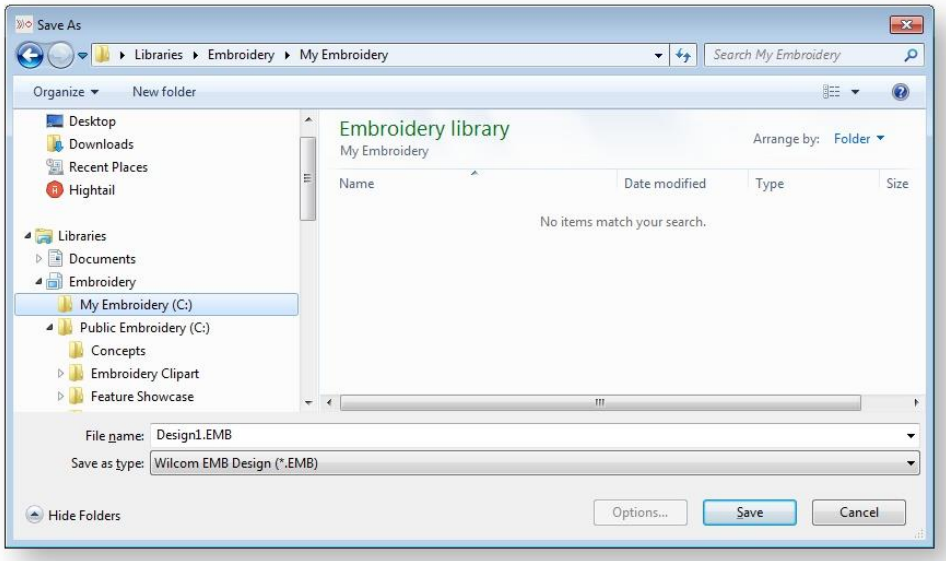
Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster speichern als, um das aktuelle Stickmuster mit anderem Namen, anderem Ort oder anderem Format zu speichern.

Stickmuster speichern

Mit der Speicheroptionen können Sie ein Stickmuster im systemeigenen EMB-Format oder ähnlichen 'All-in-one'-Formaten wie JAN speichern.

- Um Änderungen an einem vorhandenen Stickmuster zu speichern, klicken Sie einfach auf das Stickmuster speichern-Symbol in der Standard-Werkzeugleiste oder drücken Sie <Strg + S>
- Um Änderungen bei existierenden Dateien zu speichern, jedoch das Original unverändert beizubehalten, benutzen Sie Stickmuster speichern als.



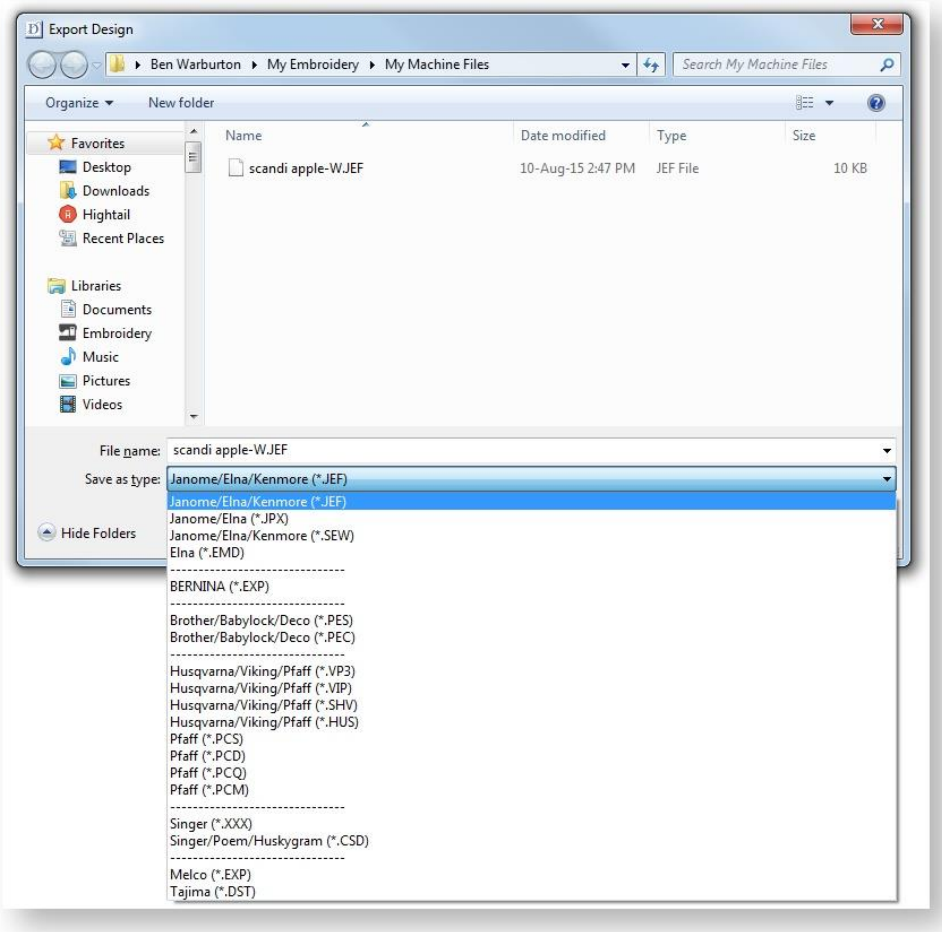
- Navigieren Sie zum Stickmuster-Ordner und speichern Sie in einem Format Ihrer Wahl.
- Wählen Sie aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

Stickmuster exportieren

Sie können ein offenes Stickmuster zur Benutzung durch Stickmaschinen in ein Stichdateiformat exportieren. Die Software unterstützt Stichformate wie JEF, SEW, DST, EXP und viele andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie exportieren möchten.
- Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol.



- Wählen Sie das Stichdateiformat aus, in das Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Archiv von und in andere Dateiformate konvertieren. Siehe auch Stickmuster konvertieren.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster ausgeben

Stickmuster speichern

Stickmuster können in einem von zwei Dateiformaten gespeichert werden – ‘Kontur’ oder ‘Stich’. EMB ist das systemeigene Konturformat der Sticksoftware. Zudem stehen andere 'all-in-one'-Stickdateiformate wie zum Beispiel JAN zur Verfügung. Zusätzlich unterstützt die Software eine Reihe von Stichdatei- oder Maschinenformaten wie JEF, SEW, DST, EXP und andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

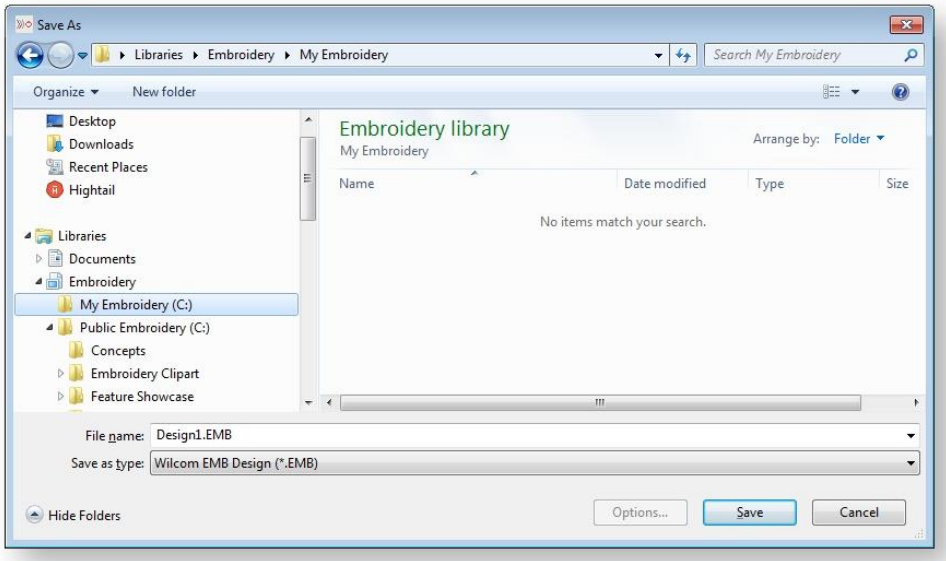
Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster speichern als, um das aktuelle Stickmuster mit anderem Namen, anderem Ort oder anderem Format zu speichern.

Stickmuster speichern

Mit der Speicheroptionen können Sie ein Stickmuster im systemeigenen EMB-Format oder ähnlichen 'All-in-one'-Formaten wie JAN speichern.

- Um Änderungen an einem vorhandenen Stickmuster zu speichern, klicken Sie einfach auf das Stickmuster speichern-Symbol in der Standard-Werkzeugleiste oder drücken Sie <Strg + S>
- Um Änderungen bei existierenden Dateien zu speichern, jedoch das Original unverändert beizubehalten, benutzen Sie Stickmuster speichern als.



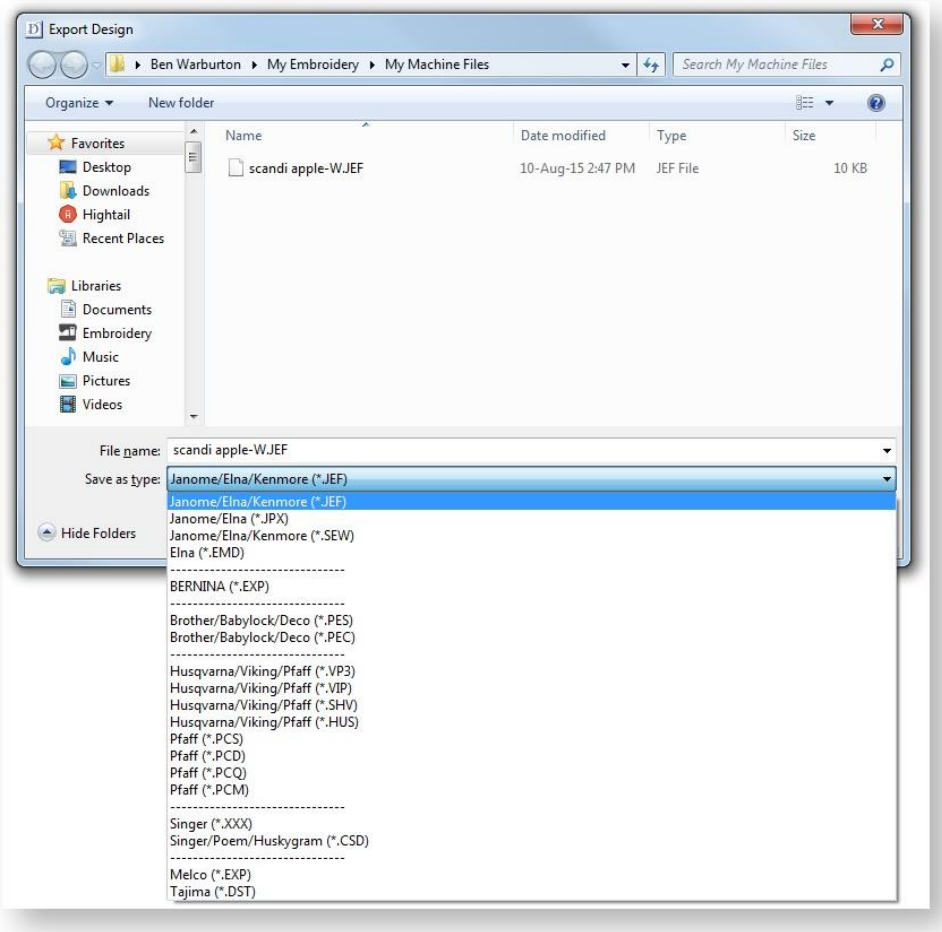
- Navigieren Sie zum Stickmuster-Ordner und speichern Sie in einem Format Ihrer Wahl.
- Wählen Sie aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster in ein anderes Format als Ihre ausgewählte Maschine zu konvertieren.

Stickmuster exportieren

Sie können ein offenes Stickmuster zur Benutzung durch Stickmaschinen in ein Stichdateiformat exportieren. Die Software unterstützt Stichformate wie JEF, SEW, DST, EXP und viele andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie exportieren möchten.
- Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol.



- Wählen Sie das Stichdateiformat aus, in das Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Archiv von und in andere Dateiformate konvertieren. Siehe auch Stickmuster konvertieren.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster ausgeben

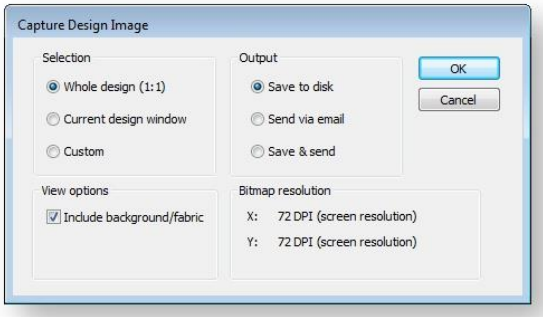
Stickmuster erfassen

Designer möchten Stickmuster häufig zur Begutachtung in Echtfarben verschicken, sei es über TrueView oder auf anderem Wege und mit oder ohne Stoffhintergründe. In einem kommerziellen Umfeld kann dies dem Verkauf in Stickmuster-Galerien, der Freigabe digitalisierter Stickmuster oder ihrer Präsentation im Internet oder in Katalogen dienen.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmusterbild erfassen, um ein Stickmusterbild als Bitmap zu speichern. Das resultierende Bild ist so, wie es auf dem Bildschirm erscheint.

Bildschirmdarstellungen erfassen & senden

Bildschirmdarstellungen werden im PNG-Format erfasst. Die Bitmap-Auflösung liegt standardmäßig bei der aktuellen Bildschirmauflösung. Bei richtiger Kalibrierung sollte dieser Wert standardmäßig bei etwa 72 oder 96 DPI (dots per inch) liegen, in Abhängigkeit von der Auflösung Ihres Bildschirms. Die Optionen sind selbsterklärend...



Zu den Auswahloptionen gehören:

Option	Beschreibung
Ganzes Stickmuster (1:1)	Erfasst den abgebildeten Bildschirm in einem Größenverhältnis von 1:1.
Aktuelles Designfenster	Erfasst den abgebildeten Bildschirm im ausgewählten Zoomfaktor.
Benutzerdefiniert	Ermöglicht Ihnen, den Erfassungsbereich zu bestimmen. Sie werden aufgefordert, den zu erfassenden Bereich festzulegen.

Zu den Ausgabeoptionen gehören:

Option	Beschreibung
Auf Diskette speichern	Bildschirmbild auf der Festplatte speichern. Wählen Sie einen Speicherort, einen Namen und ein Format für das erfasste Stickmusterbild.
Per E-Mail senden	Eine neue E-Mail mit dem Bild als Anhang wird geöffnet.
Speichern & senden	Speichern Sie es auf der Festplatte und senden Sie es als E-Mail-Anhang.

Am schnellsten e-mailen Sie ein Stickmusterbild, indem Sie im Dialogfeld auf die Per E-Mail senden-Option klicken. Wenn Sie die E-Mail-Option im Stickmusterbild erfassen-Dialogfeld benutzen, können Sie die Bildgröße auswählen - von groß (1280 x 1024) bis klein (640 x 480).

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster ausgeben

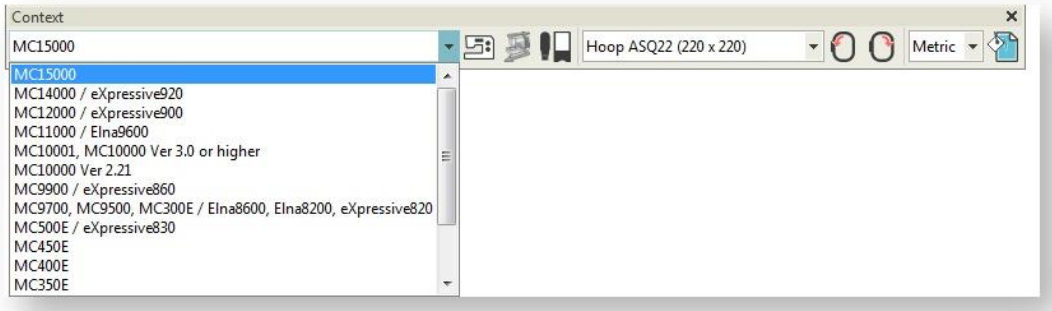
Stickmuster zur Maschine senden

Ihre Sticksoftware unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien.Supported machine models Direktanschluss für neue und einige ältere Maschinen sowie das Speichern zu ATA-PC-Karte und USB-Stick stehen zur Verfügung, um Stickmuster zur Maschine auszugeben. Höhere Maschinentypen unterstützen den Direktanschluss, allerdings sind die Menü-Optionen je nach Maschine unterschiedlich. Neuere Maschinenmodelle werden normalerweise inklusive Maschinenanschluss-Software ausgeliefert. Diese kann so konfiguriert werden, dass das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet wird. Oder Sie können das Stickmuster zur weiteren Verarbeitung an die Maschinenanschluss-Software weiterleiten.

Ältere Maschinenmodelle unterstützen den Direktanschluss nicht, lesen jedoch von ATA-PC-Karten und/oder USB-Memorysticks. Es handelt sich dabei um nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten auf einem kleinen ‚Stift' oder einer Karte speichern können.

Maschinenauswahl

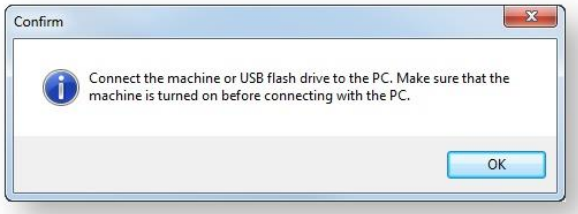
Wenn Sie dies nicht bereits getan haben, müssen Sie die Maschine auswählen, mit der Sie sich verbinden möchten. Die gewählte Maschine wiederum bestimmt die in der Rahmenliste verfügbaren Rahmentypen. Sie wirkt sich zudem auf die Ausgabe-Optionenen aus, die im Maschinen-Menü, der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette oder der Kontext-Werkzeugleiste verfügbar sind. Siehe auch Maschinenauswahl.



Maschinenanschluss

Wenn Ihre Maschine einen direkten Maschinenanschluss unterstützt, vergewissern Sie sich, dass Sie auch tatsächlich an Ihren PC angeschlossen ist. Ihre Sticksoftware kann automatisch feststellen, welcher der unterstützten Maschinentypen derzeit an die PC-USB-Schnittstelle angeschlossen ist. Die Maschine-Menüpunkte sind davon abhängig, welcher Maschinentyp an den PC angeschlossen ist. Falls keine Maschine aufgefunden oder erkannt wird, werden alle Menüelemente in Grau als deaktiviert angezeigt. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster zu senden,

während die Maschine nicht angeschlossen ist, wird ein Bestätigungsmeldung angezeigt. Siehe auch Maschinenanschluss.



Stickmuster-Speicherziele

Je nach der Anschlussfähigkeit Ihrer Maschine können Sie Stickmuster möglicherweise individuell oder als Gruppe an drei mögliche Speicherziele senden:

- an den eingebauten Maschinenspeicher Ihrer JANOME MemoryCraft
- an eine ATA-PC-Karte, die über den PC-Kartenspeicherschlitz mit Ihrer Maschine verbunden ist; oder
- an einen USB-Memorystick, welcher an Ihrer Maschine befestigt ist.

Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben.

JPX-Dateiformat

Das JPX-Produktionsdateiformat enthält zusätzlich zur Stickerei ein JPG-Bild von allen im Stickmuster enthaltenen Grafiken. So können Sie die Stickerei besser auf einem gedruckten Element visuell ausrichten, wenn sie in die Maschine eingespannt ist. Ältere Maschinen zeigen nur die Fadencodes an und nicht die jeweilige Marke. Jedoch kann derselbe Code in zwei (oder mehr) verschiedenen Fadenmarken für ganz verschiedene Farben stehen. Die MC12000-Maschine erkennt die Fadenmarken-ID der Fadentabelle und die jeweilige Fadenmarke wird auf der Maschine selbst angezeigt. Die Markenzuweisung wird in der JPX-Datei festgehalten.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster zur Maschine senden

Unterstützte Maschinenmodelle

Die Software kann automatisch feststellen, welcher der unterstützten Maschinentypen derzeit an die PC-USB-Schnittstelle angeschlossen ist. Die Maschine-Menüpunkte sind davon abhängig, welcher Maschinentyp an den PC angeschlossen ist. Falls keine Maschine aufgefunden oder erkannt wird, werden alle Menüelemente in Grau als deaktiviert angezeigt. Ihr Händler kann Sie zu unterstützten Maschinentypen beraten. Die folgenden Verbindungstypen werden unterstützt:

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MC15000		x	x	x		x
MC14000	eXpressive920		x	x		x
MC12000	eXpressive900		x	x		x
MC11000	Elna9600			x	x	x
MC10001				x	x	
MC10000 V3.x				x	x	
MC10000 V2.21				x	x	
MC9900	eXpressive860					x
MC9700	Elna8600				x	
MC9500	Elna8200				x	
MC500E	eXpressive830		x	x		x
MC450E						x
MC400E						x
MC350E					x	x
MC300E	eXpressive820				x	
MC200E	Elna8100					x
NS-1						x
MB-4				x	x	x

Maschine	Äquivalent	WiFi	MCS	DC†	ATA‡	USB
MB-4S	eXpressive940			x		x
Weitere						

WiFi = Direkter Maschinenanschluss über lokale, drathlose WiFi-Computernetzwerktechnologie.
MCS = Maschinenanschluss-Software (Machine Connection Software). Wenn Sie ein Stickmuster an die Maschine senden, senden Sie es zur weiteren Verarbeitung über eine externe Maschinenanschluss-Software.
DC = Direkter Anschluss (Direct Connection): Für Details siehe Ihren PC per USB-Kabel anschließen.
ATA = ATA-PC-Karte. Muss auf Version 2.21 aufgerüstet werden. Siehe http://www.janome.com/ oder http://www.elna.com/.
USB = USB-Stick.

MC10000 V2.21, MC10000 V3.x oder höher, MC10001

Wenn Sie unter Windows® 7 oder höher einen USB-RS-232C-Umwandlungsadapter benutzen, senden Sie Ihre Stickmuster bitte einzeln. Wenn Sie versuchen, mehrere Stickmuster gleichzeitig zu senden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

MB-4-Maschine

Die MB-4-Maschine unterstützt einen direkten Anschluss. Sie können Stickmuster zum internen Maschinenspeicher oder auf eine an Ihrer Maschine befestigte ATA-Karte oder USB-Stick herunterladen. Ein direkter Anschluss für die MB-4-Maschine steht jedoch nur auf der Digitizer-Produktstufe zur Verfügung.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster zur Maschine senden

Direkter Maschinenanschluss

Viele Maschinen unterstützen einen direkten Anschluss per USB-Kabel. Benutzen Sie in jedem Fall das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden. Siehe auch Maschinenanschluss.

Neuere Stickmaschinen unterstützen auch WiFi-Verbindungen. WiFi ist eine lokale, drahtlose Netzwerktechnologie, mit denen sich elektrische Geräte über die UHF- und SHF ISM-Frequenzbänder mit einem Netzwerk verbinden können. Eine Reihe von Geräten sind heutzutage WiFi-fähig, darunter PCs, Smartphones, Digitalkameras und so fort. Verbindungen innerhalb von Gebäuden können eine Reichweite von etwa 20 Metern haben. Es versteht sich von selbst, dass sowohl Ihr PC selbst als auch Ihre Stickmaschine WiFi-fähig sein müssen, um diese Verbindungsmöglichkeit zu nutzen.

Um zu sehen, ob Ihre Maschine WiFi- oder USB-Kabel-Verbindungen unterstützt, sieheUnterstützte Maschinenmodelle

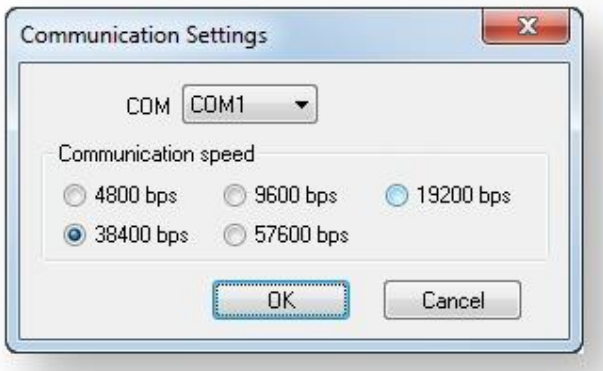
Verbindung herstellen

Wenn Ihre Maschine beide Optionen unterstützt, müssen Sie der Software mitteilen, welche Verbindungsart Sie benutzen möchten.

- Benutzen Sie das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden.
- Bei der Maschine selbst muss PC-Link-Modus eingestellt sein, damit Sie Stickmuster über eine direkte Verbindung empfangen kann.
- Schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen Sie in der Kontext-Werkzeugleiste das aktuelle Modell aus. Siehe auch Maschinenauswahl.
- Gehen Sie zum Maschinen-Menü und wählen Sie Verbindungseinstellungen aus.

- Wählen Sie zwischen Anschluss per USB-Kabel oder WiFi. Wenn Sie WiFi-Anschluss wünschen, klicken Sie auf Suchen.

- Beachten Sie, dass einige ältere Maschinen die serielle Schnittstelle für eine direkte Verbindung nutzen. Ihnen wird dieses Dialogfeld angezeigt. Stellen Sie die korrekten Parameter ein. Sie finden Sie in Ihrem Maschinen-Handbuch.



- Falls notwendig, geben Sie bitte die ATA-PC-Karte ein oder befestigen Sie den USB-Stick an Ihrer Maschine. ATA-PC-Karten und USB-Sticks können gleichzeitig befestigt sein.

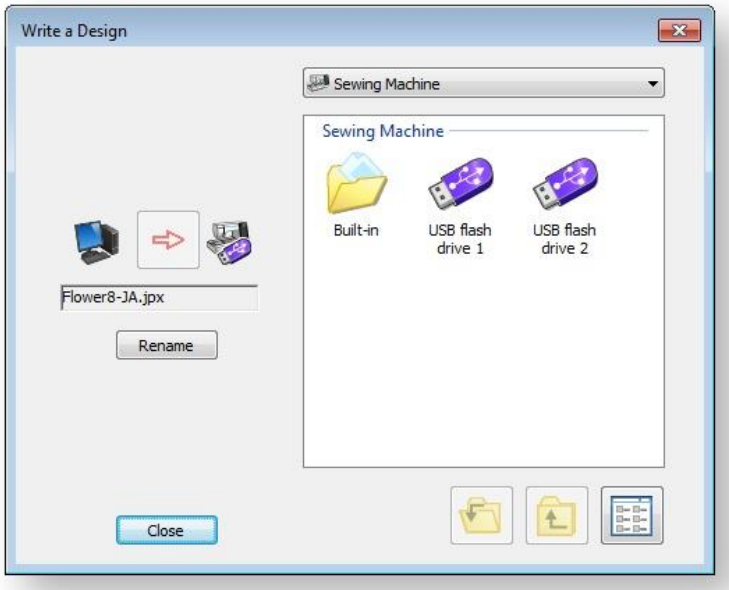
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.

Ein einzelnes Stickmuster zur Maschine senden

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie senden möchten, und wählen Sie einen geeigneten Rahmen aus. Siehe auch Unterstützte Rahmen.
- Klicken Sie auf auf das Stickmuster senden-Symbol in der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette oder der Kontext-Werkzeugleiste. Die Software überprüft, ob der ausgewählte Rahmen von der Zielmaschine unterstützt wird, und informiert Sie entsprechend.
    - Wenn es sich um einen MA-Rahmen handelt, kann dies bedeuten, dass das Stickmuster in mehr als eine Rahmenposition und

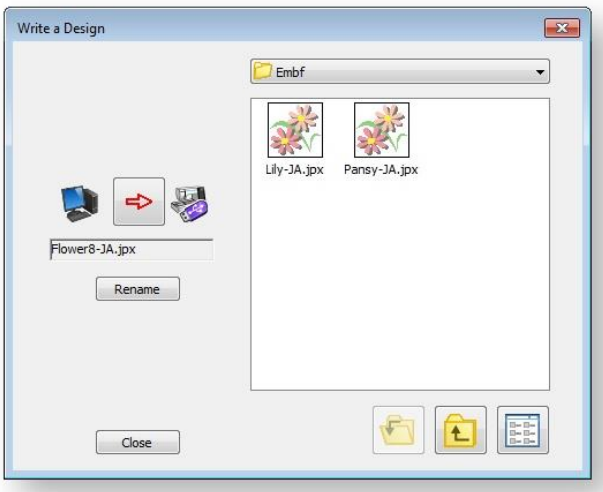
möglicherweise auch mehr als eine JEF-Datei aufgeteilt werden muss. Siehe Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen.

- Wenn der Rahmen unterstützt ist und es sich nicht um einen MA-Rahmen handelt, öffnet sich das Transfer-Dialogfeld. Dieses hängt von Ihrem Maschinenmodell ab.

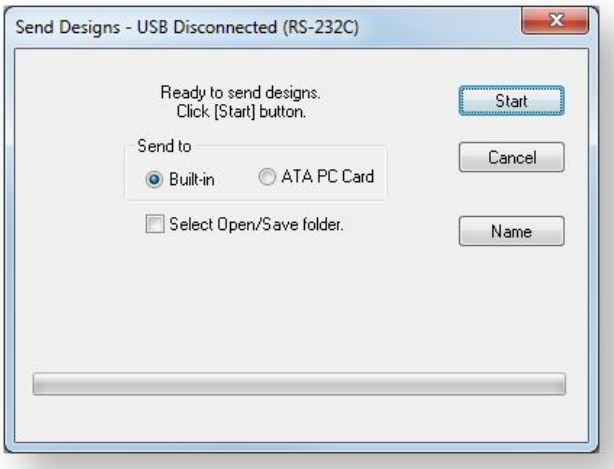


- Unter Umständen haben Sie die Option, die Exportdatei nach Wunsch umzubenennen.

- Wählen Sie die gewünschte Speicherstelle auf der Nähmaschine – Maschinenspeicher (integrierter Ordner), ATA-PC-Karte falls verfügbar oder USB-Stick.



- Bei älteren Maschinen stehen unter Umständen nur die Optionen Maschinenspeicher (integrierter Ordner) oder ATA-PC-Karte zur Verfügung.

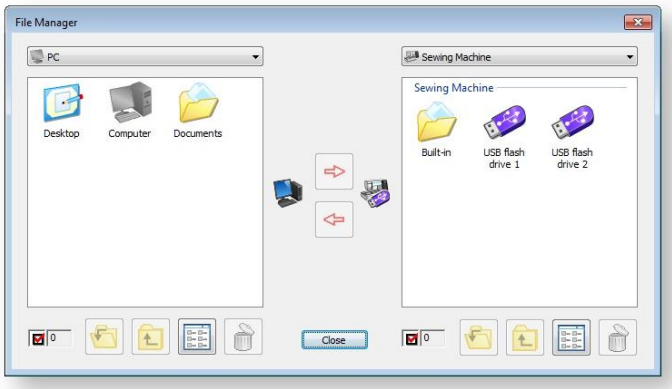


- Klicken Sie auf Start. Die Datenübertragung fängt an. Das markierte Stickmuster wird in ein Maschinendateiformat konvertiert, das von Ihrer Maschine gelesen werden kann, und an den angegebenen Speicherort kopiert. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass eine Datei das gesetzte Limit überschreitet, wird es in zwei oder mehr Dateien aufgespalten.

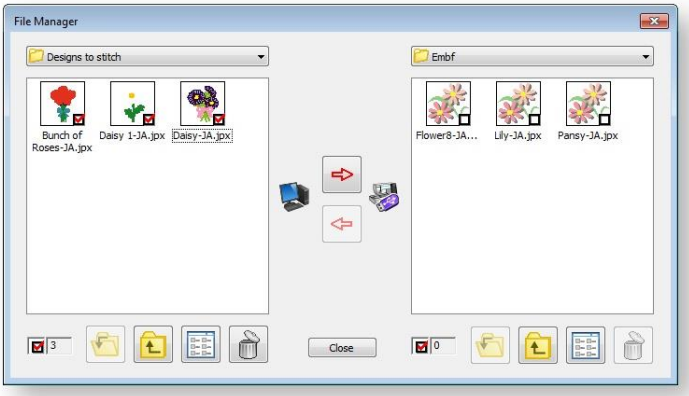
Mehrere Stickmuster senden oder empfangen

Mit der Software können Sie gleichzeitig mehr als ein Stickmuster in einem Dateiformat senden, das von Ihrer Maschine gelesen werden kann. Es steht Ihnen frei, alle im Maschinenspeicher befindlichen Designs zwecks Bearbeitung und/oder Speicherung auf Festplatte oder anderen Speicherstellen abzurufen. Als Alternative können Sie alle im Maschinenspeicher befindlichen Designs löschen lassen, um somit mehr Speicherfreiraum zu schaffen.

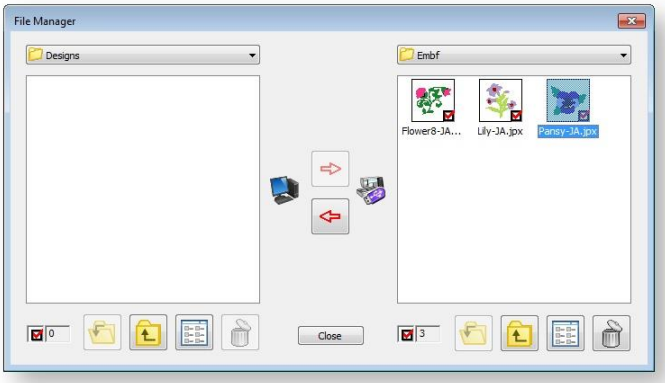
- Finden und, falls erforderlich, konvertieren Sie zunnächst die Dateien, die Sie transferieren möchten. Siehe auch Stickmuster konvertieren.
- Wählen Sie Maschine > Stickmuster senden, empfangen und löschen. Das Transfer-Dialogfeld wird geöffnet. Dieses hängt von Ihrem Maschinenmodell ab. Das Dialogfeld ist in zwei Abschnitte aufgeteilt – Quelle (PC) und Ziel (Nähmaschine). Die Maschine muss selber im PC-Verknüpfungsmodus befinden, um Designs empfangen zu können.



- Wählen Sie einen Ausgangsordner aus der PC-Liste. Nur Dateien, die von Ihrer Maschine gelesen werden können, werden angezeigt.
- Wählen Sie im Ansichtsfeld die Dateien aus, die Sie senden möchten.
- Wählen Sie die gewünschte Speicherstelle auf der Nähmaschine – Maschinenspeicher (integrierter Ordner), ATA-PC-Karte oder USB-Speicherstift.



- Klicken Sie auf Senden. Eine Bestätigungsfeld erscheint.
- Klicken Sie auf Start. Der Datentransfer beginnt und die ausgewählten Designs werden zur gewählten Speicherstelle kopiert. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass eine Datei das gesetzte Limit überschreitet, wird es in zwei oder mehr Dateien aufgespalten.
- Markieren Sie jegliche Dateien, welche Sie von/aus dem Zielordner empfangen oder löschen möchten.



- Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen aus:
- Klicken Sie auf Empfangen, um Dateien von der Maschine zu dem aktuellen Speicherstellen-Ordner Ihres PCs zu kopieren.
- Klicken Sie auf Löschen, um ausgewählte Dateien aus der Speicherstelle Ihrer Maschine zu löschen.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster zur Maschine senden

Verbindung über Maschinensoftware

Maschinen ab der MC12000-Maschine werden mit ihrer eigenen Maschinenanschluss-Software ausgeliefert. Wenn Sie ein Stickmuster an die Maschine senden, können Sie es über die externe Maschinenanschluss-Software senden. Diese kann so konfiguriert werden, dass das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet wird. Oder Sie können das Stickmuster zur weiteren Verarbeitung an die Maschinenanschluss-Software weiterleiten.

Janome-Maschinen beispielsweise berechnen Stiche nicht neu, wenn ein Stickmuster in irgendeiner Form neu skaliert oder umgewandelt wird. Daher ist die Neuskalierung auf ±20% beschränkt. Mit Maschinensoftware können Sie die Neuskalierung jedoch auf dem PC vornehmen. Das bedeutet, dass Sie Designs neu skalieren, spiegeln und drehen können und die Stiche neu berechnet werden. Zusätzlich können Sie mit der Maschinensoftware neue Sticharten für den Stickmodus der Maschine definieren. Zudem stehen weitere Optionen zur Verfügung.

Maschinenanschluss-Software

Sie erhalten die Maschinensoftware in der Regel zusammen mit Ihrer Maschine. Diese muss unabhängig von Ihrer Sticksoftware installiert werden. Im Folgenden finden Sie die jeweilige Software, die zusammen mit Ihrem Maschinenmodell ausgeliefert wird:

Maschine	Äquivalent	Anschluss-Software
MC15000		EmbLinkTool in HorizonLinkSuite
MC14000	eXpressive920	Embroidery Editor in Acutools
MC12000	eXpressive900	HorizonLink
MC500E	eXpressive830	Embroidery Editor

Verbindung herstellen

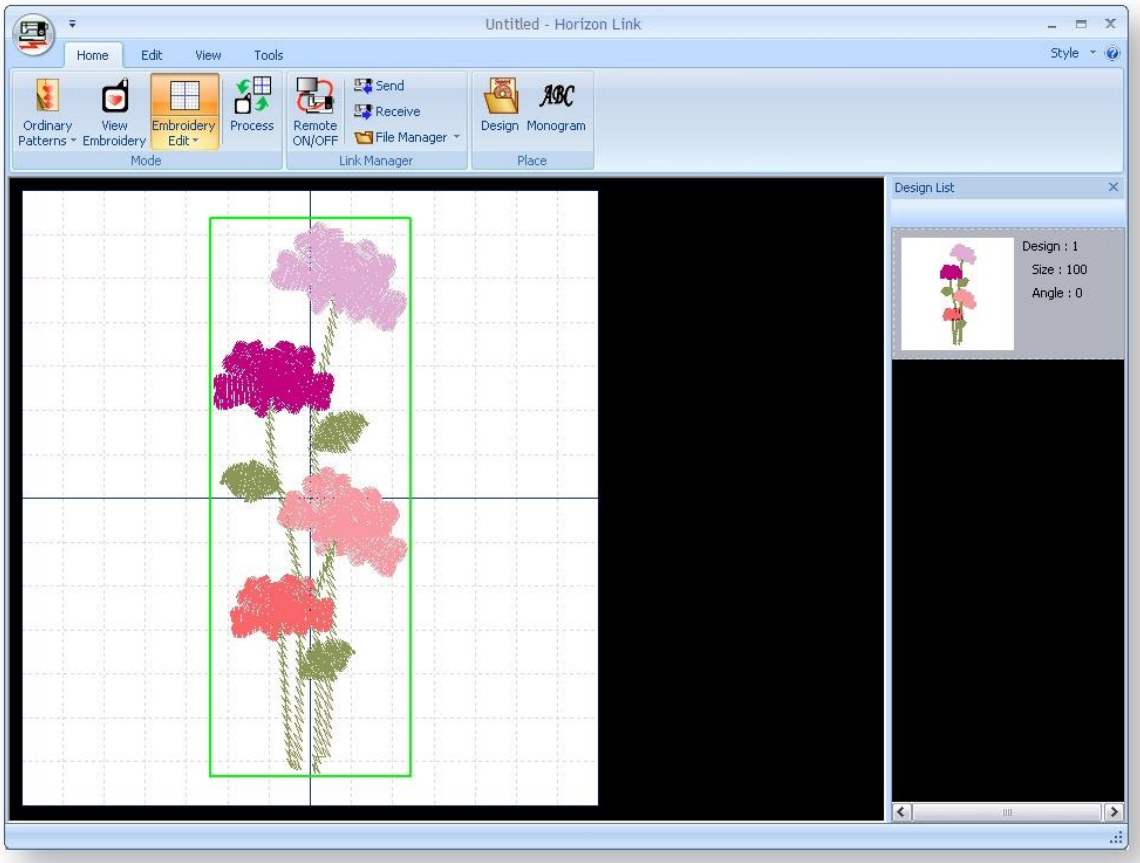
- Benutzen Sie das mit der Maschine mitgelieferte USB-Kabel, um Ihren PC mit Ihrer Maschine zu verbinden.
- Bei der Maschine selbst muss PC-Link-Modus eingestellt sein, damit Sie Stickmuster über eine direkte Verbindung empfangen kann.
- Die Maschinenanschluss-Software muss installiert werden.
- Schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen Sie in der Kontext-Werkzeugleiste das aktuelle Modell aus. Siehe auch Maschinenauswahl.

MC12000- und höhere Maschinen können zudem von USB-Sticks lesen, auf die von der Software aus geschrieben werden kann. Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben. Siehe Anschluss über externe Medien.

Benutzen Sie Kontext > An Link senden, um das aktuelle Stickmuster über die firmeneigene Maschinensoftware an die Maschine zu senden.

Stickmuster zur Maschine senden

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie senden möchten.
- Klicken Sie auf das Link-Symbol. Das Stickmuster wird in der installierten Maschinenanschluss-Software geöffnet. Mit dieser Software-Suite können Sie Stickmuster neu skalieren, spiegeln und drehen. Zusätzlich können Sie neue WiFien für den Stickmodus der Maschine definieren. Klicken Sie auf die Hilfe-Schaltfläche, um auf die Onscreen-Dokumentation zuzugreifen.



- Klicken Sie auf die Remote-An/-Aus-Schaltfläche, um die direkte Maschinenverbindung zu aktivieren. So kann das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet werden.

- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster zur Maschine senden

Anschluss über externe Medien

Alle Maschinen können ATA-Karten oder USB-Sticks lesen. Manche Maschinen können Maschinendateien nur über Karte oder USB-Stick empfangen. Sogar bei einer Maschine, die eine direkte Verbindung unterstützt, möchten Sie vielleicht manchmal Stickmuster per Karte oder USB-Stick transferieren. Stickmuster werden im Maschinendatei-Format geschrieben.

Um zu sehen, ob Ihre Maschine WiFi- oder USB-Kabel-Verbindungen unterstützt, siehe Unterstützte Maschinenmodelle.

Verbindung herstellen

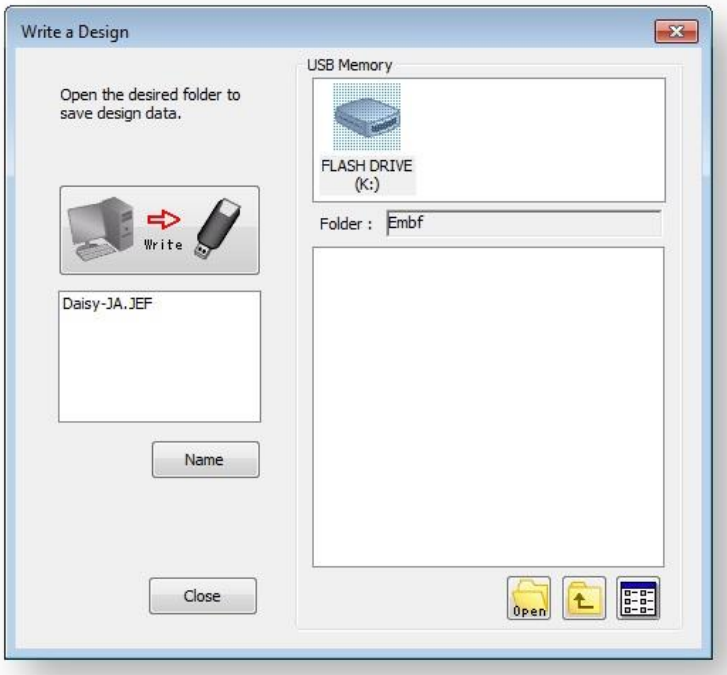
- Wenn Sie dies nicht bereits getan haben, schalten Sie Ihre Maschine ein und wählen das aktuelle Modell in der Kontext-Werkzeugleiste aus. Siehe auch Maschinenauswahl.
- Vergewissern Sie sich, dass die externen Medien - ATA-Karte oder USB-Stick - fest an der USB-Schnittstelle Ihres PCs eingesteckt sind.

- Nachdem Sie Ihr/e Stickmuster geschrieben haben, stecken Sie die Karte einfach nur in den USB- oder ATA-Kartenschlitz Ihrer Maschine ein und lesen das Stickmuster.

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

Zu USB-Stick schreiben

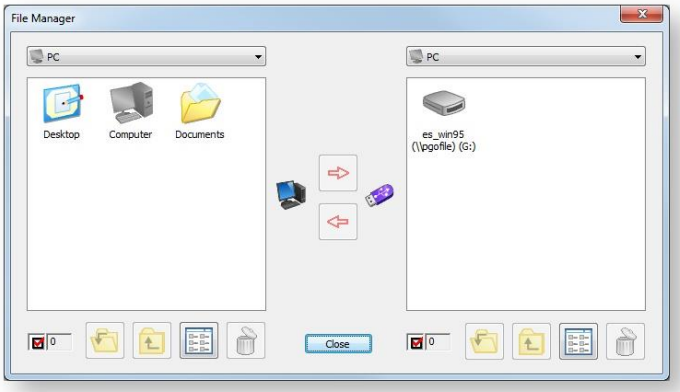
Der Vorgang, ein einzelnes Stickmuster zum USB-Stick zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Senden einer einzelnen Stickdatei an die Maschine, mit der Ausnahme, dass Sie auf das Zur Karte/USB schreiben-Symbol klicken oder zum Maschinen-Menü gehen. Siehe auch Direkter Maschinenanschluss.



Mehrere Stickmuster zu USB-Stick schreiben

Der Vorgang, mehrere Stickmuster zum USB-Stick zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Schreiben eines einzelnen Stickmusters, mit der Ausnahme,

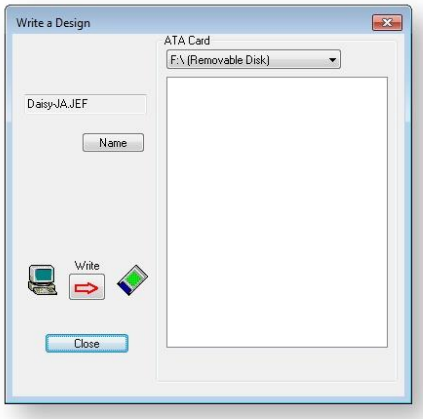
dass Sie Maschine > Karte/USB verwalten auswählen. Siehe auch Direkter Maschinenanschluss.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

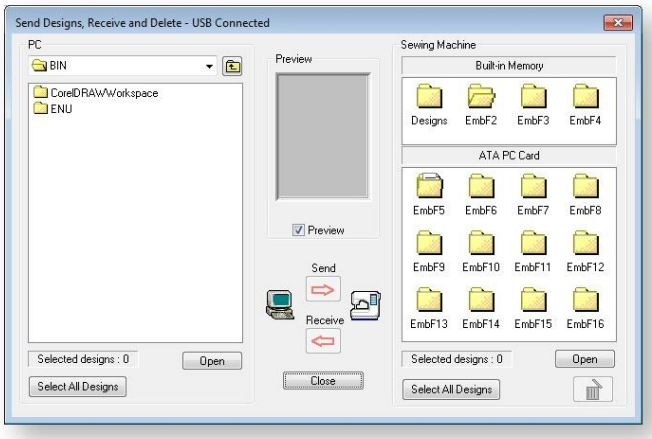
Zur ATA-PC-Karte schreiben

Viele Maschinen unterstützen nach wie vor ATA-PC-Karten. Der Vorgang, ein Stickmuster zum Flashspeicher-Schreib-/Lesegerät zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Schreiben zu USB-Stick, mit der Ausnahme, dass Sie bei manchen Maschinen diese Option nicht haben. Einige wenige unterstützen unter Umständen nur ATA-PC-Karten. Die Transfer-Dialogfelder mögen sich unterscheiden, aber das Vorgehen ist im Grunde dasselbe.



Mehrere Stickmuster zu ATA-PC-Karte schreiben

Der Vorgang, mehrerer Stickdateien zum Flashspeicher-Schreib-/Lesegerät zu schreiben, ist im Grunde derselbe wie beim Senden mehrerer Stickdateien zur Maschine, mit der Ausnahme, dass Sie Maschine > Karte/USB verwalten auswählen. Die Transfer-Dialogfelder mögen sich unterscheiden, aber das Vorgehen ist im Grunde dasselbe.



- Digitizer V5 (DEU)
- Stickmuster zur Maschine senden

MB-4-Maschinen-Feedback

Wenn Sie eine MB-4-Maschine benutzen, steht Ihnen ein direkter Maschinenanschluss als Option zur Verfügung. Dies bedeutet, dass Sie einzelne oder mehrere Stickdateien direkt an den eingebauten Maschinenspeicher senden können. Alternativ können Sie ein externes Medienlaufwerk benutzen, um Stickmuster im JEF-Format direkt zur Karte zu schreiben. Wenn Sie versuchen, ein Stickmuster an eine Maschine zu senden, die den im Stickmuster verwendeten Rahmen nicht unterstützt, werden Sie zur Wahl eines anderen Rahmens aufgefordert.

Maschinen-Feedback ist für MB-4-Maschinen verfügbar. Es können bis zu drei Maschinen gleichzeitig befestigt sein.

- Wählen Sie Maschine > MB4-Status. Die Maschinenstatus-Werkzeugleiste erscheint und kann den

Maschinenstatus für bis zu drei angeschlossenen Maschinen anzeigen. Nicht angeschlossene Maschinen werden als graue Symbole dargestellt.

- Optional können Sie die Werkzeugleiste oben oder unten im Designfenster andocken. Während die Werkzeugleiste angezeigt wird, wird der Maschinenstatus alle 5 Sekunden aktualisiert. Die Werkzeugleiste bleibt solange aktiv, bis der Maschine > Status-Befehl durch Kippschalten deaktiviert wird. Die Werkzeugleistensymbole sind farblich kodiert, um dadurch den aktuellen Maschinenstatus anzuzeigen:

  Symbol Beschreibung

  Grau bedeutet, dass keine Maschine angeschlossen oder aktiviert ist.

  Grün bedeutet, dass die Maschine normal läuft – d. h. stickt.

  Rot bedeutet, dass die Maschine gestoppt hat – d. h. überladen ist oder ein Fadenriss stattgefunden hat.

  Gelb bedeutet, dass die Maschine in ‚Standby' ist – d. h. Farbwechsel oder pausiert.

  Blau bedeutet, dass die Maschine verfügbar ist – d. h. einsatzbereit oder fertig mit dem Nähen.

- Um den aktuellen Status einer bestimmten Maschine zu begutachten, müssen Sie eine der Werkzeugleistentasten anklicken. Das Maschinenangaben-Dialogfeld wird geöffnet. Die im Dialogfeld

angezeigte Maschine zeigt den aktuellen Maschinenstatus an, dasselbe gilt auch für das entsprechende Werkzeugleistensymbol.

(Ende)