

JANOME

Digitizer Jr

V5



WILCOM
powered

OBJEKTE BEARBEITEN

OBJEKTE BEARBEITEN

COPYRIGHT

Copyright © 1998-2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Titel und Urheberrechte von und in Digitizer-Sticksoftware (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Abbildungen, Animationen, Texte und Anwendungen, die in Digitizer-Sticksoftware enthalten sind), die begleitenden, gedruckten Unterlagen und alle Kopien von Digitizer-Sticksoftware sind Eigentum des Lizenzgebers oder seiner Zulieferer. SOFTWARE-PRODUKT ist durch Urheberrechte, bzw. Copyright-Gesetze und internationale Abkommen und Vorschriften gesetzlich geschützt. Deshalb müssen Sie Digitizer-Sticksoftware wie jedes andere urheberrechtlich geschütztes Material behandeln. Sie dürfen die gedruckten Unterlagen, die Digitizer-Sticksoftware mitgeliefert sind, nicht kopieren.

Teile der in Digitizer-Sticksoftware enthaltenen Bildgebungsverfahren sind durch die AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt.

Eingeschränkte Garantie

Mit Ausnahme der 'REDISTRIBUTABLES' (d.h. Binärdateien), die im 'Istzustand', d.h. ohne Mängelgewähr und ohne jegliche Garantie gestellt werden, garantiert die Janome Sewing Machine Co., Ltd. (nachstehend 'jsmc' genannt), dass die Software-Datenträger und begleitenden Unterlagen frei von Mängeln und Bearbeitungsfehlern sind, und dass Digitizer-Sticksoftware für einen Zeitraum 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 des Zeitraums einer implizierten Garantie, deshalb treffen die oben genannten Einschränkungen möglicherweise nicht auf Sie zu. In dem Ausmaß, der durch die zutreffenden Gesetze gestattet ist, sind die implizierten Garantien für Digitizer-Sticksoftware auf eine Dauer von neunzig (90) Tagen begrenzt.

Haftungsbeschränkung

jsmcs Haftpflicht in Hinsicht auf die Garantie beschränkt sich auf die Erwerbskosten der Software-Datenträger und -Unterlagen. Unter keinen Umständen ist jsmc 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 Digitizer-Sticksoftware herrühren, haftbar. Ebenso ist jsmc in keinem Fall Dritten gegenüber haftbar.

Hinweis

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Ebenso repräsentieren Stickmuster-Beispiele lediglich Prozesse und Vorgehensweisen. Sie können in Ihrer jeweiligen speziellen Version der Software enthalten sein oder auch nicht.

Verbraucher-Rechtsmittel

Die vollständige Haftpflicht von jsmc und seinen Anbietern und Ihr exklusives Rechtsmittel besteht - die gewählte Option liegt bei jsmc - entweder in (a) einer Rückerstattung der Erwerbskosten oder (b) einer Reparatur oder einem Ersetzen der Digitizer-Sticksoftware-Anwendung, die eingeschränkte Garantie von jsmc nicht erfüllt und innerhalb der Gewährleistungsfrist mit Kaufnachweis an jsmc zurückgesendet wird.

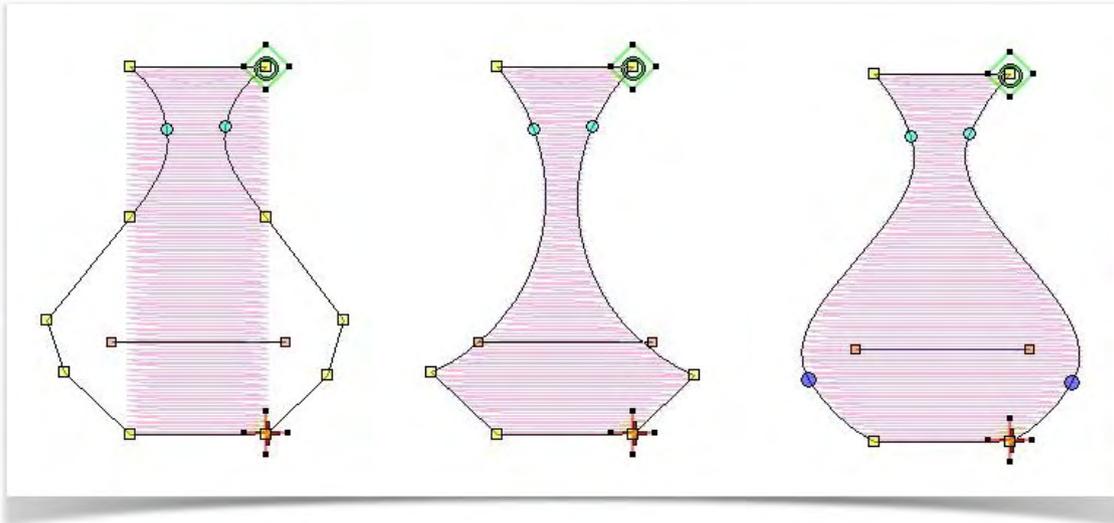
Jeder Ersatz von Digitizer-Sticksoftware wird für die verbleibende Dauer der ursprünglichen Gewährleistungsfrist oder dreißig (30) Tage - je nachdem, was den längeren Zeitraum darstellt - garantiert.

INHALT

Einführung	1
Auswahlfunktionen	1
Bearbeitungsfunktionen	1
Objekteigenschaften	3
Auf Eigenschaften zugreifen	3
Stichabstand einstellen	4
Sticharten	5
Linienstiche.....	6
Füllstiche.....	8
Satinstichfüllungen	9
Steppstichfüllungen.....	9
Geprägte Füllungen	11
Unterlage.....	14
Objekte umwandeln.....	17
Objekte skalieren.....	17
Objekte drehen.....	18
Objekte schrägstellen	19
Objekte einreihen	20
Reihenfolge mit Ausschneiden & Einfügen	20
Reihenfolge nach Objekt oder Farbe.....	21
Einreihung nach Auswahlreihenfolge.....	21

EINFÜHRUNG

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 zur Bearbeitung von Stickmustern. 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>
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>

Vorgang	Tastenkombination
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 einpassen	Linksklick + Pfeiltasten
Befehl rückgängig machen	<Strg + Z>
Einen Befehl wiederherstellen	<Strg + Y>
Befehl abbrechen	<Esc>

OBJEKTEIGENSCHAFTEN

Stickmuster bestehen aus 'Stickobjekten'. Sie werden 'Objekte' genannt, weil sie unabhängig voneinander manipuliert werden können. Genau wie gezeichnete Objekte haben Stickobjekte bestimmte 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 Stichtart. Andere wichtige Eigenschaften sind Unterlagentyp und Schrumpfausgleich.

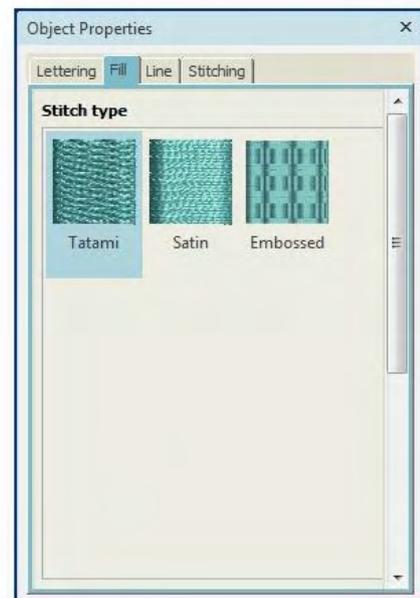


Auf Eigenschaften zugreifen

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

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 Stichtyp oder Stichtlänge können im Objekteigenschaften-Docker geändert werden. Dieser Docker ist standardmäßig geöffnet.

- Um die Objekteigenschaften zu ändern, markieren Sie das/die zu verändernde(n) 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.

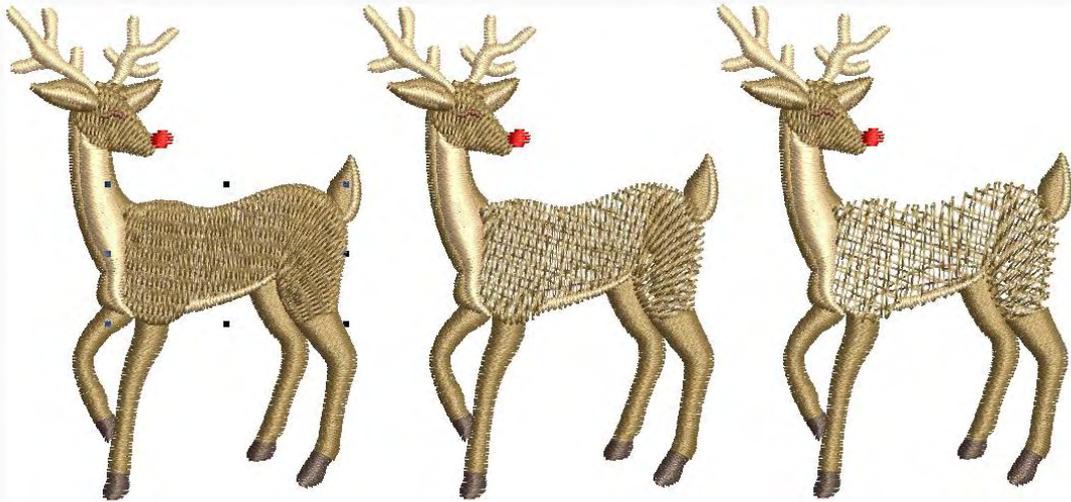


Das Ändern von Details markierter Objekte hat keinen Einfluss auf die Standardeinstellungen und auch nicht auf die Eigenschaften der nicht aktuell markierten Objekte. Änderungen der Objekteigenschaften werden beibehalten, wenn ein Objekt modifiziert und neu generiert wird.

Stichabstand einstellen

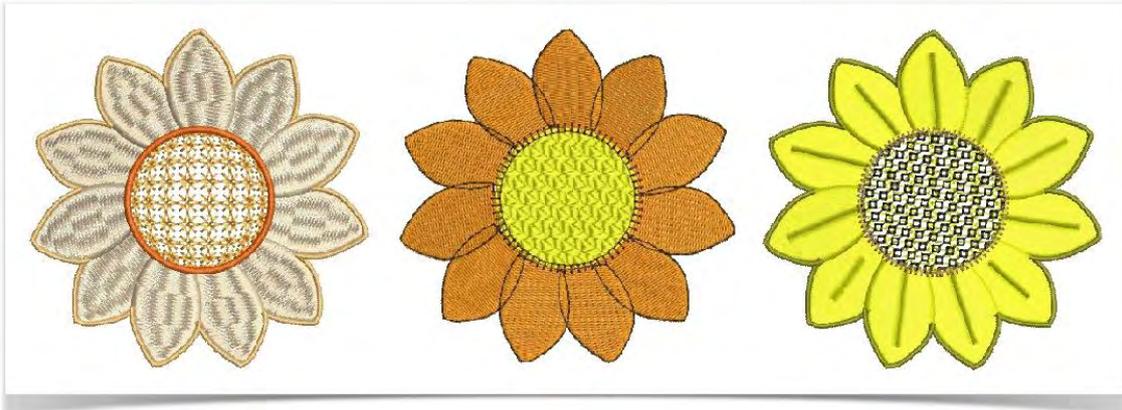
% Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Objekte bearbeiten > Stichabstand anpassen, um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.

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 und Dichte.

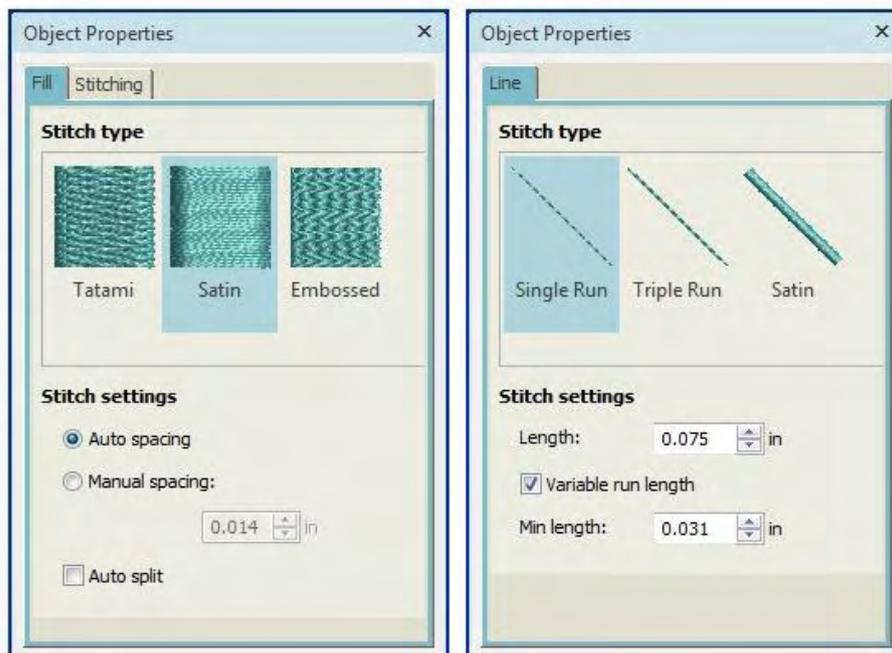


STICHARTEN

Die wichtigste Objekteigenschaft ist die Stichart. Die Software benutzt Objektkonturen und die assoziierte 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 Liniensticharten steht über den Objekteigenschaften-Docker zur Verfügung.



Linienstiche

Ihre Sticksoftware bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen unterschiedlicher Breite und Art. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Über den Docker haben Sie Zugriff auf Füllstiche und Linienstiche. For line stitching, use the following:



Linienstich	Zweck
Outlines	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.

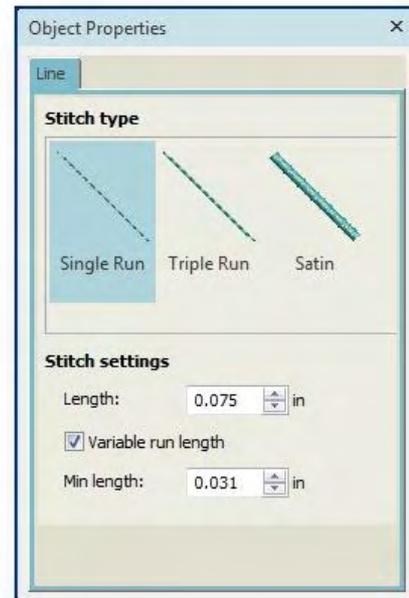
Outlines



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

Unterschiedliche Stiche eignen sich für unterschiedliche Objekte. Sie können die Sticharten jederzeit ändern. Eine breite Auswahl an Füll- und Liniensticharten steht über den Objekteigenschaften-Docker zur Verfügung. Benutzen Sie die Einfach- und Dreifachlaufstich-Werkzeuge, um Linien mit einfachen Laufstichen zu digitalisieren.

Passen Sie die Einstellungen über die Objekteigenschaften an.

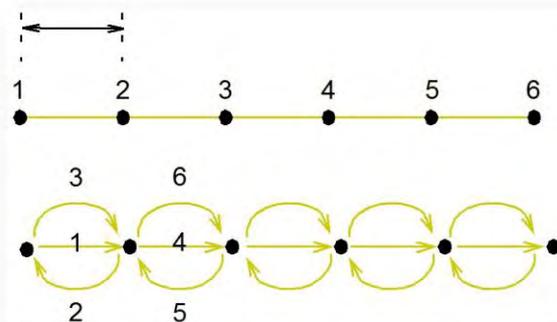




Für Lauf- und Dreifachlaufstiche kann die Stichlänge über die Objekteigenschaften geändert werden, um sie an die Form anzupassen. Wenn eine Linie enge, scharfe Kurven aufweist, reduzieren Sie die Länge, zum Beispiel auf 1,8 mm, so dass die Stiche der Linie folgen. Um die Stichanzahl für weitere Kurven zu verringern, erhöhen Sie die Stichlänge.



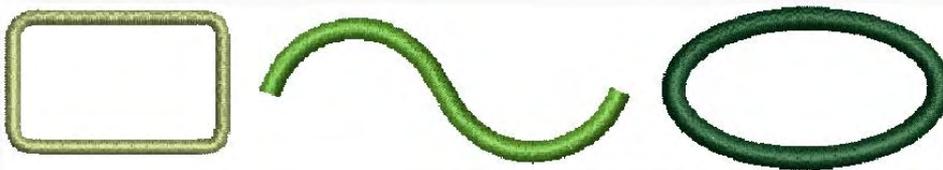
Wählen Sie für breitere Linien zwischen Laufstich und Dreifachlaufstich...



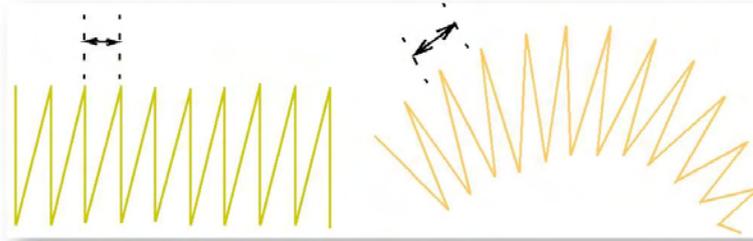
Ahmen Sie handgefertigte Stickerei nach, indem Sie Dreifachlaufstich benutzen und die Laufstichlänge auf 4,0 mm einstellen.

Satinstichlinien

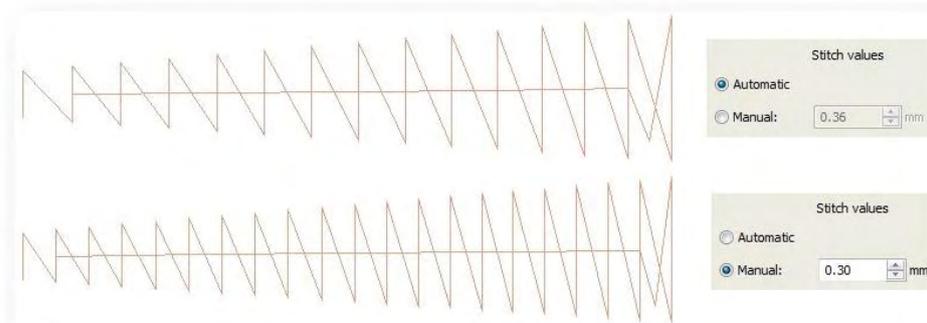
Satinstich kann für Konturen benutzt werden. Er eignet sich bestens für breitere Umrandungen. Passen Sie die Stichdichte an, indem Sie einen festen Abstandswert eingeben, oder lassen Sie sie bequem von Autom. Abstand berechnen.



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.



Füllstiche

Ihre Sticksoftware bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen unterschiedlicher Breite und Art. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen.

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.

Flachstich Zweck

Geprägt Wird angewendet, um große Flächen mit speziellen kunstvollen Effekten zu füllen.

Satinstichfüllungen

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



Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Linie > Satinstich**, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

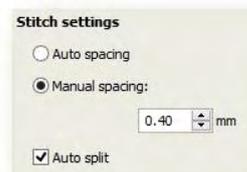
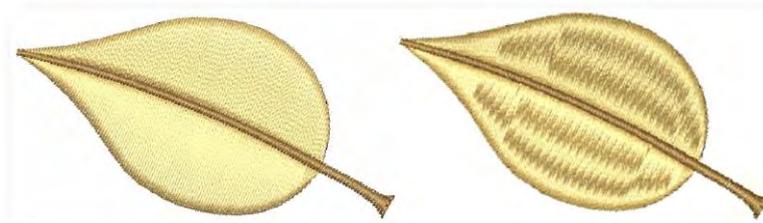
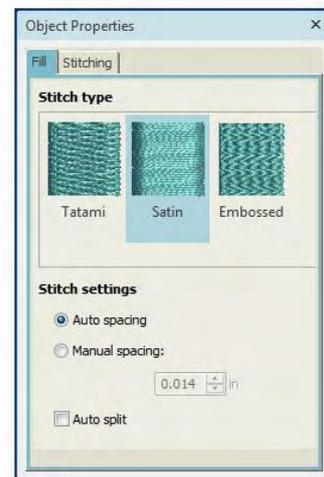


Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Füllung > Satinstich**, um Stichfüllungen für schmale Formen und dicke Umrandungen zu erstellen.

Satinfüllstich eignet sich sehr gut für schmale Spalten und Formen, bei denen jeder Stich die gesamte Breite der Spalte ausfüllt. Plattstiche sind beinahe parallel, wobei jeder zweite Stich leicht geneigt ist. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugt Satinstich einen glänzenden, hochwertigen Effekt.

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.

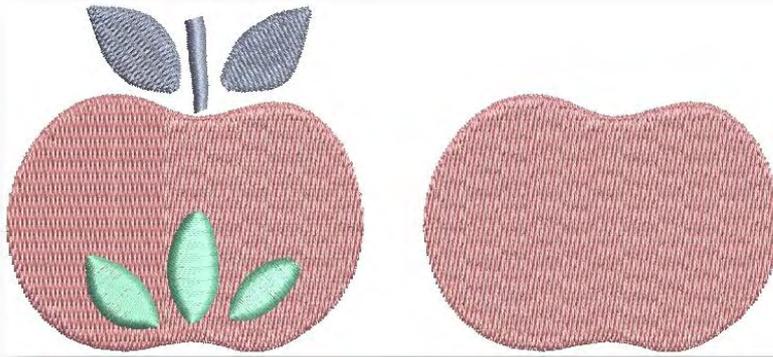
**Steppstichfüllungen**

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



Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich**, um Stichauffüllungen für größere, unregelmäßige Formen mit dicht gefüllten, gleichmäßig flachen Stichbereichen zu erstellen.

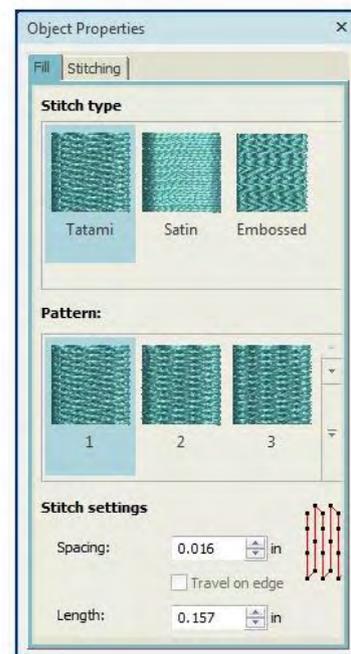
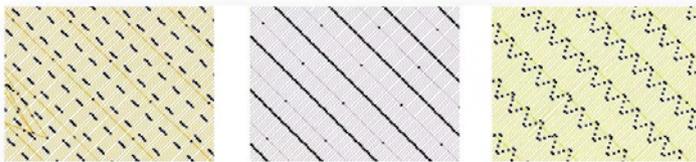
Steppstichfüllungen bestehen aus Reihen von Laufstichen und eignen sich zum Füllen großer, unregelmäßiger Formen. Die Stiche werden in Reihen angelegt, welche vorwärts and rückwärts über die Figur verlaufen. Diese Reihen können parallel oder leicht drehend sein. Stichversetzungen in jeder Reihe eliminieren unerwünschte Aufteilungslinien. Sie können die Stichtichte in Steppstichfüllung-Objekten steuern, indem Sie das Muster, den Stichabstand und die Stichtlänge anpassen.



Steppstichfüllung anwenden

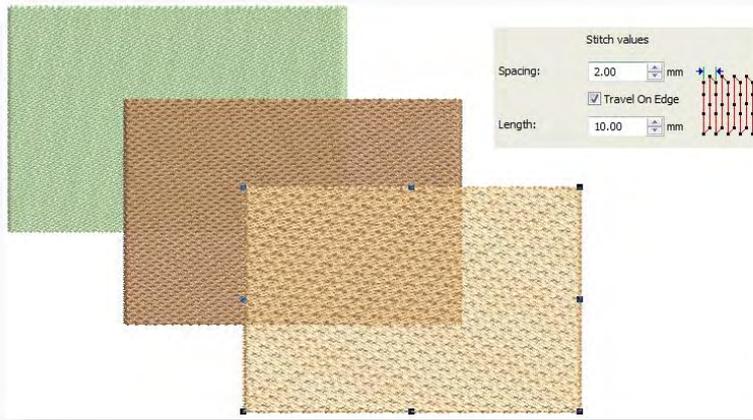
Um Steppstichfüllung voreinzustellen, öffnen Sie die Objekteigenschaften, ohne dass Objekte markiert sind. Um die Einstellungen zu bearbeiten, markieren Sie ein Steppstichfüllung-Objekt. Der Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter wird geöffnet. Wählen Sie Steppstich und dann ein geeignetes Muster 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.

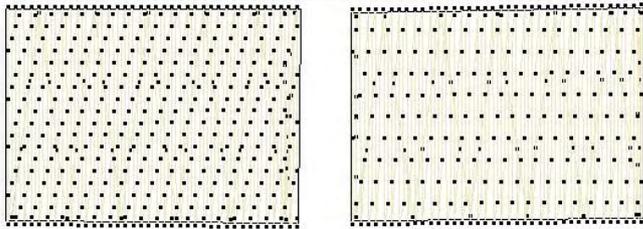


Dichte der Steppstichfüllung

Die Stichtichte 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.



Geprägte Füllungen

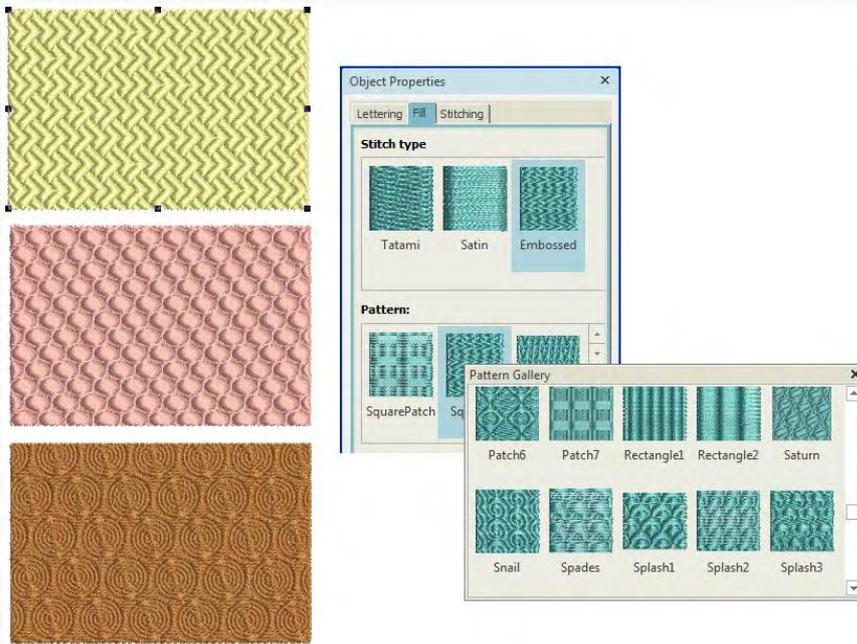


Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften**, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.



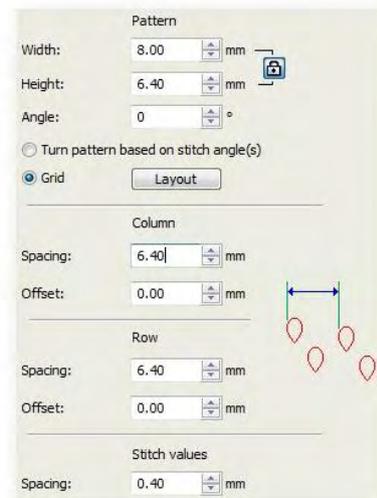
Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Füllstich > Geprägt**, um dekorative Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen, wobei das Erscheinungsbild dichter Bestickung beibehalten wird. Wählen Sie aus einem Musterarchiv aus.

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.



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.

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.



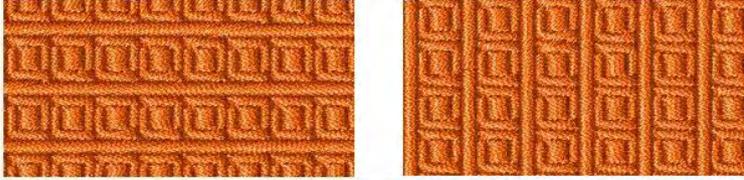
Mustergröße

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.



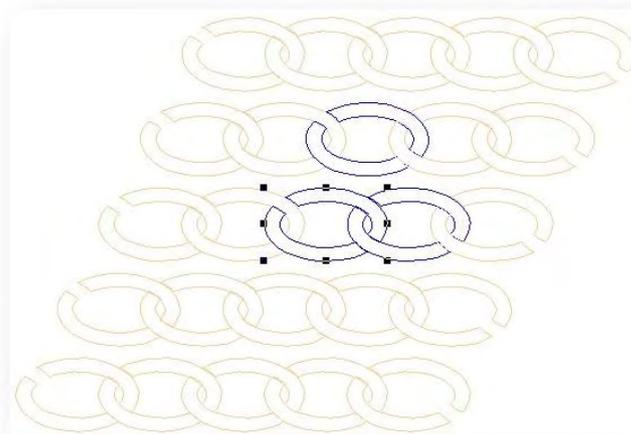
Musterausrichtung

Sie können für verschiedene Effekte die Musterausrichtung ändern. Probieren Sie im Drehwinkel-Feld verschiedene Winkel aus.



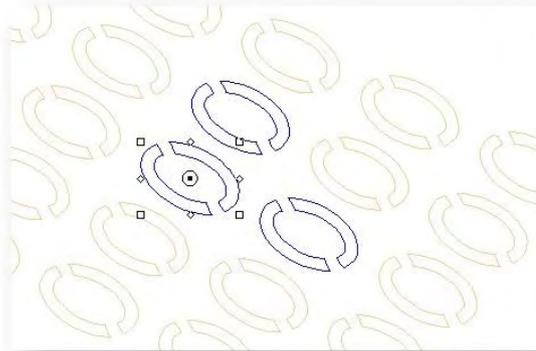
Musterlayout

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.

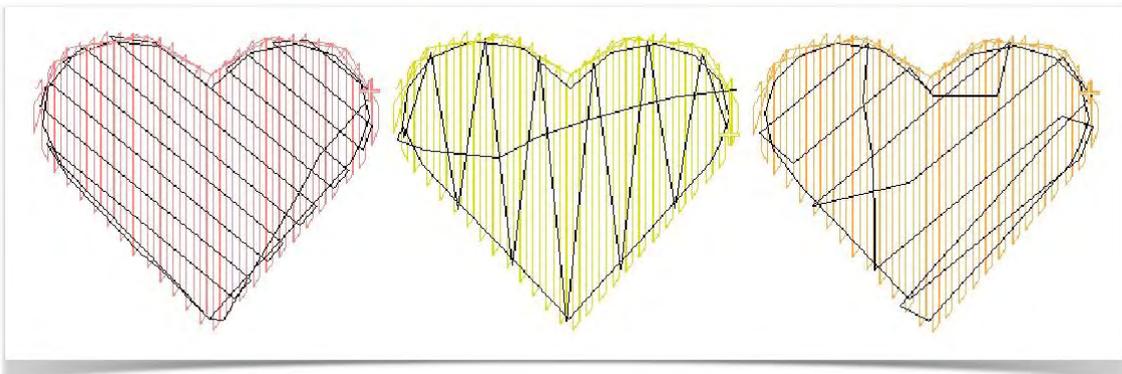
- Benutzen Sie das linke Hilfsmuster wie jedes andere Objekt auch, um Muster zu verschieben, zu drehen und schrägzustellen. Klicken Sie zweimal, um auf die Drehpunkte zuzugreifen.



- 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.

Unterlage

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.

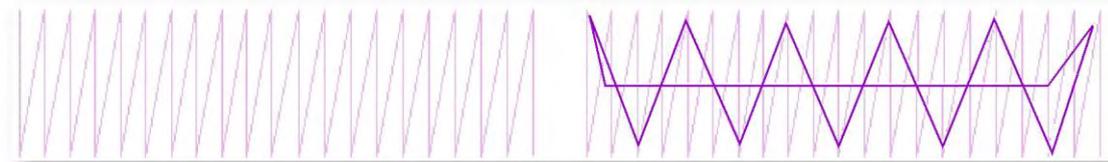


Automatische Unterlage

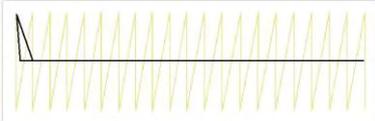
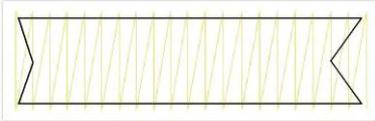
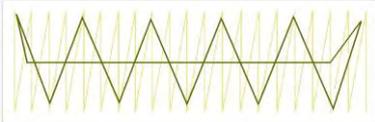
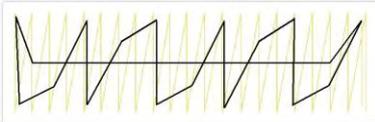


Benutzen Sie Kontext > Unterlage, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen.

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
	Mittelaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um schmale Spalten zu stabilisieren – z.B. 2-3 mm breit. Mittelaufstich kann nicht auf Steppstichfüllung-Objekte angewendet werden.
	Kantenlaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um etwas größere Formen wie zum Beispiel Buchstaben zu stabilisieren.
	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.

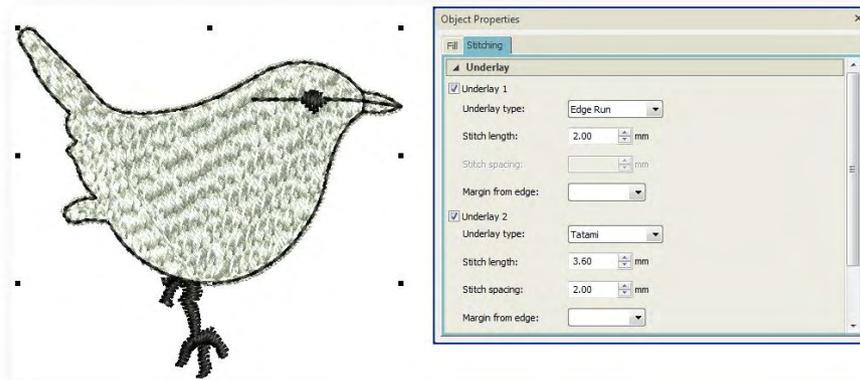
Unterlageneinstellungen



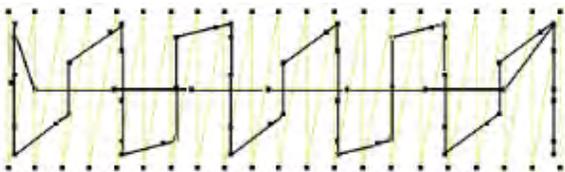
Benutzen Sie Kontext > Unterlage, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen.

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

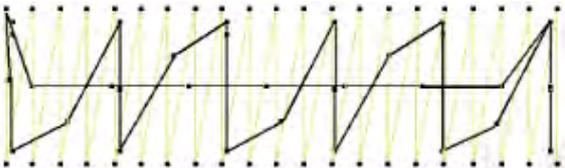
Stepstich-Unterlage am besten, etwa wenn Sie ein ganzes Stickmuster mit zusätzlicher Hebung unter den Stichen erstellen möchten. Bei Maschenware funktioniert der Kantenlaufstich am besten. Um die Unterlagen zu ändern, markieren und doppelklicken Sie auf ein gefülltes Objekt. Gehen Sie zum Stick-Karteireiter 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

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.

Objekte skalieren



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.



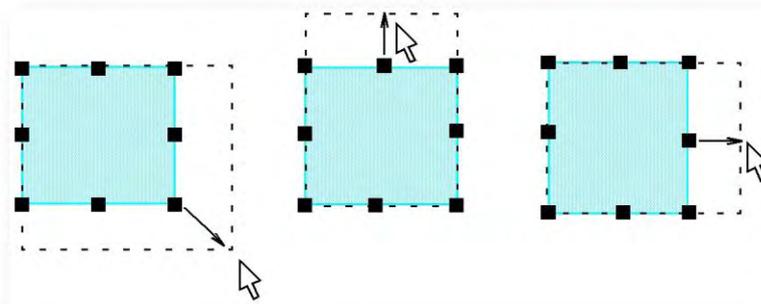
Benutzen Sie Kontext > Größe + 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.



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

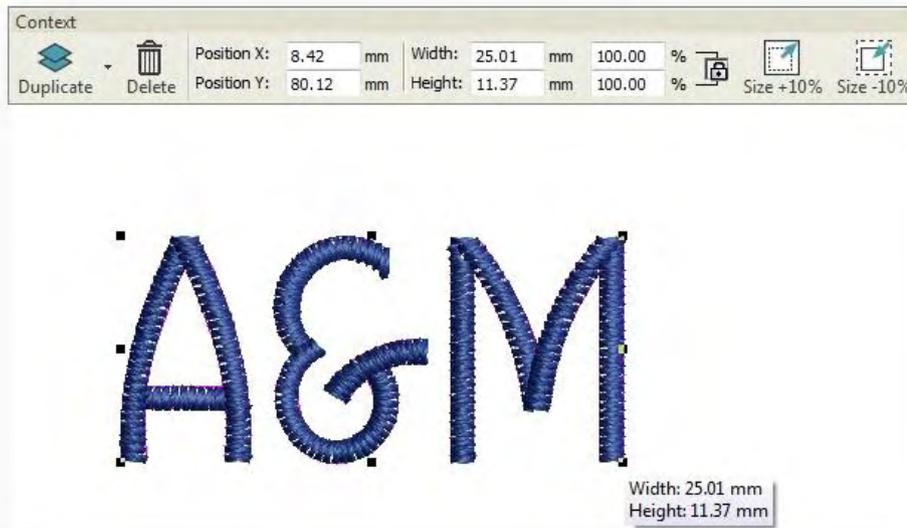
Sie können Objekte skalieren, indem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus ziehen oder die genauen Dimensionen in der Kontext-Werkzeugleiste angeben. Wenn ein Objekt skaliert wird, ändert sich die Stichzahl, um den aktuellen Stichabstand beizubehalten.

- 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 % .

Objekte drehen



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.



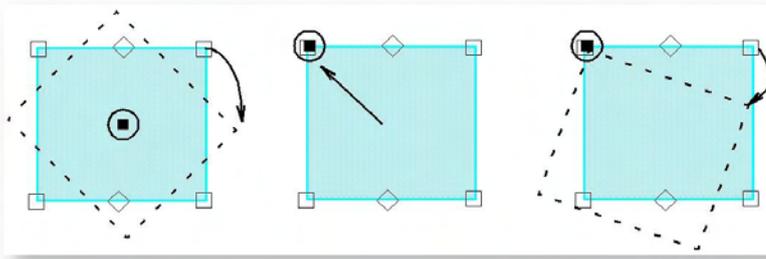
Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.



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

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.

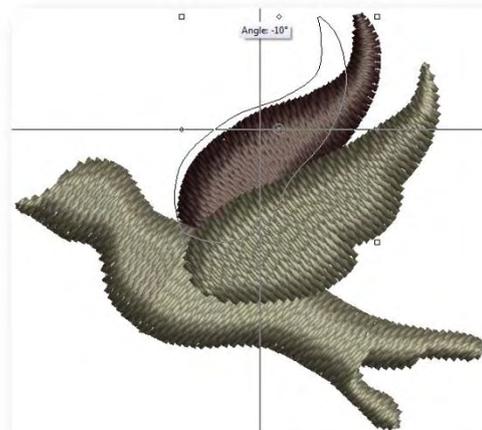


- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und wählen einen Drehen-Befehl aus dem Pop-up-Menü.

Objekte schrägstellen

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 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 EINREIHEN

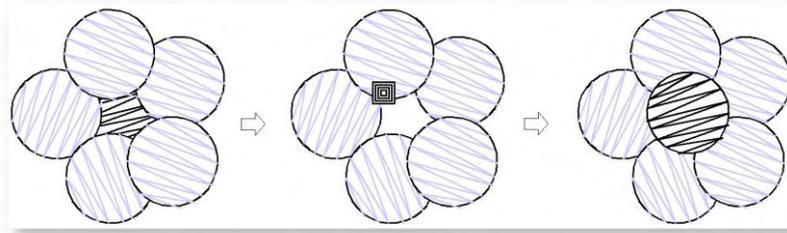
Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine Stickreihenfolge. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können die Position eines markierten Objekts ändern, indem Sie es ausschneiden und an einer anderen Stelle in der Reihenfolge einfügen oder indem Sie 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.



Reihenfolge mit Ausschneiden & Einfügen

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



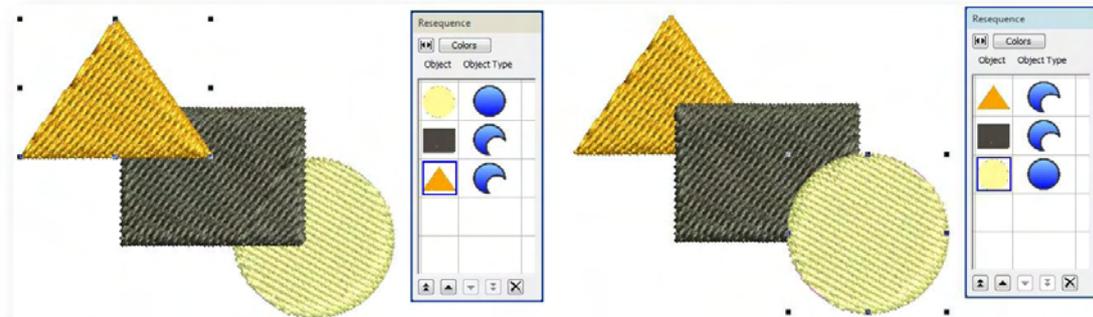
Schneiden Sie das neu einzureihende Objekt aus und fügen Sie es wieder ein. Standardmäßig wird das Objekt am Ende der Reihenfolge eingefügt. Alternativ durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Ausstickreihenfolge, an der Sie das Objekt einfügen möchten. Sie können es zwischen anderen Objekten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

Reihenfolge nach Objekt oder Farbe



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

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 Farbböcken 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.



Einreihung nach Auswahlreihenfolge



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

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.