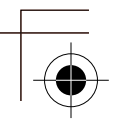
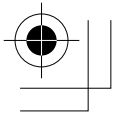


Software Zum Kreieren
Von Stickmotiven

Ver. **6**

Bedienungsanleitung



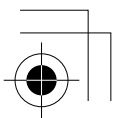


K

WICHTIGE INFORMATIONEN: GESETZLICHE REGELUNGEN

Funkstörung (nur Gegenden mit 220-240V)

Dieses Gerät erfüllt die Bedingungen von EN55022 (CISPR Publication 22) /Klasse B.



Danke, dass Sie dieses Produkt erworben haben.

Wir freuen uns sehr über Ihren Kauf unseres Produkts. Lesen Sie bitte diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und heben Sie sie zusammen mit der Garantie auf, damit das Gerät optimal eingesetzt werden kann und der sichere und korrekte Betrieb gewährleistet ist.

Bitte lesen Sie vor dem Verwenden dieses Produkts die folgenden Hinweise durch

Entwerfen von schönen Stickmustern

- Mit diesem System können Sie eine Vielzahl von Stickmustern erstellen. Es unterstützt eine Vielzahl von Nähattributeinstellungen (Stickdichte, Stichlänge etc.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrem Nähmaschinenmodell ab. Wir empfehlen, mit Ihren Nähdaten eine Probe zu nähen, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten.

Hinweise für den sicheren Betrieb

- Achten Sie darauf, dass keine Nadeln, Draht oder andere Metallobjekte in das Gerät oder in den Kartenschacht fallen.
- Bewahren Sie keine Gegenstände im Gerät auf.

Hinweise für eine längere Lebensdauer

- Lagern Sie das Gerät so, dass es weder mit direktem Sonnenlicht noch mit hoher Feuchtigkeit in Berührung kommt. Lagern Sie das Gerät nicht neben einem Heizgerät, Bügeleisen und anderen heißen Gegenständen.
- Gießen Sie weder Wasser noch andere Flüssigkeiten in das Gerät oder die Karten.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen und setzen Sie es keinen Erschütterungen aus.

Reparatur- oder Justierungshinweise

- Wenn die Funktion beeinträchtigt oder eine Justierung erforderlich ist, wenden Sie sich an das nächstgelegene Service Center.

Anmerkung

Die Verwendung des Computers unter Windows ist in dieser Bedienungsanleitung nicht beschrieben. Dies können Sie in den Windows-Handbüchern nachlesen.

Copyright

MS-DOS und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corp.
IBM ist eine eingetragene Marke der International Business Machine Corporation.

Wichtig

Das Verwenden dieses Geräts für das nicht genehmigte Vervielfältigen von Material von Stickmusterkarten, Zeitungen und Zeitschriften für kommerzielle Zwecke stellt eine Verletzung des Copyrights dar, das durch das Gesetz bestraft werden kann.

Vorsichtsmaßnahmen

Die in diesem Produkt enthaltene Software ist durch Copyright-Gesetze geschützt. Diese Software kann nur im Einklang mit den Copyright-Gesetzen verwendet oder vervielfältigt werden.

BEWAHREN SIE DIESE ANWEISUNGEN GUT AUF

Dieses Produkt ist für die Verwendung im Haushalt gedacht.

Zusätzliche Produktinformationen und Aktualisierungen finden Sie auf unserer Website unter www.brother.com.

Neue Funktionen von Version 6.0

Sticherzeugung

- Verbesserte variable Funktionen für Satin- und Füllstich. 173, 174
- Farbverlaufsfunktion. 96, 179
- Variationen für Flächenfüllung:
Tunnelstich, Kreisstich, Radialstich, Spiralstich 95, 177, 178
- Variationen für Randnähte:
E-Stich, V-Stich 173
- Hinzugefügte Stempelfunktion und Erweiterung des
programmierbaren Füllstichs 94, 98, 165, 176
- Automatische Laufweitenanpassung für Geradstich 91, 172
- Halbstich für Satinstich, Handstickobjekt usw. 91, 92, 93, 172, 174, 175
- Auswählbare Linienführung 92, 93, 174, 175
- Auswählbares Kantenmuster (Wendepunkt) für Füllstich 92, 94, 174, 176

Bearbeitungsfunktionen

Layout & Editing

- Erstellt Muster, die größer als die Rahmengröße sind 59, 108, 189, 194, 196, 180
- Vergrößern/Verkleinern bei Beibehaltung von Dichte und Stickmuster 132, 133
- Wählt ein Objekt aus dem Dialogfeld „Stickreihenfolge/Farbe“ aus. 184
- Monogramm-Funktion 162
- Automatisches Eliminieren des Hintergrunds mit der
Kreuzstich-Fotostickerei. 116, 120, 122, 124, 125
- Verbesserte Auto-Punch-Funktion. 115
- Verbesserte Stichbearbeitung (Auswählen von Anfangs- und Endpunkt für jede Farbe, Einfügen oder
Löschen von Vorschüben) 141
- Verbesserte Punktbearbeitung:
Transformieren von Linien in gerade Linien oder Kurven 137
Auswählen von Punkten mit Pfeiltasten 135
Bearbeiten von Punkten, ohne das Nähen von Aussparungen zu unterbinden 180
- Bearbeiten von Flächen, ohne Gruppierungen aufzuheben 134
- Aufteilungsfunktion für das Drucken mit aktueller Größe. 207
- Teile von Stichdaten aufteilen 143

Benutzeroberfläche

- Geänderter Bereich für den Gitterabstand (1–10 mm → 0,1–25,4 mm) 105, 202
- Bearbeitungsbefehle im Menü, die durch Rechtsklicken angezeigt
werden. 236, 242, 249, 253
- Hinzugefügtes Referenzfenster 10, 70, 107
- Verbessertes Dialogfeld zum Einstellen der Stickattribute
(Anfänger- und Expertenmodus) 89, 171

Design Center

- Hinzugefügter Stickbildsimulator 101
- Zum Anzeigen und Ändern der Stickreihenfolge 100

Layout & Editing

- Automatisches Erstellen von Applikationsdaten (Material, Position, Heften, Nähen) 181
- Verbessertes Dialogfeld für die Stickreihenfolge/Farbe 184
- Verbesserter Stickbildsimulator 188

Sonstiges

- Auch Dateien im Format PHC können jetzt importiert werden 127
- Organisieren von Stickbildmustern in Design Database 224
- Hinzufügen von weiteren Beispieldateien für Bilder, Stickbildmuster und Stickmuster

Inhalt

Vor dem Gebrauch 1

- Wofür Sie die Software verwenden können 1
 - Stickmuster automatisch von einem Bild erzeugen 1
 - Stickmuster automatisch von einem Foto erzeugen 1
 - Große Stickdesigns auf einfache Weise erzeugen.. 2
 - Genießen Sie das manuelle Erzeugen von Stickmustern 2
 - Stickmuster mithilfe der drei Anwendungen erzeugen 2
- Übersicht über das Handbuch 3
 - Aufbau des Handbuchs 3
 - Liste verwendeter Begriffe 3
- Einleitung 4
 - Anwendungen der Software 4
 - Lieferumfang 5
 - Zubehör 6
 - Komponenten 6
- Installation 7
 - Installationsvorgang 7
 - Systemanforderungen 8
 - [SCHRITT 1] Software installieren 8
 - [SCHRITT 2] Treiber für das Kartengerät installieren 10
 - [SCHRITT 3] USB-Kartengerät aktualisieren 12
 - Online-Registrierung 13
 - Deinstallation 13
 - Technischer Kundendienst 13
- Tipps und Techniken zur Erzeugung von Stickmustern 14
- Sticktypen 15

**Kapitel 1
Grundlegende Bedienung 17**

Erste Schritte 18

- Über dieses Kapitel 18

Automatisches Erzeugen von Stickmustern 19

- Auto Punch-Funktion verwenden 19
 - Schritt1 Layout & Editing starten 19
 - Schritt2 Bilddatei öffnen 20
 - Schritt3 Größe und Position des Bildes ändern..... 21
 - Schritt4 Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren 21
 - Schritt5 Vorschau des Stickmusters anzeigen 22
 - Schritt6 Stickmuster speichern 23
 - Schritt7 Muster auf eine Speicherkarte übertragen 24
 - Schritt8 Layout & Editing beenden 24

- Foto-Stickereifunktion verwenden 25
 - Schritt1 Layout & Editing starten 25
 - Schritt2 Bilddatei öffnen 26
 - Schritt3 Größe und Position des Bildes ändern..... 27

- Schritt4 Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren 27

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters 30

- Design Center verwenden 30
 - Schritt1 Design Center starten 30
 - Schritt2 Bilddatei öffnen 31
 - Schritt3 Mit Stufe 2 (Linienbild) fortfahren 31
 - Schritt4 Linien bearbeiten 32
 - Schritt5 Mit Stufe 3 (Vektorbild) fortfahren 33
 - Schritt6 Mit Stufe 4 (Stickattribute) fortfahren 34
 - Schritt7 Stickattribute angeben 34
 - Schritt8 Vorschau des Bildes 37
 - Schritt9 Datei speichern 38

Layout & Editing verwenden 39

- Schritt1 Stickmustern aus Design Center importieren 39
- Schritt2 Größe und Position des Stickmusters ändern 40
- Schritt3 Formen hinzufügen 41
- Schritt4 Text hinzufügen 43
- Schritt5 Textlauf um das Oval 44
- Schritt6 Kreis für die Sonnenmitte hinzufügen 45
- Schritt7 Programmierbaren Füllstich auswählen 46
- Schritt8 Geschlossenen Polygonzug als Sonnenstrahlen hinzufügen 48
- Schritt9 Stickreihenfolge von Sonne und Strahlen ändern 49
- Schritt10 Sonnenstrahlen anpassen 50
- Schritt11 Aussparung einstellen 50
- Schritt12 Vorschau des Stickmusters 51
- Schritt13 Muster auf eine Speicherkarte übertragen 52
- Schritt14 Datei speichern 53
- Schritt15 Layout & Editing beenden 53

Programmable Stich Creator verwenden 54

- Schritt1 Programmable Stich Creator starten 54
- Schritt2 Programmierbares Stichmuster öffnen 55
- Schritt3 Linien für das Bearbeiten des Stichmusters zeichnen 56
- Schritt4 Relief-/Gravureffekte anwenden 57
- Schritt5 Bearbeitetes Stichmuster speichern 58
- Schritt6 Programmable Stich Creator beenden 58

Erzeugen von großen Stickmustern 59

- Großes Stickmuster entwerfen 59
 - Schritt1 Layout & Editing starten 59
 - Schritt2 Größe der Stickmusterseite angeben 60
 - Schritt3 Stickmuster erzeugen 60
 - Schritt4 Stickreihenfolge prüfen 61
 - Schritt5 Muster speichern 61
 - Schritt6 Muster auf eine Speicherkarte übertragen 62
 - Schritt7 Layout & Editing beenden 63
- Große Stickmuster sticken 63
 - Schritt1 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen 63
 - Schritt2 Stickposition markieren 64

Grundlegende
Bedienung

Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Center

Bedienung für
Fortgeschrittene
Layout & Editing

Bedienung für
Fortgeschrittene
Programmable
Stich Creator

Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Database

Referenz
Design Center

Referenz
Layout & Editing

Referenz
Programmable
Stich Creator

Referenz
Design Database

Inhalt

Schritt3 Stoff Einspannen	65	Prüfen des Stickens	101
Schritt4 Stickten	65	Vorschau des Stickmusters.....	102
Kapitel 2		Einstellungen für die Realistische Vorschau	
Bedienung für Fortgeschrittene	67	ändern	102
Bedienung für Fortgeschrittene	68	Anzeigen von Mustern im Referenzfenster ...	103
Über dieses Kapitel.....	68	Vergrößern und Verkleinern der Darstellung....	103
Design Center	69	Rahmen des Anzeigebereichs verschieben	103
Hauptfenster	70	Rahmen des Anzeigebereichs neu zeichnen.....	103
Stufe 1 (Originalbildstufe)	71	Rahmen des Anzeigebereichs skalieren	104
Importieren von Bilddaten	71	Speichern	104
Tutor verwenden	71	Überschreiben	104
Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren	72	Unter einem neuen Namen speichern.....	104
Stufe 2 (Linienbildstufe)	73	Ändern von Software-Einstellungen.....	105
Fortfahren mit Stufe 2 (Linienbildstufe).....	73	Gittereinstellungen ändern	105
Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe)		Maßeinheiten ändern	105
erstellen	74	Layout & Editing	106
Umrandungen zeichnen und löschen	74	Hauptfenster	107
Stufe 3 (Vektorbildstufe)	76	Eingabe von Bildern und Stickmustern	108
Fortfahren mit Stufe 3 (Vektorbildstufe).....	76	Erstellen einer Stickmusterseite	108
Größe der Stickmusterseite festlegen.....	77	Neue Stickmusterseite erstellen	108
Eine neue Stickmusterseite erstellen in Stufe 3		Stickmusterseite festlegen	108
(Vektorbildstufe).....	78	Layout & Editing-Datei öffnen	109
Bearbeiten von Umrandungen	78	Importieren von Bilddaten	111
Umrandungen auswählen	78	Bilddaten importieren.....	111
Umrandungen verschieben.....	78	Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren, z.	
Umrandungen skalieren	79	B. einem Scanner	111
Umrandungen horizontal oder vertikal spiegeln	79	Portrait erstellen	112
Umrandungen drehen	80	Bilddaten aus der Zwischenablage importieren	113
Umrandungen löschen.....	80	Anzeigeeinstellungen von Bildern ändern	113
Bearbeiten von Punkten in Umrandungen	81	Ändern von Größe und Position des Bildes ..	114
Punkte verschieben.....	81	Speichern von Bilddaten	114
Punkte einfügen.....	81	Bild automatisch in ein Stickmuster	
Punkte löschen	81	konvertieren	115
Zeichnen von unterbrochenen Linien.....	82	Importieren von Stickmustern	127
Stufe 4 (Stickattributstufe)	83	Stickmuster aus einer Datei importieren	127
Fortfahren mit Stufe 4 (Stickattributstufe)	83	Stickmuster importieren aus Design Center.....	128
Anzeigefarben festlegen.....	83	Stickmuster von einer Stickmusterkarte	
Anwendung von Stickattributen auf Linien und		importieren	128
Flächen	84	Bearbeiten von Stickmustern	130
Flächenfüllung.....	84	Bearbeiten von Stickmustern	130
Randnaht	85	Muster auswählen.....	130
Stickattribute verwenden.....	87	Objekte bewegen	131
Stickattribute festlegen.....	89	Muster Skalieren	132
Farbverlauf erstellen.....	96	Muster horizontal oder vertikal spiegeln.....	133
Mittelpunkt eines Kreis- und Radialstichs		Muster drehen.....	133
verschieben.....	97	Gruppieren von Stickmustern	134
Ausparungen festlegen	97	Bearbeiten von Punkten in Stickmustern	135
Anwenden und Bearbeiten von Stempeln.....	98	Punkte auswählen	135
Anwenden eines Stempels.....	98	Punkte verschieben.....	135
Bearbeiten eines Stempels.....	99	Punkte einfügen.....	136
Anzeigen und Ändern der Stickreihenfolge... 100		Punkte löschen	137
		Transformieren von geraden Linien in Kurven oder	
		von Kurven in gerade Linien.....	137
		Ein-/Ausgangs- und Mittelpunkt verschieben... 138	

Inhalt

Bearbeiten von Stickdaten	140	Einstellungen für die realistische Vorschau ändern	187
Objekte in Stickdaten konvertieren	140	Nähte prüfen	188
Punkte von Stichdaten bearbeiten	140	Stickmusterinformationen prüfen	189
Ändern der Farben von Stichdaten	142	Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten	190
Stickdaten in Blöcke konvertieren	142	Muster im Referenzfenster anzeigen	193
Teile von Stichdaten aufteilen	143	Vergrößern und Verkleinern der Darstellung....	193
Kreise und Bögen zeichnen	145	Rahmen des Anzeigebereichs verschieben	193
Kreis oder Ellipse zeichnen.....	145	Rahmen des Anzeigebereichs neu zeichnen.....	193
Bogen zeichnen	145	Rahmen des Anzeigebereichs skalieren	193
Segment zeichnen.....	146	Speichern und Drucken	194
Bogen & Sehne zeichnen	147	Speichern	194
Das geometrische Attribut festlegen	147	Überschreiben	194
Zeichnen eines Rechtecks.....	148	Unter einem neuen Namen speichern.....	194
Das geometrische Attribut festlegen	148	Daten in einem anderen Format ausgeben	195
Zeichnen von geraden Linien und Kurven	149	Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben... ..	195
Das geometrische Attribut festlegen	150	Mehrere Stickdateien auf eine Speicherkarte schreiben	196
Erstellen von Handstickmusterdaten	151	Kommentare zu gespeicherten PES-Dateien hinzufügen.....	199
Text eingeben	153	Drucken.....	200
Textattribute angeben.....	154	Druckeinstellungen angeben	200
Eingegebenen Text bearbeiten	156	Druckbild prüfen	201
Zeichen auswählen	157	Drucken	201
Textattribute angeben.....	157	Ändern von Software-Einstellungen	202
Textanordnung angeben	158	Einstellungen ändern	202
Text transformieren	160	Gittereinstellungen ändern	202
TrueType-Textattribute angeben.....	161	Maßeinheiten ändern	202
Objekte in Umrandungsdaten konvertieren	161	Informationen für Benutzer von optionalen großen Rahmen	203
Monogramme eingeben	162	Muster für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen.....	203
Monogrammattribute angeben	163	Größe der Stickmusterseite wählen	203
Monogramme bearbeiten	163	Muster erstellen	203
Monogrammbuchstaben und dekoratives Muster bearbeiten	164	Rahmenwechsel optimieren	204
Anwenden und Bearbeiten von Stempeln.....	165	Stickmuster prüfen	205
Stempel anwenden	165	Muster speichern	206
Stempel bearbeiten.....	166	Muster auf eine Speicherkarte schreiben	206
Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden	167	Stickmusterseite für einen Mehrfachpositions- Rahmen drucken.....	207
Garnfarbe und Sticktyp einstellen.....	168	Programmable Stitch Creator.....	208
Stickattribute festlegen.....	171	Hauptfenster.....	208
Farbverlauf erstellen.....	179	Musterdatei öffnen	209
Ausparungen festlegen	180	Neues Muster erzeugen	209
Applikations- Assistent verwenden.....	181	Musterdatei öffnen	209
Prüfen von Stickmustern	182	Bild im Hintergrund öffnen.....	210
Abstand zwischen zwei Punkten messen	182	Zu erzeugendes Muster auswählen	210
Stickbereich festlegen.....	183	Stickmuster während dem Erzeugen anzeigen.....	212
Stickreihenfolge/Farbe prüfen und bearbeiten	184	Stickmuster im Füll-/Stempelmodus zeichnen.....	212
Vergrößern und Verkleinern der Darstellung	186	Stickmuster im Füll-/Stempelmodus bearbeiten	213
Vergrößern	186	Muster auswählen.....	213
Verkleinern.....	186		
An tatsächliche Größe anpassen.....	186		
Vergrößern und Verkleinern der ausgewählten Objekte	186		
Größe der Stickmusterseite an Fenster anpassen	186		
Vorschau des Stickbildes.....	187		

Grundlegende
Bedienung

Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Center

Bedienung für
Fortgeschrittene
Layout & Editing

Bedienung für
Fortgeschrittene
Programmable
Stitch Creator

Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Database

Referenz
Design Center

Referenz
Layout & Editing

Referenz
Programmable
Stitch Creator

Referenz
Design Database

Inhalt

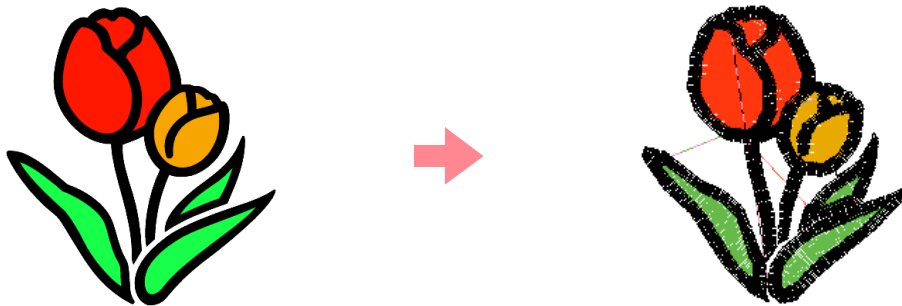
Muster verschieben	213	Kapitel 3	
Muster skalieren	214	Referenz	233
Muster löschen	214	Design Center	234
Muster ausschneiden	214	Liste der Schaltflächen aus dem	
Muster kopieren	214	Werkzeugkasten	234
Muster duplizieren	214	Stufe 2 (Linienbildstufe).....	234
Ausgeschnittenes oder kopiertes Muster		Stufe 3 (Vektorbildstufe).....	234
einfügen.....	214	Stufe 4 (Stickattributstufe)	235
Muster vertikal spiegeln.....	215	Menüliste.....	236
Muster horizontal spiegeln.....	215	Datei-Menü.....	236
Muster drehen.....	215	Bearbeiten-Menü	237
Punkte im Füll-/Stempelmodus bearbeiten... 216		Sticken-Menü	238
Punkte verschieben.....	216	Ansicht-Menü.....	238
Punkte einfügen.....	216	Optionen-Menü.....	239
Punkte löschen	217	Stufe-Menü	239
Stempel erzeugen.....	217	Hilfe -Menü	240
Stichmuster in Motiv-Modus erzeugen..... 218		Layout & Editing	241
Stichmuster in Motiv-Modus bearbeiten..... 219		Liste der Schaltflächen aus dem	
Mehrere Punkte gleichzeitig verschieben und		Werkzeugkasten	241
löschen.....	219	Menüliste.....	242
Muster skalieren	220	Datei-Menü.....	242
Muster horizontal oder vertikal spiegeln..... 220		Bearbeiten-Menü	243
Speichern.....	221	Bild-Menü.....	245
Überschreiben	221	Text -Menü	246
Unter neuem Namen speichern	221	Sticken-Menü	246
Einstellungen ändern	222	Ansicht-Menü	247
Ansicht des Hintergrundbildes ändern..... 222		Optionen-Menü.....	248
Gittereinstellungen ändern	222	Hilfe-Menü	248
Design Database	223	Programmable Stitch Creator.....	249
Hauptfenster	223	Liste der Schaltflächen aus dem	
Design Database starten	224	Werkzeugkasten	249
Stichmuster sortieren	224	Menüliste.....	249
Neue Ordner erstellen	224	Datei-Menü.....	249
Stichmuster in einen anderen Ordner verschieben/		Modus-Menü	250
kopieren.....	224	Bearbeiten-Menü	250
Namen des Stickmusters ändern	225	Ansicht-Menü	251
Stichmuster löschen	225	Hilfe-Menü	252
Ansicht des Inhaltsfensters ändern..... 226		Design Database.....	253
Stichmuster öffnen	227	Menüliste.....	253
Stichmuster mit Layout & Editing öffnen..... 227		Datei-Menü.....	253
Stichmuster in Layout & Editing importieren... 227		Bearbeiten-Menü	254
Stichmuster prüfen	227	Ansicht-Menü	254
Vorschau von Stickmustern anzeigen	227	Optionen-Menü.....	255
Stickmusterinformationen prüfen.....	228	Hilfe-Menü	255
Stichmuster suchen.....	229	Index	256
Stichmuster in verschiedene Formate		Lesen Sie die folgenden Informationen, bevor	
konvertieren	230	Sie das CD-ROM-Paket öffnen.	
Katalog eines Stickmusters ausgeben..... 231		Produktvereinbarung	
Drucken	231		
HTML-Datei ausgeben.....	231		
CSV-Datei ausgeben	232		


Vor dem Gebrauch

Wofür Sie die Software verwenden können

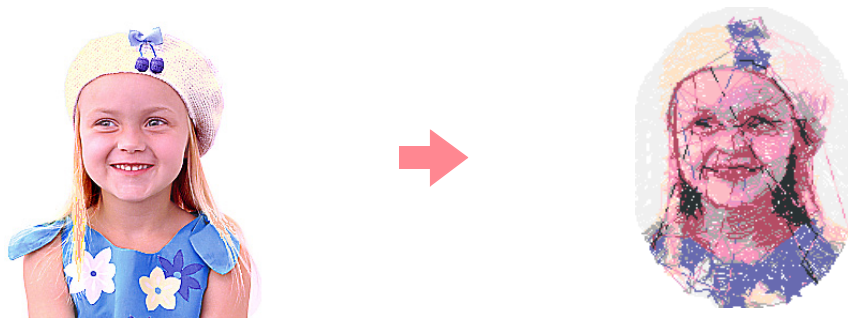
Diese Software enthält Digitalisierungs- und Bearbeitungsfunktionen, die Ihnen die kreative Freiheit für das Entwerfen origineller Stickereien ermöglicht. Verwandeln Sie Abbildungen, Fotos und Buchstaben einfach in benutzerdefinierte Stickdesigns.

Stickmuster automatisch von einem Bild erzeugen



 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Auto Punch-Funktion verwenden“ auf Seite 19.

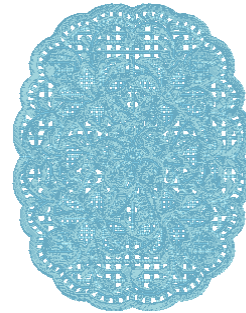
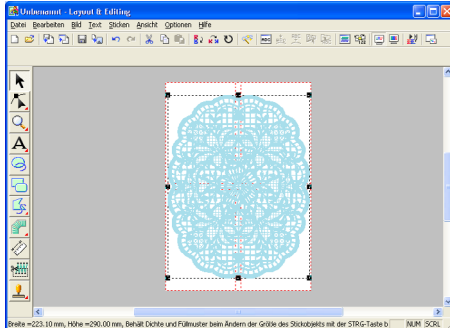
Stickmuster automatisch von einem Foto erzeugen




 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Foto-Stickereifunktion verwenden“ auf Seite 25.

Vor dem Gebrauch

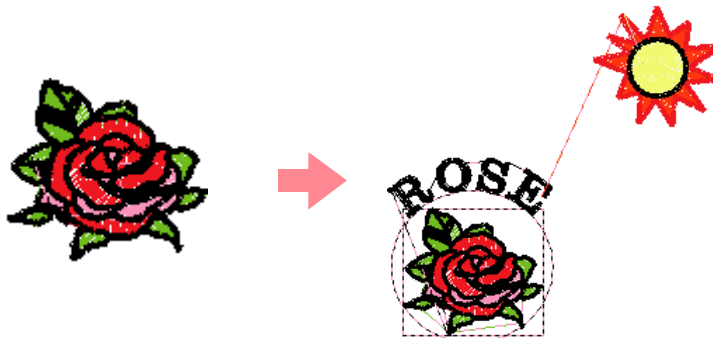
Große Stickdesigns auf einfache Weise erzeugen




 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Automatisches Erzeugen von großen Stickmustern“ auf Seite 59.

Genießen Sie das manuelle Erzeugen von Stickmustern



Sie können Stickmuster kombinieren oder Stiche auf Zeichnungen und Text anwenden. Außerdem können Sie eine größere Vielzahl an Stickmustern entwerfen, indem Sie die vielen verfügbaren Sticktypen verwenden.






 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters“ auf Seite 30.

Stickmuster mithilfe der drei Anwendungen erzeugen



■ Design Center

-  Informationen hierzu finden Sie unter „Design Center verwenden“ auf Seite 30.
-  Weitere Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 69 bis 105.

■ Layout & Editing

-  Informationen hierzu finden Sie unter „Automatisches Erzeugen von Stickmustern“ auf Seite 19.
-  Informationen hierzu finden Sie unter „Layout & Editing verwenden“ auf Seite 39.
-  Weitere Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 106 bis 207.

■ Programmable Stitch Creator

-  Informationen hierzu finden Sie unter „Programmable Stitch Creator verwenden“ auf Seite 54.
-  Weitere Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 208 bis 222.

Übersicht über das Handbuch

Aufbau des Handbuchs

Dieses Handbuch besteht aus drei Hauptteilen: Grundlegende Bedienung, Bedienung für Fortgeschrittene und Referenz.

■ Grundlegende Bedienung

Wenn Sie den schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt folgen, können Sie einfache Stickmuster erzeugen. Für Erstbenutzer eignet sich dieser Abschnitt besonders, um mit den verschiedenen Funktionen vertraut zu werden.

■ Bedienung für Fortgeschrittene

Dieser Abschnitt beschreibt die Funktionen und deren Verwendung für jede Anwendung, mit denen Sie komplexere und originellere Stickmuster als die unter „Grundlegende Bedienung“ erzeugten Stickmuster erzeugen können.

■ Referenz

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung des Werkzeugkastens und eine Übersicht über das Menü in jeder Anwendung. In diesem Abschnitt wird der Zweck und die Verwendung jedes Symbols oder Menübefehls beschrieben.

Liste verwendeter Begriffe

Die folgenden Begriffe werden in diesem Handbuch verwendet:

Stickmuster: Ein Stickdesign

Objekt: Eine Komponente des Stickmusters

Mehrfachpositions-Rahmen: Ein Stickrahmen, der an der Stickmaschine in verschiedenen Positionen befestigt werden kann, sodass große Muster gestickt werden können.

Sticktyp: Ein Typ von Stichen (z. B. Zickzackstich, Geradstich und Satinstich)

Nähte: Eine Serie von Stichen

Einleitung

Anwendungen der Software

Diese Packungseinheit enthält vier Anwendungen.

■ Design Center

Design Center wird benutzt, um manuell Stickmuster aus Bildern zu erzeugen. Die Bilder können als Scan vorliegen oder aus einer Anwendung wie Paint® stammen. Die Erweiterung der Bilddateien muss .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .pcx, .wmf, .png, .eps, .pcd oder .pfx lauten. Design Center erkennt Umrandungen im Bild automatisch und ersetzt sie durch unterbrochene Linien, die Sie bearbeiten und denen Sie Stickattribute zuweisen können.

Der Vorgang ist in vier Stufen unterteilt:

- Stufe 1 (Originalbild):** Öffnen Sie eine Bilddatei, und wählen Sie eine oder mehrere Farben, aus denen die Anwendung die Umrandung ermittelt.
- Stufe 2 (Linienbild):** Das ursprüngliche Farbbild wird durch ein schwarzweißes Bild ersetzt (die in Stufe 1 [Originalbild] gewählten Farben werden schwarz, alle anderen Farben weiß). Dieses Bild können Sie mit Stiften und Radierern unterschiedlicher Stärke bearbeiten. (Sie können auch mit diesem Schritt beginnen und ein komplettes Schwarzweißbild von Hand zeichnen.) Wenn das Bild fertig ist, starten Sie die automatische Vektorumwandlung.
- Stufe 3 (Vektorbild):** Das schwarzweiße Bild wird durch einen Satz an Umrandungen ersetzt, die aus bearbeitbaren unterbrochenen Linien bestehen. Sie können diese unterbrochenen Linien bearbeiten, indem Sie Bearbeitungspunkte verschieben, einfügen oder löschen.
- Stufe 4 (Stickattribute):** Im letzten Schritt wenden Sie auf die Umrandungen und die Innenflächen Stickattribute an (z. B. Garnfarbe und Stichart).

Sie können Ihre Arbeit auf jeder Stufe speichern, um diese später fortführen zu können. In Stufe 1 (Originalbild) und Stufe 2 (Linienbild) wird die Datei mit der Erweiterung .pel gespeichert. In Stufe 3 (Vektorbild) und Stufe 4 (Stickattribute) wird die Datei mit der Erweiterung .pem gespeichert. Wenn das importierte Bild noch nicht gespeichert wurde, können Sie es mit der Erweiterung .bmp speichern.

Zwischenspeichern Ihrer Arbeit auf jeder Stufe hilft Ihnen, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben und später wieder auf das Original zurückgreifen möchten.

Wenn das Bild Stufe 4 (Stickattribute) erreicht, können Sie es in Layout & Editing importieren. In dieser Anwendung können Sie das Bild als Objekt verschieben und skalieren.

■ Layout & Editing

Layout & Editing wird benutzt, um automatisch Stickmuster aus Bildern zu erzeugen oder Bilder und Text zu kombinieren, um wiederum Stickmuster zu erzeugen, die auf eine Speicherkarte gespeichert werden können. Die Bilder können durch Scannen einer Druckvorlage oder mit einem Programm wie Paint® erzeugt werden. Die Erweiterung der Bilddateien muss .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .pcx, .wmf, .png, .eps, .pcd oder .pfx lauten. Zusätzlich können die folgenden Stickmustertypen in das Stickmuster eingebunden werden.

- Stickmuster, die mit Design Center erzeugt wurden.
- Stickmuster auf Stickkarten, die Sie im Handel erworben haben. (Bedenken Sie, dass sich einige Muster nicht einlesen lassen.)
- Stickmuster der Formate Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) und Sticknähmaschine (.phc).
- Stickmuster, die innerhalb von Layout & Editing erzeugt wurden. (Diese Muster enthalten Text, Kreisformen, Rechtecke, Polygone, Kurvenverläufe und Handstickmuster.)

Nachdem Sie die verschiedenen Teile Ihres Stickmusters zusammengestellt haben, können Sie mit den Layout-Funktionen die jeweilige Position, die Ausrichtung und die Größe ändern.

Wenn ein Stickmuster vollständig ist, können Sie es speichern (Dateinamenerweiterung pes) und auf eine Speicherkarte übertragen. Die Speicherkarte können Sie anschließend in Ihre Nähmaschine einlegen, um das Stickmuster zu sticken.

Vor dem Gebrauch

■ Programmable Stitch Creator

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Füll-/Stempelstich- und Motivstichmuster erzeugen, bearbeiten und speichern, die in Design Center und Layout & Editing als programmierbarer Füllstich, Motivstich oder als Stempel auf eingeschlossene Flächen von Stickmuster angewendet werden können. Die Füll-/Stanzstichmuster werden als .pas-Datei und Motivstichmuster als .pmf-Datei gespeichert. Die Anwendung wird mit vielen .pas- und .pmf-Dateien geliefert, die Sie wie vorhanden oder in bearbeiteter Form zur Verschönerung Ihrer Stickmuster verwenden können.

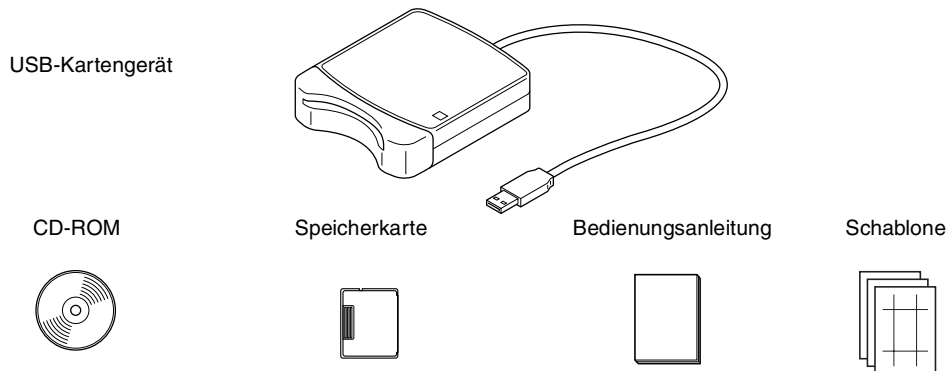
■ Design Database

Mit Design Database können Sie die Stickmusterdateien in der Vorschau auf dem Computer anzeigen, um das gewünschte Muster zu finden, das Sie mit Layout & Editing öffnen oder in diese Anwendung importieren können. In Design Database können Sie die Dateien auch in andere Formate (.pes, .dst, .exp, .pcs oder .hus) konvertieren, drucken oder als HTML-Dateibilder der Stickmuster in einen ausgewählten Ordner ausgeben. Außerdem können Sie die Stickinformationen für Stickmuster in einem ausgewählten Ordner als CSV-Datei für die Verwendung in anderen Datenbankanwendungen ausgeben.

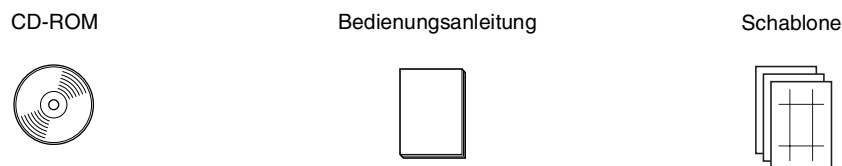
Lieferumfang

Prüfen Sie, ob Folgendes enthalten ist. Wenn etwas fehlt oder beschädigt ist, wenden Sie sich an Ihren Kundendienstvertreter.

Version 6.0 oder Version 6.0-Upgrade für Versionen 1.0 bis 4.0:



Version 6.0-Upgrade für Version 5.0:



! Hinweis:

Das Upgrade-Kit für die Aktualisierung von Version 5.0 enthält kein USB-Kartengerät und keine Speicherkarte.

Vor dem Gebrauch

Zubehör

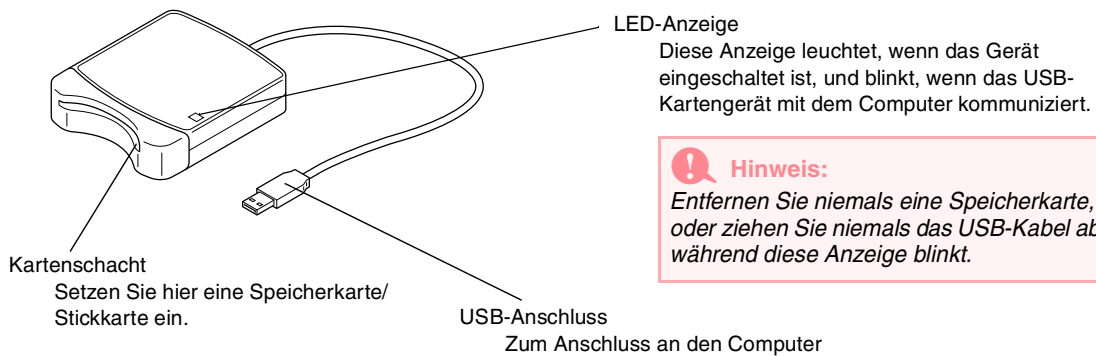
Speicherkarte



Hinweis:

Die einzigen Speicherkarten, die mit diesem USB-Kartengerät benutzt werden können, sind die beiliegende Speicherkarte oder zusätzliche Speicherkarten gleichen Typs.

Komponenten



Hinweis:

Entfernen Sie niemals eine Speicherkarte,
oder ziehen Sie niemals das USB-Kabel ab,
während diese Anzeige blinkt.

Anmerkung:

- Da die Stromversorgung des USB-Kartengerätes durch die USB-Verbindung mit dem Computer erfolgt, gibt es kein Netzkabel und auch keinen Netzschalter.
- Speicherkarten dürfen nicht mit hoher Luftfeuchtigkeit, direktem Sonnenlicht oder statischer Elektrizität in Berührung kommen, und starke Stöße müssen vermieden werden. Außerdem dürfen die Karten nicht verbogen werden.

Vor dem Gebrauch

Installation

Installationsvorgang

Der Installationsvorgang der Vollversion unterscheidet sich vom Installationsvorgang des Software-Upgrades. Stellen Sie sicher, dass die Installation entsprechend den folgenden Anweisungen ausgeführt wird.




Version 6.0 (Vollversion) installieren

- | | |
|--|--|
| [SCHRITT 1] Software installieren |  Seite 8 |
| [SCHRITT 2] Treiber für das Kartengerät installieren |  Seite 10 |

Upgrade von Version 1.0 bis 4.0

- | | |
|--|--|
| [SCHRITT 1] Software installieren |  Seite 8 |
| [SCHRITT 2] Treiber für das Kartengerät installieren |  Seite 10 |

Upgrade von Version 5.0 oder 5.01

- | | |
|--|--|
| [SCHRITT 1] Software installieren |  Seite 8 |
| [SCHRITT 2] Treiber für das Kartengerät installieren |  Seite 10 |
| [SCHRITT 3] USB-Kartengerät aktualisieren |  Seite 12 |

Upgrade von Version 5.02 oder höher

- | | |
|-----------------------------------|---|
| [SCHRITT 1] Software installieren |  Seite 8 |
|-----------------------------------|---|



Anmerkung:

Wenn Sie von Version 5.02 oder höher aktualisieren, ist SCHRITT 2 nicht erforderlich.

- | | |
|---|--|
| [SCHRITT 3] USB-Kartengerät aktualisieren |  Seite 12 |
|---|--|

Hinweis:

- Wenn die Installation unterbrochen oder nicht anweisungsgemäß ausgeführt wird, wird die Software nicht richtig installiert.
- **Bevor Sie den Computer einschalten, müssen Sie die Verbindung zum USB-Kartengerät trennen. Wenn Sie den Computer einschalten, während das Kartengerät angeschlossen ist, wird die Installation möglicherweise nicht ordnungsgemäß ausgeführt, wenn Sie von Version 5.0 oder 5.01 aktualisieren.**
- Um das USB-Kartengerät zu aktualisieren, benötigen Sie einen Internetzugang. Wenn Sie nicht auf das Internet zugreifen können, wenden Sie sich an Ihren Kundendienstvertreter.

Vor dem Gebrauch

Systemanforderungen

Bevor Sie die neue Software auf Ihrem Computer installieren, prüfen Sie, ob Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllt.

Computer	IBM-PC oder kompatibler Computer, ausgestattet mit USB-Anschluss
Betriebssystem	Windows 98, Me, XP oder 2000
Prozessor	Pentium 500 MHz oder höher
Speicher	Minimum 64 MB (256 MB oder mehr empfohlen)
Freier Festplattenspeicher	Minimum 100 MB
Monitor	SVGA (800 × 600), 16 bit Farbe oder höher
Anschluss	USB Ver. 1,1 oder höher
Drucker	Ein von Ihrem System unterstützter Drucker (wenn Sie Ihre Bilder drucken möchten)
CD-ROM-Laufwerk	Wird zur Installation benötigt

! Hinweis:

- Die Stromversorgung des USB-Kartengerätes erfolgt über den USB-Anschluss. Schließen Sie daher das USB-Kartengerät an den USB-Anschluss des Computers oder an ein USB-Hub mit eigener Stromversorgung an, das genügend Leistung für das Kartengerät bereitstellt. Wenn das Kartengerät nicht auf diese Weise angeschlossen wird, funktioniert es möglicherweise nicht ordnungsgemäß.
- Es kann sein, dass dieses Produkt mit bestimmten Computern und USB-Erweiterungskarten nicht richtig arbeitet.

[SCHRITT 1] Software installieren

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der Anwendungssoftware.

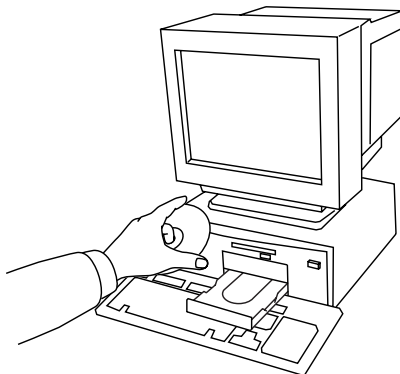
! Hinweis:

- Wenn die Installation unterbrochen oder nicht anweisungsgemäß ausgeführt wird, wird die Software nicht richtig installiert.
- **Bevor Sie den Computer einschalten, müssen Sie die Verbindung zum USB-Kartengerät TRENNEN.**

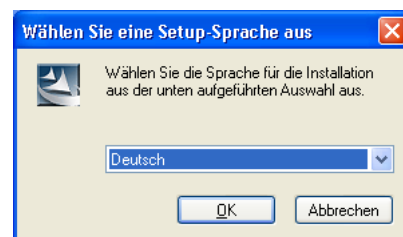
📖 Anmerkung:

Der folgende Installationsvorgang enthält Beschreibungen und Dialogfelder für Windows XP. Der Installationsvorgang und die Dialogfelder für andere Betriebssysteme können leicht davon abweichen.

1. Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein.



→ Nach kurzer Zeit wird das Dialogfeld **Wählen Sie eine Setup-Sprache aus** automatisch angezeigt.



Vor dem Gebrauch

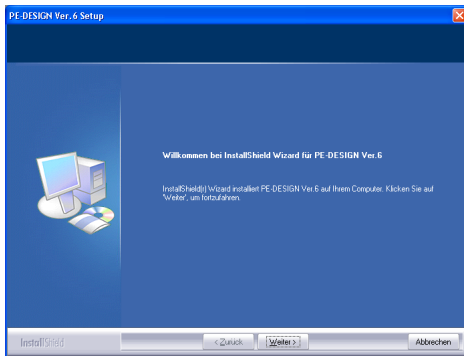
Anmerkung:

Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch startet:

- 1) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.
- 2) Klicken Sie auf **Ausführen**.
→ Das Dialogfeld **Ausführen** wird angezeigt.
- 3) Geben Sie den vollständigen Pfad für das Installationsprogramm an, und klicken Sie auf **OK**, um das Installationsprogramm zu starten.
Beispiel: D:\setup.exe (wobei „D“ die Bezeichnung für das CD-Laufwerk ist).

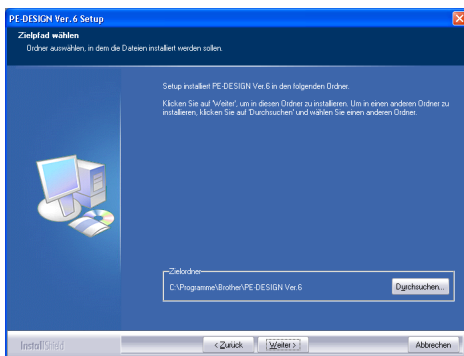
2. Wählen Sie die gewünschte Sprache, und klicken Sie auf **OK**.

→ Der Setup-Assistent wird gestartet, und das erste Dialogfeld wird angezeigt.



3. Klicken Sie auf **Weiter**, um mit der Installation fortzufahren.

→ Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie den Ordner für die Installation der Software auswählen können.



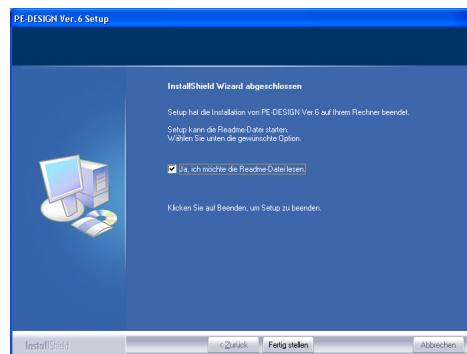
Anmerkung:

So installieren Sie die Anwendung in einem anderen Ordner:

- 1) Klicken Sie auf **Durchsuchen**.
- 2) Wählen Sie im Dialogfeld **Ordner auswählen** das Laufwerk und den Ordner aus. Falls nötig geben Sie den Namen eines neuen Ordners ein.
- 3) Klicken Sie auf **OK**.
→ Das Dialogfeld **Zielpfad wählen** des Setup-Assistenten zeigt den ausgewählten Ordner an.
- 4) Klicken Sie auf **Weiter**, um die Software im ausgewählten Ordner zu installieren.
 - Klicken Sie auf **Zurück**, um zum vorherigen Schritt zurückzugehen.
 - Klicken Sie auf **Abbrechen**, um die Installation abzubrechen.

4. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Software im Standardordner zu installieren.

→ Wenn die Installation beendet ist, erscheint das untenstehende Dialogfeld.



5. Klicken Sie auf **Fertig stellen**, um die Installation der Software abzuschließen.

Hinweis:

Obwohl die Installation abgeschlossen ist, nehmen Sie die CD-ROM noch nicht aus dem CD-ROM-Laufwerk des Computers.

Vor dem Gebrauch

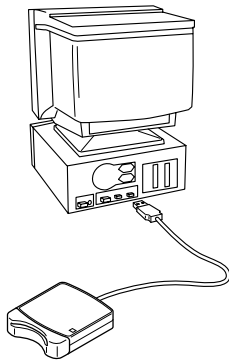
[SCHRITT 2] Treiber für das Kartengerät installieren

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation des Treibers für das Kartengerät.

Hinweis:

Wenn Sie von *Version 5.02* oder höher aktualisieren, überspringen Sie diesen Abschnitt und fahren mit dem Abschnitt „[SCHRITT 3] USB-Kartengerät aktualisieren“ auf Seite 12 fort.

1. Stecken Sie den USB-Stecker in den USB-Anschluss am Computer ein. Stellen Sie sicher, dass der Stecker vollständig eingesteckt ist.



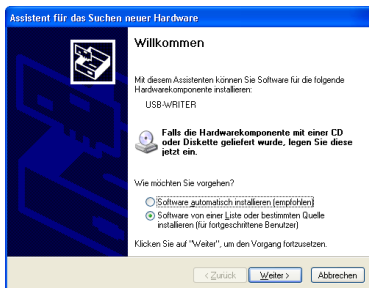
Für Windows XP-Benutzer mit Internetzugang:

- Die Installation des Treibers findet automatisch statt.

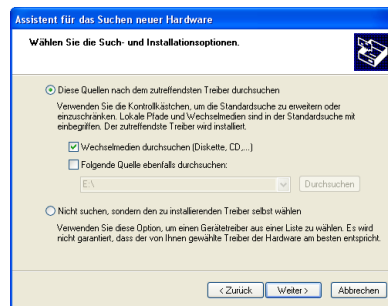
Für alle anderen Benutzer:

- Nach kurzer Zeit wird das Dialogfeld **Assistent für das Suchen neuer Hardware** (oder **Hardware-Assistent**) angezeigt.

2. Für Windows XP: Wählen Sie **Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren** (für fortgeschrittene Benutzer), und klicken Sie auf **Weiter**.



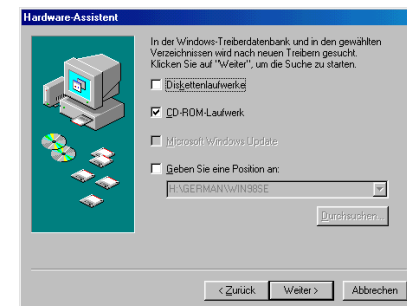
- Wählen Sie **Wechselmedien durchsuchen** (**Diskette, CD,...**), und klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



Für Windows 98: Wählen Sie **Nach dem besten Treiber für das Gerät suchen** (empfohlen), und klicken Sie dann auf **Weiter**.

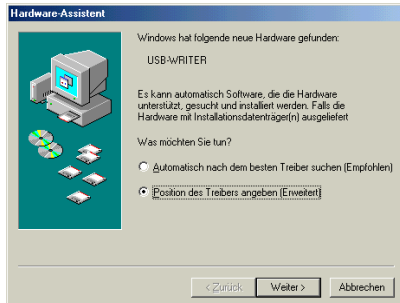


Wählen Sie **CD-ROM-Laufwerk**, und klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



Vor dem Gebrauch

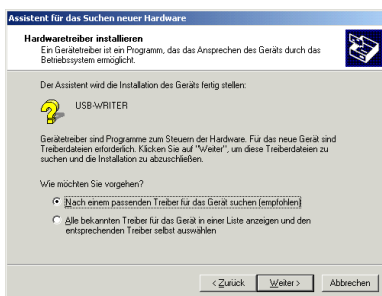
Für **Windows Me**: Wählen Sie **Position des Treibers angeben (Erweitert)**, und klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



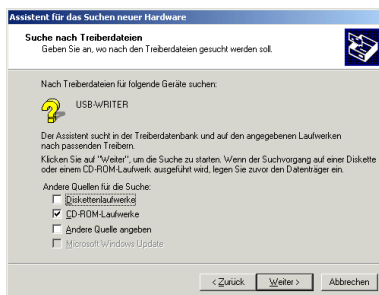
Wählen Sie **Wechselmedien (Diskette, CD-ROM.)**, und klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



Für **Windows 2000**: Wählen Sie **Nach einem passenden Treiber für das Gerät suchen (empfohlen)**, und klicken Sie dann auf **Weiter**.



Wählen Sie **CD-ROM-Laufwerke**, und klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



3. Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten für das Suchen neuer Hardware (oder im Hardware-Assistent), um die Installation des Treibers zu beenden.
4. Nehmen Sie die CD-ROM aus dem CD-ROM-Laufwerk des Computers.

[SCHRITT 3] USB-Kartengerät aktualisieren

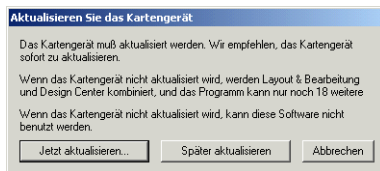
Dieser Abschnitt beschreibt die Aktualisierung des Kartengeräts für Version 6.0. Wenn Sie von Version 5.0 oder höher aktualisieren, müssen Sie das Kartengerät ebenfalls aktualisieren. Nachdem Sie Version 5.0 oder höher installiert haben, folgen Sie den folgenden Anweisungen, um das Kartengerät auf Version 6.0 zu aktualisieren.

! Hinweis:

- Wenn das USB-Kartengerät nicht aktualisiert wird, können Design Center und Layout & Editing Version 6 nicht mehr verwendet werden, nachdem die angegebene Anzahl an Demobenutzungen verbraucht wurde.
- Um das USB-Kartengerät zu aktualisieren, benötigen Sie einen Internetzugang. Wenn Sie nicht auf das Internet zugreifen können, wenden Sie sich an Ihren Kundendienstvertreter.

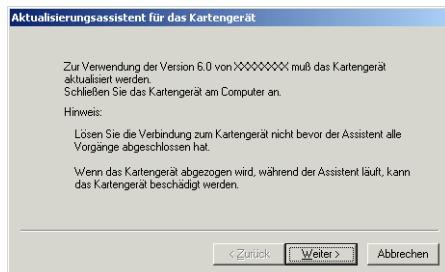
1. Starten Sie Layout & Editing.

→ Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.

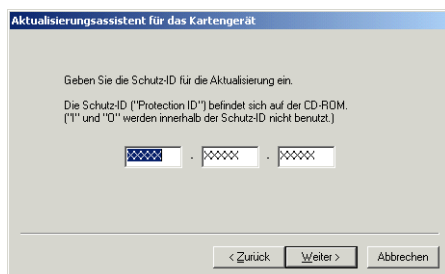


2. Um mit der Aktualisierung zu beginnen, klicken Sie auf **Jetzt aktualisieren**.

→ Der Assistent für die Aktualisierung wird gestartet, und das erste Dialogfeld wird angezeigt.

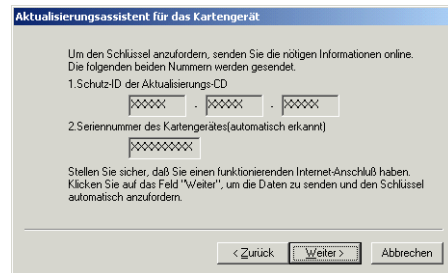


3. Klicken Sie auf **Weiter**.



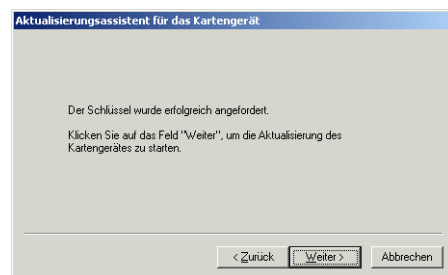
4. Geben Sie die 15stellige Produkt-ID auf dem Aufkleber auf der CD-ROM-Hülle ein, und klicken Sie auf **Weiter**.

→ Die eingegebene Produkt-ID und die vom USB-Kartengerät automatisch abgerufene Seriennummer werden angezeigt.



5. Klicken Sie auf **Weiter**, um über das Internet auf unseren Server zuzugreifen und den Aktualisierungsschlüssel abzurufen.

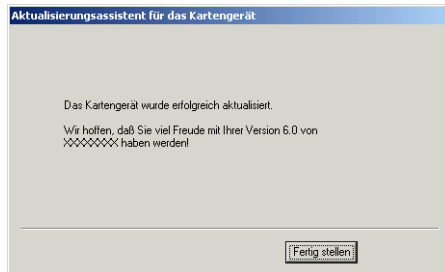
→ Wenn der Aktualisierungsschlüssel erfolgreich abgerufen wurde, wird das folgende Dialogfeld angezeigt.



6. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Aktualisierung des USB-Kartengeräts zu starten.

Vor dem Gebrauch

→ Wenn die Aktualisierung erfolgreich abgeschlossen wurde, wird das folgende Dialogfeld angezeigt.



Hinweis:

Wenn eine Warnmeldung angezeigt wird, folgen Sie den angezeigten Anweisungen.

Online-Registrierung

Wenn Sie rechtzeitig über Upgrades informiert werden und Informationen über zukünftige Produktentwicklungen und -verbesserungen erhalten möchten, können Sie Ihr Produkt wie im folgenden beschrieben auf einfache Weise online registrieren lassen.

Klicken Sie auf **Online-Registrierung** im Menü **Hilfe** von Layout & Editing, um den zu installierenden Web-Browser zu starten und die Online-Registrierungsseite auf unserer Website zu öffnen.

Hinweis:

Die Online-Registrierung ist in bestimmten Ländern und Regionen nicht möglich.

Deinstallation

1. Schalten Sie den Computer ein, und starten Sie Windows.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** in der Symbolleiste, und klicken Sie auf **Systemsteuerung**.
3. Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf **Software**.

Hinweis:

Für Nicht-Windows-XP-Systeme: Zeigen Sie auf **Einstellungen** im Menü **Start**, und klicken Sie auf **Systemsteuerung**. Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf **Software**.

4. Wählen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld diese Software aus, und klicken auf **Hinzufügen/Entfernen**.

Technischer Kundendienst

Bitte wenden Sie sich bei Problemen an den technischen Kundendienst. Die Adresse des technischen Kundendienstes in Ihrer Umgebung erfahren Sie auf der Brother-Website (www.brother.com).

Hinweis:

Halten Sie folgende Informationen bereit, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden.

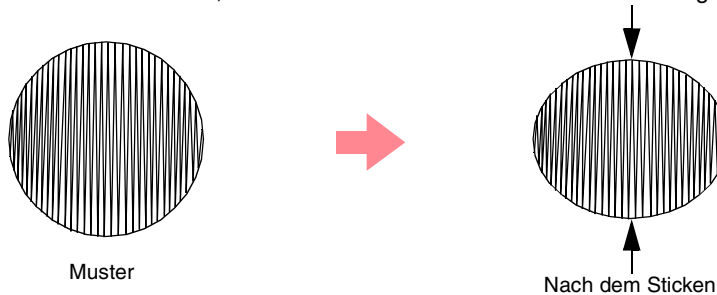
- Die Marke und das Modell Ihres Computers sowie die Windows-Version (Siehe Seite 8, und prüfen Sie nochmals die Systemanforderungen für dieses Produkt.);
- Informationen über angezeigte Fehlermeldungen.

Vor dem Gebrauch

Tipps und Techniken zur Erzeugung von Stickmustern

■ Große Bereiche sticken

Wenn auf großen Bereichen der Satinstich angewendet wird, kann sich abhängig vom verwendeten Garn und Stoff der bestickte Bereich nach dem Stickten zusammenziehen. Wenn dies passiert, benutzen Sie die folgende alternative Methode: Wählen Sie den Füllstich, und verstärken Sie den Stoff durch Stickunterleglies auf der Stoffunterseite.

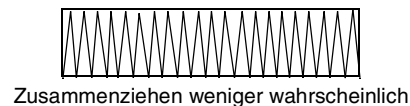
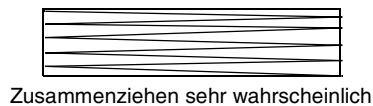


! Hinweis:

Bei Verwendung des Satinstiches auf einem großen Bereich kann sich die Nadel bei einigen Maschinen um etwa 10 mm von der korrekten Position verschieben. Um dies zu vermeiden, benutzen Sie die oben erwähnte alternative Methode.

■ Stickrichtung

Um das Zusammenziehen zu verhindern, ändern Sie die Stickrichtung senkrecht zur größeren Kante des Bereichs.



■ Stickreihenfolge

Nachdem Sie ein Stickmuster aus verschiedenen Teilen erzeugt haben (in Design Center oder in Layout & Editing), denken Sie daran, die Stickreihenfolge zu prüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

Bei Design Center ergibt sich die Stickreihenfolge aus der Reihenfolge, in der die Stickattribute zugewiesen werden.

Bei Layout & Editing ergibt sich die Stickreihenfolge aus der Reihenfolge, in der Elemente gezeichnet werden.

■ Stickmuster vergrößern/verkleinern

Es gibt mehrere Möglichkeiten, in Layout & Editing importierte Stickmuster zu vergrößern oder zu verkleinern. Sie können sich dafür entscheiden, Ihr Muster mit dem Mauszeiger zu skalieren oder die Stich-als-Block-Funktion anzuwenden und anschließend zu skalieren.

Wenn Sie normalerweise ein importiertes Muster skalieren, bleibt die Anzahl der gestickten Stiche gleich, wodurch sich bei starker Größenänderung die Stickqualität erheblich ändert. Wenn Sie jedoch die **Strg**-Taste beim Skalieren des importierten Stickmusters gedrückt halten, können Sie die Originalstickqualität erhalten, weil die Stichtichte und das Füllmuster automatisch an die neue Größe angepasst werden.

Um die Originalstickqualität des Musters zu erhalten, können Sie auch den Befehl **Stickten – Stich als Block** wählen und anschließend das Muster skalieren. Wenn ein Muster nur geringfügig skaliert werden soll, ist es nicht unbedingt erforderlich, die Stich-als-Block-Funktion anzuwenden.

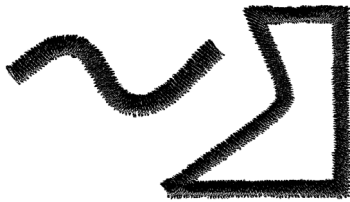
Mit diesem System können Sie eine Vielzahl an Stickmuster erzeugen und mehr Stickattribute zuweisen (Stickdichte, Laufweite etc.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrer Nähmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten. Achten Sie darauf, Ihre Probe mit dem gleichen Stoff, mit der gleichen Nadel und mit dem gleichen Garn zu sticken, mit dem Sie auch an Ihrem Projekt arbeiten.

Sticktypen

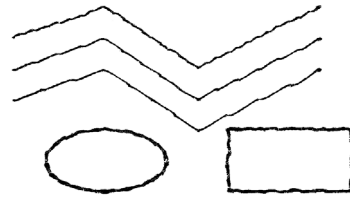
Die Stickattribute für jeden Stichtyp werden zuerst auf ihre Standardeinstellungen eingestellt. Wenn Sie jedoch die Einstellungen der Stickattribute ändern, können Sie benutzerdefinierte Stiche erstellen. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 91 bis 95 und den Seiten 172 bis 178.)

■ Randnahtstiche

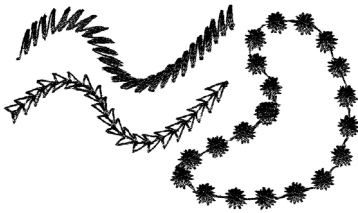
Zickzackstich



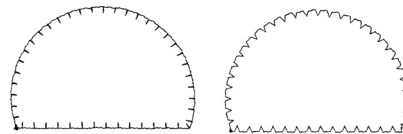
Geradstich



Motiv-Stich



E/V-Stich

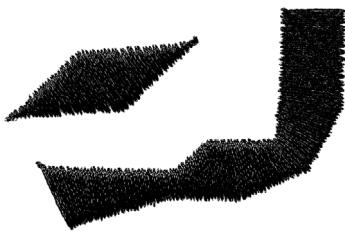


📖 Anmerkung:

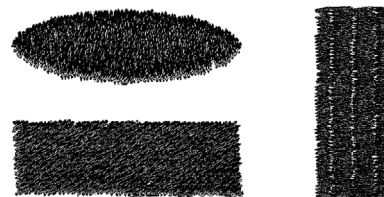
Die Nähte des programmierbaren Füllstiches und des Motiv-Stiches hängen vom ausgewählten Stichmuster ab. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Programmierbarer Füllstich“ auf Seite 93 und 175 sowie unter „Motiv-Stich“ auf Seite 95 und 177.

■ Pfadformen

Satinstich

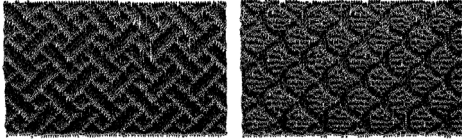


Füllstich

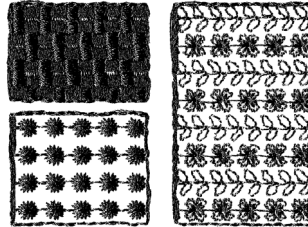


Vor dem Gebrauch

Programmierbarer Füllstich



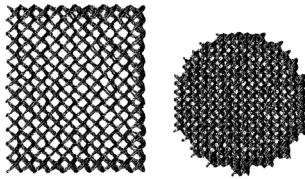
Motiv-Stich



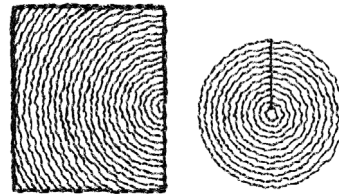
 **Anmerkung:**

Die Nähte des programmierbaren Füllstiches und des Motiv-Stiches hängen vom ausgewählten Stichmuster ab. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Programmierbarer Füllstich“ auf Seite 93 und 175 sowie unter „Motiv-Stich“ auf Seite 95 und 177.

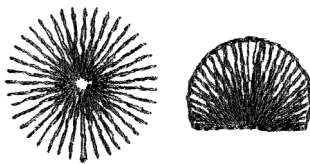
Kreuzstich



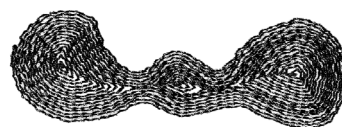
Kreisstich



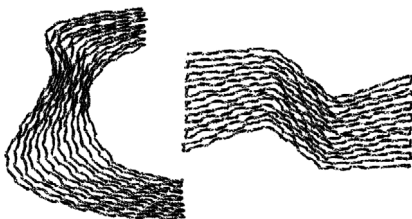
Radialstich



Spiralstich



Tunnelstich



Kapitel 1

Grundlegende Bedienung

Erste Schritte

Über dieses Kapitel

Dieses Kapitel ist als Lehrgang gegliedert, sodass Sie eine praktische Einführung in die Grundfunktionen der jeweiligen Anwendung erhalten.

1. Automatisches Erzeugen von Stickmustern

1-1. Auto Punch-Funktion verwenden

 Seite 19

In diesem Abschnitt wird die Auto Punch-Funktion in Layout & Editing beschrieben, um ein Bild automatisch in ein Stickmuster zu konvertieren.

1-2. Foto-Stickereifunktion verwenden

 Seite 25

In diesem Abschnitt wird eine der Foto-Stickereifunktionen beschrieben, um ein realistischeres Stickmuster von einem Bild zu erzeugen.

2. Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

2-1. Design Center verwenden

 Seite 30

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie mit Design Center ein Stickmuster von einem Bild in vier Schritten manuell erzeugen.

2-2. Layout & Editing verwenden

 Seite 39

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie das in Design Center erzeugte Stickmuster in Layout & Editing importieren, wo Sie einige Objekte hinzufügen und das Layout neu anordnen können.

2-3. Programmable Stitch Creator verwenden

 Seite 54

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit Programmable Stitch Creator einen Stich bearbeiten, um ein benutzerdefiniertes Stichmuster zu erzeugen.

3. Automatisches Erzeugen von großen Stickmustern

3-1. Großes Stickmuster entwerfen

 Seite 59

Dieser Abschnitt enthält Anweisungen zum Erzeugen eines Stickmusters, das die Größe eines normalen Stickrahmens übersteigt und daher in Abschnitte unterteilt werden muss.

3-2. Große Stickmuster sticken

 Seite 63

Dieser Abschnitt enthält Informationen zum Stickenden der separaten Abschnitte des Stickmusters, um eine große Stickerei zu erzeugen.

Automatisches Erzeugen von Stickmustern

Auto Punch-Funktion verwenden

In diesem Abschnitt werden Sie ein Stickmuster automatisch von einem Bild erzeugen.

Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 6, „Stickmuster speichern“ auf Seite 23). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte einer normalen Arbeitssitzung und stellt Ihnen die Auto Punch-Funktion vor.

Schritt 1	Layout & Editing starten	Seite 19
Schritt 2	Bilddatei öffnen	Seite 20
Schritt 3	Größe und Position des Bildes ändern	Seite 21
Schritt 4	Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren	Seite 21
Schritt 5	Vorschau des Stickmusters anzeigen	Seite 22
Schritt 6	Stickmuster speichern	Seite 23
Schritt 7	Muster auf eine Speicherkarte übertragen	Seite 24
Schritt 8	Layout & Editing beenden	Seite 24

Schritt 1

Layout & Editing starten

1. Klicken Sie auf  **Start**, wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Layout & Editing**, um das Fenster „Layout & Editing“ zu öffnen.

Anmerkung:

Wenn für Layout & Editing eine Verknüpfung erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie das Programm mit einem Doppelklick starten.



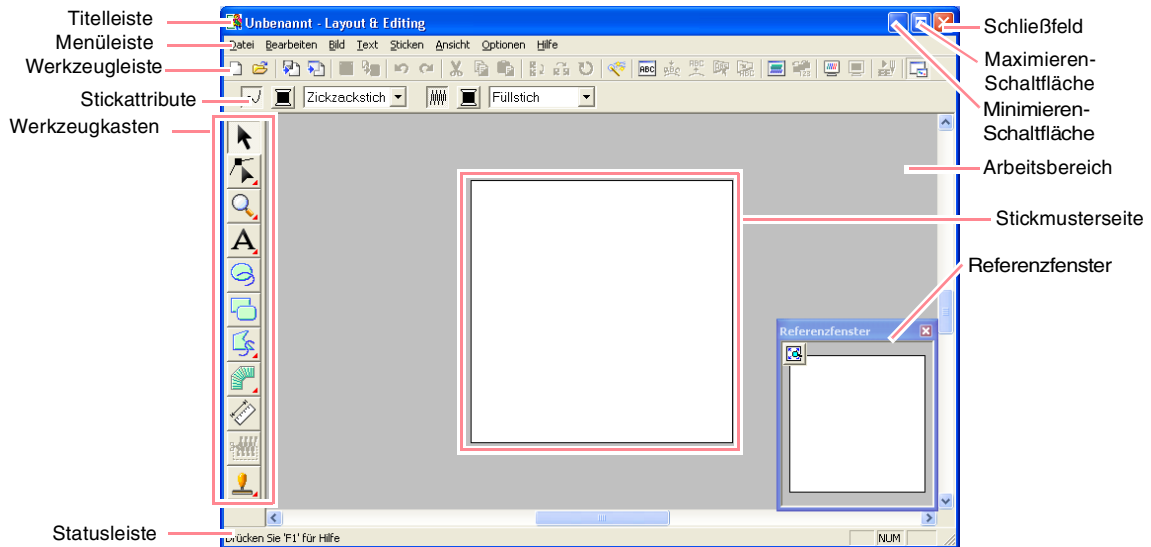
Verknüpfung mit
Embedit

→ Das Fenster Layout & Editing wird angezeigt.

Anmerkung:

- Um zu erreichen, dass das Fenster Layout & Editing auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.
- Jetzt können Sie die Eigenschaften des Stickmusters mithilfe des Menübefehls **Optionen – Stickmusterseite** ändern. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 77. In diesem Beispiel werden Sie die Einstellungen in der Stickmusterseite nicht ändern.

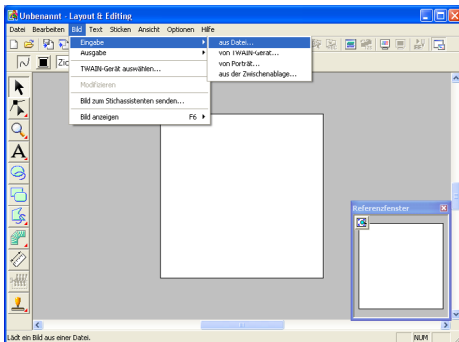
Automatisches Erzeugen von Stickmustern



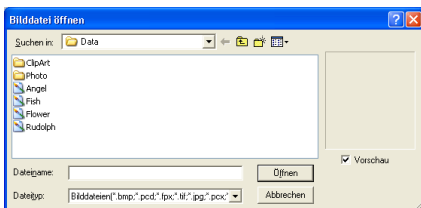
Schritt 2 Bilddatei öffnen

Zuerst müssen Sie das Bild öffnen, das in das Stickmuster konvertiert werden soll.

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Eingaben**, und klicken Sie anschließend auf **aus Datei** im Untermenü.



→ Das Dialogfeld **Bilddatei öffnen** wird angezeigt (siehe Abbildung unten).



2. Doppelklicken Sie auf den Ordner **ClipArt**, um ihn zu öffnen.

3. Wählen Sie die Beispieldatei **tulip.bmp** im Ordner **ClipArt**.

Anmerkung:

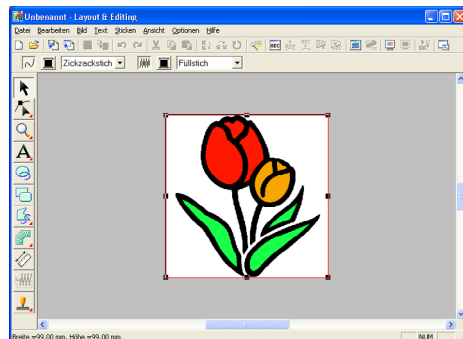
Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau**fenster angezeigt.

4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Bilddatei zu öffnen und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Wenn Sie auf den Dateinamen **doppelklicken**, wird das **Bild** ebenfalls zum **Arbeitsbereich** hinzugefügt und das **Dialogfeld** geschlossen.

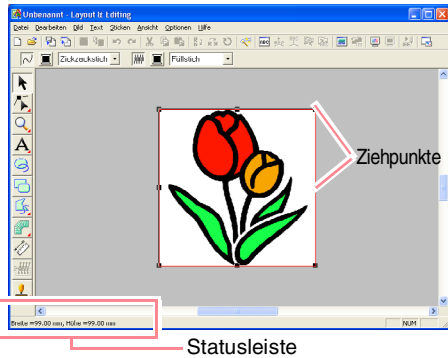
→ Das Bild wird im **Arbeitsbereich** angezeigt.



Automatisches Erzeugen von Stickmustern





Schritt 3 Größe und Position des Bildes ändern

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Modifizieren**.
→ Um das ausgewählte Bild herum erscheinen Ziehpunkte.







Anmerkung:


Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Bildes an.

2. Ziehen Sie den Mauszeiger über einen Ziehpunkt.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu , ,  oder , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

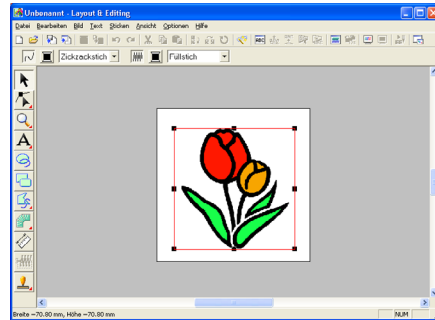
Anmerkung:

-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.

4. Ziehen Sie den Mauszeiger über das Bild.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

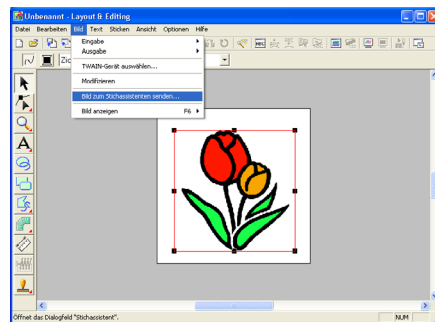
5. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.



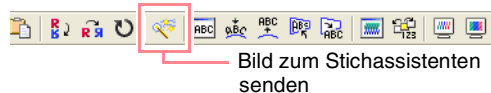
Grundlegende
Bedienung

Schritt 4 Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.



Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



- Das Dialogfeld **Stichmethode für das Bild festlegen** wird angezeigt.



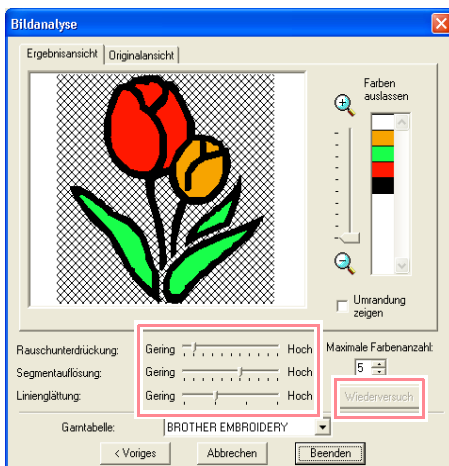
2. Wählen Sie **Automatisches Stickern**, und klicken Sie anschließend auf **Nächstes**.
→ Das Bild wird analysiert und das Ergebnis wird im Dialogfeld **Bildanalyse** angezeigt.

Automatisches Erzeugen von Stickmustern

Anmerkung:

Die folgenden Stichmethoden sind ebenfalls wählbar.

- **Photo-Stich 1 (Farbe und Monochrom)**
Auf Seite 116 finden Sie weitere Einzelheiten zur Einstellung **Farbe**, und auf Seite 120 finden Sie die Einzelheiten zur Einstellung **Monochrom**.
- **Photo-Stich 2 (Farbe und Monochrom)**
Auf Seite 122 finden Sie weitere Einzelheiten zur Einstellung **Farbe**, und auf Seite 124 finden Sie die Einzelheiten zur Einstellung **Monochrom**.
- **Kreuzstich**
Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 125.
- **Design Center**
Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Design Center verwenden“ auf Seite 30.

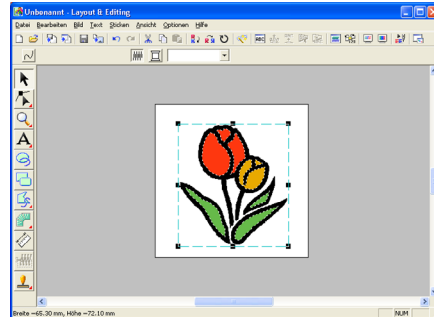


Anmerkung:

- Für die Konvertierung des Bildes in ein Stickmuster stehen mehrere Einstellungen zur Verfügung. Weitere Einzelheiten zu den Einstellungen finden Sie auf Seite 115. Nachdem Sie die Einstellungen geändert haben, klicken Sie auf **Wiederversuch**, um das Bild mit den neuen Einstellungen anzuzeigen.
- Bildbereiche, die nicht in das Stickmuster konvertiert wurden, werden in einem kreuzschraffierten Muster angezeigt. Klicken Sie auf jeden Bereich, um auszuwählen, ob der jeweilige Bereich konvertiert werden soll.

3. Klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Bild wird in ein Stickmuster konvertiert, das in der Stickmusterseite angezeigt wird.

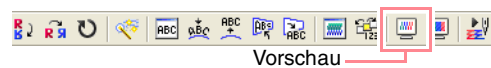


Schritt 5

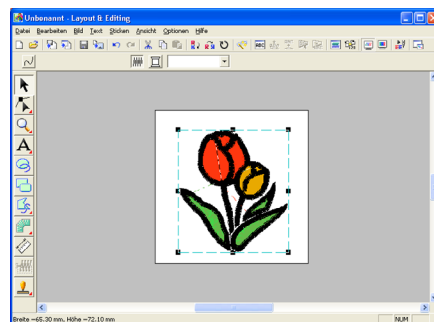
Vorschau des Stickmusters anzeigen

Sie können das Stickmuster in einer Vorschau anzeigen, um die Verbindungen zwischen den Stichen zu sehen, oder Sie können eine realistische Vorschau des Stickmusters anzeigen, um zu sehen, wie das Muster nach dem Stickern aussieht.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).





→ Es erscheint eine Vorschau der Stickmusterseite.



Automatisches Erzeugen von Stickmustern

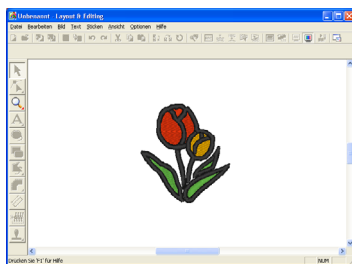
Anmerkung:

- Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  oder  im Werkzeugkasten und anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.
- Um das Bild anzuzeigen, zu verbergen oder eine verblasste Kopie des Originalbildes anzuzeigen, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, zeigen auf **Bild anzeigen** und klicken anschließend auf die gewünschte Anzeigeeinstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Abgeblendet**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.



- Um eine realistische Vorschau des gesamten Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Realistische Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



- Es erscheint eine realistische Vorschau des Stickmusters.



Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  oder  im Werkzeugkasten und anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

Hinweis:

Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.

- Um die realistische Vorschau weiterhin anzuzeigen, wiederholen Sie Schritt 2. oder drücken die Taste **Esc**.

Schritt 6

Stickmuster speichern

Nachdem das Stickmuster erzeugt wurde, können Sie es speichern, um es später wieder aufzurufen.

- Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Speichern**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).

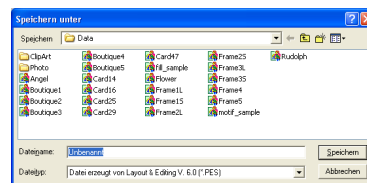


- Wenn das Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.

Anmerkung:

Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, wählen Sie den Menübefehl **Datei – Speichern unter**.

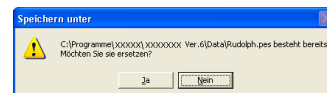
- Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.



- Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.
- Klicken Sie auf **Speichern**, um das Muster zu speichern.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben. Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters **Layout & Editing**.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

Automatisches Erzeugen von Stickmustern

Schritt 7

Muster auf eine Speicherkarte übertragen

Bevor Sie das Stickmuster tatsächlich sticken lassen können, müssen Sie es auf eine Nähmaschine übertragen. Verwenden Sie zum Übertragen des Stickmusters auf eine Nähmaschine Medien, die von Ihrer Maschine unterstützt werden, z. B. Speicherkarten, Disketten, CompactFlash-Karten oder USB-Medien. In diesem Beispiel wird das Muster auf eine Speicherkarte übertragen.

1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

Hinweis:

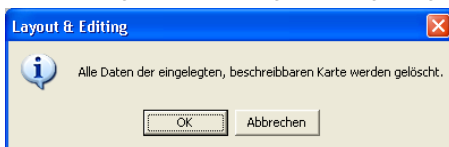
Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie einrastet.

2. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Auf Karte schreiben**, und klicken Sie auf **Aktuelles Design** im Untermenü. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Auf Karte schreiben

→ Die folgende Meldung wird angezeigt.

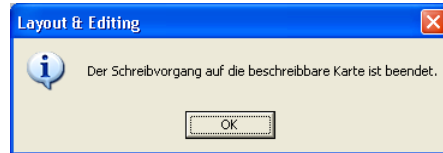


Hinweis:

Wenn die Speicherkarte nicht völlig neu ist, stellen Sie sicher, ob Sie auf alle Muster verzichten können, die bereits auf der Karte gespeichert sind.

3. Klicken Sie auf **OK**.

→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.

Hinweis:

Wenn das Kartengerät nicht richtig angeschlossen oder nicht eingeschaltet ist, oder wenn die Speicherkarte nicht richtig eingelegt wurde oder fehlerhaft ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben“ auf Seite 195.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Nachricht zu schließen.

Schritt 8

Layout & Editing beenden

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Beenden**.

→ Das Fenster Layout & Editing wird geschlossen.

Anmerkung:

Sie können Layout & Editing auch schließen, indem Sie auf das Schließfeld rechts in der Titelleiste klicken.

Foto-Stickereifunktion verwenden

In diesem Abschnitt werden Sie ein realistisches Stickmuster automatisch von einem Foto erzeugen.


Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 6, „Stickmuster speichern“ auf Seite 23). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte einer normalen Arbeitssitzung und stellt Ihnen eine der Foto-Stickereifunktionen vor.

Schritt 1	Layout & Editing starten	Seite 25
Schritt 2	Bilddatei öffnen	Seite 26
Schritt 3	Größe und Position des Bildes ändern	Seite 27
Schritt 4	Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren	Seite 27

Schritt 1

Layout & Editing starten

1. Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Layout & Editing**, um das Fenster „Layout & Editing“ zu öffnen.

Anmerkung:

Wenn für Layout & Editing eine Verknüpfung erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie das Programm mit einem Doppelklick starten.



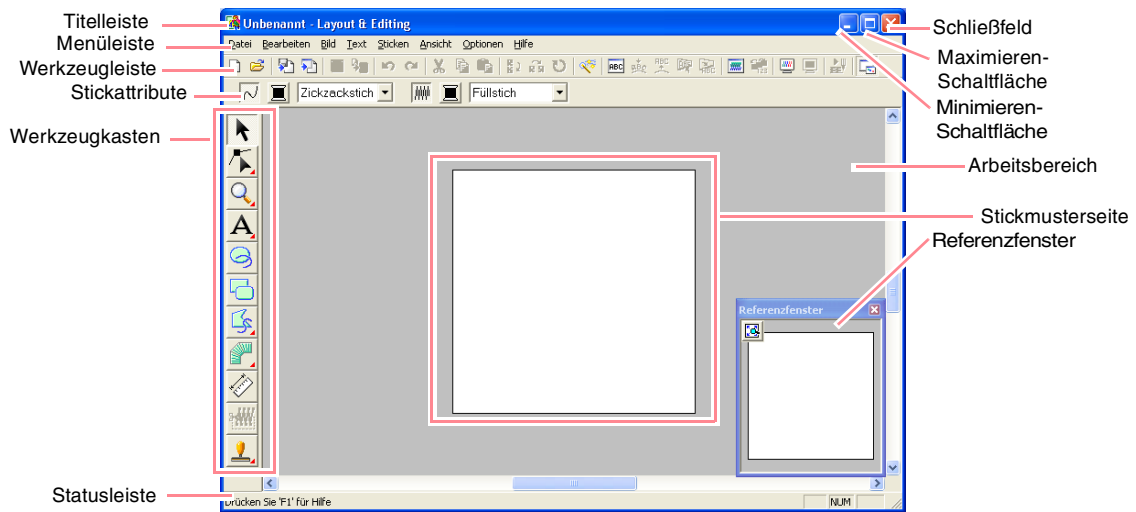
Verknüpfung mit
Embedit

→ Das Fenster Layout & Editing wird angezeigt.

Anmerkung:

- Um zu erreichen, dass das Fenster Layout & Editing auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.
- Jetzt können Sie die Eigenschaften des Stickmusters mithilfe des Menübefehls **Optionen – Stickmusterseite** ändern. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 77. In diesem Beispiel werden Sie die Einstellungen in der Stickmusterseite nicht ändern.

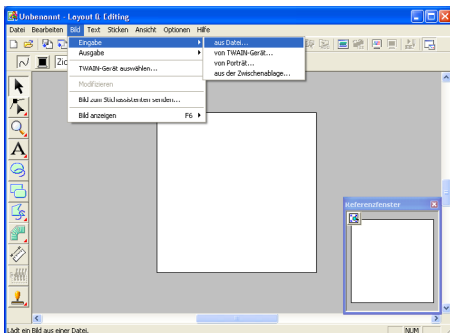
Automatisches Erzeugen von Stickmustern



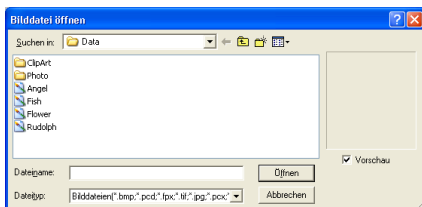
Schritt 2 Bilddatei öffnen

Zuerst müssen Sie das Bild öffnen, das in das Stickmuster konvertiert werden soll.

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Eingabe**, und klicken Sie anschließend auf **aus Datei** im Untermenü.



→ Das Dialogfeld **Bilddatei öffnen** wird angezeigt.



2. Doppelklicken Sie auf den Ordner **Photo**, um ihn zu öffnen.

3. Wählen Sie die Beispieldatei **girl.bmp** im Ordner **Photo**.

Anmerkung:

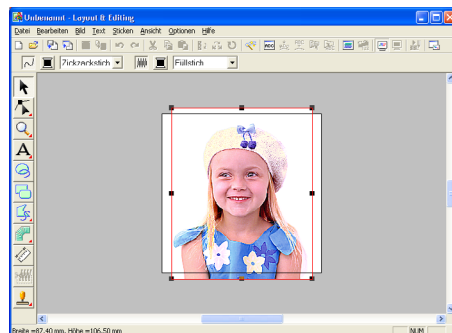
Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschaufenster** angezeigt.

4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Bilddatei zu öffnen und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird das Bild ebenfalls zum Arbeitsbereich hinzugefügt und das Dialogfeld geschlossen.

→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.

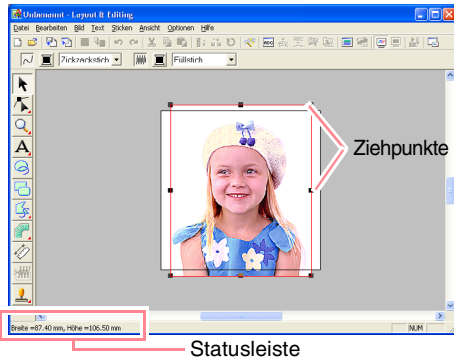


Automatisches Erzeugen von Stickmustern

Schritt 3

Größe und Position des Bildes ändern

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Modifizieren**.
→ Um das ausgewählte Bild herum erscheinen Ziehpunkte.

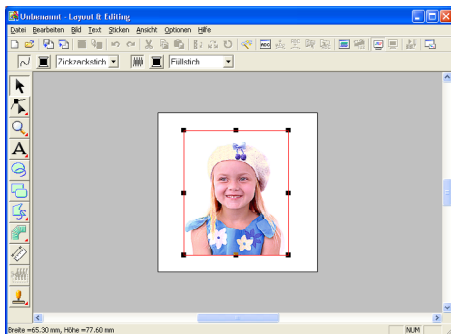


Anmerkung:

Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Bildes an.

2. Wählen Sie die gewünschte Größe für das ausgewählte Bild, und schieben Sie es an die gewünschte Position.

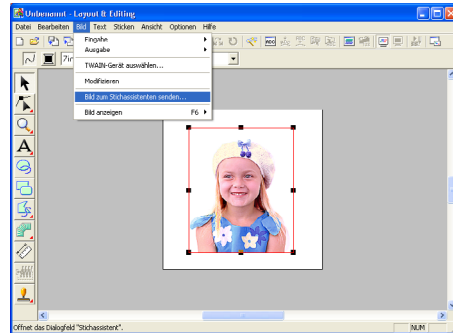
➤ Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Ändern von Größe und Position des Bildes“ auf Seite 114.



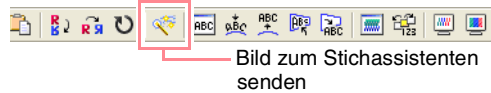
Schritt 4

Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

1. Klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.



Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



- Das Dialogfeld **Stichmethode für das Bild festlegen** wird angezeigt.

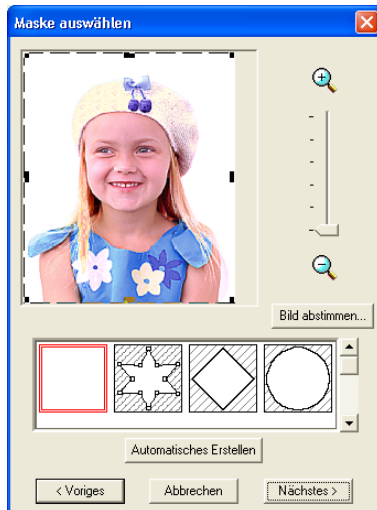


Grundlegende
Bedienung

Automatisches Erzeugen von Stickmustern

2. Wählen Sie **Photo-Stich 1** und anschließend **Farbe**, und klicken Sie auf **Nächstes**.

→ Das Dialogfeld **Maske auswählen** wird angezeigt.



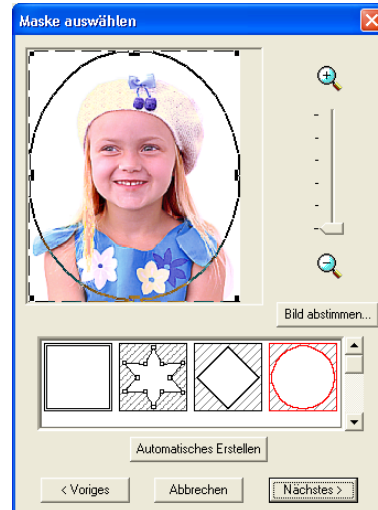
Anmerkung:

Die folgenden Stickmethoden sind ebenfalls wählbar.

- **Automatisches Sticken**
Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 115.
- **Photo-Stich 1 (Monochrom)**
Weitere Einzelheiten zu der Einstellung **Monochrom** finden Sie auf Seite 120.
- **Photo-Stich 2 (Farbe und Monochrom)**
Auf Seite 122 finden Sie weitere Einzelheiten zur Einstellung **Farbe**, und auf Seite 124 finden Sie die Einzelheiten zur Einstellung **Monochrom**.
- **Kreuzstich**
Weitere Einzelheiten finden Sie unter Seite 125.
- **Design Center**
Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Design Center verwenden“ auf Seite 30.

3. Wählen Sie aus der Liste unten im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild.

4. Verschieben Sie im Bildvorschauenster die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgibt, der in ein Stickmuster konvertiert werden soll.

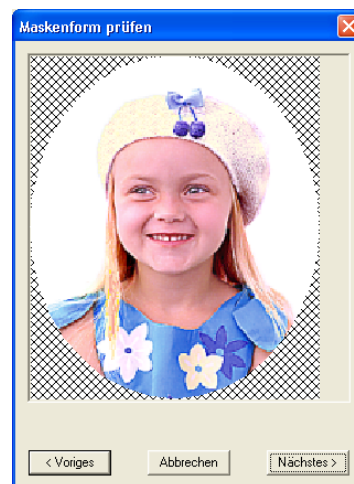


Anmerkung:

Alle Teile des Bildes außerhalb der Maske werden nicht in ein Stickmuster konvertiert.

5. Klicken Sie auf **Nächstes**.

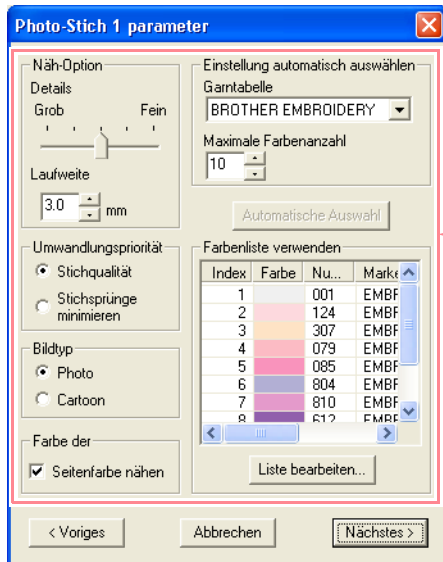
→ Das Bild wird analysiert und das Dialogfeld **Maskenform prüfen** wird angezeigt.



Automatisches Erzeugen von Stickmustern

- 6.** Wenn Sie die gewünschte Form und Position der Maske eingestellt haben, klicken Sie auf **Nächstes**.

→ Das Dialogfeld **Photo-Stich 1 parameter** wird angezeigt.



Anmerkung:

Für die Konvertierung des Bildes in ein Stickmuster stehen mehrere Einstellungen zur Verfügung. Weitere Einzelheiten zu den Einstellungen finden Sie auf Seite 116.

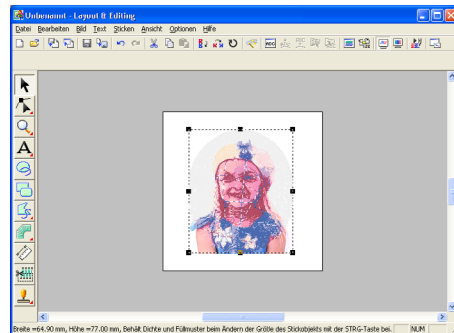
- 7.** Klicken Sie auf **Nächstes**.

→ Das Bild wird in ein Stickmuster konvertiert, das im Dialogfeld **Vorschau** angezeigt wird.



- 8.** Klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Stickmuster wird in der Stickmusterseite angezeigt.



Einzelheiten zur Vorschau von Stickmustern finden Sie unter Schritt 5, „Vorschau des Stickmusters anzeigen“ auf Seite 22.

Einzelheiten zum Speichern von Stickmustern als Datei finden Sie unter Schritt 6, „Stickmuster speichern“ auf Seite 23.

Einzelheiten zum Übertragen von Stickmustern auf eine Speicherkarte finden Sie unter Schritt 7, „Muster auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 24.

Grundlegende
Bedienung

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Design Center verwenden

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie ein Stickmuster von einem Bild in vier Schritten manuell erzeugen. Das Muster wird später als eines der Elemente eines komplexeren Stickmusters verwendet.

Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 9, „Datei speichern“ auf Seite 38). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte mit dem Design Center und stellt Ihnen die wichtigsten Funktionen vor.

Schritt 1	Design Center starten	Seite 30
Schritt 2	Bilddatei öffnen	Seite 31
Schritt 3	Mit Stufe 2 (Linienbild) fortfahren	Seite 31
Schritt 4	Linien bearbeiten	Seite 32
Schritt 5	Mit Stufe 3 (Vektorbild) fortfahren	Seite 33
Schritt 6	Mit Stufe 4 (Stickattribute) fortfahren	Seite 34
Schritt 7	Stickattribute angeben	Seite 34
Schritt 8	Vorschau des Bildes	Seite 37
Schritt 9	Datei speichern	Seite 38

Schritt 1 Design Center starten

1. Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Design Center**, um das Fenster „Design Center“ zu öffnen.

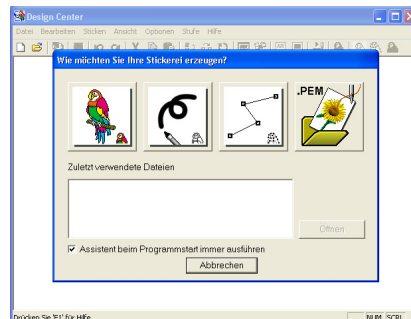
Anmerkung:

Wenn für Design Center eine Verknüpfung erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie das Programm mit einem Doppelklick starten.



Verknüpfung mit
Emblem

→ Das Dialogfeld **Wie möchten Sie Ihre Stickerei erzeugen?** und das Fenster Design Center werden angezeigt.



Anmerkung:

Um zu erreichen, dass das Fenster Design Center auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Schritt 2 Bilddatei öffnen

Zuerst müssen Sie das Bild öffnen, das zum Erzeugen des Stickmusters verwendet werden soll.

1. Klicken Sie im Dialogfeld **Wie möchten Sie**

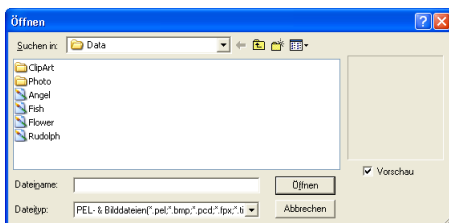
Ihre Stickerei erzeugen? auf .

→ Das Dialogfeld **Vom Bild** wird angezeigt.



2. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.



Anmerkung:

Sie können das Dialogfeld **Öffnen** auch anzeigen, indem Sie den Menübefehl **Öffnen – Datei** in Design Center wählen.

3. Wählen Sie die Beispieldatei **Flower.bmp** im Ordner **Data**.

Anmerkung:

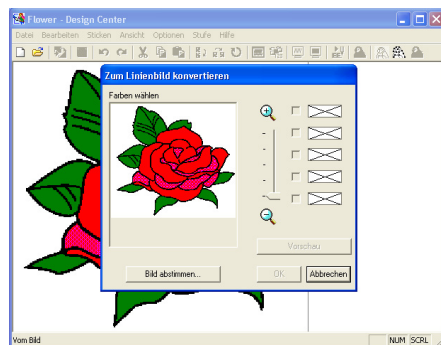
Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschaufenster** angezeigt.

4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Bilddatei zu öffnen und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Wenn Sie auf den Dateinamen **doppelklicken**, wird das Bild ebenfalls zum Arbeitsbereich hinzugefügt und das Dialogfeld geschlossen.

→ Das Bild wird in der Stickmusterseite und im Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** angezeigt.



Schritt 3 Mit Stufe 2 (Linienbild) fortfahren

Nachdem Sie das Bild geöffnet haben, fahren Sie mit Stufe 2 (Linienbild) fort, wo Sie die Farbe(n) für das Erzeugen des Linienbildes (Bildumrandung) auswählen.


Anmerkung:

Wenn Sie den Assistenten nicht verwenden, klicken Sie auf **Stufe** in der Menüleiste und anschließend auf **Zum Linienbild**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Zum Linienbild

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über das Bild im Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren**.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

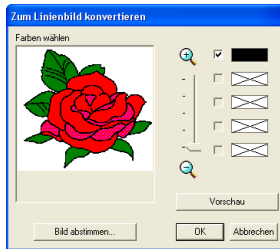
Anmerkung:

Um das Bild vergrößert (oder verkleinert) anzuzeigen, schieben Sie den Schieberegler **ZOOM** nach oben (oder unten). Wenn das Bild vergrößert wird, können Sie durch das Bild scrollen, um verschiedene Teile anzuzeigen.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

- 2.** Klicken Sie auf einen beliebigen Teil der Umrandung.

→ Die gewählte Farbe wird im oberen Feld unter **Farben wählen** angezeigt, und erscheint im Kontrollkästchen, um anzuzeigen, dass diese Farbe ausgewählt ist.



Anmerkung:

- Wenn das Bild Umrandungen in verschiedenen Farben enthält, können Sie Schritt 2. wiederholen, um maximal fünf Farben auszuwählen. Wenn Sie mehr als fünf Farben auswählen, bleiben nur die zuletzt gewählten fünf Farben in der Liste erhalten.
- Um die Auswahl einer Farbe aufzuheben, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- Um den Farbton anzupassen und das Bildrauschen (Verzerrungen) zu verringern, klicken Sie auf **Bild abstimmen**. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 74.

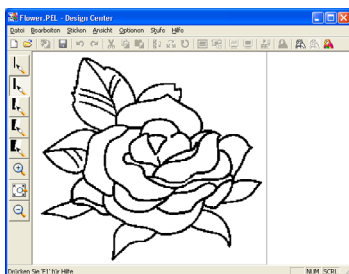
- 3.** Klicken Sie auf **Vorschau**, um das Linienbild in der Stickmusterseite anzuzeigen.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen und zu Stufe 1 (Originalbild) zurückzukehren.

- 4.** Wenn das Linienbild wie gewünscht angezeigt wird, klicken Sie auf **OK**.

→ Das Linienbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.




Anmerkung:

Jetzt können Sie das Muster als *.pel- Datei speichern. Weitere Einzelheiten finden Sie unter Schritt 9, „Datei speichern“ auf Seite 38.


Schritt 4 Linien bearbeiten

In diesem Stadium ist es wahrscheinlich nötig, einige Linien im Linienbild zu korrigieren. Sie sollten auf jeden Fall sicherstellen, dass Flächen durch eine geschlossene Linie oder durch gekreuzte Linien umrandet sind. Auch möchten Sie vielleicht das Linienbild bearbeiten und einige Details hinzufügen oder entfernen. Dies können Sie jetzt mit den Stiften und Radierern des Werkzeugkastens bewerkstelligen.

In diesem Beispiel zeigen Sie ein vergrößertes Linienbild an, um das Bearbeiten zu vereinfachen. Anschließend entfernen Sie mit dem Radierer einige Linien der Umrandung.

- 1.** Klicken Sie auf .

→ Wenn Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich ziehen, ändert sich die

Form des Zeigers in .

- 2.** Klicken Sie auf das Linienbild.

Anmerkung:

- Um das Linienbild weiter zu vergrößern, wiederholen Sie Schritt 2.
- Um einen bestimmten Bereich zu vergrößern, ziehen Sie den Mauszeiger in die Nähe des gewünschten Bereichs und ziehen ihn anschließend diagonal über den gewünschten Bereich. Die Auswahl wird durch ein gepunktetes Rechteck dargestellt, während Sie den Mauszeiger ziehen. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der gewählte Bereich vergrößert. Weitere Einzelheiten zu den Schaltflächen zum **Vergrößern/Verkleinern** im Werkzeugkasten finden Sie auf Seite 234.

- 3.** Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.



→ Wenn Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich ziehen, ändert sich die

Form des Zeigers in .

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

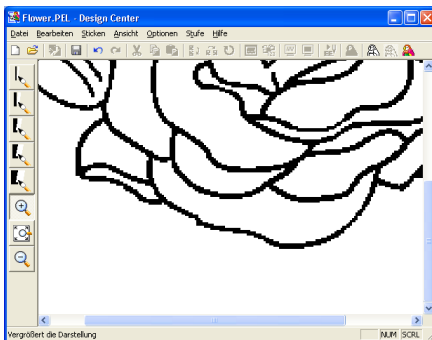
4. Ziehen Sie den Mauszeiger über die Linie, die Sie löschen möchten, und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu




5. Ziehen Sie den Mauszeiger vorsichtig, um die Linie zu löschen.

6. Wiederholen Sie Schritte 4. und 5., um einige Blätter zu löschen.

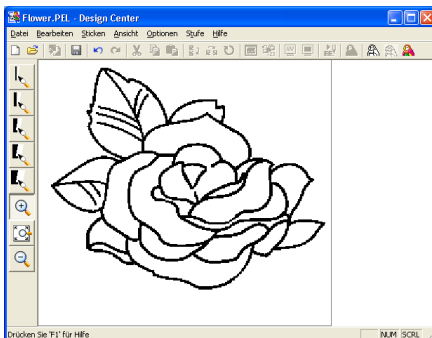


Anmerkung:

- Wenn Sie versehentlich einen Teil der Umrandung gelöscht haben, müssen Sie evtl. einige Linien neu zeichnen. Halten Sie dazu einfach die linke Maustaste gedrückt, und zeichnen Sie die Linie.
- Wenn Sie mit der Bearbeitung nicht zufrieden sind, wählen Sie den Menübefehl **Stufe – Zum Originalbild**, um zu Stufe 1 (Originalbild) zurückzukehren. Erzeugen Sie anschließend das Linienbild, und beginnen Sie erneut, es zu bearbeiten.

7. Nachdem Sie das Linienbild bearbeitet haben, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, um das gesamte Linienbild im Fenster anzuzeigen.

→ Die Stickmusterseite wird im Fenster Design Center angezeigt.




Anmerkung:

So wählen Sie die Anzeige für das verkleinerte Linienbild aus:

- 1) Klicken Sie im Werkzeugkasten auf



→ Wenn Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich ziehen, ändert sich die Form des Zeigers in .

- 2) Klicken Sie auf die Stickmusterseite.
3) Um das Linienbild weiter zu verkleinern, wiederholen Sie Schritt 2)

Schritt 5 Mit Stufe 3 (Vektorbild) fortfahren

In Stufe 2 (Linienbild) besteht das Bild nur aus einer Anordnung von Punkten (oder Pixeln). Die Bearbeitung in Stufe 2 bedeutet daher Hinzufügen oder Löschen von schwarzen Punkten. Wenn Sie auf Stufe 3 (Vektorbild) vorrücken, verbindet die Anwendung automatisch die Punkte, um bearbeitbare Linien zu erzeugen.

1. Klicken Sie auf **Stufe** in der Menüleiste, dann auf **Zum Vektorbild**.

Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Zum Vektorbild

→ Das Dialogfeld **Einstellungen für die Vektorkonvertierung** wird angezeigt.



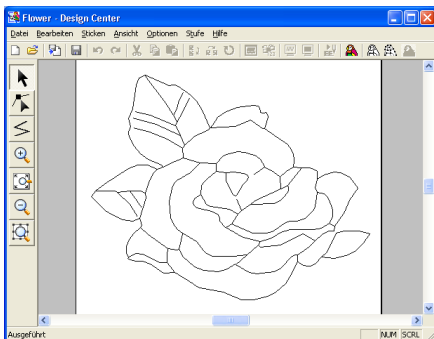
Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Anmerkung:

Für die Konvertierung des Linienbildes in ein Vektorbild stehen mehrere Einstellungen zur Verfügung. Weitere Einzelheiten zu den Einstellungen finden Sie auf Seite 76. In diesem Dialogfeld können Sie außerdem im Vorschaufenster erkennen, wie groß das Bild auf der aktuellen Stickmusterseite (die Größe des zu stickenden Bereichs) erscheint.

2. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert, das in der Stickmusterseite angezeigt wird.



Anmerkung:

- Der Werkzeugkasten in Stufe 3 (Vektorbild) enthält verschiedene Bearbeitungswerkzeuge zum Zeichnen von Linien, Verschieben, Löschen oder Einfügen von Punkten sowie zum Ändern der Größe. Einzelheiten zu den Bearbeitungswerkzeugen finden Sie auf Seite 234.
- Jetzt können Sie die Eigenschaften des Stickmusters mithilfe des Menübefehls **Optionen – Stickmusterseite** ändern. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 77.

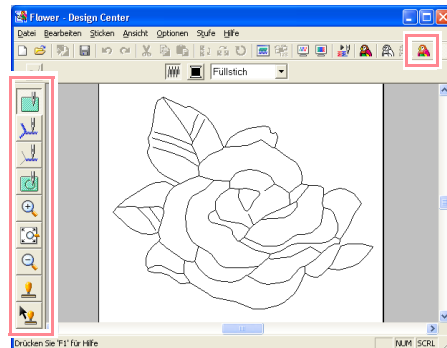
Schritt 6 Mit Stufe 4 (Stickattribute) fortfahren

1. Klicken Sie auf **Stufe** in der Menüleiste und dann auf **Zu den Stickattributen**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).






Zu den
Stickattributen

→ Der Werkzeugkasten für Stufe 4 (Stickattribute) wird angezeigt.



Auf dieser Stufe können Sie die Stickattribute für jeden Teil des Musters einstellen. Sie können auch die Aussparungsfunktion für größere Flächen angeben, die kleinere Flächen vollständig umschließen, um zu vermeiden, dass dieselbe Fläche zweimal gestickt wird. Für das Ändern der Größe stehen weitere Werkzeuge zur Verfügung.


Anmerkung:

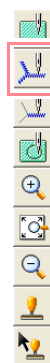
- Um zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  oder  im Werkzeugkasten und anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters wie in Stufe 3 (Vektorbild).
- Um die Stickmusterseite wieder der Fenstergröße anzupassen, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

Schritt 7 Stickattribute angeben

Sie werden nun den verschiedenen Teilen des Musters einige Stickattribute zuweisen.


■ Stickattribute für die Umrandung angeben

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .




Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

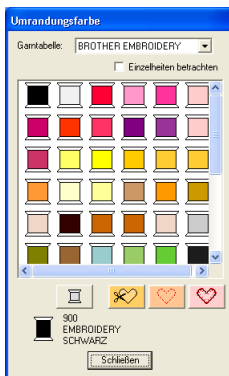
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

, und folgende Schaltflächen erscheinen in den Stickattributen.




- Um die Umrandungsfarbe zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche


Randnahtfarbe () in den Stickattributen, dann auf die gewünschte Farbe im daraufhin angezeigten Dialogfeld **Umrandungsfarbe** und anschließend auf **Schließen**.



Anmerkung:

Um das Dialogfeld an eine günstigere Position im Bildschirm zu verschieben, ziehen Sie den Mauszeiger über die Titelleiste. Anschließend ziehen Sie das Dialogfeld an die gewünschte Position.

→ Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** () in den Stickattributen wird in der ausgewählten Farbe angezeigt.

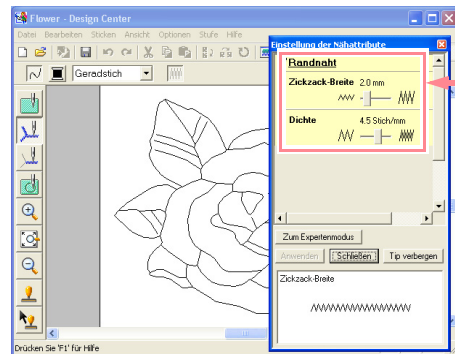
- Um den Sticktyp auf Zickzackstich einzustellen, klicken Sie auf das Pulldown-Menü für **Randnahtstich** () in den Stickattributen und anschließend auf **Zickzackstich**.

- Um die Attribute des Zickzackstiches einzustellen, klicken Sie auf **Sticken** in der Menüleiste und wählen **Stickattribute**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Stickattribute

→ Es erscheint das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** mit den Standardeinstellungen für den ausgewählten Umrandungsstich.



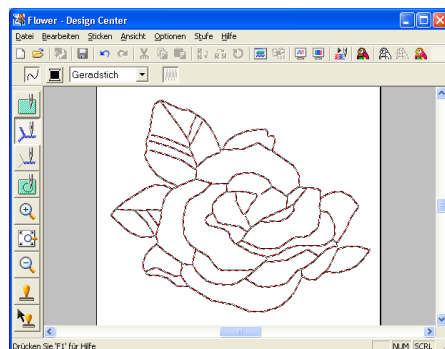
- Um die Breite von 2,0 mm auf 1,5 mm einzustellen, schieben Sie den Schieberegler nach links, bis die **Zickzack-Breite** den Wert **1,5** aufweist.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

- Klicken Sie auf die Umrandung des Musters, um die Attribute (Farbe, Sticktyp und Breite) anzuwenden.

→ Das Bild wird wie folgt angezeigt und enthält „laufende Linien“ entlang der Umrandung.





Anmerkung:

Wenn Sie meinen, dass die Breite der Umrandung immer noch zu dick ist, können Sie sie erneut ändern. Um die Stärke der Umrandung zu ändern, wiederholen Sie Schritt 5. und klicken anschließend auf die Umrandung, um die neue Einstellung anzuwenden. Wenn das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** nicht angezeigt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Umrandung.



Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters


■ Stickattribute für Flächen angeben

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und folgende Stickattribute werden angezeigt.



Für die Blätter:

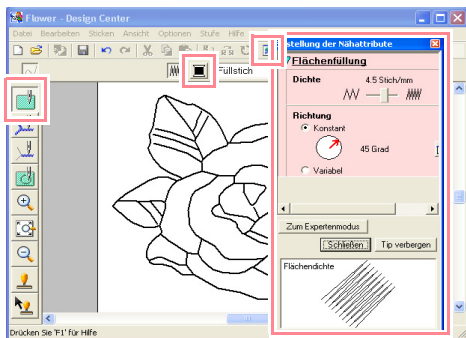
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Flächenfarbe** () in den Stickattributen, dann auf die Farbe für **BLAUGRÜN** im Dialogfeld **Garnfarbe des Bereichs** und schließlich auf **Schließen**.
 - Die Schaltfläche **Flächenfarbe** () in den Stickattributen wird in der ausgewählten Farbe angezeigt.

3. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Flächenstich** () in den Stickattributen, und klicken Sie auf **Füllstich**.

4. Um die Attribute des Füllstiches zu ändern, klicken Sie auf **Stick** in der Menüleiste und wählen **Stickattribute**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).




→ Es erscheint das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** mit den Standardeinstellungen für den ausgewählten Flächenstich.

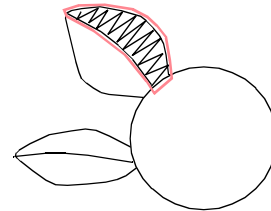
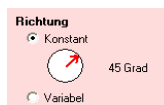


5. Um die Richtung des Füllstiches zu ändern, klicken Sie auf **Konstant** unter **Richtung**, ziehen den Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises unter **Konstant** und ziehen anschließend den roten Pfeil auf den gewünschten Winkel.

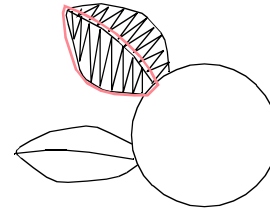
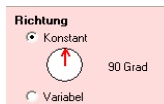
Anmerkung:

- Wenn Sie den Mauszeiger über den roten Pfeil ziehen, ändert sich die Form des Zeigers in .
- Indem Sie verschiedene Richtungen für die verschiedenen Flächen angeben, können Sie die Wachstumsrichtungen der Blätter nachahmen und so das Erscheinungsbild Ihres Musters aufwerten.

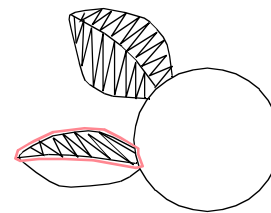
Richtung 45°



Richtung 90°



Richtung 135°



6. Klicken Sie auf die Flächen des Blattes, auf die Sie die Attribute anwenden möchten.
 - „Laufende Linien“ werden um die ausgewählte Fläche angezeigt.
7. Wiederholen Sie Schritte 5. und 6., bis die Attribute auf alle Blätter angewandt wurden.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

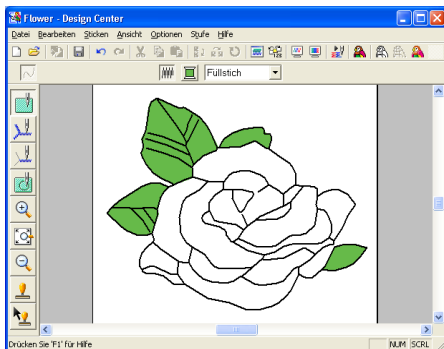
Hinweis:

Stickattribute können nicht auf Flächen angewendet werden, die nicht vollständig geschlossen sind, wie in der folgenden Abbildung des Blattes gezeigt.



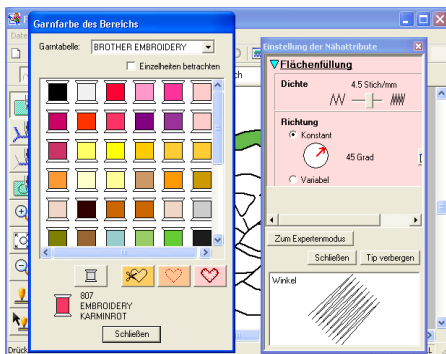
Wenn Sie die Attribute nicht auf eine Fläche anwenden können, gehen Sie zurück zu Stufe 3 (Vektorbild) und vergewissern sich, dass die Fläche geschlossen ist. Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Punktbearbeitungswerkzeug. Weitere Einzelheiten zur Bearbeitung des Vektorbildes finden Sie unter „Bearbeiten von Punkten in Umrandungen“ auf Seite 81.

Nach Anwendung der Stickattribute auf die Blätter sieht Ihr Bild wie folgt aus:



Für die eine Seite der Blütenblätter:

- Wählen Sie die Farbe **KARMINROT**, und stellen Sie die Stichrichtung ein. Klicken Sie dann auf jede Fläche, auf die Sie die Attribute anwenden möchten.



Für die andere Seite der Blütenblätter:

- Wählen Sie die Farbe **ROT**, und stellen Sie die Stichrichtung ein. Klicken Sie dann auf jede Fläche, auf die Sie die Attribute anwenden möchten.

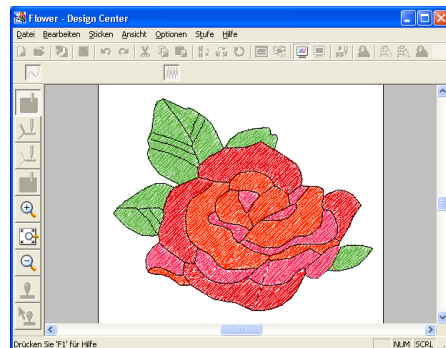
Schritt 8 Vorschau des Bildes

Sie können das Stickmuster in einer Vorschau anzeigen, um die Verbindungen zwischen den Stichen zu sehen, oder Sie können eine realistische Vorschau des Stickmusters anzeigen, um zu sehen, wie das Muster nach dem Stick aussieht. Eine Vorschau des Stickmusters ist nur in Stufe 4 (Stickattribute) möglich.

- Um eine Vorschau des Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Es erscheint eine Vorschau des Stickmusters.



Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf oder im Werkzeugkasten und anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

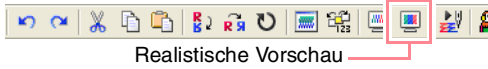
- Um die Vorschau weiterhin anzuzeigen, wiederholen Sie Schritt **1.** oder drücken die Taste **Esc**.

Hinweis:

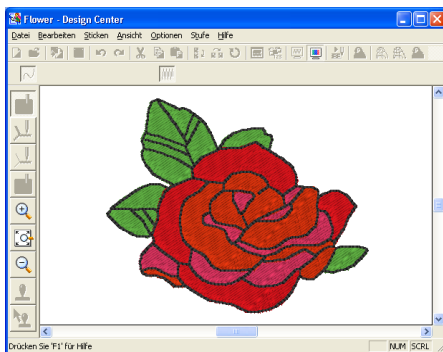
Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die Vorschau angezeigt wird.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters



3. Um eine realistische Vorschau des Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Realistische Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Es erscheint eine realistische Vorschau des Stickmusters.



Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  oder  im Werkzeugkasten und anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

4. Um die realistische Vorschau weiterhin anzuzeigen, wiederholen Sie Schritt 3. oder drücken die Taste **Esc**.

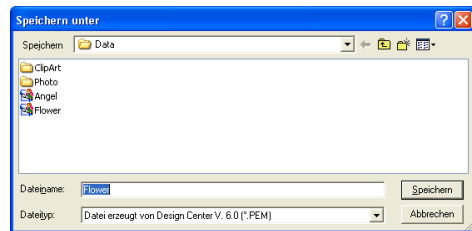
Hinweis:

- Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.
- Die realistische Vorschaufunktion kann keine saubere Vorschau des Stickmusters anzeigen, wenn der Monitor auf 256 Farben oder weniger eingestellt ist. Der Monitor sollte mindestens auf 16-Bit High Color stehen (65536 Farben).

Schritt 9 Datei speichern

Da dieses Stickmuster als Grundlage für ein komplexeres Stickbild verwendet wird, müssen Sie es speichern.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Speichern**.
→ Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.



Anmerkung:

Um die Originaldatei im Originalordner zu speichern, wählen Sie den Menübefehl **Datei – Speichern**.

2. Der voreingestellte Name **Flower.pem** wird angezeigt.
3. Wenn nötig, ändern Sie Laufwerk und Verzeichnis.
4. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Datei zu speichern.

Anmerkung:

.pem-Dateien können nicht auf Speicherkarten gespeichert werden. Importieren Sie sie zuerst in Layout & Editing. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster importieren aus Design Center“ auf Seite 128.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Layout & Editing verwenden

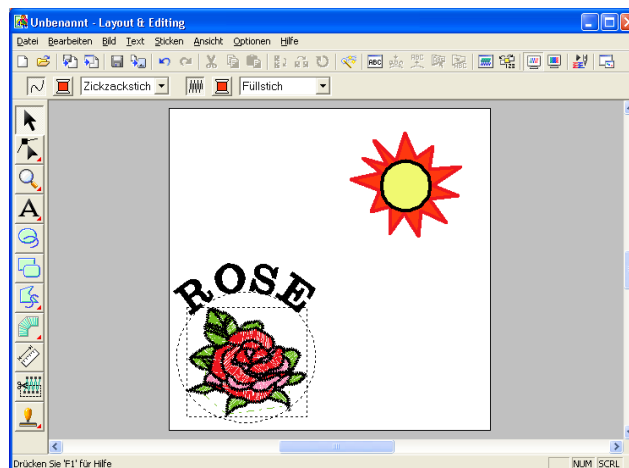
In diesem Abschnitt werden Sie ein Stickmuster fertig stellen, indem Sie ein aus Design Center importiertes Muster mit Objekten verbinden, die Sie in Layout & Editing erzeugt haben. Außerdem werden Sie einem dieser Muster einen programmierbaren Stich zuweisen.

Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 14, „Datei speichern“ auf Seite 53). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte mit Layout & Editing und stellt Ihnen die wichtigsten Funktionen vor.

Schritt 1	Stickmustern aus Design Center importieren	Seite 39
Schritt 2	Größe und Position des Stickmusters ändern	Seite 40
Schritt 3	Formen hinzufügen	Seite 41
Schritt 4	Text hinzufügen	Seite 43
Schritt 5	Textlauf um das Oval	Seite 44
Schritt 6	Kreis für die Sonnenmitte hinzufügen	Seite 45
Schritt 7	Programmierbaren Füllstich auswählen	Seite 46
Schritt 8	Geschlossenen Polygonzug als Sonnenstrahlen hinzufügen	Seite 48
Schritt 9	Stickreihenfolge von Sonne und Strahlen ändern	Seite 49
Schritt 10	Sonnenstrahlen anpassen	Seite 50
Schritt 11	Aussparung einstellen	Seite 50
Schritt 12	Vorschau des Stickmusters	Seite 51
Schritt 13	Datei speichern	Seite 53
Schritt 14	Muster auf eine Speicherkarte übertragen	Seite 52
Schritt 15	Layout & Editing beenden	Seite 53

Am Ende dieser Übung sieht Ihr Stickmuster so aus:



Schritt 1 Stickmustern aus Design Center importieren

Das erste Objekt des Stickmusters ist die Datei **Flower.pem**, die Sie in Design Center erzeugt haben. Um ein Stickmuster aus Design Center in die Stickmusterseite von Layout & Editing zu

importieren, muss die .pem-Datei in Design Center geöffnet sein.

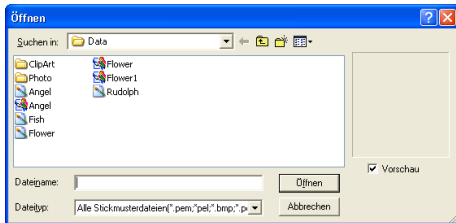
Anmerkung:

Wenn Design Center nicht gestartet wurde, lesen Sie „Design Center starten“ auf Seite 30.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

1. Klicken Sie in Design Center auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

→ Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt, das ähnlich wie das Folgende aussieht.



2. Wählen Sie **Design Center PEM-Datei (*.PEM)** im Dialogfeld **Dateityp** und dann die Datei **Flower.pem** im Ordner **Daten**. Klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.

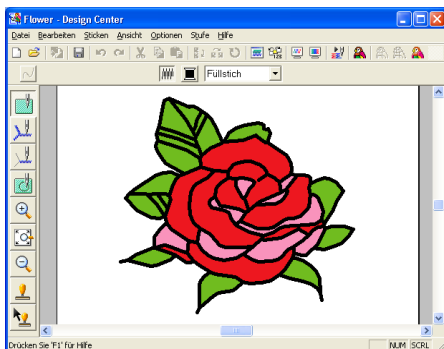
Anmerkung:

Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschaufenster** angezeigt.

Hinweis:

Achten Sie darauf, eine **.pem-Datei** zu wählen, die in Stufe 4 (Stickattribute) gespeichert wurde. Sie können keinen anderen Dateityp aus Design Center importieren.

→ Das Stickmuster wird in der Stickmusterseite von Design Center angezeigt.



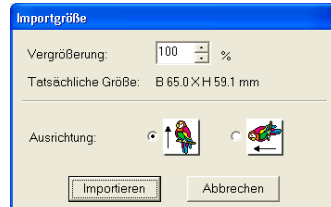
3. Klicken Sie in der Menüleiste auf **Optionen**, und klicken Sie dann auf **Layout & Editing**, um das Fenster Layout & Editing anzuzeigen.
4. Klicken Sie in Layout & Editing auf **Datei** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Importieren**, und klicken Sie anschließend auf **aus Design Center** im Untermenü. Sie können stattdessen auch auf die

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



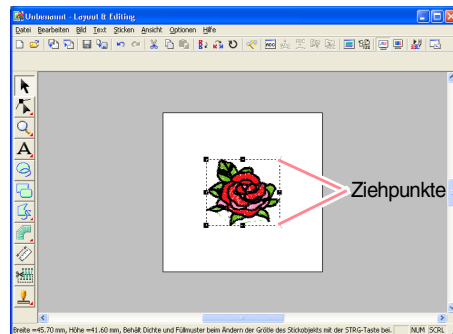
Aus Design Center

→ Das Dialogfeld **Importgröße** wird angezeigt.



5. Geben Sie im Dialogfeld **Vergrößerung** den Wert **70%** ein, oder wählen Sie ihn aus, und klicken Sie anschließend auf **Importieren**.

→ Das Stickmuster wird in die Stickmusterseite von Layout & Editing importiert.



Anmerkung:

- Die gepunktete Linie und die Zielpunkte um das Stickmuster herum bedeuten, dass das Muster ausgewählt ist.
- Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des ausgewählten Musters an.

Schritt 2

Größe und Position des Stickmusters ändern


Wenn Sie ein Muster aus Design Center importieren, positioniert Layout & Editing das Muster in der Mitte der Stickmusterseite. Die nächste Übung besteht darin, die Größe des importierten Musters zu ändern und es an eine andere Position zu verschieben.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.





→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

2. Ziehen Sie den Mauszeiger über einen Ziehpunkt.
- Die Form des Mauszeigers ändert sich in , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.


Anmerkung:

-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

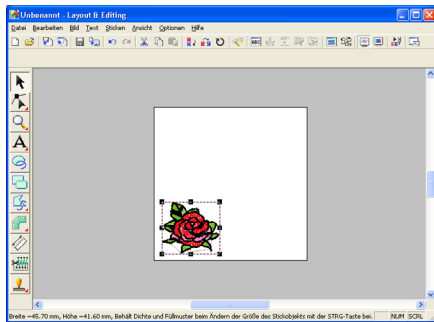
3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Anmerkung:

Um die Stichtichte und das Füllmuster beizubehalten, halten Sie die Taste **(Strg)** beim Ziehen des Ziehpunkts gedrückt. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 14.

4. Ziehen Sie den Mauszeiger auf das ausgewählte Muster.
- Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

5. Ziehen Sie das Muster an die gewünschte Stelle.




Schritt 3 Formen hinzufügen

Das nächste Objekt, das Sie Ihrem Stickmuster hinzufügen, ist ein Oval. Da dieses Oval nur als Verlaufsform für Text dienen soll, den Sie später hinzufügen, müssen Sie es so einstellen, dass es nicht gestickt wird.

So fügen Sie das Oval hinzu:

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

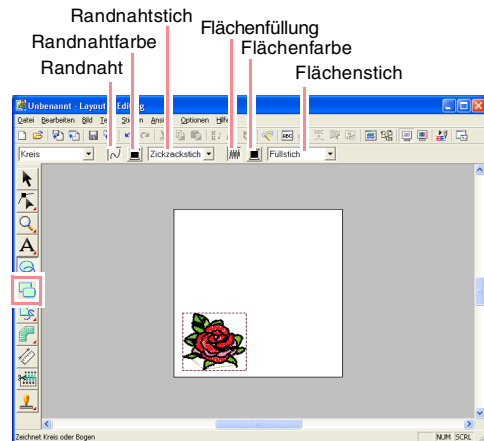
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und folgende Stickattribute werden angezeigt.



Wenn der Mauszeiger eine Weile über einer Schaltfläche oder einem Pull-down-Menü in den Stickattributen positioniert wird, wird ein Feld mit dem Namen des Elements angezeigt.

Anmerkung:

- Mit dem Pull-down-Menü **Bogenform** können Sie die zu zeichnende Form wählen. Die Form **Kreis** wird z. B. für Kreise und Ovale benutzt. Die anderen Optionen werden für weitere kurvige Formen, wie z. B. Bögen, verwendet. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Kreise und Bögen zeichnen“ auf Seite 145.
- Die Stickattribute für Randnähte und Flächenfüllung werden zum Auswählen des Sticktyps und der Garnfarbe für die Umrandung (Randnaht) und für die Innenfläche (Flächenfüllung) verwendet.



2. Um die Form des zu zeichnenden Objekts zu ändern, klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Bogenform** und wählen die gewünschte Form aus.

Da in diesem Beispiel die Form **Kreis** bereits vorgewählt ist, müssen Sie die Einstellung im Pull-down-Menü **Bogenform** nicht ändern.

Hinweis:

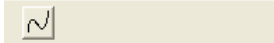
Wählen Sie beim Zeichnen eines Kreises oder sonstigen Kurvenformen die Form vor dem Zeichnen aus. Sie können zum Beispiel keinen Kreis zeichnen und diesen später zu einem Bogen ändern.

Grundlegende
Bedienung

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

- 3.** Um die Randnaht (Umrandung) zu deaktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Randnaht**.

→ Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das Pulldown-Menü **Randnahtstich** werden ausgeblendet.



Anmerkung:

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Randnaht** klicken, werden die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das Pulldown-Menü **Randnahtstich** ausgeblendet. Die Umrandung wird nicht gestickt. Wenn Sie die Umrandung sticken möchten, klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche **Randnaht**, um die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das Pulldown-Menü **Randnahtstich** anzuzeigen.

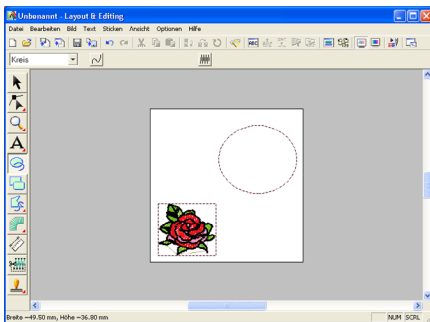
- 4.** Um die Flächenfüllung (Innenbereich) zu deaktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Flächenfüllung**.

→ Die Schaltfläche **Flächenfarbe** und das Pulldown-Menü **Flächenstich** werden ausgeblendet.





- 5.** Um die ovale Form zu zeichnen, ziehen Sie den Mauszeiger in die Stickmusterseite.

→ Das Oval (Umrandung und Innenbereich) wird angezeigt, sobald Sie die Maustaste loslassen.









Anmerkung:





- Wenn Sie das Oval löschen möchten, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, dann auf das Oval, um es auszuwählen, und schließlich drücken Sie die Taste **Entf** oder wählen den Menübefehl **Bearbeiten – Löschen**.
- Wenn Sie nach dem Zeichnen die Farbe oder die Stichtart des Ovals ändern möchten, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, dann auf das Oval, um es auszuwählen, und anschließend auf die Schaltfläche **Flächenfüllung** und **Flächenstich**. Die aktuellen Attribute für das Oval werden in den Stickattributen angezeigt, in denen Sie sie ändern können.

So ändern Sie die Größe des Ovals:

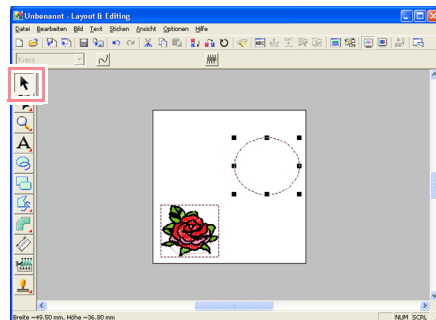
Wenn Ihr Oval sich von dem abgebildeten Oval erheblich unterscheidet, ändern Sie die Größe wie nachfolgend beschrieben.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf das Oval, um es auszuwählen.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte des Ovals.
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , ,  oder , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:



-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

4. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.




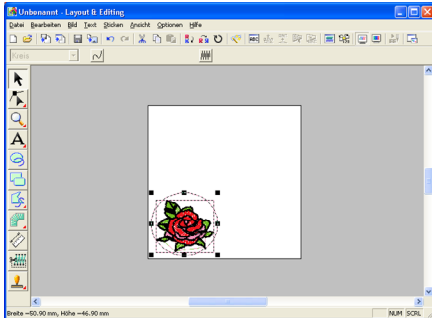
So zentrieren Sie das Blumenmuster im Oval:

Wenn das Blumenmuster nicht im Oval zentriert ist, verschieben Sie das Oval wie nachfolgend beschrieben.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .




Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

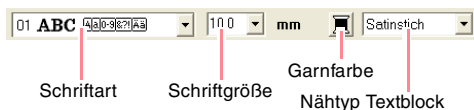
2. Klicken Sie auf das Oval, um es auszuwählen.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Ziehen Sie das Oval an die endgültige Position.



Schritt 4 Text hinzufügen

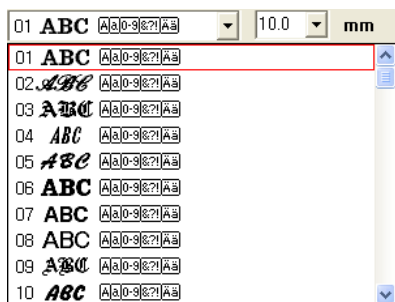
Das nächste Objekt, das Sie Ihrem Stickmuster hinzufügen, ist Text.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten und anschließend auf .
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und folgende Stickattribute werden angezeigt.




2. Um die Schriftart zu ändern, klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Schriftart** in den Stickattributen und wählen anschließend die gewünschte Schriftart.

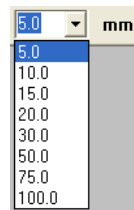
Da in diesem Beispiel die Schriftart **01** bereits vorgewählt ist, müssen Sie die Einstellung für die Schriftart nicht ändern.




3. Um die Schriftgröße zu ändern, klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Schriftgröße** in den Stickattributen und wählen anschließend die gewünschte Schriftgröße.

In diesem Beispiel wird die vorgegebene Größe von **10,0 mm** beibehalten.

 **Anmerkung:**
Der Wert zeigt die Höhe der Buchstaben an.




4. Um die Textfarbe zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Garnfarbe** () in den Stickattributen, dann auf die gewünschte Farbe im daraufhin angezeigten Dialogfeld **Farbe des Bereichs** und anschließend auf **Schließen**.

Da in diesem Beispiel die Farbe **SCHWARZ** bereits vorgewählt ist, müssen Sie die Einstellung für die Textfarbe nicht ändern.

5. Um den Textnähtyp zu ändern, klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Nähtyp Textblock** und wählen anschließend den gewünschten Nähtyp für den Text.

In diesem Beispiel wird der vorgegebene Sticktyp **Satinstich** verwendet.



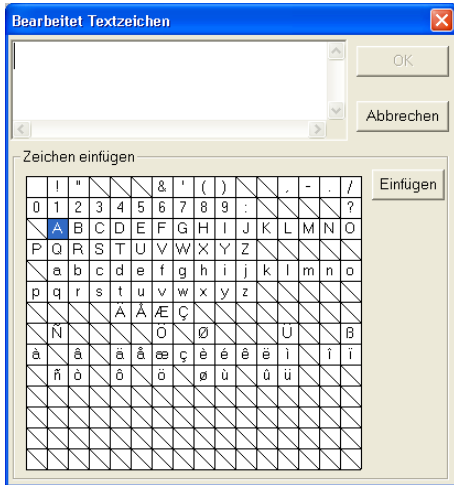
 **Anmerkung:**
Informationen zu genaueren Einstellungen der Textattribute finden Sie unter „Textattribute angeben“ auf Seite 157.

6. Um den Text einzugeben, klicken Sie in die Stickmusterseite.

Da der Text nach dem Erstellen verschoben werden kann, können Sie auf eine beliebige Stelle in der Stickmusterseite klicken.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

→ Das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** wird angezeigt.



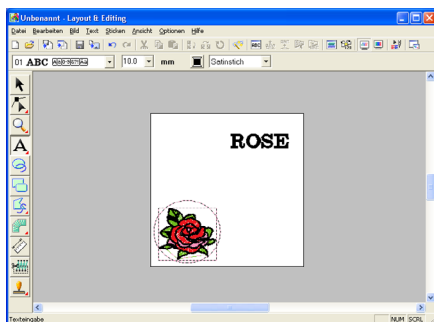
7. Tippen Sie Ihren Text ein (z. B. ROSE).

Anmerkung:

- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.

8. Klicken Sie auf **OK**.

→ Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.



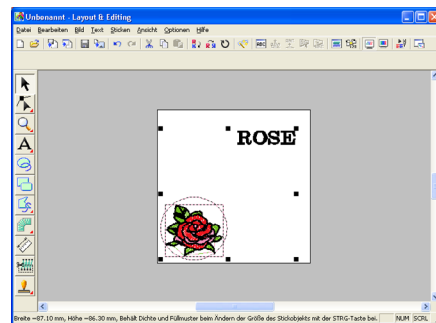
Anmerkung:

- Wenn Sie den eingegebenen Text bearbeiten möchten, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, anschließend auf den Text, um ihn auszuwählen, und wählen Sie dann den Menübefehl **Text – Texteingabe**. Bearbeiten Sie den Text im Dialogfeld **Textzeichen bearbeiten**, das angezeigt wird.
- Wenn Sie den Text löschen möchten, wählen Sie ihn aus und drücken dann die Taste **Entf**.
- Wenn Sie nach der Texteingabe die Textfarbe, die Schriftart oder andere Attribute ändern möchten, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, dann auf den Text, um ihn auszuwählen, und ändern anschließend die Einstellungen in den Stickattributen.

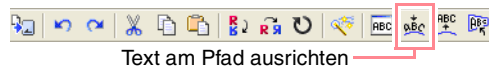
Schritt 5 Textlauf um das Oval

In diesem Abschnitt wird der Text um das Oval ausgerichtet.

1. Klicken Sie auf im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf den Text **ROSE**, um ihn auszuwählen.
3. Drücken und halten Sie die Taste **(Strg)**, und klicken Sie auf das Oval, um es auszuwählen.
→ Sowohl das Oval als auch der Text sind ausgewählt.



4. Klicken Sie auf **Text** in der Menüleiste und dann auf **Text am Pfad ausrichten – Einstellungen**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

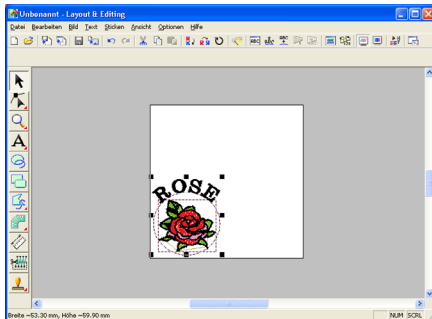
→ Das Dialogfeld **Text am Pfad ausrichten** – **Einstellungen** wird angezeigt.



5. Klicken Sie auf **OK**, ohne die Einstellungen zu ändern.

Weitere Einzelheiten zu den Einstellungen finden Sie unter „Textanordnung angeben“ auf Seite 158.

→ Der Text läuft nun genau auf dem Oval entlang.



Anmerkung:

Verschieben des Ovals und des Textes:
Sobald der Text am Oval ausgerichtet ist, können Sie beide Muster als Gruppe verschieben, ohne ihre jeweiligen Positionen zu ändern. Sie können jedoch auch nur den Text verschieben, so dass sich seine Position auf dem Oval ändert.

So verschieben Sie beide Muster als Gruppe:

- 1) Klicken Sie auf im Werkzeugkasten, und klicken Sie auf das Oval, um es auszuwählen.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
- 2) Ziehen Sie das Oval.
→ Der Text wird zusammen mit dem Oval verschoben.

So verschieben Sie den Text entlang des Ovals:

- 1) Klicken Sie auf im Werkzeugkasten, und klicken Sie auf den Text, um ihn auszuwählen.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
- 2) Ziehen Sie den Text.
→ Der Text wird entlang des Ovals verschoben.

Schritt 6

Kreis für die Sonnenmitte hinzufügen

Das nächste hinzuzufügende Objekt ist eine Sonne. Zuerst zeichnen Sie einen Kreis, um die Grundform zu erzeugen. Anschließend ändern Sie die Farbe, den Sticktyp und die Breite der Umrandung sowie die Farbe und den Sticktyp für den Innenbereich.

1. Um einen Kreis zu zeichnen, halten Sie die Taste gedrückt, während Sie, wie im Abschnitt „So fügen Sie das Oval hinzu:“ auf Seite 41 beschrieben, den Kreis zeichnen.

Anmerkung:

Wenn Sie die Größe des Kreises ändern möchten, wählen Sie ihn aus und ziehen an einem der Eckziehpunkte.

2. Klicken Sie auf im Werkzeugkasten, und klicken Sie auf den Kreis, um ihn auszuwählen.
3. Um die Farbe und den Sticktyp der Umrandung zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Randnaht** () , um die Schaltfläche **Randnahtfarbe** () und das Pull-down-Menü **Randnahtstich** () anzuzeigen. Wählen Sie anschließend eine Randnahtfarbe und einen Sticktyp.
Wählen Sie für dieses Beispiel die Farbe **SCHWARZ**, und übernehmen Sie die Sticktyp-Einstellung **Zickzackstich**.
4. Um die Stickattribute für die Umrandung zu ändern, klicken Sie auf **Sticken** in der Menüleiste und wählen **Einstellung der Nähattribute**.
Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).






Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

→ Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird angezeigt.

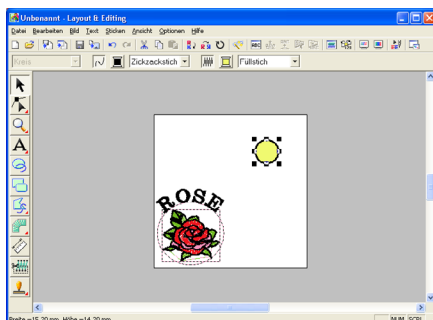


5. Um die Breite von 2,0 mm zu ändern, stellen Sie für die **Zickzack-Breite** den Wert **1,0** ein. Klicken Sie anschließend auf **Anwenden**.

6. Um die Farbe für die Fläche zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Flächenfüllung** (), um die Schaltfläche **Flächenfarbe** () und das Pulldown-Menü **Flächenstich** () anzuzeigen. Wählen Sie anschließend eine Flächenfarbe.

Wählen Sie für dieses Beispiel die Farbe **ZITRONENGRAS**.

→ Das Stickmuster wird wie folgt angezeigt.




Schritt 7

Programmierbaren Füllstich auswählen

Als Nächstes wählen Sie ein bestimmtes Füllstichmuster für den Innenbereich des Kreises und ändern anschließend die Einstellungen. Programmierbare Füllstichmuster, die in Programmable Stich Creator erzeugt werden können (siehe „Programmable Stich Creator verwenden“ auf Seite 54), werden innerhalb der ausgewählten Flächen kachelförmig angeordnet. Dadurch entsteht ein dekorativeres Stickmuster.

Anmerkung:

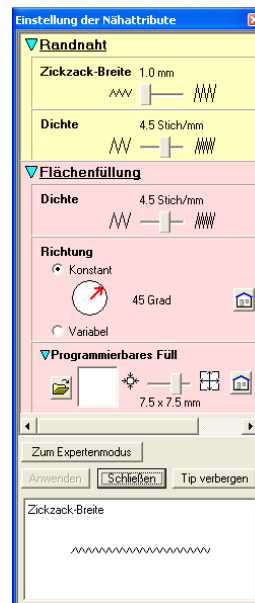
Stellen Sie sicher, dass der Kreis weiterhin ausgewählt ist.

1. Wählen Sie **Programmierten Füllstich** im Pulldown-Menü **Flächenstich** ().
2. Klicken Sie auf **Sticken** in der Menüleiste und dann auf **Einstellung der Nähattribute**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).




Einstellung der Nähattribute

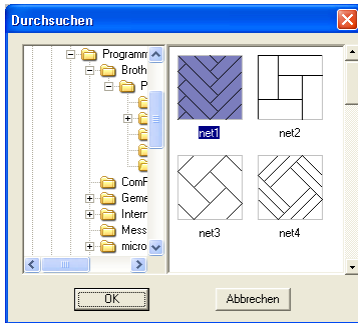
→ Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird angezeigt.



Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

3. Klicken Sie auf  unter **Programmierbares Füll**.

→ Im angezeigten Dialogfeld **Durchsuchen** können Sie die vorhandenen programmierbaren Füllstickmuster durchsuchen und deren Vorschau anzeigen.



Hinweis:

Es werden nur programmierbare Füllstickdateien mit der Erweiterung *.pas* aufgeführt.

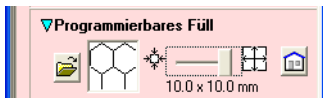
4. Klicken Sie in den Stichbeispielen auf **pat 07**, um dies auszuwählen, und klicken Sie anschließend auf **OK**.

→ Das Dialogfeld wird geschlossen und eine Vorschau des ausgewählten Füllstichs wird unten im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** angezeigt.

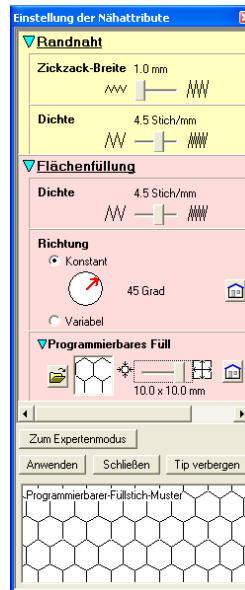
Anmerkung:

Wenn Sie auf das Stichmuster doppelklicken, wird es ebenfalls ausgewählt, und das Dialogfeld wird geschlossen.

5. Um die Größe des programmierbaren Stichmusters zu ändern, stellen Sie die Größe auf **10 × 10 mm (0,30 × 0,30 Zoll)** ein.



→ Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird wie folgt angezeigt.



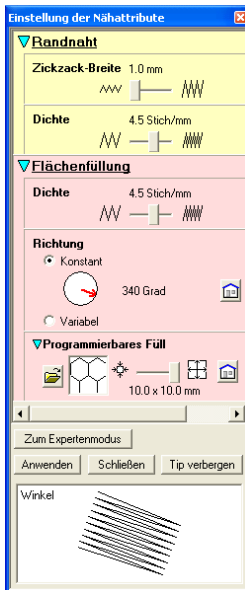
Anmerkung:

- Die Vorschau des Stichmusters unten im Dialogfeld wird geändert, sobald Sie eine Einstellung ändern. Somit können Sie die Auswirkung jeder Einstellung anzeigen.
- Um die Breite und Höhe des Stichmusters separat zu ändern, klicken Sie auf **Zum Expertenmodus** und geben den Typ ein oder wählen die gewünschten Werte in den entsprechenden Feldern unter **Programmierbares Füll** aus.

6. Um die Ausrichtung des Füllstiches zu ändern, klicken Sie auf **Konstant** unter **Richtung**, ziehen den Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises unter **Konstant** und ziehen anschließend den roten Pfeil, bis der Wert **340 Grad** ausgewählt ist.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

→ Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird wie folgt angezeigt.



Weitere Informationen zu den verschiedenen Einstellungen eines programmierbaren Füllstiches finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.

7. Klicken Sie auf **Anwenden**.

→ Der Stich und seine Einstellungen werden auf den Innenbereich des ausgewählten Kreises angewandt.

Hinweis:

Die ausgewählten Stickattribute werden auf die Flächen jedes gezeichneten Objekts angewendet, bis die Attribute geändert werden.

Schritt 8

Geschlossenen Polygonzug als Sonnenstrahlen hinzufügen

Zeichnen Sie nun einige Sonnenstrahlen. Es gibt natürlich viele Wege, dies zu tun. Sie könnten z. B. für jeden Strahl eine einzelne, gerade Linie zeichnen. In diesem Beispiel verwenden Sie eine geschlossene Polygonlinie (unterbrochene Linie), um alle Sonnenstrahlen als sternförmiges Muster zu zeichnen.

1. Klicken Sie auf im Werkzeugkasten und anschließend auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und folgende Stickattribute werden angezeigt.



2. Stellen Sie sicher, dass **Pfad schließen** im Pull-down-Menü **Pfadform** ausgewählt ist.

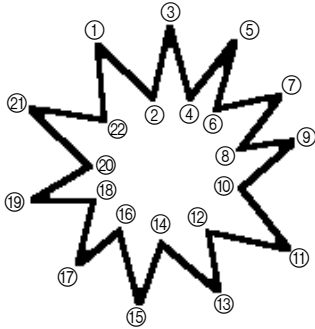
Anmerkung:

Beim Zeichnen eines geschlossenen Pfads wird der erste Punkt automatisch mit dem letzten Punkt verbunden. Das Muster besitzt eine Umrandung und einen Innenbereich, auf den Sie Stickattribute anwenden können. Bei einem geöffneten Pfad bleibt die unterbrochene Linie geöffnet (die ersten und letzten Punkte werden nicht automatisch verbunden). Da das Muster keine Fläche hat, können Sie Stickattribute nur für die Umrandung einstellen.

3. Um die Farbe und den Sticktyp der Umrandung zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Randnaht** () , um die Schaltfläche **Randnahtfarbe** () und das Pull-down-Menü **Randnahtstich** () anzuzeigen. Wählen Sie anschließend eine Randnahtfarbe und einen Sticktyp. Wählen Sie für dieses Beispiel die Farbe **ROT**, und übernehmen Sie die Sticktyp-Einstellung **Zickzackstich**.
4. Um die Farbe für den Innenbereich zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Flächenfüllung** () , um die Schaltfläche **Flächenfarbe** () und das Pull-down-Menü **Flächenstich** () anzuzeigen. Wählen Sie anschließend eine Flächenfarbe. Wählen Sie für dieses Beispiel die Farbe **ZINNOBERROT**.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

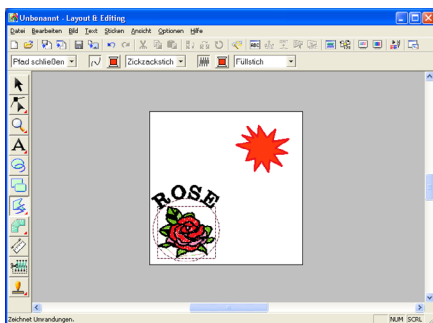
5. Um die Sonnenstrahlen um den Kreis zu zeichnen, wobei Sie den Kreis als Führungshilfe verwenden, klicken Sie in die Stickmusterseite, um den Startpunkt (1) zu wählen. Klicken Sie weiterhin in die Stickmusterseite, um weitere Ecken (2 bis 22) auszuwählen, und doppelklicken Sie anschließend.



Anmerkung:

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

→ Das Stickmuster wird wie folgt angezeigt.



Anmerkung:

- Wenn Sie das Muster löschen möchten, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, dann auf das Muster, um es auszuwählen, und drücken Sie anschließend die Taste **Entf**, oder wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Löschen**.
- Wenn Sie nach dem Zeichnen die Musterform, Farbe oder den Sticktyp ändern möchten, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, dann auf das Muster, um es auszuwählen. Ändern Sie anschließend die Einstellungen in den Stickattributen oder im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute**.

Schritt 9

Stickreihenfolge von Sonne und Strahlen ändern

Da Sie die geschlossene unterbrochene Linie für die Sonnenstrahlen nach dem Zeichnen des Kreises gezeichnet haben, befinden sich die Sonnenstrahlen auf dem Kreis. In anderen Worten: Die Sonnenstrahlen befinden sich im Vordergrund. Da das Muster im Vordergrund liegt, wird es zuletzt gestickt. Sie müssen die Stickreihenfolge ändern, sodass die Sonne (Kreis) auf den Sonnenstrahlen gestickt wird.

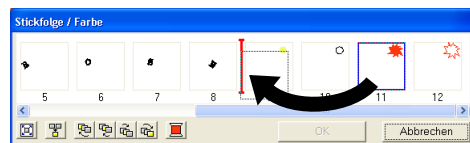
1. Klicken Sie auf **Stick** in der Menüleiste und dann auf **Stickfolge/Farbe**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Das Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** wird angezeigt.



2. Klicken Sie auf den Rahmen, der die Fläche für die Sonnenstrahlen enthält, um ihn auszuwählen. Ziehen Sie anschließend den Rahmen auf die linke Seite des Kreises für die Sonne. Dieser Teil der Sonne wird zuerst gestickt.

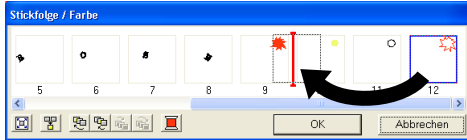


Anmerkung:

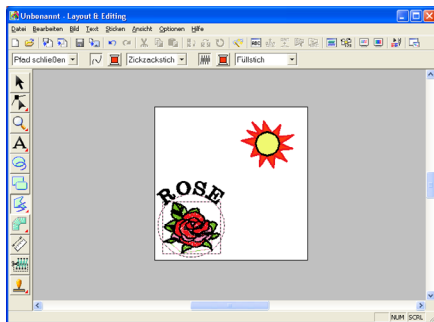
Wenn ein Rahmen im Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** ausgewählt wird, werden die Schaltflächen unten im Dialogfeld aktiviert. Die Stickreihenfolge des ausgewählten Musterobjekts kann auch mithilfe dieser Schaltflächen geändert werden. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickreihenfolge/Farbe prüfen und bearbeiten“ auf Seite 184.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

3. Klicken Sie auf den Rahmen, der die Umrandung für die Sonnenstrahlen enthält, um ihn auszuwählen. Ziehen Sie anschließend den ausgewählten Rahmen zwischen die Fläche für die Sonnenstrahlen und den Kreis für die Sonne.






4. Klicken Sie auf **OK**.
→ Die Sonnenstrahlen werden vor der Sonne (Kreis) gestickt.



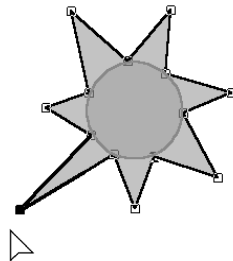
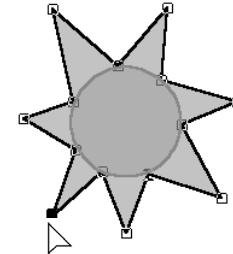
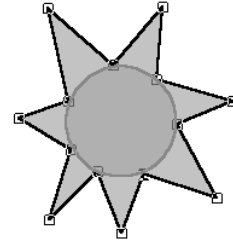
Wenn nötig, verschieben Sie den Kreis, sodass er innerhalb der Sonnenstrahlen zentriert wird.


Schritt 10 Sonnenstrahlen anpassen

Zu diesem Zeitpunkt können Sie die Strahlen ändern. Sie können dies tun, indem Sie die Punkte im geschlossenen Polygon Muster verschieben, löschen, oder hinzufügen.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten und anschließend auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Sonnenstrahlen, um sie auszuwählen.
→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie verschieben möchten.
→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

4. Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.




 Einzelheiten zum Hinzufügen und Löschen von Punkten finden Sie unter „Punkte einfügen“ auf Seite 136 und „Punkte löschen“ auf Seite 137.

Schritt 11 Ausparung einstellen

Wenn die Sonne nach den aktuellen Einstellungen gestickt wird, werden zuerst die Sonnenstrahlen und anschließend die Sonne (Kreis) darauf gestickt. Damit dieselbe Fläche nicht zweimal gestickt wird, können Sie die Ausparungsfunktion für eine größere Fläche angeben, die kleinere Flächen vollständig einschließt. Wenn die Ausparungsfunktion aktiviert ist, werden die Teile der Strahlen hinter dem Kreis nicht gestickt.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten und anschließend auf den Kreis der Sonne, um ihn auszuwählen.
2. Drücken und halten Sie die Taste **(Strg)**, und klicken Sie auf die Sonnenstrahlen.
→ Der Kreis und die geschlossene Polygon sind nun ausgewählt.

Anmerkung:

Es ist schwierig, zwei Muster auszuwählen und den Mauszeiger zu ziehen, um einen Auswahlrahmen um die Muster zu zeichnen.

3. Klicken Sie auf **Sticken** in der Menüleiste und dann auf **Aussparung aktivieren**.
→ Die folgende Meldung wird angezeigt.




Hinweis:

Die Aussparung kann nicht verwendet werden, wenn eines der Muster nicht vollständig innerhalb eines anderen Musters eingeschlossen ist.


4. Klicken Sie auf **OK**, um die Nachricht zu schließen.

Hinweis:

*Muster mit aktivierter Aussparung können nicht separat verschoben werden. Um die jeweiligen Positionen der Muster anzupassen, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, wählen eines der Muster aus und deaktivieren die Aussparung, indem Sie den Menübefehl **Sticken – Aussparung deaktivieren** wählen.*

Anmerkung:

Punkte auf den Umrandungen können unabhängig mithilfe des Punktbearbeitungswerkzeugs bearbeitet werden. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Punkte verschieben“ auf Seite 135.

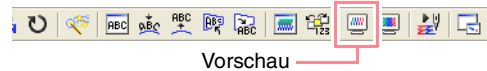
 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Aussparungen festlegen“ auf Seite 180.

Schritt 12

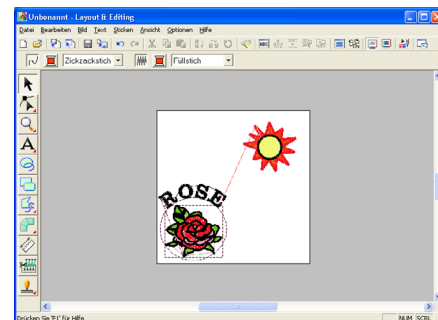
Vorschau des Stickmusters

Sie können das Stickmuster in einer Vorschau anzeigen, um die Verbindungen zwischen den Stichen zu sehen, oder Sie können eine realistische Vorschau des Stickmusters anzeigen, um zu sehen, wie das Muster nach dem Sticken aussieht. Sie können z. B. erkennen, dass der Teil der Polygon Linie (Sonnenstrahlen), der sich hinter dem Kreis befindet, nicht gestickt wird, und wie der programmierbare Füllstich gestickt wird.




1. Um eine Vorschau des Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Es erscheint eine Vorschau der Stickmusterseite.



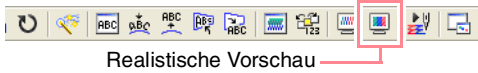
Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, dann auf  oder . Klicken Sie anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

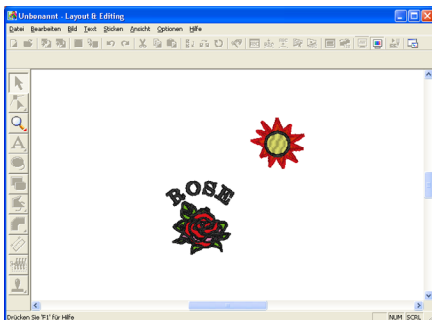
2. Um eine realistische Vorschau des gesamten Stickmusters anzuzeigen, wählen Sie alle Objekte im Muster ab, indem Sie auf einen leeren Bereich der Stickmusterseite klicken. Um eine realistische Vorschau eines einzelnen Objekts oder einer Objektgruppe anzuzeigen, wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte aus.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters




3. Klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Realistische Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).

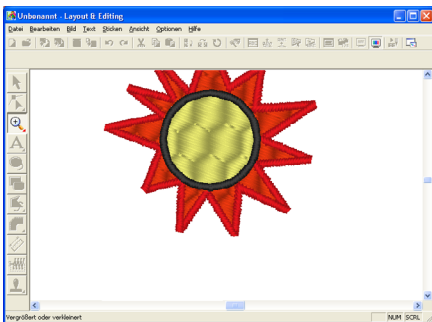


→ Es erscheint eine realistische Vorschau des Stickmusters.



Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, dann auf  oder . Klicken Sie anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.



Hinweis:

Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.

4. Um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, wiederholen Sie Schritt 3. oder drücken die Taste **Esc**.

Step 13 Muster auf eine Speicherkarte übertragen

Bevor Sie das Stickmuster tatsächlich sticken lassen können, müssen Sie es in eine Nähmaschine übertragen. Verwenden Sie zum Übertragen des Stickmusters in eine Nähmaschine Medien, die von Ihrer Maschine unterstützt werden, z. B. Speicherkarten, Disketten, CompactFlash-Karten oder USB-Medien. In diesem Beispiel wird das Muster auf eine Speicherkarte übertragen.

1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

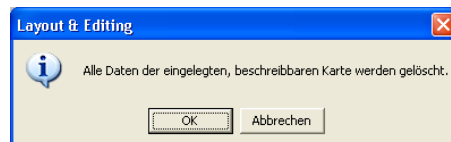
Hinweis:

Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie einrastet.

2. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Auf Karte schreiben**, und klicken Sie auf **Aktuelles Design** im Untermenü. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



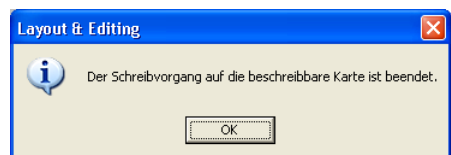
→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Hinweis:

Wenn die Speicherkarte nicht völlig neu ist, stellen Sie sicher, ob Sie auf alle Muster verzichten können, die bereits auf der Karte gespeichert sind.

3. Klicken Sie auf **OK**.
→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.

Hinweis:

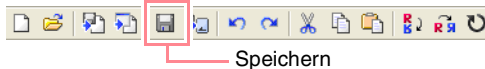
Wenn das Kartengerät nicht richtig angeschlossen oder nicht eingeschaltet ist, oder wenn die Speicherkarte nicht richtig eingelegt wurde oder fehlerhaft ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben“ auf Seite 195.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Nachricht zu schließen.

Schritt 14 Datei speichern

Nachdem das Stickmuster erzeugt wurde, können Sie es speichern, um es später wieder aufzurufen.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Speichern**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).

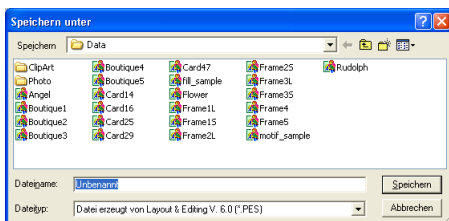


→ Wenn das Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.

Anmerkung:

Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, wählen Sie den Menübefehl **Datei – Speichern unter**.

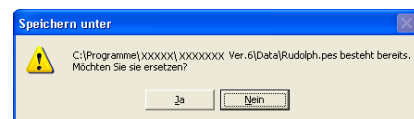
→ Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.



2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.
3. Klicken Sie auf **Speichern**, um das Muster zu speichern.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben. Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters **Layout & Editing**.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

Schritt 15 Layout & Editing beenden

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Beenden**.
→ Das Fenster **Layout & Editing** wird geschlossen.

Anmerkung:

Sie können **Layout & Editing** auch schließen, indem Sie auf das **Schließfeld** rechts in der **Titelleiste** klicken.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Programmable Stitch Creator verwenden

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Füllstich- und Motivstichmuster entwerfen, die als programmierbarer Füllstich oder Motivstich in Design Center und Layout & Editing verwendet werden können. Somit erhalten Sie dekorativere Stickmuster. Wenn Sie diese Muster in geschlossenen Flächen anwenden, füllt das Füllstich- oder Motivstichmuster die Fläche kachelförmig aus. Wenn Sie diese Muster in Linien anwenden, wird das Motivstichmuster auf der Länge der Linie wiederholt. Außerdem können Füllstichmuster als individuelle Stempel für geschlossene Flächen verwendet werden. Sie können Ihre eigenen Füllstich- und Motivstichmuster erzeugen oder einige der vielen Stickmuster benutzen, die mit diesem Programm geliefert wurden, und diese gegebenenfalls bearbeiten.

Dieser Abschnitt beschreibt das Bearbeiten eines vorhandenen Stickmusters und das Anwenden von Relief-/Gravureffekten.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte mit dem Programmable Stitch Creator und stellt Ihnen die wichtigsten Funktionen vor.

Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 5, „Bearbeitetes Stickmuster speichern“ auf Seite 58). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Schritt 1	Programmable Stitch Creator starten	Seite 54
Schritt 2	Programmierbares Stickmuster öffnen	Seite 55
Schritt 3	Linien für das Bearbeiten des Stickmusters zeichnen	Seite 56
Schritt 4	Relief-/Gravureffekte anwenden	Seite 57
Schritt 5	Bearbeitetes Stickmuster speichern	Seite 58
Schritt 6	Programmable Stitch Creator beenden	Seite 58

Schritt 1

Programmable Stitch Creator starten

1. Klicken Sie auf  **Start**, wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Programmable Stitch Creator**.

Anmerkung:

Wenn für Programmable Stitch Creator eine Verknüpfung erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie das Programm mit einem Doppelklick starten.



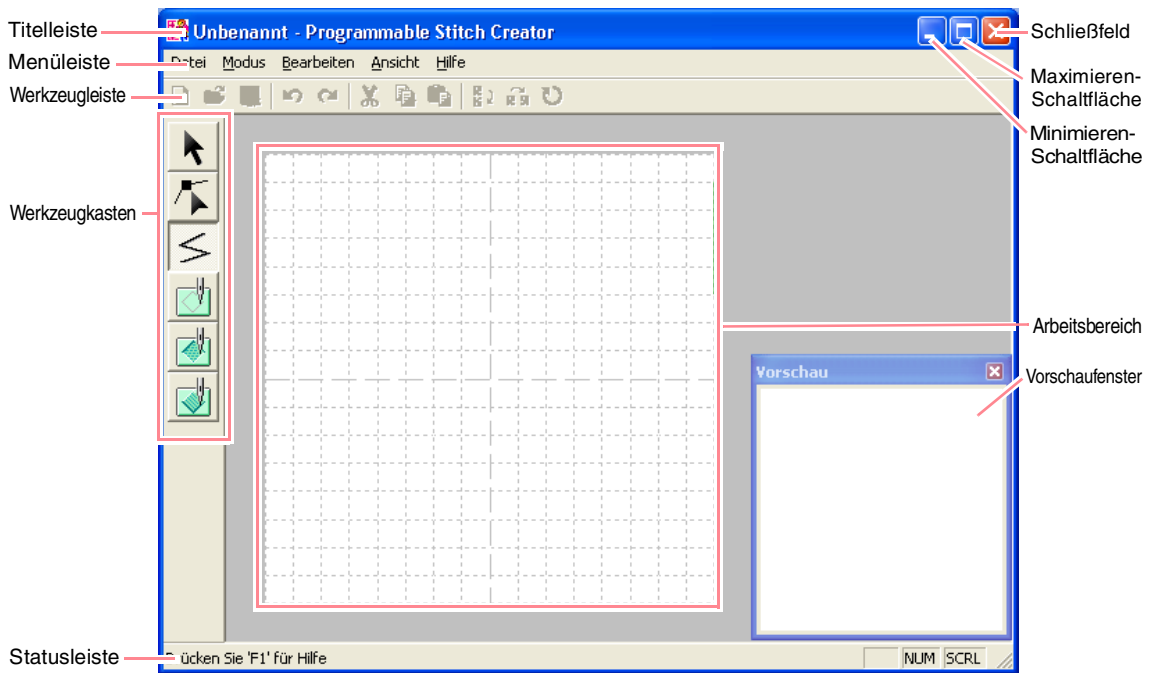
Verknüpfung mit
Embprogs

→ Das Fenster Programmable Stitch Creator wird angezeigt.

Anmerkung:

Um zu erreichen, dass das Fenster Programmable Stitch Creator auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters



Schritt 2

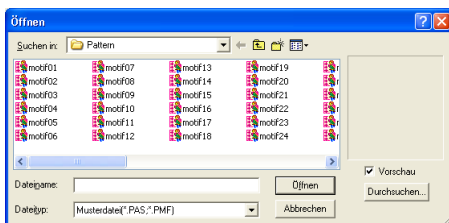
Programmierbares Stichmuster öffnen

In dieser Übung bearbeiten Sie ein programmierbares Füllstichmuster, das im Programm enthalten ist.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste und dann auf **Öffnen**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.



2. Wählen Sie die Stichmusterdatei **wave1.pas** im Ordner **Pattern** aus.

Anmerkung:

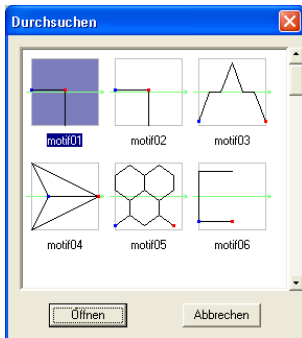
Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschaufenster** angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Musterdatei zu öffnen und das Dialogfeld zu schließen.

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

Anmerkung:

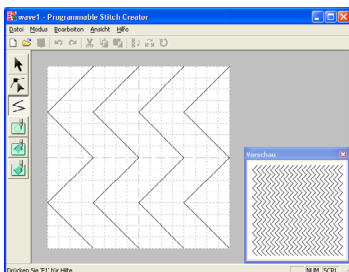
- Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird das Muster ebenfalls zum Arbeitsbereich hinzugefügt und das Dialogfeld geschlossen.
- Um die verfügbaren .pas-Dateien im ausgewählten Ordner in der Vorschau anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.



Klicken Sie im Dialogfeld **Durchsuchen** auf ein Stickmuster, um es auszuwählen, und klicken Sie dann auf **Öffnen** (oder doppelklicken Sie auf das Muster), um die Datei zu öffnen und die Dialogfelder **Öffnen** und **Durchsuchen** zu schließen.

- Wenn Sie eine .pas-Datei (programmierbares Füllstickmuster) öffnen, wird der Modus **Programmierbarer Füllstich** automatisch ausgewählt. Wenn Sie eine .pmf-Datei (Motivstickmuster) öffnen, wird der Modus **Motiv** automatisch ausgewählt. Um den Stickmustertyp zu ändern, den Sie erzeugen, verwenden Sie die Befehle im Menü **Modus**.

→ Das Stickmuster wird im Arbeitsbereich des Programmable Stitch Creator angezeigt.



Hinweis:

Sie können eine Vorschau des Stickmusters im Fenster **Vorschau** anzeigen.



Schritt 3

Linien für das Bearbeiten des Stickmusters zeichnen

Zeichnen Sie Linien zwischen den angezeigten Linien, und verwenden Sie dabei das Linienwerkzeug des Werkzeugkastens.

Anmerkung:

Für dieses Beispiel müssen Sie die Gittereinstellung **Mittel** verwenden, mit der das Stickmuster gespeichert wurde. Wählen Sie die Gittereinstellung abhängig davon, wie detailliert Sie zeichnen möchten. Wählen Sie die Gittereinstellung **Eng**, um detailliertere Stiche zu erzeugen, oder die Gittereinstellung **Weit**, um einfachere Stiche zu erzeugen. Weitere Informationen zum Gitter finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 222.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich.
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Ziehen Sie den Mauszeiger über die zweite vertikale Gitterlinie auf der rechten Seite der am weitesten links liegenden Welle, und klicken Sie anschließend auf die Oberkante des Arbeitsbereichs.

Anmerkung:

Die horizontalen und vertikalen Linien, die Sie im Arbeitsbereich zeichnen, folgen immer dem Gitter. Die Punkte, die Sie durch Klicken mit der Maus erzeugen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters eingefügt, wodurch Sie auch diagonale Linien zeichnen können. Wo auch immer Sie klicken, wird ein Punkt automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt des Gitters eingefügt.

3. Ziehen Sie den Mauszeiger parallel zur Welle, und klicken Sie anschließend auf die zweite vertikale Gitterlinie rechts neben der Ecke in der am weitesten links liegenden Welle.

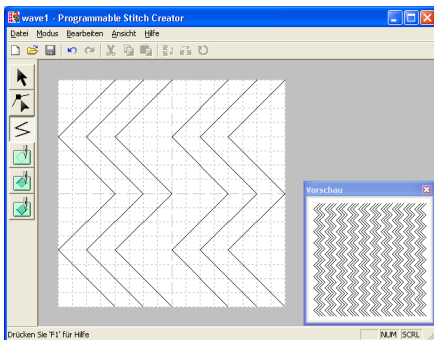
Anmerkung:

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

4. Wiederholen Sie Schritt **3.**, bis Sie das Ende der Welle erreichen, und doppelklicken Sie auf die Unterkante des Arbeitsbereichs.
5. Wiederholen Sie die Schritte **2.** bis **4.**, um eine weitere Welle zwischen der am weitesten links liegenden Welle hinzuzufügen.


Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stickmusters

→ Das Muster wird wie folgt angezeigt.



Anmerkung:


Um Punkte im Muster zu bearbeiten, klicken

Sie auf  im Werkzeugkasten und bearbeiten anschließend die Punkte. Einzelheiten zum Verschieben, Einfügen und Löschen von Punkten finden Sie unter „Bearbeiten von Punkten in Umrandungen“ auf Seite 81 oder Schritt 10, „Sonnenstrahlen anpassen“ auf Seite 50.

Schritt 4

Relief-/Gravureffekte anwenden

Durch Sticken der Fläche eines Füllstickmusters mit dem für das Stickmuster eingestellten Füllstich, Satinstich oder Grundstich erhalten Sie einen Stempel mit Relief- und Gravureffekten. Dazu müssen die Linien des Stichmusters eingeschlossene Flächen bilden. In diesem Beispiel bilden die Linien keine eingeschlossenen Flächen. Daher müssen Sie eingeschlossene Linien hinzufügen.

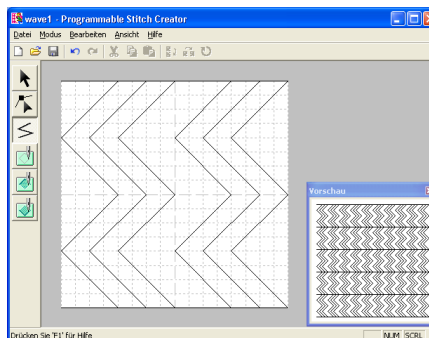
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .


→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu




2. Klicken Sie auf die obere linke Ecke des Arbeitsbereichs.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger an der Oberkante des Arbeitsbereichs entlang, und doppelklicken Sie auf die obere rechte Ecke, um eine Linie entlang der Oberkante zu zeichnen.
4. Klicken Sie auf die untere linke Ecke des Arbeitsbereichs.

5. Ziehen Sie den Mauszeiger an der Unterkante des Arbeitsbereichs entlang, und doppelklicken Sie auf die untere rechte Ecke, um eine Linie entlang der Unterkante des Arbeitsbereichs zu zeichnen.

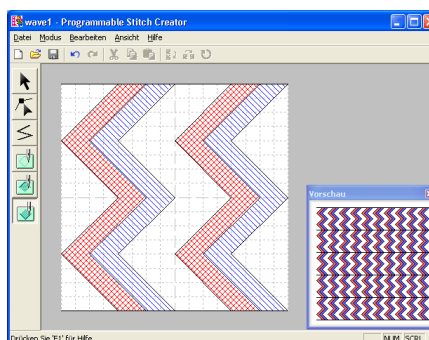


6. Klicken Sie auf  (**Fläche (Gravur)**) im Werkzeugkasten und anschließend auf die erste und vierte Wellenfläche.

→ Diese Flächen werden rot angezeigt und mit kurzen Stichen gestickt, um einen Gravureffekt zu erzielen.

7. Klicken Sie auf  (**Bereich (Relief)**) im Werkzeugkasten, und klicken Sie anschließend auf die zweite und fünfte Wellenfläche.

→ Diese Fläche wird blau angezeigt und mit durchgehenden Stichen gestickt, um einen Reliefeffekt zu erzielen.



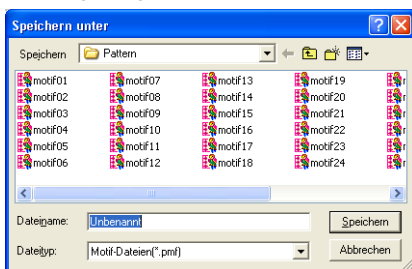
Grundlegende
Bedienung

Automatisches Erzeugen und Bearbeiten eines Stichmusters

Schritt 5 Bearbeitetes Stichmuster speichern

Um das bearbeitete Stichmuster als programmierbaren Füllstich oder als Stempel auf eine Fläche in Layout & Editing oder Design Center anzuwenden, müssen Sie es zuerst als .pas-Datei speichern.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Speichern**.
→ Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.



Anmerkung:

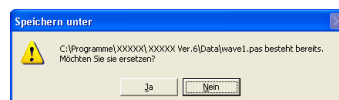
Um die Originaldatei zu überschreiben, wählen Sie den Menübefehl **Datei – Speichern**.

2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.

3. Klicken Sie auf **Speichern**, um das Muster zu speichern.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben. Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters Programmable Stitch Creator.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

Schritt 6 Programmable Stitch Creator beenden

Wenn Sie das Erzeugen von Stichmustern in Programmable Stitch Creator fertig gestellt haben, können Sie das Programm schließen.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Beenden**.
 - Wenn Sie Ihre Datei wie unter Schritt 5, „Bearbeitetes Stichmuster speichern“ beschrieben gespeichert haben, wird das Fenster Programmable Stitch Creator sofort geschlossen.
 - Wenn Sie nach der letzten Speicherung der Datei noch Änderungen am Muster vorgenommen haben, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten. Klicken Sie auf **Ja**, und folgen Sie den Anweisungen unter Schritt 5, „Bearbeitetes Stichmuster speichern“.

Anmerkung:

Sie können Programmable Stitch Creator auch schließen, indem Sie auf das **Schließfeld** rechts in der Titelleiste klicken.

Erzeugen von großen Stickmustern

Sie können ein großes Stickmuster erzeugen, indem Sie die Größe des Musters angeben, das Stickmuster erzeugen und anschließend das Muster in eine Größe aufteilen, die gestickt werden kann. Das große Stickmuster entsteht, indem Sie jeden Abschnitt des Musters Schritt für Schritt sticken. Außerdem können Sie die Verbindungssecken leicht überlappend sticken, um einen schönen Übergang zu erhalten.

Nicht alle großen Muster eignen sich für die Aufteilungsfunktion. Verwenden Sie Designs mit vielen kleinen gefüllten Flächen, wie z. B. ein Blumenstrauß, Spitzendesigns und Stickereien, die mit der Photo-Stich-Funktion erstellt wurden. Da Designs mit sehr großen gefüllten Flächen aufgrund von möglicher Dehnung des Stoffs nicht ordnungsgemäß ausgerichtet werden, raten wir, diese Art von Designs nicht zu verwenden.

Der gesamte Vorgang führt Sie durch die verschiedenen Arbeitsschritte für ein großes Stickmuster und stellt Ihnen die wichtigsten Optionen vor.

Befolgen Sie die schrittweisen Anweisungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie die Übung aus irgendwelchen Gründen unterbrechen müssen, können Sie die Datei jederzeit speichern (siehe Schritt 5, „Muster speichern“ auf Seite 61). Sie können die Datei später wieder laden und weiter daran arbeiten.

Großes Stickmuster entwerfen		
Schritt 1	Layout & Editing starten	Seite 59
Schritt 2	Größe der Stickmusterseite angeben	Seite 60
Schritt 3	Stickmuster erzeugen	Seite 60
Schritt 4	Stickreihenfolge prüfen	Seite 61
Schritt 5	Muster speichern	Seite 61
Schritt 6	Muster auf eine Speicherkarte übertragen	Seite 62
Schritt 7	Layout & Editing beenden	Seite 63
Große Stickmuster sticken		
Schritt 1	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen	Seite 63
Schritt 2	Stickposition markieren	Seite 64
Schritt 3	Stoff Einspannen	Seite 65
Schritt 4	Stickten	Seite 65

Großes Stickmuster entwerfen

Schritt 1

Layout & Editing starten

1. Klicken Sie auf  **Start**, wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Layout & Editing**, um das Fenster „Layout & Editing“ zu öffnen.



Anmerkung:

Wenn für Layout & Editing eine Verknüpfung erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie das Programm mit einem Doppelklick starten.



Verknüpfung mit
Embedit

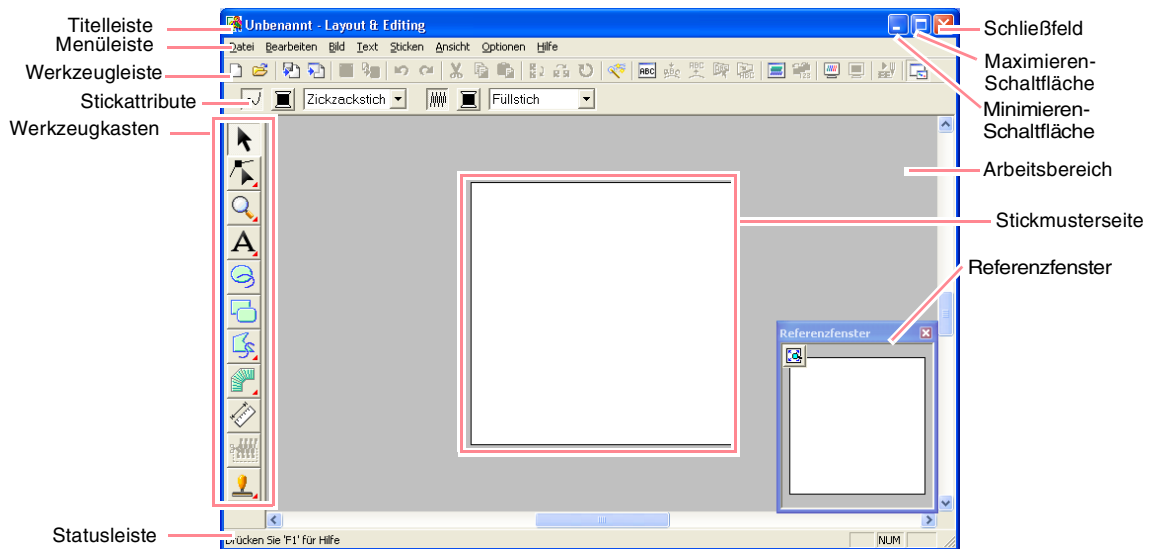
→ Das Fenster Layout & Editing wird angezeigt.



Anmerkung:

Um zu erreichen, dass das Fenster Layout & Editing auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.

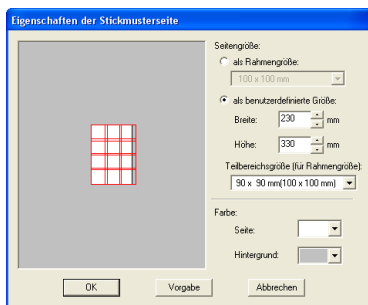
Erzeugen von großen Stickmustern



Schritt 2 Größe der Stickmusterseite angeben

Zuerst müssen Sie die gewünschte Größe für das gesamte Stickmuster angeben.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.
→ Das Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** wird angezeigt.



2. Wählen Sie **als benutzerdefinierte Größe**, und geben Sie anschließend die gewünschte Breite und Höhe für die Stickmusterseite ein, oder wählen Sie sie aus. Geben Sie die Maße zwischen 100 und 1000 mm ein. Stellen Sie in diesem Beispiel die **Breite** auf **230 mm** und die **Höhe** auf **330 mm** ein.

Anmerkung:
Die unter **als benutzerdefinierte Größe** angegebene Breite und Höhe legen die exakte Größe des Stickmusterdesigns fest.

3. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)**, und wählen Sie dann die Größe für die Bereiche (Ihr Stickrahmen) aus. Wählen Sie in diesem Beispiel **120 × 170 mm (130 × 180 mm)**.

Anmerkung:

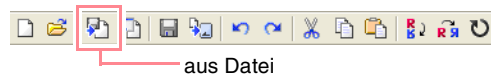
- Mit der Einstellung **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** sind die Breite und die Höhe der Bereiche 10 mm kleiner als die tatsächliche Rahmengröße, um Platz für die Feinanpassung mit benachbarten Bereichen zu haben.
- Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an den Einstellungen an. Die Doppellinien zeigen nebeneinanderliegende Kanten an, wo sich die Stickerei überschneidet.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Schritt 3 Stickmuster erzeugen

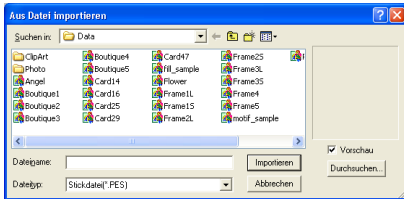
In diesem Beispiel verwenden Sie eines der Spitzenstickmuster, das im Programm enthalten ist.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Importieren**, und klicken Sie anschließend auf **aus Datei** im Untermenü. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



Erzeugen von großen Stickmustern

→ Das Dialogfeld **Aus Datei importieren** wird angezeigt.



2. Wählen Sie die Stickmusterdatei **Largelace.pes** im Ordner **Data**.

Anmerkung:

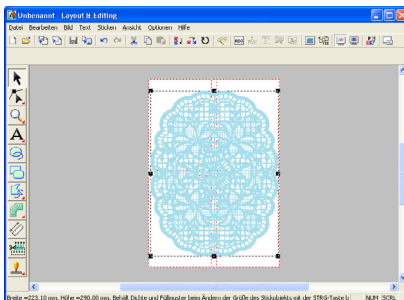
Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau**fenster angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Importieren**, um die Stickmusterdatei zu importieren und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Wenn Sie auf den Dateinamen **doppelklicken**, wird das Muster ebenfalls in die Stickmusterseite importiert und das Dialogfeld geschlossen.

→ Das Stickmuster wird in der Stickmusterseite angezeigt. (Um das Stickmuster innerhalb der Stickmusterseite zu zentrieren, wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Zentrieren**.)

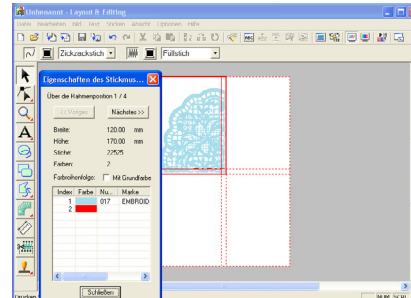


Schritt 4 Stickreihenfolge prüfen

Bevor das Stickmuster gestickt wird, prüfen Sie die Stickreihenfolge, in der die Musterbereiche gestickt werden, und legen Sie fest, welche Teile des Stoffs in den Stickrahmen eingefügt werden sollen. Die Musterbereiche werden in der Reihenfolge von links nach rechts und von oben nach unten gestickt.

1. Klicken Sie in der Menüleiste auf **Optionen**, und klicken Sie dann auf **Eigenschaften des Stickmusters**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmusters** wird angezeigt. Der erste zu stickende Musterbereich wird in der Stickmusterseite mit einem roten Rahmen angezeigt.



Hinweis:

Bevor ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erstelltes Stickmuster gespeichert oder auf eine Speicherkarte übertragen wird, werden Geradstiche an den Kanten der Musterbereiche hinzugefügt, sodass die Musterbereiche während des Stickens einfach ausgerichtet werden können. Diese ausgerichteten Stiche werden in der Farbe **NICHT DEFINIERT** angezeigt und können nicht bearbeitet werden. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickern“ auf Seite 65.)

Anmerkung:

- Die Stickreihenfolge kann nicht geprüft werden, während das Muster ausgewählt ist. Wählen Sie daher das Muster ab, bevor Sie den Menübefehl **Optionen – Eigenschaften des Stickmusters** wählen. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Muster auswählen“ auf Seite 130.
- Die Stickmusterseite wird automatisch vergrößert bzw. verkleinert, um im gesamten Fenster angezeigt zu werden. Die Position des angezeigten Musterteils innerhalb der Stickfolge des großen Musters wird oben im Dialogfeld angezeigt.
- Um Informationen zu anderen Musterteilen in der Stickreihenfolge anzuzeigen, klicken Sie auf **Voriges** oder **Nächstes**.
- Musterbereiche, die keine Stiche enthalten, werden nicht angezeigt.

2. Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Schritt 5 Muster speichern

Nachdem das Stickmuster erzeugt wurde, können Sie es speichern, um es später wieder aufzurufen.

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Speichern**.

Erzeugen von großen Stickmustern

Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).

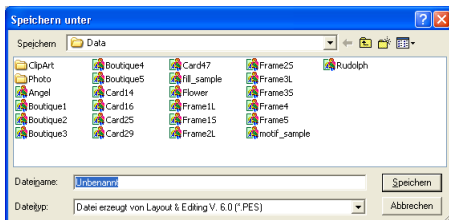


→ Wenn das Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.

Anmerkung:

Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, wählen Sie den Menübefehl **Datei – Speichern unter**.

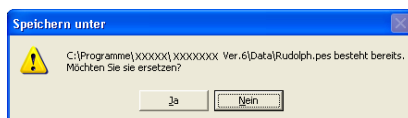
→ Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.



2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.
3. Klicken Sie auf **Speichern**, um das Muster zu speichern.

Anmerkung:

- Alle Muster für ein unterteiltes Stickmuster werden als eine .pes-Datei (Version 6) gespeichert.
- Es werden nur die Bereiche gespeichert, die Stiche enthalten.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben. Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters **Layout & Editing**.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

Hinweis:

Wenn ein Bereich des Musters die maximal erlaubte Größe für Stichanzahl oder Anzahl der Farben überschreitet, wird eine Meldung angezeigt, die die Beschränkungen enthält und in der Sie gefragt werden, ob Sie das Muster speichern möchten. Wenn ein Stickmuster die Größe der Stickmusterseite überschreitet, wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie das Muster trotzdem speichern möchten. Wenn Sie das Muster trotzdem speichern, müssen Sie es vor dem Sticken bearbeiten.

Schritt 6

Muster auf eine Speicherkarte übertragen

Dieses Stickmuster kann auf eine Nähmaschine übertragen werden, mit der Sie es sticken können. Verwenden Sie zum Übertragen des Stickmusters auf eine Nähmaschine Medien, die von Ihrer Maschine unterstützt werden, z. B. Speicherkarten, Disketten, CompactFlash-Karten oder USB-Medien. In diesem Beispiel wird das Muster auf eine Speicherkarte übertragen.

1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

Hinweis:

Die Speicherkarte ist korrekt eingesteckt, wenn sie einrastet.

2. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, zeigen Sie auf **Auf Karte schreiben**, und klicken Sie auf **Aktuelles Design** im Untermenü. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



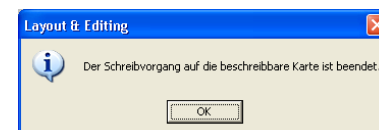
→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Hinweis:

Wenn die Speicherkarte bereits Muster enthält, werden diese gelöscht.

3. Klicken Sie auf **OK**.
→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Erzeugen von großen Stickmustern

Anmerkung:

- Jeder Bereich des Musters wird auf der Speicherkarte als separates Muster gespeichert. Wenn die Muster auf der Anzeige der Nähmaschine angezeigt werden, enthalten sie zwei Buchstaben in der linken unteren Ecke, die die Position des Bereichs im gesamten Muster angeben. Der Großbuchstabe zeigt die Zeile und der Kleinbuchstabe die Spalte an.



So wird z. B. für den unten in rot markierten Musterbereich das Muster mit „Bc“ angezeigt, um seine Position anzugeben.

	a	b	c	...
A				
B				
C				
⋮				

In dem oben gezeigten Beispiel wird das große Stickmuster als neun kleinere Muster mit den Markierungen „Aa“, „Ab“, „Ac“, „Ba“, „Bb“, „Bc“, „Ca“, „Cb“ und „Cc“ gespeichert.

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.

Hinweis:

- Wenn das Kartengerät nicht richtig angeschlossen oder nicht eingeschaltet ist, oder wenn die Speicherkarte nicht richtig eingelegt wurde oder fehlerhaft ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben“ auf Seite 195.
- Wenn ein Bereich des Musters die maximal erlaubte Größe überschreitet, wird eine Meldung angezeigt, die die Beschränkungen enthält. Das Muster wird nicht auf die Speicherkarte übertragen. Außerdem müssen Sie die zu übertragenden Bereiche auswählen, wenn das Muster für die Übertragung auf eine Speicherkarte zu groß ist. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben“ auf Seite 195.

Grundlegende
Bedienung

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Nachricht zu schließen.

Schritt 7

Layout & Editing beenden

1. Klicken Sie auf **Datei** in der Menüleiste, und klicken Sie dann auf **Beenden**.
→ Das Fenster Layout & Editing wird geschlossen.

Anmerkung:

Sie können Layout & Editing auch schließen, indem Sie auf das Schließfeld rechts in der Titelleiste klicken.

Große Stickmuster sticken

Schritt 1

Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Beim Stickgen müssen Sie immer Stickunterlegvlies verwenden, um den Stoff zu stabilisieren. Es gibt viele Arten von Stickunterlegvliesen. Das erforderliche Stickunterlegvlies hängt von der Stoffart ab, die Sie besticken. Für große Stickmuster, die in Bereiche unterteilt sind, muss das Stickunterlegvlies auf dem Stoff befestigt werden, z. B. mit Stickunterlegvlies zum Aufbügeln, selbstklebendes Stickunterlegvlies oder Stickunterlegvlies zum Sprühen.

Wenn Sie Stickunterlegvlies mit Sprüzeitkleber verwenden, sprühen Sie den Zeitkleber auf ein gerahmtes Stück Stickunterlegvlies, das für die große Stickerei stark genug ist. In einigen Fällen benötigen Sie zwei Stücke Stickunterlegvlies für die Stickerei.

Hinweis:

- Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie das Stickunterlegvlies wie oben beschrieben am Stoff befestigen. Ohne das richtige Stickunterlegvlies wird das Stickmuster möglicherweise falsch ausgerichtet, da sich Falten im Stoff bilden.
- Lesen Sie die Empfehlungen auf der Verpackung des Stickunterlegvlies.

Erzeugen von großen Stickmustern

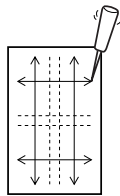
Schritt 2 Stickposition markieren

Verwenden Sie die Schablone für die Größe des verwendeten Rahmens, um die Stickposition auf dem Stoff zu markieren.

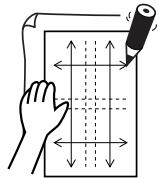
Anmerkung:

- Die Schablonen sind im Lieferumfang enthalten.
- Die Schablonen befinden sich auch im Ordner **Template** und können ausgedruckt werden.

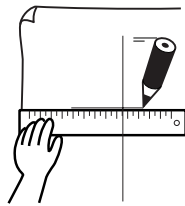
1. Stanzen Sie eine Öffnung in jedes Pfeilende auf der Schablone.



2. Legen Sie die Schablone auf den Stoff, und führen Sie die Spitze eines Markierstiftes in jede Öffnung, um den Stoff zu markieren.

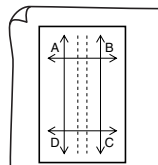


3. Verbinden Sie die auf dem Stoff markierten Punkte, um die Referenzlinien zu zeichnen.

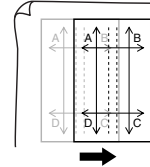


Positionieren Sie bei großen Stickmustern die Schablone neu, um die Stickposition für jeden Bereich des Stickmusters zu zeichnen.

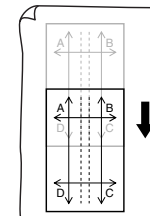
1. Legen Sie die Schablone auf den Stoff, und markieren Sie die Punkte A, B, C und D.



2. Um einen Bereich rechts neben dem zuvor markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und D auf der Schablone mit den Markierungen B und C auf dem Stoff aus.

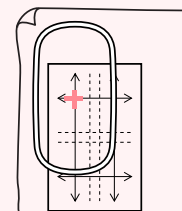


- Um einen Bereich unter dem zuvor markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und B auf der Schablone mit den Markierungen C und D auf dem Stoff aus.



Hinweis:

- **Der Kreuzungspunkt der horizontalen und vertikalen Linie zeigt die Mitte des Stickrahmens an.**
- Überlegen Sie sorgfältig, wie der Stoff gerahmt wird, legen Sie die Schablone auf den Stoff, und zeichnen Sie anschließend die Linien, um die Stickposition anzugeben. Da für große Stickrahmen nicht alle Stickbereiche auf die Schablone gezeichnet werden, achten Sie darauf, dass der Stickbereich den auf dem Stoff markierten Bereich (siehe unten) nicht überschreitet.

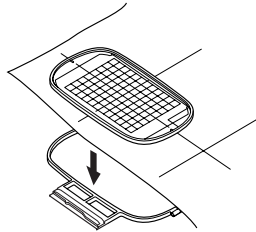


Erzeugen von großen Stickmustern

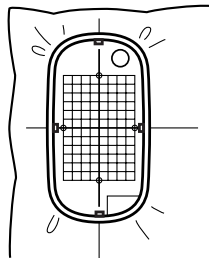
Schritt 3 Stoff Einspannen

Verwenden Sie die Kunststoffschablone des Rahmens, und richten Sie die Referenzlinien auf der Schablone mit den Markierungen auf dem Stoff aus. Spannen Sie Stoff. Achten Sie darauf, dass der Stoff richtig ausgerichtet wird.

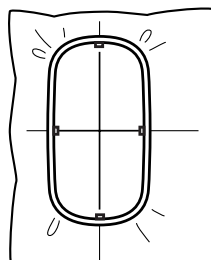
1. Legen Sie den Stickgitterbogen in den inneren Ring des Stickrahmens, und legen Sie ihn auf den Stoff, wobei die Mittellinie auf dem Stickgitterbogen mit den auf dem Stoff gezeichneten Referenzlinien für den ersten Stickbereich, der gestickt werden soll, ausgerichtet sein müssen.



2. Wenn die Referenzlinien der Stickschablone mit den Referenzlinien für den ersten Stickbereich ausgerichtet sind, legen Sie den Stoff und den inneren Ring des Stickrahmens in den äußeren Ring des Rahmens. Anschließend spannen Sie den Stoff.



3. Beenden Sie das Einspannen des Stoffes, und entfernen Sie dann den Schablonen Stick.



Hinweis:

- Legen Sie den Stoff und den Rahmen auf eine ebene Oberfläche, und achten Sie darauf, dass der innere Ring fest eingedrückt wird, sodass die Oberkante des inneren Rings mit der Oberkante des äußeren Rings ausgerichtet ist.
- Wenn der Stickgitterbogen nicht verwendet wird, können Sie die Markierungen auf dem Stickrahmen verwenden, um den Stoff vertikal und horizontal zu rahmen. Da jedoch der Mittelpunkt bei einigen Nähmaschinen nicht mittig ist, erzielen Sie mit der Stickschablone die besten Ergebnisse.
- Sie können den Stoff auch fixieren, indem Sie ein selbstklebendes Stickunterlegvlies verwenden, das separat eingespannt werden kann. Ziehen Sie das Schutzpapier ab und richten anschließend den Stoff auf der klebenden Oberfläche mit Hilfe der Stickschablone aus.
- Tipp: Der Stoff lässt sich einfacher Einspannen, wenn Sie doppelseitiges Klebeband auf der Rückseite des inneren Rahmens anbringen, der auf den Stoff gelegt wird. Der Stoff ist dann zwischen dem inneren und äußeren Rahmen eingeklemmt.

Grundlegende
Bedienung

Schritt 4 Stickern

Nun können Sie mit dem Stickern des Musters beginnen.

1. Wenn Sie große Stickmuster in die Nähmaschine übertragen, werden die Muster in der Anzeige der Nähmaschine wie folgt angezeigt. Wählen Sie für dieses Beispiel den ersten Stickbereich (Aa).



Anmerkung:

Wenn es im Bereich Aa keine Stiche gibt, wählen Sie den ersten Bereich, der Stiche enthält. Wählen Sie den Menübefehl **Optionen** – **Eigenschaften des Stickmusters**, um die Stickreihenfolge zu prüfen.

2. Befestigen Sie den Stickrahmen an der Nähmaschine, und richten Sie mithilfe der Layout-Anpassungsfunktionen der Nähmaschine die Nadelposition mit dem Kreuzungspunkt der auf dem Stoff gezeichneten Linien aus.

Erzeugen von großen Stickmustern

3. Sticken Sie das ausgewählte Muster.
4. Entfernen Sie den Stickrahmen von der Nähmaschine und anschließend den Stoff aus dem Rahmen.
5. Spannen Sie den Stoff in den Rahmen Musterbereich. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stoff Einspannen“ auf Seite 65.

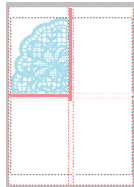
Anmerkung:

Bevor ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erzeugtes Stickmuster gespeichert oder auf eine Speicherkarte übertragen wird, werden ausgerichtete Stiche (einzelne Geradstiche mit der Farbe **NICHT DEFINIERT** und einer Laufweite von 10,0 mm, die mit Rückwärtsstichen mit einer Laufweite von 0,3 mm beginnen) an den Kanten der Musterbereiche hinzugefügt. (Die ausgerichteten Stiche werden in der Druckvorschau angezeigt und in rot ausgedruckt.)

Beispiel für das Rahmen des Stoffes mithilfe von ausgerichteten Stichen mit **Largelace.pes** (Largelace.pes befindet sich im Ordner **Data**):

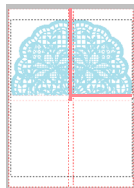
- 1) Sticken Sie den oberen linken Musterbereich.

→ Ausgerichtete Stiche werden unter und rechts neben dem gestickten Musterbereich gestickt.



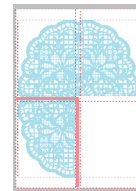
- 2) Rahmen Sie den Stoff für den oberen rechten Musterbereich, wobei die linke Seite des Rahmens mit den ausgerichteten Stichen auf der rechten Seite des Musterbereichs ausgerichtet sein muss, den Sie in Schritt 1 gestickt haben. Sticken Sie anschließend das Muster.

→ Bevor der Musterbereich gestickt wird, werden die ausgerichteten Stiche auf der linken Seite gestickt. Diese ausgerichteten Stiche müssen mit den in Schritt 1 gestickten ausgerichteten Stichen ausgerichtet sein. Nachdem der Musterbereich gestickt wurde, werden die ausgerichteten Stiche unter dem Musterbereich gestickt.



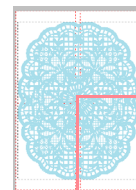
- 3) Rahmen Sie den Stoff für den unteren linken Musterbereich, wobei die obere Seite des Rahmens mit den ausgerichteten Stichen auf der unteren Seite des Musterbereichs ausgerichtet sein muss, den Sie in Schritt 1 gestickt haben. Sticken Sie anschließend das Muster.

→ Bevor der Musterbereich gestickt wird, werden die ausgerichteten Stiche oben gestickt. Diese ausgerichteten Stiche müssen mit den in Schritt 1 gestickten ausgerichteten Stichen ausgerichtet sein. Nachdem der Musterbereich gestickt wurde, werden die ausgerichteten Stiche auf der rechten Seite des Musterbereichs gestickt.



- 4) Rahmen Sie den Stoff für den unteren rechten Musterbereich, wobei die linke Seite des Rahmens mit den ausgerichteten Stichen auf der rechten Seite des Musterbereichs, den Sie in Schritt 3 gestickt haben, und die obere Seite des Rahmens mit den ausgerichteten Stichen auf der unteren Seite des Musterbereichs, den Sie in Schritt 2 gestickt haben, ausgerichtet sein muss. Sticken Sie anschließend das Muster.

→ Bevor der Musterbereich gestickt wird, werden die ausgerichteten Stiche auf der linken Seite und oben gestickt. Diese ausgerichteten Stiche müssen mit den in Schritt 2 und 3 gestickten ausgerichteten Stichen ausgerichtet sein.



6. Rahmen Sie den Stoff, und sticken Sie das Muster solange, bis das gesamte Stickmuster gestickt ist.

Kapitel 2

Bedienung für Fortgeschrittene

Design Center	69
Layout & Editing	106
Eingabe von Bildern und Stickmustern.....	108
Bearbeiten von Stickmustern.....	130
Prüfen von Stickmustern.....	182
Speichern und Drucken	194
Ändern von Software-Einstellungen	202
Informationen für Benutzer von optionalen großen Rahmen.....	203
Programmable Stitch Creator	208
Design Database	223

Bedienung für Fortgeschrittene

Über dieses Kapitel

In diesem Kapitel finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Verfahren für die verschiedenen Vorgänge, die Sie in jeder Anwendung durchführen können.







Design Center

Design Center wird benutzt, um manuell Stickmuster aus Bildern mithilfe eines vierstufigen Verfahrens zu erzeugen.

Stufe 1 (Originalbildstufe)	 Seite 71
Stufe 2 (Linienbildstufe)	 Seite 73
Stufe 3 (Vektorbildstufe)	 Seite 76
Stufe 4 (Stickattributstufe)	 Seite 83

Layout & Editing

Layout & Editing wird benutzt, um automatisch Stickmuster aus Bildern und Stickmustern durch Kombinieren von gezeichneten Objekten und von Text zu erstellen.

Eingabe von Bildern und Stickmustern	 Seite 108
Bearbeiten von Stickmustern	 Seite 130
Prüfen von Stickmustern	 Seite 182
Speichern und Drucken	 Seite 194
Ändern von Software-Einstellungen	 Seite 202
Informationen für Benutzer von optionalen großen Rahmen	 Seite 203

Programmable Stitch Creator

Programmable Stitch Creator ermöglicht Ihnen das Erstellen, Bearbeiten und Speichern von Füll/Stanz- und Motiv-Stickmustern, die als programmierbarer Füllstich oder Motiv-Stich oder als Stanzmuster in einer eingeschlossenen Fläche eines Stickmusters angewendet werden können.

 Seite 208

Design Database

Design Database ermöglicht Ihnen das Organisieren der Stickmusterdateien auf dem Computer, sodass Sie ganz einfach eine Vorschau durchführen und das gewünschte Muster finden können.

 Seite 223

Design Center

Design Center wird verwendet, um Stickmuster aus Bildern zu erstellen, die in anderen Anwendungen erzeugt worden sind. Außerdem können mit Design Center Füllstickmuster, die mit dem Programmable Stitch Creator erzeugt wurden, in Flächen des Stickmusters angewendet werden. Das resultierende Stickmuster kann dann auf der Stickmusterseite von Layout & Editing importiert und mit anderen Mustern kombiniert werden.

Das Stickmuster wird in vier Stufen erzeugt:

■ Stufe 1 (Originalbildstufe)

In Stufe 1 können Sie ein Bild (oder ClipArt) aus verschiedenen Quellen öffnen, wie z. B. ein in Paint® erstelltes Bild, eine gescannte Zeichnung oder kommerzielle ClipArt.

Die Bilddatei muss im unkomprimierten Format vorliegen. Mögliche Dateinamenerweiterungen sind .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .pcx, .wmf, .png, .eps, .pcd oder .fpx.

Beachten Sie, dass Bilddateien anderer Formate in das angegebene Format konvertiert werden können, wenn Sie über entsprechende Konvertierungsprogramme verfügen.

In Stufe 1 wird das Bild in seinen Originalfarben dargestellt; Sie können es nicht ändern.

■ Stufe 2 (Linienbildstufe)

Um sich von Stufe 1 zu Stufe 2 zu bewegen, wählen Sie maximal 5 Farben des Bildes aus, die in schwarze Umrandungen umgewandelt werden. Nicht selektierte Farben werden in weiß umgewandelt. Dieses Schwarzweißbild können Sie nun mit Stiften und Radierern verschiedener Stärke bearbeiten.

Wenn Sie eine Datei in Stufe 2 speichern, ist die Dateinamenerweiterung .pel.

■ Stufe 3 (Vektorbildstufe)

Wenn Sie auf Stufe 3 vorrücken, erkennt die Anwendung automatisch die Umrandung (schwarzen Bereiche) und ersetzt sie mit unterbrochenen Linien. Diese Linien können bearbeitet werden (Sie können Punkte verschieben, löschen oder einfügen).

Wenn Sie eine Datei in Stufe 3 speichern, ist die Dateinamenerweiterung .pem.

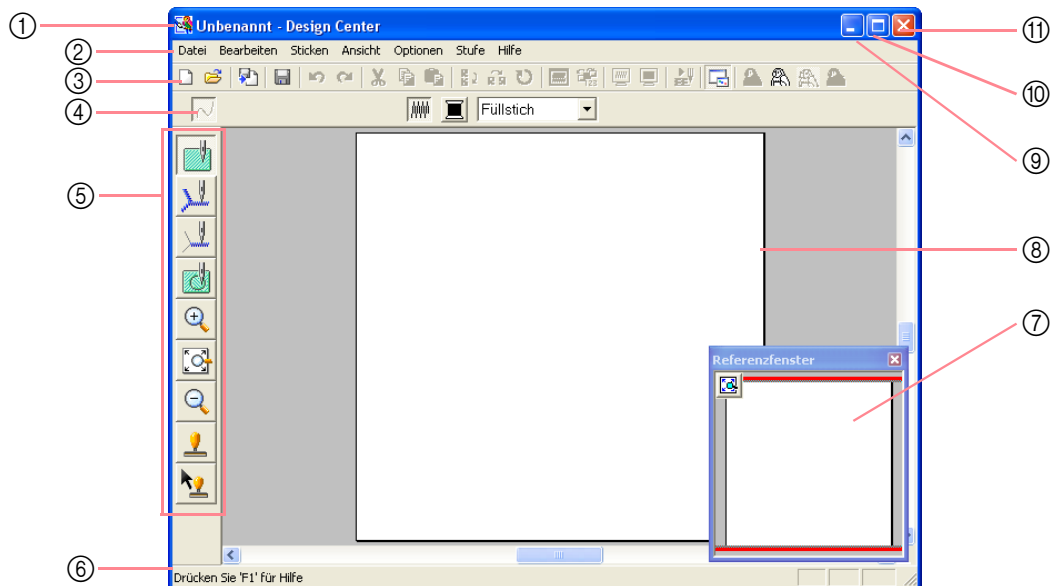
■ Stufe 4 (Stickattributstufe)

Im letzten Schritt ordnen Sie den Umrandungen sowie deren Flächen Stickattribute wie Nahttyp, Garnfarbe und andere Näheigenschaften zu, wodurch Sie das Stickmuster vervollständigen.

Wenn Sie eine Datei in Stufe 4 speichern, ist die Dateinamenerweiterung .pem.

Wenn Sie Ihre Arbeit in den Stufen 2, 3 oder 4 unterbrechen müssen, können Sie die Datei speichern, um die Arbeit später wieder aufzunehmen.

Hauptfenster



- | | |
|--|--|
| <p>① Titelleiste</p> <p>② Menüleiste
Hier haben Sie Zugriff auf alle Funktionen.</p> <p>③ Werkzeugleiste
Kurzbefehle für die Menübefehle.</p> <p>④ Stickattribute
Stellt die Stickattribute (Farbe, Nähtyp) der Linien und Flächen im Muster dar. (nur in Stufe 4 (Stickattributstufe))</p> <p>⑤ Werkzeugkasten
Hiermit wird das Bild oder Muster ausgewählt und bearbeitet. Stufe 1 besitzt keinen Werkzeugkasten; alle anderen Stufen haben verschiedene Werkzeuge im Werkzeugkasten.</p> | <p>⑥ Statusleiste
Enthält hilfreiche Informationen wie die Größe.</p> <p>⑦ Referenzfenster
Zeigt alle Umrandungen und Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Anzeigen von Mustern im Referenzfenster“ auf Seite 103.)</p> <p>⑧ Stickmusterseite
Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert und bestickt werden kann.</p> <p>⑨ Minimieren-Schaltfläche</p> <p>⑩ Maximieren-Schaltfläche</p> <p>⑪ Schließen-Schaltfläche</p> |
|--|--|

Design Center

Stufe 1 (Originalbildstufe)

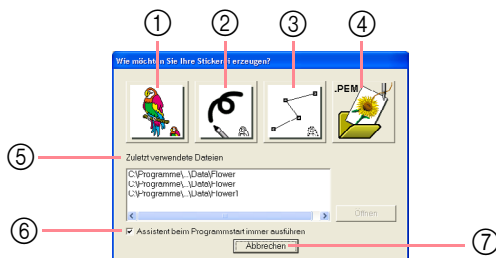
Importieren von Bilddaten

Tutor verwenden

Dieser Tutor stellt Ihnen eine schrittweise Anleitung für das Erstellen von Stickmustern zur Verfügung.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Tutor**.

→ Das Dialogfeld **Wie möchten Sie Ihre Stickerei erzeugen?** wird angezeigt.



Wenn Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegen, erscheint der Name der zugehörigen Funktion.

Die Funktionen der Schaltflächen sind im Folgenden beschrieben.

- 1 **Vom Bild**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie ein Stickmuster von einem Bild erzeugen möchten. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **Vom Bild** und anschließend eine schrittweise Anleitung für das Erstellen von Stickmustern angezeigt.

Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Wenn die Schaltfläche Vom Bild ausgewählt wird“ auf dieser Seite.

- 2 **Neues Linienbild**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in Stufe 2 geöffnet (Linienbildstufe).

Benutzen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie das schwarze Stift- und Radiererwerkzeug benutzen möchten, um ein Bild zu zeichnen, und dann aus diesem Bild ein Stickmuster zu erzeugen.

Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe) erstellen“ auf Seite 74.

- 3 **Neue Abbildungsdaten erzeugen**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in Stufe 3 geöffnet (Vektorbildstufe).

Benutzen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie ein Vektorbild zeichnen oder Muster aus Umrandungen aus der zuvor gespeicherten PEM-Datei erstellen möchten.

Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Eine neue Stickmusterseite erstellen in Stufe 3 (Vektorbildstufe)“ auf Seite 78.

- 4 **PEM öffnen**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie eine gespeicherte PEM-Datei bearbeiten möchten (gespeichert in Stufe 3 (Vektorbildstufe) oder in Stufe 4 (Stickattributstufe)).

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **Öffnen** angezeigt, sodass eine PEM-Datei ausgewählt werden kann.

- 5 **Zuletzt verwendete Dateien**

Zeigt eine Liste der zuletzt bearbeiteten Dateien an. Klicken Sie in der Liste den Namen der Datei an, die Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

- 6 **Tutor verwendete anzeigen**

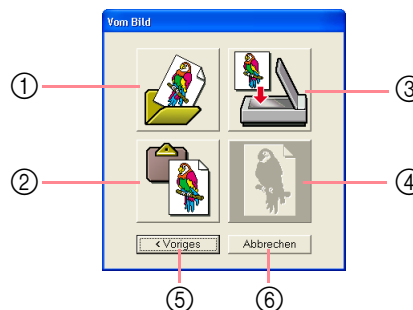
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Tutor bei jedem Starten von Design Center gestartet werden soll.

- 7 **Abbrechen**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird dieses Dialogfeld geschlossen.

Wenn die Schaltfläche Vom Bild ausgewählt wird

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Vom Bild** im Dialogfeld **Wie möchten Sie Ihre Stickerei erzeugen?** klicken, wird das Dialogfeld **Vom Bild** angezeigt.




Wenn Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegen, erscheint der Name der zugehörigen Funktion.

Die Funktionen der Tasten sind im Folgenden beschrieben.

① **Bilddatei öffnen**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine bereits gespeicherte Bilddatei zu öffnen und das Bild auf der Stickmusterseite einzufügen.


 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Bilddatei öffnen“ auf Seite 20.

② **Aus der Zwischenablage**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Bild aus der Zwischenablage in die Stickmusterseite eingefügt. Diese Funktion lässt sich nur benutzen, wenn sich in der Zwischenablage Bilddaten befinden.

③ **Vom TWAIN-Gerät**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Bild aus einem am Computer angeschlossenen TWAIN-Gerät (wie einem Scanner oder einer Digitalkamera) zu importieren. Fügen Sie es dann in die Stickmusterseite ein.

 Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren“.

④ **Aktuelles Bild verwenden**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein in Stufe 1 geöffnetes Bild zu verwenden (Originalbildstufe). Diese Funktion kann nur dann eingesetzt werden, wenn in Stufe 1 ein Bild geöffnet wurde.


⑤ **Voriges**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das aktuelle Dialogfeld geschlossen und das Dialogfeld **Wie möchten Sie Ihre Stickerei erzeugen?** geöffnet.

⑥ **Abbrechen**

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird dieses Dialogfeld geschlossen.

→ Wenn Sie auf eine andere Schaltfläche als **Voriges** oder **Abbrechen** klicken, wird das Bild importiert und in die Stickmusterseite von Stufe 1 (Originalbildstufe) eingefügt und das Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** angezeigt. Hier können Sie die Farben für Umrandungen auswählen.

 Einzelheiten über die nächsten Stufen finden Sie unter „Fortfahren mit Stufe 2 (Linienbildstufe)“ auf Seite 73, „Fortfahren mit Stufe 3 (Vektorbildstufe)“ auf Seite 76 und „Fortfahren mit Stufe 4 (Stickattributstufe)“ auf Seite 83.

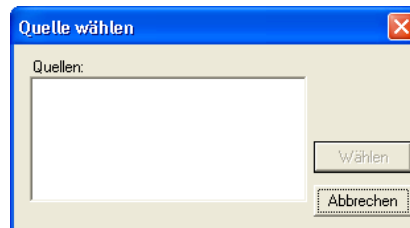
Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren

TWAIN ist ein Anwendungsschnittstellen-Standard (Application Interface, API) für Software, die Scanner und andere Geräte steuert. Design Center unterstützt TWAIN-standardisierte Geräte und ermöglicht Ihnen die Steuerung des Geräts und den direkten Bildimport.

1. Vergewissern Sie sich, dass der Scanner oder ein anderes TWAIN-Gerät richtig an den Computer angeschlossen ist.

2. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **TWAIN-Gerät auswählen**.

→ Das Dialogfeld **Quelle wählen** wird angezeigt.



3. Klicken Sie in der Liste **Quellen** auf das gewünschte Gerät, um es auszuwählen.

Hinweis:

Wenn kein TWAIN-Gerät installiert ist, werden in der Liste **Quellen** keine Namen angezeigt. Installieren Sie zunächst die Treiber-Software für das zu verwendende TWAIN-Gerät.

4. Klicken Sie auf **Wählen**, um die Auswahl des Gerätes zu bestätigen und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

5. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Eingabe vom TWAIN-Gerät**.

→ Es wird die im Dialogfeld **Quelle wählen** eingestellte Treiberschnittstelle angezeigt.

6. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für den Bildimport vor, und importieren Sie das Bild.

Hinweis:

Für Informationen zur Bedienung der Treiberschnittstelle beachten Sie die Hilfefunktion der Schnittstelle, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Schnittstellengerätes.

→ Wenn die Bildübertragung zwischen dem Scanner (bzw. einem anderen Gerät) und dem Treiber beendet ist, wird das importierte Bild auf der Stickmusterseite von Stufe 1 (Originalbildstufe) eingefügt.

Anmerkung:

Wenn das auf der Stickmusterseite angezeigte Bild noch nicht gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.

Design Center

Stufe 2 (Linienbildstufe)

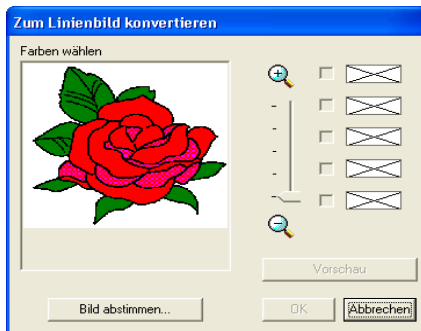
Fortfahren mit Stufe 2 (Linienbildstufe)

Fahren Sie nach dem Öffnen des Bildes mit Stufe 2 fort (Linienbildstufe), in der die Farbe(n) zum Erstellen des Linienbildes (Umrandung des Bildes) ausgewählt wird/werden. In Stufe 2 (Linienbildstufe) können Sie das Bild mithilfe der Stift- und Radiererwerkzeuge bearbeiten. Mit diesen Werkzeugen können Sie Umrandungen erzeugen, die einfacher von Hand zu zeichnen sind (z. B. Handschrift). Benutzen Sie die Zoom-Werkzeuge, wenn Sie das Bild vergrößern oder verkleinern möchten.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Stufe** und auf **Zum Linienbild**.

→ Es erscheint das Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren**.



→ Wenn Sie sich in der Stufe 3 befinden (Vektorbildstufe), kehren Sie zur Stufe 2 zurück, sofern Sie nicht das Bild in Stufe 3 geändert haben. In diesem Fall wird eine Meldung angezeigt, in der Sie zur Bestätigung aufgefordert werden, dass Sie die in Stufe 3 vorgenommenen Änderungen verwerfen möchten.


Anmerkung:


Um das Bild vergrößert (oder verkleinert) anzuzeigen, schieben Sie den Schieberegler **ZOOM** nach oben (bzw. nach unten). Wenn das Bild vergrößert ist, können Sie es durchblättern, um die verschiedenen Teile anzuzeigen.

Hinweis:

Wenn Sie mit Stufe 3 begonnen haben (Vektorbildstufe), können Sie nicht mit Stufe 2 fortfahren.

2. Wählen Sie die Umrangungsfarbe(n), die Sie zu Schwarz konvertieren möchten.

→ Wenn der Mauszeiger über das Bild gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .

→ Die gewählte Farbe wandert in das erste Kästchen unter **Farben wählen** und  erscheint in dem Kästchen, um anzuzeigen, dass diese Farbe ausgewählt ist.

Anmerkung:

- Sie können Stufe 2 wiederholen, um bis zu fünf Farben auszuwählen. Wenn mehr als fünf Farben ausgewählt sind, bleiben nur die letzten fünf Farben in der Liste.
- Um die Auswahl einer Farbe aufzuheben, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- Um den Farbton anzupassen und das Rauschen (Verzerrungen) zu reduzieren, klicken Sie auf **Bild abstimmen**. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Bildabstimmung“ auf Seite 74.)

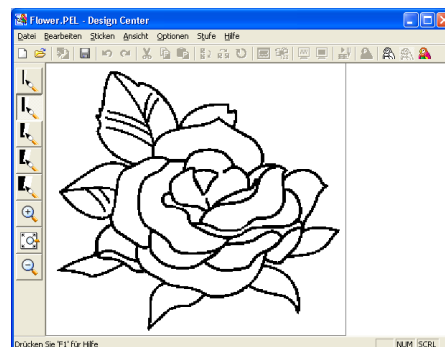
3. Klicken Sie auf **Vorschau**, um eine Vorschau des Linienbildes auf der Stickmusterseite zu erstellen.

Anmerkung:

Wenn nötig, können die Einstellungen geändert werden. Klicken Sie nach dem Ändern der Einstellungen auf **Vorschau**, um die Umrandung mit den neuen Einstellungen anzuzeigen.

4. Klicken Sie auf **OK**.

→ Alle ausgewählten Farben werden in schwarze Umrandungen (Linienbild) konvertiert, die auf der Stickmusterseite von Stufe 2 angezeigt werden (Linienbildstufe).

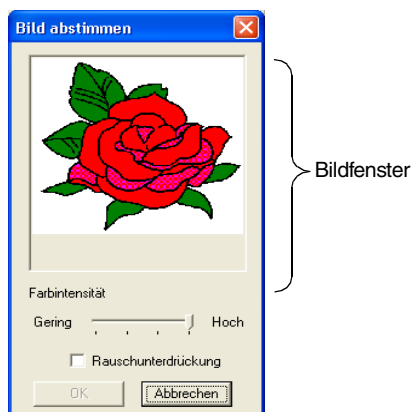


Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden und zur Stufe 1 (Originalbildstufe) zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Sie sollten nur so viele Farben auswählen, wie nötig sind, die Konturen des Bildes möglichst genau zu ermitteln. Im obigen Beispiel wurde nur eine Farbe ausgewählt.
- Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, wählen Sie den Menübefehl **Stufe – Zum Originalbild**, um zur Stufe 1 zurückzukehren (Originalbildstufe) und das Linienbild neu zu erstellen.

Bildabstimmung

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bild abstimmen** im Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** wird ein Dialogfeld **Bild abstimmen** angezeigt, das der folgenden Abbildung ähnelt.



In diesem Dialogfeld können Sie die Farben der Bilddaten oder das Bildgeräusch (Verzerrungen) verringern. Indem Sie einen gleichmäßigen Farbverlauf anwenden, um das Bild weicher zu gestalten, können Sie Farben leichter auswählen. Dies ist sogar für Bilddaten möglich, die von einem Scanner oder einem anderen Gerät stammen und keine klaren Umrandungen aufweisen.

- 1) Im Bildfenster wird das Bild entsprechend Ihren Einstellungen angezeigt.
- 2) Mit dem Schieberegler **Farbintensität** können Sie den Grad der Farbenreduktion festlegen. Mit der Einstellung **Hoch** wird das Originalbild angezeigt. Mit der Einstellung **Gering** wird die Farbenreduktion erhöht.
- 3) Wenn **Rauschunterdrückung** markiert ist, werden kleinere Rauschbereiche entfernt.
- 4) Klicken Sie auf **OK**, um das korrigierte Bild im Bildfenster des Dialogfeldes **Zum Linienbild konvertieren** anzuzeigen, und schließen Sie das Dialogfeld.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.
- Durch Klicken auf **OK** wird die Liste **Farben wählen** im Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** zurückgesetzt.

Hinweis:

Die im Dialogfeld **Bild abstimmen** ausgewählten Bildeinstellungen werden nur auf das im Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** angewendet; das sich aus diesen Einstellungen ergebende Bild kann nicht gespeichert werden.

Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe) erstellen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf oder auf **Datei** und **Neues Linienbild**.
 - Wenn die aktuelle Stickmusterseite bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird in Stufe 2 sofort eine neue Stickmusterseite angezeigt (Linienbildstufe).
 - Wenn die aktuelle Stickmusterseite nicht geändert wurde, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.

Anmerkung:

In Stufe 2 (Linienbildstufe) wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.

- „Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren“ auf Seite 72, „Speichern“ auf Seite 104, und „Eine neue Stickmusterseite erstellen in Stufe 3 (Vektorbildstufe)“ auf Seite 78


Umrandungen zeichnen und löschen**Zeichnen von Umrandungen**

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Schaltfläche für den Stift mit der gewünschten Stärke.
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu




2. Um einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie einmal. Um eine Linie zu zeichnen, ziehen Sie den Mauszeiger.

**Anmerkung:**

Um senkrechte oder waagrechte Linien zu zeichnen, halten Sie die Taste  gedrückt und bewegen dann den Mauszeiger.

Löschen von Umrandungen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Schaltfläche für den Radierer mit der gewünschten Stärke.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Linie, die Sie löschen möchten, und halten Sie dann die rechte Maustaste gedrückt.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu löschen.


Design Center

Stufe 3 (Vektorbildstufe)

Fortfahren mit Stufe 3 (Vektorbildstufe)

Nach dem Erstellen der Umrandung in Stufe 2 (Linienbildstufe), die eine Sammlung von Punkten (oder Pixel) ist, fahren Sie mit Stufe 3 (Vektorbildstufe) fort, in der die Punkte automatisch zu Linien verbunden werden, die bearbeitet werden können. In Stufe 3 (Vektorbildstufe) können Sie das Punktbearbeitungswerkzeug zum Verschieben, Löschen und Einfügen von Punkten verwenden; Sie können auch das Linienwerkzeug zum Zeichnen von Linien verwenden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Stufe** und auf **Zum Vektorbild**.

→ Wenn Sie sich in Stufe 2 (Linienbildstufe) befinden, wird das Dialogfeld **Einstellungen für die Vektorkonvertierung** angezeigt.



2. Wählen Sie eine Einstellung unter **Auflösung**.

Diese Einstellung bestimmt, wie genau Einzelheiten des Vektorbildes nachgebildet werden. Im Prinzip wird das Linienbild in Teilstücke von unterbrochenen Linien umgewandelt. Um mehr Details zu erstellen, sind mehr Punkte auf den unterbrochenen Linien nötig, was wiederum die Größe der Datei beeinflusst.

Im Allgemeinen liefert die Einstellung **Normal** eine ausreichende Auflösung, ohne dass die Datei allzu groß wird.

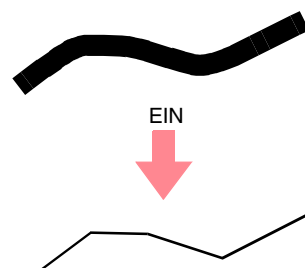
Wenn die Einstellung **Grob** bei einem bestimmten Bild ein ausreichendes Ergebnis liefert, wählen Sie diese Einstellung, sodass die Datei so klein wie möglich gehalten werden kann.

Wählen Sie **Fein** nur dann, wenn das Bild viele Einzelheiten enthält und die Einstellung **Normal** zu einer unbefriedigenden Wiedergabe führt.

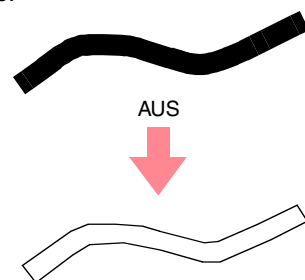
3. Um die schwarzen Umrandungen durch Vektorlinien an der Mitte der Umrandungen zu ersetzen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Linienstärke** und wählen mit dem Schieberegler die Detailgenauigkeit aus.

Anmerkung:

Wenn der Schieberegler auf **Mehr** eingestellt ist, werden sogar dicke schwarze Linien durch eine Linie an der Mitte entlang ersetzt.




Um die schwarzen Linien durch Vektorlinien entlang der Umrandungsgrenze zu ersetzen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Linienstärke**.



4. Mit dem Schieberegler **Größe** stellen Sie die Größe ein.

Hinweis:

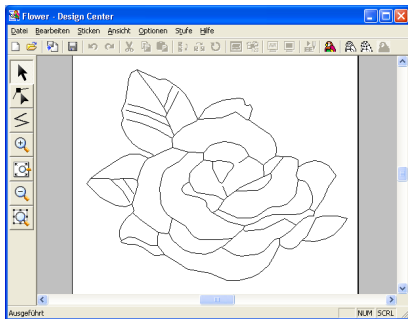
Sie können das Bild nicht über die Ränder der Stickmusterseite hinaus vergrößern. Falls erforderlich, klicken Sie auf **Stickmusterseite**, und ändern Sie dann die Größe der Stickmusterseite im angezeigten Dialogfeld.

5. Um einen bestimmten Teil des Bildes auszuwählen, klicken Sie auf **Bereich auswählen** und ziehen den Mauszeiger () über das Bild auf der Stickmusterseite, um den gewünschten Bereich auszuwählen.

**Anmerkung:**

Das Dialogfeld **Einstellungen für die Vektorkonvertierung** wird erneut angezeigt, wenn die Maustaste losgelassen wird.

6. Klicken Sie auf **OK**.
→ Das Vektorbild wird in der Stickmusterseite von Stufe 3 (Vektorbildstufe) angezeigt.

**Anmerkung:**

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

**Hinweis:**

Wenn die Umrandungsdaten beim Fortfahren von Stufe 2 (Linienbildstufe) zur Stufe 3 (Vektorbildstufe) auch nach dem Festlegen von verschiedenen Einstellungen für die Umrandungskonvertierung nicht erstellt werden können, kehren Sie zur Stufe 2 zurück und korrigieren die Umrandungen im Linienbild oder Korrigieren das Original Bild.

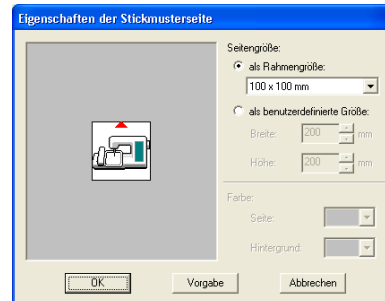


„Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe) erstellen“ auf Seite 74, „Fortfahren mit Stufe 4 (Stickattributstufe)“ auf Seite 83, „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 105 und „Größe der Stickmusterseite festlegen“ auf dieser Seite

Größe der Stickmusterseite festlegen

In Stufe 3 (Vektorbildstufe) können Sie eine Größe für die Stickmusterseite entsprechend der Größe des Rahmens, den Sie für die Nähmaschine verwenden, auswählen. Sie können auch die Größe so anpassen, das sie für größere Stickmuster passend ist.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.
→ Das Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** wird angezeigt.



2. Wählen Sie die Größe der Stickmusterseite. Um die Größe der Stickmusterseite entsprechend der Rahmengröße einzustellen, wählen Sie **als Rahmengröße** und die gewünschte Rahmengröße aus. Um eine benutzerdefinierte Größe für die Stickmusterseite einzustellen, wählen Sie **als Benutzerdefinierte Größe**, und geben Sie dann die gewünschte Breite und Höhe für die Stickmusterseite ein bzw. wählen Sie sie aus. (Der Einstellbereich liegt zwischen 100 und 1.000 mm.)

**Anmerkung:**

- Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.
- Wenn **als Rahmengröße** ausgewählt ist, zeigt das Nähmaschinenbild die Ausrichtung der Stickmusterseite (Rahmen) im Verhältnis zur Maschine an.

**Hinweis:**

- Wählen Sie keine Größe, die den maximalen Stickbereich der Maschine übersteigt, wenn **als Rahmengröße** ausgewählt ist.

3. Klicken Sie auf **OK**.

**Anmerkung:**

- Um wieder die Standardeinstellungen (**100 × 100 mm (4" × 4")**) von **als Rahmengröße** wiederherzustellen, klicken Sie auf **Vorgabe**.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Hinweis:

- Größeneinstellungen für die benutzerdefinierte Stickmusterseite können für Version 5 und früher nicht gespeichert werden.
- Die ausgewählte Größe wird auf jede neue Stickmusterseite angewendet, bis die Einstellungen geändert werden.

Eine neue Stickmusterseite erstellen in Stufe 3 (Vektorbildstufe)

Sie können eine leere Stickmusterseite erstellen, um ein Vektorbild zu zeichnen oder um Muster aus Umrandungen aus der zuvor gespeicherten PEM-Datei zu erstellen.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Neue Vektordaten**.
 - Wenn die aktuelle Stickmusterseite bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird

in Stufe 3 sofort eine neue Stickmusterseite angezeigt (Vektorbildstufe).

Anmerkung:

- Die Größe der Stickmusterseite entspricht der aktuell eingestellten Größe.
- Um Daten aus einer gespeicherten PEM-Datei abzurufen, verwenden Sie den Menübefehl **Datei – Vektorbild importieren**.

→ Wenn die aktuelle Stickmusterseite nicht geändert wurde, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.




Anmerkung:

In Stufe 3 (Vektorbildstufe) wird die Datei als PEM-Datei gespeichert.

- 👉 „Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren“ auf Seite 72, „Speichern“ auf Seite 104 und „Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe) erstellen“ auf Seite 74

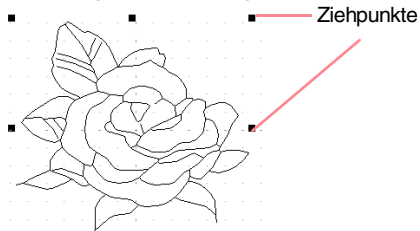
Bearbeiten von Umrandungen

Umrandungen auswählen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Umrandung, die Sie auswählen möchten.
 - Wenn der Mauszeiger über die Umrandung gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .

Anmerkung:

- Wenn die Umrandung ausgewählt wird, werden Ziehpunkte angezeigt und die Umrandung wird blau dargestellt.



- Die Umrandung wird nicht markiert, wenn ein leerer Teil ausgewählt wird.


- Um die Auswahl der Umrandung aufzuheben, wählen Sie eine andere Umrandung aus oder klicken in einen leeren Bereich der Stickmusterseite.

3. Um eine zusätzliche Umrandung auszuwählen, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken auf eine andere Umrandung.


Anmerkung:

Sie können auch Umrandungen durch Ziehen des Mauszeigers über die auszuwählende Umrandung auswählen. Während Sie ziehen, wird ein Auswahlrahmen gezeichnet. Alle Umrandungen, die vollständig in dieser Auswahl enthalten sind, werden beim Loslassen der Maustaste ausgewählt.

Umrandungen verschieben

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie verschieben möchten.
 - Wenn der Mauszeiger über die Umrandung gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .
2. Ziehen Sie die Umrandung an die gewünschte Stelle.





Anmerkung:

- Um die Umrandung horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste  gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird die ausgewählte Umrandung um 0,5 mm in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.





Umrandungen skalieren**Manuell skalieren**

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie skalieren möchten.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte einer ausgewählten Umrandung oder einer Gruppe von Umrandungen.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu

 ,  ,  oder  , je nachdem, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Dimensionen gleichzeitig.

3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die ausgewählte(n) Umrandung(en) auf die gewünschte Größe einzustellen.

Numerisch skalieren

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie skalieren möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe**, dann auf **Größe**.
→ Das Dialogfeld **Größe** wird angezeigt.



3. Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie **Aspekt**.
4. Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter) festgelegt wird.

5. Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein bzw. wählen Sie sie aus.

Anmerkung:

- Wählen Sie **100 %**, um die Umrandung unverändert zu belassen.
- Wenn **Aspekt** gewählt wurde, wird bei Änderung einer Dimension automatisch die andere mit geändert, sodass die Proportionen von Breite und Höhe erhalten bleiben.


6. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Vorschau**, um die Umrandung mit der neuen Größe auf der Stickmusterseite in einer Vorschau anzuzeigen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Hinweis:


- Sie können keine Größe eingeben, die dazu führt, dass die Umrandung die Größe der Stickmusterseite überschreitet.
- Der minimale Wert ist 1 mm.

 „Maßeinheiten ändern“ auf Seite 105

Umrandungen horizontal oder vertikal spiegeln

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie horizontal (oben/unten) oder vertikal (links/rechts) spiegeln möchten.

2. Um die Umrandung horizontal zu spiegeln, klicken Sie auf **Bearbeiten, Spiegeln** und



Horizontal, oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste.



Um die Umrandung vertikal zu spiegeln, klicken Sie auf **Bearbeiten, Spiegeln** und **Vertikal**, oder

klicken Sie auf  in der Symbolleiste.

Umrandungen drehen

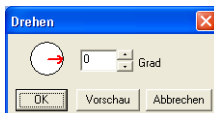
■ Manuell drehen

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Drehen** oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste.
→ Die Ziehpunkte um die ausgewählte Umrandung werden durch kleinere Rechtecke an den vier Ecken der ausgewählten Umrandung ersetzt.
3. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der vier Drehpunkte.
→ Wenn der Mauszeiger über einen Drehpunkt gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .
4. Ziehen Sie den Drehpunkt im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, um die Umrandung in Schritten von 1 Grad zu drehen.

 **Anmerkung:**
Um die Umrandung in Schritten von 15 Grad zu drehen, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie den Drehpunkt ziehen.

■ Numerisch drehen

1. Wählen Sie die Umrandung aus, die Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe** und **Drehen**.
→ Das Dialogfeld **Drehen** wird angezeigt.



3. Geben Sie den gewünschten Drehwinkel ein, oder wählen Sie ihn aus.

Anmerkung:

- Der Winkel kann auch festgelegt werden, indem der Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises bewegt und dann der rote Pfeil auf den gewünschten Winkel gezogen wird. Beim Ziehen des Mauszeigers über den roten Pfeil ändert

sich seine Form zu .

- Wählen Sie **0 Grad**, um die Umrandung unverändert zu belassen.

4. Klicken Sie auf **OK**.


Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Vorschau**, um die Umrandung mit dem neuen Winkel auf der Stickmusterseite in einer Vorschau anzuzeigen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen zu übernehmen.

Hinweis:



Der mögliche Wertebereich ist 0 bis 359 Grad, in Schritten von 1 Grad.

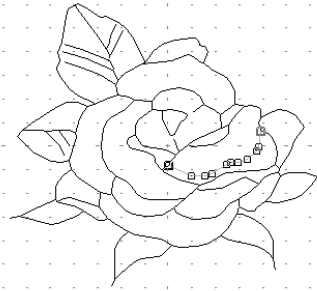
Umrandungen löschen

1. Wählen Sie die zu löschende Umrandung aus.
2. Drücken Sie die Taste , oder klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Löschen**.

Bearbeiten von Punkten in Umrandungen

Punkte verschieben

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Umrandung, die Sie bearbeiten möchten.
→ Die Umrandung wird in rosa angezeigt und die Punkte der ausgewählten Umrandung erscheinen als kleine leere Rechtecke. Die Punkte am Ende der Linie werden als größere Rechtecke angezeigt.



3. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie bearbeiten möchten.
→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.

Anmerkung:


Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken jeden Punkt an, oder Sie ziehen den Mauszeiger über die auszuwählenden Punkte.

Hinweis:



Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf die Linie klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

4. Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.
→ Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.



Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste  gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird der ausgewählte Punkt um 0,1 mm in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

Punkte einfügen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Umrandung, die Sie bearbeiten möchten.
→ Die Umrandung wird in rosa angezeigt, und die Punkte der ausgewählten Umrandung erscheinen als kleine leere Rechtecke. Die Punkte an den Überlappungen der Linien werden als größere Rechtecke angezeigt.
3. Klicken Sie auf die Umrandung auf der Stelle, an der Sie einen neuen Punkt einfügen möchten.
→ Ein neuer Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck hinzugefügt. Der neue Punkt kann nun bearbeitet werden.

Punkte löschen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Umrandung mit dem Punkt, den Sie bearbeiten möchten.
→ Die Punkte der Umrandung werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie löschen möchten.
→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.

Anmerkung:

Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken jeden Punkt an. Sie können auch den Mauszeiger über die ausgewählten Punkte ziehen.

4. Drücken Sie die Taste **(Entf)**, um den Punkt aus der Umrandung zu entfernen.

Hinweis:

Die Punkte an den Überlappungen der Linien, die als rote Rechtecke dargestellt werden, können nicht gelöscht werden.

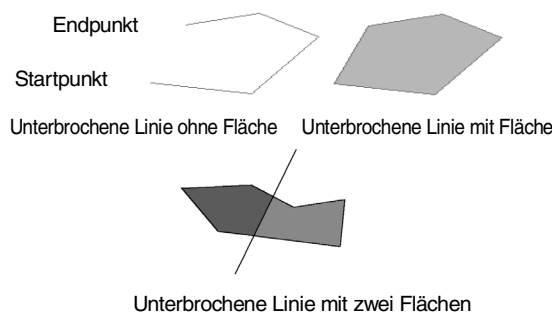
Zeichnen von unterbrochenen Linien

Im Zeichenmodus für Linien können Sie Ihrem Muster unterbrochene Linien hinzufügen. Eine unterbrochene Linie besteht aus einer Aneinanderreihung mehrerer, gerader Linien, wobei der Endpunkt einer geraden Linie den Anfangspunkt der nächsten Linie bildet.


Wenn die gezeichnete unterbrochene Linie keine geschlossene Flächen gebildet hat, bleibt dies eine einfache Umrandung, und Sie können in Stufe 4 (Stickattributstufe) nur Stickattribute für die Linie selbst festlegen.

Wenn die unterbrochene Linie geschlossene Flächen gebildet hat, können Sie in Stufe 4 sowohl die Umrandung als auch die Flächen in Stufe 4 zuweisen.

Wenn Sie eine Linie durch eine bestehende Fläche ziehen, wodurch zwei getrennte Flächen entstehen, können Sie die Stickattribute für beide Bereiche sowie für die Trennlinie separat festlegen.



1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.


→ Wenn der Mauszeiger über den Arbeitsbereich gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .

2. Um eine Linie zu zeichnen, klicken Sie auf die Stickmusterseite, um den Startpunkt festzulegen.

3. Bewegen Sie den Mauszeiger, und klicken Sie dann auf die Stickmusterseite, um den nächsten Punkt festzulegen.

→ Diese beiden Punkte sind durch eine gerade Linie verbunden.

Anmerkung:

- Sie können den zuletzt eingegebenen Punkt mit einem Klick auf die rechte Maustaste entfernen. Wenn nötig, benutzen Sie das Gitter als Zeichenhilfe. Sie können das Gitter so einstellen, dass die vertikalen und horizontalen Linien sichtbar sind. Einzelheiten über das Gitter finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 105.
- Um senkrechte oder waagrechte Linien zu zeichnen, halten Sie die Taste  gedrückt und bewegen dann den Mauszeiger.

4. Wiederholen Sie Stufe 3., bis Sie alle Punkte mit Ausnahme des Endpunkts festgelegt haben.

5. Doppelklicken Sie auf die Stickmusterseite, um den Endpunkt festzulegen.


Design Center

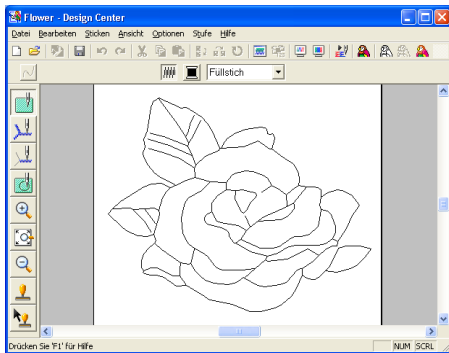
Stufe 4 (Stickattributstufe)


Fortfahren mit Stufe 4 (Stickattributstufe)

Nach dem Bearbeiten der Umrandung in Stufe 3 (Vektorbildstufe) fahren Sie mit Stufe 4 (Stickattributstufe) fort, in der Sie die Stickattribute festlegen können. Benutzen Sie die Zoom-Werkzeuge, wenn Sie das Bild vergrößern oder verkleinern möchten.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Stufe**, dann auf **Zu den Stickattributen**.
→ Das Muster wird in der Stickmusterseite von Stufe 4 (Stickattributstufe) angezeigt.

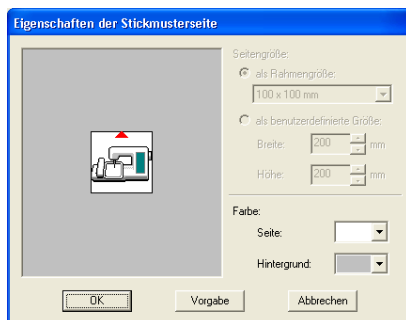


 „Neue Stickmusterseite in Stufe 2 (Linienbildstufe) erstellen“ auf Seite 74 und „Fortfahren mit Stufe 3 (Vektorbildstufe)“ auf Seite 76

Anzeigefarben festlegen

In Stufe 4 (Stickattributstufe) kann die Farbe der Stickmusterseite auf die Farbe des Stoffes und der Hintergrund als Kontrast zu einer anderen Farbe festgelegt werden.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.
→ Das Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** wird angezeigt.



2. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Seite** die gewünschte Farbe für die Stickmusterseite aus.
3. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Hintergrund** die gewünschte Farbe für den Hintergrund aus.

Anmerkung:

Im Vorschaufenster können Sie die ausgewählten Farben überprüfen.

4. Klicken Sie auf **OK**.



Anmerkung:

- Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorgabe**.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen zu übernehmen.

Anwendung von Stickattributen auf Linien und Flächen

Flächenfüllung

Anwendung von Stickattributen auf Flächen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu , und die angezeigten Stickattribute ähneln der unten dargestellten Leiste.



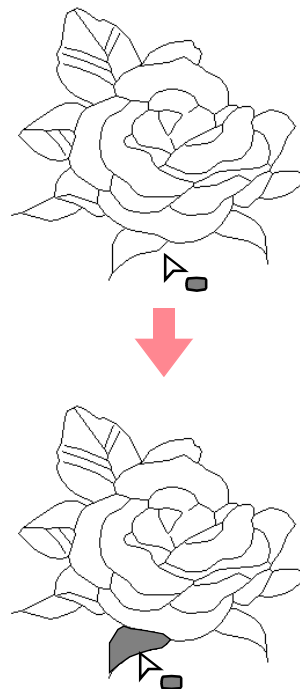
2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Stichtyp entweder vor oder nach dem Anwenden von Stickattributen auf die Fläche ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichart“ auf Seite 89.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Stichart festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 89.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

3. Klicken Sie auf die geschlossene Fläche, auf die die Stickattribute angewendet werden sollen.



→ Um den ausgewählten Bereich werden „Begrenzungslinien“ angezeigt, und die in der Stickattributliste ausgewählte Farbe und der Stichtyp werden auf die Fläche angewendet.



Hinweis:

Wenn die Attribute nicht auf eine Fläche angewendet werden können, kehren Sie zur Stufe 3 (Vektorbildstufe) zurück und vergewissern sich, dass die Fläche geschlossen ist. Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Punktbearbeitungswerkzeug. Einzelheiten zur Bearbeitung des Vektorbildes finden Sie unter „Bearbeiten von Punkten in Umrandungen“ auf Seite 81.

Stickattribute einer Fläche prüfen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine geschlossene Fläche.

→ Es erscheint das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** mit der ausgewählten Fläche.



Anmerkung:

- Sie können auch alternativ den Menübefehl **Sticken – Stickattribute einstellen** wählen oder auf die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.





Attribut einstellen

- Die Stickattribute zeigen die Farbe und Stichtyp der ausgewählten Fläche an. Sie können jetzt Garnfarbe und Stichtyp ändern. Weitere Informationen zum Ändern von Garnfarbe und Stichtyp finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichtyp“ auf Seite 89.

3. Ändern Sie die Einstellungen ggf. im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute**.

Anmerkung:

Um zu der Standardeinstellung zurückzukehren, klicken Sie auf  rechts neben der Einstellung.

 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 89

4. Um die neuen Attribute auf die Fläche anzuwenden, klicken Sie auf jede Fläche, auf die Sie die neuen Attribute anwenden möchten.
5. Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu verlassen.

Randnaht

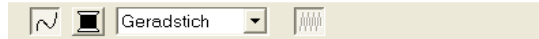
- Stickattribute auf die gesamte Umrandung zuweisen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu



und die angezeigten Stickattribute ähneln den unten dargestellten.



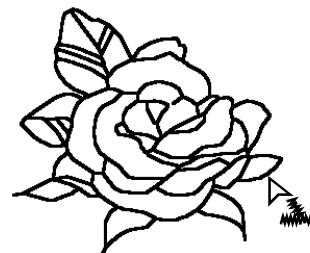
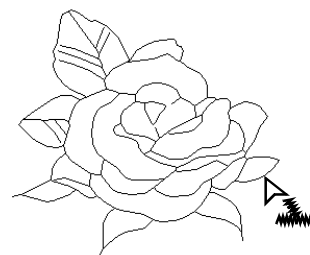
2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Stichtyp entweder vor oder nach dem Anwenden von Stickattributen auf die Umrandung ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichtyp“ auf Seite 89.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Stichtyp festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 89.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

3. Klicken Sie auf die Umrandung, auf die die Stickattribute angewendet werden sollen.


→ Um die ausgewählte Umrandung werden „Begrenzungslinien“ angezeigt, und die in der Stickattributliste ausgewählte Farbe und der Stichtyp werden auf die Umrandung angewendet.



■ Stickattribute einem Teil der Umrandung zuweisen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu

, und die angezeigte Stickattributsleiste ähnelt der unten dargestellten Leiste.



2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

Anmerkung:

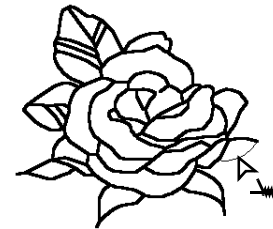
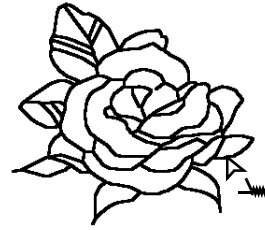
- Sie können den Stichtyp entweder vor oder nach dem Anwenden von Stickattributen auf den Teil der Umrandung ändern. Weitere Informationen zum Ändern dieser Einstellung finden Sie unter „Stichart“ auf Seite 89.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Stichart festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 89.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

Hinweis:


Die Farbe kann nicht separat für einen Teil der Umrandung festgelegt werden. Wenn Sie die Farbe ändern, wird die neue Farbe auf die gesamte Umrandung des angeklickten Teils angewendet.

3. Klicken Sie auf den Teil der Umrandung, auf die die Stickattribute angewendet werden sollen.

→ Um den ausgewählten Teil der Umrandung werden „Begrenzungslinien“ angezeigt, und der in den Stickattributen ausgewählte Stichtyp wird auf den Teil der Umrandung angewendet.




■ Stickattribute einer Umrandung prüfen

1. Um die Attribute der gesamten Umrandung zu prüfen, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



Um die Attribute eines Teils der Umrandung

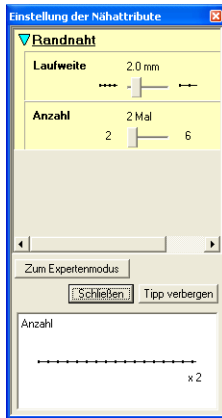
zu prüfen, klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Umrandung oder auf einen Teil der Umrandung.

→ Es erscheint das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** mit der ausgewählten Umrandung bzw. dem Teil der Umrandung.



Anmerkung:


- Sie können auch alternativ den Menübefehl **Sticken – Stickattribute einstellen** wählen oder auf die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.




- Die Stickattribute zeigen die Farbe und Stichtyp der ausgewählten Umrandung an. Jetzt können Sie die Farbe und den Stichtyp für die gesamte Umrandung bzw. den Stichtyp für den Teil der Umrandung ändern. Weitere Informationen zum Ändern von Garnfarbe und Stichtyp finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichtyp“ auf Seite 89.

3. Ändern Sie die Einstellungen ggf. im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute**.

Anmerkung:

Um zu der Standardeinstellung zurückzukehren, klicken Sie auf  rechts neben der Einstellung.

 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 89

4. Um die neuen Attribute auf die Umrandung bzw. Teil der Umrandung anzuwenden, klicken Sie auf die Umrandung, auf die Sie die neuen Attribute anwenden möchten.

5. Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu verlassen.



Stickattribute verwenden

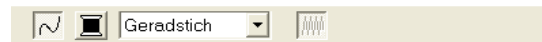
Mit den Stickattributen in Stufe 4 (Stickattributstufe) können Sie Farbe und Stichtyp einer Fläche und von Umrangungen einstellen.

Die verfügbaren Stickattribute sind abhängig von dem im Werkzeugkasten ausgewählten Werkzeug.



Beispiel 1: Wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt ist



Beispiel 2: Wenn  oder  im Werkzeugkasten ausgewählt ist




Wenn der Mauszeiger eine Weile auf einer Schaltfläche oder einem Pull-down-Menü in den Stickattributen steht, erscheint ein kleines Feld mit dem Namen dieses Elements.

	Flächenfüllung: Schaltet die Flächenfüllung ein/aus.	Seite 87
	Randnaht: Schaltet die Randnaht ein/aus.	Seite 88
	Flächenfarbe, Randnahtfarbe: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte oder Flächen festzulegen.	Seite 89
 Füllstich  Geradstich	Flächenstich, Randnahtstich: Mit diesen Pull-down-Menüs können Sie den Stichtyp für Randnähte oder Flächen festlegen.	Seite 89


Flächenfüllung

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Flächenfüllung ein- oder auszuschalten.

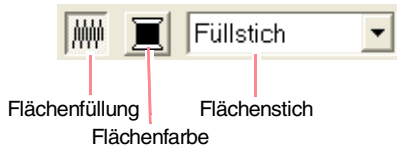
Anmerkung:

- Die Schaltfläche **Flächenfüllung** ist nur verfügbar, wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt ist.
- Wenn die Flächenfüllung ausgeschaltet ist, wird die Fläche nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Stichtyp einstellen).

Bedienung für Fortgeschrittene
Design Center

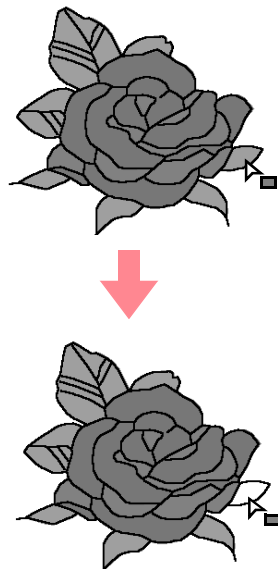
1. Klicken Sie auf .

Diese Schaltfläche hat zwei Einstellungen:
 Ein: Die Schaltfläche **Flächenfarbe** und das
 Pulldown-Menü **Flächenstich** wird angezeigt.
 Aus: Die Schaltfläche **Flächenfarbe** und das
 Pulldown-Menü **Flächenstich** werden
 angezeigt.



2. Klicken Sie auf eine Fläche, um die Attribute für die Flächenfüllung festzulegen.

- Wenn die Schaltfläche **Flächenfüllung** aktiviert ist, wird die Farbe der Schaltfläche **Flächenfarbe** und der im Pulldown-Menü **Flächenstich** angezeigte Stichtyp auf die Fläche angewendet.
- Wenn die Schaltfläche **Flächenfüllung** deaktiviert ist, verschwinden die Farbe und der Stichtyp für die Fläche.






 „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichart“ auf Seite 89

■ Randnaht 

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Randnaht ein- oder auszuschalten.

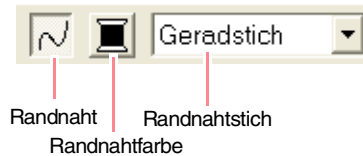
 **Anmerkung:**

- Die Schaltfläche **Randnaht** ist nur verfügbar, wenn  oder  im Werkzeugkasten ausgewählt ist.
- Wenn die Randnaht ausgeschaltet ist, wird der Rand nicht genäht (und Sie können weder Farbe noch Stichart einstellen).

1. Klicken Sie auf .

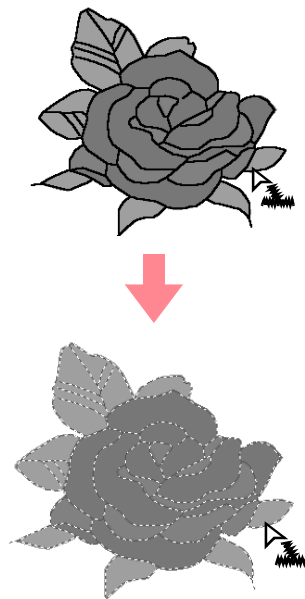
Diese Schaltfläche hat zwei Einstellungen:
 Ein: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das
 Pulldown-Menü **Randnahtstich** werden
 angezeigt.

Aus: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und
 das Pulldown-Menü **Randnahtstich** werden
 nicht angezeigt.



2. Klicken Sie auf eine Randnaht, um die Stickattribute für Randnähte festzulegen.

- Wenn die Schaltfläche **Randnaht** aktiviert ist, wird die Farbe der Schaltfläche **Randnahtfarbe** und der im Pulldown-Menü **Flächenfüllung** angezeigte Randnahtstich auf die Randnaht angewendet.
- Wenn die Schaltfläche **Randnaht** deaktiviert ist, wird die Randnaht durch eine gepunktete Linie ersetzt und nicht genäht.





 **Hinweis:**

Die Farbe kann nicht für einen Teil der Umrandung gewechselt werden. Wenn Sie die Farbe ändern, wird die neue Farbe auf die gesamte Umrandung angewendet.

 „Farbe“ auf Seite 89 und „Stichart“ auf Seite 89

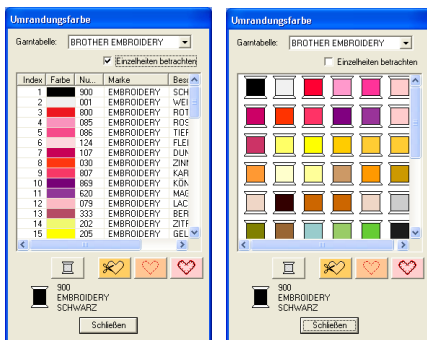
Farbe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte oder Flächen festzulegen.

Anmerkung:
Die Schaltfläche **Farbe** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn die Schaltfläche **Flächenfüllung** () oder **Randnaht** () aktiviert wurde.


1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Farbe**.

→ Ein Dialogfeld **Umrangungsfarbe** wird angezeigt, das dem nachfolgend dargestellten Dialogfeld ähnelt.



Anmerkung:
Löschen Sie die Markierung bei **Einzelheiten betrachten**, um nur die Garnfarben zu sehen.

2. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü **Garntabelle** eine Garnfarbtabelle oder eine Anwendergarntabelle aus.

 Für Einzelheiten zur Angabe einer Anwendergarntabelle oder für Informationen über den Umgang der Maschinen mit den Garnfarben lesen Sie bitte den Abschnitt „Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten“ auf Seite 190.


3. Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.

→ Die neue Farbe wird auf der Schaltfläche **Flächenfarbe** oder **Randnahtfarbe** angezeigt.

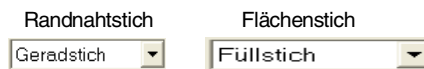
Anmerkung:

- Der Name der ausgewählten Farbe erscheint unten im Dialogfeld.
- Beschreibungen der vier Schaltflächen unter der Liste finden Sie unter „Sonderfarben“ auf Seite 170.



4. Klicken Sie auf **Schließen**, um die Farbe festzulegen und das Dialogfeld zu schließen.
5. Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, auf die Sie die Farbeinstellung anwenden möchten.

 „Flächenfüllung“ auf Seite 87, „Randnaht“ auf Seite 88 und „Sonderfarben“ auf Seite 170

Stichart



Mit diesen Pulldown-Menüs können Sie den Stichtyp für Randnähte oder Flächen festlegen.


Anmerkung:
Das **Stichart**-Pulldown-Menü wird in den Stickattributen angezeigt, wenn die Schaltfläche **Flächenfüllung** () oder **Randnaht** () aktiviert wurde.

1. Klicken Sie in ein Stichart-Pulldown-Menü.
→ Die verfügbaren Einstellungen werden angezeigt.



2. Klicken Sie auf die gewünschte Stichart.
→ Die neue Einstellung wird im Pulldown-Menü angezeigt.


3. Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, auf die Sie die Stichtarteinstellung anwenden möchten.

 „Flächenfüllung“ auf Seite 87 und „Randnaht“ auf Seite 88



Stickattribute festlegen

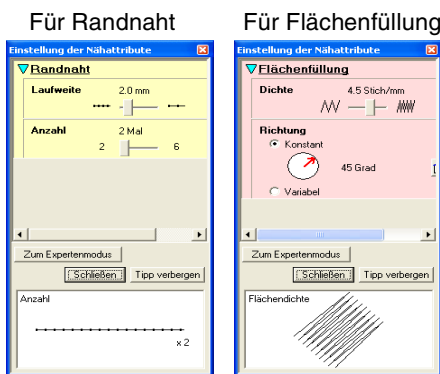
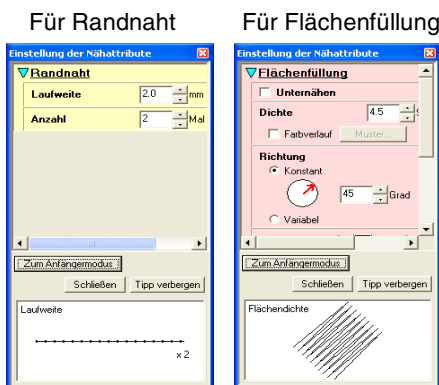
Im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** können verschiedene Stickattribute für Randnähte und Flächen festgelegt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  in der Symbolleiste
→ Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird angezeigt.

Anmerkung:

Die Attribute für die Flächenfüllung werden im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** angezeigt, wenn im Werkzeugkasten ausgewählt ist. Die Attribute für die Randnaht werden im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** angezeigt, wenn im Werkzeugkasten  oder  ausgewählt ist.

Anfängermodus:**Expertenmodus:****Anmerkung:**

- Sie können auch alternativ den Menübefehl **Sticken – Attribut einstellen** wählen oder mit der rechten Maustaste auf eine Fläche oder eine Randnaht klicken.
- Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen von der ausgewählten Stichtart ab.


- Um nur grundlegende Stickattribute und einfachere Einstellungen anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Anfängermodus**. Um alle für die ausgewählte Stichtart ausgewählten Stickattribute anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Expertenmodus**.

Anmerkung:

- Einstellungen, die im Anfängermodus nicht ausgewählt werden können, werden aus der vorherigen Einstellung im Expertenmodus übernommen.
- Um das Vorschaufeld auszublenden, klicken Sie auf **Tipp verbergen**. Um das Vorschaufeld anzuzeigen, klicken Sie auf **Tipp anzeigen**. Wenn die Schaltfläche **Tipp verbergen** angezeigt wird, wird außerdem das Vorschaufeld angezeigt, in dem Sie ein Stichmuster sehen, wenn der Mauszeiger über die Einstellung gezogen wird. Der Vorschaubereich zeigt Ihre Einstellungsänderungen an.

- Ändern Sie ggf. die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.

Anmerkung:

- In manchen Fällen müssen Sie möglicherweise durch die Einstellungen blättern oder die Größe des Dialogfeldes ändern, indem Sie eine der Ecken ziehen, um alle Stickattribute anzuzeigen.
- Die Eingabemethode für die Einstellungen hängt vom ausgewählten Attribut ab. Bei der Eingabe numerischer Werte im Expertenmodus können Sie auf die Pfeiltasten klicken, um den Wert auszuwählen oder um ihn direkt einzugeben. Verwenden Sie im Anfängermodus den Schieberegler, um die Einstellungen zu ändern. Wenn  angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche, um zur Standardeinstellung zurückzukehren.

- Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 91 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 91.

Hinweis:



Alle im Dialogfeld durchgeführten Einstellungen werden beibehalten und unabhängig vom Modus angewendet, bis sie geändert werden.

- Wenn die Stickattribute für Randnähte angezeigt werden, klicken Sie auf die Umrandung, um die Attribute auf die Umrandung anzuwenden. Wenn die Attribute für die Flächenfüllung angezeigt werden, klicken Sie auf eine Fläche, um die Flächenfüllungsattribute auf die Umrandung anzuwenden.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu verlassen.

■ Stickattribute für Randnähte

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Stichtyp ab. Im Anfängermodus werden nicht alle der folgenden Attribute angezeigt.

Zickzackstich

Zickzack-Breite	Stellt die Breite des Zickzackstiches ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm
Dichte	Wählt die Anzahl der Fäden pro mm. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm
Halbstich	Schaltet Halbstiche ein/aus. Wenn eine Seite des Zickzackstichs dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erzeugen. Vorgabe: Ein Ein:  Aus: 

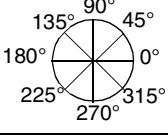


Geradstich




Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm
Anzahl	Stellt die Anzahl der Umrandungsstiche ein, die gestickt werden. Bereich: 2, 4, 6 Vorgabe: 2

■ Stickattribute für die Flächenfüllung

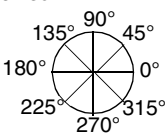



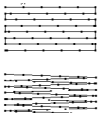





Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Stichtyp ab. Im Anfängermodus werden nicht alle der folgenden Attribute angezeigt.

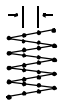


Satinstich

Unternähen	Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Sticken zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt
Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm
Farbverlauf	Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster , um das Verlaufsmuster festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 96.
Ausrichtung	[Art] Gibt die Art der Nährichtung an. Konstant: Näht mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Einstellung bei Winkel bestimmt. Variabel: Variiert die Nährichtung je nach dem Objekt, das genäht werden soll. [Winkel] Gibt den Nähwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad 
Halbstich	Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Variabel eingestellt ist. Wenn eine Seite des Satinstichs dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erzeugen. Vorgabe: Aus Ein:  Aus: 

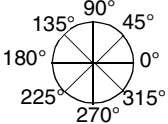





Linienführungstyp	<p>Stellt die Linienführung des Sticks ein. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) <p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs</p>	<p>Innerhalb des Bereichs: </p> <p>Entlang der Umrandung: </p> <p>Auf der Umrandung: </p>
Zug-Kompensation	<p>Verlängert die Nähfläche in Nährichtung des Sticks, um das Schrumpfen des Musters beim Sticken zu vermeiden. Bereich: 0 - 2 mm Vorgabe: 0,0 mm</p>	



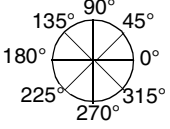




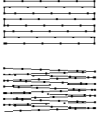
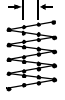


Füllstich

Unternähen	<p>Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Sticken zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt</p>	
Dichte	<p>Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm</p>	
Farbverlauf	<p>Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster, um das Verlaufsmuster und dessen Dichte festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 96.</p>	
Ausrichtung	<p>[Art] Gibt die Art der Nährichtung an. Konstant: Näht mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Einstellung bei Winkel bestimmt. Variabel: Variiert die Nährichtung je nach dem Objekt, das genäht werden soll. [Winkel] Gibt den Nähwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad</p>	
Stichart	<p>Legt die Nahtform an den Kanten fest. Verfügbare Einstellungen:  ,  Vorgabe: </p>	
Halbstich	<p>Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Variabel eingestellt ist. Ein:  Wenn eine Seite des Füllstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erzeugen. Aus:  Vorgabe: Aus</p>	
Linienführungstyp	<p>Stellt die Linienführung des Sticks ein. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) <p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs</p>	<p>Innerhalb des Bereichs: </p> <p>Entlang der Umrandung: </p> <p>Auf der Umrandung: </p>

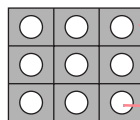
Laufweite	Stellt die Stichlänge der Naht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 4,0 mm	Laufweite 
Frequenz	Stellt die Stärke des Versatzes ein. Bereich: 0 - 99% Vorgabe: 30 %	30%  0% 
Zug-Kompensation	Verlängert die Nähfläche in Nährichtung des Sticks, um das Schrumpfen des Musters beim Sticken zu vermeiden. Bereich: 0 - 2 mm Vorgabe: 0,0 mm	

Programmierbarer Füllstich

Unternähen	Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Sticken zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt	
Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm	
Farbverlauf	Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster , um das Verlaufsmuster und dessen Dichte festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 96.	
Ausrichtung	[Art] Gibt die Art der Nährichtung an. Konstant: Näht mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Einstellung bei Winkel bestimmt. Variabel: Variiert die Nährichtung je nach dem Objekt, das genäht werden soll. [Winkel] Gibt den Nähwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad	
Halbstich	Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Variabel eingestellt ist. Ein:  Wenn eine Seite des Füllstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erzeugen. Aus:  Vorgabe: Aus	
Linienführungstyp	Stellt die Linienführung des Sticks ein. Verfügbar, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen: • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs	Innerhalb des Bereichs:  Entlang der Umrandung:  Auf der Umrandung: 
Zug-Kompensation	Verlängert den Nähbereich in Nährichtung des Sticks, um das Schrumpfen des Musters beim Nähen zu vermeiden. Bereich: 0 - 2 mm Vorgabe: 0,0 mm	

Programmierbarer Füllstich			Wählt ein Muster für den Programmierbaren Füllstich. Klicken Sie auf  , und wählen Sie dann im Dialogfeld Durchsuchen den Ordner mit der PAS-Datei, die Sie verwenden möchten. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Muster bzw. wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf OK .	
	Breite (horizontale Länge)		Stellt die Breite des Stickmusters ein. Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 7,5 mm	
	Höhe (vertikale Länge)		Stellt die Höhe des Stickmusters ein. Bereich: 5 - 10 mm Vorgabe: 7,5 mm	
	Ausrichtung		Hiermit können Sie den Winkel der Stickmuster einstellen. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 0 Grad 	
	Versatz	Ausrichtung	Legt die Ausrichtung des Reihenversatzes fest als Reihe/Spalte . Reihe  Spalte 	
		Wert	Wenn die Versatz-Anordnung gewählt wurde, wird hier die Stärke des Versatzes eingestellt. Bereich: 0 - 99% Vorgabe: 0%	
	Grundlage Sticken Gibt die Stickgrundlage an. (Weitere Einzelheiten finden Sie in der folgenden Darstellung.)	Stichart	Legt die Nahtform an den Kanten fest. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Verfügbare Einstellungen:  Vorgabe: 	
		Laufweite	Legt den Stickabstand für die Grundlage eines programmierbaren Füllstichs fest. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 4,0 mm	Laufweite 
		Frequenz	Legt die veränderliche Schrittweite für das Nähen auf der Grundlage eines programmierbaren Füllstichs fest. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Bereich: 0 - 99% Vorgabe: 30 %	30%  0% 











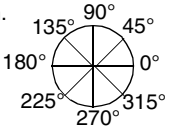
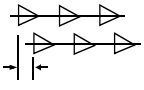
Muster



Das Stickmuster für die Grundlage (der Bereich, der von dem durch diagonale Linien gekennzeichneten Muster abweicht) des programmierbaren Füllstichs kann festgelegt werden.

Das Muster wird mit den festgelegten Stichen gestickt.

Motiv-Stich

Motiv	Bestimmt, ob Sie Muster 1, Muster 2 oder beide für den Motiv-Stich verwenden. Wenn Sie beide Muster auswählen, werden die Daten so erzeugt, dass sich die beiden Reihen abwechseln. Nur Muster 1: Nur Muster 1 wird verwendet (Vorgabe) Nur Muster 2: Nur Muster 2 wird verwendet Muster 1 und 2: Muster 1 und 2 werden verwendet	
		Wählt ein Muster für den Motiv-Stich. Klicken Sie auf  , und wählen Sie dann im Dialogfeld Durchsuchen den Ordner mit der PMF-Datei, die Sie verwenden möchten. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Muster bzw. wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf OK .
	Muster 1 Muster 2	Breite (horizontale Länge) Stellt die Musterbreite ein (gemessen entlang der Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	Muster 1 Muster 2	Höhe (vertikale Länge) Stellt die Musterhöhe ein (gemessen senkrecht zur Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	H-Anordnung (Horizontale Anordnung)	Wählt die horizontale Anordnung des Musters. Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Normal:  Gespiegelt:  Abwechselnd: 
	V-Anordnung (Vertikale Anordnung)	Wählt die vertikale Anordnung des Musters. Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Normal:  Gespiegelt:  Abwechselnd: 
	Ausrichtung	Hiermit können Sie den Winkel des Motiv-Stichs drehen. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 0 Grad 
Reihenversatz	Legt den Versatz für jede Reihe fest. Bereich: 0 - 10 mm Vorgabe: 0,0 mm 	
Laufweite	Stellt die Stichlänge der Naht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm	

Kreuzstich

Größe	Stellt die horizontale und vertikale Größe des Musters ein. Im Expertenmodus wird der Wert automatisch konvertiert und im Feld für die anderen Maßeinheiten angezeigt. Bereich: 1,5 - 5,0 mm oder 5 - 17 Zähler Vorgabe: 2,5 mm oder 10 Zähler
Anzahl	Stellt die Anzahl ein, wie oft das Muster genäht werden soll. Es werden zwei Muster gleichzeitig genäht. Bereich: Einfach, Doppelt, Dreifach Vorgabe: Einfach

Kreisstich, Radialstich und Spiralstich

Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunkts beim Kreisstich und Radialstich finden Sie unter „Mittelpunkt eines Kreis- und Radialstichs verschieben“ auf Seite 97.

Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 0,5 - 7,0 Fäden pro mm Vorgabe: 2,0 Fäden pro mm
Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm

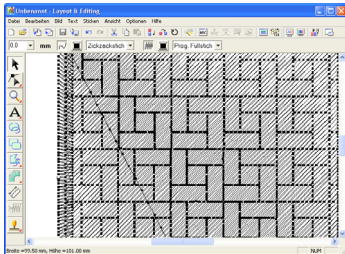
Hinweise zum programmierbaren Füllstich

Wenn Sie Stich- und Musterrichtung eines programmierbaren Füllstichs einstellen, müssen Sie beachten, dass bei Übereinstimmung von Stich- und Musterrichtung mit einer Umrandungsnaht diese Randnaht nicht gestickt wird.

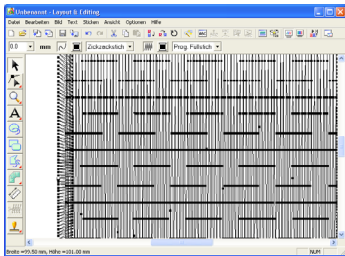
Benutzen Sie die Vorschaufunktion, um genau zu prüfen, wie das Muster gestickt wird, und stellen Sie Stich- und Musterrichtung entsprechend dem gewählten Stich ein, oder je nachdem, welchen Effekt Sie erzielen möchten. Für eine noch bessere Darstellung sollten Sie zur Probe die Maschine mit verschiedenen Einstellungen sticken lassen.

Beispiele programmierbarer Füllstiche:

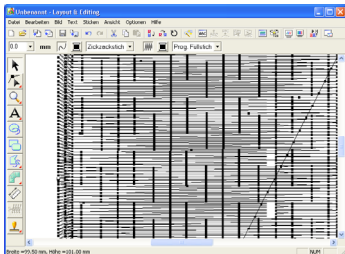
Beispiel 1
Stichrichtung: 45° (Vorgabe)



Beispiel 2
Stichrichtung: 90°



Beispiel 3
Stichrichtung: 0°

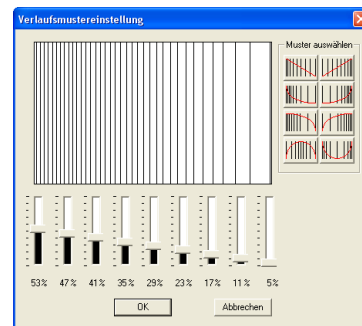


„Vorschau des Stickmusters“ auf Seite 102 und „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 208

Farbverlauf erstellen

Beim Satinstich, Füllstich oder programmierbaren Füllstich kann die Farbdichte an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Verlaufsmuster zu erstellen.

1. Im Expertenmodus des Dialogfelds **Einstellung der Nähattribute** wählen Sie das Kontrollkästchen **Farbverlauf**.
2. Klicken Sie auf **Muster**.
→ Das Dialogfeld **Verlaufsmustereinstellung** wird angezeigt.



3. Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **Muster auswählen**.
4. Stellen Sie mit den Schieberegler die Dichte der Verlaufsmuster ein.

Anmerkung:

Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.




5. Klicken Sie auf **OK**.

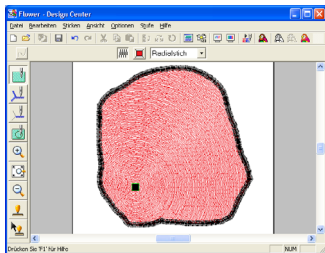
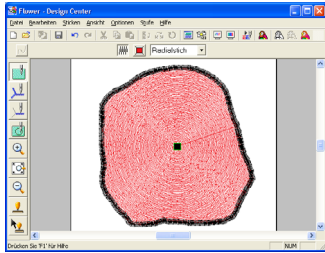
Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen des Verlaufsmusters anzuwenden.


Mittelpunkt eines Kreis- und Radialstichs verschieben

Um den dekorativen Effekt zu erhöhen, können Sie den Mittelpunkt von Flächen verschieben, für die der Kreis- oder Radialstich eingestellt ist.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Wählen Sie die gewünschte Farbe und den Stichtyp (**Kreisstich** oder **Radialstich**) aus.
3. Klicken Sie auf die Fläche.
→ Der Mittelpunkt () wird angezeigt.
4. Ziehen Sie den Mittelpunkt an die gewünschte Stelle.





Anmerkung:

Um den Mittelpunkt später zu verschieben, klicken Sie auf  und auf die Fläche, auf die der Kreis- oder Radialstich angewendet werden soll. Der Mittelpunkt wird angezeigt und kann verschoben werden.

Aussparungen festlegen

Durch das Festlegen von Aussparungen wird ein doppeltes Sticken in überlappenden Flächen vermieden. Aussparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf die Fläche, die vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen ist.



→ Ein Dialogfeld **Aussparung Sticken** wird angezeigt, das dem nachfolgend dargestellten Dialogfeld ähnelt.



Anmerkung:

Um die Aussparung zu deaktivieren, klicken Sie auf den weißen Innenbereich. Die Innenfläche wird zweimal gestickt, wenn sie in derselben Farbe wie die Außenfläche angezeigt wird.



3. Klicken Sie auf **OK**, um die Aussparung zu aktivieren.

Anmerkung:


Um die Aussparung zu deaktivieren, klicken Sie auf **Abbrechen**.

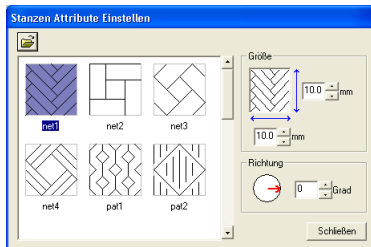
Anwenden und Bearbeiten von Stempeln

Stempel, die mit Programmable Stitch Creator erstellt wurden, können auf Flächen in Stufe 4 (Stickattributstufe) von Design Center angewendet werden. In diesem Programm werden einige Stanzmuster zur Verfügung gestellt. Mit Programmable Stitch Creator können Sie diese Muster bearbeiten oder eigene Muster erstellen.

Anwenden eines Stempels


1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Der Mauszeiger ändert sich auf , und das Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** wird angezeigt.



2. Wählen Sie im Dialogfeld ein Stanzmuster aus (PAS-Datei mit angewendeten Stanzeinstellungen).

Anmerkung:

- Gravur- und Reliefstempелеinstellungen werden als rot- und blaugefüllte Flächen angezeigt.
- PAS-Dateien ohne Stempелеinstellungen werden ebenfalls aufgeführt.
- Um einen anderen Ordner auszuwählen, klicken Sie auf .




Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld **Ordner suchen** den gewünschten Ordner aus, und klicken Sie auf **OK** (oder doppelklicken Sie auf den Ordner), um das Dialogfeld **Ordner suchen** zu schließen und die Stempel aus dem ausgewählten Ordner im Vorschaufenster anzuzeigen.

3. Um die Breite und Höhe des Stempels zu ändern, geben Sie die gewünschte Größe (1 bis 100 mm) unter **Größe** im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** ein bzw. wählen Sie sie aus.

4. Um die Ausrichtung des Stempels zu ändern, ziehen Sie den Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises unter **Richtung**, und ziehen Sie den roten Pfeil zum gewünschten Winkel.


Anmerkung:

- Das Dialogfeld wird weiterhin angezeigt, sodass Größe und Ausrichtung des Stempels jederzeit angepasst werden können.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu verlassen.
- Um das Dialogfeld nach dem Schließen wieder zu öffnen, klicken Sie auf .

5. Markieren Sie mit der Maus die Fläche, auf die Sie den Stempel anwenden möchten.

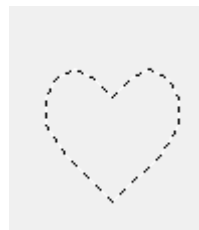
→ Um die ausgewählte Fläche werden „Begrenzungslinien“ angezeigt, und die Form des Mauszeigers ändert sich zu



, wenn er über die ausgewählte Fläche gezogen wird.

6. Klicken Sie auf die Punkte innerhalb der Fläche, auf die der Stempel angewendet werden soll.

→ Stempel werden als gepunktete Linie in der Fläche angezeigt.




Anmerkung:

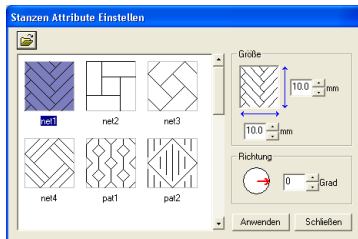
- Der Stempel wird vollständig angezeigt, auch wenn er größer ist als die Fläche, auf die er angewendet wurde. Es werden jedoch nur die Teile gestickt, die sich innerhalb der Fläche befinden.
- Stanzmuster können nur auf Flächen angewendet werden, auf die der Satinstich, Füllstich und programmierbare Füllstich angewendet wurden.
- Um mehrere Stempel innerhalb derselben Fläche anzuwenden, klicken Sie für jeden Stempel einmal auf die Fläche.

- Wenn der Mauszeiger in der ausgewählten Fläche keinen Platz hat, wird der Stempel nicht angewendet.
- Das Dialogfeld **Stanzen Attribute Einstellen** wird erst nach dem Auswählen eines Stempelwerkzeugs angezeigt.
- Stempel werden nur innerhalb der Fläche gestickt, auf die sie angewendet wurden.
- Die Größe der Stanzmuster kann sich ändern, wenn sie in Layout & Editing importiert werden, sofern die Größe des Designs mit der Einstellung **Vergrößerung** im Dialogfeld **Importgröße** geändert wurde.

Bearbeiten eines Stempels

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Der Mauszeiger wechselt zu , das Dialogfeld **Stanzen Attribute Einstellen** wird angezeigt, und angewendete Stempel werden durch eine gepunktete Linie in rosa angezeigt.

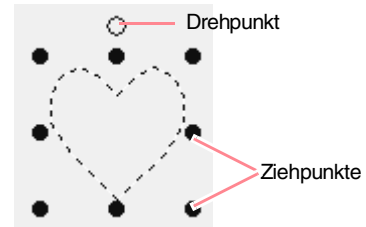


Anmerkung:

Wenn bereits eine Fläche ausgewählt ist, werden „Begrenzungslinien“ um die Fläche angezeigt, und die Stempel werden durch gepunktete Linien dargestellt.

2. Klicken Sie auf die Fläche mit dem Stempel, den Sie bearbeiten möchten.
 - Um die ausgewählte Fläche werden „Begrenzungslinien“ angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Stempel, den Sie bearbeiten möchten.

→ Um den Stempel werden runde Ziehpunkte, und oben am Stempel wird ein Drehpunkt angezeigt.



Hinweis:

Es kann nur jeweils ein Stempel ausgewählt werden. Wenn Sie einen anderen Stempel markieren, wird die Auswahl des vorherigen Stempels deaktiviert.

4. Um den Stempel zu ändern, wählen Sie ein anderes Muster im Dialogfeld **Stanzen Attribute Einstellen** aus und klicken auf **Anwenden**.


Um die Größe und Ausrichtung des Stempels zu ändern, legen Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Stanzen Attribute Einstellen** fest, oder passen Sie sie an, indem Sie an den Ziehpunkten oder am Drehpunkt ziehen.

Um einen Stempel zu verschieben, ziehen Sie ihn an eine andere Stelle innerhalb der Fläche oder teilweise innerhalb der Fläche.

Um den Stempel zu löschen, wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**.

Anmerkung:

- Stempel werden erst nach der Auswahl eines Stempelwerkzeugs angezeigt.
- Stempel werden nur innerhalb der Fläche gestickt, auf die sie angewendet wurden.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu verlassen.

 „Bearbeiten von Umrandungen“ auf Seite 78

Anzeigen und Ändern der Stickreihenfolge

Die Stickreihenfolge von Musterfarben und die Stickreihenfolge von Musterobjekten derselben Farbe kann geprüft und ggf. geändert werden. (Diese Funktion ist nur in Stufe 4 (Stickattribut-Stufe) verfügbar.)


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  , oder klicken Sie auf **Sticken** und **Stickreihenfolge**.

→ Die Registerkarte **Farbe** im Dialogfeld **Stickfolge** wird angezeigt (siehe Abbildung unten).

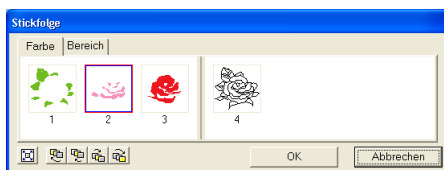
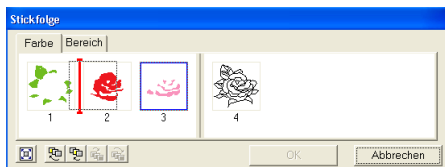


Anmerkung:

- Die Rahmen, die Flächen enthalten, werden von den Rahmen, die Umrandungen enthalten, durch eine dicke vertikale Linie getrennt. Rahmen können nicht von einem Teil der Linie in den anderen Teil verschoben werden.
- Die Muster werden in der gezeigten Reihenfolge gestickt, von links nach rechts. Die Flächen werden grundsätzlich vor den Umrandungen gestickt.
- Um die Muster für eine bessere Ansicht zu vergrößern, klicken Sie auf .

2. Um die Stickreihenfolge einer Farbe zu ändern, wählen Sie den Rahmen für die zu verschiebende Farbe aus und ziehen den Rahmen auf die gewünschte Position.

→ Es wird eine rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.

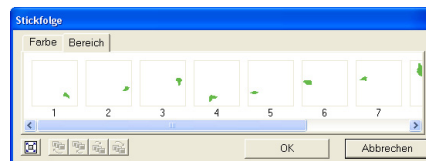


Anmerkung:

- Um zusätzliche Rahmen auszuwählen, halten Sie die Taste **↑** oder **Strg** gedrückt, während Sie die einzelnen Rahmen auswählen.
- In der Stickmusterseite werden um die ausgewählte Fläche oder entlang der ausgewählten Umrandung „Begrenzungslinien“ angezeigt.

3. Um die Stickreihenfolge von mehreren Mustern derselben Farbe anzuzeigen, wählen Sie den Rahmen aus, den Sie anzeigen möchten, und klicken dann auf die Registerkarte **Bereich**.

→ Die einzelnen Muster mit derselben Farbe werden in verschiedenen Rahmen angezeigt.



4. Um die Stickreihenfolge eines Musters zu ändern, wählen Sie den Rahmen für das zu verschiebende Muster aus und ziehen den Rahmen auf die gewünschte Position.

→ Es wird eine rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.


Anmerkung:

- Um zusätzliche Rahmen auszuwählen, halten Sie die Taste **↑** oder **Strg** gedrückt, während Sie die einzelnen Rahmen auswählen.
- In der Stickmusterseite werden um die ausgewählte Fläche oder entlang der ausgewählten Umrandung „Begrenzungslinien“ angezeigt.

5. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:


Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen auf die Stickreihenfolge anzuwenden.

 „Vorschau des Stickmusters“ auf Seite 102

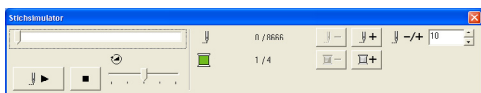
Prüfen des Stickens


Mithilfe des Sticksimulators kann das Stickens, wie es von der Nähmaschine ausgeführt wird, angezeigt werden. (Diese Funktion ist nur in Stufe 4 (Stickattribut-Stufe) verfügbar.)

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 



1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Sticksimulator**.


Das Dialogfeld **Sticksimulator** wird angezeigt und das Stickmuster aus der Stickmusterseite gelöscht.




Um mit der Stickbildsimulation zu beginnen, klicken Sie auf .


Anmerkung:

- Während der Simulation ändert sich diese Taste zu einer Pausentaste (.
- Eine Markierung () zeigt die Position der Simulation an.
- Um eine bessere Ansicht des Stickens zu erhalten, vergrößern Sie das Muster, bevor Sie das Dialogfeld **Sticksimulator** öffnen.


Klicken Sie auf , um die Simulation auf den Beginn der vorherigen Farbe zurückzusetzen.


Klicken Sie auf , um in der Simulation an den Anfang der nächsten Farbe zu springen.

Um das Stickens durch eine festgelegte Anzahl von Stichen zurückzusetzen, geben Sie die gewünschte Anzahl von Stichen ein und

klicken auf .

Um das Stickens durch eine festgelegte Anzahl von Stichen weiterzuführen, geben Sie die gewünschte Anzahl von Stichen ein und


klicken auf .

Klicken Sie auf , um die Simulation zu stoppen und zur vorher gewählten Ansicht zurückzuschalten.



Anmerkung:


Der Schieberegler zeigt die Position innerhalb der Simulation. Diese Position kann durch Einstellen des Schiebereglers auch beeinflusst werden.



Ziehen Sie den durch  angezeigten Schieberegler, um die simulierte Stickgeschwindigkeit anzupassen.

Anmerkung:

- Die erste Zahl neben  gibt die Zahl des aktuellen Stiches an und die zweite Zahl die Gesamtzahl der Stiche.
- Die erste Zahl neben  gibt die Zahl der aktuellen Farbe an und die zweite Zahl die Gesamtzahl der verwendeten Farben.

2. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf das Schließfeld  oben rechts im Dialogfeld.

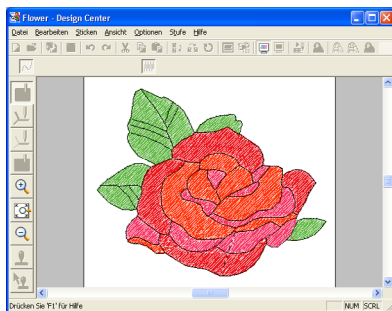
Vorschau des Stickmusters

Sobald das Stickmuster fertig ist oder während Sie an der Gestaltung arbeiten, können Sie die Stiche des Musters in einer Vorschau anzeigen. Sie können auch eine realistische Vorschau des Musters anzeigen, um zu sehen, wie es fertig genäht aussieht. (Diese Funktionen sind nur in Stufe 4 (Stickattribut-Stufe) verfügbar.)



- Um eine Vorschau für das Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und dann auf **Vorschau**. Alternativ können Sie auch auf die unten gezeigte Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.



→ Es erscheint eine Vorschau Ihres Stickmusters.



Anmerkung:

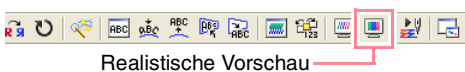
Zum Vergrößern (oder Verkleinern) klicken Sie auf  (oder ) im Werkzeugkasten. Klicken Sie dann auf die gewünschte Fläche im Stickmuster.

- Um die Vorschauansicht zu schließen, wiederholen Sie Schritt 1. oder drücken Sie die Taste **Esc**.

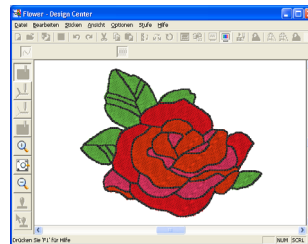
Hinweis:

Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die Vorschau angezeigt wird.



- Um eine realistische Vorschau für das Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und dann auf **Realistische Vorschau**. Alternativ können Sie auch auf die unten gezeigte Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.



→ Es erscheint eine realistische Vorschau Ihres Stickmusters.



Anmerkung:

Zum Vergrößern (oder Verkleinern) klicken Sie auf  (oder ) im Werkzeugkasten. Klicken Sie dann auf die gewünschte Fläche im Stickmuster.

- Um die Anzeige für die realistische Vorschau zu schließen, wiederholen Sie Schritt 3. oder drücken Sie die Taste **Esc**.

Hinweis:

- Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.
- Die Funktion der realistischen Vorschau kann keine klare Vorschau der Stickmuster anzeigen, wenn der Monitor auf 256 Farben oder weniger eingestellt ist. Der Monitor sollte mindestens auf 16-Bit High Color stehen (65536 Farben).

Einstellungen für die Realistische Vorschau ändern

Sie können die Einstellungen für die realistische Vorschau ändern, um das Stickmuster besser anzuzeigen. (Diese Funktion ist nur in Stufe 4 (Stickattribut-Stufe) verfügbar.)

- Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Attributeinstellungen für Realistische Vorschau**.

→ Ein Dialogfeld **Attributeinstellungen für Realistische Vorschau** wird angezeigt, das dem nachfolgend dargestellten Dialogfeld ähnelt.




2. Mit **Fadenstärke** können Sie einstellen, wie dick das Garn sein soll.
3. Mit **Kontrast** stellen Sie den Kontrast der Darstellung ein.
4. Mit **Helligkeit** stellen Sie die Helligkeit der Darstellung ein.

5. Klicken Sie auf **Anwenden**, um eine realistische Vorschau der Stickmuster mit den neuen Einstellungen zu erzeugen (wenn die Realistische Vorschau angezeigt wird.)

Sie können auch auf **OK** klicken, um die Einstellungen für die nächste Anzeige der realistischen Vorschau zu speichern (wenn die realistische Vorschau nicht angezeigt wird).

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Schließen** oder **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

 „Vorschau des Stickmusters“ auf Seite 102


Bedienung für Fortgeschrittene
Design Center

Anzeigen von Mustern im Referenzfenster

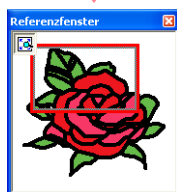
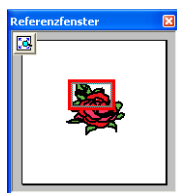
Alle Umrandungen und Muster in der Stickmusterseite werden im Referenzfenster angezeigt, wodurch Sie einen Gesamtüberblick erhalten, während Sie in einem Teilbereich arbeiten. Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) zeigt den in der Stickmusterseite angezeigten Teil des Musters an.

Vergößern und Verkleinern der Darstellung

Das im Referenzfenster angezeigte Muster kann verkleinert werden, sodass es vollständig im Referenzfenster angezeigt wird; es kann auch vergrößert werden, sodass nur das Muster angezeigt wird.

1. Klicken Sie auf .

→ Das Muster wird im gesamten Referenzfenster angezeigt.



Rahmen des Anzeigebereichs verschieben

Der Teil des in der Stickmusterseite angezeigten Musters kann im Referenzfenster ausgewählt werden.

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Rahmen des Anzeigebereichs.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Ziehen Sie den Rahmen des Anzeigebereichs, sodass er den gewünschten Teil des Musters umschließt.

→ Der ausgewählte Teil des Musters wird in der Stickmusterseite angezeigt.



Rahmen des Anzeigebereichs neu zeichnen

Anstatt den Rahmen des Anzeigebereichs zu verschieben, kann der Rahmen auch neu gezeichnet werden, um den gewünschten Teil des Musters in der Stickmusterseite anzuzeigen.



1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Teil des Musters im Referenzfenster.

→ Der Rahmen des Anzeigebereichs wird neu gezeichnet und der ausgewählte Teil des Musters wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Rahmen des Anzeigebereichs skalieren

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über eine Ecke des Anzeigebereichs.
 - Die Form des Mauszeigers ändert sich in  oder , abhängig davon, über welcher Ecke sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

 und  werden zum Skalieren der Höhe und der Breite verwendet.


2. Ziehen Sie die Ecke, um den Rahmen des Anzeigebereichs auf die gewünschte Größe anzupassen.

Speichern

Überschreiben

Sobald ein Bild oder Muster abgespeichert ist, können auch Änderungen ganz einfach gespeichert werden, sodass die aktuellste Version später abgerufen werden kann.

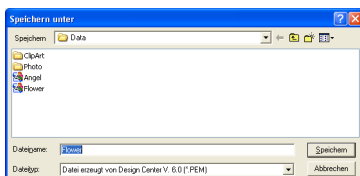
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder **Datei**, dann auf **Speichern**.
 - Wenn das Bild oder Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.
 - Wenn kein Dateiname festgelegt wurde oder die Datei nicht gefunden wird, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

Unter einem neuen Namen speichern

Die aktuelle Datei kann mit einem anderen Namen gespeichert werden, um das Original unverändert beizubehalten oder um verschiedene Versionen desselben Bildes oder Musters zu bewahren. Dateien können als Bitmap-Dateien (BMP) in Stufe 1 (Originalbildstufe), als PEL-Dateien in Stufe 2 (Linienbildstufe) und als PEM-Datei in Stufe 3 (Vektorbildstufe) und Stufe 4 (Stickattributstufe) gespeichert werden.

1. Klicken Sie auf **Datei** und auf **Speichern unter**.
 - Es erscheint ein Dialogfeld **Speichern unter**, das dem unten gezeigten ähnelt.



2. Wählen Sie Laufwerk und Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen ein.

Anmerkung:

- Die richtige Dateinamenerweiterung wird automatisch vergeben.
- Die Bilddaten der Stufe 1 (Originalbildstufe) können nur als Bitmap-Datei (BMP) gespeichert werden.
In Stufe 2 (Linienbildstufe) wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.
In Stufe 3 (Vektorbildstufe) und Stufe 4 (Stickattributstufe) werden Musterdaten als PEM-Datei gespeichert.

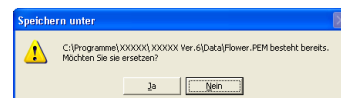
Hinweis:

Wenn Sie einen Dateityp einer früheren Software-Version wählen, können gespeicherte PEM-Dateien mit dieser Version der Software geöffnet werden. Möglicherweise gehen dabei jedoch Informationen verloren.

3. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.

Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn bereits eine mit dem unter **Speichern unter** festgelegten Namen vorhanden ist, wird die folgende Meldung angezeigt.



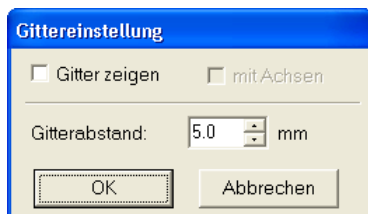
- Klicken Sie zum Überschreiben der Datei auf **Ja**.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

Ändern von Software-Einstellungen

Gittereinstellungen ändern

Sie können ein Gitter aus gepunkteten oder durchgezogenen Linien anzeigen oder verbergen, und der Gitterabstand kann angepasst werden. (Diese Funktion ist nur in Stufe 3 (Vektorbild-Stufe verfügbar.)

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Gittereinstellungen**.
→ Das Dialogfeld **Gittereinstellung** erscheint.



2. Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
Um das Gitter auszublenden, löschen Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
3. Um den Gitterabstand einzugeben, geben Sie einen Wert in das Feld **Gitterabstand** ein oder wählen ihn aus. (Der Einstellbereich liegt zwischen 0,1 und 25,4 mm.)
4. Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
Um das Gitter als gepunktete Linien anzuzeigen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.

! Hinweis:

Wenn das Kontrollkästchen **Gitter zeigen** ausgewählt und das Kontrollkästchen **mit Achsen** deaktiviert ist, werden nur die Schnittpunkte des Gitters angezeigt.

5. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

📖 Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen auf das Gitter anzuwenden.

Maßeinheiten ändern

Die für die Werte in der Anwendung angezeigten Maßeinheiten können entweder Millimeter oder Zoll sein.

1. Klicken Sie auf **Optionen** und **Maßeinheit wählen**, und wählen Sie die gewünschten Maßeinheiten (**mm** oder **Zoll**).

Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Center

Layout & Editing

Layout & Editing wird verwendet, um verschiedene Objekte in einem Stickbildmuster zu kombinieren. Die komplexesten Objekte können in Design Center digitalisiert und in die Stickmusterseite importiert oder in Layout & Editing mit dem Tutor für das automatische Konvertieren eines Bildes in ein Stickmusterbild erstellt werden. Außerdem können Sie Texte und Monogramme, Rechtecke, Kreise, unterbrochene Linien, Kurven und manuelle Punch-Muster hinzufügen und Stickattribute definieren (Garnfarbe und Nähtyp, einschließlich Stickmuster, die in Programmable Stitch Creator für die verschiedenen Objekte des Stickmusters erstellt wurden). Sie können alle Muster verschieben, um das beste Layout zu erzielen und Teile von Mustern ausschneiden und anordnen.

Wenn das Stickmuster fertig ist, können Sie Ihre Arbeit auf der Festplatte des Computers speichern, drucken oder auf eine Speicherkarte übertragen (oder auf ein anderes Medium, das Ihre Nähmaschine verwendet), so dass es auf Ihrer Maschine genäht werden kann.

■ Eingabe von Bildern und Stickmustern

Bilder aus vorhandenen Dateien (wie ClipArt), benutzerdefinierte Porträts und Bilder von TWAIN-Geräten oder aus der Zwischenablage können in Layout & Editing importiert werden. **Diese Bilder können kopiert oder mithilfe des Tutors zum automatischen Erstellen von Stickmustern verwendet werden. Außerdem können Stickmuster, die in Design Center erstellt wurden, oder Muster von einer Stickmusterkarte in die Stickmusterseite von Layout & Editing importiert werden.**

■ Bearbeiten von Stickmustern

Die Stickmuster in der Stickmusterseite können bearbeitet werden, indem Text und andere gezeichnete Objekte hinzugefügt werden, um das Stickmuster anzupassen.

■ Prüfen von Stickmustern

Nachdem Sie das Stickmuster entworfen haben, können Sie es in der Vorschau anzeigen. In der Vorschau können Sie die Stiche anzeigen. Die realistische Vorschau zeigt das Design an, wie es nach dem Stickern aussieht. Außerdem können Sie die Stickreihenfolge für jedes Objekt des Designs anzeigen.

■ Speichern und Drucken

Wenn das Stickmuster fertig gestellt ist, können Sie es auf der Festplatte des Computers in vielen verschiedenen Formaten (.pes, .dst, .hus, .exp oder .pcs) speichern. Sie können das Muster auch mithilfe des USB-Kartengeräts auf eine Speicherkarte, auf eine Diskette oder auf einen von Ihrer Nähmaschine unterstützten Datenträger, z. B. CompactFlash-Karten oder USB-Medien, übertragen. Außerdem können Sie das Muster drucken.

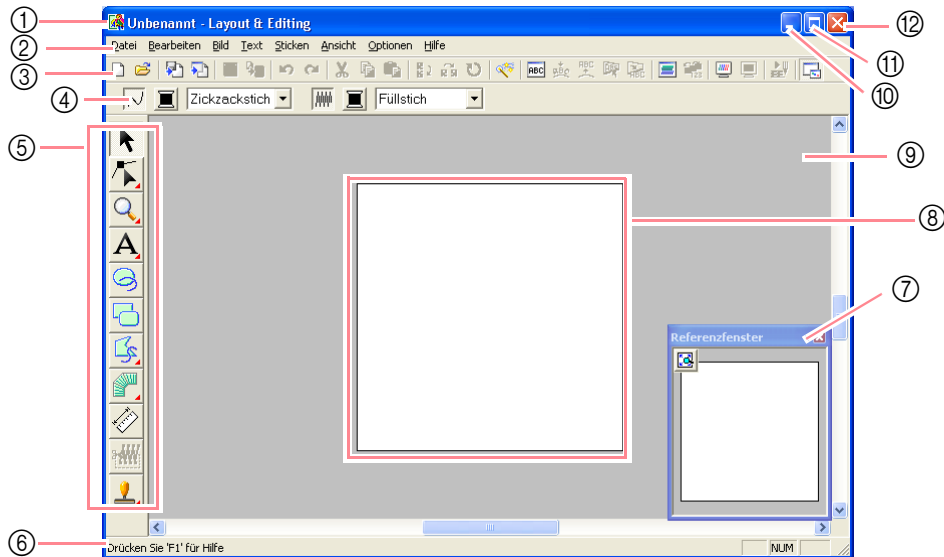
■ Ändern von Software-Einstellungen

Sie können die Gittereinstellungen für die Stickmusterseite und Maßeinheiten ändern, um Ihnen das Erstellen des Stickmusters und das Platzieren von hinzugefügten Objekten zu erleichtern.

■ Informationen für Benutzer von optionalen großen Rahmen

Kombinierte Stickmuster können speziell für Mehrfachpositions-Rahmen, einschließlich des Jumbo-Rahmens und des Extragroßen Rahmens, erstellt werden.

Hauptfenster



Bedienung für
Fortgeschrittene
Layout & Editing

- ① **Titelleiste**
- ② **Menüleiste**
Hier haben Sie Zugriff auf alle Funktionen.
- ③ **Werkzengleiste**
Kurzbefehle für die Menübefehle.
- ④ **Stickattribute**
Stellt die Stickattribute (Farbe, Nähtyp) der Linien und Flächen im Muster dar.
- ⑤ **Werkzeugkasten**
Hiermit werden die Muster erstellt, ausgewählt und bearbeitet.
- ⑥ **Statusleiste**
Hier werden hilfreiche Informationen angezeigt.

- ⑦ **Referenzfenster**
Zeigt alle Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Muster im Referenzfenster anzeigen“ auf Seite 193.)
- ⑧ **Stickmusterseite**
Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert und bestickt werden kann.
- ⑨ **Arbeitsbereich**
- ⑩ **Minimieren-Schaltfläche**
- ⑪ **Maximieren-Schaltfläche**
- ⑫ **Schließen-Schaltfläche**

Layout & Editing

Eingabe von Bildern und Stickmustern

Erstellen einer Stickmusterseite

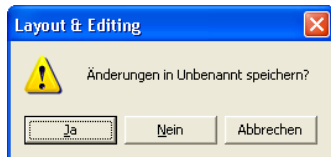
Neue Stickmusterseite erstellen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Neu**.

→ Wenn die aktuelle Stickmusterseite bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, erscheint sofort eine neue Stickmusterseite.

→ Wenn die aktuelle Stickmusterseite nicht geändert wurde, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.



Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Ja**, um die Stickmusterseite zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um die Stickmusterseite zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zur Stickmusterseite zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.

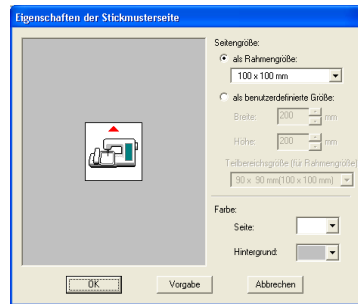
 „Layout & Editing-Datei öffnen“ (weiter unten) und „Speichern“ auf Seite 194

Stickmusterseite festlegen

Die Farbe und Größe der Stickmusterseite kann zusätzlich zur Hintergrundfarbe geändert werden. Sie können die Größe für eine Stickmusterseite entsprechend der Rahmengröße auswählen, die Sie für Ihre Nähmaschine verwenden. Sie können außerdem die Stickmusterseite für Muster anpassen, die in Abschnitte aufgeteilt werden.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** wird angezeigt.



2. Wählen Sie die Größe der Stickmusterseite.

Um die Größe der Stickmusterseite entsprechend der Rahmengröße einzustellen, wählen Sie **als Rahmengröße** und die gewünschte Rahmengröße aus.

Um eine benutzerdefinierte Größe für die Stickmusterseite einzustellen, wählen Sie **als benutzerdefinierte Größe**, und geben Sie dann die gewünschte Breite und Höhe für die Stickmusterseite ein bzw. wählen Sie sie aus. (Der Einstellbereich liegt zwischen 100 und 1.000 mm.)

Um Anpassungen an den Stoff mit der Funktion für die Einstellung Ihrer Nähmaschine vorzunehmen, wählen Sie die Größe für eine Stickmusterseite aus dem Pull-down-Menü **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** aus. Diese Größen der Stickmusterseiten sind 10 mm kleiner als die normalen Stickrahmen. (Diese Funktion eignet sich nicht für das Sticken mit extragroßen Rahmen. Einzelheiten über extragroße Rahmen finden Sie unter „Größe der Stickmusterseite wählen“ auf Seite 203.)

Anmerkung:

- Der **Vorschaubereich** zeigt Ihre Änderungen an.
- Wenn **als Rahmengröße** ausgewählt ist, zeigt das Nähmaschinenbild die Ausrichtung der Stickmusterseite (Rahmen) im Verhältnis zur Maschine an.

3. Wählen Sie im Pull-down-Menü für die **Seite** die gewünschte Farbe für die Stickmusterseite aus.
4. Wählen Sie im Pull-down-Menü für den **Hintergrund** die gewünschte Farbe für den Hintergrund aus.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

- Um wieder die Standardeinstellungen (**100 × 100 mm (4" × 4")**) von **als Rahmengröße** wiederherzustellen, klicken Sie auf **Vorgabe**.
- Bevor ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erstelltes Stickmuster gespeichert oder auf eine Speicherkarte übertragen wird, werden nicht bearbeitbare Geradstiche an den Kanten der Musterbereiche hinzugefügt, so dass die Musterbereiche während des Stickens einfach ausgerichtet werden können. Diese ausgerichteten Stiche werden in der Farbe **NICHT DEFINIERT** angezeigt. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Sticken“ auf Seite 65.)
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Hinweis:


- Die Stickmusterseiten-Größen **130 × 300 mm**, **300 × 130 mm**, **100 × 172 mm** und **172 × 100 mm**, die durch „*“ gekennzeichnet sind, werden zum Sticken von Mehrfachpositions-Mustern verwendet, für die ein spezieller Stickrahmen an die Nähmaschine an drei Installationspositionen befestigt wird. Prüfen Sie, ob Sie einen solchen Mehrfachpositions-Rahmen besitzen, und ob Ihre Nähmaschine diese besonders großen Muster sticken kann.
- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Größeneinstellungen für die benutzerdefinierte Stickmusterseite können für Version 5 und früher nicht gespeichert werden.
- Obwohl eine benutzerdefinierte Stickmusterseite festgelegt werden kann, wird eine Meldung angezeigt, dass das Bild zu groß zum Konvertieren ist, wenn die Größe eine Breite oder Höhe von 500 mm übersteigt. Dies liegt daran, dass die Verarbeitung zu lange dauern würde, wenn ein extrem großes Muster mit der Photo-Stichfunktion erstellt wird. Nachdem die Meldung geschlossen wird, wird das Foto automatisch ausgewählt und kann verschoben oder verkleinert werden.

☞ „Größe der Stickmusterseite angeben“ auf Seite 60 und „Maßeinheiten ändern“ auf Seite 202

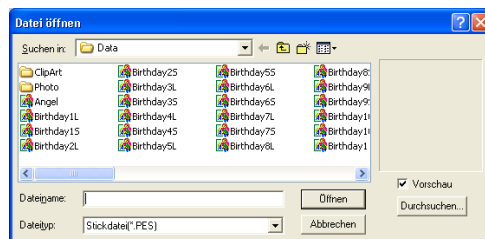
Layout & Editing-Datei öffnen

Ein Stickmuster, das als Layout & Editing-Datei (.pes-Datei) gespeichert wurde, kann geöffnet werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Öffnen**.

→ Das Dialogfeld **Datei öffnen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

**Anmerkung:**

Dieses Dialogfeld kann vergrößert bzw. verkleinert werden, so dass der Ordnerinhalt später besser angezeigt werden kann. Die Größe für das Dialogfeld wird beibehalten, bis es geändert wird.

2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.

Anmerkung:

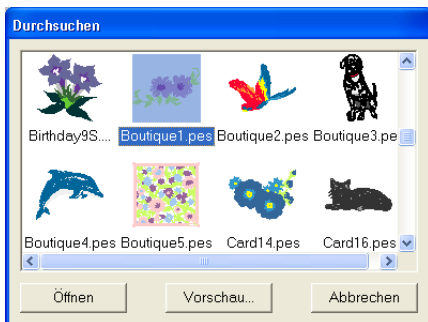
- Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen und das Dialogfeld zu schließen.

Hinweis:

- Achten Sie darauf, dass Sie einen Ordner wählen, der .pes-Dateien enthält.
- Wenn eine .pes-Datei gespeichert wird mit Objekten, die nicht auf die Stickmusterseite passen oder mit einer Reihe von Stichen oder einer Reihe von Farben, die die Beschränkungen der Stickmusterseite überschreiten, kann keine Vorschau für das Bild angezeigt werden.

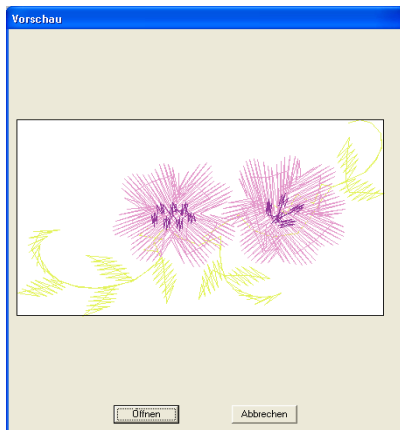
3. Um den Inhalt der .pes-Dateien im aktuell ausgewählten Ordner anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.

→ Das Dialogfeld **Durchsuchen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:

- Um zum Dialogfeld **Datei öffnen** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um ein detailgenaueres Bild des Musters anzuschauen, wählen Sie eine Datei und klicken auf **Vorschau**. Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



- Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.
- Um zum Dialogfeld **Durchsuchen** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.

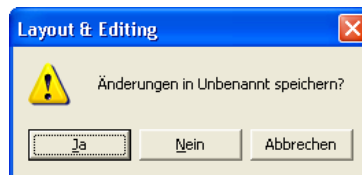
Hinweis:

Wenn eine .pes-Datei gespeichert wird mit Objekten, die nicht auf die Stickmusterseite passen oder mit einer Reihe von Stichen oder einer Reihe von Farben, die die Beschränkungen der Stickmusterseite überschreiten, kann keine Vorschau für das Bild angezeigt werden.

4. Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken auf **Öffnen**, oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.


→ Wenn die aktuelle Stickmusterseite bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird der Inhalt der ausgewählten Datei sofort im Arbeitsbereich angezeigt.

→ Wenn die aktuelle Stickmusterseite nicht geändert wurde, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.



Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Ja**, um die Stickmusterseite zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um die Stickmusterseite zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zur Stickmusterseite zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.

 „Speichern“ auf Seite 194

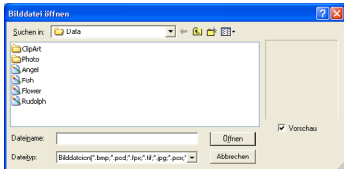
Importieren von Bilddaten

Bilddaten importieren

Bilddaten aus bestehenden Dateien können in eine Stickmusterseite importiert und als Leitfaden für das Erstellen eines Stickmusters verwendet werden. Die Dateinamenerweiterung muss eine der Folgenden sein: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und auf **aus Datei**.

→ Das Dialogfeld **Bilddatei öffnen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



2. Wählen Sie das Laufwerk, den Ordner und die gewünschte Datei aus.

Anmerkung:

Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.
→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.

Anmerkung:

- Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird die Datei ebenfalls geöffnet und das Dialogfeld geschlossen.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn das Bild bei einer bestimmten Auflösung gespeichert wurde, wird es mit dieser Auflösung angezeigt.
- Wenn das auf der Stickmusterseite angezeigte Bild noch nicht gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.
- Um das Bild anzuzeigen, auszublenden oder eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, klicken Sie auf **Bild** dann auf **Bild anzeigen** und auf die gewünschte Anzeigeeinstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblässen**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

Hinweis:

- Von **pcd**- und **fpx**-Dateien, die mehrere Seiten enthalten, kann nur jeweils die erste Seite geöffnet werden. Tiff-Dateien mit LZW-Komprimierung können nicht geöffnet werden.
- Sie können die Größe und Position eines importierten Bildes ändern und dann diese Daten mit der PES-Datei speichern. Wenn Sie das nächste Mal dasselbe Bild in die gespeicherte PES-Datei importieren, wird eine Meldung mit der Frage angezeigt, ob Sie das Bild mit der zuvor gespeicherten Position und Größe oder der Originalposition eingeben möchten (der Mitte der Stickmusterseite).
- Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Bilddaten aus einem TWAIN-Gerät importieren, z. B. einem Scanner

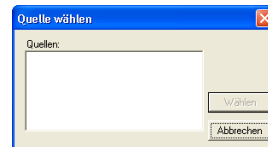
Bilder können in die aktuelle Stickmusterseite von einem Scanner oder einem anderen TWAIN-Gerät importiert und als Schablone für das Erstellen eines Stickmusterbildes verwendet werden.

Anmerkung:

TWAIN ist eine standardisierte Anwendungsschnittstelle (Application Interface, API) für Software, die Scanner und andere Geräte steuert.

1. Vergewissern Sie sich, dass der Scanner oder ein anderes TWAIN-Gerät richtig an den Computer angeschlossen ist.
2. Klicken Sie auf **Bild**, und dann auf **TWAIN-Gerät auswählen**.

→ Das Dialogfeld **Quelle wählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



3. Klicken Sie in der Liste **Quellen** auf das gewünschte Gerät, um es auszuwählen.

Hinweis:

Wenn kein TWAIN-Gerät installiert ist, werden in der Liste **Quellen** keine Namen angezeigt. Installieren Sie zunächst die Treiber-Software für das zu verwendende TWAIN-Gerät.

4. Klicken Sie auf **Wählen**, um die Auswahl des Gerätes zu bestätigen und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen und das Dialogfeld zu schließen.

5. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und dann auf **vom TWAIN-Gerät**.

→ Es wird die im Dialogfeld **Quelle wählen** eingestellte Treiberschnittstelle angezeigt.

6. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für den Bildimport vor, und importieren Sie das Bild.

Hinweis:

Für Informationen zur Bedienung der Treiberschnittstelle beachten Sie die Hilfefunktion der Schnittstelle, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Schnittstellengerätes.

→ Wenn die Bildübertragung zwischen dem Scanner (bzw. dem TWAIN-Gerät) und dem Treiber beendet ist, wird das importierte Bild auf der Stickmusterseite eingefügt.

Anmerkung:

- Wenn das auf der Stickmusterseite angezeigte Bild noch nicht gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.
- Um das Bild anzuzeigen, auszublenden oder eine verblasste Kopie des Bilds anzuzeigen, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, klicken Sie auf **Bild anzeigen**, und klicken Sie anschließend auf die gewünschte Anzeigeeinstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bilds anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblässen**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

Hinweis:

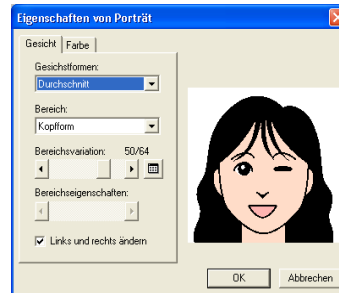
Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Portrait erstellen

Kombinieren Sie Bilder mit Gesichtsmerkmalen, die in das Programm integriert sind, um ein eigenes Portraitbild zu erstellen.

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und dann auf **von Porträt**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften von Porträt** wird angezeigt.



2. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Gesichtsfornen** die Gesamtkontur (Erscheinung) des Porträts aus (z. B. schmal, breit oder kindlich).

Anmerkung:

Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.


3. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Bereich** den Porträtbereich aus, der geändert werden soll.

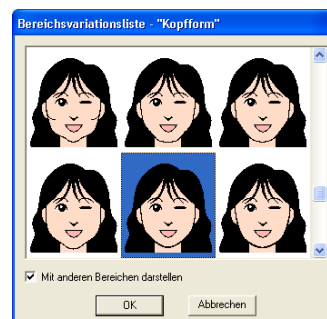
Anmerkung:

Der Bereich des Portraits, der geändert werden soll, kann auch durch Anklicken im Vorschaubereich ausgewählt werden.

4. Ziehen Sie den Regler **Bereichsvariation**, um eine Variation auszuwählen.

Anmerkung:

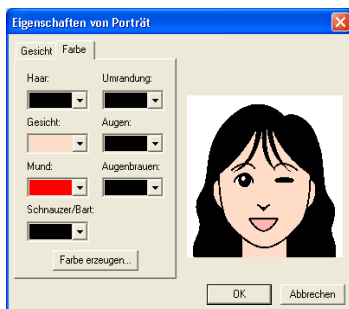
- Markieren Sie das Kontrollkästchen **Links und rechts ändern**, um beide Seiten eines Bereichs gleichzeitig zu ändern.
- Die ausgewählte Variation wird im Testbild angezeigt.
- Klicken Sie auf , um alle Variationen des ausgewählten Bereichs anzuzeigen.



- Um die Bilder aller Variationen zusammen anzuzeigen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Mit anderen Bereichen darstellen** im Dialogfeld **Bereichsvariationsliste**.

- Wählen Sie einen Bereich aus der Liste, und klicken Sie dann auf **OK**.

- Um eine Variation auszuwählen (z. B. Standardgröße, etwas größer, etwas kleiner, breiter oder höher), verschieben Sie den Schieberegler **Bereichseigenschaften**, falls er verfügbar ist.
- Um die Farbe der Bereiche zu ändern, klicken Sie auf den Reiter **Farbe**, klicken dort auf das Pull-down-Menü für die Farbe, die Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf die gewünschte Farbe in der Farbenliste.



- Klicken Sie auf **OK**.

→ Das Porträtbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- Wenn das auf der Stickmusterseite angezeigte Bild noch nicht gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.
- Um das Bild anzuzeigen, auszublenden oder eine verblasste Kopie des Originalbilds anzuzeigen, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, klicken Sie auf **Bild** in der Menüleiste, dann auf **Bild anzeigen**, und klicken Sie anschließend auf die gewünschte Anzeigeeinstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bilds anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblassen**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

Hinweis:

Es kann nur ein Bild zum Arbeitsbereich hinzugefügt werden. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Bilddaten aus der Zwischenablage importieren

Bilddaten können in die Stickmusterseite aus der Zwischenablage importiert werden. Dadurch können Sie ein Bild importieren, ohne es zuvor gespeichert zu haben.

- Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und dann auf **aus der Zwischenablage**.

Hinweis:

Dies ist nur möglich, wenn sich Bilddaten in der Zwischenablage befinden.

→ Das Bild wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- Das Bild wird mit einer Auflösung von 100 dpi sowohl für die Höhe als auch für die Breite angezeigt.
- Wenn das auf der Stickmusterseite angezeigte Bild noch nicht gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob die Änderungen gesichert werden sollen.

Anzeigeeinstellungen von Bildern ändern

Das Bild, das im Arbeitsbereich verbleibt, kann angezeigt oder ausgeblendet werden bzw. kann eine verblasste Kopie des Bildes angezeigt werden.

- Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Bild anzeigen**, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung.

Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.

Um eine verblasste Kopie des Bilds anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblassen**.

Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

Anmerkung:

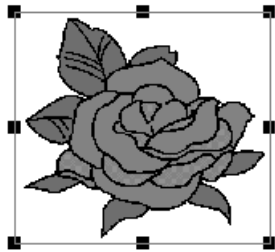
- Diese Funktion kann nicht gewählt werden, wenn kein Bild in die Stickmusterseite importiert wurde.
- Lösen Sie den Tastenbefehl aus (**F6**), um zwischen dem Anzeigen des Bildes bis zum Anzeigen des verblassten Bildes umzuschalten.

Ändern von Größe und Position des Bildes

Die Größe und Position des Bildes kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Bild** und dann auf **Modifizieren**.

→ Um das Bild herum werden eine rote Linie und Ziehpunkte angezeigt.



Anmerkung:
Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Bildes an.

Bild bewegen:










1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Bild.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.

Bild skalieren:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte.
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu , ,  oder , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.

Bild löschen:

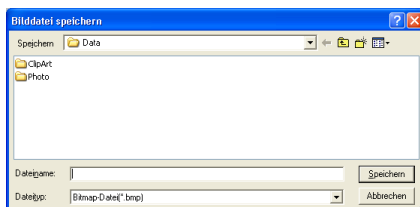
1. Drücken Sie die Taste **Entf**, oder klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Löschen**.
→ Das Bild wird von der Stickmusterseite gelöscht.

Speichern von Bilddaten

Das Bild kann als Datei gespeichert oder in die Zwischenablage ausgegeben werden.

Als Datei speichern

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Ausgabe in**, dann auf **Datei**.
→ Es erscheint ein Dialogfeld, das dem Folgenden ähnelt.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und das Format, in dem Sie die Bilddaten speichern möchten.
3. Geben Sie den Dateinamen ein.

Anmerkung:

- Die richtige Dateinamenerweiterung wird automatisch vergeben.
- Die Bilddaten können in einem der folgenden Formate gespeichert werden: Windows BMP (*.bmp), Exif (*.jpg).

4. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.

Anmerkung:

Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.


Ausgabe in die Zwischenablage

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Ausgabe**, dann auf **in die Zwischenablage**.
→ Die Bilddaten der Stickmusterseite werden in die Zwischenablage kopiert.

Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

Über die Funktion „Bild zum Stichassistenten senden“ erhalten Sie schrittweise Anleitungen für das Konvertieren eines Bildes in ein Stickmuster.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wenn kein Bild in der Stickmusterseite angezeigt wird, verwenden Sie einen der Befehle im Untermenü **Eingabe** im Menü **Bild**, um das Bild anzuzeigen, das Sie in ein Stickmuster konvertieren möchten.
2. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Modifizieren**, und ändern Sie Größe und Position des Bildes zum Erstellen des Stickmusters.
3. Klicken Sie auf  oder auf **Bild** und dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.
→ Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.



Hinweis:

Das Dialogfeld wird nicht angezeigt, wenn kein Bild in der Stickmusterseite angezeigt wird. Dagegen wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie eine Bilddatei öffnen können.

4. Wählen Sie die Art der Stickerei, die erzeugt werden soll, und klicken Sie dann auf **Nächstes**.

Automatisches Sticken:

Wählen Sie diese Option, um automatisch das Bild zum Erstellen des Stickmusters zu erstellen.

Photo-Stich 1:

Wählen Sie diese Option, um automatisch ein realistisches Fotostickmuster zu erstellen. Diese Option kann verwendet werden, um Stickmuster in Farbe (**Farbe**) oder Schwarzweiß zu erzeugen (**Monochrom**).

Photo-Stich 2:

Wählen Sie diese Option, um automatisch realistische, vierfarbige (**Farbe**) oder einfarbige Photo-Stickereien (**Monochrom**) zu erzeugen.

Kreuzstich:

Wählen Sie diese Option, um ein Kreuzstickmuster zu erzeugen.

Design Center:

Wählen Sie diese Option, um Design Center mit dem Stickmusterseiten-Bild zu starten.

Anmerkung:

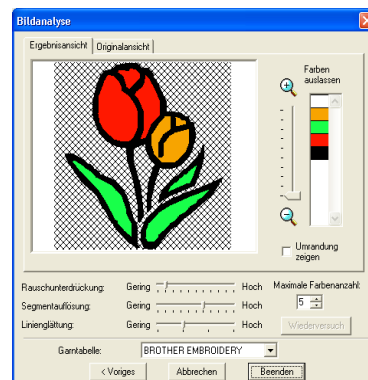
Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Hinweis:

Obwohl eine benutzerdefinierte Stickmusterseite festgelegt werden kann, wird die Meldung angezeigt, dass das Bild zu groß zum Konvertieren ist, wenn die Größe eine Breite oder Höhe von 500 mm übersteigt. Dies liegt daran, dass die Verarbeitung zu lange dauern würde, wenn ein extrem großes Muster mit der Photo-Stichfunktion erstellt wird. Nachdem die Meldung geschlossen wird, wird das Foto automatisch ausgewählt und kann verschoben oder verkleinert werden.



■ Wenn die Automatisches Sticken ausgewählt wurde

- Nachdem die Bildeigenschaften analysiert worden sind, erscheint ein Dialogfeld **Bildanalyse**, das in etwa dem Folgenden entspricht.



1. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus.

Klicken Sie auf den Reiter **Ergebnisansicht**, um das Bild darzustellen, das sich aus der Analyse ergeben hat. Die Stickmuster werden aus diesen Daten erzeugt.

Stellen Sie mit dem Schieberegler einen Bereich zwischen  und  ein.

Wählen Sie das Kontrollkästchen **Umrandung zeigen**, um die aus dem analysierten Bild extrahierten Umrandungen anzuzeigen.

Wählen Sie unter **Analyse-Parameter** die gewünschten Einstellungen für die Bildanalyse aus.

Rauschunterdrückung: Stellt den Rauschanteil (Verzerrungen) ein, der aus dem Bild entfernt werden soll.

Segmentauflösung: Bestimmt die Auflösung bei der Bildanalyse.

Linienglättung: Stellt die Glättung der extrahierten Umrandung ein.

Maximale Farbenanzahl: Stellt die Anzahl der maximal verwendeten Farben ein.

Wählen Sie im Pulldown-Menü für die **Garntabelle** die gewünschte Garnfarbentabelle aus. Es werden die am besten passenden Garnfarben aus der ausgewählten Garntabelle ausgewählt. Es kann auch eine Garntabelle mit selbst definierten Farben ausgewählt werden.

Klicken Sie auf den Reiter **Originalansicht**, um das Originalbild anzuzeigen.

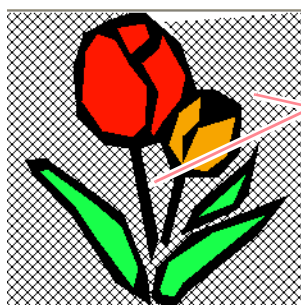
Anmerkung:

- Nachdem Sie die Einstellungen geändert haben, klicken Sie auf **Wiederversuch**, um das Bild mit den neuen Einstellungen anzuzeigen. Wenn **Wiederversuch** nicht angeklickt wird, werden die neuen Einstellungen nicht angewendet.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.

- 2.** Klicken Sie im Reiter **Ergebnisansicht** auf die Flächen des Bildes, um auszuwählen, ob sie genäht werden oder nicht.

Anmerkung:

Flächen, die nicht genäht werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.



Diese Flächen werden nicht genäht.

- 3.** Klicken Sie ggf. in der Liste **Farben auslassen** auf die Farben, die genäht werden sollen oder nicht.



Anmerkung:

Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht genäht.

- 4.** Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf **Beenden**.

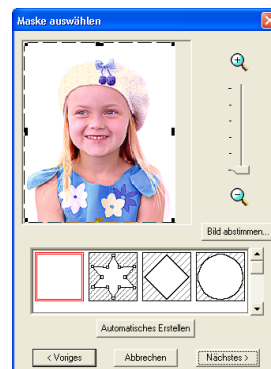
→ Ein Stickmuster wird aus den analysierten Daten erzeugt, die entsprechenden Garnfarben und Stickeinstellungen werden angewendet, und die Daten werden auf der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

Die Stickeinstellungen der erzeugten Stickmuster können später genau wie für andere Objekte beliebig geändert werden.

Wenn Photo-Stich 1 (Farbe) ausgewählt wurde

→ Das Dialogfeld **Maske auswählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Hinweis:

Wenn die Breite oder Höhe des Bildes 500 mm überschreitet, können die Photo-Stich-Funktionen nicht verwendet werden.

Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.

1. Wählen Sie aus der Liste unten im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).


Anmerkung:


Um automatisch eine Maske so festzulegen, dass der Hintergrund weggeschnitten wird, klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**.

2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgeben.

Anmerkung:

- Um das Dialogfeld **Bild abstimmen** anzuzeigen, in dem Sie das Bild anpassen können, klicken Sie auf **Bild abstimmen**. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Bild abstimmen“ auf dieser Seite.
- Um das Bild vergrößert (oder verkleinert) anzuzeigen, schieben Sie den Schieberegler **ZOOM** nach oben (oder unten).
- Wenn sich das Dialogfeld öffnet, ist die rechteckige Maske ausgewählt.
- Um eine beliebige Maskenform zu

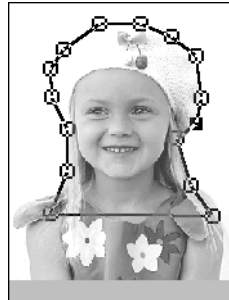
erstellen, wählen Sie  und verschieben Punkte, geben sie ein oder löschen sie, um die Maskenform anzupassen. Um Punkte hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrandung der Maske. Um Punkte zu löschen, wählen Sie den Punkt aus und drücken dann die **Entf** Taste.

- Wenn Sie auf **Automatisches Erstellen** geklickt haben, wird  ausgewählt; Punkte in der Umrandung der Maske können weder verschoben, hinzugefügt noch gelöscht werden.

Mit der runden Maske bearbeitetes Muster



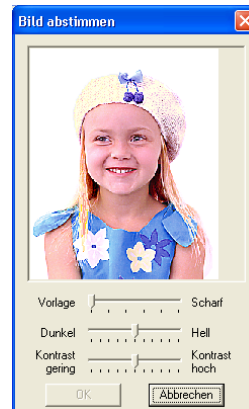
Mit der runden Maske bearbeitetes Muster

**Hinweis:**

Die Größe der Maske kann zwischen 64×64 Punkten bis zur Bildgröße eingestellt werden.

Bild abstimmen

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bild abstimmen** im Dialogfeld **Maske auswählen** wird ein Dialogfeld **Bild abstimmen** angezeigt, das der folgenden Abbildung ähnelt.



Im Bildfenster wird das Bild entsprechend Ihren Einstellungen angezeigt.

Benutzen Sie den Schieberegler **Vorlage – Scharf**, um die Schärfe des Bildes anzupassen. Eine Einstellung in Richtung **Scharf** erzeugt kontrastreichere Übergänge zwischen hellen und dunklen Flächen.

Benutzen Sie **Dunkel – Hell**, um die Bildhelligkeit einzustellen.

Benutzen Sie **Kontrast gering – Kontrast hoch**, um den Bildkontrast einzustellen.

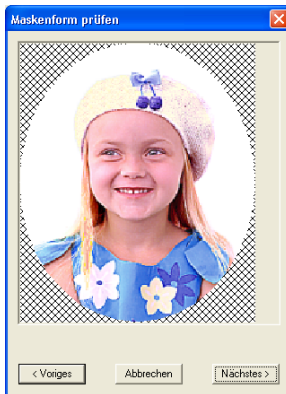
Klicken Sie auf **OK**, um das angepasste Bild im Dialogfeld **Maske auswählen** anzuzeigen, und schließen Sie das Dialogfeld.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

3. Klicken Sie im Dialogfeld **Maske auswählen** auf **Nächstes**.

→ Das Bild wird analysiert und das Dialogfeld **Maskenform prüfen** wird angezeigt.

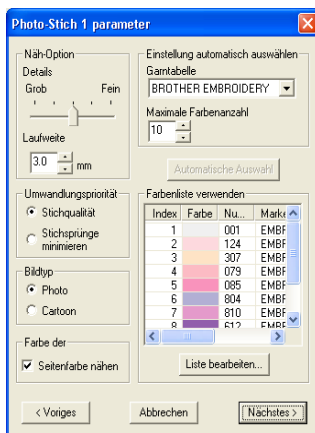


Anmerkung:

Flächen, die nicht genäht werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.

4. Klicken Sie auf **Nächstes**.

→ Das Dialogfeld **Photo-Stich 1 Parameter** wird angezeigt.



5. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Näh-Option:

Details	Gibt an, wie detailliert das Stickmuster sein soll. Eine Einstellung in Richtung Fein erzeugt mehr Details im Muster und erhöht die Anzahl der Stiche.
Laufweite	Stellt die Stichlänge ein. Das Muster wird mit dieser Einstellung als minimale Länge erzeugt. Bereich: 2 bis 10 mm Vorgabe: 3 mm
Umwandlungspriorität	Wählen Sie hier, welcher Parameter bei der Konvertierung in Stickmuster Vorrang erhält. Stichqualität: Erzeugt ein Muster mit der höchstmöglichen Stickqualität. Dabei können sich jedoch viele Stichsprünge ergeben. Stichsprünge minimieren: Erzeugt ein Muster mit der geringstmöglichen Anzahl der Sprünge, um Schwierigkeiten beim Stickten vorzubeugen. Die Stickqualität wird jedoch leicht verringert.

Bildtyp

Photo/ Cartoon	Wenn Photo ausgewählt ist, werden die Garnfarben gemischt, was ein natürlicheres Aussehen erzeugt. Wenn Cartoon ausgewählt ist, werden die Garnfarben nicht gemischt, die Farben erscheinen flächiger. Wählen Sie Photo für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie Cartoon für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.
-----------------------	---

Farbe der Stickmusterseite

Seitenfarbe nähen	Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, werden Objekte, die die Farbe der Stickmusterseite besitzen, ebenfalls gestickt. Entfernen Sie die Markierung, wenn der Stoff dieselbe Farbe wie die Stickmusterseite haben soll. Vorgabe: Ausgewählt
--------------------------	---

Einstellung automatisch auswählen

Garntabelle	Wählt die Garntabelle, aus der die Auswahl der Garnfarbe automatisch erfolgt. Es werden die am besten passenden Garnfarben aus der ausgewählten Garntabelle ausgewählt. Es kann auch eine Garntabelle mit selbst definierten Farben ausgewählt werden.
Maximale Farbenanzahl	Stellt die Anzahl der Farben ein, die per Automatische Farbauswahl ausgewählt werden. Bereich: 1 bis 50 Vorgabe: 10

Automatische Auswahl

Klicken Sie auf diese Taste, damit bei der Erstellung von Photo-Stickdaten automatisch die am besten passenden Garnfarben aus der gewählten Garntabelle ausgewählt werden; es werden die Einstellungen angewendet, die für die **Einstellung automatisch auswählen** eingestellt wurden. Die ausgewählten Garnfarben erscheinen in der unten erwähnten **Farbenliste verwenden**.

Diese Taste kann nur geklickt werden, wenn die Einstellungen unter **Einstellung automatisch auswählen** geändert wurden.

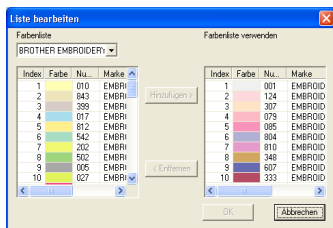
Farbenliste verwenden

Hier können die ausgewählten Farben überprüft und geändert werden.

Farbenliste verwenden	Die für die Erzeugung der Daten verwendeten Farben werden nach Helligkeit sortiert aufgeführt. Diese Reihenfolge ist die Stickreihenfolge. Die Reihenfolge kann nicht geändert werden. Die maximale Anzahl der Farben ist 50.
Liste bearbeiten	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Liste bearbeiten zu öffnen, in dem Sie die für die Erzeugung des Stickmusters zu verwendenden Garnfarben von Hand einstellen können (siehe unten).

Liste bearbeiten

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **Liste bearbeiten** angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie manuell die Garnfarben festlegen, die für die Datenkonvertierung verwendet werden.



Um die unter **Farbenliste** ausgewählte Farbe in die **Farbenliste verwenden** zu verschieben, klicken Sie auf **Hinzufügen**. Wenn keine Farbe ausgewählt ist, oder wenn in der **Farbenliste verwenden** bereits 50 Farben enthalten sind, kann diese Schaltfläche nicht angeklickt werden.

Um die unter **Farbenliste verwenden** ausgewählte Farbe zu löschen, klicken Sie auf **Entfernen**. Wenn keine Farbe in der **Farbenliste verwenden** ausgewählt ist, kann diese Schaltfläche nicht angeklickt werden.

Anmerkung:

- In der **Farbenliste verwenden** und der **Farbenliste verwenden** werden die Garnfarben nach Helligkeit sortiert aufgeführt. Diese Reihenfolge ist die Stickreihenfolge und lässt sich nicht ändern.
- Maximal können zur **Farbenliste verwenden** 50 Farben hinzugefügt werden.
- Garnfarben, die in der **Farbenliste verwenden** angezeigt werden, werden in der **Farbenliste** nicht angezeigt.
- Um mehrere Farben auszuwählen, halten Sie die Taste **↑** gedrückt (um nebeneinanderliegende Farben auszuwählen) oder die Taste **Strg** (um Farben auszuwählen, die nicht nebeneinander liegen). Wählen Sie dann die gewünschten Farben aus.

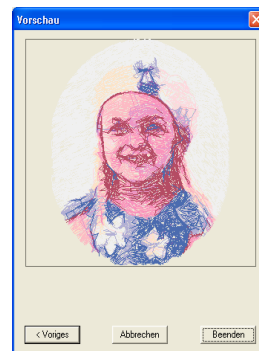
Um die Änderungen auf die Liste anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **OK**. Die bearbeiteten Einstellungen werden im Dialogfeld **Photo-Stich 1 Parameter** angezeigt. Wenn die **Farbenliste verwenden** leer ist, lässt sich diese Funktion nicht ausführen.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen anzuwenden.

6. Klicken Sie im Dialogfeld Photo-Stich 1 Parameter auf Nächstes.

→ Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten). Hier kann eine Vorschau für das erstellte Stickmuster erfolgen.



Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Anmerkung:

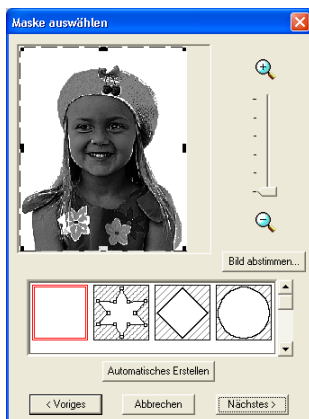
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

7. Klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

■ Wenn Photo-Stich 1 (monochrom) ausgewählt wurde

→ Ein Dialogfeld **Maske auswählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

**Hinweis:**

Wenn die Breite oder Höhe des Bildes 500 mm überschreitet, können die Photo-Stich-Funktionen nicht verwendet werden.

1. Wählen Sie aus der Liste unten im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).**Anmerkung:**

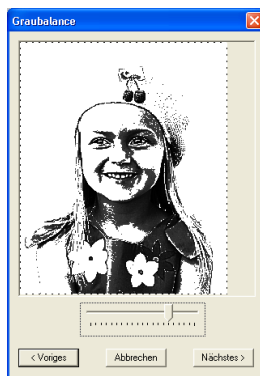
Um automatisch eine Maske so festzulegen, dass der Hintergrund weggeschnitten wird, klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**.

2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgeben.

Einzelheiten über die Einstellungen finden Sie unter Seite 117.

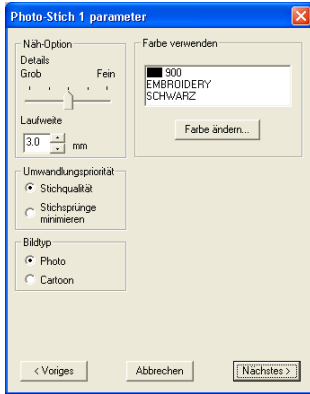
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Maske auswählen** auf **Nächstes**.

→ Ein Dialogfeld **Graubalance** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

**4.** Bewegen Sie den Schieberegler, um anzugeben, für welche Bildteile Stickdaten erzeugt werden sollen.**Hinweis:**

- Flächen, die nicht genäht werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.
- Für alle Flächen, die schwarz bleiben, werden Stickmuster erzeugt.
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

5. Klicken Sie im Dialogfeld **Graubalance** auf **Nächstes**.
 → Das Dialogfeld **Photo-Stich 1 Parameter** wird angezeigt.



6. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Näh-Option

Details	Gibt an, wie detailliert das Stickmuster sein soll. Eine Einstellung in Richtung Fein erzeugt mehr Details im Muster und erhöht die Anzahl der Stiche.
Laufweite	Stellt die Stichelänge ein. Das Muster wird mit dieser Einstellung als minimale Länge erzeugt. Bereich: 2 bis 10 mm Vorgabe: 3 mm
Umwandlungspriorität	Wählen Sie hier, welcher Parameter bei der Konvertierung in Stickmuster Vorrang erhält. Stickqualität: Erzeugt ein Muster mit der höchstmöglichen Stickqualität. Dabei können sich jedoch viele Stichsprünge ergeben. Stichsprünge minimieren: Erzeugt ein Muster mit der geringstmöglichen Anzahl der Sprünge, um Schwierigkeiten beim Stickern vorzubeugen. Die Stickqualität wird jedoch leicht verringert.

Bildtyp

Photo/ Cartoon	Wenn Photo ausgewählt ist, werden die Garnfarben gemischt, was ein natürlicheres Aussehen erzeugt. Wenn Cartoon ausgewählt ist, werden die Garnfarben nicht gemischt, die Farben erscheinen flächiger. Wählen Sie Photo für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie Cartoon für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.
---------------------------	---

Farbe verwenden

Gibt die Garnfarbe an, die für die Erzeugung des Stickmusters verwendet wird.

Voreingestellt ist die dunkelste Farbe der aktuellen Garntabelle.

Farbe ändern	Wählen Sie hier aus der Liste eine Farbe aus, die Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Garnfarbe aufzurufen, in dem Sie die für die Erzeugung der Stickdaten verwendete Farbe ändern können.
---------------------	---

7. Klicken Sie im Dialogfeld **Photo-Stich 1 Parameter** auf **Nächstes**.

→ Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten). Hier kann eine Vorschau für das erstellte Stickmuster erstellt werden.



Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

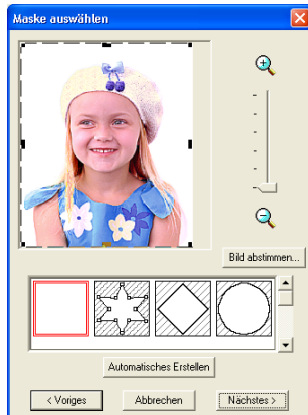
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

8. Klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

■ Wenn Photo-Stich 2 (Farbe) ausgewählt wurde

→ Ein Dialogfeld **Maske auswählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



! Hinweis:

Wenn die Breite oder Höhe des Bildes 500 mm überschreitet, können die Photo-Stich-Funktionen nicht verwendet werden.

1.

 Wählen Sie aus der Liste unten im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).

📖 Anmerkung:

Um automatisch eine Maske so festzulegen, dass der Hintergrund weggeschnitten wird, klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**.

2.

 Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgeben.

👉 Einzelheiten über die Einstellungen finden Sie unter Seite 117.

3.

 Klicken Sie im Dialogfeld **Maske auswählen** auf **Nächstes**.

→ Das Bild wird analysiert und das Dialogfeld **Maskenform prüfen** wird angezeigt.



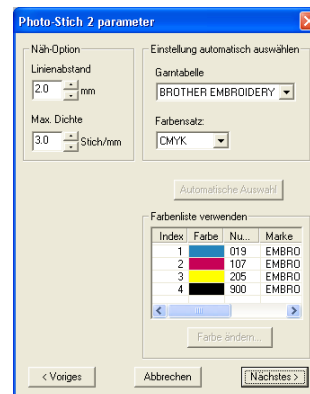
📖 Anmerkung:

Flächen, die nicht genäht werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.

4.

 Klicken Sie auf **Nächstes**.

→ Das Dialogfeld **Photo-Stich 2 Parameter** wird angezeigt.




5.

 Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

📖 Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Näh-Option:

Linienabstand	Gibt den Abstand der parallelen Linien an, aus denen die Stickmuster bestehen. Bereich: 1,2 bis 5 mm Vorgabe: 2 mm 
Max. Dichte	Legt die maximale Dichte für Flächen des erstellten Stickmusters fest, die mit dem Zickzackstich genäht wurden. Das Stickmuster wird mit einer Dichte erzeugt, die geringer ist als der hier eingestellte Wert. Bereich: 2,5 bis 5 Linien pro mm Voreinstellung: 3 Linien pro mm

Einstellung automatisch auswählen

Garntabelle	Wählt die Garntabelle, aus der die Auswahl der Garnfarbe automatisch erfolgt. Es werden die am besten passenden Garnfarben aus der ausgewählten Garntabelle ausgewählt. Es kann auch eine Garntabelle mit selbst definierten Farben ausgewählt werden.
Farbensatz	Stellt die Kombination von vier Farben ein, die beim Erstellen des Stickmusters verwendet werden. Die Auswahl der Farben ist: Zyan (C), Magenta (M), Gelb (Y), Schwarz (K), Rot (R), Grün (G) und Blau (B). Wählen Sie aus einer der folgenden Kombinationen, die die am häufigsten im Bild auftauchenden Farben enthält. Farbkombinationen: CMYK, RGBK, CRYK, BMYK

Automatische Auswahl

Klicken Sie auf diese Taste, damit bei der Erstellung von Photo-Stickdaten automatisch die am besten passenden Garnfarben aus den vier Farben des gewählten Farbsatzes ausgewählt werden. Die ausgewählten Garnfarben erscheinen in der unten erwähnten **Farbenliste verwenden**.

Diese Taste kann nur geklickt werden, wenn die Einstellungen unter **Einstellung automatisch auswählen** geändert wurden.

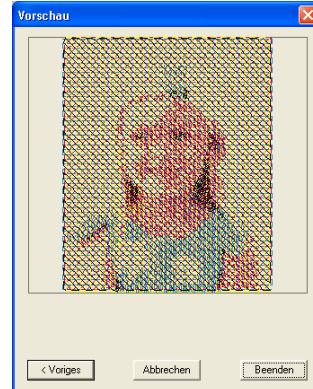
Farbenliste verwenden

Hier können die ausgewählten Farben überprüft und geändert werden.

Farbenliste verwenden	Zeigt die vier ausgewählten Garnfarben an
Farbe ändern	Wählen Sie hier aus der Liste eine Farbe aus, die Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Garnfarbe aufzurufen, in dem Sie die für die Erzeugung der Stickdaten verwendete Farbe ändern können.

6. Klicken Sie im Dialogfeld Photo-Stich 2 Parameter auf Nächstes.

→ Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten). Hier kann eine Vorschau für das zu erstellende andere Stickmuster erstellt werden.



Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

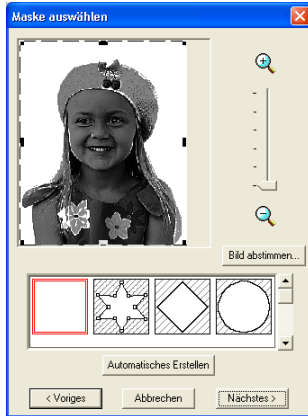
7. Klicken Sie auf Beenden.

→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

■ Wenn Photo-Stich 2 (monochrom) ausgewählt wurde

→ Ein Dialogfeld **Maske auswählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



! Hinweis:

Wenn die Breite oder Höhe des Bildes 500 mm überschreitet, können die Photo-Stich-Funktionen nicht verwendet werden.

1. Wählen Sie aus der Liste unten im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).

📖 Anmerkung:

Um automatisch eine Maske so festzulegen, dass der Hintergrund weggeschnitten wird, klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**.

2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgeben.

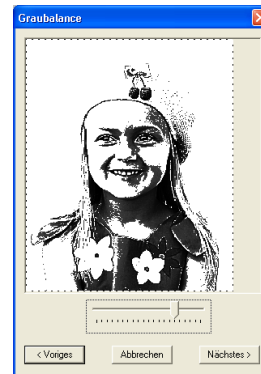
👉 Einzelheiten über die Einstellungen finden Sie unter Seite 117.

3. Klicken Sie im Dialogfeld **Maske auswählen** auf **Nächstes**.

→ Ein Dialogfeld **Graubalance** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



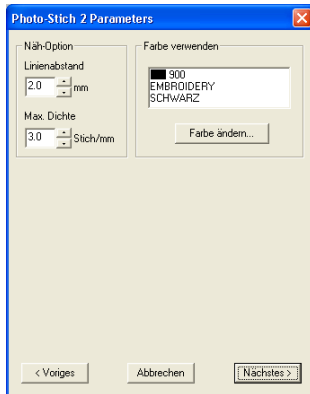
4. Bewegen Sie den Schieberegler, um anzugeben, für welche Bildteile Stickdaten erzeugt werden sollen.



📖 Anmerkung:

- Für alle Flächen, die schwarz bleiben, werden Stickmuster erzeugt.
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

- 5.** Klicken Sie im Dialogfeld **Graubalance** auf **Nächstes**.
 → Das Dialogfeld **Photo-Stich 2 Parameter** wird angezeigt.




- 6.** Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Näh-Option

Linienabstand	Gibt den Abstand der parallelen Linien an, aus denen die Stickmuster bestehen. Bereich: 1,2 bis 5 mm Vorgabe: 2 mm 
Max. Dichte	Legt die maximale Dichte für Flächen des erstellten Stickmusters fest, die mit dem Zickzackstich genäht wurden. Das Stickmuster wird mit einer Dichte erzeugt, die geringer ist als der hier eingestellte Wert. Bereich: 2,5 bis 5 Linien pro mm Voreinstellung: 3 Linien pro mm

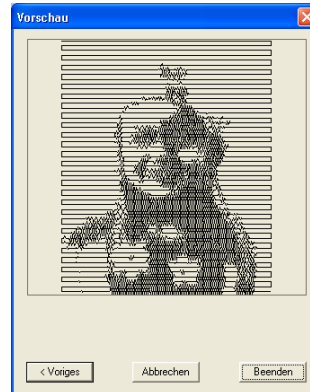
Farbe verwenden

Gibt die Garnfarbe an, die für die Erzeugung des Stickmusters verwendet wird.

Voreingestellt ist die dunkelste Farbe der aktuellen Garntabelle.

Farbe ändern	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Garnfarbe aufzurufen, in dem Sie die für die Erzeugung der Stickdaten verwendete Farbe ändern können.
---------------------	--

- 7.** Klicken Sie im Dialogfeld **Photostich 2 Parameter** auf **Nächstes**.
 → Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten). Hier kann eine Vorschau für das zu erstellende Stickmuster erstellt werden.



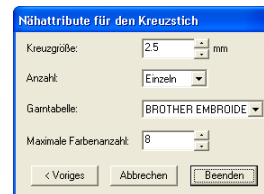
Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

- 8.** Klicken Sie auf **Beenden**.
 → Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

Wenn Kreuzstich ausgewählt ist

→ Das Dialogfeld **Nähattribute für den Kreuzstich** wird angezeigt.



- 1.** Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

Anmerkung:

- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Kreuzgröße	Stellt die horizontale und vertikale Größe des Musters ein. Bereich: 1,5 bis 5 mm Vorgabe: 2,5 mm
Anzahl	Stellt die Anzahl ein, wie oft das Muster genäht werden soll. Es werden zwei Muster gleichzeitig genäht. Bereich: Einfach, Doppelt, Dreifach Voreinstellung: Einfach
Garntabelle	Wählt die Garntabelle, aus der die Auswahl der Garnfarbe erfolgt. Es wird die am besten passende Garnfarbe aus der ausgewählten Garntabelle ausgewählt. Es kann auch eine Garntabelle mit selbst definierten Farben ausgewählt werden.
Maximale Farbenanzahl	Stellt die Anzahl der Farben ein, die im erzeugten Muster verwendet werden soll. Das Stickmuster wird aus einer geringeren Zahl einzelner Farben erzeugt, als hier eingestellt wird. Bereich: 2 bis 50 Voreinstellung: 8

2. Klicken Sie auf **Nächstes**.

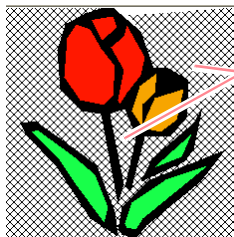
→ Ein Dialogfeld **Kreuzstich-Stickbereich auswählen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



3. Klicken Sie im Bild im Dialogfeld auf die Flächen des Bildes, um auszuwählen, ob sie genäht werden oder nicht.

Anmerkung:

- Flächen, die nicht genäht werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.



Diese Flächen werden nicht genäht.

- Stellen Sie mit dem Schieberegler einen Bereich zwischen und ein.
- Um zum vorherigen Dialogfeld zurückzukehren, klicken Sie auf **Voriges**.

4. Klicken Sie ggf. auf die Liste **Farben auslassen** auf die Farben, die genäht werden sollen oder nicht.

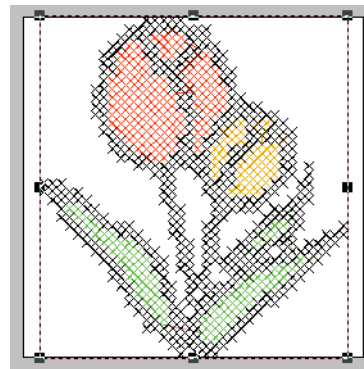


Anmerkung:

Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht genäht.

5. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Kreuzstichmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.



■ Wenn Design Center ausgewählt ist

→ Design Center wird gestartet, und eine Stickmusterseite wird angezeigt, die das importierte Bild enthält. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Design Center“ auf Seite 69.


Importieren von Stickmustern

Stickmuster aus einer Datei importieren

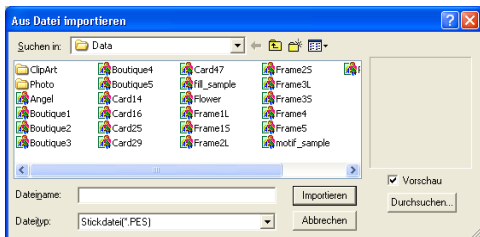
Stickmuster von Stickkarten (.pec), und in Tajima erstellte Dateien (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs) und Husqvarna (.hus) sowie Sticknähmaschinenformate (.phc) können importiert und zur aktuellen Stickmusterseite hinzugefügt werden.

Mit dieser Funktion können Sie auch .pes-Dateien zur Stickmusterseite hinzufügen, wodurch Sie verschiedene Dateien kombinieren können, die mit dieser Anwendung erstellt wurden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei**, dann auf **Importieren**, dann auf **aus Datei**.

→ Das Dialogfeld **Aus Datei importieren** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:

Dieses Dialogfeld kann vergrößert bzw. verkleinert werden, so dass der Ordnerinhalt später besser angezeigt werden kann. Die Größe für das Dialogfeld wird beibehalten, bis es geändert wird.

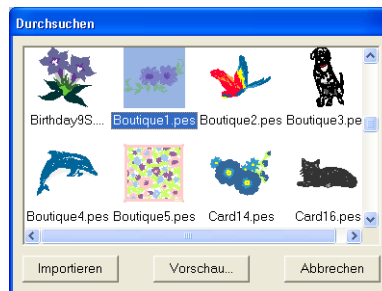
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.

Anmerkung:

- Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

3. Um den Inhalt der Dateien im aktuell ausgewählten Ordner anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.

→ Das Dialogfeld **Durchsuchen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

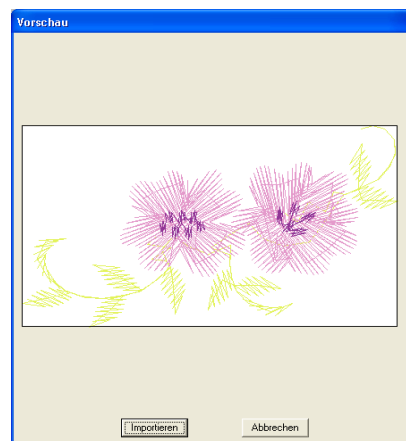


Hinweis:

Achten Sie darauf, in der Liste **Dateityp** die richtige Dateinamenerweiterung auszuwählen.

Anmerkung:

- Dieses Dialogfeld kann vergrößert bzw. verkleinert werden, so dass der Ordnerinhalt später besser angezeigt werden kann. Die Größe für das Dialogfeld wird beibehalten, bis es geändert wird.
- Um zum Dialogfeld **Aus Datei Importieren** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um ein detailgenaueres Bild des Musters anzuschauen, wählen Sie eine Datei und klicken auf **Vorschau**. Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



- Klicken Sie auf **Importieren**, um die angezeigte Datei zu importieren.
- Um zum Dialogfeld **Durchsuchen** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.

4. Um ein Muster zu importieren, wählen Sie es aus und klicken auf **Importieren**, oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.

→ Das Stickmuster wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Hinweis:

- Wenn Sie Muster anderer Hersteller importieren, achten Sie darauf, dass das ausgewählte Muster auf Ihre Stickmusterseite passt.
- Die Farben von Mustern, die aus .dst (Tajima), .exp (Melco), .pcs (Pfaff) und .hus (Husqvarna) importiert wurden, sind etwas unterschiedlich. Wenn dies passiert, können Sie die Farben mit **Sticken – Stickreihenfolge/Farbe** ändern.

Anmerkung:

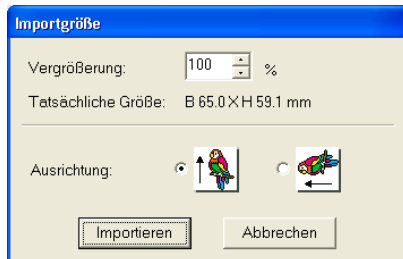
- Beim Import einiger .pec-Dateien von Stickkarten erscheint das Dialogfeld **Importgröße wählen**. Wählen Sie in diesem Fall die gewünschte Importgröße, und klicken Sie dann auf **OK**, um das Stickmuster zu importieren.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Stickmuster importieren aus Design Center

Ein Stickmuster aus Design Center kann direkt in die Stickmusterseite importiert werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Führen Sie Design Center aus, und öffnen Sie die Datei, die Sie in Layout & Editing importieren möchten.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Datei**, dann auf **Importieren**, dann auf **aus Design Center**.
→ Das Dialogfeld **Importgröße** wird angezeigt.



3. Geben Sie im Dialogfeld **Vergrößerung** den Vergrößerungsfaktor ein bzw. wählen Sie ihn aus.

Hinweis:

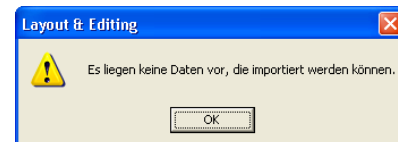
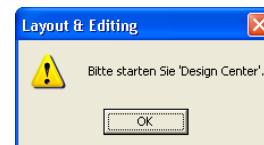
- Das Stickmuster kann nicht auf ein Format vergrößert werden, das die Größe der Stickmusterseite überschreitet.
- Der Vergrößerungsfaktor kann nicht unter 25 % liegen.

4. Wählen Sie unter **Ausrichtung** die gewünschte Ausrichtung aus.

5. Klicken Sie auf **Importieren**, um das Stickmuster zu importieren.

Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn Design Center nicht gestartet wurde, wenn keine .pem-Datei geöffnet wurde oder wenn Design Center sich nicht in Stufe 4 befindet (Stickattributstufe), erscheint eine der folgenden Meldungen.



Klicken Sie auf **OK**, starten Sie Design Center, und öffnen Sie eine .pem-Datei.

 „Design Center“ auf Seite 69

Stickmuster von einer Stickmusterkarte importieren

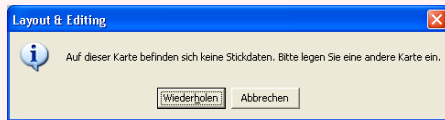
Ein Stickmuster von einer Stickmusterkarte, die in ein USB-Kartengerät eingelegt ist, kann in die Stickmusterseite importiert werden.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Importieren** und dann auf **von Karte**.
→ Wenn ein Kartengerät angeschlossen ist, und wenn eine Stickkarte eingelegt ist, erscheint die folgende Meldung, und die Stickmuster werden von der Karte gelesen.



Hinweis:

Wenn kein Kartengerät angeschlossen ist, oder wenn keine Stickkarte eingelegt ist, erscheint die folgende Meldung.



- Legen Sie eine Stickmusterkarte ein, und klicken Sie auf **Wiederholen**.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

2. Nachdem die Karte gelesen wurde, erscheint ein Dialogfeld (wie Abbildung unten).

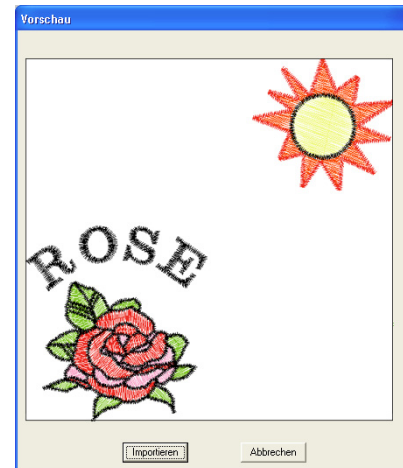
**Anmerkung:**

Dieses Dialogfeld kann vergrößert bzw. verkleinert werden, so dass das Muster besser angezeigt werden kann. Die Größe für das Dialogfeld wird beibehalten, bis es geändert wird.

3. Klicken Sie auf ein Muster, um es auszuwählen.

Anmerkung:

- Um ein detailgenaueres Bild anzuzeigen, wählen Sie ein Muster aus und klicken auf **Vorschau**. Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



- Klicken Sie auf **Importieren**, um das angezeigte Muster zu importieren.
- Um zum Dialogfeld **Durchsuchen** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

4. Klicken Sie auf **Importieren**, oder doppelklicken Sie auf das Muster, um es zu importieren.

Anmerkung:

Während des Musterimports kann es sein, dass das Dialogfeld **Importgröße wählen** erscheint. Wählen Sie in diesem Fall die gewünschte Importgröße, und klicken Sie dann auf **OK**, um das Stickmuster zu importieren.

Hinweis:

Aufgrund urheberrechtlicher Bestimmungen ist diese Funktion für bestimmte Stickkarten eventuell deaktiviert.

Layout & Editing

Bearbeiten von Stickmustern

Bearbeiten von Stickmustern

Muster auswählen

Um Einstellungen auf ein vorhandenes Muster anzuwenden, müssen Sie es zuerst auswählen. Mit dem Werkzeug für die Objektauswahl können Sie ein oder mehrere Muster auswählen. Sobald ein Muster gewählt ist, können Sie es verschieben, skalieren und durch drehen oder spiegeln die Ausrichtung des Musters ändern.

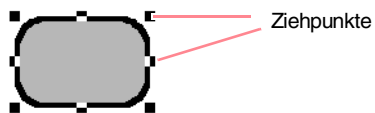
1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Klicken Sie auf das Objekt, welches Sie auswählen möchten.

→ Um das ausgewählte Bild herum erscheinen Ziehpunkte.



Anmerkung:



- Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Musters an.
- Um die Auswahl des Musters aufzuheben, wählen Sie ein anderes Muster, klicken in eine leere Fläche der Stickmusterseite oder auf eine beliebige Schaltfläche im Werkzeugkasten.


3. Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.

Anmerkung:

- Sie können auch Muster auswählen durch Ziehen des Mauszeigers über das Muster, das Sie auswählen möchten. Während Sie ziehen, wird ein Auswahlrahmen gezeichnet. Alle Umrandungen, die in dieser Auswahl enthalten sind, werden beim Loslassen der Maustaste ausgewählt.
- Wenn Sie dabei mehr Muster als beabsichtigt ausgewählt haben, klicken Sie in eine leere Fläche der Stickmusterseite, und beginnen Sie erneut.

Muster in der erstellten Reihenfolge auswählen


Wenn  gewählt ist, können Sie mit der Taste **Tab** das nächste Objekt auswählen, das erstellt wurde. Halten Sie die Taste  gedrückt und drücken Sie dann **Tab**, um das zuvor erstellte Objekt auszuwählen.

Wenn die Taste **Tab** (oder die Tasten  und **Tab**) gedrückt werden:


- und kein Objekt ausgewählt ist, wird das zuerst erstellte Objekt (oder das letzte Objekt) ausgewählt.
- und es sind mehrere Objekte ausgewählt, werden alle Objekte deselektiert, mit Ausnahme des frühesten (oder spätesten) Objektes, das erstellt wurde.
- und das letzte (oder erste) Objekt, das erstellt wurde, ausgewählt wird, wird das erste (oder letzte) Objekt ausgewählt.

Alle Stickmuster auswählen

Es können alle Muster in der Stickmusterseite ganz einfach ausgewählt werden.

1. Stellen Sie sicher, dass  im Werkzeugkasten ausgewählt ist.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Alles auswählen**.

Objekte bewegen

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein ausgewähltes Muster oder einer Gruppe ausgewählter Muster.
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Ziehen Sie das Muster an die gewünschte Stelle.

Anmerkung:

- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste  gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird das ausgewählte Muster um 0,5 mm in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.
- Wenn **Gitter magnetisch** ausgewählt ist, bewegt jeder Druck auf die Pfeiltasten das Muster um ein Gitterraster in Richtung des Pfeils auf der Taste.
- Die Pfeiltasten können nicht verwendet werden zum Verschieben von Text auf einem Pfad, wenn nur der Text ausgewählt ist. Der Pfad muss ebenfalls ausgewählt sein, um mit den Pfeiltasten eine Verschiebung vorzunehmen.

■ Stickmuster in die Mitte bewegen

Das ausgewählte Muster kann ganz einfach in die Mitte der Stickmusterseite bewegt werden.

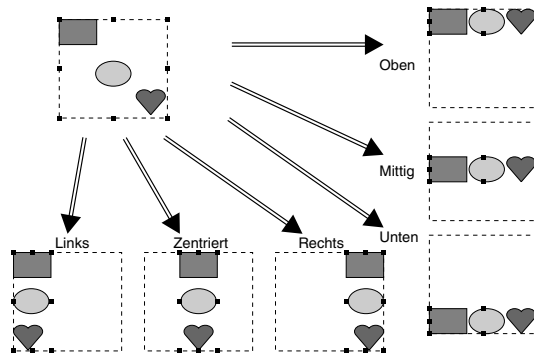
1. Wählen Sie eines oder mehrere Stickmuster aus.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Zentrieren**.
→ Alle ausgewählten Objekte werden in die Mitte der Stickmusterseite bewegt.

■ Stickmuster ausrichten

Die ausgewählten Stickmuster werden wie festgelegt ausgerichtet.

1. Wählen Sie die Stickmuster aus, die Sie ausrichten möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann **Ausrichtung**, dann **links**, **zentriert**, **rechts**, **oben**, **mittig** oder **unten**, je nachdem, wie Sie die Muster ausrichten möchten.

→ Die ausgewählten Stickmuster werden ausgerichtet, wie nachfolgend gezeigt.

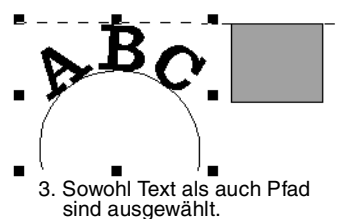
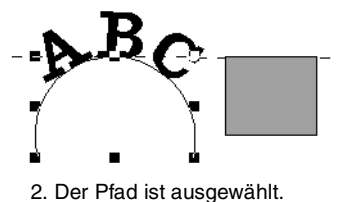
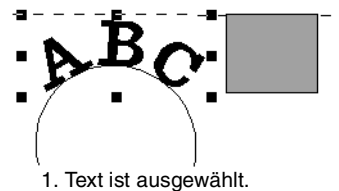


Anmerkung:

Um eine andere Ausrichtung zu wählen, wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Rückgängig** und wiederholen Schritt **2**.

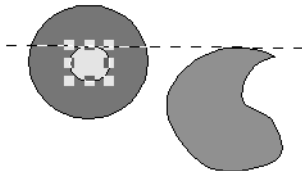
Text auf einem Pfad

Text auf einem Pfad kann zusammen mit anderen Objekten ausgerichtet werden, indem diese anderen Objekte auf der Stickmusterseite sowie der Text, der Pfad, oder beides ausgewählt wird. Die ausgewählten Stickmuster werden an den Umrandungen ausgerichtet.

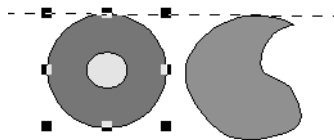


Muster, bei denen die Aussparung aktiviert ist

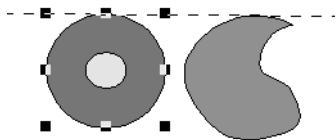
Wenn nur die Innenfläche eines Stickmusters ausgewählt ist, wird das Stickmuster an der Umrandung der Innenfläche ausgerichtet. Wenn zusätzlich die Umrandung des Stickmusters ausgewählt wurde, wird das Stickmuster am äußeren Rand der Umrandung ausgerichtet.



1. Innenfläche ist ausgewählt.



2. Umrandung ist ausgewählt.



3. Innenfläche und Umrandung sind ausgewählt.

Muster Skalieren

Manuelles Skalieren

1. Wählen Sie das Muster oder die Muster aus, die Sie skalieren möchten.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte eines ausgewählten Musters oder einer Gruppe von Mustern.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich zu \leftrightarrow , \updownarrow , \nwarrow oder \nearrow , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

- \leftrightarrow dient zum Skalieren der Breite.
- \updownarrow dient zum Skalieren der Höhe.
- \nwarrow und \nearrow dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Anmerkung:

- Während Sie den Ziehpunkt verschieben, wird die aktuelle Größe in der Statusleiste angezeigt.
- Für eine genauere Änderung der Größe wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Numerische Eingabe – Größe**, wie oben beschrieben.

Hinweis:

- Stanzeinstellungen bleiben vom Muster unabhängig, auf das sie angewendet werden. Wenn ein Muster mit einem Stanzmuster bearbeitet wird, müssen Sie das Stanzmuster prüfen, nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist.
- Einige der von einer Karte geladenen Muster können nicht skaliert werden.
- Wenn Sie Stichmuster skalieren, bleibt die Anzahl der Stiche gleich, was zu einem Qualitätsverlust führt. Um die Stichdichte und die Qualität des Stickmusters zu bewahren, halten Sie die Taste **Strg** beim Skalieren gedrückt.

Numerisches Skalieren

1. Wählen Sie das Muster oder die Muster aus, die Sie skalieren möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe**, dann auf **Größe**.
→ Das Dialogfeld **Größe** wird angezeigt.



3. Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Aspekt**.
4. Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter) festgelegt wird.
5. Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein bzw. wählen Sie sie aus.

Anmerkung:

- Wählen Sie **100 %**, um das Stickmuster unverändert zu belassen.
- Wenn **Aspekt** gewählt wurde, wird bei Änderung einer Dimension automatisch die andere mit geändert, so dass die Proportionen von Breite und Höhe erhalten bleiben.
- Die angegebene Größe gilt für die Fläche. Wenn das Stickmuster eine Linie enthält, kann die Größe des gesamten Stickmusters unter **Innenfläche + Linienstärke** unten im Dialogfenster abgelesen werden.

6. Um das ausgewählte Muster zu vergrößern bzw. zu verkleinern, während die Originaldicke und das Füllmuster erhalten bleiben, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dichte und Füllmuster beibehalten**.

Anmerkung:

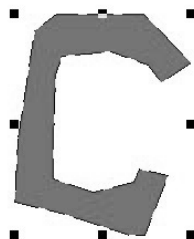
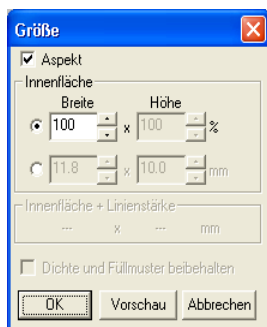
Das Kontrollkästchen **Dichte und Füllmuster beibehalten** ist nur verfügbar, wenn Stichdaten ausgewählt wurden.

7. Klicken Sie auf **OK**.

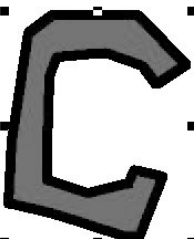
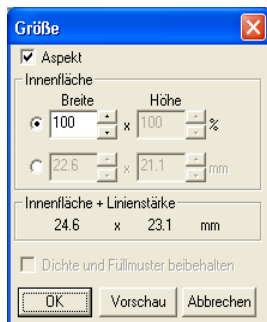
Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Vorschau**, um das Muster in der neuen Größe in der Stickmusterseite anzuzeigen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Fläche mit Umrandung



Fläche (ohne Umrandung)





Hinweis:

- Sie können keine Größe eingeben, die dazu führt, dass das Muster die Größe der Stickmusterseite überschreitet.
- Der minimale Wert ist 1 mm.

👉 „Maßeinheiten ändern“ auf Seite 202

Muster horizontal oder vertikal spiegeln

1. Wählen Sie das Muster aus, das Sie horizontal (oben/unten) oder vertikal (links/rechts) spiegeln möchten.
2. Um die Umrandung horizontal zu spiegeln, klicken Sie auf **Bearbeiten, Spiegeln** und **Horizontal**, oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste. Um die Umrandung vertikal zu spiegeln, klicken Sie auf **Bearbeiten, Spiegeln** und **Vertikal**, oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste.



Hinweis:

Einige der von einer Karte geladenen Muster können nicht gespiegelt werden.


Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

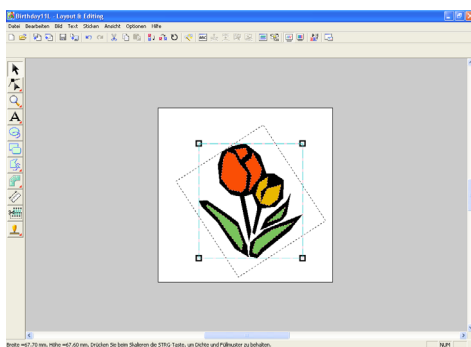
Muster drehen

Manuell drehen

1. Wählen Sie das Muster aus, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Drehen** oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste. → Die Ziehpunkte um das ausgewählte Muster werden durch kleinere Rechtecke an den vier Ecken des ausgewählten Musters ersetzt.
3. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der vier Drehpunkte. → Wenn der Mauszeiger über einen Drehpunkt gezogen wird, ändert sich die Form des Mauszeigers in .
4. Ziehen Sie den Drehpunkt im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Muster in Schritten von 1 Grad zu drehen.

Anmerkung:

Um das Muster in 15-Grad-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste  beim Ziehen des Drehpunktes gedrückt.

**Numerisch drehen**


1. Wählen Sie das Muster aus, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe** und **Drehen**.
→ Das Dialogfeld **Drehen** wird angezeigt.



3. Geben Sie den gewünschten Drehwinkel ein, oder wählen Sie ihn aus.

Anmerkung:

- Der Winkel kann auch festgelegt werden, indem der Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises und der rote Pfeil dann auf den gewünschten Winkel gezogen wird. Wenn der Mauszeiger über den roten Pfeil gezogen wird, ändert sich

seine Form zu .

- Wählen Sie **0 Grad**, um das Muster unverändert zu belassen.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Vorschau**, um das um den festgelegten Winkel gedrehte Muster in der Stickmusterseite anzuzeigen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Hinweis:

Der mögliche Wertebereich ist 0 bis 359 Grad, in Schritten von 1 Grad.

Gruppieren von Stickmustern

Verschiedene einzelne Objekte können gruppiert werden, so dass dieselben Änderungen auf alle Muster innerhalb der Gruppe angewendet werden. Gruppierte Objekte können jedoch trotzdem unabhängig voneinander bearbeitet werden.

1. Wählen Sie einige Objekte aus.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Gruppieren**.
→ Die ausgewählten Objekte sind gruppiert.

Anmerkung:

- Wenn Sie nur den Text auswählen, der einem Pfad folgt bzw. nur den Pfad, werden beide Anteile mit in die Gruppe aufgenommen.
- Wenn Sie ein Objekt auswählen, das Teil eines Aussparungsmusters ist, wird das ganze Aussparungsmuster mit in die Gruppe aufgenommen.
- Um die Gruppierung der Objekte aufzuheben, wählen Sie die Gruppe aus und klicken auf **Bearbeiten** und dann auf **Gruppierung aufheben**.

Gruppierte Objekte einzeln bearbeiten

Muster können sogar nach der Gruppierung einzeln bearbeitet werden.

1. Um ein einzelnes Objekt innerhalb einer Gruppe auszuwählen, halten Sie die Taste **Alt** gedrückt, während Sie das Objekt anklicken.
Um mehrere Objekte innerhalb einer Gruppe auszuwählen oder um gruppierte und nicht gruppierte Objekte auszuwählen, halten Sie die Tasten **Alt** und **Strg** gedrückt, während Sie die Objekte anklicken.

Anmerkung:

Wenn die Gruppe oder ein einzelnes Objekt ausgewählt wurde, wird ein hellblauer Rahmen um das gruppierte Objekt angezeigt.





2. Bearbeiten Sie das Objekt nach Ihren Wünschen.

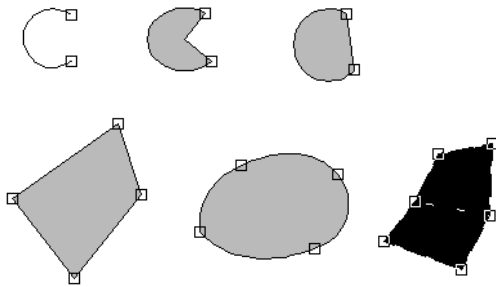
Anmerkung:

Das Gruppieren wird abgebrochen, wenn alle außer einem Objekt gelöscht wurden.

Bearbeiten von Punkten in Stickmustern





Punkte auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:
.
2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.
→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.



Anmerkung:

Das Muster kann aus einer polygon Linie, einer Kurve, einem Bogen, Segment, Bogen- & Sehne-Element, Handstickmuster oder aus Stichdaten bestehen.

4. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.
Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken jeden Punkt an. Sie können auch den Mauszeiger über die ausgewählten Punkte ziehen.
Um alle Punkte zwischen dem ausgewählten Punkt und dem nächsten Punkt auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie auf den nächsten Punkt klicken.
Um einen zusätzlichen Punkt in der Richtung eines Endpunktes auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken → oder ↓. Um einen zusätzlichen Punkt in der Richtung des Anfangspunktes auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑.
Wenn Sie die Taste  gedrückt halten

und die Taste mit dem entgegengesetzten Pfeil drücken, wird die Auswahl des Punktes aufgehoben.

Um die Auswahl des aktuellen Punktes aufzuheben und den folgenden Punkt in der Richtung des Endpunktes zu wählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste → oder ↓. Um die Auswahl des aktuellen Punktes aufzuheben und den folgenden Punkt in der Richtung des Startpunktes zu wählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑.





→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.

Hinweis:

Die Punkte einiger Muster können nicht ausgewählt werden.

Bedienung für
Fortgeschrittene
Layout & Editing

Punkte verschieben

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:
.
2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.
→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

Anmerkung:

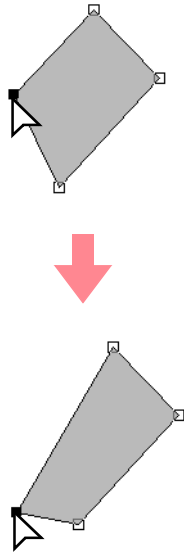
Das Muster kann aus einer polygon Linie, einer Kurve, einem Bogen, Segment, Bogen- & Sehne-Element, Handstickmuster oder aus Stichdaten bestehen.

4. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie bearbeiten möchten.
→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.

Hinweis:

Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf die Umrandung klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

5. Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.



Hinweis:


Sie müssen einen Punkt ziehen, der ausgewählt ist. Wenn Sie mit dem Ziehen beginnen und auf eine andere Stelle des Musters klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt, oder die Auswahl der (des) gewählte(n) Punkte(s) wird aufgehoben.

Anmerkung:

- Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.
- Um den Punkt einer polygon Linie, eine Kurve, ein manuelles Stanzmuster oder Stichdaten horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie während des Ziehens die Taste  gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird der ausgewählte Punkt um 0,5 mm in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.
- Wenn **Gitter magnetisch** ausgewählt ist, bewegt jedes Drücken einer Pfeiltaste den Punkt um ein Gitterraster in Richtung des Pfeils auf der Taste.
- Die Pfeiltasten können nicht verwendet werden, um die Endpunkte eines Bogens zu verschieben.
- Punkte in Mustern, bei denen die Aussparung aktiviert ist. Der Punkt kann jedoch nicht über eine Umrandung bewegt werden. Um den Punkt auf diese Art zu bewegen, brechen Sie zunächst das Nähen der Aussparung ab.

Punkte einfügen

Neue Punkte können eingefügt werden, um die Form eines Musters zu ändern. Bei einem neuen Punkt in der Kurve können Sie auch einen der Stützpunkte benutzen, um die Tangente am neuen Punkt auszurichten.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu

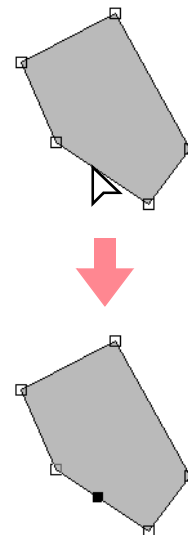


3. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.
→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

Anmerkung:

Das Muster kann aus einer polygon Linie, Kurve, einem Handstickmuster oder aus Stichdaten bestehen.

4. Klicken Sie auf die Umrandung, um einen neuen Punkt hinzuzufügen.
→ Ein neuer Punkt erscheint als ausgewählt (als kleines schwarzes Rechteck und, bei einer Kurve, mit zwei Stützpunkten).



Anmerkung:

Wenn ein Handstickmuster gewählt wird, wird ein neues Punktepaar eingefügt.

Punkte löschen

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



3. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.

Anmerkung:

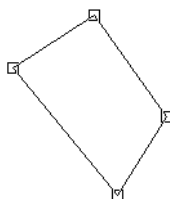
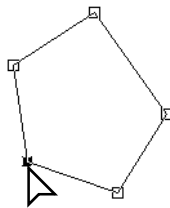
Das Muster kann aus einer polygon Linie, Kurve, einem Handstickmuster oder aus Stichdaten bestehen.

→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

4. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie löschen möchten.

→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.


5. Klicken Sie auf **Bearbeiten und Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**, um den Punkt zu entfernen.



Anmerkung:

Wenn ein Punkt eines Handstickmusters gewählt wird, wird das Punktepaar gelöscht.

Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



3. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.
→ Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

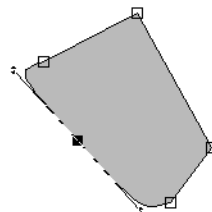
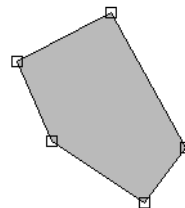
4. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie transformieren möchten.

→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.

5. Um eine gerade Linie in eine Kurve zu transformieren, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Wechseln in eine Kurve**, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt und dann auf **Wechseln in eine Kurve** im angezeigten Menü.

Um eine Kurve in eine gerade Linie zu transformieren, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Wechseln in eine Gerade**, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt und dann auf **Wechseln in eine Gerade** im angezeigten Menü.

→ Ein Punkt einer Kurve wird in eine Ecke transformiert, und ein Eckpunkt wird in einen Punkt auf einer Kurve transformiert.




Anmerkung:

Wenn sich der Punkt auf einer Kurve befindet, können Sie die Stützpunkte verwenden, um die Kurve anzupassen.

Ein-/Ausgangs- und Mittelpunkt verschieben

Ein-/Ausstiegspunkte verschieben

Sie können die Ein- und Ausstiegspunkte von Objekten, die mit den Werkzeugen aus dem Werkzeugkasten erstellt wurden, neu positionieren und somit das Sticken anpassen.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu

**Hinweis:**

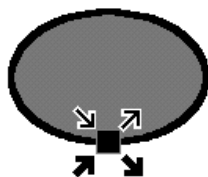
Wenn die Ein- und Ausstiegspunkte optimiert wurden (vor dem Befehl **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** im Menü **Sticken**), können die Ein- und Ausstiegspunkte der Muster nicht bearbeitet werden. Um dieses Werkzeug für das Bearbeiten der Ein-/Ausstiegspunkte zu verwenden, wählen Sie den Menübefehl **Sticken – Ein-/Ausstiegspunkte optimieren**, um die Einstellung zu verwerfen.

3. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie bearbeiten möchten.





→ Die Ein-/Ausstiegspunkte des Objekts werden angezeigt.

Anmerkung:

Wenn auf die Fläche der Kreis- oder Radialstich angewendet wurde, werden auch die Mittelpunkte angezeigt. (Weitere Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunktes finden Sie unter „Bewegen des Mittelpunktes“ auf Seite 139.

**Hinweis:**

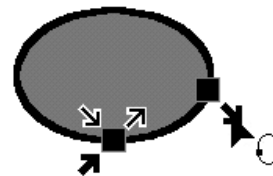
Die Ein-/Ausstiegspunkte von Stickdaten, Text und Handstickmuster können nicht bearbeitet werden.

-  Dies ist der Einstiegspunkt für das Nähen der Umrandung. Das vorher genähte Muster ist mit diesem Punkt verbunden.
-  Dies ist der Endpunkt für das Nähen der Umrandung. Von diesem Punkt an wird das Nähen bis zum nächsten Muster fortgesetzt.
-  Dies ist der Einstiegspunkt für das Nähen der Innenfläche. Das vorher genähte Muster ist mit diesem Punkt verbunden.
-  Dies ist der Endpunkt für das Nähen der Innenfläche. Von diesem Punkt an wird das Nähen bis zum nächsten Muster fortgesetzt.

Anmerkung:

Wenn die Umrandung oder die Innenfläche nicht genäht werden soll, erscheinen die entsprechenden Punkte nicht.


4. Ziehen Sie den Pfeil für den Punkt, den Sie an den gewünschten Ort an der Umrandung verschieben möchten.

**Hinweis:**



- Es können nur Ein-/Ausstiegspunkte für Objekte bearbeitet werden, die mit den Werkzeugen Kreis, Rechteck und Umrandung erstellt wurden. Stickdaten oder Objekte, die mit dem Werkzeugen Text oder Objekte oder mit den Werkzeugen Handstickmuster erstellt wurden, lassen sich nicht bearbeiten.
- Wenn der Menübefehl **Sticken – Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** ausgewählt ist, um diese Punkte zu optimieren, gehen alle manuellen Anpassungen der Ein- und Ausstiegspunkte verloren und die Positionen für die Punkte werden automatisch optimiert.


■ Bewegen des Mittelpunktes

Der Mittelpunkt für Flächen, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde, kann für eine bessere Optik verändert werden.

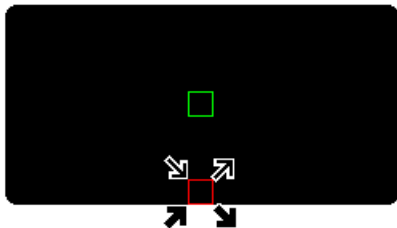
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:


2. Klicken Sie auf .

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf die Fläche, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde, den Sie bearbeiten möchten.

→ Die Ein-/Ausstiegspunkte und der Mittelpunkt des Objekts werden angezeigt.



4. Ziehen Sie den Mittelpunkt an die gewünschte Stelle.

■ Ein-/Ausstiegspunkte optimieren

Die Ein-/Ausstiegspunkte der Objekte können automatisch angepasst werden, um das Sticken zu optimieren.

1. Klicken Sie auf **Sticken** und dann auf **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren**.

Um die Anfangs- und Endpunkte zu optimieren, wählen Sie diesen Befehl aus, so dass ein Häkchen angezeigt wird.

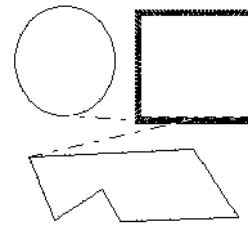
Um die Optimierung zu beenden, wählen Sie diesen Befehl, so dass kein Häkchen mehr angezeigt wird.

→ Wenn ein Häkchen neben **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** angezeigt wird, werden die Anfangs- und Endpunkte für das Sticken von verbundenen Objekten mit derselben Farbe optimiert (sie werden durch eine möglichst kurze Distanz miteinander verbunden).

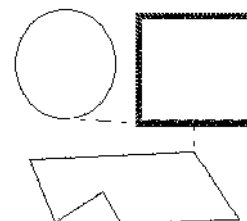
! Hinweis:

- Es können nur Anfangs- und Endpunkte für Objekte optimiert werden, die mit den Werkzeugen Kreis, Rechteck und Umrandung erstellt wurden.
- Wenn der Menübefehl **Sticken – Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** ausgewählt ist, um diese Punkte zu optimieren, können diese Punkte nicht mit dem Ein-/Ausstiegspunkt-Werkzeug verschoben werden.

→ Wenn das Häkchen nicht neben **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** angezeigt wird, sind die Ein-/Ausstiegspunkte nicht optimiert. Wenn das Optimieren der Ein- und Ausstiegspunkte abgebrochen wird, bleiben die Positionen der Punkte erhalten. Außerdem können die Positionen der Ein-/Ausstiegspunkte manuell durch das mit dem Werkzeug zur Bearbeitung von Ein-/Ausstiegs- und Mittelpunkt geändert werden.



Ein-/Ausstiegspunkte nicht ausgewählt



Ein-/Ausstiegspunkte optimieren ausgewählt

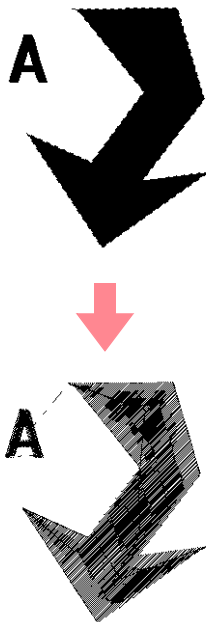
Bearbeiten von Stickdaten

Objekte in Stickdaten konvertieren

Objekte, die mit den Werkzeugen in Layout & Editing gezeichnet wurden, können in Stickdaten konvertiert werden. Dabei können Sie detaillierte Änderungen vornehmen, indem Sie die Position der einzelnen Stiche ändern.

1. Wählen Sie das Objekt aus, das Sie konvertieren möchten.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **In Stiche umwandeln**.

Das ausgewählte Objekt wird in Stickdaten konvertiert.



→ Die gepunktete Linie, die die umgewandelten Daten einrahmt, zeigt an, dass es sich um Stickdaten handelt. Jeder Stich, der aus Daten umgewandelt wurde, kann mit dem Punktbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden.

Anmerkung:

- Alle Textdaten, Linien und Muster, bei denen die Aussparungsfunktion aktiviert wurde, werden allesamt in Stickdaten umgewandelt, auch dann, wenn keine Objekte ausgewählt sind.
- Muster, auf die keine Nähattribute angewendet wurden, werden gelöscht, wenn das Objekt in Stickdaten konvertiert wird.

Punkte von Stichdaten bearbeiten

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:
2. Klicken Sie auf .
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu
3. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie bearbeiten möchten.
 - Die Punkte der Stichdaten werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

Hinweis:

Stickdaten sind von einer gepunkteten Linie umgeben.

Wenn das Objekt nicht durch eine gepunktete Linie umrandet ist, lässt es sich nicht bearbeiten. Wählen Sie den Menübefehl **Sticken - In Stiche umwandeln**, um das Objekt in Stickdaten umzuwandeln.

4. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.
 - Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck dargestellt.





Anmerkung:

Wenn Sie auf einen Vorschub klicken, werden die Punkte an beiden Enden ausgewählt.

Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt, den Sie auswählen möchten, oder ziehen Sie den Mauszeiger über die Punkte, die Sie auswählen möchten.

Anmerkung:

- Um alle Punkte zwischen dem ausgewählten Punkt und dem nächsten Punkt auszuwählen (in der Reihenfolge des Nähens), halten Sie die Taste gedrückt, während Sie auf den nächsten Punkt klicken.

- Um einen zusätzlichen Punkt in der Reihenfolge des Nähens auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken → oder ↓. Um einen zusätzlichen Punkt in entgegengesetzter Nährichtung auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑. Wenn Sie die Taste  gedrückt halten und die Taste mit dem entgegengesetzten Pfeil drücken, wird die Auswahl des Punktes aufgehoben.
- Um die Auswahl des aktuellen Punktes aufzuheben und den folgenden Punkt in Nährichtung auszuwählen, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und drücken die Taste → oder ↓. Um die Auswahl des aktuellen Punktes aufzuheben und den folgenden Punkt in der Richtung des Nähens auszuwählen, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑.
- Drücken Sie die Taste **Tab**, um alle Punkte in der nächsten Farbe auszuwählen. Halten Sie die Taste  gedrückt, und drücken Sie die Taste **Tab**, um alle Punkte in der vorherigen Farbe auszuwählen.

→ Ausgewählte Punkte werden als kleine schwarze Rechtecke angezeigt.


Hinweis

Achten Sie beim Auswählen von Punkten darauf, den Punkt anzuklicken (klicken Sie nicht auf eine leere Fläche der Stickmusterseite), da sonst die Auswahl aller ausgewählten Punkte aufgehoben wird.

■ Punkte verschieben

1. Ziehen Sie den ausgewählten Punkt auf die neue Position.


Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste  beim Ziehen gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird der ausgewählte Punkt um 0,1 mm in die Richtung des Pfeiles auf der Taste verschoben.

■ Punkte und Vorschübe einfügen

1. Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf eine Linie klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

Anmerkung:

Um einen Punkt einzufügen und die vorherige Linie in einen Vorschub zu ändern, halten Sie die Tasten **Strg** und  gedrückt, während Sie auf die Linie klicken.





■ Punkte löschen

1. Drücken Sie die Taste **Entf**, um den ausgewählten Punkt zu löschen.

Anmerkung:

Wenn der Endpunkt eines Vorschubes gelöscht wird, wird dieses Vorschubsegment gelöscht und die Stiche vor und nach dem Vorschub werden verbunden.

■ Ein-/Ausstiegspunkte für jede Farbe der Stichdaten bearbeiten

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Es werden zwei Schaltflächen angezeigt: .
2. Klicken Sie auf .
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf das Objekt, das Sie bearbeiten möchten.
 - Die Punkte der Stichdaten werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.
4. Um einen Einstiegspunkt für die erste Garnfarbe auszuwählen, drücken Sie die Tasten **Strg** und **Pos1**.
Um den Ausstiegspunkt für die erste Garnfarbe auszuwählen, drücken Sie die Tasten **Strg** und **Ende**.
Um den Eingangspunkt einer bestimmten Farbe auszuwählen, wählen Sie mindestens einen Punkt in dieser Farbe aus und drücken die Taste **Pos1**.
Um den Ausgangspunkt einer bestimmten Farbe auszuwählen, wählen Sie mindestens einen Punkt in dieser Farbe aus und drücken die Taste **Ende**.

Ändern der Farben von Stichdaten


Die Farben von importierten Stichdaten oder von in Stiche konvertierten Objekten können auf folgende Weise geändert werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

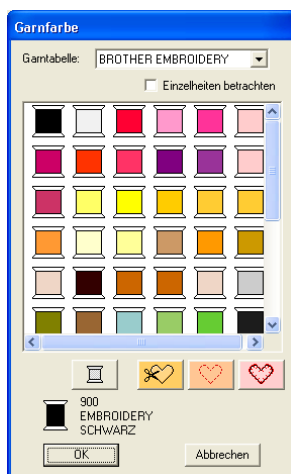
1. Klicken Sie auf  oder auf **Sticken**, dann auf **Stickfolge/Farbe**.

→ Das Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** wird angezeigt, wobei die Daten im Muster in einem separaten Rahmen angezeigt werden.



2. Wählen Sie den Rahmen für die Daten aus, deren Farbe Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf .

→ Das Dialogfeld **Garnfarbe** wird angezeigt.



4. Wählen Sie die gewünschte Farbe, und klicken Sie auf **OK**.

→ Das Objekt wird in der neuen Farbe angezeigt im Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** in der Stickmusterseite.
5. Wiederholen Sie Schritte **2.** bis **4.** für alle Daten, deren Farbe Sie ändern möchten.
6. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das Muster wird mit den neuen Farben angezeigt.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Stickdaten in Blöcke konvertieren

Importierte Stickdaten oder in Muster konvertierte Stickdaten können in Blöcke konvertiert werden (Handstickmuster-Daten). Sie haben somit die Möglichkeit, unter Beibehaltung der Stickqualität die Nähattribute zu ändern und einzelne Farben zu skalieren.

1. Wählen Sie die in die Stickmusterseite importierten Stickdaten, auf die die Einstellung angewendet werden soll.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stich als Block**.

→ Das Dialogfeld **Stich als Block-Empfindlichkeit** wird angezeigt.



3. Ziehen Sie den Schieberegler, um die gewünschte Empfindlichkeit auszuwählen.

Anmerkung:

Die Einstellung **Normal** sollte in den meisten Fällen zufriedenstellende Ergebnisse liefern, abhängig von der Komplexität eines Musters müssen Sie jedoch evtl. eher eine Einstellung in Richtung **Grob** oder **Fein** wählen.

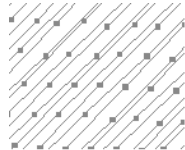
4. Klicken Sie auf **OK**.

→ Die Daten in den Blöcken werden so gruppiert, dass jegliche Einstellungsänderung das ganze Muster beeinflusst, und die Stickattribute werden unten angezeigt.

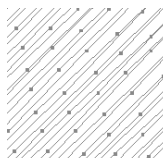


Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Um die Stickattribute aller Blöcke derselben Farbe innerhalb des Musters zu ändern, halten Sie die Taste **Alt** gedrückt, während Sie einen Block auswählen, dessen Farben oder Nähtypeinstellungen Sie ändern möchten. (Alternativ kann zuerst die Gruppierung der Farben des Musters aufgehoben werden, indem Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Gruppierung aufheben** wählen.) Verwenden Sie das Zoom-Werkzeug, um das Design zu vergrößern und die Farbe leichter auswählen zu können. Alle Blöcke dieser Farbe werden markiert, und die Blockfarbe und der Stichtyp werden in den Stickattributen angezeigt.
- Wenn Sie Blöcke skalieren, wird die Anzahl der gestickten Stiche automatisch an die neue Größe der Blöcke angepasst. Die Originalqualität des Stickmusters bleibt somit erhalten.



Ohne Stich als Block



Mit Stich als Block

Hinweis:

- Der Befehl **Stich als Block** kann nicht mit allen Stichdaten, die aus Stickmusterkarten importiert wurden, verwendet werden.
- Einige Füllmuster gehen nach dem Festlegen der Stich-als-Block-Funktion verloren. Daher empfiehlt es sich, während des Skalierens die Taste **Strg** gedrückt zu halten bzw. den Menübefehl **Bearbeiten – Numerische Eingabe – Größe** zu verwenden.

Anmerkung:

- Die markierten Farbblöcke können einzeln skaliert oder verschoben werden, wenn Sie also nach der Aufhebung der Gruppierung das gesamte Muster verschieben möchten, vergewissern Sie sich, dass jedes einzelne Farbmuster neu gruppiert wird, indem Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Gruppieren** wählen.
- Sie können außerdem das Muster mit dem Punktbearbeitungswerkzeug ändern.



„Stickattribute festlegen“ auf Seite 171,
„Muster Skalieren“ auf Seite 132 und
„Punkte auswählen“ auf Seite 135

Teile von Stichdaten aufteilen


Das Werkzeug zum Aufteilen von Stichdaten im Werkzeugkasten ermöglicht Ihnen das Aufteilen eines Musters nach dem Zeichnen eines Einschlusses um die Teile, die Sie ausschneiden möchten. Sie können die ausgeschnittenen Abschnitte verschieben, um das Muster neu anzuordnen oder es mit anderen Mustern kombinieren bzw. löschen.

Anmerkung:

Dieses Werkzeug steht nur für Stichdaten zur Verfügung und wenn die Text-, Umrandungs- und Handstickmusterwerkzeuge nicht ausgewählt sind.

Hinweis:


Muster, die mit den Zeichen- oder Textwerkzeugen von Layout & Editing erstellt wurden, müssen in Stichdaten konvertiert werden, bevor sie mit dem Werkzeug zum Aufteilen von Stichdaten ausgeschnitten werden können.

1. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
2. Klicken Sie auf die Stichdaten, aus denen Sie einen Abschnitt ausschneiden möchten.

Anmerkung:

Sie können das Werkzeug zum Aufteilen von Stichdaten auch nach dem Auswählen der Stichdaten anklicken.

→ Alle anderen Stichdaten werden nicht mehr angezeigt, und die Form des

Mauszeigers ändert sich in .

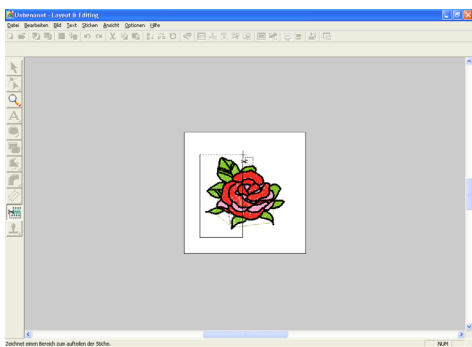
3. Klicken Sie in der Stickmusterseite an der Stelle, an der Sie mit dem Zeichnen der eingeschlossenen Linien beginnen möchten.

Anmerkung:

Im Werkzeugkasten ist nur das Zoom-Werkzeug verfügbar, mit dem Sie die Stichdaten vergrößern können, um die Fläche besser zu sehen.

4. Klicken Sie weiter in der Stickmusterseite, um jede Ecke des Einschlusses um die auszuschneidende Fläche festzulegen.

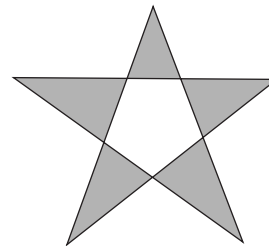
→ Die gepunktete Linie, die gezeichnet wird, wenn Sie den Mauszeiger ziehen, wird zu einer durchgezogenen Linie, wenn der nächste Punkt festgelegt wird.



Anmerkung:

- Sie können den zuletzt eingegebenen Punkt mit einem Klick auf die rechte Maustaste entfernen. Durch jedes Klicken mit der rechten Maustaste werden Punkte nacheinander in der umgekehrten Reihenfolge entfernt, in der sie eingegeben wurden. Sobald alle Punkte gelöscht sind, sind die Schaltflächen des Werkzeugkastens wieder verfügbar. Das Programm verbleibt jedoch im Modus zum Aufteilen von Stichdaten.
- Ein Einschluss ist nur dann gültig, wenn er Stichdaten enthält. Wenn er keine Stichdaten enthält, wird eine Fehlermeldung angezeigt und der Einschluss wird gelöscht. Das Programm verbleibt jedoch im Modus zum Aufteilen von Stichdaten.

- Abschnitte, die mehrmals durch Linien eines komplizierten Musters eingeschlossen sind, sind entweder ausgewählt oder nicht ausgewählt. Daher sind z. B. in einem Muster wie einem Pentagramm nur Punkte ausgewählt und die Mitte nicht, da sie zweimal eingeschlossen ist.



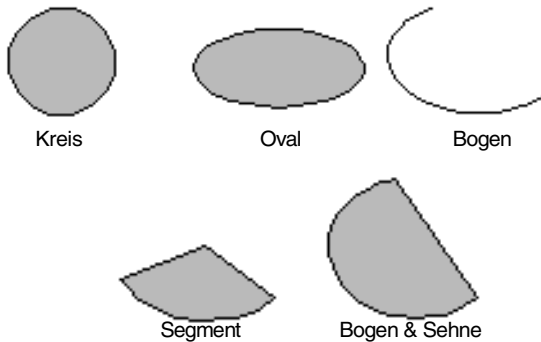
5. Doppelklicken Sie auf die Stickmusterseite, um den abzuschneidenden Abschnitt festzulegen.
6. Bearbeiten Sie den ausgeschnittenen Abschnitt nach Ihren Wünschen.

Hinweis:

- Es kann jeweils nur ein auszuschneidender Abschnitt im Muster festgelegt werden. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jedes Musterteil, das Sie ausschneiden möchten.
- Der ausgeschnittene Teil wird an das Ende der Stickreihenfolge gesetzt, und die Garnfarbenreihenfolge wird in der für das Originalmuster ausgewählten Reihenfolge angezeigt.

Kreise und Bögen zeichnen

Mit dem Werkzeug für Kreise oder Bögen können Sie verschiedene Muster mit Kurven erstellen: Kreise (oder Ellipsen), Bögen, Segmente und Formen nach dem Prinzip Bogen & Sehne.




Außer bei Bögen stellen die Linien, aus denen diese Muster bestehen, eine Umrandung dar, deren Innenfläche verschiedene Stickattribute enthalten kann. Bögen sind einfache Umrisslinien.

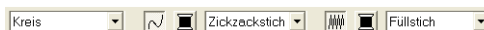
Hinweis:

Wählen Sie beim Zeichnen einer Form mit diesem Werkzeug die Form vor dem Zeichnen aus. Sie können zum Beispiel keinen Kreis zeichnen und diesen später zu einem Bogen ändern. Die Einstellung gilt für alle Muster, die Sie mit dem Kreis- oder Bogenwerkzeug erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.

Kreis oder Ellipse zeichnen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



Anmerkung:


- Sie können die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

2. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Bogenform** und wählen Sie **Kreis**.

3. Ziehen Sie den Mauszeiger in die Stickmusterseite.


→ Der Punkt, an dem Sie zu ziehen begonnen haben, wird als eine Ecke eines imaginären Rechtecks um die Ellipse betrachtet. Der Punkt, an dem Sie die Maustaste loslassen, ist der diagonal gegenüberliegende Eckpunkt des Rechtecks. Die Ellipse passt sich genau in das imaginäre Rechteck ein (dabei entspricht der längere Durchmesser der längeren, der kürzere Durchmesser der kürzeren Seite des Rechtecks).

Anmerkung:

Um einen Kreis zu zeichnen, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.

Bogen zeichnen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

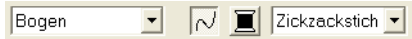
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

2. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Bogenform**, und wählen Sie **Bogen**.



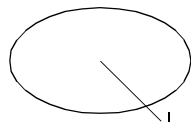
3. Fahren Sie fort, als würden Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen.

→ Eine Kreislinie wird auf der Ellipse angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.

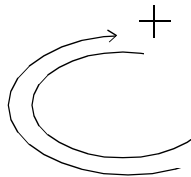
4. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfangspunkt des Bogens, und klicken Sie.

→ Die Kreislinie verschwindet.

5. Bewegen Sie den Mauszeiger, bis der Bogen die gewünschte Größe hat, und klicken Sie.



An den Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.

An den Endpunkt klicken.



Segment zeichnen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

, und die Stickattributeleiste sieht etwa so aus.



Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.

- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

2. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Bogenform**, und wählen Sie **Segment**.



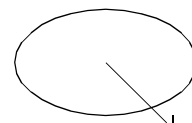
3. Fahren Sie fort, als würden Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen.

→ Eine Kreislinie wird auf der Ellipse angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.

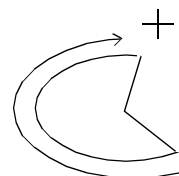
4. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfangspunkt des Segments, und klicken Sie.

→ Die Kreislinie verschwindet.

5. Bewegen Sie den Mauszeiger, bis das Segment die gewünschte Größe hat, und klicken Sie.



Am Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.

An den Endpunkt klicken.

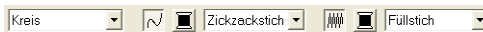


Bogen & Sehne zeichnen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

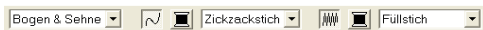
, und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

2. Klicken Sie im Pulldown-Menü auf **Bogenform**, und klicken Sie dann auf **Bogen & Sehne**.



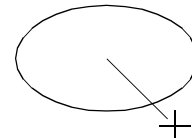
3. Fahren Sie fort, als würden Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen.

→ Eine Kreislinie wird auf der Ellipse angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.

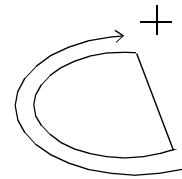
4. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfangspunkt von Bogen & Sehne, und klicken Sie.

→ Die Kreislinie verschwindet.

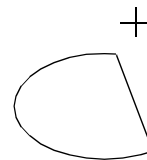
5. Bewegen Sie den Mauszeiger, bis Bogen & Sehne die gewünschte Form haben, und klicken Sie.



An den Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.



An den Endpunkt klicken.


Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Das geometrische Attribut festlegen

1. **Bogenform** 

In diesem Pulldown-Menü wählen Sie die Art der Bogenform aus.

Anmerkung:

Das Pulldown-Menü **Bogenform** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn  in der Werkzeugleiste ausgewählt wird.

1. Klicken Sie im Pulldown-Menü auf **Bogenform**.

→ Die verfügbaren Einstellungen werden angezeigt.



2. Klicken Sie auf eine der Optionen.

→ Die Einstellung gilt für alle Muster, die mit dem Kreis- oder Bogenwerkzeug erstellt werden, bis Sie die Einstellung ändern.


Zeichnen eines Rechtecks


Im Zeichenmodus für Rechtecke können Sie Rechtecke mit scharfen oder abgerundeten Ecken zeichnen. Jedes Rechteck hat eine Umrandung und einen inneren Bereich (Fläche), dem unabhängig von der Linienform unterschiedliche Stickattribute zugewiesen werden können.

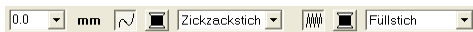


Rechtecke

Quadrat

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und die Stickattributeleiste sieht etwa so aus.




Anmerkung:

- Sie können den Eckenradius, die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Eckenradius“ auf Seite 148, „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute des Stiches festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

2. Ziehen Sie den Mauszeiger in die Stickmusterseite.

→ Der Punkt, an dem Sie zu ziehen begonnen haben, wird als eine Ecke des Rechtecks betrachtet. Der Punkt, an dem Sie die Maustaste loslassen, ist der diagonal gegenüberliegende Eckpunkt des Rechtecks.

Anmerkung:


Um ein Quadrat zu zeichnen, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.

Das geometrische Attribut festlegen

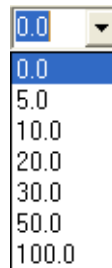
Eckenradius mm

In diesem Pulldown-Menü wählen Sie die Form der Ecken des Rechtecks aus.

Anmerkung:

Das Pulldown-Menü **Eckenradius** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn  in der Werkzeugleiste ausgewählt wird. Es wird auch dann angezeigt, wenn ein Rechteck in der Stickmusterseite ausgewählt ist.

1. Klicken Sie im Pulldown-Menü auf **Eckenradius**.



2. Geben Sie den gewünschten Radius (0 bis 100 mm) ein, und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.

→ Die Einstellung gilt für alle Muster, die mit dem Rechteckwerkzeug erstellt werden, bis Sie die Einstellung ändern.

→ Wenn ein Rechteck ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf dieses Rechteck angewendet.

Beispiel 1
Eckenradius: 0,0 mm



Beispiel 2
Eckenradius: 20,0 mm



Zeichnen von geraden Linien und Kurven

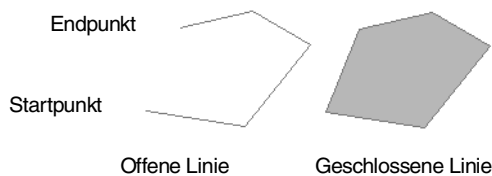
Im Zeichenmodus für Umrandungen können Sie Ihrem Stickmuster Linien und Kurven hinzufügen.

Wenn für die gerade Linie oder Kurve die offene Einstellung festgelegt ist, (**Pfad öffnen**), endet sie am zuletzt eingegebenen Punkt. Da dieser Mustertyp eine einfache Umrandung ist und über keine Innenfläche verfügt, können die Einstellungen für Randnaht und Farbe nur auf die Linie selbst angewendet werden.

Wenn für die gerade Linie oder Kurve die geschlossene Einstellung festgelegt ist, (**Pfad schließen**), wird der letzte Punkt automatisch mit dem ersten verbunden. Da dieser Objekttyp eine Umrandung sowie eine Innenfläche besitzt, kann jedem dieser Teile ein eigener Stichtyp und eine eigene Garnfarbe zugewiesen werden. **Wenn sich jedoch die Linien im Muster kreuzen, kann die Innenfläche nicht gefüllt werden, und die Linie darf nicht gekreuzt werden, damit die Füllung angewendet werden kann.**

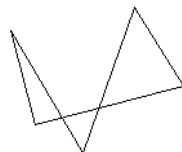
Während das Muster erstellt wird, können Sie wechseln zwischen dem Zeichnen von geraden Linien und Kurven. Sobald sie gezeichnet sind, können gerade Linien in Kurven umgewandelt werden und umgekehrt.

Für den Fall, dass ein Bild als Schablone benutzt wird, gibt es ein Werkzeug, das halbautomatisch die Bildgrenze extrahiert.

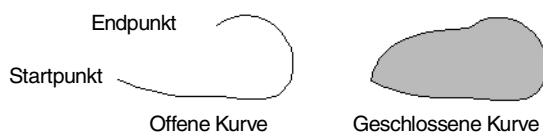


Offene Linie

Geschlossene Linie

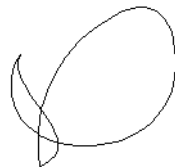


Diese geschlossene Linie kreuzt sich selbst, so dass die Flächen nicht gefüllt werden.



Offene Kurve

Geschlossene Kurve



Diese geschlossene Linie kreuzt sich selbst, so dass die Flächen nicht gefüllt werden.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf

→ Es erscheinen drei Schaltflächen:



dient dem Zeichnen gerader Linien.

(Tastenbefehl: **(Z)**)

dient dem Zeichnen von Kurven.

(Tastenbefehl: **(X)**)

dient dem halbautomatischen Zeichnen

von Linien. (Tastenbefehl: **(C)**)

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche der Linienart, die Sie zeichnen möchten.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

, oder , und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



Anmerkung:

- Sie können die Pfadform, die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern. Weitere Informationen über das Ändern dieser Einstellungen finden Sie unter „Pfadform“ auf Seite 150, „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

3. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um den Startpunkt anzugeben.


4. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um den nächsten Punkt anzugeben.

**Anmerkung:**

Sie können den zuletzt eingegebenen Punkt mit einem Klick auf die rechte Maustaste entfernen.

5. Fahren Sie mit dem Klicken fort, um jeden Punkt anzugeben, und doppelklicken Sie für den letzten Punkt.

**Hinweis:**


- Während des Zeichnens können Sie beliebig zwischen den beiden Linientypen hin- und herschalten, indem Sie einfach eine andere Schaltfläche anklicken oder den Tastaturbefehl ausführen.
- Sie können auch nach dem Zeichnen des Musters gerade Linien in Kurven transformieren und umgekehrt. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 137.
- Wenn **Pfad schließen** festgelegt ist, wird durch Doppelklicken automatisch eine Linie zwischen dem letzten und dem ersten Punkt der Linie gezogen.
- Wenn Sie eine gerade Linie zeichnen, halten Sie beim Ziehen mit der Maus die Taste  gedrückt, während Sie den Mauszeiger vertikal oder horizontal ziehen.
- Für das halbautomatische Werkzeug muss eine Schablone vorhanden sein. Wenn kein Bild vorhanden ist, zeichnen Sie mit diesem Werkzeug wie mit dem Werkzeug für gerade Linien.

Das geometrische Attribut festlegen

Pfadform

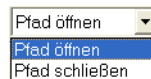
In diesem Pulldown-Menü können Sie festlegen, ob polygon Linien und Kurven offen oder geschlossen sind.

**Anmerkung:**

Das Pulldown-Menü **Pfadform** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt wird. Es wird auch angezeigt, wenn eine polygon Linie oder eine Kurve in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Pfadform**.

→ Die verfügbaren Einstellungen werden angezeigt.



2. Klicken Sie auf die gewünschte Option.

→ Die Einstellung gilt für alle Muster, die mit den Umrandungswerkzeugen erstellt werden, bis Sie die Einstellung ändern.

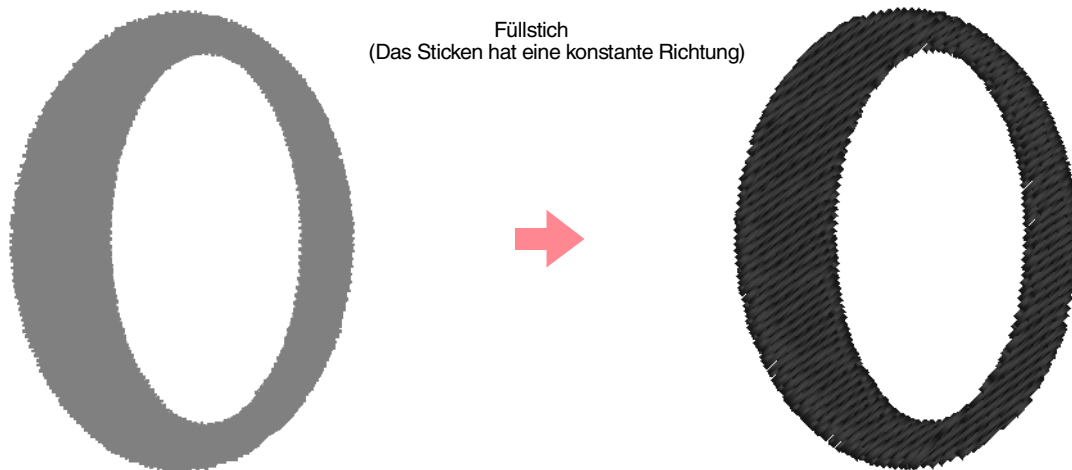
→ Wenn eine polygon Linie oder eine Kurve ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf diese polygon Linie oder Kurve angewendet.

Erstellen von Handstickmusterdaten

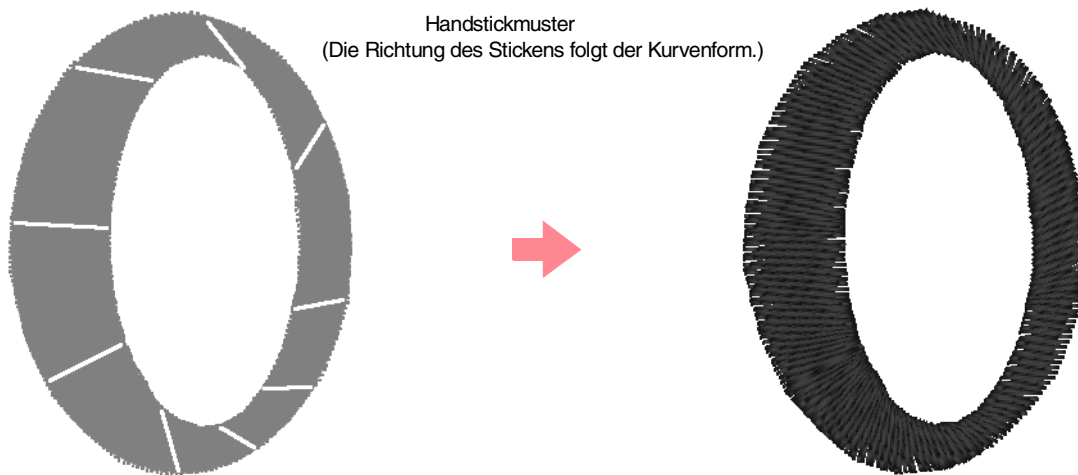
In dieser Betriebsart können Sie Muster erzeugen, die wie handgestickt aussehen. Mit Handstickmustern können Sie Daten mit beliebiger Stickreihenfolge, Richtung und Ausrichtung erstellen.

Buchstaben, die Sie selbst gestaltet haben, sind ein typisches Beispiel für Muster, die besser als Handstickmuster aussehen. Die Abbildungen zeigen die Vorschau für den Buchstaben „O“.

Der folgende Buchstabe wurde aus zwei konzentrischen Ovalen ohne Randnaht entworfen, wobei das größere Oval mit dem Füllstich gefüllt wird und das Stickattribut für die Flächenfüllung im kleinen Oval deaktiviert wird. Dieses Paar wurde dann mit aktivierter Aussparungsfunktion gestickt.



Der folgende Buchstabe wurde mit dem Handstickmuster nachgezeichnet. Dazu haben wir den Buchstaben oben dupliziert, beide Innenflächen entfernt und mit den Umrandungen der Ovale als Vorlage ein Handstickmuster erzeugt. Die Ovale wurden daraufhin gelöscht.



Die Stichdichte beider Buchstaben wurde auf Minimum eingestellt, damit der Unterschied zwischen beiden Mustern in der Vorschau deutlich wird.

Wenn Sie ein Handstickmuster erstellen, ist es einfacher, ein Bild im Hintergrund als Vorlage zu benutzen. Im obigen Beispiel haben wir zwei Ovale benutzt, die nach Erstellung des Handstickmusters wieder entfernt wurden.

Alternativ können Sie ein Bild als Muster laden und dieses mit der Handstickmuster-Funktion nachzeichnen. Der Vorteil dieser Methode ist, dass Sie mehr Kontrolle über die Fadenrichtung haben.


1. Öffnen Sie eine Schablone, oder bereiten Sie ein Muster als Vorlage vor.

2. Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.


→ Es erscheinen fünf

Schaltflächen:




 dient der Erstellung von Handstickmustern im Block-Sticktyp.


(Tastenbefehl: **Z**)

 dient der Erzeugung runder Handstickmuster im Blocktyp. (Tastenbefehl:


X)

 dient der Erzeugung halbautomatischer Handstickmuster im Blocktyp. (Tastenbefehl:

C)

 dient der Erstellung von Handstickmustern im Sticktyp „Linie“ (die polygon Linie wird gestickt). (Tastenbefehl:

V)

 wird zum Erstellen von Handstickmustern im Sticktyp „Vorschub“ (die polygon Linie wird nicht gestickt).

(Tastenbefehl: **B**)

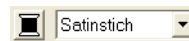
Bei der Erstellung eines Handstickmusters können Sie zwischen verschiedenen Sticktypen wählen. Sie können z. B. im Sticktyp „Block“ anfangen, dann auf „Linie“ umschalten, und dann mit „Vorschub“ an den Anfang des nächsten Blockes im Muster fahren. Das ganze Muster, das aus verschiedenen Typen von Handstickmustern besteht, wird als ein Objekt betrachtet (alle Teile haben den gleichen Stich und die gleiche Farbe).

Im folgenden Beispiel beginnen wir im Sticktyp „Block“, verwenden das Vorschubmuster, um den Mauszeiger zu bewegen und erstellen dann ein Muster vom Typ „Linie“.

3. Klicken Sie auf , um ein Muster im geraden Block-Typ zu sticken.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

, und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.

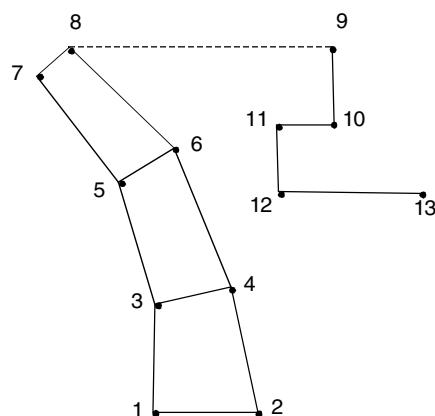


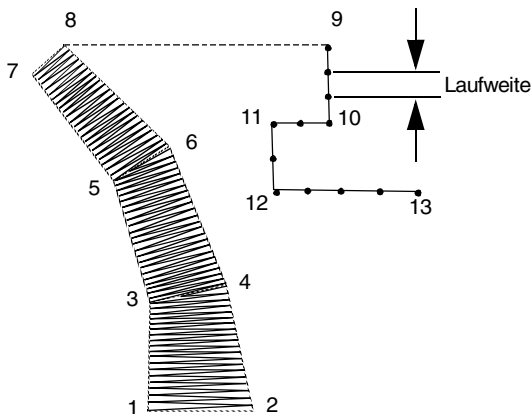
Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Nähtyp entweder vor oder nach dem Erstellen des Musters ändern. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Farbe“ auf Seite 169 und „Sticktyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute des Musters festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

4. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um Punkt 1 festzulegen (Anfangspunkt).

5. Beachten Sie die folgende Darstellung, und klicken Sie in der Stickmusterseite, um die Punkte 2 bis 8 festzulegen.





Anmerkung:

Sie können den zuletzt eingegebenen Punkt mit einem Klick auf die rechte Maustaste entfernen.

6. Nachdem Sie Punkt 8 angeklickt haben (den letzten Punkt des Sticktyps „Block“), klicken Sie auf (Vorschub), und danach klicken Sie auf Punkt 9 der Stickmusterseite (den Anfangspunkt des Musters vom Typ „Linie“).

7. Klicken Sie auf (Linie), und klicken Sie in die Stickmusterseite, um die Punkte 10, 11 und 12 wie in der obigen Abbildung anzugeben.
8. Um das Muster zu beenden, doppelklicken Sie auf Punkt 13 (den letzten Punkt des gesamten Musters).

Anmerkung:

- Bei der Eingabe von Punkten ändern Sie den Sticktyp mit dem entsprechenden Tastenbefehl.
- Für das halbautomatische Blockzeichenwerkzeug muss eine Schablone vorhanden sein. Wenn kein Bild vorhanden ist, zeichnen Sie mit diesem Werkzeug ein Stickmuster wie mit dem Werkzeug für Handstickmuster im geraden Blocktyp.
- Nachdem Sie das Muster gezeichnet haben, können Sie Muster im geraden Blocktyp auch weiterhin in Muster im runden Blocktyp konvertieren und umgekehrt. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 137.

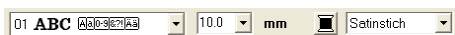
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Text eingeben

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



3. Wenn nötig, ändern Sie den Zeichensatz, die Textgröße, die Farbe und den Sticktyp.

Anmerkung:

- Sie können den Zeichensatz, die Textgröße, die Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Erstellen des Textes ändern. Weitere Informationen über das Ändern dieser Einstellungen

finden Sie unter „Zeichensatz“ auf Seite 154, „Schriftgröße“ auf Seite 156, „Farbe“ auf Seite 169 und „Sticktyp“ auf Seite 170.

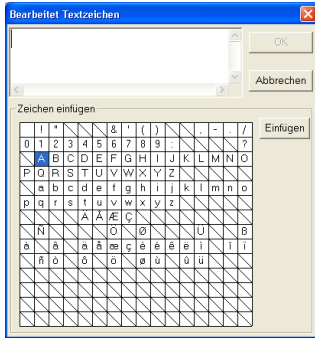
- Sie können auch die Einstellungen in den Dialogfeldern **Einstellung der Nähattribute** und **Textattribute einstellen** verwenden, um weitere Attribute für den Text festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171 und „Textattribute angeben“ auf Seite 157.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

Hinweis:

- Wenn Sie einen in dieser Anwendung enthaltenen Zeichensatz auswählen (01 bis 35), können Sie die Attribute für Randnähte nicht ändern.

4. Klicken Sie in der Stickmusterseite auf die Stelle, an der der Text erscheinen soll.

→ Das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** wird angezeigt und enthält eine Tabelle mit allen in diesem Zeichensatz verfügbaren Zeichen.



Hinweis:

Text, den Sie mit bestimmten TrueType-Zeichensätzen erstellt haben, kann möglicherweise aufgrund der Zeichenform nicht ordnungsgemäß in ein Stickmuster konvertiert werden. Diese Zeichen können nicht korrekt gestickt werden. Bevor Sie Ihr Projekt sticken, versuchen Sie es zuerst auf einem Stoffrest. Außerdem kann Text, der mit bestimmten TrueType-Zeichensätzen erstellt wurde, nicht konvertiert werden. In diesem Fall bleibt der Bereich mit dem konvertierten Text leer, oder eine Warnung wird angezeigt.

5. Geben Sie den Text ein.

Anmerkung:

- Drücken Sie **Enter**, um eine neue Textzeile hinzuzufügen.
- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.
- Ein vergrößertes Bild des Zeichens wird unter dem Mauszeiger angezeigt, wenn Sie ihn über ein Zeichen in der Zeichentabelle ziehen. So können Sie das Zeichen besser sehen.

6. Klicken Sie auf **OK**.

→ Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

- Wenn Sie den eingegebenen Text bearbeiten möchten, wählen Sie ihn aus und wählen dann den Menübefehl **Text – Texteingabe**. Bearbeiten Sie den Text im Dialogfeld **Bearbeiten Textzeichen**, das angezeigt wird. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Eingegebenen Text bearbeiten“ auf Seite 156.)

Hinweis:

Wenn Sie ein Zeichen eingegeben haben, das für den ausgewählten Zeichensatz nicht zur Verfügung steht, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Klicken Sie auf **OK**, um die Meldung zu schließen und zum Dialogfeld **Bearbeitet Texteingabe** zurückzukehren und die Eingabe zu korrigieren.

Textattribute angeben

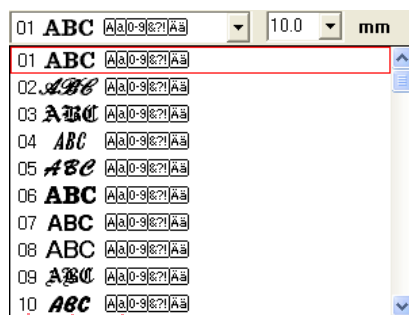


In diesem Pulldown-Menü wählen Sie den Zeichensatz für den Text aus.

Anmerkung:

Das Pulldown-Menü **Zeichensatz** wird angezeigt, wenn Sie **A** im Werkzeugkasten wählen. Es wird auch dann angezeigt, wenn der Text oder ein Zeichen in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Zeichensatz**.
→ Es wird eine Liste der Zeichensätze angezeigt.








Schriftprobe Art der verfügbaren Zeichen
Zeichensatz-Nummer

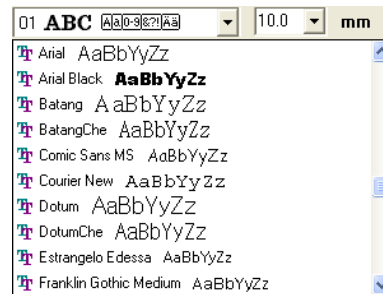
2. Klicken Sie auf den gewünschten Zeichensatz.
→ Die Einstellung gilt für alle Textmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
→ Wenn Textmuster oder Zeichen innerhalb eines Textmusters ausgewählt werden, gilt die Einstellung auch für den ausgewählten Text.

Die verfügbaren Zeichensätze und die Art der verfügbaren Zeichen in jedem Zeichensatz werden nachfolgend aufgelistet.

01	ABC	Aa0-9&?!Ää
02	ABC	Aa0-9&?!Ää
03	ABC	Aa0-9&?!Ää
04	ABC	Aa0-9&?!Ää
05	ABC	Aa0-9&?!Ää
06	ABC	Aa0-9&?!Ää
07	ABC	Aa0-9&?!Ää
08	ABC	Aa0-9&?!Ää
09	ABC	Aa0-9&?!Ää
10	ABC	Aa0-9&?!Ää
11	ABC	Aa0-9&?!Ää
12	ABC	Aa0-9&?!Ää
13	ABC	Aa0-9&?!Ää
14	ABC	Aa0-9&?!Ää
15	ABC	Aa0-9&?!Ää
16	ABC	Aa0-9&?!Ää
17	ABC	Aa0-9&?!Ää
18	ABC	A
19	ABC	A
20	ABC	Aa0-9&?!Ää
21	ABC	A
22	ABC	Aa
23	ABC	A
24	ABC	A
25	ABC	A
26	ABC	A
27	ABC	A
28	ABC	A
29	ABC	A 0-9
30	ABC	Aa0-9&?!Ää
31	ABC	Aa0-9&?!Ää
32	ABC	Aa0-9&?!Ää
33	ABC	Aa0-9&?!Ää
34	ABC	Aa0-9&?!Ää
35	ABC	Aa0-9&?!Ää

-  Großbuchstaben des Alphabetes
-  Kleinbuchstaben des Alphabetes
-  Zahlen
-  Interpunktionszeichen, Klammern und andere Symbole
-  Akzentzeichen (Groß- und Kleinbuchstaben)

Hinter den Zeichensätzen in der obigen Tabelle werden die Namen und Schriftproben der installierten TrueType-Zeichensätze angezeigt.



Anmerkung:

Die Einstellungen der TrueType-Zeichensätze können im Dialogfeld **TrueType-Schriftattribute einstellen** eingestellt werden. Dieses Dialogfeld wird angezeigt, wenn Sie auf den Menübefehl **Text – TrueType-Schriftattribute einstellen** klicken. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „TrueType-Textattribute angeben“ auf Seite 161.

Hinweis:

Einige TrueType-Zeichensätze werden aufgrund ihrer Formgebung nicht korrekt in deutliche Stickmuster konvertiert.

➔ „Text eingeben“ auf Seite 153, „Bearbeiten von Punkten in Stickmustern“ auf Seite 135 und „TrueType-Textattribute angeben“ auf Seite 161

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

■ Schriftgröße mm

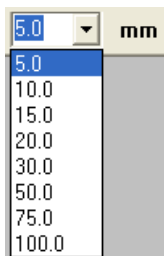
In diesem Pulldown-Menü wählen Sie die Schriftgröße aus.



Anmerkung:

Das Pulldown-Menü **Schriftgröße** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn **A** im Werkzeugkasten ausgewählt wird. Es wird auch dann angezeigt, wenn der Text oder ein Zeichen in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Schriftgröße**.



2. Geben Sie die gewünschte Höhe (5 bis 100 mm) ein, und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.
 - Die Einstellung gilt für alle Textmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wenn Textmuster oder Zeichen innerhalb eines Textmusters ausgewählt werden, gilt die Einstellung auch für den ausgewählten Text.



„Text eingeben“ auf Seite 153 und „Bearbeiten von Punkten in Stickmustern“ auf Seite 135

Eingegebenen Text bearbeiten

Eingegebener Text kann leicht bearbeitet werden.

1. Wählen Sie den Text, den Sie bearbeiten möchten.

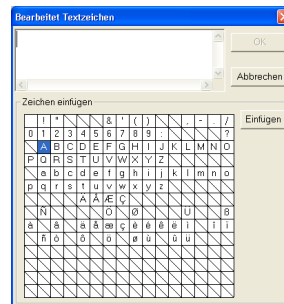


Hinweis:

Sie können jeweils nur ein Textmuster bearbeiten. Wenn Sie mehr als ein Textmuster auswählen, ist dieser Menübefehl deaktiviert.

2. Klicken Sie auf **Text**, dann auf **Texteingabe**.

→ Das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** wird angezeigt.



3. Der ausgewählte Text wird im Textfenster angezeigt.
4. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.



Anmerkung:

- Drücken Sie **Enter**, um eine neue Textzeile hinzuzufügen.
- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.
- Ein vergrößertes Bild des Zeichens wird unter dem Mauszeiger angezeigt, wenn Sie ihn über ein Zeichen in der Zeichentabelle ziehen. So können Sie das Zeichen besser sehen.

5. Klicken Sie auf **OK**.

→ Der bearbeitete Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.



Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen anzuwenden.
- Wenn aus einem TrueType-Zeichensatz konvertierter Text ausgewählt wird, gilt die Liste der angezeigten Zeichen für den Zeichensatz des ersten Buchstabens im Text.




Hinweis:



Wenn Sie ein Zeichen eingegeben haben, das für den ausgewählten Zeichensatz nicht zur Verfügung steht, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Klicken Sie auf **OK**, um die Meldung zu schließen und zum Dialogfeld **Bearbeitet Texteingabe** zurückzukehren und die Eingabe zu korrigieren.


„Text eingeben“ auf Seite 153

Zeichen auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:


2. Klicken Sie auf .





→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf den Text, den Sie bearbeiten möchten.

→ Die Punkte im Text werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.
4. Um ein einzelnes Zeichen auszuwählen, klicken Sie auf den Punkt für das gewünschte Zeichen.

Um mehrere Zeichen auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt für das entsprechende Zeichen. Sie können auch den Mauszeiger über die auszuwählenden Zeichen ziehen.

→ Die Punkte für die ausgewählten Zeichen werden als kleine schwarze Rechtecke dargestellt.

Anmerkung:

- Um alle Zeichen zwischen dem ausgewählten Zeichen und dem nächsten Zeichen auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie auf das nächste Zeichen klicken.
- Um ein zusätzliches Zeichen in der Richtung des letzten Zeichens auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken die Taste → oder ↓. Um ein zusätzliches Zeichen in der Richtung des ersten Zeichens auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑. Wenn Sie die Taste  gedrückt halten und die Taste mit dem entgegengesetzten Pfeil drücken, wird die Auswahl des Zeichens aufgehoben.
- Um die Auswahl des aktuellen Zeichens aufzuheben und das folgende Zeichen in der Richtung des letzten Zeichens zu wählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste → oder ↓. Um die Auswahl des aktuellen Zeichens aufzuheben und das folgende Zeichen in der Richtung des ersten Zeichens zu wählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste ← oder ↑.

5. Ändern Sie den Zeichensatz, die Schriftgröße, die Farbe, den Sticktyp und andere Attribute.

ABCDEF



ABCDEF



ABCDEF

Anmerkung:


Bei TrueType-Zeichensätzen können Sie festlegen, ob die Umrandung gestickt werden soll oder nicht. Außerdem können Sie die Einstellungen für Farbe und Sticktyp wählen.

Bedienung für
Fortgeschrittene
Layout & Editing

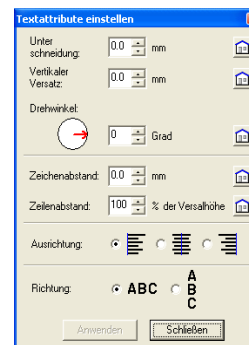
Textattribute angeben

Im Dialogfeld **Textattribute einstellen** können verschiedene Zeichenattribute für Text festgelegt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie den Text, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Text** und **Textattribute einstellen**.

→ Das Dialogfeld **Textattribute einstellen** wird angezeigt.



3. Ändern Sie die Textattribute, wenn nötig.

Anmerkung:
Um zur Standardeinstellung eines Parameters zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorgabe**.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Einstellungen zu aktivieren.

Anmerkung:
Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Unterschneidung	Wählt den Abstand zwischen einzelnen Zeichen. Bereich: -100 bis 100 mm (-3,94 bis 3,94 Zoll) Vorgabe: 0	0,0 mm Abcdef
		5,0 mm (zwischen „A“ and „b“) A bcdef
Vertikaler Versatz	Verschiebt den Text vertikal. Bereich: -100 bis 100 mm (-3,94 bis 3,94 Zoll) Vorgabe: 0	0,0 mm Abcdef
		2,0 mm Abcdef
Drehwinkel	Dreht die Zeichen. Bereich: 0 bis 359 Grad Vorgabe: 0	0 Grad Abcdef
		20 Grad Abcdef
Zeichenabstand	Wählt den Abstand zwischen allen Zeichen. Bereich: -100 bis 100 mm (-3,94 bis 3,94 Zoll) Vorgabe: 0	0,0 mm Abcdef
		2,0 mm A bcdef
Zeilenabstand	Wählt den Abstand zwischen den Zeilen in Prozent der Zeichenhöhe. Bereich: 0 - 1.000 % Vorgabe: 0	100 % A b c d e f g h i j k l
		150 % A b c d e f g h i j k l
Ausrichtung	Richtet Textzeilen zentriert oder am linken oder rechten Rand aus.	Zentriert A b c d e f g h i j k l
		Rechts A b c d e f g h i j k l

Richtung	Gibt an, ob die Zeichen vertikal oder horizontal positioniert werden.	Horizontal A B C
		Vertikal A B C

Anmerkung:

- Der vertikale Text wird vertikal in der Stickmusterseite angezeigt.
- Sowohl **Unterschneidung** als auch **Zeichenabstand** legen den Abstand zwischen den Zeichen fest. **Zeichenabstand** wird immer auf das gesamte Textmuster angewendet wird, während **Unterschneidung** auf einzelne Zeichen angewendet werden kann. Das Anwenden der Funktion **Unterschneidung** auf das gesamte Textmuster ist das gleiche wie das Angeben des Wertes für den **Zeichenabstand**. Weitere Einzelheiten über das Auswählen einzelner Zeichen in einem Textmuster finden Sie unter „Zeichen auswählen“ auf Seite 157.

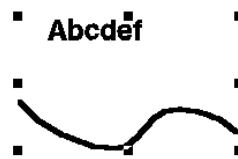
„Textanordnung angeben“ (weiter unten) und „Text transformieren“ auf Seite 160

Textanordnung angeben

Eine Textzeile kann entlang eines Pfades angeordnet werden.

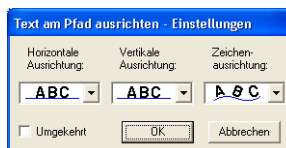
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wählen Sie den Text und einen Pfad.



2. Klicken Sie auf oder auf **Text** und **Text am Pfad ausrichten**.

→ Das Dialogfeld **Text am Pfad ausrichten** – **Einstellungen** wird angezeigt.



3. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen in den Pulldown-Menüs **Horizontale Ausrichtung**, **Vertikale Ausrichtung** und **Zeichenausrichtung**.

Anmerkung:

Um den Text auf der anderen Seite des Pfades zu positionieren, wählen Sie das Kontrollkästchen **Umgekehrt**.

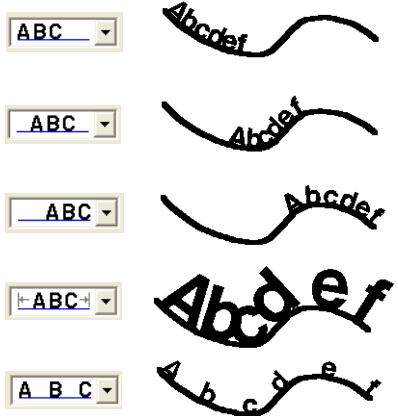
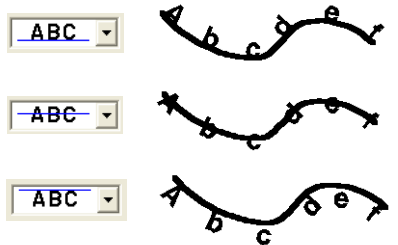

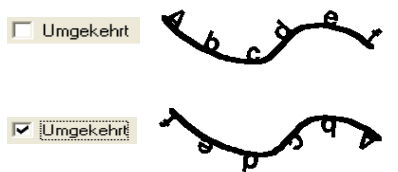
4. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu übernehmen.

Anmerkung:

Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Hinweis:

Wenn eine Textanordnung angegeben wird, wird die Texttransformation abgebrochen. Sie können nur eine Textzeichenfolge entlang eines Pfades anordnen.

<p>Horizontale Ausrichtung</p>	<p>Wählt die Verteilung der Zeichen entlang des Pfades.</p>	
<p>Vertikale Ausrichtung</p>	<p>Wählt den Abstand zwischen Text und Pfad.</p>	
<p>Zeichenausrichtung</p>	<p>Wählt die Ausrichtung der Zeichen relativ zum Pfad.</p>	
<p>Umgekehrt</p>	<p>Dreht die Zeichen auf den Kopf.</p>	


☞ „Textanordnung abbrechen“ auf Seite 160

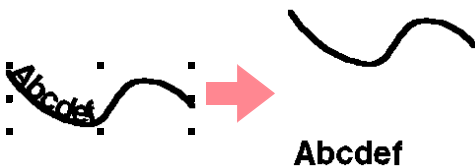
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing


■ Textanordnung abbrechen

Sie können die Textanordnung auf einem Pfad abbrechen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 


1. Wählen Sie den auf einem Pfad angeordneten Text (Am Pfad ausrichten).
2. Klicken Sie auf  oder auf **Text** und **Text vom Pfad lösen**.



 „Textanordnung angeben“ auf Seite 158

! Hinweis:

Ein Textmuster, das aus einem TrueType-Zeichensatz erstellt wurde, enthält Daten für Randnaht und Flächenfüllung. Wenn Sie diesen Befehl wählen, kann, abhängig von der Form des TrueType-Zeichensatzes, eine Lücke zwischen der Linie und der Fläche im Text entstehen.

 „Texttransformation abbrechen“ unten

■ Transformierungsstufe %

In diesem Pull-down-Menü wählen Sie die Transformierungsstufe aus.


📖 Anmerkung:

Das Pull-down-Menü **Transformierungsstufe** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn transformierter Text in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

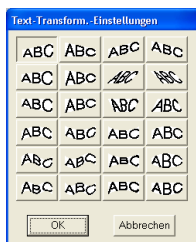
Text transformieren

Sie können eine voreingestellte Transformationsform auf Text anwenden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie den Text, den Sie transformieren möchten.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Text** und **Text transformieren**.

→ Das Dialogfeld **Text-Transform.-Einstellungen** wird angezeigt.



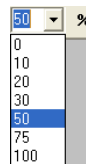
3. Wählen Sie die gewünschte Transformationsform, und klicken Sie auf **OK**, oder doppelklicken Sie auf die Form, um die Transformation anzuwenden.



📖 Anmerkung:


- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn erforderlich, stellen Sie die Transformierungsstufe ein. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Transformierungsstufe“ auf dieser Seite.

1. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Transformierungsstufe**.



2. Geben Sie den gewünschten Wert (0 bis 100 %) ein, und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.
 - Die Einstellung gilt für alle transformierten Textmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wenn Sie ein Textmuster auswählen, wird die Einstellung auf den ausgewählten Text angewendet.



 „Text eingeben“ auf Seite 153 und „Text transformieren“ auf dieser Seite

■ Texttransformation abbrechen

Die Originalform des Textes kann wieder hergestellt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie den transformierten Text aus.

2. Klicken Sie auf  oder auf **Text** und auf **Transformation löschen**.



TrueType-Textattribute angeben

Sie können verschiedene Zeichenattribute, wie z. B. Stil, für TrueType-Zeichensätze angeben, die in ein Stickmuster konvertiert wurden.

1. Wählen Sie den TrueType-Text, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf **Text** und auf **TrueType-Schriftattribute einstellen**.
 - Ein Dialogfeld wie das nachfolgend abgebildete wird angezeigt. Wenn aus einem TrueType-Zeichensatz konvertierte Zeichen ausgewählt werden, werden die Attribute der ausgewählten Zeichen angezeigt.



- Anmerkung:**
- Der Eintrag neben **Zeichensatz** zeigt den Namen des ausgewählten Zeichensatzes an.
 - Im Feld **Beispiel** sehen Sie eine Beispieldarstellung mit den gewählten Attributen.

3. Um den Textstil zu ändern, wählen Sie den gewünschten Stil aus der Liste **Textstil**.
4. Um die Zeichen für den Zeichensatz zu ändern, wählen Sie die gewünschten Zeichen aus dem Pulldown-Menü **Kodierung** aus.
5. Klicken Sie auf **OK**, um die Attribute einzustellen und das Dialogfeld zu schließen.
 - Die Attributeinstellungen gelten für alle Textmuster, die Sie aus einem TrueType-Zeichensatz erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wenn Sie ein aus einem TrueType-Zeichensatz konvertiertes Textmuster auswählen, werden die Attributeinstellungen auch auf den ausgewählten Text angewendet.

- Anmerkung:**
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Einstellungen zu ändern.

- Hinweis:**
- Die Einstellungen für **Textstil** und **Kodierung** hängen vom ausgewählten TrueType-Zeichensatz ab.
 - Wenn Text ausgewählt wird, der aus mehreren TrueType-Zeichensätzen erstellt wurde, steht dieser Befehl nicht zur Verfügung. Wenn Text des gleichen Zeichensatzes, jedoch mit unterschiedlichem Textstil oder einer anderen Kodierung ausgewählt wird, erscheint dieses Dialogfeld mit den Attributeinstellungen für den ersten Buchstaben im Text. In jedem der oben erwähnten Fälle wird bei Auswahl nur eines Textzeichens ein Dialogfeld angezeigt, das ausschließlich die Attributeinstellungen für dieses Zeichen enthält.

→ „Text eingeben“ auf Seite 153 und „Textattribute angeben“ auf Seite 157

Objekte in Umrandungsdaten konvertieren

Sie können Umrandungsdaten aus Text erstellen, der in einen TrueType-Zeichensatz konvertiert wurde.

1. Wählen Sie das Textmuster, das in einen TrueType-Zeichensatz konvertiert wurde.
2. Klicken Sie auf **Text** und auf **In Umrandungsobjekt umwandeln**.
 - Das ausgewählte Textmuster wird in Umrandungen konvertiert.



Für die konvertierte Umrandung wurden keine Stickattribute angegeben. Aus diesem Grund wird sie als gepunktete Linie angezeigt. Geben Sie die Stickattribute nach Wunsch an.

- Anmerkung:**
- Um die Form des Musters zu erhalten, gruppieren Sie die Objekte oder geben die Aussparungsfunktion an.

Monogramme eingeben

Mit der Monogrammfunktion können Sie Monogramme mit maximal drei Großbuchstaben erstellen und ein dekoratives Muster um das Monogramm anordnen.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , und die Stickattributleiste sieht etwa so aus.



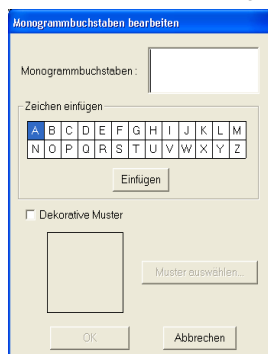
3. Wenn nötig, ändern Sie den Zeichensatz, die Textgröße, die Farbe und den Sticktyp.

Anmerkung:

- Sie können den Zeichensatz, die Textgröße, die Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Erstellen des Monogramms ändern. Weitere Informationen über das Ändern dieser Einstellungen finden Sie unter „Monogrammzeichensatz“ auf Seite 163, „Monogrammgröße“ auf Seite 163, „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um weitere Attribute des Monogramms festzulegen. (Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Stickattribute festlegen“ auf Seite 171.) Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet, die Sie jedoch später beliebig ändern können.

4. Klicken Sie in der Stickmusterseite auf die Stelle, an der das Monogramm erscheinen soll.

→ Das Dialogfeld **Monogrammbuchstaben bearbeiten** wird angezeigt.



5. Geben Sie den Monogrammtext (Großbuchstaben) ein.

Anmerkung:

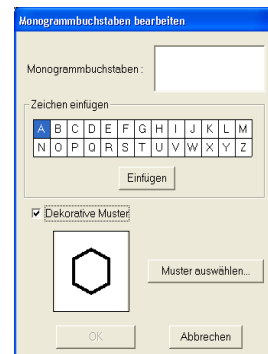
- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken.
- Sie können maximal drei Großbuchstaben mit der Monogrammfunktion eingeben.

Hinweis:

Sie können keine Zeilenumbrüche einfügen. Wenn Sie die Taste **(Enter)** drücken, wird das Dialogfeld geschlossen und das Monogramm in der Stickmusterseite angezeigt.

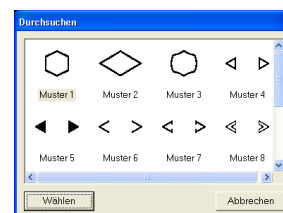
6. Um ein dekoratives Muster um oder an den Monogrammseiten hinzuzufügen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Dekorative Muster**.

→ Das aktuell ausgewählte Muster wird im Vorschaufenster angezeigt.



7. Um das dekorative Muster zu ändern, klicken Sie auf **Muster auswählen**.

→ Das Dialogfeld **Durchsuchen** wird angezeigt. Das neue dekorative Muster kann ausgewählt werden.



8. Klicken Sie auf ein dekoratives Muster, um es auszuwählen. Klicken Sie anschließend auf **Wählen** (oder doppelklicken Sie auf das Muster), um das Dialogfeld **Durchsuchen** zu schließen und das Muster im Vorschauenfenster anzuzeigen.
9. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf **OK**.
 - Das Monogramm wird mit dem ausgewählten dekorativen Muster in der Stickmusterseite angezeigt.




Anmerkung:
Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Monogrammattribute angeben

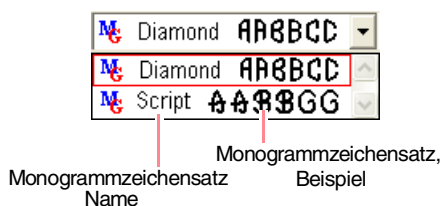
Monogrammzeichensatz



In diesem Pull-down-Menü wählen Sie den Zeichensatz für Monogramme aus.

Anmerkung:
Das Pull-down-Menü **Monogrammzeichensatz** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt wird. Es wird auch dann angezeigt, wenn ein Monogramm in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.


1. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Zeichensatz**.
 - Es wird eine Liste der Monogrammzeichensätze angezeigt.



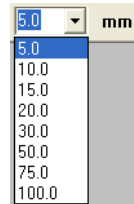
2. Klicken Sie auf den gewünschten Zeichensatz.
 - Die Einstellung gilt für alle Monogrammmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wenn ein Monogramm ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf das ausgewählte Monogramm angewendet.

Monogrammgröße mm

In diesem Pull-down-Menü wählen Sie die Größe für das Monogramm aus.

Anmerkung:
Das Pull-down-Menü **Monogrammgröße** wird in den Stickattributen angezeigt, wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt wird. Es wird auch dann angezeigt, wenn ein Monogramm in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf das Pull-down-Menü **Monogrammgröße**.



2. Geben Sie die gewünschte Höhe (5 bis 100 mm) ein, und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.
 - Die Einstellung gilt für alle Textmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wenn ein Monogramm ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf das ausgewählte Monogramm angewendet.

Monogramme bearbeiten

Ein eingegebenes Monogramm kann leicht bearbeitet werden.

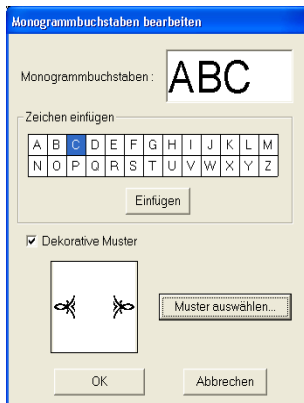
1. Wählen Sie das Monogramm, das Sie bearbeiten möchten.

Hinweis:
Sie können jeweils nur ein Monogramm bearbeiten. Wenn Sie mehr als ein Monogramm auswählen, ist dieser Menübefehl deaktiviert.

Bedienung für Fortgeschrittene Layout & Editing

2. Klicken Sie auf **Text**, dann auf **Texteingabe**.

→ Das Dialogfeld **Monogrammbuchstaben bearbeiten** wird angezeigt, in dem die Zeichen des ausgewählten Monogramms im Textfeld angezeigt werden. Das ausgewählte dekorative Muster wird im Vorschaufenster angezeigt.



3. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.

Anmerkung:

- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken.
- Um das dekorative Muster zu ändern, klicken Sie auf **Muster auswählen** und wählen anschließend das neue Muster im Dialogfeld **Durchsuchen**.
- Um das dekorative Muster zu entfernen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dekorative Muster**.

Hinweis:

Sie können keine Zeilenumbrüche einfügen. Wenn Sie die Taste **(Enter)** drücken, wird das Dialogfeld geschlossen und das Monogramm in der Stickmusterseite angezeigt.

4. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das bearbeitete Monogramm wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen anzuwenden.

👉 „Monogramme eingeben“ auf Seite 162

Monogrammbuchstaben und dekoratives Muster bearbeiten

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu

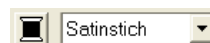
3. Klicken Sie auf das Monogramm, das Sie bearbeiten möchten.

→ Die Punkte im Monogramm werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

4. Um ein einzelnes Zeichen oder ein dekoratives Muster auszuwählen, klicken Sie auf den Punkt für das gewünschte Zeichen oder das gewünschte dekorative Muster.

Um mehrere Zeichen und das dekorative Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt für das entsprechende Zeichen oder dekorative Muster. Sie können auch den Mauszeiger über die auszuwählenden Zeichen oder das auszuwählende dekorative Muster ziehen.

→ Die Punkte für die ausgewählten Zeichen oder das dekorative Muster werden als kleine schwarze Rechtecke dargestellt, und die angezeigten Stickattribute ähneln den unten dargestellten.




5. Ändern Sie die Farbe oder den Sticktyp.



Anwenden und Bearbeiten von Stempeln


Sie können Stanzmuster auf Flächen von Objekten anwenden, die Sie mit den Kreis- oder Bogen-, Rechteck-, Umrandungs-, Text- oder Handstickmusterwerkzeugen gezeichnet haben. In diesem Programm werden einige Stanzmuster zur Verfügung gestellt. Mit Programmable Stich Creator können Sie diese Muster bearbeiten oder eigene Muster erstellen.


Stempel anwenden

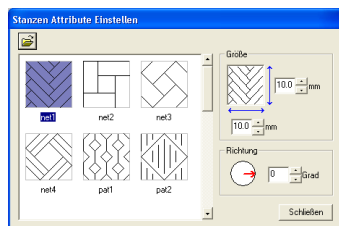
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .


→ Der Mauszeiger ändert sich in , und das Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** wird angezeigt.



3. Wählen Sie im Dialogfeld ein Stanzmuster aus (PAS-Datei mit angewendeten Stanzeinstellungen).

Anmerkung:

- Gravur- und Reliefstempелеinstellungen werden als rot- und blaugefüllte Flächen angezeigt.
- PAS-Dateien ohne Stempелеinstellungen werden ebenfalls aufgeführt.
- Um einen anderen Ordner auszuwählen,

klicken Sie auf .




Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld **Ordner suchen** den gewünschten Ordner aus, und klicken Sie auf **OK** (oder doppelklicken Sie auf den Ordner), um das

Dialogfeld **Ordner suchen** zu schließen und die Stanzmuster aus dem ausgewählten Ordner im Vorschaufenster anzuzeigen.

4. Um die Breite und Höhe des Stempels zu ändern, geben Sie die gewünschte Größe (1 bis 100 mm) unter **Größe** im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** ein bzw. wählen sie aus.
5. Um die Richtung des Stempels zu ändern, ziehen Sie den Mauszeiger über den roten Pfeil innerhalb des Kreises unter **Richtung** und ziehen den roten Pfeil zum gewünschten Winkel.

Anmerkung:

- Das Dialogfeld wird weiterhin angezeigt, so dass Größe und Richtung des Stempels jederzeit angepasst werden können.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.
- Um das Dialogfeld nach dem Schließen wieder zu öffnen, klicken Sie auf .

6. Klicken Sie auf das Objekt, auf das Sie das Stanzmuster anwenden möchten, um es auszuwählen.

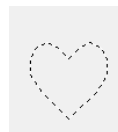
→ Um das ausgewählte Objekt werden „Begrenzungslinien“ angezeigt, und die Form des Mauszeigers ändert sich in



, wenn er über das ausgewählte Objekt gezogen wird.

7. Klicken Sie auf die Punkte innerhalb des Objekts, auf das das Stanzmuster angewendet werden soll.


→ Diese Stanzmuster werden als gepunktete Linien im Objekt angezeigt.



Anmerkung:


- Das Stanzmuster wird vollständig angezeigt, auch wenn es größer ist als das Objekt, auf das es angewendet wurde. Es werden jedoch nur die Teile gestickt, die sich innerhalb des Objekts befinden.
- Sie können Stanzmuster nur auf Objekte anwenden, die Sie mit den Kreis- oder Bogen-, Rechteck-, Umrandungs-, Text- oder Handstickmusterwerkzeugen gezeichnet und für die Sie den Satinstich, Füllstich oder programmierbaren Füllstich angewendet haben.
- Um mehrere Stanzmuster innerhalb desselben Objekts anzuwenden, klicken Sie für jedes Stanzmuster einmal auf das Objekt.
- Wenn der Mauszeiger im ausgewählten Objekt keinen Platz hat, wird das Stanzmuster nicht angewendet.
- Das Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** wird erst nach dem Auswählen eines Stanzwerkzeugs angezeigt.
- Stanzmuster werden nur innerhalb des Objekts gestickt, auf das sie angewendet wurden.

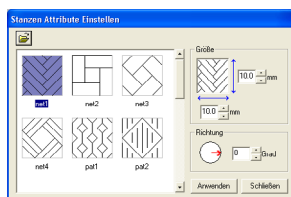
Stempel bearbeiten

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
- Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .

→ Der Mauszeiger ändert sich in , das Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** wird angezeigt, und angewendete Stempel werden durch eine gepunktete Linie in rosa angezeigt.

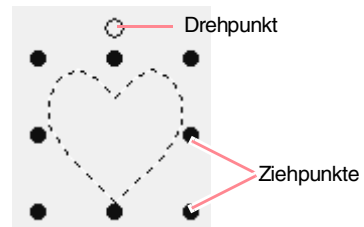
**Anmerkung:**

Wenn bereits ein Objekt ausgewählt ist, werden „Begrenzungslinien“ um die Fläche angezeigt, und die Stanzmuster werden durch gepunktete Linien dargestellt.

3. Klicken Sie auf das Objekt mit dem Stanzmuster, das Sie bearbeiten möchten.

→ „Begrenzungslinien“ werden um das ausgewählte Objekt angezeigt.

4. Klicken Sie auf den Stempel, den Sie bearbeiten möchten.
- Um den Stempel werden runde Ziehpunkte, und oben am Stempel wird ein Drehpunkt angezeigt.

**Hinweis:**

Es kann nur jeweils ein Stempel ausgewählt werden. Wenn Sie einen anderen Stempel auswählen, wird die Auswahl des vorherigen Stempels deaktiviert.

5. Um den Stempel zu ändern, wählen Sie ein anderes Muster im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** aus und klicken auf **Anwenden**.

Um die Größe und Ausrichtung des Stempels zu ändern, legen Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** fest, oder passen Sie sie an, indem Sie an den Ziehpunkten bzw. dem Drehpunkt ziehen.

Um ein Stanzmuster zu verschieben, ziehen Sie es an eine andere Stelle innerhalb des Objekts oder teilweise innerhalb des Objekts.

Um einen Stempel zu löschen, wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**.

Anmerkung:

- Wenn ein Muster mit angewendetem Stempel verschoben wird, wird der Stempel zusammen mit dem Muster verschoben. Änderungen an Größe und Ausrichtung des Musters wirken sich jedoch nicht auf die Größe und Ausrichtung des Stempels aus. Nachdem Sie die Form eines Objekts bearbeitet haben, müssen Sie möglicherweise die Fläche prüfen und die Stempel anpassen.
- Stempel werden erst nach der Auswahl eines Stempelwerkzeugs angezeigt.
- Stempel werden nur innerhalb der Fläche gestickt, auf die sie angewendet wurden.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

→ „Muster Skalieren“ auf Seite 132 und „Muster drehen“ auf Seite 133

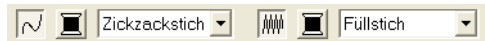
Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden

Mit den Stickattributen können Sie die folgenden Attribute einstellen:

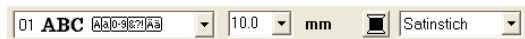
- Geometrische Attribute (Bogenform, Eckenradius der Rechtecke und Pfadform);
- Textattribute (Zeichensatz, Größe und Transformierungsstufe);
- Stickattribute (Garnfarbe, Stickart, Umrandung und Flächenfüllung ein/aus).

Die verfügbaren Stickattribute hängen vom ausgewählten Werkzeug im Werkzeugkasten und von der Art des gewählten Stickmusters ab.

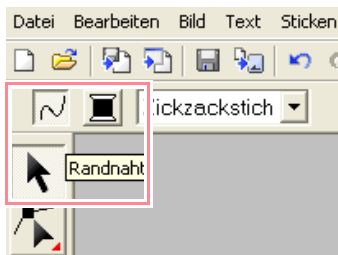
Beispiel 1: Das Objektauswahl-Werkzeug ist ausgewählt, aber kein Objekt oder Muster ausgewählt



Beispiel 2: Das Textwerkzeug ist ausgewählt, oder Text ist ausgewählt



Wenn der Mauszeiger eine Weile über einer Schaltfläche oder einem Pulldown-Menü in den Stickattributen positioniert wird, wird ein Feld mit dem Namen des Elements angezeigt. Nachfolgend werden die Elemente der Stickattribute entsprechend ihrer Namen beschrieben.



Allgemein gilt, dass die verschiedenen verfügbaren Eigenschaften eines Musters direkt vor dem Erstellen des Musters oder nach Erstellen des Musters eingestellt werden können. Wenn Sie beispielsweise ein Rechteck zeichnen, können Sie die Farben und den Eckenradius gleich nach dem Umschalten in den Zeichenmodus für Rechtecke festlegen. Wenn das Rechteck fertig gezeichnet ist, können Sie es auswählen und die Eigenschaften wieder ändern.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Zeichenmodus innerhalb des Modus Kreis und Bogen: Sie müssen sich entscheiden, welches Muster Sie zeichnen möchten (Kreis, Bogen, etc.), bevor Sie anfangen zu zeichnen. Sobald das Muster gezeichnet ist, kann es nicht mehr geändert werden.

Geometrische Attribute

	Bogenform: Wählt die Art der Bogenform.	Seite 145
	Eckenradius: Legt den Eckenradius der Rechtecke fest.	Seite 148
	Pfadform: Öffnet und schließt polygon Linien und Kurven.	Seite 150

Textattribute

	Zeichensatz: Wählt einen Zeichensatz für den Text.	Seite 154
	Schriftgröße: Bestimmt die Schriftgröße.	Seite 156
	Transformierungsstufe: Bestimmt die Stärke der Transformation.	Seite 160

Stickattribute

	Randnaht: Schaltet die Randnaht ein/aus. Wenn das Sticken für die Umrandung ausgeschaltet ist, wird sie nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).	Seite 168
	Flächenfüllung: Schaltet die Flächenfüllung ein/aus. Wenn das Sticken für die Fläche ausgeschaltet ist, wird sie nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).	Seite 169
	Randnahtfarbe, Flächenfarbe, Textfarbe, Handstickmusterfarbe: Legt die Garnfarbe für Umrandungen, Innenflächen, Text und Handstickmuster fest.	Seite 169
	Sonderfarben	Seite 170
	Randnahtstich: Wählt den Sticktyp für Umrandungen.	Seite 170
	Flächenstich: Legt den Sticktyp für Innenflächen, Text und Handstickmuster fest.	Seite 170

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Garnfarbe und Sticktyp einstellen

Allen Mustern kann mindestens eine Farbe und ein Sticktyp zugewiesen werden. Mustern mit Umrandung und Innenfläche können zwei verschiedene Garnfarben und Sticktypen zugewiesen werden. Wenn ein Farbverlauf eingestellt wird, können Sie der Fläche eine zusätzliche Farbe hinzufügen. (Weitere Einzelheiten zum Farbverlauf finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 179). Außerdem können Sie jedem Zeichen innerhalb eines Textmusters einzelne Garnfarbeneinstellungen und Sticktypen zuweisen.

Muster mit einer Umrandung und einer Innenfläche: aus TrueType-Zeichensätzen konvertierter Text, Kreise, Segmente, Bogen und Zeichenfolgen, Rechtecke, geschlossene polygon Linien und geschlossene Kurven. Für diese Muster können Sie das Sticken der Umrandung und der Flächen aktivieren oder deaktivieren.

Muster mit nur einer Umrandung: Bogen, offene polygon Linien und offene Kurven. Bei diesen Mustern können Sie das Sticken der Umrandung weiterhin aktivieren bzw. deaktivieren.





Muster mit nur einer Fläche: Text, der mit Zeichensätzen in dieser Software erstellt wurde, und Handstickmuster. Bei diesen zwei Mustertypen kann das Sticken der Innenfläche nicht aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Handstickmuster: Den drei Handstickmustertypen (Block, halbautomatischer Block und Geradstich) können eine Farbe zugewiesen werden. Sie können jedoch nur einen Sticktyp für Handstickmuster im Blocktyp einstellen.

■ Randnaht

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Sticken einer Umrandung ein- oder auszuschalten.

Anmerkung:

- Die Schaltfläche **Randnaht** steht nur zur Verfügung, wenn das Objektauswahl-Werkzeug ausgewählt ist und keine Muster ausgewählt sind, wenn Sie ein Muster mit einer Umrandung (aus TrueType-Zeichensatz konvertierter Text, Kreise, Bogen, Elemente, Bogen & Zeichenfolgen, Rechtecke, polygon Linien, Kurven) wählen oder wenn Sie im Werkzeugkasten auf , ,  oder  klicken, um mit dem Zeichnen eines solchen Musters zu beginnen.
- Wenn die Randnaht ausgeschaltet ist, wird der Rand nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).

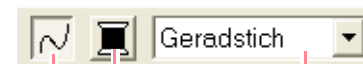
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Randnaht**.

Diese Schaltfläche hat zwei Einstellungen:

Ein: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das Pull-down-Menü **Randnahtstich** werden angezeigt.

Aus: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe** und das Pull-down-Menü **Randnahtstich** werden nicht angezeigt.

Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird die Einstellung geändert.

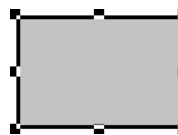


Randnaht
Randnahtfarbe
Randnahtstich

→ Die Einstellungen gelten für alle Muster, die Sie mit einer Umrandung erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.

→ Wird ein Muster ausgewählt, werden die Einstellungen auf dieses Muster angewendet.

Randnaht Ein:




Randnaht Aus:



2. Um die Randnaht wieder einzuschalten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Randnaht**.

Hinweis:





Wenn ein mit diesem Programm mitgelieferter Zeichensatz (Zeichensatznummer 1 bis 35) ausgewählt wird, können die Attribute für Randnähte nicht geändert werden.

 „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170

■ Flächenfüllung

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Flächenfüllung ein- oder auszuschalten.

Anmerkung:

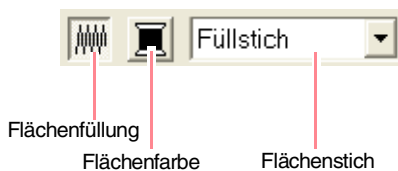
- Die Schaltfläche **Flächenfüllung** steht nur zur Verfügung, wenn das Objektauswahl-Werkzeug ausgewählt ist und keine Muster ausgewählt sind, wenn Sie ein Muster mit einer Innenfläche (Text, Elemente, Bogen & Zeichenfolgen, Rechtecke, polygon Linien, Kurven) wählen oder wenn Sie im Werkzeugkasten auf , ,  oder  klicken, um mit dem Zeichnen eines solchen Musters zu beginnen.
- Wenn die Flächenfüllung ausgeschaltet ist, wird die Fläche nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Flächenfüllung**.

Diese Schaltfläche hat zwei Einstellungen:
Ein: Die Schaltfläche **Flächenfarbe** und das Pulldown-Menü **Flächenstich** werden nicht angezeigt.

Aus: Die Schaltfläche **Flächenfarbe** und das Pulldown-Menü **Flächenstich** werden nicht angezeigt.


Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird die Einstellung geändert.



- Die Einstellungen gelten für alle Muster, die Sie mit einer Innenfläche erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
- Wird ein Muster ausgewählt, werden die Einstellungen auf dieses Muster angewendet.



2. Um die Flächenfüllung wieder einzuschalten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Flächenfüllung**.

 „Farbe“ auf Seite 169 und „Stichtyp“ auf Seite 170

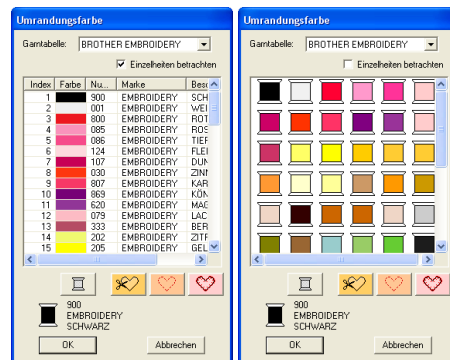
■ Farbe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Umrandungen, Innenflächen, Texte und Handstickmuster festzulegen.

Anmerkung:

- Die Schaltflächen **Randnahtfarbe** und **Flächenfarbe** werden in den Stickattributen angezeigt (sofern Sie mit den Schaltflächen **Randnaht** oder **Flächenfüllung** nicht deaktiviert wurden), wenn das Objektauswahl-Werkzeug ausgewählt ist und keine Muster ausgewählt sind.
- Wenn Sie einen der Zeichenmodi oder die Texteingabe aktivieren oder ein bestehendes Muster auswählen, erscheint die Schaltfläche für die Farbe des entsprechenden Musters.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Farbe**.
→ Das Dialogfeld **Umrandungsfarbe** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:

Löschen Sie die Markierung bei **Einzelheiten betrachten**, um nur die Garnfarben zu sehen.

2. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü **Garntabelle** eine Systemtabelle oder eine Anwendergarntabelle.
3. Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.

Anmerkung:

- Die Farbe kann auch per Doppelklick ausgewählt werden.
- Beschreibungen der vier Schaltflächen unter der Liste finden Sie unter „Sonderfarben“ auf Seite 170.

4. Klicken Sie auf **OK**.

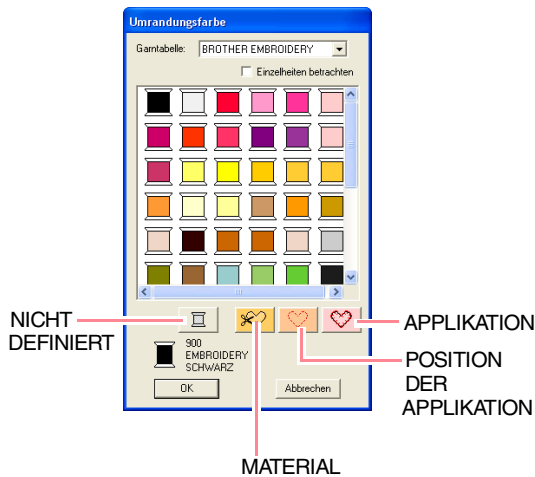
Anmerkung:

Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

- Die Einstellung gilt für alle Muster desselben Typs, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern. Die Schaltfläche für die Farbe jeder Kategorie zeigt die aktuelle Farbe dieser Kategorie.
- Wird ein Muster ausgewählt, wird die Einstellung auf dieses Muster angewendet.

- 👉 Einzelheiten zur Angabe einer Anwendergarnabelle oder Informationen über den Umgang der Maschinen mit den Garnfarben finden Sie im Abschnitt „Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten“ auf Seite 190.
- 👉 „Randnaht“ auf Seite 168 und „Flächenfüllung“ auf Seite 169

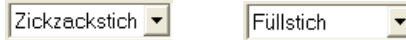
■ Sonderfarben



- **NICHT DEFINIERT:** Stickmaschinen, die automatisch die Garnfarben anzeigen, schalten automatisch im Display auf die angegebene Farbe. Wenn Sie eine solche Maschine benutzen und die Farbe eines Schwarzweißmusters von Hand einstellen möchten, können Sie **NICHT DEFINIERT** wählen.
- **Farben für Applikationen:** Applikationen können Sie mit den drei in der obigen Abbildung gezeigten Sonderfarben erstellen. **MATERIAL** markiert die Umrandung der Fläche, die aus dem Applikationsmaterial ausgeschnitten werden soll. **POSITION DER APPLIKATION** markiert die Position auf dem Untermaterial, wo die Applikation aufgestickt werden soll. **APPLIKATION** stickt die Applikation auf das Untermaterial.

Anmerkung:
Mit dem Applikations-Assistent können Sie Applikationen ganz leicht erstellen. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Applikations-Assistent verwenden“ auf Seite 181.

■ Stichtyp



Klicken Sie auf diese Pulldown-Menüs, um den Stichtyp für Umrandungen, Innenflächen, Text und Handstickmuster festzulegen.

Anmerkung:

- Die Pulldown-Menüs **Randnahtstich** und **Flächenstich** werden in den Stickattributen angezeigt (sofern Sie mit den Schaltflächen **Randnaht** oder **Flächenfüllung** nicht deaktiviert wurden), wenn das Objektauswahl-Werkzeug ausgewählt ist.
- Wenn Sie einen der Zeichenmodi aufrufen oder ein bestehendes Muster wählen, wird das Pulldown-Menü für den Stichtyp dieses Musters angezeigt.

1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü für den Stichtyp.
 - Die verfügbaren Einstellungen hängen vom ausgewählten Objekt ab.

Objektyp	Randnahtstich Einstellungen	Flächenstich Einstellungen
Text (integrierte Zeichensätze)	Keine	Satinstich, Füllstich und Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich)
Text (TrueType-Zeichensätze)	Zickzackstich, Geradstich, Motiv-Stich und E/V-Stich	Satinstich, Füllstich und Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich)
Handstickmuster	Keine	Satinstich, Füllstich und Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich), Tunnelstich
Sonstige	Zickzackstich, Geradstich, Motiv-Stich und E/V-Stich	Satinstich, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich), Motiv-Stich, Kreuzstich, Kreisstich, Radialstich und Spiralstich

2. Klicken Sie auf den gewünschten Stichtyp.
 - Die Einstellung gilt für alle Muster desselben Typs, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
 - Wird ein Muster ausgewählt, wird die Einstellung auf dieses Muster angewendet.


Hinweis:
Im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** können Sie den gewählten Randnaht- und Flächenstichen Stickattribute zuweisen. Wenn Sie den **Prog. Füllstich** oder den **Motiv-Stich** wählen, müssen Sie im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** außerdem ein Muster wählen, da es keine vorgegebene Mustereinstellung gibt.

- ☞ „Randnaht“ auf Seite 168,
 „Flächenfüllung“ auf Seite 169 und
 „Stickattribute festlegen“ weiter unten

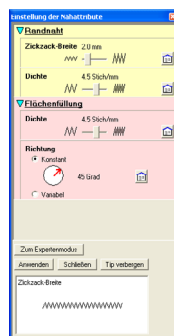
Stickattribute festlegen

Im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** können verschiedene Stickattribute für Randnähte und Flächen festgelegt werden.

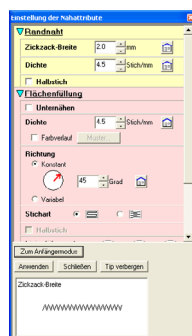
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf eine Schaltfläche im Werkzeugkasten, um Objekte zu zeichnen oder auszuwählen.
2. Klicken Sie auf  in der Symbolleiste
 → Das Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** wird angezeigt.

Anfängermodus:



Expertenmodus:



Anmerkung:

- Sie können auch alternativ den Menübefehl **Sticken – Stickattribute einstellen** wählen.
- Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.


3. Um nur grundlegende Stickattribute und einfachere Einstellungen anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Anfängermodus**. Um alle für den ausgewählten Sticktyp ausgewählten Stickattribute und Einstellungen anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Expertenmodus**.

Anmerkung:

- Einstellungen, die im Anfängermodus nicht ausgewählt werden können, werden aus der vorherigen Einstellung im Expertenmodus übernommen.
- Um das Vorschaufeld auszublenden, klicken Sie auf **Tip verbergen**. Um das Vorschaufeld anzuzeigen, klicken Sie auf **Tip anzeigen**. Wenn die Schaltfläche **Tip verbergen** angezeigt wird, wird außerdem das Vorschaufeld angezeigt, in dem Sie ein Stichmuster sehen, wenn der Mauszeiger über die Einstellung gezogen wird. Der Vorschaubereich zeigt Ihre Einstellungsänderungen an.

4. Ändern Sie ggf. die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.

Anmerkung:

- In manchen Fällen müssen Sie möglicherweise durch die Einstellungen blättern oder die Größe des Dialogfeldes ändern, indem Sie eine der Ecken ziehen, um alle Stickattribute anzuzeigen.
- Die Eingabemethode für die Einstellungen hängt vom ausgewählten Attribut ab. Bei der Eingabe numerischer Werte im Expertenmodus können Sie auf die Pfeiltasten klicken, um den Wert auszuwählen oder um ihn direkt einzugeben. Verwenden Sie im Anfängermodus den Schieberegler, um die Einstellungen zu ändern. Wenn  angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche, um zur Standardeinstellung zurückzukehren.

- ☞ Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 172 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 173.

Hinweis:



Alle im Dialogfeld durchgeführten Einstellungen werden beibehalten und unabhängig vom Modus angewendet, bis sie geändert werden.

5. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Anwenden**, um die neuen Stickattribute anzuwenden.
6. Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Stickattribute für Randnähte

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.




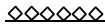

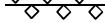




Zickzackstich

Zickzack-Breite	Stellt die Breite des Zickzackstiches ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm	
Dichte	Wählt die Anzahl der Fäden pro mm. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm	
Halbstich	Schaltet Halbstiche ein/aus. Wenn eine Seite des Zickzackstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erstellen. Verfügbar für Text und Objekte, die mit den Zeichenwerkzeugen erstellt wurden. Vorgabe: Aus	Ein:  Aus: 



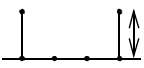

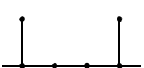

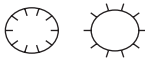
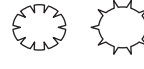
Geradstich

Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 2,0 mm
Durchgänge	Stellt die Anzahl der Umrandungsstiche ein, die gestickt werden. Bereich: 1 - 5 Vorgabe: 1

Motiv-Stich

Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 10,0 mm	
Motiv		Wählt ein Muster für den Motiv-Stich. Klicken Sie auf  , und wählen Sie dann im Dialogfeld Durchsuchen den Ordner mit der PMF-Datei, die Sie verwenden möchten. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Muster bzw. wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf OK .
	Breite (horizontale Länge)	Stellt die Musterbreite ein (gemessen entlang der Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	Höhe (vertikale Länge)	Stellt die Musterhöhe ein (gemessen senkrecht zur Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	H-Anordnung (Horizontale Anordnung)	Wählt die horizontale Anordnung des Musters. Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Normal:  Gespiegelt:  Abwechselnd: 
	V-Anordnung (Vertikale Anordnung)	Wählt die vertikale Anordnung des Musters. Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Normal:  Gespiegelt:  Abwechselnd: 

E/V-Stich

E-Stich V-Stich	Wählt den E- oder V-Stich aus.			
	Intervall	Stellt den Abstand zwischen Stichen ein. Bereich: 1,0 - 20,0 mm Vorgabe: 5,0 mm	E-Stich 	V-Stich 
	Schlagweite	Stellt die Musterhöhe ein (gemessen senkrecht zur Linie). Bereich: 1,0 - 10,0 mm Vorgabe: 2,5 mm	E-Stich 	V-Stich 
	Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1,0 - 10,0 mm Vorgabe: 2,0 mm	E-Stich 	V-Stich 
	Anzahl	Legt die Rückwärtsstiche für die Geradstiche fest. Beim V-Stich ist das „V“ in den Durchgängen enthalten. Bereich: 1, 3, 5 Vorgabe: 1		
	Schlagzahl	Legen Sie die Schlaganzahl des Garnträgers fest. Nur verfügbar, wenn E-Stich ausgewählt wurde. Bereich: 1 - 3 Vorgabe: 1		
Anordnung	Wählt die Innen-/Außenanordnung des E- oder V-Stiches.	E-Stich 	V-Stich 	

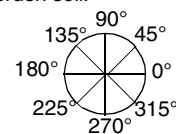
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing






Stickattribute für die Flächenfüllung

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

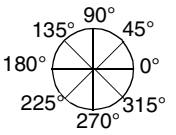



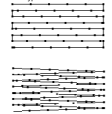


Satinstich




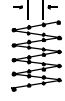


Unternähen	Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Stickten zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt
Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm
Farbverlauf	Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster , um das Verlaufsmuster festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 179.
Richtung	[Art] Gibt die Art der Stickrichtung an. Konstant: Stickt mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Winkeleinstellung bestimmt. Variabel: Variiert die Stickrichtung je nach dem Objekt, das gestickt werden soll. [Winkel] Gibt den Stickwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad



<p>Halbstich</p>	<p>Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar für Text, Handstickmuster und Objekte, die mit den Zeichenwerkzeugen erstellt wurden, sowie für geometrische Formen, sofern die Art der Stickrichtung auf Variabel festgelegt wurde. Wenn eine Seite des Satinstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erstellen. Vorgabe: Aus</p>	<p>Ein: </p> <p>Aus: </p>
<p>Linienführungstyp</p>	<p>Stellt die Linienführung des Stiches ein. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen: • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs</p>	<p>Innerhalb des Bereichs: </p> <p>Entlang der Umrandung: </p> <p>Auf der Umrandung: </p>
<p>Zug-Kompensation</p>	<p>Verlängert die Stickfläche in Stickrichtung des Stiches, um das Schrumpfen des Musters beim Stickten zu vermeiden. Bereich: 0 - 2 mm Vorgabe: 0,0 mm</p>	

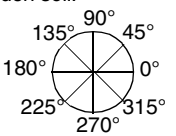





Füllstich



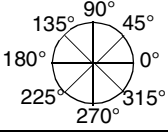






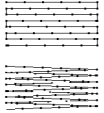

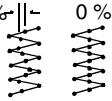
<p>Unternähen</p>	<p>Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Stickten zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt</p>	
<p>Dichte</p>	<p>Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm</p>	
<p>Farbverlauf</p>	<p>Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster, um das Verlaufsmuster und dessen Dichte festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 179.</p>	
<p>Richtung</p>	<p>[Art] Gibt die Art der Stickrichtung an. Konstant: Stickt mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Winkeleinstellung bestimmt. Variabel: Variiert die Stickrichtung je nach dem Objekt, das gestickt werden soll. [Winkel] Gibt den Stickwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad</p>	
<p>Stichart</p>	<p>Legt die Nahtform an den Kanten fest. Verfügbare Einstellungen:  Vorgabe:  (für alle Objekte außer Text)  (für Text)</p>	
<p>Halbstich</p>	<p>Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar für Text, Handstickmuster und Objekte, die mit den Zeichenwerkzeugen erstellt wurden, sowie für geometrische Formen, sofern die Art der Stickrichtung auf Variabel festgelegt wurde. Wenn eine Seite des Füllstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erstellen. Vorgabe: Aus</p>	<p>Ein: </p> <p>Aus: </p>

Linienführungstyp	<p>Stellt die Linienführung des Stiches ein. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) <p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs</p>	<p>Innerhalb des Bereichs: </p> <p>Entlang der Umrandung: </p> <p>Auf der Umrandung: </p>
Laufweite	<p>Stellt die Stichlänge der Naht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 4,0 mm</p>	<p>Laufweite </p>
Frequenz	<p>Stellt die Stärke des Versatzes ein. Bereich: 0 - 99 % Vorgabe: 30 %</p>	<p>30 %  0 % </p>
Zug-Kompensation	<p>Verlängert die Stickfläche in Stickrichtung des Stiches, um das Schrumpfen des Musters beim Sticken zu vermeiden. Bereich: 0 - 2 mm Vorgabe: 0,0 mm</p>	

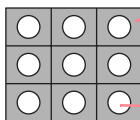
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Programmierbarer Füllstich

Unternähen	<p>Schaltet das Unternähen ein/aus. Benutzen Sie das Unternähen für große Flächen, um den Schrumpfeffekt beim Sticken zu verringern. Abhängig von der Form der Fläche ist diese Einstellung unter Umständen nicht möglich. Ein: Unternähen wird ausgeführt Aus: Unternähen wird nicht ausgeführt</p>	
Dichte	<p>Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 1 - 7 Fäden pro mm Vorgabe: 4,5 Fäden pro mm</p>	
Farbverlauf	<p>Schaltet den Dichtefarbverlauf ein oder aus. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Klicken Sie auf Muster, um das Verlaufsmuster und dessen Dichte festzulegen. Vorgabe: Aus Einzelheiten über dieses Attribut finden Sie unter „Farbverlauf erstellen“ auf Seite 179.</p>	
Richtung	<p>[Art] Gibt die Art der Stickrichtung an. Konstant: Stick mit fest eingestelltem Winkel. Der Winkel wird durch die Winkeleinstellung bestimmt. Variabel: Variiert die Stickrichtung je nach dem Objekt, das gestickt werden soll. [Winkel] Gibt den Stickwinkel an. Nur verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant festgelegt ist. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 45 Grad</p>	
Halbstich	<p>Schaltet Halbstiche ein/aus. Verfügbar für Text, Handstickmuster und Objekte, die mit den Zeichenwerkzeugen erstellt wurden, sowie für geometrische Formen, sofern die Art der Stickrichtung auf Variabel festgelegt wurde. Wenn eine Seite des Füllstiches dicht ist, könnte ein Halbstich gewählt werden, um eine gleichmäßigere Dichte zu erstellen. Vorgabe: Aus</p>	<p>Ein: </p> <p>Aus: </p>
Linienführungstyp	<p>Stellt die Linienführung des Stiches ein. Verfügbar, wenn die Stickrichtung auf Konstant eingestellt ist. Verfügbare Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innerhalb des Bereichs (kürzeste Strecke) • Entlang der Umrandung (an der Innenseite entlang) • Auf der Umrandung (auf der Linie) <p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf deaktiviert ist. Vorgabe: Innerhalb des Bereichs</p>	<p>Innerhalb des Bereichs: </p> <p>Entlang der Umrandung: </p> <p>Auf der Umrandung: </p>

Zug-Kompensation		Verlängert die Stickfläche in Stickrichtung des Stiches, um das Schrumpfen des Musters beim Sticken zu vermeiden. Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 0,0 mm	
Programmierbarer Füllstich		Wählt ein Muster für den programmierbaren Füllstich. Klicken Sie auf  , und wählen Sie dann im Dialogfeld Durchsuchen den Ordner mit der PAS-Datei, die Sie verwenden möchten. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Muster bzw. wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf OK .	
	Breite (horizontale Länge)	Stellt die Breite des Stickmusters ein. Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 7,5 mm	
	Höhe (vertikale Länge)	Stellt die Höhe des Stickmusters ein. Bereich: 5 - 10 mm Vorgabe: 7,5 mm	
	Richtung	Hiermit können Sie den Winkel der Stickmuster einstellen. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 0 Grad 	
	Reihenversatz	Richtung	Legt die Ausrichtung des Reihenversatzes als Reihe/Spalte fest. Reihe  Spalte 
		Wert	Wenn die Versatz-Anordnung gewählt wurde, wird hier die Stärke des Versatzes eingestellt. Bereich: 0 - 99 % Vorgabe: 0 %
	Grundlage Sticken Gibt die Stickgrundlage	Stichart	Legt die Nahtform an den Kanten fest. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Verfügbare Einstellungen:  ,  Vorgabe:  (für alle Objekte außer Text)  (für Text) 
Schrittweite		Stellt die Stärke des Versatzes ein. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 4,0 mm 	
Frequenz		Legt die veränderliche Schrittweite für das Sticken auf der Grundlage eines programmierbaren Füllstiches fest. Nur verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Grundlage Sticken ausgewählt ist. Bereich: 0 - 99 % Vorgabe: 30 % 	











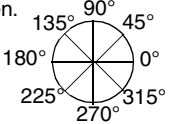
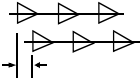
Muster



Das Stickmuster für die Grundlage (der Bereich, der von dem durch diagonale Linien gekennzeichneten Muster abweicht) des programmierbaren Füllstiches kann festgelegt werden.

Das Muster wird mit den festgelegten Stichen gestickt.

Motiv-Stich

Motiv	Bestimmt, ob Sie Muster 1, Muster 2 oder beide für den Motiv-Stich verwenden. Wenn Sie beide Muster auswählen, werden die Daten so erstellt, dass sich die beiden Reihen abwechseln. Nur Muster 1: Nur Muster 1 wird verwendet (Vorgabe) Nur Muster 2: Nur Muster 2 wird verwendet Muster 1 und 2: Muster 1 und 2 werden verwendet	
		Wählt ein Muster für den Motiv-Stich. Klicken Sie auf  , und wählen Sie dann im Dialogfeld Durchsuchen den Ordner mit der PMF-Datei, die Sie verwenden möchten. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Muster bzw. wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf OK .
	Muster1 Muster 2	Breite (horizontale Länge) Stellt die Musterbreite ein (gemessen entlang der Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	Muster1 Muster 2	Höhe (vertikale Länge) Stellt die Musterhöhe ein (gemessen senkrecht zur Linie). Bereich: 2 - 10 mm Vorgabe: 5,0 mm
	H-Anordnung (Horizontale Anordnung)	Wählt die horizontale Anordnung des Musters. Normal:  Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Gespiegelt:  Abwechselnd: 
	V-Anordnung (Vertikale Anordnung)	Wählt die vertikale Anordnung des Musters. Normal:  Bei Mustern wie  werden die Muster wie rechts gezeigt an der Linie ausgerichtet. Gespiegelt:  Abwechselnd: 
	Richtung	Hiermit können Sie den Winkel des Motiv-Stiches drehen. Bereich: 0 - 359 Grad Vorgabe: 0 Grad 
	Reihenversatz	Legt den Versatz für jede Reihe fest. Bereich: 0 - 10 mm Vorgabe: 0,0 mm 
Laufweite	Stellt die Stichlänge der Naht ein. Bereich: 1 - 10 mm Vorgabe: 10,0 mm	

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Kreuzstich

Größe	Stellt die horizontale und vertikale Größe des Musters ein. Im Expertenmodus wird der Wert automatisch konvertiert und im Feld für die anderen Maßeinheiten angezeigt. Bereich: 1,5 - 5,0 mm oder 5 - 17 Zähler Vorgabe: 2,5 mm oder 10 Zähler
Anzahl	Stellt die Anzahl ein, wie oft das Muster gestickt werden soll. Es werden zwei Muster gleichzeitig gestickt. Bereich: Einfach, Doppelt, Dreifach Vorgabe: Einfach

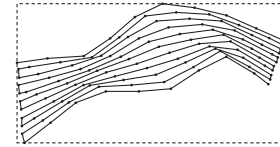
Kreisstich, Radialstich und Spiralstich

Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunkts beim Kreisstich und Radialstich finden Sie unter „Bewegen des Mittelpunktes“ auf Seite 139.

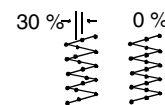
Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 0,5 - 7,0 Fäden pro mm Vorgabe: 2,0 Fäden pro mm
Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10,0 mm Vorgabe: 2,0 mm

Tunnelstich

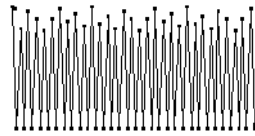


Stiche laufen parallel durch die Länge der benachbarten Blöcke.
Nur für Handstickmuster verfügbar.



Dichte	Legt die Anzahl von Fäden pro mm fest. Bereich: 0,5 - 7,0 Fäden pro mm Vorgabe: 2,0 Fäden pro mm
Laufweite	Stellt die Laufweite der Randnaht ein. Bereich: 1 - 10,0 mm Vorgabe: 4,0 mm
Frequenz	Stellt die Stärke des Versatzes ein. Bereich: 0 - 99 % Vorgabe: 30 %



Handstickmuster

Pikotborte	Stellt ein, auf welcher Nahtkante die Pikotborte angewendet werden soll. Oben: Die Pikotborte wird auf der Oberseite gestickt. Unten: Die Pikotborte wird auf der Unterseite gestickt. Wenn Sie Daten mit dem Handstickmusterwerkzeug erstellen, ist die Oberkante die Seite, die den ersten und dritten Punkt enthält, und die Unterkante ist die Seite, die den zweiten und vierten Punkt enthält.	Pikotborte auf Oberseite angewendet: 
	 Wählt ein Muster für die Pikotborte.	
	 Länge	Stellt die Länge der Pikotborte ein. Bereich: 0,2 - 100 mm Vorgabe: 3 mm

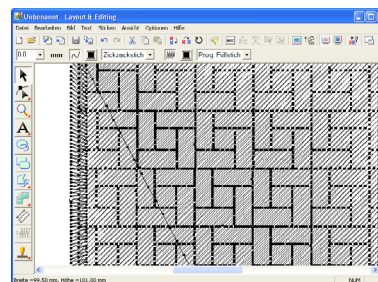
Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster

Wenn Sie Stichtyp und Musterrichtung eines programmierbaren Füllstiches oder eines Stempels einstellen, müssen Sie beachten, dass bei Übereinstimmung von Stich- und Musterrichtung mit einer Umrandungsnah diese Randnaht nicht gestickt wird.

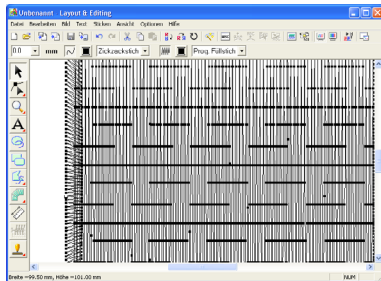
Benutzen Sie die Vorschaufunktion, um genau zu prüfen, wie das Muster gestickt wird, und stellen Sie Stich- und Musterrichtung entsprechend dem gewählten Stich ein, oder je nachdem, welchen Effekt Sie erzielen möchten. Für eine noch bessere Darstellung sollten Sie zur Probe die Maschine mit verschiedenen Einstellungen sticken lassen.

Beispiele programmierbarer Füllstiche:

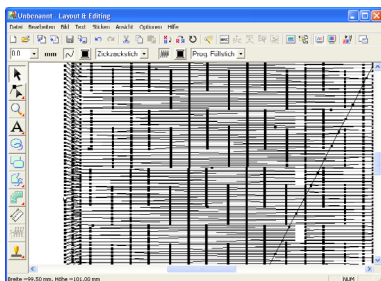
Beispiel 1
Stichrichtung: 45° (Vorgabe)



Beispiel 2
Stichrichtung: 90°



Beispiel 3
Stichrichtung: 0°



☞ „Vorschau des Stickbildes“ auf Seite 187
und „Programmable Stitch Creator“ auf
Seite 208

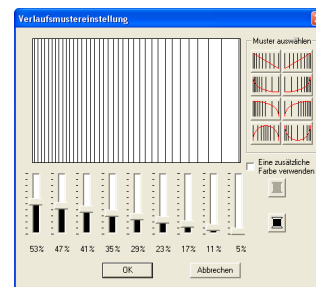
Farbverlauf erstellen


Die Dichte von ein oder zwei Farben kann an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Farbverlaufsmuster zu erstellen.

1. Im Expertenmodus des Dialogfelds **Einstellung der Nähattribute** wählen Sie das Kontrollkästchen **Farbverlauf** unter **Flächenfüllung**.

2. Klicken Sie auf **Muster**.


→ Das Dialogfeld **Verlaufsmustereinstellung** wird angezeigt.



3. Um die Garnfarbe zu ändern, klicken Sie auf . Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **Garnfarbe** aus, und klicken Sie dann auf **OK**.
4. Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **Muster auswählen**.
5. Stellen Sie mit den Schieberegler die Dichte des Verlaufsmusters ein.

Anmerkung:

Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.

6. Um zwei Farben zu mischen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Eine zusätzliche Farbe verwenden** und klicken auf  unter **Eine zusätzliche Farbe verwenden**. Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **Garnfarbe** aus, und klicken Sie dann auf **OK**.
7. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

- Wenn das Kontrollkästchen **Eine zusätzliche Farbe verwenden** deaktiviert ist, werden die Farbverlaufeinstellungen auf die restliche Farbe angewendet.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen des Verlaufsmusters anzuwenden.

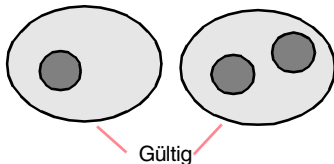
Aussparungen festlegen

Durch das Festlegen von Aussparungen wird ein doppeltes Sticken in aufeinander liegende Flächen vermieden. Aussparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

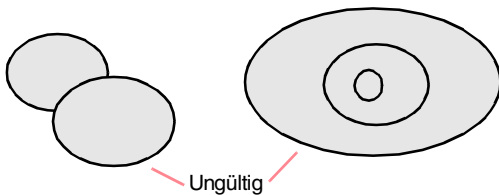
1. Wählen Sie ein Musterpaar, z. B. ein Kreis in einem Oval.

Anmerkung:

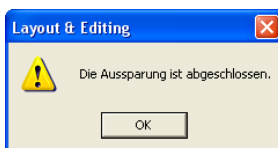
Es sind nur Paare gültig, bei denen sich eines der Muster vollständig innerhalb des anderen Musters befindet und keine Text-, Handstickmuster- oder Stichdaten enthält.



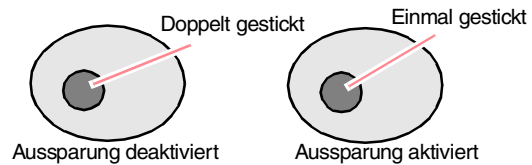
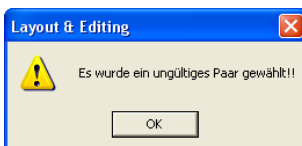
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Aussparung aktivieren**.



→ Wenn das gewählte Paar als Aussparung gestickt werden kann, erscheint die folgende Meldung.



→ Wenn das gewählte Paar nicht als Aussparung gestickt werden kann, erscheint die folgende Meldung.



3. Klicken Sie auf **OK**, um die Meldung zu bestätigen.

Anmerkung:

- Sobald Sie ein Musterpaar für die Aussparung gewählt haben, werden sie zusammen verschoben, wenn Sie versuchen, eines der Muster zu verschieben. Wenn Sie nur ein Muster verschieben oder seine Größe ändern möchten, halten Sie beim Auswählen die Taste **Alt** gedrückt. (Alternativ können Sie die Aussparungsfunktion auch deaktivieren.)
- Die Umrandung von Mustern, die Sie mit dem Umrandungs-, Segment- und Bogen & Sehne-Werkzeug erstellt haben, können mit dem Punktbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden, wenn Sie sie bei gedrückter Taste **Alt** zuerst auswählen.

Hinweis:

Um das Ergebnis der aktivierten Aussparungsfunktion zu sehen, zeigen Sie die Vorschau der Muster vor und nach dem Aussparen an. (Weitere Informationen finden Sie unter „Vorschau des Stickbildes“ auf Seite 187.)

Aussparung deaktivieren

1. Wählen Sie ein Muster, bei dem die Aussparung aktiviert ist.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Aussparung deaktivieren**.
Das Musterpaar kann nun unabhängig voneinander bewegt werden.

Applikations-Assistent verwenden

Der Applikations-Assistent enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen.

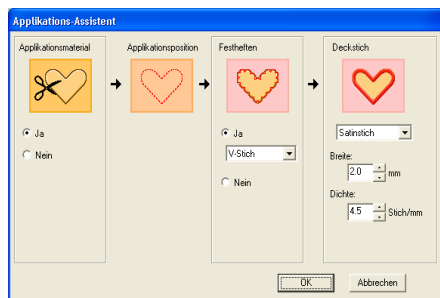
1. Wählen Sie ein Muster mit einer geschlossenen Form aus, wie z. B. ein Kreis oder ein Rechteck.

Anmerkung:

- Ein Muster mit sich kreuzenden Linien kann nicht ausgewählt werden.
- Das Muster, das Sie für das Erstellen der Applikation ausgewählt haben, wird gelöscht, nachdem Sie den Applikations-Assistenten verwendet haben.

2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Applikations-Assistent**.

→ Das Dialogfeld **Applikations-Assistent** wird angezeigt.



3. Wählen Sie unter **Applikationsmaterial**, ob die Umrandung der Applikation auf den Applikationsstoff als Ausschneidehilfe gestickt (**Ja**) oder nicht gestickt (**Nein**) werden soll.
4. Wählen Sie unter **Applikationsposition**, ob die Umrandung für die Position der Applikation auf den Grundstoff gestickt werden soll.
5. Wählen Sie unter **Festheften**, ob die Applikation auf den Grundstoff geheftet (**Ja**) werden soll oder nicht (**Nein**). Wenn Sie **Ja** wählen, wählen Sie den Heftstich aus dem Pulldown-Menü. Außerdem können Sie den Stich (Satinstich, E-Stich oder V-Stich) für das Heften wählen.

Satinstich



E-Stich



V-Stich



6. Wählen Sie unter **Deckstich** den Sticktyp und weitere Attribute zum Fertigstellen der Applikation.
7. Klicken Sie auf **OK**, um den Applikations-Assistenten zu beenden und das Design in der Stickmusterseite anzuzeigen.



Anmerkung:

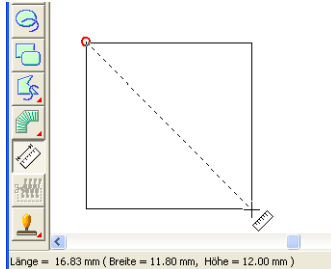
Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Layout & Editing

Prüfen von Stickmustern

Abstand zwischen zwei Punkten messen

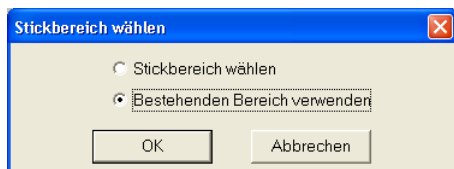
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Anfang des Objektteils, das Sie messen möchten, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt.
→ Es erscheint ein kleiner Kreis, der den Startpunkt für das Messen markiert.
3. Ziehen Sie den Zeiger, um die Maße in der Statusleiste anzuzeigen. Der Wert neben **Länge** zeigt die Länge einer geraden Linie zwischen dem Start- und Endpunkt an. Der Wert neben **Breite** zeigt den horizontalen Abstand zwischen dem Start- und Endpunkt an. Der Wert neben **Höhe** zeigt den vertikalen Abstand zwischen dem Start- und Endpunkt an.



Stickbereich festlegen

Sie können den Stickbereich angeben.

1. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stickbereich wählen**.
→ Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.



2. Wählen Sie den gewünschten Stickbereich (**Stickbereich wählen** oder **Bestehenden Bereich verwenden**).
3. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

- Wenn Sie **Stickbereich wählen** ausgewählt haben, werden die Muster so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der Stickmusterseite ausgerichtet ist.

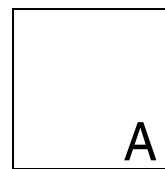
Anmerkung:

Wenn Sie **Stickbereich wählen** ausgewählt haben, stimmen die Abmessungen des Musters mit der Größe der Stickmusterseite überein. Sie können hierbei das Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine kaum noch verschieben.

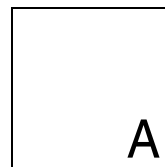
- Wenn Sie **Bestehenden Bereich verwenden** ausgewählt haben, werden die Muster so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der tatsächlichen Muster ausgerichtet ist.

Anmerkung:

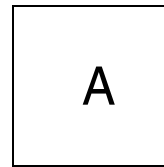
Wenn Sie **Bestehenden Bereich verwenden** gewählt haben, wird die tatsächliche Mustergröße beibehalten. In diesem Fall können die Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine in stärkerem Umfang verschoben werden.




Stickmusterseite (auf dem Bildschirm)



Stickbereich = Stickmusterseiten-Bereich



Stickbereich = Bestehenden Bereich verwenden

 „Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 108

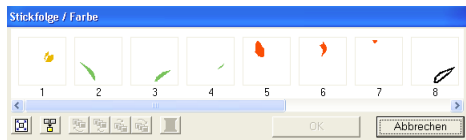
Stickreihenfolge/Farbe prüfen und bearbeiten

Die Stickreihenfolge von Musterfarben und die Stickreihenfolge von Musterobjekten derselben Farbe kann geprüft und ggf. geändert werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 


1. Klicken Sie auf  oder auf **Sticken**, dann auf **Stickfolge/Farbe**.


→ Ein Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

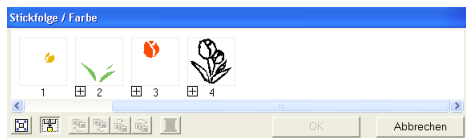


Anmerkung:

Das Dialogfeld kann so vergrößert werden, dass alle Teile des Musters angezeigt werden.


Klicken Sie auf , um jedes Muster so zu vergrößern, dass es den Rahmen ausfüllt.


Klicken Sie auf , um alle Muster gleicher Farbe in einem Rahmen anzuzeigen, so dass diese gemeinsam gestickt werden.

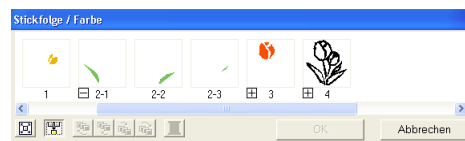



2. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.


Anmerkung:

- Wenn in einem Rahmen mehrere Muster angezeigt werden, erscheint links neben der Rahmennummer ein .

Klicken Sie auf , um die kombinierten Muster in separaten Rahmen anzuzeigen.



 wird unter dem ersten Rahmen angezeigt. Jeder Rahmen wird mit einer Unternummer nach der ersten Nummer angezeigt, um die Stickreihenfolge innerhalb der Muster mit gleicher Farbe anzuzeigen.

Klicken Sie auf , um alle Muster wieder in einem Rahmen zu kombinieren.


- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Daten auswählen

1. Wählen Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** aus.

→ Das ausgewählte Muster ist durch eine rosa Linie umrandet, und „Begrenzungslinien“ werden um das entsprechende Muster in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:


- Um mehrere Muster auszuwählen, halten Sie die Taste  oder **Strg** gedrückt, während Sie auf die Rahmen für die gewünschten Muster klicken. Sie können auch mehrere Rahmen auswählen, indem Sie den Mauszeiger über die Rahmen ziehen.
- Wenn das Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** geschlossen wird, ist das Muster, das im Dialogfeld ausgewählt war, weiterhin in der Stickmusterseite ausgewählt. Dies trifft jedoch nicht auf gesperrte Muster zu.


Stickreihenfolge bearbeiten


Sie können die Stickreihenfolge ändern, indem Sie den Rahmen mit dem zu verschiebenden Muster auswählen und anschließend den Rahmen an die neue Position ziehen. Es wird eine vertikale rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.




Sie können die Rahmen auch verschieben, indem Sie auf die Schaltflächen unten im Dialogfeld klicken.


Klicken Sie auf , um das ausgewählte Muster an den Anfang der Stickreihenfolge zu verschieben.

Klicken Sie auf , um das ausgewählte Muster in der Reihenfolge um eine Position nach vorne zu verschieben.

Klicken Sie auf , um das ausgewählte Muster in der Reihenfolge um eine Position nach hinten zu verschieben.

Klicken Sie auf , um das ausgewählte Muster an das Ende der Stickreihenfolge zu verschieben.

Anmerkung:

Wenn Sie einen Rahmen mit kombinierten Mustern ziehen, werden die Muster in verschiedenen Rahmen angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie auf  links neben dem ersten Muster für diese Farbe, um alle Muster wieder in einem Rahmen zu kombinieren. Wenn Sie einen Rahmen mit kombinierten Mustern neben einem anderen Rahmen mit kombinierten Mustern in derselben Farbe ablegen, werden alle Muster in separaten Rahmen angezeigt.

Hinweis:

- Musterstücke, die mit dem Werkzeug zum Aufteilen von Stichdaten ausgeschnitten wurden, werden, abhängig von der Stickreihenfolge des Originalmusters, am Ende der Stickreihenfolge angezeigt und können wie jedes beliebige Muster bearbeitet werden.
- Die Stickreihenfolge der separaten Musterbereiche kann nicht bearbeitet werden. Die Reihenfolge wird automatisch von der für das gesamte Design festgelegten Reihenfolge festgelegt.
- Objekte ohne Stickattribute werden innerhalb eines gepunkteten Rahmens angezeigt, und es befindet sich keine Nummer für die Stickreihenfolge unter dem Rahmen.


Muster derselben Farbe kombinieren

Wenn eine Stickmusterseite eine Musterkombination enthält, können die Muster mit derselben Farbe mithilfe des Dialogfelds **Stickfolge/Farbe** gruppiert werden. Ziehen Sie einfach den Rahmen der Muster mit derselben Farbe so, dass sie nebeneinander positioniert werden.

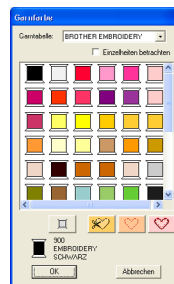
Anmerkung:

Prüfen Sie die Nähte, nachdem Sie die Stickreihenfolge geändert haben, um sicherzustellen, dass überlappende Muster nicht in der falschen Reihenfolge gestickt werden.

Farbe bearbeiten

1. Wählen Sie den Rahmen für die Muster aus, deren Farbe Sie ändern möchten, und klicken Sie auf .

→ Das Dialogfeld **Garnfarbe** wird angezeigt.



2. Wählen Sie die gewünschte Farbe, und klicken Sie auf **OK**.

→ Das Objekt wird in der neuen Farbe im Dialogfeld **Stickfolge/Farbe** oder in der Stickmusterseite angezeigt

3. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das Muster wird mit der neuen Farbe angezeigt.





Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

Vergrößern und Verkleinern der Darstellung

Sie können die Darstellung vergrößern, um an den Details des Stickmusters zu arbeiten, oder Sie können die Darstellung verkleinern, um an einem beliebigen Teil des Stickmusters zu arbeiten, das nicht im Arbeitsbereich angezeigt werden kann.





Vergrößern

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:

2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf den Bereich, den Sie vergrößern möchten.


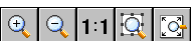
Anmerkung:

Um einen bestimmten Bereich zu vergrößern, ziehen Sie den Mauszeiger in die Nähe des gewünschten Bereichs und anschließend diagonal über den gewünschten Bereich.

Verkleinern

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:

2. Klicken Sie auf .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
3. Klicken Sie auf den Bereich, den Sie verkleinern möchten.




An tatsächliche Größe anpassen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:



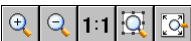

2. Klicken Sie auf **1:1**.

→ Die Stickmusterseite wird in der tatsächlichen Größe angezeigt.

Vergrößern und Verkleinern der ausgewählten Objekte

1. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie vergrößern oder verkleinern möchten.
2. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:

3. Klicken Sie auf .
→ Die Größe der Stickmusterseite wird so geändert, dass nur die ausgewählten Objekte angezeigt werden.

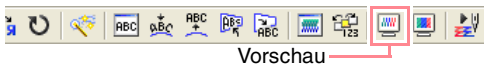
Größe der Stickmusterseite an Fenster anpassen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:

2. Klicken Sie auf .
→ Die gesamte Stickmusterseite wird an die Größe des Fensters angepasst.

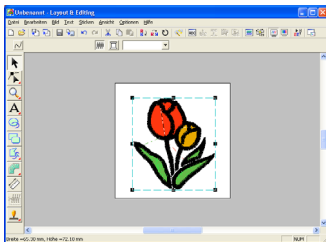
Vorschau des Stickbildes

Nachdem das Stickmuster fertig gestellt ist, können Sie das Stickmuster in einer Vorschau anzeigen, um die Verbindungen zwischen den Stichen zu sehen, oder Sie können eine realistische Vorschau des Stickmusters anzeigen, um zu sehen, wie das Muster nach dem Stickern aussieht.

- Um eine Vorschau des Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Es erscheint eine Vorschau des Stickmusters.



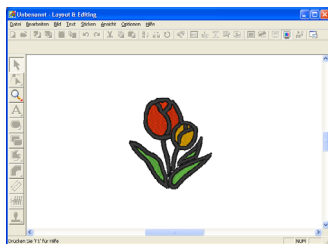
Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, dann auf oder . Klicken Sie anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

- Um die Vorschau weiterhin anzuzeigen, wiederholen Sie Schritt 1. oder drücken die Taste **Esc**.
- Um eine realistische Vorschau des Stickmusters anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht** in der Menüleiste und anschließend auf **Realistische Vorschau**. Sie können stattdessen auch auf die Schaltfläche auf der Werkzeugleiste klicken (siehe folgende Abbildung).



→ Es erscheint eine realistische Vorschau des Stickmusters.



Anmerkung:

Um die Vorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf im Werkzeugkasten, dann auf oder . Klicken Sie anschließend auf den gewünschten Bereich des Stickmusters.

- Um die realistische Vorschau weiterhin anzuzeigen, wiederholen Sie Schritt 3. oder drücken die Taste **Esc**.

Hinweis:

- Das Stickmuster kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.
- Die Funktion der realistischen Vorschau kann keine klare Vorschau der Stickmuster anzeigen, wenn der Monitor auf 256 Farben oder weniger eingestellt ist. Der Monitor sollte mindestens auf 16-Bit High Color eingestellt sein (65536 Farben).

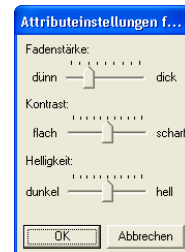
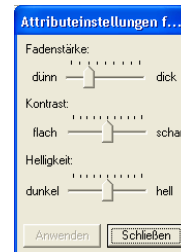
Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

Einstellungen für die realistische Vorschau ändern

Legen Sie die Einstellungen für die gewünschte realistische Vorschau fest.

- Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Attributeinstellungen für Realistische Vorschau**.
→ Ein Dialogfeld **Attributeinstellungen für Realistische Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten).

Wenn die realistische Vorschau angezeigt wird. Wenn keine realistische Vorschau angezeigt wird.



- Mit **Fadenstärke** können Sie einstellen, wie dick das Garn sein soll.
- Mit **Kontrast** stellen Sie den Kontrast der Darstellung ein.

4. Mit **Helligkeit** stellen Sie die Helligkeit der Darstellung ein.
5. Klicken Sie auf **Anwenden**, um eine realistische Vorschau der Stickmuster mit den neuen Einstellungen zu erstellen (wenn die realistische Vorschau angezeigt wird.)
Sie können auch auf **OK** klicken, um die Einstellungen für die nächste Anzeige der realistischen Vorschau zu speichern (wenn die realistische Vorschau nicht angezeigt wird).

Anmerkung:


Klicken Sie auf **Schließen** oder **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen der Einstellungen anzuwenden.

 „Vorschau des Stickbildes“ auf Seite 187

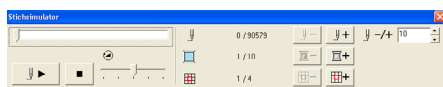
Nähte prüfen


Mithilfe des Stickbildsimulators können die Nähte, wie sie von der Nähmaschine ausgeführt werden, angezeigt werden. Sie können die Stichsimulation des gesamten Designs anzeigen oder die Stichsimulation für große Muster, die in einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, nach Musterbereich anzeigen.

Schaltfläche auf der Werkzeugeiste:




1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Stichsimulator**.


Das Dialogfeld **Stichsimulator** wird angezeigt, und das Stickmuster wird aus der Stickmusterseite gelöscht.





Um mit der Stickbildsimulation zu beginnen, klicken Sie auf .

Anmerkung:


- Während der Simulation ändert sich die Wiedergabetaste () in eine Pausentaste () .
- Eine Markierung () zeigt die aktuelle Position der Simulation an.
- Um eine bessere Ansicht der Nähte zu erhalten, vergrößern Sie das Muster, bevor Sie das Dialogfeld **Stichsimulator** öffnen.


Klicken Sie auf , um die Simulation auf den Beginn der vorherigen Farbe zurückzusetzen.


Klicken Sie auf , um in der Simulation an den Anfang der nächsten Farbe zu springen.
Um die Nähte durch eine festgelegte Anzahl von Stichen zurückzugehen, geben Sie die gewünschte Anzahl von Stichen ein oder

wählen sie aus und klicken auf .



Um die Nähte durch eine festgelegte Anzahl von Stichen weiterzuführen, geben Sie die gewünschte Anzahl von Stichen ein oder


wählen sie aus und klicken auf .

Um die Nähte auf den vorherigen Musterbereich zurückzusetzen, klicken Sie auf .

Um die Nähte auf den nächsten Musterbereich weiterzuführen, klicken Sie auf .

Anmerkung:


 und  werden nur für Muster angezeigt, die in einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden.

Klicken Sie auf , um die Simulation zu stoppen und zur vorher gewählten Ansicht zurückzukehren.

Anmerkung:


Der Schieberegler zeigt die aktuelle Position innerhalb der Simulation an. Diese Position kann durch Verschieben des Schiebereglers auch beeinflusst werden.



Ziehen Sie den durch  angezeigten Schieberegler, um die simulierte Stickgeschwindigkeit anzupassen.

Anmerkung:

- Die erste Zahl neben  gibt die Zahl des aktuellen Stiches an und die zweite Zahl die Gesamtzahl der Stiche.
- Die erste Zahl neben  gibt die Zahl der aktuellen Farbe an und die zweite Zahl die Gesamtzahl der verwendeten Farben.
- Die erste Zahl neben  gibt den angezeigten Musterbereich an und die zweite Zahl die Gesamtzahl der Teilbereiche im Muster. Diese Anzeige wird nur für Muster angezeigt, die in einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden.

- Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche  oben rechts im Dialogfeld.

Anmerkung:

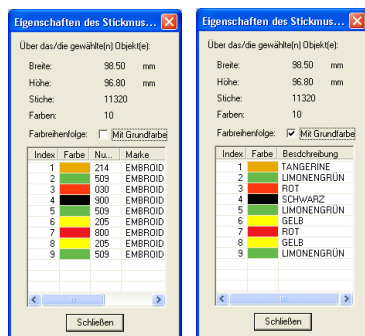
Wenn Sie ein Muster ausgewählt haben, während das Dialogfeld **Stichsimulator** angezeigt wurde, wird nur das ausgewählte Muster in der Simulation gezeichnet.

Stickmusterinformationen prüfen

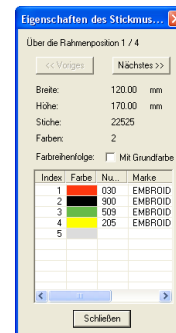
Stickinformationen, wie Abmessungen, Anzahl der Nadeln, Anzahl der Farben und Farbreihenfolge der Muster, können im Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmusters** geprüft werden.

- Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften des Stickmusters**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmusters** wird angezeigt.



Eigenschaften des Stickmusters angezeigt (wie Abbildung unten).

**Anmerkung:**

- Sie können die Eigenschaften einzelner Objekte innerhalb des Stickmusters auswählen und prüfen, indem Sie das Muster vor dem Öffnen dieses Dialogfelds auswählen.
- Um die Farben als voreingestellte Farbnamen der Maschine anzuzeigen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Mit Grundfarbe**.
- Sie können die Größe dieses Dialogfelds ändern. Die Größe des Dialogfelds wird beibehalten, bis sie wieder geändert wird.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

→ Wenn für die Stickmusterseite die Option **als benutzerdefinierte Größe** festgelegt wurde und kein Objekt in der Stickmusterseite ausgewählt ist, werden die Stickinformationen für die gesamte Stickmusterseite Rahmen für Rahmen angezeigt. Außerdem wird ein Dialogfeld

Hinweis:

Wenn ein Muster größer als die Stickmusterseite ist oder wenn es so positioniert ist, dass es nicht vollständig in die Stickmusterseite passt, wird die Fehlermeldung „Bitte ändern Sie Größe oder Position des Objekts.“ und nicht das Dialogfeld angezeigt. Wenn das Muster, das den Fehler verursacht hat, ausgewählt ist, können Sie die Größe oder Position ändern. (Wenn mehrere Muster zu dieser Fehlermeldung führen, erscheinen die Objekte in der Stickreihenfolge.)

Anmerkung:

- Die Größe der Stickmusterseite wird automatisch an die Größe des gesamten Fensters angepasst.
- Die erste Zeile im Dialogfeld zeigt die Position des angezeigten Musterbereichs in der Reihenfolge der Stickrahmenmontage an.

- Nur Muster innerhalb des entsprechenden Bereichs werden in der Stickmusterseite angezeigt und sind rot umrandet.
- Um die Informationen für andere Musterbereiche anzuzeigen, klicken Sie auf **Voriges** oder **Nächstes**.
- Die Musterbereiche werden in der Reihenfolge von links nach rechts und von oben nach unten angezeigt. Musterbereiche, die keine Nähte enthalten, werden nicht angezeigt.

- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Hinweis:

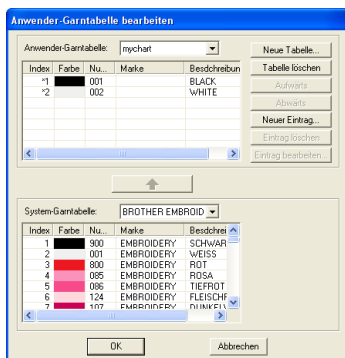
Sie können nicht auf die Schaltfläche **Voriges** klicken, wenn das Design des ersten Rahmens bereits angezeigt wird. Sie können auch nicht auf die Schaltfläche **Nächstes** klicken, wenn das Design des letzten Rahmens bereits angezeigt wird.

Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten

Sie können eigene Garnfarbentabellen erstellen und bearbeiten.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Anwender-Garntabelle bearbeiten**.

→ Ein Dialogfeld wie das nachfolgend abgebildete wird angezeigt.

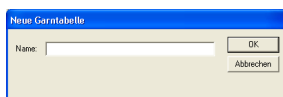


Anwender-Garntabellen können erstellt und bearbeitet werden, so dass sie eine Liste derjenigen Garne enthalten, die Sie am häufigsten verwenden, oder eine Liste sämtlicher Garne, die Sie benutzen. Die Garndaten aus den System-Garntabellen können integriert werden, oder Sie können neue Garndaten hinzufügen.

Neue Garntabelle erstellen

1. Klicken Sie auf **Neue Tabelle**.

→ Das Dialogfeld **Neue Garntabelle** wird angezeigt.



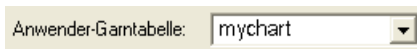
2. Geben Sie den Namen der Tabelle ein, und klicken Sie dann auf **OK**, um die Tabelle unter diesem Namen zu speichern.

Anmerkung:

Eine gespeicherte Tabelle kann aus dem Pull-down-Menü **Anwender-Garntabelle** ausgewählt und bearbeitet werden.

Tabelle löschen

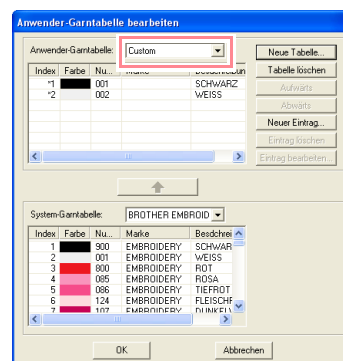
1. Wählen Sie im Pull-down-Menü **Anwender-Garntabelle** die Tabelle aus, die Sie löschen möchten.



2. Klicken Sie auf **Tabelle löschen**, um die ausgewählte Tabelle zu löschen.

Tabelle bearbeiten

1. Wählen Sie im Pull-down-Menü **Anwender-Garntabelle** die Tabelle aus, die Sie bearbeiten möchten.



Hinweis:

Wenn keine Tabelle ausgewählt wird, kann keine Tabelle bearbeitet werden.

Eintrag aus einer System-Garntabelle hinzufügen

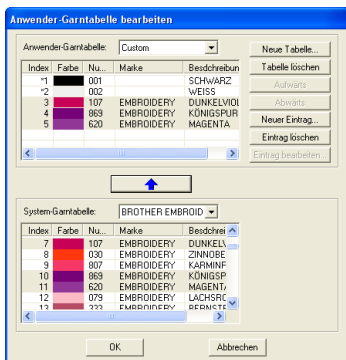
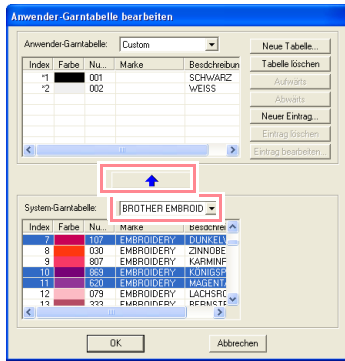
1. Wählen Sie im Pulldown-Menü **System-Garntabelle** die Marke des Garns aus, den Sie hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie in der Liste unten im Dialogfeld auf die Garnfarben, die Sie hinzufügen möchten.

Anmerkung:

Um mehrere Einträge hinzuzufügen, halten Sie die Taste **↑** oder **Strg** gedrückt, während Sie die Garnfarben auswählen.

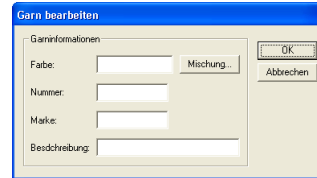
3. Klicken Sie auf **↑**.

→ Die ausgewählten Einträge werden der Anwender-Garntabelle in der Liste hinzugefügt.

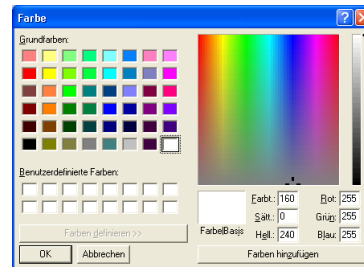


Neuen Eintrag hinzufügen

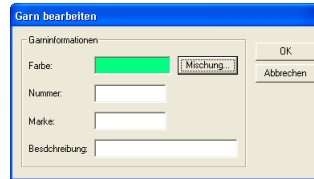
1. Klicken Sie auf **Neuer Eintrag**.
→ Das Dialogfeld **Garn bearbeiten** wird angezeigt.



2. Um eine neue Farbe zu erstellen, klicken Sie auf **Mischung**.
→ Ein Dialogfeld wie das unten abgebildete wird angezeigt.



3. Geben Sie die Farbe an, und klicken Sie auf **OK**, um die angegebene Farbe dem Dialogfeld **Garn bearbeiten** hinzuzufügen.
4. Falls nötig, geben Sie die Garnnummer, die Marke und eine Beschreibung in die entsprechenden Textfelder ein.

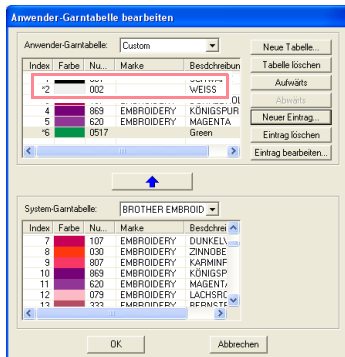


Anmerkung:

Im Feld für die Garnnummer können nur Zahlen eingegeben werden.

Bedienung für Fortgeschrittene
Layout & Editing

5. Klicken Sie auf **OK**, um den neuen Eintrag der Anwender-Garntabelle hinzuzufügen.



Anmerkung:

Es erscheint ein Sternchen (*) vor der Nummer des neu hinzugefügten Eintrags.

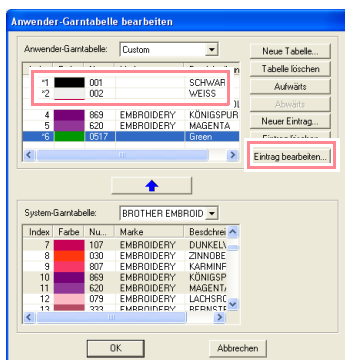
Eintrag löschen

Wählen Sie aus der Anwender-Garntabelle den Eintrag aus, den Sie löschen möchten, und klicken Sie dann auf **Eintrag löschen**, um den Eintrag aus der Anwender-Garntabelle zu löschen.

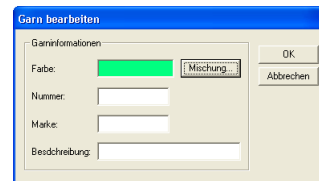
Eintrag bearbeiten

Ein Eintrag in einer Anwender-Garntabelle kann bearbeitet werden, um die Farbe oder die Garnnummer zu ändern.

1. Wählen Sie aus der Anwender-Garntabelle den Eintrag aus, den Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf **Eintrag bearbeiten**.



→ Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.



2. Bearbeiten Sie die Details des Eintrags genau so, als wenn Sie einen neuen Eintrag hinzugefügt hätten.

Anmerkung:

Wie bei neu hinzugefügten Einträgen erscheint ein Sternchen (*) vor der Nummer des bearbeiteten Eintrags.

Reihenfolge der Einträge ändern

Wählen Sie aus der Anwender-Garntabelle den Eintrag aus, den Sie verschieben möchten, und klicken Sie dann auf **Aufwärts** oder **Abwärts**, um den Eintrag zu verschieben.

Hinweis:

Garnfarben in Stickmustern, die mit dieser Software erstellt wurden, können auf jeder Stickmaschine anders aussehen.

1. Stickmaschinen ohne Funktion zur Anzeige von Garnfarbinformationen

Die angegebenen Garninformationen können bei einigen Maschinen nicht angezeigt werden.

2. Stickmaschinen mit Funktion zur Anzeige von Garnfarben

Von den im Stickmuster angegebenen Garninformationen werden auf der Maschine nur die Garnfarben angezeigt. Die Anzeige der Garnfarbnamen ist jedoch auf die in der Maschine voreingestellten Garnfarbnamen beschränkt. Benutzen Sie daher im Stickmuster nur solche Garnfarbnamen, die den voreingestellten Garnfarbnamen in der Maschine am ehesten entsprechen.

3. Stickmaschinen mit Garnfarbenindex

Einige Maschinen können die Garninformationen (wie z. B. Farbe, Farbname sowie die Marke und die Garnnummer) anzeigen, die mit dieser Software angegeben wurden. Die Maschinen zeigen die Farbe, den Farbnamen sowie die Marke und die Garnnummer an.


Für Einträge, die jedoch vom Anwender verändert oder hinzugefügt wurden (markiert durch ein Sternchen (*)), wird nur die Garnnummer angezeigt.

Muster im Referenzfenster anzeigen

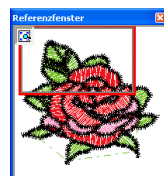
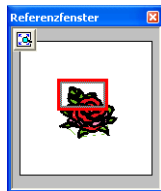
Alle Umrandungen und Muster in der Stickmusterseite werden im Referenzfenster angezeigt, wodurch Sie einen Gesamtüberblick erhalten, während Sie in einem Teilbereich arbeiten. Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) zeigt den in der Stickmusterseite angezeigten Teil des Musters an.

Vergrößern und Verkleinern der Darstellung

Das im Referenzfenster angezeigte Muster kann verkleinert werden, so dass es vollständig im Referenzfenster angezeigt wird; es kann auch vergrößert werden, so dass nur das Muster angezeigt wird.

1. Klicken Sie auf .

→ Das Muster wird im gesamten Referenzfenster angezeigt.



Rahmen des Anzeigebereichs verschieben

Der Teil des in der Stickmusterseite angezeigten Musters kann im Referenzfenster ausgewählt werden.

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Rahmen des Anzeigebereichs.

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Ziehen Sie den Rahmen des Anzeigebereichs, so dass er den gewünschten Teil des Musters umschließt.

→ Der ausgewählte Teil des Musters wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Rahmen des Anzeigebereichs neu zeichnen



Anstatt den Rahmen des Anzeigebereichs zu verschieben, kann der Rahmen auch neu gezeichnet werden, um den gewünschten Teil des Musters in der Stickmusterseite anzuzeigen.

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Teil des Musters im Referenzfenster.



→ Der Rahmen des Anzeigebereichs wird neu gezeichnet und der ausgewählte Teil des Musters wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Rahmen des Anzeigebereichs skalieren

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über eine Ecke des Anzeigebereichs.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in  oder , abhängig davon, über welcher Ecke sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

 und  werden zum Skalieren der Höhe und der Breite verwendet.

2. Ziehen Sie die Ecke, um den Rahmen des Anzeigebereichs auf die gewünschte Größe anzupassen.

Layout & Editing


Speichern und Drucken

Speichern

Überschreiben

Sobald das Bild oder Muster gespeichert ist, können Änderungen ganz einfach gespeichert werden, so dass die aktuellste Version später abgerufen werden kann.

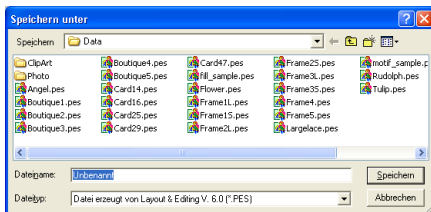
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder **Datei**, dann auf **Speichern**.
 - Wenn das Bild oder Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.
 - Wenn kein Dateiname festgelegt wurde oder die Datei nicht gefunden wird, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

Unter einem neuen Namen speichern

Die aktuelle Datei kann unter einem anderen Namen gespeichert werden, um das Original unverändert beizubehalten oder um verschiedene Versionen desselben Bildes oder Musters zu bewahren. Die Dateien werden als PES-Dateien gespeichert.

1. Klicken Sie auf **Datei** und auf **Speichern unter**.
 - Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt (wie Abbildung unten).
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



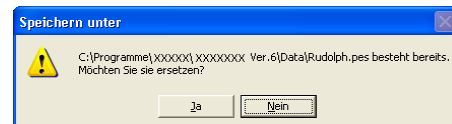
Hinweis:

- Wenn Sie einen Dateityp einer früheren Software-Version wählen, können gespeicherte PES-Dateien mit dieser Version der Software geöffnet werden. Allerdings werden alle gespeicherten Daten in Stichdaten konvertiert.
- Stickmusterseiten mit benutzerdefinierter Größe können erst ab Version 6 gespeichert werden.
- Stickmusterseiten mit benutzerdefinierter Größe werden in einer Datei gespeichert. Die Stichdaten werden jedoch für alle Rahmengrößen separat gespeichert.

3. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.

Anmerkung:

- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



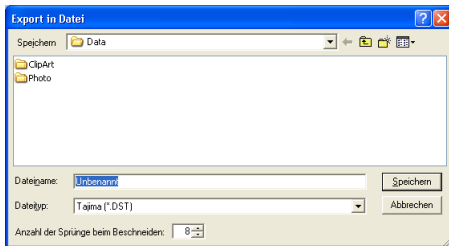
- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

- Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters Layout & Editing.

Daten in einem anderen Format ausgeben

Die in der Stickmusterseite angezeigten Daten können in ein anderes Dateiformat (.dst, .hus, .exp oder .pcs) exportiert werden.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Export**.
→ Ein Dialogfeld wie das unten abgebildete wird angezeigt.



2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.
3. Wählen Sie das Format (.dst, .exp, .pcs oder .hus) aus, in das Sie die Datei exportieren möchten.

Anmerkung:

Im DST-Format werden Sprung-Codes verwendet, um anzugeben, wann der Faden abgeschnitten werden muss, um die Garnfarbe zu wechseln. Da die Anzahl der Codes von der verwendeten Nähmaschine abhängt, können Sie den gewünschten Wert in das Feld **Anzahl der Sprünge beim Beschneiden** eingeben. (Diese Einstellung ist nur möglich, wenn das .dst-Format gewählt wird.)

Hinweis:

- Manche von einer Stickkarte importierten Muster können nicht exportiert werden.
- In einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellten Muster werden als einfache Datei exportiert und nicht in Bereiche geteilt.

Stickmuster auf eine Speicherkarte schreiben

Sie können ein angezeigtes Stickmuster auf eine Speicherkarte speichern, um es auf eine Nähmaschine zu übertragen.

Hinweis:

Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Musters den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

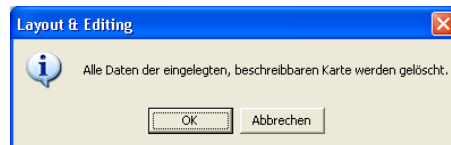
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

Hinweis:

- Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie einrastet.
- Die Nähmaschine muss ausgeschaltet sein, bevor Sie Speicherkarten einlegen oder entfernen. Sie müssen jedoch den Computer beim Einlegen oder Entfernen von Speicherkarten in das bzw. aus dem USB-Kartengerät nicht ausschalten.

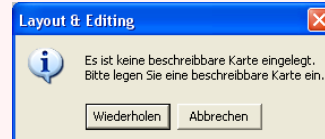
2. Klicken Sie auf oder auf **Datei, Auf Karte speichern** und dann auf **Aktuelles Design**.

→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Hinweis:

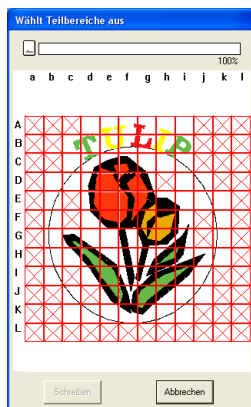
- Wenn die Speicherkarte nicht völlig neu ist, stellen Sie sicher, ob Sie auf alle Muster verzichten können, die bereits auf der Karte gespeichert sind.
- Wenn Sie eine Speicherkarte einlegen, wird folgende Meldung angezeigt.



- Korrigieren Sie das Problem, und klicken Sie dann auf **Wiederholen**.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn eine PES-Datei mit Objekten gespeichert wird, die nicht auf die Stickmusterseite passen oder mit einer Reihe von Stichen oder einer Reihe von Farben, die die Beschränkungen der Stickmusterseite überschreiten, können die Muster nicht auf eine Speicherkarte gespeichert werden.

Anmerkung:

Muster, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in verschiedene Bereiche geteilt. Wenn die Gesamtgröße des Musters die Kapazität der Speicherkarte übersteigt oder wenn die Größe der Stickmusterseite auf 90 × 90 cm (3,54" × 3,54") eingestellt ist und das Muster in über 80 Bereiche geteilt wird, müssen Sie das Muster in Bereiche teilen, die auf mehrere Speicherkarten gespeichert werden. In diesem Fall wird das Dialogfeld **Wählt Teilbereiche aus** angezeigt, in dem Sie die Bereiche auswählen, die in den verfügbaren Speicherplatz auf der Speicherkarte geschrieben werden können.

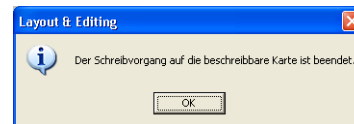


Die Statusanzeige oben im Dialogfeld zeigt den verfügbaren Speicherplatz auf der Karte an, während Sie die Musterbereiche auswählen, die auf die Karte geschrieben werden sollen. Der von den ausgewählten Musterbereichen verwendete Speicherplatz wird in blau angezeigt. Wenn Sie jedoch einen Musterbereich auswählen, der die Größenbeschränkung überschreitet, wird der verwendete Speicherplatz in gelb angezeigt. Wenn Sie mehrere Musterbereiche auswählen, die die Größenbeschränkung überschreiten, wird der verwendete Speicherplatz in rot angezeigt.

Klicken Sie auf jeden Musterbereich, um ihn auszuwählen, und klicken Sie anschließend auf **Schreiben**, um die ausgewählten Musterbereiche auf die Karte zu schreiben. Um einen Musterbereich abzuwählen, klicken Sie wieder auf den entsprechenden Musterbereich. (Die Schaltfläche **Schreiben** steht nur zur Verfügung, wenn ein Bereich ausgewählt und der Speicherplatz auf der Karte für die ausgewählten Muster ausreicht.)

3. Klicken Sie auf **OK**.

→ Die Meldung „wird geschrieben...“ wird angezeigt, während das aktuelle Stickmuster auf die Speicherkarte übertragen wird. Anschließend wird folgende Meldung angezeigt.

**Anmerkung:**

Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Nachricht zu schließen.

Anmerkung:

„Überschreiben“ auf Seite 194 und „Unter einem neuen Namen speichern“ auf Seite 194

Mehrere Stickdateien auf eine Speicherkarte schreiben

Sie können mehrere PES-Dateien gleichzeitig auf eine Speicherkarte schreiben.

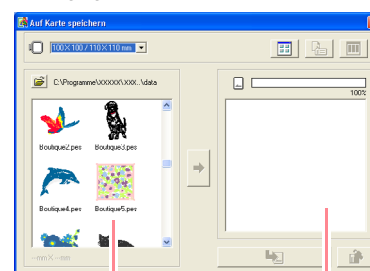
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

Hinweis:

- Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie einrastet.
- Die Nähmaschine muss ausgeschaltet sein, bevor Sie Speicherkarten einlegen oder entfernen. Sie müssen jedoch den Computer beim Einlegen oder Entfernen von Speicherkarten in das bzw. aus dem USB-Kartengerät nicht ausschalten.

2. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Auf Karte schreiben**, dann auf **Andere PES-Dateien**.

→ Das folgende Dialogfeld wird angezeigt. In der Liste der verfügbaren Muster wird der Ordner angezeigt, auf den Sie zuletzt zugegriffen haben.




Verfügbare Muster



Ausgewählte Muster

Anmerkung:

- Muster, die entweder zu groß sind, oder für die Größe des Stickrahmens (im Pulldown-Menü „als Rahmengröße“ ausgewählt) zu viele Stiche aufweisen, werden mit einem roten

durchgestrichenen Rahmen ()


angezeigt.

- Muster, die für den optionalen, extragroßen Stickrahmen erstellt wurden, werden mit dem Symbol  angezeigt.
- Muster, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden mit dem Symbol  angezeigt.

- 3.** Wählen Sie im Pulldown-Menü für die Rahmengröße die entsprechende Größe des Stickrahmens aus.

**Anmerkung:**

- Wählen Sie keine Rahmengröße, die größer als der größte Stickrahmen ist, der mit Ihrer Stickmaschine verwendet werden kann. Die erstellte Speicherkarte funktioniert sonst nicht richtig mit Ihrer Stickmaschine.
- Wählen Sie eine Rahmengröße, die gleich groß oder größer als die größte Rahmengröße der Dateien ist, die Sie auf die Karte schreiben möchten. Andernfalls kann das Muster nicht auf eine Karte geschrieben werden, und ein „x“ wird angezeigt.

- 4.** Klicken Sie auf , und wählen Sie dann den Ordner, in dem die gewünschte Datei (.pes) gespeichert ist. Die verfügbare Musterliste zeigt das Bild der Stickmusterdateien (.pes) an.

Anmerkung:

Wenn eine Speicherkarte ausgewählt wurde, werden die auf der eingelegten Karte gespeicherten Muster angezeigt.

- 5.** Klicken Sie in der Liste der verfügbaren Muster auf das Muster, das Sie auf die Karte schreiben möchten.

Anmerkung:

- Um eine Datei abzuwählen, klicken Sie erneut auf die Datei.
- Um zwischen großer und kleiner Darstellung der Stickmusterbilder in den Listen umzuschalten, klicken Sie auf



- Um die Informationen (Größe, Anzahl der Stiche und Farben) des Musters anzuzeigen, das in einer Liste ausgewählt


ist, anzuzeigen, klicken Sie auf .

(Diese Schaltfläche steht nur zur Verfügung, wenn ein einzelnes Muster ausgewählt ist.)


- Um ein dreidimensionales Bild des in einer Liste ausgewählten Musters anzuzeigen,

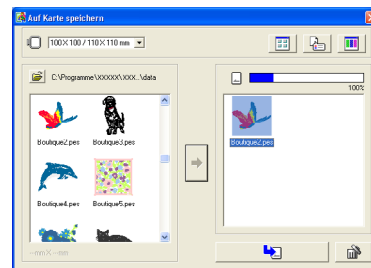
klicken Sie auf .

(Diese Schaltfläche steht nur zur Verfügung, wenn ein einzelnes Muster ausgewählt ist.)


-  zeigt die Kapazität der Muster an, die in der Liste der ausgewählten Muster ausgewählt sind.


- 6.** Um das in der Liste der verfügbaren Muster ausgewählte Stickmuster der Liste der ausgewählten Muster hinzuzufügen, klicken

Sie auf .

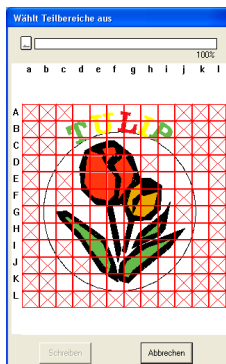


Anmerkung:

- Klicken Sie auf , um das Stickmuster zu löschen, das in der Liste der ausgewählten Muster markiert ist.
- Muster, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedene Rahmenbereiche geteilt. Wenn die Gesamtgröße des Musters die Kapazität der Speicherkarte übersteigt oder wenn die Rahmengröße auf 90 × 90 cm (3,54" × 3,54") eingestellt ist und die Stickmusterseite in über 80 Bereiche geteilt wird, wird der verfügbare Speicherplatz in der Statusanzeige in gelb angezeigt. Wenn Sie

auf  klicken, wird das Dialogfeld **Wählt**

Teilbereiche aus angezeigt, in dem Sie die Musterbereiche auswählen können, die in den verfügbaren Speicherplatz auf der Speicherkarte geschrieben werden sollen.

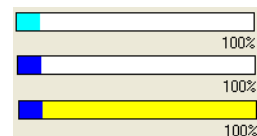



Die Statusanzeige oben im Dialogfeld zeigt den verfügbaren Speicherplatz auf der Karte an, während Sie die Musterbereiche auswählen, die auf die Karte geschrieben werden sollen. Der von den ausgewählten Musterbereichen verwendete Speicherplatz wird in blau angezeigt. Wenn Sie jedoch einen Musterbereich auswählen, der die Größenbeschränkung überschreitet, wird der verwendete Speicherplatz in gelb angezeigt. Wenn Sie mehrere Musterbereiche auswählen, die die Größenbeschränkung überschreiten, wird der verwendete Speicherplatz in rot angezeigt. Klicken Sie auf jeden Musterbereich, um ihn auszuwählen, und klicken Sie anschließend auf **Schreiben**, um die ausgewählten Musterbereiche auf die Karte zu schreiben. Um einen Musterbereich abzuwählen, klicken Sie wieder auf den entsprechenden Musterbereich. (Die Schaltfläche **Schreiben** steht nur zur Verfügung, wenn ein Bereich ausgewählt und der Speicherplatz auf der Karte für die ausgewählten Muster ausreicht.)

7. Führen Sie diese Schritte so lange aus, bis alle Stickmuster, die Sie auf eine Speicherkarte schreiben möchten, ausgewählt sind.

Anmerkung:

Während dieses Vorganges können Sie mithilfe der Kartenkapazitätsanzeige planen, welche Muster auf eine Speicherkarte gespeichert werden sollen. Der Speicherplatz, der von den Mustern in der Liste der ausgewählten Muster verwendet wird, wird in blau angezeigt. Der Speicherplatz, der von den Dateien in der Liste der verfügbaren Muster verwendet wird, wird in hellblau angezeigt. Wenn mehrere Dateien den verfügbaren Speicherplatz überschreiten, wird die Statusanzeige in rot angezeigt.




8. Nachdem die Stickmuster, die auf die Speicherkarte geschrieben werden sollen, in der Liste der ausgewählten Muster angezeigt werden, klicken Sie auf , um die Muster auf die Karte zu schreiben.

→ Die Muster werden in der Reihenfolge auf die Speicherkarte geschrieben, in der sie aufgelistet sind, nachdem alle bereits auf der Karte vorhandenen Daten gelöscht wurden. Nachdem die Muster auf die Speicherkarte geschrieben wurden, können Sie die Karte mit der Stickmaschine verwenden.

Hinweis:

- Da Speicherkarten vollständig gelöscht werden, bevor Muster auf sie geschrieben werden, ist es sinnvoll, eine Kopie mit dem Inhalt jeder Karte im Kartenordner aufzubewahren, der mit der Software geliefert wird. Auf diese Weise können Sie die Dateien, die auf der Karte gespeichert waren, einfach wieder herstellen.
- Um den Inhalt der Speicherkarte zu prüfen, öffnen Sie das Dialogfeld **Durchsuchen** und klicken anschließend auf die Schaltfläche , die oben in der Liste des Fensters **Durchsuchen** angezeigt wird. Die auf der eingelegten Karte gespeicherten Muster werden in der Liste der verfügbaren Muster angezeigt.
- Nehmen Sie die Karte nicht heraus, und ziehen Sie auch das USB-Kabel nicht ab, während die Muster auf die Karte geschrieben werden (während die LED blinkt).

9. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche  oben rechts im Dialogfeld.

Kommentare zu gespeicherten PES-Dateien hinzufügen

Sie können Kommentare und Informationen über das Muster in eine gespeicherte PES-Datei eingeben.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Eigenschaften**.

→ Das Dialogfeld **Dateieigenschaften** wird angezeigt.

Anmerkung:

Die Stichanzahl ist die Gesamtsumme aller Stiche.

2. Um Informationen einzugeben oder zu ändern, tippen Sie sie ein.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die eingegebenen Informationen zu speichern.

Anmerkung:

- Die eingegebenen Informationen werden in der Datei beim nächsten Speichern gespeichert.
- Um den Vorgang zu beenden und das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- In Design Database können Sie anhand der eingegebenen Informationen nach Dateien suchen.

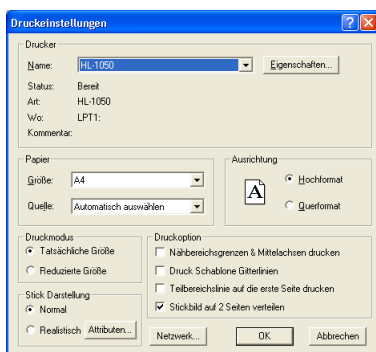
Drucken

Druckeinstellungen angeben

Vor dem Drucken müssen Sie möglicherweise die Druckeinstellungen für die Stickmusterdateien ändern, die Sie drucken möchten.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckereinstellungen**.

→ Das Dialogfeld **Druckereinstellungen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



2. Wählen Sie die entsprechenden Einstellungen unter **Papier** und **Ausrichtung**.
3. Wählen Sie unter **Druckmodus**, **Druckoption** und **Stickdarstellung**, wie die Daten gedruckt werden sollen.

Druckmodus

Tatsächliche Größe: Wählen Sie diese Option, um das Muster in der tatsächlichen Größe und die Stickinformationen (Abmessungen der Stickerei, Reihenfolge der Stickfarben, Stichanzahl und Rahmenposition) auf separaten Seiten zu drucken. Wenn die Mustergröße größer als das Papierformat ist, wird, abhängig von den Einstellungen in der Stickmusterseite, eine verkleinerte Version des großen Musters sowie verschiedene Musterbereiche in der tatsächlichen Größe gedruckt.

Reduzierte Größe: Wählen Sie diese Option, um ein verkleinertes Bild mit allen oben erwähnten Informationen auf einer Seite für Stickmusterseiten, für die **als Rahmengröße** aktiviert ist, zu drucken. Auf der gleichen Seite wird das Bild für jeden Teilbereich der benutzerdefinierten Stickmusterseiten gedruckt.





Druckoption

Nähbereichsgrenzen & Mittelachsen drucken: Wählen Sie dieses Kontrollkästchen, um schwarze Linien, die den Stickbereich angeben (siehe „Stickbereich festlegen“ auf Seite 200), und die Mittelachsen für die Daten zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** ausgewählt ist.)

Druck Schablone Gitterlinien: Wählen Sie dieses Kontrollkästchen, um grüne Linien zu drucken, die das Gitter repräsentieren, das auch auf dem Stickgitterbogen des Stickrahmens aufgedruckt ist.

Teilbereichsline auf die erste Seite drucken: Wählen Sie dieses Kontrollkästchen, um die Musterbereiche eines Musters zu drucken, für die die Stickmusterseite auf eine benutzerdefinierte Größe oder auf einen Mehrfachpositions-Rahmen festgelegt wurde. Die Musterbereiche werden in rot gedruckt.

Stickbild auf 2 Seiten verteilen: Wählen Sie dieses Kontrollkästchen, um die tatsächliche Größe und in den Formaten A4 oder Letter zu drucken, wenn die Muster größer als das Papierformat sind, indem Sie sie in zwei aufteilen und in zwei Hälften auf verschiedenen Seiten drucken. (Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn **Tatsächliche Größe** im Dialogfeld **Druckereinstellungen** ausgewählt ist und wenn für die Stickmusterseite größere Rahmengrößen [300 x 200 mm (11 3/4" x 7 3/4"), 200 x 300 mm (7 3/4" x 11 3/4"), 180 x 300 mm (7" x 11 3/4"), 300 x 180 mm (11 3/4" x 7"), wenn **als Rahmengröße** aktiviert ist, und 175 x 295 mm (180 x 300 mm) 6,89" x 11,61" (7" x 11 3/4") oder 295 x 195 mm (300 x 200 mm) 11,61" x 7,68" (11 3/4" x 7 3/4"), wenn **als benutzerdefinierte Größe** aktiviert ist] ausgewählt sind. Mit dieser Druckaufteilungsfunktion

wird  /  oder  /  in der unteren rechten Ecke des Papiers gedruckt, um anzugeben, welche Hälfte gedruckt wurde.

Stick Darstellung

Normal: Wählen Sie diese Option, um das Muster als Linien und Punkte zu drucken.

Realistisch: Wählen Sie diese Option, um ein realistisches Bild des Musters zu drucken. Um die Einstellungen für das realistische Bild zu ändern, klicken Sie auf **Attributen**. (Einzelheiten finden Sie unter „Einstellungen für die realistische Vorschau ändern“ auf Seite 187.)

Hinweis:

- Wenn das Kontrollkästchen **Stickbild auf 2 Seiten verteilen** deaktiviert wird und Sie auf ein größeres Papierformat drucken, wird das Muster nicht in zwei Hälften gedruckt. Wenn Sie auf ein kleineres Papierformat drucken, wird das Muster möglicherweise abgeschnitten.
- Die Informationen zu **Stichen und Rahmenposition** werden auf einer separaten Seite gedruckt, nachdem das Bild oder der Musterbereich in zwei Hälften geteilt wurde.

4. Klicken Sie auf **OK**.



Anmerkung:

- Um die Druckereinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **Eigenschaften**.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

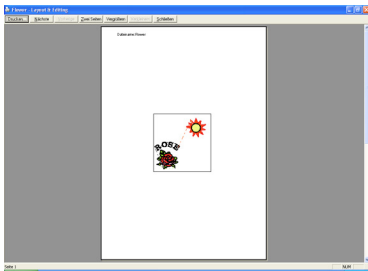
„Vorschau des Stickbildes“ auf Seite 187

Druckbild prüfen

Sie können den Inhalt der Stickmusterseite in der Vorschau anzeigen, einschließlich der separaten Teilbereiche für große Stickmuster. Außerdem können Sie die Reihenfolge der Stickfarben, die Abmessungen und die Anzahl der Stiche vor dem Drucken prüfen.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckvorschau**.

→ Wenn **Tatsächliche Größe** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** ausgewählt wurde, wird das Fenster **Layout & Editing** wie unten angezeigt.



Anmerkung:

- Um die Darstellung der Seite zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf **Vergrößern** oder **Verkleinern**. Vergrößern Sie das Bild, indem Sie entweder auf **Vergrößern** klicken oder direkt auf die Stelle klicken, die Sie vergrößern möchten. Um die Größe des Bildes zu verkleinern, klicken Sie auf **Verkleinern**.
- Um die folgende Seite anzuzeigen, klicken Sie auf **Nächste**. (Für Stickmusterseiten, für die **als Rahmengröße** aktiviert ist, steht diese Schaltfläche nicht zur Verfügung, wenn **Reduzierte Größe** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** ausgewählt wurde.)
- Um zur Anzeige des Stickmusters zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorherige**. (Für Stickmusterseiten, für die **als Rahmengröße** aktiviert ist, steht diese Schaltfläche nicht zur Verfügung, wenn **Reduzierte Größe** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** ausgewählt wurde.)
- Um zwei Seiten gleichzeitig anzuzeigen, klicken Sie auf **Zwei Seiten**. (Die

Schaltfläche **Zwei Seiten** wird durch die Schaltfläche **Eine Seite** ersetzt.)

- Um jeweils eine Seite anzuzeigen, klicken Sie auf **Eine Seite**.
- Um das Dialogfeld **Drucken** zu öffnen, klicken Sie auf **Drucken**.
- Wenn Sie ein Bild sehr genau betrachten möchten, können Sie die Darstellung im Einseiten-Modus noch stärker vergrößern. Wenn Sie die Stickinformationen einzelner Objekte Ihrer Stickerei prüfen möchten, wählen Sie den Menübefehl **Optionen – Eigenschaften des Stickmusters**.



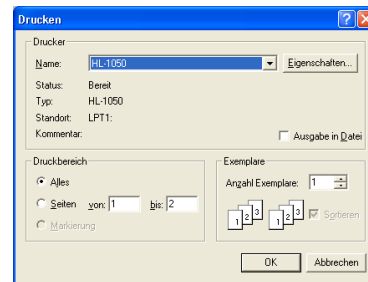
„Druckeinstellungen angeben“ auf Seite 200, „Drucken“ (weiter unten) und „Stickmusterinformationen prüfen“ auf Seite 189

Drucken

Sie können die Stickmusterseite zusammen mit den Stickinformationen drucken.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Drucken**.

→ Das Dialogfeld **Drucken** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



2. Wählen Sie die erforderlichen Einstellungen aus.

3. Klicken Sie auf **OK**, um den Ausdruck zu starten.



Anmerkung:

- Um die Druckereinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **Eigenschaften**.
- Um den Vorgang zu beenden, klicken Sie auf **Abbrechen**.

4. Folgen Sie den Anweisungen für den Drucker, um das Drucken fertig zu stellen.

→ Abhängig von der Einstellung der Option **Druckmodus** werden ein oder zwei Seiten pro Stickmuster bzw. pro Rahmenposition gedruckt.

Layout & Editing

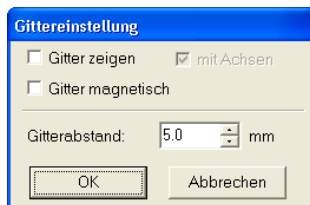
Ändern von Software-Einstellungen

Einstellungen ändern

Gittereinstellungen ändern

Sie können ein Gitter aus gepunkteten oder durchgezogenen Linien anzeigen oder verbergen, und der Gitterabstand kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Gittereinstellungen**.
→ Das Dialogfeld **Gittereinstellung** erscheint.



2. Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
Um das Gitter auszublenden, löschen Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
3. Um das Gitter zum Ausrichten von Mustern oder Erstellen von Mustern mit derselben Größe zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter magnetisch**.

Anmerkung:

Der Mauszeiger wird entsprechend des in **Gitterabstand** eingestellten Wertes verschoben.

Gitter magnetisch wirkt unabhängig davon, ob das Gitter angezeigt wird oder nicht.

4. Um den Gitterabstand einzugeben, geben Sie einen Wert in das Feld **Gitterabstand** ein oder wählen ihn aus. (Der Einstellbereich liegt zwischen 0,1 und 25,4 mm.)
5. Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
Um das Gitter als gepunktete Linien anzuzeigen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.

Hinweis:

Wenn das Kontrollkästchen **Gitter zeigen** ausgewählt und das Kontrollkästchen **mit Achsen** deaktiviert ist, werden nur die Schnittpunkte des Gitters angezeigt.

6. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Anmerkung:

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um dieses Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen auf das Gitter anzuwenden.

„Maßeinheiten ändern“ (weiter unten)

Maßeinheiten ändern

Die für die Werte in der Anwendung angezeigten Maßeinheiten können entweder Millimeter oder Zoll sein.

1. Klicken Sie auf **Optionen** und **Maßeinheit wählen**, und wählen Sie die gewünschten Maßeinheiten (**mm** oder **Zoll**).

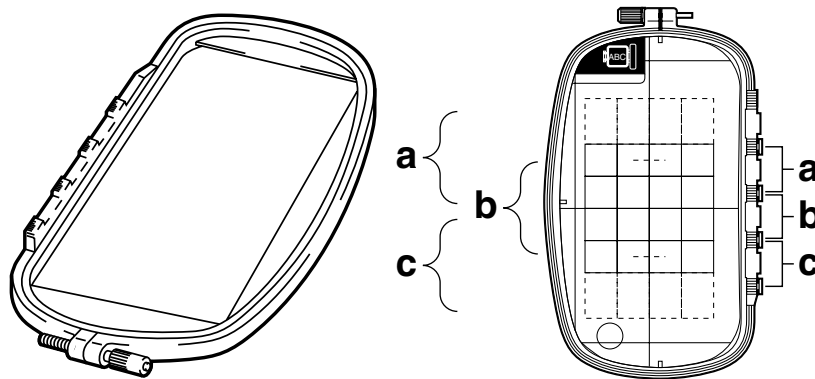
„Gittereinstellungen ändern“ auf dieser Seite und „Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 108.

Layout & Editing

Informationen für Benutzer von optionalen großen Rahmen

Muster für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen

Mit diesem Programm können Sie Mehrfachpositions-Muster erstellen, die Sie in einem beliebigen, an Ihrer Nähmaschine befestigten Mehrfachpositions-Rahmen sticken können.



Beispiel für einen Mehrfachpositions-Rahmen: Rahmen mit 100 × 172 mm

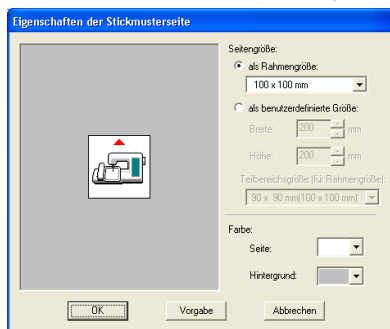
Obwohl die Größe des Musters, das Sie mit einem Mehrfachpositions-Rahmen sticken können, 130 × 180 mm (oder 100 × 100 mm, je nach Stickbereich der Nähmaschine) beträgt, müssen Sie zunächst bestimmen, in welcher der drei Montagepositionen (markiert mit a, b, und c in der obigen Abbildung) der Mehrfachpositions-Rahmen montiert werden soll. Außerdem müssen Sie die Ausrichtung des Musters festlegen.

Bei der Erstellung eines Musters kann jeder Musterbereich nur so groß sein wie der Stickbereich der Maschine.

Größe der Stickmusterseite wählen

1. Klicken Sie in Layout & Editing auf **Optionen**, und wählen Sie dort **Eigenschaften der Stickmusterseite**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** wird angezeigt.



2. Wählen Sie **als Rahmengröße**, und wählen Sie dann im Pull-down-Menü eine Stickmusterseite-Größe von 130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm oder 172 × 100 mm.

Anmerkung:

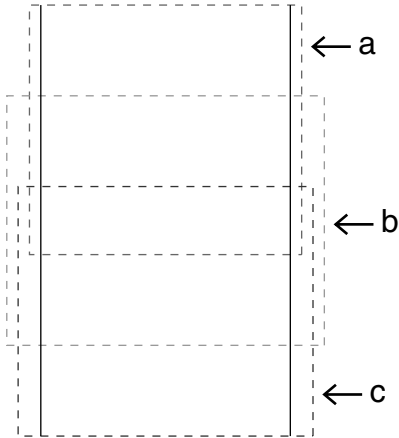
- *Einstellungen für Mehrfachpositions-Rahmen sind durch ein "****" gekennzeichnet.*
- *Wählen Sie die passende Einstellung, nachdem Sie die Größe der für Ihre Maschine erhältlichen Stickrahmen nachgelesen haben.*

Hinweis:

Einstellungen für Multipositions-Rahmen stehen im Dialogfeld „Stickmusterseite“ von Design Center nicht zur Verfügung.

Muster erstellen

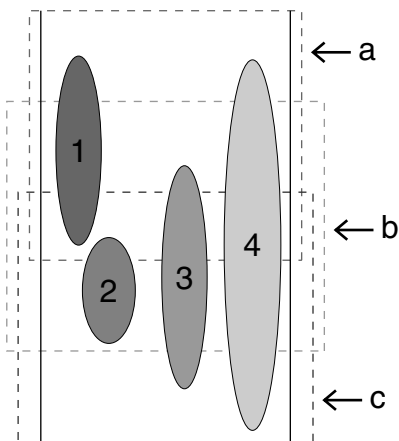
1. Die Stickmusterseite erscheint, wie unten abgebildet.



Anmerkung:

*Bereich a: Stickbereich, wenn der Multipositions-Rahmen in der oberen Position montiert ist.
 Bereich b: Stickbereich, wenn der Multipositions-Rahmen in der mittleren Position montiert ist.
 Bereich c: Stickbereich, wenn der Multipositions-Rahmen in der unteren Position montiert ist.
 Die gepunkteten Linien trennen jeden Bereich.*

2. Erstellen Sie das Stickmuster, und achten Sie darauf, dass es folgende Bedingungen erfüllt.
 - Die Größe eines Musters darf nicht größer als 100 × 100 mm (oder 130 × 180 mm) sein. (Wenn das Muster aus Design Center importiert wird, stehen nur diese Größeneinstellungen zur Verfügung.)



- Jedes Muster muss vollständig in einen Bereich passen (a, b oder c).
 - 1: Die Position des Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich a befindet.
 - 2: Die Position dieses Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich b oder Bereich c befindet.
 - 3: Die Größe dieses Stickmusters ist richtig, aber die Position muss korrigiert werden, da es nicht vollständig in einen der Bereiche passt.
 - 4: Dieses Stickmuster muss korrigiert werden, da es zu groß ist.

Hinweis:

Wenn ein Stickmuster die obigen Bedingungen nicht erfüllt, erscheint vor dem nächsten Schritt eine Warnung.

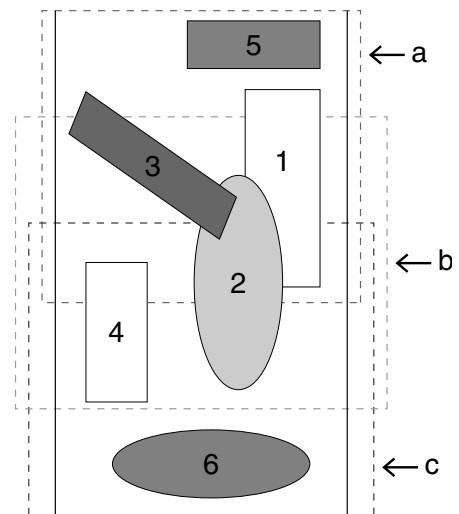
Rahmenwechsel optimieren

Mit der Option „Rahmenwechsel optimieren“ wird die Stickreihenfolge von Mustern in einer Stickmusterseite für Multipositions-Rahmen automatisch optimiert. Somit wird das Risiko verringert, dass die Stickerei falsch gestickt wird oder der Stoff nicht gleichmäßig transportiert wird, wenn die Rahmenposition zu oft geändert wird.

1. Klicken Sie auf **Stick**, dann auf **Rahmenwechsel optimieren**.

Anmerkung:

- Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird dies durch ein Häkchen angezeigt. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, wird kein Häkchen angezeigt.



- Wenn die Option „Rahmenwechsel optimieren“ ausgewählt ist, wird die von Ihnen gewählte Stickreihenfolge so optimiert, dass Sie die Position des Stickrahmens möglichst wenig wechseln müssen.
Im Beispiel auf Seite 204 ist die Stickreihenfolge wie folgt: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3 & 5) → c (Muster 4 & 6)
Wenn die Option „Rahmenwechsel optimieren“ nicht ausgewählt ist, wird jedes Muster entsprechend der von Ihnen eingestellten Stickreihenfolge gestickt. Da die Anzahl der Rahmenwechsel nicht optimiert ist, wird der Stickrahmen möglicherweise öfter gewechselt, als wenn der Rahmenwechsel optimiert gewesen wäre.
Im Beispiel auf Seite 204 ist die Stickreihenfolge wie folgt: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3) → c (Muster 4) → a (Muster 5) → c (Muster 6)

Hinweis:

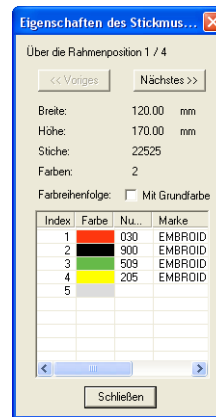
Da das Muster eventuell nicht richtig gestickt wird, oder der Stoff nicht richtig transportiert wird, wenn die Position des Stickrahmens zu oft geändert wird, empfehlen wir, die Option „Rahmenwechsel optimieren“ einzuschalten. Da durch das Aktivieren dieser Funktion die eingestellte Stickreihenfolge geändert wird, prüfen Sie die Stickreihenfolge vor dem Stickern.

Stickmuster prüfen

Hinweis:

Achten Sie darauf, dass vor dem Auswählen dieses Befehls kein Stickmuster ausgewählt ist. Wenn bereits ein Muster ausgewählt war, werden nur die Informationen dieses Musters angezeigt.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften des Stickmusters**.
→ Sobald das Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmusters** erscheint, wird die Stickmusterseite automatisch der Fenstergröße angepasst.




Anmerkung:

- Die erste Zeile im Dialogfeld zeigt die Position in der Reihenfolge der Stickrahmenmontage für das aktuelle Muster an.
- Nur die Muster, die in der aktuellen Reihenfolge der Stickrahmenposition gestickt würden, erscheinen in der Stickmusterseite. Der Stickbereich für die aktuelle Rahmenposition ist rot umrandet.
- Um Informationen für Muster in anderen Positionen der Stickrahmenreihenfolge anzuzeigen, klicken Sie auf **Voriges** oder **Nächstes**. Dadurch werden die entsprechenden Muster und Rahmenpositionen in der Stickmusterseite angezeigt.

Hinweis:

- Wenn ein Muster größer als der Stickbereich ist oder wenn es so positioniert ist, dass es nicht vollständig in den Stickbereich passt, wird die Fehlermeldung „Bitte ändern Sie Größe oder Position des Objekts.“ und nicht das Dialogfeld angezeigt. Wenn das Muster, das den Fehler verursacht hat, ausgewählt ist, können Sie die Größe oder Position ändern. (Wenn mehrere Muster zu dieser Fehlermeldung führen, erscheinen die Objekte in der Stickreihenfolge.)

- Um eine Vorschau des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Vorschau**, oder klicken Sie auf  in der Werkzeugleiste.

Muster speichern

- Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern** oder **Speichern unter**, und speichern Sie das Muster.
→ Das angezeigte Muster wird in einer einzigen Datei (.pes) gespeichert.


Anmerkung:

Wenn die Dateigröße oder die Anzahl der Farbenwechsel größer als die angegebene Anzahl ist oder wenn ein Muster nicht vollständig in einen Stickbereich passt, wird die Meldung „Bitte ändern Sie Größe oder Position des Objekts. Möchten Sie die Daten trotzdem speichern?“ angezeigt.

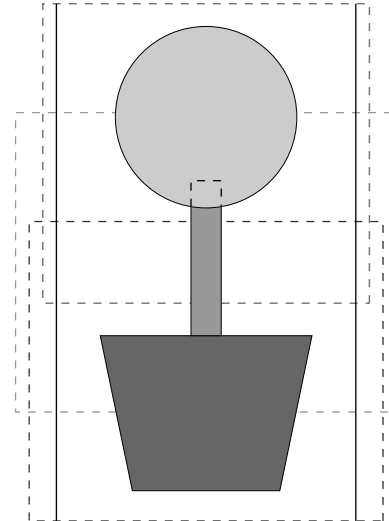
Hinweis:

- Die gespeicherte Datei kann nicht in Layout & Editing Version 1 und 2.0x geöffnet werden.

Muster auf eine Speicherkarte schreiben




- Wenn das Muster in der Stickmusterseite angezeigt wird, klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Auf Karte speichern**, oder klicken Sie auf  in der Werkzeugleiste. Schreiben Sie anschließend das Muster auf eine Speicherkarte. Ein Muster für einen Multipositions-Rahmen wird erstellt, wobei das Muster in jeder Rahmenposition als ein Muster behandelt wird, das dann kombiniert werden. Wenn dann dieser Mustertyp auf eine Speicherkarte geschrieben wird, wird ein

Multipositions-Rahmenmuster als Kombination mehrerer Muster gespeichert.



Wenn das oben gezeigte Muster auf eine Speicherkarte gespeichert wurde und das geschriebene Muster von der Stickmaschine geprüft wird, erscheint es wie folgt.



-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der oberen Position befindet (Position a).
-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der mittleren Position befindet (Position b).
-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der unteren Position befindet (Position c).

Die Stickreihenfolge der Rahmenpositionen für das oben gezeigte Stickmuster ist also b, a, dann c.

- Nachdem das Stickmuster auf dem Computer gespeichert wurde, klicken Sie auf **Datei**, **Auf Karte schreiben** und auf **Andere PES-Dateien**, um das Stickmuster auf eine Speicherkarte zu schreiben.

Wie beim Befehl **Aktuelles Design** werden alle Stickmuster gleichzeitig auf die Speicherkarte geschrieben.

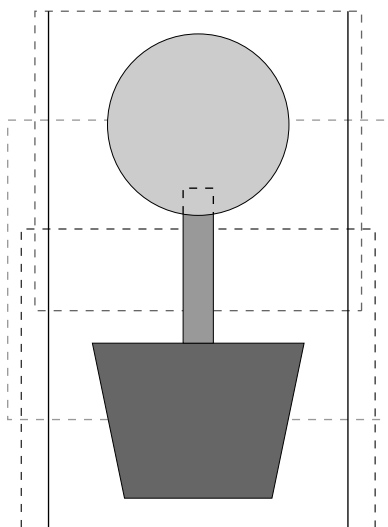
Außerdem können weitere Stickmuster gleichzeitig auf die Speicherkarte geschrieben werden, sofern der Speicherplatz auf der Karte dafür ausreicht.

Hinweise zum Stickern mit dem Multipositions-Rahmen:

- Bevor Sie Ihr Projekt sticken, sollten Sie eine Probe des Musters auf einem Stoffrest sticken, den Sie auch für Ihr Projekt benutzen. Verwenden Sie dabei dieselbe Nadel und dasselbe Garn wie für Ihr Projekt.
- Denken Sie daran, Stickunterlegvlies an der Stoffunterseite zu befestigen, und achten Sie darauf, den Stoff fest im Rahmen einzuspannen. Wenn Sie auf sehr dünnen oder Stretch-Stoffen sticken, benutzen Sie zwei Lagen Stickunterlegvlies. Wenn kein Stickunterlegvlies benutzt wird, kann der Stoff überdehnt werden, sich zusammenziehen, oder die Stickerei wird nicht sauber gestickt.
- Mehr Möglichkeiten zur Stabilisierung von großen Designs finden Sie unter „Stickunterlegvlies am Stoff befestigen“ auf Seite 63.
- Benutzen Sie den Zickzackstich für die Umrandungen, um ein Übersticken des Randes zu vermeiden.



- Bei Mustern, bei denen der Stickrahmen in verschiedenen Positionen montiert werden muss, entwerfen Sie die Stickmuster so, dass die verschiedenen Teile des Stickmusters überlappen, um eine Fehlausrichtung während des Stickens zu vermeiden.



Stickmusterseite für einen Mehrfachpositions-Rahmen drucken

Wenn eine Stickmusterseite für einen Mehrfachpositions-Rahmen ausgewählt wird, wird ein vollständiges Bild der Stickmusterseite auf der ersten Seite gedruckt. Danach wird ein Bild jedes Musterbereichs mit seinen Stickinformationen (Abmessungen der Stickerei, Rahmenposition, Reihenfolge der Stickfarben und Anzahl der Stiche) gedruckt, so dass die Anzahl der Seiten von Ihrem Muster abhängt.

- Wenn eine Stickmusterseite mit 130×300 mm oder 300×130 mm gewählt wird, wird das Muster in Bereiche der Größen 130×180 mm oder 180×130 mm aufgeteilt, und jeder Bereich wird auf einer einzelnen Seite ausgedruckt.
- Wenn eine Stickmusterseite mit 100×172 mm oder 172×100 mm gewählt wird, wird das Muster in Bereiche der Größen 100×100 mm aufgeteilt, und jeder Bereich wird auf einer einzelnen Seite ausgedruckt.

Die Stickmusterseite wird wie unten beschrieben gedruckt.

Wenn **Tatsächliche Größe** gewählt ist:

Auf der ersten Seite wird die gesamte Stickmusterseite in der tatsächlichen Größe gedruckt. (Bei den Formaten 130×300 mm oder 300×130 mm wird die Stickmusterseite jedoch in reduzierter Größe gedruckt.) Danach wird das Muster in jedem Bereich der Stickmusterseite gedruckt. Zuerst wird das Muster gedruckt, das mit der ersten Rahmenposition gestickt wird, gefolgt von den Stickinformationen für dieses Muster auf separaten Seiten.

Wenn **Reduzierte Größe** gewählt wurde:

Auf der ersten Seite wird die gesamte Stickmusterseite in der tatsächlichen Größe gestickt. (Bei den Formaten 130×300 mm oder 300×130 mm wird die Stickmusterseite jedoch in reduzierter Größe ausgedruckt.) Danach wird das Muster in jedem Bereich der Stickmusterseite gedruckt. Zuerst wird das Muster, das mit der ersten Rahmenposition gestickt wird, auf derselben Seite wie die Stickinformationen für dieses Muster gedruckt.

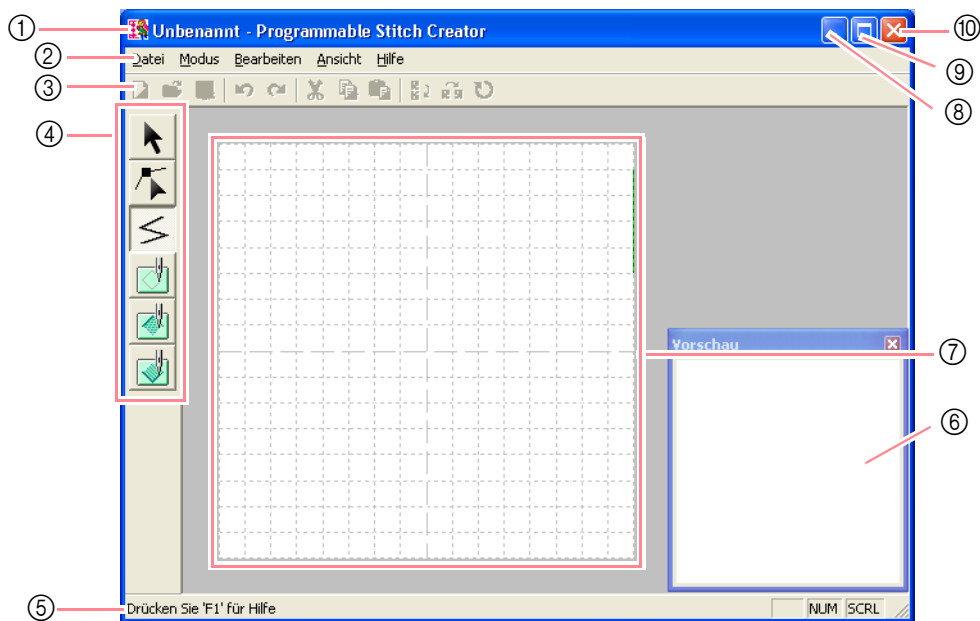
Anmerkung:

Wenn der Menübefehl **Datei** – **Druckvorschau** gewählt ist, wird jeder Bereich des Musters wie oben beschrieben angezeigt.

Programmable Stitch Creator

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Füll-/Stempel- und Motivstichmuster entwerfen, die als programmierbarer Füllstich oder Motivstich in Design Center und Layout & Editing verwendet werden können. Wenn Sie diese Muster auf eingeschlossene Flächen anwenden, füllt das Füll-/Stempel- oder Motivstichmuster die Fläche kachelförmig aus, wodurch Sie dekorative Stickmuster erhalten. Außerdem können Füll-/Stempelstichmuster als individuelle Stempel für eingeschlossene Flächen in Design Center und Layout & Editing verwendet werden. Sie können Ihre eigenen Füll-/Stempel- und Motivstichmuster erzeugen oder einige der vielen Stichmuster benutzen, die mit diesem Programm geliefert wurden, und diese gegebenenfalls bearbeiten.

Hauptfenster



- | | |
|---|--|
| <p>① Titelleiste</p> <p>② Menüleiste
Hier haben Sie Zugriff auf alle Funktionen.</p> <p>③ Werkzengleiste
Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.</p> <p>④ Werkzeugkasten
Hiermit werden die Füll- und Motivstichmuster und Stempel ausgewählt und bearbeitet. Die unteren vier Schaltflächen werden nicht im Motiv-Modus angezeigt.</p> | <p>⑤ Statusleiste
Hier werden hilfreiche Informationen angezeigt.</p> <p>⑥ Vorschaufenster
Zeigt, wie das Stichmuster gestickt wird.</p> <p>⑦ Arbeitsbereich</p> <p>⑧ Minimieren-Schaltfläche</p> <p>⑨ Maximieren-Schaltfläche</p> <p>⑩ Schließen-Schaltfläche</p> |
|---|--|

Programmable Stitch Creator

Musterdatei öffnen

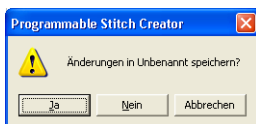
Neues Muster erzeugen

Beginnen Sie mit einem leeren Arbeitsbereich, um ein neues Stichmuster zu entwerfen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 


1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Neu**.

- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, erscheint sofort ein neuer Arbeitsbereich.
- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten.



Anmerkung:


- Klicken Sie auf **Ja**, um den Arbeitsbereich zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um den Arbeitsbereich zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zum Arbeitsbereich zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.

 „Musterdatei öffnen“ auf dieser Seite, „Überschreiben“ auf Seite 221 und „Unter neuem Namen speichern“ auf Seite 221

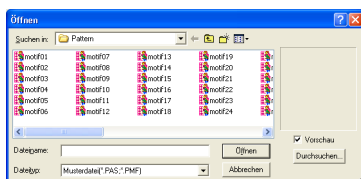
Musterdatei öffnen

Eine zuvor gespeicherte programmierte Stichdatei kann zum Bearbeiten geöffnet werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Öffnen**.

- Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.

Anmerkung:

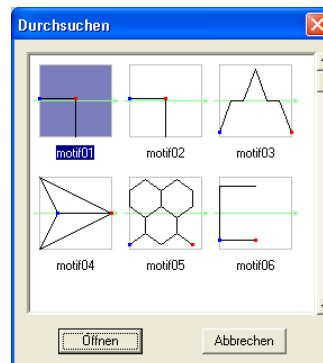
- Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen und das Dialogfeld zu schließen.

Hinweis:

Um ein Füll-/Stempelstichmuster zu öffnen, müssen Sie einen Ordner auswählen, der .pas-Dateien enthält. Um ein Motivstichmuster zu öffnen, müssen Sie einen Ordner auswählen, der .pmf-Dateien enthält.

3. Um den Inhalt der .pas- und .pmf-Dateien im aktuell ausgewählten Ordner anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.

- Das Dialogfeld **Durchsuchen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:

- Um zum Dialogfeld **Öffnen** zurückzukehren, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Ein grüner Pfeil durch die Mitte des Stichmusters zeigt Motivstichmuster (.pmf) an. Andernfalls handelt es sich um die Daten für das Füll-/Stempelstichmuster (.pas).
- Stempel werden durch rot (Gravureffekt mit Füllstich gestickt) und blau gefüllte Bereiche (Reliefeffekt mit Satinstich gestickt) unterschieden.

4. Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken auf **Öffnen** oder doppelklicken auf das Symbol der Datei.

- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird der Inhalt der ausgewählten Datei sofort im Arbeitsbereich angezeigt.

Programmable Stitch Creator

Anmerkung:

Der Modus schaltet automatisch entsprechend dem ausgewählten Muster (**Füllen/Stempeln** für .pas-Dateien oder **Motiv** für .pmf-Dateien) um.

→ Wenn der aktuelle Arbeitsbereich nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten.



Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Ja**, um den Arbeitsbereich zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um den Arbeitsbereich zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zum Arbeitsbereich zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.


 „Neues Muster erzeugen“ auf Seite 209, „Überschreiben“ auf Seite 221 und „Unter neuem Namen speichern“ auf Seite 221

Bild im Hintergrund öffnen

Sie können ein Hintergrundbild öffnen, das Sie als Vorlage zum Zeichnen eines neuen Füll-/Stempel- und Motivstichmusters verwenden können. Die Dateinamenerweiterung muss eine der Folgenden sein: Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZsoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).

1. Klicken Sie auf **Datei** und auf **Schablone öffnen**.

→ Das Dialogfeld **Datei als Schablone öffnen** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



2. Wählen Sie das Laufwerk, den Ordner und die gewünschte Datei aus.

Anmerkung:

Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.

→ Das Bild wird im gesamten Arbeitsbereich angezeigt.

Anmerkung:

- Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird die Datei ebenfalls geöffnet und das Dialogfeld geschlossen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.
- Um das Bild anzuzeigen, zu verbergen oder eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, klicken Sie auf **Bild** dann auf **Bild anzeigen** und klicken anschließend auf die gewünschte Anzeigeeinstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblässen**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

Hinweis:

- Von .pcd- und .fpx-Dateien, die mehrere Seiten enthalten, kann nur jeweils die erste Seite geöffnet werden. Tiff-Dateien mit LZW-Komprimierung können nicht geöffnet werden.
- Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Zu erzeugendes Muster auswählen

Mit dem Programmable Stitch Creator können Sie Muster für programmierbare Füllstiche sowie Stempel, Motivfüllstiche und Motivlinienstiche erzeugen. Arbeitsweise und Arbeitsbereich sind jedoch für jeden Stich unterschiedlich. Verwenden Sie die Befehle im Menü **Modus**, um den zu erzeugenden Mustertyp zu wählen.

1. Um den Füll-/Stempelmodus aufzurufen, klicken Sie auf **Modus** und anschließend auf **Füllen/Stempeln**.

Um den Motiv-Modus aufzurufen, klicken Sie auf **Modus** und auf **Motiv**.

Programmable Stitch Creator

- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird sofort ein leerer Arbeitsbereich im ausgewählten Modus angezeigt.
- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten.



Anmerkung:

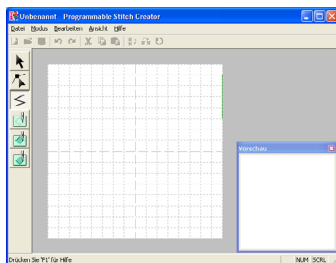
- Klicken Sie auf **Ja**, um den Arbeitsbereich zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um den Arbeitsbereich zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zum Arbeitsbereich zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.

■ Füll-/Stempelmodus

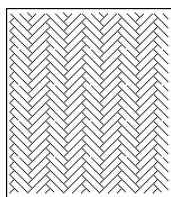
Im Füll-/Stempelmodus können Sie Stichmuster aus einer Linie oder einem Liniensatz erzeugen. Anschließend können Sie die durch die Linien eingeschlossenen Bereiche füllen, um einen Relief-/Gravureffekt zu erzeugen. Beide Stichmustertypen können als programmierbarer Füllstich eingestellt werden und als individuelle Stempel auf Musterflächen in Design Center und Layout & Editing angewendet werden.

Mit dem Linienwerkzeug im Werkzeugkasten können Sie Linien eines Füllstichmusters oder eines Stempels zeichnen. Mit den Flächenwerkzeugen (Gravur, Relief und Zurücksetzen) können Sie die eingeschlossenen Bereiche des Stiches oder Stempels, den Sie zeichnen, ausfüllen und bearbeiten.

Die Stickmethode für den programmierbaren Füllstich unterscheidet sich vom regulären Füllstich, bei dem der Faden konstant in einer Richtung geführt wird. Das Muster wird stattdessen so gestickt, dass die Nadel direkt über dem erzeugten Muster einsticht.



Beispiel für ein Muster



■ Motiv-Modus

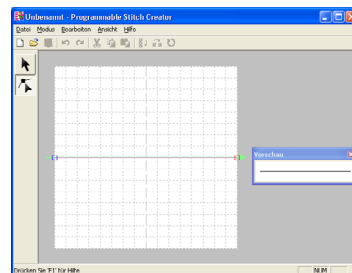
Im Motiv-Modus können Sie durch Ändern der Linienform originelle Stichmuster erzeugen. Diese Stichmuster können Sie für Randnähte und Flächenfüllung in Layout & Editing und für Flächenfüllung in Design Center anwenden.

Ein grüner Pfeil wird in der Mitte des Arbeitsbereichs angezeigt, der die Richtung angibt, in der das Muster (der Stich) gestickt wird.

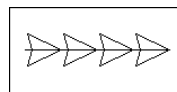
Eine einzelne pinkfarbene Linie wird entlang des grünen Pfeils angezeigt. Diese Linie zeigt die Grundlage für den Motivstich an, den Sie ändern können, indem Sie mit dem Punktbearbeitungswerkzeug Punkte einfügen und diese dann verschieben, um originelle Designs zu formen.

Das blaue Rechteck bei der linken Kante des Arbeitsbereichs zeigt den Startpunkt dieser Linie an, und das rote Rechteck bei der rechten Kante zeigt den Endpunkt des Stiches an.

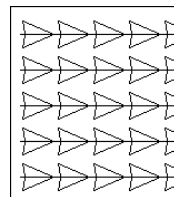
Die Start- und Endpunkte können nicht gelöscht werden und müssen vertikal ausgerichtet sein. Wenn Sie daher einen Punkt nach oben oder unten verschieben, wird der andere Punkt automatisch in dieselbe Richtung verschoben.



Beispiel für ein Muster
Randnaht



Flächenfüllung



Bedienung für Fortgeschrittene Programmable Stitch Creator

Stichmuster während dem Erzeugen anzeigen

Sie können das Vorschaufenster öffnen, um ein Bild des Stichmusters fortlaufend anzuzeigen, während Sie es erzeugen.

1. Wenn das Vorschaufenster nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Vorschau**.

Das Vorschaufenster wird für den ausgewählten **Modus** angezeigt, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, und ein Häkchen wird neben dem Menübefehl **Ansicht – Vorschau** angezeigt.



Füll-/Stempelmodus



Motiv-Modus

Das Bild im Vorschaufenster wird aktualisiert, sobald Sie Änderungen im Arbeitsbereich eingeben.

2. Um das Vorschaufenster zu schließen, klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder auf den Menübefehl **Ansicht – Vorschau**, um das Häkchen zu entfernen.

Anmerkung:

- Die Größe des Vorschaufensters kann geändert werden.
- Die Einstellung für die Anzeige des Vorschaufensters wird beibehalten, bis sie geändert wird.

Stichmuster im Füll-/Stempelmodus zeichnen

Mit dem Linienwerkzeug können Sie polygon Linien zeichnen, um ein Füll-/Stempelstichmuster zu erzeugen. Eine polygon Linie besteht aus einer oder mehrerer verbundener, gerader Linien, wobei der Endpunkt einer geraden Linie den Anfangspunkt der nächsten Linie bildet.

Die horizontalen und vertikalen Linien, die Sie im Arbeitsbereich zeichnen, folgen immer dem Gitter. Die Punkte, die Sie durch Klicken mit der Maus erzeugen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters eingefügt, wodurch Sie auch diagonale Linien zeichnen können. Wo auch immer Sie klicken, wird ein Punkt automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt des Gitters eingefügt.

Wählen Sie abhängig vom zu zeichnenden Stichmuster eine andere Gittergröße. Wenn Sie **Kein** wählen, wird der Punkt nicht mehr am nächsten Kreuzungspunkt eingefügt. Dies ermöglicht Ihnen das Erzeugen von kurvigen Mustern. Einzelheiten zu Gittern und deren Anpassung finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 222.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

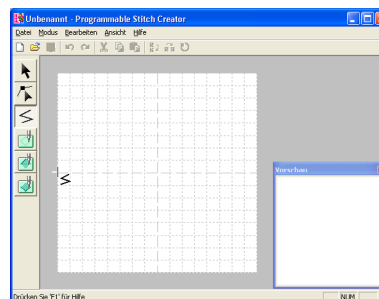
→ Wenn Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich ziehen, ändert sich die

Form des Zeigers in .

Hinweis:

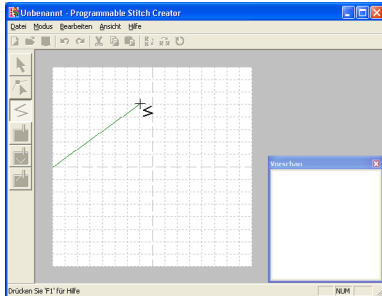
Dieses Werkzeug kann nur im Füll-/Stempelmodus verwendet werden.

2. Klicken Sie in den Arbeitsbereich, um den Startpunkt anzugeben.



Programmable Stitch Creator

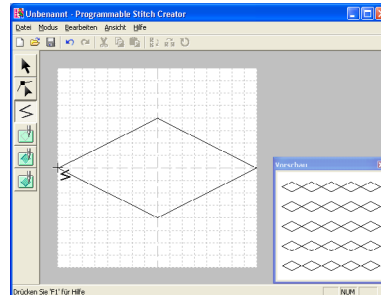
3. Klicken Sie in den Arbeitsbereich, um den nächsten Punkt anzugeben.



Anmerkung:

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

4. Fahren Sie mit dem Klicken fort, um jeden Punkt anzugeben, und doppelklicken Sie für den letzten Punkt.

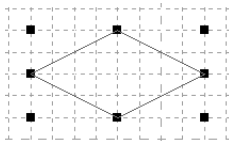


5. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Füllstich-/Stempelmuster vollständig ist.

Stichmuster im Füll-/Stempelmodus bearbeiten

Muster auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .
2. Klicken Sie auf das Muster, das Sie auswählen möchten.
 - Ziehpunkte werden um das Muster angezeigt, d. h. das Muster ist ausgewählt.



Hinweis:

Ein Muster wird nicht ausgewählt, wenn Sie nicht auf eine der Linien klicken.

Anmerkung:

Um die Auswahl des Musters aufzuheben, wählen Sie ein anderes Muster, klicken auf einen leeren Bereich im Arbeitsbereich oder klicken auf eine Schaltfläche des

Werkzeugkastens, jedoch nicht auf .

3. Wenn Sie ein weiteres Muster auswählen möchten, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken auf ein anderes Muster.

Anmerkung:

- Sie können Muster auch auswählen, indem Sie den Mauszeiger über das gewünschte Muster ziehen. Während Sie den Mauszeiger ziehen, wird ein Auswahlrahmen gezeichnet. Alle Muster, die sich in diesem Auswahlrahmen befinden, werden ausgewählt, wenn Sie die Maustaste loslassen.
- Wenn Sie ungewünschte Muster ausgewählt haben, klicken Sie auf einen leeren Bereich im Arbeitsbereich, um alle Muster abzuwählen, und beginnen Sie erneut.

■ Alle Muster auswählen

1. Stellen Sie sicher, dass im Werkzeugkasten ausgewählt ist.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und auf **Alles auswählen**.

Muster verschieben


1. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein ausgewähltes Muster oder eine Gruppe ausgewählter Muster.
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .



Programmable Stitch Creator

2. Ziehen Sie das Muster an die gewünschte Stelle.





Anmerkung:

- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die  Taste beim Ziehen gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeiles auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.





Muster skalieren

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte eines ausgewählten Musters oder einer Gruppe von Mustern.

→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in

, ,  oder , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.

Anmerkung:

-  dient zum Skalieren der Breite.
-  dient zum Skalieren der Höhe.
-  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.

2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Muster löschen

1. Wählen Sie das zu löschende Muster aus.

2. Drücken Sie die Taste , oder klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Löschen**.

Muster ausschneiden

Ausgewählte Muster können vom Bildschirm gelöscht werden, während Sie eine Kopie in der Zwischenablage speichern.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 


1. Wählen Sie eines oder mehrere Muster aus.

2. Klicken Sie auf oder auf **Bearbeiten** und **Ausschneiden**.

→ Die ausgewählten Muster werden aus dem Arbeitsbereich gelöscht.

Anmerkung:

Da die gelöschten Muster in der Zwischenablage gespeichert werden, können Sie sie mit dem Menübefehl **Bearbeiten – Einfügen** wieder einfügen.

 „Muster kopieren“ auf dieser Seite, „Ausgeschnittenes oder kopiertes Muster einfügen“ auf dieser Seite und „Muster löschen“ auf dieser Seite

Muster kopieren


Ausgewählte Muster können in der Zwischenablage gespeichert werden, ohne dass sie aus dem Arbeitsbereich entfernt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie eines oder mehrere Muster aus.

2. Klicken Sie auf oder auf **Bearbeiten** und **Kopieren**.

→ Die ausgewählten Muster werden in die Zwischenablage kopiert und können beliebig eingefügt werden.

 „Muster ausschneiden“ auf dieser Seite, „Muster duplizieren“ auf dieser Seite und „Ausgeschnittenes oder kopiertes Muster einfügen“ auf dieser Seite


Muster duplizieren

Sie können dem Arbeitsbereich eine Kopie der ausgewählten Muster hinzufügen.

1. Wählen Sie ein oder mehrere Muster aus.

2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und auf **Duplizieren**.

→ Sie können dem Arbeitsbereich eine Kopie der Muster hinzufügen.


 „Muster kopieren“ auf dieser Seite, „Ausgeschnittenes oder kopiertes Muster einfügen“ auf dieser Seite

Ausgeschnittenes oder kopiertes Muster einfügen


Die in der Zwischenablage gespeicherten Muster können in den Arbeitsbereich eingefügt werden.

Programmable Stitch Creator

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf  oder auf **Bearbeiten** und **Einfügen**.


→ Die Muster, die mittels **Ausschneiden** oder **Kopieren** in der Zwischenablage gespeichert wurden, werden in den Arbeitsbereich eingefügt.

 „Muster ausschneiden“ auf Seite 214,
„Muster kopieren“ auf Seite 214 und
„Muster duplizieren“ auf Seite 214

Muster vertikal spiegeln

Sie können die ausgewählten Muster vertikal (nach oben/unten) spiegeln.


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Muster aus.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Bearbeiten**, **Spiegeln** und **Vertikal**.

→ Die ausgewählten Muster werden durch das vertikale Spiegelbild ersetzt (oben und unten vertauscht).

Anmerkung:


Um die Originalausrichtung des Bildes wiederherzustellen, wählen Sie nochmals den Menübefehl **Bearbeiten – Spiegeln – Vertikal**.

 „Muster horizontal spiegeln“ auf dieser Seite und „Muster drehen“ auf Seite 215

Muster horizontal spiegeln

Sie können die ausgewählten Muster horizontal (nach links/rechts) spiegeln.


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Muster aus.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Bearbeiten**, **Spiegeln** und **Horizontal**.

→ Die ausgewählten Muster werden durch das horizontale Spiegelbild ersetzt (links und rechts vertauscht).

Anmerkung:

Um die Originalausrichtung des Bildes wiederherzustellen, wählen Sie nochmals den Menübefehl **Bearbeiten – Spiegeln – Horizontal**.

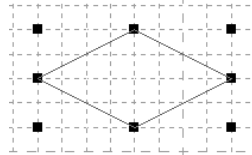
 „Muster vertikal spiegeln“ auf dieser Seite und „Muster drehen“ auf dieser Seite

Muster drehen

Sie können ausgewählte Muster um einen beliebigen Winkel drehen.

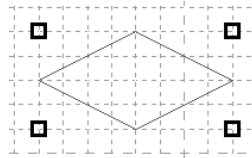
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Muster aus.




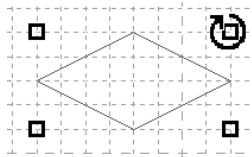
2. Klicken Sie auf  oder auf **Bearbeiten** und **Drehen**.

→ Die Ziehpunkte um das ausgewählte Muster werden durch leere Rechtecke an den vier Ecken des ausgewählten Musters ersetzt.

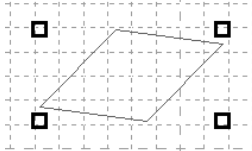


3. Ziehen Sie den Mauszeiger über einen der vier Drehpunkte.


→ Wenn Sie den Mauszeiger über einen Drehpunkt ziehen, ändert sich die Form des Zeigers in .



4. Ziehen Sie den Drehpunkt im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Muster im gewünschten Winkel zu drehen.



Anmerkung:

- Wenn Sie den Mauszeiger ziehen, wird das Muster in 1-Grad-Schritten gedreht.
- Um das Muster in 15-Grad-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste  beim Ziehen des Drehpunkts gedrückt.

Punkte im Füll-/Stempelmodus bearbeiten

Die Punkte, die Sie verschieben oder einfügen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters positioniert. Unabhängig davon, wohin Sie einen Punkt verschieben oder einen Punkt auf der Linie einfügen, wird dieser automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt positioniert.

Wählen Sie abhängig vom zu erzeugenden Stich eine andere Gittergröße aus. Einzelheiten zu Gittern und deren Anpassung finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 222.

Punkte verschieben

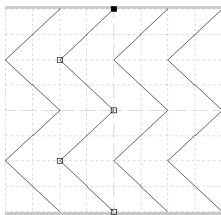
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Klicken Sie auf die polygon Linie, die Sie bearbeiten möchten.

→ Die Punkte in der polygon Linie werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.



Anmerkung:

Sie können immer nur eine polygon Linie auswählen.

3. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie verschieben möchten.

→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

Anmerkung:

- Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt oder ziehen den Mauszeiger über die Punkte, die Sie auswählen möchten.
- Um den vorherigen oder nächsten Punkt in der Linie auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste **→** oder **←**.


Hinweis:

Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf die Linie des Musters klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

4. Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.

→ Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.

Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste  beim Ziehen gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird der ausgewählte Punkt um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird der Punkt um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.

Punkte einfügen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



2. Klicken Sie auf die polygon Linie, die Sie bearbeiten möchten.

→ Die Punkte in der polygon Linie werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

Anmerkung:



Sie können immer nur eine polygon Linie auswählen.

3. Klicken Sie auf die Linie, um einen neuen Punkt hinzuzufügen.

→ Der neue Punkt ist ausgewählt und wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

Programmable Stitch Creator

Punkte löschen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Wenn Sie den Mauszeiger über den Arbeitsbereich ziehen, ändert sich die Form des Zeigers in .
2. Klicken Sie auf die polygon Linie, die Sie bearbeiten möchten.

Anmerkung:
 Sie können immer nur eine polygon Linie auswählen.

→ Die Punkte in der polygon Linie werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

3. Klicken Sie auf den Punkt, den Sie löschen möchten.
 - Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

Anmerkung:
 Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt oder ziehen den Mauszeiger über die Punkte, die Sie auswählen möchten.

4. Klicken Sie auf **Bearbeiten und Löschen**, oder drücken Sie die Taste **(Entf)**, um den Punkt zu entfernen.

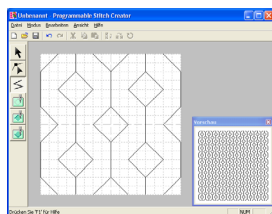
Anmerkung:
 Wenn eine Linie aus zwei Punkten besteht und Sie einen der Punkte löschen, wird die gesamte Linie gelöscht.



Stempel erzeugen

Stempel bestehen aus Linienstichen. Wenn diese eingeschlossene Bereiche oder Flächen bilden, können Sie die Flächen mit verschiedenen Stichtypen füllen, um ein Muster mit einem Relief-/Gravureffekt zu erzeugen. Verwenden Sie das Stempelwerkzeug, um Stempel auf Flächen eines Musters anzuwenden, die Sie dann als Füllmuster für einen programmierbaren Füllstich in Design Center und Layout & Editing verwenden können. In Layout & Editing können Sie Stempel auf Flächen von Mustern anwenden, die Sie mit den Kreis- oder Bogen-, Rechteck-, Umrandungs-, Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen erzeugt haben.

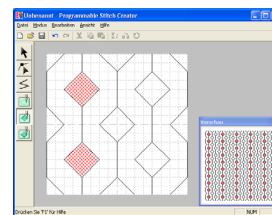
1. Öffnen Sie eine vorhandene Füll-/Stempelmusterdatei (.pas-Datei), oder zeichnen Sie mit dem Linienwerkzeug ein neues Stichmuster im Füll-/Stempelmodus.

Hinweis:
 Um die Stempelinstellungen (Relief-/Gravureffekte) anzuwenden, müssen die Linien des Stichmusters einen eingeschlossenen Bereich bilden. Die Kante des Arbeitsbereichs schließt keine Flächen ein. Um die Kante des Arbeitsbereichs als Flächengrenze zu verwenden, müssen Sie zuerst Linien über die Kante zeichnen.





2. Um einen Gravureffekt zu erstellen, klicken Sie auf  (**Fläche (Gravur)**).
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

3. Klicken Sie auf jede Fläche, auf die die Gravureinstellung angewendet werden soll.
 - Die Flächen werden rot angezeigt, was die Farbe des Werkzeuges ist.



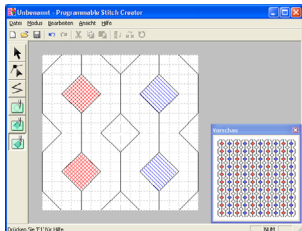
Anmerkung:
 Der für diesen Flächentyp verwendete Füllstich ist auf eine Stichtlänge von 2,0 mm und eine Frequenz von 30% eingestellt. Der Einstichpunkt der Nadel ist direkt auf die Umrandung eingestellt.


4. Um einen Reliefeffekt zu erstellen, klicken Sie auf  (**Fläche (Relief)**).
 - Die Form des Mauszeigers wechselt zu .


Bedienung für Fortgeschrittene Programmable Stitch Creator

Programmable Stitch Creator

- 5.** Klicken Sie auf jede Fläche, auf die die Reliefeinstellung angewendet werden soll.
- Die Flächen werden blau angezeigt, was die Farbe des Werkzeugs ist. Der verwendete Stich sieht wie der Satinstich aus.



- 6.** Um einen Reliefeffekt zu erstellen, klicken Sie auf  (**Fläche (Zurücksetzen)**).

→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

- 7.** Klicken Sie auf jede Fläche, aus der die Gravur- oder Reliefeinstellung gelöscht werden soll.
- Die Fläche wird weiß angezeigt, was die Farbe des Werkzeugs ist. Der verwendete Stich wird in derselben Richtung gestickt wie der Grundstich.

Hinweis:



- Wenn Sie Stichlinien bearbeiten, nachdem eine Fläche gefüllt wurde, müssen die Linien auch weiterhin eine Fläche bilden. Andernfalls werden die Relief-/Gravureffekte abgebrochen.
- Stempeldateien können nur mit der Software Version 6 oder höher verwendet werden. Jedoch können Sie mit einer früheren Version erstellte .pas-Dateien als Grundlage für die Erzeugung von Stempeldateien verwenden.

Stichmuster in Motiv-Modus erzeugen

Im Motiv-Modus werden Stichmuster erzeugt, indem Sie Punkte auf der Grundlinie des Motivstiches einfügen, diese in die richtige Reihenfolge verschieben, um die Form des Stiches zu ändern und den Eindruck einer aus einer Linie bestehenden Zeichnung zu erwecken.

Die Punkte, die Sie verschieben oder einfügen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters positioniert. Unabhängig davon, wohin Sie einen Punkt verschieben oder einen Punkt auf der Linie einfügen, wird dieser automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt positioniert.

Wählen Sie abhängig vom zu erzeugenden Stich eine andere Gittergröße aus. Einzelheiten zu Gittern und deren Anpassung finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 222.

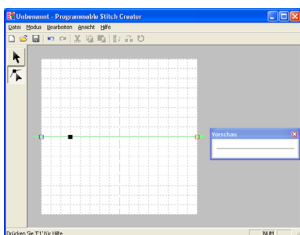
- 1.** Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
- Die Form des Mauszeigers wechselt zu .

Anmerkung:

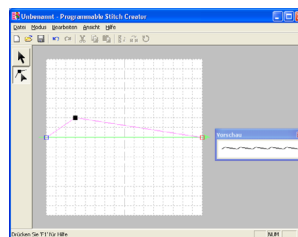
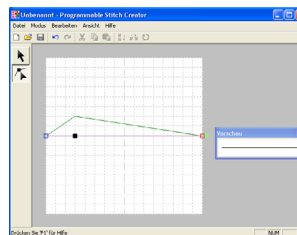
Das Punktbearbeitungswerkzeug wird automatisch ausgewählt, sobald Sie den Motiv-Modus aufrufen.

- 2.** Klicken Sie auf die Grundlinie zwischen Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck).

→ Der neue Punkt ist ausgewählt und wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt. Der neue Punkt kann nun bearbeitet werden.





- 3.** Ziehen Sie den Punkt, den Sie verschieben möchten, an die neue Position.
- Die Stichlinie wird mit dem neu erzeugten Punkt verschoben.



Programmable Stitch Creator

Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste  beim Ziehen gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird der ausgewählte Punkt um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeiles auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.
- Um einen ausgewählten Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste  .

4. Wiederholen Sie Schritte **2.** und **3.**, bis das Motivstichmuster vollständig ist.


Anmerkung:

- Wenn Sie im Motiv-Modus den Startpunkt (blaues Rechteck) oder den Endpunkt (rotes Rechteck) verschieben, wird der jeweils andere Punkt automatisch in dieselbe Richtung verschoben.
- Die Start- und Endpunkte können nicht dichter als ein festgelegter Mindestabstand zueinander verschoben werden.

Stichmuster in Motiv-Modus bearbeiten

Nachdem Sie ein Stichmuster erstellt oder eine vorhandene Motivdatei geöffnet haben, können Sie die Form oder Position ändern. Führen Sie dazu die oben beschriebenen Schritte aus. Zusätzlich können Sie mehrere Punkte gleichzeitig auswählen und verschieben oder löschen.

Mehrere Punkte gleichzeitig verschieben und löschen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf  .
→ Die Form des Mauszeigers wechselt zu



Anmerkung:

Das Punktbearbeitungswerkzeug wird automatisch ausgewählt, sobald Sie den Motiv-Modus aufrufen.

2. Klicken Sie auf die Grundlinie zwischen Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck).

→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

Anmerkung:


- Um zusätzliche Punkte auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf jeden Punkt oder ziehen den Mauszeiger über die Punkte, die Sie auswählen möchten.
- Um den vorherigen oder nächsten Punkt in der Linie auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken die Taste **→** oder **←**.

Hinweis:

Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf die Linie des Musters klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

3. Um die Punkte zu verschieben, ziehen Sie sie an die gewünschte Position.

→ Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.

4. Um die ausgewählten Punkte zu löschen, drücken Sie die Taste  .











→ Alle ausgewählten Punkte werden gelöscht.

Hinweis:

Der Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck) können nicht gelöscht werden.






Programmable Stitch Creator

Muster skalieren

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf  .
→ Der Motivstich wird ausgewählt.
 2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte des Musters.
→ Die Form des Mauszeigers ändert sich in , ,  oder , abhängig davon, über welchem Ziehpunkt sich der Mauszeiger befindet.
-
-  **Anmerkung:**
-  dient zum Skalieren der Breite.
 -  dient zum Skalieren der Höhe.
 -  und  dienen der Skalierung beider Abmessungen gleichzeitig.
-
3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Muster horizontal oder vertikal spiegeln

Sie können die ausgewählten Muster horizontal (nach oben/unten) oder vertikal (nach links/rechts) spiegeln.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf  .
→ Der Motivstich wird ausgewählt und  und  stehen in der Werkzeugleiste zur Verfügung.
2. Um das Stichmuster durch sein horizontales Spiegelbild (Ober- und Unterseite ausgetauscht) zu ersetzen, wählen Sie **Bearbeiten, Spiegeln** und **Horizontal** oder klicken in der Werkzeugleiste auf  .
Um das Stichmuster durch sein vertikales Spiegelbild (links und rechts ausgetauscht) zu ersetzen, wählen Sie **Bearbeiten, Spiegeln** und **Vertikal** oder klicken in der Werkzeugleiste auf  .

 **Anmerkung:**


Um die Originalausrichtung des Bildes wiederherzustellen, wählen Sie nochmals denselben Menübefehl oder wählen den Menübefehl **Bearbeiten – Rückgängig**.

Speichern


Überschreiben

Nachdem das Stichmuster gespeichert wurde, können Sie Änderungen einfach speichern, so dass die neueste Version abgerufen werden kann.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Speichern**.

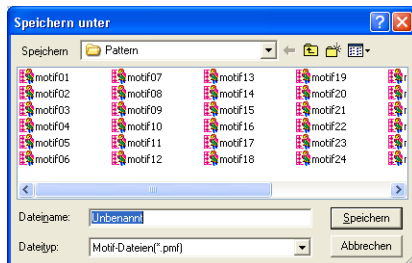
- Wenn das Muster mindestens einmal gespeichert wurde, wird die Datei sofort gespeichert.
- Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

 „Unter neuem Namen speichern“ auf dieser Seite


Unter neuem Namen speichern

Die aktuelle Datei kann unter einem anderen Namen gespeichert werden, um das Original nicht zu verändern oder verschiedene Versionen desselben Bildes oder Musters zu behalten. Die Dateien werden im Füll-/Stempelmodus als .pas-Dateien und im Motiv-Modus als .pmf-Dateien gespeichert.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Speichern unter**.
→ Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



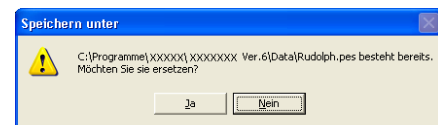
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.

 **Anmerkung:**
Die richtige Dateinamenerweiterung wird automatisch ausgewählt.

3. Klicken Sie auf **Speichern**, um das Muster zu speichern.


 **Anmerkung:**

- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abubrechen.
- Wenn eine Datei bereits mit dem angegebenen Namen im Dialogfeld **Speichern unter** existiert, wird folgende Meldung angezeigt.



- Klicken Sie auf **Ja**, um die Datei zu überschreiben.
- Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie die bestehende Datei nicht überschreiben möchten. Sie können daraufhin einen anderen Dateinamen eingeben.

 „Überschreiben“ auf dieser Seite

 **Hinweis:**
Stempeldateien können nur mit der Software Version 6 oder höher verwendet werden. Jedoch können Sie mit einer früheren Version erstellte .pas-Dateien als Grundlage für die Erzeugung von Stempeldateien verwenden.

Einstellungen ändern

Ansicht des Hintergrundbildes ändern

Das Schablonenbild, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, kann angezeigt oder verborgen werden, oder es kann eine verblasste Kopie des Bildes angezeigt werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Schablone**, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung. Um das Schablonenbild anzuzeigen, klicken Sie auf **Ein**.
Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Verblässen**.
Klicken Sie auf **Aus**, um das Schablonenbild zu verbergen.

Anmerkung:

- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn kein Schablonenbild in den Arbeitsbereich importiert wurde.
- Drücken Sie den Tastenbefehl (**F6**), um zwischen normaler Darstellung der Schablone, verblasster Schablone und keiner Darstellung der Schablone umzuschalten.

 „Bild im Hintergrund öffnen“ auf Seite 210

Gittereinstellungen ändern

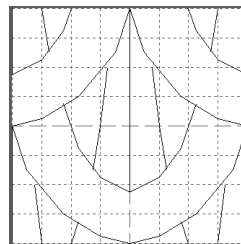
Der Zeilenabstand im angezeigten Gitter des Arbeitsbereichs kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Gitter**.
→ Ein Untermenü wird angezeigt, das die aktuellen Gittereinstellungen enthält.
2. Klicken Sie auf die Gittereinstellung, die Sie für das zu erzeugende oder in Bearbeitung befindliche Stichmuster benötigen.
Um ein Gitterintervall von 1/8 einer Kante des Arbeitsbereichs auszuwählen, klicken Sie auf **Weit**.
Um ein Gitterintervall von 1/16 einer Kante des Arbeitsbereichs auszuwählen, klicken Sie auf **Mittel**.
Um ein Gitterintervall von 1/32 einer Kante des Arbeitsbereichs auszuwählen, klicken Sie auf **Eng**.
Klicken Sie auf **Kein**, um das Gitter zu verbergen.

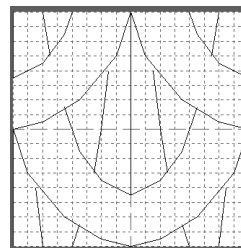
Anmerkung:

- Sie können die Gittereinstellung auch ändern, während Sie an einem Stichmuster arbeiten.
- Die Einstellung für das Gitter wird beibehalten, bis es geändert wird.

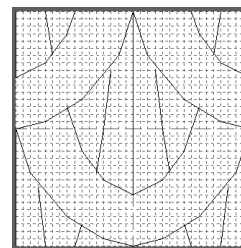
Beispiel 1: Gitter **Weit**



Beispiel 2: Gitter **Mittel**



Beispiel 3: Gitter **Eng**

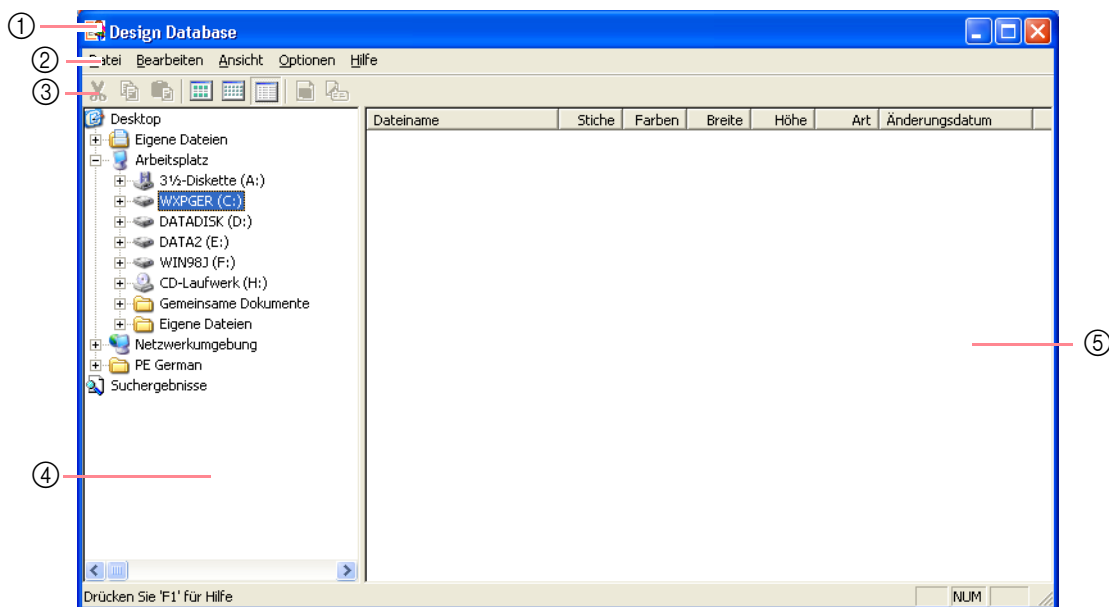


Die horizontalen und vertikalen Linien, die Sie im Arbeitsbereich zeichnen, folgen immer dem Gitter. Die Punkte, die Sie durch Klicken in den Arbeitsbereich erzeugen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters eingefügt, wodurch Sie auch diagonale Linien zeichnen können. Wo auch immer Sie klicken, wird ein Punkt automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt des Gitters eingefügt. Wählen Sie abhängig vom zu zeichnenden Stichtyp eine andere Gittergröße aus. Wählen Sie ein engeres Gitter für feinere Details oder kurven- oder kreisartige Sticklinien, und wählen Sie ein weiteres Gitter für einfachere Stichmuster. Wählen Sie **Kein**, um die Funktion „Gitter magnetisch“ zu deaktivieren. So können Sie kurvige Muster erzeugen.

Design Database

Design Database wird zum Verwalten der Stickmusterdateien auf dem Computer verwendet, damit Sie das gewünschte Muster einfach suchen und die Vorschau anzeigen können. Außerdem können Sie Muster mit Layout & Editing öffnen, in diese Anwendung importieren oder in andere Dateiformate konvertieren (.pes, .dst, .exp, .pcs oder .hus). Sie können die Bilder der Stickmuster in einem ausgewählten Ordner drucken oder als HTML-Datei ausgeben. Die Stickinformationen für Stickmuster in einem ausgewählten Ordner können als CSV-Datei (Daten in jeder Kategorie durch Komma getrennt) für die Verwendung in anderen Datenbankanwendungen, wie z. B. Microsoft Excel, ausgegeben werden.

Hauptfenster



Bedienung für
Fortgeschrittene
Design Database

- ① **Titelleiste**
- ② **Menüleiste**
Hier haben Sie Zugriff auf alle Funktionen.
- ③ **Werkzeugleiste**
Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.
- ④ **Ordnerfenster**
Ermöglicht den Zugriff auf Ordner auf dem Computer sowie auf die Ergebnisse von Suchläufen, die Sie durchgeführt haben.
- ⑤ **Inhaltsfenster**
Zeigt Miniaturansichten aller Stickmuster im ausgewählten Ordner an.

Design Database starten

1. Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme** und anschließend **PE-DESIGN Ver.6**. Wählen Sie **Design Database**, um das Fenster „Design Database“ zu öffnen.

 **Anmerkung:**

Wenn eine Verknüpfung für Design Database erzeugt wurde, z. B. auf dem Desktop, können Sie dieses Programm vom Desktop aus per Doppelklick starten.



Verknüpfung mit EmbDB

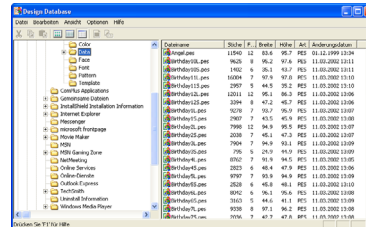
→ Das Fenster Design Database wird angezeigt.

 **Anmerkung:**

Um zu erreichen, dass das Fenster Design Database auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche rechts oben in der Titelleiste.

2. Klicken Sie auf einen Ordner im Ordnerfenster.

→ Alle Stickdateien im Ordner werden im Inhaltsfenster angezeigt.



 **Anmerkung:**

Es werden nur Dateien in den Formaten .pes, .dst, .exp, .pcs, .hus und .phc angezeigt.

Stickmuster sortieren

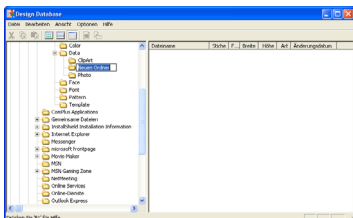
Sie können die Stickmuster in verschiedene Ordner verschieben, um sie zu sortieren. Außerdem können Sie die Stickmuster als Miniaturansichten oder nach Musterdetails anzeigen.

Neue Ordner erstellen

Erstellen Sie neue Ordner, um die Stickmuster besser zu sortieren.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner aus, in dem Sie einen neuen Ordner erstellen möchten.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Neuen Ordner erstellen**.

→ Ein neuer Ordner wird als Unterordner des ausgewählten Ordners angezeigt.



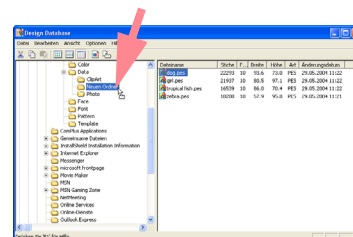
3. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein, und drücken Sie die Taste **Enter**.

→ Der Name des Ordners wird durch den eingegebenen Namen ersetzt.

Stickmuster in einen anderen Ordner verschieben/kopieren

In Design Database können Sie Stickmuster einfach von einem in einen anderen Ordner verschieben.

1. Zeigen Sie im Ordnerfenster den Ordner an, in den Sie das Stickmuster verschieben möchten.
2. Klicken Sie im Ordnerfenster auf den Ordner mit dem Stickmuster, das Sie verschieben möchten.
3. Ziehen Sie das Stickmuster in das Inhaltsfenster in den gewünschten Ordner im Ordnerfenster.



Design Database

- Wenn sich beide Ordner auf demselben Laufwerk befinden, wird das ausgewählte Stickmuster in den anderen Ordner verschoben.
- Wenn sich beide Ordner auf unterschiedlichen Laufwerken befinden, wird das ausgewählte Stickmuster in den anderen Ordner kopiert.

Anmerkung:

- Um die Datei von einem Ordner in einen anderen auf demselben Laufwerk zu kopieren, halten Sie beim Ziehen des Stickmusters die Taste **(Strg)** gedrückt.
- Um die Datei von einem Ordner in einen anderen auf einem anderen Laufwerk zu verschieben, halten Sie beim Ziehen des Stickmusters die Taste **(↑)** gedrückt.
- Sie können die Datei auch aus dem aktuellen Ordner löschen (oder kopieren), indem Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Ausschneiden** (oder **Bearbeiten – Kopieren**) wählen. Anschließend können Sie die Datei dem neuen Ordner hinzufügen, indem Sie sie im Ordnerfenster auswählen und den Menübefehl **Bearbeiten – Einfügen** wählen.

Namen des Stickmusters ändern

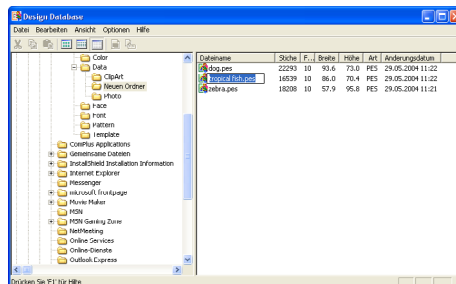
In Design Database können Sie die Namen der Stickmuster einfach ändern.

Anmerkung:

Sie können die Namen der Stickmuster nur in Design Database ändern, wenn die Stickinformationen (Menübefehl **Ansicht – Details**) angezeigt werden. Informationen hierzu finden Sie unter „Ansicht des Inhaltsfensters ändern“ auf dieser Seite.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie umbenennen möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster aus, das Sie umbenennen möchten.
 - Das Stickmuster wird hervorgehoben.
3. Klicken Sie auf den Namen des Stickmusters, das Sie umbenennen möchten.

- Der Name des Stickmusters wird hervorgehoben.



4. Geben Sie den neuen Namen des Stickmusters ein, und drücken Sie die Taste **(Enter)**.

Anmerkung:

Die Dateierweiterung kann nicht geändert werden.

Stickmuster löschen

In Design Database können Sie Stickmuster einfach löschen.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie löschen möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster den Namen mit dem Stickmuster aus, das Sie löschen möchten.
3. Drücken Sie **(Entf)**.
 - Die Datei wird in den Papierkorb verschoben.

Anmerkung:

- Sie können das Stickmuster auch mit dem Menübefehl **Datei – Löschen** löschen.
- Um die Datei sofort zu löschen, ohne sie zuerst in den Papierkorb zu verschieben, halten Sie die Taste **(↑)** gedrückt, bevor Sie die Taste **(Entf)** drücken.


Ansicht des Inhaltsfensters ändern

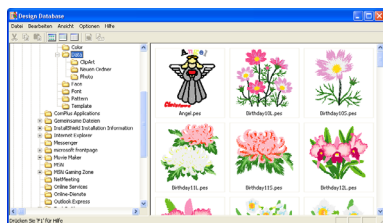
Die Stickmuster im Inhaltsfenster können als große oder kleine Miniaturansichten angezeigt oder nach ihren Stickinformationen aufgelistet werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und anschließend auf die Ansichtseinstellung im angezeigten Menü.

Um die Stickmuster als große Bilder anzuzeigen, klicken Sie auf **Große Miniaturansichten**.


Anmerkung:

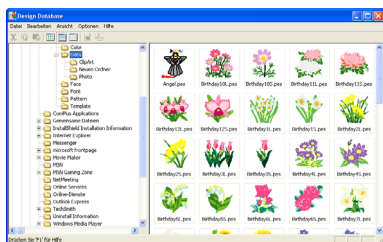
Sie können die Stickmuster auch als große Miniaturansichten anzeigen, indem Sie in der Werkzeugleiste auf  klicken.



Um die Stickmuster als kleine Bilder anzuzeigen, klicken Sie auf **Kleine Miniaturansichten**.

Anmerkung:

Sie können Stickmuster auch als kleine Miniaturansichten anzeigen, indem Sie in der Werkzeugleiste auf  klicken.

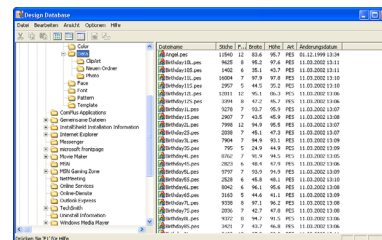


Um die Stickinformationen für Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf **Details**.

Anmerkung:

Sie können die Stickinformationen auch anzeigen, indem Sie in der Werkzeugleiste

auf  klicken.



Stickmuster öffnen

Stickmuster mit Layout & Editing öffnen

Sie können ausgewählte .pes-Dateien einfach mit Layout & Editing öffnen.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie in Layout & Editing öffnen möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster aus, das Sie öffnen möchten.

Hinweis:

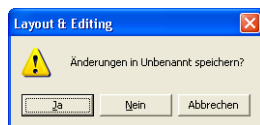
Achten Sie darauf, dass Sie einen Ordner wählen, der .pes-Dateien enthält.

3. Klicken Sie auf **Datei** und **Öffnen mit Layout & Editing**.

Anmerkung:


Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird das Stickmuster ebenfalls in einer neuen Stickmusterseite des Fensters Layout & Editing geöffnet.

- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich von Layout & Editing bereits gespeichert oder nicht bearbeitet wurde, wird das ausgewählte Stickmuster sofort in der Stickmusterseite des Fensters Layout & Editing angezeigt.
- Wenn der aktuelle Arbeitsbereich von Layout & Editing nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten.



Anmerkung:

- Klicken Sie auf **Ja**, um den Arbeitsbereich zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um den Arbeitsbereich zu verlassen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um zum Arbeitsbereich zurückzukehren, wenn Sie beispielsweise den Arbeitsbereich ändern oder unter einem anderen Dateinamen speichern möchten.

 „Überschreiben“ auf Seite 194 und „Unter einem neuen Namen speichern“ auf Seite 194

Stickmuster in Layout & Editing importieren

Sie können alle ausgewählten Stickmuster einfach in Layout & Editing importieren.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie in Layout & Editing importieren möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster aus, das Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Datei** und **Importieren in Layout & Editing**.

→ Das ausgewählte Stickmuster wird im Fenster Layout & Editing angezeigt.

Anmerkung:


Wenn Sie auf den Dateinamen doppelklicken, wird das Stickmuster ebenfalls in die Stickmusterseite des Fensters Layout & Editing importiert.

Stickmuster prüfen

Vorschau von Stickmustern anzeigen

Sie können eine Vorschau des Stickmusters anzeigen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster aus, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
3. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Vorschau**.

Design Database

→ Das Dialogfeld **Vorschau** wird angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:


Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Stickmusterinformationen prüfen

Stickinformationen, wie Dateiname, Größe, Stichanzahl, Anzahl der Farben und Änderungsdatum, können im Dialogfeld **Eigenschaften** geprüft werden. Für .pes-Dateien können Sie zusätzliche Informationen über das Stickmuster anzeigen.

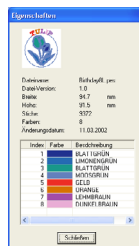
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster aus, dessen Informationen Sie anzeigen möchten.

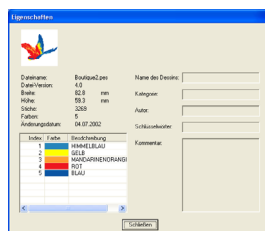
2. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Eigenschaften**.

→ Das Dialogfeld **Eigenschaften** wird angezeigt.

Nicht-PES-Dateien



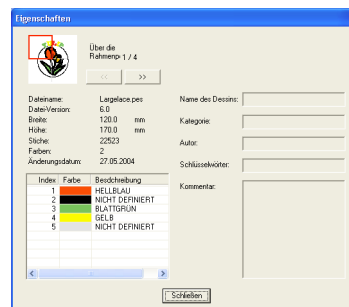
PES-Dateien





Anmerkung:

- Die Garnfarben werden als Grundfarben angezeigt. Garnfarben in .pes-Dateien werden entsprechend den Garnfarben angezeigt, die eingestellt waren, als die Datei von Layout & Editing gelesen wurde.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.



→ Wenn die Stickmusterseite auf **Als benutzerdefinierte Größe** eingestellt war, wird das Dialogfeld **Eigenschaften** angezeigt (wie Abbildung unten).



Anmerkung:

- Die erste Zeile im Dialogfeld zeigt die Position des angezeigten Musterbereichs in der Reihenfolge der Stickrahmenmontage an.
- Um die Informationen für andere Musterbereiche anzuzeigen, klicken Sie auf  oder .
- Die Musterbereiche werden in der Reihenfolge von links nach rechts und von oben nach unten angezeigt. Musterbereiche, die keine Stiche enthalten, werden nicht angezeigt.
- Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld zu schließen.

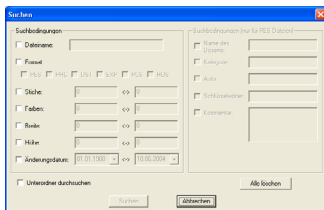
Hinweis:

Sie können nicht auf  klicken, wenn das Design für den ersten Rahmen bereits angezeigt wird. Außerdem können Sie nicht auf  klicken, wenn das Design für den letzten Rahmen bereits angezeigt wird.

Stickmuster suchen

Mit der Suchfunktion können Sie schnell nach den gewünschten Stichmustern (Dateien in den Formaten .pes, .phc, .dst, .exp, .pcs oder .hus) innerhalb des ausgewählten Ordners und mithilfe der verschiedenen Suchbedingungen suchen, die Sie angeben können.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner aus, in dem Sie suchen möchten.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Suchen**.
→ Das Dialogfeld **Suchen** wird angezeigt.



3. Geben Sie die Suchbedingungen an.
Um nach einer Datei mit einem bestimmten Namen zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Dateiname** aus und geben den Dateinamen in das Feld neben **Dateiname** ein.

Anmerkung:

Verwenden Sie die Platzhalterzeichen * und ?, um ein oder mehrere Zeichen darzustellen.

Um nach einer Datei in einem bestimmten Format zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Format** und das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Format aus.

Um nach einer Datei mit einer bestimmten Anzahl von Stichen zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Stiche** aus und geben den Bereich in die Felder neben **Stiche** ein.

Um nach einer Datei mit einer bestimmten Anzahl von Farben zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Farben** aus und geben den Bereich in die Felder neben **Farben** ein.

Um nach einer Datei mit einer bestimmten Breite zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Breite** aus und geben den Bereich in die Felder neben **Breite** ein.

Um nach einer Datei mit einer bestimmten Höhe zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Höhe** aus und geben den Bereich in die Felder neben **Höhe** ein.

Um nach einer Datei mit einem bestimmten Änderungsdatum zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Änderungsdatum** aus und geben den Bereich in die Felder neben **Änderungsdatum** ein.

Um nach einer .pes-Datei mit bestimmten Zeichen in einem Designnamen zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Name des Dessins** aus und geben die gewünschten Zeichen in das Feld neben **Name des Dessins** ein.

Um nach einer .pes-Datei mit bestimmten Zeichen in einer Kategorie zu suchen, wählen Sie

das Kontrollkästchen **Kategorie** aus und geben die gewünschten Zeichen in das Feld neben **Kategorie** ein.

Um nach einer .pes-Datei mit bestimmten Zeichen im Namen des Autors zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Autor** aus und geben die gewünschten Zeichen in das Feld neben **Autor** ein.

Um nach einer .pes-Datei mit bestimmten Zeichen in einem Schlüsselwort zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Schlüsselwörter** aus und geben die gewünschten Zeichen in das Feld neben **Schlüsselwörter** ein.

Um nach einer .pes-Datei mit bestimmten Zeichen in einem Kommentar zu suchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Kommentar** aus und geben die gewünschten Zeichen in das Feld neben **Kommentar** ein.

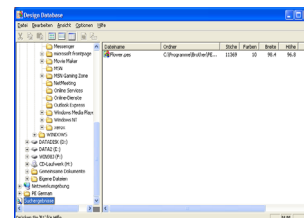
Anmerkung:

- Um auch die Unterordner (Ordner innerhalb der ausgewählten Ordner) zu durchsuchen, wählen Sie das Kontrollkästchen **Unterordner durchsuchen**.
- Alle Zeichen, die Sie in das Feld neben **Dateiname** eingeben, werden als ein Satz von Zeichen behandelt. Sie können jedoch auch nach Dateien suchen, die mit mehreren Wörtern in den Feldern unter **Suchbedingungen (nur für PES-Dateien)** übereinstimmen, indem Sie die Wörter durch ein Leerzeichen trennen.
- Bei den Suchbedingungen, die einen Bereich enthalten, müssen Sie einen Anfangs- und Endwert eingeben.

Um alle Suchbedingungen zu löschen, klicken Sie auf **Alle löschen**.

4. Klicken Sie auf **Suchen**.

→ Eine Liste der Dateien, die mit den Suchbedingungen übereinstimmen, wird angezeigt.



Anmerkung:

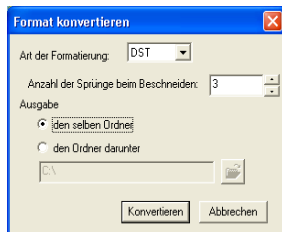
Um die Suche zu beenden, klicken Sie auf **Suche Abbrechen** im Meldungsfeld neben der Suche.

Stickmuster in verschiedene Formate konvertieren

Sie können Stickdateien einfach in eine Datei des Formats .pes, .dst, .exp, .pcs oder .hus konvertieren.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickmuster aus, das Sie konvertieren möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster die Stickdatei aus, die Sie konvertieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Datei** und **Format konvertieren**.

→ Das Dialogfeld **Format konvertieren** wird angezeigt.



4. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Art der Formatierung** das Format aus, in das Sie die Datei konvertieren möchten.


Anmerkung:

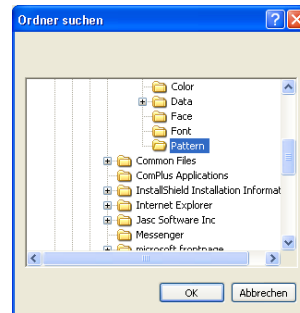
Im DST-Format werden Sprung-Codes verwendet, um anzugeben, wann der Faden abgeschnitten werden muss, um die Garnfarbe zu wechseln. Da die Anzahl der Codes von der verwendeten Nähmaschine abhängt, können Sie den gewünschten Wert in das Feld **Anzahl der Sprünge beim Beschneiden** eingeben. (Diese Einstellung ist nur möglich, wenn das .dst-Format gewählt wird.)

5. Wählen Sie unter **Ausgabe**, ob die neue Datei zum selben Ordner wie die Originaldatei (**den selben Ordner**) oder zu einem angegebenen Ordner (**den Ordner darunter**) hinzugefügt werden soll.

Anmerkung:

• Wenn mehrere Dateien mit verschiedenen Formaten für die Konvertierung ausgewählt werden, während **der selbe Ordner** ausgewählt ist, wird jede Datei mit demselben Format wie die neue Datei nicht konvertiert. Wenn die Dateien jedoch zu einem anderen Ordner als dem Originalordner hinzugefügt werden, wird jede Datei mit demselben Format wie die neue Datei in den anderen Ordner kopiert und nicht konvertiert.

- Um den Ordner zu ändern, dem die neue Datei hinzugefügt wird, klicken Sie auf .



Klicken Sie im Dialogfeld **Ordner suchen** auf den Ordner und dann auf **OK** (oder doppelklicken Sie auf den Ordner), um ihn auszuwählen und das Dialogfeld **Ordner suchen** zu schließen.

- Um einen neuen Ordner zu erstellen, klicken Sie auf **Neuer Ordner** und geben dann den Namen des neuen Ordners ein.

6. Klicken Sie auf **Konvertieren**.

→ Die Datei wird konvertiert, und die neue Datei wird dem angegebenen Ordner hinzugefügt.

Anmerkung:

- Wenn die Datei in eine .pes-Datei konvertiert wird, werden die Garnfarben wie beim Importieren in Layout & Editing konvertiert.
- Wenn der angegebene Pfad zu einem Ordner nicht existiert, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie den Ordner erstellen möchten.
- Wenn eine Datei mit demselben Namen bereits existiert, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie die Originaldatei überschreiben möchten.
- Der Name der Datei nach der Konvertierung ist derselbe Name wie vor der Konvertierung. Lediglich die Dateinamenerweiterung entspricht nun dem ausgewählten Dateiformat.

Hinweis:

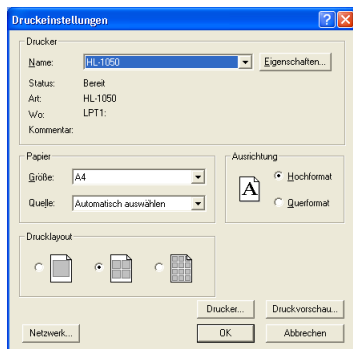
Dateien können nicht in das Format .phc konvertiert werden.

Katalog eines Stickmusters ausgeben

Drucken

Sie können die Bilder aller Stickmuster im ausgewählten Ordner als Katalog drucken.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit den Stickmustern aus, die Sie als Katalog drucken möchten.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckeinstellungen**.
→ Das Dialogfeld **Druckeinstellungen** wird angezeigt, das ähnlich wie Folgendes aussieht.



3. Wählen Sie unter **Drucklayout**, ob jedes Muster auf einer Seite, 4 Muster auf einer Seite oder 12 Muster auf einer Seite gedruckt werden sollen.
4. Klicken Sie auf **Drucker**.
→ Die Bilder der ausgewählten Muster werden gedruckt.

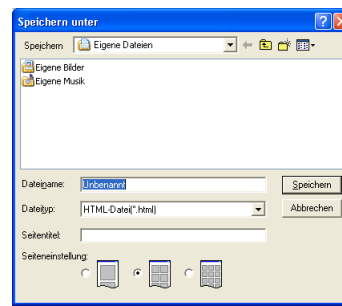
Anmerkung:

- Wenn mindestens ein Stickmuster im Inhaltsfenster ausgewählt wurde, wird nur das ausgewählte Muster gedruckt.
- Sie können mithilfe des Menübefehls **Datei – Drucken** den Katalog sofort drucken. Die Stickmuster werden entsprechend den Einstellungen gedruckt, die Sie bereits im Dialogfeld **Druckeinstellungen** gewählt haben.

HTML-Datei ausgeben

Anstatt den Katalog der Stickmuster zu drucken, können Sie ihn auch als HTML-Datei ausgeben.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit den Stickmustern aus, die Sie als Katalog drucken möchten.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **HTML erstellen**.
→ Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt, das ähnlich wie Folgendes aussieht.

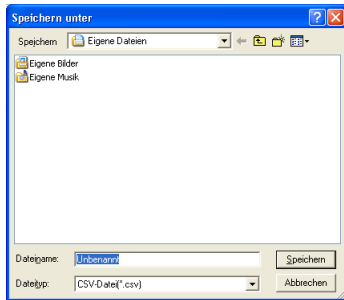


3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der HTML-Datei ein.
4. Um einen Namen oben in der Datei und in der Titelleiste einzufügen, geben Sie den Namen in das Feld **Seitentitel** ein.
5. Wählen Sie unter **Seiteneinstellung**, wie die Muster auf der Seite angezeigt werden sollen.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.
→ Die HTML-Datei und ein Ordner mit den Bildern der Stickmuster werden im ausgewählten Ordner ausgegeben.

CSV-Datei ausgeben

Sie können eine .csv-Datei mit den Stickinformationen (Dateiname, Abmessungen, Anzahl der Stiche, Anzahl der Farben, Dateipfad, Dateieigenschaften (nur .pes-Dateien) und die Namen der Garnfarben) für ausgewählte Stickmuster ausgeben.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit den Stickmustern aus, die Sie als Katalog drucken möchten.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **CSV erstellen**.
→ Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt, das ähnlich wie Folgendes aussieht.



3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der .csv-Datei ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.
→ Die .csv-Datei mit den Stickinformationen für die Stickmuster wird im ausgewählten Ordner ausgegeben.

Kapitel 3

Referenz









Design Center

Liste der Schaltflächen aus dem Werkzeugkasten

Stufe 2 (Linienbildstufe)

In Stufe 2 (Linienbildstufe) wird der Werkzeugkasten benutzt, um das aus einem Rasterpunktbild erzeugte Linienbild zu bearbeiten bzw. um ein Linienbild zu erstellen.



Durch Auswählen einer Schaltfläche im Werkzeugkasten ändert sich der Modus und die Form des Mauszeigers. Eine Beschreibung für jedes Werkzeug wird auf der linken Seite der Statusleiste angezeigt.

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	<p>Die ersten fünf Schaltflächen werden als Stifte und Radierer verschiedener Stärke benutzt. Form des Mauszeigers beim Bewegen über den Arbeitsbereich:</p> <p> für die Stifte und  für die Radierer (wenn die rechte Maustaste gedrückt bleibt). Wenn Sie das Programm starten, wird das zweite Stiftwerkzeug ausgewählt.</p>	s. 32
	<p>Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus. Mauszeigerform: </p>	s. 102
	<p>Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.</p>	s. 34
	<p>Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus. Mauszeigerform: </p>	s. 102











Stufe 3 (Vektorbildstufe)

In Stufe 3 (Vektorbildstufe) können Sie automatisch erzeugte Vektordaten mit dem Werkzeugkasten bearbeiten.

Durch Auswählen einer Schaltfläche im Werkzeugkasten ändert sich der Modus und die Form des Mauszeigers. Eine Beschreibung für jedes Werkzeug wird auf der linken Seite der Statusleiste angezeigt.

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	<p>Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus. Wenn Sie das Programm starten, ist der Auswahlmodus voreingestellt. Mauszeigerform: </p>	s. 78











Design Center

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 81
	Versetzt den Mauszeiger in den Linienbearbeitungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 82
	Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 102
	Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.	s. 32
	Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 102
	Vergrößert die ausgewählten Objekte auf Bildschirmgröße.	








Stufe 4 (Stickattributstufe)

In Stufe 4 (Stickattributstufe) werden Vektordaten von Stufe 3 (Vektorbildstufe) zu Stickattributen für Randnähe und Stickattribute für Flächenfüllung zugewiesen. Dies geschieht mithilfe des Werkzeugkastens und der Stickattribute.

Durch Auswählen einer Schaltfläche im Werkzeugkasten ändert sich der Modus und die Form des Mauszeigers. Eine Beschreibung für jedes Werkzeug wird auf der linken Seite der Statusleiste angezeigt.

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus der Flächenfüllung. Wenn Sie das Programm starten, wird dieses Werkzeug ausgewählt. Mauszeigerform: 	s. 84
	Versetzt den Mauszeiger auf Randnahteinstellungen. Mauszeigerform: 	s. 85
	Versetzt den Mauszeiger auf Randnahteinstellungen. Mauszeigerform: 	s. 86
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Sticken von Aussparungen. Mauszeigerform: 	s. 97
	Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 102

Design Center

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.	s. 32
	Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 102
	Versetzt den Mauszeiger in den Stempelingabe-Modus. Mauszeigerform: 	s. 98
	Versetzt den Mauszeiger in den Stempelbearbeitungs-Modus. Mauszeigerform: 	s. 99

Menüliste





Anmerkung:



Viele Menübefehle sind als Schaltflächen in der Symbolleiste oder im Menü verfügbar, das angezeigt wird, wenn die rechte Maustaste gedrückt wird.

Datei-Menü

Das Menü **Datei** enthält Befehle für die Ein-/Ausgabe von Dateien, z. B. Öffnen und Speichern.






Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Siehe Seite
Neues Linienbild		Erstellt eine neue Stickmusterseite und wechselt in Stufe 2 (Linienbildstufe)	Strg + N	s. 71
Neue Vektordaten	—	Erstellt eine neue Stickmusterseite und wechselt in Stufe 3 (Vektorbildstufe)	—	s. 71
Tutor	—	Hilft Ihnen mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung bei der Erzeugung von Mustern, je nach Art der Daten, die Sie erzeugen möchten.	F3	s. 71
Öffnen		<p>Öffnet eine vorher gespeicherte Datei (.pem, .pel) oder Bilddatei (Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Hinweis: Von pcd- und fpx-Dateien, die mehrere Seiten enthalten, kann nur die jeweils erste Seite angezeigt werden. TIFF-Dateien, die mit LZW-Kompression gespeichert wurden, lassen sich nicht öffnen.</p> </div>	Strg + O	s. 31
TWAIN-Gerät auswählen	—	Wählt aus, welches der am Computer installierten TWAIN-Geräte benutzt werden soll.	—	s. 72

Design Center

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Eingabe vom TWAIN-Gerät	—	Bedient einen Scanner oder ein anderes Gerät nach dem TWAIN-Standard, um ein Bild zu importieren.	—	s. 72
Eingabe aus der Zwischenablage	—	Öffnet eine neue Stickmusterseite in Stufe 1 (Originalbildstufe) und fügt die Bilddaten aus der Zwischenablage ein.	—	s. 72
Ausgabe in die Zwischenablage	—	Kopiert die Bilddaten der Stufe 1 (Originalbildstufe) in die Zwischenablage.	—	s. 114
Vektorbild importieren		Fügt Ihrer Stickmusterseite eine .pem-Datei hinzu (nur möglich in Stufe 3 (Vektorbildstufe)).	F8	
Speichern		Speichert Ihre Stickmusterseite auf einem Laufwerk als Datei der letzten Version (Vorgabe).	Strg + S	s. 104
Speichern unter	—	Speichert die aktuelle Datei unter anderem Namen. Speicherbare Dateien sind: Bitmap-Dateien (.bmp) in Stufe 1 (Originalbildstufe), PEL-Dateien in Stufe 2 (Linienbildstufe) und PEM-Datei in Stufe 3 (Vektorbildstufe) und Stufe 4 (Stickattributstufe).	—	s. 104
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	

Bearbeiten-Menü

Das Menü **Bearbeiten** enthält Befehle für das Durchführen von einfachen Aktionen auf ausgewählte Muster wie Ausschneiden und Einfügen.



Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Rückgängig		Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen		Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + A	
Ausschneiden		Entfernt ausgewählte Daten aus dem Dokument und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	s. 214
Kopieren		Speichert ausgewählte Daten in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Dokument zu entfernen.	Strg + C	s. 214
Duplizieren	—	Erzeugt eine Kopie ausgewählter Daten.	Strg + D	s. 214
Einfügen		Fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.	Strg + V	s. 214
Löschen	—	Löscht ausgewählte Daten aus dem Dokument, ohne diese in der Zwischenablage zu speichern.	Löschen	s. 214

Design Center

Menü		Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt die gewählten Daten horizontal (oben/unten).	Strg + H	s. 79
	Vertikal		Spiegelt die gewählten Daten vertikal (links/rechts).	Strg + J	s. 79
Drehen			Hiermit können Sie die Ausrichtung des Musters verändern.	Strg + Y	s. 80
Numerische Eingabe	Größe	—	Hier wird die Auswahl durch Werteingabe skaliert.	—	s. 79
	Drehen	—	Dreht die ausgewählten Stickmuster durch numerische Werteingabe.	—	s. 80
Alles auswählen		—	Wählt alle Daten aus.	Strg + E	s. 130



Sticken-Menü

Das Menü **Sticken** enthält Befehle für das Steuern der Musterverteilung.


Menü	Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Stickattribute		Zur Einstellung der Stickattribute für Umrandungen und Flächen.	Strg + W	s. 89
Stickfolge/Farbe Prüfen		Hiermit können Sie die Reihenfolge des Stickens der verschiedenen Farben eines Musters und die Stickreihenfolge für jede einzelne Farbe prüfen und ändern.	F10	s. 100

Ansicht-Menü

Das Menü **Ansicht** enthält Befehle für das Ändern der Bildschirmanzeige.

Menü	Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Gittereinstellungen	—	Hiermit können Sie das Gitter einstellen, es ein- oder ausschalten und festlegen, ob es mit oder ohne die horizontalen und vertikalen Linien dargestellt wird.	—	s. 105
Vorschau		Gibt an, ob die Muster als Stiche oder in Normaldarstellung erscheinen.	F9	s. 102
Realistische Vorschau		Zeigt eine realistische Darstellung an, wie die gestickten Muster aussehen werden.	Umschaltta- ste + F9	s. 102
Darstellung aktualisieren	—	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.	Strg + R	

Design Center

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Sticksimulator		Zeigt eine Simulation des Stickbildes an.	—	s. 101
Referenzfenster	—	Blendet das Referenzfenster aus bzw. zeigt es an.	F11	s. 103
Attributeinstellungen für Realistische Vorschau	—	Wählt die Vorschauattribute für die Realistische Vorschau.	—	s. 102
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 70
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 70

Optionen-Menü


Das Menü **Optionen** enthält Befehle für die Auswahl der Größe der Stickmusterseite und der Maßeinheit.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Layout & Editing	—	Startet Layout & Editing und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	F5	s. 39
Programmable Stitch Creator	—	Startet Programmable Stitch Creator und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	—	s. 54
Stickmusterseite	—	Hier können Sie die Größe, die Farbe und den Hintergrund der Stickmusterseite ändern.	—	s. 77
Maßeinheit wählen	mm	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	—	s. 105
	Zoll	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	—	s. 105




Referenz
Design Center

Stufe-Menü

Im Menü **Stufe** können Sie durch Befehle von einer Stufe in die nächste (oder vorige) Stufe schalten.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Zum Originalbild		Wechselt zurück zu Stufe 1 (Originalbildstufe) <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Hinweis: Diese Funktion kann nur benutzt werden, wenn in Stufe 1 (Originalbildstufe) Bilddaten vorhanden sind, z. B. wenn Bilddaten geöffnet oder Bilddaten aus der Zwischenablage eingefügt wurden. Wenn Sie mit einer neuen Datei von Stufe 2 begonnen haben, ist diese Funktion nicht verfügbar.</p> </div>	—	s. 71

Design Center

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Zum Linienbild		Wechselt zu Stufe 2 (Linienbildstufe). Hinweis: <i>Wenn Sie mit einer neuen Vektorbilddatei aus Stufe 3 (Vektorbildstufe) begonnen haben, ist diese Funktion nicht verfügbar.</i>	—	s. 73
Zum Vektorbild		Wechselt zu Stufe 3 (Vektorbild).	—	s. 76
Zu den Stickattributen		Wechseln von Stufe 3 (Vektorbild) zur Stufe 4 (Stickattributstufe).	—	s. 83

Hilfe -Menü

Im Menü **Hilfe** haben Sie über Befehle Zugriff auf das On-Screen-Hilfesystem.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Inhalt	—	Startet das On-Screen-Hilfesystem für dieses Programm.	F1	
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite mit den FAQ (Frequently Asked Questions, häufig gestellte Fragen) auf unserer Homepage. Hinweis: <i>Diese Funktion lässt sich nur nutzen, wenn auf dem Computer ein Internet Browser einwandfrei installiert ist.</i>	—	
Über Design Center	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	

Layout & Editing

Liste der Schaltflächen aus dem Werkzeugkasten

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus. Wenn Sie das Programm starten, wird der Auswahlmodus ausgewählt. Mauszeigerform: 	s. 130
	Versetzt den Mauszeiger in den Punktbearbeitungsmodus. Mauszeigerform:  oder 	s. 135 s. 139
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Vergrößern und Verkleinern der Darstellung. Mauszeigerform:  oder 	s. 186
	Versetzt den Mauszeiger in den Text- und Monogramm-Eingabemodus. Mauszeigerform: 	s. 153
	Versetzt den Cursor in den Modus zum Zeichnen von Kreisen und Bögen, Segmenten sowie Bogen- und Sehne-Elementen. Mauszeigerform: 	s. 145
	Versetzt den Mauszeiger in den Zeichenmodus für Rechtecke. Mauszeigerform: 	s. 148
	Versetzt den Mauszeiger in den Zeichenmodus für Umrandungen. Mauszeigerform:  ,  oder 	s. 149
	Versetzt den Mauszeiger in den Handstickmuster-Modus. Mauszeigerform:  ,  ,  ,  oder 	s. 152
	Versetzt den Mauszeiger in den Mess-Modus. Mauszeigerform: 	s. 182
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Aufteilen von Stichdaten. Mauszeigerform: 	s. 143
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus für die Stempelingabe oder -bearbeitung. Mauszeigerform: 	s. 165

Menüliste



Anmerkung:

Viele Menübefehle sind als Schaltflächen in der Symbolleiste oder im Menü verfügbar, das angezeigt wird, wenn die rechte Maustaste geklickt wird.

Datei-Menü

Das Menü **Datei** enthält Befehle für die Ein-/Ausgabe von Dateien, z. B. Öffnen, Speichern und Drucken.









Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Neu		Erzeugt eine neue Stickmusterseite.	Strg + N	s. 108
Öffnen		Öffnet ein bereits gespeichertes Stickmuster.	Strg + O	s. 109
Importieren	aus Datei	Importiert Stickmuster von Stickkarten (.pec), Speicherkarten (.pes) sowie Dateien der Formate Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs) und Husqvarna (.hus) und fügt diese Ihrer aktuellen Stickmusterseite hinzu.	F8	s. 127
	aus Design Center	Importiert ein Stickmuster aus Design Center.	F7	s. 128
	von Karte —	Importiert ein Stickmuster von einer Stickkarte.	—	s. 128
Speichern		Speichert das Stickmuster auf der Festplatte des Computers als neueste Versionsdatei (Vorgabe).	Strg + S	s. 194
Speichern unter	—	Speichert das Stickmuster auf der Festplatte des Computers unter einem neuen Dateinamen.	—	s. 194
Exportieren	—	Exportiert die Daten der Stickmusterseite als Datei eines anderen Formats (.dst, .hus, .exp oder .pcs).	—	s. 195
Auf Karte speichern	Aktuelles Design	Überträgt das Stickmuster auf eine Speicherkarte.	F4	s. 195
	Andere PES-Dateien —	Schreibt gleichzeitig mehrere PES-Dateien auf die Speicherkarte.	Umschalttaste + F4	s. 196
Eigenschaften	—	Zur Eingabe eines Kommentars zu einer PES-Datei, die bearbeitet wird.	—	s. 199
Druckereinstellungen	—	Hier können Sie die Druckereinstellungen für ein in der Vorschau angezeigtes Stickmuster ändern.	—	s. 200
Druckvorschau	—	Hiermit können Sie den Inhalt der Stickmusterseite sowie die Farbreihenfolge, die Abmessungen und die Anzahl der Stiche vor dem Ausdruck prüfen.	—	s. 201
Drucker	—	Druckt Ihre Stickmusterseite sowie einige Stickinformationen.	Strg + P	s. 201

Layout & Editing

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	s. 24

Bearbeiten-Menü

Das Menü **Bearbeiten** enthält Befehle für das Durchführen von einfachen Aktionen auf ausgewählte Muster wie Ausschneiden und Einfügen.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite	
Rückgängig		Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z		
Wiederholen		Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + A		
Gruppieren	—	Fasst mehrere ausgewählte Objekte zu einem Objekt zusammen.	Strg + G	s. 134	
Gruppierung aufheben	—	Löst die Gruppierung gruppierter Objekte auf.	Umschalttaste + G	s. 134	
Ausschneiden		Entfernt das (die) ausgewählte(n) Muster aus dem Dokument und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X		
Kopieren		Speichert das (die) ausgewählte(n) Muster in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Dokument zu entfernen.	Strg + C		
Duplizieren	—	Erzeugt eine Kopie der (des) ausgewählte(n) Muster(s).	Strg + D		
Einfügen		Fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.	Strg + V		
Löschen	—	Löscht das (die) ausgewählte(n) Muster aus dem Dokument, ohne diese in der Zwischenablage zu speichern.	Löschen	s. 114 s. 137	
Wechseln in eine Gerade	—	Glättet die beiden gerundeten Linien, die sich in einem weichen Punkt treffen.	—	s. 137	
Wechseln in eine Kurve	—	Rundet die beiden geraden Linien ab, die sich in einem Eckpunkt treffen.	—	s. 137	
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer waagrechten Linie.	Strg + H	s. 133
	Vertikal		Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer senkrechten Linie.	Strg + J	s. 133
Drehen		Hiermit können Sie das (die) ausgewählte(n) Muster um einen beliebigen Winkel drehen.	Strg + Y	s. 133	


Layout & Editing

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Siehe Seite
Numerische Einstellung	Größe	—	Hier werden die ausgewählten Stickmuster durch Werteingabe skaliert.	—	s. 132
	Drehen	—	Dreht die ausgewählten Stickmuster durch numerische Werteingabe.	—	s. 134
Zentrieren		—	Bewegt das ausgewählte Muster in die Mitte der Stickmusterseite.	Strg + M	s. 131
Ausrichtung	Links	—	Richtet die ausgewählten Muster an der linken Seite aus.	—	s. 131
	Zentrieren	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer linken/rechten Mitte aus.	—	s. 131
	Rechtsbündig	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer rechten Seite aus.	—	s. 131
	Oben	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen Seite aus.	—	s. 131
	mittig	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen/unteren Mitte aus.	—	s. 131
	Unten	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer unteren Seite aus.	—	s. 131
Alles auswählen		—	Wählt alle Muster aus.	Strg + E	s. 130

Layout & Editing

Bild-Menü






Das Menü **Bild** enthält Befehle für den Import und Export von Bilddaten und zur Erzeugung von Stickdaten aus Bilddaten.

Menü		Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Eingabe	aus Datei	—	Importiert Bilddaten aus bestehenden Dateien, sodass diese als Vorlage für Stickdateien benutzt werden können. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;">! Hinweis: Die Dateinamenerweiterung muss eine der folgenden sein: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).</div>	—	s. 111
	vom TWAIN-Gerät	—	Bedient einen Scanner oder ein anderes Gerät nach dem TWAIN-Standard, um ein Bild zu importieren.	—	s. 111
	aus Porträt	—	Kombinieren Sie Bilder mit Gesichtsmerkmalen, die in das Programm integriert sind, um ein eigenes Portrait zu erstellen.	—	s. 112
	aus Zwischenablage	—	Importiert Bilddaten aus der Zwischenablage.	—	s. 113
Ausgabe	in Datei	—	Speichert die Bilddaten als Datei.	—	s. 114
	in die Zwischenablage	—	Kopiert die Bilddaten in die Zwischenablage.	—	s. 114
TWAIN-Gerät auswählen		—	Wählt aus, welches der am Computer installierten TWAIN-Geräte benutzt werden soll.	—	s. 111
Modifizieren		—	Verändert Größe und Position der Bilddaten.	—	s. 114
Bild zum Stichassistenten senden			Gibt Schritt-für-Schritt-Anweisungen für die Erzeugung von Stickdaten aus Bilddaten.	—	s. 115
Bild anzeigen	Ein	—	Zeigt das Schablonenbild an.	F6	s. 113
	Verblässen	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an.	F6	s. 113
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	s. 113

Layout & Editing



Text -Menü

Das Menü **Text** enthält Befehle für das Durchführen von Aktionen an Textobjekten, z. B. Text an einem gebogenen Pfad ausrichten.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Siehe Seite
Texteingabe	—	Hier können Sie eingegebenen Text bearbeiten.	Strg + L	s. 156
Textattribute einstellen		Hiermit können alle Eigenschaften der Textzeichen präzise eingestellt werden.	Strg + K	s. 157
Text am Pfad ausrichten Einstellung		Setzt eine Textzeile entlang eines Pfades.	Strg + T	s. 158
Text vom Pfad lösen		Trennt den Text von dem Pfad.	Strg + Q	s. 160
Text transformieren		Wendet eine voreingestellte Transformation auf den Text an.	F2	s. 160
Transformation löschen		Stellt die ursprüngliche Form des Textmusters wieder her.	F3	s. 160
TrueType-Schriftattribute einstellen	—	Stellt die Textattribute für TrueType-Zeichensätze ein, die zu Stickdaten konvertiert werden, zum Beispiel Textstil.	—	s. 161
In Umrandungsobjekt umwandeln	—	Erzeugt Vektordaten (Linien, Umrandungen) aus Textdaten, die aus einem TrueType-Zeichensatz konvertiert wurden.	—	s. 161

Sticken-Menü

Das Menü **Sticken** enthält Befehle für das Steuern der Musterverteilung.




Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Siehe Seite
Einstellen der Stickattribute		Stellt die Stickattribute für die Fläche und die Umrandungen eines Musters ein.	Strg + W	s. 171
Stickfolge/Farbe		Hiermit können Sie die Stickreihenfolge der Musterfarben und der einzelnen Muster ablesen und ändern.	F10	s. 184
Aussparung aktivieren	—	Wählt ein Musterpaar für das Aktivieren einer Aussparung aus (um zu vermeiden, dass zweimal an derselben Stelle genäht wird, wenn ein Muster das andere umschließt).	—	s. 180
Aussparung deaktivieren	—	Deaktiviert Aussparungen.	—	s. 180
Stich als Block	—	Konvertiert importierte Stichmuster in Blöcke (Handstickmuster-Daten), wodurch Sie Stickattribute einstellen und bei Skalierungsvorgängen die Stickqualität erhalten können.	—	s. 142

Layout & Editing

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
In Stiche umwandeln	—	Konvertiert ein Form-Objekt in ein Stichobjekt.	—	s. 140
Applikations-Assistent	—	Stellt schrittweise Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen zur Verfügung.	—	s. 181
Stickbereich wählen	—	Legt den Stickbereich fest.	—	s. 183
Rahmenwechsel optimieren	—	Optimiert die Nähfolge von Mustern in einer Stickmusterseite für extragroße Stickrahmen (100 × 172 mm, 172 × 100 mm, 130 × 300 mm oder 300 × 130 mm)	—	s. 204
Ein-/Ausgangspunkte optimieren	—	Optimiert die Positionen der Eingangs- und Ausgangspunkte für die Stickobjekte.	—	s. 139

Ansicht-Menü

Das Menü **Ansicht** enthält Befehle für das Ändern der Bildschirmanzeige.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Gittereinstellungen	—	Bestimmt die Darstellung und die Eigenschaften des Gitters.	—	s. 202
Vorschau		Gibt an, ob die Muster als Stiche oder in Normaldarstellung erscheinen.	F9	s. 187
Realistische Vorschau		Zeigt eine realistische Darstellung der ausgewählten Stickmuster oder aller Stickmuster an, so wie diese nach dem Stickern aussehen. Hinweis: <i>Die Funktion der realistischen Vorschau kann keine klare Vorschau der Stickmuster anzeigen, wenn der Monitor auf 256 Farben oder weniger eingestellt ist. Der Monitor sollte mindestens auf 16-Bit High Color stehen (65536 Farben).</i>	Umschalttaste + F9	s. 187
Attributeinstellungen für Realistische Vorschau	—	Wählt die Vorschauattribute für die Realistische Vorschau.	—	s. 187
Darstellung aktualisieren	—	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.	Strg + R	
Sticksimulator		Zeigt eine Simulation des Stickbildes an.	—	s. 188
Referenzfenster	—	Blendet das Referenzfenster aus bzw. zeigt es an.	F11	s. 193
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 107
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 107

Layout & Editing

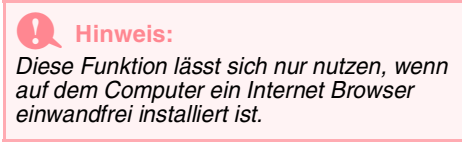
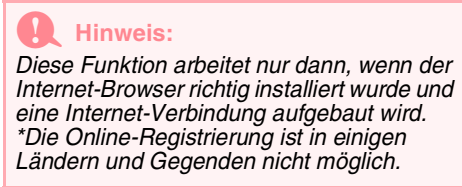
Optionen-Menü

Das Menü **Optionen** enthält Befehle für zusätzliche Optionen.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Siehe Seite
Design Center	—	Startet Design Center und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	F5	s. 30
Programmable Stitch Creator	—	Startet Programmable Stitch Creator und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	—	s. 54
Eigenschaften des Stickmusters	—	Öffnet ein Dialogfeld mit Stickinformationen über das/die gewählte(n) Muster.	—	s. 189
Stickmusterseite	—	Hier können Sie die Größe, die Farbe und den Hintergrund der Stickmusterseite ändern.	—	s. 108
Anwendergarntabelle bearbeiten	—	Hier können Sie eigene Garntabellen erstellen und bearbeiten.	—	s. 190
Maßeinheit wählen	mm	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	—	s. 202
	Zoll	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	—	s. 202












Hilfe-Menü

Im Menü **Hilfe** haben Sie über Befehle Zugriff auf das On-Screen-Hilfesystem.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Siehe Seite
Inhalt	—	Startet das On-Screen-Hilfesystem für dieses Programm.	F1	
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite mit den FAQ (Frequently Asked Questions, häufig gestellte Fragen) auf unserer Homepage. 	—	
Online-Registrierung	—	Ruft die Seite zur Online-Registrierung auf unserer Website auf. 	—	s. 13
Über Layout & Editing	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	

Programmable Stitch Creator

Liste der Schaltflächen aus dem Werkzeugkasten

Werkzeugkasten	Zweck	Siehe Seite
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus. Mauszeigerform: 	s. 213
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus. Mauszeigerform: 	s. 216
	Versetzt den Mauszeiger in den Linienbearbeitungsmodus. Wenn Sie das Programm starten, wird der Zeichenmodus ausgewählt. Mauszeigerform: 	s. 212
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (zurücksetzen)“. Mauszeigerform: 	s. 218
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (Gravur)“. Mauszeigerform: 	s. 217
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (Relief)“. Mauszeigerform: 	s. 217



Menüliste

Anmerkung:


Viele Menübefehle sind als Schaltflächen in der Symbolleiste oder im Menü verfügbar, das angezeigt wird, wenn die rechte Maustaste geklickt wird.

Datei-Menü

Das Menü **Datei** enthält Befehle für die Behandlung von Dateien, wie Öffnen und Speichern.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Siehe Seite
Neu		Erzeugt einen neuen Arbeitsbereich.	Strg + N	s. 209
Öffnen		Öffnet eine bereits gespeicherte Stichmuster-Datei.	Strg + O	s. 209

Programmable Stitch Creator

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Schablone öffnen	—	Öffnet eine Datei mit einem Hintergrundbild, das als Vorlage zum Zeichnen eines neuen Musters für den Programmierbaren Füllstich oder Motiv-Stich dient. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>! Hinweis: Die folgenden Dateiformate können geöffnet werden: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).</p> </div>	—	s. 210
Speichern		Speichert Ihren Arbeitsbereich auf dem Laufwerk.	Strg + S	s. 221
Speichern unter	—	Speichert das aktuelle Stichmuster unter einem neuen Dateinamen.	—	s. 221
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	s. 58




Modus-Menü

Mit dem Programmable Stitch Creator können Sie Muster für den Programmierbaren Füllstich, Motiv-Füll- oder Motiv-Liniestich sowie Stempel erzeugen. Arbeitsweise und -fläche sind jedoch unterschiedlich. Mit **Modus** können Sie den Modus für das Muster wählen, das Sie erstellen möchten.




Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Füll-/Stempelmuster	—	Aktiviert den Füll-/Stempelmodus zum Erstellen von Stickmustern für programmierbare Füllstiche und Stempel.	—	s. 210
Motiv	—	Aktiviert den Motiv-Modus zum Erstellen von Stickmustern für Motiv-Stiche.	—	s. 210

Bearbeiten-Menü

Das Menü **Bearbeiten** enthält Befehle für das Durchführen von einfachen Aktionen auf ausgewählte Linien und Muster wie Ausschneiden und Einfügen.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Rückgängig		Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen		Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + A	
Ausschneiden		Entfernt das (die) ausgewählte(n) Linien aus dem Dokument und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	s. 214

Programmable Stitch Creator

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite	
Kopieren		Speichert das (die) ausgewählte(n) Linien in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Dokument zu entfernen.	Strg + C	s. 214	
Duplizieren	—	Fügt eine Kopie der ausgewählte(n) Linie(n) zum Arbeitsbereich hinzu.	Strg + D	s. 214	
Einfügen		Fügt die Linien aus der Zwischenablage in das Dokument ein.	Strg + V	s. 214	
Löschen	—	Löscht das (die) ausgewählte(n) Linie(n) aus dem Dokument, ohne diese in der Zwischenablage zu speichern.	Löschen	s. 214, s. 217	
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt die ausgewählte(n) Linie(n) an einer (gedachten) waagerechten Linie.	Strg + H	s. 215
	Vertikal		Spiegelt die ausgewählte(n) Linie(n) an einer (gedachten) vertikalen Linie.	Strg + J	s. 215
Drehen		Hiermit können Sie die ausgewählte(n) Linie(n) um einen beliebigen Winkel drehen.	Strg + Y	s. 215	
Alles auswählen	—	Wählt alle Muster aus.	Strg + E	s. 213	

Ansicht-Menü

Das Menü **Ansicht** enthält Befehle für das Ändern der Bildschirmanzeige.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite	
Gitter	—	Wählt das Arbeitsgitter aus.	—	s. 222	
Schablone	Ein	—	Zeigt das Schablonenbild an.	F6	s. 210
	Verblässen	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an.	F6	s. 210
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	s. 210
Vorschau	—	Schaltet die wiederholte Darstellung für das erzeugte Muster ein und aus.	—	s. 212	
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 208	
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 208	

Programmable Stitch Creator

Hilfe-Menü

Im Menü **Hilfe** haben Sie über Befehle Zugriff auf das On-Screen-Hilfesystem.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Inhalt	—	Startet das On-Screen-Hilfesystem für dieses Programm.	F1	
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite mit den FAQ (Frequently Asked Questions, häufig gestellte Fragen) auf unserer Homepage. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;">! Hinweis: <i>Diese Funktion lässt sich nur nutzen, wenn auf dem Computer ein Internet Browser einwandfrei installiert ist.</i></div>	—	
Über Programmable Stitch Creator	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	

Design Database

Menüliste

Anmerkung:

Viele Menübefehle sind als Schaltflächen in der Symbolleiste oder im Menü verfügbar, das angezeigt wird, wenn die rechte Maustaste geklickt wird.




Datei-Menü

Das Menü **Datei** enthält Befehle für die Behandlung von Dateien, wie Öffnen, Importieren, Konvertieren und zum Erstellen von Katalogen.

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Öffnen mit Layout & Editing	—	Öffnet die Stickmusterdatei mit Layout & Editing. Hinweis: Es können nur PES-Dateien geöffnet werden:	—	s. 227
Importieren in Layout & Editing	—	Importiert ein Stickmuster in Layout & Editing. Hinweis: Die folgenden Dateiformate können importiert werden: pes, Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) und Sticknähmaschine (.phc).	—	s. 227
Neuen Ordner erstellen	—	Erstellt einen neuen Ordner im ausgewählten Ordner.	—	s. 224
Dateien konvertieren##	—	Konvertiert die Stickmusterdatei in ein anderes Format.	—	s. 230
Löschen	—	Löscht die ausgewählte Stickmusterdatei.	—	s. 225
Druckereinstellungen	—	Hier können Sie die Druckereinstellungen für Kataloge von Stickmustern ändern.	—	s. 231
Druckvorschau	—	Hier können Sie eine Vorschau für den Katalog von Stickmustern vor dem Drucken erstellen.	—	
Drucker	—	Druckt den Stickmusterkatalog.	Strg + P	s. 231
HTML-Dateien erstellen##	—	Gibt den Stickmusterkatalog als HTML-Datei aus.	—	s. 231
CSV-Datei erstellen##	—	Gibt den Stickmusterkatalog als CSV-Datei aus.	—	s. 232
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	

Design Database

Bearbeiten-Menü

Menü	Werkzeuggeste	Zweck	Tastentbefehl	Siehe Seite
Ausschneiden		Entfernt das (die) ausgewählte(n) Stickmuster aus dem Ordner und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	s. 225
Kopieren		Speichert das (die) ausgewählte(n) Stickmuster in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Ordner zu entfernen.	Strg + C	s. 225
Einfügen		Fügt die Stickmuster aus der Zwischenablage in den ausgewählten Ordner ein.	Strg + V	s. 225
Suchen	—	Ermöglicht das Suchen nach der gewünschten Stickmusterdatei.	Strg + F	s. 229

Ansicht-Menü

Menü	Werkzeuggeste	Zweck	Tastentbefehl	Siehe Seite
Große Miniaturansichten		Führt die Stickmuster im Inhaltsbereich als große Miniaturansichten auf.	—	s. 226
Kleine Miniaturansichten		Führt die Stickmuster im Inhaltsbereich als kleine Miniaturansichten auf.	—	s. 226
Details		Führt die Stickmuster im Inhaltsbereich nach den Nähinformationen auf.	—	s. 226
Vorschau		Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Stickmusters an.	—	s. 227
Dateieigenschaften		Zeigt die Nähinformationen für das ausgewählte Stickmuster an.	—	s. 228
Aktualisieren	—	Aktualisiert die Anzeige des Stickmusters im Inhaltsbereich.	Strg + R	
Werkzeuggeste	—	Blendet die Werkzeuggeste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 223
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	s. 223

Design Database

Optionen-Menü

Das Menü **Optionen** enthält einen Befehl für das Ändern der Maßeinheit.

Menü		Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Maßeinheit wählen	mm	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	—	s. 202
	Zoll	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	—	s. 202

Hilfe-Menü

Im Menü **Hilfe** haben Sie über Befehle Zugriff auf das On-Screen-Hilfesystem.

Menü		Werk- zeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Siehe Seite
Inhalt		—	Startet das On-Screen-Hilfesystem für dieses Programm.	F1	
Über Design Database		—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	

Index

A

Abbrechen	
Aussparung	180
Textanordnung	160
Texttransformation	161
Ändern	
Garnfarbreihenfolge	192
Stickdatenfarben	142
Stickmusteramen	225
Ändern der Größe	
Bilder	114
Rahmen des Anzeigebereichs	104
Anfängermodus	90, 171
Anordnen	173
Anordnen des Textes	158
Anschluss	8
Ansicht	
aktualisieren	254
Attributeinstellungen für Realistische Vorschau	
.....	102, 187, 239, 247
Darstellung aktualisieren	238, 247
Dateieigenschaften	228, 254
Details	226, 254
Gitter	251
Gittereinstellungen	105, 202, 222, 238, 247
Große Miniaturansichten	254
große Miniaturansichten	226
kleine Miniaturansichten	226, 254
Realistische Vorschau	
.....	23, 38, 52, 102, 238, 247
realistische Vorschau	187
Referenzfenster	239, 247
Schablone	222
Abgeblendet	251
Aus	251
Ein	251
Statusleiste	239, 247, 251, 254
Stickbildsimulator	101, 188
Sticksimulator	239, 247
Vorschau	
.....	22, 37, 51, 102, 187, 212, 227, 238, 247, 251, 254
Werkzeugleiste	239, 247, 251, 254
Ansicht-Menü	
Design Center	238
Design Database	254
Layout & Editing	247
Programmable Stitch Creator	251
Anwender-Garnfarbliste	190
Anwendungen	4
Anzahl	91, 95, 126, 177
Anzeige	6, 8
Anzeigen	
Bilder	113
Hintergrundbilder	222
Stickmuster	226
APPLIKATION	170
Applikationen	181
Attribute für die Flächenfüllung	84
Aufteilen von Stichdaten	143
Ausgabe	
Kataloge	
CSV-Dateien	232
HTML-Dateien	231
Ausrichtung	91, 92, 93, 94, 95, 158
Aussparung aktivieren	132

Stickmuster	131
Text	131
Ausschneiden	
Muster	143
Stichmuster	214
Aussparung	50, 180
Aussparung aktivieren	97
Ausrichtung	132
Auswählen	
alle Stichmuster	213
alle Stickmuster	130
Ein-/Ausstiegspunkte	141
Farben	119
Monogrammbuchstaben	164
Muster	184
Punkte	135
Stichmuster	213
Stickbereich	183
Stickmuster	130
Stickreihenfolge	130
Umrandungen	78
Zeichen	157
Auto Punch-Funktion	21, 115
Automatische Farbauswahl	119, 123
Automatisches Erstellen	120, 122, 124

B

Bearbeiten	
Alles auswählen	130
alles auswählen	238, 244, 251
Ausrichtung	
Links	131
links	244
mittig	131, 244
Oben	131
oben	244
rechtsbündig	131, 244
Unten	131
unten	244
Zentrieren	131
zentrieren	244
ausschneiden	214, 237, 243, 250, 254
Bilder	114
Dateien suchen	254
Drehen	133
drehen	80, 215, 238, 243, 251
duplizieren	214, 237, 243, 251
einfügen	215, 237, 243, 251, 254
Garnfarben	192
Garnfarbtabelle	190
Grupplern	134
gruppieren	243
gruppierte Objekte	134
Gruppierung aufheben	243
kopieren	214, 237, 243, 251, 254
Linien	32
Löschen	137
löschen	214, 237, 243, 251
Monogrammbuchstaben	164
Monogramme	163
Monogramm muster	164
Musterfarben	185
Numerische Eingabe	
Drehen	134
Größe	132
numerische Eingabe	

Index

- drehen 80, 238, 244
 Größe 79, 238, 244
 Punkte 81, 135, 140, 216
 Rückgängig 237
 rückgängig 243, 250
 Spiegeln
 Horizontal 133
 Vertikal 133
 spiegeln
 horizontal 79, 215, 220, 238, 243, 251
 vertikal 79, 215, 220, 238, 243, 251
 Stempel 99, 166
 Stichmuster 213, 219
 Stickmuster 130
 Stickreihenfolge 185
 suchen 229
 Text 156
 Umrandungen 78
 Wechseln in eine Gerade 137
 wechseln in eine Gerade 243
 Wechseln in eine Kurve 137
 wechseln in eine Kurve 243
 Wiederholen 237
 wiederholen 243, 250
 Zentrieren 131
 zentrieren 244
 Bearbeiten-Menü 250
 Design Center 237
 Design Database 254
 Layout & Editing 243
 Beenden
 Layout & Editing 24, 53, 63
 Programmable Stitch Creator 58
 Befehle
 Design Center 236
 Design Database 253
 Layout & Editing 242
 Programmable Stitch Creator 249
 Befestigen von Stickunterlegvlies 63
 Benennen von Stickmustern 225
 Benutzerdefinierte Stickmusterseite 60
 Betriebssystem 8
 Bewegen
 Bilder 114
 Ein-/Ausstiegspunkte 138
 Mittelpunkte 97, 139
 Punkte 81, 135, 141
 Stickmuster 131
 Stickmuster in die Mitte bewegen 131
 Bild
 Ausgabe
 in Datei 114, 245
 in die Zwischenablage 114, 245
 Bild anzeigen 113
 abgeblendet 245
 Aus 245
 Ein 245
 Bild zum Stichassistenten senden
 21, 27, 115, 245
 Eingabe
 aus Datei 20, 26, 111, 245
 aus der Zwischenablage 113, 245
 vom TWAIN-Gerät 112, 245
 von Porträt 112, 245
 Modifizieren 114
 modifizieren 21, 27, 245
 TWAIN-Gerät auswählen 111, 245
 Bild abstimmen 74, 117
 Bilder
 Bearbeiten 114
 Bewegen 114
 Größe ändern 114
 in Stickmuster konvertieren 19, 25, 27
 Konvertieren in Stickmuster 115
 Kopieren 114
 Skalieren 114
 Speichern 114
 Bild-Menü 245
 Bildtyp 118, 121
 Blöcke aus Stickdaten 142
 Bogenform, Pulldown-Menü 41, 147
- C**
- CD-ROM 8
 Computer 8
- D**
- Datei
 auf Karte speichern
 aktuelles Design
 24, 52, 62, 195, 206, 242
 andere PES-Dateien 196, 206, 242
 Ausgabe in die Zwischenablage 237
 beenden ... 24, 53, 58, 63, 237, 243, 250, 253
 CSV erstellen 232
 CSV-Dateien erstellen 253
 Dateien konvertieren 253
 drucken 201
 Drucker 242, 253
 Druckereinstellungen 200, 231, 242, 253
 Druckvorschau 201, 242, 253
 Eigenschaften 199, 242
 Eingabe aus der Zwischenablage 237
 Eingabe vom TWAIN-Gerät 72, 237
 exportieren 195, 242
 Format konvertieren 230
 HTML erstellen 231
 HTML-Datei erstellen 253
 Importieren
 aus Datei 127
 aus Design Center 128
 von Karte 128
 importieren
 aus Datei 60, 242
 aus Design Center 40, 242
 importieren in Layout & Editing 253
 in Layout & Editing öffnen 227
 löschen 253
 Neu 209
 neu 108, 242, 249
 neue Ordner erstellen 224
 neue Vektordaten 78, 236
 neues Linienbild 74, 236
 Öffnen 109
 öffnen 40, 55, 209, 236, 242, 249
 öffnen mit Layout & Editing 253
 Schablone öffnen 210, 250
 speichern
 23, 53, 58, 61, 104, 194, 206, 221, 237, 242, 250
 Speichern unter 104, 237
 speichern unter ... 38, 194, 206, 221, 242, 250
 Tutor 71, 236
 TWAIN-Gerät auswählen 72, 236
 Vektorbild importieren 237
 Datei -Menü
 Layout & Editing 242
 Programmable Stitch Creator 249
 Datei-Menü
 Design Center 236
 Design Database 253
 Deinstallation 13

Index

- Design Center 4, 30, 69
 Befehle 236
 Fenster 70
 Menü 236
 Werkzeugkasten-Schaltflächen 234
- Design Database 5, 223
 Befehle 253
 Fenster 223
 Menü 253
- Details 118, 121
 Dichte
 91, 92, 93, 95, 172, 173, 174, 175, 177, 178
 Drehen
 Stichmuster 215
 Stickmuster 133
 Umrandungen 80
 Drehwinkel 158
- Drucken
 Einstellungen 200
 Kataloge 231
 Einstellungen 231
 Stickmuster 201
 Mehrfachpositions-Rahmen 207
 Vorschau 201
- Drucker 8
 Duplizieren von Stickmustern 214
 Durchgänge 172
- E**
- E/V-Stich 15
 Stickattribute 173
- Eckenradius (Pull-down-Menü) 148
- Ein-/Ausstiegspunkte
 Auswählen 141
 Bewegen 138
 Optimieren 138, 139
- Einfügen
 Punkte 81, 136, 141, 216
- Einfügen von Stickmustern 215
- Einheiten für Maß 105
- Einheiten für Maße 202
- Erstellen
 Kataloge
 CSV-Dateien 232
 HTML-Dateien 231
 neue Garnfarbtabelle 190
 neue Ordner 224
- E-Stich 173
- Expertenmodus 90, 171
- Exportieren von Stickmustern 195
- F**
- Farbe 89
 Farbe ändern 121, 125
 Farbe der Stickmusterseite: 118
 Farbe verwenden 121, 125
 Farbe, Schaltfläche 169
- Farben
 Anwender-Garnliste 190
 Stickdaten 142
- Farbenanzahl 119, 123
- Farbverlauf 91, 92, 93, 96, 173, 174, 175, 179
- Fenster
 Design Center 70
 Design Database 223
 Layout & Editing 107
 Programmable Stitch Creator 208
- Flächenfarbe 88
- Flächenfarbe, Schaltfläche 36, 46, 48, 169
- Flächenfüllung, Schaltfläche 42, 46, 48, 169
- Flächenfüllungsattribute 84
- Flächenfüllung-Schaltfläche 88
- Flächenstich, Pulldown-Menü 36, 46, 48, 88, 169
- Foto-Stickerei, Funktion 27
- Freier Festplattenspeicher 8
- Frequenz 93, 94, 175, 176, 178
- Füll-/Stempelmodus 211
- Füllstich 15
 Stickattribute 92, 174
- Funktionen 1
- G**
- Garnfarbe, Schaltfläche 43
- Garnfarben
 Anwenderliste 190
 APPLIKATION 170
 aus Tabellen löschen 192
 bearbeiten 192
 MATERIAL 170
 neue Farben erstellen 191
 neue Tabellen 190
 NICHT DEFINIERT 170
 POSITION DER APPLIKATION 170
 Reihenfolge 192
 Tabellen bearbeiten 190
 Tabellen löschen 190
 zu Tabellen hinzufügen 191
- Garn-tabelle 119, 123, 126
- Geometrische Attribute 167
- geometrische Attribute
 Bögen 147
 Bogen & Sehne 147
 geöffnete Pfade 150
 gerade Linien 150
 geschlossene Pfade 150
 Kreise 147
 Kurven 150
 Ovale 147
 Rechtecke 148
 Segment 147
- gerade Linien in Kurven 137
- Geradstich 15
 Stickattribute 91, 172
- Geschlossene Pfade 48
- Gitter 105, 202, 222
- Gravureffekte 57
- Größe 95, 126, 177
- Größe ändern
 Bilder 21, 27
 Objekte 42
 Rahmen des Anzeigebereichs 193
 Stickmuster 214, 220
 Stickmuster 40, 132
 Umrandungen 79
- Größe der Stickmusterseite 77, 108
 Mehrfachpositions-Rahmen 203
- Größe Stickmuster 59
- Grundlage Sticken 94, 176
- Gruppieren von Stickmustern 134
- H**
- Halbstich 91, 92, 93, 172, 174, 175
- Handstickmuster 151, 178
- H-Anordnung 95, 172, 177
- Hilfe
 Inhalt 240, 248, 252, 255
 Kundenunterstützung 240, 248, 252
 Online-Registrierung 248
 über Design Center 240
 über Design Database 255

Index

- Über Layout & Editing248
 Über Programmable Stitch Creator252
 Hilfe -Menü255
 Programmable Stitch Creator252
 Hilfe-Menü
 Design Center240
 Layout & Editing248
 Hinzufügen
 Garnfarben191
 Garnfarben zu Tabellen191
 Text43, 153
 Horizontale Ausrichtung159
- I**
- Importieren
 aus Design Center39, 40, 128
 Bilder20, 26, 71, 72, 111
 Hintergrundbilder210
 PEM-Dateien71
 Stickmuster60, 127, 227
 TWIN-Bilder72, 112
 von Stickmusterkarten128
 Zwischenablage-Bilder72, 113
 In Objekte konvertierte Stickdaten140
 Installieren
 Software8
 Treiber10
 Übersicht7
- K**
- Kartengerät5, 6
 aktualisieren12
 Kartenschacht6
 Kataloge
 CSV-Dateien232
 drucken231
 HTML-Dateien231
 Kombinieren
 Musterfarben185
 Konvertieren
 Bild in Stickmuster21
 Stickmusterformate230
 Kopieren
 Bilder114
 Stickmuster214
 Stickmuster in Ordner224
 Kreisstich16
 Mittelpunkt97, 139
 Stickattribute95, 177
 Kreuzstich16
 Stickattribute95, 177
 Kreuzstichfunktion125
 Kundendienst13
 Kurven in gerade Linien137
- L**
- Laufweite
 ..91, 93, 94, 95, 118, 121, 172, 173, 175, 176, 177, 178
 Layout & Editing4, 19, 25, 59
 Befehle242
 Fenster107
 Menü242
 Werkzeugkasten-Schaltflächen241
 LED6
 Linienabstand123, 125
 Linienbild (Stufe)73
 Linienbild, Stufe4, 31
 Linienbildstufe69
 Werkzeugkasten-Schaltflächen234
 Linienführungstyp92, 93, 174, 175
- Liste bearbeiten119, 123
 Liste der ausgewählten Farben119, 123
 Löschen
 Garnfarben aus Tabellen192
 Garnfarbtabelle190
 Punkte81, 137, 141, 217, 219
 Stickmuster214
 Stickmuster225
 Umrundungen80
- M**
- Markieren der Stickposition64
 Masken120, 122, 124
 Maßeinheiten105, 202
 MATERIAL170
 Max. Dichte123, 125
 Maximale Farbenanzahl126
 Maximieren-Schaltfläche19, 25, 30, 54, 59, 224
 Mehrfachpositions-Rahmen203
 Größe der Stickmusterseite203
 Muster speichern206
 Musterinformationen205
 Rahmenwechsel204
 Stickmuster204
 Menü
 Design Center236
 Design Database253
 Layout & Editing242
 Programmable Stitch Creator249
 Messen182
 Mittelpunkte97, 139
 Modus
 Füll-/Stempelmuster250
 Füllen/Stempeln210
 Motiv210, 250
 Modus-Menü250
 Monitor8
 Monogrammattribut163
 Monogramme162
 Monogrammgröße, Pulldown-Menü163
 Monogrammzeichensatz, Pulldown-Menü163
 Motiv-Modus211
 Motiv-Stich15, 16
 Muster95, 172, 177
 Stickattribute95, 172, 177
 Muster
 auswählen184
 Farben185
 Farben kombinieren185
 Musterinformationen189, 228
 Kommentare hinzufügen199
 Mehrfachpositions-Rahmen205
- N**
- Nährichtung91, 92, 93, 94, 95
 Programmierbarer Füllstich96
 Nähtyp Textblock, Pulldown-Menü43
 NICHT DEFINIERT170
- O**
- Öffnen
 Bilder20, 26, 31, 71, 72, 111
 Hintergrundbilder210
 Layout & Editing-Datei109
 neue Stickmusterseite108
 neue Vektorbilder71, 78
 neues Linienbild71, 74
 neues Stickmuster209
 PEM-Dateien71
 PES-Datei109

Index

- Stichmuster 209
 Stickmuster 40, 127, 227
 TWAIN-Bilder 72, 112
 Zwischenablage-Bilder 72, 113
 Optimieren
 Ein-/Ausstiegspunkte 138, 139
 Rahmenwechsel 204
 Optionen
 Anwender-Gartabelle bearbeiten 190
 Anwendergartabelle bearbeiten 248
 Design Center 248
 Eigenschaften des Stickmusters 61, 189, 205, 248
 Layout & Editing 40, 239
 Maßeinheit wählen 105, 202
 mm 239, 248, 255
 Zoll 239, 248, 255
 Programmable Stitch Creator 239, 248
 Stickmusterseite 77, 108, 203, 239, 248
 Stickmusterseite, Eigenschaften 60
 Optionen -Menü
 Design Center 239
 Optionen-Menü
 Design Database 255
 Layout & Editing 248
 Ordner 224
 Originalbild, Stufe 4
 Originalbildstufe 69
- P**
- PC 8
 Pfadform, Pulldown-Menü 48, 150
 Photo Stich 1 (monochrom), Funktion 120
 Photo/Cartoon 118, 121
 Photo-Stich 1 (Farbe), Funktion 116
 Photo-Stich 2 (Farbe), Funktion 122
 Photo-Stich 2 (monochrom), Funktion 124
 Pikotborte 178
 Porträt 112
 POSITION DER APPLIKATION 170
 Priorität der Umwandlung 118, 121
 Programmable Stitch Creator 5, 54, 208
 Befehle 249
 Fenster 208
 Menü 249
 Werkzeugkasten-Schaltflächen 249
 Programmierbarer Füllstich
 Muster 47, 55, 94, 176
 Stickattribute 93, 175
 Prozessor 8
 Prüfen
 Attribute für die Flächenfüllung 84
 Nähte 188
 Stickattribute für Randnähte 86
 sticken 101
 Stickreihenfolge 61, 184
 Punkte
 Auswählen 135
 Bearbeiten 135, 140
 bearbeiten 81, 216
 Bewegen 135, 141
 bewegen 81
 Einfügen 136, 141
 einfügen 81, 216
 Löschen 137, 141
 löschen 81, 217, 219
 verschieben 216
- R**
- Radialstich 16
 Mittelpunkt 97, 139
 Stickattribute 95, 177
 Radierer 32, 75
 Rahmen 65
 Rahmen des Anzeigebereichs
 Größe ändern 104, 193
 Neuzeichnung 103, 193
 skalieren 104, 193
 vergrößern 193
 Vergrößern und Verkleinern der Darstellung
 verkleinern 103, 193
 verschieben 103, 193
 Rahmenwechsel 204
 Randnaht, Schaltfläche 42, 45, 48, 168
 Randnahtfarbe 88
 Randnahtfarbe, Schaltfläche 35, 45, 48, 168
 Randnahtstich, Pulldown-Menü 35, 45, 48, 168
 Randnahtstich-Pulldown-Menü 88
 Realistische Vorschau 23, 38, 52, 102, 187
 Einstellungen 102, 187
 Referenzfenster 103, 193
 Registrierung 13
 Reiherversatz 95, 176, 177
 Reliefeffekte 57
 Richtung 158, 173, 174, 175, 176, 177
 Richtung des Reiherversatzes 94, 176
- S**
- Satinstich 15
 Stickattribute 91, 173
 Schacht 6
 Schaltfläche für die Randnaht 88
 Schlagzahl 173
 Schreiben von Daten auf Speicherkarte 206
 Schriftart, Pulldown-Menü 43
 Schriftgröße, Pulldown-Menü 43, 156
 Seitenfarbe nähen 118
 Skalieren
 Bilder 21, 27, 114
 Objekte 42
 Rahmen des Anzeigebereichs 104, 193
 Stickmuster 214, 220
 Stickmuster 40, 132
 Umrandungen 79
 Sonderfarben 170
 Sortieren der Stickmuster 224
 Speicher 8
 Speichern
 auf Karte 24, 52, 62, 195, 196, 206
 Bilder 114
 Stickmuster 58, 221
 Stickmuster 23, 38, 53, 61, 104, 194
 Mehrfachpositions-Rahmen 206
 verschiedene Formate 195
 Spiegeln
 Stickmuster 215, 220
 Stickmuster 133
 Umrandungen 79
 Spiralstich 16
 Stickattribute 95, 177
 Starten
 Design Center 30
 Design Database 224
 Layout & Editing 19, 25, 59
 Programmable Stitch Creator 54
 Stempel 98, 165, 217
 bearbeiten 99
 Stempelattribute 165
 Stich
 Intervall 173

Index

- | | | | |
|---|-----------------------|------------------------------------|--------------------|
| Laufweite | 173 | Stickreihenfolge | 49 |
| Schlagweite | 173 | Stickreihenfolge prüfen | 100 |
| Stichart | 92, 94, 174, 176 | Stickreihenfolge/Farbe | 142, 184, 246 |
| Stichart-Pulldown-Menü | 89 | Sticken großer Bereiche | 14 |
| Stichmuster | | Sticken -Menü | |
| ausschneiden | 214 | Design Center | 238 |
| auswählen | 213 | Sticken-Menü | |
| bearbeiten | 213, 219 | Layout & Editing | 246 |
| Breite | 94, 95, 172, 176, 177 | Stickmuster | |
| drehen | 215 | anzeigen | 226 |
| duplizieren | 214 | Ausrichtung | 131 |
| einfügen | 215 | Auswählen | 130 |
| erzeugen | 218 | Bearbeiten | 130 |
| Größe ändern | 214, 220 | Bewegen | 131 |
| Höhe | 94, 95, 172, 177 | Drehen | 133 |
| kopieren | 214 | drucken | 201 |
| löschen | 214 | Kataloge | 231 |
| Motiv-Stich | 95, 172, 177 | exportieren | 195 |
| Pikotborte | 178 | Formate konvertieren | 230 |
| Programmierbarer Füllstich | 94, 176 | Größe ändern | 132 |
| programmierbarer Füllstich | 47, 55 | Gruppieren | 134 |
| skalieren | 214, 220 | importieren | 227 |
| speichern | 221 | in Ordner kopieren | 224 |
| spiegeln | 215, 220 | in Ordner verschieben | 224 |
| verschieben | 213 | Informationen | 189, 228 |
| Vorschau | 212 | Kataloge ausgeben | |
| Zeichnen | 212 | CSV-Dateien | 232 |
| Stickattribute | 87, 167 | HTML-Dateien | 231 |
| E/V-Stich | 173 | Kommentare hinzufügen | 199 |
| Einstellung | 34, 89, 171 | löschen | 225 |
| Flächen | 84 | Mehrfachpositions-Rahmen | 204, 205 |
| Füllstich | 92, 174 | drucken | 207 |
| Geradstich | 91, 172 | Namen ändern | 225 |
| Kreisstich | 95, 177 | öffnen | 227 |
| Kreuzstich | 95, 177 | Skalieren | 132 |
| Linien | 86 | sortieren | 224 |
| Motiv-Stich | 95, 172, 177 | speichern | 104, 194 |
| Programmierbarer Füllstich | 93, 175 | Spiegeln | 133 |
| Radialstich | 95, 177 | suchen | 229 |
| Satinstich | 91, 173 | von Bildern | 19, 25, 27, 115 |
| Spiralstich | 95, 177 | Vorschau | 102, 187, 227 |
| Tunnelstich | 178 | Zentrieren | 131 |
| Umrandung | 85 | Stickmusterseite, Größe | |
| Zickzackstich | 91, 172 | benutzerdefiniert | 60 |
| Stickattribute (Stufe) | | Stickoptionen: | 118, 121, 123, 125 |
| Werkzeugkasten-Schaltflächen | 235 | Stickreihenfolge | 49, 61, 100, 184 |
| Stickattribute für die Flächenfüllung | 91, 173 | bearbeiten | 185 |
| Stickattribute für Randnähte | 86, 91, 172 | Tipps | 14 |
| Stickattribute, Stufe | 4, 34 | Stickrichtung | 36, 47 |
| Stickattributstufe | 69 | programmierbarer Füllstich | 178 |
| Stickbildsimulator | 101, 188 | Stempel | 178 |
| Stickdaten | | Tipps | 14 |
| aus Objekten | 140 | Sticktyp, Pulldown-Menü | 170 |
| in Blöcke | 142 | Sticktypen | 15 |
| Sticken | 63, 65 | Stickunterlegvlies | 63 |
| Applikations-Assistent | 181, 247 | Stifte | 32, 74 |
| Attribut einstellen | 89, 171 | Stufe | |
| Aussparung aktivieren | 51, 180, 246 | Zu den Stickattributen | 240 |
| Aussparung deaktivieren | 51, 180, 246 | zu den Stickattributen | 34 |
| Ein-/Ausgangspunkte optimieren | 247 | Zum Linienbild | 73, 240 |
| Ein-/Ausstiegspunkte optimieren | 138, 139 | zum Linienbild | 31 |
| In Stiche umwandeln | 140 | Zum Originalbild | 239 |
| in Stiche umwandeln | 247 | Zum Vektorbild | 76, 240 |
| Nähattribute einstellen | 246 | zum Vektorbild | 33 |
| Rahmenwechsel optimieren | 204, 247 | Stufe 1 | 4, 69 |
| Stich als Block | 142, 246 | Stufe 2 | 4, 31, 69, 73 |
| Stickattribute | 238 | Werkzeugkasten-Schaltflächen | 234 |
| Stickattribute einstellen | 46 | Stufe 3 | 4, 33, 69, 76 |
| Stickbereich wählen | 183, 247 | Werkzeugkasten-Schaltflächen | 234 |
| Stickfolge/Forbe | 238 | Stufe 4 | 4, 34, 69 |
| | | Werkzeugkasten-Schaltflächen | 235 |

Index

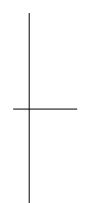
- Stufe-Menü 239
Suchen 229
Systemanforderungen 8
- T**
- Techniken 14
Technischer Kundendienst 13
Text 43, 153
 an Objekt anpassen 44
 anordnen 158
 Anordnung abbrechen 160
 Ausrichtung 131
 in Umrandungen umwandeln 161
 in Umrandungsobjekt umwandeln 161, 246
 Text am Pfad ausrichten 158
 Text am Pfad ausrichten – Einstellungen 44, 246
 Text transformieren 160, 246
 Text vom Pfad lösen 160, 246
 Textattribute einstellen 157, 246
 Texteingabe 156, 246
 Transformation abbrechen 161
 Transformation löschen 161, 246
 transformieren 160
 TrueType-Schriftattribute einstellen 161, 246
Text an Objekt anpassen 44
Text -Menü 246
Textattribute 154, 157, 167
Tipps 14
Transformieren
 abbrechen 161
 Text 160
Transformierungsstufe, Pulldown-Menü 160
TrueType-Textattribute 161
Tunnelstich 16
 Stickattribute 178
- U**
- Übertragen auf Karte 24, 52, 62, 195, 196, 206
Umgekehrt 159
Umrandungen
 auswählen 78
 bearbeiten 78
 drehen 80
 Größe ändern 79
 löschen 80
 skalieren 79
 spiegeln 79
 Stickattribute 85
 verschieben 78
 von Text konvertiert 161
Unternähen 91, 92, 93, 173, 174, 175
Unterschneidung 158
USB-Anschluss 8
USB-Kartengerät 5, 6
 aktualisieren 12
- V**
- V-Anordnung 95, 172, 177
Vektorbild, Stufe 4, 33
Vektorbildstufe 69, 76
 Werkzeugkasten-Schaltflächen 234
Vergrößern 32, 186
 Rahmen des Anzeigebereichs 193
 Tipps 14
Vergrößern und Verkleinern der Darstellung 186
 ausgewählte Objekte 186
 Rahmen des Anzeigebereichs 103, 193
 Stickmusterseite 186
 tatsächliche Größe 186
 verkleinern 186
- Verkleinern 14, 186
 Rahmen des Anzeigebereichs 193
Versatz 94
Verschieben
 Bilder 21, 27
 Objekte 42
 Polygonzüge 50
 Punkte 216
 Rahmen des Anzeigebereichs 103, 193
 Stichmuster 213
 Stickmuster 40
 Stickmuster in Ordner 224
 Text 45
 Umrandungen 78
Vertikale Ausrichtung 159
Vertikaler Versatz 158
Vorschau 22, 37, 51, 102, 187, 227
 Stichmuster 212
Vorschauenfenster 212
- W**
- Werkzeugkasten-Schaltflächen
 Design Center 234
 Layout & Editing 241
 Programmable Stitch Creator 249
 Stufe 2 (Linienbildstufe) 234
 Stufe 3 (Vektorbildstufe) 234
 Stufe 4 (Stickattributstufe) 235
- Z**
- Zeichenabstand 158
Zeichenausrichtung 159
Zeichensatz, Pulldown-Menü 154
Zeichnen
 Bögen 145
 Bogen & Sehne 147
 geöffnete Pfade 149
 gerade Linien 149
 geschlossene Pfade 48, 149
 Kreise 45, 145
 Kurven 149
 Ovale 41, 145
 Polygonzüge 48
 Porträt 112
 Rahmen des Anzeigebereichs 103, 193
 Rechtecke 148
 Segmente 146
 Stichmuster 56, 212
 Umrandungen 74
 unterbrochene Linien 82
Zeilenabstand 158
Zentrieren 131
Zickzack-Breite 91, 172
Zickzackstich 15
 Stickattribute 91, 172
Zubehör 6
Zug-Kompensation 92, 93, 174, 175, 176



Lesen Sie die folgenden Informationen, bevor Sie das CD-ROM-Paket öffnen.

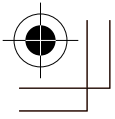
Vielen Dank, dass Sie sich für diese Software entschieden haben. Lesen Sie die folgende mitgelieferte Produktvereinbarung sorgfältig durch, bevor Sie das CD-ROM-Paket öffnen. Verwenden Sie diese Software nur, wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptieren. Durch Öffnen des CD-ROM-Pakets akzeptieren Sie die Nutzungsbedingungen. Nachdem Sie das Produkt geöffnet haben, können Sie es nicht mehr zurückgeben.

Produktvereinbarung

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1) Allgemeine Bedingungen
Diese Vereinbarung wird für dieses Produkt zwischen Ihnen (dem Endbenutzer) und unserem Unternehmen getroffen.2) Nutzung dieses Produkts
Dieses Produkt darf nur auf einem Computer installiert und verwendet werden.3) Beschränkungen bzgl. Duplikationen
Dieses Produkt darf, außer zu Sicherungszwecken, nicht dupliziert werden.4) Änderungsbeschränkungen
Dieses Produkt darf in keinsten Weise geändert oder demontiert werden.5) Übertragungsbeschränkungen
Diese Software darf in keinsten Weise an Dritte übertragen oder von Dritten verwendet werden.6) Garantie
Wir übernehmen keine Verantwortung für Ihre Wahl oder Benutzung dieses Produkts oder für Schäden, die aus der Nutzung dieses Produkts entstehen können.7) Sonstiges
Dieses Produkt ist durch Urheberrechtsgesetze geschützt. |
|--|
- 

Teile dieses Produkts wurden mithilfe der Technologie von Softfoundry International Pte. Ltd. erstellt.





PANTONE177 K

