

brother®



PE-DESIGN 8

Software Zum Kreieren Von Stickmotiven

Bedienungsanleitung



WICHTIGE INFORMATIONEN: GESETZLICHE REGELUNGEN

**Funkstörung
(nur Gegenden mit 220-240V)**

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

Herzlichen Glückwunsch zur Ihrer Wahl unseres Produktes!

Vielen Dank, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben. Um eine optimale Leistung des Produkts und einen sicheren und ordnungsgemäßen Betrieb zu gewährleisten, lesen Sie sich dieses Benutzerhandbuch sorgfältig durch, und bewahren Sie es gemeinsam mit der Kaufrechnung an einem sicheren Ort auf.

Lesen Sie die folgenden Informationen, bevor Sie das Produkt verwenden

Für das Entwerfen schöner Stickmuster

- Mit diesem System können Sie eine Vielzahl an Stickmustern erzeugen. Zudem unterstützt es eine größere Bandbreite an Stickattributeinstellungen (Stickdichte, Stichlänge, usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch von Ihrer jeweiligen Stickmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten.

Für einen sicheren Betrieb

- Es dürfen keine Nadeln, Drahtstücke oder andere Metallgegenstände in das Gerät oder den Karten-Steckplatz gelangen.
- Lagern Sie keine Gegenstände auf dem Gerät.

Für eine höhere Lebensdauer

- Das Gerät sollte nicht im direkten Sonnenlicht oder an Orten mit hoher Luftfeuchtigkeit gelagert werden. Lagern Sie das Gerät nicht in der Nähe eines Heizkörpers, Bügeleisens oder anderer heißer Gegenstände.
- Spritzen Sie weder Wasser noch andere Flüssigkeiten auf das Gerät oder die Karten.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen, und setzen Sie es keinen Erschütterungen aus.

Info zu Reparaturen oder Einstellungen

- Wenn eine Fehlfunktion auftritt oder eine Einstellung erforderlich ist, wenden Sie sich an ein Servicecenter in Ihrer Nähe.

Hinweis

Weder in diesem Benutzerhandbuch noch in der Installationsanleitung wird erläutert, wie man den Computer unter Windows® verwendet. Informationen hierzu finden Sie in den Windows®-Handbüchern.

Anmerkung zum Copyright

Windows® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Andere im Benutzerhandbuch und in der Installationsanleitung erwähnte Produktnamen können Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen sein und werden hiermit anerkannt.

Wichtig

Die Verwendung dieses Geräts zur Anfertigung nicht autorisierter Kopien von Materialien von Stickkarten, Zeitungen und Zeitschriften für kommerzielle Zwecke stellt eine gesetzlich strafbare Verletzung des Urheberrechts dar.

Vorsicht

Die zu diesem Produkt gehörende Software ist durch Urheberrechtsgesetze geschützt. Diese Software darf nur in Übereinstimmung mit den Urheberrechtsgesetzen verwendet und kopiert werden.

DIESE ANLEITUNGEN AUFBEWAHREN.
Dieses Produkt ist für die Verwendung im Haushalt bestimmt.

Weitere Produktinformationen und Aktualisierungen finden Sie auf unserer Website unter:

<http://www.brother.com/> oder <http://solutions.brother.com/>

PE-DESIGN verwandelt jedes Design in eine Stickerei

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.



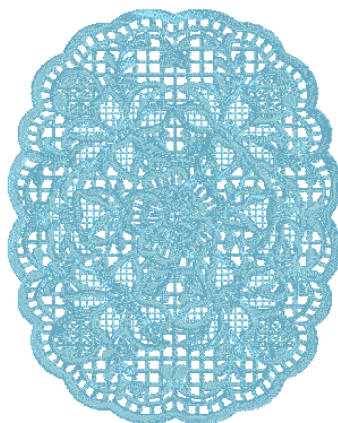
■ Layout-fertige Designs

(S. 15)



■ Großformatige Muster

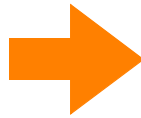
(S. 185 im Benutzerhandbuch (PDF-Format))



■ Fotostich-Funktion (S. 24, S. 132)

Von Fotos, die mit Digitalkameras aufgenommen worden sind, können Stickereien ganz einfach erstellt werden.

Fotostich 1 (Farbe)



Fotostich 1
(Sepia)



Fotostich 1
(Monochrom)



Fotostich 2
(Farbe)



Fotostich 2
(Monochrom)



■ Kombinieren mit Hintergrundbildern

(S. 43)



■ Eigene Logos erzeugen

(S. 20, S. 73, S. 81, S. 84, S. 95 und S. 131)

B&R

B&R

Wofür Sie PE-DESIGN verwenden können

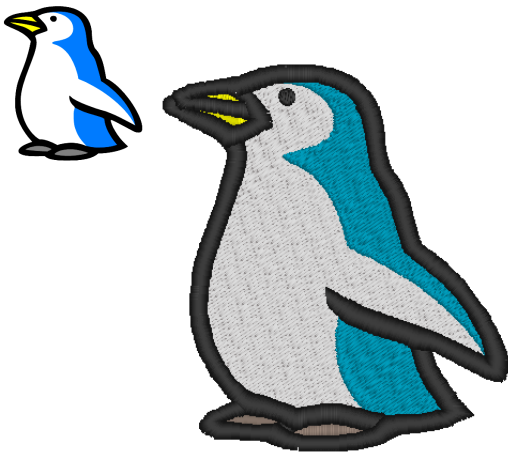
Lebendige Stickereien von beliebigen Bildern oder Fotos erzeugen

Mit Layout & Editing können Bilder und Fotos automatisch in Stickmuster konvertiert und dann mit den gewünschten Stichen gestickt werden.

■ Automatisches Sticken

(☞ S. 20, S. 131)

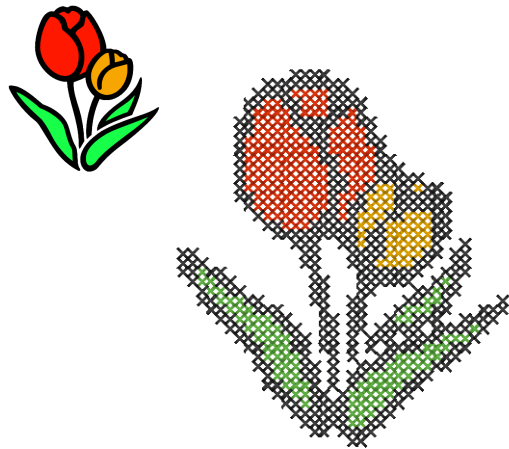
Illustrationen und Bilder können ganz einfach in Stickmuster umgewandelt werden. Darüber hinaus können Sie Farbe und Sticktyp nach Wunsch verändern.



■ Kreuzstichfunktion

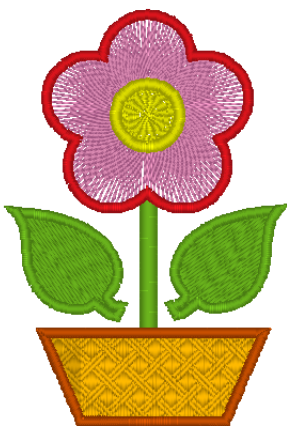
(☞ S. 27, S. 140)

Illustrationen und Bilder können ganz einfach in Kreuzstich-Stickmuster umgewandelt werden. Außerdem können Sie die Größe der Kreuzstiche nach Wunsch anpassen.



■ Formen zeichnen für Stickmuster

(☞ S. 29, S. 73)




■ Stickmuster kombinieren

(☞ S. 39, S. 50, S. 54)



Viele Stiche und Farben für noch mehr Vielfalt

Dieses Programm bietet 10 Sticharten für Flächenfüllungen und 5 Sticharten für Randnähte. Durch Ändern der Stiche und Farben kann ein Stickmuster ganz verschiedene Erscheinungsbilder haben. Versuchen Sie verschiedene Einstellungskombinationen.

 Weitere Informationen finden Sie unter „Garnfarbe und Sticktyp einstellen“ auf Seite 99.



Noch mehr Schriftarten

Stickereien können nicht nur mit internen Schriftarten, sondern auch mit TrueType-Schriftarten vom Computer erstellt werden.

■ Monogramme

( S. 95, S. 179 im Benutzerhandbuch (PDF-Format))

Einfaches Erzeugen von Monogrammen durch Auswahl einer Schriftart, Eingeben des Textes und Wählen eines dekorativen Musters. Eine Vielzahl von dekorativen Mustern ist verfügbar.



■ Einfache Bearbeitung


( S. 36, S. 84)

Ändern Sie die Textanordnung und bearbeiten Sie den Text ganz nach Wunsch.



Sticktypen

Die Stickattribute eines Sticktyps werden zuerst auf die Standardeinstellungen gesetzt. Sie können jedoch durch Ändern der Stickattribute ganz eigene Stiche erzeugen.

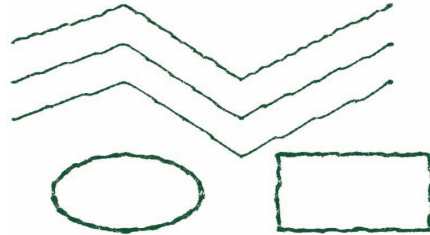
 Weitere Informationen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 103 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 106.

Randnahtstiche

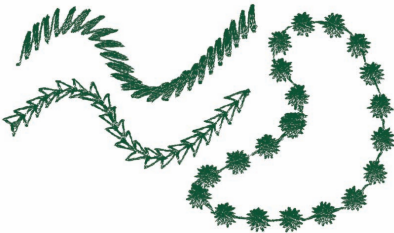
Zickzackstich



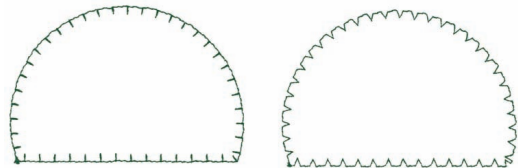
Geradstich/Dreifachstich



Motiv-Stich

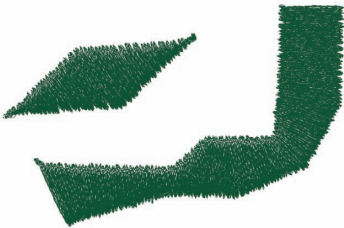


E/V-Stich

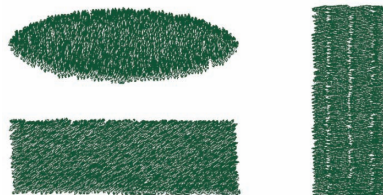


Pfadformen

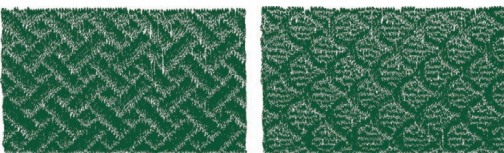
Satinstich



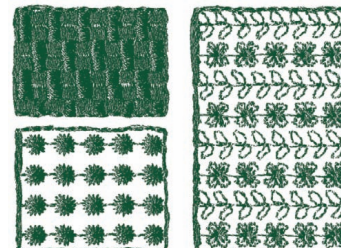
Füllstich



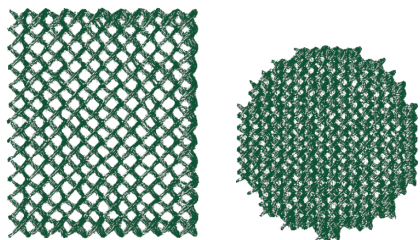
Programmierbarer Füllstich



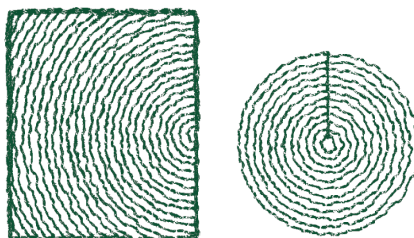
Motiv-Stich



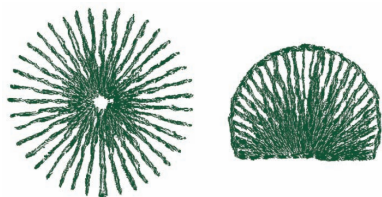
Kreuzstich



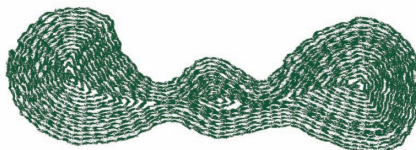
Kreisstich



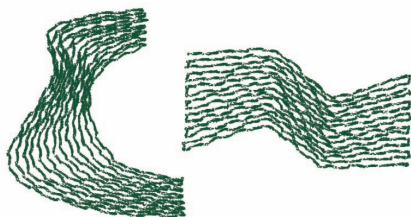
Radialstich



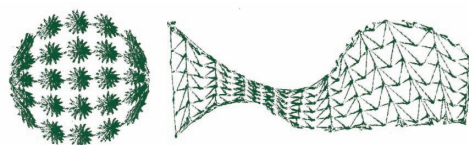
Spiralstich



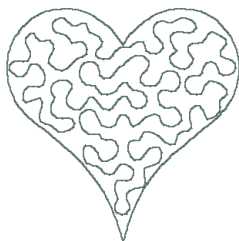
Tunnelstich



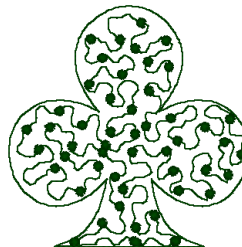
Tunnelstich (Motiveinstellung)



Punktierstich



Punktierstich (Motiveinstellung)



Anmerkung:

Die Nähte des programmierbaren Füllstiches und des Motiv-Stiches hängen vom ausgewählten Stichmuster ab.



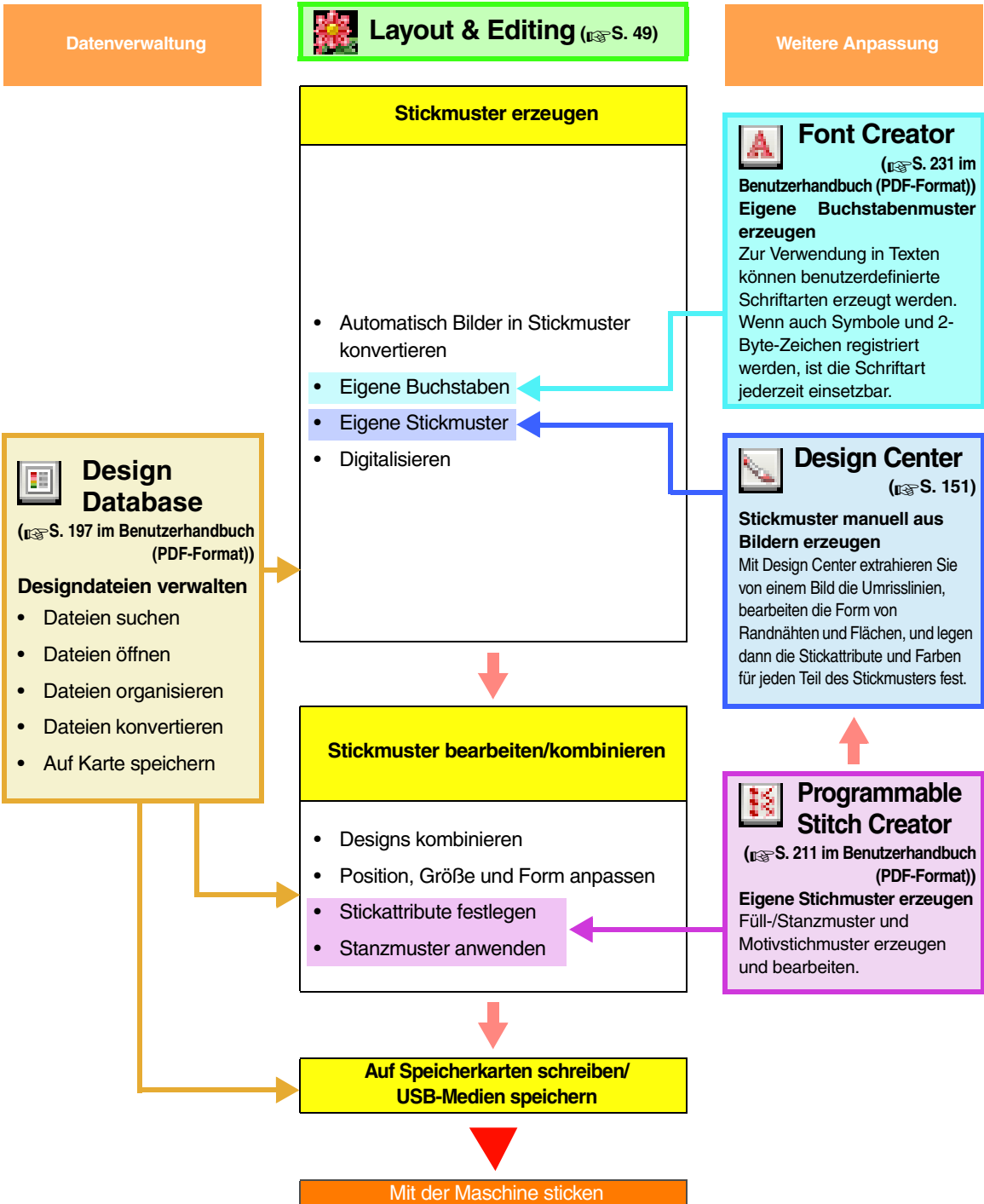
Weitere Informationen, siehe „Programmierbarer Füllstich“ auf Seite 108, „Tunnelstich“ auf Seite 110, „Motiv-Stich“ auf Seite 111 und „Punktierstich“ auf Seite 113.

Übersicht der Standardbedienung

Dieses Softwarepaket enthält fünf Programme.

Stickmuster mit Hilfe der vier Anwendungen erzeugen

Design Center, Font Creator, Programmable Stitch Creator und Design Database unterstützen das Hauptprogramm Layout & Editing.



Neue Funktionen der Version 8

■ Funktionen der Sticherzeugung

- Auf den Punktierstich kann ein Motivmuster angewandt werden.
- Die Funktion zum Unternähen wurde verbessert.
 - Neue Stichmuster zum Unternähen wurden den verfügbaren Einstellungen zum Flächensticken von Text und für Handstickmuster hinzugefügt.
 - Die Dichte des Unternähens von Flächen kann auf **Dicht**, **Mittel** oder **Gering** eingestellt werden.

■ Bearbeitungsfunktionen und Benutzerschnittstelle

Layout & Editing

- Die Befehle **Überlappungen entfernen** und **Zusammenführen** wurden zur Bearbeitung von Formen hinzugefügt.
 - Überlappungen entfernen: Die überlappenden Bereiche von Formen werden entfernt.
 - Zusammenführen: Die überlappenden Bereiche von Formen werden zusammengeführt.
- Es können Stickdesigns erzeugt werden, die eine Stickerei mit einem Hintergrundbild kombinieren. Das Bild wird mit einem Aufbügelpapier übertragen oder direkt auf einen bedruckbaren Stoff gedruckt und dann wird auf diesen Stoff gestickt. Das Positionierblatt ermöglicht dabei eine einfache Ausrichtung der Stickposition.
- Oben und links an der Stickmusterseite wurden Lineale hinzugefügt. Beim Prüfen von Größen und Positionen kann die Maßeinheit zwischen Millimeter und Zoll umgeschaltet werden.
- Es können mehrere Dateien gleichzeitig geöffnet werden. Daten können unter den Dateien kopiert und eingefügt werden.
- Die Dialogfelder **Einstellung der Stickattribute**, **Garnfarbe** und **Textattribute einstellen** befinden sich in einem kombinierten Dialogfeld, das einfacher zu verwenden ist.
- Die Funktionen im Dialogfeld **Importieren** für den Import von Stickmustern wurden verbessert.
- Die Funktionen im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren** wurden verbessert.
 - Stickmuster können gesperrt werden (keine Änderungen, wie Verschieben, Vergrößern/Verkleinern oder Bearbeiten, mehr möglich).
 - Das Stickattribut für die Objekte einer Farbe kann geändert werden.
- Die Funktionen in „Bild zum Stichassistenten senden“ wurden verbessert.
 - Sepia-Modi zu den Foto-Stich- und Kreuzstichfunktionen hinzugefügt.
 - Der automatischen Konvertierung in ein Stickmuster mit der Funktion „Automatisch Sticken“ wurde zur Umwandlung von Flächen in Linien eine Funktion hinzugefügt.
 - Bei der automatischen Konvertierung in ein Stickmuster mit der Kreuzstichfunktion können Kreuzstiche und Rückstiche bearbeitet werden.
- Ein Bild kann in 90°-Schritten gedreht werden.
- Werkzeuge zum Freihandzeichnen von Linien wurden hinzugefügt.
- Transformierter Text kann auf einer Kurve angeordnet werden.
- Stichdaten können nach Farben getrennt werden.

Design Center

- Für den Werkzeugkasten wurde in der Linienbildstufe ein Radierer-Werkzeug hinzugefügt.
- Die maximale Einstellung für **Linienstärke** wurde bei der Konvertierung einer Linie in ein Vektorbild erhöht. So können dickere Vektorbilderlinien erzeugt werden.

Font Creator

- Ein Zeichen einer TrueType-Schriftart kann als Schablone geöffnet werden. Außerdem ist die automatische Erzeugung einer eigenen Schriftart aus einer TrueType-Schriftart möglich.
- Außer Buchstaben des Alphabets, Nummern und Symbolen können auch andere Zeichen registriert werden.
- Wenn beim Speichern von benutzerdefinierten Schriftartdaten in eine PEF-Datei ein Schablonenbild geöffnet ist, wird das Schablonenbild mit den Daten abgespeichert.

■ Allgemein

- Zur Design-Bibliothek wurden neue Beispiel-Stickdateien hinzugefügt.
- Zu den Stickmustereigenschaften wurde die geschätzte Stickzeit hinzugefügt.
- Die Stickrahmengrößen 200 × 200 mm (7 3/4 × 7 3/4 Zoll) und 200 × 300 mm (7 3/4 × 11 3/4 Zoll) wurden dem Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** hinzugefügt.
- Den verfügbaren Dateiformaten für Bilder, die als Schablonen oder Originalbilder geöffnet werden können, wurden weitere Formate hinzugefügt.
 - GIF-Format (.gif) wird unterstützt.
 - LZW-komprimierte TIF-Dateien werden auch unterstützt.

Bedienungsanleitung (Grundlagen)

Neue Funktionen der Version 8	9
Inhalt.....	11
Benutzung der Handbücher	13
Unterstützung/Kundendienst.....	14
Online-Registrierung	14
Prüfen auf die neueste Programmversion.....	14
Lernprogramm.....	15
1. Stickmuster importieren	15
2. Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren.....	19
3. Formen zeichnen für Stickmuster	29
4. Text eingeben	36
5. Stickmuster kombinieren	39
6. Drucken und Sticken	43
Anordnen von Stickdesigns (Layout & Editing)	49
Das Layout & Editing-Fenster	49
Stickdesigns öffnen/importieren	50
Prüfen von Stickmustern	53
Bearbeiten von Stickmustern	54
Umformen von Stickmustern	58
Bearbeiten von Stickmustern	64
Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen.....	71
Ändern von Programmeinstellungen	72
Formen zeichnen	73
Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)	81
Text hinzufügen.....	84
Monogramme eingeben	95
Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden.....	98
Bearbeiten von Flächen	119
Stickreihenfolge/Sperren prüfen und bearbeiten	122
Importieren von Bilddaten	125
Ändern von Bildeinstellungen.....	128
Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren (Bild zum Stichassistenten senden)	130
Speichern und drucken	145
Grundfunktionen von Design Center	151
Erzeugen eines Stickmusters von einem Bild	151

Manuelles Erstellen von Stickdesigns aus Bildern (Design Center)

Das Design Center-Fenster.....	159
Originalbildstufe.....	160
Linienbildstufe.....	162
Vektorbildstufe.....	164
Stickattributstufe	170

Das Benutzerhandbuch (PDF-Format) ..

Bedienungsanleitung (Fortgeschrittene)

Lernprogramm (Fortgeschrittene) 179

- Monogramme eingeben.....179
- Erstellen von Applikationen183
- Erstellen von geteilten Stickmustern185
- Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen191

Verwalten von Stickdesigndateien (Design Database) 197

- Design Database-Fenster.....197
- Starten Design Database197
- Prüfen von Stickmustern198
- Öffnen von Stickmustern199
- Organisieren von Stickmustern200
- Suchen von Stickdesigns203
- Konvertieren von Stickdesigns in verschiedene Formate205
- Schreiben von Stickdesigndateien auf eine Speicherkarte206
- Ausgabe eines Stickmusterkataloges.....208

Programmable Stitch Creator-Standardfunktionen 211

- Das Programmable Stitch Creator-Fenster ...211
- Erzeugen von Füll-/Stanzmustern211
- Erzeugen eines Motivstichmusters.....215

Erzeugen von benutzerdefinierten Stichmustern (Programmable Stitch Creator) 217

- Öffnen einer Musterdatei218
- Erzeugen eines neuen Musters.....219
- Stichmuster während des Erstellens anzeigen221
- Erstellen eines Musters im Füll-/Stanzmodus.....222
- Bearbeiten eines Musters im Füll-/Stanzmodus.....223
- Erzeugen von Relief-/Gravureffekten im Füll-/Stanzmodus.....225
- Erstellen eines Musters im Motivmodus227
- Bearbeiten eines Musters im Motivmodus....228
- Speichern von Mustern.....229
- Ändern von Einstellungen.....230

Font Creator-Standardfunktionen..... 231

- Das Font Creator-Fenster.....231
- Manuelles Erstellen einer benutzerdefinierten Schriftart233

Erstellen von benutzerdefinierten Schriftarten (Font Creator) 239

- Öffnen einer Datei239

- Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone 240
- Erstellen eines Buchstabens 243
- Bearbeiten von Buchstaben..... 244
- Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens... 245
- Prüfen der erstellten Buchstabenmuster 246
- Speichern von Buchstaben..... 248
- Ändern von Einstellungen..... 249

Tipps und Techniken251

- Stickmuster vergrößern/verkleinern 251
- Nährichtung 251
- Stickreihenfolge prüfen 251
- Große Bereiche sticken 252
- Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden 252
- Zum Stickern geeignete Schriftarten..... 253
- Erzeugen von Buchstabenumrandungen (mit in Umrandungsobjekt umgewandeltem Text) 254
- Konvertieren von Zeichen (Japanisch, Chinesisch, Koreanisch usw.) in Stickmuster 255

Menüs/Werkzeuge256

- Layout & Editing..... 256
- Design Center 263
- Design Database 268
- Programmable Stitch Creator 270
- Font Creator..... 273

Fehlerdiagnose276

Index277

Benutzung der Handbücher

Mit dieser Software werden die folgenden Handbücher geliefert.

Installationsanleitung

In dieser Anleitung werden die für den ersten Einsatz der Software notwendigen Vorbereitungen beschrieben. Folgen Sie den Hinweisen in dieser Anleitung, um die Vorbereitung und Installation der Programme durchzuführen.

Benutzerhandbuch (Grundlagen/dieses Handbuch)

Dieses Handbuch enthält Beschreibungen von Layout & Editing und Design Center.

Um die Anwendung dieser Programme kennenzulernen, werden zuerst die Standardfunktionen durch Beispiele erläutert. Folgen Sie diesen Prozeduren, um einen Einblick in die allgemeine Funktionsweise dieser Anwendungen zu gewinnen.

Vorsichtsmaßnahmen, weitere Informationen und ausführliche Beschreibungen nützlicher Funktionen und verschiedener Einstellungen folgen später. Außerdem finden Sie Kundendienstinformationen in diesem Handbuch.

Benutzerhandbuch (Grundlagen und Fortgeschrittene/PDF-Format)

Dieses Benutzerhandbuch finden Sie auch im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM. Die folgenden Hinweise ergänzen das o. g. Benutzerhandbuch.

Design Database, Programmable Stitch Creator und Font Creator werden ausführlich beschrieben. Informationen zu diesen Programmen finden Sie in diesem Handbuch. Mit Beispielen werden die Standardfunktionen jeder dieser Anwendungen erläutert. Außerdem sind Vorsichtsmaßnahmen, weitere Informationen und ausführliche Beschreibungen nützlicher Funktionen und verschiedener Einstellungen enthalten.

Für ein tiefergehendes Verständnis der PE-DESIGN-Funktionen bietet es ein Lernprogramm für Fortgeschrittene, Tipps und Techniken sowie Menü-/Werkzeuglisten für jedes Programm. Darüber hinaus enthält dieses Handbuch einen Abschnitt zur Problemlösung. In diesem Abschnitt finden Sie Hinweise, wenn Probleme bei der Anwendung dieser Software auftauchen.

■ Öffnen des Benutzerhandbuches (PDF-Format)

Klicken Sie auf **Alle Programme**, dann auf **PE-DESIGN 8** und anschließend auf **Benutzerhandbuch**.

Alternativ können Sie im Menü jeder Anwendung auf **Hilfe** und anschließend auf **Benutzerhandbuch** klicken.



Anmerkung:

- *Adobe® Reader® ist für die Anzeige und zum Ausdrucken der PDF-Dateiversion des Benutzerhandbuches erforderlich.*
- *Wenn Adobe® Reader® nicht auf Ihrem Computer vorhanden ist, muss es installiert werden. Das Programm kann von der Adobe-Firmenwebsite heruntergeladen werden (<http://www.adobe.com/>).*

■ Drucken des Benutzerhandbuches (PDF-Format)

Informationen zum Drucken aus Adobe® Reader® finden Sie in der Hilfe von Adobe® Reader®.

Bitte wenden Sie sich bei Problemen an den technischen Kundendienst. Die Adresse des technischen Kundendienstes in Ihrer Umgebung erfahren Sie auf der Brother-Website (<http://www.brother.com>). Für häufig gestellte Fragen (FAQ) und Informationen über Software-Aktualisierungen besuchen Sie das Brother Solutions Center (<http://solutions.brother.com/>).

Hinweis:

- Wählen Sie in der oben genannten Website zuerst Ihr Land und dann das Produkt aus.
- Halten Sie die Informationen bereit, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden.
 - Achten Sie darauf, dass das Betriebssystem Ihres Computers auf dem neuesten Stand ist.
 - Notieren Sie Hersteller und Modell Ihres Computers und des Windows®-Betriebssystems. (Systemanforderungen siehe Installationsanleitung.)
 - Informationen über angezeigte Fehlermeldungen. Diese Informationen helfen, Ihre Fragen schneller zu beantworten.

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.

Die Online-Registrierungsseite der Website erscheint, wenn die folgende Adresse in der **Adressleiste** des Browsers eingegeben wird.

<http://www.brother.com/registration/>

Anmerkung:

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

Prüfen auf die neueste Programmversion

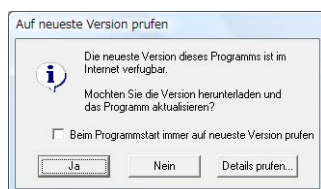
Klicken Sie auf **Hilfe** in Layout & Editing und anschließend auf **Auf Updates prüfen**.

Die Software wird darauf überprüft, ob es die neueste Version ist.

Wenn die unten dargestellte Meldung angezeigt wird, verwenden Sie die neueste Version.



Wenn die unten dargestellte Meldung angezeigt wird, verwenden Sie nicht die neueste Version. Klicken Sie auf **Ja** und laden Sie anschließend die neueste Software-Version von der Website herunter.



Anmerkung:

Wenn das Kontrollkästchen **Beim Programmstart immer auf neueste Version prüfen** aktiviert ist, wird die Software beim Programmstart darauf überprüft, ob eine neuere Version verfügbar ist.

In diesem Abschnitt werden die Funktionen von Layout & Editing anhand der Prozeduren zur Erstellung von Stickmustern beschrieben. Führen Sie zuerst die Schritte zum Erzeugen der Stickmuster aus und lernen Sie dabei die Standardfunktionen.

1 Stickmuster importieren (☞ S. 15)

Starten Sie Layout & Editing und importieren Sie ein Stickmuster. Übertragen Sie dann das erzeugte Stickmuster auf eine Speicherkarte.

2 Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren (☞ S. 19)

Erzeugen Sie ein Stickmuster mit „Bild zum Stichassistenten senden“.

3 Formen zeichnen für Stickmuster (☞ S. 29)

Entwerfen Sie mit den Form-Werkzeugen ein Muster und legen Sie dann die Stickattribute fest.

4 Text eingeben (☞ S. 36)

Erzeugen Sie ein Textmuster und ordnen Sie es auf einer Form an.

5 Stickmuster kombinieren (☞ S. 39)

Erstellen Sie ein neues Design durch Kombinieren von verschiedenen Stickmustern.

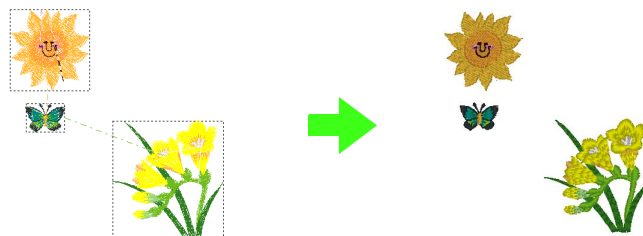
6 Drucken und Sticken (☞ S. 43)

Erstellen Sie ein neues Design durch Kombinieren eines gedruckten Bildes mit einem Stickmuster.

1. Stickmuster importieren


Mit diesem Programm werden Beispielstickmuster geliefert. Diese Stickmuster können in Layout & Editing importiert, auf eine Speicherkarte geschrieben und mit der Stickmaschine verwendet werden.

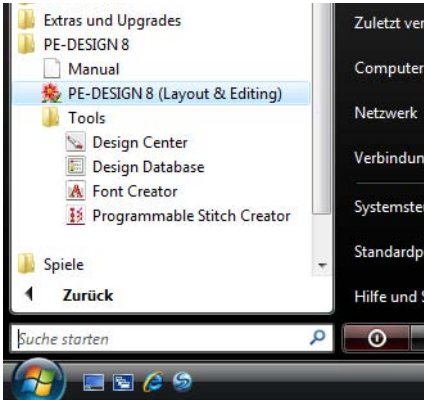
Im folgenden starten Sie Layout & Editing, importieren ein Stickmuster und schreiben das Muster auf eine Karte.



Schritt 1	Starten Sie Layout & Editing
Schritt 2	Stickmuster importieren
Schritt 3	Design auf eine Speicherkarte übertragen

Schritt 1 Starten Sie Layout & Editing

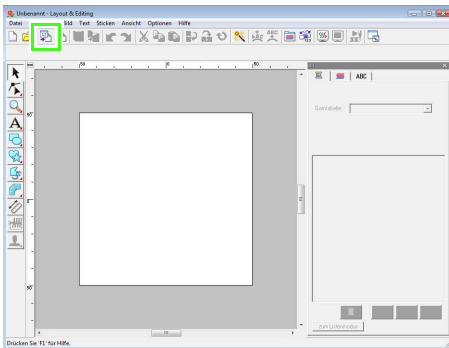
- 1 Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN 8** und anschließend **PE-DESIGN 8 (Layout & Editing)**.




Schritt 2 Stickmuster importieren

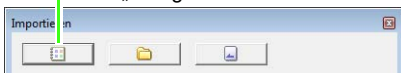
Jetzt werden die Muster für die Blume, den Schmetterling und die Sonne importiert.

- 1 Klicken Sie auf  in der Symbolleiste.



- 2 Klicken Sie auf .

Ansichtsschaltfläche
„Design-Bibliothek“

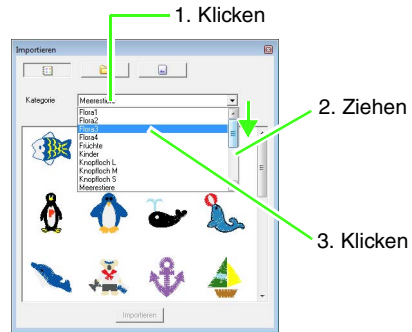


Ist  nicht aktiv, klicken Sie darauf.

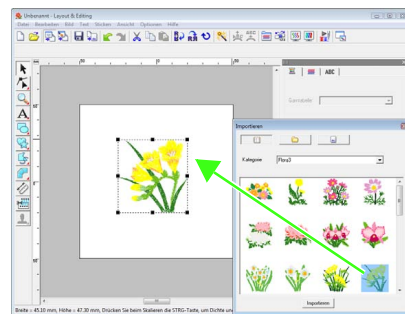
→ Der Inhalt der Design-Bibliothek wird angezeigt.

 „Stickmuster importieren“ auf Seite 51.

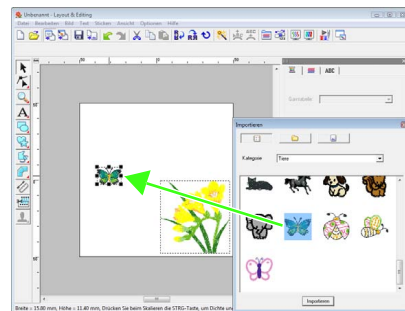
- 3 Öffnen Sie das Listenfeld **Kategorie**.
Bewegen Sie die Bildlaufleiste bis **Flora3** erscheint und klicken Sie dann darauf.



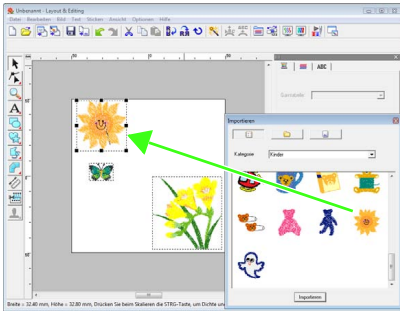
- 4 Ziehen Sie die Blume zum Importieren in die Stickmusterseite (siehe Abbildung).



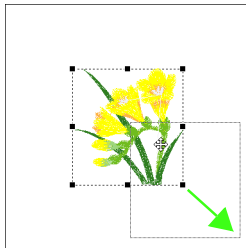
- 5 Wählen Sie **Tiere** im Listenfeld **Kategorie** und ziehen Sie den Schmetterling in die Stickmusterseite.



- 6 Wählen Sie **Kinder** im Listenfeld **Kategorie** und ziehen Sie die Sonne in die Stickmusterseite.



- 7 Um die Position der Stickmuster anzupassen, klicken Sie auf das Muster, das Sie verschieben möchten, und stellen Sie dann den Mauszeiger über das Muster. Wenn der Mauszeiger diese Form annimmt, ziehen Sie das Muster an die gewünschte Position.



Hinweis:

Wenn importierte Stickmuster vergrößert oder verkleinert werden, kann sich die Stickqualität verschlechtern. Es wird daher empfohlen, Stickmuster nicht zu vergrößern oder zu verkleinern.

„Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 251 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Schritt 3 Design auf eine Speicherkarte übertragen

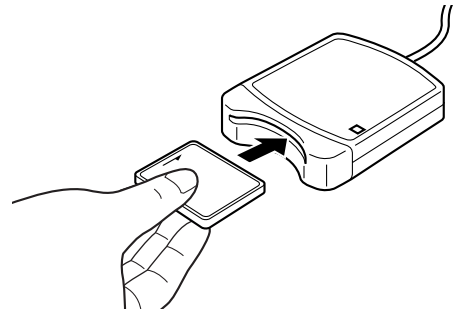
Sie können ein Muster auf die Stickmaschine übertragen und sticken, indem Sie es auf ein Medium speichern, das mit der Maschine verwendet werden kann.

In diesem Beispiel wird das Design auf eine Speicherkarte übertragen.

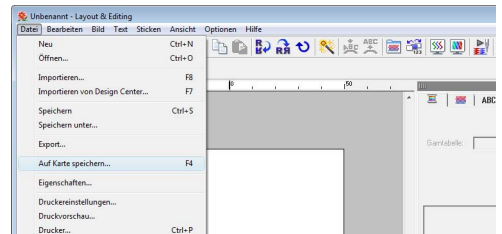
Anmerkung:

Sie können Stickmuster außerdem auf eine Diskette, CompactFlash-Karte und USB-Medien übertragen. Prüfen Sie Ihre Maschine, damit Sie das richtige Medium verwenden.

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



- 2 Klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf **Auf Karte speichern**.



- 3 Klicken Sie auf **OK**.

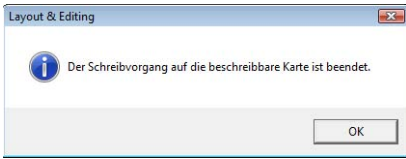


Hinweis:

Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht. Bevor Sie die Speicherkarte verwenden, stellen Sie sicher, dass das Design auf der Karte nicht mehr benötigt wird, und alle erforderlichen Daten auf der Festplatte oder einem anderen Speichermedium gesichert sind.

„Von einer Speicherkarte“ auf Seite 52.

- 4 Wenn der Schreibvorgang abgeschlossen ist, erscheint die folgende Meldung. Klicken Sie auf **OK**.



Hinweis:

- Wenn das Kartengerät nicht richtig angeschlossen ist, erscheint die Fehlermeldung „Das Kartengerät wurde nicht gefunden. Bitte schließen Sie das Kartengerät an.“
- Wenn die Speicherkarte nicht richtig eingelegt oder defekt ist, erscheint die Fehlermeldung „Es ist keine beschreibbare Karte eingelegt. Bitte legen Sie eine beschreibbare Karte ein.“


Anmerkung:

Damit sie auf die Speicherkarte passen, werden die Stichdaten komprimiert. Die Datengröße ist je nach Komprimierungsmethode unterschiedlich. Im Durchschnitt passen maximal 200.000 Stiche auf eine Karte. Abhängig von der verwendeten Maschine kann die Anzahl von Stichen in einem Muster jedoch variieren.

Hinweis:

Bei der Verwendung des Kartengerätes mit Speicherkarten folgendes beachten:

- Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie hörbar einrastet.
- Speicherkarten dürfen nicht herausgenommen und das USB-Kabel darf nicht getrennt werden, wenn die Anzeige blinkt.
- Speicherkarten gemäß der Bedienungsanleitung für die Stickmaschine immer korrekt einsetzen oder herausnehmen.

 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23.

2. Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren

Stickmuster können von einem mit einer Digitalkamera aufgenommenen Foto, einer gescannten Illustration oder einem Clipart-Bild erzeugt werden.

Mit „Bild zum Stichassistenten senden“ in Layout & Editing kann ein Bild in ein Stickmuster umgewandelt werden. Aber zuerst müssen Sie wählen, welche der folgenden drei Arten von Stickerei Sie sticken möchten.

■ Automatisches Stickern

Diese Funktion erzeugt ein Stickmuster von einem Clipart-Bild oder einer gescannten Illustration.

Am besten eignen sich dazu Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben.

■ Foto-stich

Diese Funktion erzeugt ein Stickmuster von einem Foto. Diese Stickmusterart ist detailreich mit überlappenden Stichen.

Scharfe Bilder mit hohem Kontrast und in denen sich das zu stickende Objekt deutlich abhebt sind am besten geeignet. Für beste Ergebnisse beim Stickern von Portraits sollte das Gesicht im Foto mindestens 100 x 100 mm (4 x 4 Zoll) groß sein.

■ Kreuzstich

Diese Funktion erzeugt von einem Bild ein Kreuzstich-Stickmuster.

Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben und in denen sich das zu stickende Objekt deutlich abhebt sind am besten geeignet.



Anmerkung:

- Weitere Informationen zu „Bild zum Stichassistenten senden“ finden Sie unter „Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren (Bild zum Stichassistenten senden)“ auf Seite 130.
- Die Größen von Stickmustern und Bildern werden in der Statuszeile angezeigt. Außerdem kann die Maßeinheit für die Größe in Millimeter oder Zoll dargestellt werden.



„Messen des Abstandes zwischen zwei Punkten“ auf Seite 53 und „Ändern der Maßeinheit (mm oder Zoll)“ auf Seite 72.

- Die Größen in diesem Handbuch werden in Millimeter angezeigt.

■ Bilddateiformate

Es können Bilder in den folgenden Formaten importiert werden.

- Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Metafile (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak Foto-CD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k), GIF (.gif).



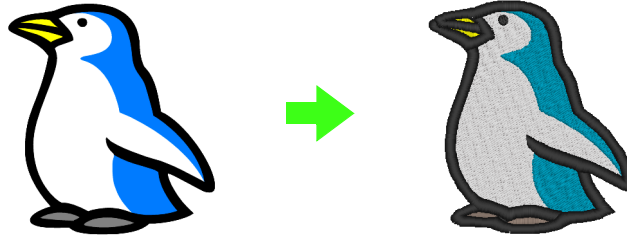
Anmerkung:

- Wenn eine EPS-Datei kein Vorschaubild enthält, wird sie nicht richtig angezeigt. Wenn Sie eine Datei im EPS-Format anlegen, achten Sie darauf, sie mit Vorschaubild zu speichern.

Darüber hinaus können diese Formate importiert werden als: Bilder zum Drucken auf Aufbügelpapier, Originalbilder in Design Center, Schablonen zur Herstellung von Handstickmustern, benutzerdefinierte Schriftarten und eigene Stickmuster.

In diesem Abschnitt werden Sie die Auto-Punch-Funktion verwenden, um ein Stickmuster automatisch von einem Bild zu erzeugen. Darüber hinaus wird in diesem Abschnitt beschrieben, wie Sie eine Vorschau anzeigen und das erzeugte Stickdesign speichern können.

Automatisches Sticken

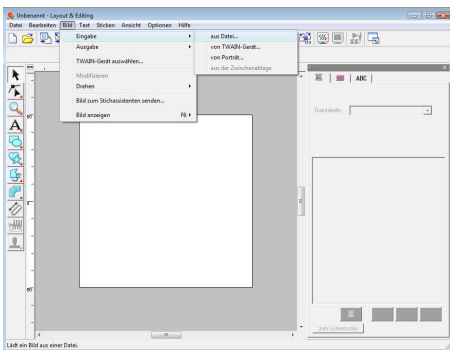


Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren
Schritt 3	Vorschau des Stickmusters anzeigen
Schritt 4	Stickdesign speichern

Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

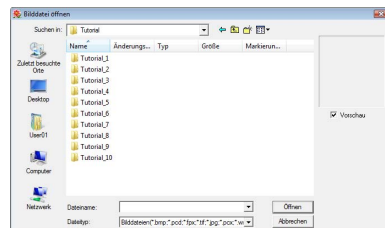
Zuerst müssen Sie das Bild importieren, das in das Stickmuster konvertiert werden soll. Für dieses Beispiel verwenden Sie das mit diesem Programm gelieferte Pinguinbild (penguin.bmp).

- 1 Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und auf **aus Datei**.

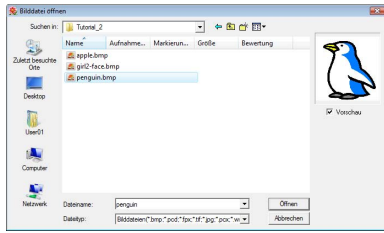


- 2 Doppelklicken Sie auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN8\Tutorial\Tutorial_2**, um ihn zu öffnen.

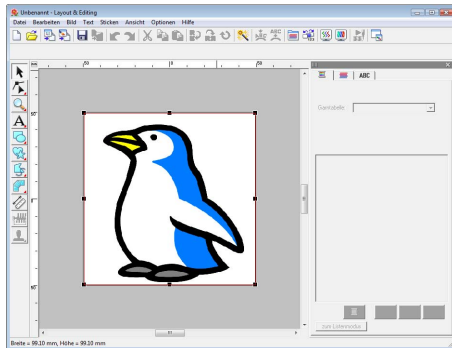
Bei der Programminstallation wird der Ordner **PE-DESIGN 8** im Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)** angelegt. Beim ersten Import eines Bildes wird der Inhalt dieses Ordners angezeigt.



- 3 Markieren Sie die Beispieldatei **penguin.bmp** und klicken Sie dann auf **Öffnen** oder doppelklicken auf das Symbol der Datei.



→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.

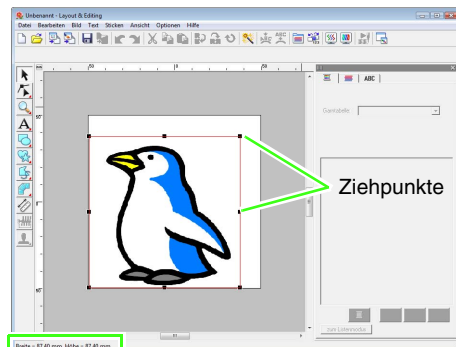


Anmerkung:

Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um ein anderes Bild zu wählen. Wenn Sie die Quelle zum Importieren in Schritt 1 ändern, können Sie Bilder von einem Scanner, einer Digitalkamera oder aus der Zwischenablage importieren, oder sogar ein Bild mit der Portraitfunktion erzeugen und danach importieren.

👉 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 125.

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

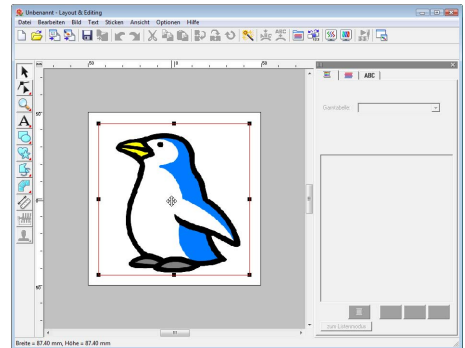


Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Bildes an.

Anmerkung:

Wenn keine Ziehpunkte mehr angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und anschließend im darauf folgenden Menü auf **Bild modifizieren**.

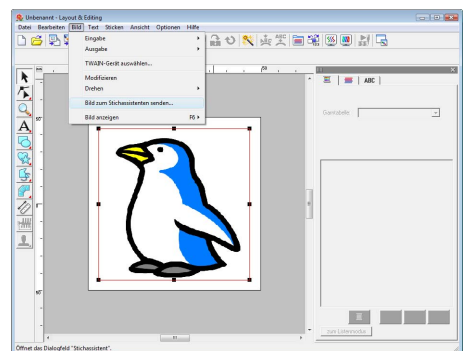
- 5 Bewegen Sie den Mauszeiger über das markierte Bild, und ziehen Sie anschließend das Bild an die gewünschte Position.



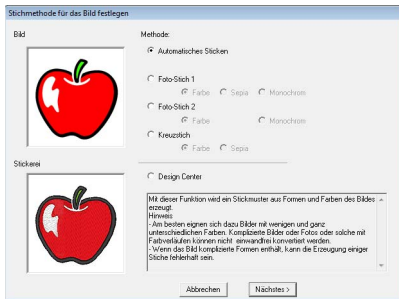
Schritt 2 Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

Als nächstes wird das Bild automatisch in ein Stickmuster umgewandelt.

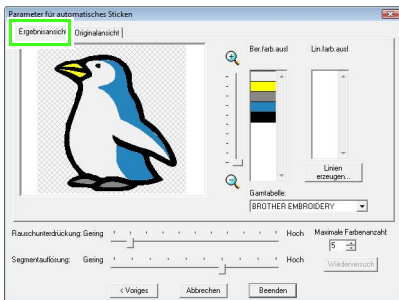
- 1 Klicken Sie auf **Bild** und dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.



- 2 Wählen Sie **Automatisches Sticken**, und klicken Sie anschließend auf **Nächstes**.




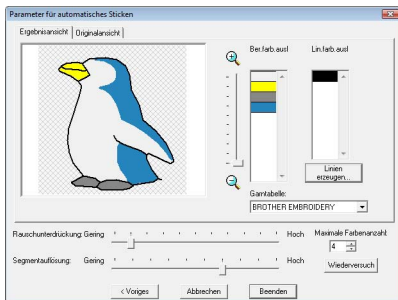
- 3 Prüfen Sie die **Ergebnisansicht** der Konvertierung und klicken Sie dann auf **Beenden**.



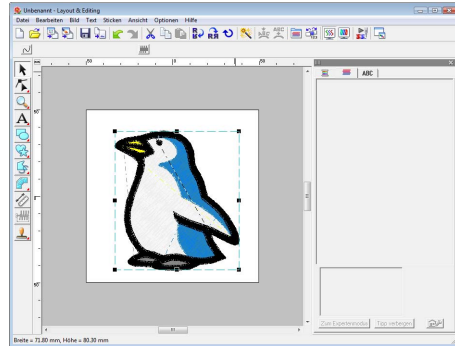
Anmerkung:

Ausgewählte Flächen können in Randnähte umgewandelt werden, z. B. für Zickzackstiche.

 „Wenn Automatisches Sticken ausgewählt wurde“ auf Seite 131.



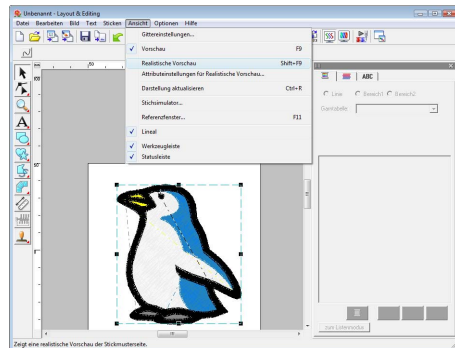
→ Das erzeugte Stickmuster wird angezeigt.



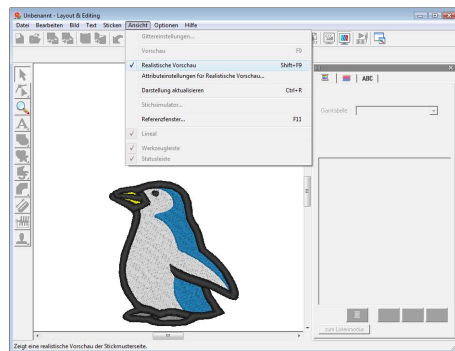
Schritt 3 Vorschau des Stickmusters anzeigen

Rufen Sie die Vorschau für die fertige Stickerei auf.

- 1 Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Realistische Vorschau**.



- 2 Zur Rückkehr in die Normalansicht klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Realistische Vorschau**, oder drücken Sie die Taste **Esc**.



Fotostich-Funktion

Mit der Fotostich-Funktion können Stickmuster von Fotos erzeugt werden. Es sind die folgenden beiden Umwandlungsmethoden verfügbar und die Farbe kann ausgewählt werden.

Foto-Stich 1:

Diese Funktion erzeugt ein Stickmuster in einer oder mehreren Farben, das dem Bild sehr ähnlich ist. Diese Stickmusterart ist detailreich mit überlappenden Stichen.

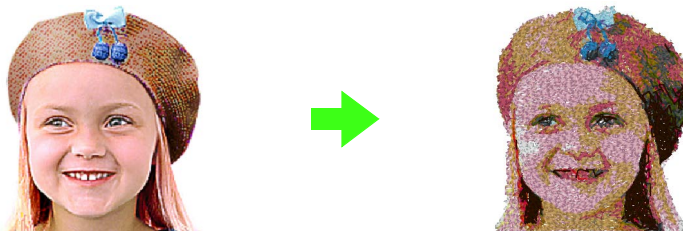
Das Stickmuster ist in Farbe (**Farbe**), Sepia oder Grauton (**Sepia**) oder in einer Farbe (**Mono**) generierbar.

Foto-Stich 2:

Dieser Funktion erzeugt ein Stickmuster mit einer oder vier Farben. Das Stickmuster enthält sich wiederholende Zickzackstiche.

Das Stickmuster kann in vier Farben (**Farbe**) oder in einer Farbe (**Mono**) generiert werden.

In diesem Beispiel erzeugen Sie ein Stickmuster in **Farbe** und mit **Fotostich 1**. In dieser Prozedur wird beschrieben, wie das gewünschte Vorschaubild aus den sechs „Kandidaten“, die mit automatischen Korrekturen zur Erzeugung des Stickmusters erstellt werden, ausgewählt wird.



Schritt 1	Fotodaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

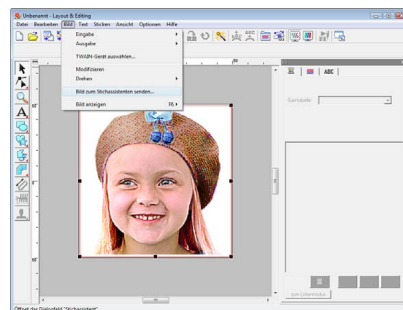
Schritt 1 Fotodaten in Layout & Editing importieren

Informationen dazu finden Sie unter „Bilddaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 20. Öffnen Sie den Ordner **Tutorial_2** und wählen Sie als Bild **girl2-face.bmp**.

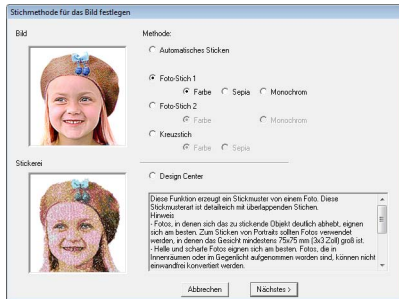
Schritt 2 Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren

Als nächstes wird das Bild automatisch in ein Stickmuster umgewandelt.

- 1 Klicken Sie auf **Bild** und dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.



- 2 Klicken Sie auf **Foto-Stich 1**, dann auf **Farbe** und anschließend auf **Nächstes**.

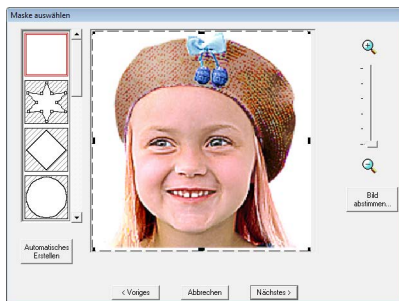


Anmerkung:

Die **Sepia**-Auswahl bedeutet, dass Sie die Stickerei im **Sepia**- oder **Gräuton** erzeugen können. Die Auswahl von **Monochrom** ist für Stickereien in schwarzweiß.

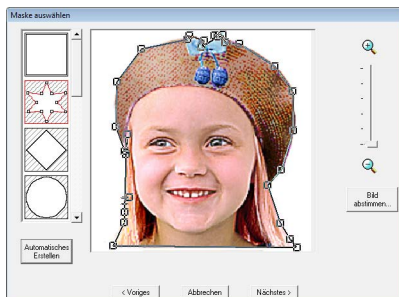
- „Wenn Foto-Stich 1 (Sepia) ausgewählt ist“ auf Seite 134,
- „Wenn Foto-Stich 1 (monochrom) ausgewählt wurde.“ auf Seite 135.

- 3 Klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**.



→ Bei einem einfarbigen Hintergrund, wie in diesem Beispiel, klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**, um die Umrisse des Bildes automatisch zu erfassen.

- 4 Klicken Sie auf **Nächstes**.

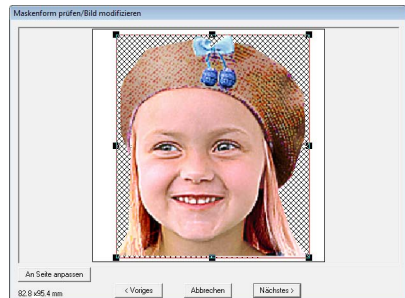


Anmerkung:

- Die **Form** der Maskenlinie kann durch **Verschieben**, **Hinzufügen** oder **Löschen** von Punkten der Maskenlinie bearbeitet werden.
- Außerdem können Sie die Maskenform aus verschiedenen bereits verfügbaren Schablonenformen auswählen.

- „Wenn Foto-Stich 1 (Farbe) ausgewählt wurde“ auf Seite 132.

- 5 Klicken Sie auf **An Seite anpassen**, um die Endgröße zu ändern.



Stickmustergröße

→ Bei dieser Größe füllt das Design die ganze Stickmusterseite aus.

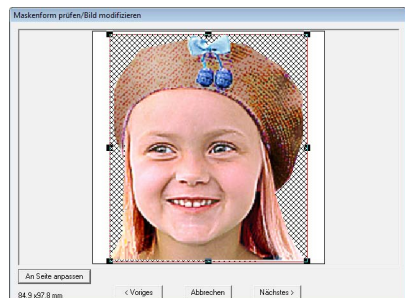
Anmerkung:

- Die **Stickmustergröße** wird unten links in der Ecke des Dialogfensters angezeigt. Mit dieser Anzeige kann die Größe beliebig geändert werden.
- Um die besten Ergebnisse zu erzielen, ändern Sie die Größe von Stickmustern wie folgt.

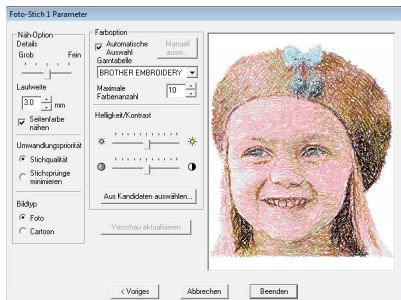
- Nur Gesicht: 100 × 100 mm
- Kopf und Schultern: 130 × 180 mm

- „Wenn Foto-Stich 1 (Farbe) ausgewählt wurde“ auf Seite 132.

- 6 Prüfen Sie den zu konvertierenden Bereich in einer Vorschau und klicken Sie dann auf **Nächstes**.



7 Klicken Sie auf **Aus Kandidaten auswählen**.



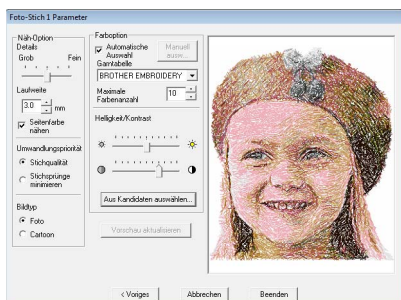
→ Es gibt sechs Muster mit unterschiedlichen Helligkeits- und Kontraststufen auf der Grundlage des Originalbildes.

8 Markieren Sie einen der Kandidaten und klicken Sie auf **OK**.

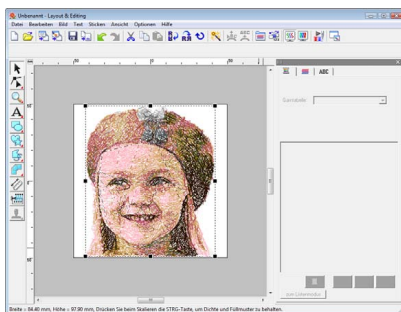


→ In der Vorschau wird das ausgewählte Bild angezeigt.

9 Klicken Sie auf **Beenden**.



→ Das erzeugte Stickmuster wird angezeigt.



➡ Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

■ Kreieren von schönen Fotostickereien

- Wählen Sie ein Foto mit nur einem großen Bildinhalt. (Ein Foto mit komplizierten Bildinhalten, z. B. eines, das viele Objekte enthält, ist nicht geeignet.)
- Erhöhen Sie den Kontrast.
- Ein Bild mit einer Breite und Höhe zwischen 300 und 500 Punkten ist geeignet.
- Prüfen Sie das Foto.
Die folgenden Fotos eignen sich nicht zur Erzeugung von Stickmustern.
 - Fotos mit kleinen Personen, wie z. B. Fotos von Versammlungen
 - Fotos mit dunklen Personen, wie z. B. in Innenräumen aufgenommene Fotos oder Fotos mit Gegenlicht
- Wird das Stickmuster nicht wie erwartet erzeugt, ändern Sie die Einstellungen im Dialogfeld **Foto-Stich 1 Parameter**.
Helligkeit: Erhöhen Sie die Helligkeit des Bildes.
Maximale Farbenanzahl: Erhöhen Sie die Anzahl der verwendeten Farben.

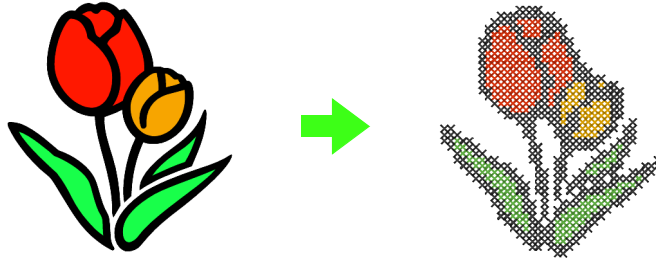
➡ „Farboption“ auf Seite 137.

- Wenn das erzeugte Stickmuster Farben enthält, die unterdrückt werden sollen (zum Beispiel Grautöne im Gesicht), ändern Sie die Stickreihenfolge im Dialogfenster **Stickreihenfolge/Sperren** so, dass die unerwünschte Farbe vor allen anderen Farben gestickt wird.

➡ „Stickreihenfolge bearbeiten“ auf Seite 123.

Kreuzstichfunktion

Kreuzstich-Stickmuster können von Bildern erzeugt werden. Sie können z. B. Clipart-Bilder dazu verwenden.



Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Ein Bild automatisch in ein Kreuzstichmuster konvertieren

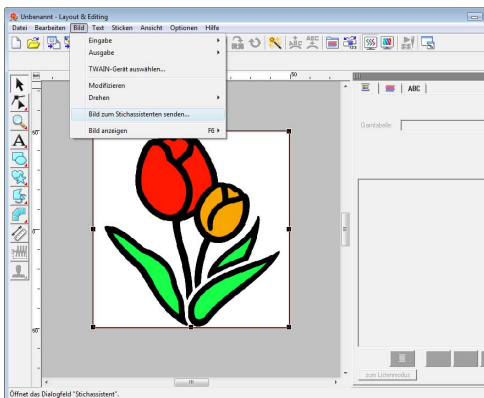
Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

Informationen dazu finden Sie unter „Bilddaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 20. Öffnen Sie den Ordner **Tutorial_2** und wählen Sie als Bild **tulip.bmp**.

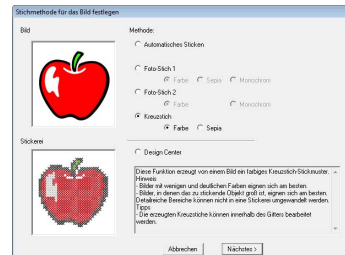
Schritt 2 Ein Bild automatisch in ein Kreuzstichmuster konvertieren

Als nächstes wird das Bild automatisch in ein Stickmuster umgewandelt.

- 1 Klicken Sie auf **Bild** und dann auf **Bild zum Stichassistenten senden**.



- 2 Wählen Sie **Kreuzstich** und anschließend **Farbe**, und klicken Sie dann auf **Nächstes**.



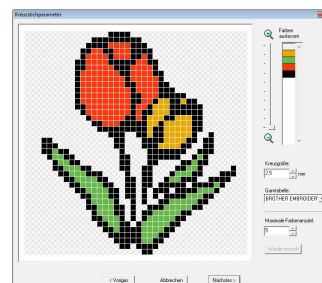
Anmerkung:

Die **Sepia-Auswahl** bedeutet, dass Sie die Stickerei im **Sepia-** oder **Grauton** erzeugen können.

👉 „Wenn **Kreuzstich (Sepia)** ausgewählt ist“ auf Seite 142.

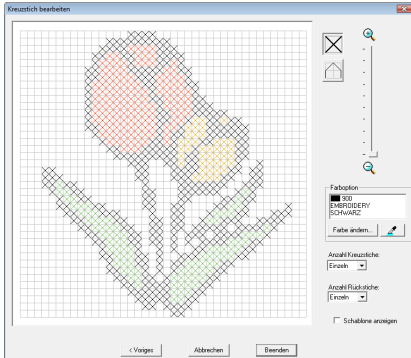
- 3 Klicken Sie auf **Nächstes**.

In diesem Dialogfeld kann die Kreuzgröße und die Anzahl der Farben festgelegt werden. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.




4 Klicken Sie auf **Beenden**.

In diesem Dialogfeld können Stiche hinzugefügt, gelöscht oder geändert werden, Sie können Farben festlegen und wie oft jeder Stich genäht werden soll. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.

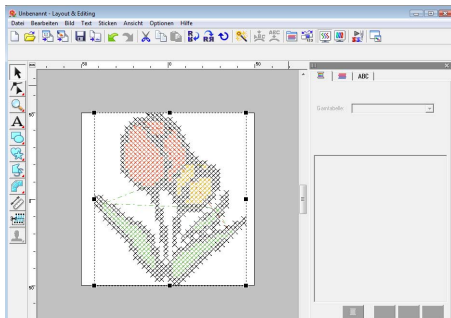



Anmerkung:

Es ist möglich, das Muster Stich für Stich in einer Kreuzsticheinheit zu bearbeiten.

 „Wenn Kreuzstich (Farbe) ausgewählt ist“ auf Seite 140.

→ Das erzeugte Stickdesign wird angezeigt.

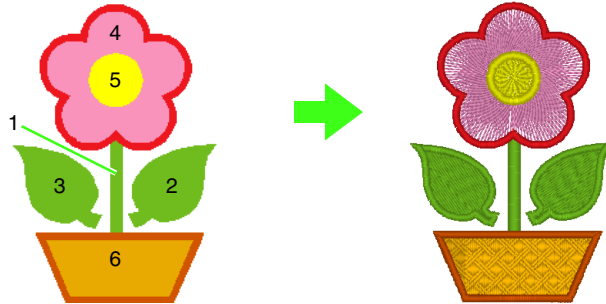


 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

3. Formen zeichnen für Stickmuster

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie verschiedene Formen zeichnen und diese zur Erzeugung von Stickmustern kombinieren können.

Die Form-Werkzeuge in Layout & Editing ermöglichen das Zeichnen von verschiedenen Formen. Mit diesen Werkzeugen zeichnen Sie Stiel, Blätter, Blüte und Blumentopf.

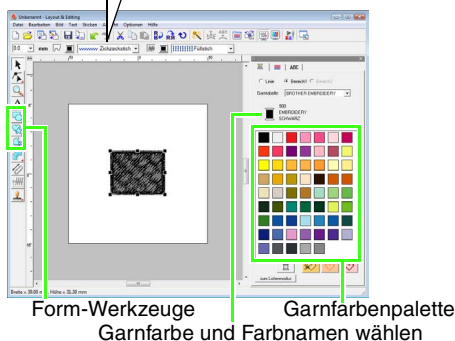
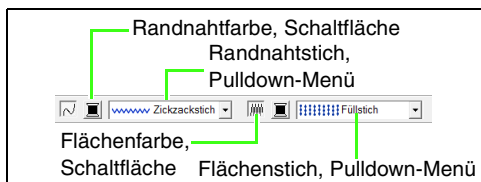


Schritt 1	Formen zeichnen und verschieben
Schritt 2	Formen duplizieren, kippen und verschieben
Schritt 3	Aussparungen festlegen
Schritt 4	Ein Muster auf Stiche anwenden
Schritt 5	Punkte bearbeiten und Formen modifizieren



Schritt 1 Formen zeichnen und verschieben

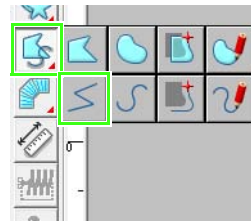
Zum Zeichnen von Formen führen Sie die folgenden Schritte aus.


- 1 Form-Werkzeug wählen.
- 2 Garnfarbe und Sticktyp für die Randnähte festlegen.
- 3 Garnfarbe und Sticktyp für die Flächen festlegen.
- 4 Mauszeiger zum Zeichnen der Form in der Stickmusterseite ziehen.



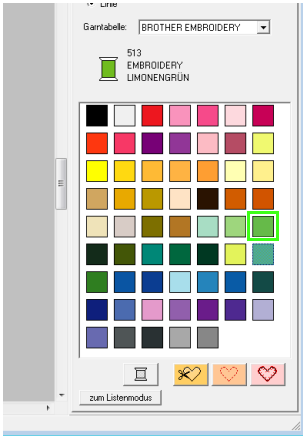
1 Zeichnen Sie den Stiel.

(1) Klicken Sie auf , dann auf .

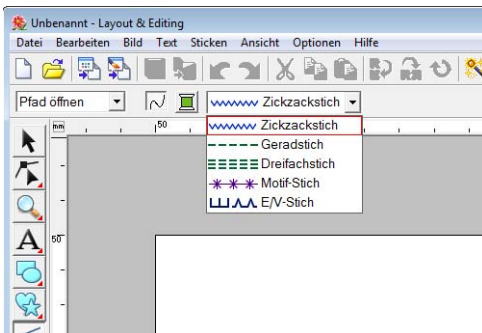


(2) Klicken Sie auf , um die Farbpalette anzuzeigen.

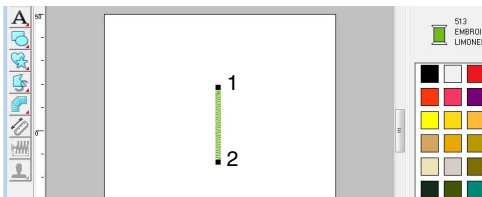
- (3) Klicken Sie auf **LIMONENGRÜN**. Wenn die gewünschte Farbe nicht angezeigt wird, bewegen Sie die Bildlaufleiste, bis sie erscheint.



- (4) Klicken Sie in das Listenfeld **Randnahtstich** und anschließend auf **Zickzackstich**.







- (5) Markieren Sie den Startpunkt 1 und doppelklicken Sie dann auf den Endpunkt 2.



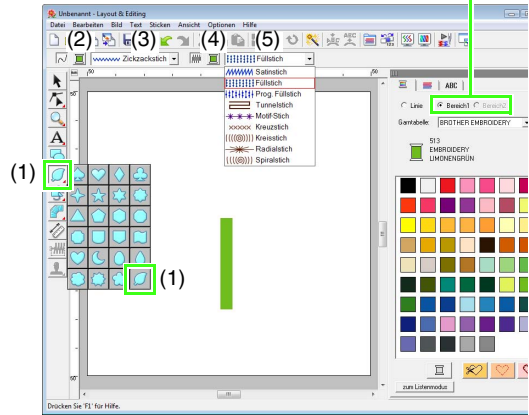
- 2** Zeichnen Sie das Blatt rechts.

Wie beim Stiel legen Sie zuerst die Farbe und den Sticktyp fest und zeichnen dann die Form. Da die Form eine Fläche hat, legen Sie diesmal auch die Farbe und den Sticktyp für die Fläche fest.

- (1) Klicken Sie auf , dann auf .
- (2) Klicken Sie auf  für Randnähte und anschließend auf **LIMONENGRÜN** in der Farbpalette.

- (3) Klicken Sie in das Listenfeld **Randnahtstich** und wählen Sie **Zickzackstich**.
- (4) Klicken Sie auf  für Flächenfüllung und anschließend auf **LIMONENGRÜN** in der Farbpalette.
- (5) Klicken Sie in das Listenfeld **Flächenstich** und wählen Sie dann **Füllstich**.

Um festzulegen, ob die Farbe für Randnähte oder Flächenfüllung ausgewählt wird, klicken Sie auf eine **Farbschaltfläche** oder wählen Sie den Sticktyp hier.



Anmerkung:


Farbe, Stickattribute und Größe können auch nach dem Zeichnen der Form geändert werden.

- (6) Halten Sie die Taste **Shift** gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger in der Stickmusterseite (siehe Abbildung).



Anmerkung:

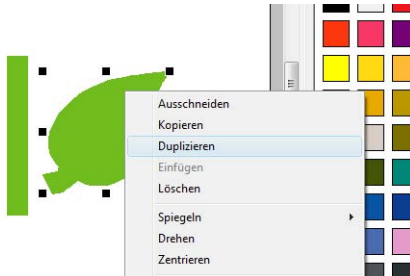
Um die Form mit gleichbleibendem Seitenverhältnis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt.

- (7) Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Blatt, bis er diese Form  annimmt, und ziehen Sie dann das Blatt an die gewünschte Position.

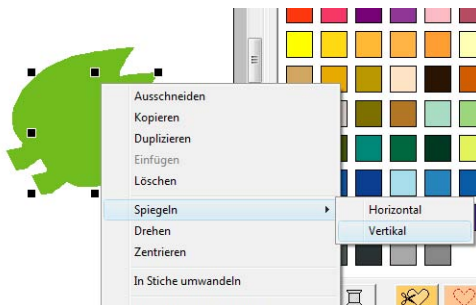
Schritt 2 Formen duplizieren, kippen und verschieben

Jetzt duplizieren Sie das Blatt auf der rechten Seite, kippen es horizontal und verschieben es auf die linke Stielseite.

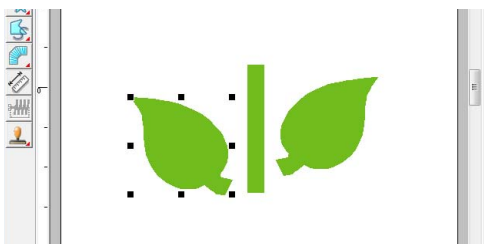
- 1 Duplizieren Sie das Blatt rechts.
 - (1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Blatt.
 - (2) Klicken Sie auf **Duplizieren**.



- 2 Kippen Sie das duplizierte Blatt horizontal.
 - (1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das duplizierte Blatt.
 - (2) Klicken Sie auf **Spiegeln** und anschließend auf **Vertikal**.

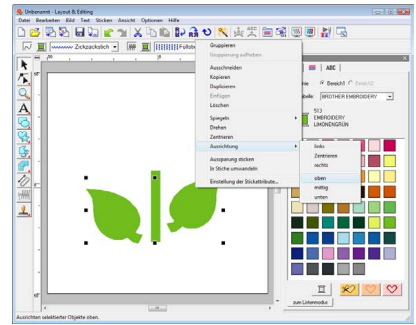


- 3 Ziehen Sie das duplizierte Blatt auf die linke Stielseite.



- 4 Richten Sie die Blätter links und rechts aus.
 - (1) Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Blatt rechts und dann mit der linken Maustaste auf das Blatt links.

- (2) Klicken Sie auf **Ausrichtung**, dann auf **oben**.





Anmerkung:

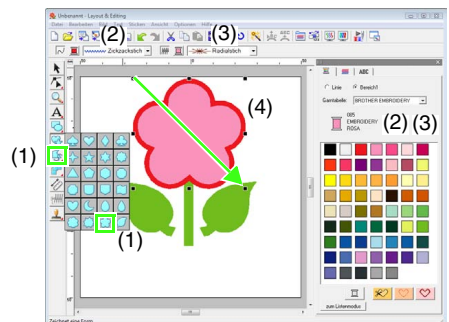
Mehrere Stickmuster können auf eine der folgenden Arten markiert werden.

- Klicken Sie auf das erste Muster, halten Sie dann die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf das nächste Muster.
- Ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Auswahlrahmen um die Muster, die Sie markieren möchten.



Schritt 3 Aussparungen festlegen

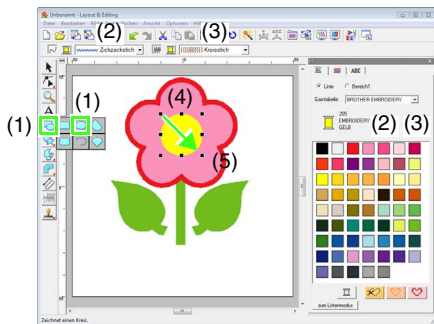
Jetzt zeichnen Sie die Blüte und einen Kreis in der Mitte. Sie werden dann eine Einstellung anwenden, damit die überlappenden Bereiche nicht zweimal gestickt werden.

- 1 Zeichnen Sie die Blütenblätter.
 - (1) Klicken Sie auf , dann auf .
 - (2) Wählen Sie **ROT** als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Sticktyp.
 - (3) Wählen Sie **ROSA** als Flächenfarbe und **Radialstich** als Sticktyp.
 - (4) Halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger in der Stickmusterseite (siehe Abbildung).




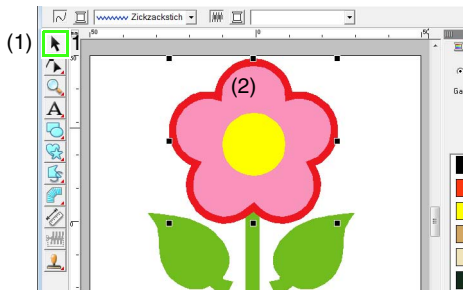
2 Zeichnen Sie einen Kreis in der Mitte.

- (1) Klicken Sie auf , dann auf .
- (2) Wählen Sie **GELB** als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Sticktyp.
- (3) Wählen Sie **GELB** als Flächenfarbe und **Kreisstich** als Sticktyp.
- (4) Halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger in der Stickmusterseite (siehe Abbildung).
- (5) Ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Blütenblätter.



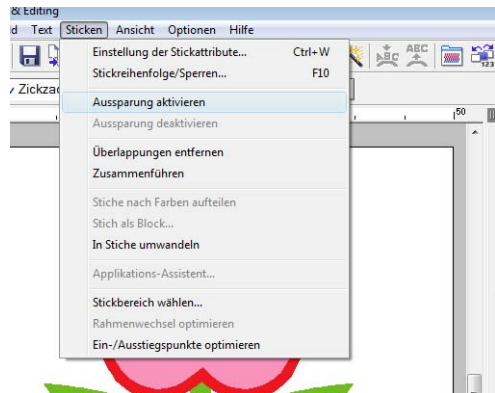
3 Markieren Sie die Muster, die als Ausparung gestickt werden sollen.

- (1) Klicken Sie auf .
- (2) Klicken Sie auf den gelben Kreis, halten Sie dann die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie auf die Blütenblätter.

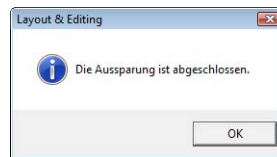


4 Legen Sie die Aussparungen fest.

- (1) Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Aussparung aktivieren**.




- (2) Klicken Sie auf **OK**.




Hinweis:

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

 „Vermeiden von überlappenden Stichen (Aussparungen)“ auf Seite 78.

Anmerkung:



Überlappende Muster können auch so eingestellt werden, dass die sich überlappenden Bereiche entfernt oder zusammengeführt werden.

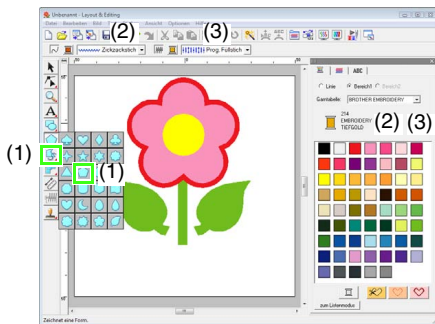
 „Formen von überlappenden Mustern ändern“ auf Seite 79.

Schritt 4 Ein Muster auf Stiche anwenden


Im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** können ausführliche Randnaht- und Flächenfüllungsattribute festgelegt werden. Jetzt bestimmen Sie die Einstellungen der Flächenfüllung für den Blumentopf.

- Legen Sie die Farbe und den Sticktyp für die Randnaht und die Fläche des Blumentopfes fest.

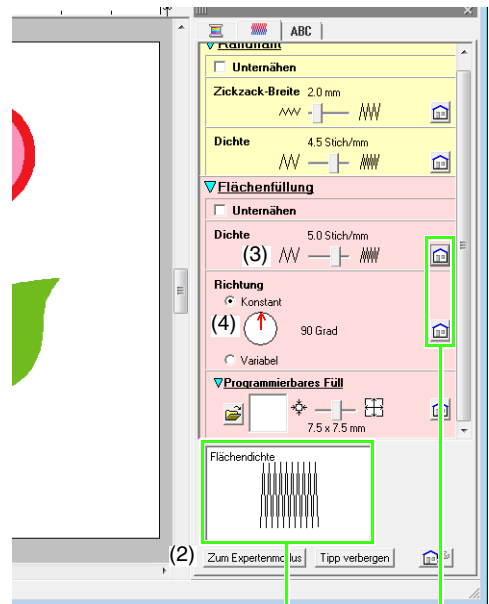
- Klicken Sie auf , dann auf .
- Wählen Sie **LEHMBRAUN** als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Sticktyp.
- Wählen Sie **TIEFGOLD** als Flächenfarbe und **Prog. Füllstich** als Sticktyp.



- Legen Sie die Stickattribute fest.


- Klicken Sie auf .
- Für das Dialogfeld „Einstellungen der Stickattribute“ gibt es zwei Anzeigemodi. In diesem Beispiel legen Sie die Einstellungen im Anfängermodus fest. Wenn das Dialogfeld im Expertenmodus angezeigt wird, klicken Sie auf **Zum Anfängermodus**, um das Dialogfeld im Anfängermodus anzuzeigen.
- Ziehen Sie den Schieberegler **Dichte** auf 5,0 Stich/mm.

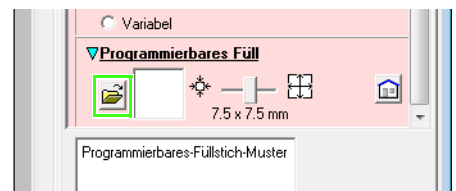
- Ziehen Sie den roten Pfeil unter **Richtung** auf 90°.



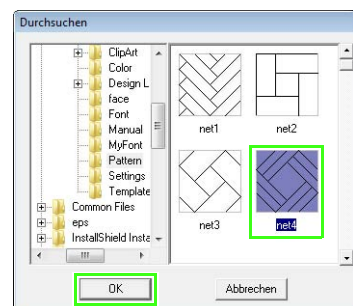
Die Auswirkungen der festgelegten Einstellungen werden in der Vorschau angezeigt. Diese Vorschau kann durch Klicken auf die Schaltfläche „Tipp zeigen/Tipp verbergen“ angezeigt/ausgeblendet werden.

Hier klicken, um das Attribut auf die Vorgabe zurückzusetzen.

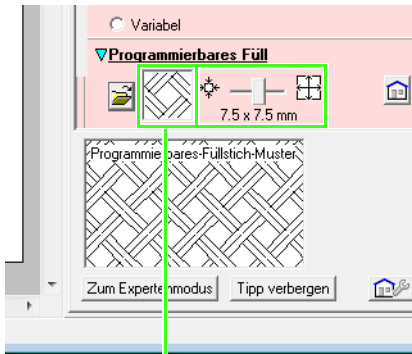
- Klicken Sie auf  im Abschnitt **Programmierbares Füll**.



- Wählen Sie **net4** und klicken Sie dann auf **OK**.




- (7) Stellen Sie den Schieberegler auf 7,6 x 7,6 mm.

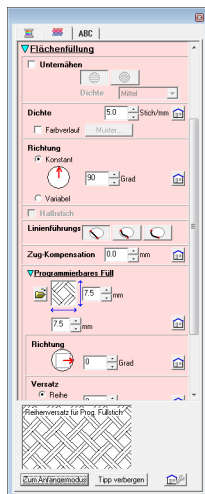


Das gewählte Muster wird angezeigt.

Anmerkung:

Im Expertenmodus können noch weitere Einstellungen konfiguriert werden.

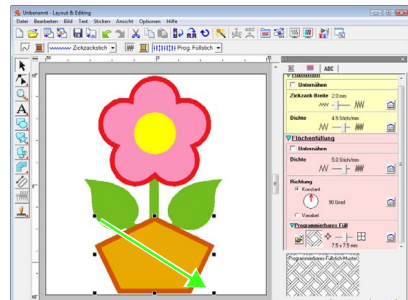
 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.



Schritt 5 Punkte bearbeiten und Formen modifizieren

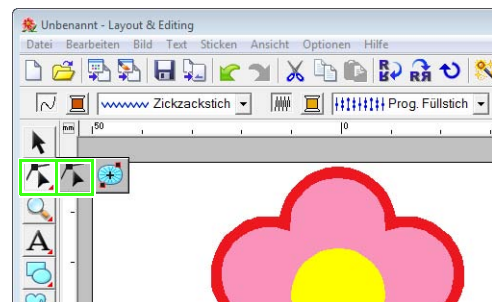
Jetzt löschen Sie eine Ecke des Fünfecks, um den Blumentopf zu erzeugen.

- Zeichnen Sie den Blumentopf.
Ziehen Sie den Mauszeiger in der Stickmusterseite (siehe Abbildung).

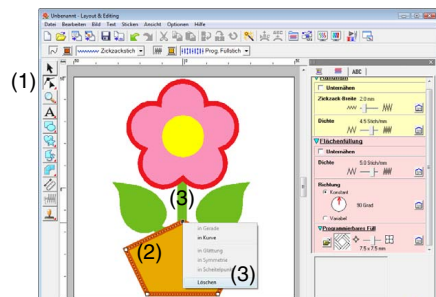


- Löschen Sie einen Punkt.

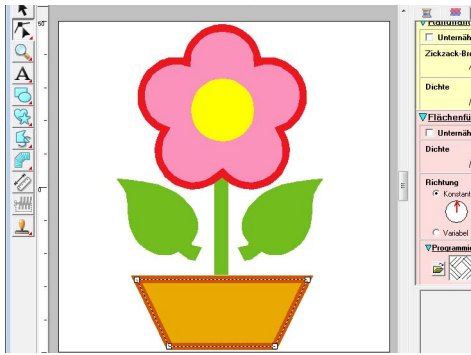
- (1) Klicken Sie auf , dann auf .



- (2) Klicken Sie auf die Blumentopfform.
→ Die Punkte in der Form werden angezeigt.
- (3) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den oberen Punkt, der gelöscht werden soll, und anschließend auf **Löschen**.



- (1) → Der Punkt wird gelöscht und ein Trapez geformt.



Damit ist das Muster fertig.




Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

4. Text eingeben

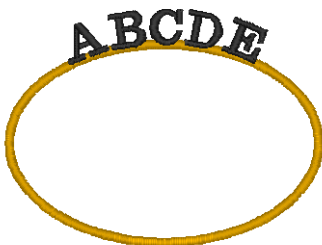
In diesem Beispiel erzeugen Sie ein Stickmuster für Text.

In Layout & Editing können für Text verschiedene Stickmuster erzeugt werden.

Interne Schriftarten:	Dieses Programm wird mit 35 internen Schriftarten geliefert.
TrueType-Schriftarten:	Auf dem Computer installierte TrueType-Schriftarten können zur Erzeugung von Stickmustern verwendet werden.
Kleine Schriftarten:	Diese kleinen Schriftarten sind zwischen 3 und 6 mm (0,12 und 0,24 Zoll) groß. Wegen ihrer Größe eignen sich diese Schriftarten für besonders schöne Stickereien mit kleinem Text.
Monogramme:	Entwerfen Sie eigene Monogramme durch Kombinieren von Text mit dekorativen Mustern.
Eigene Schriftarten:	Mit dem Font Creator können benutzerdefinierte Schriftarten erstellt werden.
Textanordnung:	Der Text kann einer Umrandung oder einem Bogen entlang angeordnet werden.
Transformieren:	Text kann in eine der 26 Transformierungsarten umgewandelt werden.

 Einzelheiten dazu finden Sie unter „Text hinzufügen“ auf Seite 84.

In diesem Abschnitt wird das Verfahren zur Eingabe von Text und Anordnung auf einem Kreis beschrieben.

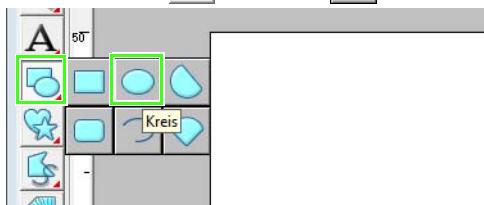


Schritt 1	Kreis zeichnen
Schritt 2	Text eingeben
Schritt 3	Text auf einer Form anordnen

Schritt 1 Kreis zeichnen

Zeichnen Sie den Kreis, auf dem der Text angeordnet werden soll.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf .



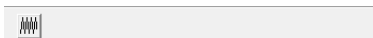
- 2 Wählen Sie **GELB** als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Randnahttyp.

Siehe „Formen zeichnen und verschieben“ auf Seite 29.

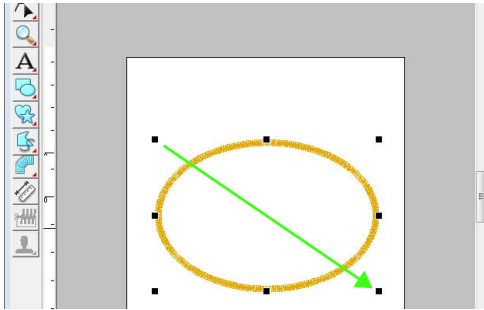


- 3 Schalten Sie die Flächenfüllung aus.

Klicken Sie auf , damit  und das Listenfeld **Flächenstich** nicht mehr angezeigt werden.

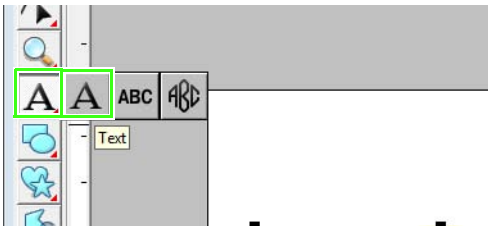


- Ziehen Sie den Mauszeiger in der Stickmusterseite (siehe Abbildung).

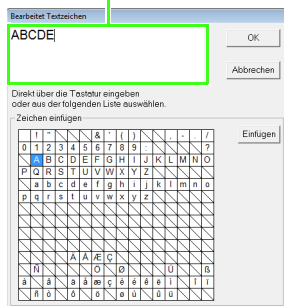


Schritt 2 Text eingeben

- Klicken Sie auf **A**, dann auf **A**.



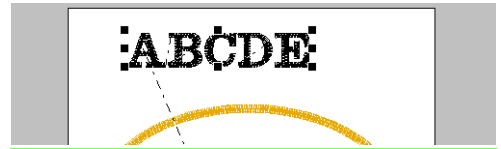
- Klicken Sie auf die Stickmusterseite.
- Geben Sie auf der Tastatur „ABCDE“ ein.
Der eingegebene Text erscheint.



Anmerkung:

Text kann auch durch Markieren eines Zeichens unter **Zeichen einfügen** und anschließendem Klicken auf **Einfügen** eingegeben werden.

- Klicken Sie auf **OK**.
→ Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.



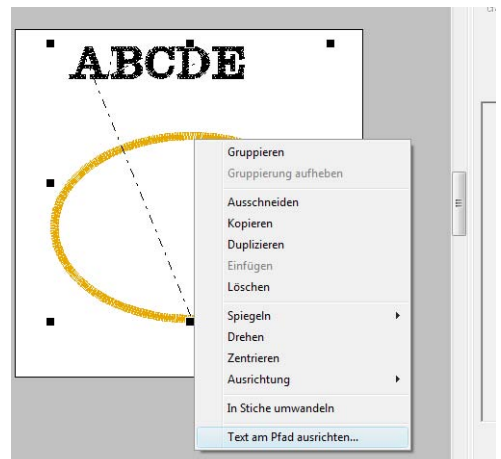
Anmerkung:

Schriftart, Größe, Farbe und Sticktyp können geändert werden.

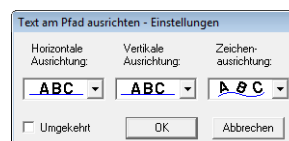
„Auswahl von Textattributen“ auf Seite 85.

Schritt 3 Text auf einer Form anordnen

- Markieren Sie den Text und den Kreis.
 „Anmerkung“ auf Seite 31.
- Stellen Sie den Mauszeiger auf die Ellipse oder den Text bis der Mauszeiger die Form annimmt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und anschließend auf **Text am Pfad ausrichten**.

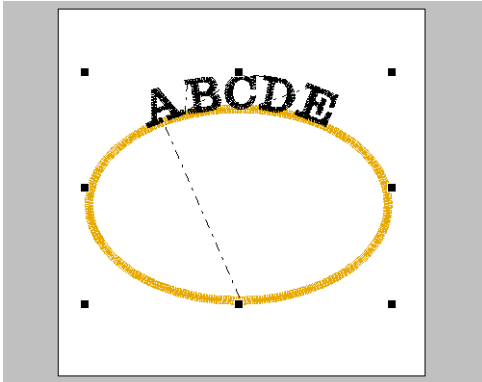


Wählen Sie im Dialogfeld **Text am Pfad ausrichten - Einstellungen** die Textanordnung. In diesem Beispiel werden die Standardeinstellungen unverändert übernommen.



3 Klicken Sie auf **OK**.

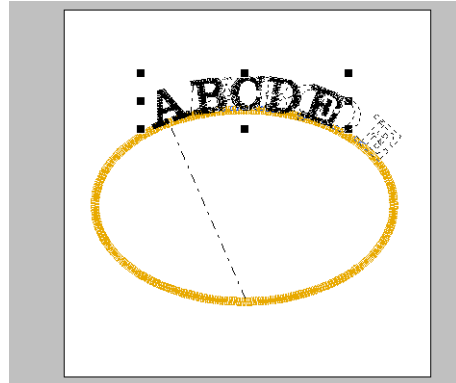
→ Der Text wird auf dem Kreis entlang angeordnet.



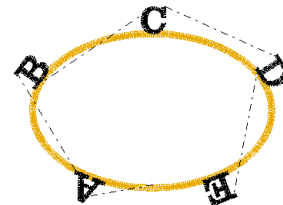
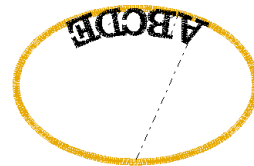
Damit ist das Muster fertig.


Anmerkung:

- Der angeordnete Text kann an die gewünschte Position auf der Form verschoben werden. Markieren Sie nur den auf der Form angeordneten Text und ziehen Sie ihn dann an der Form (am Pfad) entlang (siehe unten).





- Der Text kann auf vielfältige Weise angeordnet werden.



 „Textanordnung angeben“ auf Seite 92.

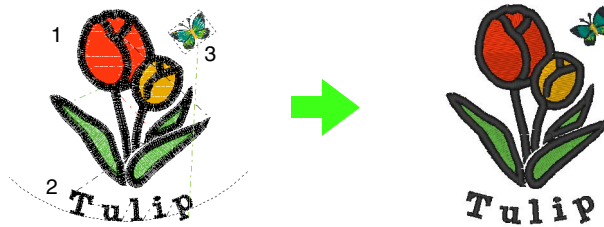
- Der Text kann auch mit einer anderen Methode auf einer Kurve angeordnet werden.

 „Text transformieren“ auf Seite 89.

 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

5. Stickmuster kombinieren

In diesem Beispiel erstellen Sie ein neues Stickmuster durch Kombinieren eines von einem Bild erzeugten Stickmusters (1) mit einem durch Texteingabe erzeugten Stickmuster (2) und einem in diesem Programm enthaltenen Stickmuster (3). Außerdem wird die Größe und Position der Stickmuster angepasst.

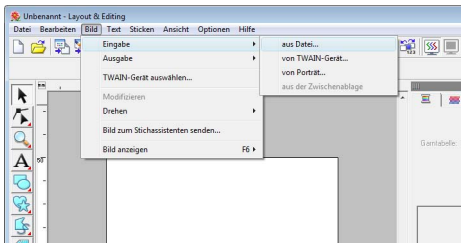


Schritt 1	Mit „Automatisch Stickern“ von einem Bild ein Stickmuster erzeugen
Schritt 2	Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen
Schritt 3	Ellipse hinzufügen und Text anpassen
Schritt 4	Ein Stickmuster importieren und drehen

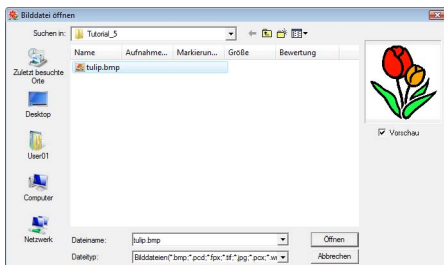
Schritt 1 Mit „Automatisch Stickern“ von einem Bild ein Stickmuster erzeugen

Jetzt öffnen Sie ein Tulpenbild und konvertieren es in ein Stickmuster.

- 1 Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und auf **aus Datei**.

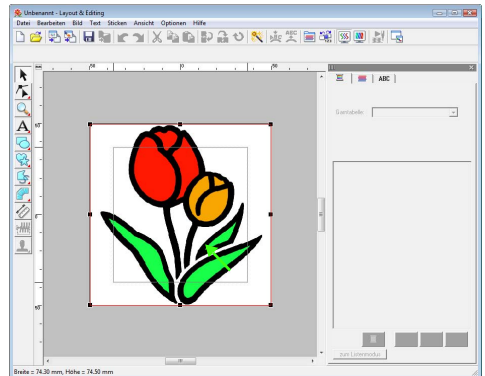


- 2 Importieren Sie die Datei **tulip.bmp**. Wählen Sie die Datei **tulip.bmp** durch Klicken auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Tutorial**, dann auf **Tutorial_5**.

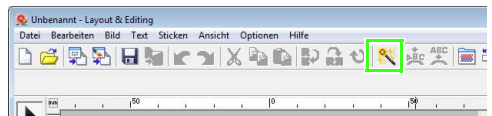


„Bildaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 20.

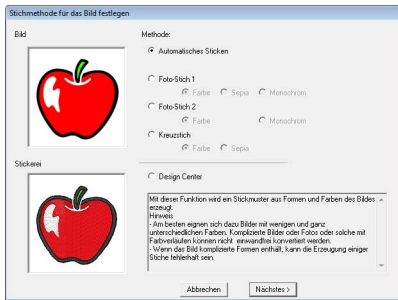
- 3 Halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und verkleinern Sie das Bild durch Ziehen an einem Ziehpunkt.



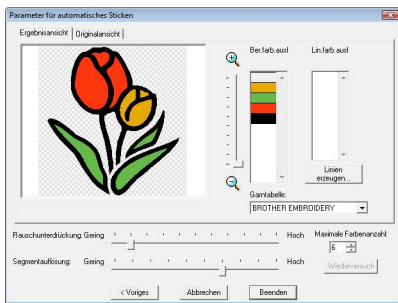
- 4 Klicken Sie auf im Werkzeugkasten.



- 5 Wählen Sie **Automatisches Sticken**, und klicken Sie anschließend auf **Nächstes**.





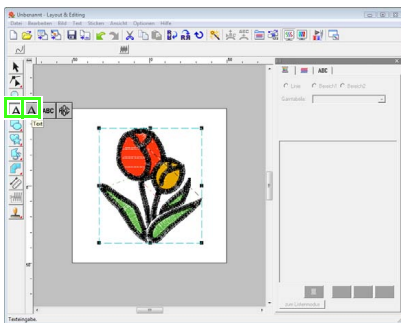
- 6 Klicken Sie auf **Beenden**.



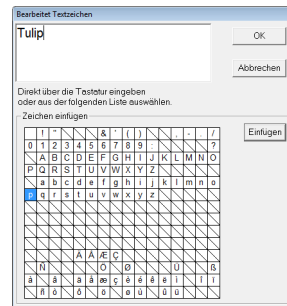
→ Von der Tulpe wird ein Stickmuster erzeugt.

Schritt 2 Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen

- 1 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie auf den unteren Rand der Tulpe.

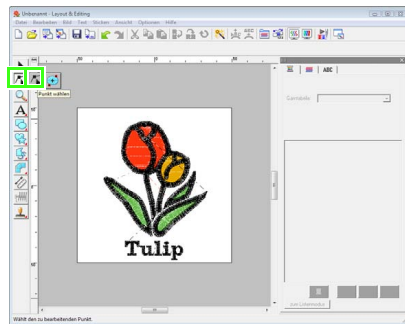


- 2 Geben Sie auf der Tastatur „Tulip“ ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.




→ Der Text wird eingegeben.

- 3 Klicken Sie auf , dann auf .



- 4 Klicken Sie auf den Text und dann auf den unteren linken Punkt am „p“.

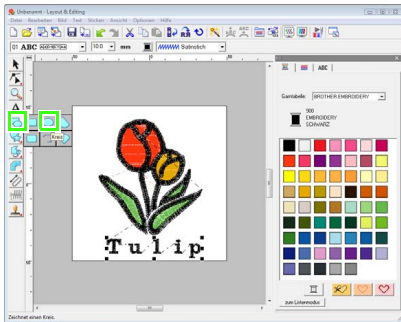
- 5 Stellen Sie den Mauszeiger so auf das „p“, dass der Mauszeiger die Form  annimmt, und stellen dann durch Ziehen des Zeichens nach rechts den Zeichenabstand ein.

Auf dieselbe Weise können Sie die Punkte anderer Zeichen bewegen und damit den Gesamt-Zeichenabstand einstellen.




Schritt 3 Ellipse hinzufügen und Text anpassen

- 1 Klicken Sie auf , dann auf .

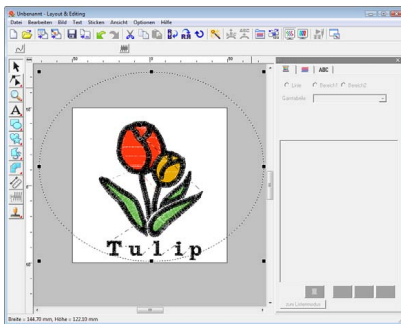


- 2 Schalten Sie Randnähte und Flächenfüllung aus.

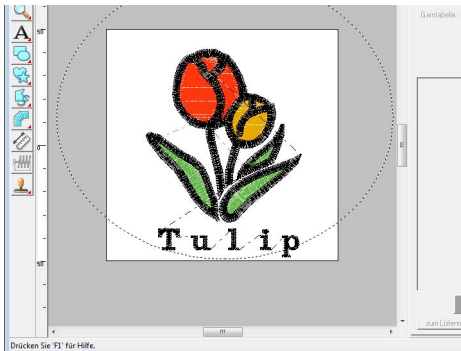
 „Kreis zeichnen“ auf Seite 36.




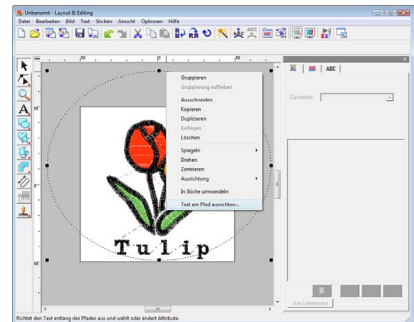
- 3 Zeichnen und positionieren Sie eine Ellipse. Zeichnen Sie durch Ziehen des Mauszeigers innerhalb des Arbeitsbereiches einen großen Kreis und richten Sie seine Position aus.



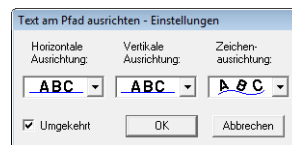
- 4 Markieren Sie das Wort „Tulip“. Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und markieren Sie die Ellipse.



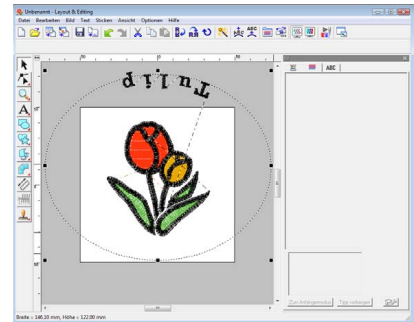
- 5 Stellen Sie den Mauszeiger auf die Ellipse oder den Text bis der Mauszeiger die Form  annimmt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und anschließend auf **Text am Pfad ausrichten**.



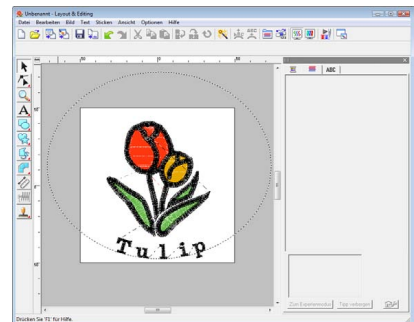
- 6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Umgekehrt** und klicken Sie anschließend auf **OK**.




→ Der Text wird innen am Kreis entlang angeordnet.



- 7 Klicken Sie außerhalb des gerade markierten Objektes, damit nichts mehr ausgewählt ist, markieren Sie dann den Text und ziehen Sie ihn am Kreis entlang.




 „Anmerkung“ auf Seite 38 und „Textanordnung angeben“ auf Seite 92.

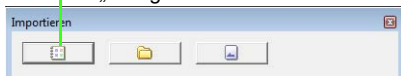
Schritt 4 Ein Stickmuster importieren und drehen

Jetzt importieren Sie das Stickmuster für den Schmetterling und stellen seinen Winkel ein.

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

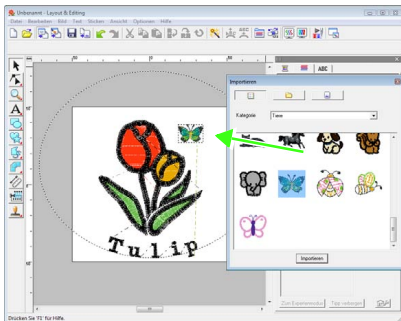
2 Klicken Sie auf .


Ansichtsschaltfläche
„Design-Bibliothek“

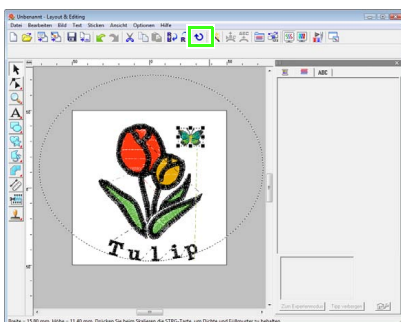


Ist  nicht aktiv, klicken Sie darauf.

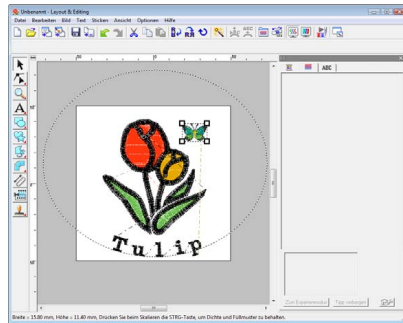
3 Wählen Sie **Tiere** im Listenfeld **Kategorie** und ziehen Sie den Schmetterling in die Stickmusterseite.



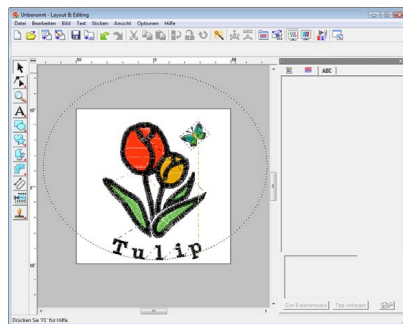
4 Markieren Sie den Schmetterling und klicken Sie anschließend auf  in der Werkzeugleiste.




5 Stellen Sie den Winkel des Musters durch Ziehen eines angezeigten Drehpunktes ein.



Damit ist das Muster fertig.



 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

6. Drucken und Sticken

In diesem Beispiel wird durch Kombinieren von Stickerei und Bild ein Design erzeugt.

Sie importieren ein Bild in Layout & Editing und erstellen dann ein Stickmuster zur Kombination mit dem Bild. Sie drucken das Bild dann auf ein Aufbügelpapier oder direkt auf bedruckbaren Stoff, und sticken die Stickerei danach mit der Stickmaschine auf den bedruckten Stoff.

Hintergrundbild auf den Stoff drucken.



Sticken



Happy Birthday!



Schritt 1	Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen
Schritt 2	Hintergrundbild drucken
Schritt 3	Das Positionierblatt drucken
Schritt 4	Sticken

Schritt 1 Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen

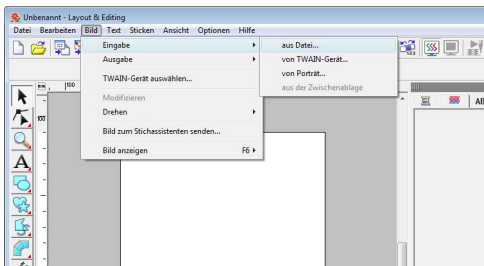
Diese Designs können durch Importieren eines Bildes und anschließendem Erzeugen des Stickmusters, oder Importieren eines vorhandenen Stickmusters erzeugt werden. In diesem Beispiel wird das Bild einer Geschenkboxe (Bear_Background.jpg) und das in dieser Software enthaltene Bär-Stickmuster (Bear.pes) verwendet.

- 1 Starten Sie Layout & Editing.

Legen Sie die Stickmusterseitengröße auf 130 x 180 mm fest.

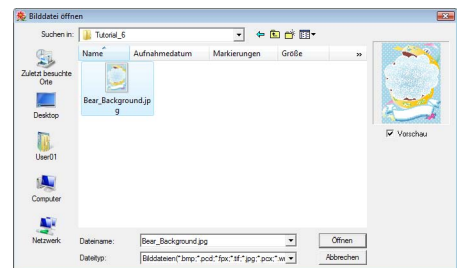
👉 „Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 71.

- 2 Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und auf **aus Datei**.



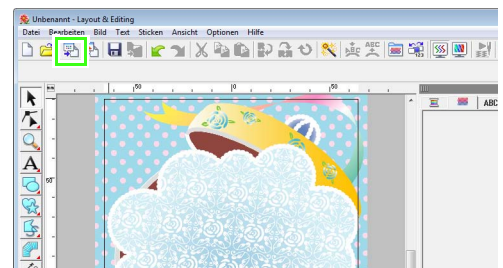
- 3 Importieren Sie die Datei **Bear_Background.jpg**.

Wählen Sie die Datei **Bear_Background.jpg** durch Klicken auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Tutorial**, dann auf **Tutorial_6**.

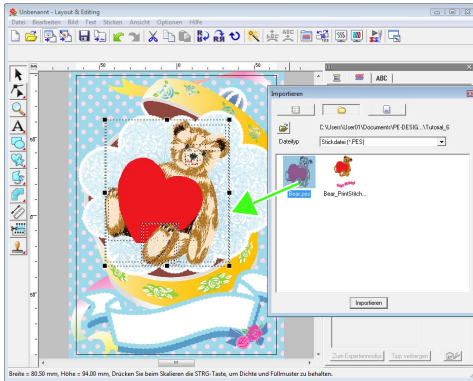


👉 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 125.

- 4 Klicken Sie auf .

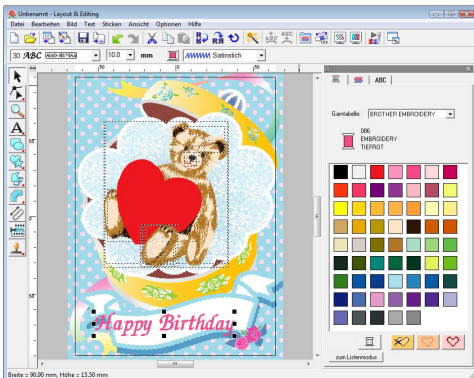


- 5 Importieren Sie die Datei **Bear.pes**.
Wählen Sie die Datei **Bear.pes** durch Klicken auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Tutorial**, dann auf **Tutorial_6**.



👉 „Stickmuster importieren“ auf Seite 51.

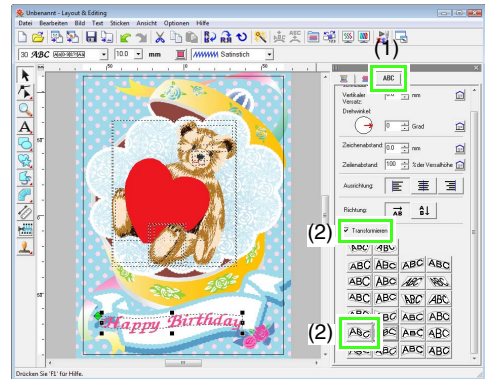
- 6 Geben Sie den Text ein.
Wählen Sie die interne Schriftart **Nr. 30** und die Garnfarbe **TIEFROT**.



👉 „Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84.

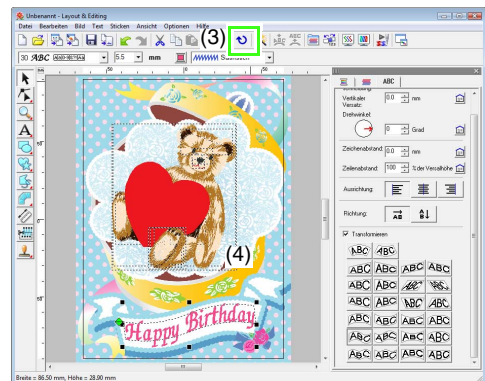
- 7 Transformieren Sie den Text so, dass er in das Design des Bildes passt.

- (1) Klicken Sie auf **ABC**.
- (2) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren** und klicken Sie dann auf **ABC**.



- (3) Klicken Sie auf **↻** und stellen Sie durch Ziehen des Drehpunktes den Musterwinkel ein.

- (4) Ziehen Sie **◆** oder einen Ziehpunkt, um die Größe des Musters einzustellen.



👉 „Text transformieren“ auf Seite 89,
„Muster drehen“ auf Seite 56.

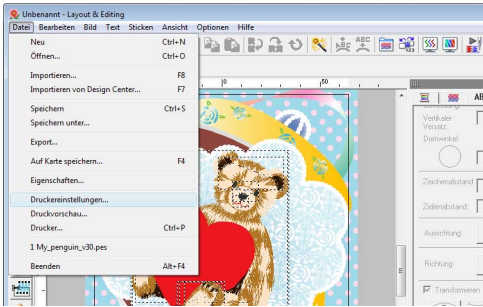
- 8 Wenn das Design fertiggestellt ist, speichern Sie die Stickdaten auf ein Medium, damit es auf die Stickmaschine übertragen werden kann.

👉 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Stickdesign speichern“ auf Seite 23. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Speicherkarten finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

Schritt 2 Hintergrundbild drucken

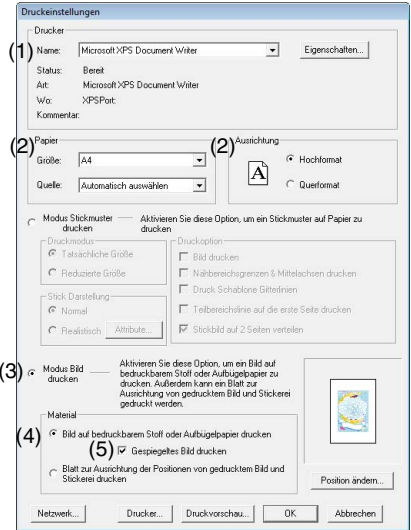
Drucken Sie das Hintergrundbild auf ein Aufbügelpapier oder direkt auf bedruckbaren Stoff.

- 1 Klicken Sie auf **Datei** und **Druckereinstellungen**.

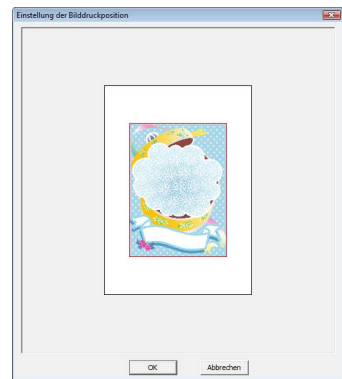


- 2 Legen Sie die Druckeinstellungen fest.
 - (1) Wählen Sie den Drucker, der verwendet werden soll.
 - (2) Wählen Sie unter **Papier** und **Ausrichtung** die geeigneten Einstellungen für das Aufbügelpapier oder den bedruckbaren Stoff, auf den gedruckt werden soll.
 - (3) Aktivieren Sie **Modus Bild drucken**.
 - (4) Aktivieren Sie **Bild auf bedruckbarem Stoff oder Aufbügelpapier drucken**.
 - (5) Um ein gespiegeltes Bild auf ein Aufbügelpapier zu drucken, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gespiegeltes Bild drucken**.

Einige Drucker drucken automatisch ein gespiegeltes Bild, wenn Aufbügelpapier als Papier ausgewählt ist. Wenn Sie einen solchen Drucker verwenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gespiegeltes Bild drucken**. Weitere Informationen dazu finden Sie im Handbuch des verwendeten Druckers.



- 3 Klicken Sie auf **Position ändern**.
- 4 Prüfen Sie die Bildposition.
Wenn Teile des Bildes aus dem Druckbereich herausragen, korrigieren Sie die Bildposition durch Ziehen des Bildes.




- 5 Klicken Sie auf **OK**.
- 6 Klicken Sie auf **Drucker**.

Anmerkung:

Um das Druckbild zu prüfen, klicken Sie auf **Druckvorschau**.

- 7 Geben Sie die geeigneten Einstellungen im Dialogfeld „Drucken“ ein und klicken Sie dann auf **OK**.

 „Drucken“ auf Seite 150.

→ Der Ausdruck beginnt.



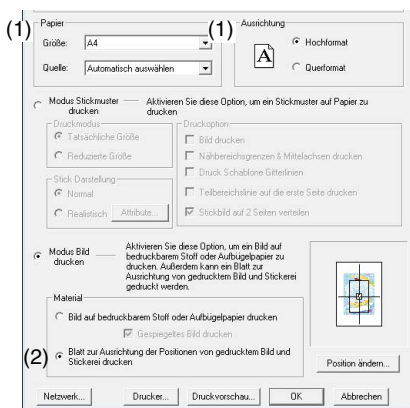
Anmerkung:

Weitere Informationen zum Drucken auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff finden Sie in den Anleitungen für Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff.

Schritt 3 Das Positionierblatt drucken


Drucken Sie ein Blatt zur Ausrichtung des Bildes mit der Stickerei.

- Legen Sie die Druckeinstellungen fest.
 - Wählen Sie unter **Papier** und **Ausrichtung** die geeigneten Einstellungen für das Papier, auf das gedruckt werden soll.
 - Aktivieren Sie **Blatt zur Ausrichtung der Positionen von gedrucktem Bild und Stickerei drucken**.

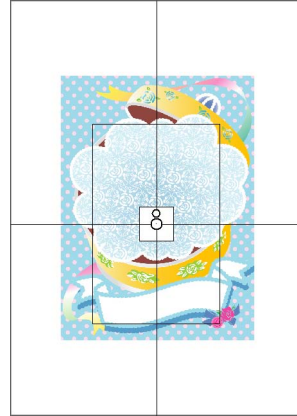


- Klicken Sie auf **Drucker**.

- 3 Geben Sie die geeigneten Einstellungen im Dialogfeld „Drucken“ ein und klicken Sie dann auf **OK**.

 „Drucken“ auf Seite 150.

→ Der Ausdruck beginnt.



Anmerkung:

Um das Druckbild zu prüfen, klicken Sie auf **Druckvorschau**.

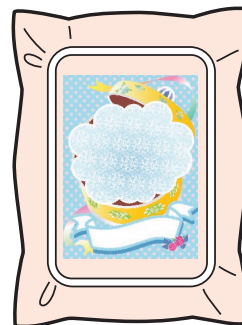
Schritt 4 Stickern

- Wenn Sie ein Aufbügelpapier verwenden, übertragen Sie das Bild auf den Stoff.

Anmerkung:

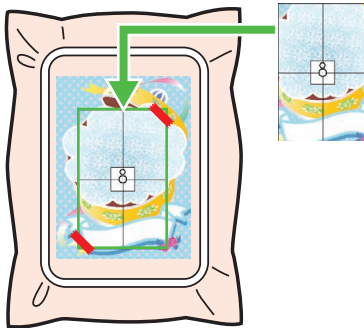
Weitere Informationen zum Übertragen von Aufbügelpapier finden Sie in der Anleitung für Aufbügelpapier.

- Spannen Sie den Stoff in den Stickrahmen ein.



- 3 Legen Sie das Positionierblatt so auf den Stoff, dass es mit dem gedruckten Bild ausgerichtet ist.

- Wenn das Positionierblatt zu groß ist, schneiden Sie es auf eine geeignete Größe, damit es leichter zur Ausrichtung der Positionen verwendet werden kann.
- Befestigen Sie das Positionierblatt mit Klebeband auf dem Stoff.



- 4 Setzen Sie den Stickrahmen in die Maschine ein.

Achten Sie darauf, dass das Positionierblatt nicht verrutscht.

- 5 Richten Sie die Nadel auf die Markierung in der Mitte des Positionierblattes aus.

- Wenn in der Stickmaschine eine Kamera eingebaut ist, drücken Sie die Taste „Positionierung starten“, um die Positionierungsmarke zu erfassen und die Stickposition automatisch auszurichten.
- Richten Sie bei anderen Maschinen die Positionen manuell aus.

- 6 Wenn die Positionierung abgeschlossen ist, entfernen Sie das Blatt vom Stoff.

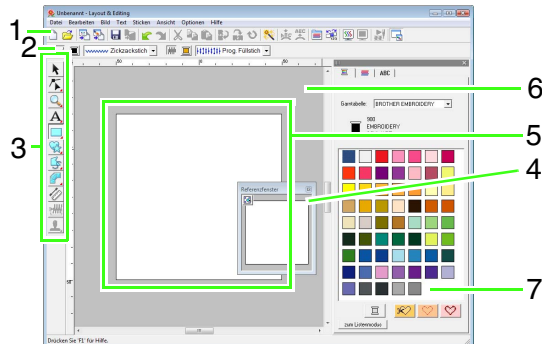
- 7 Starten Sie die Stickmaschine, um das Muster zu sticken.



Anmerkung:

- Weitere Informationen zur Verwendung der Stickmaschine finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.
- Sechs Muster mit fertigen Beispielen für „Drucken und Stickern“ finden Sie im folgenden Ordner:
Dokumente (Eigene Dateien)\PEDESIGN 8\
Sample\Layout & Editing\Print and Stitch

Das Layout & Editing-Fenster



1 Werkzeugleiste

Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.

2 Stickattributleiste

Stellt die Stickattribute (Farbe, Sticktyp) der Linien und Flächen im Muster dar.

3 Werkzeugkasten

Hiermit werden die Muster erstellt, ausgewählt und bearbeitet.

4 Referenzfenster

Zeigt alle Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten.



„Design im Referenzfenster anzeigen“ auf Seite 70.

5 Stickmusterseite

Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert und bestickt werden kann.



Anmerkung:

Der Standardwert für die Seitengröße des Designs beträgt in diesem Beispiel 100 × 100 mm (4 × 4 Zoll).

6 Arbeitsbereich

7 Garnfarben, Stickattribute und Textattribute

Dieses Dialogfeld enthält Registerkarten für die Festlegung von Garnfarben, Stickattributen und Textattributen. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um die Parameter anzuzeigen.



Anmerkung:

- Um dieses Dialogfeld anzuzeigen, klicken Sie auf oder , oder wählen Sie den Menübefehl **Stickten - Einstellung der Stickattribute oder Text - Text Attribute einstellen**.

Klicken Sie auf , um das Dialogfeld zu schließen.

- Wird die Anwendung zum ersten Mal gestartet, ist dieses kombinierte Dialogfeld auf der rechten Seite des Fensters angedockt. Das Dialogfeld kann durch Ziehen oder Doppelklicken auf die Titelleiste (Leiste oben am Dialogfeld) verschoben werden. Um das Dialogfeld wieder an seiner ursprünglichen Position anzudocken, ziehen Sie es zur rechten Fensterseite oder doppelklicken Sie auf seine Titelleiste.

Stickdesigns öffnen/importieren

Anmerkung:

In Layout & Editing können mehrere Dateien geöffnet werden. Darüber hinaus können Daten zwischen gleichzeitig geöffneten Dateien kopiert und eingefügt werden.

Neues Stickmusterdesign erstellen


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Neu**.

→ Es wird eine neue Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

Die Größe der Stickmusterseite kann geändert werden.

 „Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 71.

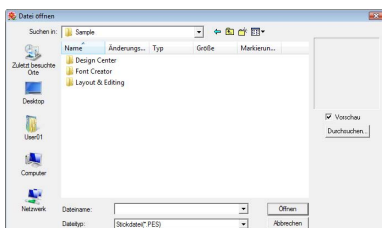
Layout & Editing-Datei öffnen

Ein Stickdesign, 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**.

2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.



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

Anmerkung:

- Um die Daten im ausgewählten Ordner als **Miniaturansicht** im Dialogfeld **Durchsuchen** anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.



Um ein detailgenaueres Bild des Designs anzuschauen, markieren Sie eine Datei und klicken auf **Vorschau**.



- Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.

Hinweis:

- Wenn keine Dateien aufgelistet werden, befinden sich im ausgewählten Ordner keine PES-Dateien. Wählen Sie einen Ordner, in dem eine PES-Datei gespeichert ist.
- Ist die ausgewählte Datei nicht im PES-Format gespeichert, wird im Feld **Vorschau** die Meldung „Unerwartetes Dateiformat“ angezeigt.

- Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.
→ Der Inhalt der gewählten Datei erscheint in der Stickmusterseite.


Anmerkung:

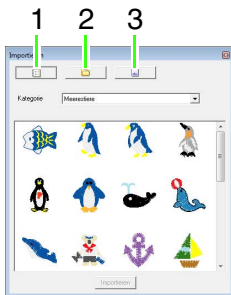
Eine Datei kann auf eine der folgenden Arten geöffnet werden.

- Anzeige der Stickmusterdatei im Windows Explorer und Ziehen der Datei in das Layout & Editing-Fenster.
- Anzeige der Stickmusterdatei im Windows Explorer und Doppelklicken auf den Dateinamen.

Stickmuster importieren

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

- Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und dann auf **Importieren**.
- Wählen Sie die Kategorie im Listenfeld und den Ansichtsmodus.




- Ansichtsmodus „Design-Bibliothek“
- Ansichtsmodus „Ordner“
- Ansichtsmodus „Karten“

- Markieren Sie das Symbol des Stickmusters, das Sie importieren möchten, und klicken Sie dann auf **Importieren** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.


→ Das Stickdesign wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:


- Das Stickmuster kann durch Ziehen des Dateisymbols vom Dialogfeld **Importieren** auf die Stickmusterseite importiert werden.
- Es ist nicht möglich, mehrere Dateien für den gleichzeitigen Import zu markieren.

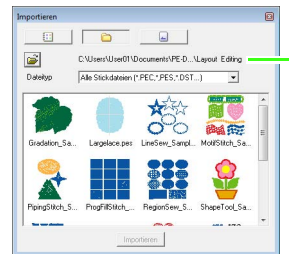
- Klicken Sie auf  oben rechts im Dialogfeld **Importieren**, um es zu schließen.

■ Von der Design-Bibliothek


- Klicken Sie auf , um das Dialogfeld im Ansichtsmodus „Design-Bibliothek“ anzuzeigen.
- Wählen Sie im Listenfeld **Kategorie** eine Kategorie zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten.

■ Von einem Ordner

- Klicken Sie auf , um das Dialogfeld im Ansichtsmodus „Ordner“ anzuzeigen.



Pfadanzeige des gerade gewählten Ordners

- Klicken Sie auf .
→ Das Dialogfeld **Durchsuchen** wird angezeigt.
- Wählen Sie einen Ordner und klicken Sie dann auf **OK**.

- Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** eine Dateinamenserweiterung zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten.



Hinweis:

Wenn Sie Designs anderer Lieferanten importieren, achten Sie darauf, dass das ausgewählte Design auf Ihre Stickmusterseite passt.



Anmerkung:

Da DST-Dateien keine Garnfarbeninformationen enthalten, werden die Farben provisorisch beim Importieren in Layout & Editing zugewiesen. Die Farben einer importierten DST-Datei erscheinen daher möglicherweise nicht wie erwartet. Sie können die Garnfarben mit den Funktionen im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren ändern**.




„Farben ändern“ auf Seite 123.

Von einer Speicherkarte

- Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.



Informationen dazu finden Sie unter „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

- Klicken Sie auf .

→ Wenn die Karte gelesen ist, erscheint das Dialogfenster im Kartenansichtsmodus und die auf der Karte enthaltenen Stickmuster werden angezeigt.



Hinweis:

Aufgrund urheberrechtlicher Bestimmungen ist diese Funktion für bestimmte Stickkarten eventuell deaktiviert.

Stickmuster importieren aus Design Center

Ein Stickmuster in Design Center kann direkt in die Layout & Editing-Stickmusterseite importiert werden.



„Manuelles Erstellen von Stickdesigns aus Bildern (Design Center)“ auf Seite 159.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:



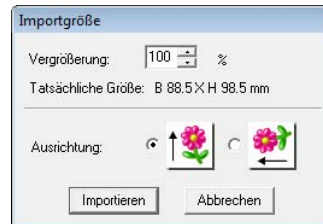
- Starten Sie Design Center und öffnen Sie die Datei.



„Originalbildstufe“ auf Seite 152 und „Eine Datei öffnen“ auf Seite 161.

- Klicken Sie auf  oder auf **Datei**, dann auf **Importieren von Design Center** importieren.

- Geben Sie im Dialogfeld **Vergrößerung** den Vergrößerungsfaktor ein bzw. wählen Sie ihn aus.



Hinweis:

Der maximale Vergrößerungsfaktor, der angegeben werden kann, ist der Faktor, der das Stickmuster bis auf die Größe der Stickmusterseite vergrößert. Der minimale Vergrößerungsfaktor beträgt 25%.

- Wählen Sie unter **Ausrichtung** die gewünschte Ausrichtung aus.
- Klicken Sie auf **Importieren**, um das Stickdesign zu importieren.


Prüfen von Stickmustern


Vergrößern und Verkleinern

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.


Nach dem Klicken auf  im Werkzeugkasten


erscheint . Klicken Sie auf die Schaltfläche für die gewünschte Funktion.

 : Klicken Sie in die Stickmusterseite, um den Bereich vergrößert anzuzeigen. 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.


 : Klicken Sie in die Stickmusterseite, um den Bereich verkleinert anzuzeigen.

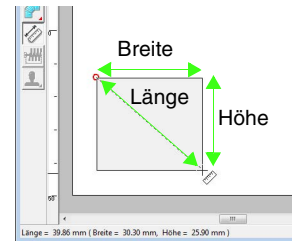
1:1 : Die Stickmusterseite wird in der tatsächlichen Größe angezeigt.

 : Markieren Sie ein Objekt und klicken Sie dann auf die Schaltfläche. Die Größe der Stickmusterseite wird so geändert, dass nur die ausgewählten Objekte angezeigt werden.

 : Die ganze Stickmusterseite wird an die Größe des Fensters angepasst.

Messen des Abstandes zwischen zwei Punkten


1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
2. Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Anfang des Objektteils 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.

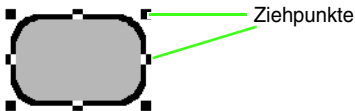


Bearbeiten von Stickmustern

In diesem Abschnitt werden verschiedene Bearbeitungsfunktionen beschrieben, wie z. B. Verschieben, Vergrößern/Verkleinern oder Drehen von Stickmustern. Bevor ein Stickmuster bearbeitet werden kann, muss es zuerst ausgewählt werden.

Objekte auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
2. Klicken Sie auf das Objekt.
→ Um das ausgewählte Objekt 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 Sie 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:

Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.

Anmerkung:

Mit der Taste **(Tab)** können Sie das nächste Objekt in der Reihenfolge der Erstellung auswählen.

Alle Stickmuster auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und auf **Alles auswählen**.

Objekte bewegen


1. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein ausgewähltes Muster oder eine Gruppe ausgewählter Muster.
2. Ziehen Sie das Muster an die gewünschte Stelle.

Anmerkung:


- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **(Shift)** gedrückt.

Anmerkung:

- Durch Drücken der Pfeiltasten wird das ausgewählte Muster um 0,5 mm (ca. 0,02 Zoll) in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn Sie die Pfeiltaste für die gewünschte Richtung gedrückt halten, wird die Umrandung kontinuierlich in diese Richtung bewegt.
- Wenn **Gitter magnetisch in Ansicht: Gittereinstellungen** ausgewählt ist, bewegt jeder Druck auf die Pfeiltasten das Muster um ein Gitterraster in Richtung des Pfeils auf der Taste.

 „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 72.

- 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.

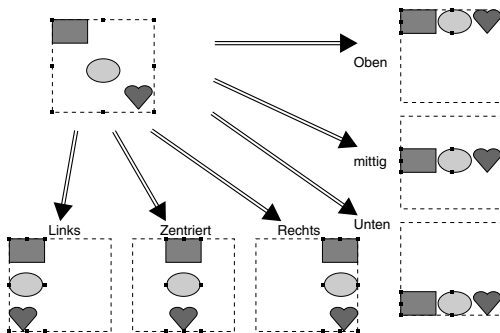
 „Textanordnung angeben“ auf Seite 92.

Stickmuster in die Mitte bewegen

1. Wählen Sie eines oder mehrere Muster aus.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Zentrieren**.
→ Alle ausgewählten Objekte werden in die Mitte der Stickmusterseite bewegt.

■ Stickmuster ausrichten

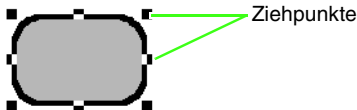
1. Wählen Sie die Objekte.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann **Ausrichtung**, dann **links**, **zentriert**, **rechts**, **oben**, **mittig** oder **unten**.
→ Die ausgewählten Muster werden ausgerichtet (siehe unten).



Objekte skalieren

■ Manuell Skalieren

1. Wählen Sie das/die Muster.



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

Anmerkung:

- Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Während Sie den Ziehpunkt verschieben, wird die aktuelle Größe in der Statusleiste angezeigt.

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.

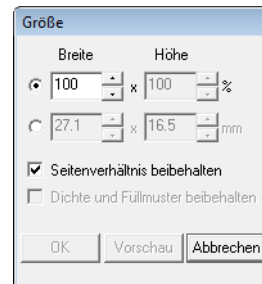
„Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 119.

- Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht skaliert werden.
- Wenn Sie Stickmuster skalieren, bleibt die Anzahl der Stiche gleich, was zu einem Qualitätsverlust führt. Um Dichte und Füllmuster des Stickmusters beizubehalten, halten Sie beim Skalieren die Taste **(Strg)** gedrückt.

„Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 251 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

■ Numerisches Skalieren


1. Wählen Sie die Objekte.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe**, dann auf **Größe**.
3. Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**.



4. Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt wird.
5. Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein bzw. wählen Sie sie aus.
6. Um das ausgewählte Muster zu vergrößern bzw. zu verkleinern, während die Originaldichte 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.



 „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 251 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

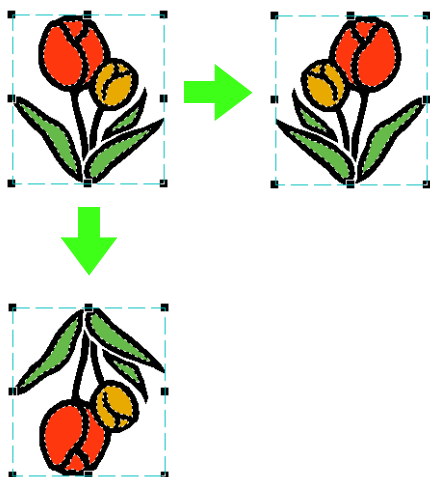
7. Klicken Sie auf **OK**.

Muster horizontal oder vertikal spiegeln

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 



1. Wählen Sie das/die Muster.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Horizontal** oder klicken Sie auf  .
Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Vertikal** oder klicken Sie auf  .




 **Hinweis:**

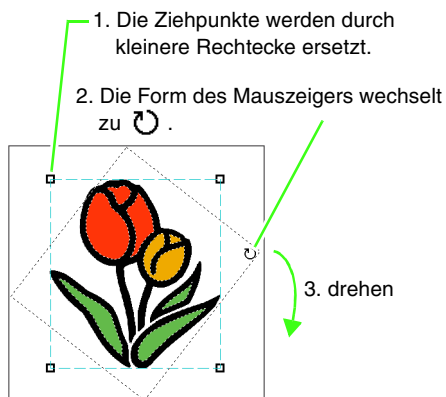
Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht gespiegelt werden.

Muster drehen

■ Manuell drehen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie das/die Muster.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Drehen** oder klicken Sie auf  .
3. Ziehen Sie den Drehpunkt.

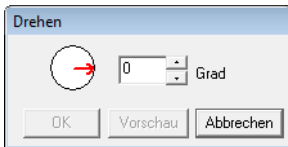


 **Anmerkung:**


Um das Muster in 15-Grad-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste **(Shift)** beim Ziehen des Ziehpunktes gedrückt.

Numerisch drehen

1. Wählen Sie das/die Muster.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerische Eingabe** und anschließend auf **Drehen**.
3. Geben Sie den gewünschten Drehwinkel ein, oder wählen Sie ihn aus.



Anmerkung:

- Ein Winkel kann auch durch Ziehen des Pfeiles  im Dialogfeld **Drehen** eingestellt werden.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Stickmustergruppen bilden/aufheben

Stickmuster gruppieren

Verschiedene einzelne Muster können gruppiert werden, so dass dieselben Änderungen auf alle Muster innerhalb der Gruppe angewendet werden.

1. Markieren Sie mehrere Muster.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Gruppieren**.
→ Die markierten Muster sind gruppiert.

Anmerkung:

Wenn Sie ein Muster, das Teil eines Aussparungsmusters ist, oder eine beliebige andere Pfadanordnung als Gruppe auswählen, wird das ganze Muster in die Gruppe aufgenommen.

Stickmustergruppen aufheben

1. Wählen Sie eine Stickmustergruppe.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Gruppierung aufheben**.
→ Die Stickmustergruppe wird aufgehoben.

Gruppierte Muster einzeln bearbeiten

Muster können sogar nach der Gruppierung einzeln bearbeitet werden.

1. Um ein einzelnes Muster innerhalb einer Gruppe auszuwählen, halten Sie die Taste **Alt** gedrückt, während Sie das Muster anklicken.
Um mehrere Muster einer Gruppe auszuwählen, halten Sie die Tasten **Alt** und **Strg** gedrückt, während Sie auf die Muster klicken.

Anmerkung:

Wenn die Gruppe oder ein einzelnes Muster markiert ist, wird ein hellblauer Rahmen um das gruppierte Muster angezeigt.



2. Bearbeiten Sie das Objekt nach Ihren Wünschen.

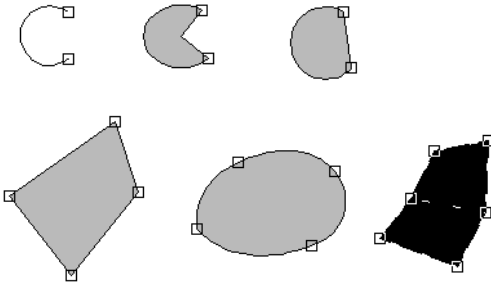
Anmerkung:

Das Gruppieren wird abgebrochen, wenn alle außer einem Muster gelöscht wurden.

Umformen von Stickmustern

Punkte auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Es werden zwei Schaltflächen angezeigt
2. Klicken Sie auf .
3. Klicken Sie auf das Objekt.
 - Die Punkte im Muster werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.















Anmerkung:

Das Muster kann eine unterbrochene Linie, eine Kurve, ein Bogen, ein Segment, ein Bogen- & Sehne-Element, ein Handstickmuster oder Stichdaten sein.


4. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.
 - Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

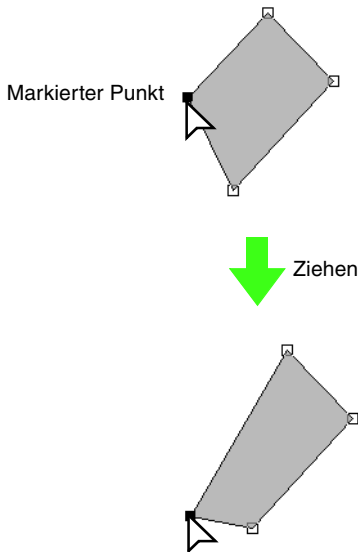
Anmerkung:

Mehrere Punkte können auf eine der folgenden Arten markiert werden.

- Ziehen Sie den Mauszeiger.
 - Alle Punkte innerhalb des Fensters werden ausgewählt.
 - Halten Sie beim Klicken auf die Punkte die Taste **(Strg)** gedrückt.
 - Jeder angeklickte Punkt wird zur Auswahl hinzugefügt.
 - Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, klicken Sie auf den markierten Punkt.
 - Halten Sie beim Klicken auf die Punkte die Taste **(Shift)** gedrückt.
 - Alle zwischen zwei angeklickten Punkten liegende Punkte werden ausgewählt.
 - Halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und drücken Sie die Taste  oder .
 - Der nächste Punkt in Richtung Endpunkt wird zur Auswahl hinzugefügt.
 - Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, drücken Sie die Taste  oder .
 - Halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und drücken Sie die Taste  oder .
 - Der nächste Punkt in Richtung Startpunkt wird zur Auswahl hinzugefügt.
 - Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, drücken Sie die Taste  oder .
- Außerdem kann die Richtung der Punktauswahl in Richtung Start- oder Endpunkt wie folgt geändert werden.
- Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken Sie die Taste  oder .
 - Die Auswahlrichtung ändert sich zum Endpunkt.
 - Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken Sie die Taste  oder .
 - Die Auswahlrichtung ändert sich zum Startpunkt.
 - Weitere Informationen zur Auswahl von Punkten in einem Stickmuster finden Sie unter „Stickmusterpunkte auswählen“ auf Seite 64.

Punkte verschieben

1. Markieren Sie den Punkt.
 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.
2. 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.

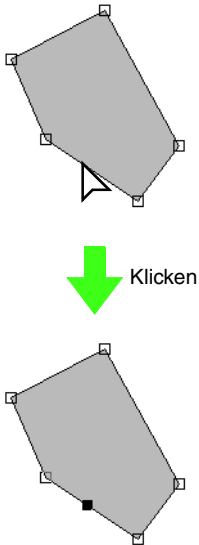
Anmerkung:

- Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.
- Um den Punkt einer unterbrochenen Linie, eine Kurve, ein manuelles Stanzmuster oder Stichdaten horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie während des Ziehens die Taste **Shift** gedrückt.
- Durch Drücken der Pfeiltasten wird der ausgewählte Punkt um 0,5 mm (ca. 0,02 Zoll) in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn Sie die Pfeiltaste für die gewünschte Richtung gedrückt halten, wird die Umrandung kontinuierlich in diese Richtung bewegt.
- 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 von Formen wie Bogen, Bogen & Sehne, und Segment 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.

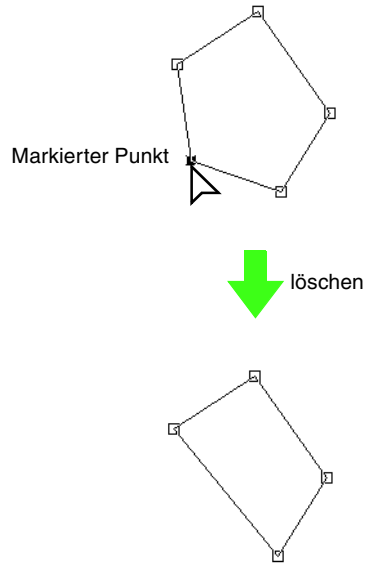
1. Klicken Sie auf , dann auf .
2. Klicken Sie auf das Objekt.
3. Klicken Sie auf die Umrandung, um einen neuen Punkt hinzuzufügen.




Punkte löschen

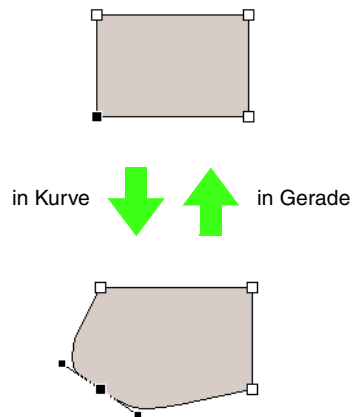
1. Markieren Sie den Punkt.
 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.

2. Klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**, um den Punkt zu entfernen.



Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien

1. Markieren Sie den Punkt.
 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**, dann auf **in Kurve** oder auf **in Gerade**.




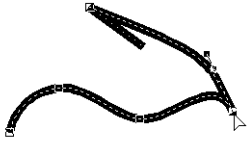
Anmerkung:

Um eine Kurve in eine gerade Linie zu transformieren, klicken Sie auf einen Punkt auf der Kurve und dann auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**, dann auf **in Gerade**.

Glätten des Pfades an einem Punkt

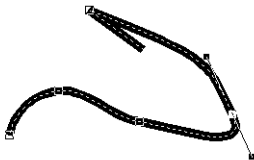
1. Markieren Sie den Punkt, an dem der Pfad geglättet werden soll.

 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.



2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**, dann auf **in Glättung**.


→ Der Pfad an diesem Punkt wird geglättet.

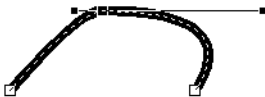


3. Ziehen Sie den Pfad, um ihn anzupassen.

Symmetrisches Anpassen der Ziehpunkte eines Punktes

1. Markieren Sie den Punkt, an dem die Ziehpunkte symmetrisch angepasst werden sollen.

 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.




2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**, dann auf **in Symmetrie**.

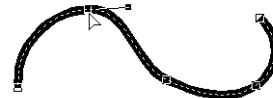
3. Ziehen Sie den Pfad, um ihn anzupassen.
→ Die Ziehpunkte des Punktes werden symmetrisch verschoben.



Umformen in einen gepunkteten Pfad

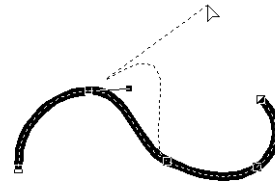
1. Markieren Sie den Punkt, an dem der Pfad in einen gepunkteten Pfad umgeformt werden soll.

 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.



2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**, dann auf **in Scheitelpunkt**.

→ Der Pfad wird an dem markierten Punkt in einen gepunkteten Pfad umgeformt.






3. Ziehen Sie den Pfad, um ihn anzupassen.

Ein-/Ausstiegs- 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 damit das Sticken anpassen.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Es werden zwei Schaltflächen angezeigt .
2. Klicken Sie auf .


! Hinweis:

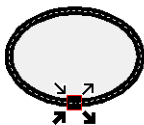
Wenn die Ein- und Ausstiegspunkte optimiert wurden (Häkchen vor dem Befehl **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** im Menü **Sticken**), können die Ein- und Ausstiegspunkte der Muster nicht bearbeitet werden. Um dieses Werkzeug für das Bearbeiten der Ein-/Ausstiegspunkte zu verwenden, wählen Sie den Menübefehl **Sticken – Ein-/Ausstiegspunkte optimieren**, um die Einstellung zu verwerfen.

3. Klicken Sie auf das Objekt.
 - Die Ein-/Ausstiegspunkte des Objekts werden angezeigt.

📖 Anmerkung:





Wenn auf die Fläche der Kreis- oder Radialstich angewendet wurde, werden auch die Mittelpunkte angezeigt.

 „Bewegen des Mittelpunkts“ auf Seite 63.



! Hinweis:

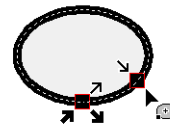
Die Ein-/Ausstiegspunkte von Stickdaten, Text und Handstickmuster können nicht bearbeitet werden.

-  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 an die gewünschte Position auf der Umrandung.



! Hinweis:

- Es können nur Ein-/Ausstiegspunkte für Muster bearbeitet werden, die mit den Werkzeugen Kreis, Rechteck und Umrandung erstellt wurden. Stichmuster oder Muster, die mit den Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen 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.

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.

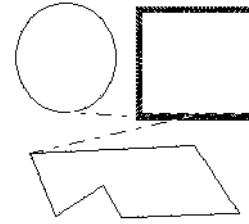
Um die Optimierung zu beenden, wählen Sie diesen Befehl, so dass kein Häkchen mehr angezeigt wird.

→ 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).

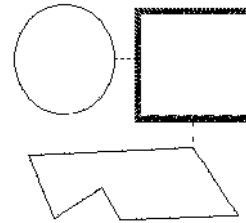
Hinweis:

- Es können nur Anfangs- und Endpunkte für Muster optimiert werden, die mit den Werkzeugen Kreis oder Bogen, 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 mit dem Werkzeug zur Bearbeitung von Ein-/Ausstiegs- und Mittelpunkt geändert werden.





Ein-/Ausstiegspunkte optimieren nicht aktiviert

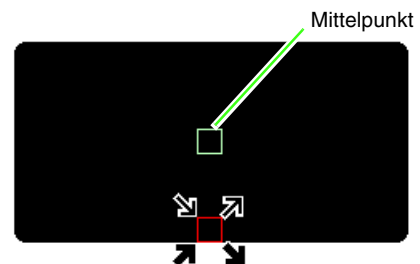


Ein-/Ausstiegspunkte optimieren aktiviert

Bewegen des Mittelpunkts

Der Mittelpunkt für Flächen, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde, kann aus Gründen einer besseren Optik verändert werden.

1. Klicken Sie auf , dann auf .
2. Klicken Sie auf die Fläche, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde.
 - Die Ein-/Ausstiegspunkte und der Mittelpunkt des Objekts werden angezeigt.



3. Ziehen Sie den Mittelpunkt an die gewünschte Stelle.

Bearbeiten von Stickmustern

In Stickmustern erscheinen Stiche als durchgezogene Linien (——) und Vorschübe als gepunktete Linien (---).

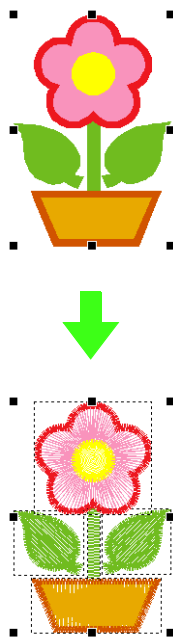
Objekte in Stickmuster konvertieren

Objekte, die mit den Werkzeugen in Layout & Editing gezeichnet wurden, können in ein Stickmuster konvertiert werden. Dabei können Sie detaillierte Änderungen vornehmen, indem Sie die Position der einzelnen Stiche ändern.

 „Formen zeichnen“ auf Seite 73.

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie auf **Stickern**, dann auf **In Stiche umwandeln**.

Das ausgewählte Objekt wird in ein Stickmuster konvertiert.





→ Die gepunktete Linie, die das umgewandelte Objekt einrahmt, zeigt an, dass es sich um ein Stickmuster handelt. Jeder Stich, der aus dem Objekt umgewandelt wurde, kann mit dem Punktbearbeitungs-Werkzeug bearbeitet werden.

Anmerkung:

- Werden gruppierte Objekte teilweise oder für Aussparungen eingestellte Objekte sowie auf Formen angeordneter Text ausgewählt, werden alle Objekte der Gruppe in Stickmuster umgewandelt.
- Muster ohne Nähattribute werden gelöscht, wenn das Objekt in ein Stickmuster konvertiert wird.
- Mit „Objekt“ sind Muster gemeint, die mit den Form-, Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen erstellt worden sind.

Stickmusterpunkte auswählen

1. Klicken Sie auf  , dann auf .
2. Klicken Sie auf das Objekt.

→ Die Stickmusterpunkte werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.

Hinweis:

Stickmuster sind von einer gepunkteten Linie umgeben. Wenn das Objekt nicht durch eine gepunktete Linie umrandet ist, lässt es sich nicht bearbeiten. Stickmusterpunkte können nicht bearbeitet werden, wenn das Objekt kein Stickmuster ist.

3. 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 Sprungstich klicken, werden die Punkte an beiden Enden ausgewählt.
- Auf dieselbe Weise wie Stickmuster können mehrere Stickmusterpunkte ausgewählt werden.

 „Punkte auswählen“ auf Seite 58.

- Drücken Sie die Taste **Tab**, um alle Punkte in der nächsten Farbe auszuwählen. Halten Sie die Taste **Shift** gedrückt, und drücken Sie die Taste **Tab**, um alle Punkte in der vorherigen Farbe auszuwählen.

Anmerkung:

- Drücken Sie die Tasten **Strg** und **Pos1**.
→ Der Einstiegspunkt für die erste Garnfarbe ist ausgewählt.
- Drücken Sie die Tasten **Strg** und **Ende**.
→ Der Ausstiegspunkt für die letzte Garnfarbe ist ausgewählt.
- Wählen Sie mindestens einen Punkt für eine Garnfarbe und drücken Sie dann die Taste **Pos1**.
→ Der Einstiegspunkt für die Garnfarbe ist ausgewählt.
- Wählen Sie mindestens einen Punkt für eine Garnfarbe und drücken Sie dann die Taste **Ende**.
→ Der Ausstiegspunkt für die Garnfarbe ist ausgewählt.

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:

Stickmusterpunkte können auf dieselbe Weise wie Stickmuster verschoben werden. Bei Verwendung der Pfeiltasten werden Stickmusterpunkte um 0,1 mm (0,004 Zoll) verschoben.

 „Punkte verschieben“ auf Seite 59.

■ Punkte und Sprungstiche 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 Sprungstich zu ändern, halten Sie die Tasten **Strg** und **Shift** gedrückt, während Sie auf die Linie klicken.

■ Punkte löschen

1. Drücken Sie die Taste **Entf**, um den ausgewählten Punkt zu löschen.

Anmerkung:

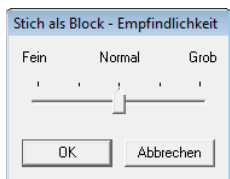
Wenn der Endpunkt eines Sprungstiches gelöscht wird, wird dieses Sprungstichsegment gelöscht und die Stiche vor und nach dem Sprungstich werden verbunden.

Stickdaten in Blöcke konvertieren

Importierte Stickdaten oder in Muster konvertierte Stickdaten können in Blöcke konvertiert werden (Handstickmuster-Daten). So haben Sie die Möglichkeit, unter Beibehaltung der Stickqualität die Nähattribute zu ändern und einzelne Farben zu skalieren.

1. Wählen Sie das Stichmuster.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stich als Block**.

3. Ziehen Sie den Schieberegler, um die gewünschte Empfindlichkeit auszuwählen.



Anmerkung:

Die Einstellung **Normal** sollte in den meisten Fällen zufriedenstellende Ergebnisse erzielen, abhängig von der Komplexität eines Musters müssen Sie jedoch evtl. eher eine Einstellung in Richtung **Grob** oder **Fein** wählen.

4. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das Stichmuster wird in gruppierte Handstickmusterdaten umgewandelt.

Weitere Informationen zur Gruppenbildung/-auflösung von Handstickmusterdaten oder zum Bearbeiten von gruppierten Handstickmusterdaten finden Sie unter „Stickmustergruppen bilden/aufheben“ auf Seite 57.

Hinweis:

Der Befehl **Stich als Block** kann nicht mit allen Stickmustern, die aus Stickmusterkarten importiert wurden, verwendet werden.

„Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 251 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Teile von Stickmustern aufteilen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

Anmerkung:

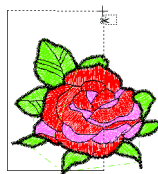
Dieses Werkzeug ist nur für Stichdaten verfügbar.

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.

„Objekte in Stichmuster konvertieren“ auf Seite 64.

2. Klicken Sie auf die Stichdaten.
→ Alle anderen Stichdaten werden ausgeblendet.
3. Klicken Sie in der Stickmusterseite an der Stelle, an der Sie mit dem Zeichnen der eingeschlossenen Linien beginnen möchten.
4. Klicken Sie weiter in der Stickmusterseite, um jede Ecke des Einschlusses um die auszuschneidende Fläche festzulegen.
→ Beim Festlegen des nächsten Punktes wird die gepunktete Linie, die gezeichnet wird, wenn Sie den Mauszeiger ziehen, zu einer durchgezogenen Linie.



Anmerkung:

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

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.

Farbliche Aufteilung von Stichdaten

■ Farbliche Aufteilung von Stichdaten

Stichdaten können den verschiedenen Farben entsprechend getrennt werden.

Vor dem Aufteilen



Nach dem Aufteilen



1. Wählen Sie die Stichdaten einzeln oder mehrfach.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stiche nach Farben aufteilen**.
→ Um jeden Teil der Stichdaten erscheinen gepunktete Linien.

Anmerkung:

Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn die gewählten Daten keine Stichdaten oder gruppierte Stickdaten sind, die andere Daten als Stichdaten enthalten.

Vorschau des Stickmusters anzeigen

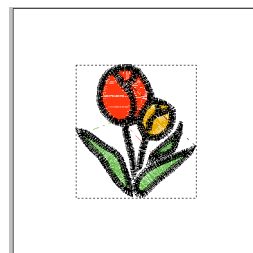
Nachdem das Stickdesign fertiggestellt ist, können Sie das Stickmuster in einer Vorschau anzeigen, um die Verbindungen zwischen den Stichen zu sehen, oder Sie können eine realistische Vorschau des Stickmusters anzeigen, um zu sehen, wie das Design nach dem Sticken aussieht.

■ Vorschau

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Vorschau**.

→ Es erscheint eine Vorschau des Stickdesigns.



2. Um die realistische Vorschau zu verlassen, wiederholen Sie Schritt 1. oder drücken Sie die Taste **Esc**.

■ Realistische Vorschau

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  , oder auf **Ansicht**, dann auf **Realistische Vorschau**.

→ Es erscheint eine realistische Vorschau des Stickdesigns.



2. Um die realistische Vorschau zu verlassen, wiederholen Sie **1.** oder drücken Sie die Taste **Esc**.



Hinweis:

- Das Stickdesign kann nicht bearbeitet werden, während die realistische Vorschau angezeigt wird.
- Ein in die Stickmusterseite importiertes Bild kann auch in der Vorschau angezeigt werden, sofern die geeignete Einstellung zur Bildanzeige ausgewählt ist.



„Ansicht des Hintergrundbildes ändern“ auf Seite 128.



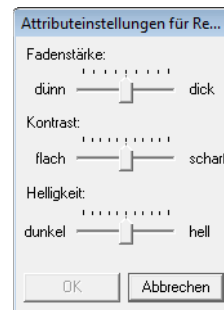
Anmerkung:

Einstellungen für die realistische Vorschau ändern

Legen Sie die Einstellungen für die gewünschte realistische Vorschau fest.

1. 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. Stellen Sie bei Bedarf **Fadenstärke**, **Kontrast** und **Helligkeit** ein.
3. 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).



„Vorschau des Stickmusters anzeigen“ auf Seite 67.

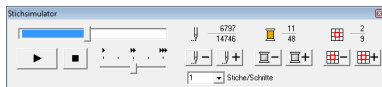
Nähte prüfen


Mit Hilfe des Stickbildsimulators können die Nähte, wie sie von der Stickmaschine ausgeführt werden, angezeigt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und **Stichsimulator**.

Das Dialogfeld **Stichsimulator** wird angezeigt, und das Stickdesign wird aus der Stickmusterseite ausgeblendet.



2. Klicken Sie auf , um die Sticksimulation zu starten.


Anmerkung:


- Der Schieberegler zeigt die aktuelle Position innerhalb der Simulation an. Diese Position kann durch Verschieben des Schiebereglers auch beeinflusst werden.




- Um eine bessere Ansicht der Nähte zu erhalten, vergrößern Sie das Muster, bevor Sie das Dialogfeld **Stichsimulator** öffnen.


Durch Klicken auf die entsprechenden Schaltflächen können die folgenden Funktionen ausgeführt werden.


 : Stoppt die Simulation und die vorhergehende Anzeige wird wiederhergestellt.


 : Unterbricht die Simulation vorübergehend. Um die Simulation fortzusetzen, klicken Sie auf





 : Ziehen Sie den Schieberegler zur Einstellung der Simulations-Stichgeschwindigkeit.


 : Kehrt an den Anfang der vorhergehenden Farbe zurück.

 : Springt an den Anfang der nächsten Farbe.

 : Kehrt um die im Listenfeld **Stiche/Schritte** ausgewählte Stichanzahl zurück.




 : Springt die im Listenfeld **Stiche/Schritte** ausgewählte Anzahl von Stichen vor.

* : Kehrt an den Anfang des Stickmusters im vorhergehenden Rahmenabschnitt zurück.


* : Springt auf den Anfang des Stickmusters im nächsten Rahmenabschnitt vor.

* Erscheint nur für Muster, die in einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden.

Die Bedeutung der Zahlen ist wie folgt.

	42607	—	Nummer des aktuellen Stiches
	90655	—	Gesamtanzahl der Stiche
	4	—	Nummer der gezeichneten Farbe
	10	—	Gesamtanzahl der verwendeten Farben
	2	—	Angezeigter Stickmusterabschnitt
	4	—	Gesamtanzahl der Rahmenabschnitte im Stickmuster

Diese Anzeige wird nur für Muster angezeigt, die in einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden.

3. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf das Schließfeld  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.


Design im Referenzfenster anzeigen

Ein Design in der Stickmusterseite wird im Referenzfenster angezeigt und bietet Ihnen während der Arbeit in einem Teilbereich eine Gesamtansicht. Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) kennzeichnet den Teil des in der Stickmusterseite angezeigten Musters.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:




Um das Referenzfenster ein- und auszuschalten,

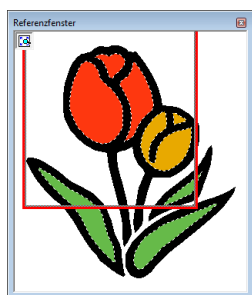
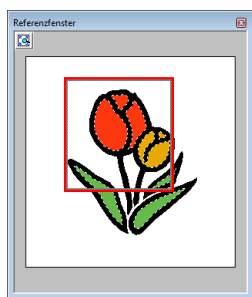
klicken Sie auf , dann auf **Ansicht** und anschließend auf **Referenzfenster**, oder drücken Sie auf der Tastatur (**F11**).

Vergrößern und Verkleinern

Das Referenzfenster kann zur Anzeige der ganzen Stickmusterseite oder eines einzelnen Stickmusters umgeschaltet werden.

1. Klicken Sie auf .

→ Das Bild im Referenzfenster wechselt.



Rahmen des Anzeigebereichs verschieben

Der Teil des in der Stickmusterseite angezeigten Designs kann im Referenzfenster ausgewählt werden.

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Rahmen des Anzeigebereichs.
2. Ziehen Sie den Rahmen des Anzeigebereichs so, dass er den gewünschten Teil des Designs umschließt.

→ Der ausgewählte Teil des Designs 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 Designs in der Stickmusterseite anzuzeigen.

1. Klicken Sie in den Bereich, der angezeigt werden soll, oder ziehen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Bereich des Designs im Referenzfenster.

→ Der Rahmen des Anzeigebereichs wird neu gezeichnet und der ausgewählte Designbereich wird in der Stickmusterseite angezeigt.

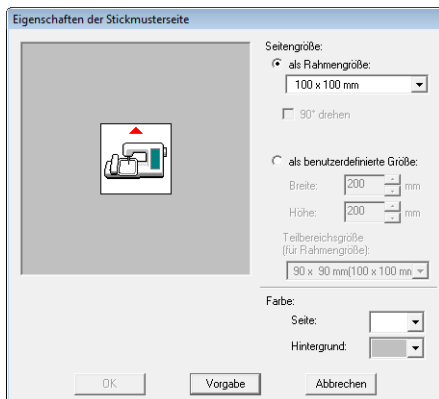
Rahmen des Anzeigebereichs skalieren

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über eine Ecke des Rahmens des Anzeigebereichs.
2. Ziehen Sie die Ecke, um den Rahmen des Anzeigebereichs auf die gewünschte Größe anzupassen.

Größe und Farbe der 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 Stickmaschine verwenden. Die Festlegung einer benutzerdefinierten Größe der Stickmusterseite für Stickmuster, die aufgeteilt und in mehreren Abschnitten gestickt werden, ist ebenfalls möglich.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.
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.

Anmerkung:

Um das Muster in der Stickmusterseite um 90° gedreht anzuordnen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **90° drehen**.

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.

 „Erstellen von geteilten Stickmustern“ auf Seite 185 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).


3. Wählen Sie im Listenfeld **Seite** die gewünschte Farbe für die Stickmusterseite aus.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Hintergrund** die gewünschte Farbe für den Hintergrund aus.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

Um zu den Standardeinstellungen (100 × 100 mm (4" × 4") der **Rahmengröße**) zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorgabe**.

Hinweis:

- Die Stickmusterseitengrößen **130 × 300 mm** und **100 × 172 mm**, markiert mit *, werden benötigt, um besonders große Stickmuster mit einem speziellen Stickrahmen zu sticken, der in drei verschiedenen Positionen an der Maschine befestigt wird.

 „Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen“ auf Seite 191 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

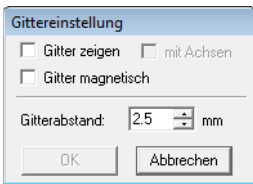
- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.

Ändern von Programmeinstellungen

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**.
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.
5. Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
Zur Darstellung des Gitters mit Punkten (Schnittpunkte des Gitters) und Mittellinien, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Ändern der Maßeinheit (mm oder Zoll)

Die Werte in der Anwendung können entweder in Millimeter oder in Zoll angezeigt werden.

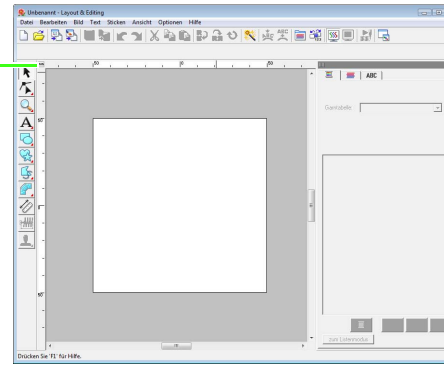
1. Klicken Sie auf **Optionen** und **Maßeinheit wählen**, und wählen Sie die gewünschten Maßeinheiten (**mm** oder **Zoll**).

Linealeinstellungen ändern

Das Lineal kann ein- oder ausgeblendet werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Lineal**.
→ Neben dem Befehl erscheint ein Häkchen und das Lineal wird angezeigt.

Um das Lineal auszublenden, klicken Sie auf **Ansicht** und **Lineal** erneut, so dass das Häkchen gelöscht wird.





Klicken, um die Maßeinheiten zwischen Millimeter und Zoll umzuschalten.

Formen zeichnen

Rechtecke, Rechtecke mit abgerundeten Ecken und kurvige Muster (regelmäßige Kreise, Ellipsen, Bögen, Segmente, Bogen & Sehne) können mit den Werkzeugen Rechteck, Kreis und Bogen gezeichnet werden.



Anmerkung:

- Sie können die Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern.
 „Garnfarbe und Sticktyp einstellen“ auf Seite 99.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Form festzulegen.
 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.

Rechtecke, Kreise und Bögen



Rechteck



Kreis



Ellipse



Bogen



Segment



Bogen & Sehne


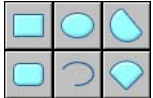
Außer bei Bögen stellen die Linien, aus denen diese Muster bestehen, eine Umrandung dar, deren Innenfläche verschiedene Stickattribute erhalten kann. Bögen sind einfache, kreisförmige Linien, da sie keine Umrandungen besitzen.



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.

Rechteck-, Kreis- oder Bogenform zeichnen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 → Es werden sechs Schaltflächen angezeigt: .
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die Form, die gezeichnet werden soll.
 → Das Stickattributleiste wird angezeigt.
3. Zeichnen Sie die Form durch Ziehen des Mauszeigers.

■ Rechteck

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:

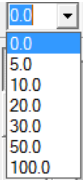
Um ein Quadrat zu zeichnen, halten Sie die Taste **Shift** gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.

■ Rechteck mit abgerundeten Ecken

Ecken

Klicken Sie auf , um den aktuellen Eckenradius im Listenfeld „Eckenradius“ anzuzeigen.

Um den Radius der Ecken zu ändern, klicken Sie auf das Listenfeld **Eckenradius**, geben Sie den gewünschten Radius ein und drücken Sie die Taste **Enter**, oder wählen Sie den gewünschten Radius aus.



Zeichnen Sie durch Ziehen des Mauszeigers ein Rechteck mit Ecken mit dem gerade festgelegten Radius.

Beispiel 1
Eckenradius: 0,0 mm



Beispiel 2
Eckenradius: 20,0 mm



Anmerkung:

Auch wenn ein mit dem Rechteck-Werkzeug gezeichnetes Objekt markiert wird, erscheint das Listenfeld **Eckenradius**, damit die Einstellung für den Radius der Ecken geändert werden kann.

■ Kreis oder Ellipse

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).

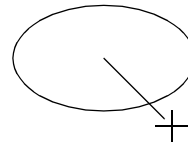
Anmerkung:

Um einen Kreis zu zeichnen, halten Sie die Taste **Shift** gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.

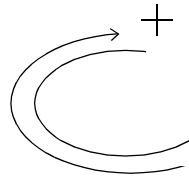
■ Bogen , Bogen & Sehne oder Segment

1. Fahren Sie fort, als würden Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen.
→ Eine Kreislinie wird auf der Ellipse angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfangspunkt des Bogens, und klicken Sie.
→ Die Kreislinie verschwindet.
3. Bewegen Sie den Mauszeiger, bis Bogen/ Bogen & Sehne/Segment die gewünschte Form haben, und klicken Sie.


Bogen



An den Anfangspunkt klicken

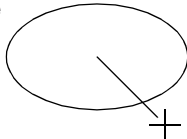


An den Endpunkt bewegen.

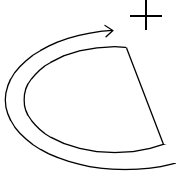
 An den Endpunkt klicken.



Bogen & Sehne

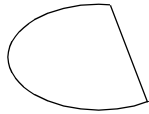


An den Anfangspunkt klicken.

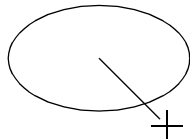


An den Endpunkt bewegen.

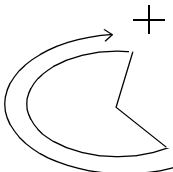
An den Endpunkt klicken.



Segment

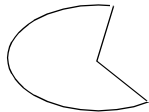


An den Anfangspunkt klicken



An den Endpunkt bewegen.

An den Endpunkt klicken.

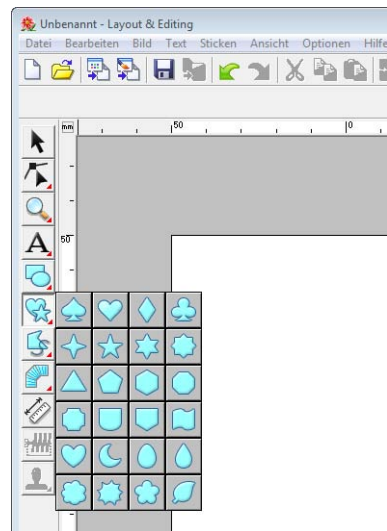


Verschiedene Formen zeichnen

Mit dem Formen-Werkzeug können Sie 24 verschiedene Arten von Formen zeichnen, wie z. B. Herzen, Sterne oder Polygone. Diese Formen haben eine Umrandung und eine Innenfläche, denen jeweils unterschiedliche Stickattribute zugewiesen werden können.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Die Schaltflächen für die 24 Formenarten werden angezeigt.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die Form, die gezeichnet werden soll.

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 Form betrachtet. Der Punkt, an dem Sie die Maustaste loslassen, ist der diagonal gegenüberliegende Eckpunkt der Form. Die Form passt genau in dieses imaginäre Rechteck.

Anmerkung:

Um die Form mit gleichbleibendem Seitenverhältnis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **(Shift)** gedrückt.

Gerade Linien und Kurven

Im Zeichenmodus für Umrandungen können Sie dem Stickmuster Linien und Kurven hinzufügen.





Mit den Werkzeugen auf diesen Schaltflächen wird ein geschlossener Pfad gezeichnet. Da dieser Objekttyp eine Umrandung sowie eine Innenfläche besitzt, kann jedem dieser Teile ein eigener Stichtyp und eine eigene Garnfarbe zugewiesen werden.

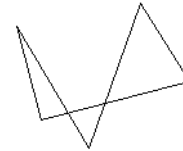
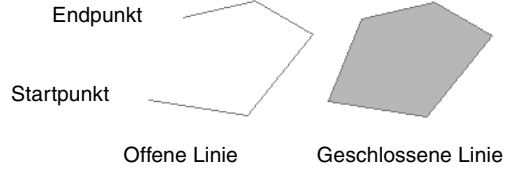
Anmerkung:

Wenn sich die Linien im Muster kreuzen, kann die Innenfläche nicht gefüllt werden, und die Linie darf nicht gekreuzt werden, damit die Füllung angewendet werden kann.

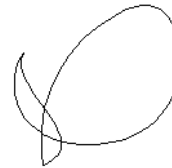
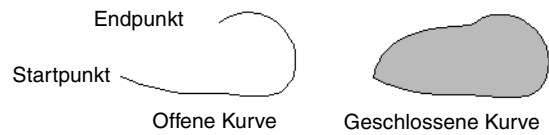


Mit den Werkzeugen auf diesen Schaltflächen wird ein offener Pfad gezeichnet. Da dieser Mustertyp eine einfache Umrandung ist und über keine Innenfläche verfügt, können die Einstellungen für Randnaht und Farbe nur auf die Linie selbst angewendet werden.

Für den Fall, dass ein Bild als Schablone benutzt wird, kann die Bildgrenze mit  und  halbautomatisch extrahiert werden.



Diese geschlossene Linie kreuzt sich selbst, so dass die Flächen nicht gefüllt werden.

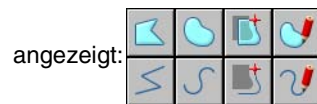



Diese geschlossene Linie kreuzt sich selbst, so dass die Flächen nicht gefüllt werden.


Gerade Linien und Kurven zeichnen


1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .


→ Es werden acht Schaltflächen





 : Punkte markieren und eine geschlossene Linie aus geraden Linien zeichnen.
(Tastenbefehl: **Z**)


 : Punkte markieren und eine offene Linie aus geraden Linien zeichnen.
(Tastenbefehl: **Z**)


 : Punkte markieren und eine geschlossene Kurve zeichnen.
(Tastenbefehl: **X**)

 : Punkte markieren und eine offene Kurve zeichnen. (Tastebefehl: **X**)

 : Wenn ein Schablonenbild angezeigt wird, durch Klicken auf die Bildumrisse geschlossene Linien um das Bild herum zeichnen. (Tastebefehl: **C**)

 : Wenn ein Schablonenbild angezeigt wird, durch Klicken auf die Bildumrisse offene Linien um das Bild herum zeichnen. (Tastebefehl: **C**)

 : Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine geschlossene Freihandlinie zu zeichnen.

 : Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine offene Freihandlinie zu zeichnen.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die Form, die gezeichnet werden soll.

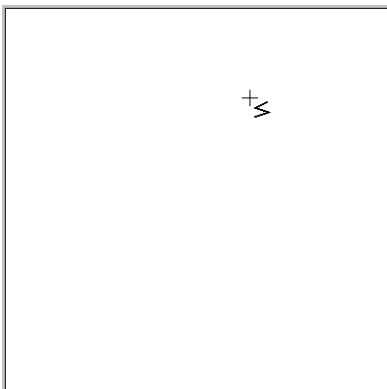
→ Das Stickattributleiste wird angezeigt.

3. Klicken Sie in die Stickmusterseite oder ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.

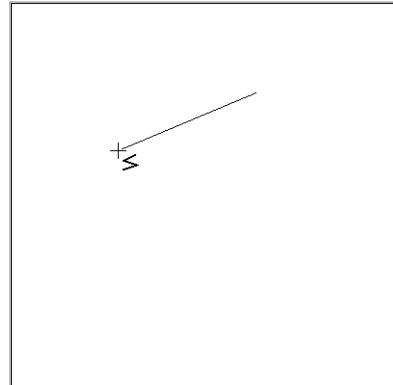
■ Gerade Linien/Kurven

Die Anwendung des Werkzeuges für gerade Linien wird nachfolgend beschrieben; Kurven- und halbautomatisches Werkzeug werden in derselben Weise verwendet.

1. Klicken Sie in die Stickmusterseite, um den Startpunkt anzugeben.



2. Klicken Sie in die Stickmusterseite, um den nächsten Punkt anzugeben.



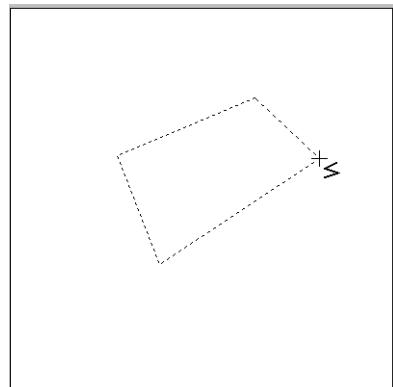
Anmerkung:

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste

BackSpace .


3. Fahren Sie mit dem Klicken fort, um jeden Punkt anzugeben, und doppelklicken Sie für den letzten Punkt, oder drücken Sie die Taste

Enter .




Anmerkung:

- Sie können beliebig zwischen den beiden Linientypen hin- und herschalten, indem Sie einfach eine andere Schaltfläche anklicken oder den Tastaturbefehl ausführen.
- Wenn Sie eine gerade Linie zeichnen, halten Sie beim Ziehen mit der Maus die Taste **Shift** 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.

 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 125.


- Sie können auch nach dem Zeichnen des Musters gerade Linien in Kurven transformieren und umgekehrt.

 „Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 60.

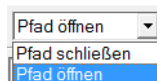
Attribute von Linienendpunkten ändern

Die Endpunktattribute von Linien, die mit dem Umrandungswerkzeug gezeichnet worden sind, können geändert werden.

1. Makieren Sie ein Objekt, das mit dem Umrandungswerkzeug gezeichnet worden ist.

 „Objekte auswählen“ auf Seite 54.

→ Das Listenfeld **Pfadform** wird in der Stickattributleiste angezeigt.



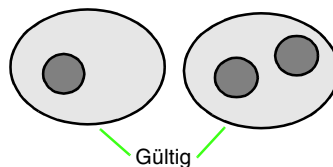
2. Wählen Sie im Listenfeld das gewünschte Attribut für die Linienenden.

→ Die Linie erhält das gewählte Linienendattribut.

Vermeiden von überlappenden Stichen (Ausparungen)

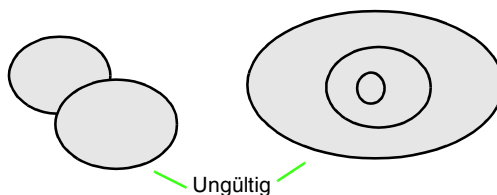
Durch das Festlegen von Ausparungen wird ein doppeltes Sticken in überlappenden Flächen vermieden. Ausparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

1. Wählen Sie ein Musterpaar, z. B. ein Kreis in einem Oval.



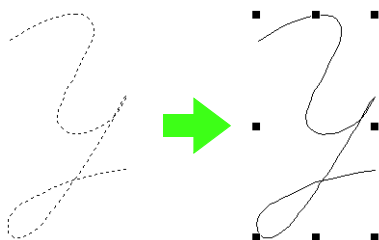
Anmerkung:

Es sind nur Paare gültig, bei denen sich eines der Muster vollständig innerhalb des anderen Musters befindet und keine Text-, Handstickmuster- oder Stichdaten enthält.

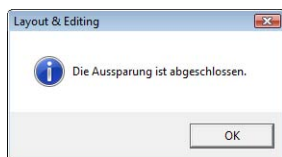


Freihandlinien

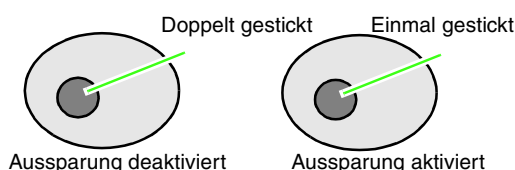
1. Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.
2. Lassen Sie den Mauszeiger los, um das Zeichnen abzuschließen.



2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Aussparung sticken**.
 → Wenn das gewählte Paar als Aussparung gestickt werden kann, erscheint die folgende Meldung.



- Wenn das gewählte Paar nicht als Aussparung gestickt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung.



3. Klicken Sie auf **OK**, um die Meldung zu bestätigen.

Anmerkung:

- Sobald Sie ein Musterpaar für die Aussparung gewählt haben, werden sie zusammen verschoben, sobald Sie versuchen, eines der Muster zu verschieben.
- Wenn drei oder mehr Objekte als Aussparungen definiert werden sollen, legen Sie zuerst die Aussparung für zwei Objekte fest. Wählen Sie dann die ersten beiden gruppierten Objekte und das nächste Objekt und wiederholen Sie die Aussparungsdefinition.
- Die Umrandung von Mustern, die Sie mit dem Umrandungs-, Segment- und Bogen & Sehne-Werkzeug erstellt haben, kann mit dem Punktbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden.

Hinweis:

Um das Ergebnis der aktivierten Aussparungsfunktion zu sehen, zeigen Sie die Vorschau der Muster vor und nach dem Aussparen an.

„Vorschau des Stickmusters anzeigen“ auf Seite 67.

■ 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.

Formen von überlappenden Mustern ändern

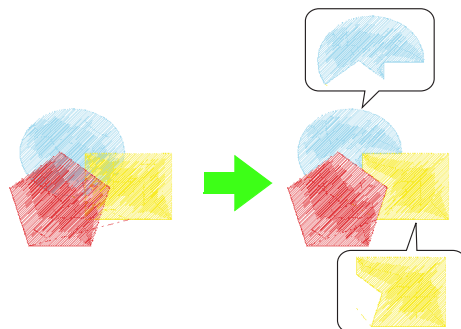
Bei Stickmustern, die mit den Rechteck-, Kreis- oder Bogen-, Form- oder Umrandungswerkzeugen erstellt worden sind, können überlappende Bereiche entfernt oder zusammengeführt werden.

■ Überlappungen entfernen

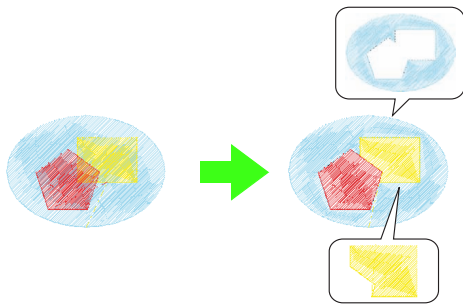
Überlappende Muster können so bearbeitet werden, dass der überlappende Bereich entfernt wird.

Wird diese Funktion auf mehrere Muster angewandt, wird der von anderen Mustern überlappte Bereich ausgeschnitten.

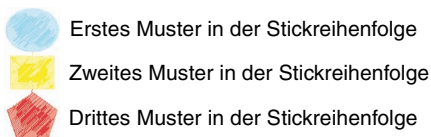
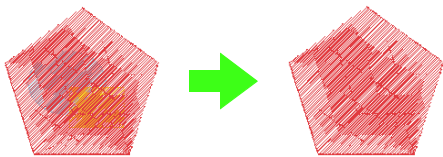
1. Markieren Sie zwei oder mehrere überlappende Muster.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Überlappungen entfernen**.
 → Der von anderen Mustern überlappte Bereich wird entfernt.
 → Wenn dies nicht auf die ausgewählten Muster angewandt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung.
 - Teilweise überlappt



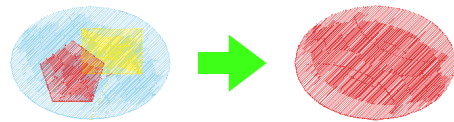
- Eingeschlossen



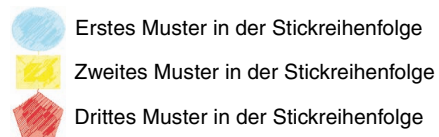
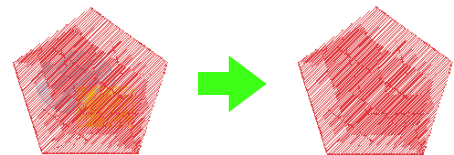
- Wenn eingeschlossen vom letzten Muster in der Stickreihenfolge



- Eingeschlossen



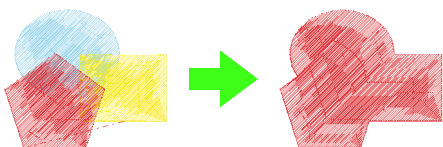
- Wenn eingeschlossen vom letzten Muster in der Stickreihenfolge



Zusammenführen

Überlappende Muster können zusammengeführt werden. Wird diese Funktion auf mehrere Muster angewandt, erhält das zusammengeführte Muster die Farbe und den Sticktyp des letzten Musters (obenliegendes Muster).

1. Markieren Sie zwei oder mehrere überlappende Muster.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Zusammenführen**.
 - Alle ausgewählten Muster werden zusammengeführt.
 - Wenn dies nicht auf die ausgewählten Muster angewandt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung.
 - Teilweise überlappt



Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)

Wenn Füllstiche oder Satinstiche zur Flächenfüllung ausgewählt sind, ist der Winkel der Stiche entweder über den ganzen Bereich gleich oder abhängig von der Form. Werden jedoch die Handstickmuster-Werkzeuge verwendet, kann der Stickwinkel beliebig eingestellt werden, um Muster zu erzeugen, die noch mehr wie handgestickt aussehen.

Wenn z. B. Füllstiche oder Satinstiche für einen Bereich mit der folgenden Form festgelegt worden sind, sehen die Stiche wie unten dargestellt aus.



Wenn mit dem Bild oben als Richtlinie ein manuelles Handstickmuster erzeugt wird, sieht die Stickerei wie folgt aus.



Die Linien im Muster zeigen die Stichrichtung.
Die Stiche werden so erzeugt, dass sie um die Mitte der Radialstiche gedreht sind.

Für das flache Design in dieser Form kann ein dreidimensionaler Eindruck, wie die Blütenblätter, erreicht werden.

Für Handstickmuster können darüber hinaus Pikotborten-Einstellungen festgelegt werden. Durch Reduzieren der Stichtichte oder Festlegen der Stichlänge kann dem Muster eine Pikotborten-Umrandung hinzugefügt werden.

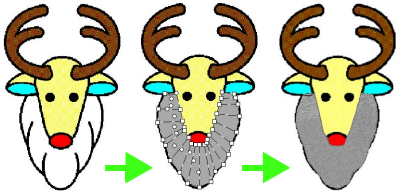
 Siehe „Pikotborte“ in „Handstickmuster“ auf Seite 113.

Beispiel: Füllstich



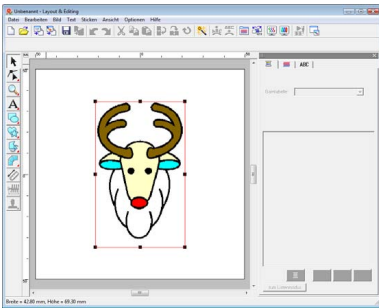
Das folgende Beispiel zeigt, wie mit den Handstickmuster-Werkzeugen ein Bart in das als Schablone verwendete Bild des Rentiers (**Rudolph.bmp**) gezeichnet werden kann. Die Schablone und das fertige Muster befinden sich im folgenden Ordner.

Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN8\Beispiel\Layout & Editing\Manual Punch



1. Importieren Sie die Datei **Rudolph.bmp**.

„Importieren von Bilddaten“ auf Seite 125.



Anmerkung:

Wenn zum Zeichnen das halbautomatische Blockzeichenwerkzeug verwendet wird, muss ein Bild als Schablone importiert werden.

2. Klicken Sie auf im Werkzeugkasten.

→ Es werden fünf Schaltflächen angezeigt:



: Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Gerader Block“ (Flächenfüllung).
(Tastenbefehl: **Z**)

: Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Abgerundeter Block“ (Flächenfüllung).
(Tastenbefehl: **X**)

: Zum halbautomatischen Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Gerader Block“.
Durch halbautomatisches Verfolgen können Punkte an den Linien einer Schablone entlang festgelegt werden.
(Tastenbefehl: **C**)

: Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Linie“ (Randnaht).
(Tastenbefehl: **V**)

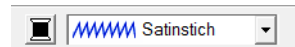
: Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Vorschub“ (Sprungstiche).
(Tastenbefehl: **B**)

„Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden“ auf Seite 252 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Bei der Erstellung eines Handstickmusters können Sie zwischen verschiedenen Werkzeugen umschalten. Das geht besonders einfach mit den Tastaturbefehlen.

3. Klicken Sie auf , um ein Linienmuster zu zeichnen.

→ Das Stickattributleiste wird angezeigt.



4. Wählen Sie **Füllstich** als Blocksticktyp und **SILBER** als Stichfarbe.

Anmerkung:

• Farbe und Sticktyp können auch geändert werden, nachdem das Muster erstellt ist.

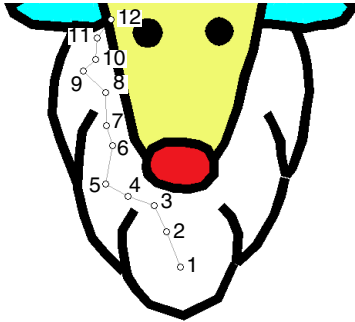
„Farbe“ auf Seite 100 und „Sticktyp“ auf Seite 101.

• Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** verwenden.

„Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.


Wenn Sie diese Einstellungen jetzt nicht ändern, werden die aktuellen Einstellungen verwendet. Sie können die Stickattribute jedoch jederzeit ändern.

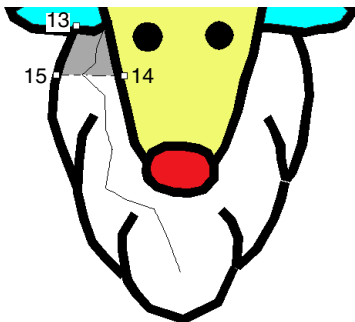
5. Klicken Sie in die Stickmusterseite, um Punkt 1 (Anfangspunkt) bis 12 festzulegen.



Anmerkung:

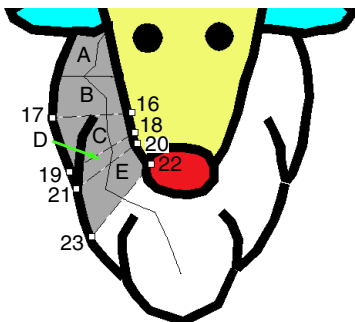
Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste **BackSpace** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste.

6. Nachdem Sie Punkt 12 angeklickt haben (den letzten Punkt des Sticktyps „Linie“), klicken Sie auf  und danach in die Stickmusterseite, um Punkt 13 bis 15 festzulegen.



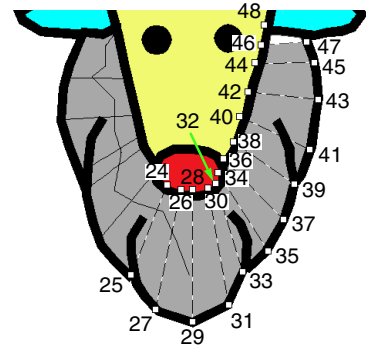
→ Der von der Linie umgebene Bereich wird als Block festgelegt.

7. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um die Punkte 16 bis 23 festzulegen.

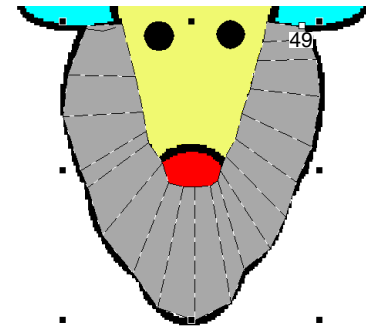


→ Die Blöcke A bis E werden nacheinander erzeugt.

8. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um die Punkte 24 bis 48 festzulegen.







9. Klicken Sie für Punkt 49 (den letzten Punkt des Musters) und drücken Sie dann die Taste **Enter** oder doppelklicken Sie auf den Punkt, um das Muster abzuschließen.



Anmerkung:

• Wenn die Form nicht wie gewünscht mit den Handstickmuster-Werkzeugen gezeichnet werden kann, können Sie die Punkte zur Anpassung der Form bearbeiten.

 „Umformen von Stickmustern“ auf Seite 58.

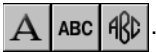
• Randnähte werden nicht an Umrissen von Mustern erzeugt, die mit ,  oder  gezeichnet worden sind.



Text hinzufügen

Eingabe von Text/Kleiner Text

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es erscheinen drei Schaltflächen:

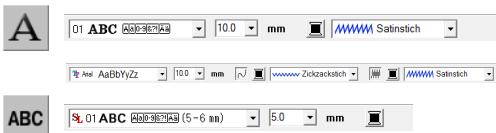


2. Klicken Sie auf  oder .

 : Text

 : Kleiner Text


→ Die Stickattributleiste wird angezeigt.




3. Wenn nötig, ändern Sie die Schriftart, Textgröße, Farbe und den Sticktyp.

Anmerkung:


- Sie können Schriftart, Schriftgröße, Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Erstellen des Textes ändern.

 „Zeichensatz“ auf Seite 85,
„Schriftgröße“ auf Seite 87,
„Farbe“ auf Seite 100 und
„Sticktyp“ auf Seite 101.

- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Textattribute** verwenden, um die anderen Attribute des Textes festzulegen.

 „Textattribute festlegen“ auf Seite 88.

- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** verwenden, um weitere Textattribute festzulegen.

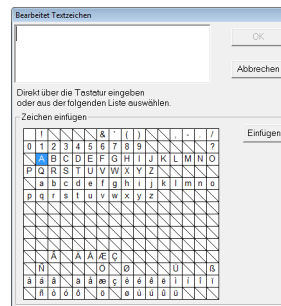
 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.

Hinweis:

- Wenn Sie eine in dieser Anwendung enthaltene (01 bis 35) oder eine benutzerdefinierte Schriftart auswählen, können Sie den Sticktyp der Randnähte nicht ändern.
- Für kleinen Text kann kein Sticktyp ausgewählt werden.

4. Klicken Sie auf die Stickmusterseite.

→ Das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** wird angezeigt und enthält eine Tabelle mit allen in dieser Schriftart verfügbaren Zeichen.



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.

6. Klicken Sie auf **OK**.

→ Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- Wenn Sie den eingegebenen Text bearbeiten möchten, markieren Sie ihn und wählen dann den Menübefehl **Text – Texteingabe**. Bearbeiten Sie den Text im Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen**, das angezeigt wird.

 „Eingegebenen Text bearbeiten“ auf Seite 87.

- Das Werkzeug „Kleiner Text“ wird zum Erzeugen von Textmustern verwendet, bei denen die Fadensprünge zwischen den Zeichen nicht abgeschnitten werden müssen.

Hinweis:

- Wenn die eingegebenen Zeichen in der ausgewählten Schriftart nicht verfügbar sind, oder der Text nicht in ein Stickmuster umgewandelt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung. Klicken Sie auf **OK**, um die Meldung zu schließen und zum Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** zurückzukehren und die Eingabe zu korrigieren.

Hinweis:

Zur Beachtung für kleinen Text

- Sticken Sie mit einer geringeren Fadenspannung als beim Sticken normaler Designs.
- Sticken Sie langsamer als beim Sticken normaler Designs. (Informationen zur Einstellung der Fadenspannung und Geschwindigkeit finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)
- Die besten Ergebnisse beim Sticken von kleinen Schriftarten erzielen Sie, wenn Sie die Fadensprünge zwischen den Zeichen nicht abschneiden. (Informationen zur Einstellung des Fadenabschneidens in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)

Auswahl von Textattributen

Textattribute können mit den Listenfeldern **Schriftart** und **Schriftgröße** festgelegt werden.

Anmerkung:

Die Listenfelder **Schriftart** und **Schriftgröße** werden angezeigt, wenn Sie **A** im Werkzeugkasten wählen. Sie werden auch dann angezeigt, wenn Text oder ein Zeichen in der Stickmusterseite ausgewählt wurde.

Hinweis:

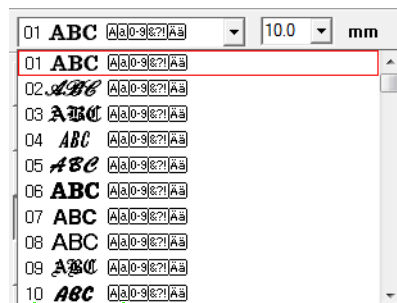
Sticken von Text




- Wenn Sie für kleinen Text eine andere Schriftart als „Kleiner Text“ auswählen, wird dieser möglicherweise nicht richtig gestickt. Es wird empfohlen, die Zeichengröße auf mindestens 10 mm einzustellen.
- Je nach Stickmuster kann es sein, dass Text in einer TrueType-Schriftart nicht richtig in ein Stickmuster umgewandelt wird. Wählen Sie eine TrueType-Schriftart mit gleichmäßig dicken Linien, wie z. B. Arial.

Zeichensatz 01 ABC Aa0-9@?|Aa

1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Schriftart**.

→ Wenn Sie auf den Menüpfel rechts klicken, wird eine Liste mit Schriftarten angezeigt.



 Schriftartnummer
 Schriftprobe
 Arten von Zeichen
 Zeichen

2. Klicken Sie auf die gewünschte Schriftart.

- 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 Schriftarten und die Art der verfügbaren Zeichen in jeder Schriftart werden nachfolgend aufgelistet.

- Integrierte Schriftarten

Text	
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 [A]
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]
Kleiner Text	
SL 01	ABC [Aa0-9&?!Ää] (5-6 mm)
SL 02	ABC [Aa0-9&?!Ää] (5-6 mm)
SL 03	ABC [Aa0-9&?!Ää] (5-6 mm)
SL 04	ABC [Aa0-9&?!Ää] (3-4 mm)
SL 05	ABC [Aa0-9&?!Ää] (3-4 mm)

[A] Großbuchstaben des Alphabets

[a] Kleinbuchstaben des Alphabets

[0-9] Zahlen

[&?!] Interpunktionszeichen, Klammern und andere Symbole

[Ää] Akzentzeichen (Groß- und Kleinbuchstaben)

(5-6 mm) Größe für kleinen Text (erscheint nur für kleinen Text)

Anmerkung:

Für kleinen Text können nur interne Schriftarten verwendet werden.

- Benutzerdefinierte Schriftarten

Mit Font Creator erzeugte PEF-Dateien, die im Ordner **MyFont** im PE-DESIGN-Installationsordner gespeichert sind, erscheinen als benutzerdefinierte Schriftarten nach den in der Tabelle oben aufgeführten Schriftarten.



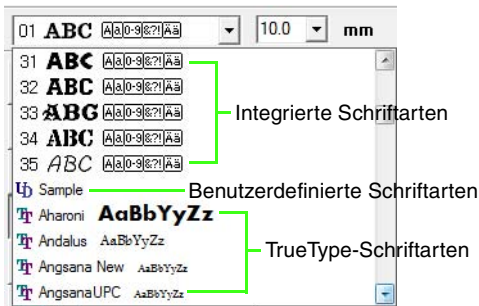
Das Symbol „Benutzerdefiniert“ wird für benutzerdefinierte Schriftarten angezeigt.



„Erstellen von benutzerdefinierten Schriftarten (Font Creator)“ auf Seite 239 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

• TrueType-Schriftarten

Bezeichnungen und Beispiele von installierten TrueType-Schriftarten erscheinen nach den benutzerdefinierten Schriftarten.



Anmerkung:

Die Einstellungen der TrueType-Schriftarten können im Dialogfeld **TrueType-Schriftattribute einstellen** geändert werden, das angezeigt wird, wenn Sie auf den Menübefehl **Text – TrueType-Schriftattribute einstellen** klicken.

„TrueType-Textattribute festlegen“ auf Seite 94.

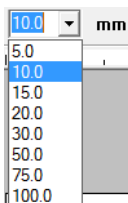
Hinweis:

Text, den Sie mit bestimmten TrueType-Schriftarten erstellt haben, kann möglicherweise aufgrund der Zeichenform nicht ordnungsgemäß in ein Stickmuster konvertiert werden. Diese Zeichen können nicht korrekt gestickt werden. Stickern Sie ein Testmuster, bevor Sie an Ihrem Projekt sticken. Außerdem kann Text, der mit bestimmten TrueType-Schriftarten erstellt wurde, nicht konvertiert werden.

„Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84.

■ Schriftgröße

1. Klicken Sie auf das Listenfeld **Schriftgröße**.



2. Geben Sie die gewünschte Größe 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.

„Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84.

Eingegebenen Text bearbeiten

Eingegebener Text kann leicht bearbeitet werden.

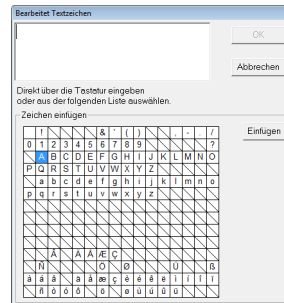
1. Wählen Sie den Text oder den kleinen Text.

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**.

3. Der ausgewählte Text wird im Textfenster angezeigt.



4. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.

5. Klicken Sie auf **OK**.

→ Der bearbeitete Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.

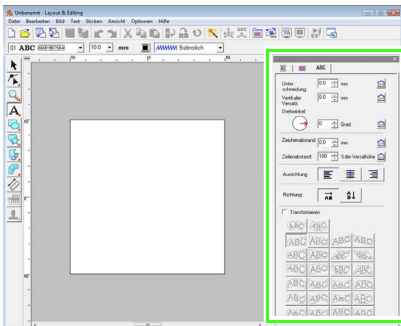
„Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84.

Textattribute festlegen

Im Dialogfeld **Textattribute einstellen** können verschiedene Zeichenattribute für Text festgelegt werden.

Jede Änderung der Einstellungen wirkt sich sofort auf das Textmuster aus.

1. Wählen Sie den Text oder den kleinen Text.
2. Klicken Sie auf **Text**, dann auf **Text Attribute einstellen**.
 - 👉 „Garnfarben, Stickattribute und Textattribute“ auf Seite 49.
3. Ändern Sie die Textattribute, wenn nötig.



Anmerkung:

Um zur Standardeinstellung eines Parameters zurückzukehren, klicken Sie auf



Vorgabe.

Drehwinkel	Dreht die Zeichen.	0 Grad Abcdef
		20 Grad Abcdef
Zeichenabstand	Wählt den Abstand zwischen allen Zeichen.	0,0 mm Abcdef
		2,0 mm A b c d e f
Zeilenabstand	Wählt den Abstand zwischen den Zeilen in Prozent der Zeichenhöhe.	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.	Links A b c d e f g h i j k l
		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 **Unterscheidung** als auch **Zeichenabstand** legen den Abstand zwischen den Zeichen fest. **Zeichenabstand** wird immer auf das gesamte Textmuster angewendet, während **Unterscheidung** auf einzelne Zeichen angewendet werden kann. Das Anwenden der Funktion **Unterscheidung** 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 „Auswählen von Buchstaben“ auf Seite 89.

Unterscheidung	Wählt den Abstand zwischen einzelnen Zeichen.	0,0 mm Abcdef
		5,0 mm (zwischen „A“ and „b“) A b c d e f
Vertikaler Versatz	Verschiebt den Text vertikal.	0,0 mm Abcdef
		2,0 mm Abcdef

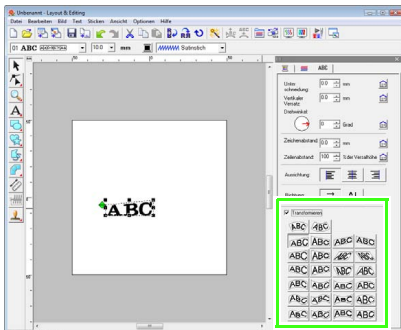
■ Text transformieren



Sie können eine voreingestellte Transformationsform auf Text anwenden.

Anmerkung:

Kleiner Text kann nicht transformiert werden.

1. Markieren Sie den Text.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren** und klicken Sie dann auf die Schaltfläche mit der Transformationsform.




→ Je nach gewählter Form wird um den Text eine gepunktete Linie und  oder  angezeigt.





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.

3. Ziehen Sie , um den Text zu transformieren.





Anmerkung:

-  kann nur vertikal gezogen werden.
-  kann nur horizontal gezogen werden.

Um die ursprüngliche Form des transformierten Textes wiederherzustellen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren**.





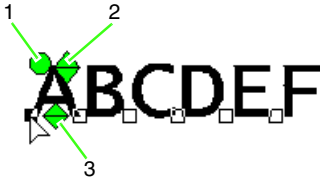
Anmerkung:

- Durch Auswählen von  oder  kann Text auf einer Kurve angeordnet werden.
- Die im Dialogfeld **Textattribute einstellen** festgelegten Parameter gelten für alle erzeugten Textmuster solange, bis die Einstellungen geändert werden.

Auswählen von Buchstaben

Für jedes ausgewählte Zeichen können Schriftart, Zeichengröße, Garnfarbe, Sticktyp und andere Attribute geändert werden.

1. Klicken Sie auf , dann auf .
2. Klicken Sie auf den Text oder den kleinen Text.
→ Die Punkte im Text werden als kleine leere Rechtecke angezeigt.
3. Um ein einzelnes Zeichen auszuwählen, klicken Sie auf den Punkt des Zeichens.
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 Punkte der Zeichen ziehen.
→ Die Punkte für die ausgewählten Zeichen werden als kleine schwarze Rechtecke dargestellt.
→ Die Ziehpunkte erscheinen am Zeichen.
→ Das Stickattributleiste wird angezeigt.



- 1 Drehpunkt
- 2 Ziehpunkt für Größe
- 3 Ziehpunkt für vertikalen Versatz



Anmerkung:

• Es können mehrere Punkte ausgewählt und die markierten Punkte auf dieselbe Weise wie markierte Stickmusterpunkte geändert werden.



„Punkte auswählen“ auf Seite 58.

• Bei TrueType-Schriftarten können Sie Farbe und Sticktyp für die Umrandung auswählen und festlegen, ob sie gestickt werden soll oder nicht.

Zeichengröße und -attribute einfach ändern

Größe und andere Attribute (Zeichenabstand, vertikaler Versatz, Drehung) von Text-, kleinen Text- und Monogrammzeichen können Sie leicht durch Ziehen verändern.

■ Ändern der Größe

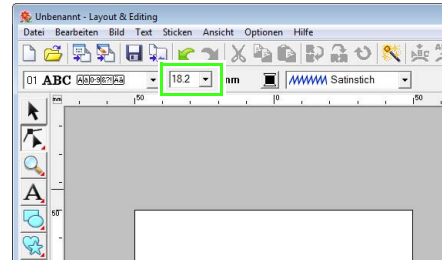
1. Setzen Sie den Mauszeiger auf den oberen rechten Ziehpunkt .
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt.



→ Die Größe der gepunkteten Zeichenumrisslinie ändert sich.



3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Zeichengröße geändert.
→ Die neue Größe wird in der Stickattributleiste angezeigt.



Anmerkung:

Die Zeichengröße von kleinem Text kann vergrößert werden. Die Stiche werden dadurch jedoch grob.

■ Ändern des Zeichenabstands

1. Setzen Sie den Mauszeiger auf das Zeichen, aber nicht auf die Ziehpunkte , und ziehen Sie das Zeichen horizontal.



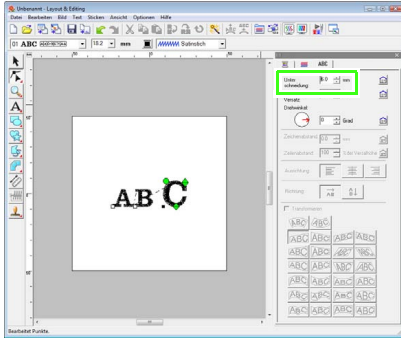
→ Die gepunktete Zeichenumrisslinie bewegt sich.




2. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenabstand geändert.



→ Wenn Sie das Dialogfeld **Textattribute einstellen** öffnen, wird die neue Unterschneidung angezeigt.



■ Ändern des vertikalen Versatzes

1. Setzen Sie den Mauszeiger auf den unteren Ziehpunkt .
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt vertikal.



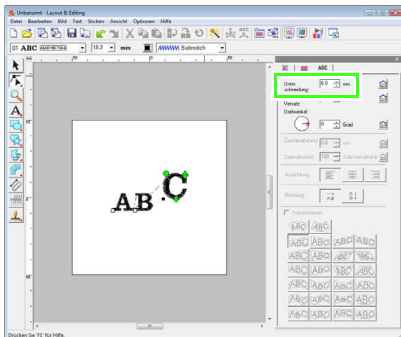
→ Die gepunktete Zeichenumrisslinie bewegt sich.



3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenversatz geändert.



→ Wenn Sie das Dialogfeld **Textattribute einstellen** öffnen, wird der neue vertikale Zeichenversatz angezeigt.




■ Zeichen drehen



Anmerkung:

Monogramm-Zeichen können nicht gedreht werden.

1. Setzen Sie den Mauszeiger auf den Ziehpunkt .



2. Ziehen Sie den Ziehpunkt.

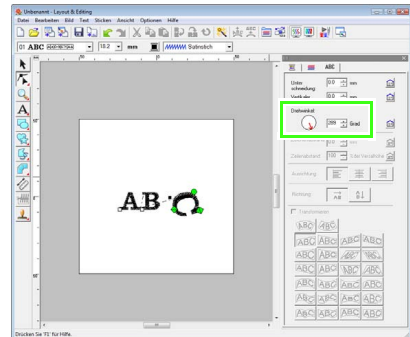
→ Die gepunktete Zeichenumrisslinie wird gedreht.



3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenwinkel geändert.




→ Wenn Sie das Dialogfeld **Textattribute einstellen** öffnen, wird der neue Zeichenwinkel angezeigt.





Anmerkung:

- Die Einstellungen im Dialogfeld **Textattribute einstellen** gelten für alle ausgewählten Zeichen.
- Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf .
- Die im Dialogfeld **Textattribute einstellen** festgelegten Parameter gelten für alle erzeugten Textmuster solange, bis die Einstellungen geändert werden.

Textanordnung angeben

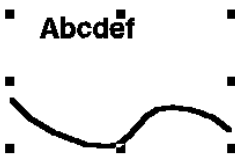
Eine Textzeile kann entlang eines Pfades angeordnet werden.



„Formen zeichnen“ auf Seite 73.

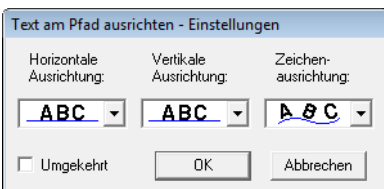
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie den Text oder kleinen Text und einen Pfad.



2. Klicken Sie auf  oder auf **Text** und **Text am Pfad ausrichten**.

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, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Umgekehrt**.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu übernehmen.



Hinweis:

Wenn eine Textanordnung angegeben wird, wird die Texttransformation abgebrochen. Sie können nur eine Textzeichenfolge entlang eines Pfades anordnen.



Anmerkung:

Um die Position des Textes auf dem Pfad zu ändern, markieren Sie den Text und ziehen Sie ihn dann mit der Maus.



„Anmerkung“ auf Seite 38.

Horizontale Ausrichtung	Wählt die Verteilung der Zeichen entlang des Pfades.	
Vertikale Ausrichtung	Wählt den Abstand zwischen Text und Pfad.	
Zeichenausrichtung	Wählt die Ausrichtung der Zeichen relativ zum Pfad.	
Umgekehrt	Wählt die Seite für die Anordnung.	

■ Textanordnung abbrechen

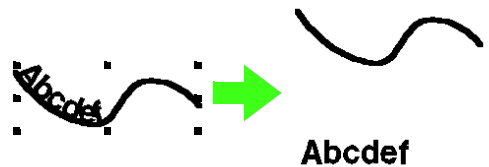
Sie können die Textanordnung auf einem Pfad abbrechen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:



1. Wählen Sie den auf einem Pfad angeordneten Text oder kleinen Text (Am Pfad ausrichten).

2. Klicken Sie auf oder auf **Text** und **Text vom Pfad lösen**.



„Textanordnung angeben“ auf Seite 92.

TrueType-Textattribute festlegen

Sie können verschiedene Zeichenattribute, wie z. B. Stil, für TrueType-Schriftarten angeben, die in ein Stickmuster konvertiert wurden.

1. Markieren Sie den TrueType-Text.
2. Klicken Sie auf **Text** und auf **TrueType-Schriftattribute einstellen**.
→ Ein Dialogfeld wird angezeigt. Wenn aus einer TrueType-Schriftart konvertierte Zeichen ausgewählt werden, werden die Attribute der ausgewählten Zeichen angezeigt.



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.

Hinweis:

- Die Einstellungen für **Textstil** und **Kodierung** hängen vom ausgewählten TrueType-Zeichensatz ab.
- Wenn Text ausgewählt wird, der aus mehreren TrueType-Schriftarten 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 mit nur dessen Attributeinstellungen angezeigt.



„Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84 und „Textattribute festlegen“ auf Seite 88.

Text in Umrandungsmuster konvertieren

Text in einer TrueType-Schriftart kann in ein Umrandungsmuster konvertiert werden.

1. Markieren Sie den Text in einer TrueType-Schriftart.
2. Klicken Sie auf **Text** und auf **In Umrandungsobjekt umwandeln**.
→ Der markierte Text 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 Umrandungen oder geben Sie die Aussparungsfunktion an.



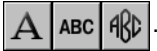
„Erzeugen von Buchstabenumrandungen (mit in Umrandungsobjekt umgewandeltem Text)“ auf Seite 254 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

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 erscheinen drei Schaltflächen:



2. Klicken Sie auf

→ Das Stickattributleiste wird angezeigt.



Anmerkung:

- Die Schriftarten **Diamond** und **Script** sind speziell für Monogramme. Sie können aber auch andere Schriftarten verwenden.
- Wenn eine TrueType-Schriftart ausgewählt ist, erscheint die Stickattributleiste wie unten dargestellt, und die Garnfarbe und der Sticktyp für die Linie können ausgewählt werden.



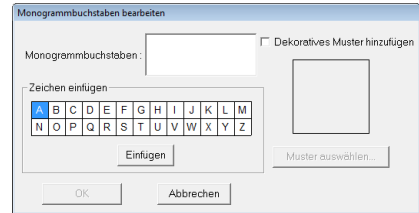
3. Wenn nötig, ändern Sie die Schriftart, Textgröße, Farbe und den Sticktyp.

Anmerkung:

- Sie können die Schriftart, Schriftgröße, Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Erstellen des Monogramms ändern.
 - „Monogramm-Schriftart“ auf Seite 96, „Monogrammgröße“ auf Seite 96, „Farbe“ auf Seite 100 und „Sticktyp“ auf Seite 101.
- Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um weitere Attribute des Monogramms festzulegen.
 - „Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.

4. Klicken Sie auf die Stickmusterseite.

5. Geben Sie den Monogrammtext (Großbuchstaben) ein.



Anmerkung:

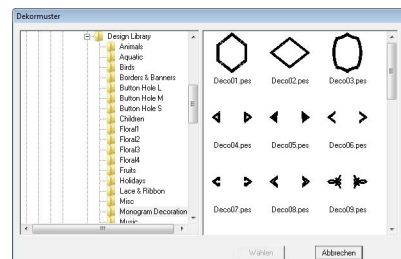
- Sie können die Zeichen auch eingeben, indem Sie sie in der Zeichentabelle auswählen und dann auf **Einfügen** klicken oder auf ein Zeichen doppelklicken.
- Sie können maximal drei Großbuchstaben mit der Monogrammfunktion eingeben.

Hinweis:

Das Einfügen von mehreren Linien ist nicht möglich. 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, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dekoratives Muster hinzufügen** und klicken Sie anschließend auf **Muster auswählen**.

7. Klicken Sie auf ein dekoratives Muster, um es auszuwählen. Klicken Sie anschließend auf **Wählen** (oder doppelklicken Sie auf das Muster), um das Dialogfeld **Dekoratives Muster** zu schließen und das Muster im Vorschaufenster **Monogrammbuchstaben bearbeiten** anzuzeigen.





- 8.** Klicken Sie auf **OK**.
- Das Monogramm wird mit dem ausgewählten dekorativen Muster in der Stickmusterseite angezeigt.



- 9.** Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten, markieren Sie das dekorative Muster und passen Sie dann die Größe und Position an.

Anmerkung:


- Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.
 „Objekte skalieren“ auf Seite 55.
- Der Mauszeiger nimmt die Form  an, wenn das markierte Muster verschoben werden kann.

- 10.** Ändern Sie bei Bedarf die Garnfarbe und den Sticktyp für das Monogramm in der Stickattributleiste.

Monogramme bearbeiten

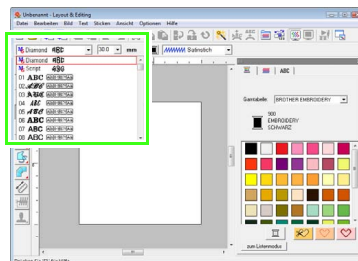
Attribute können mit den Listenfeldern **Monogramm-Schriftart** und **Monogrammgröße** festgelegt werden.

Anmerkung:

Die Listenfelder **Monogramm-Schriftart** und **Monogrammgröße** werden in der Stickattributleiste angezeigt, wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt wird. Sie werden auch dann angezeigt, wenn ein Monogramm-Muster in der Stickmusterseite ausgewählt wird.

■ Monogramm-Schriftart

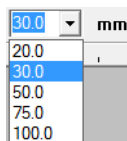
- 1.** Klicken Sie auf das Pulldown-Menü **Schriftart**.
- Es wird eine Liste der Monogramm-Schriftarten angezeigt.



- 2.** Klicken Sie auf die gewünschte Schriftart.
- Die Einstellung gilt für alle Monogrammmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
- Wenn ein Monogramm-Muster ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf das ausgewählte Monogramm angewendet.

■ Monogrammgröße

- 1.** Klicken Sie auf das Listenfeld **Monogrammgröße**.



- 2.** Geben Sie die gewünschte Größe ein und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.
- Die Einstellung gilt für alle Monogrammmuster, die Sie erstellen, bis Sie die Einstellung ändern.
- Wenn ein Monogramm-Muster ausgewählt wird, wird die Einstellung auch auf das ausgewählte Monogramm angewendet.

■ Monogramm-Text bearbeiten

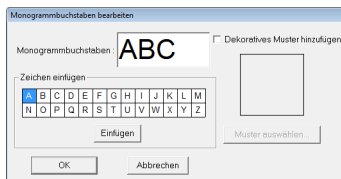
1. Wählen Sie das Monogramm-Muster.

! Hinweis:

Sie können jeweils nur ein Monogramm-Muster bearbeiten. Wenn Sie mehr als ein Monogramm-Muster auswählen, ist dieser Menübefehl deaktiviert.

2. Klicken Sie auf **Text**, dann auf **Texteingabe**.

→ Das Dialogfeld **Monogrammbuchstaben bearbeiten** wird geöffnet und die Zeichen des ausgewählten Monogramm-Musters werden im Textfeld dargestellt.



3. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.

📖 Anmerkung:

- Um das dekorative Muster zu ändern, klicken Sie auf **Muster auswählen** und wählen anschließend das neue Muster im Dialogfeld **Dekoratives Muster**. Markieren Sie dann das alte dekorative Muster in der Stickmusterseite und löschen Sie es.
- Um das dekorative Muster zu entfernen, markieren Sie es in der Stickmusterseite und löschen Sie es.

4. Klicken Sie auf **OK**.

→ Das bearbeitete Monogramm-Muster wird in der Stickmusterseite angezeigt.

👉 „Monogramme eingeben“ auf Seite 95.

■ Einzelne Zeichen bearbeiten

Garnfarbe, Zeichengröße, Zeichenabstand und vertikaler Versatz können für jedes Zeichen in einem Monogramm auf dieselbe Weise wie für Textmuster festgelegt werden. Drehen der Zeichen ist nicht möglich.

👉 „Auswählen von Buchstaben“ auf Seite 89 und „Zeichengröße und -attribute einfach ändern“ auf Seite 90.

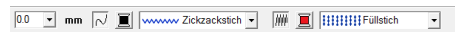
Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden

Mit den Stickattributen können Sie die folgenden Attribute einstellen:

- Geometrische Attribute (Eckenradius der Rechtecke und Pfadform)
- Textattribute (Schriftart, Größe)
- 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.

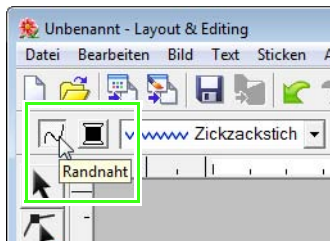
Beispiel 1: Wenn ein Rechteck ausgewählt ist



Beispiel 2: Wenn ein Text ausgewählt ist



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 Stickattributeleiste 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.

Geometrische Attribute

	Eckenradius: Legt den Eckenradius der Rechtecke fest. „Rechteck mit abgerundeten Ecken“ auf Seite 74.
	Pfadform: Öffnet und schließt unterbrochene Linien und Kurven. „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 78.

Textattribute

	Schriftart: Wählt eine Schriftart für den Text aus. „Zeichensatz“ auf Seite 85.
	Schriftgröße: Bestimmt die Schriftgröße. „Schriftgröße“ auf Seite 87.

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). „Randnaht /Flächenfüllung“ auf Seite 99.
	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). „Randnaht /Flächenfüllung“ auf Seite 99.
	Randnahtfarbe, Flächenfarbe, Textfarbe, Handstickmusterfarbe: Legt die Garnfarbe für Umrandungen, Innenflächen, Text und Handstickmuster fest. „Farbe“ auf Seite 100.
	Sonderfarben „Sonderfarben“ auf Seite 100.
	Randnahtstich: Wählt den Sticktyp für Umrandungen. „Sticktyp“ auf Seite 101.
	Flächenstich: Legt den Sticktyp für Innenflächen, Text und Handstickmuster fest. „Sticktyp“ auf Seite 101.

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 eine Fläche einen Farbverlauf erhalten soll, kann eine weitere Farbe festgelegt werden, um einen Mischeffekt zu erzielen. (Weitere Informationen zum Farbverlauf finden Sie unter „Erzeugen eines Farbverlaufes/ Mischung“ auf Seite 121). Außerdem können Sie jedem Zeichen innerhalb eines Textmusters einzelne Garnfarbeneinstellungen und Sticktypen zuweisen.

Muster mit einer Umrandung und einer Innenfläche: aus TrueType-Schriftarten konvertierter Text, Kreise, Segmente, Bogen und Zeichenfolgen, Rechtecke, 24 geschlossene unterbrochene Linien, und geschlossene Kurven. Für diese Muster können Sie das Stickten der Umrandung und der Flächen aktivieren oder deaktivieren.

Muster mit nur einer Umrandung: Bögen, offene unterbrochene Linien und offene Kurven. Bei diesen Mustern können Sie das Stickten der Umrandung weiterhin aktivieren bzw. deaktivieren.



Muster mit nur einer Fläche: Text, der mit Zeichensätzen in dieser Software erstellt wurde, mit benutzerdefinierten Schriftarten erzeugter Text und Handstickmuster. Bei diesen Mustern können Sie das Stickten der Innenfläche nicht ein- und ausschalten.

Handstickmuster: Für Handstickmuster können Sie die Farbe und den Sticktyp festlegen.

Anmerkung:

- Farbe und Sticktyp gelten solange für alle erzeugten Stickmuster desselben Typs, bis die Einstellungen geändert werden. Die Schaltfläche für die Farbe jeder Kategorie zeigt die aktuelle Farbe dieser Kategorie.
- Ist ein Stickmuster ausgewählt, werden Farbe und Sticktyp auf dieses Stickmuster angewandt.

■ Randnaht / Flächenfüllung

 schaltet Randnaht ein/aus,  schaltet Flächenfüllung ein/aus.

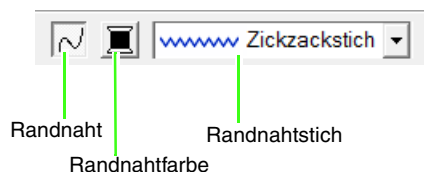
Anmerkung:

- Wenn Randnaht oder Flächenfüllung ausgeschaltet ist, wird die Naht/Fläche nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).

Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird die Einstellung geändert.

Ein: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe/ Flächenfüllfarbe** und die Listenfelder **Randnahtstich/Flächenstich** werden angezeigt.

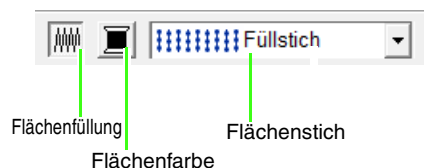
Aus: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe/ Flächenfüllfarbe** und die Listenfelder **Randnahtstich/Flächenstich** werden nicht angezeigt.



Randnaht Ein:



Randnaht Aus:




Flächenfüllung ein:



Flächenfüllung aus:



 „Farbe“ auf Seite 100 und „Sticktyp“ auf Seite 101.



Hinweis:

Das Flächenfüllung-Stickattribut kann nicht innerhalb einer geschlossenen Pfadfläche gesetzt werden, wenn sich eine Musterumrandung kreuzt, auch wenn das Muster mit dem Werkzeug „Gerade Linie“ oder „Kurvulinie“ und Attribut „Pfad schließen“ gezeichnet worden ist.

Farbe

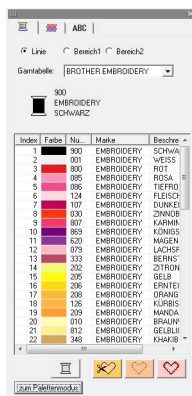
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Umrandungen, Innenflächen, Texte und Handstickmuster festzulegen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Farbe**.

- Palettenmodus



- Listenmodus



Anmerkung:

- Zur Anzeige der Garnfarbendetails klicken Sie auf **Zum Listenmodus** unten links im Dialogfeld **Garnfarbe**.
- Um die Farben ohne Details anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Palettenmodus** unten links im Dialogfeld **Garnfarbe**.

2. Wählen Sie im Listenfeld **Garnfarbe** eine Markengarn- oder eine Anwendergarnfarbe.
3. Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.



Anmerkung:

Die Art der Stickereien (Linie, Fläche 1 oder Fläche 2), deren Farbe eingestellt werden soll, können Sie oben im Dialogfeld „Garnfarbe“ für TrueType-Buchstabenmuster und Umrandungen auswählen.

Linie: Randnahtfarbe

Fläche 1: Flächenfarbe

Fläche 2: Zusätzliche Farbe zum Mischen (Fläche 2 kann nur ausgewählt werden, wenn ein Farbverlauf mit Mischeffekt festgelegt ist.)



„Erzeugen eines Farbverlaufes/ Mischung“ auf Seite 121.



Einzelheiten zur Angabe einer Anwendergarnfarbe oder Informationen über den Umgang der Maschinen mit den Garnfarben finden Sie im Abschnitt „Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten“ auf Seite 115.

Weitere Informationen zum Ändern der Garnfarben für Stickmuster finden Sie unter „Farben ändern“ auf Seite 123.

Sonderfarben



NICHT DEFINIERT

APPLIKATION

APPLIKATIONS-POSITION


APPLIKATIONSMATERIAL

- **NICHT DEFINIERT:** Bei Stickmaschinen mit einer automatischen Anzeige der Garnfarbe wechselt diese automatisch zur angegebenen 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.
APPLIKATIONSMATERIAL 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.

 „Erstellen von Applikationen (Applikationsassistent)“ auf Seite 143.

■ Sticktyp



Klicken Sie auf diese Pulldown-Menüs, um den Sticktyp für Umrandungen, Innenflächen, Text und Handstickmuster festzulegen.


1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü für den Sticktyp.

→ Die verfügbaren Einstellungen hängen vom ausgewählten Objekt ab.

Objekttyp	Einstellungen für Randnahtstich	Einstellungen für Flächenstich
Text (interne Schriftarten, Benutzerdefinierte Schriftarten)	Keine	Satin, Füllstich und Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich)
Text (TrueType-Schriftarten)	Zickzack-, Gerad-, Dreifach-, Motiv und E/V-Stich	
Text (Kleine Schriftart)	Keine	Keine
Handstickmuster	Keine	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbarer Füllstich), Tunnel- und Motivstich

Objekttyp	Einstellungen für Randnahtstich	Einstellungen für Flächenstich
Sonstige	Zickzack-, Gerad-, Dreifach-, Motiv und E/V-Stich	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbares Füll), Tunnel-, Motiv-, Kreuz-, Kreis-, Radial-, Spiral- und Punktierstich


2. Klicken Sie auf den gewünschten Sticktyp.

 „Randnaht /Flächenfüllung“ auf Seite 99 und „Stickattribute festlegen“ (weiter unten).

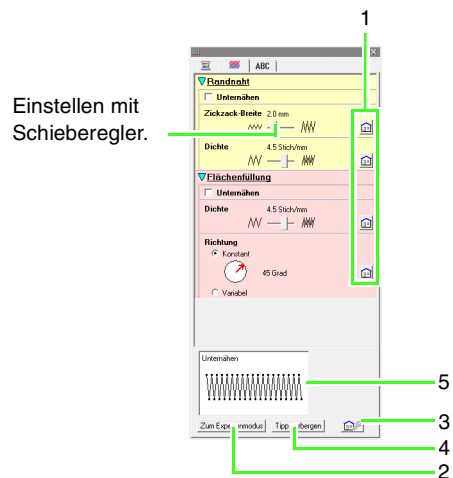
Stickattribute festlegen

Im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** können verschiedene Stickattribute für Randnähte und Flächen festgelegt werden.

1. Wählen Sie ein Stickmuster, das Werkzeug „Zeichnen“ oder „Text“.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Einstellung der Stickattribute**.

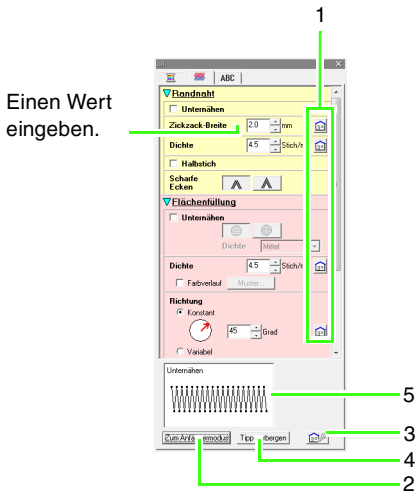
 „Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 49.

Anfängermodus:



Einstellen mit Schieberegler.

Expertenmodus:



- 1 **Klicken für Standardeinstellung.**
- 2 **Klicken zur Modusumschaltung.**
- 3 **Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.**
- 4 **Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippansicht.**
- 5 **Tippansicht**

Bei jeder Einstellungsänderung kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden.

Anmerkung:

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 verfügbaren Stickattribute und Einstellungen für den ausgewählten Sticktyp anzuzeigen, klicken Sie auf **Zum Expertenmodus**.

Anmerkung:

Einstellungen, die im Anfängermodus nicht ausgewählt werden können, werden aus der vorherigen Einstellung im Expertenmodus übernommen.

4. Ändern Sie ggf. die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.
→ Jede Änderung der Einstellungen wirkt sich sofort auf das Stickmuster aus.



Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 103 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 106. Darüber hinaus können häufig verwendete Stickattribute gespeichert werden. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Speichern der Einstellungen in einer Liste“ auf Seite 114.

Hinweis:

- Alle im Dialogfeld durchgeführten Einstellungen werden beibehalten und unabhängig vom Modus angewendet, bis sie geändert werden.
- Für kleinen Text kann kein Sticktyp ausgewählt werden.

■ Stickattribute für Randnähte

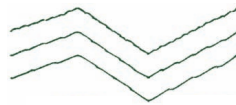
Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

Zickzackstich



Unternähen	Wenn Unternähen verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen. Benutzen Sie Unternähen, um den Schrumpfeffekt beim Sticken zu verhindern.	Aus 	Ein
Zickzack-Breite	Legen Sie die Breite des Satinstiches fest.	Eng 	Weit
Dichte	Legen Sie die Stichdichte als Anzahl der Fäden pro Millimeter fest.	Grob 	Fein
Halbstich	Wenn Halbstich verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen. Wenn eine Seite des Zickzackstiches dicht ist, werden automatisch Halbstiche gewählt, um eine gleichmäßigere Stichdichte zu erhalten. Verfügbar für Text und Objekte, die mit den Zeichenwerkzeugen erstellt wurden.	Aus Die innenliegenden Stiche sind dicht.	Ein Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.
Scharfe Ecken	Zur Einstellung, wie spitz zulaufende Ecken genäht werden.		

Geradstich



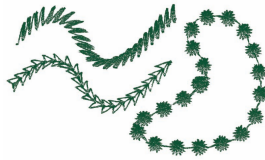
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.	Kurz 	Lang
Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft der Umriss genäht werden soll.	1 x x 1	5 x x 5


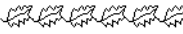

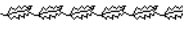

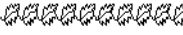




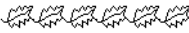
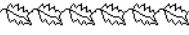





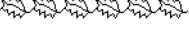

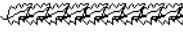
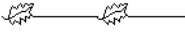
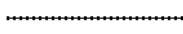

Dreifachstich



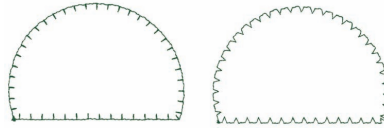
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.	Kurz 	Lang
------------------	---	----------	----------

Motiv-Stich



	Wählt ein Muster für den Motiv-Stich. Klicken Sie auf  zur Anzeige des Dialogfeldes „Durchsuchen“. Wählen Sie einen Ordner und dann das gewünschte Muster (PMF-Datei) aus der Liste der angezeigten Muster.			
	Geben Sie die Mustergröße ein. Das Muster kann vergrößert oder verkleinert werden, wobei das Seitenverhältnis erhalten bleibt.		Kleiner 	Größer 
	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein.	Niedrig 	Hoch 
	2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein.	Kurz 	Lang 
H-Anordnung (Horizontale Anordnung)	Geben Sie die Anordnung der Muster auf einer horizontalen Achse ein. Alle Muster oder einzelne Muster können auf der horizontalen Achse gekippt werden.		 Normal  Spiegeln  Abwechselnd	  
V-Anordnung (Vertikale Anordnung)	Geben Sie die Anordnung der Muster auf einer vertikalen Achse ein. Alle Muster oder einzelne Muster können auf der vertikalen Achse gekippt werden.		 Normal  Spiegeln  Abwechselnd	  
Zeichenabstand	Legen Sie den Abstand der Muster fest.		Eng 	Weit 
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.		Kurz 	Lang 

E/V-Stich































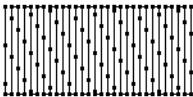
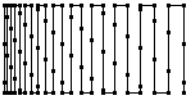
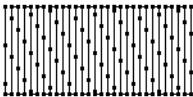
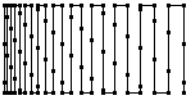
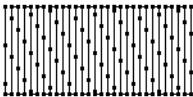
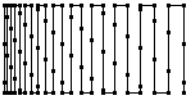
E-Stich		Wählen Sie E- oder V-Stich.	
E-Stich			
	1 Intervall	Legen Sie den Abstand zwischen den Strichen fest.	Eng Weit
	2 Strichbreite	Legen Sie die Strichhöhe fest.	Kurz Lang
	3 Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) der Linie fest.	Eng Weit
Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft die Linie genäht werden soll.		1 x 5 x <small>x1 x5</small>
Schlagzahl	Legen Sie fest, wie oft jeder Strich genäht werden soll.		1 x 3 x <small>x1 x3</small>
Anordnen	Geben Sie die Strichrichtung (innen/außen) ein.		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
V-Stich			
	1 Intervall	Legen Sie den Abstand zwischen den Strichen fest.	Eng Weit
	2 Strichbreite	Legen Sie die Strichhöhe fest.	Kurz Lang
	3 Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) der Linie fest.	Eng Weit
Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft der Stich genäht werden soll. Beim V-Stich werden gleich viel Linien und Striche genäht.		1 x 5 x <small>x1 x5</small>
Anordnen	Geben Sie die Strichrichtung (innen/außen) ein.		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



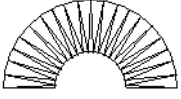
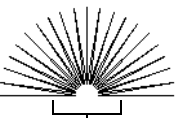
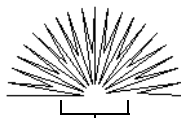




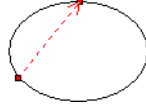

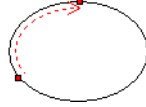


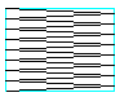
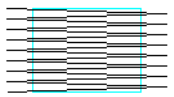
■ Stickattribute für die Flächenfüllung

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

Satinstich



Unternähen	Aktivieren Sie zum Einschalten von Unternähen das Kontrollkästchen und legen Sie dann die Einstellungen für die folgenden Attribute fest. Benutzen Sie Unternähen, um den Schrumpfeffekt beim Stickten zu verhindern.														
	Legen Sie die Art des Unternähens fest, die genäht werden soll.														
	<ul style="list-style-type: none"> Bei Text und Handstickmustern <table border="1"> <tr> <td></td> <td>nur Kante</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)</td> </tr> </table>		nur Kante		nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)		nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)		Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)		nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)	<ul style="list-style-type: none"> Bei anderen Mustern <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Einzeln: Näht senkrecht zur angegebenen Nährichtung.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Doppelt: Näht ein Muster mit 45° und -45° Winkel zur angegebenen Nährichtung.</td> </tr> </table>		Einzeln: Näht senkrecht zur angegebenen Nährichtung.	
	nur Kante														
	nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)														
	nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)														
	Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)														
	nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)														
	Einzeln: Näht senkrecht zur angegebenen Nährichtung.														
	Doppelt: Näht ein Muster mit 45° und -45° Winkel zur angegebenen Nährichtung.														
Dichte Wählen Sie Dicht , Mittel oder Gering als Dichte für die untergelegte Naht.															
Dichte	Legen Sie die Stichdichte als Anzahl der Fäden pro Millimeter fest.	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">Grob</td> <td style="text-align: center;">Fein</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Grob	Fein											
	Grob	Fein													
															
Farbverlauf Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um einen Farbverlauf (Schattierung) für die Dichte festzulegen. Nicht einstellbar unter den folgenden Bedingungen. <ul style="list-style-type: none"> Die Nährichtung ist auf Variabel eingestellt. Text und Handstickmuster Klicken Sie auf Muster , um das Verlaufsmuster festzulegen.  „Erzeugen eines Farbverlaufes/Mischung“ auf Seite 121.	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">Aus</td> <td style="text-align: center;">Ein</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Aus	Ein												
Aus	Ein														
															

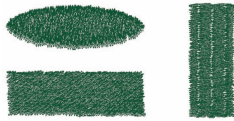
<p>Richtung</p>	<p>Legen Sie die Nährichtung fest. Kann bei Text- und Handstickmustern nicht eingestellt werden. Konstant: Näht mit fest eingestelltem Winkel. Ziehen Sie  oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Winkels. Variabel: Ändert die Nährichtung automatisch entsprechend der Form oder Fläche.</p>	<p>Konstant</p>  <p>Variabel</p> 
<p>Halbstich</p>	<p>Wenn Halbstich verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen. Wenn eine Seite des Zickzackstiches dicht ist, werden automatisch Halbstiche gewählt, um eine gleichmäßigere Stichdichte zu erhalten. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist.</p>	<p>Aus Ein</p>  <p>Die innenliegenden Stiche sind dicht.</p>  <p>Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.</p>
<p>Linienführungstyp</p>	<p>Legen Sie die Linienführung der Innenfläche fest.</p> <p> Innerhalb des Bereiches (kürzeste Strecke innerhalb der Form)</p> <p> Entlang der Umrandung (kürzeste Strecke innen an der Umrandung entlang)</p> <p> Auf der Umrandung (kürzeste Strecke auf der Umrandung der Form)</p> <p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereiches“ ist nicht verfügbar, wenn das Kontrollkästchen Farbverlauf aktiviert ist. Nicht einstellbar unter den folgenden Bedingungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Nährichtung ist auf Variabel eingestellt. • Text und Handstickmuster 	<p> Innerhalb des Bereiches</p>  <p> Entlang der Umrandung</p>  <p> Auf der Umrandung</p> 
<p>Zug-Kompensation</p>	<p>Verlängerung des Nähbereichs in Nährichtung, um das Schrumpfen des Musters während des Stickens auszugleichen.</p>	<p>Keine Kompensation Längste Kompensation</p>  



Anmerkung:

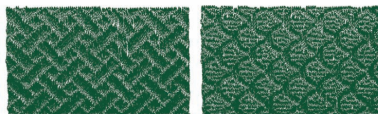
„Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)“ auf Seite 81.

Füllstich




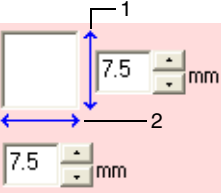





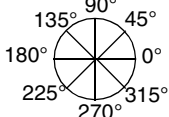






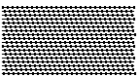
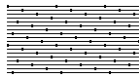
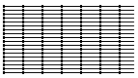
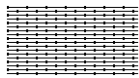


Unternähen						
Dichte	👉 „Satinstich“ auf Seite 106.					
Richtung						
Stichart	Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf variabel eingestellt ist.					
Halbstich	👉 „Halbstich“ und „Linienführungstyp“ auf Seite 107.					
Linienführungstyp						
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.	<table border="0"> <tr> <td>Kurz</td> <td>Lang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Lang		
Kurz	Lang					
Frequenz	Stellen Sie die Größe des Versatzes in den Stichen ein.	<table border="0"> <tr> <td>0%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	0%	50%		
0%	50%					
Zug-Kompensation	👉 „Zug- Kompensation“ auf Seite 107.					

Programmierbarer Füllstich



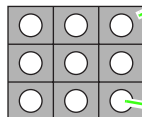
Unternähen	👉 „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 106 und 107.
Dichte	
Richtung	
Halbstich	
Linienführungstyp	
Zug-Kompensation	

Programmierbarer Füllstich			
	Wählen Sie ein Muster für den programmierbaren Füllstich. Klicken Sie auf  , um das Dialogfeld Durchsuchen anzuzeigen. Wählen Sie einen Ordner und dann das gewünschte Muster (PAS-Datei) aus der Liste der angezeigten Muster.		
	Geben Sie die Mustergröße ein. Das Muster kann vergrößert oder verkleinert werden, wobei das Seitenverhältnis erhalten bleibt.		
	1 Höhe (vertikale Länge) Geben Sie die Musterhöhe ein.	Kleiner 	Größer 
	2 Breite (horizontale Länge) Geben Sie die Musterbreite ein.	Kurz 	Hoch 
Richtung	Ziehen Sie  oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Musterwinkels.		
Reihenversatz	Reihe Geben Sie die Versatzrichtung der Musterausrichtung ein.	0% 	Reihe 50% 
	Spalte Geben Sie die Versatzgröße der Musterausrichtung ein.	Spalte 50% 	
Grundlage-Sticken Aktivieren Sie zum Verwenden von „Grundlage-Sticken“ das Kontrollkästchen und legen Sie dann die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.			
Stichart	Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf variabel eingestellt ist.	  	
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.	Kurz 	Lang 
Frequenz	Stellen Sie die Größe des Versatzes in den Stichen ein.	0% 	50% 

Stichmuster



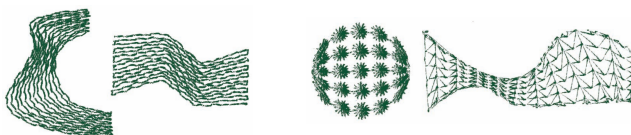
Bereich, auf den Relief- oder Gravureffekte angewandt werden




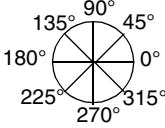






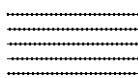
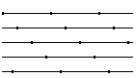
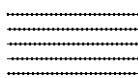
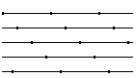
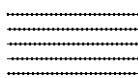
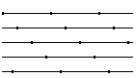













Dieser Bereich wird mit den Sticheinstellungen gestickt, die als Grundlage für den programmierbaren Füllstich festgelegt sind.

Dieser Bereich wird mit den Sticheinstellungen der Stickmusterdatei gestickt.

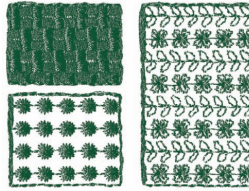
Tunnelstich



Stiche laufen durch die Länge von Blocks.

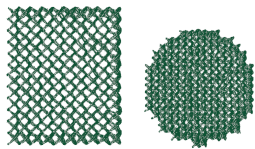
Richtung	Geben Sie den Nähwinkel ein. Ziehen Sie  oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Winkels. Kann bei Handstickmustern nicht eingestellt werden.									
Wenn der Motivstich nicht verwendet wird, legen Sie die folgenden Einstellungen fest.										
Dichte	Geben Sie die Anzahl von Fäden pro Millimeter ein.	<table border="0"> <tr> <td>Grob</td> <td>Fein</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Grob	Fein						
Grob	Fein									
										
Laufweite	Legen Sie die Laufweite von Linien fest.	<table border="0"> <tr> <td>Kurz</td> <td>Lang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Lang						
Kurz	Lang									
										
Frequenz	Stellen Sie die Größe des Versatzes in den Stichen ein.	<table border="0"> <tr> <td>0%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	0%	50%						
0%	50%									
										
Motiv verwenden Um einen Motivstich für ein Muster zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und legen Sie die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.										
<table border="1"> <tr> <td>Motiv</td> <td><input type="text" value="Nur Muster1"/></td> </tr> </table>	Motiv	<input type="text" value="Nur Muster1"/>	 „Motiv-Stich“ in den „Flächenstichattributen“ auf Seite 111.							
Motiv	<input type="text" value="Nur Muster1"/>									
<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Muster 1/Muster 2</td> </tr> <tr> <td>Typ und Größe der Stichmuster</td> <td rowspan="5">  „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104. </td> </tr> <tr> <td>H-Anordnung</td> </tr> <tr> <td>V-Anordnung</td> </tr> <tr> <td>H-Abstand</td> </tr> <tr> <td>V-Abstand</td> </tr> </table>	Muster 1/Muster 2		Typ und Größe der Stichmuster	 „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104.	H-Anordnung	V-Anordnung	H-Abstand	V-Abstand		
Muster 1/Muster 2										
Typ und Größe der Stichmuster	 „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104.									
H-Anordnung										
V-Anordnung										
H-Abstand										
V-Abstand										
<table border="1"> <tr> <td>Reihenversatz</td> <td rowspan="2">  „Motiv-Stich“ in den „Flächenstichattributen“ auf Seite 111. </td> </tr> <tr> <td>Laufweite</td> </tr> </table>	Reihenversatz	 „Motiv-Stich“ in den „Flächenstichattributen“ auf Seite 111.	Laufweite							
Reihenversatz	 „Motiv-Stich“ in den „Flächenstichattributen“ auf Seite 111.									
Laufweite										





Motiv-Stich



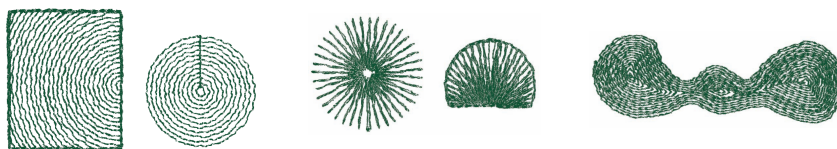
Motiv <input type="text" value="Nur Muster1"/>		Wählen Sie das Muster für den Motivstich. Nur Muster 1: Nur Muster 1 wird verwendet. Nur Muster 2: Nur Muster 2 wird verwendet. Muster 1 und 2: Abwechselnd wird jeweils eine Reihe mit Muster 1 und 2 gestickt.		Nur Muster 1 	Nur Muster 2
Muster 1/Muster 2		Legen Sie die Einstellungen für jedes Muster fest.			
Typ und Größe der Stichmuster	„Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104.				
H-Anordnung					
V-Anordnung					
H-Abstand (Horizontaler Abstand)					
V-Abstand (vertikaler Abstand)	Legen Sie den vertikalen Abstand der Muster fest.	Eng 	Weit 		
Richtung	Ziehen Sie oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Winkels.				
Reihenversatz	Geben Sie die Versatzgröße der Musterausrichtung ein.	Kleiner 	Größer 		
Laufweite	„Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104.				

Kreuzstich

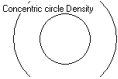
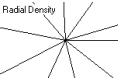
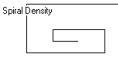
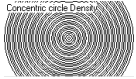
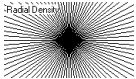
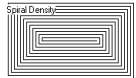




Größe	Geben Sie die horizontale und vertikale Größe des Gittermusters ein. Geben Sie im Expertenmodus den Wert in Millimetern oder Zählern ein. Ein nur in einer Maßeinheit eingegebener Wert wird automatisch konvertiert und in der anderen Maßeinheit angezeigt.	Kleiner 	Größer 
Anzahl	Wählen Sie Einfach , Doppelt oder Dreifach für die Anzahl, wie oft das Muster gestickt werden soll. Es werden zwei Muster gleichzeitig gestickt.	Einfach 	Dreifach 

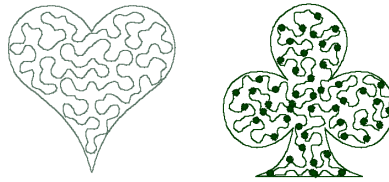
Kreisstich, Radialstich und Spiralstich


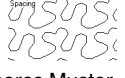



Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunkts beim Kreisstich und Radialstich finden Sie unter „Bewegen des Mittelpunkts“ auf Seite 63.

Dichte	Legen Sie die Stichdichte als Anzahl der Fäden pro Millimeter fest.	Kreisstich, grob  Radialstich, grob  Spiralstich, grob 	Kreisstich, fein  Radialstich, fein  Spiralstich, fein 
Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest.	Kurz 	Lang 

Punktierstich



Laufweite	Legen Sie die Laufweite (Länge eines Stiches) fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn ein Motivstich ausgewählt ist.	Kurz ----- Kurven sind weicher.	Lang ----- Kurven sind winkliger.
Zeichenabstand	Legen Sie den Abstand zwischen benachbarten Stichen fest.	Eng  Feineres Muster.	Weit  Größeres Muster.
Motiv verwenden	Um einen Motivstich für ein Muster zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und legen Sie die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.		
Typ und Größe der Stichmuster	 „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 104.		
H-Anordnung			
V-Anordnung			
Zeichenabstand			
Laufweite			

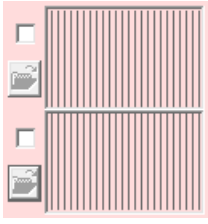
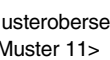

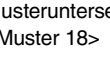



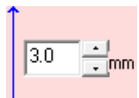
Handstickmuster

Wenn Satinstich, Füllstich oder Prog. Füllstich als Flächenstich für das Handstickmuster gewählt ist, können Pikotborten eingestellt werden.

Ohne Pikotborte

Mit Pikotborte



Pikotborte	 <p>Legen Sie die Kante des Musters fest, die eine Pikotborte erhalten soll. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, erhält das Stickmuster in der Stickmusterseite eine Pikotborte. Rufen Sie die Vorschau auf und wählen Sie die Kante, die eine Pikotborte erhalten soll.</p>	<p>Musteroberseite <Muster 11></p>  <p>nur obere Kante</p> <p>Musterunterseite <Muster 18></p>  <p>nur untere Kante</p> <p>Ober- und untere Kante</p> 
	<p>Wählen Sie ein Muster für die Pikotborte. Klicken Sie auf , um das Dialogfeld Durchsuchen anzuzeigen. Wählen Sie das gewünschte Muster aus der angezeigten Musterliste.</p>	<p>Kurz </p> <p>Lang </p>
 <p>3.0 mm</p>	<p>Stellen Sie die Breite der Pikotborte ein.</p>	

■ Stickattribute für die Flächenfüllung

Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster

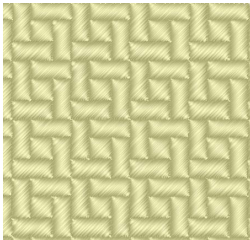
Wenn Sie Stichtyp und Musterrichtung eines programmierbaren Füllstiches oder eines Stanzmusters einstellen, müssen Sie beachten, dass bei Übereinstimmung von Stich- und Musterrichtung mit einer Umrandungsnaht diese Randnaht nicht gestickt wird.

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.

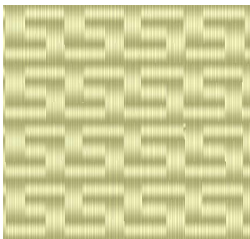
Beispiele programmierbarer Füllstiche:



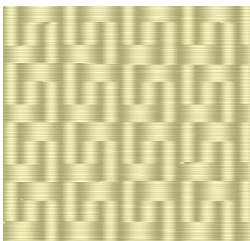
Beispiel 1
Stichrichtung: 45° (Vorgabe)



Beispiel 2
Stichrichtung: 90°



Beispiel 3
Stichrichtung: 0°



„Vorschau des Stickmusters anzeigen“ auf Seite 67 und unter „Erzeugen von benutzerdefinierten Stickmustern (Programmable Stitch Creator)“ auf Seite 217 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Häufig verwendete Stickattribute speichern

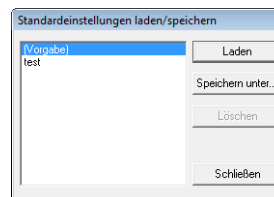
Häufig verwendete Stickattribute können zusammen gespeichert und beim Festlegen von Stickattributen wieder abgerufen werden.

Anmerkung:

Es können die Einstellungen des **Zum Anfängermodus** und **Zum Expertenmodus** gespeichert werden.

■ Speichern der Einstellungen in einer Liste

1. Öffnen Sie das Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute**.
 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 101.
2. Ändern Sie bei Bedarf die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** und klicken Sie anschließend auf .
3. Klicken Sie auf **Speichern unter**.

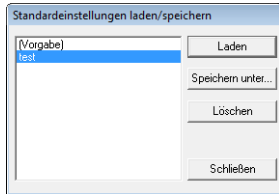


4. Geben Sie einen Namen für die Gruppe der Einstellungen ein und klicken Sie anschließend auf **OK**, um die Gruppe in einer Liste zu speichern.



■ Löschen einer Gruppe von Einstellungen aus der Liste

1. Wählen Sie im Dialogfeld **Standardeinstellungen laden/speichern** die Gruppe von Einstellungen, die gelöscht werden soll.



2. Klicken Sie auf **Löschen**, um die gewählte Gruppe von Einstellungen aus der Liste zu löschen.

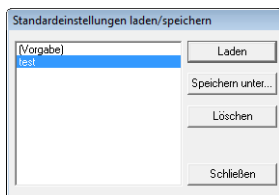


Anmerkung:

(Vorgabe) kann nicht gelöscht werden.

■ Laden einer Gruppe von Einstellungen aus der Liste

1. Wählen Sie im Dialogfeld **Standardeinstellungen laden/speichern** die Gruppe von Einstellungen, die Sie laden möchten.




2. Klicken Sie auf **Laden**.

→ Die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** werden mit den gespeicherten Einstellungen ersetzt.



Anmerkung:

- Um gespeicherte Einstellungen zu ändern, ändern Sie die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute**, klicken Sie auf , anschließend auf **Speichern unter** und dann auf **OK**, ohne den Gruppennamen der Einstellungen zu ändern.
- Die gespeicherten Einstellungen können auch auf anderen Computern verwendet werden. Kopieren Sie dazu einfach **sastu.txt** im Ordner **Settings** im Programmordner von **PE-DESIGN 8** des Computers in den Ordner **Settings** im gleichen Pfad des Zielcomputers.

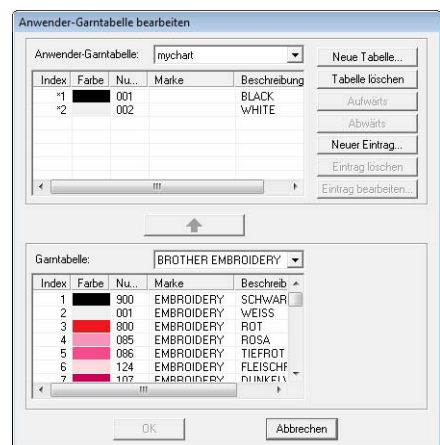
Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten

Anwender-Garntabellen können erstellt und bearbeitet werden, sodass 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.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Anwender-Garntabelle bearbeiten**.

■ Neue Garntabelle erstellen

1. Klicken Sie auf **Neue Tabelle**.



- 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

- Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **Anwender-Garntabelle**.

- Klicken Sie auf **Tabelle löschen**.

→ Die folgende Meldung wird angezeigt.

- Klicken Sie auf **Ja**, um die ausgewählte Tabelle zu löschen.

■ Tabelle bearbeiten

- Wähle Sie die Tabelle im Listenfeld **Anwender-Garntabelle**.

Index	Farbe	Nu...	Marke	Beschreib
1	■	900	EMBROIDERY	SCHWARZ
2	■	001	EMBROIDERY	WEISS
3	■	800	EMBROIDERY	ROT
4	■	085	EMBROIDERY	ROSA
5	■	086	EMBROIDERY	TIEFROT
6	■	124	EMBROIDERY	FLEISCHF
7	■	107	EMBROIDERY	DUNKELV

Hinweis:

Wenn keine Tabelle ausgewählt wird, kann keine Tabelle bearbeitet werden.

■ Eintrag aus einer Garntabelle hinzufügen

- Wählen Sie im Listenfeld **Garntabelle** eine Garnmarke aus.
- Klicken Sie im Dialogfeld unten in der Liste auf die Garnfarben.

Anmerkung:

Um mehrere Einträge hinzuzufügen, halten Sie die Taste **(Shift)** oder **(Strg)** gedrückt, während Sie die Garnfarben auswählen.

- Klicken Sie auf .

→ Die ausgewählten Einträge werden der Anwender-Garntabelle in der Liste hinzugefügt.

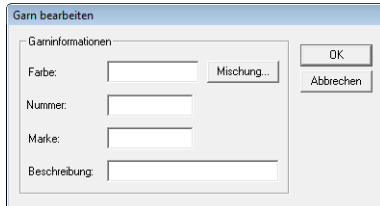
Index	Farbe	Nu...	Marke	Beschreib
7	■	107	EMBROIDERY	DUNKELV
8	■	030	EMBROIDERY	ZINNOBE
9	■	807	EMBROIDERY	KARMINF
10	■	889	EMBROIDERY	KÖNIGSP
11	■	620	EMBROIDERY	MAGENT
12	■	079	EMBROIDERY	LACHSRC
13	■	333	EMBROIDERY	REFRAC



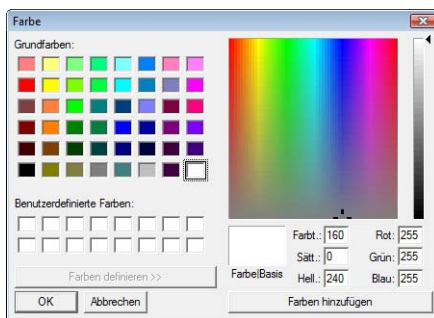
Index	Farbe	Nu...	Marke	Beschreib
1	■	001		SCHWARZ
2	■	002		WEISS
3	■	107	EMBROIDERY	DUNKELV
4	■	889	EMBROIDERY	KÖNIGSP
5	■	620	EMBROIDERY	MAGENT

■ Neuen Eintrag hinzufügen

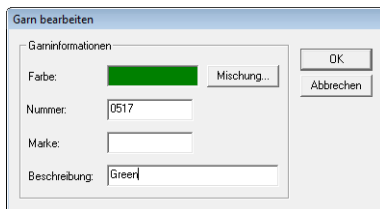
1. Klicken Sie auf **Neuer Eintrag**.
2. Um eine neue Farbe zu erstellen, klicken Sie auf **Mischung**.



→ Ein Dialogfeld wie dieses wird angezeigt.



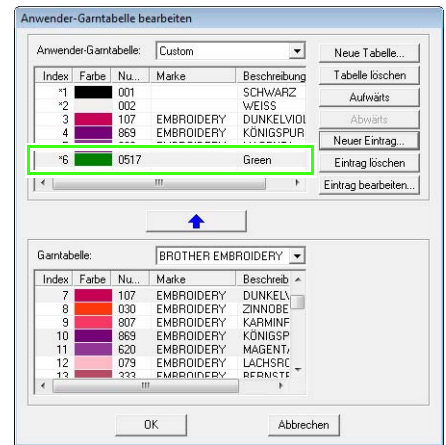
3. Geben Sie die Farbe an, und klicken Sie auf **OK**, um die angegebene Farbe dem Dialogfeld **Garn bearbeiten** hinzuzufügen.
4. Geben Sie bei Bedarf die Garnnummer, die Marke und eine Beschreibung in die entsprechenden Textfelder ein.



📖 Anmerkung:

Im Feld für die Garnnummer können nur Zahlen eingegeben werden.

5. Klicken Sie auf **OK**, um den neuen Eintrag der Anwender-Garntabelle hinzuzufügen.



📖 Anmerkung:

Vom Benutzer erstellte oder bearbeitete Elemente sind mit einem Sternchen (*) vor der Eintragsnummer gekennzeichnet.

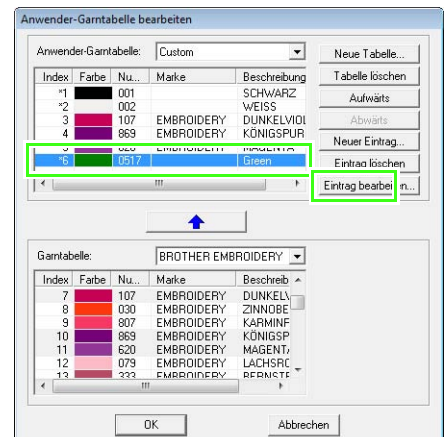
■ Eintrag löschen

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.

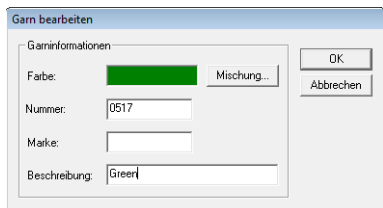
■ Eintrag bearbeiten

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.

Anmerkung:

Die bearbeitete Anwender-Garntabelle kann auch auf anderen Computern verwendet werden. Kopieren Sie dazu einfach **chart2.btc** im Ordner **Color** im Anwendungsordner von **PE-DESIGN 8** des Computers in den Ordner **Color** im gleichen Pfad des Zielcomputers.

■ 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 Anwendung erstellt wurden, können auf der Stickmaschine anders aussehen.

1. Stickmaschinen ohne Funktion zur Anzeige von Garnfarbeninformationen

Die angegebenen Garninformationen können bei einigen Maschinen nicht angezeigt werden.

2. Stickmaschinen mit Funktion zur Anzeige von Garnfarbeninformationen

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 Anwendung eingegeben 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.

Bearbeiten von Flächen

Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern

Sie können Stanzmuster für Objektbereiche verwenden, die Sie mit den Rechteck-, Kreis- oder Bogen-, Form-, Umrandungs-, Text- oder Handstickmusterwerkzeugen gezeichnet und für die Sie den Satinstich, Füllstich oder programmierbaren Füllstich ausgewählt haben. Mit diesem Programm werden einige Stanzmuster mitgeliefert.

Anmerkung:

Mit Programmable Stitch Creator können Sie mitgelieferte Muster bearbeiten oder Ihre eigenen erzeugen.




„Erzeugen von benutzerdefinierten Stichmustern (Programmable Stitch Creator)“ auf Seite 217.

■ Stanzmuster anwenden

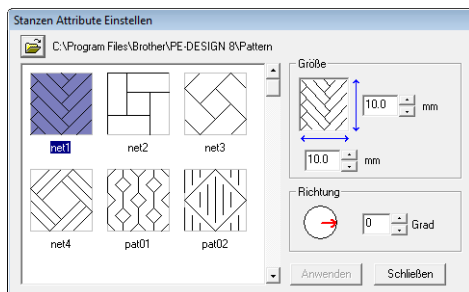
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:




2. Klicken Sie auf .

3. Wählen Sie im Vorschauenfenster ein Stanzmuster aus (PAS-Datei mit angewandten Stanzeinstellungen).




Anmerkung:

- Gravur- und Reliefstanzeinstellungen werden als rot- und blaugefüllte Flächen angezeigt.
- Um einen anderen Ordner auszuwählen, klicken Sie auf .

4. Geben Sie zum Ändern der Breite und Höhe des Stanzmusters die gewünschte Größe im Feld **Größe** im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen**.

5. Um die Ausrichtung des Stanzmusters 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 die Größe und Ausrichtung des Stanzmusters jederzeit angepasst werden können.
- Um das Dialogfeld nach dem Schließen wieder zu öffnen, klicken Sie auf .

6. Klicken Sie auf das Objekt, um es zu markieren.
→ Um das ausgewählte Objekt werden „Wandernde Linien“ angezeigt.

7. Klicken Sie auf die gewünschten Punkte innerhalb des Objekts.


→ 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 angewandt wurde. Es werden jedoch nur die Teile gestickt, die sich innerhalb des Objekts befinden.
- Um mehrere Stanzmuster innerhalb desselben Objektes anzuwenden, klicken Sie für jedes Stanzmuster einmal auf das Objekt.
- Wenn der Mauszeiger im ausgewählten Objekt keinen Platz hat, wird das Stanzmuster nicht angewandt.
- Das Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** wird erst nach dem Auswählen eines Stanzwerkzeugs angezeigt.

■ Stanzmuster bearbeiten

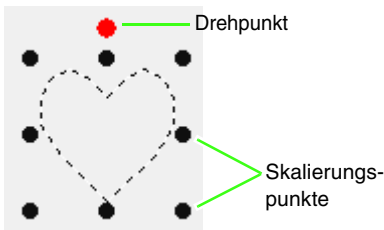
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
→ Es werden zwei Schaltflächen angezeigt:



2. Klicken Sie auf .
→ Angewandte Stanzmuster werden durch rosa gepunktete Linien angezeigt.

3. Klicken Sie auf das Objekt mit dem Stanzmuster.
→ Um das ausgewählte Objekt werden „Wandernde Linien“ angezeigt.

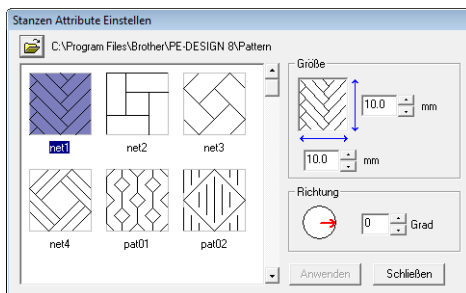
4. Klicken Sie auf das Stanzmuster.
→ Um das Stanzmuster werden runde Ziehpunkte, und oben am Stanzmuster wird ein Drehpunkt angezeigt.



! Hinweis:

Es kann nur jeweils ein Stanzmuster ausgewählt werden. Wenn Sie ein anderes Stanzmuster auswählen, wird die Auswahl des vorherigen Stanzmusters deaktiviert.

5. Stanzmuster bearbeiten.



- Um das Stanzmuster zu ändern, wählen Sie ein anderes Muster im Dialogfeld **Stanz Attribute Einstellen** aus und klicken auf **Anwenden**.

- Um die Größe und Ausrichtung des Stanzmusters 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 Objektes oder teilweise innerhalb des Objektes.
- Um das Stanzmuster zu löschen, wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten – Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**.

📖 Anmerkung:

- Wenn ein Muster mit einem Stanzmuster verschoben oder gedreht wird, wird das Stanzmuster zusammen mit dem Muster verschoben bzw. gedreht. Wird jedoch die Größe eines Objektes geändert, ändert sich die Größe des Stanzmusters nicht.
- Stanzmuster werden nur innerhalb der Fläche gestickt, auf die sie angewendet wurden.

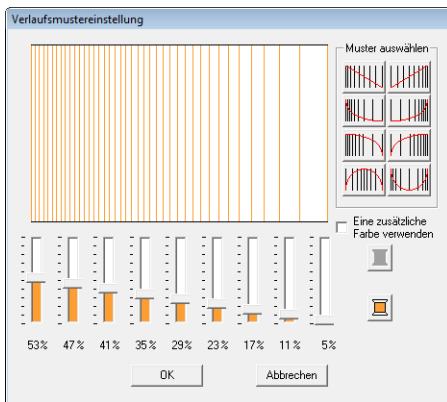
Erzeugen eines Farbverlaufes/Mischung

Die Dichte von ein oder zwei Farben kann an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Farbverlaufsmuster zu erstellen.

1. Aktivieren Sie im Expertenmodus des Dialogfeldes **Einstellung der Stickattribute** das Kontrollkästchen **Farbverlauf** unter **Flächenfüllung**.
2. Klicken Sie auf **Muster**.
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 Schiebereglern 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 . 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 Farbverlaufseinstellungen auf die restliche Farbe angewendet.
- Die erste und zweite Farbe des Farbverlaufes kann auch durch Auswählen von **Fläche 1** oder **Fläche 2** im Dialogfeld **Garnfarbe** geändert werden.



„Farbe“ auf Seite 100.

Stickreihenfolge/Sperren prüfen und bearbeiten

Die Stickreihenfolge in einem Stickmuster kann angezeigt und geändert werden. Darüber hinaus kann im gleichen Dialogfeld die Farbe und der Sticktyp für jede Farbe geändert und das Stickmuster gesperrt werden.


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:




1. Klicken Sie auf , oder klicken Sie auf

Sticken und dann auf **Stickreihenfolge/Sperren**.





 : Anklicken, um jedes Muster so zu vergrößern, dass es den Rahmen ausfüllt.

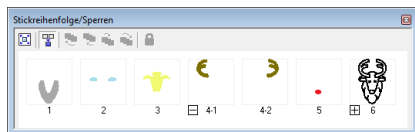
 : Anklicken, um in einem Rahmen alle Muster einer Farbe anzuzeigen, die gemeinsam gestickt werden.





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.



 erscheint unter dem ersten Rahmen. Jeder Rahmen wird mit einer Unternummer nach der ersten Nummer angezeigt, um die Stickreihenfolge innerhalb der Muster mit gleicher Farbe zu kennzeichnen.

Klicken Sie auf , um alle Muster wieder in einem Rahmen zu kombinieren.

- Um das Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren** zu schließen, klicken Sie oben rechts im Dialogfeld auf .

Auswählen eines Musters

1. Markieren Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren**.

→ Das ausgewählte Muster wird von einer blauen Linie umrandet. Zudem werden um das entsprechende Muster in der Stickmusterseite „Wandernde Linien“ angezeigt.

Anmerkung:

- Um mehrere Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **Shift** 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.

Stickreihenfolge bearbeiten

Sie können die Stickreihenfolge ändern, indem Sie den Rahmen mit dem Muster markieren 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 oben im Dialogfeld klicken.



: Anklicken, um das markierte Muster an den Anfang der Stickreihenfolge zu verschieben.



: Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach vorne zu verschieben.



: Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach hinten zu verschieben.



: Anklicken, um das markierte Muster an das Ende der Stickreihenfolge zu verschieben.

Muster derselben Farbe kombinieren

Wenn eine Stickmusterseite eine Kombination von Mustern enthält, können diese Muster mit derselben Farbe im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren** gruppiert werden. Ziehen Sie einfach den Rahmen der Muster mit derselben Farbe so, dass sie nebeneinander positioniert werden.





Anmerkung:

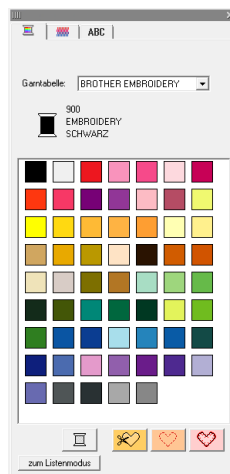
Prüfen Sie die Nähte, nachdem Sie die Stickreihenfolge geändert haben, um sicherzustellen, dass überlappende Muster nicht in der falschen Reihenfolge gestickt werden.

Farben ändern

Die Farbe jedes Objektes einer Farbe kann geändert werden. Die Garnfarben können auch in den Stickmustern festgelegt werden. Nachfolgend werden die Schritte zum Ändern der Farben in einem Stickmuster beschrieben.

„Anmerkung:“ auf Seite 52

1. Markieren Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren**.
2. Klicken Sie auf  in der Stickattributleiste.
  „Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 49.
3. Klicken Sie auf die gewünschte Farbe.



→ Das Objekt wird in der neuen Farbe im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren** und in der Stickmusterseite angezeigt




„Farbe“ auf Seite 100.

Stickattribute ändern


Der Sticktyp für die Objekte einer Farbe kann geändert werden.

1. Markieren Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren**.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Einstellung der Stickattribute**.

 „Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 49.

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


3. Ändern Sie den Sticktyp.


 „Sticktyp“ und „Stickattribute festlegen“ sind auf Seite 101.

Stickmuster sperren

Um das Verschieben oder Löschen von Stickmustern zu verhindern, können sie gesperrt werden. Es ist nicht möglich, gesperrte Stickmuster auszuwählen oder zu bearbeiten.

1. Markieren Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickreihenfolge/Sperren**.

2. Klicken Sie auf  .


→  erscheint unten im Rahmen.

→ Das Stickmuster ist gesperrt.

Um das Stickmuster zu entsperren, markieren Sie den Rahmen und klicken Sie erneut auf



Anmerkung:

- Rahmen mit  links neben der Nummer enthalten mehrere Muster derselben Farbe. Wenn diese Rahmen zur Sperrung markiert werden, wirkt sich die Sperrung auf alle Muster aus.
- Das Sperren einer Linie oder eines Bereiches in einem Stickmuster, das aus einer Umrandung und Innenfläche besteht, wirkt sich auf das ganze Stickmuster aus.
- Beim Sperren von Teilen eines kombinierten Musters, wie z. B. gruppierte Muster, auf einer Kurve angeordneter Text oder Aussparungsmuster, wird das ganze Stickmuster gesperrt.

Importieren von Bilddaten

Ein importiertes Bild kann gebraucht werden für die Erstellung eines Stickmusters, einer Schablone für Handstickmuster oder als Muster zum Drucken auf Aufbügelpapier.

Das Importieren von Bildern ist mit einer der folgenden vier Methoden möglich:

- 1 Von einer Datei
- 2 Von einem Scanner oder einer Digitalkamera
- 3 Von einem Portraitbild
- 4 Aus der Zwischenablage



Hinweis:

Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

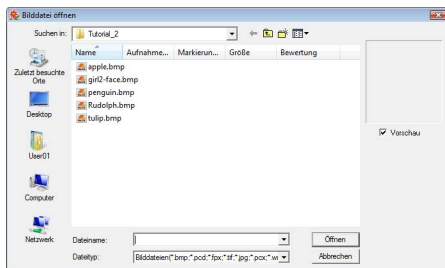
Importieren eines Bildes/ Fotos von einer Datei

Layout & Editing bietet das Importieren von verschiedenen Arten von Cliparts oder Fotos, um Stickmuster zu erzeugen.

Es können viele verschiedene Arten von Dateien importiert werden.

„Bilddateiformate“ auf Seite 19.

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und auf **aus Datei**.
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**fenster angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.

→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.



Anmerkung:

Verschiedene Clipart-Bilder finden Sie im Ordner **ClipArt** im **PE-DESIGN-Programmordner** (Klicken Sie auf das **PE-DESIGN-Installationslaufwerk**, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **ClipArt**).

Importieren von Bilddaten von einem Scanner oder einer Digitalkamera

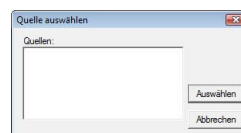
Bilder können in die aktuelle Stickmusterseite von einem Scanner oder einem anderen TWAIN-Gerät importiert und als Schablone für das Erstellen eines Stickmusterbildes verwendet werden.



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**.
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 zuerst die Treibersoftware für das TWAIN-Gerät.

4. Klicken Sie auf **Auswählen**, um die Auswahl des Gerätes zu bestätigen und das Dialogfeld zu schließen.
5. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und dann auf **von TWAIN-Gerät**.
→ Es wird die im Dialogfeld **Quelle auswählen** 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.

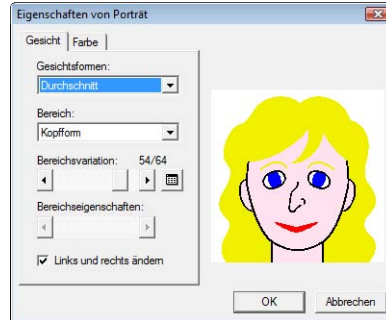
→ Wenn die Bildübertragung zwischen dem Scanner (bzw. dem TWAIN-Gerät) und dem Treiber beendet ist, wird das importierte Bild auf der Stickmusterseite eingefügt.

Portrait erstellen

Kombinieren Sie Bilder mit Gesichtszugmerkmalen, die in das Programm integriert sind, um ein eigenes Portraitbild zu erstellen.

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Eingabe** und dann auf **von Portrait**.

2. Wählen Sie im Listenfeld **Gesichtsformen** die Gesamtkontur (Erscheinung) des Porträts aus (z. B. schmal, breit oder kindlich).



3. Wählen Sie im Pulldown-Menü **Bereich** den Porträtbereich aus, der geändert werden soll.




Anmerkung:

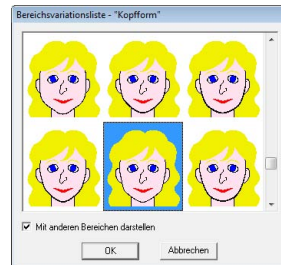
Der Bereich des Portraits, der geändert werden soll, kann auch durch Anklicken im Vorschaubereich ausgewählt werden.

4. Ziehen Sie den Regler **Bereichsvariation**, um eine Variation auszuwählen.



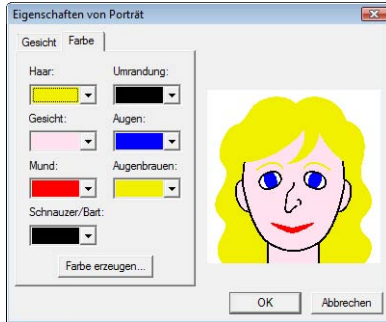
Anmerkung:

- Markieren Sie das Kontrollkästchen **Links und rechts ändern**, um beide Seiten eines Bereichs gleichzeitig zu ändern.
- 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**.

5. Um eine Variation auszuwählen (z. B. Standardgröße, etwas größer, etwas kleiner, breiter oder höher), verschieben Sie den Schieberegler **Bereichseigenschaften**, falls er verfügbar ist.
6. Um die Farbe der Bereiche zu ändern, klicken Sie auf die Registerkarte **Farbe**, dort auf das Listenfeld für die Farbe, die Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf die gewünschte Farbe in der Farbenliste.



7. Klicken Sie auf **OK**.
→ Das Porträtbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.

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.

1. 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.

Ändern von Bildeinstellungen

Ansicht des Hintergrundbildes ändern

Das Bild, das im Arbeitsbereich verbleibt, kann angezeigt oder ausgeblendet werden bzw. kann als eine verblasste Kopie des Bildes angezeigt werden.

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Bild anzeigen**, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein (100%)**, um das Originalbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf die gewünschte Dichte (**75%**, **50%** oder **25%**).
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Originalbild zu verbergen.

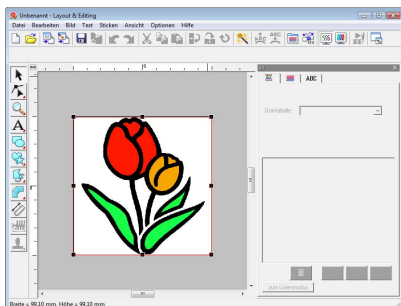
Anmerkung:

Mit der Taste (**F6**) können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

Größe, Winkel und Position des Bildes ändern

Größe, Winkel und Position des Bildes können angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Bild** und dann auf **Modifizieren**.
 - Um das Bild herum wird eine rote Linie mit Ziehpunkten angezeigt.



Anmerkung:

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

Bild bewegen:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Bild.
2. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.

Bild skalieren:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte.
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.

Anmerkung:

Wenn Sie die Taste (**Shift**) während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Bild von der Bildmitte aus vergrößert oder verkleinert.

Bild drehen:

Ein Bild kann in 90°-Schritten gedreht werden.

1. Klicken Sie auf **Bild**, dann auf **Drehen**. Wählen Sie **90° im Uhrzeigersinn drehen** oder **90° gegen den Uhrzeigersinn drehen**.
 - Das Bild wird in der angegebenen Richtung gedreht.

Bild löschen:

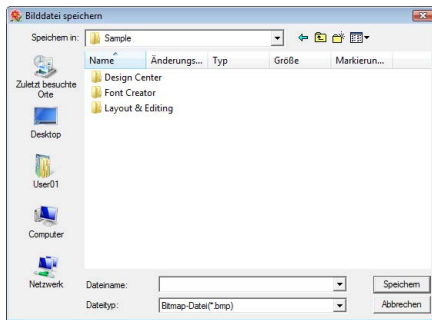
1. Drücken Sie die Taste (**Entf**), oder klicken Sie auf **Bearbeiten** und **Löschen**.
 - Das Bild wird von der Stickmusterseite gelöscht.

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**.
2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und das Format, in dem Sie die Bilddaten speichern möchten.



3. Geben Sie den Dateinamen ein.



Anmerkung:

Die Bilddaten können in einem der folgenden Formate gespeichert werden: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.jpg)

4. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.

■ 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.

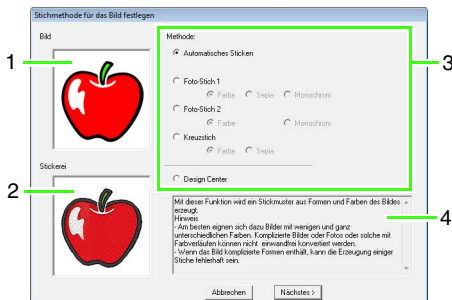
Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren (Bild zum Stichassistenten senden)

Über die Funktion „Bild zum Stichassistenten senden“ erhalten Sie schrittweise Anleitungen für das Konvertieren eines Bildes in ein Stickmuster.

Schaltfläche auf der Werkzeugeiste:



1. Wenn kein Bild in der Stickmusterseite angezeigt wird, verwenden Sie einen der Befehle im Untermenü **Eingabe** im Menü **Bild**, um das Bild anzuzeigen.
 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 125.
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.



- 1 **Aktuelles Bild**
- 2 **Stickmuster nach der Konvertierung**
- 3 **Typ der zu erzeugenden Stickdaten**
- 4 **Beschreibung des gewählten Sticktyps**



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 und klicken Sie dann auf **Nächstes**.

Automatisches Sticken:

Wählen Sie diese Option, um automatisch das Bild zum Erstellen des Stickmusters zu extrahieren.

(Fahren Sie fort mit „**Wenn Automatisches Sticken ausgewählt wurde**“)

Foto-Stich 1:

Wählen Sie diese Option, um automatisch ein realistisches Fotostickmuster zu erstellen. Mit dieser Option können Stickmuster in Farbe (**Farbe**), Sepia oder Grauton (**Sepia**) oder schwarzweiß (**Monochrom**) erstellt werden.

(Weiter mit „**Wenn Foto-Stich 1 (Farbe) ausgewählt wurde**“, „**Wenn Foto-Stich 1 (Sepia) ausgewählt ist**“ oder „**Wenn Foto-Stich 1 (monochrom) ausgewählt wurde**:“)

Foto-Stich 2:

Wählen Sie diese Option, um automatisch realistische, vierfarbige (**Farbe**) oder einfarbige Fotostickereien (**Monochrom**) zu erzeugen.

(Weiter mit „**Wenn Foto-Stich 2 (Farbe) ausgewählt wurde**“ oder „**Wenn Foto-Stich 2 (monochrom) ausgewählt wurde**“)

Kreuzstich:

Wählen Sie diese Option, um ein Kreuzstickmuster zu erzeugen. Diese Option kann verwendet werden, um Stickmuster in Farbe (**Farbe**), Sepia oder Grauton (**Sepia**).

(Weiter mit „**Wenn Kreuzstich (Farbe) ausgewählt ist**“ oder „**Wenn Kreuzstich (Sepia) ausgewählt ist**“)

Design Center:

Wählen Sie diese Option, um Design Center mit dem Stickmusterseiten-Bild zu starten.

(Weiter mit „**Wenn Design Center ausgewählt wird**“)

Anmerkung:

Bilder mit den folgenden Eigenschaften sind für Stickmuster geeignet.

Automatisches Sticken/Kreuzstich/Design Center

- Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben

Foto-Stich

- Fotos, in denen sich das zu stickende Objekt deutlich abhebt
- Die Größe von Portraits sollte so geändert werden, dass das Gesicht mindestens 100 × 100 mm (4 × 4 Zoll) groß ist.
- Scharfe und kontrastreiche Fotos

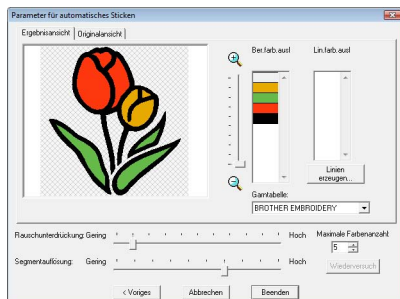
Bild automatisch in ein Stickmuster konvertieren (Automatisches Sticken)

Ein Lernprogramm mit einer Beschreibung der Standardfunktionen ist ebenfalls verfügbar.



 „Automatisches Sticken“ auf Seite 20.

■ Wenn Automatisches Sticken ausgewählt wurde

1. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus.



Das resultierende analysierte Bild erscheint im Vorschauenfenster auf der Registerkarte **Ergebnisansicht**. Die Stickmuster werden aus diesen Daten erzeugt.

Stellen Sie mit dem Schieberegler einen Bereich zwischen  und  ein.

Geben Sie mit den folgenden Schiebereglern die Werte für die Analyse des Bildes ein.

Rauschunterdrückung: Stellt den Rauschanteil (Verzerrungen) ein, der aus dem Bild entfernt werden soll.

Segmentauflösung: Stellt die Empfindlichkeit für die Bildanalyse ein.

Maximale Farbenanzahl: Legt die Anzahl der verwendeten Farben fest.

Wählen Sie im Listenfeld **Garn-tabelle** die gewünschte Garnfarbentabelle. Es werden die am besten passenden Garnfarben aus der ausgewählten Garn-tabelle ausgewählt. Es kann auch eine Garn-tabelle mit selbstdefinierten Farben ausgewählt werden.

Klicken Sie auf die Registerkarte **Originalansicht**, um das Originalbild anzuzeigen.

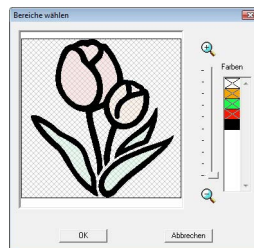
Prüfen Sie das resultierende Bild und wenn es wie gewünscht aussieht, fahren Sie mit Schritt **6** fort.

Um Flächen in Randnähte zu konvertieren oder die zu stickenden Flächen zu ändern, fahren Sie mit Schritt **2** fort.

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.

2. Um die Flächen in Linien umzuwandeln, klicken Sie auf **Linien erzeugen**.
3. Klicken Sie auf die Bereiche, die in Linien umgewandelt werden sollen.



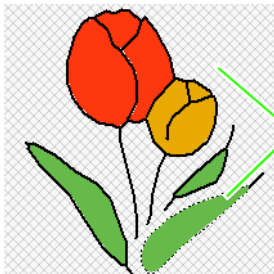
Anmerkung:

Zur Auswahl aller Bereiche einer bestimmten Farbe, die in Linien umgewandelt werden sollen, klicken Sie auf die Farbe unter **Farbe**, damit × entfernt wird.

4. Klicken Sie auf **OK**.
 - Das Bild mit den Bereichen, die in dünne Linien umgewandelt sind, erscheint.
5. Klicken Sie im Reiter **Ergebnisansicht** auf die Flächen des Bildes, um auszuwählen, ob sie genäht werden oder nicht.
 - Sie können auch wählen, ob in Linien umgewandelte Bereiche gestickt werden sollen oder nicht.

 **Anmerkung:**

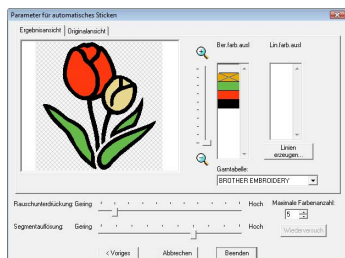
Flächen, die nicht gestickt werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster, und gepunktete Linien werden nicht gestickt.



Diese Flächen werden nicht gestickt.

 **Anmerkung:**

- Klicken Sie bei Bedarf in der Liste **Ber.farb.ausl** und **Lin.farb.ausl** auf die Farben, die gestickt werden sollen oder nicht. Durch Markieren der Farbe eines Bereiches können Sie wählen, ob dieser gestickt werden soll.



- Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht gestickt.

6. 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.

→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

 **Anmerkung:**

Die Stickeinstellungen der erzeugten Stickmuster können später genau wie für andere Muster beliebig geändert werden.

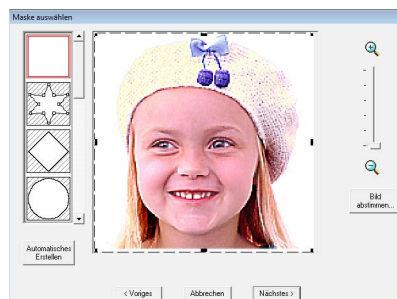
Foto automatisch in ein Stickmuster konvertieren (Foto-Stich 1/Foto-Stich 2)

■ Wenn Foto-Stich 1 (Farbe) ausgewählt wurde

Ein Lernprogramm mit einer Beschreibung der Standardfunktionen ist ebenfalls verfügbar.



 „Fotostich-Funktion“ auf Seite 24.

1. Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).

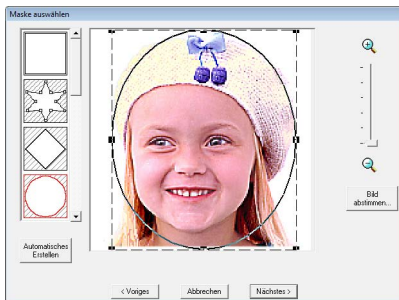


2. Verschieben Sie in der Bildvorschau die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bildes umgeben.

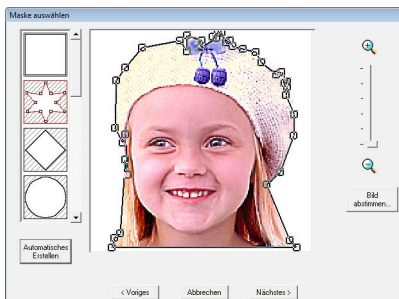
Anmerkung:

- Um das Dialogfeld **Bild abstimmen** anzuzeigen, in dem Sie das Bild anpassen können, klicken Sie auf **Bild abstimmen**.
- Um das Bild vergrößert (oder verkleinert) anzuzeigen, schieben Sie den Schieberegler **ZOOM** nach oben (oder unten).
- 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 „Automatisches Erstellen“ angeklickt worden ist, wird  markiert und eine Maskenumrisslinie wird automatisch im Bild erkannt.
- Bei einem einfarbigen Hintergrund klicken Sie auf **Automatisches Erstellen**, um die Umrisslinie des Bildes automatisch zu erfassen. Durch Verschieben oder Löschen von Punkten kann die Umrisslinie angepaßt werden.

Mit der runden Maske bearbeitetes Muster



Mit der runden Maske bearbeitetes Muster



Hinweis:

Bei einem kleinen Originalbild kann es sein, dass die Größe der Maske nicht verringert werden kann.

Anmerkung:

Bild abstimmen

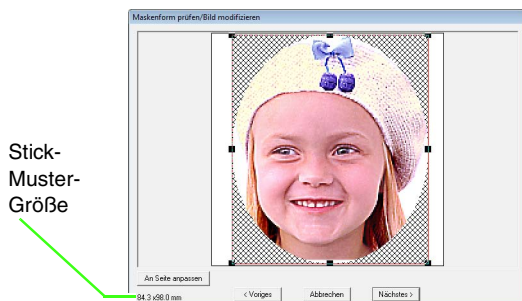
- Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bild abstimmen** im Dialogfeld **Maske auswählen** wird das Dialogfeld **Bild abstimmen** angezeigt.



- Benutzen Sie den Schieberegler **Vorlage – Scharf**, um die Schärfe der Umrisslinien 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.

3. Klicken Sie im Dialogfeld **Maske auswählen** auf **Nächstes**.

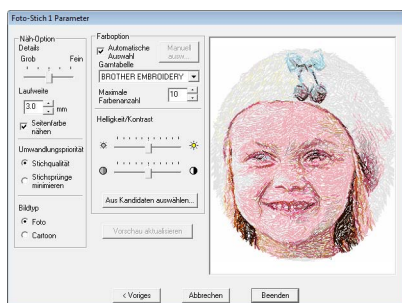
- Stellen Sie die Bildgröße und -position ein.
 - Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.
 - Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.
 - Die Stickmustergröße kann links unten im Dialogfeld überprüft werden.



Anmerkung:

Klicken Sie auf **An Seite anpassen**, um die Maske auf die Größe der Stickmusterseite anzupassen.

- Klicken Sie auf **Nächstes**.
- Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.



„Stickoptionen“ und „Farboption“ auf Seite 137.

Weitere Informationen zu „Aus Kandidaten auswählen“, siehe Schritt 7 auf Seite 26.

- Klicken Sie im Dialogfeld **Foto-Stich 1 Parameter** auf **Vorschau aktualisieren**.
→ Das Vorschaubild wird aktualisiert.

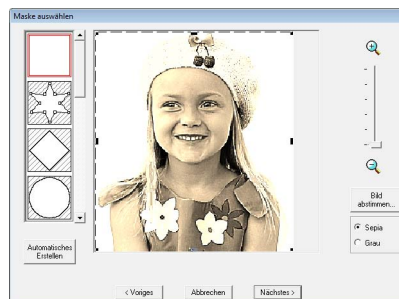


- Klicken Sie auf **Beenden**.
→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.
→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

■ Wenn Foto-Stich 1 (Sepia) ausgewählt ist

Die Standardfunktionen sind dieselben wie für Foto-Stich 1 (Farbe).

- Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).



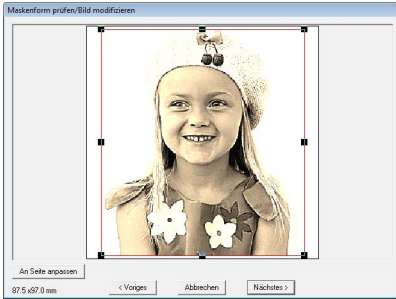
- Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bilds umgeben.

Siehe Schritt 2. auf Seite 132.

- Klicken Sie zur Auswahl des Farbtons auf **Sepia** oder **Grau**.
- Klicken Sie auf **Nächstes**.

5. Stellen Sie die Bildgröße und -position ein.

Siehe Schritt 4. auf Seite 134.



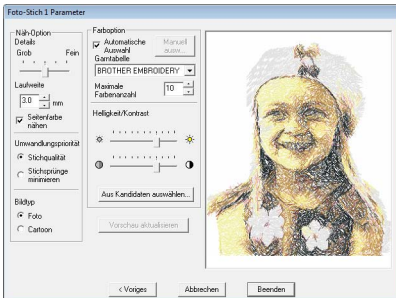
6. Klicken Sie auf **Nächstes**.

7. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

„Stickoptionen“ und „Farboption“ auf Seite 137.

8. Klicken Sie auf **Vorschau aktualisieren**.

→ Das Vorschaubild wird aktualisiert.



9. Klicken Sie auf **Beenden**.

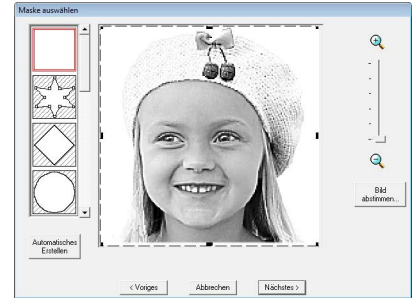
→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

■ Wenn Foto-Stich 1 (monochrom) ausgewählt wurde:

Die Standardfunktionen sind dieselben wie für Foto-Stich 1 (Farbe).

1. Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).



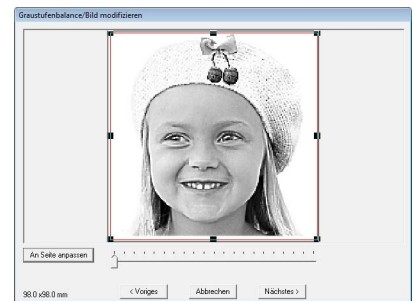
2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bilds umgeben.

Siehe Schritt 2. auf Seite 132.

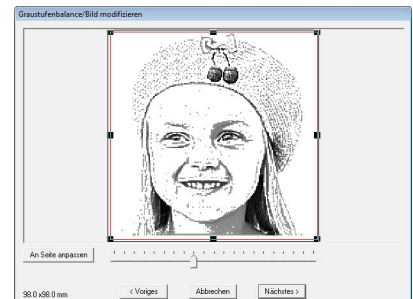
3. Klicken Sie auf **Nächstes**.

4. Stellen Sie die Bildgröße und -position ein.

Siehe Schritt 4. auf Seite 134.

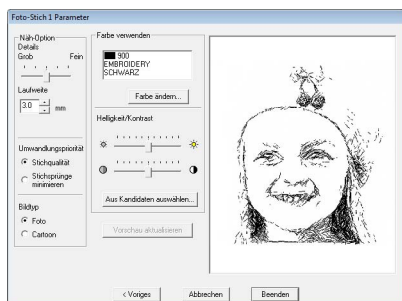


5. Legen Sie durch Verschieben des Schiebereglers fest, für welche Bildteile Stickdaten erzeugt werden sollen.



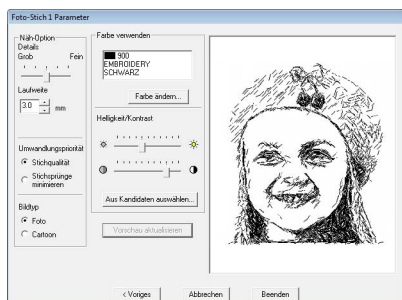
6. Klicken Sie auf **Nächstes**.

7. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.



☞ „Stickoptionen“ und „Farboption“ auf Seite 137.

8. Klicken Sie auf **Vorschau aktualisieren**.
→ Das Vorschaubild wird aktualisiert.



9. Klicken Sie auf **Beenden**.
→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.
→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

Stickoptionen

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. (Die Stiche überlappen sich)
Laufweite	Stellt die Stichlänge ein. Das Muster wird mit dieser Einstellung als minimale Länge erzeugt. Bei einem niedrigeren Wert wird die Stichlänge verringert und die Naht feiner.
Seitenfarbe nähen (nur verfügbar bei Farbe und Sepia)	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Objekte, die die Farbe der Stickmusterseite haben, ebenfalls gestickt. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn der Stoff dieselbe Farbe wie die Stickmusterseite haben soll. Vorgabe: Ausgewählt
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 Sprungstiche ergeben. Sprungreduktion: Erzeugt ein Muster mit der geringstmöglichen Anzahl der Sprünge, um Schwierigkeiten beim Sticken vorzubeugen. Die Stickqualität wird jedoch leicht verringert.
Bildtyp	Wenn Foto 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 Foto für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie Cartoon für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.

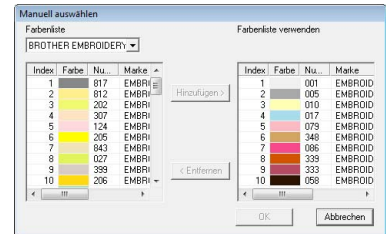
Farboption

Farbe/Sepia	
Automatische Auswahl	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Garnfarben automatisch auszuwählen. Dieses Kontrollkästchen ist standardmäßig aktiviert. Ist dieses Kontrollkästchen deaktiviert, wählen Sie die Garnfarben manuell.
Manuell auswählen	Erscheint, wenn das Kontrollkästchen Automatische Auswahl deaktiviert ist. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Manuell auswählen zu öffnen, in dem Sie die für die Erzeugung des Stickmusters zu verwendenden Garnfarben von Hand einstellen können (siehe unten).
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 selbstdefinierten Farben ausgewählt werden.
Maximale Farbenanzahl	Stellt die Anzahl der Farben ein, die mit der Funktion „Automatische Farbauswahl“ ausgewählt werden.
Monochrom	
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Schaltfläche Farbe ändern , um das Dialogfeld Garnfarbe zu öffnen, wenn Sie die Farbe der Fotostickerei ändern möchten. Sie können auch die Garnmarke zum Stickern ändern. Wählen Sie die Farbe und klicken Sie anschließend auf „ OK “, um die Farbe zu ändern.
Farbe/Sepia/Monochrom	
Helligkeit/Kontrast	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen, und nach links, um die Helligkeit zu verringern. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Kontrast zu erhöhen, und nach links, um den Kontrast zu verringern. Klicken Sie auf Vorschau aktualisieren , um die Änderungen zu sehen.

Aus Kandidaten auswählen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfenster Aus Kandidaten auswählen zu öffnen. Es werden Variationen des Bildes in verschiedenen Helligkeits- und Kontraststufen angezeigt. Klicken Sie auf eine der Variationen und anschließend auf OK , um die Einstellungen zu übernehmen und eine Vorschau des Bildes anzuzeigen.
Vorschau aktualisieren	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Vorschaubild zu aktualisieren, wenn Sie Einstellungen geändert haben.

Anmerkung:

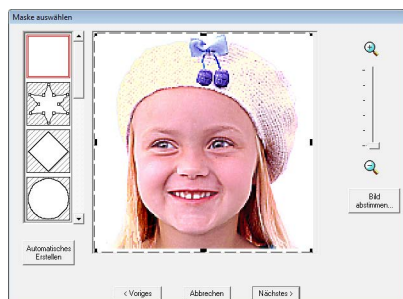
Über das Dialogfeld **Manuell auswählen**



- Um die unter **Farbliste** ausgewählte Farbe in die **Farbenliste verwenden** zu verschieben, klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- Um die unter **Farbenliste verwenden** ausgewählte Farbe zu löschen, klicken Sie auf **Entfernen**.
- In der **Farbenliste** 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 nicht angezeigt in der **Farbenliste**.
- Um mehrere Farben auszuwählen, halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt (um nebeneinanderliegende Farben auszuwählen) oder die Taste **(Strg)** (um Farben auszuwählen, die nicht nebeneinander liegen). Wählen Sie dann die gewünschten Farben aus.

■ Wenn Foto-Stich 2 (Farbe) ausgewählt wurde

1. Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).



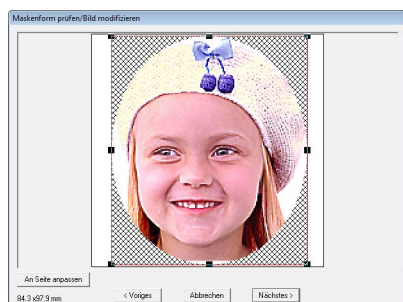
2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bilds umgeben.

☞ Siehe Schritt 2. auf Seite 132.

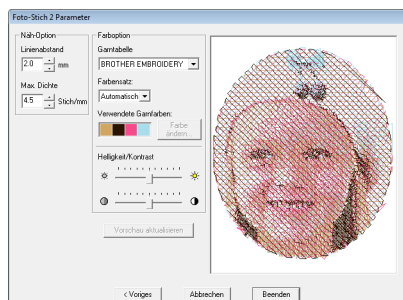
3. Klicken Sie auf **Nächstes**.

4. Stellen Sie die Bildgröße und -position ein.

☞ Siehe Schritt 4. auf Seite 134.



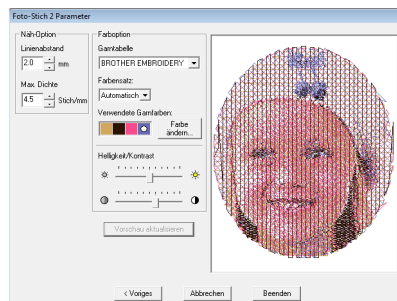
5. Klicken Sie auf **Nächstes**.
6. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.



☞ „Stickoptionen“ auf Seite 139 und „Farboption“ auf Seite 139.

7. Klicken Sie auf **Vorschau aktualisieren**.

→ Das Vorschaubild wird aktualisiert.



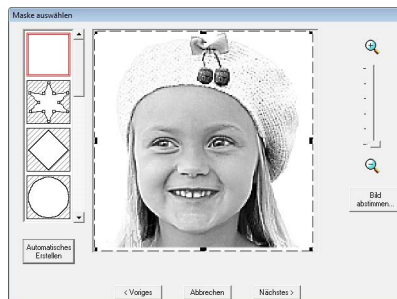
8. Klicken Sie auf **Beenden**.

→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.

→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

■ Wenn Foto-Stich 2 (monochrom) ausgewählt wurde

1. Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld die gewünschte Form für das Bild (Maske).



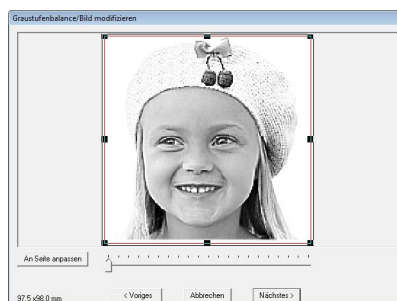
2. Verschieben Sie im Bildvorschaufeld die Ziehpunkte der Maske, bis sie den gewünschten Teil des Bilds umgeben.

☞ Siehe Schritt 2. auf Seite 132.

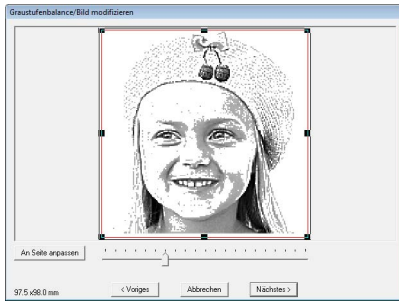
3. Klicken Sie auf **Nächstes**.

4. Stellen Sie die Bildgröße und -position ein.

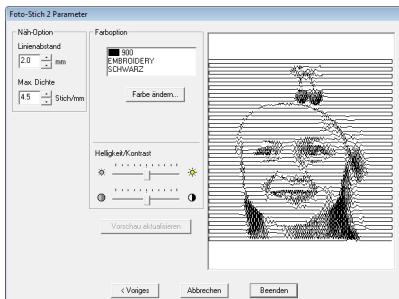
☞ Siehe Schritt 4. auf Seite 134.



5. Bewegen Sie den Schieberegler, um anzugeben, für welche Bildteile Stickdaten erzeugt werden sollen.

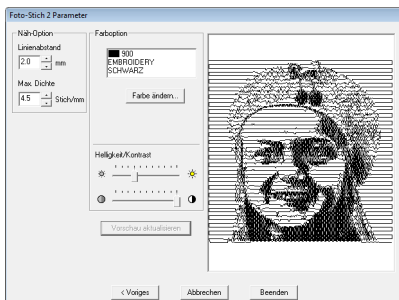


6. Klicken Sie auf **Nächstes**.
7. Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.




☞ „Stickoptionen“ auf Seite 139 und „Farboption“ auf Seite 139.

8. Klicken Sie auf **Vorschau aktualisieren**.
→ Das Vorschaubild wird aktualisiert.



9. Klicken Sie auf **Beenden**.
→ Das Stickmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.
→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

Stickoptionen

Linienabstand	Gibt den Abstand der parallelen Linien an, aus denen die Stickmuster bestehen. 
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.

Farboption

Farbe	
Garntabelle	Mit der Funktion „Farbensatz“ können Sie die Garnmarke auswählen, die Sie verwenden möchten. Die der Farbensatzauswahl entsprechenden Farben werden automatisch ausgewählt. Es kann auch eine Garntabelle mit selbstdefinierten Farben ausgewählt werden.
Farbensatz	Wenn Automatische Auswahl aktiviert wird, werden die vier am besten geeigneten Farben automatisch ausgewählt. Mit der Auswahl einer anderen Option werden die vier zur Erzeugung von Stickmustern verwendeten Farben festgelegt. 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 diejenige, welche die am häufigsten im Bild auftauchenden Farben enthält. Farbkombinationen: CMYK, RGBK, CRYK, BMKY
Verwendete Garnfarben	Zeigt die vier ausgewählten Garnfarben an
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Farbe unter Verwendete Garnfarben . Klicken Sie dann auf Farbe ändern , um das Dialogfenster Garnfarbe zu öffnen. Markieren Sie die neue Farbe und klicken Sie anschließend auf OK . Im Vorschaufenster des Dialogfeldes Foto-Stich 2 Parameter sehen Sie die im Foto geänderte Farbe.

Monochrom	
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Schaltfläche Farbe ändern , um das Dialogfeld Garnfarbe zu öffnen, wenn Sie die Farbe der Fotostickerei ändern möchten. Sie können auch die Garnmarke zum Stickern ändern. Wählen Sie die Farbe und klicken Sie anschließend auf OK , um die Farbe zu ändern.
Helligkeit/ Kontrast	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen, und nach links, um die Helligkeit zu verringern. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Kontrast zu erhöhen, und nach links, um den Kontrast zu verringern. Klicken Sie auf Vorschau aktualisieren , um die Änderungen zu sehen.
Vorschau aktualisieren	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Vorschaubild zu aktualisieren, wenn Sie Einstellungen geändert haben.

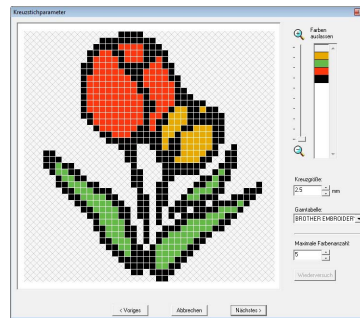
Bild automatisch in ein Kreuzstichmuster konvertieren (Kreuzstich)

Ein Lernprogramm mit einer Beschreibung der Standardfunktionen ist ebenfalls verfügbar.

 „Kreuzstichfunktion“ auf Seite 27.

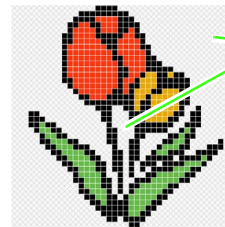
■ Wenn Kreuzstich (Farbe) ausgewählt ist

1. Klicken Sie im Bild im Dialogfeld auf die Flächen des Bildes, um auszuwählen, ob sie gestickt werden oder nicht.





Anmerkung:

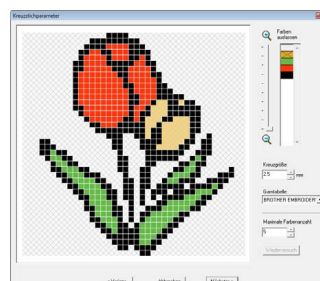
- Flächen, die nicht gestickt werden sollen, erscheinen in einem kreuzschraffierten Muster.



Diese Flächen werden nicht gestickt.

- Stellen Sie mit dem Schieberegler einen Bereich zwischen  und  ein.

2. Klicken Sie bei Bedarf in der Liste **Farben auslassen** auf die Farben, die gestickt werden sollen oder nicht.





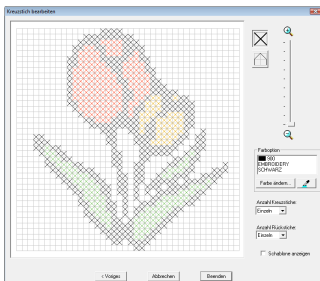
Anmerkung:

Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht gestickt.


- Geben Sie die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters an.

Kreuzgröße	Stellt die horizontale und vertikale Größe des Musters ein.
Garntabelle	Sie können die Garnmarke auswählen, die Sie in dem Kreuzstickmuster verwenden möchten. Es kann auch eine Garntabelle mit selbstdefinierten Farben ausgewählt werden. Es werden die am besten passenden Garnfarben aus der ausgewählten Garntabelle ausgewählt.
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. Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf Wiederversuch .

- Klicken Sie auf **Nächstes**.
→ Das Dialogfeld „Kreuzstich bearbeiten“ wird angezeigt.
- Bearbeiten Sie bei Bedarf die Stiche.



- Stiche zum Hinzufügen/Löschen wählen
 - (Kreuzstiche): Legt einen Kreuzstich in einem Kästchen fest.
 - (Rückstiche): Legt einen Rückstich innen (oder) oder auf der Kante (oder) eines Kästchens fest.

- Auswählen der Garnfarbe
Die aktuell gewählte Garnfarbe wird unter **Farboption** angezeigt.
Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf **Farbe ändern** zur Anzeige des Dialogfeldes **Garnfarbe** und anschließend auf die gewünschte Farbe.
Um die Farbe für einen Stich auszuwählen, klicken Sie auf  und dann auf den Stich, der mit dieser Farbe gestickt werden soll.
- Klicken/Ziehen zum Hinzufügen/Löschen von Stichen
 - ◆ Für Kreuzstiche
Klicken auf ein Kästchen: Ein Stich wird hinzugefügt.
 - ◆ Für Rückstiche
Klicken auf die Kante eines Kästchens: Fügt einen Stich an der Kante hinzu.
Klicken auf eine Diagonale in einem Kästchen: Fügt einen Stich auf der Diagonalen hinzu.
 - ◆ Für Kreuzstiche und Rückstiche
Ziehen des Mauszeigers: Fügt aufeinanderfolgende Stiche hinzu.
Klicken mit der rechten Maustaste/ Ziehen mit gedrückter rechter Maustaste: Löscht einen Stich/Löscht aufeinanderfolgende Stiche.



Hinweis:

Wenn Sie nach dem Bearbeiten der Stiche zur Rückkehr in das vorige Dialogfeld auf **Voriges** klicken, werden die bearbeiteten Stiche auf ihre vorhergehende Anordnung zurückgesetzt.



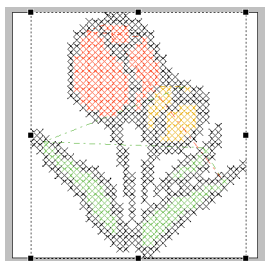
Anmerkung:

- Um das Bild vergrößert (oder verkleinert) anzuzeigen, schieben Sie den Schieberegler **ZOOM** nach oben (oder unten).
- Um die Schablone anzuzeigen, klicken Sie auf **Schablone anzeigen**.

- Geben Sie unter **Anzahl Kreuzstiche** und **Anzahl Rückstiche** die Anzahl der Stiche für jeden Stich ein.

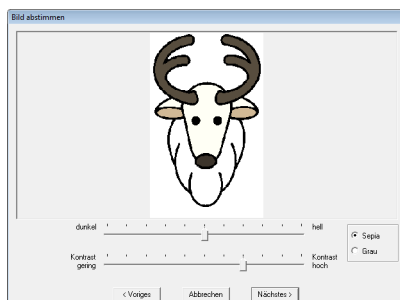
Wählen Sie **Einfach**, **Doppelt** oder **Dreifach**.

7. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf **Beenden**.
 - Das Kreuzstichmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.
 - Das Bild wird automatisch ausgeblendet.



■ Wenn Kreuzstich (Sepia) ausgewählt ist

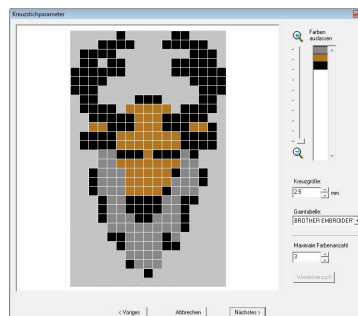
1. Stellen Sie Helligkeit und Kontrast des Bildes ein.



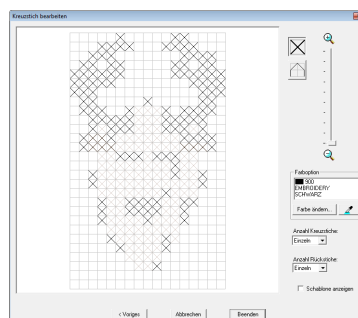
Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen, und nach links, um die Helligkeit zu verringern. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Kontrast zu erhöhen, und nach links, um den Kontrast zu verringern.

2. Klicken Sie zur Auswahl des Farbtons auf **Sepia** oder **Grau**.
3. Klicken Sie auf **Nächstes**.

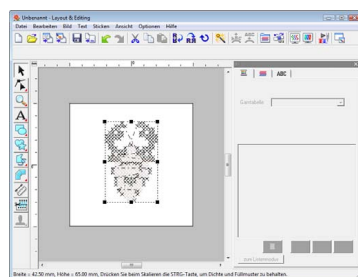
4. Legen Sie die Stickattribute und die Einstellungen zur Erzeugung des Stickmusters fest.



5. Klicken Sie auf **Nächstes**.
6. Bearbeiten Sie bei Bedarf die Stiche.



7. Legen Sie fest, wie oft jeder Stich gestickt werden soll.
8. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf **Beenden**.
 - Das Kreuzstichmuster wird erstellt und in der Stickmusterseite angezeigt.



Die Schritte ab Schritt 4 sind mit den Schritten ab Schritt 1 bei Auswahl von **Kreuzstich (Farbe)** identisch.

👉 „Wenn Kreuzstich ausgewählt ist“ auf Seite 140.

Manuelles Erstellen von Stickdesigns aus Bildern (Design Center)

■ Wenn Design Center ausgewählt wird

→ Design Center wird gestartet, und eine Stickmusterseite mit dem importierten Bild wird angezeigt.

 „Manuelles Erstellen von Stickdesigns aus Bildern (Design Center)“ auf Seite 159.

Erstellen von Applikationen (Applikationsassistent)

Der Applikations-Assistent enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen.

Ein Lernprogramm mit einer Beschreibung der Standardfunktionen ist ebenfalls verfügbar.

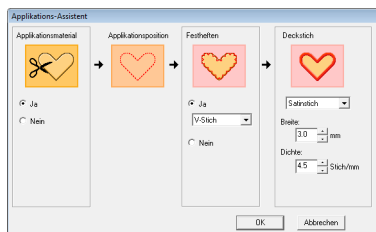
 „Erstellen von Applikationen“ auf Seite 183 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

1. Wählen Sie ein Muster mit einer geschlossenen Form aus, wie z. B. ein Kreis oder ein Rechteck.

Anmerkung:

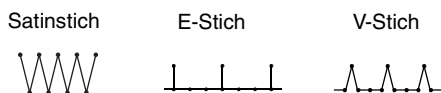
- Ein Muster mit sich kreuzenden Linien kann nicht ausgewählt werden.
- Ein zur Erstellung der Applikation ausgewähltes Muster wird nach der Anwendung des Applikationsassistenten gelöscht.

2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Applikations-Assistent**.
3. Wählen Sie unter **Applikationsmaterial**, ob die Umrandung der Applikation auf den Applikationsstoff als Ausschneidhilfe gestickt werden soll (**Ja**) oder nicht (**Nein**).



4. Die **Applikationsposition**, (Hilfslinie zum Anbringen des Applikationsstoffes) ist so eingestellt, dass sie automatisch genäht wird.

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. Sie können auch wählen, welcher Stich (Satinstich, E-Stich oder V-Stich) zum Heften verwendet werden soll.



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.

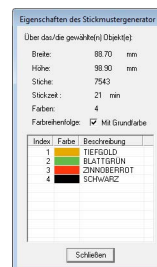
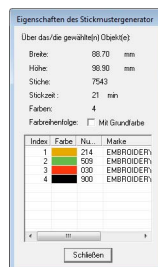
Stickdesign-Informationen prüfen

Stickinformationen, wie Abmessungen, Anzahl der Stiche, Stickzeit, Anzahl der Farben und Farbreihenfolge der Muster, können im Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmustergenerator** geprüft werden.

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften des Stickmustergenerator**.

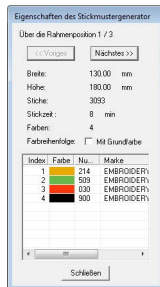
Hinweis:

Die angezeigte Stickzeit ist ein Schätzwert. Die tatsächliche Stickzeit ist abhängig vom Maschinenmodell und den festgelegten Einstellungen.



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, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mit Grundfarbe**.
- Wenn die Größe der Stickmusterseite auf **Benutzerdefiniert** oder die **Rahmengröße** auf Mehrfachpositions-Rahmen (100 x 172 mm, 130 x 300 mm) eingestellt ist, und in der Stickmusterseite kein Objekt ausgewählt ist, werden die Stickinformationen rahmenweise für die ganze Stickmusterseite sowie ein Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmustergenerator** angezeigt.




Speichern und drucken

Speichern

■ Überschreiben

Sobald das Bild oder Design gespeichert ist, können Änderungen ganz einfach gespeichert werden, sodass die aktuellste Version später abgerufen werden kann.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

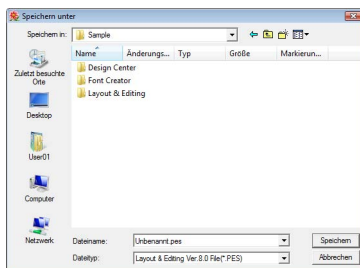
1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Speichern**.

- Wenn das Bild oder Design mindestens einmal bereits gespeichert worden ist, wird die Datei gespeichert.
- Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

■ 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 Designs zu behalten. Die Dateien werden als PES-Dateien gespeichert.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern unter**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



! Hinweis:

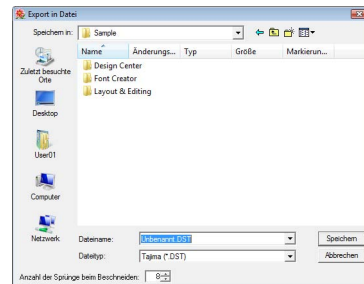
Wenn Sie einen Dateityp einer früheren Software-Version wählen, können gespeicherte PES-Dateien mit dieser Version der Software geöffnet werden. Jedoch werden alle gespeicherten Designs in Stichmuster konvertiert.

3. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.
→ 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 einem anderen Dateiformat (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx, und .shv) exportiert werden.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Export**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



3. Wählen Sie ein Format (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx oder .shv) aus, in das die Datei exportiert werden kann.

! Anmerkung:

Mit dem DST-Format können Sie festlegen, ob die Sprungstiche entsprechend der angegebenen Anzahl von Sprungcodes abgeschnitten werden sollen. Da die Anzahl der Codes von der verwendeten Stickmaschine 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.

Stickdesign auf eine Speicherkarte schreiben

Sie können ein angezeigtes Stickdesign auf eine Speicherkarte speichern, um es auf eine Stickmaschine zu übertragen.

Anmerkung:

Weitere Informationen zum Speichern von zwei oder mehr Dateien auf eine Speicherkarte finden Sie unter „Schreiben von Stickdesigndateien auf eine Speicherkarte“ auf Seite 206 im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Hinweis:

Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Designs den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

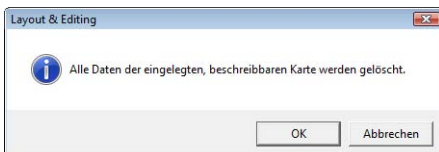


1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

☞ „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

2. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und anschließend auf **Auf Karte speichern**.

→ Die folgende Meldung wird angezeigt.



Hinweis:

Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht. Vor dem Schreiben auf eine Karte alle benötigten Daten auf eine Festplatte oder ein anderes Medium sichern und prüfen, dass keine Daten mehr auf der Karte vorhanden sind.

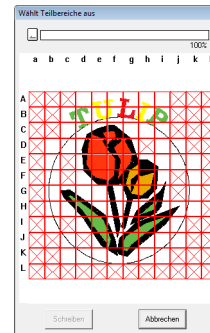
☞ „Von einer Speicherkarte“ auf Seite 52.

Anmerkung:

Designs, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in verschiedene Bereiche aufgeteilt.

Wenn die Gesamtgröße des Designs die Kapazität der Speicherkarte übersteigt oder wenn die Größe der Stickmusterseite auf 90 × 90 cm (35,4" × 35,4") eingestellt ist und das Design in über 80 Bereiche geteilt wird, müssen Sie das Design in Bereiche aufteilen, 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 Designbereiche auswählen, die auf die Karte geschrieben werden sollen. Der von den ausgewählten Designbereichen verwendete Speicherplatz wird blau angezeigt. Wenn Sie mehrere Designbereiche auswählen, die die Größenbeschränkung überschreiten, wird der verwendete Speicherplatz rot angezeigt.


Markieren Sie jeden Designbereich durch Klicken mit der Maus, und klicken Sie anschließend auf **Schreiben**, um die ausgewählten Designbereiche auf die Karte zu speichern. Um einen Designbereich abzuwählen, klicken Sie einfach erneut auf den Bereich. (Die Schaltfläche **Schreiben** steht nur zur Verfügung, wenn ein Bereich ausgewählt und der Speicherplatz auf der Karte für die ausgewählten Designs ausreicht.)

3. Klicken Sie auf **OK**.

→ Die Meldung „Übertragung läuft...“ wird angezeigt, während das aktuelle Design auf die Speicherkarte geschrieben wird. Anschließend erscheint die folgende Meldung.



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

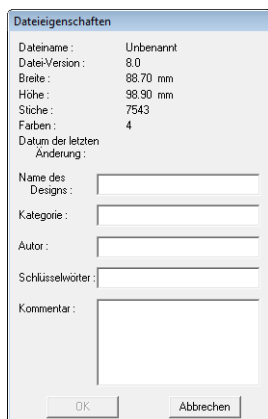
 „Überschreiben“ auf Seite 145 und „Unter neuem Namen speichern“ auf Seite 145.

■ 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.



2. Um Informationen einzugeben oder zu ändern, tippen Sie sie ein.

3. Klicken Sie auf **OK**, um die eingegebenen Informationen zu speichern.

Anmerkung:

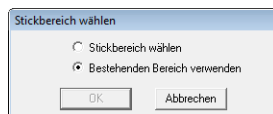
- Die eingegebenen Informationen werden in der Datei beim nächsten Speichern gespeichert.
- In Design Database können Sie anhand der eingegebenen Informationen nach Dateien suchen.

Stickbereich festlegen

Sie können den Stickbereich angeben.

1. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stickbereich wählen**.

2. Wählen Sie den gewünschten Stickbereich (**Stickbereich wählen** oder **Bestehenden Bereich verwenden**).



3. Klicken Sie auf **OK**.

→ Wenn Sie **Stickbereich wählen** ausgewählt haben, werden die Muster so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der Stickmusterseite ausgerichtet ist.

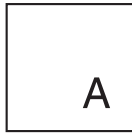
Anmerkung:

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.

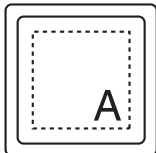
→ Wenn Sie **Bestehenden Bereich verwenden** ausgewählt haben, werden die Muster so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der tatsächlichen Muster ausgerichtet ist.

Anmerkung:

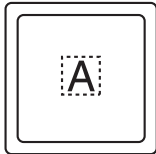
Wenn Sie **Bestehenden Bereich verwenden** gewählt haben, wird die tatsächliche Mustergröße beibehalten. In diesem Fall können die Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine in stärkerem Umfang verschoben werden.




Stickmusterseite (auf dem Bildschirm)



Stickbereich = Stickmusterseiten-Bereich




Stickbereich = Bestehenden Bereich verwenden

 „Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 71.

Drucken

Weitere Informationen zum Drucken wenn Druck und Stickerei kombiniert wird, finden Sie auch im Lernprogramm.

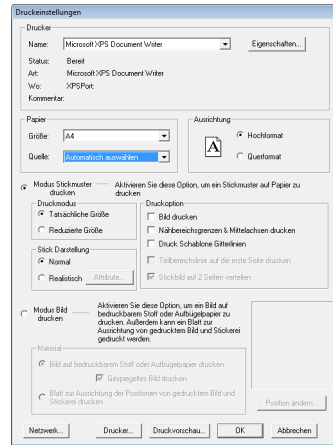
 „6. Drucken und Sticken“ auf Seite 43.

■ Druckeinstellungen festlegen

Vor dem Drucken müssen Sie möglicherweise die Druckeinstellungen für die Stickmusterdateien ändern.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckereinstellungen**.

2. Wählen Sie die entsprechenden Einstellungen unter **Papier** und **Ausrichtung**.



3. Wählen Sie **Modus Stickmuster drucken**, um das Stickmuster zu drucken.

Wählen Sie unter **Druckmodus**, **Druckoption** und **Stick Darstellung**, wie die Daten gedruckt werden sollen.

Druckmodus

Tatsächliche Größe Wählen Sie diese Option aus, um das Design in der tatsächlichen Größe und die Stickinformationen (Abmessungen der Stickerei, Reihenfolge der Stickfarben, Stichanzahl und Rahmenposition) auf separaten Seiten zu drucken.

Reduzierte Größe: Wählen Sie diese Option aus, um ein verkleinertes Bild und alle oben erwähnten Informationen auf einer Seite für Stickmusterseiten zu drucken.

Druckoption

Bild drucken: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das in die Stickmusterseite importierte Bild zusätzlich zum Stickmuster gedruckt werden soll. Teile, die außerhalb des Stickmuster-Druckbereiches liegen, werden jedoch nicht gedruckt.

Nähbereichsgrenzen & Mittelachsen drucken:





Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um schwarze Linien zur Anzeige des Nähbereichs (siehe „Stickbereich festlegen“ auf Seite 147) und der Mittelachsen für die Daten zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** ausgewählt ist.)

Druck Schablone Gitterlinien: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn für das Gitter auf der zum Rahmen gehörenden Stickschablone grüne Linien gedruckt werden sollen.

Teilbereichslineie auf die erste Seite

drucken: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Designbereiche eines Designs zu drucken, bei dem die Größe der Stickmusterseite benutzerdefiniert oder auf einen Mehrfachpositionsrahmen gesetzt ist. Die Musterbereiche werden in rot gedruckt.

Stickbild auf 2 Seiten verteilen: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um ein Design, das größer als das Papierformat ist, durch Aufteilen in zwei Hälften und Drucken auf verschiedene Seiten in tatsächlicher Größe und auf A4- oder Letter-Format zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** ausgewählt ist und wenn für die Stickmusterseite größere Rahmengrößen [300 × 200 mm (11 3/4" × 7 3/4"), 200 × 300 mm (7 3/4" × 11 3/4"), 180 × 300 mm (7" × 11 3/4"), für **als Rahmengröße**, und 170 × 290 mm (180 × 300 mm) 6,69" × 11,41" (7" × 11 3/4") oder 290 × 190 mm (300 × 200 mm) 11,41" × 7,48" (11 3/4" × 7 3/4") für **als benutzerdefinierte Größe**] festgelegt

wurden.) Bei dieser Druckaufteilung wird  /  oder  /  in der unteren rechten Ecke des Papiers gedruckt, um anzugeben, welche Hälfte gedruckt wurde.

Stick Darstellung

Normal: Aktivieren Sie dieses Optionsfeld, wenn das Design als Linien und Punkte gedruckt werden soll.

Realistisch: Aktivieren Sie dieses Optionsfeld, um ein realistisches Bild des Designs zu drucken. Um die Einstellungen für das realistische Bild zu ändern, klicken Sie auf **Attributen**.

 „Anmerkung“ auf Seite 68.

Hinweis:

Wenn das Kontrollkästchen **Stickbild auf 2 Seiten verteilen** deaktiviert wird und Sie auf ein größeres Papierformat drucken, wird das Design nicht in zwei Hälften gedruckt. Wenn Sie auf ein kleineres Papierformat drucken, wird das Design möglicherweise abgeschnitten.

4. Wird ein importiertes Bild auf ein Aufbügelpapier oder einen bedruckbaren Stoff gedruckt, oder ein Blatt zum Positionieren der Stickerei im gedruckten Bild gedruckt, aktivieren Sie das Optionsfeld **Modus Bild drucken** und wählen Sie dann unter **Material** eine Option.

Material

Bild auf bedruckbarem Stoff oder

Aufbügelpapier drucken: Aktivieren Sie dieses Optionsfeld, um das Hintergrundbild auf einem Aufbügelmateriale oder einem bedruckbaren Stoff zu drucken. Es wird nur das Bild gedruckt.

Gespiegeltes Bild drucken: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das Bild erst auf einer vertikalen Achse gespiegelt und dann gedruckt werden soll. Zum Drucken auf Aufbügelpapier wird ein Bild in der Regel gespiegelt gedruckt (Spiegelbild). (Weitere Informationen dazu finden Sie in der Anleitung zum verwendeten Aufbügelpapier.)


Aktivieren Sie diese Option, wenn der Drucker nicht mit einer Funktion zum Drucken von Spiegelbildern ausgestattet ist. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Druckerhandbuch.)

Blatt zur Ausrichtung der Positionen von gedrucktem Bild und Stickerei drucken:

Aktivieren Sie dieses Optionsfeld, um ein Blatt Papier zur Ausrichtung der Positionen von Bild und Stickerei zu drucken. Auf dem Bild werden Positionierungsmarken und Hilfslinien für die Stickbereich gedruckt.

Position ändern: Die Druckposition des Bildes auf dem Papier kann geändert werden. (Teile des Bildes, die außerhalb des Papierdruckbereiches liegen, werden nicht gedruckt.) Klicken Sie auf **Position ändern** zur Anzeige des Dialogfeldes **Einstellung der Bilddruckposition** und ziehen Sie dann das Bild an die gewünschte Position im Papier.

5. Klicken Sie auf **OK**.

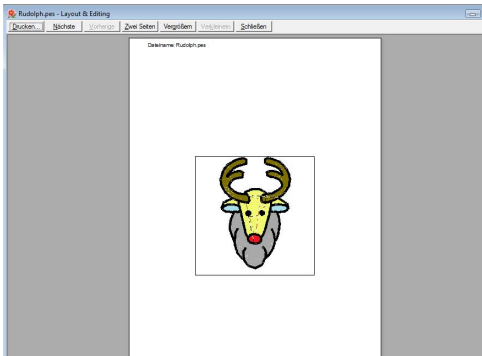
 „Vorschau des Stickmusters anzeigen“ auf Seite 67.

■ Druckbild prüfen

Vor dem Drucken der Stickmusterseite können Sie ihren Inhalt in einer Vorschau anzeigen.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckvorschau**.

→ Das Druckbild wird angezeigt.

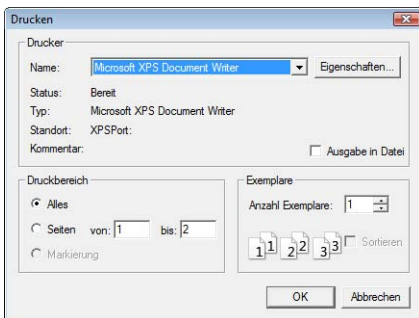


👉 „*Druckeinstellungen festlegen*“ auf Seite 148, „*Drucken*“ auf Seite 150 und „*Stickdesign-Informationen prüfen*“ auf Seite 143.

■ Drucken

Sie können die Stickmusterseite zusammen mit den Stickinformationen drucken.

1. Klicken Sie auf **Datei** und **Drucker**.
2. Wählen Sie die erforderlichen Einstellungen aus.








3. Klicken Sie auf **OK**, um den Ausdruck zu starten.
4. Folgen Sie den Anweisungen für den Drucker, um das Drucken fertigzustellen.

Erzeugen eines Stickmusters von einem Bild

Mit Design Center wird aus einem Bild ein Stickmuster erzeugt. Bei diesem Vorgang kann das Bild modifiziert, die Umrandungen und Flächen können detailliert bearbeitet und Stickattribute zugewiesen werden.

Am besten eignen sich dazu Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben. Bilder oder Fotos mit komplizierten Inhalten oder Farbverläufen eignen sich nicht, da deren Umrisslinien schwer zu extrahieren sind.

Ein Stickmuster wird in den folgenden vier Stufen erzeugt.

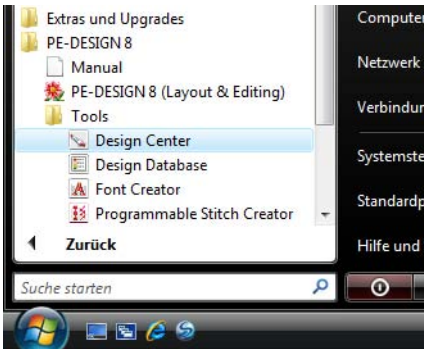
Stufe 1 Originalbildstufe	Stufe 2 Linienbildstufe	Stufe 3 Vektorbildstufe	Stufe 4 Stickattributstufe
			
Öffnen Sie eine Bilddatei und wählen Sie die Farben, die zur Erzeugung der Umrisslinien verwendet werden sollen.	Das Originalbild wird in ein schwarzweißes Linienbild umgewandelt. Umrisslinien können gezeichnet oder gelöscht werden. Beispiel: Beispiel: Die Streifen im Schal werden gelöscht. Streifen werden zum Schal hinzugefügt.	Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert. Punkte im Vektorbild können zur Veränderung des Stickmusters bearbeitet werden. Beispiel: Beispiel: Der Gesichtsausdruck wird durch Verschieben der Augen geändert. Am Flugzeugheck wird ein Stern hinzugefügt.	Zur Fertigstellung des Stickmusters werden Sticktyp und Garnfarben in den Umrissen festgelegt. Beispiel: Durch Zuweisen anderer Farben als im Originalbild erhält das Stickmuster ein anderes Erscheinungsbild.
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie die Daten speichern, kann die Arbeit in jeder Stufe unterbrochen und später fortgesetzt werden. • Die Daten des Linienbildes werden im PEL-Format, die Vektorbilddaten im PEM-Format gespeichert. • Die Stickdaten werden im PEM-Format gespeichert. Um in Design Center erzeugte PEM-Daten auf eine Stickmaschine zu übertragen, importieren Sie das Muster in Layout & Editing und schreiben die Daten auf eine Speicherkarte. <p> „In Layout & Editing importieren“ auf Seite 158 und „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.</p>			


In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Design Center beschrieben. Weitere Informationen zu den Verfahren oder Einstellungen finden Sie unter „Manuelles Erstellen von Stickdesigns aus Bildern (Design Center)“ auf Seite 159.

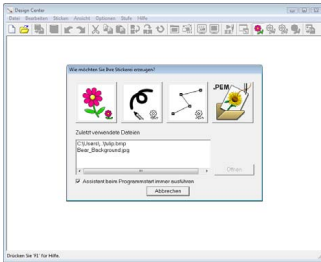
Schritt 1 Originalbildstufe


Sie werden ein Bild importieren und in ein Liniensbild umwandeln.

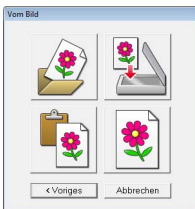
- 1 Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme**, klicken Sie dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Tools** und anschließend auf **Design Center**.



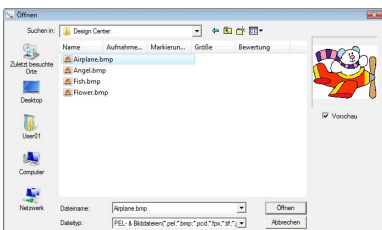
- 2 Klicken Sie auf .



- 3 Klicken Sie auf .

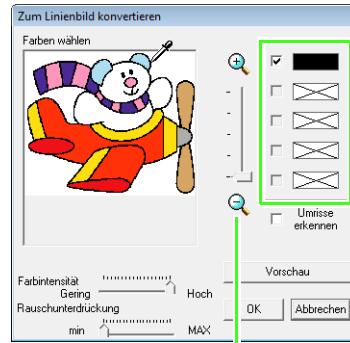


- 4 Wählen Sie die gewünschte Bilddatei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.




- 5 Klicken Sie im Dialogfeld **Zum Liniensbild konvertieren** auf die Farben, die zum Erzeugen der Umrisse verwendet werden sollen.

→ Die gewählte Farbe wird in einem Feld rechts angezeigt und erscheint im Kontrollkästchen, um anzuzeigen, dass diese Farbe ausgewählt ist.



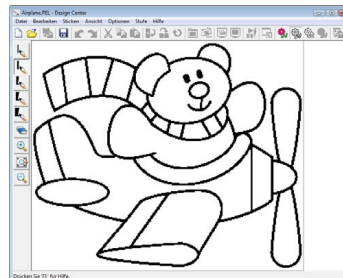
Die gewünschte Farbe kann leichter ausgewählt werden, wenn Sie das Bild mit dem **Zoom**-Schieberegler vergrößern.

Wenn eine andere als die Farbe für die Umrandung ausgewählt ist, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dieser Farbe, um sie abzuwählen.

 Weitere Informationen zu anderen Einstellungen im Dialogfeld **Zum Liniensbild konvertieren** finden Sie unter „Extrahieren der Umrisslinien eines Bildes“ auf Seite 162.

- 6 Nach dem Auswählen der Farben für die Umrisslinien, klicken Sie auf **OK**.

→ Das Liniensbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.




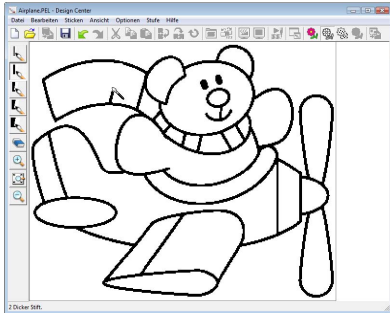
Schritt 2 Linienbildstufe

In der Linienbildstufe ist die Bearbeitung von Linien ganz einfach.

Linien können freihändig gezeichnet und mit dem Radierer leicht gelöscht werden.

- Um eine Linie zu löschen, klicken Sie mit einem Stiftwerkzeug und der rechten Maustaste, oder halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger.

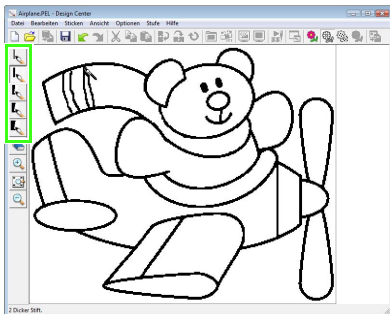
Linien können auch mit dem  gelöscht werden.



- Um Linien zu zeichnen, klicken Sie auf ein **Stiftwerkzeug**.

Wählen Sie das Stiftwerkzeug mit der gewünschten Liniendicke.





Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine Linie zu zeichnen.




Anmerkung:

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


Anmerkung:

- Wenn Linien falsch gezeichnet oder gelöscht werden, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Rückgängig**, oder klicken Sie auf  (Schaltfläche „Rückgängig“), um den letzten Vorgang rückgängig zu machen.
- Um die Größe der Anzeige zu ändern, klicken Sie auf ,  oder .

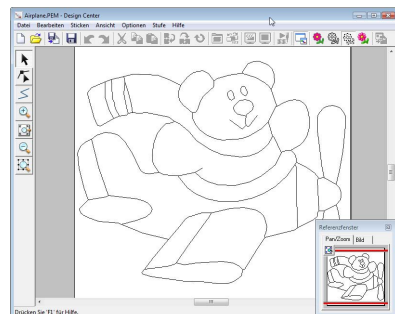
- Wenn das Bild fertig ist, klicken Sie auf , oder auf **Stufe**, dann auf **Zum Vektorbild**.

- Klicken Sie auf **OK**.



 Weitere Informationen zu anderen Einstellungen im Dialogfeld **Einstellungen für die Vektorisierung** finden Sie unter „Ändern von Einstellungen für das Konvertieren in Umrandungen“ auf Seite 164.

→ Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert.



Anmerkung:

Auch nach dem Konvertieren des Linienbildes in ein Vektorbild können Sie zur **Linienbildstufe** zurückkehren und das **Linienbild** bearbeiten.

Schritt 3 Vektorbildstufe


Punkte im Vektorbild können zur Veränderung des Stickmusters verschoben, hinzugefügt oder gelöscht werden.

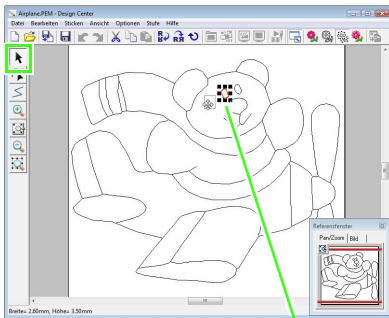
Stickattribute können nicht auf Flächen angewendet werden, die nicht vollständig in einer Umrandung eingeschlossen sind. Schließen Sie deshalb in dieser Stufe Bereiche, die als Flächen gestickt werden sollen, vollständig.

Umrisslinien verschieben

- 1 Klicken Sie auf  und anschließend auf die Umrisslinie, die verschoben werden soll.

→ Es erscheinen Ziehpunkte und die Umrisslinie wird rot dargestellt.

- 2 Stellen Sie den Mauszeiger so über die Umrisslinie, dass der Mauszeiger die Form  annimmt, und ziehen Sie dann die Umrisslinie.



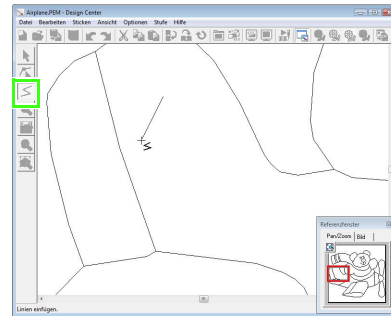
Ziehpunkt

Linien zum Vektorbild hinzufügen

- 1 Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.

- 2 Markieren Sie mit der Maus in der Stickmusterseite den Startpunkt und klicken Sie dann in die Stickmusterseite für den nächsten Punkt.

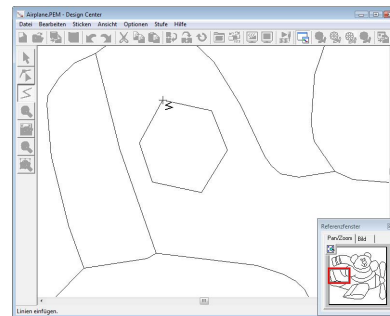
→ Es wird eine Linie gezeichnet, die die beiden Punkte verbindet. Zeichnen Sie weitere Linien durch Klicken mit der Maus.




Anmerkung:

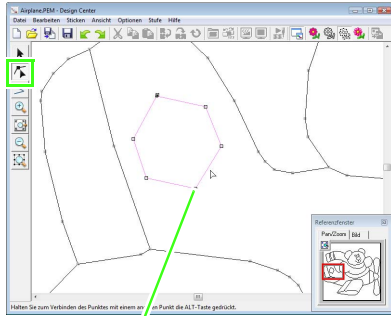
- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.
- Um senkrechte oder waagrechte Linien zu zeichnen, halten Sie die Taste **Shift** gedrückt und bewegen dann den Mauszeiger.

- 3 Doppelklicken Sie für den Endpunkt.



Umformen von Umrisslinien

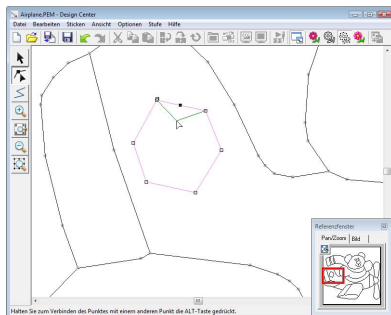
- 1 Klicken Sie auf  im Werkzeugkasten.
- 2 Klicken Sie auf eine Umrisslinie.
→ Die markierte Linie erscheint rosa und die Punkte werden als kleine Quadrate dargestellt.



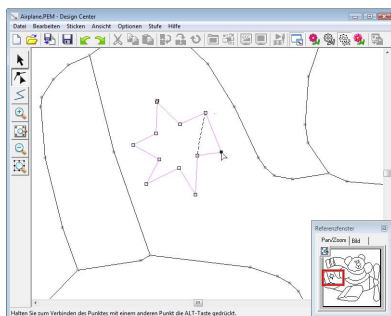
Punkt

Punkt am Ende einer Linie

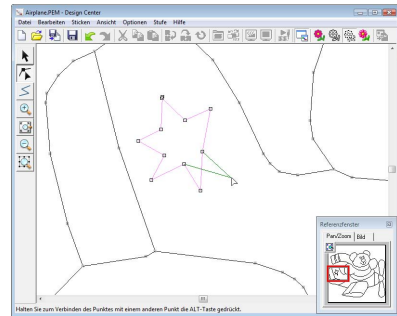
- 3 Um einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrisslinie.
Um eine Ecke zu erzeugen, ziehen Sie den Punkt.



- 4 Wird der Punkt gelöscht, verschwindet auch die Ecke. Markieren Sie den Punkt und drücken Sie dann die Taste **Entf** oder klicken Sie auf „Bearbeiten“, dann auf „Löschen“.



- 5 Ziehen Sie den Punkt, um die Form der Linie zu ändern.



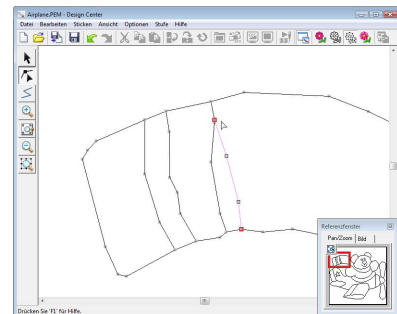
Anmerkung:

Wenn mehrere Punkte markiert sind, werden alle Punkte verschoben oder gelöscht. Um zusätzliche Punkte zu markieren, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken Sie auf jeden Punkt oder ziehen Sie den Mauszeiger über die Punkte, die Sie markieren möchten.

Linien teilen


Linien können an einem Punkt geteilt werden.

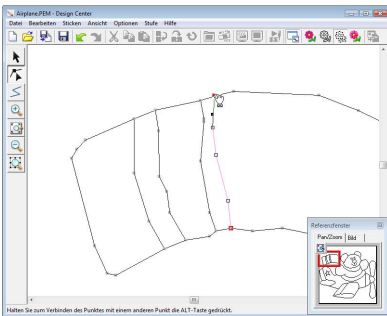
- 1 Führen Sie die Schritte 1 und 2 unter „Umformen von Umrisslinien“ aus, um eine Linie zu markieren.
- 2 Markieren Sie einen Punkt und klicken Sie anschließend auf **Bearbeiten** und dann auf **Teilen**, um die Linie zu teilen.



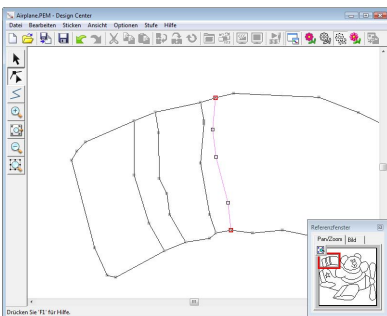
■ Linien verbinden

Zwei Punkte können zur Bildung einer Linie verbunden werden.

- 1 Führen Sie die Schritte 1 und 2 unter „Umformen von Umrisslinien“ aus, um eine Linie zu markieren.
- 2 Halten Sie die Taste **Alt** gedrückt und ziehen Sie den gewählten Punkt zu dem Punkt, mit dem Sie ihn verbinden möchten.
→ Der Mauszeiger nimmt die Form  an und es erscheint ein rotes Rechteck, wenn die beiden Punkte überlappen.



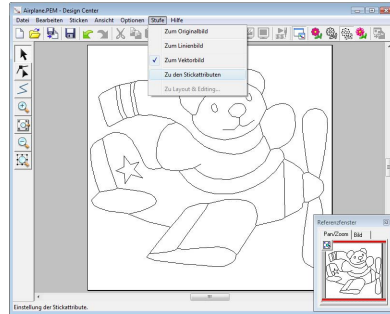
- 3 Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Punkte zu verbinden.



■ Weiter mit der Stickattributstufe

Wenn das Vektorbild fertig ist, fahren Sie mit Stufe 4 fort.

- 1 Klicken Sie auf  oder auf **Stufe**, dann auf **Zu den Stickattributen**.



📖 Anmerkung:


Auch nach dem Wechsel zur Stickattributstufe können Sie zur Vektorbildstufe zurückkehren und das Vektorbild bearbeiten.

Schritt 4 Stickattributstufe

Sie werden nun verschiedenen Teilen des Vektorbildes Stickattribute zuweisen und so ein Stickmuster erzeugen.

■ Referenzfenster verwenden

Dieses Fenster ermöglicht, die Farben beim Auswählen mit den Farben des Originalbildes zu vergleichen.

- 1 Klicken Sie auf .
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Bild**.
→ Das in Stufe 1 geöffnete Bild wird angezeigt.




📖 Anmerkung:


Wenn **Referenz** aktiviert ist, klicken Sie auf **Vorlage**.


■ Stickattribute festlegen

Wählen Sie zum Festlegen der Stickattribute zuerst die Farbe und den Sticktyp, und klicken Sie dann auf die Linie oder die Fläche, der Sie diese Stickattribute zuweisen möchten.

- 1 Klicken Sie auf ,  oder .

 : Klicken Sie hier, um Stickattribute der ganzen Umrisslinie zuzuweisen.

 : Klicken Sie hier, um Stickattribute einem Teil der Umrisslinie zuzuweisen.

 : Klicken Sie hier, um Stickattribute einer Fläche zuzuweisen.


→ Die Stickattributleiste wird wie unten dargestellt angezeigt.

Für  oder 

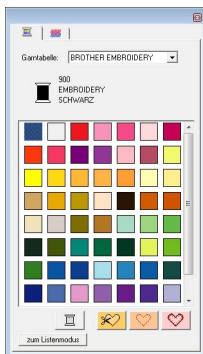


Für 





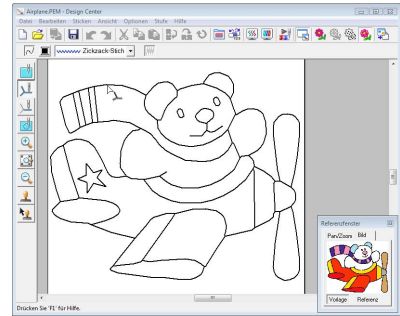
- 2 Klicken Sie auf .

- 3 Klicken Sie auf die gewünschte Farbe.

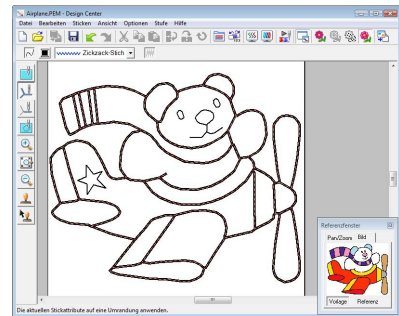



- 4 Klicken Sie ein Listenfeld **Sticktyp** und wählen Sie den gewünschten Sticktyp.

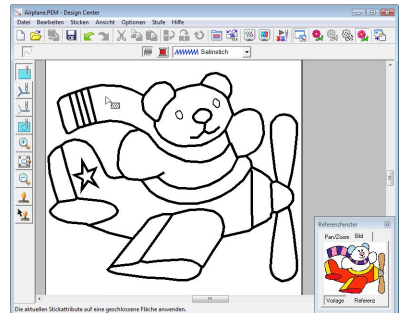
- 5 Wenn Sie  oder  verwenden, klicken Sie auf die Umrisslinie, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.



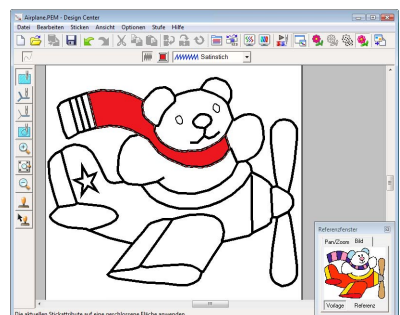
→ Die Stickattribute werden festgelegt.



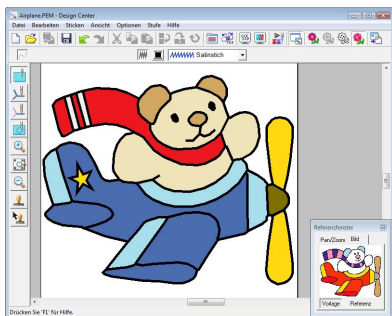
- 6 Wenn Sie  verwenden, klicken Sie auf die Fläche, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.



→ Die Stickattribute werden festgelegt.

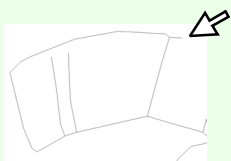


Um die Stickattribute zu ändern, wiederholen Sie die Schritte **1** bis **6**.



Hinweis:

Stickattribute für Flächen können nicht offenen Bereichen (Bereiche, die nicht vollständig von einer Umrisslinie eingeschlossen sind) zugewiesen werden (siehe Abbildung unten).



Wenn Sie die Attribute nicht auf eine Fläche anwenden können, gehen Sie zurück zur Vektorbildstufe und stellen Sie sicher, dass die Fläche geschlossen ist. Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Punktbearbeitungswerkzeug.

👉 „Polygonzüge zeichnen“ auf Seite 167.

Anmerkung:

Im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** können Attributdetails wie z. B. die Breite von Satinstichen und die Laufweite, festgelegt werden.

👉 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 173.

In Layout & Editing importieren

Das in Design Center erzeugte Stickmuster kann in Layout & Editing importiert und darin bearbeitet oder mit anderen Stickmustern kombiniert werden.

Hinweis:

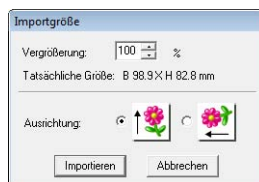
Wenn die Stickattribute einer Umrandung oder Fläche nicht eingestellt sind, ist das Importieren des Stickmusters nicht möglich.

- 1 Klicken Sie auf , oder auf **Stufe** und dann auf **Zu Layout & Editing**.

→ Layout & Editing wird gestartet.

- 2 Legen Sie die **Vergrößerung** und **Ausrichtung** fest.

Der maximale Vergrößerungsfaktor, der angegeben werden kann, ist der Faktor, der das Stickmuster bis auf die Größe der Stickmusterseite vergrößert. Der minimale Vergrößerungsfaktor beträgt 25%.



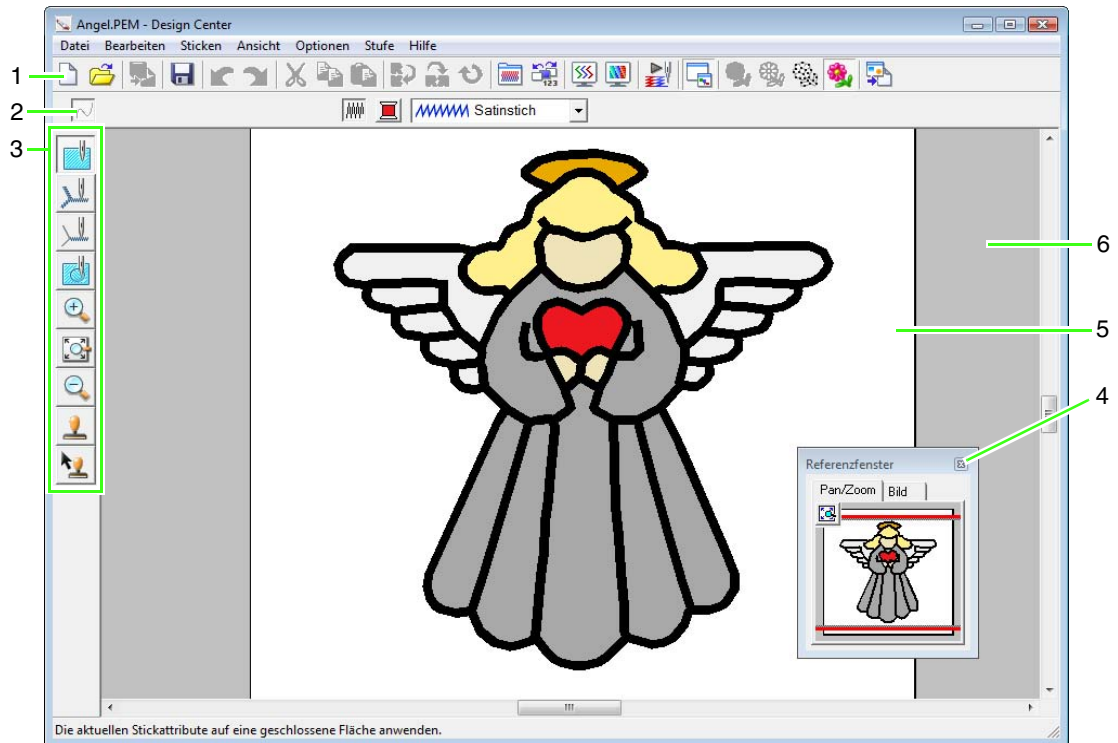
- 3 Klicken Sie auf **Importieren**.

→ Das in Design Center erstellte Stickmuster wird in Layout & Editing importiert.

Anmerkung:

Ein in Design Center erzeugtes Stickmuster (PEM-Daten) kann nicht auf eine Speicherkarte geschrieben werden. Importieren Sie das Stickmuster in Layout & Editing und schreiben Sie dann die Daten auf eine Speicherkarte, um das Stickmuster auf die Stickmaschine zu übertragen.

Das Design Center-Fenster



1 Werkzeugleiste

Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.

2 Stickattributleiste

Stellt die Stickattribute (Farbe, Sticktyp) der Linien und Flächen im Muster dar. (nur in der Stickattributstufe)

3 Werkzeugkasten

Hiermit wird das Bild oder Muster ausgewählt und bearbeitet. Die Originalbildstufe hat keinen Werkzeugkasten; alle anderen Stufen bieten im Werkzeugkasten verschiedene Werkzeuge. (Das Fenster der Stickattributstufe wird auf dieser Seite gezeigt.)

4 Referenzfenster

Zeigt alle Umrandungen und Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten.

 „Umrandungen im Referenzfenster anzeigen“ auf Seite 168.

5 Stickmusterseite

Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert und bestickt werden kann.

Anmerkung:

Der Standardwert für die Seitengröße des Designs beträgt in diesem Beispiel 100 × 100 mm (4 × 4 Zoll).

6 Arbeitsbereich

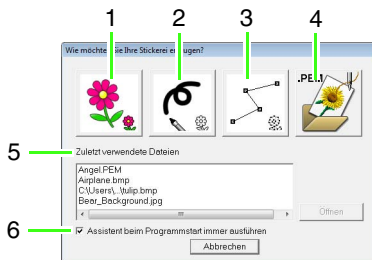
Originalbildstufe

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.



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.

„Bild öffnen“ auf Seite 160.

2 Neues Linienbild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in der Linienbildstufe geöffnet.

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.

„Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes“ auf Seite 163.

3 Neue Abbildungsdaten erzeugen

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in der Vektorbildstufe geöffnet.

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

„Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 166.

4 PEM öffnen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie eine gespeicherte PEM-Datei bearbeiten möchten (gespeichert in der Vektorbild- oder 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.

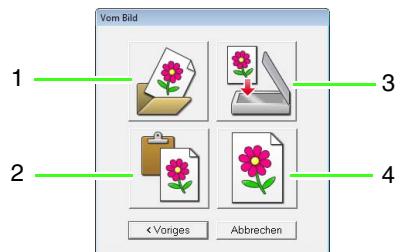
Klicken Sie in der Liste den Dateinamen an und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

6 Assistent beim Programmstart immer ausführen

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

Bild öffnen

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



1 Bilddatei öffnen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine bereits gespeicherte Bilddatei zu öffnen und das Bild auf der Stickmusterseite einzufügen. Es können viele verschiedene Arten von Dateien importiert werden.

„Bilddateiformate“ auf Seite 19.

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.

4 Aktuelles Bild verwenden

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



Anmerkung:

Um ein Bild von einem TWAIN-Gerät zu importieren:


- Schließen Sie das TWAIN-Gerät am Computer an, klicken Sie dann auf **Datei**, anschließend auf **TWAIN-Gerät auswählen**, oder klicken Sie auf **von TWAIN-Gerät** im Dialogfeld **Vom Bild**. Wenn das Dialogfeld **Quelle wählen** angezeigt wird, wählen Sie ein Gerät. Klicken Sie dann auf **Datei**, dann auf **Eingabe vom TWAIN-Gerät**.
- Für Informationen zur Bedienung der Treiberschnittstelle beachten Sie die Hilfefunktion der Schnittstelle, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Schnittstellengerätes.

Tipps zum Scannen von Illustrationen für Design Center

- Wenn die Umriss nicht klar sind, ziehen Sie die Umriss auf Pauspapier nach.
- Bessere Scanergebnisse erhalten Sie möglicherweise, wenn Sie den Farbtonumfang des Bildes reduzieren.

Eine Datei öffnen

Eine Datei kann auch ohne den Tutor direkt geöffnet werden.

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und anschließend auf **Öffnen**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.
3. Wählen Sie unter **Dateityp** die Option **Bilddatei**.
4. Um eine Datei zu öffnen, markieren Sie den Namen und klicken Sie auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.



Anmerkung:

- Wird eine PEL-Datei markiert, wird die Datei in der Linienbildstufe geöffnet.
- Beim Auswählen einer PEM-Datei, wird die Datei in der Vektorbildstufe oder der Stickattributstufe geöffnet.

Linienbildstufe

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

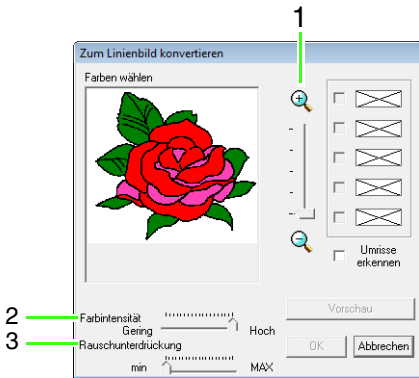
Weitere Informationen zum Zeichnen und Löschen von Umrandungen, siehe Schritt 2, „Linienbildstufe“, auf Seite 153.

Extrahieren der Umrisslinien eines Bildes

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

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

→ Das Dialogfeld **Zum Linienbild konvertieren** wird angezeigt.



1. Schieberegler **ZOOM**
Stellen Sie mit diesem Schieberegler den Vergrößerungsfaktor für die Anzeige des Bildes ein.
2. Schieberegler **Farbintensität**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler die Farbtöne in Bildern, in denen die Umrangungsfarbe schwer auszuwählen ist.
3. Schieberegler **Rauschunterdrückung**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler das Bildrauschen (Verzerrungen) in Bildern mit undeutlichen Umrandungen.

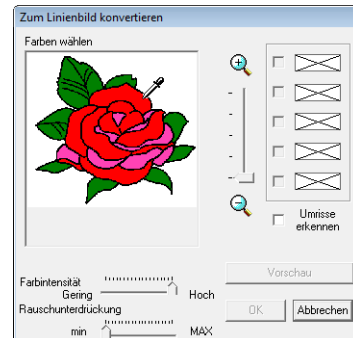
Anmerkung:

- Wir empfehlen, ein Bild mit 16 Farben zu verwenden, da es schwierig sein kann, während der Konvertierung in die Linienbildstufe Farben aus einem 256-Farben- oder Echtfarben-Bild zu übernehmen.
Wenn Sie ein 256-Farben- oder Echtfarben-Bild verwenden, stellen Sie das Bild mit dem Schieberegler **Farbintensität** ein.

Hinweis:

Wenn Sie durch Öffnen eines Vektorbildes mit der Vektorbildstufe begonnen haben, können Sie die Linienbildstufe nicht mehr aufrufen.

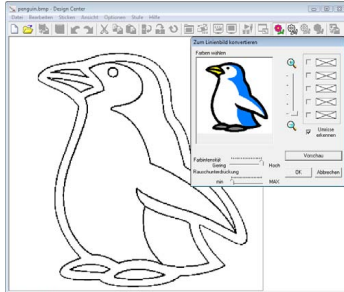
2. Klicken Sie auf die Umrangungsfarbe(n), die zu schwarzen Umrandungen konvertiert werden sollen.



Um die Farbbereichslinien zu extrahieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Umrisse erkennen**.

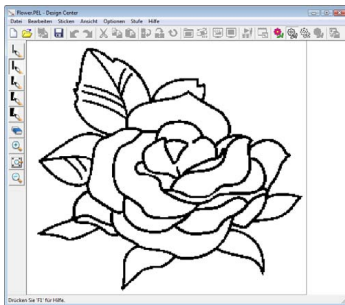
 **Anmerkung:**

- Wenn Sie Farbbereichslinien mit **Umriss erkennen** extrahieren, werden die Farben in ein Linienbild umgewandelt (siehe unten).




- Um die Auswahl einer Farbe aufzuheben, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

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




 **Anmerkung:**

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, rufen Sie mit  wieder die Originalbildstufe auf und erzeugen Sie das Linienbild erneut.

Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Neues Linienbild**.

→ Es wird sofort eine neue Stickmusterseite in der Linienbildstufe angezeigt.

In der Stickmusterseite kann das Linienbild mit den Stift- und Radiererwerkzeugen freihändig gezeichnet werden.

 „Linienbildstufe“ auf Seite 162.

 **Anmerkung:**

In der Linienbildstufe wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.

 „Speichern von Stickmustern“ auf Seite 177 und „Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 166

Vektorbildstufe

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

Ändern von Einstellungen für das Konvertieren in Umrandungen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

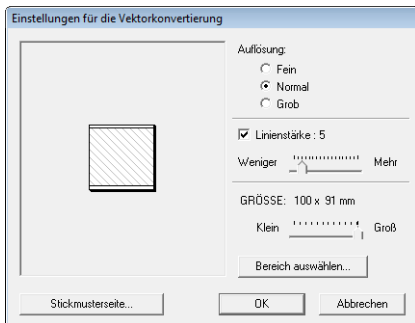
1. Klicken Sie auf  oder auf **Stufe** und auf **Zum Vektorbild**.

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

In der Regel 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, so dass die Datei so klein wie möglich gehalten werden kann.

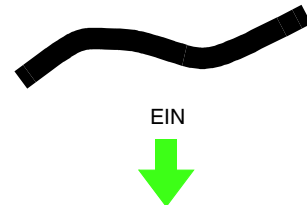
Wählen Sie **Fein** nur dann, wenn das Bild viele Einzelheiten enthält und die Einstellung **Normal** zu einer unbefriedigenden Wiedergabe führt.



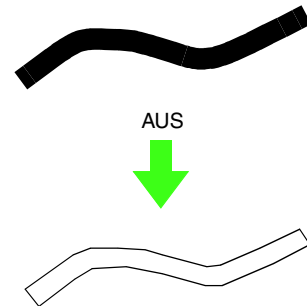
3. Um die schwarzen Umrandungen durch Vektorlinien an der Mitte der Umrandungen zu ersetzen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Linienstärke** und wählen mit dem Schieberegler die Detailgenauigkeit aus.

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. Stellen Sie mit dem Schieberegler **GRÖSSE** die Größe ein.

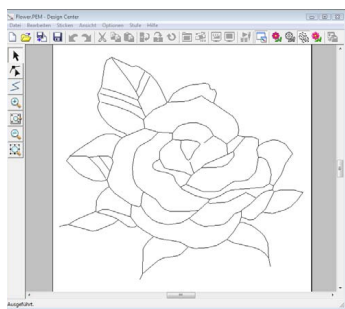
Hinweis:

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.

Anmerkung:

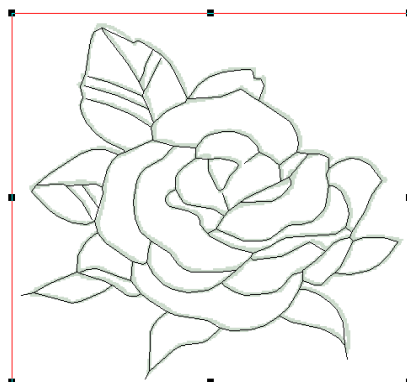
Um Umrissliniendaten von einem Teil des Bildes zu erzeugen, markieren Sie den gewünschten Bereich durch Klicken auf **Bereich auswählen** und ziehen Sie dann mit dem Mauszeiger (+) einen Auswahlrahmen.

5. Klicken Sie auf **OK**.



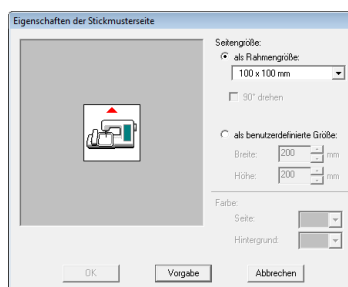
Hinweis:

Wenn die Umrandungsdaten beim Wechsel von der Linienbildstufe zur Vektorbildstufe auch nach dem Festlegen von verschiedenen Einstellungen für die Umrandungskonvertierung nicht erzeugt werden können, kehren Sie zur Linienbildstufe zurück und korrigieren Sie die Umrisslinien im Linienbild oder das Bild.



Größe der Stickmusterseite festlegen

1. Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.
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.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

Um zu den Standardeinstellungen (100 × 100 mm (4" × 4") der **Rahmengröße**) zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorgabe**.

Hinweis:

Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.

Hintergrundbild ändern

■ Ansicht des Hintergrundbildes ändern

1. Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Schablone anzeigen**, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung.
 - Klicken Sie auf **Ein**, um das Linienbild anzuzeigen.
 - Um eine verblasste Kopie des Linienbildes anzuzeigen, klicken Sie auf **Abgeblendet**.
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Linienbild zu verbergen.

■ Größe und Position des Hintergrundbildes ändern

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Schablone modifizieren**.
2. Ziehen Sie das Schablonenbild an die gewünschte Stelle.
Ziehen Sie einen Ziehpunkt, um das Schablonenbild zu vergrößern oder zu verkleinern.

Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes

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**.
→ Es wird eine neue Stickmusterseite angezeigt.

Anmerkung:

- In der Vektorbildstufe wird die Datei als PEM-Datei gespeichert.
- Um Daten aus einer gespeicherten PEM-Datei abzurufen, verwenden Sie den Menübefehl **Datei – Vektorbild importieren**.

Bearbeiten von Umrandungen

■ Umrandungen auswählen

1. Klicken Sie auf .
2. Klicken Sie auf eine Umrisslinie.
3. Um eine weitere Umrandung auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf die zusätzliche Umrandung.

■ Umformen von Umrandungen

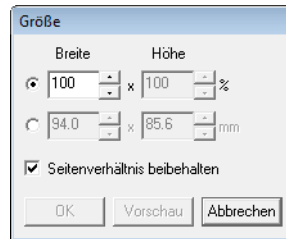
Informationen zum Verschieben, Einfügen, Löschen und Teilen/Verbinden von Punkten finden Sie unter „Vektorbildstufe“ auf Seite 154.

■ Umrandungen skalieren

Numerisches Skalieren:



1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerisch Eingabe**, dann auf **Größe**.

3. Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**.




4. Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt wird.
5. Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein bzw. wählen Sie sie aus.
6. Klicken Sie auf **OK**.

■ Umrandungen horizontal oder vertikal spiegeln

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Horizontal** oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste.
Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Vertikal** oder klicken Sie auf  in der Symbolleiste.

■ Umrandungen drehen

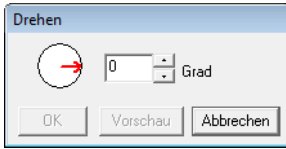
Manuell drehen:

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Drehen** oder klicken Sie auf .
3. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte. Ziehen Sie dann den Drehpunkt.


Numerisch drehen:

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Numerisch Eingabe**, dann auf **Drehen**.

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



Anmerkung:

- Ein Winkel kann auch durch Ziehen des Pfeiles  im Dialogfeld **Drehen** eingestellt werden.

4. Klicken Sie auf **OK**.

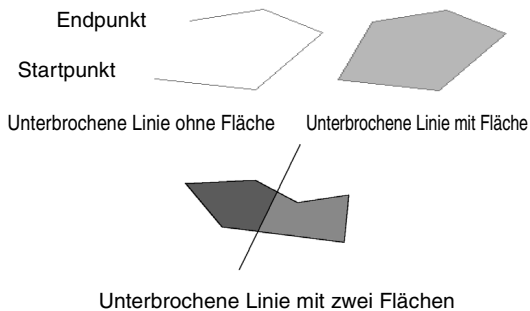
Polygonzüge zeichnen

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 geschlossenen Flächen gebildet hat, bleibt dies eine einfache Umrisslinie, und Sie können in der Stickattributstufe nur Stickattribute für die Linie selbst festlegen.

Wenn die unterbrochene Linie geschlossene Flächen gebildet hat, können Sie in der Stickattributstufe sowohl die Umrandung als auch die Flächen 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.



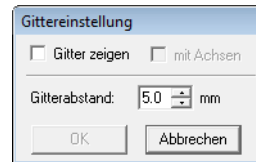
Weitere Informationen zum Zeichnen von Linien finden Sie unter „Linien zum Vektorbild hinzufügen“ auf Seite 154.

Programmeinstellungen ändern

■ 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 der Vektorbildstufe verfügbar.)

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Gittereinstellungen**.
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.
4. Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**. Zur Darstellung des Gitters mit Punkten (Schnittpunkte des Gitters), deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
5. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

■ 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**).

Umrandungen im Referenzfenster anzeigen

Alle Umrandungen in der Stickmusterseite werden im Referenzfenster angezeigt, wodurch Sie einen Gesamtüberblick erhalten, während Sie in einem Teilbereich arbeiten. Der Rahmen des Anzeigebereiches (rotes Rechteck) zeigt den in der Stickmusterseite angezeigten Teil der Umrandung an.


Darüber hinaus kann das zur Erstellung des Stickdesigns verwendete Bild, oder das gerade erstellte Stickdesign und ein anderes Bild, in der Vektorbildstufe und Stickattributstufe im Referenzfenster angezeigt werden.

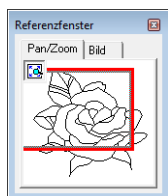
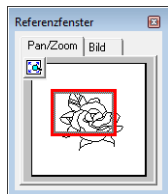
Um das Referenzfenster ein- und auszuschalten, klicken Sie auf **Ansicht** und anschließend auf

Referenzfenster, oder klicken Sie auf , oder drücken Sie auf der Tastatur (**F11**).

Vergrößern und Verkleinern

Das Referenzfenster kann zur Anzeige der ganzen Stickmusterseite oder eines einzelnen Stickmusters umgeschaltet werden.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Pan/Zoom** und anschließend auf .



Rahmen des Anzeigebereichs verschieben

Der Teil der in der Stickmusterseite angezeigten Umrandung kann im Referenzfenster ausgewählt werden.

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Rahmen des Anzeigebereichs.
2. Ziehen Sie den Rahmen des Anzeigebereichs so, dass er den gewünschten Teil der Umrandung umschließt.
→ Der ausgewählte Teil der Umrandung 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 der Umrandung in der Stickmusterseite anzuzeigen.

1. Klicken Sie in den Bereich, der angezeigt werden soll, oder ziehen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Bereich der Umrandung im Referenzfenster.

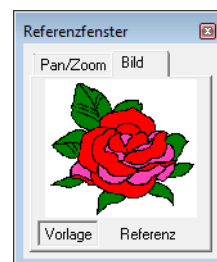
Rahmen des Anzeigebereichs skalieren

1. Ziehen Sie den Mauszeiger über eine Ecke des Rahmens des Anzeigebereichs.
2. Ziehen Sie die Ecke, um den Rahmen des Anzeigebereichs auf die gewünschte Größe anzupassen.

Anzeigen eines anderen Referenzbildes

Das gerade erstellte Stickdesign und ein anderes Bild können im Referenzfenster angezeigt werden.

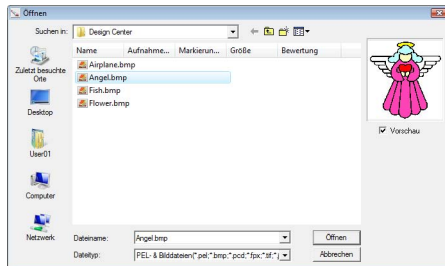
1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Bild**.



2. Klicken Sie auf **Referenz**, dann auf  .



3. Wählen Sie das Referenzbild und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.




Stickattributstufe

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

Anmerkung:

• Sie können die Farbe und den Stichtyp entweder vor oder nach dem Anwenden von Stickattributen auf die Fläche ändern.

 „Farbe“ auf Seite 172 und „Stichtart“ auf Seite 173.

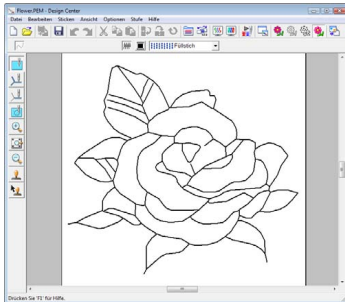
• Sie können auch die Einstellungen im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** verwenden, um die anderen Attribute der Stichtart festzulegen.

 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 173.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf  oder auf **Stufe**, dann auf **Zu den Stickattributen**.

→ Das Muster wird in der Stickmusterseite der Stickattributstufe angezeigt.



Anmerkung:

In der Stickattributstufe können die Farben der Stickmusterseite und der Hintergrund im Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** geändert werden (Aufruf durch Klicken auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite im Menü**).


Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden

Flächenfüllung

Anwendung von Stickattributen auf Flächen

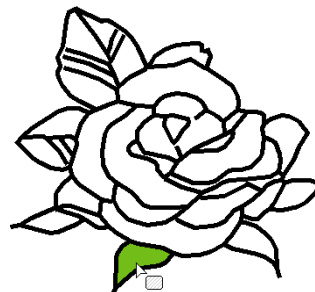
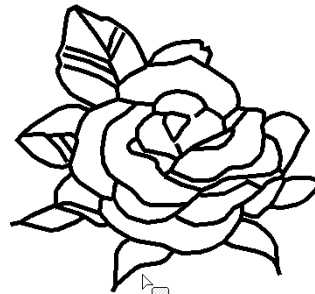
1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

 „Verwenden der Stickattributleiste“ auf Seite 172

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

→ Um den ausgewählten Bereich werden „Wandernde Linien“ angezeigt, und die in der Stickattributliste ausgewählte Farbe und der Stichtyp werden der Fläche zugewiesen.






Hinweis:

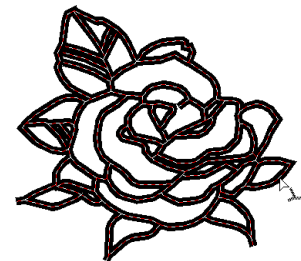
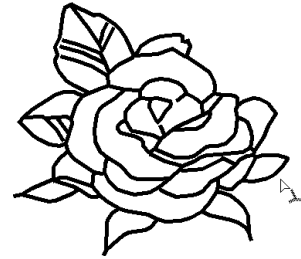
Wenn Sie die Attribute nicht auf eine Fläche anwenden können, gehen Sie zurück zur Vektorbildstufe und stellen Sie sicher, dass die Fläche geschlossen ist. Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Punktbearbeitungswerkzeug.

Anmerkung:


- Auch wenn ein Bereich geschlossen erscheint, kann es sein, dass der Bereich tatsächlich nicht geschlossen ist, wenn Stickattribute für den Bereich nicht festgelegt werden können. Um die Öffnung im Bereich zu finden, verwenden Sie den Zeichenmodus für Linien in der Vektorbildstufe und teilen den Bereich in kleinere Bereiche auf. Prüfen Sie dann, in welchem Bereich sich die Stickattribute in der Stickattributstufe nicht anwenden lassen.
- Der Punktbearbeitungsmodus eignet sich gut zum Schließen von Bereichen.
- Nachdem Stickattribute festgelegt worden sind, kann durch Klicken mit der rechten Maustaste in einen Bereich mit Stickattributen das Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** aufgerufen und die einzelnen Stickattributeinstellungen können angezeigt werden.

Randnaht

1. Klicken Sie auf  oder  im Werkzeugkasten.
Werkzeugkasten.
2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.
 „Verwenden der Stickattributleiste“ auf Seite 172.
3. Markieren Sie die Umrandung, um die Stickattribute zuzuweisen.
→ Um die markierte Umrandung werden „Wandernde Linien“ angezeigt, und die in der Stickattributleiste ausgewählte Farbe und der Stichtyp werden der Umrandung zugewiesen.



Anmerkung:

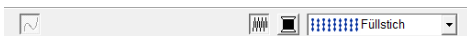
- Wenn  im Werkzeugkasten ausgewählt ist, werden die Einstellungen nur auf einen Teil der markierten Umrisslinie angewandt.
- Nachdem Stickattribute festgelegt worden sind, kann durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Linie mit Stickattributen das Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** aufgerufen und die einzelnen Stickattributeinstellungen können angezeigt werden.



Verwenden der Stickattributleiste

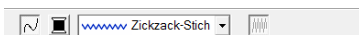
Mit der in der Stickattributstufe verfügbaren Stickattributleiste können Sie Farbe und Sticktyp einer Fläche und von Umrandungen einstellen.






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



	Flächenfüllung: Schaltet die Flächenfüllung ein/aus.
	Randnaht: Schaltet die Randnaht ein/aus.
	Flächenfarbe, Randnahtfarbe: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte oder Flächen festzulegen.
 	Flächenstich, Randnahtstich: Mit diesen Listenfeldern können Sie den Stichtyp für Randnähte oder Flächen festlegen.

■ Flächenfüllung / Randnaht

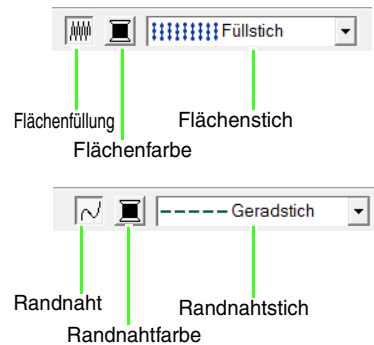
 schaltet Flächenfüllung ein/aus,  schaltet Randnaht ein/aus.

Anmerkung:

Wenn Randnaht oder Flächenfüllung ausgeschaltet ist, werden Randnähte oder Flächen nicht gestickt.

1. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird die Einstellung geändert. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Sticken ein- oder auszuschalten.

Ein: Die Schaltfläche **Flächenfüllfarbe/ Randnahtfarbe** und die Listenfelder **Flächenstich/Randnahtstich** werden angezeigt.



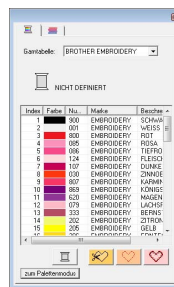
2. Klicken Sie auf die Fläche oder Umrandung, der die Stickattribute zugewiesen werden sollen.

Wenn Flächenfüllung oder Randnaht eingeschaltet sind, erscheinen die Flächen und Linien in der eingestellten Garnfarbe. Wenn sie ausgeschaltet sind, erscheinen die Flächen weiß und die Umrandungen als gepunktete Linien.

■ Farbe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte oder Flächen festzulegen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Farbe**.
2. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü **Garntabelle** eine Garnfarbtable oder eine Anwendergarntabelle aus.



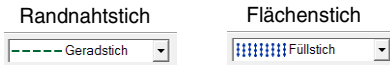
- Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.
→ Die neue Farbe wird auf der Schaltfläche **Flächenfarbe** oder **Randnahtfarbe** angezeigt.

Anmerkung:

Beschreibungen der vier Schaltflächen unter der Liste finden Sie unter „Sonderfarben“ auf Seite 100.

- Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, der Sie die Farbeinstellung zuweisen möchten.

Stichart



Mit diesen Pulldown-Menüs können Sie den Stichtyp für Randnähte oder Flächen festlegen.

- Klicken Sie auf das Pulldown-Menü für den Stichtyp.
- Klicken Sie auf den gewünschten Stichtyp.



- Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, der Sie den Stichtyp zuweisen möchten.

Stickattribute festlegen

Im Dialogfeld **Einstellung der Nähattribute** können verschiedene Stickattribute für Randnähte und Flächen festgelegt werden.

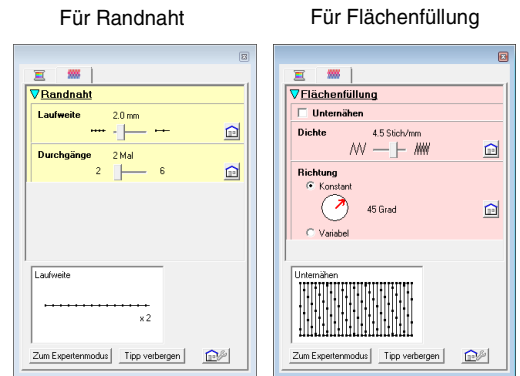
Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

- Klicken Sie auf

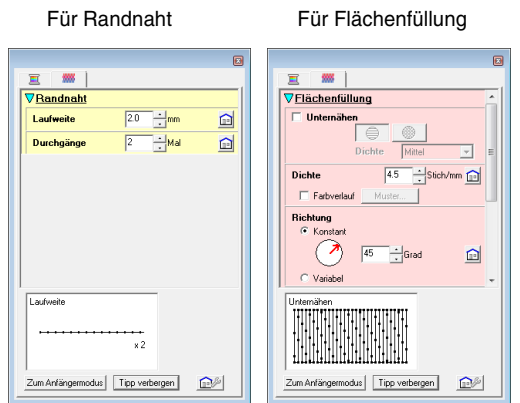
Anmerkung:

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:




Klicken für Standardeinstellung.

Zum Expertenmodus/Zum Anfängermodus:

Klicken zur Modusumschaltung.



Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.

 „Häufig verwendete Stickattribute speichern“ auf Seite 114.

Tipp anzeigen/Tipp verbergen:

Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippiansicht. Bei jeder Änderung der Stickattributeinstellungen kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden.

Anmerkung:


• Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

- 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 **Zum Anfängermodus** nicht ausgewählt werden können, werden aus der vorherigen Einstellung im **Zum Expertenmodus** übernommen.

- Ändern Sie ggf. die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.

 Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 103 „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 106 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 114. Darüber hinaus können häufig verwendete Stickattribute gespeichert werden. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Speichern der Einstellungen in einer Liste“ auf Seite 114.

Hinweis:

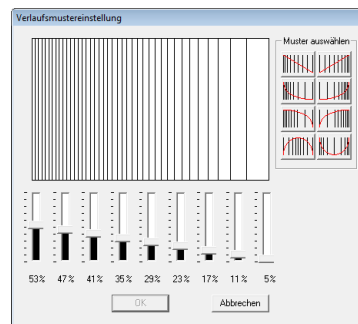
Alle im Dialogfeld durchgeführten Einstellungen werden beibehalten und unabhängig vom Modus angewendet, bis sie geändert werden.

- 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.

■ Farbverlauf erstellen

Beim Satinstich, Füllstich oder programmierbaren Füllstich kann die Farbdichte an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Verlaufsmuster zu erstellen.

- Im Expertenmodus des Dialogfelds **Einstellung der Nähattribute** wählen Sie das Kontrollkästchen **Farbverlauf**.
- Klicken Sie auf **Muster**.
- Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **Muster auswählen**.



- Stellen Sie mit den Schiebereglern die Dichte des Verlaufsmusters ein.
- Klicken Sie auf **OK**.

Hinweis:

Mit der Farbverlaufeinstellung in Design Center kann keine zusätzliche Farbe (zum Mischen in Layout & Editing) festgelegt werden.



Häufig verwendete Stickattribute speichern

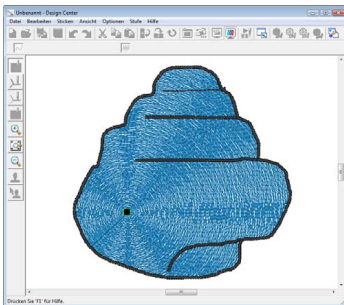
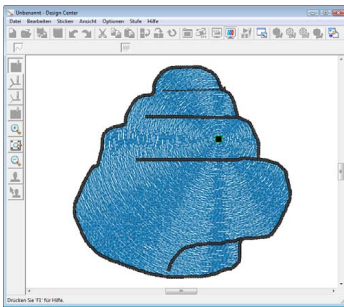
Häufig verwendete Stickattribute können zusammen gespeichert und beim Festlegen von Stickattributen wieder abgerufen werden.

Führen Sie diese Prozedur genauso aus wie in Layout & Editing. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Häufig verwendete Stickattribute speichern“ auf Seite 114.


Effekte auf Kreis- und Radialstiche anwenden

Um den dekorativen Effekt zu erhöhen, können Sie den Mittelpunkt von Flächen verschieben, für die der Kreis- oder Radialstich eingestellt ist.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
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.

Vermeiden von überlappenden Stichen in Flächen (Ausparungen)

Durch das Festlegen von Ausparungen wird ein doppeltes Sticken in überlappenden Flächen vermieden. Ausparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
2. Klicken Sie auf die Fläche, die eine andere Fläche vollständig einschließt.

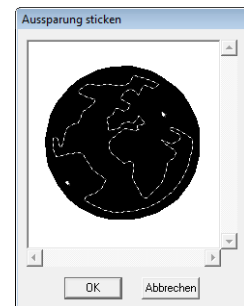


3. Klicken Sie auf **OK**, um die Ausparung zu aktivieren.




Anmerkung:

Um die Ausparung abzubrechen, klicken Sie in die weiße Innenfläche. Die Innenfläche wird zweimal gestickt, wenn sie in derselben Farbe wie die Außenfläche angezeigt wird.




Stanzmuster anwenden

Stempel, die mit Programmable Stitch Creator erstellt wurden, können auf Flächen in der Stickattributstufe von Design Center angewendet werden. Dieses Programm enthält zwar schon einige Stanzmuster, mit Programmable Stitch Creator können Sie diese Muster aber auch bearbeiten oder eigene Muster erstellen.

Klicken Sie auf , um ein Stanzmuster zuzuweisen. Um ein zugewiesenes Stanzmuster zu


bearbeiten, klicken Sie auf .

Die Einstellungen für Stanzmuster werden in derselben Weise festgelegt wie in Layout & Editing.

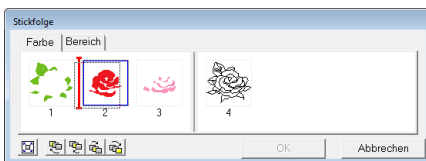
 „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 119.

Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten


Die Stickreihenfolge von Musterfarben und die Stickreihenfolge von Musterobjekten derselben Farbe kann geprüft und ggf. geändert werden.

1. Klicken Sie auf , oder klicken Sie auf **Sticken** und **Stickfolge**.
2. Um die Stickreihenfolge einer Farbe zu ändern, markieren Sie den Rahmen für die Farbe und ziehen den Rahmen auf die gewünschte Position.

→ Es wird eine rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.

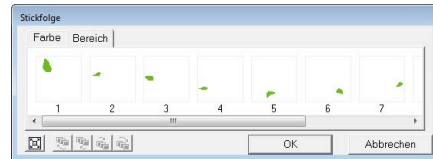


Anmerkung:

- Um zusätzliche Rahmen auszuwählen, halten Sie die Taste **(Shift)** oder **(Strg)** gedrückt, während Sie die einzelnen Rahmen auswählen.
- 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.
- Um die Muster für eine bessere Ansicht zu vergrößern, klicken Sie auf .

3. Um die Stickreihenfolge von mehreren Mustern derselben Farbe anzuzeigen, markieren Sie den Rahmen und klicken Sie dann auf die Registerkarte **Bereich**.

→ Die einzelnen Muster mit derselben Farbe werden in verschiedenen Rahmen angezeigt.




4. Um die Stickreihenfolge eines Musters zu ändern, markieren Sie den Rahmen für das Muster und ziehen Sie den Rahmen auf die gewünschte Position.
5. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Nähte prüfen

Mit Hilfe des Stichsimulators kann das Sticken, wie es von der Stickmaschine ausgeführt wird, angezeigt werden.

Um das Sticken mit dem Stichsimulator anzuzeigen,


klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und dann auf **Stichsimulator**.

Der Stichsimulator wird auf dieselbe Weise verwendet wie in Layout & Editing.

 „Nähte prüfen“ auf Seite 69.

Anzeige von Stickmustern im Referenzfenster

Stickmuster können in der Stickattributstufe in derselben Weise im Referenzfenster angezeigt werden, wie in der Vektorbildstufe.

 „Umrandungen im Referenzfenster anzeigen“ auf Seite 168.

Speichern von Stickmustern

Die Datei kann in jeder Stufe gespeichert werden.

■ Überschreiben

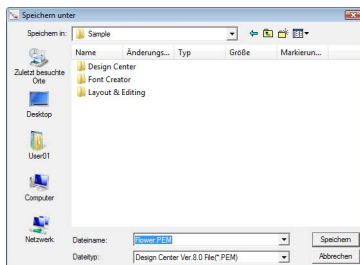
1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Speichern**.

→ Die Datei wird gespeichert.

■ 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.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern unter**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



Anmerkung:

- Die richtige Dateinamenerweiterung wird automatisch ausgewählt.
- Die Bilddaten der Originalbildstufe können als Bitmap-Datei (BMP) gespeichert werden.
In der Linienbildstufe wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.
In der Vektorbildstufe und Stickattributstufe werden Musterdaten als PEM-Datei gespeichert.
- Wenn eine PEM-Datei nicht in Layout & Editing importiert wird, kann das Muster nicht auf eine Speicherkarte geschrieben werden, um es auf die Stickmaschine zu übertragen.

 „In Layout & Editing importieren“ auf Seite 158.

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.

Das Benutzerhandbuch (PDF-Format)

Informationen zu Design Database, Programmable Stitch Creator und Font Creator finden Sie im Benutzerhandbuch (PDF-Format).

Für ein tiefergehendes Verständnis der PE-DESIGN-Funktionen bietet das Benutzerhandbuch (PDF-Format) ein Lernprogramm für Fortgeschrittene, Tipps und Techniken sowie Menü-/Werkzeuglisten für jedes Programm. Darüber hinaus enthält dieses Handbuch einen Abschnitt zur Problemlösung. In diesem Abschnitt finden Sie Hinweise, wenn Probleme bei der Anwendung dieser Software auftauchen.

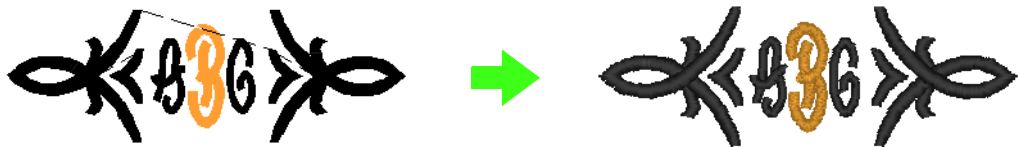
Inhalt des Benutzerhandbuches (PDF-Format)

Lernprogramm (Fortgeschrittene)	179	Tipps und Techniken	251
Monogramme eingeben	179	Stickmuster vergrößern/verkleinern	251
Erstellen von Applikationen.....	183	Nährichtung.....	251
Erstellen von geteilten Stickmustern.....	185	Stickreihenfolge prüfen	251
Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen	191	Große Bereiche sticken.....	252
Verwalten von Stickdesigndateien (Design Database).....	197	Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden	252
Programmable Stitch Creator- Standardfunktionen	211	Zum Stickten geeignete Schriftarten	253
Erzeugen von benutzerdefinierten Stichmustern (Programmable Stitch Creator)	217	Erzeugen von Buchstabenumrandungen (mit in Umrandungsobjekt umgewandeltem Text)	254
Font Creator-Standardfunktionen.....	231	Konvertieren von Zeichen (Japanisch, Chinesisch, Koreanisch usw.) in Stickmuster	255
Erstellen von benutzerdefinierten Schriftarten (Font Creator)	239	Menüs/Werkzeuge	256
		Layout & Editing.....	256
		Design Center	263
		Design Database.....	268
		Programmable Stitch Creator.....	270
		Font Creator	273
		Fehlerdiagnose	276

Monogramme eingeben


Mit der Monogrammfunktion können in Dekormustern angeordnete verzierte Buchstaben erzeugt werden. Diese Prozedur behandelt jeden einzelnen Schritt der Standardfunktion.

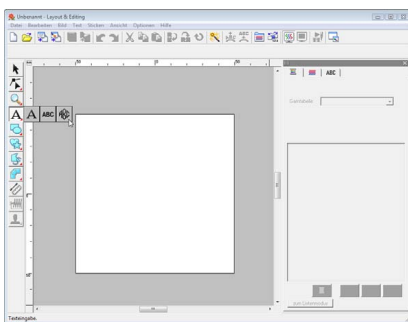
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.
Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN 8\tutorial\tutorial_7



Schritt 1	Monogramme erzeugen
Schritt 2	Schriftart und Buchstabengröße ändern
Schritt 3	Garnfarbe und Sticktyp ändern
Schritt 4	Größe und Position des dekorativen Musters einstellen

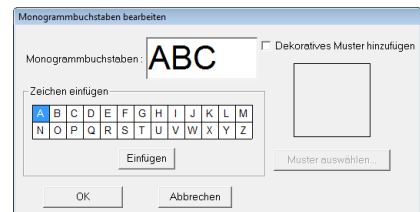
Schritt 1 Monogramme erzeugen

- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Klicken Sie auf , dann auf .



Diamond- und Script-Schriftarten werden besonders für Monogramme eingesetzt. Sie können aber auch andere integrierte und TrueType-Schriftarten verwenden.
Anhand der Abbildung oben können Sie die Schriftart, die Größe und den Sticktyp ändern.

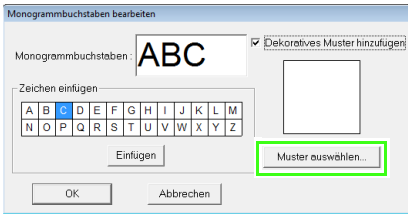
- 3 Klicken Sie in der Stickmusterseite auf die Stelle, an der das Monogramm erscheinen soll.
- 4 Geben Sie mit der Computer-Tastatur „ABC“ ein.



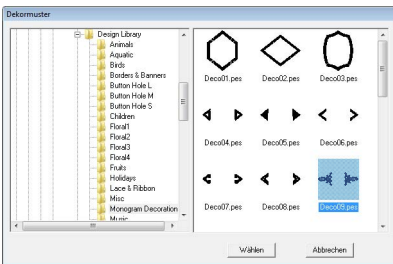
Hinweis:

- 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 keine Zeilenumbrüche einfügen. Wenn Sie die Taste **Enter** drücken, wird das Dialogfeld geschlossen und das Monogramm in der Stickmusterseite angezeigt.

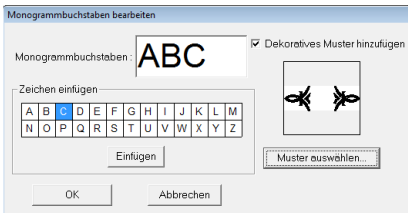
- 5 Um ein dekoratives Muster um oder an den Monogrammseiten hinzuzufügen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dekoratives Muster hinzufügen**. Klicken Sie dann auf **Muster auswählen**.



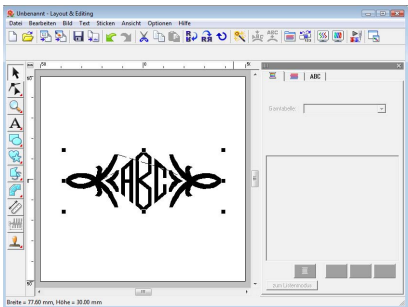
- 6 Markieren Sie ein dekoratives Muster und klicken Sie anschließend auf **Wählen**.



- 7 Klicken Sie auf **OK**.



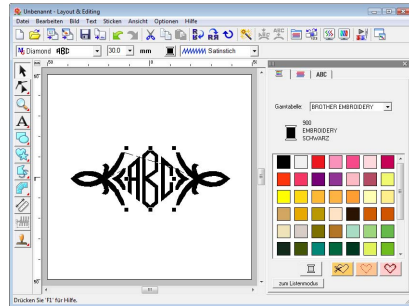
→ Das Monogramm wird mit dem ausgewählten dekorativen Muster in der Stickmusterseite angezeigt.



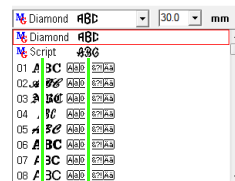
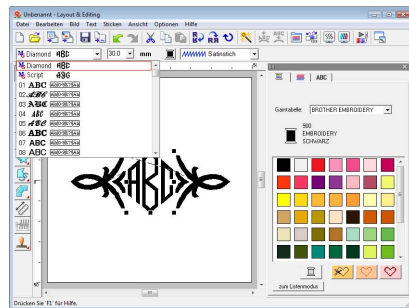
Schritt 2 Schriftart und Buchstabengröße ändern

Als nächstes ändern Sie die Schriftart und die Buchstabengröße des Monogramms.

- 1 Klicken Sie auf . Klicken Sie dann auf das Monogramm.



- 2 Ändern Sie die Schriftart durch Klicken auf den Pfeil des Listenfeldes und anschließendem Auswählen einer Schriftart.

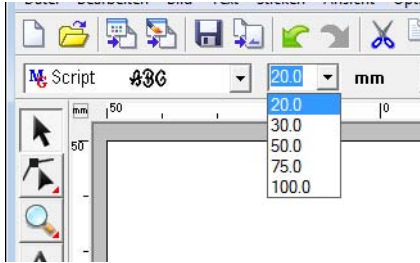


Name der Monogramm-Schriftart, Monogramm-Beispiel Schriftart

Anmerkung:



Die Schriftarten „Diamond“ und „Script“ sind speziell für Monogramme. Sie können aber auch andere integrierte oder TrueType-Schriftarten verwenden. (Weitere Informationen finden Sie auf „Monogramme eingeben“ auf Seite 95.)

- 3 Ändern Sie die Buchstabengröße.



Schritt 3 Garnfarbe und Sticktyp ändern


Garnfarbe und Sticktyp für das Monogramm können geändert werden.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann auf das Monogramm.

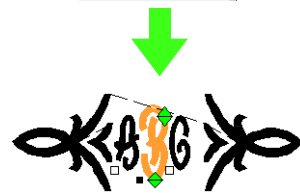
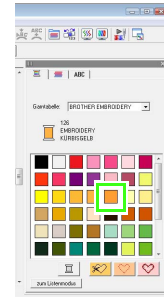
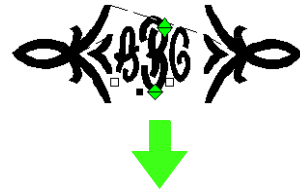


- 2 Um ein einzelnes Zeichen auszuwählen, klicken Sie auf den Punkt für das gewünschte Zeichen.



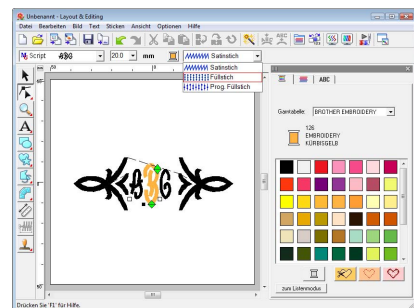
- 3 Klicken Sie auf .

Durch Klicken auf eine Farbe in der Farbpalette wird die Garnfarbe für das markierte Zeichen geändert.



- 4 Klicken Sie auf das Listenfeld **Stichauswahl** und anschließend auf den Pfeil rechts und wählen Sie einen Sticktyp.

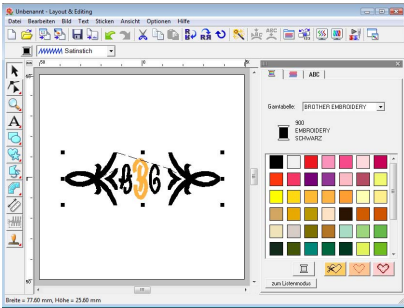
→ Der Sticktyp für das markierte Zeichen wird geändert.



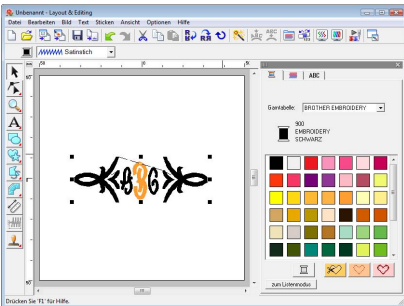
Schritt 4 Größe und Position des dekorativen Musters einstellen


Die Größe und die Position des dekorativen Musters können angepasst werden.

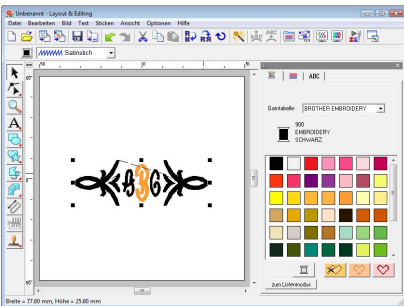
- 1 Klicken Sie auf . Klicken Sie dann auf das dekorative Muster.



- 2 Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte des markierten Musters.
Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

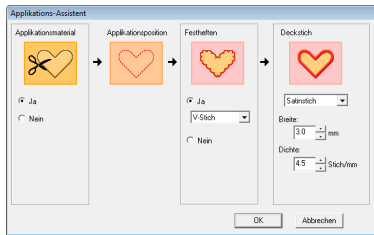


- 3 Bewegen Sie den Mauszeiger über das ausgewählte Muster, bis der Mauszeiger die Form  annimmt, und ziehen Sie dann das Muster an die gewünschte Position.



Erstellen von Applikationen

Der Applikations-Assistent enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen. Diese Prozedur behandelt jeden einzelnen Schritt der Standardfunktion.



Beim Erstellen von Applikationen werden die Daten in der folgenden Reihenfolge festgelegt.

- 1 Material
- 2 Position
- 3 Festheften
- 4 Deckstich



Weitere Informationen zum Sticken von Applikationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.

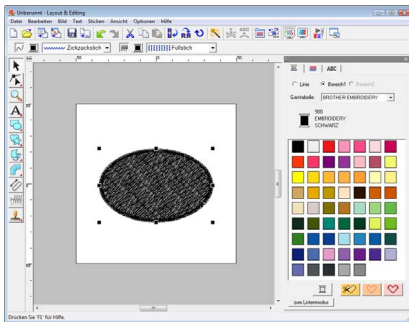
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner. Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN 8\tutorial\tutorial_8

Schritt 1	Applikationsmuster erstellen
Schritt 2	Applikations-Assistent verwenden

Schritt 1 Applikationsmuster erstellen

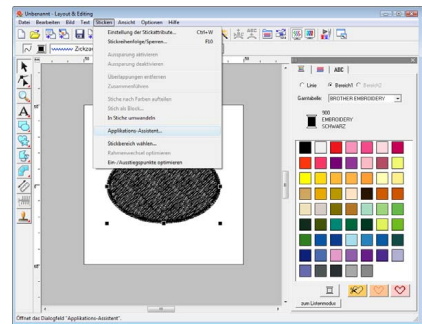
Eine Applikation kann von jeder beliebigen Form erstellt werden. In den folgenden Schritten zeichnen Sie einen Kreis und erstellen eine Applikation.

- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Klicken Sie zum Zeichnen eines Kreises auf , dann auf .
- 3 Ziehen Sie dann den Mauszeiger in die Stickmusterseite bis zur gewünschten Größe.

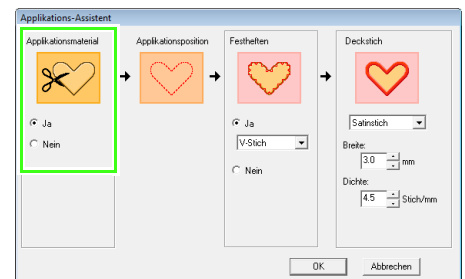


Schritt 2 Applikations-Assistent verwenden

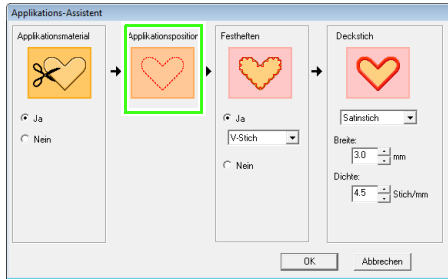
- 1 Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Applikations-Assistent**.



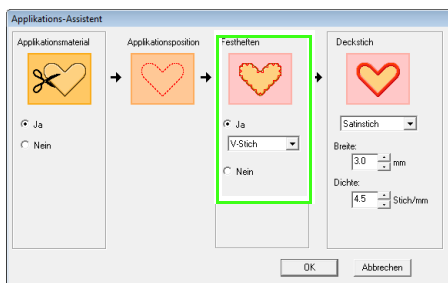
- 2 Wählen Sie unter **Applikationsmaterial**, ob die Umrandung der Applikation auf den Applikationsstoff als Ausschneidhilfe gestickt werden soll (**Ja**) oder nicht (**Nein**).



- 3 Die **Applikationsposition**, (Hilfslinie zum Anbringen des Applikationsstoffes) ist so eingestellt, dass sie automatisch genäht wird.



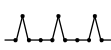
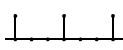
- 4 Wählen Sie unter **Festheften**, ob die Applikation auf den Grundstoff geheftet (**Ja**) werden soll oder nicht (**Nein**). Wenn Sie **Ja** wählen, wählen Sie den Heftstich aus dem Pull-down-Menü. Sie können auch wählen, welcher Stich (Satinstich, E-Stich oder V-Stich) zum Heften verwendet werden soll.



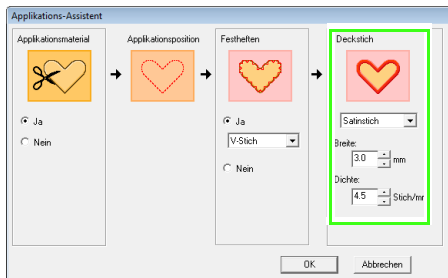
Satinstich

E-Stich

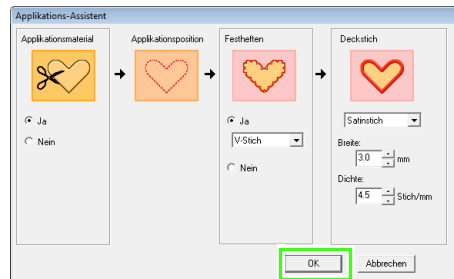
V-Stich



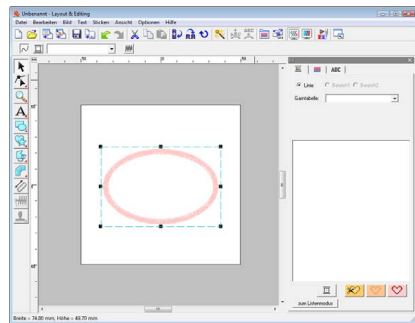
- 5 Wählen Sie unter **Deckstich** den Sticktyp und weitere Attribute zum Fertigstellen der Applikation.



- 6 Klicken Sie auf **OK**, um den Applikations-Assistenten zu beenden und das Design in der Stickmusterseite anzuzeigen.



→ Das erstellte Applikationsmuster wird in der Stickmusterseite von Layout & Editing angezeigt.



Erstellen von geteilten Stickmustern

Layout & Editing bietet eine Funktion zum Aufteilen von Stickmustern, wenn das Stickmuster größer als der Stickrahmen ist.

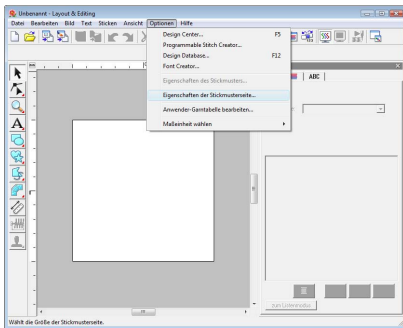
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner:
Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN 8\tutorial\tutorial_9

Schritt 1	Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen
Schritt 2	Stickdesign erstellen
Schritt 3	Stickreihenfolge prüfen
Schritt 4	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen
Schritt 5	Stickposition markieren
Schritt 6	Stoff rahmen
Schritt 7	Sticken

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen

Zuerst legen Sie die Größe der Stickmusterseite entsprechend der Größe des Stickdesigns fest.

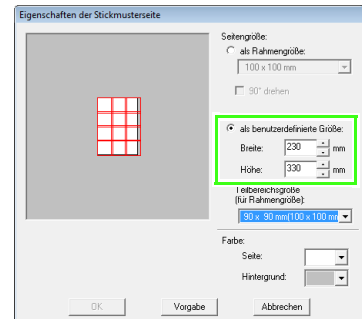
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Klicken Sie auf **Optionen**, dann auf **Eigenschaften der Stickmusterseite**.



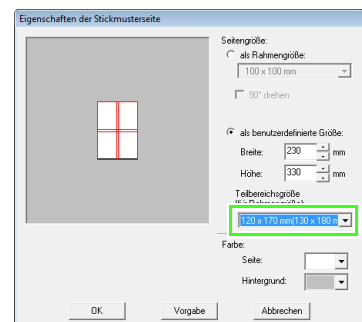
- 3 Wählen Sie **als benutzerdefinierte Größe**, und geben Sie anschließend die gewünschte Breite und Höhe für die Stickmusterseite ein, oder wählen Sie diese aus.

Der Einstellbereich für **Breite** und **Höhe** beträgt 100 mm bis 1000 mm (3,9 Zoll bis 39,4 Zoll).

Mit dieser Einstellung sollen die genaue Breite und Höhe eines Designs festgelegt werden. Stellen Sie für dieses Beispiel eine Breite von 230 mm und eine Höhe von 330 mm ein.



- 4 Wählen Sie im Listenfeld **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** die Größe für die Bereiche (Ihr Stickrahmen) aus. Wählen Sie für dieses Beispiel **120 x 170 mm (130 x 180 mm)**.





Anmerkung:

- Bei der Einstellung **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** liegen Breite und Höhe 10 mm unter der tatsächlichen Rahmengröße, damit noch Platz zur Feinpositionierung bleibt. 10 mm dienen dem Überlappen.
- Es ist nicht erforderlich, dass **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** mit der Größe der Stickmusterseite übereinstimmt. Wählen Sie die Größe des Rahmens, der zum Stickten verwendet wird.

Schritt 3 Stickreihenfolge prüfen


Bevor das Stickmuster gestickt wird, prüfen Sie die Stickreihenfolge, in der die Designbereiche gestickt werden, und legen Sie fest, welche Teile des Stoffes in den Stickrahmen eingefügt werden sollen.

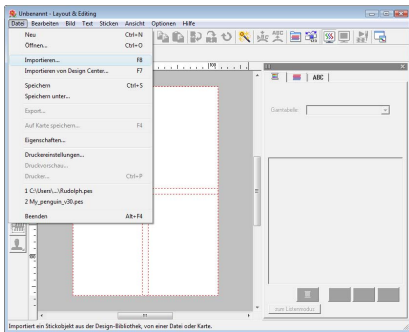
Die Designbereiche werden in der Reihenfolge von links nach rechts und von oben nach unten gestickt.



- 5 Klicken Sie auf **OK**.

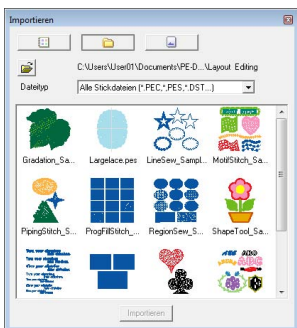
Schritt 2 Stickdesign erstellen

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

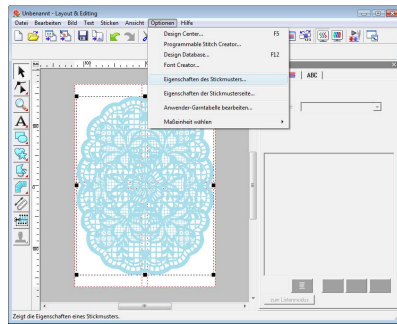
- 1 Klicken Sie auf „Datei“, dann auf „Importieren“ oder auf .



- 2 Klicken Sie auf , dann auf  und anschließend auf den Ordner „Dokumente (Eigene Dateien)“, dann auf PE-DESIGN 8, dann auf Sample, dann auf Layout & Editing. Wählen Sie dann die Datei Largelace.pes.



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

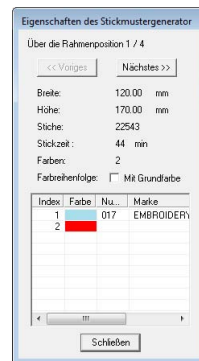


Anmerkung:

Die Stickreihenfolge kann nicht geprüft werden, wenn das Muster markiert ist. Heben Sie die Markierung daher vorher auf, bevor Sie versuchen, die Stickreihenfolge zu prüfen.

- 2 Zur Anzeige von Informationen in anderen Bereichen des Stickmusters, klicken Sie auf **Nächstes** und **Voriges**, um durch die Bereiche zu blättern.


Prüfen Sie das Design und klicken Sie anschließend auf **Schließen**.



 „Stickmuster importieren“ auf Seite 51.

Hinweis:

Bevor ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erstelltes Stickmuster gespeichert oder auf eine Speicherkarte übertragen wird, werden Geradstiche an den Kanten der Designbereiche hinzugefügt, so dass die Designbereiche während des Stickens einfach ausgerichtet werden können. Diese Ausrichtungsstiche werden in der Farbe **NICHT DEFINIERT** angezeigt und können nicht bearbeitet werden.

 „Anmerkung“ auf Seite 190.

Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Beim Stickten müssen Sie immer Stickunterlegvlies verwenden, um den Stoff zu stabilisieren. Es gibt viele Arten von Stickunterlegvlies. Das erforderliche Stickunterlegvlies hängt von der Stoffart ab, die Sie besticken. Für große Designs, 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 zum Sprühen verwenden, sprühen Sie den Klebstoff 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 auf dieser Seite beschrieben am Stoff befestigen. Ohne das richtige Stickunterlegvlies wird das Design möglicherweise falsch ausgerichtet, da sich Falten im Stoff bilden.
- Lesen Sie die Empfehlungen auf der Verpackung des Stickunterlegvlies.

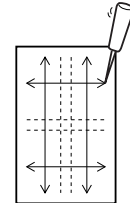
Schritt 5 Stickposition markieren

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

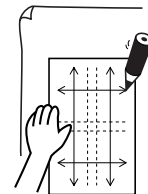
Anmerkung:

- Die Schablonen sind im Lieferumfang enthalten.
- Die Schablonen befinden sich auch im Ordner **Schablonen** und können mit einem Drucker ausgedruckt werden.
- Die PDF-Dateien enthalten die vollständigen Schablonen in tatsächlicher Größe. Überprüfen Sie deshalb die Druckeigenschaften im Adobe® Reader®-Programm. Wenn Druckeigenschaften wie z. B. „Verringern/Vergrößern zur Seitenanpassung“ aktiviert sind, ändert Adobe® Reader® das Format der PDF-Datei automatisch. Deaktivieren Sie daher diese Eigenschaften vor dem Ausdrucken.

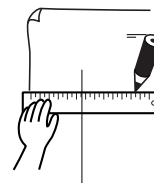
- 1 Stechen Sie ein Loch an jedem Pfeilende auf der Schablone.



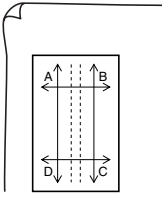
- 2 Legen Sie die Schablone auf den Stoff und markieren Sie den Stoff durch Einführen eines Stiftes in jedes Loch.



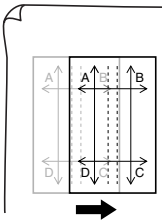
- 3 Zeichnen Sie Referenzlinien durch Verbinden der auf dem Stoff markierten Punkte.



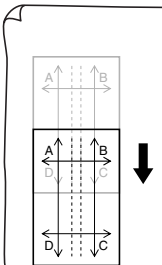
- 4 Legen Sie die Schablone auf den Stoff und markieren Sie die Punkte A, B, C und D.



- 5 Um einen Bereich rechts von einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und D auf der Schablone mit den Markierungen B und C auf dem Stoff aus.



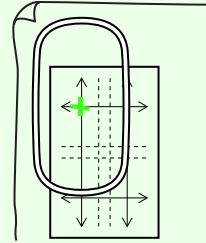
- 6 Um einen Bereich unter einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und B auf der Schablone mit den Markierungen C und D auf dem Stoff aus.



- 7 Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6 und verschieben Sie die Schablone, um die Stickposition für jeden Bereich des Stickmusters zu zeichnen.

Hinweis:

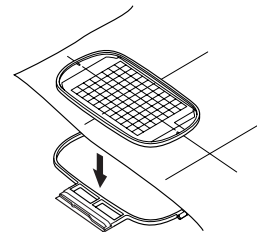
- **Der Kreuzungspunkt der horizontalen und vertikalen Linie zeigt die Mitte des Stickrahmens an.**
- Überlegen Sie sorgfältig, wie der Stoff gerahmt wird, legen Sie die Schablone auf den Stoff, und zeichnen Sie anschließend die Linien, um die Stickposition anzugeben. Weil nicht alle Stickbereiche auf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



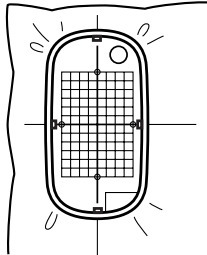
Schritt 6 Stoff rahmen

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

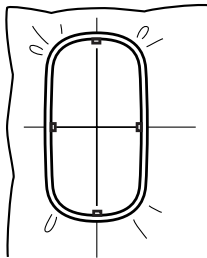
- 1 Legen Sie den Stickgitterbogen in den inneren Ring des Stickrahmens, und legen Sie ihn auf den Stoff, wobei die Mittellinie auf dem Stickgitterbogen mit den Referenzlinien (auf dem Stoff gezeichnet) für den ersten Stickbereich, der gestickt werden soll, ausgerichtet sein müssen.



- 2 Wenn die Referenzlinien des Stickgitterbogens 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 Rahmen des Stoffes, und entfernen Sie dann die Stickschablone.



Hinweis:

- Legen Sie Stoff und Rahmen auf eine ebene Fläche und stellen Sie dann sicher, dass der innere Ring so hineingedrückt ist, damit die obere Kante des inneren Rings mit der oberen Kante des äußeren Rings abschließt.
- Wenn die Stickschablone 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 Stickmaschinen nicht mittig ist, erzielen Sie mit der Stickschablone die besten Ergebnisse.
- Sie können den Stoff auch rahmen, indem Sie ein selbstklebendes Stickunterlegvlies verwenden, das separat gerahmt werden kann. Ziehen Sie das Schutzpapier ab und richten anschließend den Stoff auf der klebenden Oberfläche mithilfe der Stickschablonen aus.
- Tipp: Der Stoff lässt sich einfacher rahmen, wenn Sie doppelseitiges Klebeband auf der Rückseite des inneren Ringes anbringen, der auf den Stoff gelegt wird. Der Stoff ist dann zwischen dem inneren und äußeren Ring eingeklemmt.

Schritt 7 Sticken

Nun können Sie mit dem Sticken des Designs beginnen.


- 1 Wenn Sie große Stickdesigns auf die Stickmaschine übertragen, werden die Muster in der Anzeige der Stickmaschine 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 Stickmaschine, und richten Sie mit Hilfe der Layout-Anpassungsfunktionen der Stickmaschine die Nadelposition mit dem Kreuzungspunkt der auf dem Stoff gezeichneten Linien aus.
- 3 Sticken Sie das ausgewählte Muster.
- 4 Entfernen Sie den Stickrahmen von der Stickmaschine und anschließend den Stoff aus dem Rahmen.
- 5 Rahmen Sie den Stoff für den nächsten Designbereich.

 „Stoff rahmen“ auf Seite 188.



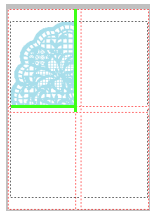
Anmerkung:

Wenn ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erstelltes Stickdesign auf eine Speicherkarte gespeichert oder übertragen wird, werden Ausrichtungsstiche (einzelne Linien aus Geradstichen mit der Farbe **NICHT DEFINIERT**, Stichtlänge 7,0 mm, und beginnend mit festen Stichen mit einem Abstand von 0,3 mm) an den Kanten der Designbereiche hinzugefügt. (Die Ausrichtungsstiche werden in der Druckvorschau angezeigt und rot ausgedruckt.)

Ein Beispiel für das Rahmen eines Stoffes mit Ausrichtungsstichen aus **Largelace.pes** (**Largelace.pes** befindet sich im Ordner **Dokumente (Eigene Dateien\PE-DESIGN8\Beispiel Layout & Editing .)**:

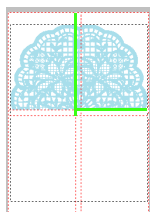
1) Sticken Sie den oberen linken Designabschnitt.

→ Unten und auf der rechten Seite des Designbereiches werden Ausrichtungsstiche genäht.



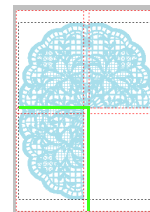
2) Spannen Sie den Stoff für den oberen rechten Designabschnitt so ein, dass die linke Rahmenseite mit den in Schritt 1 auf der rechten Seite des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

→ Vor dem Sticken des Designabschnitts werden auf der linken Seite Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 1 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist. Wenn das Stickmuster gestickt ist, werden unter dem Designabschnitt Ausrichtungsstiche genäht.



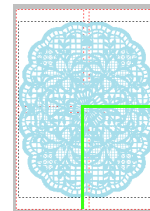
3) Spannen Sie den Stoff für den unteren linken Designabschnitt so ein, dass die obere Rahmenseite mit den in Schritt 1 unterhalb des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

→ Vor dem Sticken des Designabschnitts werden oben Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 1 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist. Wenn der Designabschnitt gestickt ist, werden rechts neben dem Designabschnitt Ausrichtungsstiche genäht.



4) Spannen Sie den Stoff für den unteren rechten Designabschnitt so ein, dass die linke Rahmenseite mit den in Schritt 3 auf der rechten Seite des Designabschnitts und mit den in Schritt 2 unterhalb des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

→ Vor dem Sticken des Designabschnitts werden auf der linken Seite und oben Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 3 und Schritt 2 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist.

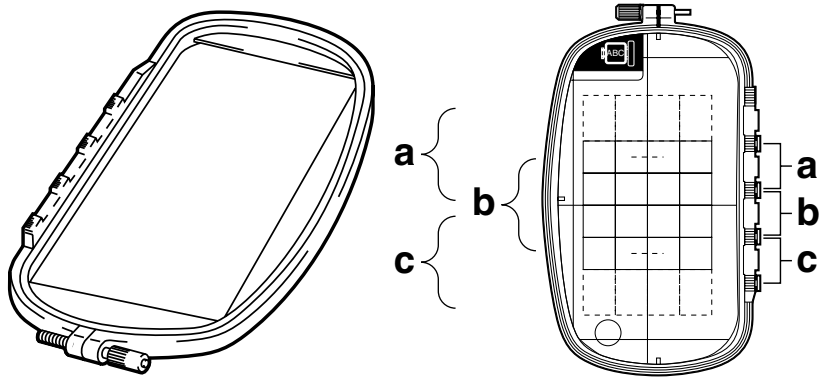


6

Rahmen Sie den Stoff und sticken Sie das Muster solange, bis das ganze Stickdesign gestickt ist.

Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen erstellen

Mit diesem Programm können Sie Mehrfachpositions-Muster erstellen, die Sie in einem beliebigen, an Ihrer Stickmaschine befestigten Mehrfachpositions-Rahmen sticken können.



Beispiel für einen Mehrfachpositions-Rahmen: Rahmen mit 100 × 172 mm

Obwohl die Größe des Designs, 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 Designs festlegen.

Bei der Erstellung eines Designs kann jeder Designbereich nur so groß sein wie der Stickbereich der Maschine.

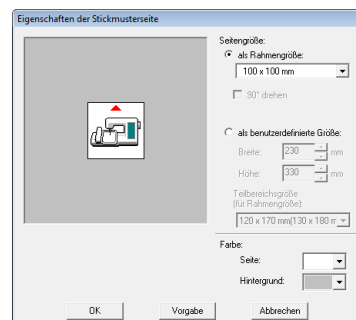
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.
Dokumente (Eigene Dateien)\PE-DESIGN 8\Tutorial\Tutorial_10

Schritt 1	Größe der Stickmusterseite wählen
Schritt 2	Design erstellen
Schritt 3	Rahmenwechsel optimieren
Schritt 4	Überprüfen des Musters

Schritt 1 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 Listenfeld eine Stickmusterseitengröße von 130 × 300 mm oder 100 × 172 mm.

Anmerkung:

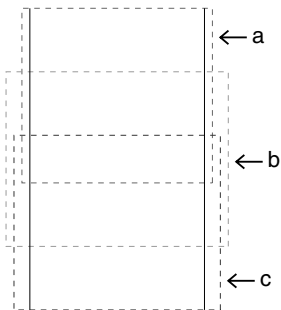
- *Einstellungen für Mehrfachpositions-Rahmen sind durch ein „*“ gekennzeichnet.*
- *Wählen Sie die passende Einstellung, nachdem Sie die Größe der für Ihre Maschine erhältlichen Stickrahmen nachgelesen haben.*

Hinweis:

*Einstellungen für Multipositions-Rahmen stehen im Dialogfeld **Eigenschaften der Stickmusterseite** von Design Center nicht zur Verfügung.*

Schritt 2 Design erstellen

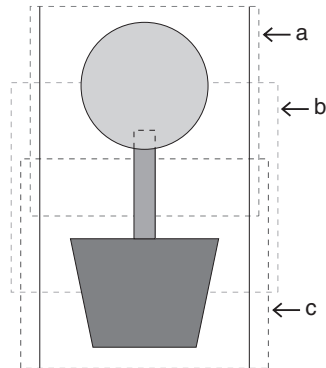
- 1 Die Stickmusterseite wird angezeigt (siehe Abbildung unten).



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.*

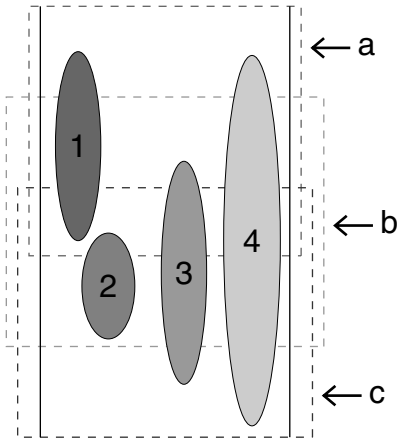
- 2 Erstellen Sie das Design und achten Sie darauf, dass es folgende Bedingungen erfüllt.




Wenn dieses Design auf eine Speicherkarte gespeichert und das geschriebene Muster von der Stickmaschine geprüft wird, erscheint es wie folgt.

- Das Muster darf nicht größer sein als 100 × 100 mm (oder 130 × 180 mm).
- Jedes Muster muss vollständig in einen Bereich passen (a, b oder c).

 **Anmerkung:**



- 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.
(Die Position muss korrigiert werden, damit es entweder in b oder c passt.)
- 4: Dieses Stickmuster muss korrigiert werden, da es zu groß ist.
(Die Position muss korrigiert werden, damit es entweder in a, b oder c passt.)

 **Hinweis:**

Wenn ein Stickmuster die obigen Bedingungen nicht erfüllt, erscheint vor dem nächsten Schritt eine Warnung.

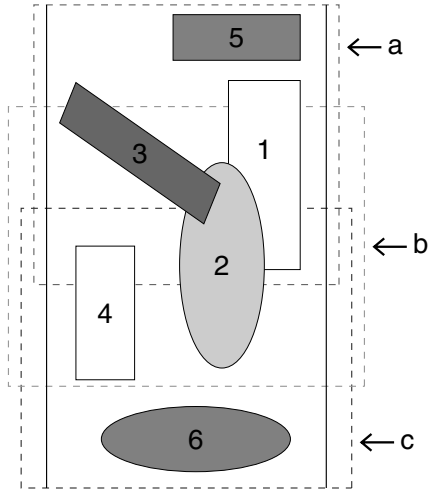
Schritt 3 Rahmenwechsel optimieren

Mit der Option „Rahmenwechsel optimieren“ wird die Stickreihenfolge von Mustern in einer Stickmusterseite für Multipositions-Rahmen automatisch optimiert. Damit wird das Risiko verringert, dass die Stickerei falsch gestickt oder der Stoff nicht gleichmäßig transportiert wird, wenn die Rahmenposition zu oft geändert wird.

- 1 Klicken Sie auf **Sticken**, 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“ aktiviert ist, wird die von Ihnen gewählte Stickreihenfolge so optimiert, dass Sie die Position des Stickrahmens möglichst wenig wechseln müssen.
Im Beispiel auf dieser Seite ist die Stickreihenfolge wie folgt: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3 & 5) → c (Muster 4 & 6)
Wenn die Option „Rahmenwechsel optimieren“ deaktiviert ist, wird jedes Muster entsprechend der von Ihnen eingestellten Stickreihenfolge gestickt.
Im Beispiel auf dieser Seite ist die Stickreihenfolge: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3) → c (Muster 4) → a (Muster 5) → c (Muster 6)
Da die Anzahl der Rahmenwechsel nicht optimiert ist, wird der Stickrahmen möglicherweise öfter gewechselt, als wenn der Rahmenwechsel optimiert gewesen wäre.



Hinweis:

Da das Muster eventuell nicht richtig gestickt oder der Stoff nicht richtig transportiert wird, wenn die Position des Stickrahmens zu oft geändert wird, empfehlen wir, die Option „Rahmenwechsel optimieren“ zu aktivieren. Das Aktivieren dieser Funktion ändert jedoch die eingestellte Stickreihenfolge. Prüfen Sie deshalb die Stickreihenfolge vor dem Stickten.

Schritt 4 Überprüfen des Musters



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, angezeigt wird, markieren Sie es und ändern Sie die Größe oder Position.

Design speichern

Das angezeigte Design wird in einer einzigen Datei (.pes) gespeichert.



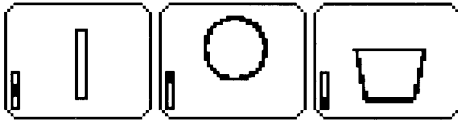
Anmerkung:


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.


Design auf eine Speicherkarte speichern


Ein Design für einen Multipositions-Rahmen wird erstellt, wobei das Muster in jeder Rahmenposition als ein Muster behandelt wird, die dann kombiniert werden.

Wenn dann dieser Designtyp auf eine Speicherkarte geschrieben wird, wird ein Multipositions-Rahmendesign als Kombination mehrerer Muster gespeichert.



 : 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).

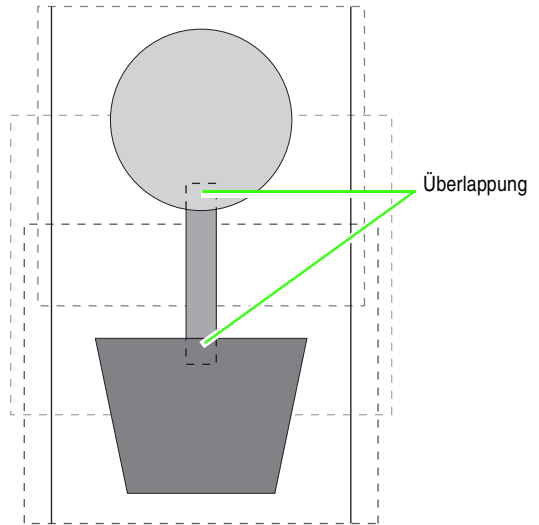
Die Stickreihenfolge der Rahmenpositionen für das oben gezeigte Stickmuster ist also b, a, dann c.

Hinweise zum Stickern mit dem Multipositions-Rahmen:

- Bevor Sie Ihr Design sticken, sollten Sie eine Probe des Designs auf einem Stoffrest sticken, den Sie auch später für das Design benutzen. Verwenden Sie dabei auch dieselbe Nadel und dasselbe Garn.
- 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.
- Weitere Maßnahmen zum Stabilisieren von großen Designs finden Sie unter „Stickunterlegvlies am Stoff befestigen“ auf Seite 187
- 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 Designbereichs mit seinen Stickinformationen (Abmessungen der Stickerei, Rahmenposition, Reihenfolge der Stickfarben und Anzahl der Stiche) gedruckt, sodass die Anzahl der Seiten von Ihrem Design abhängt.

- Wenn Sie eine Stickmusterseite mit 130 × 300 mm wählen, wird das Muster in 130 × 180 mm große Bereiche aufgeteilt, und jeder Bereich wird auf einer separaten Seite ausgedruckt.
- Wenn Sie eine Stickmusterseite mit 100 × 172 mm wählen, wird das Muster in 100 × 100 mm große Bereiche aufgeteilt, und jeder Bereich wird auf einer separaten 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 gestickt. (Bei dem Format 130 × 300 mm wird die Stickmusterseite jedoch in reduzierter Größe ausgedruckt.) 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:

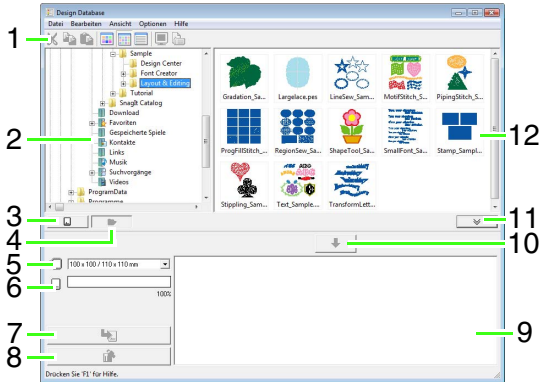
Auf der ersten Seite wird die gesamte Stickmusterseite in der tatsächlichen Größe gestickt. (Bei dem Format 130 × 300 mm wird die Stickmusterseite jedoch in reduzierter Größe ausgedruckt.) Danach wird das Muster in jedem Bereich der Stickmusterseite gedruckt. Zuerst wird das Muster, das mit der ersten 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 Designs wie oben beschrieben angezeigt.


Design Database-Fenster

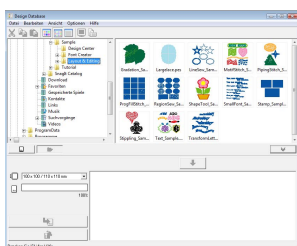


- 1 Werkzeuggestreife**
Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.
- 2 Ordnerfenster**
Ermöglicht den Zugriff auf Ordner auf dem Computer sowie auf die Ergebnisse von Suchläufen, die Sie durchgeführt haben.
- 3 Schaltfläche „Karte lesen“**
Zum Einlesen einer Originalkarte.
- 4 Schaltfläche „Anzeige des Ordnerinhaltes“**
Das Ordnerfenster und das Inhaltsfenster werden auf den Ordnerinhalt umgeschaltet.
- 5 Dropdown-Listefeld für die Stickrahmengröße**
Zur Auswahl der Stickrahmengröße beim Schreiben eines Designs auf eine Originalkarte.

- 6 Kapazitätsanzeige der Karte**
Anzeige des markierten Designs (angezeigt in der Schreibliste) für die Kapazität der Originalkarte.
- 7 Schaltfläche „Schreiben“**
Das markierte Muster (angezeigt in der Schreibliste) wird auf die Originalkarte geschrieben.
- 8 Schaltfläche „Entfernen“**
Hebt die Markierung des ausgewählten Designs (angezeigt in der Schreibliste) wieder auf.
- 9 Schreibliste**
Die Liste der Designs, die auf die Originalkarte geschrieben werden sollen, wird angezeigt.
- 10 Schaltfläche „Hinzufügen“**
Das im Inhaltsfenster markierte Design wird in der Schreibliste angezeigt.
- 11 Schaltfläche „Kartenschreibenfenster anzeigen/ausblenden“**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn ein Design auf eine Originalkarte geschrieben werden soll. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schreibliste ein- oder auszublenden.
- 12 Inhaltsfenster**
Zeigt Miniaturansichten aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner an.

Starten Design Database

- Klicken Sie auf , dann auf **Alle Programme**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Tools**, dann auf **Design Database**.
- Klicken Sie auf einen Ordner im Ordnerfenster.
→ Alle Stickdateien im Ordner werden im Inhaltsfenster rechts angezeigt.



Anmerkung:

- Die angezeigten Dateien haben die folgenden Erweiterungen.
.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, .xxx, .pen
- Da PEM-Dateien nicht von der Maschine gelesen werden können, werden sie nicht angezeigt. Importieren Sie das Stickmuster von Design Center in Layout & Editing und speichern Sie es dann als PES-Datei.



„In Layout & Editing importieren“ auf Seite 158.


Prüfen von Stickmustern

Vorschau einer Datei anzeigen

Sie können eine Vorschau des Stickdesigns anzeigen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:



1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster.
3. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und dann auf **Vorschau**.



Anmerkung:

Dateien im PEN-Format können nicht in der Vorschau geöffnet werden.

Dateiinformationen prüfen


Stickinformationen, wie Dateiname, Größe, Stichanzahl, Stickzeit, Anzahl der Farben und Änderungsdatum, können im Dialogfeld **Dateieigenschaften** geprüft werden. Bei .pes-Dateien können Sie zusätzliche Informationen über das Stickdesign anzeigen.

Hinweis:

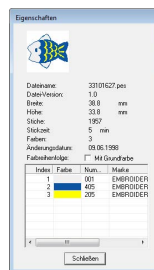
- Die angezeigte Stickzeit ist ein Schätzwert. Die tatsächliche Stickzeit ist abhängig vom Maschinenmodell und den festgelegten Einstellungen.
- Bei PEN-Dateien wird die Stickzeit nicht angezeigt.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

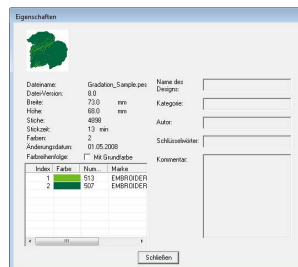


1. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickdesign aus, dessen Informationen Sie anzeigen möchten.
2. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und dann auf **Eigenschaften**.

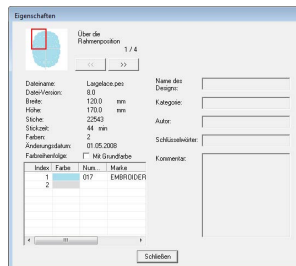
PES- und andere Dateien (Version 3.0 oder früher)





PES-Dateien (Version 4.0 oder höher)



→ Wenn die Stickmusterseite auf Benutzerdefinierte Größe oder die Rahmengröße auf Mehrfachpositionsrahmen (100 x 172 mm, 130 x 300 mm), eingestellt ist, wird ein Dialogfeld **Eigenschaften** wie das unten abgebildete angezeigt.



Anmerkung:

- Der rote Rahmen im Dialogfenster zeigt die Position des dargestellten Musterbereichs.
- Um die Informationen für andere Rahmenpositionen anzuzeigen, klicken Sie auf  oder .

Öffnen von Stickmustern

Dateien mit Layout & Editing öffnen

Sie können ausgewählte .pes-Dateien einfach mit Layout & Editing öffnen.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie in Layout & Editing öffnen möchten.

Hinweis:

Achten Sie darauf, dass Sie einen Ordner wählen, der .pes-Dateien enthält.

2. Wählen Sie im Inhaltsfenster die PES-Datei.
3. Klicken Sie auf **Datei** und **Öffnen mit Layout & Editing**.

→ Das ausgewählte Stickmuster wird in einer neuen Stickmusterseite geöffnet.

Dateien in Layout & Editing importieren

Sie können alle ausgewählten Stickdesigns einfach in Layout & Editing importieren. Dateien in den folgenden Formaten können importiert werden.

.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd oder .xxx

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie in Layout & Editing importieren möchten.
2. Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster.
3. Klicken Sie auf **Datei** und **Importieren in Layout & Editing**.

→ Das ausgewählte Stickdesign wird im Fenster Layout & Editing angezeigt.

Hinweis:

Dateien im PEN-Format können nicht in Layout & Editing importiert werden.

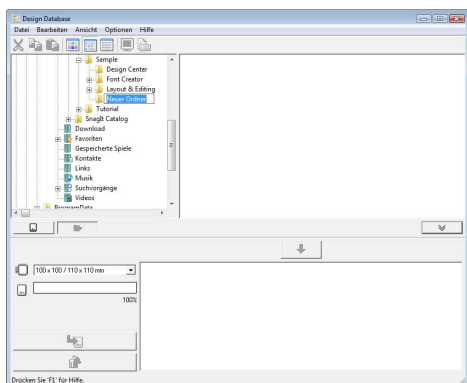
Organisieren von Stickmustern

Sie können Stickdesigns in verschiedene Ordner verschieben, um sie zu organisieren. Außerdem können Sie die Stickdesigns als Miniaturansichten oder nach Musterdetails anzeigen.

Neue Ordner erstellen

Erstellen Sie neue Ordner, um die Stickmuster besser zu sortieren.

1. Wählen Sie den Ordner links im Ordnerfenster.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Neuen Ordner erstellen**.
→ Ein **Neuer Ordner** erscheint als Unterordner des ausgewählten Ordners.

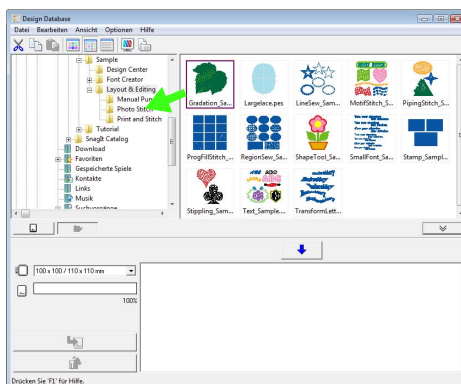


3. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein, und drücken Sie die Taste **Enter**.
→ Der Name des Ordners wird durch den eingegebenen Namen ersetzt.

Dateien in einen anderen Ordner verschieben/kopieren

In Design Database können Sie Stickdesigns einfach von einem in einen anderen Ordner verschieben.

1. Suchen Sie im Ordnerfenster den Ordner, in den Sie das Stickdesign verschieben möchten.
2. Klicken Sie im Ordnerfenster auf den Ordner, der das Stickmuster enthält.
3. Ziehen Sie das Stickdesign im Inhaltsfenster auf den vorher markierten Ordner im Ordnerfenster.



- 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 Stickdesigns die Taste **(Strg)** gedrückt.
- Um die Datei von einem Ordner in einen Ordner auf einem anderen Laufwerk zu verschieben, halten Sie beim Ziehen des Stickdesigns die Taste **(Shift)** gedrückt.
- So kann die Datei auch aus dem aktuellen Ordner entfernt (oder kopiert) werden: Auswählen des Menübefehls **Bearbeiten - Ausschneiden** (bzw. **Bearbeiten - Kopieren**). Die Datei kann dann durch Markieren im Ordnerfenster und Auswahl des Menübefehls **Bearbeiten - Einfügen** in den neuen Ordner eingefügt werden.

Dateien umbenennen

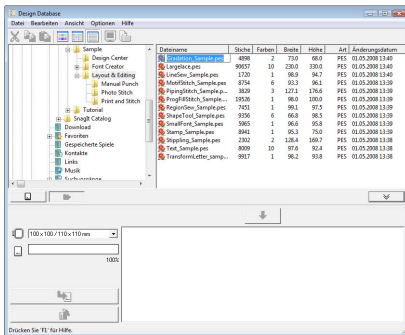
In Design Database können Sie die Namen der Stickdesigns einfach ändern.

Hinweis:

Sie können die Namen der Stickdesigns nur in Design Database ändern, wenn die Stickinformationen (Menübefehl **Ansicht – Details**) angezeigt werden.

„Anzeige der Dateien ändern“ auf Seite 201.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der das Stickmuster enthält.
2. Wählen Sie das Stickmuster. Klicken Sie dann erneut.
→ Der Name wird in einem Fenster hervorgehoben.



3. Geben Sie den neuen Namen des Stickdesigns ein, und drücken Sie die Taste **Enter**.

Anmerkung:

Beim Umbenennen einer Datei kann die Dateinamenerweiterung nicht geändert werden.

Dateien löschen

In Design Database können Sie Stickdesigns einfach löschen.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie löschen möchten.

2. Markieren Sie im Inhaltsfenster den Namen des Stickmusters.
3. Drücken Sie **Entf**.
→ Die Datei wird in den Papierkorb verschoben.

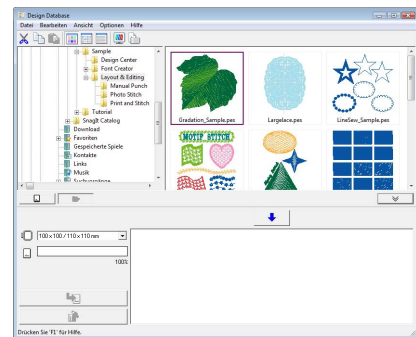
Anzeige der Dateien ändern

Die Stickdesigns 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.

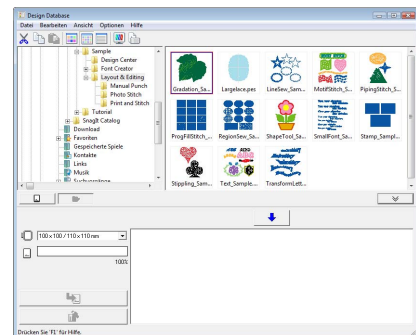
Um die Stickdesigns als große Bilder anzuzeigen, klicken Sie auf **Große**

Miniaturansichten oder auf



Um die Stickdesigns als kleine Bilder anzuzeigen, klicken Sie auf **Kleine**

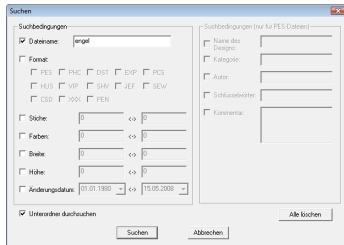
Miniaturansichten oder auf



Suchen von Stickdesigns

Mit der Suchfunktion können Sie schnell nach den gewünschten Stickmustern (Dateien in den Formaten .pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, .xxx oder .pen) innerhalb des ausgewählten Ordners und mit Hilfe der verschiedenen Suchbedingungen suchen, die Sie angeben können.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner.
2. Klicken Sie auf **Datei** und dann auf **Suchen**.
3. Geben Sie die Suchbedingungen an. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Suchbedingungen, die Sie festlegen möchten.



Dateiname

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Namen. Geben Sie den Dateinamen in das Feld ein.



Anmerkung:

Platzhalterzeichen („?“ für einzelne Zeichen und „*“ für mehrere Zeichen) können auch verwendet werden.

Format

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Format. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Dateiformat.

Stiche

Zur Suche nach Dateien mit der angegebenen Anzahl von Stichen. Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Stiche ein.

Farben

Zur Suche nach Dateien mit der angegebenen Anzahl von Farben. Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Garnfarben ein.

Breite

Zur Suche nach Dateien mit einer bestimmten Stickbreite. Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Breite ein.

Höhe

Zur Suche nach Dateien mit einer bestimmten Stickhöhe. Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Höhe ein.

Änderungsdatum

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Änderungsdatum. Geben Sie in den Feldern den Änderungsdatumsbereich ein (von wann bis wann).

Bei der Suche nach PES-Dateien können auch die folgenden Bedingungen eingegeben werden.

Name des Designs

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Stickmustername. Geben Sie den Stickmustername in das Feld ein.

Kategorie

Zur Suche nach Dateien einer bestimmten Kategorie. Geben Sie in das Feld bestimmte Zeichen oder die Stickkategorie ein.

Autor

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Autorennamen. Geben Sie in das Feld die Zeichen ein, nach denen gesucht werden soll.

Schlüsselwörter

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Schlüsselwort. Geben Sie in das Feld die Zeichen ein, nach denen gesucht werden soll.

Kommentar

Zur Suche nach Dateien, die einen bestimmten Kommentar enthalten. Geben Sie in das Feld die Zeichen ein, nach denen gesucht werden soll.

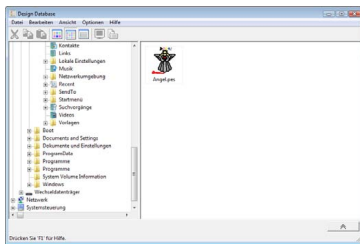


Anmerkung:

- 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.

4. Klicken Sie auf **Suchen**.

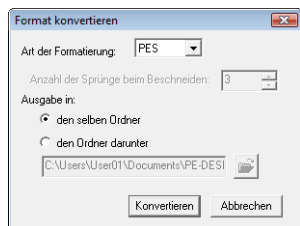
→ Eine Liste der Dateien, die mit den Suchbedingungen übereinstimmen, wird angezeigt.



Konvertieren von Stickdesigns in verschiedene Formate

Sie können Stickdesigndateien einfach in eine Datei des Formats .pes, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd oder .xxx konvertieren.

1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie konvertieren möchten.
2. Markieren Sie im Inhaltsfenster die Stickmusterdatei.
3. Klicken Sie auf **Datei** und **Format konvertieren**.
4. Wählen Sie im Listenfeld **Art der Formatierung** das Format, in das konvertiert werden soll.



Anmerkung:

Mit dem DST-Format können Sie festlegen, ob die Sprungstiche entsprechend der angegebenen Anzahl von Sprungcodes abgeschnitten werden sollen. Da die Anzahl der Codes von der verwendeten Stickmaschine 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 in**, 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 **den selben 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



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.




Hinweis:

Dateien können nicht in die Formate PHC und PEN umgewandelt werden.

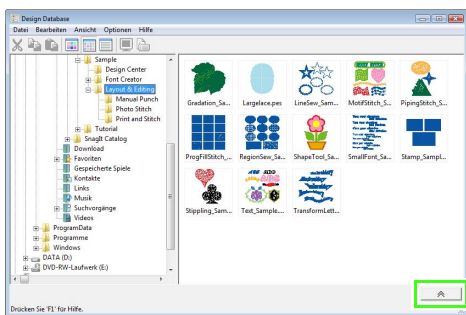
Schreiben von Stickdesigndateien auf eine Speicherkarte

Markierte Dateien können auf Speicherkarten gespeichert werden. Die auf eine Speicherkarte geschriebenen Stickmuster können dann auf eine Stickmaschine übertragen und gestickt werden.

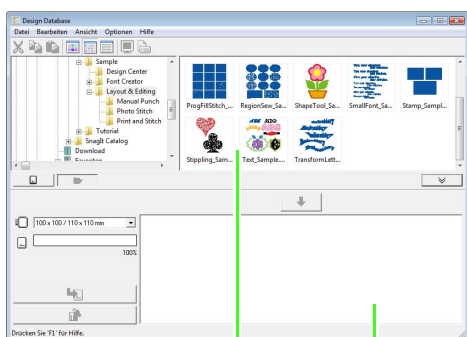
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.
PHC-Dateien können nicht geschrieben werden.

 „Design auf eine Speicherkarte übertragen“ auf Seite 17.

2. Klicken Sie auf .



→ Das **Kartenschreibfenster** wird angezeigt.



Inhaltsfenster
(verfügbare Muster)

Schreibliste
(Ausgewählte Muster)

Anmerkung:


- Um das Kartenschreibfenster auszublenden, klicken Sie auf .

3. Wählen Sie im Pull-down-Menü **Rahmengröße** die entsprechende Größe des Stickrahmens aus.




Hinweis:

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.

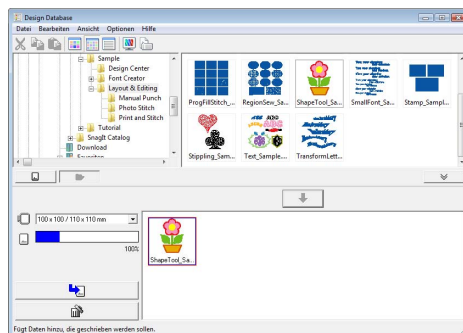
4. Klicken Sie auf , und wählen Sie dann den Ordner, in dem die gewünschte Designdatei gespeichert ist.

→ Alle Stickdateien im ausgewählten Ordner werden im Inhaltsfenster angezeigt.

5. Wählen Sie im Inhaltsfenster die Stickmusterdatei.

6. Klicken Sie auf  oder mit der rechten Maustaste auf die Stickdatei, und klicken Sie anschließend auf **Zur Schreibliste hinzufügen**.

→ Die ausgewählte Datei wird zur Schreibliste hinzugefügt.



Anmerkung:


Eine Datei kann auch durch Markieren im Inhaltsfenster und Ziehen in die Schreibliste hinzugefügt werden.

Hinweis:

Wenn das Stickmuster in der gewählten Stickmusterdatei größer als die in Schritt 3 gewählte Rahmengröße ist, oder die Anzahl der Stiche oder Anzahl der Farben des Stickmusters den Maximalwert für den in Schritt 3 gewählten Rahmen übersteigt, kann die Datei nicht zur Schreibliste hinzugefügt werden.
Nur die in der Schreibliste enthaltenen Stickdesigns werden auf die Speicherkarte geschrieben.

Anmerkung:

- Um ein Stickdesign zu entfernen, markieren Sie das entsprechende Design und klicken Sie dann auf , oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Design und wählen Sie dann „Aus Schreibliste entfernen“.
- Muster, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedenen Rahmenbereiche geteilt.


 „Anmerkung.“ auf Seite 146.


- 7.** Führen Sie diese Schritte solange aus, bis alle Stickdesigns, die Sie auf eine Speicherkarte schreiben möchten, ausgewählt sind.

Anmerkung:

- Während dieses Vorgangs können Sie mit Hilfe der Kartenkapazitätsanzeige planen, welche Designs auf eine Speicherkarte gespeichert werden sollen. Der von den Designs in der Schreibliste verwendete Speicherplatz wird blau angezeigt.



- Um die auf die Speicherkarte geschriebenen Stickdateien erneut zu schreiben, wählen Sie mit  die entsprechenden Dateien und verschieben Sie die Dateien auf dieselbe Weise in die Schreibliste.

- 8.** Nachdem die Stickdesigns, die auf die Speicherkarte geschrieben werden sollen, in der Schreibliste angezeigt werden, klicken Sie auf , um die Designs auf die Karte zu schreiben.


- 9.** Klicken Sie auf **OK**.




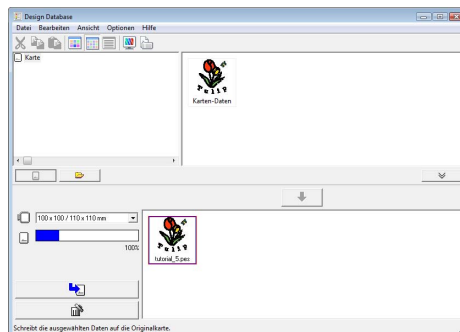
→ Die Stickdesigns in der Schreibliste werden auf die Speicherkarte geschrieben.

Hinweis:




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).

- 10.** Um die gerade auf die Speicherkarte geschriebene Stickdesignndatei zu prüfen, klicken Sie auf .

→  **Karte** erscheint im Ordnerfenster und alle auf die Speicherkarte geschriebenen Stickmuster werden im Inhaltsfenster angezeigt.



Anmerkung:

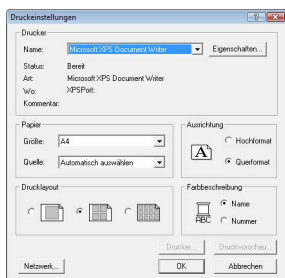
- Auf die Speicherkarte geschriebene Stickdesigns erscheinen im Inhaltsfenster als „**Karten-Daten**“.
- Um den Inhalt des Ordners im Inhaltsfenster anzuzeigen, klicken Sie auf . Die Anzeige können Sie mit  und  umschalten.

Ausgabe eines Stickmusterkataloges

Drucken

Sie können die Bilder aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner als Katalog drucken.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Drucker**.
3. Wählen Sie unter **Drucklayout**, ob jedes Design auf einer Seite, 4 Designs auf einer Seite oder 12 Designs auf einer Seite gedruckt werden sollen.



4. Wählen Sie unter **Farbbeschreibung**, ob die Garnfarben mit dem Farbnamen oder mit Markenname und Garnnummer dargestellt werden sollen.

Anmerkung:

Bei langen Markennamen und Garnnummern wird möglicherweise nicht der ganze Text gedruckt.

5. Klicken Sie auf **Drucker**.

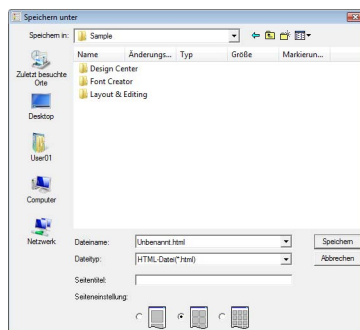
Anmerkung:

- Wenn ein oder mehrere Stickdesigns im Inhaltsfenster markiert sind, werden nur die markierten Designs gedruckt.
- Sie können mit Hilfe des Menübefehls **Datei –Drucker** den Katalog drucken. Die Stickdesigns werden entsprechend den Einstellungen gedruckt, die Sie bereits im Dialogfeld **Druckeinstellungen** gewählt haben.

HTML-Datei ausgeben

Anstatt den Stickdesign-Katalog zu drucken, können Sie ihn auch als HTML-Datei ausgeben.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **HTML erstellen**.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der HTML-Datei ein.

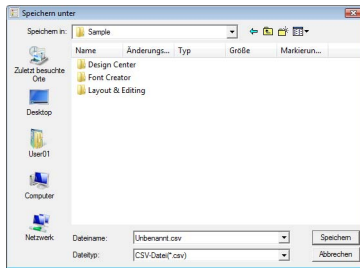


4. Um einen Namen oben in der Datei und in der Titelleiste einzufügen, geben Sie den Namen in das Feld **Seitentitel** ein.
5. Wählen Sie unter **Seiteneinstellung**, wie die Designs auf der Seite angezeigt werden sollen.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

CSV-Datei ausgeben

Sie können eine .csv-Datei mit den Stickinformationen (Dateiname, Abmessungen, Anzahl der Stiche, Anzahl der Farben, Dateipfad, Dateieigenschaften (nur .pes-Dateien), Namen der Garnfarben und Gamnummern) für ausgewählte Stickdesigns ausgeben.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **CSV erstellen**.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der .csv-Datei ein.

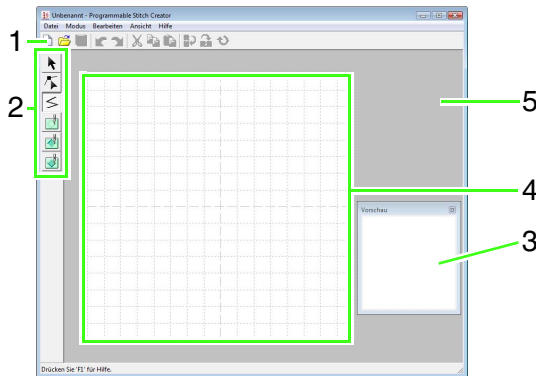


4. Klicken Sie auf **Speichern**.

Programmable Stitch Creator-Standardfunktionen

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Füll-/Stanzmuster und Motivstichmuster erzeugen und bearbeiten, und später in Layout & Editing und in Design Center verwenden. Füll-/Stanzmuster werden mit programmierbaren Füllstichen und Stanzmustern verwendet. Durch die Verwendung dieser Muster ist das Entwerfen von noch mehr Dekorstichmustern möglich.

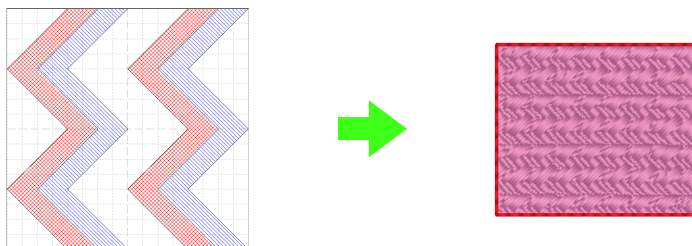
Das Programmable Stitch Creator-Fenster



- 1 Werkzeugleiste**
Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.
- 2 Werkzeugkasten**
Zur Auswahl und Erzeugung von Füll-/Stanz- und Motivstichmustern.
(Die unteren vier Schaltflächen werden im Motiv-Modus nicht angezeigt.)
- 3 Vorschaufenster**
Zeigt, wie das Muster gestickt wird.
- 4 Stickmusterseite**
Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert werden kann.
- 5 Arbeitsbereich**

Erzeugen von Füll-/Stanzmustern


Zum Erstellen von neuen Mustern können vorhandene programmierbare Stichmuster bearbeitet werden.



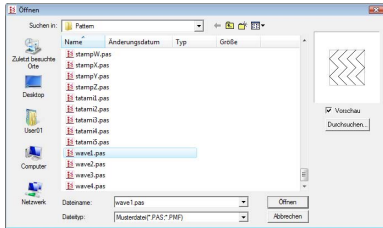
Schritt 1	Ein Füll-/Stanzmuster öffnen
Schritt 2	Linien für das Bearbeiten des Füll-/Stanzmusters zeichnen
Schritt 3	Relief-/Gravureffekte auf das Füll-/Stanzmuster anwenden
Schritt 4	Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern
Schritt 5	Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden

Schritt 1 Ein Füll-/Stanzmuster öffnen

Öffnen Sie zuerst ein Füll-/Stanzmuster zur Bearbeitung. In diesem Beispiel verwenden Sie das Muster „wave1.pas“.

- 1** Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN 8**, dann **Tools**, dann **Programmable Stitch Creator**.
- 2** Klicken Sie auf **Datei** dann auf **Öffnen**.

- 3 Wählen Sie die Musterdatei **wave1.pas** im Ordner **Muster** des PE-DESIGN-Installationsordners. (Klicken Sie z. B. auf das PE-DESIGN-Installationslaufwerk, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **Pattern**)
Klicken Sie auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.




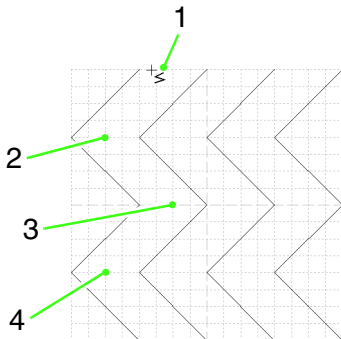
Schritt 2 Linien für das Bearbeiten des Füll-/Stanzmusters zeichnen

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 Muster gespeichert wurde. Weitere Informationen zum Gitter finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 230.

- 1 Klicken Sie auf .
- 2 Klicken Sie in die Stickmusterseite, um die Punkte 1 bis 4 festzulegen.

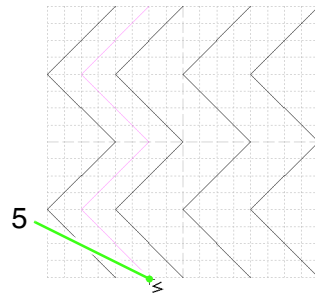


Anmerkung:

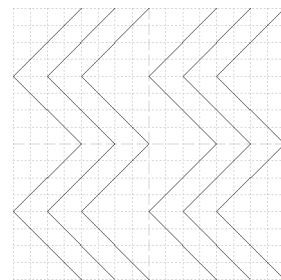
- Die horizontalen und vertikalen Linien, die Sie im Arbeitsbereich zeichnen, folgen immer dem Gitter. Die Punkte, die Sie durch Klicken mit der Maus erzeugen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters eingefügt, wodurch Sie auch diagonale Linien zeichnen können.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

 „Erstellen eines Musters im Füll-/Stanzmodus“ auf Seite 222.

- 3 Doppelklicken Sie auf die Stickmusterseite, um Punkt 5 (Endpunkt) festzulegen.




- 4 Wiederholen Sie die vorherigen Prozeduren und fügen Sie eine weitere Welle zwischen der ersten und der zweiten Welle auf der rechten Seite hinzu.

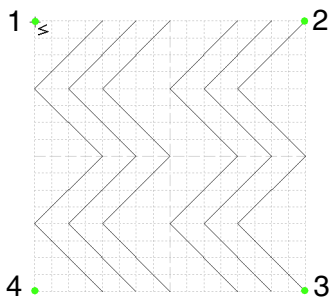


Schritt 3 Relief-/Gravureffekte auf das Füll-/Stanzmuster anwenden


Durch das Anwenden von Relief- oder Gravureffekten auf ein Muster, das als programmierbarer Füllstich oder ein Stanzmuster verwendet wird, kann die Oberfläche eines Stickmusters so manipuliert werden, dass sie wie gestanzt oder graviert aussieht. Dazu müssen die Linien des Musters geschlossene Bereiche bilden. In diesem Beispiel bilden die Linien keine geschlossenen Flächen. Daher müssen Sie solche Linien hinzufügen.

- 1 Klicken Sie auf , legen Sie durch Klicken in die Stickmusterseite den Punkt 1 fest, und doppelklicken Sie dann in die Stickmusterseite für Punkt 2.

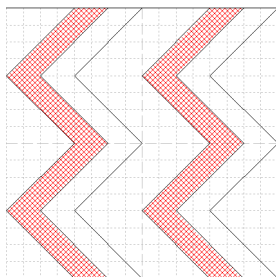
Legen Sie dann durch Klicken in die Stickmusterseite den Punkt 3 fest, und doppelklicken Sie anschließend in die Stickmusterseite für Punkt 4.



→ An der oberen und unteren Kante der Stickmusterseite werden Linien gezeichnet.

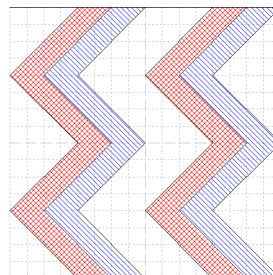
- 2 Klicken Sie auf , dann in die erste und vierte Wellenregion.

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



- 3 Klicken Sie auf , dann in den zweiten und fünften Wellenbereich.

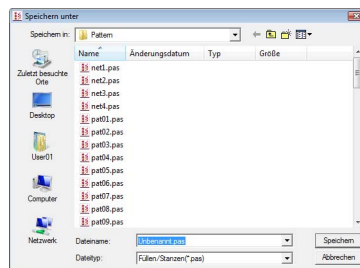
→ Diese Fläche wird blau angezeigt und mit durchgehenden Stichen gestickt, um einen Reliefeffekt zu erzielen.



Schritt 4 Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern



Das bearbeitete Muster kann gespeichert werden. Füll-/Stanzmuster werden im PAS-Format gespeichert.

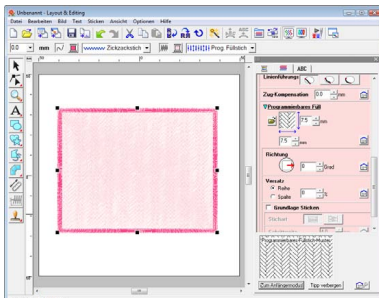
- 1 Klicken Sie auf **Datei** und **Speichern unter**.
- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein. Klicken Sie auf **Speichern**.



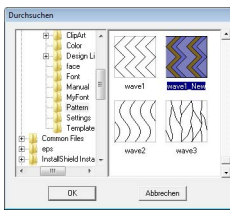
- 3 Klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf **Beenden**.

Schritt 5 Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden

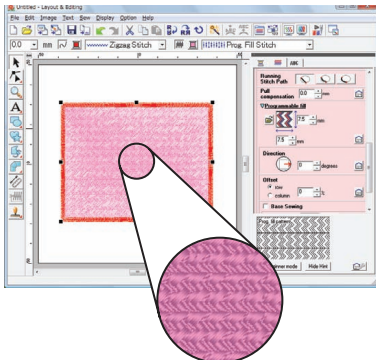
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Flächenstich** den **Prog. Füllstich**.
- 4 Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stickattribute einstellen**.
 „Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 49.
- 5 Klicken Sie auf  neben **Programmierbares Füll**.



- 6 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Muster in Schritt 4 gespeichert worden ist.





- 7 Markieren Sie das bearbeitete Füll-/Stanzmuster und klicken Sie dann auf **OK**.
 → Dieses Muster wird auf die Innenbereiche des Stickmusters angewandt.



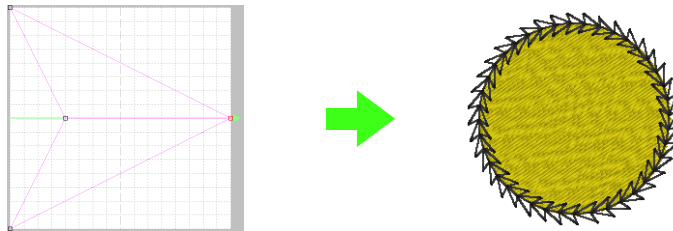
- 8 Ändern Sie andere Stickattribute ganz nach Bedarf.

 **Anmerkung:**

- Ein Füll-/Stanzmuster kann auch mit  als Stanzmuster angewandt werden.
 „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 119.
- Um die besten Ergebnisse zu erzielen, siehe „Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster“ auf Seite 114.

Erzeugen eines Motivstichmusters

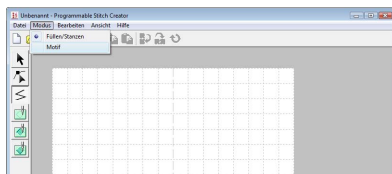
Wir erzeugen jetzt ein neues Motivstichmuster. Motivstichmuster werden im Motivmodus erstellt.



Schritt 1	Motivmodus aufrufen
Schritt 2	Zur Erzeugung eines Motivstichmusters eine Linie formen
Schritt 3	Das erzeugte Motivstichmuster speichern
Schritt 4	Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden


Schritt 1 Motivmodus aufrufen

- 1 Starten Sie Programmable Stitch Creator.
- 2 Klicken Sie auf **Modus**, dann auf **Motif**.
→ In der Anwendung ist der Motivmodus aktiv.

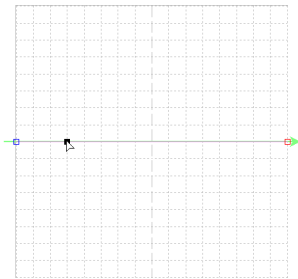


Schritt 2 Zur Erzeugung eines Motivstichmusters eine Linie formen

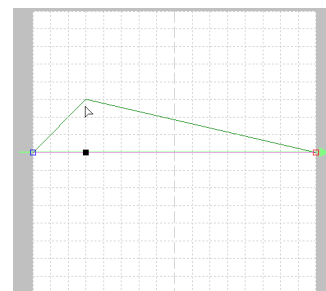
Im Motivmodus können Sie durch Ändern der Linienform originelle Stichmuster erzeugen. Diese Muster können Sie für Randnähte und Flächenfüllung in Layout & Editing und für Flächenfüllung in Design Center anwenden.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf die Grundlinie zwischen Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck).

→ Es erscheint ein ausgefülltes Quadrat.



- 2 Ziehen Sie den Punkt.
Die bewegte Linie wird grün, wenn ein Punkt verschoben wird.



Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste **(Shift)** 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 das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.
- Um einen ausgewählten Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste **(Entf)**.

Schritt 3 Das erzeugte Motivstichmuster speichern

Das erstellte Muster kann gespeichert werden. Motivstichmuster werden im PMF-Format gespeichert.

Diese Muster werden auf dieselbe Weise gespeichert wie Füll-/Stanzmuster.

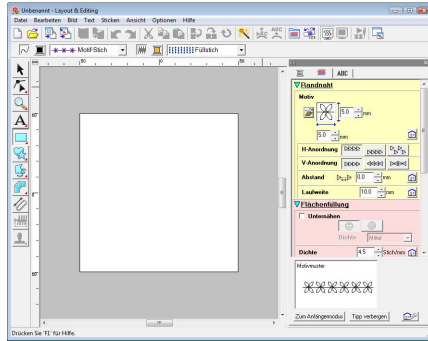
„Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern“ auf Seite 213.

Schritt 4 Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden

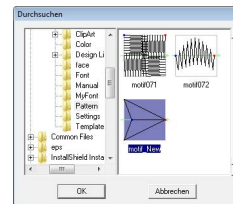
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Randnahtstich** den **Motif-Stich**.
- 4 Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Stickattribute einstellen**.

„Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 49.

- 5 Klicken Sie auf neben **Muster**.

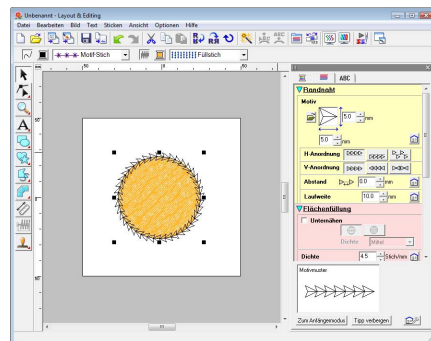


- 6 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Muster in Schritt 4 gespeichert worden ist.



- 7 Markieren Sie das erstellte Motivstichmuster und klicken Sie anschließend auf **OK**.

→ Das Muster wird auf die Umrandungen des Stickmusters angewandt.



- 8 Ändern Sie andere Stickattribute ganz nach Bedarf.

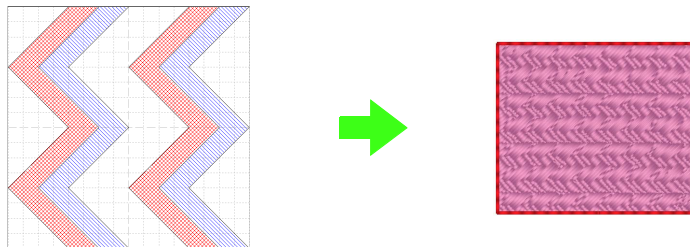
Anmerkung:

Ein Motivstichmuster kann verwendet werden, wenn ein Motivstich, Tunnelstich oder Punktierstich als Sticktyp für einen Bereich ausgewählt ist.

Dieser Abschnitt enthält ausführliche Beschreibungen der verschiedenen Funktionen, Einstellungen und Vorsichtsmaßnahmen in Programmable Stitch Creator. Darüber hinaus werden viele nützliche Funktionen vorgestellt.

Programmable Stitch Creator ist ein Programm zum Erstellen, Bearbeiten und Speichern von Stichmustern, die für einen programmierten Füllstich oder Motivstich verwendet werden können. Die folgenden beiden Mustertypen können im jeweiligen entsprechenden Modus erstellt werden.

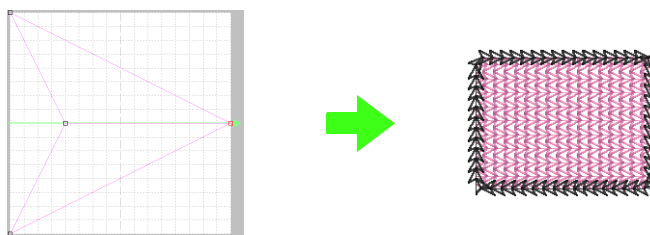
Füll-/Stanzmuster



- Diese Muster sind als Stanzmuster und zum Sticken mit programmierten Füllstichen in Layout & Editing oder Design Center einsetzbar.
- Sie können mit einer oder mit mehrfachen Linien erzeugt werden. Darüber hinaus erhalten Sie mit diesen Mustern Relief- oder Gravureffekte in Stickbereichen.
- Diese Muster werden im Modus „Füllen/Stanzen“ erzeugt.



Motivstichmuster




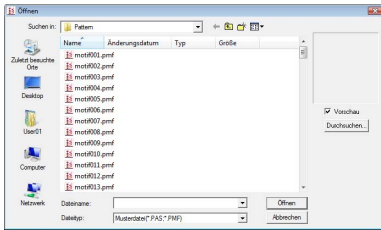
- Sie können mit diesen Mustern Umrandungen mit Motivstich und Flächen mit Motivstich, Tunnelstich und Punktierstich in Layout & Editing oder im Design Center sticken.
- Da diese Muster aus einer Linie bestehen, sehen sie aus wie eine Zeichnung, die nur aus einer Linie besteht. Sie werden zum Nähen von Dekorationen mit der Maschine verwendet.
- Diese Muster werden im Motivmodus erzeugt.

Öffnen einer Musterdatei

Eine zuvor gespeicherte Musterdatei kann zum Bearbeiten geöffnet werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Öffnen**.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.

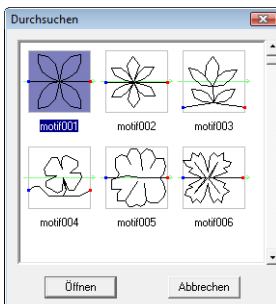


Hinweis:

Um ein Füll-/Stanzstichmuster 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.

Anmerkung:

- Um die Daten im ausgewählten Ordner als Miniaturansicht im Dialogfeld **Durchsuchen** anzuzeigen, klicken Sie auf **Durchsuchen**.



- Ein grüner Pfeil durch die Mitte des Stichmusters zeigt Motivstichmuster (.pmf) an. Andernfalls handelt es sich um die Daten für das Füll-/Stanzstichmuster (.pas).
- Stanzungen werden durch rot (Gravureffekt mit Füllstich gestickt) und blau gefüllte Bereiche (Relieffeffekt mit Satinstich gestickt) unterschieden.

3. Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.

→ Der Inhalt der gewählten Datei erscheint im Arbeitsbereich.

Anmerkung:

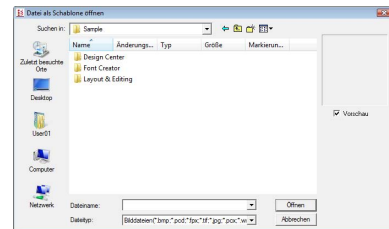
Der Modus schaltet automatisch entsprechend dem ausgewählten Muster (**Füllen/Stempeln** für .pas-Dateien oder **Motiv** für .pmf-Dateien) um.

Bild im Hintergrund öffnen

Sie können ein Hintergrundbild öffnen, das Sie als Vorlage zum Zeichnen eines neuen Füll-/Stanz- und Motivstichmusters verwenden können. Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.

 „Bilddateiformate“ auf Seite 19.

1. Klicken Sie auf **Datei** und auf **Schablone öffnen**.
2. Wählen Sie das Laufwerk, den Ordner und die gewünschte Datei aus.



3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.

→ Das Bild wird im gesamten Arbeitsbereich angezeigt.

Hinweis:

Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Erzeugen eines neuen Musters

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**.

→ Es erscheint ein neuer Arbeitsbereich.

Typ des zu erstellenden Stichmusters auswählen

Rufen Sie entsprechend dem Typ des zu erstellenden Musters den geeigneten Modus auf.

1. Um den Füll-/Stanzmodus aufzurufen, klicken Sie auf **Modus**, dann auf **Füllen/Stanzen**.
Um den Motiv-Modus aufzurufen, klicken Sie auf **Modus**, dann auf **Motiv**.

→ Ein leerer Arbeitsbereich wird im ausgewählten Modus angezeigt.

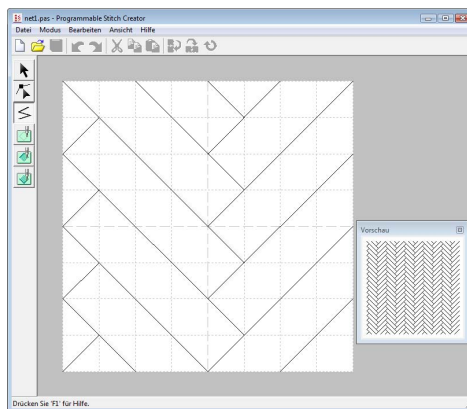
■ Füll-/Stanzmodus

Im Füll-/Stanzmodus können Sie Muster aus einer Linie oder einem Liniensatz erzeugen.

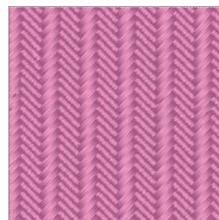
Anschließend können Sie die durch die Linien eingeschlossenen Bereiche füllen, um einen Relief-/Gravureffekt zu erzeugen.

Mit dem Linienwerkzeug im Werkzeugkasten können Sie Linien eines Füllstichmusters oder einer Stanzung zeichnen. Mit den Flächenwerkzeugen (Gravur, Relief und Zurücksetzen) können Sie die eingeschlossenen Bereiche des Stiches oder der Stanzung, die 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 einsteicht.



Beispiel eines Musters für einen programmierbaren Füllstich



Motiv-Modus

Im Motivmodus können Sie durch Ändern der Linienform Motivstichmuster erzeugen.

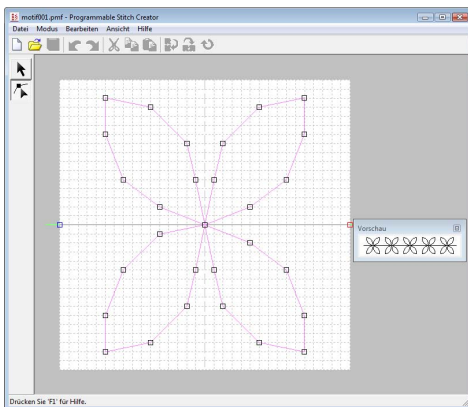
In der Mitte am rechten Rand des Arbeitsbereichs wird ein grüner Pfeil angezeigt, der die Richtung angibt, in der das Muster (der Stich) genäht wird.

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 benutzerdefinierte Designs zu formen.

Das blaue Rechteck an der linken Kante des Arbeitsbereichs zeigt den Startpunkt dieser Linie an, und das rote Rechteck an der rechten Kante zeigt den Endpunkt des Stiches an.

Die Start- und Endpunkte können nicht gelöscht werden und müssen vertikal ausgerichtet sein.

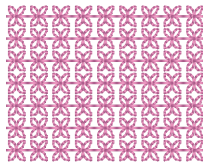
Wenn Sie daher einen Punkt nach oben oder unten verschieben, wird der andere Punkt automatisch in dieselbe Richtung verschoben.



Beispiel für ein Muster
Randnaht



Flächenfüllung

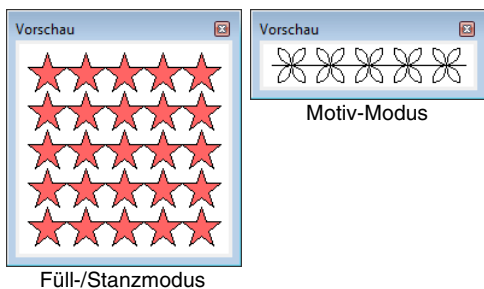


Stichmuster während des Erstellens anzeigen

Sie können das Vorschauenfenster aufrufen, um beim Erstellen des Musters ein fortlaufendes Bild des Musters anzuzeigen.

1. Wenn das Vorschauenfenster nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Vorschau**.

Das Vorschauenfenster für den gewählten **Modus** wird angezeigt (siehe Beispiele unten).



Das Bild im Vorschauenfenster wird aktualisiert, sobald Sie Änderungen im Arbeitsbereich eingeben.


2. Um das Vorschauenfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche oder auf den Menübefehl **Ansicht – Vorschau**, um das Häkchen zu entfernen.

Erstellen eines Musters im Füll-/Stanzmodus

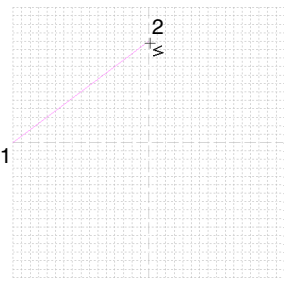
Mit dem Linienwerkzeug können Sie unterbrochene Linien zeichnen, um das Füll-/Stanzstichmuster zu erzeugen.

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 Muster 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 230.

1. Klicken Sie auf .


2. Klicken Sie in den Arbeitsbereich, um den Startpunkt 1 anzugeben.
Klicken Sie dann in den Arbeitsbereich, um den nächsten Punkt 2 anzugeben.

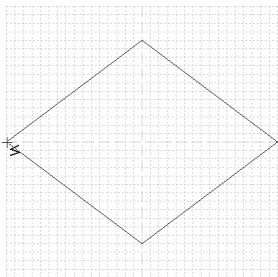


Anmerkung:

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste

.


3. Fahren Sie mit dem Klicken fort, um jeden Punkt anzugeben, und doppelklicken Sie für den letzten Punkt, oder klicken Sie für den letzten Punkt und drücken Sie die Taste .

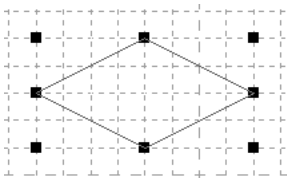


4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Füll-/Stanzstichmuster vollständig ist.

Bearbeiten eines Musters im Füll-/ Stanzmodus

Muster auswählen

1. Klicken Sie auf .
2. Klicken Sie auf das Muster, das Sie auswählen möchten.
→ Ziehpunkte werden um das Muster angezeigt, d. h. das Muster ist ausgewählt.



3. Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.

Anmerkung:

- Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.
- Wenn Sie ungewünschte Muster ausgewählt haben, klicken Sie auf einen leeren Bereich im Arbeitsbereich, um alle Muster abzuwählen, und beginnen Sie erneut.

Objekte bewegen

1. Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein oder mehrere markierte Muster.
2. Ziehen Sie das/die Muster an die gewünschte Stelle.




Anmerkung:


- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **(Shift)** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

Muster skalieren

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte der/des markierten Muster/s.
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Anmerkung:


- Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Um das Muster auf einer horizontalen Achse zu kippen, klicken Sie auf , oder auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Horizontal**.
Um das Muster auf einer vertikalen Achse zu kippen, klicken Sie auf  oder auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Vertikal**.
- Um das/die markierte/n Muster zu drehen, klicken Sie auf , oder auf **Bearbeiten**, dann **Drehen**, und ziehen Sie dann den Drehpunkt.
- Mit anderen Werkzeugen und Menübefehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.

 „Menüs/Werkzeuge“
„Programmable Stitch Creator“
auf Seite 270

Füll-/Stanzmuster umformen

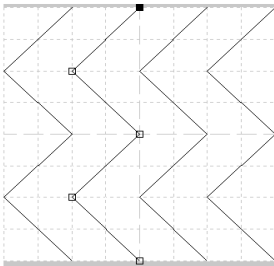
Die Punkte, die Sie verschieben oder einfügen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters positioniert. Unabhängig davon, wohin Sie einen Punkt verschieben oder einen Punkt auf der Linie einfügen, wird dieser automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt positioniert.

Wählen Sie abhängig vom zu erzeugenden Stich eine andere Gittergröße aus Einzelheiten zu Gittern und deren Anpassung finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 230.

1. Klicken Sie auf .

2. Klicken Sie auf die unterbrochene Linie.

→ Die Punkte in der unterbrochenen Linie werden als kleine weiße Rechtecke angezeigt.



Anmerkung:

Sie können immer nur eine unterbrochene Linie auswählen.

3. Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.


→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.

→ Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.

- Zum Einfügen eines Punktes, klicken Sie auf die Linie, wo ein neuer Punkt hinzugefügt werden soll.






→ Der neue Punkt ist ausgewählt und wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

- Um einen Punkt zu löschen, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Löschen**, oder drücken Sie die Taste , um den Punkt zu entfernen.

Anmerkung:

Wenn eine Linie aus zwei Punkten besteht und Sie einen der Punkte löschen, wird die gesamte Linie gelöscht.

Anmerkung:

- Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste  gedrückt.
- Halten Sie die Taste  gedrückt und drücken Sie auf die Taste  oder . Die Auswahlrichtung ändert sich zum End- oder Startpunkt.
- Halten Sie die Taste  gedrückt und ziehen Sie die Punkte. Die Punkte werden horizontal oder vertikal verschoben.
- Drücken Sie eine Pfeiltaste. Die Punkte werden in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

Erzeugen von Relief-/Gravureffekten im Füll-/Stanzmodus

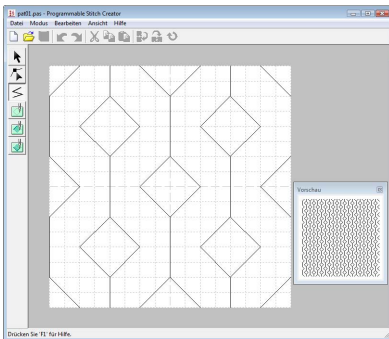
Im Füll-/Stanzmodus kann durch Festlegen des Sticktyps für eine eingeschlossene Fläche ein Relief- oder Gravureffekt erzeugt werden.


1. Öffnen Sie eine vorhandene Füll-/Stanzmusterdatei (PAS-Datei), oder zeichnen Sie mit dem Linienwerkzeug ein neues Muster im Füll-/Stanzmodus.

Hinweis:

Um die Flächeneinstellungen (Relief-/Gravureffekte) anzuwenden, müssen die Linien des Musters einen eingeschlossenen Bereich bilden.

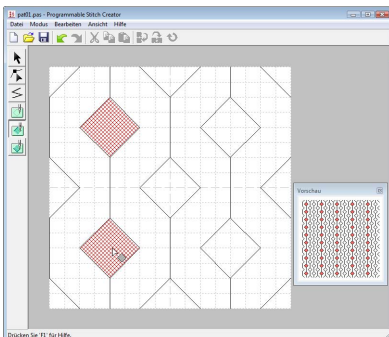
Die Kante des Arbeitsbereichs schließt keine Flächen ein. Um die Kante des Arbeitsbereichs als Flächengrenze zu verwenden, müssen Sie zuerst Linien über die Kante zeichnen.



2. Um einen Gravureffekt zu erzeugen, klicken Sie auf  (**Bereich (Gravur)**).


3. Klicken Sie in jede Fläche.

→ Die Flächen werden in der Farbe des Werkzeuges (rot) angezeigt.



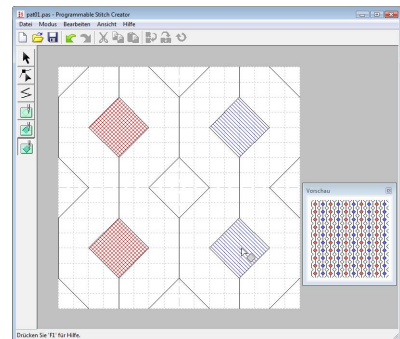
Anmerkung:


Der für diesen Flächentyp verwendete Füllstich ist auf eine Stichtlänge von 2,0 mm (0,08 Zoll) und eine Frequenz von 30% eingestellt. Der Einstichpunkt der Nadel ist direkt auf die Umrandung eingestellt.

4. Um einen Reliefeffekt zu erzeugen, klicken Sie auf  (**Bereich (Relief)**).

5. Klicken Sie in jede Fläche.

→ Die Flächen werden in der Farbe des Werkzeuges (blau) angezeigt. Der verwendete Stich sieht wie der Satinstich aus.



6. Um den auf eine Fläche angewandten Relief-/Gravureffekt zu entfernen, klicken Sie auf  (**Bereich (zurücksetzen)**).

7. Klicken Sie auf jeden Bereich, von dem die Gravur- oder Reliefeinstellung entfernt werden soll.

→ Die Fläche wird weiß angezeigt, was die Farbe des Werkzeuges 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.
- PAS-Dateien mit Flächeneinstellungen können nur mit der Software Version 6 oder höher verwendet werden. Sie können jedoch mit einer früheren Version erstellte PAS-Dateien als Grundlage für die Erzeugung von Stanzdateien verwenden.

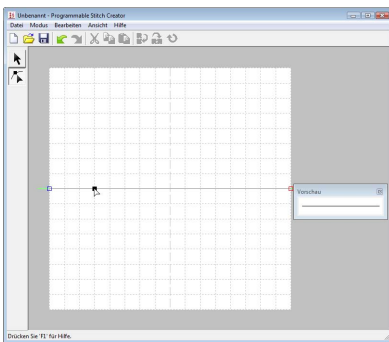
Erstellen eines Musters im Motivmodus

Im Motivmodus werden Muster 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.

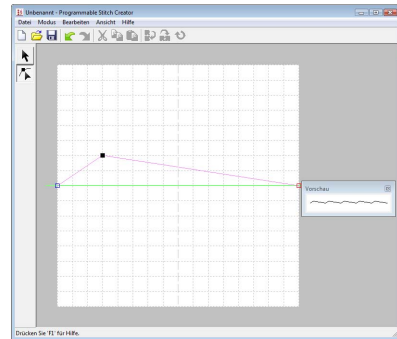
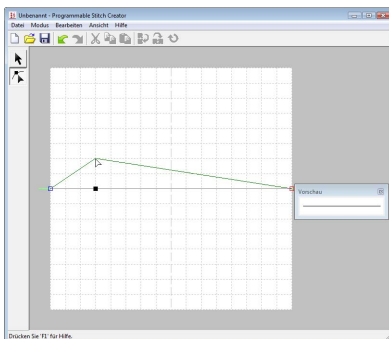
Die Punkte, die Sie verschieben oder einfügen, werden an den Kreuzungspunkten der horizontalen und vertikalen Linien des Gitters positioniert. Unabhängig davon, wohin Sie einen Punkt verschieben oder einen Punkt auf der Linie einfügen, wird dieser automatisch am nächstliegenden Kreuzungspunkt positioniert.

Wählen Sie abhängig vom zu erzeugenden Stich eine andere Gittergröße aus. Einzelheiten zu Gittern und deren Anpassung finden Sie unter „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 230.

1. Klicken Sie auf .
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.
 - Die Stichlinie wird mit dem neu erzeugten Punkt verschoben.



Anmerkung:

- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste **Shift** beim Ziehen gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird der ausgewählte Punkt um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.
- Um einen ausgewählten Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste **Entf**.

4. Wiederholen Sie die 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.

Bearbeiten eines Musters im Motivmodus



Nachdem Sie ein Muster 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 auf  im Werkzeugkasten.
2. Klicken Sie auf den Punkt.
 - Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt. Startpunkt und Endpunkt erscheinen als gefüllte Quadrate in ihren entsprechenden Farben.

Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste **(Strg)** gedrückt.

Anmerkung:


Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken Sie auf die Taste  oder . Die Auswahlorientierung ändert sich zum End- oder Startpunkt.

3. Bearbeiten Sie die Punkte.
 - Um die Punkte zu verschieben, ziehen Sie sie an die gewünschte Position.
 - Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.
 - Um die ausgewählten Punkte zu löschen, drücken Sie die Taste **(Entf)**.
 - Alle ausgewählten Punkte werden gelöscht.

Hinweis:

Der Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck) können nicht gelöscht werden.



Muster skalieren

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .
 - Der Motivstich wird ausgewählt.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte des Musters.
3. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Anmerkung:

Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.

Anmerkung:

Um das Muster auf einer horizontalen Achse zu kippen, klicken Sie auf , oder auf **Bearbeiten**, dann **Spiegeln**, dann auf **Horizontal**.
Um das Muster auf einer vertikalen Achse zu kippen, klicken Sie auf , oder auf **Bearbeiten**, dann **Spiegeln**, dann auf **Vertikal**.

Speichern von Mustern

Überschreiben

Nachdem das Muster gespeichert wurde, können Sie Änderungen einfach speichern, so dass die neueste Version abgerufen werden kann.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:



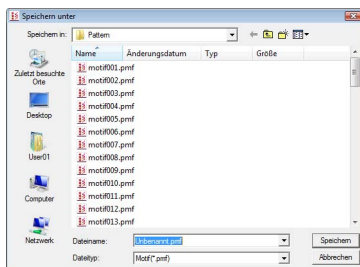
1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und **Speichern**.

→ Die Datei wird gespeichert.

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-/Stanzmodus als .pas-Dateien und im Motiv-Modus als .pmf-Dateien gespeichert.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern unter**.
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.

Ändern von Einstellungen

Gittereinstellungen ändern

Der Zeilenabstand im angezeigten Gitter des Arbeitsbereichs kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **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.

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.

Ansicht des Hintergrundbildes ändern

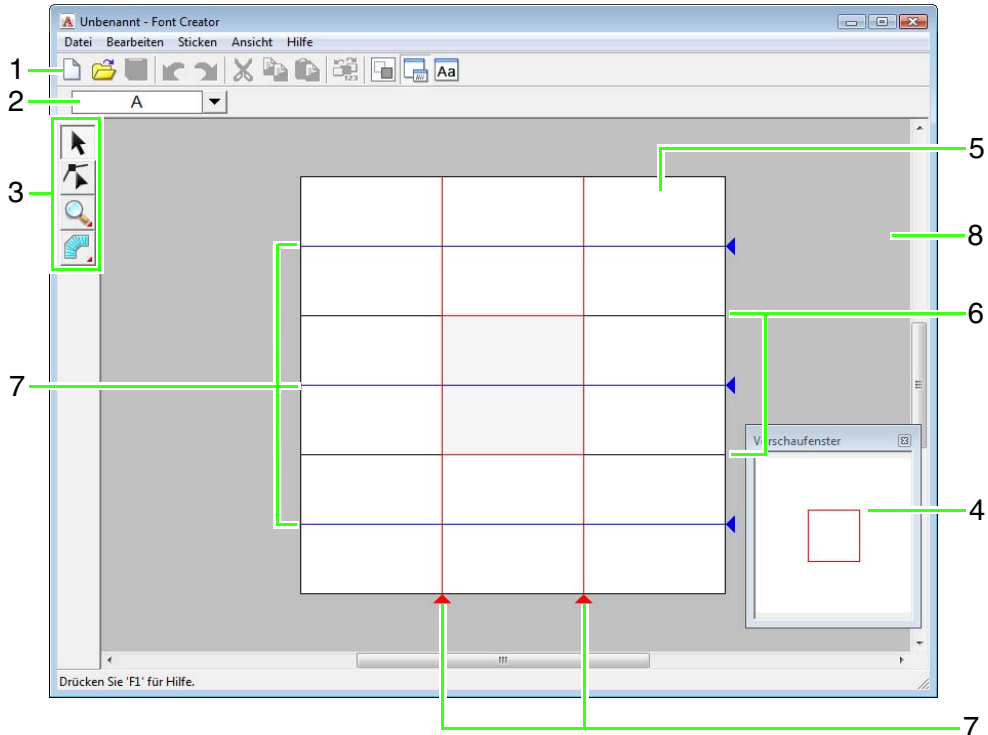
Das Schablonenbild, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, kann angezeigt oder verborgen werden, oder es kann eine verblasste Kopie des Bildes angezeigt werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und **Schablone**, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung.
 - Um das Schablonenbild anzuzeigen, klicken Sie auf **Ein (100%)**.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf die gewünschte Dichte (**75%**, **50%** oder **25%**).
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Schablonenbild zu verbergen.

Anmerkung:

- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn kein Schablonenbild in den Arbeitsbereich importiert wurde.
- Mit der Taste (**F6**) können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

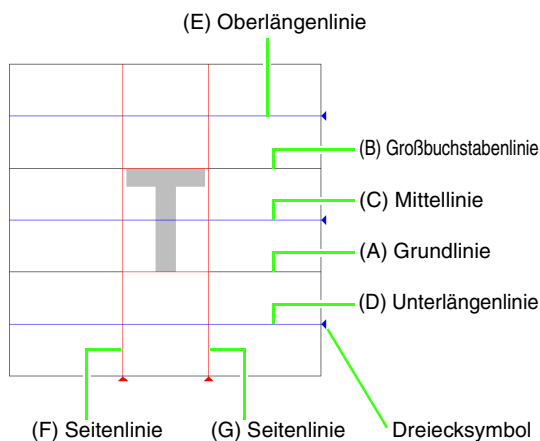
Das Font Creator-Fenster



- 1 Werkzeugleiste**
Enthält Kurzbefehle für die Menüfunktionen.
- 2 Symbolleiste „Zeichen auswählen“**
Zur Auswahl von Zeichen aus einer erstellten Schriftart.
- 3 Werkzeugkasten**
Zur Auswahl und Erstellung von Zeichen einer Schriftart.
- 4 Vorschaufenster**
Zeigt, wie das Stichmuster gestickt wird.
- 5 Stickmusterseite**
Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert werden kann.
- 6 Hilfslinien (fest)**
Der Abstand zwischen zwei Hilfslinien entspricht der Höhe der erstellten Schriftart.
- 7 Hilfslinien (beweglich)**
Diese Hilfslinien können entsprechend der Form der erstellten Schriftart verschoben werden. Der Abstand zwischen den beiden roten Hilfslinien entspricht der Breite der erstellten Schriftart. Die drei blauen Hilfslinien kennzeichnen die Positionen für Akzente, die Höhe von Kleinbuchstaben und die Unterkante von Kleinbuchstaben.
- 8 Arbeitsbereich**

Die Hilfslinien der Stickmusterseite

Die Standardhilfslinien zur Erstellung von Schriftarten werden in den Stickmusterseiten angezeigt. Der Zweck der Hilfslinien wird nachfolgend gezeigt.



(A) Grundlinie

Diese Linie ist die Referenzlinie zur Positionierung des Schriftzeichens. In der Regel reicht die Zeichenhöhe von dieser Linie bis zur **Großbuchstabenlinie**. Diese Linie kann nicht verschoben werden.

(B) Großbuchstabenlinie

Die Standardhöhe der Schriftart reicht von der **Grundlinie** bis zu dieser Linie. Diese Linie kann nicht verschoben werden.

(C) Mittellinie

Die Standardhöhe für Kleinbuchstaben der Schriftart reicht von der **Grundlinie** bis zu dieser Linie. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

(D) Unterlängelinie

Diese Linie bildet die untere Standardgrenze für Zeichen mit Unterlängen, wie z. B. „g“ und „y“. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

(E) Oberlängelinie

Diese Linie bildet die obere Standardgrenze für Zeichen mit Oberlängen, wie z. B. „k“ und „h“. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

(F/G) Seitenlinie

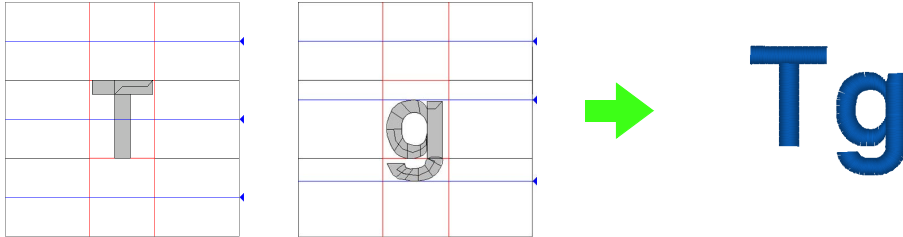
Diese Linien bilden die Breite der Schriftart. Die Schriftartbreite kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am unteren Rand eingestellt werden.

Anmerkung:

- Die mit der **Grundlinie**, **Großbuchstabenlinie** und den **Seitenlinien** eingestellte Höhe bzw. Breite ist die Referenzmaske zur Erstellung des Schriftzeichens.
- Wenn mit Font Creator erstellte Zeichen in Layout & Editing importiert werden, nehmen die Breite und Höhe der Zeichen die folgenden Bereiche ein.
 - Zeichenhöhe: von Grundlinie (A) bis Großbuchstabenlinie (B)
 - Zeichenbreite: von Seitenlinie (F) bis Seitenlinie (G)
- Um die Höhe der Zeichen auszurichten, erscheinen die **Oberlängelinie**, **Mittellinie** und **Unterlängelinie** für alle Zeichen gleich. Wenn daher die Höhe einer dieser Linien verändert wird, bleibt diese Einstellung erhalten, auch wenn ein anderes Zeichen zur Bearbeitung ausgewählt wird.
- Die mit den **Seitenlinien** eingestellte Breite kann für jedes Zeichen separat gewählt werden.

Manuelles Erstellen einer benutzerdefinierten Schriftart


Mit Font Creator können Sie benutzerdefinierte Schriftarten erzeugen und bearbeiten, und später in Layout & Editing verwenden. Mit solchen benutzerdefinierten Zeichen sind ganz individuelle Stickmuster möglich.

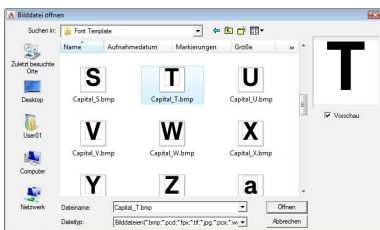


Schritt 1	Hintergrundbild öffnen
Schritt 2	Einen Buchstaben erzeugen
Schritt 3	Andere Buchstaben erzeugen
Schritt 4	Speichern Sie den Buchstaben.
Schritt 5	Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

Schritt 1 Hintergrundbild öffnen

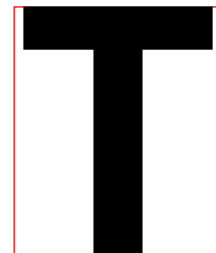
Zur Erstellung einer benutzerdefinierten Schriftart öffnen Sie ein Bild für den Hintergrund. In diesem Beispiel verwenden Sie das mitgelieferte Hintergrundbild zur Erzeugung eines Musters für den Buchstaben „T“.

- 1 Klicken Sie auf , wählen Sie dann **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN 8**, dann **Tools**, dann **Font Creator**.
- 2 Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Schablone öffnen**, dann auf **aus Datei**.
- 3 Importieren Sie die Datei **Capital_T.bmp**. Wählen Sie die Datei **Capital_T.bmp** durch Klicken auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dateien)**, dann auf **PE-DESIGN8**, dann auf **Sample**, dann auf **Font Creator**, dann auf **Font Template**.

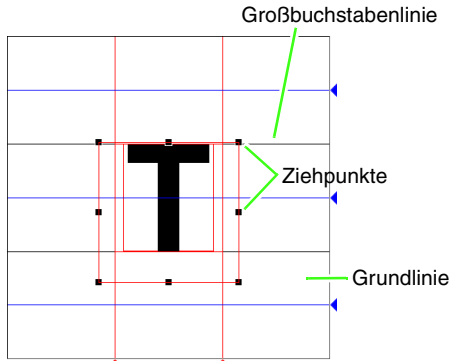


Anmerkung:

Die **Grundlinie**, **Großbuchstabenlinie** und **Seitenlinien** - im Beispiel-Bitmap dargestellt als rote Linien - wurden als Hilfslinien zur einfacheren Positionierung hinzugefügt.



- 4 Verschieben Sie das Zeichen so, dass es oben mit der **Großbuchstabenlinie** ausgerichtet ist. Um die Höhe des Zeichens anzupassen, stellen Sie mit einem Ziehpunkt die Höhe zwischen **Großbuchstabenlinie** und **Grundlinie** ein.



Anmerkung:

Wenn keine Ziehpunkte mehr angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und anschließend im darauf folgenden Menü auf **Schablone modifizieren**.

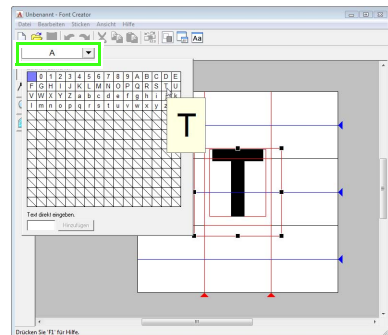
Schritt 2 Einen Buchstaben erzeugen

- 1 Wählen Sie den zu erstellenden Buchstaben.

Anmerkung:

Der Buchstabe muss in der Tabelle **Zeichen auswählen** registriert werden, damit die erstellte Schriftart in Layout & Editing verwendet werden kann.

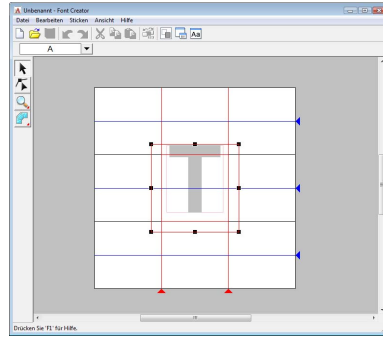
„Eingabe von Text/Kleiner Text“ auf Seite 84.



Klicken Sie auf das Listenfeld **Zeichen auswählen** und wählen Sie den Buchstaben, der erstellt werden soll. Wählen Sie für dieses Beispiel „T“.

Anmerkung:

Das Schablonenbild, das im Arbeitsbereich erhalten bleibt, kann angezeigt oder verborgen werden, oder es kann eine verblasste Kopie des Bildes angezeigt werden. Klicken Sie für dieses Beispiel auf **Ansicht-Schablone anzeigen** und wählen Sie anschließend **25%**.



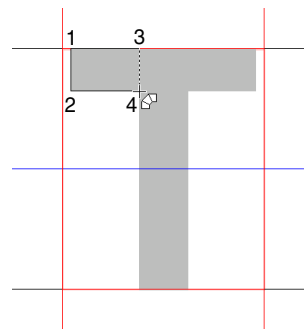
- 2 Klicken Sie auf , dann auf .

Anmerkung:

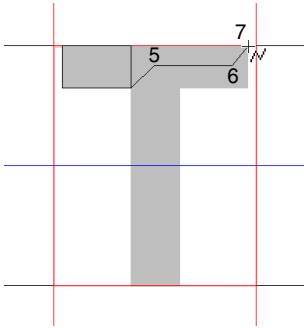
Beim Klicken auf erscheinen fünf Schaltflächen.



- : Sticktyp „Gerader Block“
- : Sticktyp „Abgerundeter Block“
- : Halbautomatischer Sticktyp „Gerader Block“
- : Sticktyp „Linie“
- : Sticktyp „Vorschub“

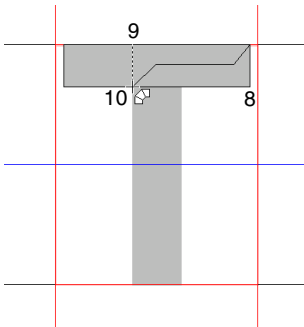
Klicken Sie in die Stickmusterseite, um Punkt 1 (Anfangspunkt) bis 4 festzulegen.



- 3 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 5 bis 7.




- 4 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 8 bis 10.

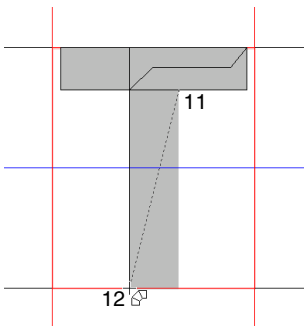


- 5 Klicken Sie auf , dann auf .

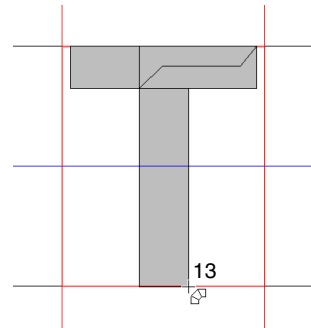
 **Anmerkung:**

Durch Klicken auf  an dieser Stelle, können überlappende Stiche vermieden werden.

- 6 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 11 bis 12.



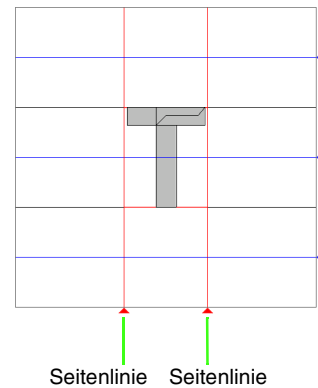
- 7 Doppelklicken Sie Punkt 13 (der letzte Punkt des ganzen Musters), oder klicken Sie Punkt 13 und drücken Sie dann die Taste **Enter**.



 **Anmerkung:**

Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste **BackSpace**.

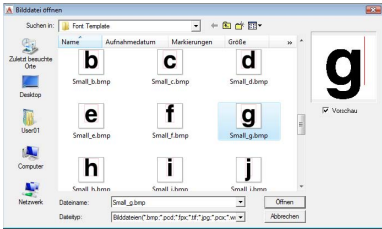
- 8 Klicken Sie auf , ziehen Sie dann die **Seitenlinie** zur Einstellung der Zeichenbreite.



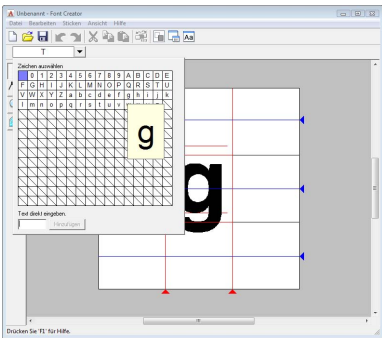
Schritt 3 Andere Buchstaben erzeugen

Als nächstes erstellen Sie einen anderen Buchstaben. Für dieses Beispiel erzeugen Sie ein Muster für den Buchstaben „g“.

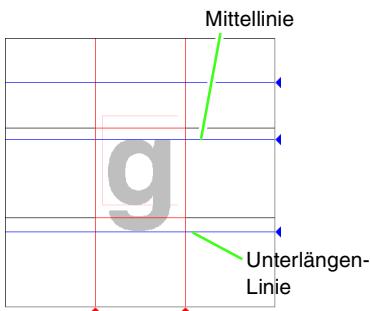
- 1 Importieren Sie die Datei **Small_g.bmp** in derselben Weise wie das „T“.




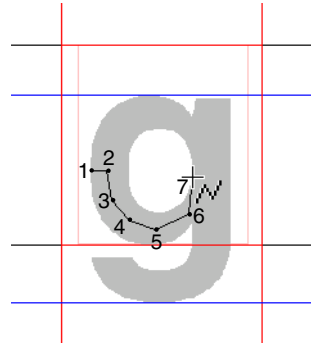
- 2 Klicken Sie auf das Listenfeld **Zeichen auswählen** und wählen Sie den Buchstaben, der erstellt werden soll. Wählen Sie für dieses Beispiel „g“.



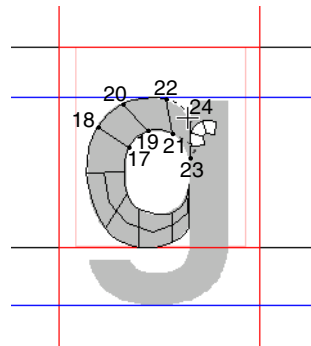
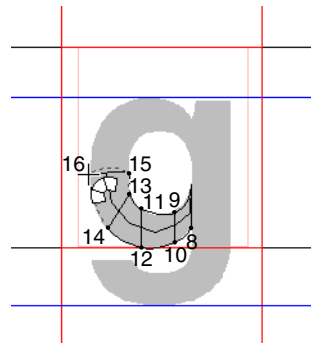
- 3 Stellen Sie die Zeichengröße und -position auf dieselbe Weise ein wie das „T“.
Verschieben Sie die blauen Referenzlinien durch Ziehen der Dreiecksymbole so, dass sie oben und unten mit dem Zeichen ausgerichtet sind.





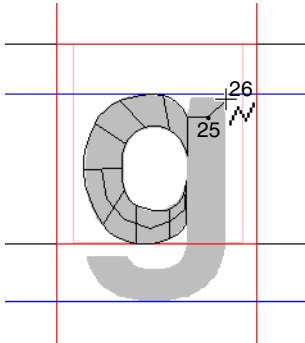
- 4 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 1 bis 7.





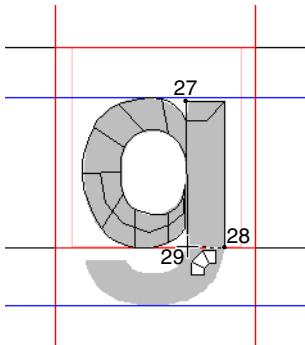
- 5 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 8 bis 24.





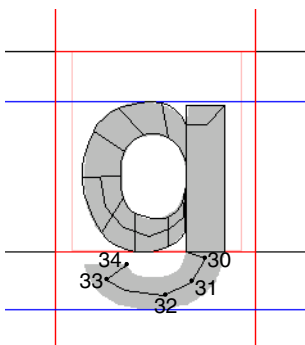
- 6 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 25 bis 26.



- 7 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 27 bis 29.

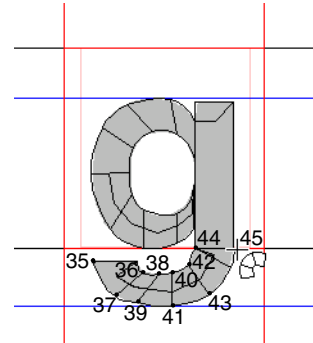


- 8 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 30 bis 34.

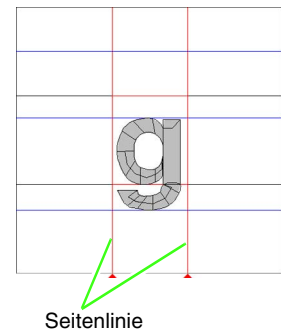


- 9 Klicken Sie auf , dann auf .

Klicken Sie dann die Punkte 35 bis 44 und doppelklicken Sie zum Schluss Punkt 45 (Endpunkt), oder klicken Sie Punkt 45 und drücken Sie anschließend die Taste **Enter**.



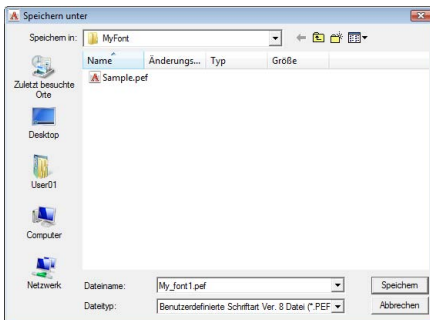
- 10 Ziehen Sie die **Seitenlinie** zur Einstellung der Zeichenbreite.



Schritt 4 Speichern Sie den Buchstaben.

- 1 Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern**.
- 2 Wählen Sie den Ordner **MyFont** im PE-DESIGN-Installationsordner. (Klicken Sie z. B. auf das PE-DESIGN-Installationslaufwerk, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **MyFont**). Geben Sie dann den Dateinamen ein. Geben Sie für dieses Beispiel den Namen „Meine Schrift1“ ein.

Klicken Sie auf **Speichern**.



Hinweis:

Speichern Sie die erstellte Schriftart in dem unten angegebenen Ordner. Wenn sie in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in Layout & Editing nicht verwendet werden.
(PE-DESIGN-Installationslaufwerk)
\\Programme\Brother\PE-DESIGN 8\MyFont



Schritt 5 Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

Die erzeugten Buchstaben können in Layout & Editing verwendet werden.

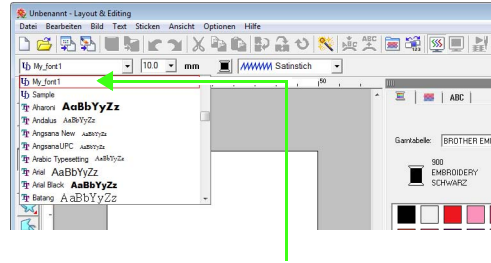
- 1 Starten Sie Layout & Editing.


Anmerkung:

Wenn Layout & Editing bereits ausgeführt wird, beenden Sie das Programm und starten Sie es erneut. Die neue Schriftart wird erkannt, wenn das Programm startet.

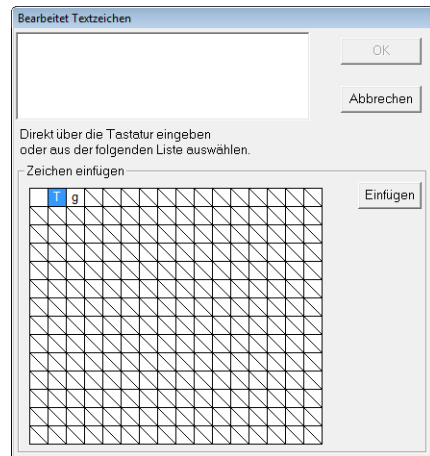
- 2 Klicken Sie auf , dann auf .

- 3 Klicken Sie in das Schriftart-Listefeld und wählen Sie dann „Meine Schrift1“.

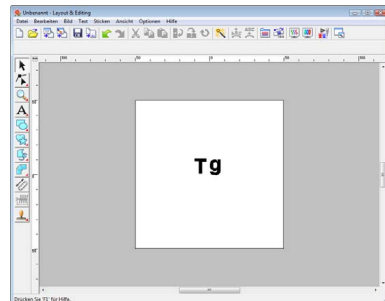


Schriftarten, die in Font Creator erstellt worden sind, erscheinen mit  vorne am Dateinamen.

- 4 Klicken Sie auf die Stickmusterseite. Geben Sie den Text ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.



→ Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.



 „Text hinzufügen“ auf Seite 84.

Dieser Abschnitt enthält ausführliche Beschreibungen der verschiedenen Funktionen, Einstellungen und Vorsichtsmaßnahmen in Font Creator. Darüber hinaus werden viele nützliche Funktionen vorgestellt.


Öffnen einer Datei

Neue Schriftart erzeugen

Um eine neue Schriftart zu entwerfen, können Sie mit einem leeren Arbeitsbereich beginnen.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:




1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und anschließend auf **Neu**.
→ Es erscheint ein neuer Arbeitsbereich.

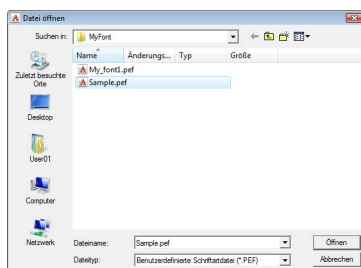
Schriftartdatei öffnen

Eine zuvor erstellte oder gespeicherte Schriftartdatei kann zum Bearbeiten geöffnet werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:



1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und anschließend auf **Öffnen**.
2. Wählen Sie den Ordner **MyFont** im PE-DESIGN-Installationsordner. (Klicken Sie z. B. auf PE-DESIGN-Installationslaufwerk, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **MyFont**.)



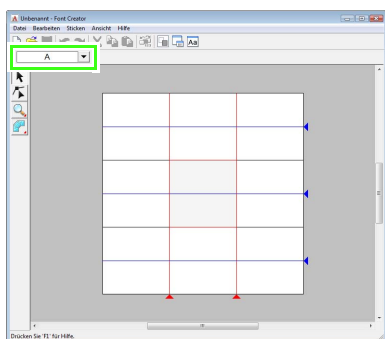
3. Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.
→ Der Inhalt der gewählten Datei erscheint im Arbeitsbereich.

Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone

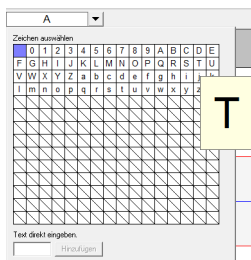
Auswählen des zu erstellenden Zeichens

Das Zeichen, das erstellt werden soll, kann ausgewählt werden.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen auswählen** in der Symbolleiste „Zeichen auswählen“.



2. Wählen Sie im Dialogfeld **Zeichen auswählen** den Buchstaben, der erstellt werden soll.



Wenn das gewünschte Zeichen nicht in der Liste enthalten ist, kann ein Zeichen auch durch Eingabe im Textfeld unten im Dialogfeld und anschließendem Drücken der Taste **Enter** ausgewählt werden.

Anmerkung:

- Zeichen, für die bereits ein Muster erstellt worden ist, werden auf einem blauen Hintergrund angezeigt.
- Das leere Feld in der linken oberen Ecke ist ein Leerzeichen. Klicken Sie auf dieses Feld, um ein Leerzeichen auszuwählen.

Hinweis:

Wenn bei der Auswahl eines anderen Zeichens Teile des Buchstabens über die Stickmusterseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie den Buchstaben deshalb so, dass keine Teile über die Stickmusterseite hinausragen, bevor Sie ein anderes Zeichen auswählen.

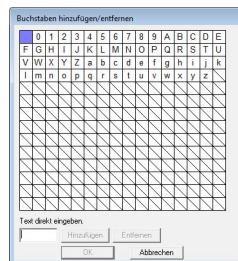
Hinzufügen/Löschen von registrierten Zeichen

Als Vorgabe sind die folgenden Zeichen im Dialogfeld **Zeichen auswählen** bereits registriert: Leerzeichen, Zahlen (0 bis 9), Großbuchstaben (A bis Z) und Kleinbuchstaben (a bis z).

Andere Zeichen, wie z. B. „?“ und „!“ , können hinzugefügt und nicht benötigte Zeichen gelöscht werden. Für jede benutzerdefinierte Schriftart können maximal 1.024 Zeichen registriert werden.

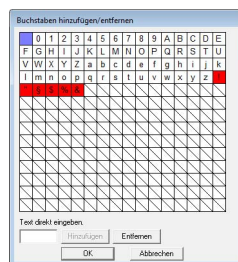
1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Buchstaben hinzufügen/entfernen**.
2. Geben Sie auf der Tastatur das Zeichen ein, das registriert werden soll.

→ Das eingegebene Zeichen erscheint im Feld unter **Text direkt eingeben**.



3. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

→ Das eingegebene Zeichen wird zur Zeichenliste hinzugefügt.



Wenn das Zeichen bereits registriert ist oder dasselbe Zeichen mehrmals eingegeben wird, erscheint eine Fehlermeldung. Es können nur Zeichen registriert werden, die noch nicht registriert sind.

- Um ein registriertes Zeichen zu löschen, markieren Sie das Zeichen und klicken anschließend auf **Entfernen**.

Das Feld wird rot markiert. Mit jedem Klick auf das Zeichen wird es ausgewählt bzw. abgewählt.

- Wenn die Einstellungen angewandt werden können, klicken Sie auf **OK**.


Anmerkung:

- Sollen die Änderungen nicht registriert werden, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Wenn ein Zeichen registriert wird, obwohl noch keine Schriftart erstellt worden ist, werden die Daten für das registrierte Zeichen in einer Schriftartdatei gespeichert.

Bild im Hintergrund öffnen


Vorhandene Bilddaten oder ein Zeichen einer TrueType-Schriftart können in der Stickmusterseite angezeigt und als Schablone verwendet werden. Öffnen Sie ein Bild des ausgewählten Zeichens und verwenden Sie es als Hintergrundbild.

Anmerkung:

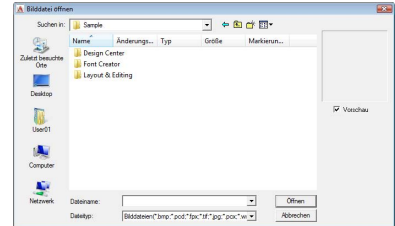
- Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.
- Die Dichte des Hintergrundbildes kann geändert werden.
 -  „Ansicht des Hintergrundbildes ändern“ auf Seite 249.
- Wenn das Hintergrundbild angezeigt wird, werden die Daten für das Hintergrundbild mit der Schriftartdatei gespeichert. Beim nächsten Öffnen der Schriftartdatei wird auch das Hintergrundbild angezeigt.

■ Öffnen einer Schablone (Bilddatei)

Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.

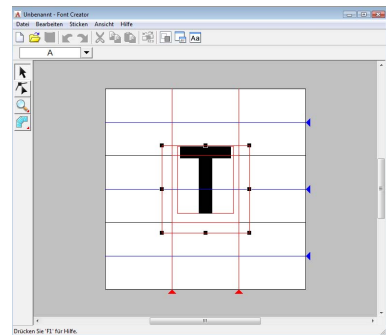
 „Bilddateiformate“ auf Seite 19.

- Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Schablone öffnen**, dann auf **von Datei**.
- Wählen Sie das Laufwerk, den Ordner und die gewünschte Datei aus.



- Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu öffnen.

→ Das Bild wird im gesamten Arbeitsbereich angezeigt.



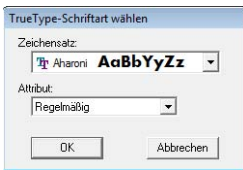
Anmerkung:

Das Hintergrundbild kann durch Ziehen verschoben oder durch Ziehen eines Ziehpunktes die Bildgröße geändert werden. Wenn keine Ziehpunkte mehr angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und anschließend im darauf folgenden Menü auf **Schablone modifizieren**.

■ Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)

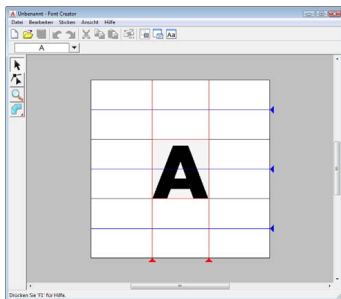
Auf dem Computer installierte TrueType-Schriftarten können geöffnet und als Schablone verwendet werden.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Schablone öffnen**, dann auf **TrueType-Schriftart wählen**.
2. Wählen Sie die Schriftart im Listenfeld **Zeichensatz**. Wählen Sie das Zeichenattribut im Listenfeld **Attribut**.



3. Klicken Sie auf **OK**.


→ Das im Dialogfeld **Zeichen auswählen** ausgewählte Zeichen erscheint im Arbeitsbereich.



- Während der Bearbeitung eines Zeichens in einer Schriftart, erscheint dieselbe TrueType-Schriftart bis eine andere Schablone für den Hintergrund ausgewählt wird. Jedesmal, wenn ein anderes Zeichen im Dialogfeld **Zeichen auswählen** ausgewählt wird, erscheint die Schablone des Zeichens in derselben TrueType-Schriftart.
- Ist das im Dialogfeld **Zeichen auswählen** gewählte Zeichen in der TrueType-Schriftart nicht verfügbar, wird ? als Schablone angezeigt.

Anmerkung:

- Eine als Schablone gewählte TrueType-Schriftart kann nicht verschoben oder vergrößert/verkleinert werden. In diesem Fall ist die automatische Konvertierung in ein Buchstabenmuster möglich.

 „TrueType-Schriftarten automatisch konvertieren“ auf Seite 243.


- Darüber hinaus ist das Zeichnen des Zeichens mit dem halbautomatischen Blockzeichenwerkzeug nicht möglich.


Erstellen eines Buchstabens

Erstellen von Mustern mit den Handstickmuster-Werkzeugen


Zeichnen Sie den Buchstaben mit den Handstickmuster-Werkzeugen.


Zur einfacheren Erstellung des Buchstabens kann ein Hintergrundbild angezeigt werden.


 „Bild im Hintergrund öffnen“ auf Seite 241.


Verwenden Sie  in der Werkzeugleiste zum Erstellen der Muster.


Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheinen diese fünf Schaltflächen:


 : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Gerader Block“ (Flächenfüllung).
(Tastenbefehl: **Z**)

 : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Abgerundeter Block“ (Flächenfüllung).
(Tastenbefehl: **X**)

 : Zum halbautomatischen Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Gerader Block“.
Durch halbautomatisches Verfolgen können Punkte an den Linien einer Schablone entlang festgelegt werden.
(Tastenbefehl: **C**)

 : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Linie“ (Randaht).
(Tastenbefehl: **V**)

 : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Vorschub“ (Sprungstiche).
(Tastenbefehl: **B**)


 „Manuelles Erstellen einer benutzerdefinierten Schriftart“ auf Seite 233.

Anmerkung:

- Beim Eingeben von Punkten können Sie zwischen verschiedenen Werkzeugen umschalten. Das geht besonders einfach mit den Tastaturbefehlen.
- 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. Darüber hinaus kann dieses Werkzeug nicht verwendet werden, wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone ausgewählt ist.
- Nachdem Sie das Muster gezeichnet haben, können Sie Muster im geraden Blocktyp auch weiterhin in Muster im runden Blocktyp konvertieren und umgekehrt. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Punkte bearbeiten“ auf Seite 245.


TrueType-Schriftarten automatisch konvertieren

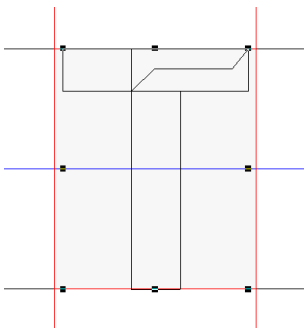
Wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone verwendet wird, kann diese ganz einfach in ein Buchstabenmuster umgewandelt werden.

1. Öffnen Sie die TrueType-Schriftart, die als Schablone verwendet werden soll.
 „Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)“ auf Seite 242.
2. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **TrueType-Schriftart zu Daten konvertieren**.
→ Vom Hintergrundbild wird ein Buchstabenmuster erzeugt.

Bearbeiten von Buchstaben

Muster auswählen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf  .
2. Klicken Sie auf das Objekt.
→ Zur Anzeige, dass das Muster markiert ist, werden Ziehpunkte um das Muster angezeigt.



3. Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.

Anmerkung:

- Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.
- Wenn Sie ungewünschte Muster ausgewählt haben, klicken Sie auf einen leeren Bereich im Arbeitsbereich, um alle Muster abzuwählen, und beginnen Sie erneut.

Muster verschieben

1. Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein oder mehrere markierte Muster.
2. Ziehen Sie das/die Muster an die gewünschte Stelle.

Anmerkung:

- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **(Shift)** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.
- Wenn Sie die Pfeiltaste für die gewünschte Richtung gedrückt halten, wird die Umrandung kontinuierlich in diese Richtung bewegt.

Muster skalieren

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen der Ziehpunkte der/des markierten Muster/s.
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

Anmerkung:

- Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Um das/die ausgewählte/n Muster auf einer horizontalen Achse zu kippen, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Horizontal**.
Um das/die ausgewählte/n Muster auf einer vertikalen Achse zu kippen, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Spiegeln**, dann auf **Vertikal**.
- Um das/die markierte/n Muster zu drehen, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann **Drehen**, und ziehen Sie dann den Drehpunkt.
- Mit anderen Werkzeugen und Menübefehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.



„Menüs/Werkzeuge“ „Font Creator“ auf Seite 273.

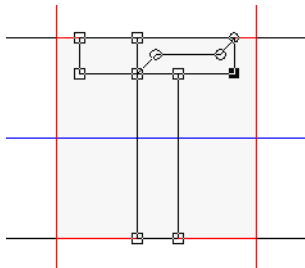
Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens

Punkte bearbeiten und Muster umformen

1. Klicken Sie im Werkzeugkasten auf .

2. Klicken Sie auf das Muster, das Sie bearbeiten möchten.

→ Die Punkte im Muster werden als kleine weiße Rechtecke oder Kreise angezeigt.



Anmerkung:

Sie können immer nur ein Muster auswählen.

3. Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.

→ Der gewählte Punkt wird als kleines schwarzes Rechteck oder Kreis angezeigt.

- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.

→ Alle ausgewählten Punkte werden in gleicher Richtung verschoben.


- Zum Einfügen eines Punktes, klicken Sie auf die Linie, wo ein neuer Punkt hinzugefügt werden soll.


→ Der neue Punkt ist ausgewählt und wird als kleines schwarzes Rechteck angezeigt.

- Um einen Punkt zu löschen, klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Löschen**, oder drücken Sie die Taste **Entf**, um den Punkt zu entfernen.

Anmerkung:

- Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste **Strg** gedrückt.

- Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und drücken Sie auf die Taste  oder

. Die Auswahlrichtung ändert sich zum Startpunkt.

- Halten Sie die Taste **Shift** gedrückt und ziehen Sie die Punkte. Die Punkte werden horizontal oder vertikal verschoben.
- Drücken Sie eine Pfeiltaste. Die Punkte werden in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

Punkte bearbeiten

Die mit einem Punkt verbundenen Linien können zu Geraden oder zu Kurven geändert werden. Darüber hinaus können sie geglättet oder geradegerichtet werden.

1. Markieren Sie einen Punkt auf dieselbe Weise wie unter „Punkte verschieben“.

2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, dann auf **Punkt**.

3. Klicken Sie auf den gewünschten Befehl.

- Klicken Sie auf **in Gerade**, um die Linien am markierten Punkt in Geraden umzuwandeln.
- Klicken Sie auf **in Kurve**, um die Linien am markierten Punkt in Kurven umzuwandeln.
- Klicken Sie auf **in Glättung**, um die Linien am markierten Punkt einer Kurve zu glätten.
- Klicken Sie auf **in Symmetrie**, um die Linien am markierten Punkt einer Kurve symmetrisch umzuwandeln.
- Klicken Sie auf „in Scheitelpunkt“, um die markierte Kurve in einen gepunkteten Pfad umzuformen.

Prüfen der erstellten Buchstabenmuster

Die Stickreihenfolge und die Vorschau des Buchstabens sowie die Liste der erstellten Zeichen kann geprüft werden.

Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

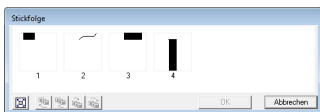
Die Stickreihenfolge für den Buchstaben kann angezeigt und geändert werden.


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf  oder klicken Sie auf

Sticken und anschließend auf **Stickfolge**.

→ Das Dialogfeld **Stickfolge** wird angezeigt, das wie das folgende aussieht:



-  : Anklicken, um jedes Muster so zu vergrößern, dass es den Rahmen ausfüllt.

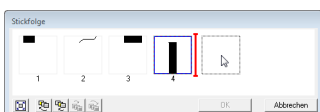
Auswählen des Musters

1. Wählen Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickfolge**.


→ Das ausgewählte Muster wird durch eine rosa Linie umrandet und Begrenzungslinien werden um das entsprechende Muster in der Stickmusterseite angezeigt.


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.

-  : Anklicken, um das markierte Muster an den Anfang der Stickreihenfolge zu verschieben.

-  : Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach vorne zu verschieben.

-  : Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach hinten zu verschieben.

-  : Anklicken, um das markierte Muster an das Ende der Stickreihenfolge zu verschieben.

Um die Stickreihenfolge zu ändern, klicken Sie auf **OK**.

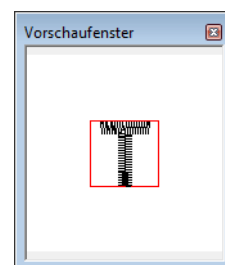
Vorschau des Stickmusters

Im Vorschauenfenster kann eine Vorschau auf den Buchstaben der Schriftart angezeigt werden.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und anschließend auf **Vorschauenfenster**.


→ Das Vorschauenfenster wird angezeigt.

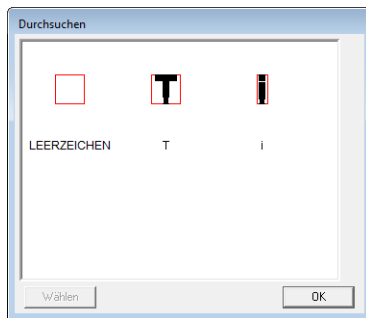


Prüfen der Liste von erstellten Zeichen

Es kann eine Liste der Zeichen angezeigt werden, die in der aktuellen Schriftartdatei gerade in Bearbeitung sind.


Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

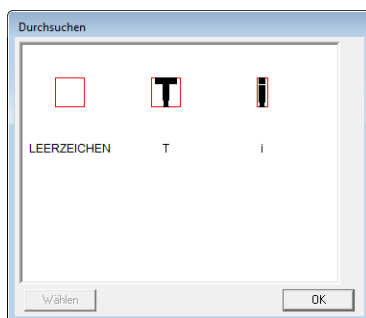
1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und anschließend auf **Fenster Durchsuchen**.
→ Das Fenster **Durchsuchen** wird angezeigt.



Auswählen von Buchstaben

Durch Auswahl eines Zeichens im Dialogfenster **Durchsuchen** kann in der Stickmusterseite ein anderes Zeichen angezeigt werden.

1. Klicken Sie auf  oder auf **Ansicht** und anschließend auf **Fenster Durchsuchen**.
2. Klicken Sie auf ein Zeichen und anschließend auf **Wählen**.




→ Das Dialogfenster **Durchsuchen** wird geschlossen und das gewählte Zeichen erscheint in der Stickmusterseite.

Speichern von Buchstaben

Überschreiben

Wenn Änderungen an einem Buchstaben gespeichert werden, wird der bearbeitete Buchstabe überschrieben.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Klicken Sie auf  oder auf **Datei** und anschließend auf **Speichern**.
 - Die Datei wird gespeichert.
 - Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

Hinweis:

Wenn Teile des Buchstabens über die Stickmusterseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie dann den Buchstaben so, dass keine Teile über die Stickmusterseite hinausragen.

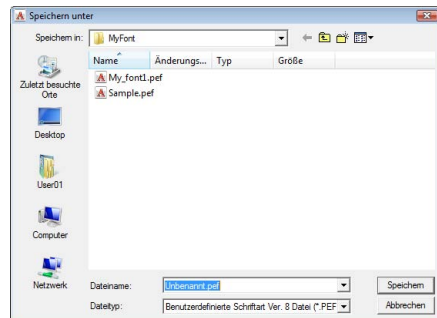
Unter neuem Namen speichern

Die aktuelle Datei kann unter einem anderen Namen gespeichert werden, um das Original nicht zu verändern oder verschiedene Versionen desselben Buchstabens zu behalten.

Die Buchstaben werden als PEF-Datei gespeichert.

1. Klicken Sie auf **Datei**, dann auf **Speichern unter**.

2. Wählen Sie den Ordner **MyFont** im PE-DESIGN-Installationsordner. (Klicken Sie z. B. auf das PE-DESIGN-Installationslaufwerk, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **MyFont**). Geben Sie dann den Dateinamen ein.



Hinweis:

- Speichern Sie die erstellte Schriftart im Ordner **MyFont**. (Klicken Sie z. B. auf das PE-DESIGN-Installationslaufwerk, dann auf **Programme**, dann auf **Brother**, dann auf **PE-DESIGN 8**, dann auf **MyFont**). Wenn die Schriftart in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in **Layout & Editing** nicht verwendet werden.
- Wenn **Layout & Editing** beim Speichern eines neuen Zeichens in Font Creator bereits ausgeführt wird, erscheint das neue Zeichen nicht in der **Schriftart-Auswahlliste** in **Layout & Editing**. Beenden Sie in diesem Fall **Layout & Editing** und starten Sie das Programm erneut.

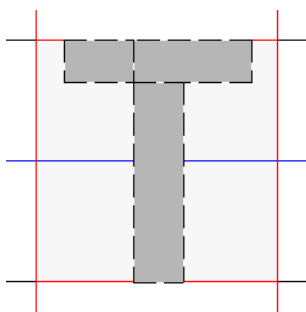
3. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Buchstaben zu speichern.

Ändern von Einstellungen

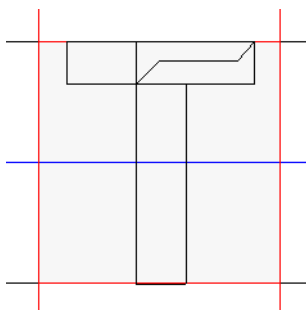
Ändern des Zeichenmodus

In Font Creator gibt es zwei Zeichenmodi.

- **Füllmodus**
Blöcke erscheinen gefüllt. In diesem Modus sind die überlappenden Bereiche eines Musters besser sichtbar.



- **Umrissmodus (Füllmodus aus)**
Blöcke werden nicht gefüllt dargestellt. In diesem Modus können Punkte leichter bearbeitet werden.



Mit der nachfolgend beschriebenen Prozedur können Sie zwischen diesen Modi umschalten.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

1. Klicken Sie auf oder auf **Ansicht** und anschließend auf **Füllmodus**.
→ Der Modus wird zwischen Füllmodus und Umrissmodus umgeschaltet.

Ansicht des Hintergrundbildes ändern

■ Dichte 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**, dann auf **Schablone anzeigen** und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung.
 - Um das Schablonenbild anzuzeigen, klicken Sie auf **Ein (100%)**.
 - Um eine verblasste Kopie des Bildes anzuzeigen, klicken Sie auf die gewünschte Dichte (**75%**, **50%** oder **25%**).
 - Klicken Sie auf **Aus**, um das Schablonenbild zu verbergen.

Anmerkung:

- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn kein Schablonenbild in den Arbeitsbereich importiert wurde.
- Mit der Taste (**F6**) können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

■ Hintergrundbild skalieren/verschieben

1. Klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Schablone modifizieren**.
→ Das Hintergrundbild wird markiert.
Das Hintergrundbild kann auf dieselbe Weise verschoben oder skaliert werden, wie Buchstabenmuster.

„Bearbeiten von Buchstaben“ auf Seite 244.

Anmerkung:

Wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone ausgewählt ist, kann das Hintergrundbild nicht skaliert oder verschoben werden.

Gittereinstellungen ändern

Der Zeilenabstand im angezeigten Gitter des Arbeitsbereichs kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Gittereinstellungen**.
2. Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
Um das Gitter auszublenden, löschen Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.



3. Um die Schriftart in einer gleichbleibenden Stärke einzugeben oder immer die gleichen vertikalen und horizontalen Positionen einzuhalten, 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. Wählen Sie im Fenster **Gitterabstand** den Abstand zwischen den Gitterlinien.
5. Zur Darstellung des Gitters mit Punkten (Schnittpunkte des Gitters), deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Stickmuster vergrößern/verkleinern

Importierte Stickmuster können in Layout & Editing auf die folgenden drei Arten vergrößert oder verkleinert werden.

- 1 Stickmuster werden einfach vergrößert/verkleinert.
- 2 Stickmuster werden bei gedrückter Taste **(Strg)** vergrößert/verkleinert.
- 3 Mit der Funktion „Stich als Block“ werden Stickmuster nach der Konvertierung in ein Handstickmuster vergrößert/verkleinert.

Bei Methode **1** wird die Stickerei bei gleichbleibender Stichanzahl dichter oder lichter. Mit anderen Worten: Das starke Vergrößern oder Verkleinern eines Musters ändert die Qualität der Stickerei, da sich dies auf die Fadendichte auswirkt. Verwenden Sie diese Methode daher nur, um ein Stickmuster geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.

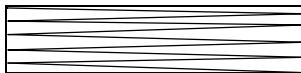
Bei Methode **2**, wird die Größe des Musters geändert, wobei die Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster erhalten bleiben. Wenn die ursprüngliche Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster im Stickmuster jedoch nicht gleichmäßig sind, ändern sich Fadendichte und Nadeleinstichpunktmuster möglicherweise auch bei dieser Methode. Vergrößern/Verkleinern Sie das Muster und prüfen Sie dabei die Vorschau. Verwenden Sie diese Methode nicht, um ein Stickmuster nur geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.

Bei Methode **3** bleibt die Fadendichte erhalten, wenn das Muster vergrößert/verkleinert wird. Das Nadeleinstichpunktmuster bleibt jedoch nicht vollständig erhalten. Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie die Stiche oder die Form verändern möchten. Verwenden Sie diese Methode nicht, um ein Stickmuster nur geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.

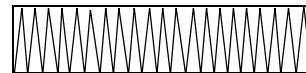
Mit dieser Software können Sie eine Vielzahl an Stickmuster erzeugen und mehr Stickattribute zuweisen (Stickdichte, Laufweite usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrer Stickmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten. 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.

Nährichtung

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



Zusammenziehen sehr wahrscheinlich



Zusammenziehen weniger wahrscheinlich

Stickreihenfolge prüfen

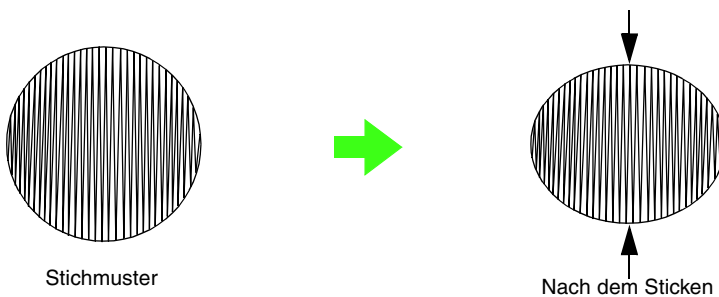
Nachdem Sie ein Stickmuster aus verschiedenen Teilen erzeugt haben (in Layout & Editing oder in Design Center), denken Sie daran, die Stickreihenfolge zu prüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

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

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

Große Bereiche sticken

- Die besten Stickerggebnisse erhalten Sie, wenn Sie zum Stickten großer Bereiche das **Unternähen** einschalten (**Ein**).
👉 Weitere Informationen finden Sie unter „Unternähen“ auf Seite 103.
- Ändern der **Nährichtung** verhindert, dass das Muster schrumpft.
- Nehmen Sie zum Stickten ein spezielles Unterlegmaterial (Stickunterlegvlies). Verwenden Sie beim Stickten von leichten oder Stretchstoffen immer ein Stickunterlegvlies; die Nadel könnte sich sonst verbiegen oder abbrechen, die Stickerei könnte schrumpfen oder das Muster ungleichmäßig werden.
- Wenn auf großen Bereichen der Satinstich angewendet wird, kann sich abhängig vom verwendeten Garn und Stoff der bestickte Bereich nach dem Stickten zusammenziehen. Wechseln Sie in einem solchen Fall zu folgender Alternativmethode: Wählen Sie den Füllstich, und verstärken Sie den Stoff durch Stickunterlegvlies auf der Stoffrückseite.



! Hinweis:

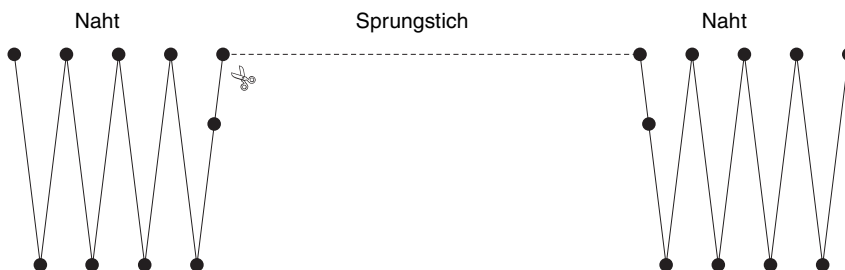
Bei Verwendung des Satinstiches auf einem großen Bereich kann sich die Nadel bei einigen Maschinen um etwa 10 mm von der korrekten Position verschieben. Um dies zu vermeiden, benutzen Sie die oben erwähnte alternative Methode.

Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden

Wenn die Funktion „Sprungstiche abschneiden“ in Stickmaschinen, die mit dieser Funktion ausgestattet sind, eingeschaltet ist, wird der Faden automatisch am Sprungstich abgeschnitten.

Je nach Stickmaschine werden Sprungstiche unter einer bestimmten Länge möglicherweise nicht abgeschnitten.

Weitere Informationen zur Funktion „Sprungstiche abschneiden“ finden Sie in der Bedienungsanleitung der Stickmaschine.



Zum Stickten geeignete Schriftarten

■ Beim Stickten kleiner Schriftarten

Um die besten Ergebnisse beim Stickten von Designs mit kleinen Schriftarten zu erhalten, folgen Sie den nachfolgenden Empfehlungen.

- 1.** Stickten Sie mit einer geringeren Fadenspannung als beim Stickten normaler Designs.
- 2.** Stickten Sie langsamer als beim Stickten normaler Designs.
(Informationen zur Einstellung der Fadenspannung und Geschwindigkeit finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)
- 3.** Schneiden Sie die Sprungstiche zwischen den Buchstaben nicht ab.
(Informationen zur Einstellung des Fadenabschneidens in der Maschine finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)


■ Beim Konvertieren von TrueType-Schriftarten in Stickmuster

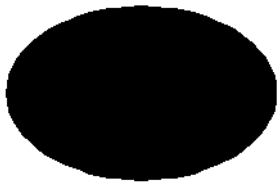
Die besten Ergebnisse beim Konvertieren von TrueType-Schriftarten in Stickmuster erzielen Sie, wenn Sie eine Schriftart wählen, bei der alle Linien so dick wie möglich sind, wie z. B. bei der Schriftart Gotisch.

Erzeugen von Buchstabenumrandungen (mit in Umrandungsobjekt umgewandeltem Text)

Durch Anwenden des Befehls **In Umrandungsobjekt umwandeln** auf ein Zeichen einer TrueType-Schriftart können Umrandungen von Buchstaben innerhalb einer Form erzeugt werden.

1. Zeichnen Sie eine Form mit einem **Formwerkzeug**.


 Weitere Informationen finden Sie unter „Formen zeichnen“ auf Seite 73.



2. Wählen Sie ein Zeichen aus einer TrueType-Schriftart.

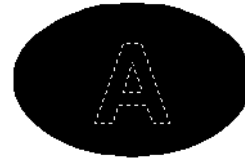


3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Zeichen und wählen Sie im darauf folgenden Menü **In Umrandungsobjekt umwandeln**.


 Weitere Informationen finden Sie unter „Text in Umrandungsmuster konvertieren“ auf Seite 94.



4. Positionieren Sie das Zeichen so, dass es von der Form eingerahmt wird.



5. Halten Sie nach dem Markieren der Buchstabenumrandung die Taste **Strg** gedrückt und wählen Sie den Hintergrund der Form. Klicken Sie auf **Sticken**, dann auf **Aussparung aktivieren**.


 Weitere Informationen finden Sie unter „Vermeiden von überlappenden Stichen (Aussparungen)“ auf Seite 78.



6. Markieren Sie die Innenfläche der Buchstabenumrandung und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche

Flächenfüllung .

(Da die Hintergrundfarbe in diesem Beispiel schwarz ist, ist die mit der Schaltfläche

Flächenfüllung gewählte Farbe  ebenfalls schwarz.)



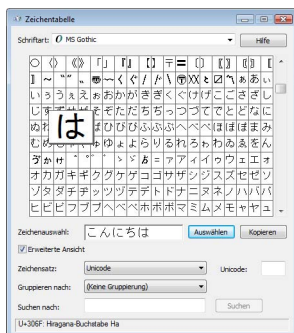
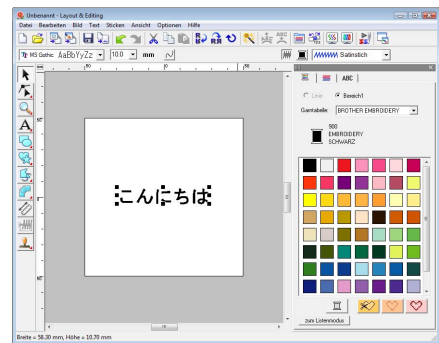
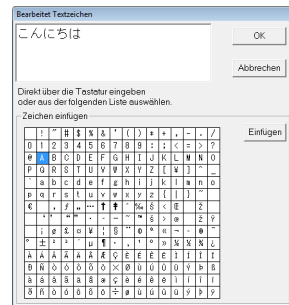
→ Das Umrandungsobjekt ist fertig.

Konvertieren von Zeichen (Japanisch, Chinesisch, Koreanisch usw.) in Stickmuster

Stickmuster können von verschiedenen Zeichen hergestellt werden, wie z. B. aus japanischen, chinesischen, koreanischen u. a. TrueType-Schriftarten.

In diesem Beispiel erzeugen Sie ein Stickmuster aus japanischen Zeichen.

1. Wählen Sie ein Textwerkzeug und anschließend eine japanische TrueType-Schriftart (z. B. „MS Gothic“).
2. Klicken Sie in der Stickmusterseite auf die Stelle, an der Sie den Text eingeben möchten. Das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** wird angezeigt.
3. Rufen Sie eine andere Zeichentabelle als die in Schritt 2 angezeigte auf. (**Start – Alle Programme – Zubehör – Systemprogramme – Zeichentabelle**)
4. Wählen Sie **MS Gothic** in der Liste **Schriftart** der **Zeichentabelle** und aktivieren Sie anschließend das Kontrollkästchen **Erweiterte Ansicht**. Wählen Sie dann **Windows: Japanisch** im Listenfeld **Zeichensatz**, anschließend das gewünschte Zeichen und klicken Sie dann auf **Auswählen**. (Dieses Beispiel zeigt das japanische Hiragana für das Wort mit der Bedeutung „Guten Tag“.)














5. Wenn Sie alle gewünschten Zeichen ausgewählt haben, klicken Sie auf **Kopieren**, um die Zeichen zu kopieren.
6. Fügen Sie die Zeichen in das Dialogfeld **Bearbeitet Textzeichen** in **Layout & Editing** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.

Anmerkung:

- In der folgenden Prozedur wird beschrieben, wie Sie japanische, chinesische und koreanische Schriftarten im deutschen Betriebssystem Windows® XP installieren können.
- 1) Klicken Sie auf **Start**, wählen Sie **Systemsteuerung** und klicken Sie dann auf **Datums-, Zeit-, Sprach-, und Regionsoptionen**.
 - 2) Klicken Sie auf **Regions- und Sprachoptionen** und anschließend auf die Registerkarte **Sprachen**.
 - 3) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dateien für ostasiatische Sprachen installieren** unter **Zusätzliche Sprachunterstützung** und klicken Sie anschließend auf **OK**.
 - 4) Folgen Sie der angezeigten Anleitung und schließen Sie die Windows® Installation ab.
- Wenn japanische oder koreanische Schriftzeichen direkt mit der Tastatur aufrufbar sind, können Sie diese Zeichen direkt im Dialogfenster **Bearbeitet Textzeichen** eingeben.




Layout & Editing


Liste der Schaltflächen im Werkzeugkasten

Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus.	S. 54		Versetzt den Mauszeiger in den Zeichenmodus für Umrandungen.	S. 76
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus.	S. 58 S. 62 S. 64		Versetzt den Mauszeiger in den Handstickmuster-Modus.	S. 82
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Vergrößern und Verkleinern der Darstellung.	S. 53		Versetzt den Mauszeiger in den Mess-Modus.	S. 53
	Versetzt den Mauszeiger in den Text-, Kleiner-Text- und Monogramm-Eingabemodus.	S. 84		Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Aufteilen von Stichdaten.	S. 66
	Versetzt den Cursor in den Modus zum Zeichnen von Rechtecken, Kreisen und Bögen, Segmenten sowie Bogen- und Sehne-Elementen.	S. 73		Versetzt den Mauszeiger in den Modus für die Stempelingabe oder -bearbeitung.	S. 119
	Versetzt den Mauszeiger in den Zeichenmodus für verschiedene Formen.	S. 75			






Menüliste

■ Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Neu		Erzeugt eine neue Stickmusterseite.	Strg + N	S. 50
Öffnen		Öffnet ein bereits gespeichertes Stickdesign.	Strg + O	S. 50
Importieren		Importiert Stickmuster aus der Design-Bibliothek, Ordern oder von Speicherkarten.	F8	S. 51
Importieren von Design Center		Importiert ein Stickmuster aus Design Center.	F7	S. 52
Speichern		Speichert das Stickdesign auf der Festplatte des Computers als neueste Versionsdatei (Vorgabe).	Strg + S	S. 145


Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Speichern unter	—	Speichert das Stickdesign auf der Festplatte des Computers unter einem neuen Dateinamen.	—	S. 145
Export	—	Exportiert das Design in der Stickmusterseite als Datei eines anderen Formats (.dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd und .xxx).	—	S. 145
Auf Karte speichern		Speichert Stickdesign auf einer Speicherkarte.	F4	S. 17 S. 146
Eigenschaften	—	Zur Eingabe eines Kommentars zu einer PES-Datei, die bearbeitet wird.	—	S. 147
Druckereinstellungen	—	Hier können Sie die Druckereinstellungen für ein in der Vorschau angezeigtes Stickmuster und Bild ändern.	—	S. 45 S. 148
Druckvorschau	—	Hier können Sie das Stickmuster und Bild vor dem Drucken in einer Vorschau anzeigen.	—	S. 150
Drucker	—	Druckt das Stickmuster und Bild.	Strg + P	S. 150
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	

■ Bearbeiten-Menü



Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Rückgängig		Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen		Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + Shift + Z	
Gruppieren	—	Fasst mehrere ausgewählte Muster zu einem Objekt zusammen.	Strg + G	S. 57
Gruppierung aufheben	—	Löst die Gruppierung gruppierter Muster auf.	Shift + G	
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.	Entf	S. 128

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Punkt	in Gerade	—	Glättet die beiden gerundeten Linien, die sich in einem Punkt einer Kurve treffen.	—	S. 60
	in Kurve	—	Rundet die beiden geraden Linien ab, die sich in einem Eckpunkt treffen.	—	S. 60
	in Glättung	—	Glättet den Pfad an einem Punkt.	—	S. 61
	in Symmetrie	—	Passt die Ziehpunkte eines Punktes symmetrisch an.	—	S. 61
	in Scheitelpunkt	—	Formt in einen gepunkteten Pfad um.	—	S. 61
	Löschen	—	Entfernt den/die markierten Punkt/e.	—	S. 60
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer waagrechten Linie.	Strg + H	S. 56
	Vertikal		Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer senkrechten Linie.	Strg + J	
Drehen			Hiermit können Sie das (die) ausgewählte(n) Muster um einen beliebigen Winkel drehen.	Strg + Y	S. 56
Numerische Eingabe	Größe	—	Hier werden die ausgewählten Stickmuster durch Werteingabe skaliert.	—	S. 55
	Drehen	—	Dreht die ausgewählten Stickmuster durch numerische Werteingabe.	—	S. 57
Zentrieren		—	Bewegt das ausgewählte Muster in die Mitte der Stickmusterseite.	Strg + M	S. 54
Ausrichtung	links	—	Richtet die ausgewählten Muster an der linken Seite aus.	—	S. 55
	zentriert	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer linken/ rechten Mitte aus.	—	
	rechts	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer rechten Seite aus.	—	
	oben	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen Seite aus.	—	
	mittig	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen/ unteren Mitte aus.	—	
	unten	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer unteren Seite aus.	—	
Alles auswählen		—	Wählt alle Muster aus.	Strg + A	S. 54

Bild-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Eingabe	aus Datei	—	Importiert Bilddaten aus bestehenden Dateien.	—	S. 125
	von TWAIN-Gerät	—	Bedient einen Scanner oder ein anderes Gerät nach dem TWAIN-Standard, um ein Bild zu importieren.	—	S. 125
	von Porträt	—	Kombiniert Bilder mit Gesichtsmerkmalen, die in das Programm integriert sind, um ein eigenes Portrait zu erstellen.	—	S. 126
	aus der Zwischenablage	—	Importiert Bilddaten aus der Zwischenablage.	—	S. 127
Ausgabe	in Datei	—	Speichert die Bilddaten als Datei.	—	S. 129
	in die Zwischenablage	—	Kopiert die Bilddaten in die Zwischenablage.	—	S. 129
TWAIN-Gerät auswählen		—	Wählt aus, welches der am Computer installierten TWAIN-Geräte benutzt werden soll.	—	S. 125
Modifizieren		—	Verändert Größe, Richtung und Position der Bilddaten.	—	S. 128
Drehen	90° im Uhrzeigersinn	—	Dreht die Bilddaten im Uhrzeigersinn um 90 Grad.	—	S. 128
	90° gegen den Uhrzeigersinn	—	Dreht die Bilddaten gegen den Uhrzeigersinn um 90 Grad.	—	S. 128
Bild zum Stichassistenten senden			Gibt Schritt-für-Schritt-Anweisungen für die Erzeugung von Stickmustern aus Bilddaten.	—	S. 130
Bild anzeigen	Ein (100%)	—	Zeigt das Schablonenbild an (Dichte: 100%).	F6	S. 128
	75%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an (Dichte: 75%).	F6	
	50%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an (Dichte: 50%).	F6	
	25%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an (Dichte: 25%).	F6	
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	

Text -Menü


Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Texteingabe		—	Hier können Sie eingegebenen Text bearbeiten.	Strg + L	S. 97
Text Attribute einstellen		—	Zur Einstellung der Textattribute von Textmustern.	Strg + K	S. 88
Text am Pfad ausrichten			Setzt eine Textzeile entlang eines Pfades.	Strg + T	S. 92
Text vom Pfad lösen			Trennt den Text von dem Pfad.	Strg + Q	S. 93
TrueType-Schriftattribute einstellen		—	Stellt die Textattribute für TrueType-Schriftarten ein, die zu Stickmuster konvertiert werden, zum Beispiel Textstil.	—	S. 94

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
In Umrandungsobjekt umwandeln	—	Erzeugt Vektordaten (Linien, Umrandungen) aus Textmustern, die aus einer TrueType-Schriftart konvertiert wurden.	—	S. 94

■ Sticken-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Einstellung der Stickattribute		Stellt die Stickattribute für die Fläche und die Umrandungen eines Musters ein.	Strg + W	S. 101
Stickreihenfolge/ Sperren		Hiermit können Sie die Stickreihenfolge der Musterfarben und der einzelnen Muster ablesen und ändern. Sperrt außerdem das Stickmuster.	F10	S. 123
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. 78
Aussparung deaktivieren	—	Deaktiviert Aussparungen.	—	S. 79
Überlappungen entfernen	—	Entfernt den überlappenden Bereich des unteren Stickmusters, wenn sich mehrere Stickmuster überlappen.	—	S. 79
Zusammenführen	—	Führt mehrere sich überlappende Stickmuster zusammen.	—	S. 80
Stiche nach Farben aufteilen	—	Teilt Stichdaten den verschiedenen Farben entsprechend auf.	—	S. 67
Stich als Block	—	Konvertiert Stichmuster in Blöcke (Handstickmuster-Daten), wodurch Sie Stickattribute einstellen und bei Skalierungsvorgängen die Stickqualität beibehalten können.	—	S. 65
In Stiche umwandeln	—	Konvertiert ein Form-Muster in ein Stichmuster.	—	S. 64
Applikations-Assistent	—	Stellt schrittweise Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen zur Verfügung.	—	S. 143
Stickbereich wählen	—	Legt den Stickbereich fest.	—	S. 147
Rahmenwechsel optimieren	—	Optimiert die Nähfolge von Mustern in einer Stickmusterseite für extragroße Stickrahmen (100 x 172 mm, oder 130 x 300 mm)	—	S. 193
Ein-/ Ausstiegspunkte optimieren	—	Optimiert die Positionen der Eingangs- und Ausgangspunkte für die Stickmuster.	—	S. 63

■ Ansicht-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Gittereinstellungen	—	Bestimmt die Darstellung und die Eigenschaften des Gitters.	—	S. 72
Vorschau		Gibt an, ob die Muster als Stiche oder in Normaldarstellung erscheinen.	F9	S. 67
Realistische Vorschau		Zeigt eine realistische Darstellung der ausgewählten Stickmuster oder aller Stickmuster an, so wie diese nach dem Sticken aussehen.	Shift + F9	S. 67
Attributeinstellungen für Realistische Vorschau	—	Wählt die Vorschauattribute für die Realistische Vorschau.	—	S. 68
Darstellung aktualisieren	—	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.	Strg + R	
Stichsimulator		Zeigt eine Simulation des Stickbildes an.	—	S. 69
Referenzfenster		Blendet das Referenzfenster aus oder zeigt es an.	F11	S. 70
Lineal	—	Blendet die Lineale ein/aus.	—	S. 72
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	S. 49
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	

Optionen-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Referenz
Design Center		—	Startet Design Center und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	F5	S. 151 S. 159
Programmable Stitch Creator		—	Startet Programmable Stitch Creator und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	—	S. 211 S. 217
Design Database		—	Startet Design Database und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	F12	S. 197
Font Creator		—	Startet Font Creator und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	—	S. 231 S. 239
Eigenschaften des Stickmusters		—	Öffnet ein Dialogfeld mit Stickinformationen über das/ die gewählte(n) Muster.	—	S. 143
Eigenschaften der Stickmusterseite		—	Hier können Sie die Größe, die Farbe und den Hintergrund der Stickmusterseite ändern.	—	S. 71
Anwender-Garntabelle bearbeiten		—	Hier können Sie eigene Garntabellen erstellen und bearbeiten.	—	S. 115
Maßeinheit wählen	mm	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	—	S. 72
	Zoll	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	—	






Hilfe -Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastentaste	Referenz
Benutzerhandbuch		—	Öffnet das Benutzerhandbuch.	F1	S. 13
Auf Updates prüfen		—	Prüft auf eine aktualisierte Version im Internet.	—	S. 14
Kundenunterstützung		—	Öffnet die Seite der Kundenunterstützung auf unserer Homepage.	—	S. 14
Online-Registrierung		—	Ruft die Seite zur Online-Registrierung auf unserer Website auf.	—	S. 14
Über Layout & Editing		—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	








Design Center

Liste der Schaltflächen im Werkzeugkasten










■ Linienbildstufe

Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Die ersten fünf Schaltflächen sind Stifte und Radierer (bei gedrückter rechter Maustaste) mit unterschiedlicher Stärke.	S. 153		Diese Schaltfläche wird als Radierer verwendet.	S. 153
				Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus.	
				Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.	
				Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus.	

■ Vektorbildstufe





Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus.	S. 154		Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus.	
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus.	S. 155		Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.	
	Versetzt den Mauszeiger in den Linienbearbeitungsmodus.	S. 154		Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus.	
				Vergößert die ausgewählten Objekte auf Bildschirmgröße.	

Stickattributstufe









Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus der Flächenfüllung.	S. 170		Versetzt den Mauszeiger in den Vergrößerungsmodus.	
	Versetzt den Mauszeiger auf Randnahteinstellungen.	S. 171		Maximiert die Stickmusterseite auf Fenstergröße.	
	Versetzt den Mauszeiger auf Randnahteinstellungen.			Versetzt den Mauszeiger in den Verkleinerungsmodus.	
	Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Stickten von Aussparungen.	S. 175		Versetzt den Mauszeiger in den Stempel eingabe-Modus.	S. 176
				Versetzt den Mauszeiger in den Stempelbearbeitungs-Modus.	

Menüliste



Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Neues Linienbild		Erstellt eine neue Stickmusterseite und wechselt zur Linienbildstufe.	Strg + N	S. 163
Neue Vektordaten	—	Erstellt eine neue Stickmusterseite und wechselt zur Vektorbildstufe.	—	S. 166
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. 160
öffnen		Öffnet eine bereits gespeicherte Datei (.pem, .pel) oder Bilddatei.	Strg + O	S. 161
TWAIN-Gerät auswählen	—	Wählt aus, welches der am Computer installierten TWAIN-Geräte benutzt werden soll.	—	S. 161
Eingabe vom TWAIN-Gerät	—	Bedient einen Scanner oder ein anderes Gerät nach dem TWAIN-Standard, um ein Bild zu importieren.	—	
Eingabe aus der Zwischenablage	—	Öffnet eine neue Stickmusterseite in der Originalbildstufe und fügt die Bilddaten aus der Zwischenablage ein.	—	
Ausgabe in die Zwischenablage	—	Kopiert die Bilddaten der Originalbildstufe in die Zwischenablage.	—	
Vektorbild importieren		Fügt der Stickmusterseite eine .pem-Datei hinzu (nur möglich in der Vektorbildstufe).	F8	
Speichern		Speichert Ihre Stickmusterseite auf einem Laufwerk als Datei der letzten Version (Vorgabe).	Strg + S	S. 177
Speichern unter	—	Speichert das aktuelle Muster unter einem anderen Dateinamen.	—	S. 177
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	





Bearbeiten-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Rückgängig			Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen			Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + Shift + Z	
Ausschneiden			Entfernt ausgewählte Muster aus dem Dokument und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	
Kopieren			Speichert ausgewählte Muster in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Dokument zu entfernen.	Strg + C	
Duplizieren		—	Erzeugt eine Kopie der ausgewählten Muster.	Strg + D	
Einfügen			Fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.	Strg + V	
Löschen		—	Löscht ausgewählte Muster aus dem Dokument, ohne diese in der Zwischenablage zu speichern.	Entf	
Teilen		—	Teilt eine Linie an einem Punkt in zwei Linien.	—	S. 155
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt das gewählte Muster (oben/unten).	Strg + H	S. 166
	Vertikal		Spiegelt das gewählte Muster (links/rechts).	Strg + J	
Drehen			Hiermit können Sie die Ausrichtung des Musters verändern.	Strg + Y	S. 166
Numerisch Eingabe	Größe	—	Hier werden die ausgewählten Stickmuster durch Werteingabe skaliert.	—	S. 166
	Drehen	—	Dreht die ausgewählten Stickmuster durch numerische Werteingabe.	—	S. 166
Alles auswählen		—	Wählt das ganze Muster.	Strg + A	

Sticken-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Einstellung der Stickattribute			Zur Einstellung der Stickattribute für Umrandungen und Flächen.	Strg + W	S. 173
Stickfolge			Hiermit können Sie die Reihenfolge des Stickens der verschiedenen Farben eines Musters und die Stickreihenfolge für jede einzelne Farbe prüfen und ändern.	F10	S. 176






■ Ansicht-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz	
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. 167	
Schablone modifizieren	—	Verändert Größe und Position der Hintergrundbildes.	—	S. 165	
Schablone anzeigen	Ein	—	Zeigt das Schablonenbild an.	F6	S. 165
	Abgeblendet	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbilds an.	F6	
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	
Vorschau		Gibt an, ob die Muster als Stiche oder in Normaldarstellung erscheinen.	F9		
Realistische Vorschau		Zeigt eine realistische Darstellung an, wie die gestickten Muster aussehen werden.	Shift + F9		
Attributeinstellungen für Realistische Vorschau	—	Wählt die Vorschauattribute für die Realistische Vorschau.	—		
Darstellung aktualisieren	—	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.	Strg + R		
Stichsimulator		Zeigt eine Simulation des Stickbildes an.	—	S. 176	
Referenzfenster		Blendet das Referenzfenster aus oder zeigt es an.	F11	S. 168	
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	S. 159	
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—		

■ Optionen-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Layout & Editing	—	Startet Layout & Editing und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	F5	S. 50
Programmable Stitch Creator	—	Startet Programmable Stich Creator und zeigt das entsprechende Fenster im Vordergrund an.	—	S. 211 S. 217
Eigenschaften der Stickmusterseite	—	Hier können Sie die Größe, die Farbe und den Hintergrund der Stickmusterseite ändern.	—	S. 165
Maßeinheit wählen	mm	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	S. 167
	Zoll	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	

■ Stufe-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Zum Originalbild		Wechselt zurück zur Originalbildstufe.	—	S. 152
Zum Linienbild		Wechselt in die Linienbildstufe.	—	S. 162
Zum Vektorbild		Wechselt in die Vektorbildstufe.	—	S. 164
Zu den Stickattributen		Wechselt von der Vektorbildstufe in die Stickattributstufe.	—	S. 170
Zu Layout & Editing		Exportiert das Stickmuster von der Stickattributstufe in das Programm Layout & Editing.	—	S. 158

■ Hilfe -Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Benutzerhandbuch	—	Öffnet das Benutzerhandbuch.	F1	S. 13
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite der Kundenunterstützung auf unserer Homepage.	—	S. 14
Über Design Center	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	




Design Database

Menüliste






■ Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Öffnen mit Layout & Editing	—	Öffnet die Stickdesigndatei mit Layout & Editing.	—	S. 199
Importieren in Layout & Editing	—	Importiert die Stickdesigndatei in Layout & Editing.	—	S. 199
Neuen Ordner erstellen	—	Erstellt einen neuen Ordner im ausgewählten Ordner.	—	S. 200
Format konvertieren	—	Konvertiert die Stickdesigndatei in ein anderes Format.	—	S. 205
Löschen	—	Löscht die ausgewählte Stickdesigndatei.	Entf	S. 201
Suchen	—	Ermöglicht das Suchen nach der gewünschten Stickdesigndatei.	Strg + F	S. 203
Druckereinstellungen	—	Hier können Sie die Druckereinstellungen für Stickdesign-Kataloge ändern.	—	S. 208
Druckvorschau	—	Hier können Sie eine Vorschau für den Stickdesign-Katalog vor dem Drucken erstellen.	—	
Drucker	—	Druckt den Stickdesignkatalog.	Strg + P	S. 208
HTML erstellen	—	Gibt den Stickdesignkatalog als HTML-Datei aus.	—	S. 208
CSV erstellen	—	Gibt den Stickdesignkatalog als CSV-Datei aus.	—	S. 209
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	

■ Bearbeiten-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Ausschneiden		Entfernt das (die) ausgewählte(n) Stickdesigndateien aus dem Ordner und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	S. 200
Kopieren		Speichert das (die) ausgewählte(n) Stickdesigndateien in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Ordner zu entfernen.	Strg + C	
Einfügen		Fügt die Stickdesigndatei(en) aus der Zwischenablage in den ausgewählten Ordner ein.	Strg + V	
Alles auswählen	—	Markiert alle im Inhaltsfenster angezeigten Dateien.	Strg + A	

■ Ansicht-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Große Miniaturansichten		Führt die Stickdesigndatei(en) im Inhaltsbereich als große Miniaturansichten auf.	—	S. 201
Kleine Miniaturansichten		Führt die Stickdesigndatei(en) im Inhaltsbereich als kleine Miniaturansichten auf.	—	
Details		Führt die Stickdesigndatei(en) im Inhaltsbereich nach den Nähinformationen auf.	—	
Vorschau		Zeigt eine Vorschau der ausgewählten Stickdesigndatei an.	—	S. 198
Eigenschaften		Zeigt die Stickinformationen für die ausgewählte Stickdesigndatei an.	—	S. 198
Aktualisieren	—	Aktualisiert die Anzeige der Stickdesigndatei(en) im Inhaltsbereich.	Strg + R	
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	S. 197
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	

■ Optionen-Menü







Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Maßeinheit wählen	mm	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Millimeter ändern.	S. 72
	Zoll	—	Hiermit können Sie die Maßeinheiten auf Zoll ändern.	

■ Hilfe -Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Benutzerhandbuch	—	Öffnet das Benutzerhandbuch.	F1	S. 13
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite der Kundenunterstützung auf unserer Homepage.	—	S. 14
Über Design Database	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	




Programmable Stitch Creator

Liste der Schaltflächen im Werkzeugkasten

Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus.	S. 223 S. 228		Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (zurücksetzen)“.	S. 225
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus.	S. 215 S. 224 S. 227		Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (Gravur)“.	S. 213 S. 225
	Versetzt den Mauszeiger in den Linienbearbeitungsmodus.	S. 212 S. 222		Versetzt den Mauszeiger in den Modus „Bereich (Relief)“.	

Menüliste









■ Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Neu		Erzeugt einen neuen Arbeitsbereich.	Strg + N	S. 219
öffnen		Öffnet eine bereits gespeicherte Stichmusterdatei.	Strg + O	S. 218
Schablone öffnen	—	Öffnet eine Datei mit einem Hintergrundbild, das als Vorlage zum Zeichnen eines neuen Musters für den Programmierbaren Füllstich oder Motiv-Stich dient.	—	S. 218
Speichern		Speichert Ihren Arbeitsbereich auf dem Laufwerk.	Strg + S	S. 229
Speichern unter	—	Speichert das aktuelle Stichmuster unter einem neuen Dateinamen.	—	S. 229
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	

■ Modus-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Füllen/Stanzen	—	Aktiviert den Füll-/Stempelmodus zum Erstellen von Stickmustern für programmierbare Füllstiche und Stempel.	—	S. 219
Motiv	—	Aktiviert den Motiv-Modus zum Erstellen von Stickmustern für Motiv-Stiche.	—	

■ Bearbeiten-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Rückgängig			Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen			Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + Shift + Z	
Ausschneiden			Entfernt die ausgewählte(n) Linie(n) aus dem Dokument und speichert eine Kopie in der Zwischenablage.	Strg + X	
Kopieren			Speichert das (die) ausgewählte(n) Linien in der Zwischenablage, ohne sie aus dem Dokument zu entfernen.	Strg + C	
Duplizieren		—	Fügt eine Kopie der ausgewählte(n) Linie(n) zum Arbeitsbereich hinzu.	Strg + D	
Einfügen			Fügt die Linien aus der Zwischenablage in das Dokument ein.	Strg + V	
Löschen		—	Löscht die ausgewählte(n) Linie(n) aus dem Dokument, ohne diese in der Zwischenablage zu speichern.	Entf	
Spiegeln	Horizontal		Spiegelt die ausgewählte(n) Linie(n) an einer (gedachten) waagrechten Linie.	Strg + H	S. 228
	Vertikal		Spiegelt die ausgewählte(n) Linie(n) an einer (gedachten) vertikalen Linie.	Strg + J	
Drehen			Hiermit können Sie die ausgewählte(n) Linie(n) um einen beliebigen Winkel drehen.	Strg + Y	
Alles auswählen		—	Wählt alle Linien aus.	Strg + A	

■ Ansicht-Menü





Menü		Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Gitter	Weit	—	Zeigt ein Gitterintervall von 1/8 einer Kante des Arbeitsbereiches an.	—	S. 230
	Mittel	—	Zeigt ein Gitterintervall von 1/16 einer Kante des Arbeitsbereiches an.	—	
	Eng	—	Zeigt ein Gitterintervall von 1/32 einer Kante des Arbeitsbereiches an.	—	
	Kein	—	Blendet das Gitter aus.	—	
Schablone	Ein (100%)	—	Zeigt das Schablonenbild an (Dichte: 100%).	F6	S. 230
	75%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 75%).	F6	
	50%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 50%).	F6	
	25%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 25%).	F6	
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	
Vorschau		—	Schaltet die wiederholte Darstellung für das erzeugte Muster ein und aus.	—	S. 221
Werkzeugleiste		—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	S. 211
Statusleiste		—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	

■ Hilfe -Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Benutzerhandbuch	—	Öffnet das Benutzerhandbuch.	F1	S. 13
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite der Kundenunterstützung auf unserer Homepage.	—	S. 14
Über Programmable Stitch Creator	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	




Font Creator

Liste der Schaltflächen im Werkzeugkasten






Werkzeugkasten	Zweck	Referenz	Werkzeugkasten	Zweck	Referenz
	Versetzt den Mauszeiger in den Auswahlmodus.	S. 244		Versetzt den Mauszeiger in den Modus zum Vergrößern und Verkleinern der Darstellung.	
	Versetzt den Cursor in den Punktbearbeitungsmodus.	S. 245		Versetzt den Mauszeiger in den Handstickmuster-Modus.	S. 243

Menüliste


■ Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Neu		Erzeugt einen neuen Arbeitsbereich.	Strg + N	S. 239
öffnen		Öffnet eine bereits gespeicherte Schriftartdatei.	Strg + O	S. 239
Schablone öffnen	aus Datei	—	—	S. 241
	TrueType-Schriftart wählen	—	—	S. 242
Speichern		Speichert das Schriftartmuster auf der Festplatte.	Strg + S	S. 248
Speichern unter	—	Speichert das aktuelle Schriftartmuster unter einem anderen Dateinamen.	—	S. 248
Buchstaben hinzufügen/entfernen	—	Hinzufügen/Löschen von registrierten Zeichen.	—	S. 240
Beenden	—	Beendet das Programm.	Alt + F4	




Bearbeiten-Menü

Menü		Werkzeigleiste	Zweck	Tastebefehl	Referenz
Rückgängig			Macht den letzten Vorgang rückgängig.	Strg + Z	
Wiederholen			Hebt die Auswirkung des letzten Rückgängig-Vorgangs auf.	Strg + Shift + Z	
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		—	Fügt eine Kopie des/der ausgewählten Muster/s zum Arbeitsbereich hinzu.	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.	Entf	
Punkt	in Gerade	—	Glättet die beiden gerundeten Linien, die sich in einem Punkt einer Kurve treffen.	—	S. 245
	in Kurve	—	Rundet die beiden geraden Linien ab, die sich in einem Eckpunkt treffen.	—	
	in Glättung	—	Glättet den Pfad an einem Punkt.	—	
	in Symmetrie	—	Passt die Ziehpunkte eines Punktes symmetrisch an.	—	
	in Scheitelpunkt	—	Formt in einen gepunkteten Pfad um.	—	
	Löschen	—	Entfernt den/die markierten Punkt/e.	—	
Spiegeln	Horizontal	—	Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer waagrechten Linie.	Strg + H	S. 244
	Vertikal	—	Spiegelt das (die) ausgewählte(n) Muster an einer senkrechten Linie.	Strg + J	
drehen		—	Hiermit können Sie das (die) ausgewählte(n) Muster um einen beliebigen Winkel drehen.	Strg + Y	S. 244
Ausrichtung	links	—	Richtet die ausgewählten Muster an der linken Seite aus.	—	
	zentriert	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer linken/ rechten Mitte aus.	—	
	rechts	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer rechten Seite aus.	—	
	oben	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen Seite aus.	—	
	mittig	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer oberen/ unteren Mitte aus.	—	
	unten	—	Richtet die ausgewählten Muster an ihrer unteren Seite aus.	—	
Alles auswählen		—	Wählt alle Muster aus.	Strg + A	

■ **Sticken-Menü**

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Stickfolge		Hiermit können Sie die Stickreihenfolge von einzelnen Mustern ablesen und ändern.	F10	S. 246
TrueType-Schriftart zu Daten konvertieren	—	Konvertiert die Schablone einer TrueType-Schriftart in ein Buchstabenmuster.	—	S. 243

■ **Ansicht-Menü**

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz	
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. 250	
Füllmodus		Schaltet die Anzeige um zwischen Füllmodus (Blöcke sind ausgefüllt) und Umrissmodus (Blöcke sind nicht ausgefüllt).	F9	S. 249	
Vorschauenfenster		Blendet das Vorschauenfenster aus oder zeigt es an.	F11	S. 246	
Fenster Durchsuchen		Öffnet das Dialogfenster „Durchsuchen“.	—	S. 247	
Schablone modifizieren	—	Verändert Größe und Position der Hintergrundbildes.	—	S. 249	
Schablone anzeigen	Ein (100%)	—	Zeigt das Schablonenbild an (Dichte: 100%).	F6	S. 249
	75%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 75%).	F6	
	50%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 50%).	F6	
	25%	—	Zeigt eine verblasste Kopie des Schablonenbildes an (Dichte: 25%).	F6	
	Aus	—	Verbirgt das Schablonenbild.	F6	
Werkzeugleiste	—	Blendet die Werkzeugleiste aus bzw. zeigt sie an.	—	S. 231	
Statusleiste	—	Blendet die Statusleiste aus bzw. zeigt sie an.	—		

■ **Hilfe -Menü**

Menü	Werkzeugleiste	Zweck	Tastenbefehl	Referenz
Benutzerhandbuch	—	Öffnet das Benutzerhandbuch.	F1	S. 13
Kundenunterstützung	—	Öffnet die Seite der Kundenunterstützung auf unserer Homepage.	—	S. 14
Über Font Creator	—	Liefert Informationen über die aktuelle Version dieses Programms.	—	

Fehlerdiagnose

Wenn ein Problem auftritt, klicken Sie im Menü auf **Hilfe**, dann auf **Kundenunterstützung**, um die folgende Website aufzurufen, auf der Sie Ursachen und Lösungen zu verschiedenen Problemen und Antworten auf häufig gestellte Fragen finden.

Wenn Sie ein Problem haben, sollten Sie zuerst die folgenden Lösungsvorschläge ausprobieren. Sollten die vorgeschlagenen Lösungen das Problem nicht beheben, wenden Sie sich an Ihren autorisierten Händler oder an den Brother Customer Service.

Problem	Mögliche Ursache	Lösung	Seite
Die Software ist nicht richtig installiert.	Ein in der Installationsanleitung nicht genannter Bedienungsschritt wurde ausgeführt. (Zum Beispiel wurde auf „Abbrechen“ geklickt oder die CD-ROM wurde vor dem Abschließen der Prozedur herausgenommen.)	Folgen Sie der Anleitung und führen Sie die Prozedur richtig aus.	
	Das Installationsprogramm startet nicht automatisch.	Siehe Anmerkung: „Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch startet“.	
Die Meldung „Das Kartengerät wurde nicht gefunden. Bitte schließen Sie das Kartengerät an.“ wurde angezeigt.	Der Treiber für das USB-Kartengerät ist nicht richtig installiert.	Wenn der USB-Stecker richtig im USB-Anschluss eingesteckt ist, startet das Installationsprogramm für das USB-Kartengerät.	Wenn die links beschriebene Maßnahme das Problem nicht löst, rufen Sie die unter „Unterstützung/Kundendienst“ angegebene Website auf. (Siehe Seite 14.)
Beim Versuch eine ältere Version zu aktualisieren, erscheint die Meldung „Keine Internetverbindung.“ oder „Verbindung mit dem Server konnte nicht hergestellt werden. Warten Sie einige Minuten und versuchen Sie dann die Verbindung erneut.“ und das USB-Kartengerät konnte nicht aktualisiert werden.	Der Computer, an dessen USB-Anschluss das USB-Kartengerät angeschlossen ist, konnte keine Internetverbindung herstellen.	Um das USB-Kartengerät zu aktualisieren, muss der Computer, an dessen USB-Anschluss das USB-Kartengerät angeschlossen ist, eine Internetverbindung aufbauen. Wenn Firewall-Software verwendet wird, muss diese während der Aktualisierung kurzzeitig deaktiviert werden. Wenn eine Internetverbindung nicht aufgebaut werden kann, wenden Sie sich an Ihren autorisierten Händler.	
Das USB-Kartengerät funktioniert nicht richtig.	Die Stromversorgung ist nicht ausreichend.	Verbinden Sie das USB-Kartengerät mit einem USB-Anschluss des Computers oder mit einem USB-Hub mit eigener Stromversorgung, der das Kartengerät ausreichend mit Strom versorgen kann.	

Index

A

Abbrechen	
Aussparung	79
Textanordnung	93
aktualisieren	269
Ändern	
Garnfarbreihenfolge	118
Ändern des Zeichenabstands	90
Anfängermodus	101, 173
Ansicht	
kleine Miniaturansichten	201
Anwender-Garnfarbliste	115
anzeigen	
Bilder	128, 165
Hintergrundbilder	230
Stickmuster	201
Applikation	100, 143, 183
Auf Karte speichern	
Aktuelles Design	146
Auf Updates prüfen	14
Aus Kandidaten auswählen	137
Ausgabe	
in Datei	129
in die Zwischenablage	129
Ausrichtung	
Stickmuster	55
Aussparung	79, 175
Auswählen	
alle Stickmuster	54
Farben	137, 140
Muster	54, 122
Stickbereich	147
Automatisches Sticken	131

B

bearbeiten	
Garnfarben	117
Garnfarbtabelle	116
gruppierte Objekte	57
Punkte	58, 224
Stickreihenfolge	123
Befestigen von Stickunterlegvlies	187
Benutzerhandbuch	13
Bild abstimmen	133
Bild zum Stichassistenten senden	130
Bilder	
Ausgabe	129
Größe ändern	128
Konvertieren in Stickmuster	19, 130
skalieren	128
speichern	129
Verschieben	128
Bildtyp	136
Bleistift	78
Blöcke aus Stickdaten	65
Bogen	74

D

Darstellung aktualisieren	261, 266
Datei	
in Layout & Editing öffnen	199
neues Linienbild	163
suchen	203
Dateieigenschaften	198
Design Center	151, 263
Design Database	197, 268
drehen	56, 57, 166
Drehwinkel	88
Dreifachstich	103
drucken	
Einstellungen	148
Kataloge	208
Stickmuster	150
Mehrfachpositions-Rahmen	195
Vorschau	150

E

E/V-Stich	6, 105
Eigenschaften	147
Eigenschaften des Stickmusters	143
Ein-/Ausstiegspunkte	
Optimieren	63
Verschieben	62
einfügen	
Punkte	65
Eingabe	
aus Datei	125
aus der Zwischenablage	127
vom TWAIN-Gerät	126
von Porträt	126
Einheiten für Maße	72, 167
Ellipse	74
Erstellen	
neue Garnfarbtabelle	115
neue Ordner	200
Expertenmodus	102, 173
Exportieren von Stickmustern	145

F

Farbe ändern	137, 139, 140
Farbe, Schaltfläche	100, 172
Farboption	137
Farbverlauf	121, 174
Flächenfarbe, Schaltfläche	172
Flächenfüllung, Schaltfläche	99
Flächenstich, Pulldown-Menü	172
Font Creator	231, 273
Foto-Stich 1 (Farbe), Funktion	132
Foto-Stich 1 (monochrom), Funktion	135
Foto-Stich 2 (Farbe), Funktion	138
Foto-Stich 2 (monochrom), Funktion	138
Füll-/Stanzmodus	219
Füllstich	6, 108

G

Garnfarben	
Anwenderliste	115
APPLIKATION	101
aus Tabellen löschen	117
bearbeiten	117
neue Farben erstellen	117
neue Tabellen	115
NICHT DEFINIERT	100
Reihenfolge	118
Tabellen bearbeiten	116
Tabellen löschen	116
zu Tabellen hinzufügen	116
Garn-tabelle	137, 139, 141
Geometrische Attribute	98
Bögen	73
geöffnete Pfade	78
geschlossene Pfade	78
Kreise	73
Geradstich	6, 103
Gitter	72, 167, 230
Gravur	217, 225
Größe ändern	
Bilder	21, 128
Größe der Stickmusterseite	71, 165
Mehrfachpositions-Rahmen	191
große Miniaturansichten	201
Gruppieren von Stickmustern	57

H

Handstickmuster	81, 113
Horizontale Ausrichtung	93

I

importieren	
aus Design Center	52
Bilder	125, 160
Hintergrundbilder	218
PEM-Dateien	160
Stickmuster	51, 199
TWIN-Bilder	126
von Stickmusterkarten	207
Zwischenablage-Bilder	127, 161
in Kurve	60
In Stiche umwandeln	64
Installationsanleitung	13

K

Kartengerät	17
Kataloge	
CSV-Dateien	209
drucken	208
HTML-Dateien	208
Kleiner Text	84, 86
Kombinieren	
Musterfarben	123
Konvertieren	
Stickmusterformate	205
Kopieren	
Bilder	129
Kreis	74
Kreisstich	7, 112
Mittelpunkt	63

Kreuzstich	7, 112
Kreuzstichfunktion	140
Kundenunterstützung	14

L

Laufweite	136
Layout & Editing	16, 50, 256
Linienabstand	139
Linienbildstufe	
Werkzeugkasten-Schaltflächen	263
löschen	
Garnfarben aus Tabellen	117
Garnfarbtabelle	116
Punkte	65

M

Manuell auswählen	137
Markieren der Stickposition	187
Maßeinheiten	72, 167
Max. Dichte	139
Maximale Farbenanzahl	137, 141
Mehrfachpositions-Rahmen	191
Messen	53, 72
Mischung	121
Mittelpunkt	63
Modifizieren	21, 128, 165
Monogramme	95
Motiv-Modus	220
Motiv-Stich	6, 104, 111
Muster	
Auswählen	122
Muster skalieren	228
Musterinformationen	143, 198
Kommentare hinzufügen	147
Mehrfachpositions-Rahmen	194

N

Neu	50, 219
neue Vektordaten	166
NICHT DEFINIERT	100

O

Objekte skalieren	55, 223, 244
öffnen	
Bilder	125, 160
Hintergrundbilder	218
Layout & Editing-Datei	50
neue Stickmusterseite	50
neue Vektorbilder	160, 166
neues Linienbild	160, 163
neues Stickmuster	219
PEM-Dateien	160
PES-Datei	50
Stickmuster	218
Stickmuster	51, 199
TWIN-Bilder	126
Zwischenablage-Bilder	127, 161
Online-Registrierung	14
Optimieren	
Ein-/Ausstiegspunkte	63
Rahmenwechsel	193

Optionen	
Anwender-Garntabelle bearbeiten	115
Eigenschaften des Stickmusters	194
Ordner	200
Organisieren von Stickmustern	200

P

Porträt	126
Programmable Stitch Creator	211, 218, 270
Programmierbarer Füllstich	108
Prüfen	
nähte	69
Stickreihenfolge	122
Punkte	
bearbeiten	58, 224
einfügen	65
löschen	65
Verschieben	65
Punktierstich	7, 113

R

Radialstich	7, 112
Mittelpunkt	63
Rahmen	188
Rahmenwechsel	193
Randnaht, Schaltfläche	99
Randnahtfarbe, Schaltfläche	99
Randnahtstich, Pulldown-Menü	99
Realistische Vorschau	22, 67
Einstellungen	68
Rechteck	73
Referenzfenster	261, 266
Relief	217, 225
rückgängig	257, 265, 271, 274

S

Satinstich	6, 106
Schablone	19, 125, 187, 218, 240
Schablone öffnen	218
Schriftart, Pulldown-Menü	85
Schriftgröße, Listenfeld	87
Segment	74
Sehne	74
Seitenfarbe nähen	136
skalieren	
Bilder	21, 128
Sonderfarben	100
speichern	
auf Karte	146
Bilder	129
Stickmuster	229
Stickmuster	145, 177
verschiedene Formate	145
Sperrn	124
Spiegeln	
horizontal	56, 166
vertikal	56, 166
Spiralstich	7, 112
Stanzattribute	119
Stanzmuster	176
Stich als Block	65
Stichdaten aufteilen	66
Stiche nach Farben aufteilen	67

Stickmuster	
speichern	229
Vorschau	221
Stickattribute	98
Einstellung	101, 173
Flächen	170
Stickattribute für die Flächenfüllung	170
Stickattribute für Randnähte	103
Stickattributleiste	172
Stickattributstufe	
Werkzeugkasten-Schaltflächen	264
Stickbildsimulator	69
Sticken	189
Ausparung deaktivieren	79
Stickmuster	
anzeigen	201
Ausrichtung	55
exportieren	145
Formate konvertieren	205
Gruppieren	57
importieren	199
Informationen	143, 198
Kommentare hinzufügen	147
Mehrfachpositions-Rahmen	192
drucken	195
öffnen	199
sortieren	200
von Bildern	19, 130
Zentrieren	54
Stickmusterseite	71, 165, 191
Stickoptionen:	136
Stickreihenfolge	122, 176
bearbeiten	123
Stickrichtung	
programmierbarer Füllstich	114
Sticktyp, Pulldown-Menü	101, 173
Stickunterlegvlies	187
Stufe	
Zu den Stickattributen	170
Zum Linienbild	162
Zum Vektorbild	164
suchen	203

T

Text	
in Umrandungsobjekt umwandeln	94
Text am Pfad ausrichten	92
Text vom Pfad lösen	93
Textattribute einstellen	88
Texteingabe	87
TrueType-Schriftattribute einstellen	94
Text -Menü	259
Textattribute	85, 88, 98
Tunnelstich	7, 110
Tutor	160

U

Überlappungen entfernen	79
Übertragen auf Karte	146
Umgekehrt	93
Umrandungen	
von Text konvertiert	94
Unterscheidung	88

V

Vektorbildstufe
 Werkzeugkasten-Schaltflächen 263

Verschieben
 Bilder 21, 128
 Ein-/Ausstiegspunkte 62
 Mittelpunkte 63
 Punkte 65
 Stickmuster in die Mitte bewegen 54

Vertikale Ausrichtung 93

Vertikaler Versatz 88

Verwendete Garnfarben 139

Vorschau 67, 198
 Stickmuster 221

Vorschaufenster 221

W

wiederholen 257, 265, 271, 274

Z

Zeichenabstand 88, 91

Zeichenausrichtung 93

Zeichnen
 Polygonzüge 167
 Porträt 126

Zeilenabstand 88

Zentrieren 54

Zickzackstich 6, 103

Zusammenführen 80

