

brother®



PE-DESIGN NEXT

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 zu 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 dieses Benutzerhandbuch aufmerksam 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 Nähmaschine 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.**

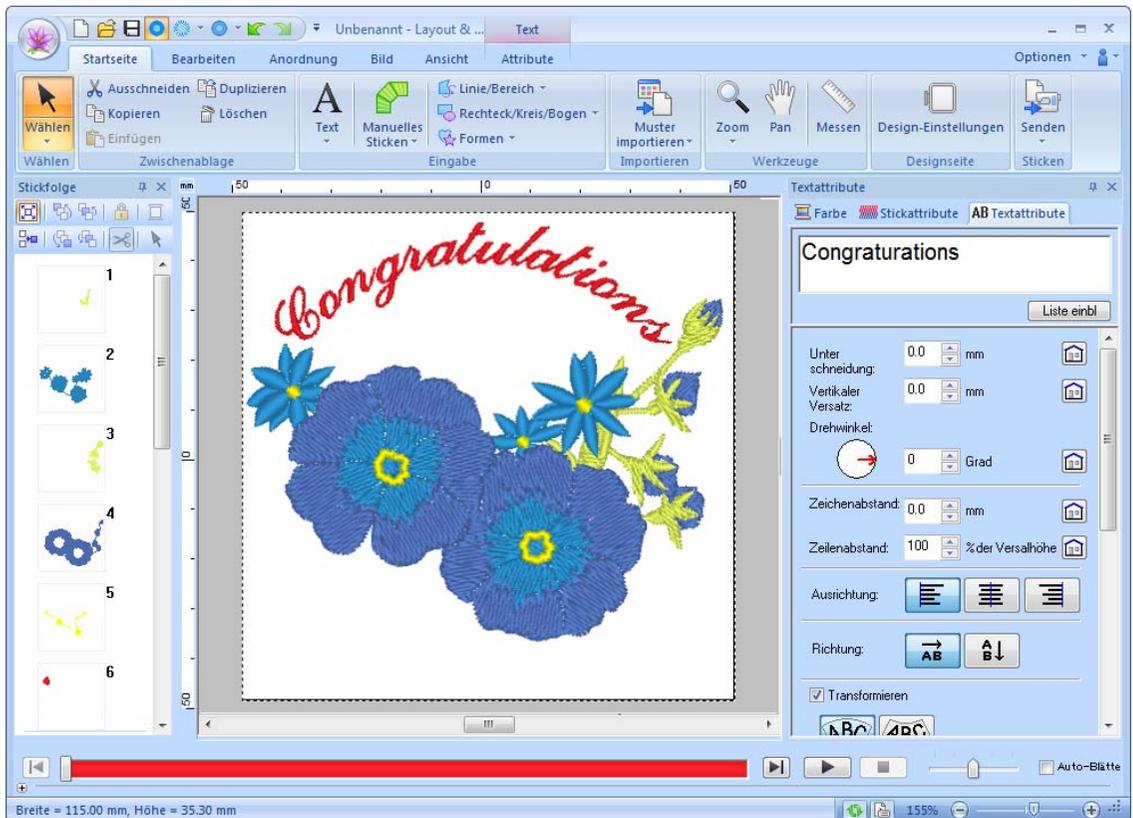
Weitere Produktinformationen und Aktualisierungen finden Sie auf unserer Website unter: <http://www.brother.com/> oder <http://solutions.brother.com/>

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.

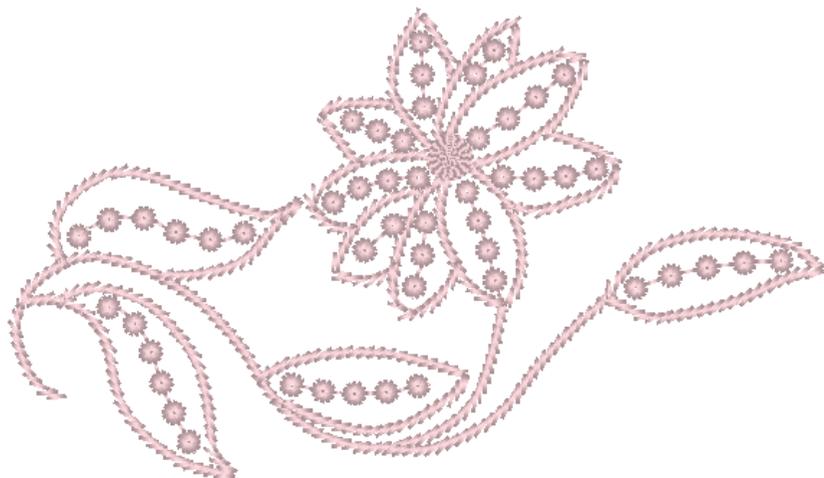
Verbesserte Benutzeroberfläche für bessere Bedienbarkeit



- Das **Menüband** in jeder Anwendung ist ein Bereich, in dem die jeweiligen Befehle angezeigt werden.
- Mit der Schaltfläche **Anwendung** wird ein Menü aufgerufen, das Befehle für die wichtigsten Dateioperationen enthält, wie z. B. **Speichern**.
- **Realistische Ansicht** ermöglicht das Bearbeiten eines Stickmusters bei gleichzeitiger Ansicht eines realistischen Bildes der Stickerei.
- Im Fensterbereich **Farbe/Stickattribute/Textattribute** können Sie ganz einfach die detailliertesten Einstellungen aufrufen.
- Der Fensterbereich **Stichfolge** ermöglicht Ihnen, die Stickreihenfolge des Musters zu überwachen.
- Mit **Unverankert**, **Andocken** und **Automatisch im Hintergrund** können Sie nur die Fensterbereiche und Dialogfelder anzeigen, die die benötigten Informationen enthalten.
- Der **Stichsimulator** bietet den schnellen Aufruf einer Simulation des Stickvorgangs.

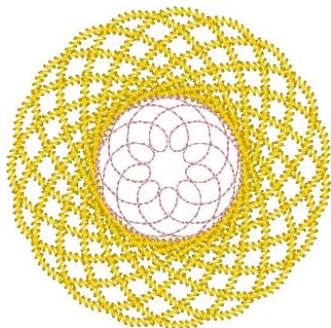
Neue Stichfunktionen für ausdrucksvollere Stickereien

■ Stammstich und Candlewicking-Stich (☞S. 293, S. 298)



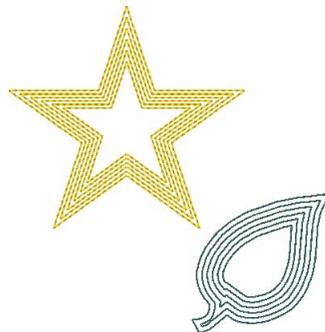
■ Blumenmuster

(☞S. 47)



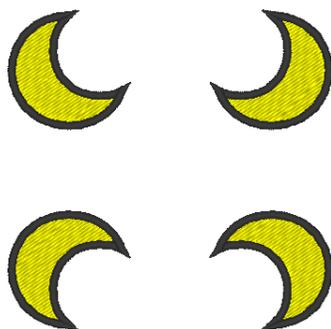
■ Versatzlinie

(☞S. 49)



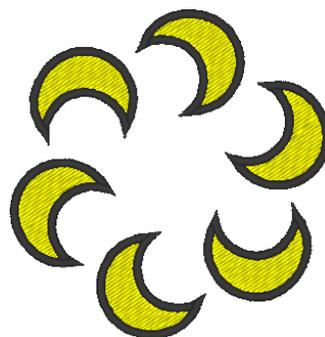
■ Spiegelkopie

(☞S. 53)



■ Kreiskopie

(☞S. 53)



Erweiterte Buchstabenfunktionen

■ 100 integrierte Zeichensätze (S. 310)

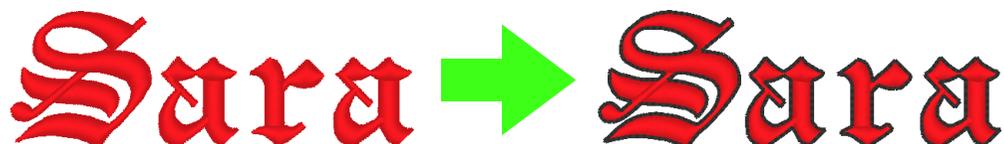


■ Namen einfügen (S. 107)



Erzeugen Sie durch einfaches Ersetzen von Text, wie z. B. einen Namen, eine ganze Reihe von gleichen Stickdesigns mit bereits ausgerichtetem Text.

■ Umrisslinie nähen (S. 101)



Fügen Sie Buchstaben ganz einfach eine Umrandung hinzu.

Die wichtigsten PE-DESIGN-Funktionen zum Erstellen von schönen Stickdesigns

■ Drucken und Sticken

(☞ S. 142)

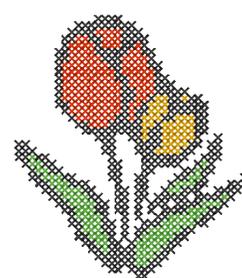
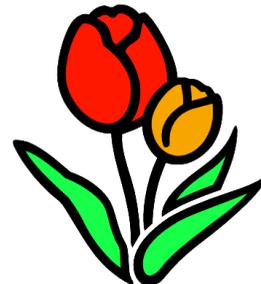


■ Mischung

(☞ S. 44)



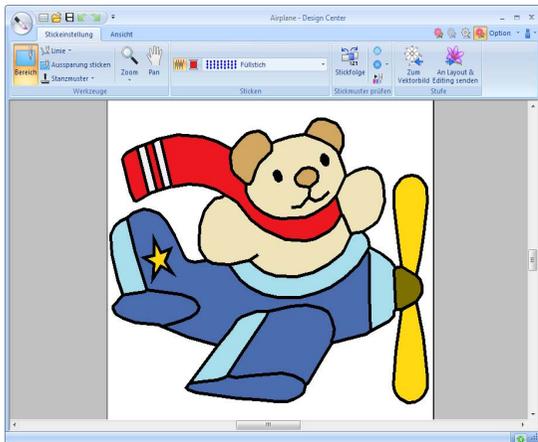
■ Automatisches Konvertieren von Bildern in Stickdesigns (☞ S. 118)



Verschiedene Tools für grenzenlose Kreativität

Design Center

(S. 183)



Die Umrisslinie eines Bildes kann zum manuellen Erzeugen eines Stickmusters extrahiert werden. Sie können die Formen von Linien und Flächen bearbeiten und die Stiche und Farben selbst der kleinsten Bereiche festlegen.

Design Database

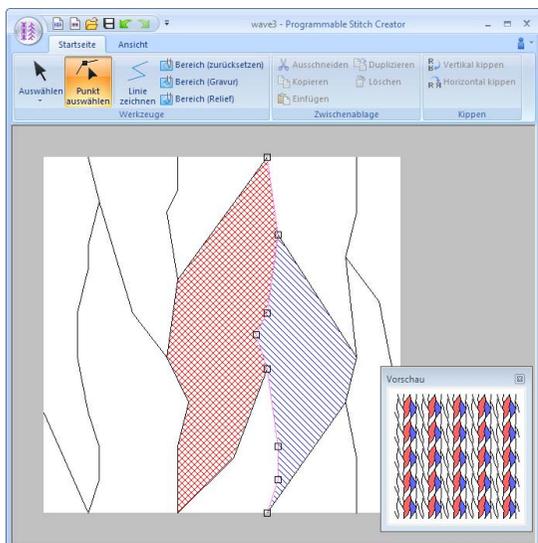
(S. 211)



Sie können Bilder der verwalteten Stickdaten anzeigen. Außerdem Stickmuster suchen und Formate konvertieren.

Programmable Stitch Creator

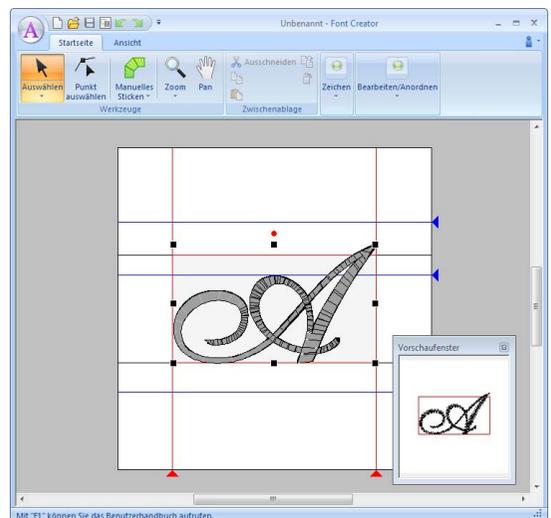
(S. 229)



Das einfache Ersetzen eines Stiches in einem Muster kann einen völlig anderen Eindruck erzeugen. Stichmuster können so entworfen werden, dass aufregende Stickereien entstehen.

Font Creator

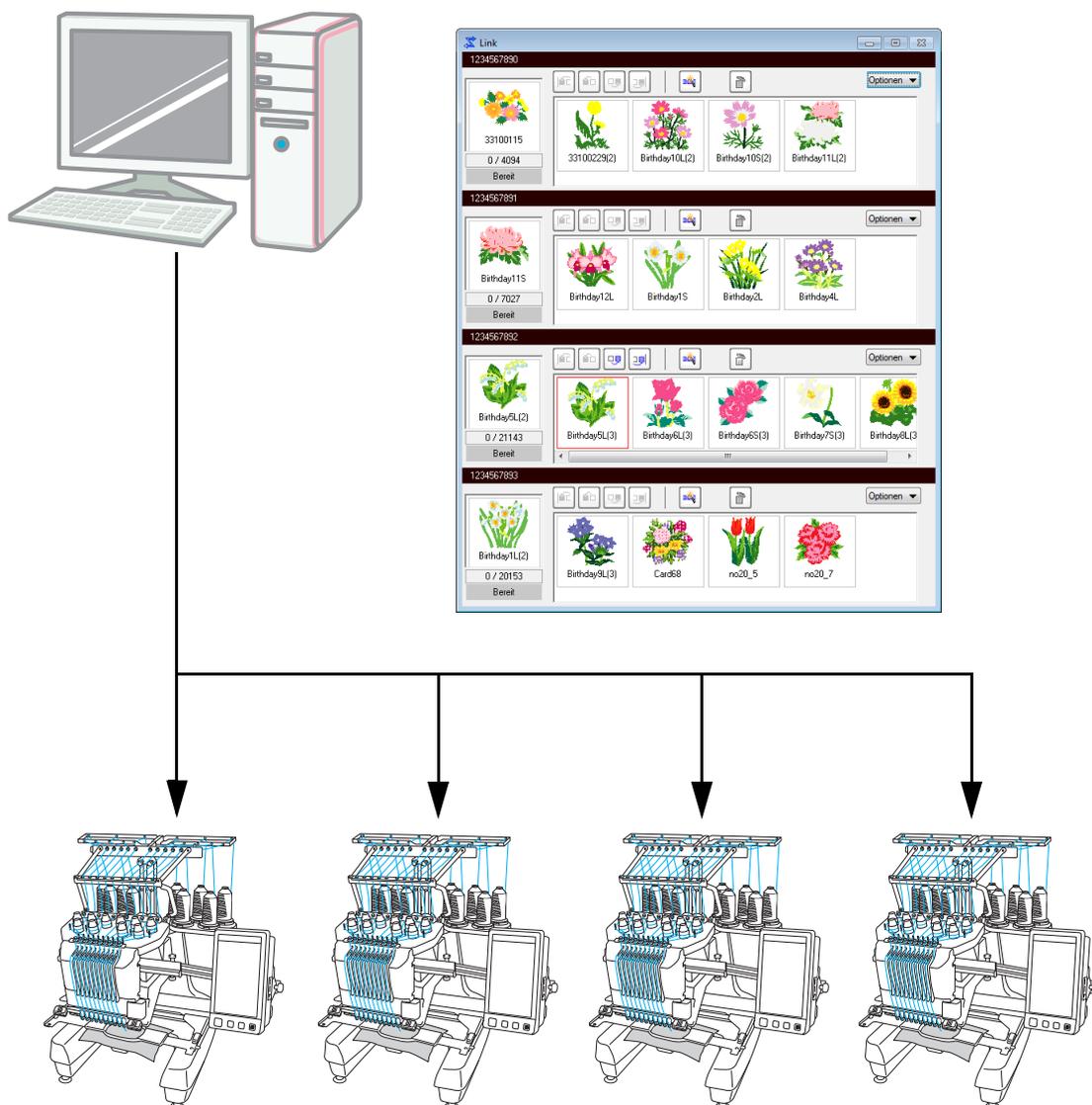
(S. 245)



Original-Schriftarten können erstellt werden. Speichern Sie handgeschriebene Zeichen zum Sticken von Buchstabendesigns in Ihrer eigenen Handschrift.

Link-(Verbindungs)- Funktion auf Kleinbetriebe zugeschnitten

Stickdesigns können vom Computer zum Stickten auf mehreren Stickmaschinen gesendet werden. Auf dem Computer können Sie wählen, welche Stickmaschine welches Stickmuster sticken soll, und die Daten können auf die Maschine übertragen werden. Während des Stickens ist die Statusüberwachung für jede Maschine auf dem Computer möglich.



! Hinweis:

Die Link-(Verbindungs)-Funktion wurde speziell für unsere kompatiblen Stickmaschinen konzipiert. Aus der Bedienungsanleitung der Stickmaschine können Sie entnehmen, ob sie mit dieser Funktion kompatibel ist.

■ Der Name jeder Anwendung ist wie folgt abgekürzt.

LE:	Layout & Editing	DC:	Design Center
FC:	Font Creator	PSC:	Programmable Stitch Creator
DB:	Design Database		

■ Erweiterte Funktionen zur Erzeugung von Stichvariationen

- Für Randnähte (Randnahtstich) gibt es jetzt mehr Stichvariationen. **LE** (☞S. 298)
 - Stammstich
 - Candlewicking-Stich
- Der Befehl **Blumenmuster erstellen** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl können Blumenmuster durch Zeichnen von Spiralen auf der Grundlage der gewählten Form erzeugt werden. **LE** (☞S. 47)
- Die Befehle **Spiegelkopie** und **Kreiskopie** wurden hinzugefügt. Diese Befehle erzeugen Muster durch horizontales/vertikales Spiegeln (**Spiegelkopie**) oder Kopien des gewählten Musters, die auf einem Kreis angeordnet sind (**Kreiskopie**). **LE** (☞S. 53)
- Der Befehl **Versatzlinien erstellen** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl kann eine beliebige Anzahl von Versatzlinien innerhalb oder außerhalb eines Musters gezeichnet werden. **LE** (☞S. 49)
- Der Befehl **Dekormuster** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl kann ein Muster ganz einfach um ein gewähltes Objekt herum hinzugefügt werden. **LE** (☞S. 54)
- Der Befehl **Aus Vektorbild importieren** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl kann eine Datendatei im Vektorformat (WMF) ganz einfach zu Stickdaten konvertiert werden. **LE** (☞S. 79)
- Für Motivstichmuster wird das Attribut **Versatz** hinzugefügt. Durch Anwendung des Attributes **Versatz**, um die Referenzposition zur Anordnung von Mustern zu ändern, können viel mehr Variationen des Motivstiches erzeugt werden. **LE** (☞S. 297, S. 307)
- Die Standardgröße zur Erzeugung von Mustern mit dem Motivstich und dem Prog. Füllstich kann festgelegt werden. So kann bei der Erzeugung eines Musters auch die Größe berücksichtigt werden. **PSC** (☞S. 243)
- Ein Motivstich bei einer Randnaht ist so einstellbar, dass Motive nicht zweimal genäht werden, auch wenn Start- und Endpunkt verschoben werden. **LE** (☞S. 300)
- Durch Kombinieren von Umrandungen und Formen sind Relief-/Gravureffekte ganz einfach realisierbar. **LE** (☞S. 59)
- Funktionen in „Bild zum Stichassistenten senden“ wurden verbessert. **LE**
 - Maskeneinstellungen sowie Bildgröße und -position können geändert werden, wenn **Automatisches Sticken** oder **Kreuzstich** im Assistenten gewählt wird. (☞S. 120, S. 130)
 - Ein Stichrahmen entlang der Umrisslinie der im Assistenten gewählten Maske kann ausgegeben werden. (☞S. 121, S. 133)
 - Bei der Auswahl von **Foto-Stich 2** kann der Stichwinkel angegeben werden. (☞S. 129)
- Die Schablonenfunktion wurde hinzugefügt. Durch einfaches Ersetzen von Text in bereits entworfenen Stickschablonen können benutzerdefinierte Stickdesigns erzeugt werden. **LE** (☞S. 113)

■ Verbesserte Benutzeroberfläche mit einfacherer Bedienung

- Die erweiterte Benutzeroberfläche enthält jetzt ein Menüband. Mit diesem Menüband können Benutzer die erforderlichen Funktionen leicht finden und intuitiver auswählen. (**LE,DC,FC,PSC**) (☞S. 19, S. 278)
- Bearbeiten ist in der Realistischen Ansicht möglich. Das Muster kann bearbeitet und dabei als realistisches Bild der tatsächlichen Stickerei (Realistische Ansicht) angezeigt werden. **LE** (☞S. 70)

- Verbesserter Stichsimulator. **LE** (☞S. 71)
 - Während der Bearbeitung eines Stickmusters kann jederzeit eine Stichsimulation angezeigt werden.
 - Die Stichsimulation ist auch während der Anzeige des Musters in der Realistischen Ansicht möglich.
 - Man kann den Ablauf des Stickvorgangs, wie z. B. die Farben erscheinen, einfach sehen.
 - Während der Stichsimulation kann das Fenster gescrollt werden.
 - Die Anzeige der Simulationsbefehle ist umschaltbar zwischen einer Kompaktansicht und einer Detailansicht.
- Der Fensterbereich „Stickreihenfolge“ wurde verbessert. Der Fensterbereich ist in einem bedienerfreundlichen vertikalen Layout angeordnet und kann an der Seite des Hauptfensters verankert werden. **LE** (☞S. 19)
- Das Pan-Werkzeug wurde hinzugefügt. Sie können durch einfaches Ziehen der Designseite durch das Muster scrollen. (**LE,DC,FC**) (☞S. 69)
- Die Zoom-Befehle wurden verbessert.
 - Zu der Statusleiste wurde ein Zoom-Schieberegler hinzugefügt. **LE** (☞S. 20)
 - Um zu verkleinern, klicken Sie mit dem Werkzeug „Vergrößern“ mit der rechten Maustaste. **LE** (☞S. 69)
- Funktionen zum Bearbeiten von Garnfarben wurden verbessert.
 - Die Garnfarben können einfach aus der Liste mit den im aktuellen Design verwendeten Farben unten im Fensterbereich „Farbe“ ausgewählt werden. **LE** (☞S. 57)
 - Die Garnfarben in Stichdaten können mit dem Auswahlwerkzeug geändert werden. **LE** (☞S. 66)
- Standardbearbeitungsfunktionen wurden verbessert.
 - An einer bestimmten Stelle kann ganz einfach ein Duplikat eines Musters erzeugt werden. Zum Erstellen des Musterduplikats wird die **Strg**-Taste gedrückt gehalten und das mit dem Auswahlwerkzeug markierte Muster gezogen. (**LE,DC,FC,PSC**) (☞S. 34)
 - Die Funktionen zum Drehen wurden verbessert. Bei der Auswahl eines Musters erscheint ein Drehpunkt. (**LE,DC,FC,PSC**) (☞S. 52)
 - Während des Vergrößerns/Verkleinerns, Verschiebens oder Drehens eines Musters wird eine Musterumrisslinie gezeichnet. **LE** (☞S. 52)
- Im Font Creator wurden Schaltflächen zur Auswahl des nächsten oder vorhergehenden Zeichens hinzugefügt. **FC** (☞S. 256)
- Im Dialogfeld **Optionen** wurden weitere Einstellungen für das Erscheinungsbild der Anwendung hinzugefügt. (☞S. 273)
 - Anpassen: In der Symbolleiste für den Schnellzugriff in der Titelleiste können Befehle hinzugefügt oder entfernt werden. Außerdem können Tastenbefehle geändert werden. (**LE, DC, FC, PSC**)
 - DST-Einstellungen: Durch Angabe der Anzahl von Sprüngen für das Garnabschneiden in der **DST-Importeinstellung**, können beim Importieren von DST-Dateien die Informationen für Garnabschneidpositionen ebenfalls richtig konvertiert werden. **LE**
 - Ansichtskalibrierung: Durch korrektes Eingeben der Ansichtskalibrierung können Designs bei einem Vergrößerungsfaktor von 100% in der tatsächlichen Größe dargestellt werden. **LE**

■ Erweiterte Buchstabenfunktionen

- Mehr Zeichensatz-/Zeichenvariationen. **LE** (☞S. 310)
 - Die Anzahl von internen Zeichensätzen wurde auf 100 Zeichensätze erhöht.
 - Die Anzahl von Symbolen und Buchstaben mit Akzenten wurde erhöht.
- Randnaht kann auch für interne Zeichensätze festgelegt werden. **LE** (☞S. 101)
- Die Benutzeroberfläche zur Auswahl von Zeichensätzen wurde verbessert. **LE** (☞S. 93)
 - Der Verlauf von ausgewählten Zeichensätzen wird im Listenfeld **Zeichensatz** angezeigt.
 - Wenn beim Klicken in das Listenfeld **Zeichensatz** ein Text markiert ist, erscheint der markierte Text als Beispiel für den entsprechenden Zeichensatz.

- Die Positionen von Verbindungspunkten zwischen Buchstaben innerhalb eines Textes (Endpunkt eines Buchstabens und der Startpunkt des nächsten Buchstabens) können festgelegt werden. Wählen Sie die Einstellung zur Erzeugung einer Stickerei, bei der das Garn nicht mehr so oft abgeschnitten werden muss (**Am nächsten**), die Einstellung zur Erzeugung einer Stickerei, bei der das Garn einfach mit der Hand abgeschnitten werden kann (**Weiter**), oder die Einstellung zur Erzeugung einer Stickerei mit einer besseren allgemeinen Textqualität (**Vorgabe**). **LE** (☞S. 100)
- Die Funktion „Namen einfügen“ wurde zur Verwendung mit Text hinzugefügt. Mit der Funktion „Namen einfügen“ können Sie durch Ersetzen des Namens in einem Muster ganz einfach eine Reihe von gleichen Stickmustern erzeugen, z. B. für Uniformen. **LE** (☞S. 111)
- Die Benutzeroberfläche zur Eingabe und Bearbeitung von Text wurde verbessert. **LE**
 - Wählen Sie einfach ein Textwerkzeug und klicken Sie zur direkten Texteingabe in die Designseite. (☞S. 92)
 - Solange Text ausgewählt ist, ist die Bearbeitung des ganzen Textes oder von einzelnen Zeichen mit dem Auswahlwerkzeug möglich. (☞S. 97)
 - Die in **Transformieren** auf der Registerkarte **Textattribute** verfügbaren Bogenformen können einfach modifiziert werden. (☞S. 91)
 - In einem Text mit angewandtem Attribut **Transformieren** können Zeichenattribute, wie z. B. Unterschneidung und Zeichengröße, bei einzelnen Zeichen durch einfaches Ziehen geändert werden. (☞S. 95)
- Der Befehl **In Blöcke konvertieren** wurde für Text hinzugefügt. Er ermöglicht die Konvertierung von Textmustern in manuelle Blockstickmuster, damit die Form von Zeichen angepasst werden kann. **LE** (☞S. 99)

■ Erweiterte Funktionen für die Zusammenarbeit mit unseren Stickmaschinen

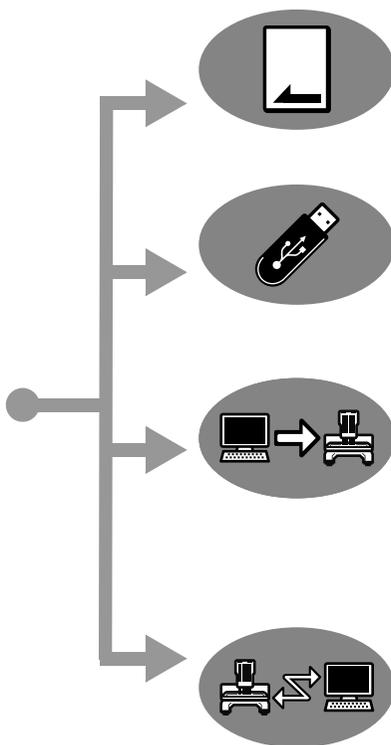
- Die Funktionen zur Übertragung von Daten auf Stickmaschinen wurden erweitert. (**LE,DB**) (☞S. 174, S. 217)
 - Zur Übertragung von Daten auf Stickmaschinen sind verschiedene Methoden einsetzbar: Neben der direkten Verbindung per USB-Kabel mit einer Stickmaschine auch mit USB-Datenträgern, einem Kartengerät oder der Link-(Verbindungs)-Funktion.
 - Die Link-(Verbindungs)-Funktion ermöglicht die Datenübertragung von der Anwendung auf eine mit dem Computer verbundene Stickmaschine. Daten können ganz einfach vom Computer auf die Stickmaschine übertragen werden. (*Verfügbarkeit ist abhängig vom Stickmaschinenmodell.) (☞S. 177)
- Im Dialogfeld **Design-Einstellungen** sind mehr Stickrahmengrößen verfügbar.
 - Aufgeteilte Stickdesigns zum Stickten mit dem Riesenrahmen (360 × 360 mm) können einfach erzeugt werden. (*Verfügbarkeit ist abhängig vom Stickmaschinenmodell.) **LE** (☞S. 166)
 - Im Listenfeld **als Rahmengröße** auf der Registerkarte **Designseite** des Dialogfeldes **Design-Einstellungen** sind neue Stickrahmen verfügbar (Rahmen 360 × 200 mm, runde Rahmen, Riesenrahmen, weiter Kappenrahmen, usw.). (*Verfügbarkeit ist abhängig vom Stickmaschinenmodell.) (**LE,DC,DB**) (☞S. 85)
 - Im Listenfeld **als Rahmengröße** auf der Registerkarte **Designseite** des Dialogfeldes **Design-Einstellungen** kann jede beliebige Rahmengröße hinzugefügt werden. **LE** (☞S. 86)
- Eine Einstellung zum Abschneiden von Sprungstichen wurde hinzugefügt. Damit kann detailliert eingestellt werden, ob das Fadenabscheiden bei Sprungstichen zwischen Objekten mit derselben Farbe ein- oder ausgeschaltet werden soll. (*Verfügbarkeit ist abhängig vom Stickmaschinenmodell.) **LE** (☞S. 75, S. 270)
- Bilder von Stickdesigns können im Stil eines Katalogs oder einer Anleitung gedruckt werden. **DB** (☞S. 226)

Übertragen von Mustern auf die Stickmaschine

Die Prozedur zum Übertragen von Stickmustern auf die Maschine variiert je nach Stickmaschine.

Wählen Sie die geeignete Übertragungsmethode anhand der technischen Daten Ihrer Maschine.

Diese Software unterstützt vier verschiedene Methoden zur Datenübertragung.



Für Stickmaschinen, die mit Stickkarten kompatibel sind:

Verwenden Sie eine Originalkarte.

(☞ S. 174)

Für Stickmaschinen, die mit USB-Datenträgern kompatibel sind:

Verwenden Sie handelsübliche USB-Datenträger.

(☞ S. 175)

Für Stickmaschinen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können:

Übertragen Sie das Stickmuster mit dem USB-Kabel.

(☞ S. 176)

Für unsere Stickmaschinen, die mit der Link-(Verbindungs)-Funktion kompatibel sind:

Verwenden Sie die in der Maschine enthaltene Link-(Verbindungs)-Funktion zur Übertragung des Stickmusters auf die Stickmaschine.

(☞ S. 177)



Anmerkung:

- Damit die Link (Verbindungs)-Funktion zum Übertragen von Stickdesigns auf eine Stickmaschine verwendet werden kann, muss eine mit der Link (Verbindungs)-Funktion kompatible Maschine im Link (Verbindungs)-Modus laufen.
- Damit Stickdesigns auf einer Stickmaschine gespeichert werden können, muss auf dieser Maschine der Normalmodus aktiviert sein.

Neue Funktionen von PE-DESIGN NEXT9

Inhalt13

Benutzung der Handbücher15

Unterstützung/Kundendienst16

- Online-Registrierung 16
- Prüfen auf die neueste Programmversion..... 17

Ausführen/Beenden von Anwendungen18

- Ausführen von Anwendungen 18
- Beenden von Anwendungen 18

Beschreibung der Programmfenster19

- Das Layout & Editing-Fenster 19
- Festlegen von
Programm-Grundeinstellungen22

Erste Schritte23

- Lernprogramm 1: Erste Schritte24

Layout & Editing-Standardfunktionen31

- Lernprogramm 2: Formen zeichnen für
Stickdesigns32
- Formen zeichnen39
- Bearbeiten von Stickmustern50
- Stickattribute auf Linien und
Flächen anwenden56
- Umformen von Stickmustern62
- Bearbeiten von Stichmustern66
- Prüfen von Stickmustern69
- Stickdesigns öffnen/importieren77
- Speichern und drucken81
- Größe und Farbe der Stickmusterseite
festlegen85
- Ändern von Programmeinstellungen88

Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten89

- Lernprogramm 3: Texteingabe90
- Erweiterte Funktionen zur Texteingabe92
- Lernprogramm 4: Monogramme103
- Erweiterte Funktionen zur Eingabe von
Monogrammen106
- Lernprogramm 5-1: „Namen einfügen“
verwenden107
- Lernprogramm 5-2: Muster mit
„Namen einfügen“ erzeugen109
- Namen einfügen (Text ersetzen)111
- Lernprogramm 5-3: Verwenden von
Schablonen113
- Schablonenfunktion115

Erstellen von Stickmustern mit Bildern117

- Stichassistent: Bild automatisch in ein
Stickdesign konvertieren118
- Lernprogramm 6-1: Automatisches
Sticken119
- Automatisches Sticken - Funktionen121
- Lernprogramm 6-2: Foto-Stich 1122
- Foto-Stich 1 - Funktionen125
- Lernprogramm 6-3: Foto-Stich 2127
- Foto-Stich 2 - Funktionen129
- Lernprogramm 6-4: Kreuzstich130
- Kreuzstich - Funktionen132
- Erweiterte Funktionen des
Stichassistenten134
- Importieren von Bilddaten137
- Ändern von Bildeinstellungen140
- Lernprogramm 7: Drucken und Sticken142

Funktionen für spezielle Anwendungen147

- Manuelles Erzeugen professioneller
Stickmuster (Handstickmuster)148
- Lernprogramm 8: Manuelles Sticken149
- Lernprogramm 9: Erstellen von
Applikationen153
- Lernprogramm 10-1: Erstellen von
geteilten Stickdesigns155
- Lernprogramm 10-2: Erstellen von Designs
für Mehrfachpositions-Stickrahmen161

Lernprogramm 10-3: Sticken mit dem Riesenrahmen	166
Festlegen/Speichern von benutzerdefinierten Stickattributen	170
Übertragen von Daten	173
Übertragen von Stickmustern auf Maschinen	174
Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion	177
Design Center.....	183
Grundfunktionen von Design Center	184
Das Design Center-Fenster	193
Originalbildstufe	194
Linienbildstufe.....	196
Vektorbildstufe	198
Stickattributstufe	203
Design Database	211
Design Database-Fenster.....	212
Starten von Design Database.....	213
Organisieren von Stickmustern	214
Öffnen von Stickmustern	216
Übertragen von Stickmustern auf Maschinen	217
Suchen von Stickdesigns	222
Konvertieren von Stickdesigns in verschiedene Formate.....	223
Prüfen von Stickmustern	224
Ausgabe eines Stickmusterkataloges.....	226
Programmable Stitch Creator	229
Programmable Stitch Creator-Standardfunktionen	230
Erzeugen von Füll-/Stanzmustern	231
Bearbeiten eines Musters im Füll-/Stanzmodus.....	235
Erzeugen eines Motivstichmusters.....	237
Bearbeiten eines Musters im Motivmodus	240
Das Programmable Stitch Creator-Fenster	241
Öffnen einer Schablone.....	242
Vorschauenfenster	243
Speichern von Mustern.....	243
Ändern von Einstellungen.....	244

Font Creator **245**

Font Creator-Standardfunktionen	246
Das Font Creator-Fenster.....	253
Öffnen einer Datei.....	255
Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone	256
Erstellen eines Buchstabens	258
Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens	260
Prüfen der erstellten Buchstabenmuster	261
Speichern von Buchstaben.....	263
Ändern von Einstellungen.....	264

Ergänzung **267**

Stickmuster vergrößern/verkleinern	268
Nährichtung	268
Stickfolge	269
Große Bereiche sticken	269
Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden	270
Zum Sticken geeignete Schriftarten.....	271
Konvertieren von Zeichen (Japanisch, Chinesisch, Koreanisch usw.) in Stickmuster	272
Ändern der Programmoberfläche (Optionen).....	273
Fehlerdiagnose	276

Menüs/Werkzeuge und Referenz..... **277**

Layout & Editing.....	278
Design Center	284
Design Database	287
Programmable Stitch Creator	289
Font Creator.....	291
Stickattribute	293
Liste der Schriftarten.....	310

Index..... **314**

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 anweisungen. Folgen Sie den Hinweisen in dieser Anleitung, um die Vorbereitung und Installation der Programme durchzuführen.

Benutzerhandbuch

In dieser Anleitung werden die für den ersten Einsatz der Software notwendigen Vorbereitungen beschrieben. Lesen Sie zuerst „Ausführen/Beenden von Anwendungen“, „Beschreibung der Programmfenster“ und „Festlegen von Programm-Grundeinstellungen“, um ein allgemeines Verständnis der Standardsoftware zu gewinnen.

Lesen Sie dann „Erste Schritte“. In diesem Kapitel finden Sie Beispiele dafür, wie Sie Stickmuster mit grundlegenden Funktionen von Layout & Editing erstellen und Muster auf die Stickmaschine übertragen können. Erstellen Sie mit diesen Verfahren gleich richtige Stickmuster.

In den Kapiteln der jeweiligen Anwendung sind nützliche Funktionen und verschiedene Einstellungen beschrieben. Jeder anschauliche Titel ermöglicht Ihnen das schnelle Auffinden der Information, die Sie benötigen. In den Kapiteln mit Lernprogrammen können Sie mit den angegebenen Prozeduren die verschiedenen Funktionen üben und danach die detaillierten Beschreibungen lesen.

In den nachfolgenden Kapiteln finden Sie noch weitere Informationen. Lesen Sie bei Bedarf das entsprechende Kapitel.

Unterstützung/Kundendienst: Enthält Garantieinformationen für dieses Produkt und zusätzlich das Verfahren zur Softwareaktualisierung.

Ergänzung: Enthält Funktionsbeschreibungen, Informationen zu den im Dialogfeld **Optionen** verfügbaren Einstellungen sowie Tipps und Vorsichtsmaßnahmen zur Nutzung des vollen Funktionsumfangs der Software und darüber hinaus Verfahren zur Problemlösung.

Menüs/Werkzeuge und Referenz: Enthält Listen der Näharten, Stickattribute und Schriftarten sowie die verschiedenen Befehle.

Die Prozeduren in diesem Handbuch sind zur Verwendung in Windows 7[®] geschrieben. Wird diese Software auf einem anderen Betriebssystem als Windows 7[®] verwendet, können die Prozeduren und die Dialogfenster leicht abweichen.

■ Öffnen des Benutzerhandbuches (PDF-Format)

Dieses Benutzerhandbuch finden Sie auch im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM. Das Benutzerhandbuch wird auch während der Programminstallation installiert.

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

Bei allen anderen Anwendungen außer Design Database, klicken Sie auf  und dann auf **Benutzerhandbuch**.

In Design Database, klicken Sie auf **Hilfe** und dann auf **Benutzerhandbuch**.



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 Systems Incorporated Website (<http://www.adobe.com/>) heruntergeladen werden.

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/>). Häufig gestellte Fragen (FAQ) und Informationen über Software-Aktualisierungen finden Sie im Brother Solutions Center unter (<http://solutions.brother.com/>).



Hinweis:

- 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.
 - Achten Sie darauf, dass PE-DESIGN NEXT auf dem aktuellen Stand ist.

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 in Layout & Editing auf , dann auf **Online-Registrierung**, um den installierten Web-Browser zu starten und die Online-Registrierungsseite auf unserer Website zu öffnen.

Die Online-Registrierungsseite der Website wird angezeigt, wenn 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  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.



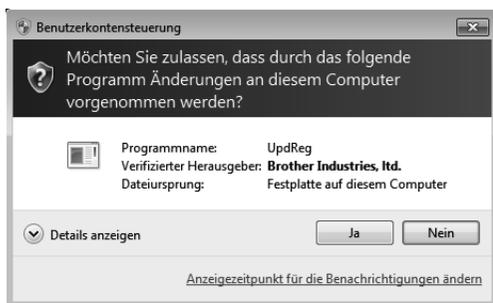
Wenn die unten dargestellte Meldung angezeigt wird, verwenden Sie nicht die neueste Version. Klicken Sie auf **Ja** und laden Sie anschließend die neueste Software-Version von der Website herunter.



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.*

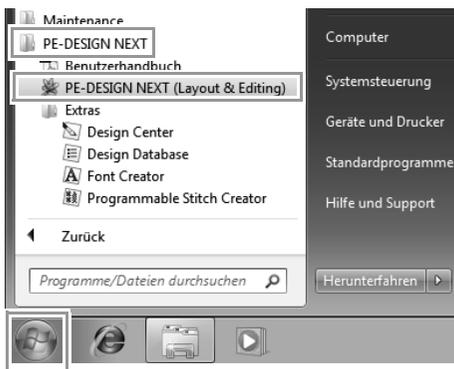
→ Das Dialogfeld **Benutzerkontensteuerung** wird angezeigt.
Klicken Sie auf **Ja**.



Ausführen von Anwendungen

Layout & Editing

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



Der Designassistent

Nach dem Starten von Layout & Editing erscheint der folgende Assistent.



- (1) **Neu**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Stickmuster zu erstellen.
- (2) **PES-Datei öffnen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Stickdatendatei (.pes) zu öffnen.
 „Layout & Editing-Datei öffnen“ auf Seite 77.

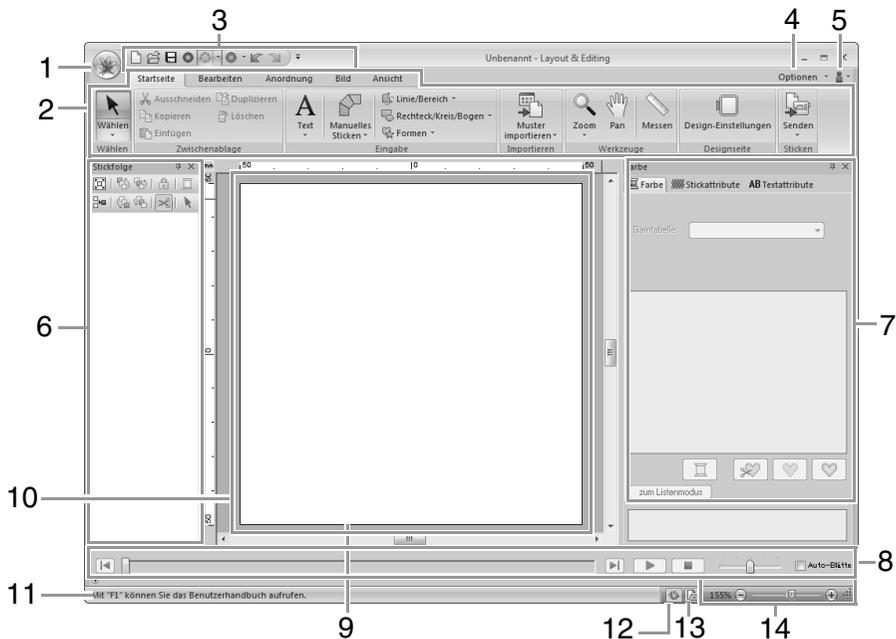
- (3) **Zu stickendes Bild**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Assistenten zum Erstellen eines Stickmusters von einem Bild zu starten.
 „Stichassistent: Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren“ auf Seite 118 und „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137
- (4) **Schablone**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Schablonenassistenten zu starten.
 „Lernprogramm 5-3: Verwenden von Schablonen“ auf Seite 113
- (5) **Zuletzt verwendete Dateien**
Klicken Sie auf einen Dateinamen in der Liste und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
- (6) **Assistent beim Programmstart immer ausführen**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Assistent bei jedem Starten von Layout & Editing gestartet werden soll.

Beenden von Anwendungen

Klicken Sie auf  und anschließend auf **Beenden**.



Das Layout & Editing-Fenster



1 Schaltfläche „Anwendung“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige eines Menüs mit Befehlen zur Dateiverarbeitung, wie z. B. **Neu**, **Speichern** und **Drucken**.

2 Menüband

Klicken Sie oben auf eine Registerkarte, um die entsprechenden Befehle anzuzeigen.

Wählen Sie den gewünschten Befehl anhand des Namens unter jeder Gruppe aus. Wenn Sie auf einen Befehl klicken, der mit  markiert ist, wird ein Menü angezeigt, das eine Auswahl von Befehlen enthält.

Je nach ausgewähltem Werkzeug oder Stickmuster können auch einige andere Registerkarten erscheinen. Diese Registerkarten enthalten verschiedene Befehle zur Ausführung von Funktionen mit dem aktiven Werkzeug oder dem Stickmuster.

Beispiel: Wenn das Werkzeug „Umrisslinie (Rechteck)“ ausgewählt ist



3 Symbolleiste für den Schnellzugriff

Diese Symbolleiste enthält die am häufigsten verwendeten Befehle. Da diese Symbolleiste unabhängig von der gerade gewählten Menüband-Registerkarte immer angezeigt wird, können Ihre am häufigsten verwendeten Befehle durch Hinzufügen noch einfacher aufgerufen werden.

 „Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff“ auf Seite 273

4 Schaltfläche „Optionen“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um andere Anwendungen aufzurufen und zur Festlegung von Einstellungen für die Designseite und Anwender-Gartabelle.

5 Schaltfläche „Hilfe“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Benutzerhandbuchs und von Informationen über das Programm.

6 Fensterbereich „Stickfolge“

In diesem Fensterbereich wird die Stickreihenfolge angezeigt. Durch Klicken auf die Schaltflächen am Fenster oben können Sie die Stickreihenfolge oder die Garnfarbe ändern.

7 Fensterbereich „Farbe/Stickattribute/ Textattribute“

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

8 Fensterbereich „Stichsimulator“

Der Stichsimulator zeigt, wie das Stickmuster von der Maschine gestickt und wie die Stickerei aussehen wird.

9 Designseite

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

10 Arbeitsbereich

11 Statusleiste

Auf der Statusleiste wird die Größe der Stickdaten, die Stichanzahl oder eine Beschreibung des ausgewählten Befehls angezeigt.

12 Schaltfläche „Darstellung aktualisieren“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Bildschirm zu aktualisieren.

13 Schaltfläche „Eigenschaften des Stickmustergenerators“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Dialogfeld mit Stickinformationen der Stickdaten aufzurufen.

14 Zoom

Zeigt den aktuellen Vergrößerungsfaktor an. Klicken Sie darauf, um einen Wert für den Vergrößerungsfaktor einzugeben. Durch Ziehen des Schiebers können Sie den Vergrößerungsfaktor ebenfalls ändern.

Anmerkung:

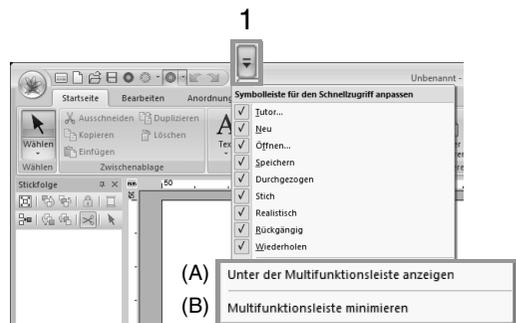
- Die Fensterbereiche 6, 7 und 8 können in der Gruppe **Ein-/Ausblenden** auf der Registerkarte **Ansicht** ein- bzw. Ausblenden. Außerdem können diese Fensterbereiche als separate Dialogfenster (**Unverankert**) oder an das Hauptfenster angehängt (**Andocken**) dargestellt werden.
- Setzen Sie den Mauszeiger auf einen Befehl, um einen Bildschirmtipp mit einer Beschreibung des Befehls und Anzeige des Tastaturbefehls anzuzeigen.



Anpassen des Fensters

■ Symbolleiste für den Schnellzugriff/Menüband

Wenn Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf **1** klicken, erscheint ein Menü.



Klicken Sie auf (A), um die Symbolleiste für den Schnellzugriff unter das Menüband zu verschieben. Um es wieder an die ursprüngliche Position zu setzen, rufen Sie das Menü wie oben beschrieben auf und klicken Sie dann auf **Über dem Menüband anzeigen**.

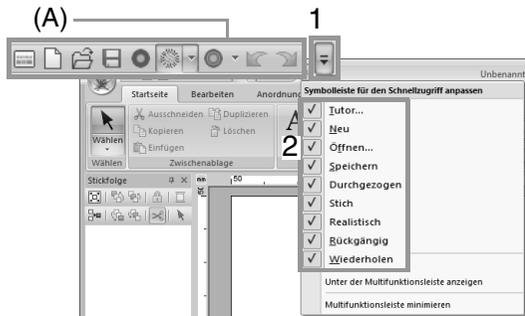
Wenn neben (B) ein Häkchen erscheint, ist das Menüband minimiert. Beim Klicken auf eine Registerkarte wird das Menüband angezeigt. Nach der Auswahl eines Befehls wird das Menüband wieder minimiert.

Löschen Sie das Häkchen, um es wieder auf die ursprüngliche Anzeige zurückzusetzen.

Beispiel: (A) aktiviert und Häkchen neben (B)



Befehle auf der Symbolleiste für den Schnellzugriff



Nach dem ersten Start dieser Anwendung werden die folgenden Befehle in der Symbolleiste für den Schnellzugriff (A) angezeigt.

	: Tutor		: Durchgezogen Ansicht
	: Neu		: Stich Ansicht
	: Öffnen		: Realistisch Ansicht
	: Speichern		: Rückgängig
			: Wiederholen

Klicken Sie auf 1, dann auf 2, um zwischen Ein- und Ausblenden eines Befehls umzuschalten. Wenn Sie das Häkchen löschen, wird der Befehl ausgeblendet. Alternativ können Änderungen an der Symbolleiste für den Schnellzugriff auch im Dialogfeld **Optionen** eingegeben werden, und alle zur selben Zeit.

„Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff“ auf Seite 273

Fensterbereiche „Farbe/ Stickattribute/Textattribute“, „Stickfolge“ und „Stichsimulator“ Unverankert

Jede Registerkarte oder der ganze Fensterbereich kann abgekoppelt und dann als Dialogfeld im Bildschirm bewegt werden.

- Doppelklicken Sie auf die Titelleiste des Fensterbereiches oder auf die Registerkarte.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fensterbereich oder die Registerkarte, und anschließend auf **Unverankert**.
- Ziehen Sie eine Registerkarte aus dem Fensterbereich.

Andocken

Jeder unverankerte Fensterbereich kann wieder an das Programmfenster andockt werden.

- Doppelklicken Sie auf die Titelleiste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fensterbereich und anschließend auf **Andocken**.
- Ziehen Sie die Titelleiste an die Position, an der der Fensterbereich andockt werden soll.

Ausblenden

Nicht mehr benötigte Registerkarten oder Fensterbereiche können ausgeblendet werden.

- Klicken Sie auf in der rechten oberen Ecke des Dialogfeldes.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte oder das Dialogfeld, und anschließend auf **Ausblenden**.
- Um eine Registerkarte auszublenden, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf den Namen auf der Registerkarte **Ansicht**. Soll die Registerkarte wieder angezeigt werden, wiederholen Sie diese Schritte.

Automatisch im Hintergrund

Wenn ein Fensterbereich kurzzeitig nicht benötigt wird, können Sie ihn auf die Seitenleiste verschieben und durch Anklicken oder Mauszeigerpositionieren wieder anzeigen. Der Fensterbereich wird nach der Verwendung automatisch wieder ausgeblendet, z. B. wenn Sie auf eine Fläche außerhalb des Fensterbereiches klicken.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte oder die Titelleiste des Fensterbereiches und anschließend auf **Automatisch im Hintergrund**.
- Klicken Sie in der oberen rechten Ecke des Fensterbereiches auf .

Um „Automatisch im Hintergrund“ abzubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelleiste und anschließend auf **Automatisch im Hintergrund** oder klicken Sie einfach auf in der Titelleiste.

Anmerkung:

Der Fensterbereich „Stichsimulator“ kann nicht vorübergehend ausgeblendet (Automatisch im Hintergrund) werden.

Verwenden von Tastenbefehlen

Wenn Sie die Taste **Alt** drücken, erscheint über jedem Befehl ein Tastentipp (Etikett mit dem Buchstaben des Tastenbefehls). Drücken Sie auf der Tastatur die Taste, die dem gewünschten Befehl entspricht.



Wenn Sie keine Tastenbefehle mehr verwenden und die Tastentipps ausblenden möchten, drücken Sie die Taste **Alt** erneut.

Festlegen von Programm-Grundeinstellungen

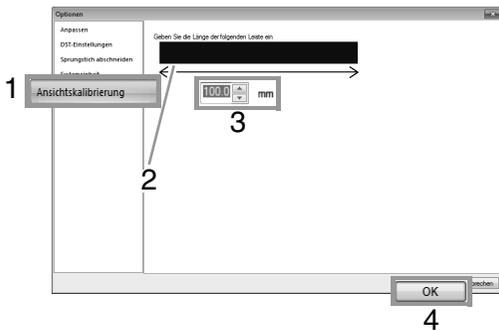
Einstellen der Maße am Bildschirm (Ansichtskalibrierung)

Maße können so eingestellt werden, dass Objekte in derselben Größe wie die reale Stickerei bei einem Vergrößerungsfaktor von 100% angezeigt werden. Eine einmal abgeschlossene Einstellung ist später nicht mehr erforderlich.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



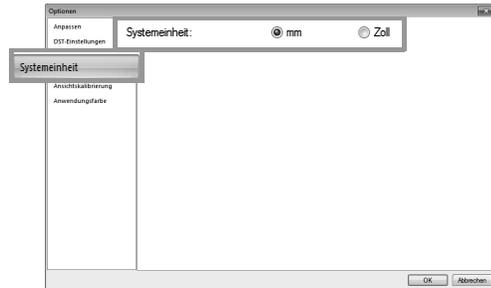
2. Klicken Sie auf **Ansichtskalibrierung (1)**. Messen Sie die Länge von **2** mit einem Lineal am Bildschirm. Geben Sie dann diesen Wert in **3** ein und klicken Sie anschließend auf **OK (4)**.



Achten Sie darauf, die Länge in Millimetern einzugeben. Ein Wert in Zoll ist nicht gültig.

Systemeinheit

1. Klicken Sie auf **Systemeinheit** und wählen Sie dann die gewünschten Maßeinheiten (**mm** oder **Zoll**).



Erste Schritte

In diesem Abschnitt werden die Standardfunktionen dieser Software anhand der Verfahren zur Erstellung von Stickmustern beschrieben.

Führen Sie zuerst die Schritte in diesem Abschnitt zum Erstellen der Stickmuster aus und lernen Sie dabei die Standardfunktionen kennen.

In diesem Beispiel erstellen Sie durch Kombinieren eines Stickmusters ein neues Stickmuster. Danach übertragen Sie die Daten auf die Stickmaschine.

Lernprogramm 1: Erste Schritte

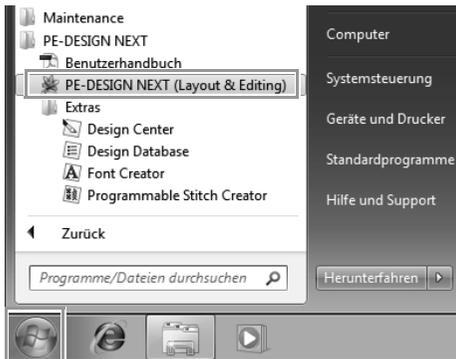


Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\tutorial\tutorial_1

Schritt 1	Starten von Layout & Editing
Schritt 2	Mit „Automatisches Sticken“ von einem Bild ein Stickmuster erzeugen
Schritt 3	Stickmustergröße und -position einstellen
Schritt 4	Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen
Schritt 5	Text transformieren
Schritt 6	Ein Stickmuster importieren und drehen
Schritt 7	Übertragen der Stickmuster in die Maschine •Design auf eine Speicherkarte übertragen •Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger

Schritt 1 Starten von Layout & Editing

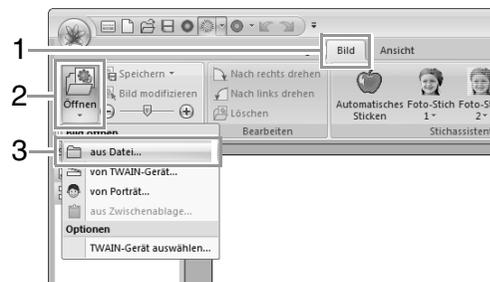
Klicken Sie auf  (Start), wählen Sie dann **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN NEXT** und danach **PE-DESIGN NEXT (Layout & Editing)**.



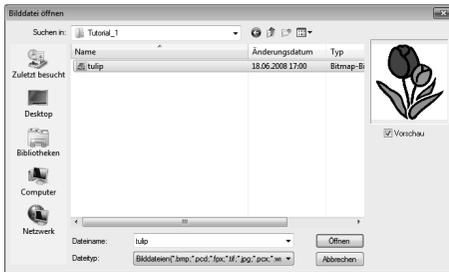
Schritt 2 Mit „Automatisches Sticken“ von einem Bild ein Stickmuster erzeugen

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

1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

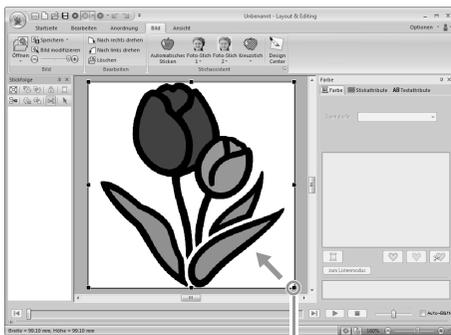


- 2 Importieren Sie die Datei **tulip.bmp**. Wählen Sie die Datei **tulip.bmp** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_1**



„Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137

- 3 Stellen Sie den Mauszeiger auf einen Ziehpunkt, halten Sie dann die Taste **Shift** und die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus, um das Bild zu verkleinern.

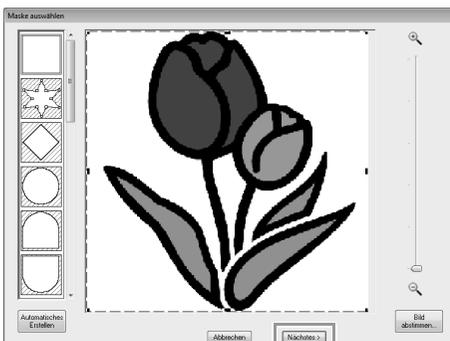


Ziehpunkte

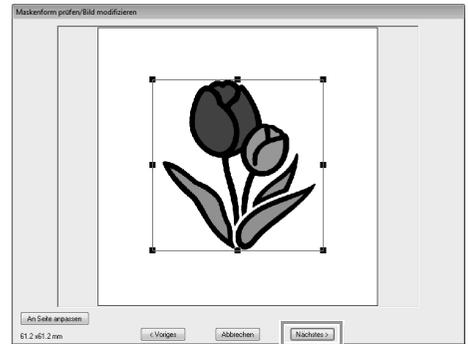
- 4 Klicken Sie auf 1.



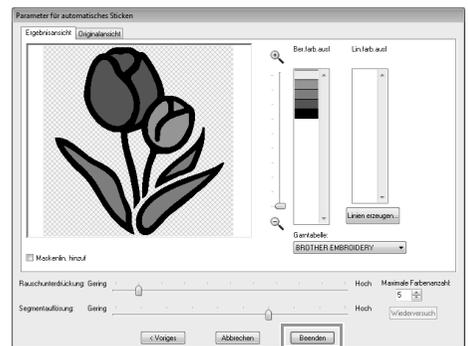
- 5 Klicken Sie auf **Nächstes**.



- 6 Klicken Sie auf **Nächstes**.



- 7 Klicken Sie auf **Beenden**.

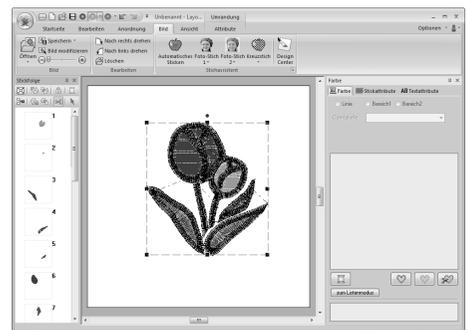


→ Von der Tulpe wird ein Stickmuster erzeugt.

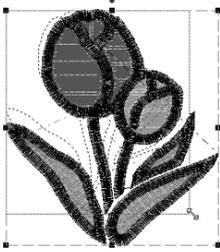
„Lernprogramm 6-1: Automatisches Sticken“ auf Seite 119

Schritt 3 Stickmustergröße und -position einstellen

- 1 Klicken Sie auf das Stickmuster, um es zu markieren.



- Stellen Sie den Mauszeiger auf einen Ziehpunkt, halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus, um das markierte Muster auf die gewünschte Größe anzupassen.



Anmerkung:

- Wenn beim Ziehen eines Ziehpunktes die Taste **Shift** und die linke Maustaste gedrückt gehalten werden, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Die Größe des Stickmusters wird in der Statusleiste angezeigt.

- Um die Position des Stickmusters anzupassen, klicken Sie auf das Muster und stellen Sie dann den Mauszeiger über das Muster. Wenn der Mauszeiger die Form  annimmt, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Muster an die gewünschte Stelle.

 „Bearbeiten von Stickmustern“ auf Seite 50

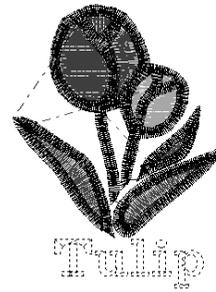
Schritt 4 Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen

- Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

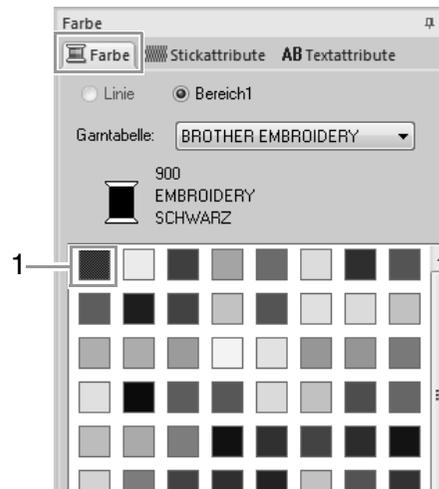


- Klicken Sie unterhalb der Tulpe in die Designseite.
→ In der Designseite erscheint eine vertikale gestrichelte Linie.

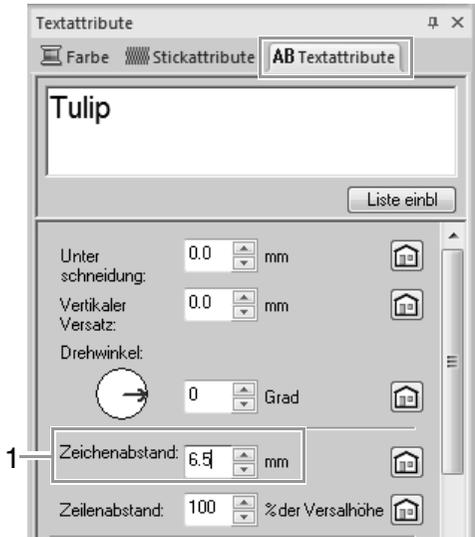
- Geben Sie auf der Tastatur „Tulip“ ein.



- Drücken Sie **Enter**.
→ Der Text wird eingegeben.
- Klicken Sie auf den Text, um ihn zu markieren.
- Klicken Sie auf **1** auf der Registerkarte **Farbe**, um die Farbe der Schriftart zu ändern.



- 7 Stellen Sie den **Zeichenabstand** (1) auf der Registerkarte **Textattribute** auf **6,5 mm** ein.

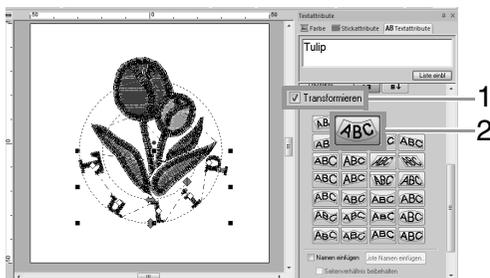


Geben Sie den Wert direkt in das Eingabefeld ein oder durch Klicken auf bzw. .

- „Text eingeben“ auf Seite 92 und
- „Verschiedene Textattribute festlegen“ auf Seite 94

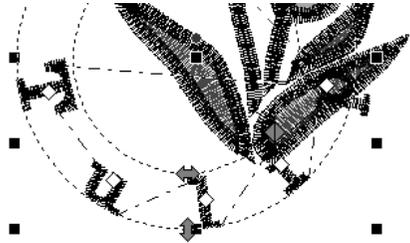
Schritt 5 Text transformieren

- 1 Markieren Sie den Text mit der Maus, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren** (1) und klicken Sie dann auf **2**.



- 2 Stellen Sie den Mauszeiger auf , oder

, halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus, um den Text zu transformieren.



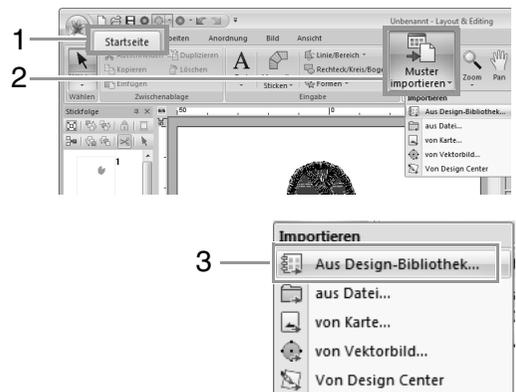
- : Stellt die Textgröße ein.
- : Verschiebt den Text am Kreis entlang.
- : Stellt den Radius des Kreises ein.

„Text transformieren“ auf Seite 91 und
„Text transformieren“ auf Seite 95

Schritt 6 Ein Stickmuster importieren und drehen

Sie importieren jetzt das Stickmuster für den Schmetterling.

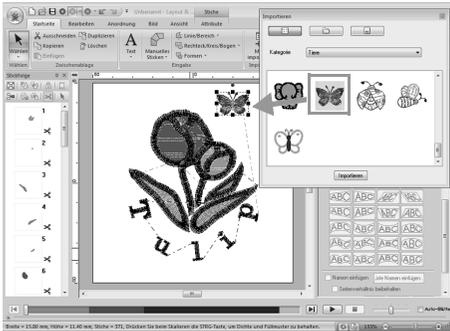
- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



- 2 Wählen Sie **Tiere** aus dem Listenfeld **Kategorie**.



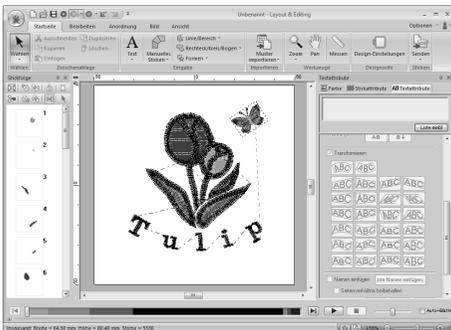
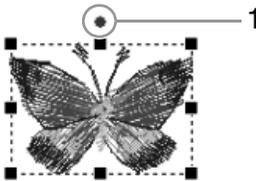
- 3 Stellen Sie den Mauszeiger auf den Schmetterling, halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Schmetterling in die Designseite (siehe Abbildung).



☞ „Stickmuster importieren“ auf Seite 78

- 4 Klicken Sie auf  im Dialogfeld **Importieren**, um das Dialogfeld zu schließen.

- 5 Stellen Sie den Mauszeiger über den Drehpunkt (1), halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus, um den Winkel des Musters einzustellen.



Hinweis:

Wenn importierte Stickmuster vergrößert oder verkleinert werden, kann sich die Stickqualität verschlechtern.

☞ „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 268.

Schritt 7 Übertragen der Stickmuster in die Maschine

Sie können ein Muster auf die Nähmaschine übertragen und sticken, indem Sie es auf ein Medium speichern.

Zum Übertragen von Daten gibt es viele Methoden; zwei davon werden nachfolgend beschrieben.

- Schreiben auf eine Speicherkarte (☞ S. 28)
Daten können auf Stickmaschinen übertragen werden, die mit Speicherkarten kompatibel sind.
- Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger (☞ S. 29)
Daten können auf Stickmaschinen übertragen werden, die mit einem USB-B-Anschluss ausgerüstet sind.

Anmerkung:

- Sie können auch eine Diskette, Compact-Flash-Karte und USB-Datenträger zur Übertragung von Designs einsetzen, die mit Ihrer Maschine verwendet werden können.

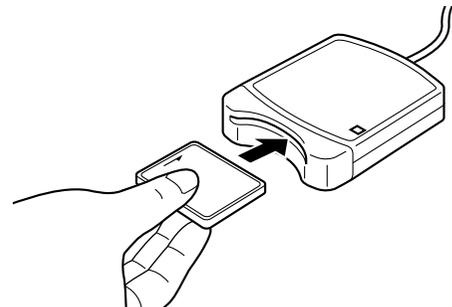
☞ „Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern“ auf Seite 175

- Mit der Link (Verbindungs)-Funktion ist die Übertragung von Stickdaten auf kompatible Stickmaschinen möglich.

☞ „Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 177

■ Design auf eine Speicherkarte übertragen

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



2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



3 Klicken Sie auf OK.

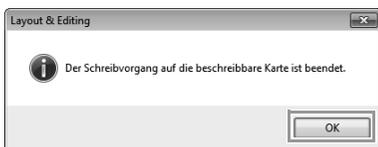


Hinweis:

- Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht.
- Prüfen Sie vor der Verwendung einer Speicherkarte, dass die Designs auf der Karte nicht mehr benötigt werden.
- Wenn Sie die Designs behalten möchten, speichern Sie sie auf der Festplatte oder einem anderen Speichermedium.

„Von einer Speicherkarte“ auf Seite 79

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



Anmerkung:

- Damit sie auf die Speicherkarte passen, werden die Stichdaten komprimiert.
- Die Datengröße ist je nach Komprimierungsmethode unterschiedlich.

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.

„Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 174
 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Speichern“ auf Seite 81.

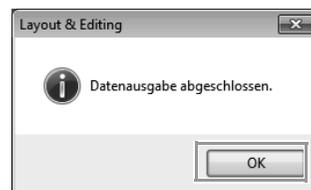
Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger

- 1 Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
- 2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3, dann auf 4.



→ Die Datenübertragung beginnt.

3 Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, erscheint die folgende Meldung. Klicken Sie auf OK.



- 4 Wenn das Stickmuster übertragen worden ist, entfernen Sie den USB-Datenträger vom Computer.
- 5 Setzen Sie den USB-Datenträger in den USB-Anschluss der Maschine ein.

Anmerkung:

Weitere Informationen zur Verwendung der Stickmaschine finden Sie in Ihrer Bedienungsanleitung.

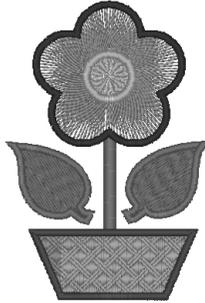
Layout & Editing-Standardfunktionen

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Layout & Editing beschrieben, wie z. B. das Zeichnen von Formen, Bearbeiten von Stickdesigns, Festlegen von Stickattributen, Speichern und Drucken von Dateien.

Lernprogramm 2: Formen zeichnen für Stickdesigns

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.



Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_2

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

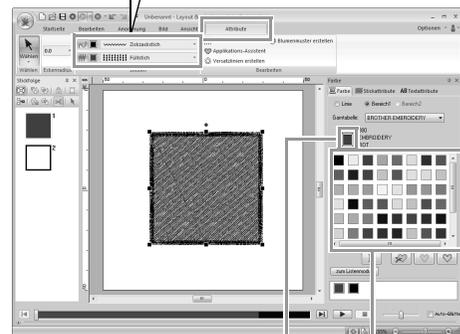
Zum Zeichnen von Formen führen Sie die folgenden Schritte aus.

- 1 Form-Werkzeug wählen.



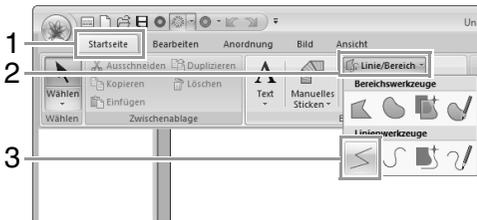
Formwerkzeuge

- 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.

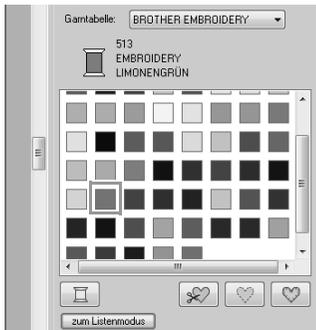


Garnfarbe und Farbnamen wählen

- 1 Zeichnen Sie den Stiel.
- (A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3, anschließend auf die Registerkarte **Attribute** (4) und schalten Sie mit 5 das Liniennähen ein.



- (B) Klicken Sie auf  (6) für Randnaht, um die Farbpalette anzuzeigen. Klicken Sie auf **LIMONENGRÜN**. Wenn die gewünschte Farbe nicht angezeigt wird, verschieben Sie die Bildlaufleiste, bis sie erscheint.

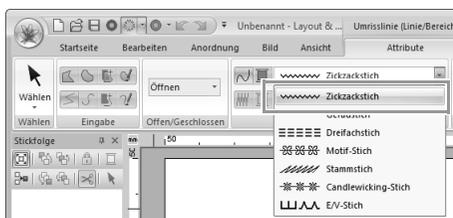


 **Anmerkung:**

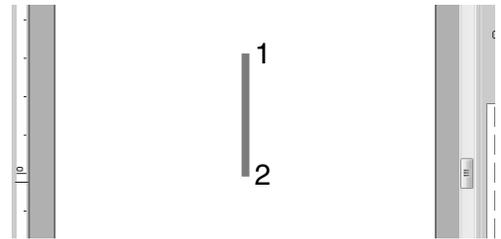
Um die Garnfarben in einer Liste anzuzeigen, damit die gewünschte Farbe leichter gefunden werden kann, klicken Sie auf **zum Listenmodus**.

 „Garnfarbe und Sticktyp einstellen“ auf Seite 56.

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

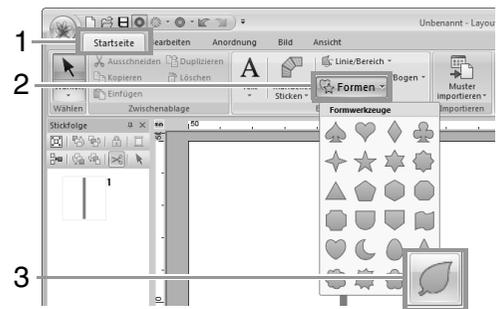


- (D) Markieren Sie den Startpunkt 1 und doppelklicken Sie dann auf den Endpunkt 2.

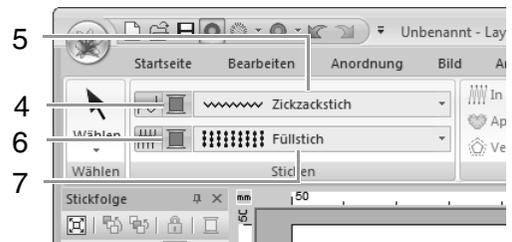


- 2 Zeichnen Sie das Blatt rechts. Diesmal legen Sie auch die Farbe und den Sticktyp für die Fläche fest, und zeichnen dann die Form.

- (A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- (B) Klicken Sie auf  (4) für Randnähte und anschließend auf **LIMONENGRÜN** in der Farbpalette.



- (C) Klicken Sie in das Listenfeld **Randnahtstich** (5) und wählen Sie dann **Zickzackstich**.

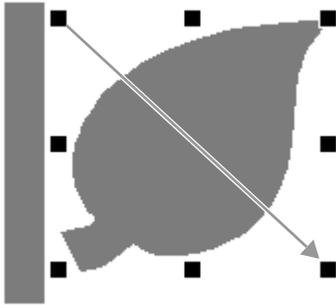
- (D) Klicken Sie auf  (6) für Flächenfüllung und anschließend auf **LIMONENGRÜN** in der Farbpalette.

- (E) Klicken Sie in das Listenfeld **Flächenstich** (7) und wählen Sie dann **Füllstich**.

 **Anmerkung:**

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

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



Anmerkung:

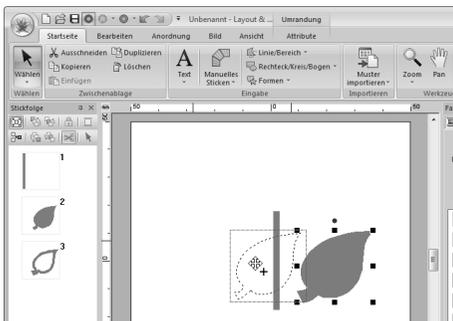
Um die Form mit gleichbleibendem Seitenverhältnis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **(Shift)** gedrückt.

- (G) 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

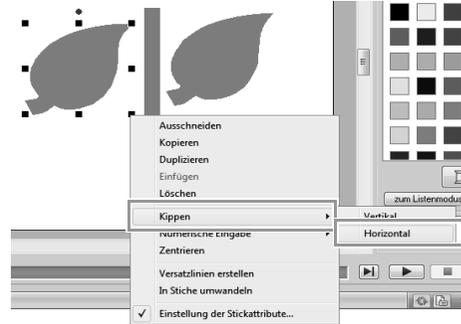
Jetzt duplizieren Sie das Blatt auf der rechten Seite, kippen es horizontal und verschieben es auf die linke Stielseite.

- 1 Um das Blatt rechts zu duplizieren:



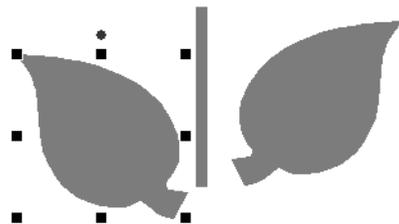
- (A) Markieren Sie das Blatt.
 (B) Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und ziehen Sie das Blatt, um es zu verschieben.
 (C) Lassen Sie die Maustaste los.

- 2 Um das duplizierte Blatt horizontal zu kippen:



- (A) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das duplizierte Blatt.
 → Ein Dropdown-Menü erscheint.
 (B) Klicken Sie auf **Kippen**, dann auf **Horizontal**.

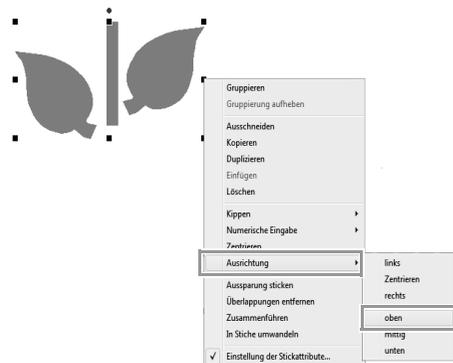
- 3 Ziehen Sie das duplizierte Blatt auf die linke Stielseite.



Anmerkung:

Um ein Objekt horizontal zu verschieben, halten Sie beim Ziehen des Objektes die Taste **(Shift)** gedrückt.

- 4 Richten Sie die Blätter links und rechts aus.



- (A) Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie auf die rechte Blattseite, dann auf die linke Blattseite, um die beiden Blätter zu markieren. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die ausgewählten Blätter.

Anmerkung:

- Mehrere Stickmuster können auf eine der folgenden Arten markiert werden.
 - Klicken Sie auf das erste Muster, halten Sie dann die Taste gedrückt und klicken Sie auf das nächste Muster.
 - Ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Auswahlrahmen um die Muster, die Sie markieren möchten.
- Klicken Sie auf **Spiegeln** auf der Registerkarte **Anordnung**, um Spiegelkopien zu erzeugen.

„Verwenden des Spiegelkopie-Werkzeugs“ auf Seite 53

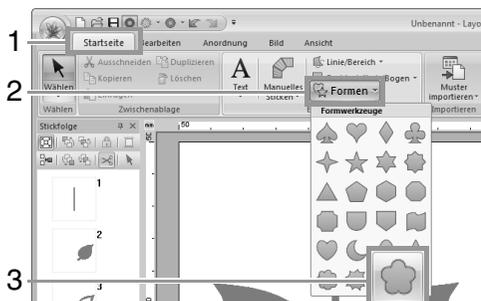
- (B) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Blätter und anschließend auf **Ausrichtung** und dann auf **oben**.

Schritt 3 Ausparungen 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.

- (A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- (B) Wählen Sie **ROT** in der Farbpalette als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Nähart (4).

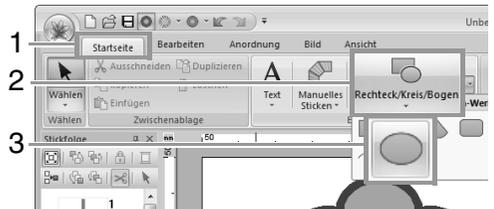


- (C) Wählen Sie **ROSA** in der Farbpalette als Flächenfarbe und **Radialstich** als Nähart (5).

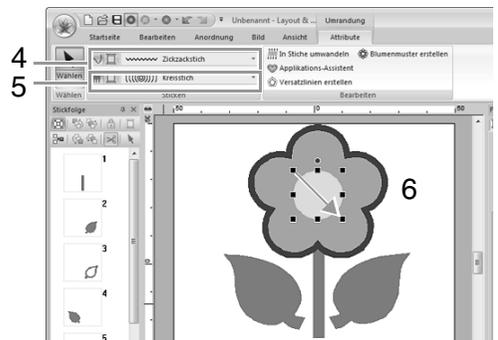
- (D) Halten Sie die Taste **Shift** gedrückt (6) und ziehen Sie den Mauszeiger in der Designseite, um Blütenblätter in der gewünschten Größe zu zeichnen (siehe Abbildung).

- 2 Zeichnen Sie einen Kreis in der Mitte.

- (A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- (B) Wählen Sie **GELB** in der Farbpalette als Randnahtfarbe und **Zickzackstich** als Nähart (4).



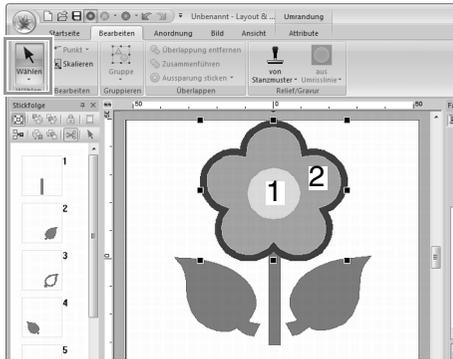
- (C) Wählen Sie **GELB** in der Farbpalette als Flächenfarbe und **Kreistich** als Nähart (5).

- (D) Halten Sie die Taste **Shift** gedrückt (6) und ziehen Sie den Mauszeiger in der Designseite, um in der Mitte der Blüte einen Kreis in der gewünschten Größe zu zeichnen (siehe Abbildung).

- (E) Ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Blütenblätter.

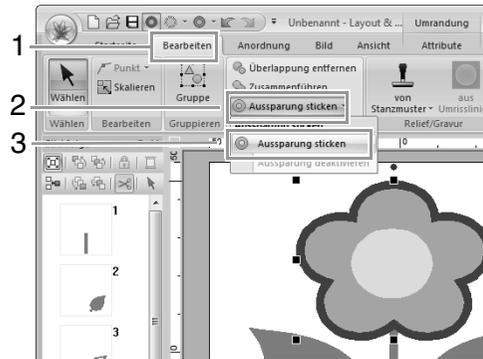
3 Markieren Sie die Muster, die als Aussparung gestickt werden sollen.

(A) Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken Sie auf den gelben Kreis (1) und die Blütenblätter (2).



4 Legen Sie die Aussparungen fest.

(A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Hinweis:

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

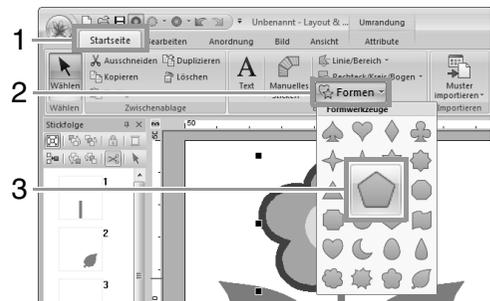
„Aussparung stecken“ auf Seite 45.

Schritt 4 Ein Muster auf Stiche anwenden

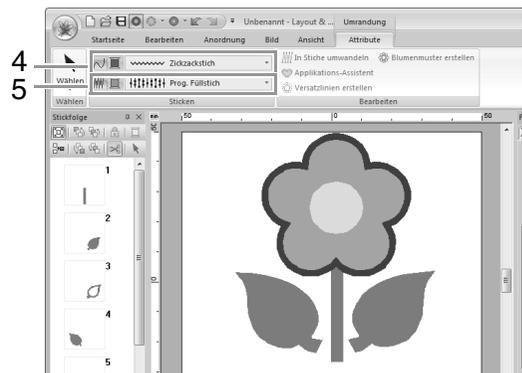
Ausführliche Randaht- und Flächenfüllungsattribute können auf der Registerkarte **Stickattribute** festgelegt werden. Jetzt bestimmen Sie die Einstellungen der Flächenfüllung für den Blumentopf.

1 Legen Sie die Farbe und den Sticktyp für die Randaht und die Fläche des Blumentopfes fest.

(A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



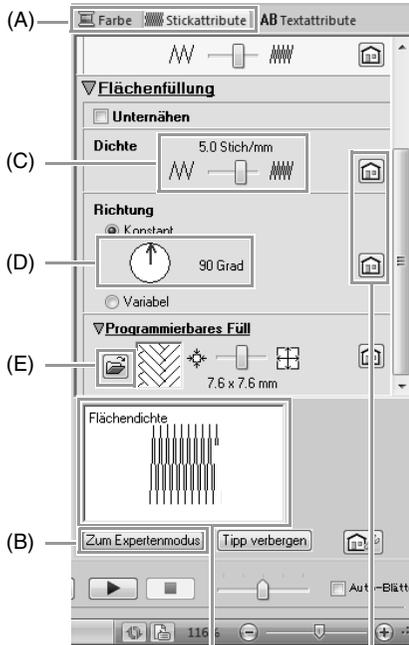
(B) Wählen Sie **LEHMBRAUN** in der Farbpalette als Randahtfarbe und **Zickzackstich** als Nähart (4).



(C) Wählen Sie **TIEFGOLD** in der Farbpalette als Flächenfarbe und **Prog. Füllstich** als Nähart (5).

2 Legen Sie die Stickattribute fest.

- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **Stickattribute**.
Wenn die Registerkarte **Stickattribute** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Ansicht** und anschließend auf **Stickattribute**.

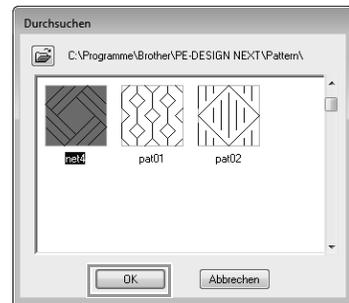


Die Auswirkungen der festgelegten Einstellungen werden in der Vorschau angezeigt. Diese Vorschau kann durch Klicken auf die Schaltfläche „Tipp zeigen/Tipp verbergen“ angezeigt/ ausgeblendet werden.

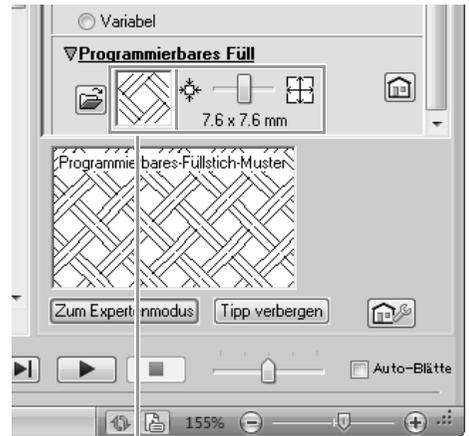
Hier klicken, um das Attribut auf die Vorgabe zurückzusetzen.

- (B) Für das Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** gibt es zwei Anzeigemodi. In diesem Beispiel legen Sie die Einstellungen im Anfängermodus fest.
- (C) Ziehen Sie den Schieberegler **Dichte** auf 5,0 Stich/mm.
- (D) Ziehen Sie den roten Pfeil unter **Richtung** auf 90°.
- (E) Klicken Sie auf  im Abschnitt **Programmierbares Füll**.

- (F) Wählen Sie **net4** und klicken Sie dann auf **OK**.



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



Das gewählte Muster wird angezeigt.

Anmerkung:

- Wenn das Dialogfeld im Expertenmodus angezeigt wird, klicken Sie auf **Zum Anfängermodus**, um das Dialogfeld im Anfängermodus anzuzeigen.
- Im Expertenmodus können noch weitere Einstellungen konfiguriert werden.

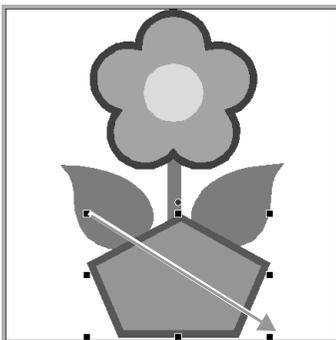
☞ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58.



Schritt 5 Punkte bearbeiten und Formen modifizieren

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

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

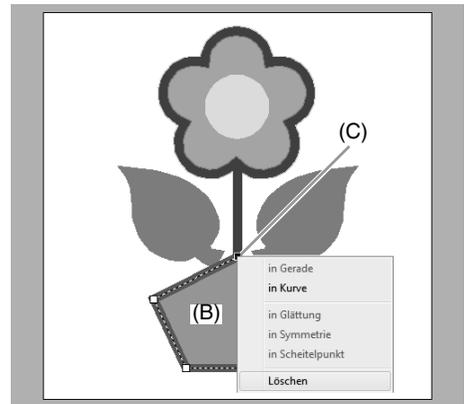


2 Löschen Sie einen Punkt.

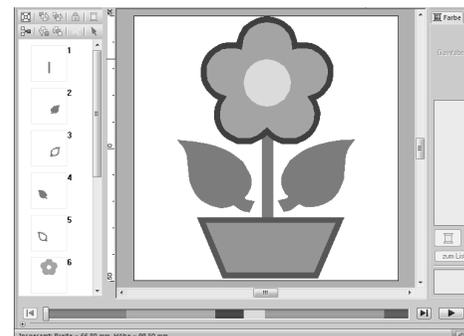
- (A) Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



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



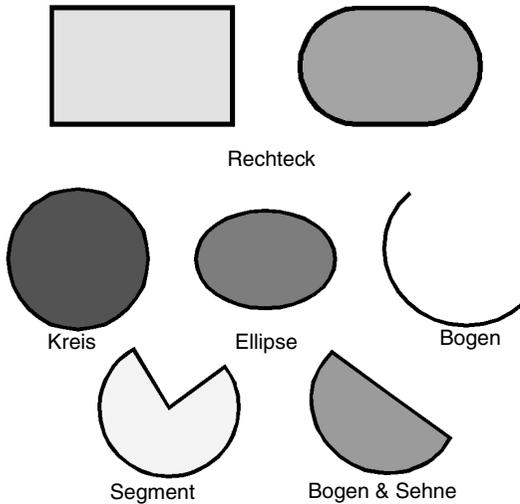
→ Der Punkt wird gelöscht und ein Trapez geformt.



☞ Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Speichern“ auf Seite 81. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Stickmaschinen finden Sie unter „Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 174.

Formen zeichnen

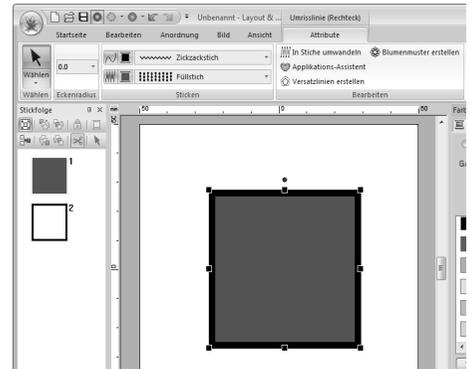
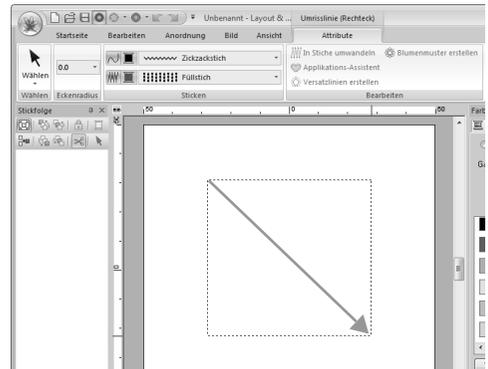
Rechteck-, Kreis- oder Bogenform zeichnen



Wählen Sie zuerst das Rechteck/Kreis/Bogen-Werkzeug. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Ziehen Sie den Mauszeiger in die Designseite.



Anmerkung:

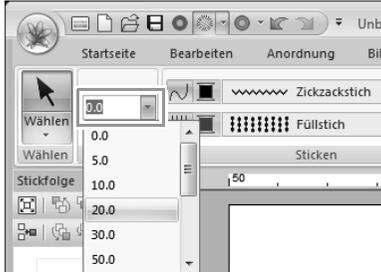
Um einen Kreis oder ein Quadrat zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt.

- : Rechteck
- : Rechteck mit abgerundeten Ecken
- : Kreis oder Ellipse

Anmerkung:

Rechtecke mit abgerundeten Ecken

Um den Radius der Ecken zu ändern, klicken Sie in das Listenfeld **Eckenradius** auf der Registerkarte „Umrandung Attribute“. Geben Sie dann den gewünschten Radius ein und drücken Sie die Taste **Enter**, oder wählen Sie den gewünschten Wert.



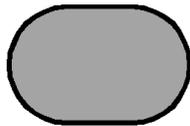
Beispiel 1

Eckenradius: 0,0 mm



Beispiel 2

Eckenradius: 20,0 mm

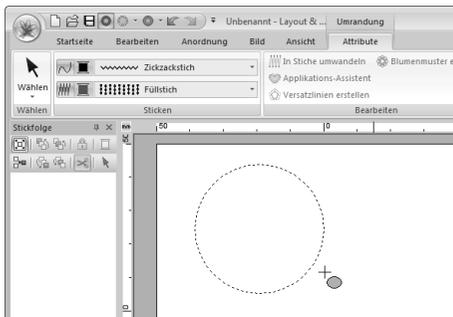


: Bogen

: Bogen und Sehne

: 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.

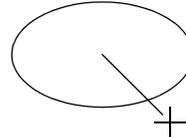
→ Die Kreislinie verschwindet.

3. Bewegen Sie den Mauszeiger, bis Bogen/ Bogen & Sehne/Segment die gewünschte Form haben, und klicken Sie.

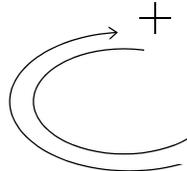
Anmerkung:

Wenn Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt halten, wird die Form in 15°-Schritten bewegt. Der aktuelle Winkel wird in der Statusleiste angezeigt.

Bogen



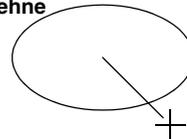
An den Anfangspunkt klicken.



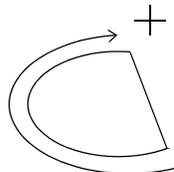
An den Endpunkt bewegen.

An den Endpunkt klicken.

Bogen und Sehne



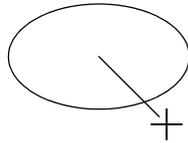
An den Anfangspunkt klicken.



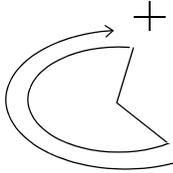
An den Endpunkt bewegen.

An den Endpunkt klicken.

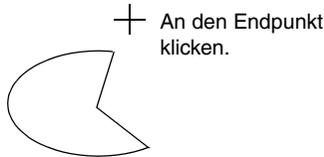
Segment



An den Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.



An den Endpunkt klicken.

Anmerkung:

- 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.
- Die Umrandung von Mustern, die Sie mit dem Segment- und Bogen & Sehne-Werkzeug erstellt haben, kann mit dem Werkzeug „Punkt wählen“ bearbeitet werden.
- Sie können die Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern.
- Sie können auch die Einstellungen auf der Registerkarte **Stickattribute** verwenden, um andere Attribute der Form festzulegen.

☞ „Punkte auswählen“ auf Seite 62.

☞ „Garnfarbe und Sticktyp einstellen“ auf Seite 56.

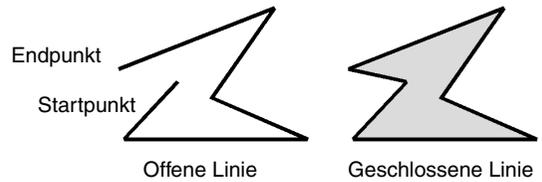
☞ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58.

2. Ziehen Sie den Mauszeiger in die Designseite.

Anmerkung:

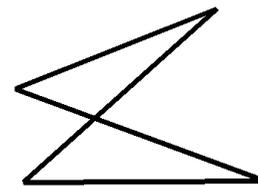
Um die Form mit gleichbleibendem Seitenverhältnis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt.

Zeichnen von Umrisslinien (gerade Linien und Kurven)

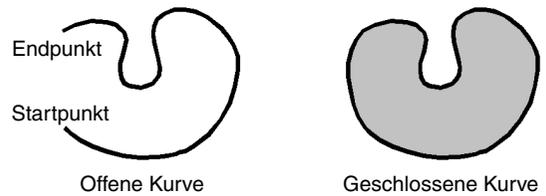


Offene Linie

Geschlossene Linie

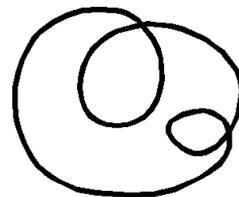


Diese geschlossene Linie kreuzt sich selbst, so dass die Flächen nicht gefüllt werden.



Offene Kurve

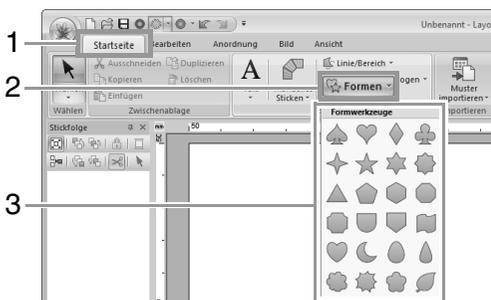
Geschlossene Kurve



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

Verschiedene Formen zeichnen

1. Wählen Sie zuerst das Form-Werkzeug. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



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.

1. Wählen Sie zuerst das Linie/Bereich-Werkzeug. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



-  : Punkte markieren und eine geschlossene Linie aus geraden Linien zeichnen. (Tastebefehl: **Z**)
-  : Punkte markieren und eine geschlossene Kurve zeichnen. (Tastebefehl: **X**)
-  : Wenn ein Schablonenbild angezeigt wird, durch Klicken auf die Bildumrisse geschlossene Linien um das Bild herum zeichnen. (Tastebefehl: **C**)
-  : Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine geschlossene Freihandkurve zu zeichnen.
-  : Punkte markieren und eine offene Linie aus geraden Linien zeichnen. (Tastebefehl: **Z**)
-  : Punkte markieren und eine offene Kurve zeichnen. (Tastebefehl: **X**)
-  : 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 offene Freihandkurve zu zeichnen.

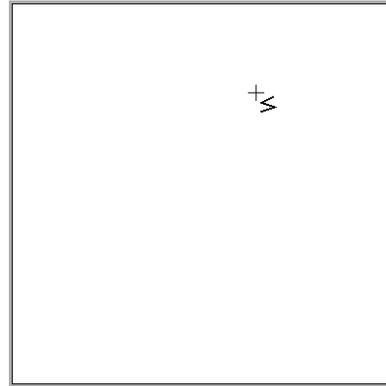
2. Klicken Sie in die Stickmusterseite oder ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.

Anmerkung:

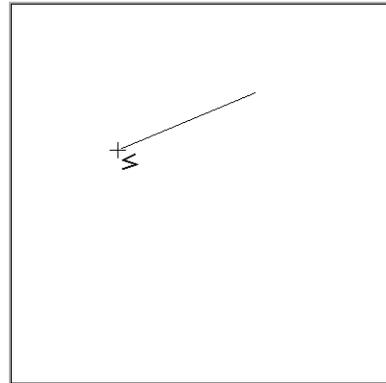
- Die Tastebefehle sind nur verfügbar, wenn das Linie/Bereich-Werkzeug ausgewählt ist.
- Wenn ein Bereichswerkzeug aktiv ist, schaltet ein Tastebefehl auf das entsprechende Bereichswerkzeug um. Ist ein Linienwerkzeug aktiv, schaltet ein Tastebefehl auf das entsprechende Linienwerkzeug um.

■ Gerade Linien/Kurven

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



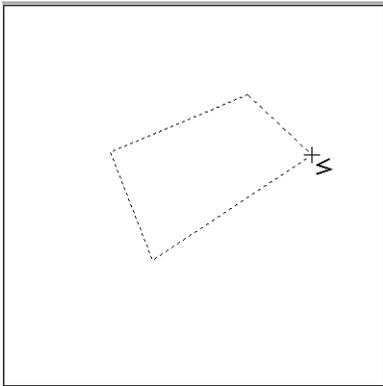
2. Klicken Sie in die Stickmusterseite, um den nächsten Punkt anzugeben.



Anmerkung:

- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste **BackSpace** .
- Das Kurvenwerkzeug und das Werkzeug „Halbautomatisch“ werden in der gleichen Weise verwendet.

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.
- Auch nach dem Zeichnen eines Musters können Sie die Attribute der Linienenden ändern.

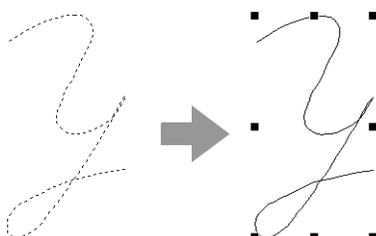
„Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 43.

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

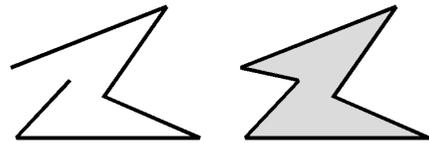
„Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 63.

Freihandlinien

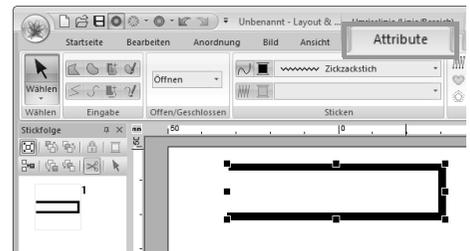
1. Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.
2. Lassen Sie den Mauszeiger los, um das Zeichnen abzuschließen.



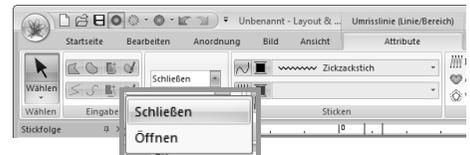
Attribute von Linienendpunkten ändern



1. Markieren Sie ein Objekt, das mit einem Linie/Bereich-Werkzeug gezeichnet worden ist. Klicken Sie dann auf die Registerkarte **Attribute**.



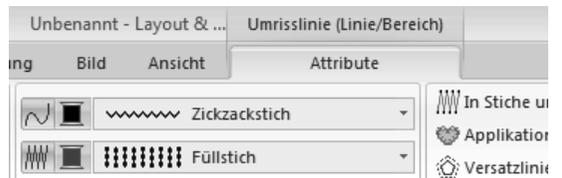
2. Wählen Sie für das Linienende im Listenfeld **Pfadform** die Option **Öffnen** oder **Schließen**.



Stickattribute von Formen

Auf der Registerkarte **Attribute** können Sie die Stickattribute einstellen (Garnfarbe und Sticktyp, Umrandung und Innenbereich ein/aus).

Beispiel: Wenn ein Rechteck ausgewählt ist.

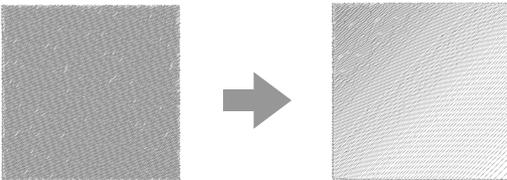


	Randnaht	Schaltet die Randnaht ein/aus.
	Flächenfüllung	Schaltet die Flächenfüllung ein/aus.
	Linienfarbe	Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Einstellung der Garnfarben für Randnaht-, Flächen- und Handstickmuster. Sonderfarben  „Sonderfarben“ auf Seite 57
	Flächenfarbe	
	Handstickmusterfarbe	
 Randnahtstich  Flächenstich Mit diesen Listenfeldern können Sie den Sticktyp für Randnaht-, Flächen- und Handstickmuster festlegen.		

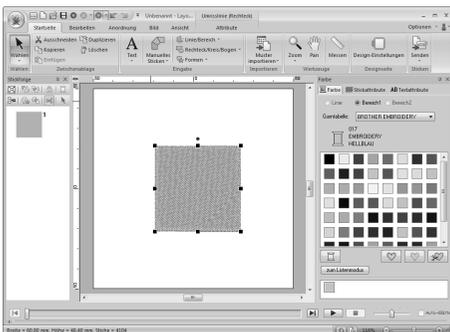
 „Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden“ auf Seite 56

Erzeugen eines Farbverlaufes/Mischung

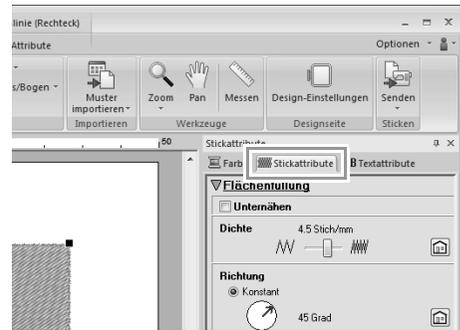
Die Dichte von ein oder zwei Farben kann an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Farbverlaufsmuster zu erstellen.



1. Markieren Sie ein Stickmuster mit festgelegter Flächenfüllung.



2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Stickattribute**.



Anmerkung:

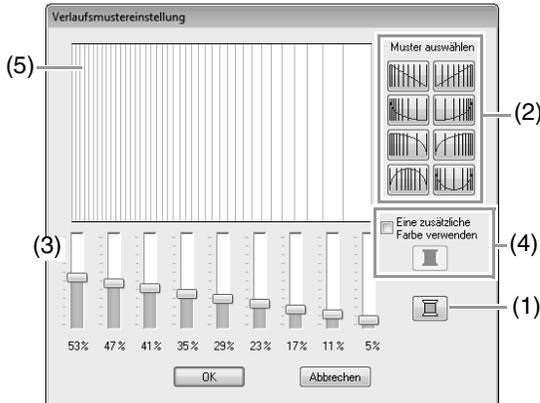
Wenn die Attribute im Anfängermodus angezeigt werden, klicken Sie auf **Zum Anfängermodus**.



3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbverlauf** und klicken Sie dann auf **Muster**.



4. Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Verlaufsmustereinstellung** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.



- (1) Um die Garnfarbe zu ändern, klicken Sie auf . Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **Garnfarbe** aus, und klicken Sie dann auf **OK**.
- (2) Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **Muster auswählen**.
- (3) Stellen Sie mit den Schiebereglern die Dichte des Verlaufsmusters ein.
- (4) Um zwei Farben zu mischen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Eine zusätzliche Farbe verwenden** und klicken Sie dann auf . Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **Garnfarbe** aus, und klicken Sie dann auf **OK**.

„Mischung“ auf Seite 6.

- (5) Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.

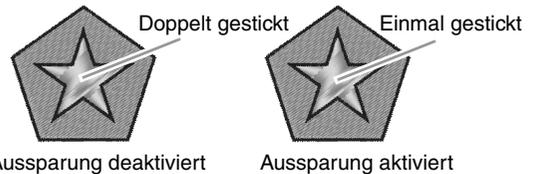
Anmerkung:

- Farbverlauf/Mischung kann festgelegt werden, wenn *Satinstiche, Füllstiche oder Programmierbare Füllstiche für Flächenfüllungen* eingestellt sind und als *Stickrichtung Konstant* gewählt ist.
- Wenn das Kontrollkästchen **Eine zusätzliche Farbe verwenden** deaktiviert ist, werden die Farbverlaufeinstellungen auf die restliche Farbe angewendet.
- Die erste und zweite Farbe des Farbverlaufes kann auch durch Auswählen von **Bereich1** oder **Bereich2** auf der Registerkarte **Garnfarbe** geändert werden.

Aussparung sticken

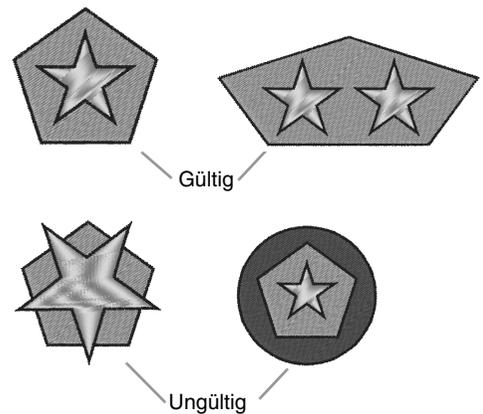
Durch das Festlegen von Aussparungen wird ein doppeltes Stickten in überlappenden Flächen vermieden. Aussparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

Stickmuster, die mit den Rechteck-, Kreis- oder Bogen-, Form- oder Linie-/Bereich-Werkzeugen erstellt worden sind, können zum Stickten von Aussparungen ausgewählt werden.



1. Wählen Sie ein Musterpaar, z. B. einen Stern in einem Fünfeck.

Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken Sie auf den Stern, dann auf das Fünfeck.



2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Anmerkung:

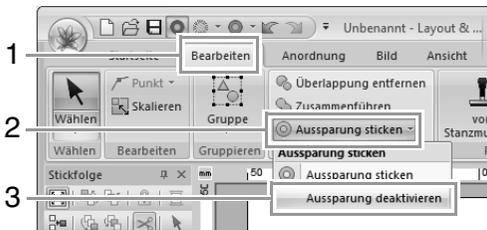
Um das Ergebnis der aktivierten Aussparungsfunktion zu sehen, zeigen Sie die Vorschau der Muster vor und nach dem Aussparen an.



„Stichansicht“ auf Seite 70

Aussparung deaktivieren

1. Wählen Sie ein Muster, bei dem die Aussparung aktiviert ist.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

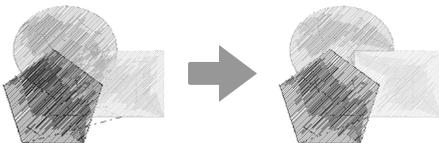


Formen von überlappenden Mustern ändern

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

Überlappungen entfernen

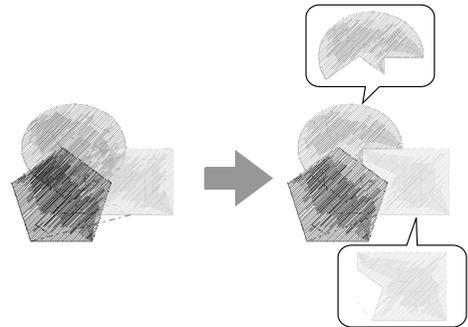
Überlappende Muster können so bearbeitet werden, dass der überlappende Bereich entfernt wird.



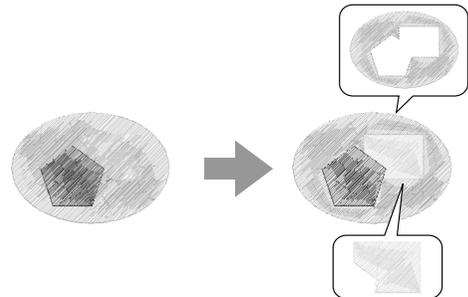
1. Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie auf zwei oder mehr überlappende Muster, um sie zu markieren.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



- Teilweise überlappt



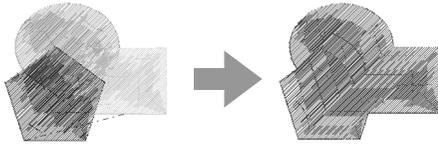
- Eingeschlossen



- Erstes Muster in der Stickreihenfolge
- Zweites Muster in der Stickreihenfolge
- Drittes Muster in der Stickreihenfolge

Zusammenführen

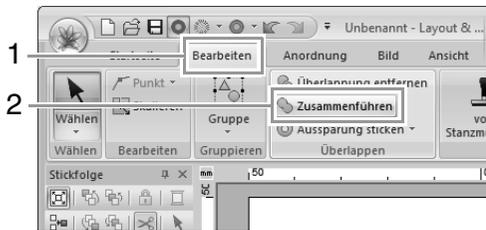
Überlappende Muster können zusammengeführt werden.



→ Das zusammengeführte Muster erhält die Farbe und den Sticktyp des zuletzt gezeichneten Musters (obenliegendes Muster).

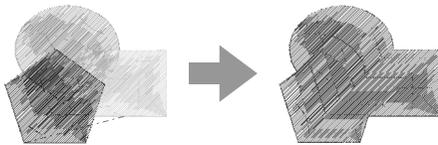
1. Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken Sie auf zwei oder mehr überlappende Muster, um sie zu markieren.

2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



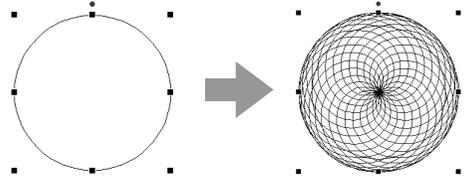
→ Wenn dies nicht auf die ausgewählten Muster angewandt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung.

- Teilweise überlappt



Erstellen eines Blumenmusters

Eine Liniennetz in einem Blumenmuster kann ausgehend von der gewählten Form erzeugt werden.



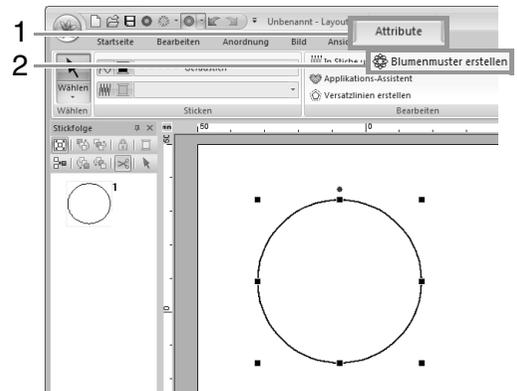
1. Zeichnen und markieren Sie eine Form.

Hinweis:

Achten Sie darauf, dass die markierte Umrisslinie geschlossen ist.

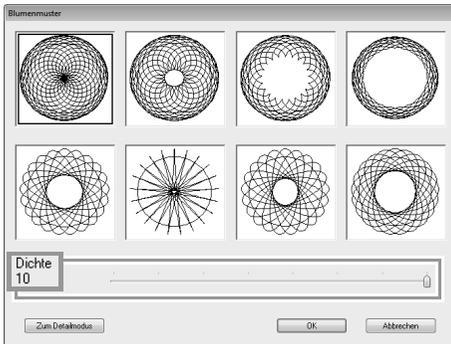
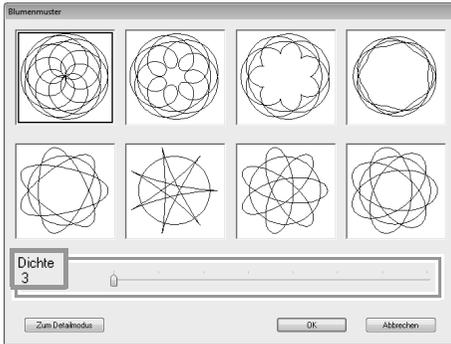
☞ „Attribute von Liniendpunkten ändern“ auf Seite 43

2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

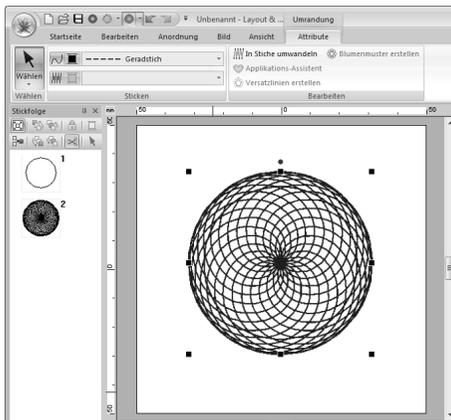


Einfacher Modus

1. Stellen Sie das Muster durch Ziehen des Schiebereglers **Dichte** ein.



2. Klicken Sie auf das gewünschte Muster und anschließend auf **OK**.



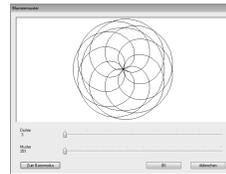
Detailmodus

Im Detailmodus können noch weitere Einstellungen konfiguriert werden.

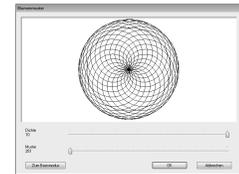
1. Klicken Sie auf **Zum Detailmodus** im Dialogfeld **Blumenmuster**.



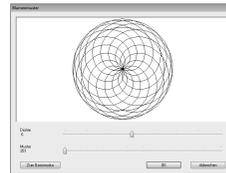
2. Stellen Sie das Muster durch Ziehen des Schiebereglers **Dichte** und des Schiebereglers **Muster** ein.



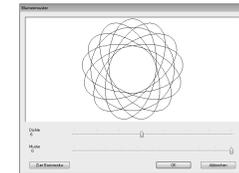
Dichte 3, Muster 251



Dichte 10, Muster 251

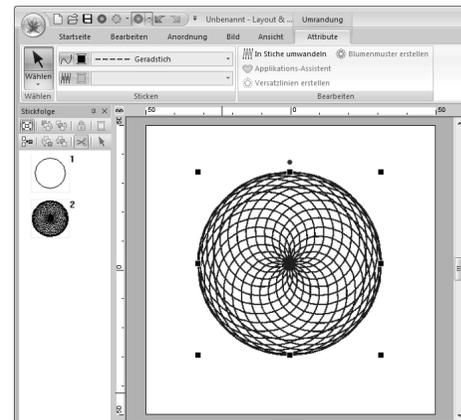


Dichte 6, Muster 251



Dichte 6, Muster 0

3. Wenn das Muster wie gewünscht eingestellt ist, klicken Sie auf **OK**.

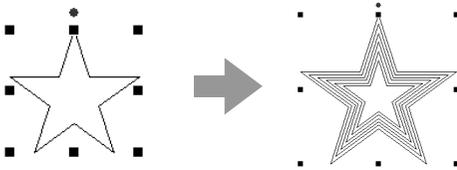


Anmerkung:

Für das Blumenlinienmuster wird der Geradstich festgelegt.

Erstellen eines Versatzlinienmusters

Eine Liniennaht in einem konzentrischen Muster kann ausgehend von der gewählten Form erzeugt werden.



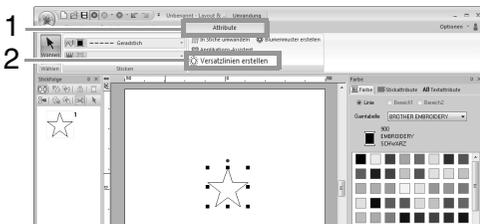
1. Zeichnen und markieren Sie eine Form.

Hinweis:

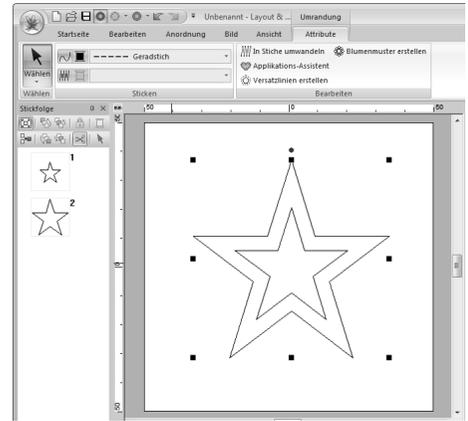
Achten Sie darauf, eine geschlossene Linie zu markieren.

„Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 43

2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

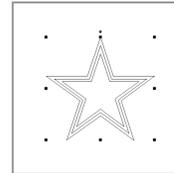


3. Geben Sie die gewünschten Einstellungen für das Versatzlinienmuster ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.

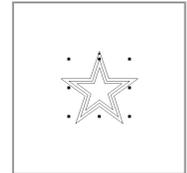


Versatzrichtung

Auswärts

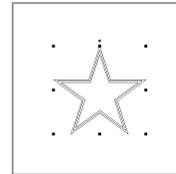


Einwärts

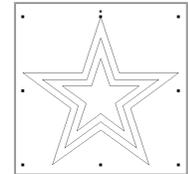


Abstand

1 mm

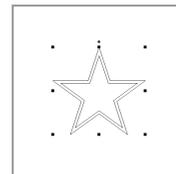


5 mm

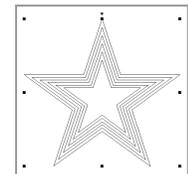


Anzahl Versatzlinien

1 Linie

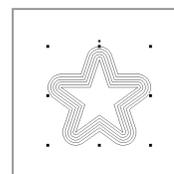


5 Linien

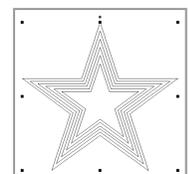


Abgerundete Ecken

Kontrollkästchen aktiviert.



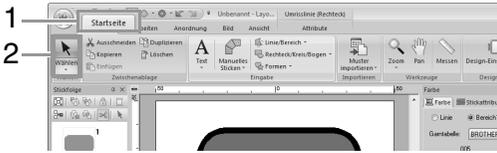
Kontrollkästchen nicht aktiviert.



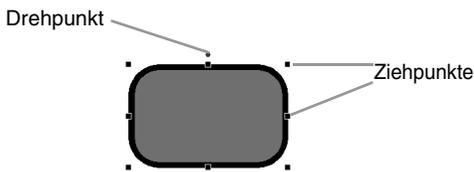
Bearbeiten von Stickmustern

Muster auswählen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Klicken Sie auf das Objekt.



Anmerkung:

- Wenn  nicht an **2** angezeigt wird, klicken Sie auf den Pfeil unten in der Schaltfläche und anschließend auf .
- Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Musters an.

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.
- Mit der Taste **(Tab)** können Sie das nächste Objekt in der Reihenfolge der Erstellung auswählen.
- Wenn mehrere Muster ausgewählt sind, kann eine Auswahl durch Anklicken bei gedrückter Taste **(Strg)** wieder aufgehoben werden.

Alle Stickmuster auswählen

- Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Anmerkung:

- Wenn  nicht angezeigt wird, klicken Sie auf den Pfeil unten in der Schaltfläche und anschließend auf .
- Alle Muster können auch mit den Tastenbefehlen **(Strg) + (A)** markiert werden.
- Es ist nicht möglich, gesperrte Stickmuster auszuwählen.

 „Stickmuster sperren“ auf Seite 74

Muster verschieben

Manuell verschieben

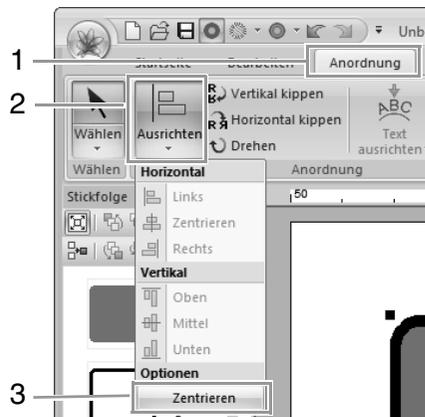
Ziehen Sie das/die gewählte/n Muster an die gewünschte Stelle.

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 verschoben.

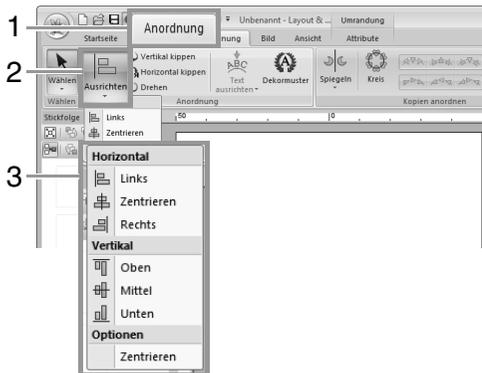
Stickmuster in die Mitte bewegen

Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

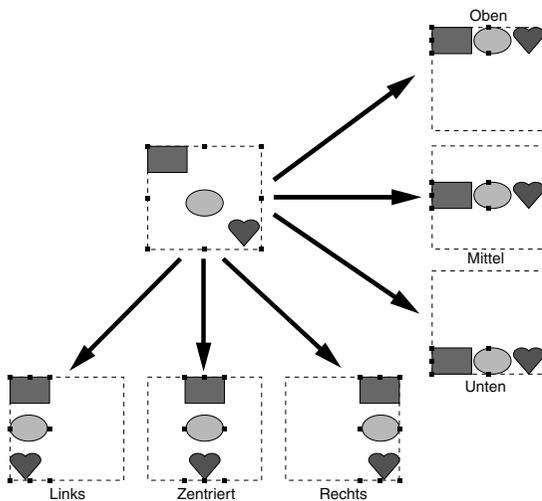


Stickmuster ausrichten

Markieren Sie die Muster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



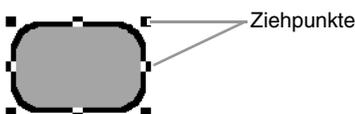
→ Die ausgewählten Muster werden ausgerichtet (siehe unten).



Muster skalieren

Manuell Skalieren

1. Wählen Sie das/die Muster.



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

Hinweis:

Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht skaliert werden.

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.
- 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.

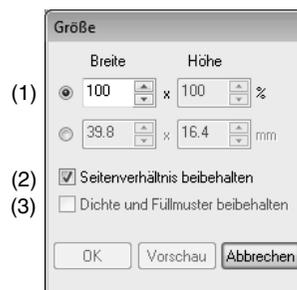
☞ „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 268.

Numerisches Skalieren

1. Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**.



2. Geben Sie eine Größe ein und klicken Sie dann auf **OK**.



- (1) Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt wird. Geben Sie Breite und Höhe ein.
- (2) Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**.
- (3) 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:

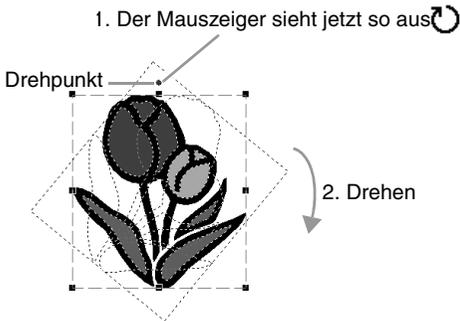
Das Kontrollkästchen **Dichte und Füllmuster beibehalten** ist nur verfügbar, wenn ein Stickmuster ausgewählt ist.

☞ „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 268.

Muster drehen

■ Manuell drehen

1. Wählen Sie das/die Muster.
2. Ziehen Sie den Drehpunkt.



Anmerkung:

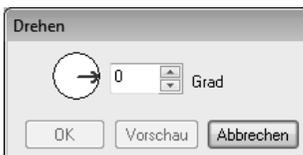
Um das Muster in 15-Grad-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste **Shift** beim Ziehen des Ziehpunktes gedrückt.

■ Numerisch drehen

1. Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2.



2. Geben Sie den Drehwinkel ein, oder wählen Sie ihn aus. Klicken Sie auf **OK**.

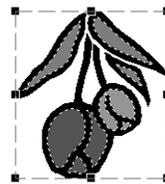
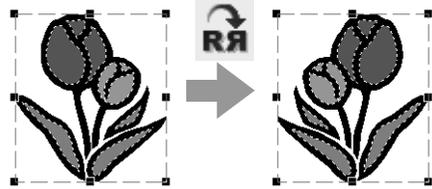


Anmerkung:

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

Muster horizontal oder vertikal spiegeln

Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2.



Hinweis:

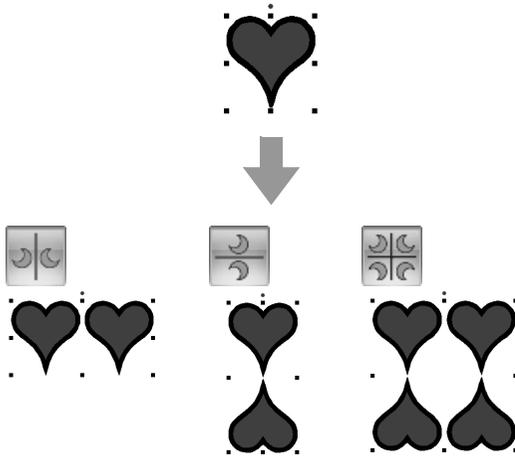
Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht gespiegelt werden.

Kopien anordnen

Hinweis:

Bei Stickdaten von Stickkarten kann es sein, dass keine Spiegelkopien erstellt werden können.

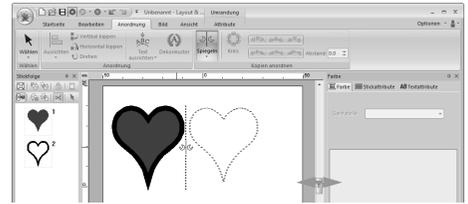
■ Verwenden des Spiegelkopie-Werkzeugs



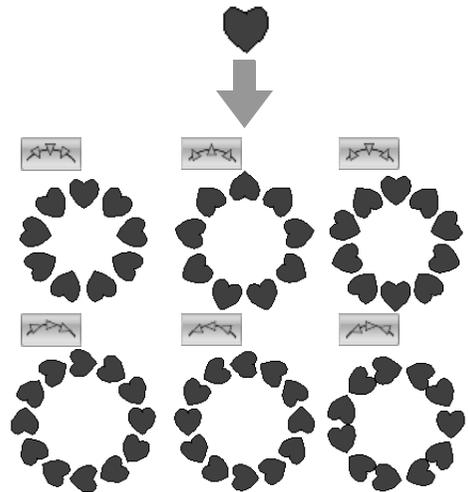
1. Markieren Sie ein oder mehrere Muster und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2 und dann auf 3.



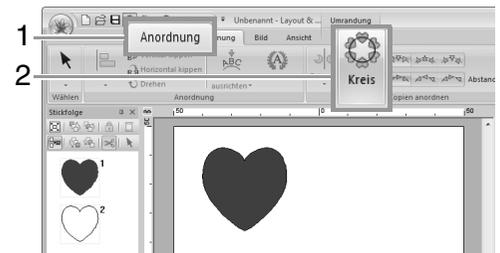
2. Ziehen Sie den Mauszeiger und klicken Sie dann auf die gewünschte Stelle.



■ Verwenden des Kreiskopie-Werkzeugs

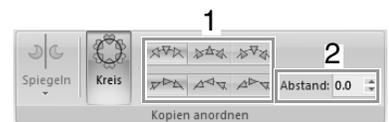


1. Markieren Sie ein oder mehrere Stickmuster und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2.

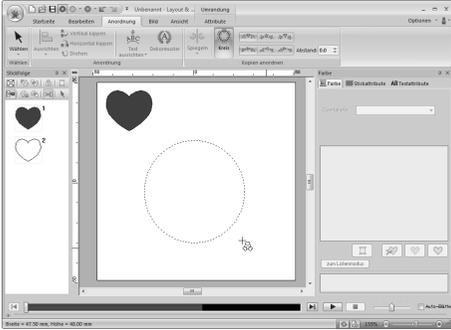


Anmerkung:

- Mit den Mustern unter 1 können Sie die gewünschte Anordnung wählen.
- Unter (2) können Sie den Abstand zwischen den Mustern einstellen. Je höher der Wert, desto größer ist der Abstand zwischen den Mustern.



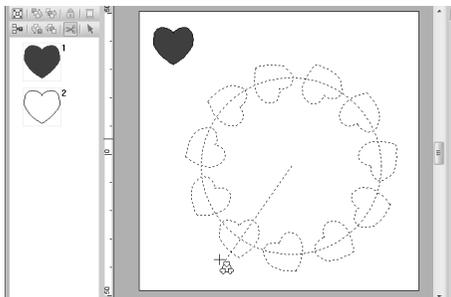
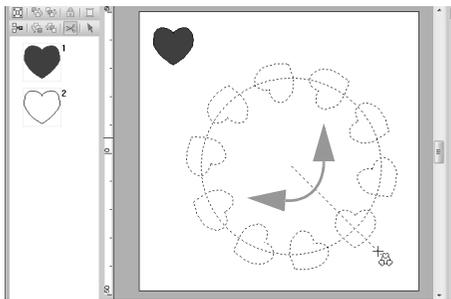
2. Ziehen Sie den Mauszeiger, um einen Kreis zu zeichnen.



Anmerkung:

- Um einen Kreis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt.
- Um die Ellipse erneut zu zeichnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite und der Zustand vor dem Zeichnen der Ellipse wird wiederhergestellt.

3. Ziehen Sie den Mauszeiger zur Auswahl des gewünschten Winkels.



Durch Drehen der Linie wird die Ausrichtung der Muster verändert.

Anmerkung:

Um die Linie in 15°-Schritten zu drehen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **Shift** gedrückt. Der Linienwinkel wird in der Statusleiste angezeigt.

4. Klicken Sie mit der Maus, um die Kopien fertigzustellen.

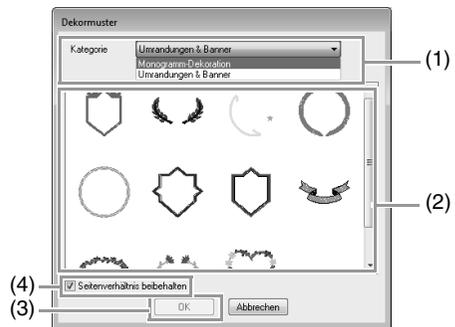
Dekormuster hinzufügen

Einem ausgewählten Stickmuster kann ein Dekormuster hinzugefügt werden.

1. Wählen Sie das Stickmuster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**.



2. Wählen Sie in Listenfeld **Kategorie** (1) eine Kategorie, dann das gewünschte Dekormuster (2) und klicken Sie dann auf **OK** (3).



- (4) **Seitenverhältnis beibehalten**

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist Das ursprüngliche Breite/Höhe-Verhältnis des Dekormusters wird beibehalten.



Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist

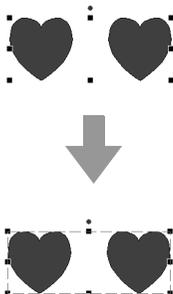
Das Breite/Höhe-Verhältnis des Dekormusters ändert sich mit dem Breite/Höhe-Verhältnis des gewählten Stickmusters.



Stickmustergruppen bilden/aufheben

Stickmuster gruppieren

Wählen Sie mehrere Stickmuster und klicken Sie anschließend auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Stickmustergruppen aufheben

Markieren Sie eine Stickmustergruppe und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



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.
2. Bearbeiten Sie das Muster.

Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden

Garnfarbe und Sticktyp einstellen

Die Gruppe **Sticken** auf der Registerkarte **Attribute** ermöglicht das Einstellen der Stickattribute.

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).

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

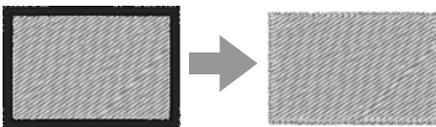
Aus: Die Schaltfläche **Randnahtfarbe/Flächenfarbe** und die Listenfelder **Randnahtstich/Flächenstich** werden nicht angezeigt.



Randnaht
Randnahtfarbe
Randnahtstich

Randnaht Ein:

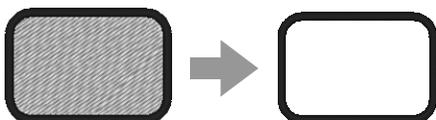
Randnaht Aus:



Flächenfarbe
Flächenfüllung
Flächenstich

Flächenfüllung Ein:

Flächenfüllung Aus:

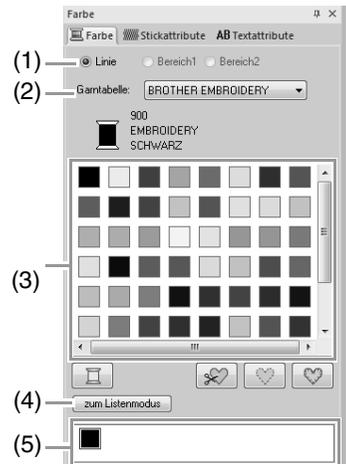


 „Farbe“ auf Seite 56 und „Nähart“ auf Seite 57

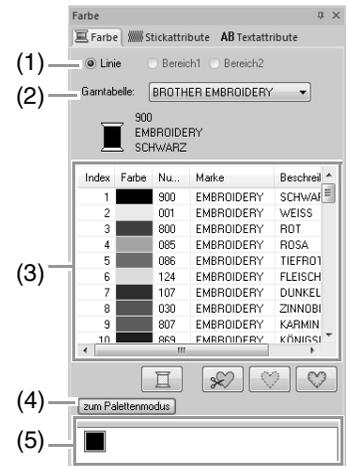
Farbe

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

- Palettenmodus



- Listenmodus



- (1) Wählen Sie den Sticktyp (**Linie, Bereich1** oder **Bereich2**), dessen Farbe gewählt wird.

Linie: Randnahtfarbe

Bereich1: Flächenfarbe

Bereich2: Zusätzliche Farbe für Mischung

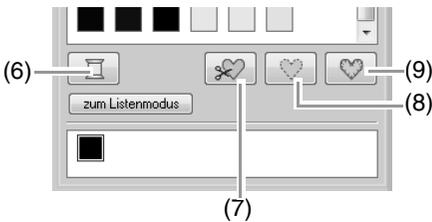
Anmerkung:

Bereich2 kann nur ausgewählt werden, wenn ein Farbverlauf mit Mischeffekt festgelegt ist.

„Erzeugen eines Farbverlaufes/ Mischung“ auf Seite 44

- (2) Wählen Sie im Listenfeld **Garntabelle** eine Markengarn- oder eine Anwendergarntabelle.
- (3) Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.
- (4) Klicken zur Modusumschaltung.
- (5) Zeigt alle im Stickdesign verwendeten Garnfarben an. Wenn ein Stickmuster ausgewählt wird, erscheint ein Rahmen um die Farben, die in diesem Muster verwendet werden. Dieselben Garnfarben können hier durch Auswählen festgelegt werden.

Sonderfarben



- (6) **NICHT DEFINIERT:** Wenn Sie die Farbe für ein monochromes Muster manuell auswählen möchten, können Sie **NICHT DEFINIERT** wählen.

Farben für die Erstellung von Applikationen:

Sie können Applikationen mit den folgenden drei speziellen Farben erstellen.

- (7) **MATERIAL:** Markiert die Umrandung der Fläche, die aus dem Applikationsmaterial ausgeschnitten werden soll.
- (8) **POSITION DER APPLIKATION:** Markiert die Position auf dem Untermaterial, wo die Applikation aufgestickt werden soll.
- (9) **APPLIKATION:** Stickt die Applikation auf das Untermaterial.

Anmerkung:

Mit dem Applikations-Assistent können Sie Applikationen ganz leicht erstellen.

„Lernprogramm 9: Erstellen von Applikationen“ auf Seite 153

Nähart

Zickzackstich

Füllstich

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

Klicken Sie auf ein Sticktyp-Listenfeld und anschließend auf den gewünschten Sticktyp.

→ Die verfügbaren Einstellungen hängen vom ausgewählten Objekt ab.

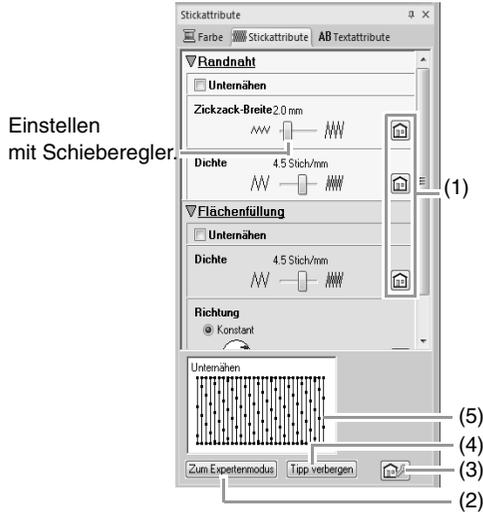
Objekttyp	Einstellungen für Randnahtstich	Einstellungen für Flächenstich
Text (interne Schriftarten (025, 029), benutzerdefinierte Schriftarten)	Kein	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbares Füll)
Text (interne Schriftarten (außer 025 und 029), Monogramm-Schriftarten, TrueType-Schriftarten)	Zickzack, Geradstich, Dreifach, Motiv, Stamm, Candlewicking, EV	
Text (Kleine Schriftart)	Kein	Kein
Handstickmuster	Kein	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (Programmierbares Füll) Tunnel, Motiv
Sonstige	Zickzack, Geradstich, Dreifach, Motiv, Stamm, Candlewicking, EV	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (Programmierbares Füll) Tunnel, Motiv, Kreuz, Kreisstich, Radial, Spiralförmig, Punktierstich

„Randnaht / Flächenfüllung“ auf Seite 56 und „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58

Stickattribute festlegen

1. Wählen Sie ein Stickmuster, das Werkzeug „Zeichnen“ oder „Text“.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Stickattribute**.

Anfängermodus:



Einstellen mit Schieberegler.

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



Anmerkung:

Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

3. Ändern Sie 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 296 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 301.



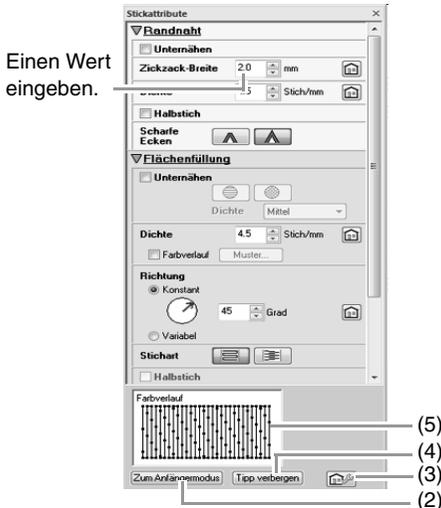
Anmerkung:

Häufig verwendete Stickattribute können gespeichert werden.



Einzelheiten dazu finden Sie unter „Speichern der Einstellungen in einer Liste“ auf Seite 170

Expertenmodus:

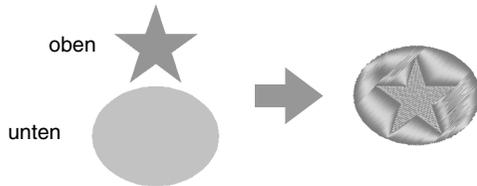


Einen Wert eingeben.

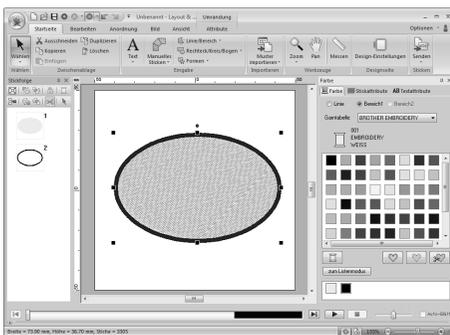
- (1) Klicken für Standardeinstellung.
- (2) Klicken zur Modusumschaltung.
- (3) Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.
- (4) Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippsicht.
- (5) Tippsicht

Relief/Gravur

Zur Erzeugung eines Relief-/Gravureffektes können mehrere Muster ausgewählt werden.

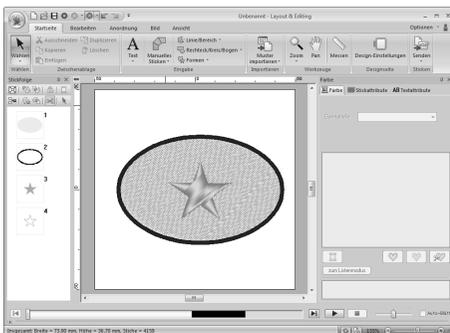


1. Zeichnen Sie eine Form.

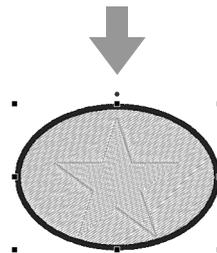


In diesem Beispiel wird zur Flächenfüllung der Füllstich gewählt.

2. Zeichnen Sie eine Form, die die in Schritt 1 gezeichnete Form überlappt.



3. Markieren Sie die beiden Formen und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Linie

Das untere Muster wird mit der Umrandung der oberen Form graviert.



Gravur

Im unteren Muster wird eine Gravur mit der oberen Form erzeugt.

Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie einen Satinstich zur Flächenfüllung des unteren Musters wählen.



Relief

Im unteren Muster wird ein Relief mit der oberen Form erzeugt.

Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie einen Füllstich zur Flächenfüllung des unteren Musters wählen.



Anmerkung:

Dieser Effekt kann mit dem Werkzeug „Stanzmuster bearbeiten“ bearbeitet werden.

Hinweis:

- Diese Befehle können nur mit Mustern verwendet werden, die mit den Werkzeugen „Linie/Bereich“, „Rechteck/Kreis/Bogen“, und „Formen“ erstellt worden sind. Sie sind nicht verwendbar mit Mustern, die mit Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen erstellt worden sind.
- Für das untere Stickmuster muss zur Flächenfüllung einer der folgenden Sticktypen festgelegt sein.
 - Satinstich
 - Füllstich
 - Programmierbarer Füllstich
- Damit der Befehl **Linie** verwendet werden kann, muss für das obere Stickmuster die Randnaht aktiviert sein. Damit die Befehle **Gravur** oder **Relief** verwendet werden können, muss die Flächenfüllung für die oberen Stickmuster aktiviert sein.

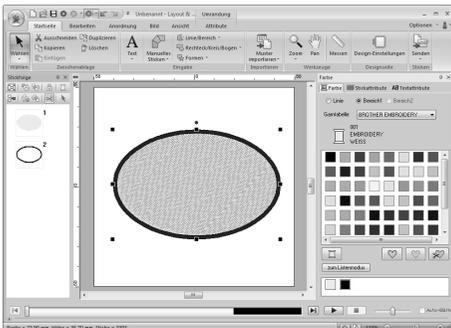
Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern

Durch Stanzen einer Form in ein Muster können Sie Gravur-/Reliefeffekte erzielen. Sie erscheinen als Stickerei, die in verschiedene Richtungen genäht ist.

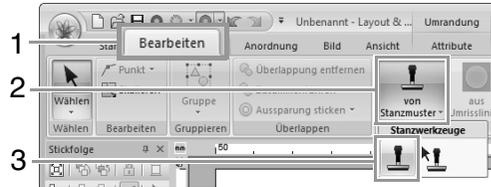


■ Stanzmuster anwenden

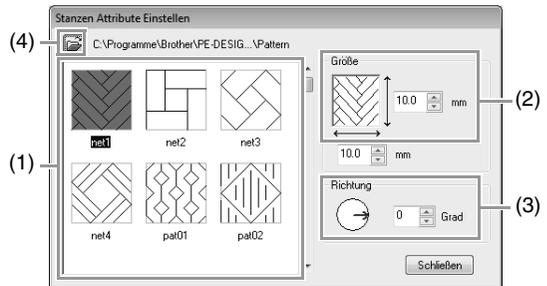
1. Zeichnen Sie eine Form.



2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



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

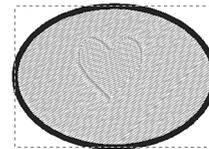


- (1) Wählen Sie ein Stanzmuster.
- (2) Geben Sie die Größe des Stanzmusters ein.
- (3) Geben Sie die Richtung des Stanzmusters ein.
- (4) Um einen anderen Ordner auszuwählen, klicken Sie auf .

Anmerkung:

Gravur- und Reliefstanzeinstellungen werden als rot- und blaugefüllte Flächen angezeigt.

4. Markieren Sie das in Schritt 1 gezeichnete Objekt mit der Maus.
 - Um das ausgewählte Objekt werden „Wandernde Linien“ angezeigt.
5. Klicken Sie auf die gewünschten Punkte innerhalb des Objekts.



In der Realistischen Ansicht können Sie eine Vorschau des erzeugten Stanzmustereffektes sehen.

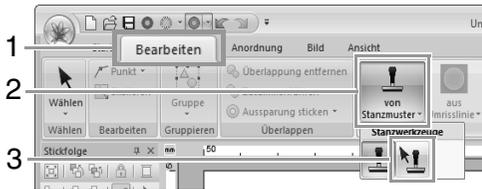
Anmerkung:

- Stanzmuster können auf Objektflächen angewandt werden, für die Satinstich, Füllstich oder programmierbarer Füllstich definiert ist.
- Mit Programmable Stitch Creator können Sie mitgelieferte Muster bearbeiten oder Ihre eigenen erzeugen.

 „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 229

■ Stanzmuster bearbeiten

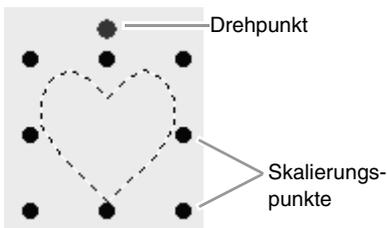
1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



2. Klicken Sie auf das Objekt mit dem Stanzmuster.

→ Um das ausgewählte Objekt werden „Wandernde Linien“ angezeigt.

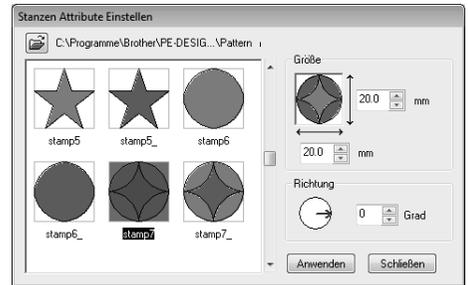
3. Klicken Sie auf das Stanzmuster.



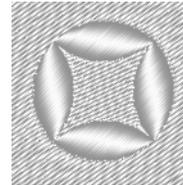
Anmerkung:

- Es kann nur jeweils ein Stanzmuster ausgewählt werden.
- Um das Muster zu vergrößern, ziehen Sie einen Skalierungspunkt.
- Um das Muster zu drehen, ziehen Sie einen Drehpunkt.
- Um das Muster zu löschen, drücken Sie die Taste **Entf**.

4. Bearbeiten Sie das Stanzmuster.



- Um ein Stanzmuster zu ändern, wählen Sie ein anderes Muster und klicken Sie dann auf **Anwenden**.



Anmerkung:

- Wird die Größe eines Musters geändert, ändert sich die Größe des Stanzmusters nicht. Prüfen Sie deshalb das Stanzmuster nach dem Bearbeiten.
- Wenn ein Muster mit einem Stanzmuster bearbeitet wird, müssen Sie das Stanzmuster prüfen, nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist.

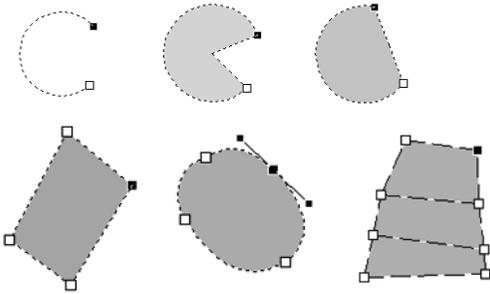
Umformen von Stickmustern

Punkte auswählen

1. Aktivieren Sie das Werkzeug „Punkt wählen“ durch Klicken auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



2. Klicken Sie auf das Objekt.
3. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.



Anmerkung:

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

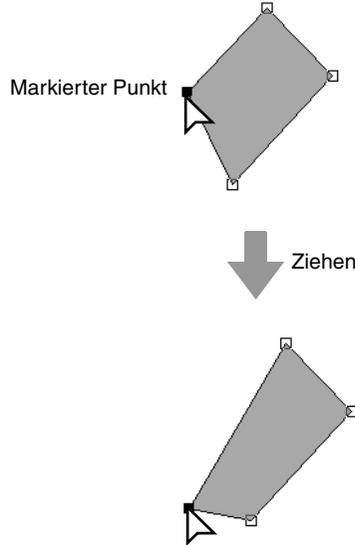
Anmerkung:

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.
→ Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, klicken Sie auf den markierten Punkt.
- Zur Auswahl von mehreren Punkten, halten Sie die Taste **(Shift)** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste.
- Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste, um den markierten Punkt zu ändern.

Punkte verschieben

1. Markieren Sie den Punkt.
2. Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.



Anmerkung:

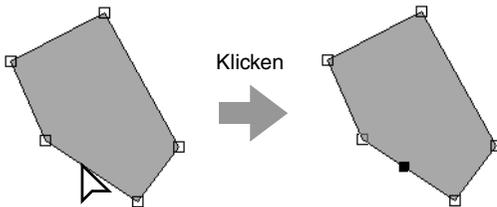
- Um den Punkt einer unterbrochenen Linie, eine Kurve, ein manuelles Stanzmuster oder Stichdaten horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie während des Ziehens die Taste **(Shift)** gedrückt.
- Ein markierter Punkt kann ebenfalls mit den Pfeiltasten verschoben werden.
- Die Pfeiltasten können 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.
- Wenn Sie auf eine andere Stelle der Umrandung des Musters klicken und mit dem Ziehen beginnen, wird ein neuer Punkt eingefügt, oder die Auswahl der (des) gewählte(n) Punkte(s) wird aufgehoben.

Punkte einfügen

1. Aktivieren Sie das Werkzeug „Punkt wählen“ durch Klicken auf 1, dann auf 2 und dann auf 3.

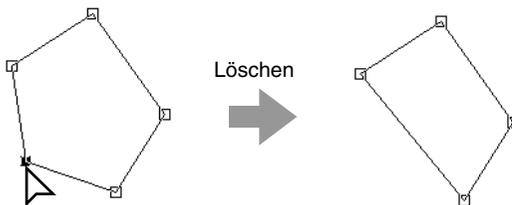


2. Klicken Sie auf das Objekt.
3. Klicken Sie auf die Umrandung, um einen neuen Punkt hinzuzufügen.



Punkte löschen

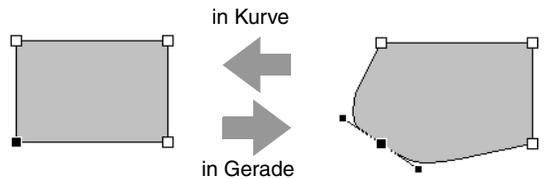
1. Markieren Sie den Punkt.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, oder drücken Sie die Taste **Entf**, um den Punkt zu entfernen.



Markierter Punkt

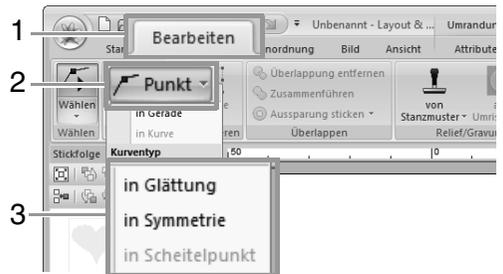
Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien

1. Markieren Sie den Punkt.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

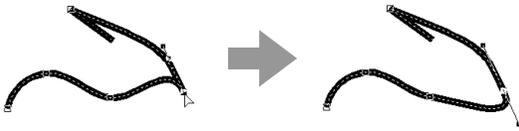


Ändern des Kurventyps

1. Markieren Sie einen Punkt auf einer Kurve.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



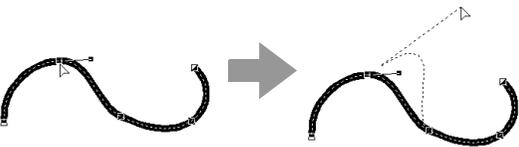
in Glättung



in Symmetrie



in Scheitelpunkt



3. Ziehen Sie den Pfad, um ihn anzupassen.



Anmerkung:

Die Form kann durch Ziehen der Ziehpunkte des Punktes auf der Kurve geändert werden.

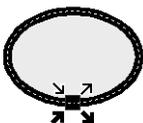
Ein-/Ausstiegs- und Mittelpunkt verschieben

■ Ein-/Ausstiegspunkte verschieben

1. Wählen Sie das Ein-/Ausstiegspunkt-Werkzeug durch Klicken auf 1, dann 2, dann 3.



2. Klicken Sie auf das Objekt.



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.

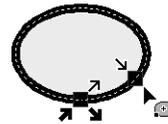


Dies ist der Einstiegspunkt für das Nähen der Innenfläche. Das vorher genähte Muster ist mit diesem Punkt verbunden.



Dies ist der Endpunkt für das Nähen der Innenfläche. Von diesem Punkt an wird das Nähen bis zum nächsten Muster fortgesetzt.

3. Ziehen Sie den Pfeil für den Punkt an die gewünschte Position auf der Umrandung.



Anmerkung:

- Wenn die Umrandung oder die Innenfläche nicht genäht werden soll, erscheinen die entsprechenden Punkte nicht.
- Wenn auf die Fläche der Kreis- oder Radialstich angewendet wurde, werden auch die Mittelpunkte angezeigt.



„Bewegen des Mittelpunkts“ auf Seite 65.

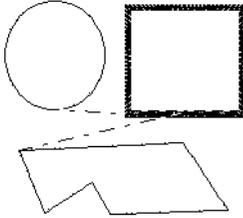


Hinweis:

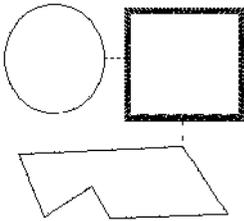
- Es können nur Ein-/Ausstiegspunkte für Muster bearbeitet werden, die mit den Kreis-, Rechteck- und Linie/Bereich-Werkzeugen erstellt wurden. Stickmuster oder Muster, die mit den Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen erstellt wurden, lassen sich nicht bearbeiten.
- Wenn die Ein- und Ausstiegspunkte optimiert worden sind, können die Ein- und Ausstiegspunkte der Muster nicht bearbeitet werden. Damit die Bearbeitung der Ein- und Ausstiegspunkte mit diesem Werkzeug möglich ist, muss **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** deaktiviert werden.

■ Ein-/Ausstiegspunkte optimieren

Die Anfangs- und Endpunkte für das Sticken von verbundenen Objekten mit derselben Farbe werden optimiert (sie werden durch eine möglichst kurze Distanz miteinander verbunden).



Ein-/Ausstiegspunkte optimieren nicht aktiviert



Ein-/Ausstiegspunkte optimieren aktiviert

Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



→ Neben **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** erscheint ein Häkchen.

! Hinweis:

- Es können nur Ein-/Ausstiegspunkte für Muster optimiert werden, die mit den Kreis-, Rechteck- und Linie/Bereich-Werkzeugen erstellt wurden.
- Beim Anwenden von **Ein-/Ausstiegspunkte optimieren** gehen alle manuellen Anpassungen der Ein- und Ausstiegspunkte verloren.

📖 Anmerkung:

Um die Optimierung zu beenden, wählen Sie diesen Befehl, so dass neben „Ein-/Ausstiegspunkte optimieren“ kein Häkchen mehr angezeigt wird.

→ Wenn das Optimieren der Ein- und Ausstiegspunkte abgebrochen wird, bleiben die Positionen der Punkte erhalten.

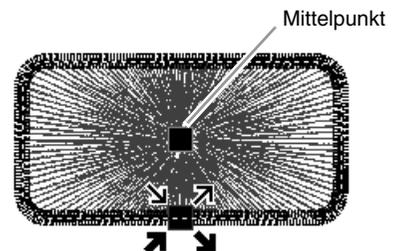
■ Bewegen des Mittelpunkts

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

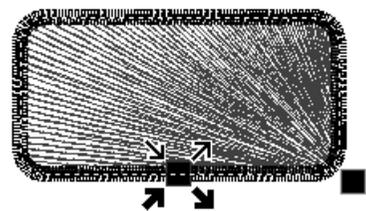
1. Wählen Sie das Ein-/Ausstiegspunkt-Werkzeug durch Klicken auf 1, dann 2 und dann auf 3.



2. Klicken Sie auf die Fläche, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde.



3. Ziehen Sie den Mittelpunkt an die gewünschte Stelle.

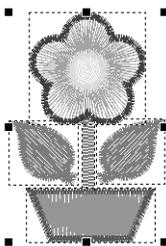
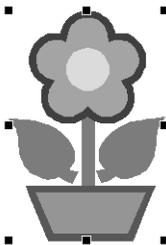


Bearbeiten von Stichmustern

Objekte in Stichmuster konvertieren

Objekte können in ein Stichmuster konvertiert werden. Dabei können Sie detaillierte Änderungen vornehmen, indem Sie die Position der einzelnen Stiche ändern.

Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**.

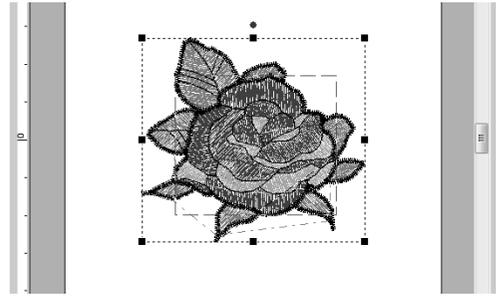


Anmerkung:

- In Stichmustern erscheinen Stiche als durchgezogene Linien (——) und Vorschübe als gepunktete Linien (— · —).
- Werden gruppierte Objekte teilweise oder für Aussparungen eingestellte Objekte sowie auf Formen angeordneter Text ausgewählt, werden alle Objekte der Gruppe in Stichmuster umgewandelt.
- Muster ohne Stickattribute werden gelöscht, wenn das Objekt in ein Stichmuster konvertiert wird.
- Mit „Objekt“ sind Muster gemeint, die mit den Form-, Text- oder Handstickmuster-Werkzeugen erstellt worden sind.

Auswählen von Stichmustern nach Garnfarbe

Halten Sie die Taste **Alt** gedrückt und klicken Sie auf die Garnfarbe der Stichmuster, die Sie auswählen möchten.

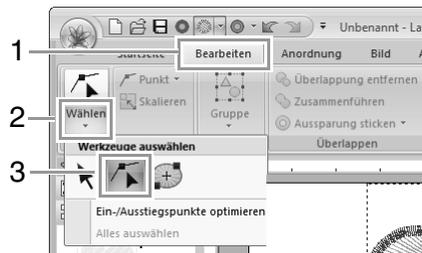


Anmerkung:

- Wenn Sie Muster mit dieser Methode auswählen, können Sie die Garnfarbe ändern.
 „Farbe“ auf Seite 56
- Einzelne Muster in gruppierten Stichmustern können mit dieser Methode nicht nach der Farbe ausgewählt werden.

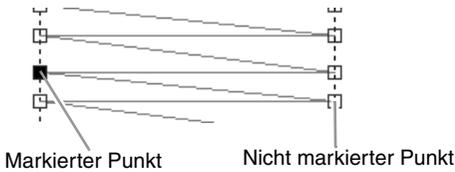
Stichmusterpunkte auswählen

1. Aktivieren Sie das Werkzeug „Punkt wählen“ durch Klicken auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



2. Klicken Sie auf das Stichmuster.

3. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.



Anmerkung:

- 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.
- Wenn Sie auf einen Sprungstich klicken, werden die Punkte an beiden Enden ausgewählt.
- Auf dieselbe Weise wie Stickmuster können mehrere Stickmusterspunkte ausgewählt werden.

☞ „Punkte auswählen“ auf Seite 62.

- Drücken Sie **Tab**.
→ Alle Stichpunkte der nächsten Farbe werden markiert.
- Drücken Sie die Tasten **Shift** und **Tab**.
→ Alle Stichpunkte der vorhergehenden Farbe werden markiert.
- 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

Stickmusterspunkte können nicht bearbeitet werden, wenn das Objekt kein Stickmuster ist. Das Muster kann in der Soliden Ansicht angezeigt werden.

Punkte verschieben

Ziehen Sie den ausgewählten Punkt auf die neue Position.

Anmerkung:

Stickmusterspunkte können auf dieselbe Weise wie Stickmuster verschoben werden.

☞ „Punkte verschieben“ auf Seite 62.

Stichpunkte einfügen

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

Punkte löschen

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

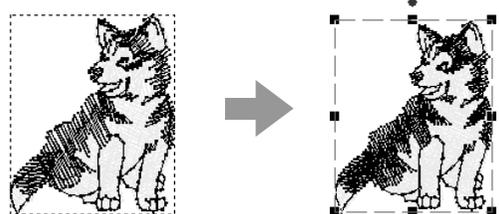
Anmerkung:

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

Stickmuster in Blöcke konvertieren

Ein Stickmuster kann in Blöcke konvertiert werden (manuelle Stickdaten).

☞ „Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)“ auf Seite 148.



1. Markieren Sie das/die Stickmuster und klicken Sie dann auf 1, dann auf 2.



2. Ziehen Sie den Schieberegler, um die gewünschte Empfindlichkeit auszuwählen. Klicken Sie auf **OK**.



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.

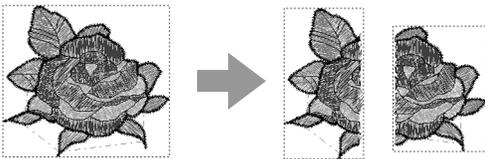
→ Das Stickmuster wird in gruppierte Handstickmusterdaten umgewandelt.

„Stickmustergruppen bilden/aufheben“ auf Seite 55.

Hinweis:

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

Teile von Stickmustern aufteilen



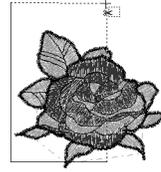
1. Markieren Sie ein Stickmuster, klicken Sie dann auf **1** und dann auf **2**, um das Werkzeug „Stiche aufteilen“ zu wählen.



→ Alle anderen Stichdaten werden ausgeblendet.

2. Klicken Sie in der Stickmusterseite an der Stelle, an der Sie mit dem Zeichnen der eingeschlossenen Linien beginnen möchten.

3. Klicken Sie weiter in der Stickmusterseite, um jede Ecke des Einschusses um die auszuschneidende Fläche festzulegen.



Anmerkung:

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

4. Doppelklicken Sie auf die Stickmusterseite, um den abzuschneidenden Abschnitt festzulegen.

Anmerkung:

• Das abgeschnittene Stück wird ans Ende der Stickreihenfolge gesetzt.

„Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten“ auf Seite 73

Farbliche Aufteilung von Stichdaten

Vor dem Aufteilen



Nach dem Aufteilen



Markieren Sie das/die Stickmuster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2**.

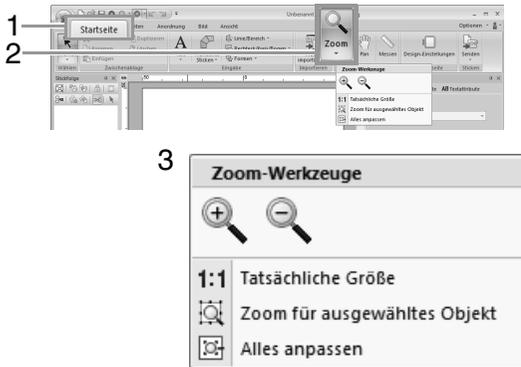


→ Um jeden Teil der Stichdaten erscheinen gepunktete Linien.

Prüfen von Stickmustern

Vergrößern und Verkleinern

Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



: Klicken Sie in die Designseite zum Vergrößern.
(Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite zum Verkleinern.)

: Klicken Sie in die Designseite zum Verkleinern.
(Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite zum Vergrößern.)

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

: Die Größe der Designseite wird so geändert, dass nur die ausgewählten Objekte angezeigt werden.

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

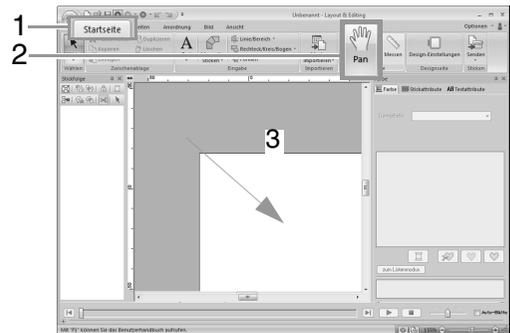
Anmerkung:

Vergrößern ist auch möglich durch Ziehen des Zoom-Schiebereglers in der Statusleiste oder Klicken auf den Vergrößerungsfaktor.

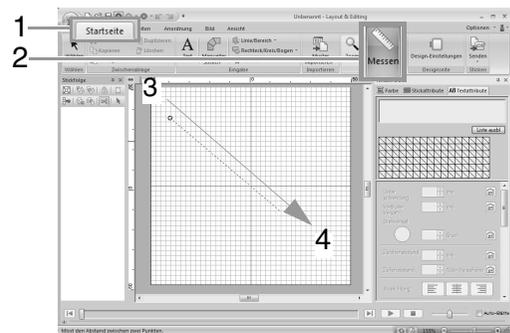
„Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 19

Verwenden des Pan-Werkzeuges

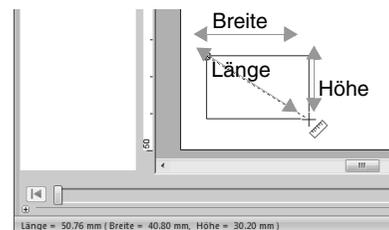
Der angezeigte Arbeitsbereich kann einfach mit dem Pan-Werkzeug verschoben werden.



Verwenden des Werkzeugs „Messen“



→ Die Länge wird in der Statusleiste angezeigt.





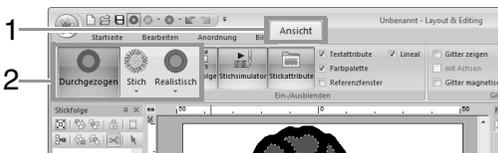
Anmerkung:

Wenn die Lineale angezeigt werden, klicken Sie auf **mm/in.**, um die Maßeinheiten zwischen Millimeter und Zoll umzuschalten.

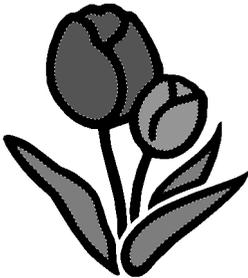


Ändern der Stickdesign-Ansicht

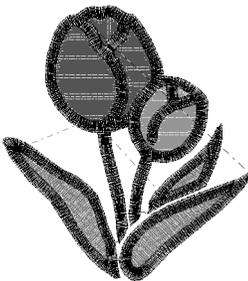
Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



■ Solide Ansicht



■ Stichansicht

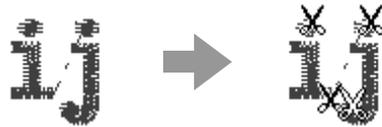
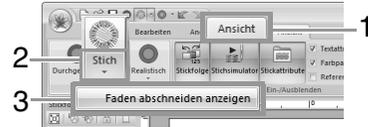


Mit einer Stichansicht des Stickmusters können Sie sehen, wie die Stiche verbunden sind.



Anmerkung:

Wenn  unter **Maschinentyp** im Dialogfeld **Design-Einstellungen** ausgewählt ist, klicken Sie auf 1, dann auf 2 und dann auf 3, um die Fadenabschneidpunkte in der Designseite anzuzeigen.



■ Realistische Ansicht



Um zu sehen, wie die Stickerei nach dem Stickern aussehen wird, können Sie eine realistische Ansicht anzeigen.



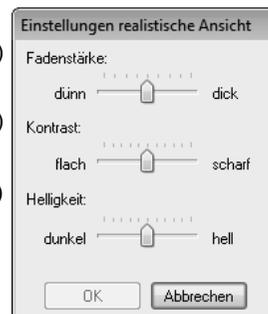
Anmerkung:

Einstellungen für realistische Ansicht ändern

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

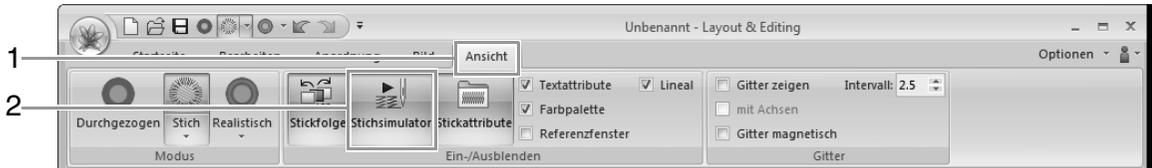


2. Stellen Sie bei Bedarf **Fadenstärke** (1), **Kontrast** (2) und **Helligkeit** (3) ein und klicken Sie dann auf **OK (Anwenden)**.

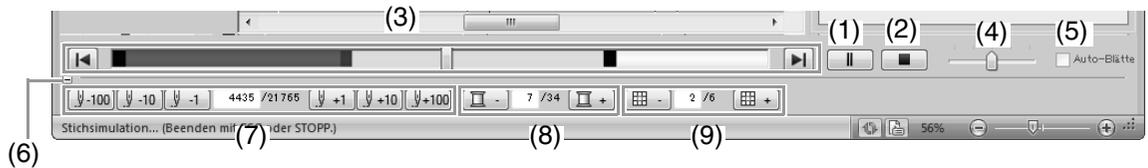


Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Klicken Sie zur Anzeige einer Stichsimulation auf diese Schaltflächen.



- (1) Startet die Stichsimulation. Während der Stichsimulation sieht diese Taste so  aus und kann zum kurzzeitigen Anhalten der Simulation angeklickt werden.
- (2) Stoppt die Simulation und die vorhergehende Anzeige wird wiederhergestellt.
- (3) Der Schieberegler zeigt die aktuelle Position innerhalb der Simulation an. Diese Position kann auch durch Verschieben des Schiebereglers verändert werden.
 : Kehrt zum Anfang der Stiche zurück und stoppt die Simulation.
 : Rückt auf das Ende der Stiche vor und stoppt die Simulation.
- (4) Ziehen Sie den Schieberegler zur Einstellung der Simulations-Stichgeschwindigkeit.
- (5) Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Simulation des Musters automatisch zu scrollen, wenn das Muster für eine vollständige Anzeige zu groß ist.
- (6) Klicken Sie darauf, um den unteren Abschnitt des Stichsimulators auszublenden. Klicken Sie auf , um ihn wieder anzuzeigen.
- (7) Zeigt die aktuelle Stichanzahl und die Gesamtanzahl der Stiche.
   : Kehrt die Simulation um die angezeigte Stichanzahl um.
   : Rückt die Simulation um die angezeigte Stichanzahl vor.
- (8) Zeigt die Nummer der gezeichneten Farbe und die Gesamtanzahl der verwendeten Farben.
 : Kehrt zum Anfang der Stiche für die aktuelle oder vorhergehende Garnfarbe zurück.
 : Rückt auf den Anfang der Stiche für die nächste Farbe vor.
- (9) Zeigt den aktuellen Stickmusterabschnitt und die Gesamtanzahl der Rahmenabschnitte im Stickmuster. (Erscheint nur bei aufgeteilten Stickmustern.)
 : Kehrt zum Anfang der Stiche im aktuellen oder vorhergehenden Rahmenabschnitt zurück.
 : Rückt auf den Anfang des Designs im nächsten Rahmenabschnitt vor.

Anmerkung:

- Während der Simulationsanzeige können die Zoom-Werkzeuge, das Pan- und das Messen-Werkzeug verwendet werden. Wenn irgendein anderer Befehl gewählt wird, hält die Simulation an.
- Wenn Sie unter (7), (8) oder (9) einen Wert eingeben, wird die Simulation an der jeweiligen Position umgekehrt/vorgerückt.

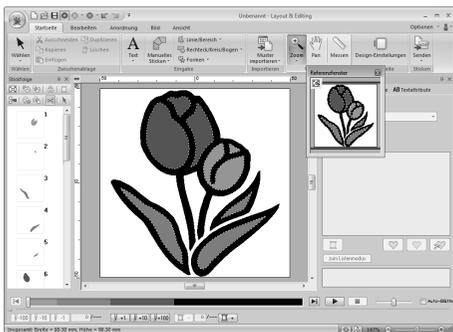
Hinweis:

- Ist beim Starten der Stichsimulation ein Stickmuster markiert, wird in der Simulation nur das markierte Muster gezeichnet.
- Das Kontrollkästchen **Auto-Blättern** ist in der realistischen Ansicht nicht verfügbar.

Design im Referenzfenster anzeigen

Ein Design in der Stickmusterseite wird im Referenzfenster angezeigt und bietet Ihnen während der Arbeit in einem Teilbereich eine Gesamtansicht. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**. Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) kennzeichnet den Teil des in der Stickmusterseite angezeigten Musters.

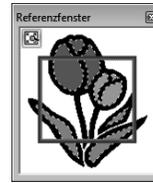
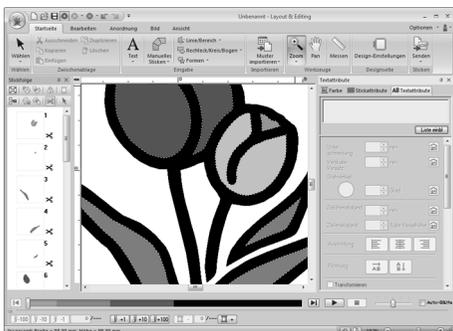
Um das Referenzfenster ein- und auszuschalten, klicken Sie auf **1**, dann auf **2** oder drücken Sie auf der Tastatur (**F11**).



Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) kennzeichnet den Teil des in der Designseite angezeigten Musters.

■ Vergrößern und Verkleinern

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

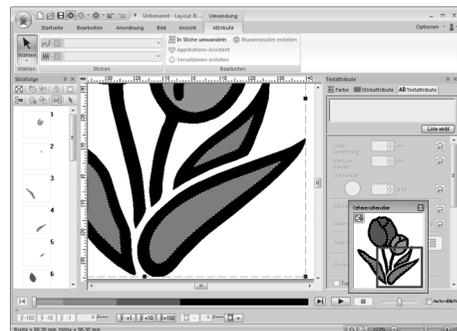
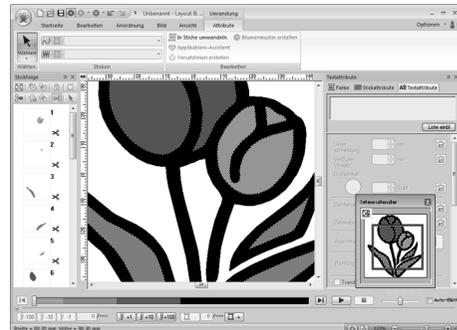


Klicken Sie auf



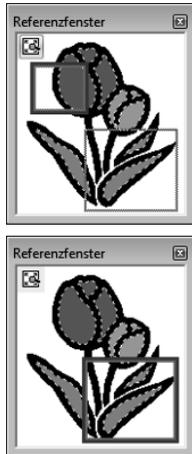
■ Rahmen des Anzeigebereichs verschieben/vergrößern/verkleinern

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



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.



Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



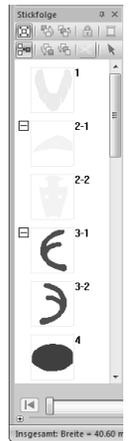
Anmerkung:

Wenn in einem Rahmen mehrere Muster angezeigt werden, erscheint links neben diesem Rahmen ein .

Klicken Sie auf  , um die kombinierten Muster in separaten Rahmen anzuzeigen.

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

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



Auswählen eines Musters

1. Klicken Sie auf einen Rahmen, der das Muster im Fensterbereich **Stickfolge** enthält.



Blaue Linie Wandernde Linie

Anmerkung:

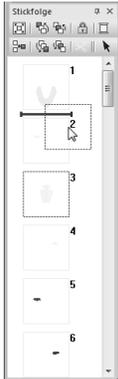
- Um mehrere Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **Shift** oder **Strg** gedrückt, während Sie auf die Rahmen für die gewünschten Muster klicken. Sie können auch mehrere Rahmen auswählen, indem Sie den Mauszeiger über die Rahmen ziehen.

2. Klicken Sie auf  oben im Fensterbereich **Stickfolge**, um das Muster in der Designseite zu wählen, das dem im Fensterbereich **Stickfolge** gewählten Rahmen entspricht. Das Muster kann auch durch Doppelklicken auf seinen Rahmen im Fensterbereich **Stickfolge** gewählt werden.

■ 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 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 Fensterbereich „Stickreihenfolge“ 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.

Hinweis:

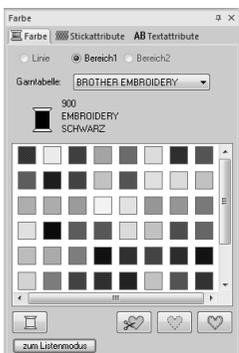
Prüfen Sie die Nähte, nachdem Sie die Stickreihenfolge geändert haben, um sicherzustellen, dass überlappende Muster nicht in der falschen Reihenfolge gestickt werden.

■ Farben ändern

1. Markieren Sie einen oder mehrere Rahmen im Fensterbereich **Stickfolge** und klicken Sie anschließend auf  oben im Fensterbereich **Stickfolge**.

→ Vor den anderen Fensterbereichen erscheint der Fensterbereich „Farbe“.

2. Klicken Sie im Fensterbereich „Farbe“ auf die gewünschte Farbe.



 „Farbe“ auf Seite 56.

■ Stickattribute ändern

1. Markieren Sie einen oder mehrere Rahmen im Fensterbereich **Stickfolge** und klicken Sie anschließend auf die Registerkarte **Stickattribute**. Wenn die Registerkarte **Stickattribute** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband, dann auf **Stickattribute**.

Wenn das Listenfeld „Sticktyp“ nicht im Menüband erscheint, klicken Sie auf die Registerkarte **Attribute** im Menüband.

2. Ändern Sie die Stickattribute und den Sticktyp.

 „Nähart“ auf Seite 57 und „Stickattribute festlegen“ sind auf Seite 58

■ 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 oder mehrere Muster im Fensterbereich **Stickfolge** und klicken Sie anschließend auf  oben im Fensterbereich **Stickfolge**.
2. Klicken Sie auf  oben im Fensterbereich **Stickfolge**.

Anmerkung:

- Rahmen mit  enthalten mehrere Stickmuster derselben Farbe. Wenn diese Rahmen zur Sperrung markiert werden, wirkt sich die Sperrung auf alle Muster aus.
-  erscheint, wenn die Sperrung nicht für alle Muster in einem Rahmen mit der Kennzeichnung  gleich ist.
- 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.

Sprungstich abschneiden

Die Funktion „Sprungstich abschneiden“ kann ein- und ausgeschaltet werden.

Hinweis:

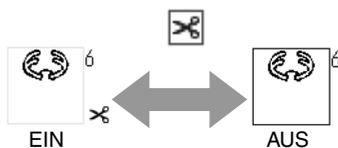
Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen eingegeben werden können,

wählen Sie  unter **Maschinentyp** im Dialogfeld **Design-Einstellungen**.

 „Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 85

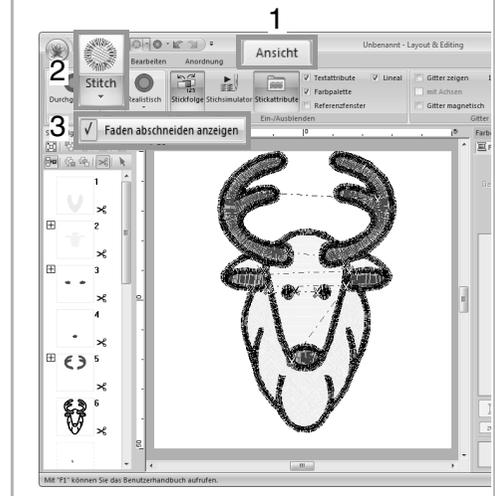
Die Schaltfläche „Sprungstich abschneiden“ () ist im Fensterbereich **Stickfolge** verfügbar.

Markieren Sie einen Rahmen und klicken Sie dann auf .



Anmerkung:

-  erscheint, wenn die Fadenabschneideinstellung nicht für alle Muster in einem Rahmen mit der Kennzeichnung  gleich ist.
- Der Faden wird vor dem Wechsel der Garnfarbe abgeschnitten, auch wenn **Sprungstich abschneiden** für den Rahmen ausgeschaltet worden ist.
- Klicken Sie auf 1, dann auf 2 und dann auf 3, um die Fadenabschneidpositionen in der Designseite anzuzeigen.



Die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden

- Die Sprungstichlänge kann auf der Registerkarte **Ausgabe** im Dialogfeld **Design-Einstellungen** eingegeben werden. (Um es anzuzeigen, klicken Sie auf **Startseite** im Menüband und dann auf **Design-Einstellungen**).

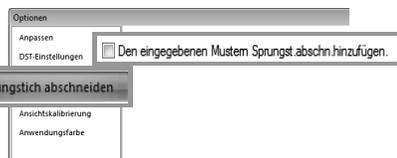


- Wenn die Sprungstichlänge geringer ist als die für **Minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden**: festgelegte Länge, wird der Faden nicht abgeschnitten, auch wenn **Sprungstich abschneiden** eingeschaltet ist.
- Ob **Minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden**: verfügbar ist, hängt vom ausgewählten Maschinenmodell ab. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.



Anmerkung:

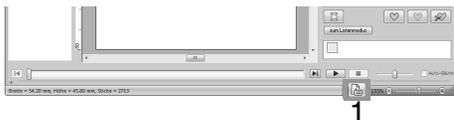
Ob das Garnabschneiden auf erzeugte Objekte angewandt werden soll, kann als Standardeinstellung festgelegt werden. Klicken Sie auf **Optionen** über dem Menüband und anschließend auf **Optionen** zur Anzeige des Dialogfeldes **Optionen**. Klicken Sie dann auf **Sprungstich abschneiden** und aktivieren oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Den eingegebenen Mustern Sprungst. abschn. hinzufügen..**



„Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen“ auf Seite 275

Stickdesign-Informationen prüfen

Klicken Sie auf 1.



Eigenschaften des Stickmuster-Generators

Ausgewählte Objekte anzeigen.

Dateiname: Ubenannt Name des Designs:

Datei-Version: 9.0 Kategorie:

Änderungsdatum:

Breite: 44.40 mm Autor:

Höhe: 70.70 mm Schlüsselwörter:

Stichzeit: 13 min Kommentar:

Fadern: 7

Fabrizierhöhe: Mit Grundfarbe

Index	Farbe	Nu.	Marke	Beschreibung
1	214	EMBROIDERY	TIEFGOLD	
2	009	EMBROIDERY	BLAUTÜRBLAU	
3	008	EMBROIDERY	ZINNOBERROT	
4	900	EMBROIDERY	SCHWARZ	
5	001	EMBROIDERY	WEISS	
6	010	EMBROIDERY	BRAUNWEISS	
7	900	EMBROIDERY	SCHWARZ	

Eigenschaften des Stickmuster-Generators

Ausgewählte Objekte anzeigen.

Dateiname: Ubenannt Name des Designs:

Datei-Version: 9.0 Kategorie:

Änderungsdatum:

Breite: 44.40 mm Autor:

Höhe: 70.70 mm Schlüsselwörter:

Stichzeit: 13 min Kommentar:

Fadern: 7

Fabrizierhöhe: Mit Grundfarbe

Index	Farbe	Beschreibung
1	TIEFGOLD	
2	BLAUTÜRBLAU	
3	ZINNOBERROT	
4	SCHWARZ	
5	WEISS	
6	BRAUNWEISS	
7	SCHWARZ	

Sie können Kommentare und Informationen über das Muster in eine gespeicherte PES-Datei eingeben.



Anmerkung:

- Sie können die Eigenschaften einzelner Muster innerhalb des Stickdesigns auswählen und prüfen, indem Sie das Muster vor dem Öffnen dieses Dialogfelds auswählen. In diesem Fall bewirkt Deaktivieren des Kontrollkästchens **Ausgewählte Objekte anzeigen**, dass im Dialogfeld die Eigenschaften aller Muster in der Designseite angezeigt werden.
- Um die Farben als voreingestellte Farbnamen der Maschine anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mit Grundfarbe**.
- Wenn die Designseite auf **als benutzerdefinierte Größe** oder die **als Rahmengröße** auf Mehrfachpositionsrahmen (100 x 172 mm oder 130 x 300 mm) oder den Riesenrahmen (360 x 360 mm) eingestellt worden ist, erscheint ein Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmuster-Generators** mit den Stickinformationen für jeden Rahmen des Musters in der Designseite.

Eigenschaften des Stickmuster-Generators

Über die Rahmenposition 1 / 2

Ausgewählte Objekte anzeigen.

Dateiname: Ubenannt Name des Designs:

Datei-Version: 9.0 Kategorie:

Änderungsdatum:

Breite: 44.40 mm Autor:

Höhe: 36.60 mm Schlüsselwörter:

Stichzeit: 14 min Kommentar:

Fadern: 10

Fabrizierhöhe: Mit Grundfarbe

Index	Farbe	Nu.	Marke	Beschreibung
1	513	EMBROIDERY	LIMDENGÜRÜN	
2	214	EMBROIDERY	TIEFGOLD	
3	900	EMBROIDERY	SCHWARZ	
4	001	EMBROIDERY	WEISS	
5	010	EMBROIDERY	BRAUNWEISS	
6	514	EMBROIDERY	BLAUGRÜN	
7	214	EMBROIDERY	TIEFGOLD	
8	001	EMBROIDERY	WEISS	

- In Design Database können Sie anhand der eingegebenen Informationen nach Dateien suchen.

Stickdesigns öffnen/importieren

Neues Stickmusterdesign erstellen

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



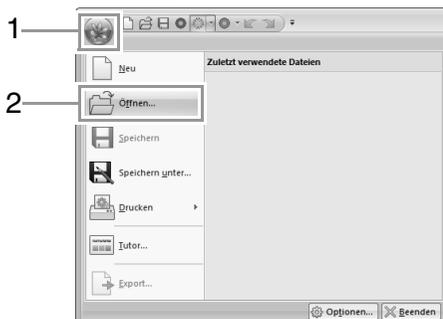
Anmerkung:

Die Größe der Stickmusterseite kann geändert werden.

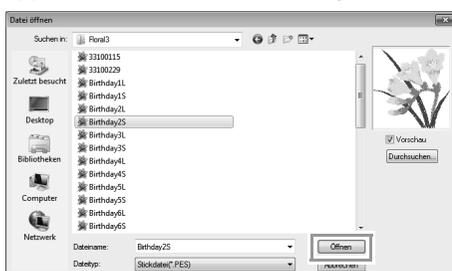
„Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 85

Layout & Editing-Datei öffnen

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.



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.
- 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.

Anmerkung:

Eine Datei kann auf eine der folgenden Arten geöffnet werden.

- Ziehen Sie die Stickdesign-Datei vom Windows Explorer in das Layout & Editing-Fenster.
- Doppelklicken Sie auf die Stickdesign-Datei im Windows Explorer.
- Doppelklicken Sie auf die Stickdesign-Datei in Design Database.

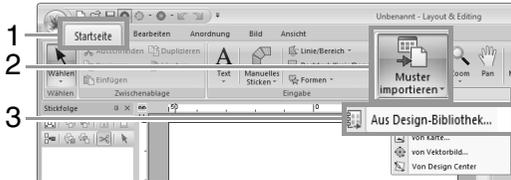
Anmerkung:

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

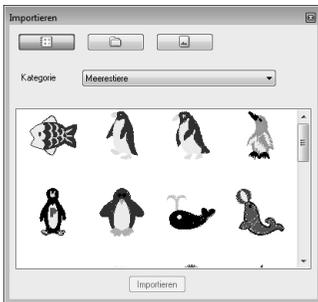
Stickmuster importieren

Von der Design-Bibliothek

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



2. Wählen Sie im Listenfeld **Kategorie** eine Kategorie zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten.



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

Anmerkung:

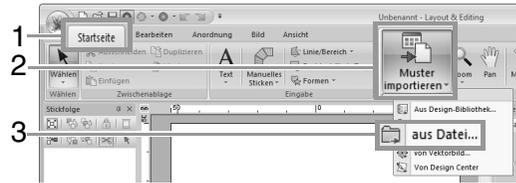
- Das Stickmuster kann durch Ziehen des Dateisymbols vom Dialogfeld **Importieren** auf die Stickmusterseite importiert werden.
- Es ist nicht möglich, mehrere Dateien für den gleichzeitigen Import zu markieren.
- Mit den Schaltflächen oben im Dialogfeld **Importieren** können Sie den Speicherort ändern, von dem die Datei importiert werden soll.



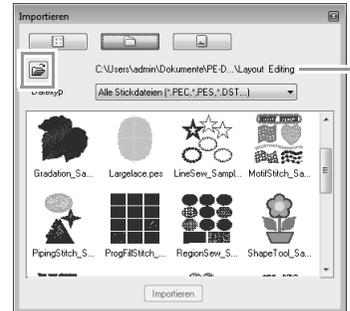
4. Klicken Sie auf , um sie zu schließen.

Von einem Ordner

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

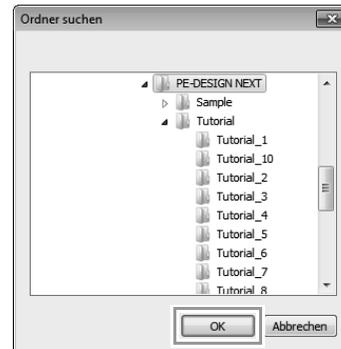


2. Klicken Sie auf .



Pfadanzeige des gerade gewählten Ordners.

3. Wählen Sie einen Ordner und klicken Sie dann auf **OK**.



4. Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** eine Dateinamenserweiterung zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten.
5. Markieren Sie das Dateisymbol und klicken Sie dann auf **Importieren**. Die Datei wird importiert.

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, kann es sein, dass die Farben einer importierten DST-Datei nicht den Erwartungen entsprechen. Sie können die Garnfarben mit den Funktionen im Fensterbereich **Stickfolge** oder durch

Drücken und Halten der Taste **Alt** und Auswählen eines Stickmusters ändern.

 „Auswählen von Stickmustern nach Garnfarbe“ auf Seite 66

- Beim Importieren von DST-Dateien kann die Anzahl von Sprungstichen zum Garnabschneiden eingegeben werden.

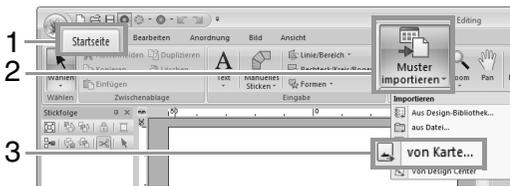
 „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 274

■ **Von einer Speicherkarte**

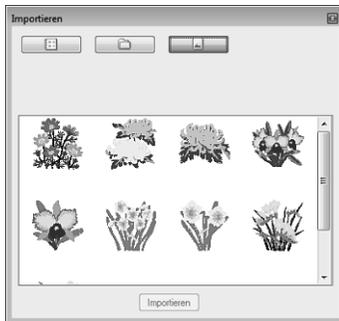
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

 Siehe „Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 174

2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



→ Nach dem Lesen der Karte werden die auf der Karte gespeicherten Stickdesigns angezeigt.



3. Markieren Sie das Dateisymbol und klicken Sie dann auf **Importieren**. Die Datei wird importiert.

 **Hinweis:**

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

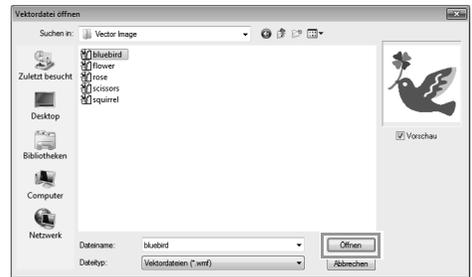
Importieren von Vektorbildern (WMF)

Vektorbilddaten in einer Datei im Windows-Metafile-Format (.wmf) können in ein Stickmuster konvertiert werden.

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.



→ Das importierte Bild wird in der Designseite angezeigt.

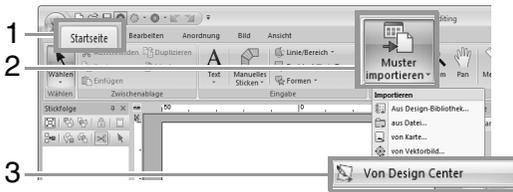


 **Hinweis:**

Es werden möglicherweise nicht alle WMF-Dateien importiert.

Stickmuster importieren aus Design Center

1. Starten Sie Design Center und öffnen Sie die Datei.
☞ „Originalbildstufe“ auf Seite 185 und
„Eine Datei öffnen“ auf Seite 195.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



3. Geben Sie neben **Vergößerung** und **Ausrichtung** die gewünschten Einstellungen ein und klicken Sie dann auf **Importieren**.



Hinweis:

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

Speichern und drucken

Speichern

■ Überschreiben

Klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



📖 Anmerkung:

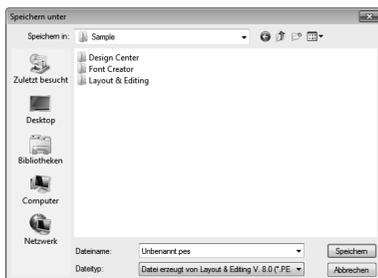
Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

■ Unter neuem Namen speichern

1. Klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



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.

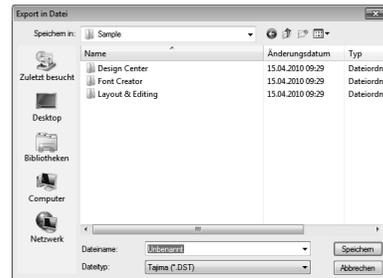
■ Daten in einem anderen Format ausgeben

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 **1** und dann auf **2**.



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 dem die Datei exportiert werden soll.

Anmerkung:

Zur Ausgabe ins DST-Format kann die Einstellung **Anzahl der Sprünge beim Beschneiden**: festgelegt werden. Klicken Sie vor dem Ausgeben auf die Schaltfläche **Optionen**, dann auf **Optionen**, dann auf **DST-Einstellungen**, um die Einstellungen festzulegen.

„Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 274

Hinweis:

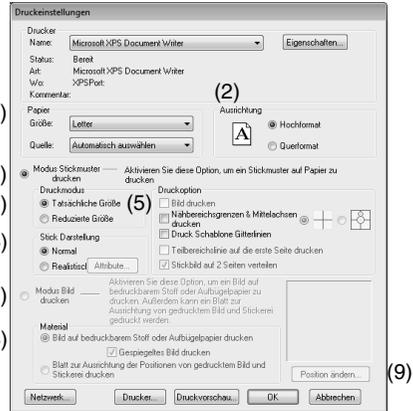
- Manche von einer Stickkarte importierten Muster können nicht exportiert werden.
- Aufgeteilte Stickmuster und Stickmuster für den Riesenrahmen oder Mehrfachpositionsrahmen werden als einzelne Datei exportiert und nicht in Abschnitte unterteilt.

Drucken

Druckeinstellungen festlegen

Vor dem Drucken müssen Sie möglicherweise die Druckeinstellungen für die Stickmusterdateien ändern.

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- (1) Geben Sie die Papiergröße ein.
- (2) Geben Sie die Papierausrichtung ein.
- (3) Um das Stickmuster zu drucken, wählen Sie **Modus Stickmuster drucken**.
- (4) **Druckmodus**

Tatsächliche Größe:

Wählen Sie diese Option, um das Design in der tatsächlichen Größe und die Stickinformationen (Abmessungen des Stickmusters, Reihenfolge der Stickfarben, Stichanzahl und Rahmenposition) auf getrennten Seiten zu drucken.

Reduzierte Größe:

Wählen Sie diese Option, um ein verkleinertes Bild und alle oben erwähnten Informationen auf einer Seite zu drucken.

- (5) **Druckoption**

Bild drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das in die Designseite importierte Bild zusätzlich zum Stickmuster gedruckt werden soll. Teile des Bildes, die außerhalb des Stickmuster-Druckbereiches liegen, werden jedoch nicht gedruckt.

Nähbereichsgrenzen & Mittelachsen drucken

(Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** ausgewählt ist.)



: Wählen Sie diese Option, um zur Kennzeichnung des Stickbereichs (siehe „Stickbereich festlegen“ auf Seite 91) und der Mittelachsen für die Daten schwarze Linien zu drucken.



: Wählen Sie diese Option, um eine Stickpositionsmarkierung in der Mitte der Achsen zu drucken.

(Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn **Riesenrahmen** als Designseitengröße gewählt ist.)

Druck Schablone Gitterlinien:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn für das Gitter auf der zum Rahmen gehörenden Stickschablone grüne Linien gedruckt werden sollen. (Diese Einstellung ist nicht wählbar, wenn **Benutzerstickrahmen**, **Kappenrahmen**, **Zylinderrahmen**, **Riesenrahmen** oder **Runder Rahmen** als Designseitengröße eingestellt ist.)

Teilbereichslinie auf die erste Seite drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Designabschnitte zu drucken, in denen die Designseitengröße benutzerdefiniert oder auf den **Riesenrahmen** eingestellt 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 im A4- oder Letter-Format zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** aktiviert und die Designseite auf die größeren Rahmen eingestellt ist. Diese Einstellung ist nicht verfügbar, wenn die Größe auf einen **Benutzerstickrahmen** eingestellt ist.)

Bei dieser Druckaufteilung wird zur Kennzeichnung der gedruckten Hälfte in der unteren rechten Ecke des Papiers / oder / gedruckt.

(6) Stick Darstellung**Normal:**

Wählen Sie diese Option, um das Design als Linien und Punkte zu drucken.

Realistisch:

Wählen Sie diese Option, um ein realistisches Bild des Designs zu drucken. Um die Einstellungen für das realistische Bild zu ändern, klicken Sie auf **Attribute**.



„Einstellungen für realistische Ansicht ändern“ auf Seite 70

 **Hinweis:**

Wenn das Kontrollkästchen **Stickbild auf 2 Seiten verteilen** beim Drucken auf größeres Papier deaktiviert ist, wird das Design nicht in zwei Hälften gedruckt. Auch wenn Sie auf kleineres Papier drucken, kann es sein, dass das Design abgeschnitten wird.

- (7) Beim Drucken eines importierten Bildes auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff, oder wenn das Blatt zum Positionieren der Stickerei im gedruckten Bild gedruckt wird, aktivieren Sie **Modus Bild drucken**, und wählen Sie dann unter **Material** eine Option.

(8) Material**Bild auf bedruckbarem Stoff oder Aufbügelpapier drucken:**

Wählen Sie diese Option, um das Hintergrundbild auf Aufbügelpapier oder einem bedruckbaren Stoff zu drucken. Es wird nur das Bild gedruckt.

Gespiegeltes Bild drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild vertikal gespiegelt zu drucken. Zum Drucken auf Aufbügelpapier wird ein Bild in der Regel gespiegelt gedruckt (Spiegelbild). (Weitere Informationen dazu finden Sie in der Anleitung zum verwendeten Aufbügelpapier.) Wählen 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:

Wählen Sie diese Option, um ein Blatt zum Ausrichten der Positionen des Bildes und der Stickerei zu drucken. Auf dem Bild werden Positionierungsmarken und Hilfslinien für die Stickbereiche gedruckt.

(9) 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.

2. Klicken Sie auf **OK**.

☞ „Ändern der Stickdesign-Ansicht“ auf Seite 70.

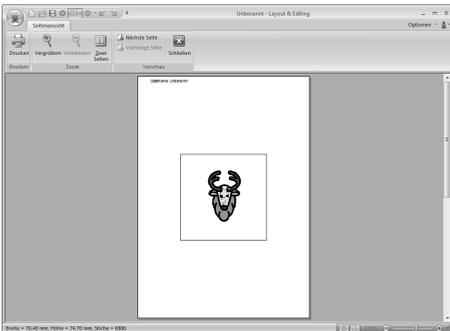
Anmerkung:

Mit Stickmustern für den Riesenrahmen:
Das Muster auf Seite 2 eines Stickmusters für den Riesenrahmen wird mit der Ausrichtung der tatsächlichen Stickerei gedruckt (180° gedreht).

Druckbild prüfen

Vor dem Drucken der Designseite können Sie ihren Inhalt in einer Vorschau anzeigen.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Anmerkung:

Das Druckbild kann auch durch Klicken auf **Druckvorschau** im Dialogfeld **Druckeinstellungen** angezeigt werden.

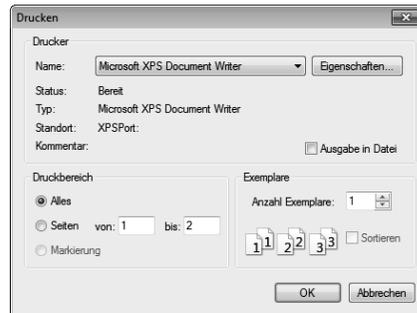
Drucken einer Designseite mit Stickinformationen

Sie können die Stickmusterseite zusammen mit den Stickinformationen drucken.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



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.

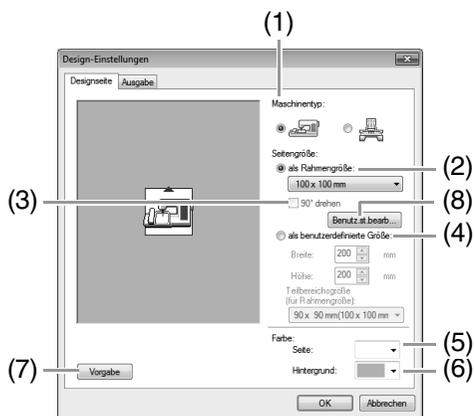
Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen

Farbe und Größe der Designseite können 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 **1**, dann auf **2**.



2. Geben Sie die Einstellungen für die Designseite ein und klicken Sie dann auf OK.

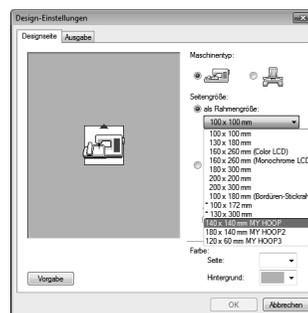


- (1) **Maschinentyp:**
Wählen Sie Ihren Maschinentyp. Die im Listenfeld **Seitengröße** verfügbaren Einstellungen variieren je nach ausgewähltem Maschinentyp.
- (2) **als Rahmengröße:**
Wählen Sie aus dem Listenfeld die gewünschte Rahmengröße.
- (3) **90° drehen:**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Muster in einer Designseite um 90° zu drehen.
- (4) **als benutzerdefinierte Größe:**
Geben Sie für aufgeteilte Stickmuster eine benutzerdefinierte Größe ein. Wählen Sie diese Option, und geben Sie anschließend die gewünschte Breite und Höhe für die Designseite ein oder wählen Sie sie aus.
- (5) **Seite:**
Wählen Sie die gewünschte Farbe für die Designseite.
- (6) **Hintergrund:**
Wählen Sie die gewünschte Farbe für den Arbeitsbereich.
- (7) **Vorgabe:**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.

„Lernprogramm 10-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns“ auf Seite 155.

- (8) **Benutz.st.bearb:**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **Einstellungen für Benutzerstickrahmen** aufzurufen, in dem eine benutzerdefinierte Rahmengröße hinzugefügt werden kann. Der hinzugefügte Benutzerstickrahmen erscheint unten am Ende der Liste.

„Benutzerdefinierte Rahmengröße festlegen“ auf Seite 86



Hinweis:

- Die Stickmusterseitengrößen **130 x 300 mm** und **100 x 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.

„Lernprogramm 10-2: Erstellen von Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen“ auf Seite 161

- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Wenn ein Kappenrahmen, Zylinderrahmen oder Runder Rahmen gewählt ist, kann die Designseite nicht um 90° gedreht werden.

Benutzerdefinierte Rahmengröße festlegen



- (1) **Breite, Höhe:**
Geben Sie die Größe des Rahmens ein, der hinzugefügt werden soll.
- (2) **Kommentar:**
Ein in diesem Feld eingegebener Text erscheint neben der Größe.
- (3) **Stickr. hinzuf.:**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Rahmengröße hinzuzufügen.
- (4) **Liste der Benutzerstickrahmen:**
Die hinzugefügte Rahmengröße erscheint in der Liste.
Markieren Sie eine Rahmengröße in dieser Liste, um die Anzeigereihenfolge zu ändern oder um sie zu löschen.
- (5) **Aufwärts, Abwärts:**
Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die markierte Rahmengröße um eine Position nach unten oder oben in der Anzeigereihenfolge zu verschieben.
- (6) **Stickr löschen:**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte Rahmengröße zu entfernen.

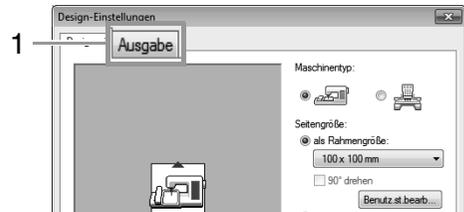
Hinweis:

- Ein Benutzerstickrahmen kann nicht um 90° gedreht werden.
- Ein Benutzerstickrahmen kann nicht im Listenfeld „Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)“ unter „Benutzerdefinierte Größe“ hinzugefügt werden.
- Erstellen Sie keinen Benutzerstickrahmen, der größer ist als der Stickrahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Stickdaten, die in einem Benutzerstickrahmen erzeugt worden sind, können nicht in einem Format für eine frühere Version gespeichert werden.

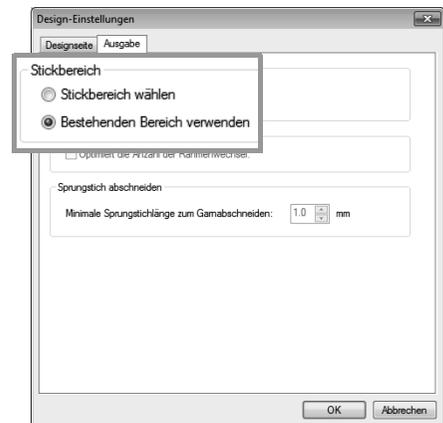
Stickbereich festlegen

Sie können den Stickbereich angeben.

Klicken Sie auf 1.



Wählen Sie den gewünschten Stickbereich (**Stickbereich wählen** oder **Bestehenden Bereich verwenden**).



Stickbereich wählen: Die Muster werden so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der Designseite ausgerichtet ist.

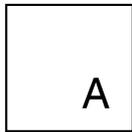
Anmerkung:

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.

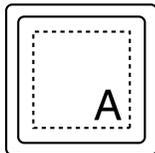
Bestehenden Bereich verwenden: Die Muster werden so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der tatsächlichen Muster ausgerichtet ist.

Anmerkung:

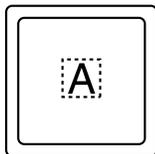
Wenn Sie **Bestehenden Bereich verwenden** gewählt haben, wird die tatsächliche Mustergröße beibehalten. In diesem Fall können die Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine in stärkerem Umfang verschoben werden.



Stickmusterseite (auf dem Bildschirm)



Stickbereich = Stickmusterseiten-Bereich



Stickbereich = Bestehenden Bereich verwenden

Hinweis:

Diese Einstellung ist nicht wählbar, wenn ein Riesenrahmen, Mehrfachpositionsrahmen oder Benutzerstickrahmen für die Designseitengröße eingestellt worden ist.

Rahmenwechsel optimieren

Diese Einstellung kann ausgewählt werden, wenn ein Mehrfachpositionsrahmen (100 × 172 mm oder 130 × 300 mm) für die Designseitengröße eingestellt ist.



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen zur Optimierung der Stickreihenfolge/Reihenfolge der Rahmenwechsel, damit die Rahmenwechsel auf ein Minimum reduziert werden.

Das verringert das Risiko von Fehlausrichtungen im Stickmuster oder ungleichmäßigen Stichen durch zu häufiges Wechseln der Rahmenposition.

Sprungstich abschneiden

Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen eingegeben werden können, wählen Sie unter **Maschinentyp** im Dialogfeld **Design-Einstellungen**.



Geben Sie die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden ein.

Hinweis:

Diese Einstellungen werden bei anderen Stickmaschinen nicht angewandt. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maschine.

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 **1**.



2. Legen Sie die Gittereinstellungen fest.



- (1) **Gitter zeigen:**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Gitter anzuzeigen.
- (2) **mit Achsen:**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Gitter mit durchgezogenen Linien anzuzeigen.
- (3) **Intervall:**
Legen Sie den Gitterabstand fest.
- (4) **Gitter magnetisch:**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Muster am Gitter auszurichten.

Anmerkung:

Gitter magnetisch wirkt unabhängig davon, ob das Gitter angezeigt wird oder nicht.

Linealeinstellungen ändern

Das Lineal kann ein- oder ausgeblendet werden.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Um das Lineal anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Lineal“.

Um das Lineal auszublenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Lineal“.

Anmerkung:

*Klicken Sie auf **mm**, um die Maßeinheiten zwischen Millimeter und Zoll umzuschalten.*



Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Text eingegeben und auf vielfältige Weise angeordnet werden kann. Darüber hinaus finden Sie Informationen zum Erstellen von Stickmustern mit Text, den Sie ganz einfach austauschen können.

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

Sie können die folgenden Textarten erstellen.

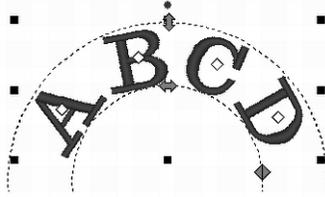
- Interne Schriftarten:** Dieses Programm wird mit 100 internen Schriftarten geliefert. (5 interne Schriftarten sind speziell für kleinen Text)
- TrueType-Schriftarten:** Auf dem Computer installierte TrueType-Schriftarten können zur Erzeugung von Stickmustern verwendet werden.
- Kleine Schriftarten:** 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.
- Benutzerdefinierte Schriftarten:** Mit dem Font Creator können benutzerdefinierte Schriftarten erstellt werden.

Darüber hinaus kann Text auf folgende Weise angeordnet werden.

- Textanordnung:** Der Text kann an einer Umrandung oder einem Bogen entlang angeordnet werden.
- Transformieren:** Text kann in eine der 26 Transformierungsarten umgewandelt werden.

Lernprogramm 3: Texteingabe

In diesem Abschnitt werden die Prozeduren zur Eingabe von Text und Anordnung in der Segmentform-Transformierungsart beschrieben.



Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter:
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXTTutorial\Tutorial_3

Schritt 1	Text eingeben
Schritt 2	Text transformieren

Schritt 1 Text eingeben

1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

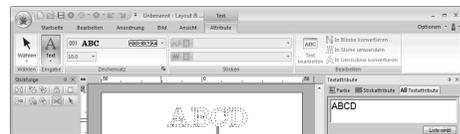


2 Klicken Sie auf die Designseite.

→ Zur direkten Eingabe am Bildschirm erscheint in der Designseite eine gestrichelte vertikale Linie.



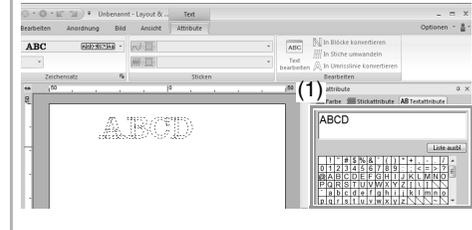
3 Geben Sie auf der Tastatur „ABCD“ ein.



Der eingegebene Text erscheint.

Anmerkung:

Text kann auch eingegeben werden, indem Sie auf die Zeichen in der Zeichentabelle (1) auf der Registerkarte **Textattribute** klicken.



- Drücken Sie **Enter**. Der Text wird in der Stickmusterseite angezeigt.



Anmerkung:

Schriftart, Größe, Farbe und Sticktyp können geändert werden.

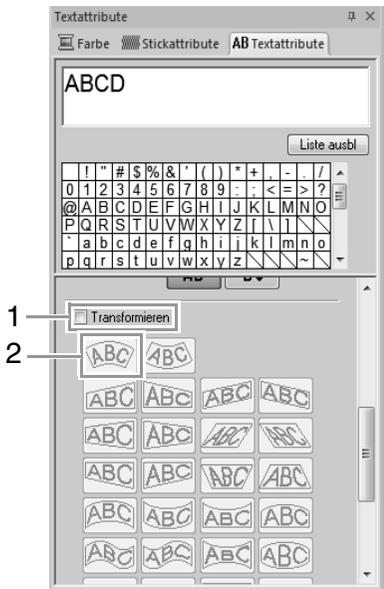
„Textattribute einstellen“ auf Seite 93 und „Stickattribute für Text“ auf Seite 100

Schritt 2 Text transformieren

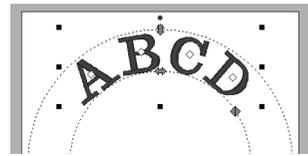
- Klicken Sie auf den Text, um ihn zu markieren.



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



- Ziehen Sie , und , um den Text zu transformieren.



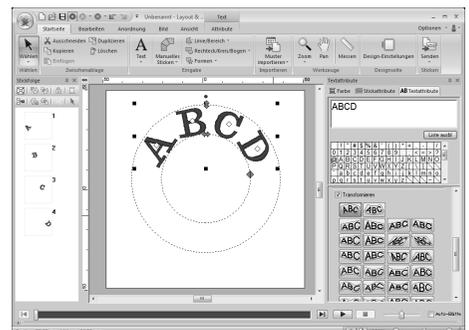
:Stellt die Textgröße ein.



:Verschiebt den Text am Kreis entlang.



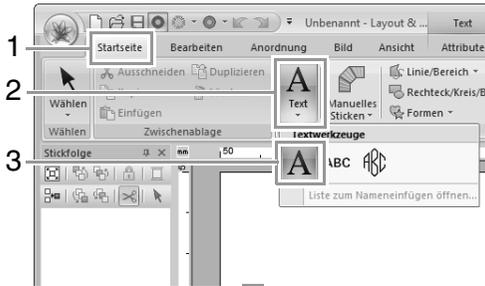
: Stellt den Radius des Kreises ein.



Erweiterte Funktionen zur Texteingabe

Text eingeben

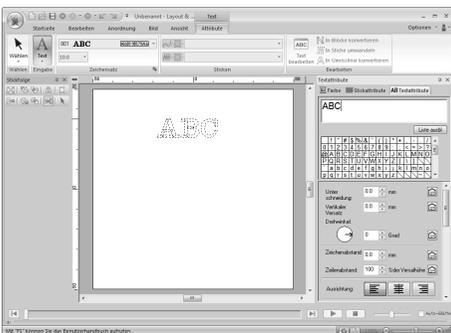
1. Aktivieren Sie das Textwerkzeug durch Klicken auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



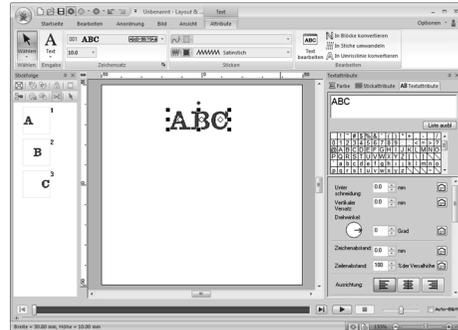
2. Wenn nötig, ändern Sie die Schriftart, Textgröße, Farbe und den Sticktyp.
 ➔ „Stickattribute für Text“ auf Seite 100
3. Klicken Sie auf die Stickmusterseite.



4. Geben Sie den Text ein.



5. Drücken Sie **Enter** oder klicken Sie auf die Designseite.



Anmerkung:

- Um eine neue Textzeile einzugeben, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und drücken Sie die Taste **Enter**.
- Zeichen können auch durch Anklicken in der Zeichentabelle eingegeben werden. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.
- Klicken Sie auf **Liste ausbl.**, um die Zeichentabelle auszublenden. Wenn Sie ausgeblendet ist, klicken Sie auf **Liste einbl.**, um die Zeichentabelle anzuzeigen.

Hinweis:

- Randnaht kann mit benutzerdefinierten Schriftarten und den internen Schriftarten 025 und 029 nicht eingeschaltet werden.
- Wenn das eingegebene Zeichen nicht in der ausgewählten Schriftart enthalten ist, oder das Zeichen nicht in ein Stickmuster konvertiert werden kann, erscheint das Zeichen als in der Designseite. Geben Sie in diesem Fall ein anderes Zeichen ein.

Eingegebenen Text bearbeiten

1. Wählen Sie ein einzelnes Textmuster.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Oder klicken Sie auf die Registerkarte **Textattribute** (3) und anschließend in das Textfeld (4).



3. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.
Drücken Sie **Enter** oder klicken Sie auf die Designseite.



Textattribute einstellen

Textattribute können mit den Listenfeldern **Zeichensatz** und **Textgröße** auf der Registerkarte **Attribute** festgelegt werden.

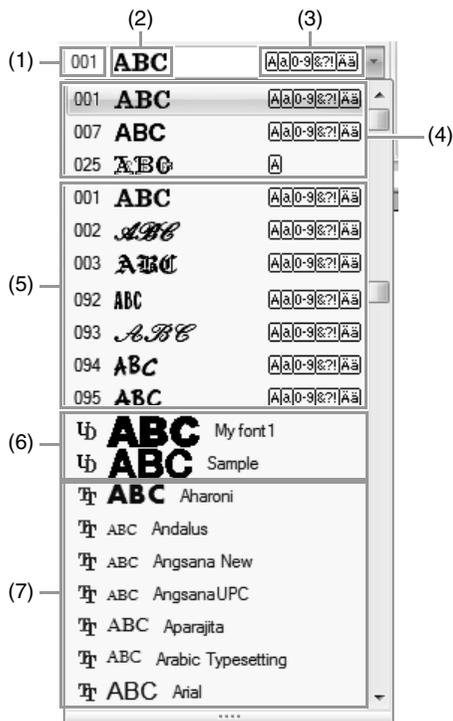


Anmerkung:

Die Registerkarte **Attribute** (unter **Text**) erscheint, wenn ein Textmuster oder ein Textwerkzeug ausgewählt wird.

Schriftart

Klicken Sie in das Listenfeld **Zeichensatz** und anschließend auf die gewünschte Schriftart.



- (1) Schriftartnummer
- (2) Schriftart-Beispiel
Wenn eine einzelne Zeichenfolge markiert ist, erscheinen die Schriftarten in der Liste mit den gewählten Zeichen.
- (3) Art der verfügbaren Zeichen
 Anmerkung von „Liste der Schriftarten“ auf Seite 313
- (4) Zuletzt verwendete Schriftarten
- (5) Integrierte Schriftarten
- (6) Benutzerdefinierte Schriftarten
- (7) TrueType-Schriftarten

- 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 „UD“ wird für benutzerdefinierte Schriftarten angezeigt.



- „Font Creator-Standardfunktionen“ auf Seite 246

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



Anmerkung:

Einstellungen für TrueType-Schriftarten können im Dialogfeld **TrueType-Schriftattribute einstellen** geändert werden.



„TrueType-Textattribute festlegen“ auf Seite 95

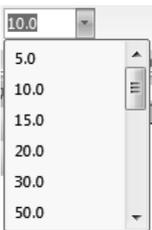


Hinweis:

- 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. Sticken Sie ein Testmuster, bevor Sie an Ihrem Projekt sticken.
- Außerdem kann Text, der mit bestimmten TrueType-Schriftarten erstellt wurde, nicht konvertiert werden.

■ Schriftgröße

Klicken Sie auf das Listenfeld „Schriftgröße“. Geben Sie die gewünschte Größe ein und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.



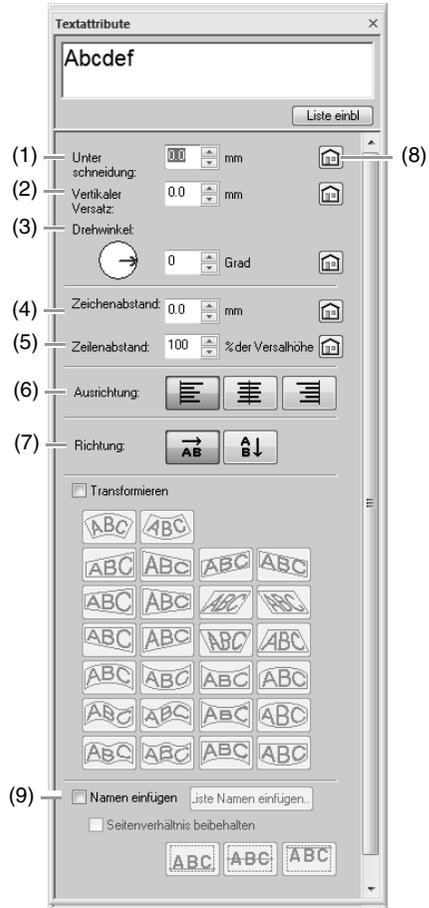
■ Verschiedene Textattribute festlegen

1. Markieren Sie den Text.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Textattribute“.



Wird die Registerkarte **Textattribute** nicht angezeigt, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf **Textattribute**.

3. Ändern Sie die Textattribute.



(1) Unterschn eidung	0,0 mm Abcdef	5,0 mm (zwischen „A“ und „b“) A b c d e f	
(2) Vertikaler Versatz	0,0 mm Abcdef	2,0 mm Abcdef	
(3) Drehwinkel	0° Abcdef	20° Abcdef	
(4) Zeichenabstand	0,0 mm Abcdef	2,0 mm A b c d e f	
(5) Zeilenabstand	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	
(6) Ausrichtung	Links A b c d e f g h i j k l	Zentrieren 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
(7) Richtung	horizontal A B C	vertikal A B C	
(8) 	Klicken für Standardeinstellung.		
(9) Namen einfügen	„Namen einfügen (Text ersetzen)“ auf Seite 111.		

Anmerkung:

• 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.

Weitere Einzelheiten über das Auswählen einzelner Zeichen in einem Textmuster finden Sie unter „Auswählen von Buchstaben“ auf Seite 97.

• Die auf der Registerkarte **Textattribute** eingegebenen Einstellungen (1) (2) (3) werden auf alle markierten Zeichen angewandt.

■ **TrueType-Textattribute festlegen**

1. Wählen Sie Text in einer TrueType-Schriftart.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



3. Wählen Sie ein Schriftattribut im Listenfeld **Textstil**, einen Zeichensatz im Listenfeld **Kodierung** und klicken Sie dann auf **OK**.



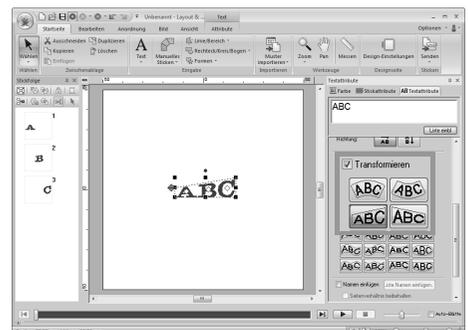
Hinweis:

- 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.

■ **Text transformieren**



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 enthält Daten für die Randnaht und für die Flächenfüllung. Wenn Sie diesen Befehl wählen, kann je nach der Form der Schriftart eine Lücke zwischen der Randnaht und der Fläche im Text entstehen.

3. Ziehen Sie , um den Text zu transformieren.



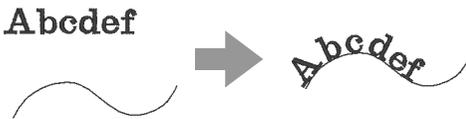
Anmerkung:

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

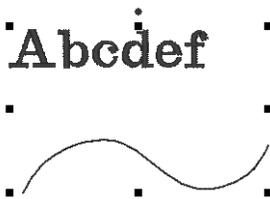
Um die ursprüngliche Form des transformierten Textes wiederherzustellen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren**.



Text an einer Umrisslinie ausrichten



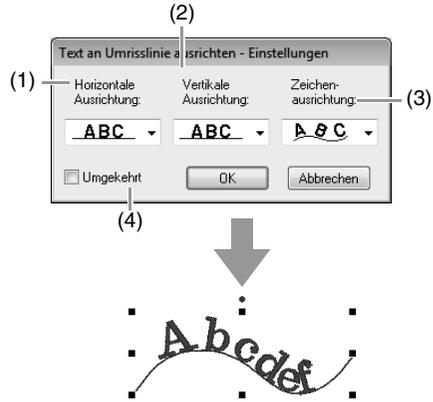
1. Wählen Sie den Text oder kleinen Text und eine Umrisslinie.

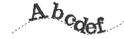
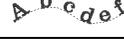
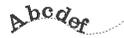
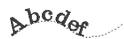
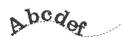


2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



3. Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Text an Umrisslinie ausrichten - Einstellungen** ein und klicken Sie dann auf **OK**.



(1) Horizontale Ausrichtung	<input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/>	    
(2) Vertikale Ausrichtung	<input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/> <input type="text" value="ABC"/>	  
(3) Zeichenausrichtung	<input type="text" value="A B C"/> <input type="text" value="A B C"/>	 
(4) Umgekehrt	<input type="checkbox"/> Umgekehrt <input checked="" type="checkbox"/> Umgekehrt	 

Hinweis:

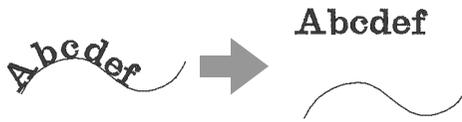
- Beim Festlegen der Textausrichtung an einer Umrisslinie wird die Texttransformation abgebrochen.
- Sie können nur eine Textzeichenfolge entlang einer Umrisslinie anordnen.

Anmerkung:

- Um die Position des Textes auf der Umrisslinie zu ändern, markieren Sie den Text und ziehen Sie ihn dann mit der Maus.
- Die Einstellungen für einige Textattribute (**Größe**, **Zeichenabstand**, **Vertikaler Versatz** und **Drehwinkel**) können für einzelne Zeichen geändert werden, auch wenn der Text an einer Umrisslinie ausgerichtet ist.

 „Auswählen von Buchstaben“ auf Seite 97

■ Text von einer Umrandung lösen



1. Wählen Sie Text oder kleinen Text, der an einer Umrisslinie ausgerichtet ist.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Auswählen von Buchstaben

1. Markieren Sie den Text.
Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

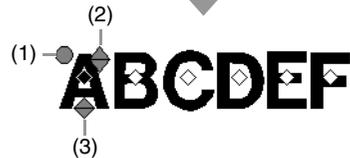


Anmerkung:

Wenn nicht an 2 angezeigt wird, klicken Sie auf den Pfeil unten in der Schaltfläche und anschließend auf .

2. Markieren Sie Zeichen im Text.

Um ein einzelnes Zeichen auszuwählen, klicken Sie auf des Zeichens.



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

Um mehrere Zeichen auszuwählen, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken Sie auf des entsprechenden Zeichens. Sie können auch den Mauszeiger über der Zeichen ziehen.

Anmerkung:

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

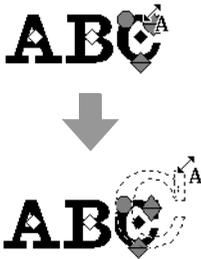
„Punkte auswählen“ auf Seite 62

Zeichengröße und -attribute einfach ändern

Die Größe und andere Textattribute können Sie leicht durch Ziehen verändern.

■ Ändern der Größe

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

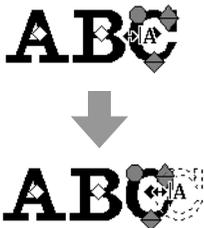


3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Zeichengröße geändert.



■ Ändern der Unterschneidung

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

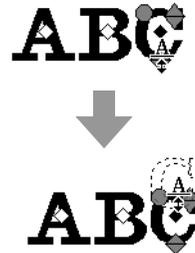


2. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenabstand geändert.



■ Ändern des vertikalen Versatzes

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

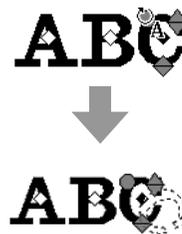


3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenversatz geändert.



■ Zeichen drehen

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



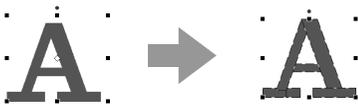
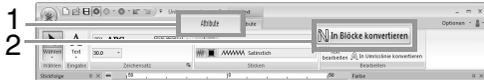
3. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenwinkel geändert.



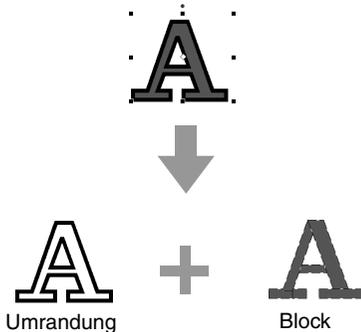
In Textblöcke konvertieren

Text kann in Blöcke konvertiert werden (Handstickmuster-Daten). So können Sie die Form der Zeichen anpassen.

1. Markieren Sie den Text oder den Monogrammtext.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Wenn Randnaht für den Text festgelegt worden ist, wird die Randnaht zu einer Umrandung konvertiert.



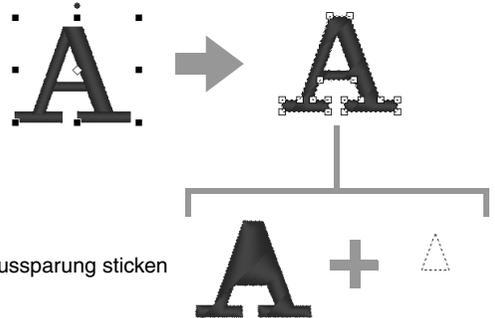
Hinweis:

Kleiner Text kann nicht in Blöcke umgewandelt werden.

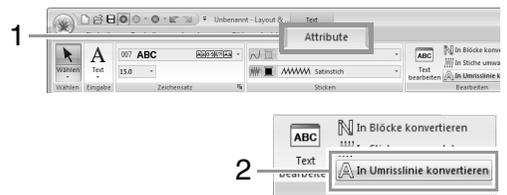
👉 Weitere Informationen zum Bearbeiten von Blöcken oder Umrissen, siehe „Umformen von Stickmustern“ auf Seite 62.

Text in Umrandungsmuster konvertieren

Textmuster Umrandungsmuster



1. Markieren Sie den Text.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Anmerkung:

Transformierte Formen werden gruppiert. Außerdem wird für Öffnungen (wie z. B. das Dreieck im Buchstaben „A“) automatisch „Aussparung sticken“ festgelegt.

Hinweis:

Textmuster, die mit den internen Schriftarten 025 und 029, benutzerdefinierten oder kleinen Schriftarten erzeugt worden sind, können nicht in Umrandungen konvertiert werden.

Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen

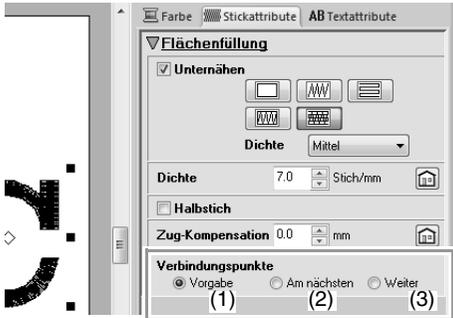
Die Positionen von Verbindungspunkten zwischen Zeichen innerhalb eines Textes (Endpunkt eines Zeichens und der Startpunkt des nächsten Zeichens) können festgelegt werden.

Die verfügbaren Einstellungen sind **Vorgabe**, **Am nächsten** und **Weiter**.

1. Markieren Sie den Text oder den Monogramtext.

Wenn die Registerkarte **Stickattribute** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und dann auf **Stickattribute**.

2. Klicken Sie auf eine Einstellung unter **Verbindungspunkte**.



(1) **Vorgabe**



Die Stiche werden für eine gute Stickqualität aller Zeichen in der Standard-Stickreihenfolge erzeugt.

(2) **Am nächsten**



Die Stiche werden mit der kürzesten Distanz zwischen Endpunkt eines Zeichens und Startpunkt des nächsten Zeichens erzeugt. Das reduziert Sprungstiche und der Faden wird nicht so oft abgeschnitten.

(3) **Weiter**



Die Stiche werden mit einer größeren Distanz zwischen Endpunkt eines Zeichens und Startpunkt des nächsten Zeichens erzeugt. Dadurch werden Sprungstiche länger und können leichter manuell abgeschnitten werden.

Eine Einstellung für Verbindungspunkte kann nicht nur auf Flächenfüllungen sondern auch auf Randnähte ausgewählt werden.

Hinweis:

- Diese Einstellungen sind nicht verfügbar für Text, der mit den internen Schriftarten 025 und 029, TrueType-, benutzerdefinierten oder kleinen Schriftarten erzeugt worden ist.
- Diese Einstellungen sind nicht verfügbar für Text, der Zeichen mit unterschiedlichen Farben enthält.
- Diese Einstellungen sind für Text nicht verfügbar, wenn die Zeichen nicht nacheinander gestickt werden.

Stickattribute für Text

In der Stickgruppe auf der Registerkarte „Attribute“ können Sie die Stickattribute einstellen (Garnfarbe und Sticktyp, Umrandung und Innenbereich ein/aus).

Bei der Auswahl von Text können folgende Einstellungen festgelegt werden.



 Randnaht	<p>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).</p> <p> „Randnaht / Flächenfüllung“ auf Seite 56</p>
 Flächenfüllung	<p>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).</p> <p> „Randnaht / Flächenfüllung“ auf Seite 56</p>
 Randnahtfarbe Flächenfarbe	<p>Zur Einstellung der Garnfarbe für Randnähte und Flächen.</p> <p> „Farbe“ auf Seite 56</p>
 Zickzackstich Randnahtstich	<p>Wählt den Sticktyp für Umrandungen.</p> <p> „Nähart“ auf Seite 57</p>
 Füllstich Flächenstich	<p>Bestimmt den Sticktyp für Flächen.</p> <p> „Nähart“ auf Seite 57</p>



Anmerkung:

Die möglichen Stickeffekte variieren je nach ausgewählter Kombination der Einstellungen für Randnaht und Flächenfüllung.



Randnaht: Ein
Flächenfüllung: Ein



Randnaht: Aus
Flächenfüllung: Ein



Randnaht: Ein
Flächenfüllung: Aus



Hinweis:

- Textmuster, die mit den internen Schriftarten (außer 025 und 029) oder TrueType-Schriftarten erstellt worden sind, haben eine Umrandung und eine Innenfläche, deren Stickerei unabhängig ein-/ausgeschaltet und verschiedene Garnfarben und Sticktypen zugeordnet werden kann.
- Textmuster, die mit den internen Schriftarten 025 und 029 oder benutzerdefinierten Schriftarten erstellt worden sind, haben nur eine Innenfläche. Es ist daher nur die Garnfarbe und der Sticktyp für die Fläche wählbar.
- Stickattribut, das mit Text unter Nähen eingestellt werden kann. Einzelheiten dazu, siehe Seite 301.

Kleiner Text

■ Kleinen Text eingeben

1. Aktivieren Sie das Werkzeug für kleinen Text durch Klicken auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



2. Geben Sie Text in der gleichen Weise ein wie normalen Text; beginnen Sie mit Schritt 2.

☞ „Text eingeben“ auf Seite 92

! Hinweis:

Zur Beachtung beim Sticken von kleinen Textmustern

- 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 Maschine finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)

■ Kleinen Text bearbeiten

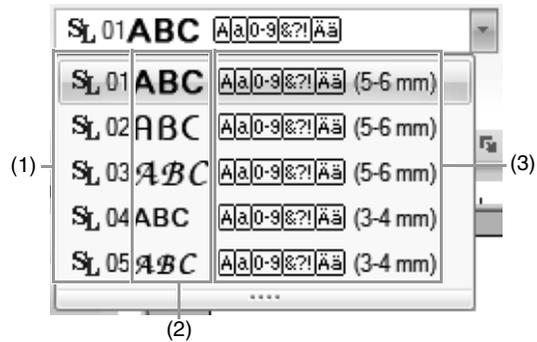
Attribute für kleinen Text können auf der Registerkarte **Attribute** im Menüband und in den Fensterbereichen **Textattribute** und **Farbe** ausgewählt werden. Bei Auswahl des Werkzeugs für kleinen Text erscheint die Registerkarte **Attribute** wie folgt.



📖 Anmerkung:

Die Registerkarte **Attribute** (unter **Text**) erscheint, wenn ein kleines Textmuster oder das Werkzeug „Kleiner Text“ ausgewählt wird.

Schriftart für kleinen Text



(1) Schriftartnummer

(2) Schriftprobe

(3) Art der verfügbaren Zeichen

☞ Anmerkung von „Liste der Schriftarten“ auf Seite 313

! Hinweis:

Es können nur interne Schriftarten speziell für kleinen Text verwendet werden.

☞ Eine Liste der internen Schriftarten speziell für kleinen Text finden Sie unter „Liste der Schriftarten“ auf Seite 310.

Die Einstellungen für alle Attribute für kleinen Text, außer der Schriftart, werden in der gleichen Weise wie für normale Textmuster eingegeben.

Bei kleinem Text können jedoch die Einstellungen für folgendes nicht festgelegt werden.

- Nähart
- Stickattribut
- Transformieren
- Namen einfügen

Lernprogramm 4: Monogramme



Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner:
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_4

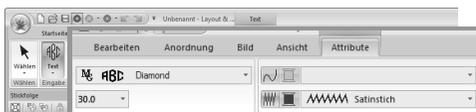
Schritt 1	Monogramme eingeben
Schritt 2	Dekormuster hinzufügen
Schritt 3	Schriftart und Zeichengröße des Monogramms ändern
Schritt 4	Garnfarbe und Sticktyp des Monogramms ändern

Schritt 1 Monogramme eingeben

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

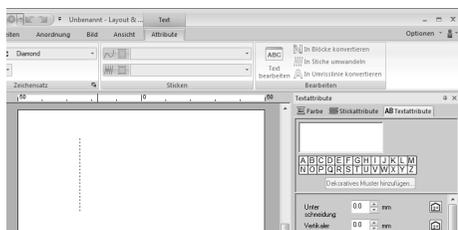


→ Im Menüband erscheint die Registerkarte **Attribute**.

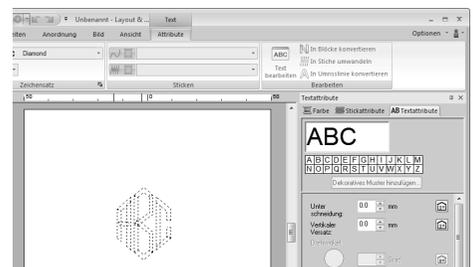


Schriftart, Zeichengröße und Sticktyp können auf der Registerkarte **Attribute** eingegeben werden.

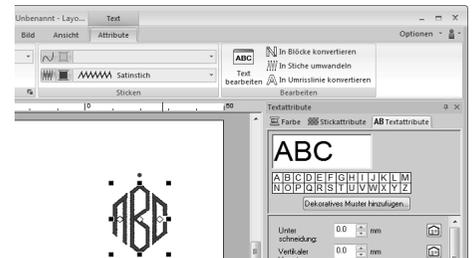
- 2 Klicken Sie auf die Stickmusterseite.



- 3 Geben Sie auf der Tastatur „ABC“ ein.

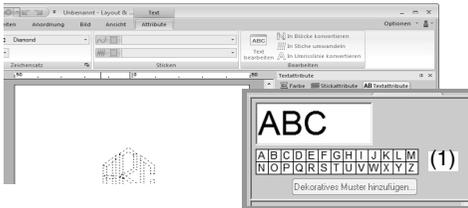


- 4 Drücken Sie **Enter**.



Anmerkung:

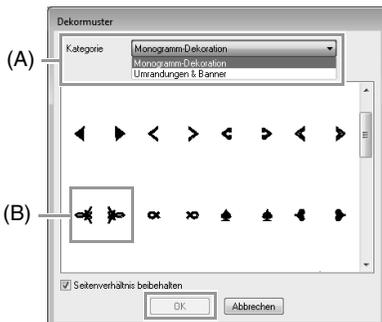
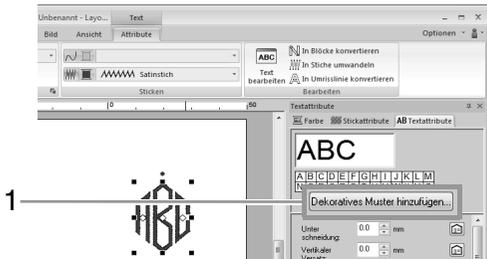
- Zeichen können ebenfalls mit der Zeichentabelle (1) auf der Registerkarte **Textattribute** eingegeben werden.



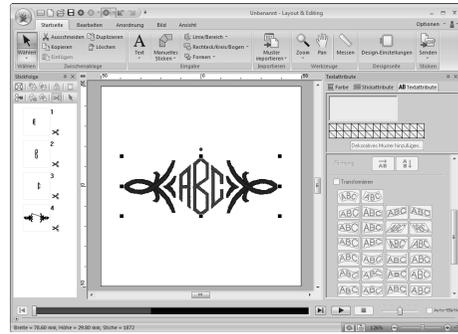
- Sie können keine Zeilenumbrüche einfügen.
- Es können maximal drei Buchstaben eingegeben werden.
- Es können nur Großbuchstaben (die unter (1) angezeigten Zeichen) eingegeben werden.

Schritt 2 Dekormuster hinzufügen

Um ein Dekormuster hinzuzufügen, markieren Sie das Monogramm und klicken Sie anschließend auf **Dekoratives Muster hinzufügen (1)**.



Wählen Sie **Monogramm-Dekoration** in der Liste **Kategorie (A)**, dann das gewünschte Dekormuster (B) und klicken Sie anschließend auf **OK**.

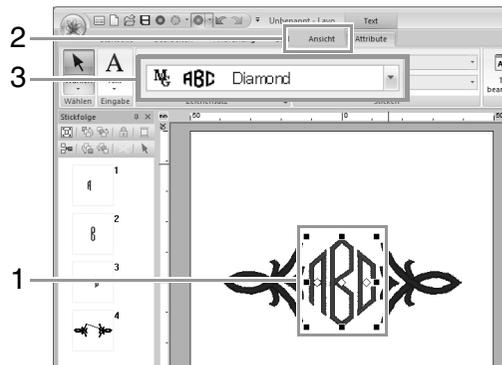


→ Das Dekormuster ist hinzugefügt.

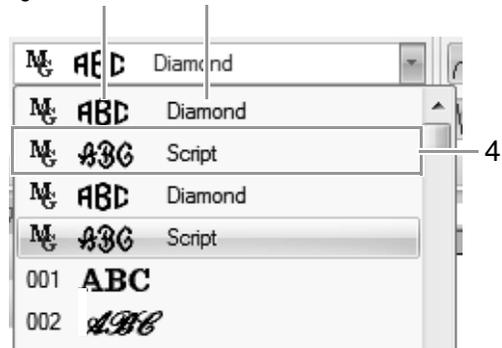
Schritt 3 Schriftart und Zeichengröße des Monogramms ändern

■ Ändern der Schriftart des Monogramms

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3** und dann auf **4**.

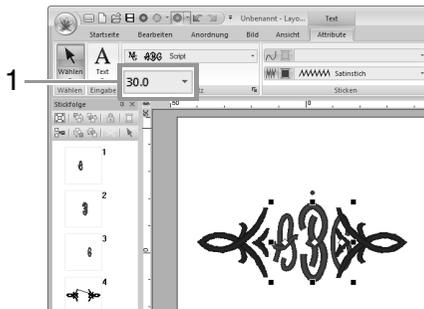


Name der Monogramm-Schriftart Monogramm-Schriftart, Beispiel



■ Ändern der Zeichengröße des Monogramms

Klicken Sie auf 1 und geben Sie dann „22“ ein



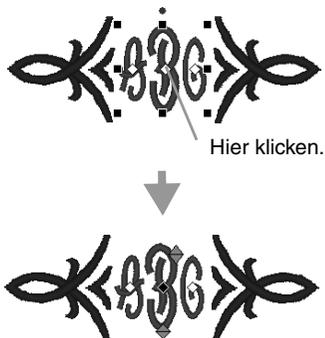
Anmerkung:

Die Schriftarten „Diamond“ und „Script“ sind speziell für Monogramme. Sie können aber auch andere integrierte oder TrueType-Schriftarten verwenden.

 „Monogramme bearbeiten“ auf Seite 106

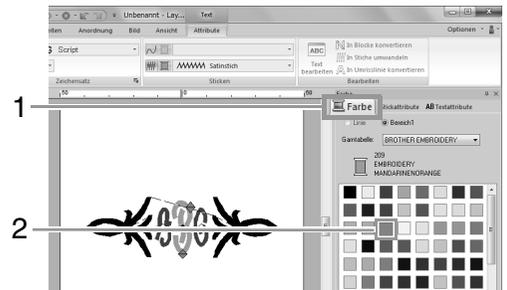
Schritt 4 Garnfarbe und Sticktyp des Monogramms ändern

Klicken Sie auf den Punkt des Monogrammzeichens, dessen Einstellungen geändert werden sollen.



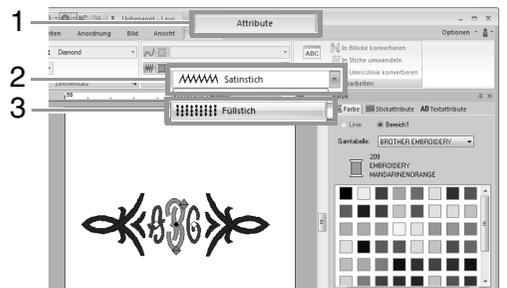
■ Ändern der Garnfarbe

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



■ Ändern des Sticktyps

Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Erweiterte Funktionen zur Eingabe von Monogrammen

Monogramme bearbeiten

Monogrammattribute können auf der Registerkarte **Attribute** im Menüband und in den Fensterbereichen **Stickattribute**, **Textattribute** und **Farbe** ausgewählt werden. Nach Auswahl des Monogramm-Werkzeuges erscheint die Registerkarte **Attribute** wie folgt.



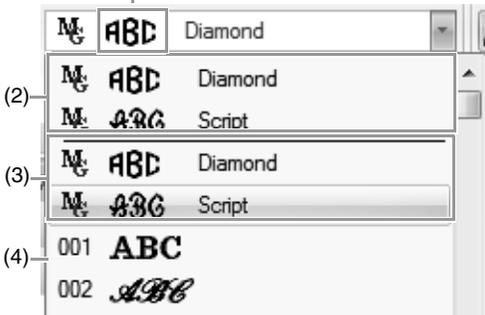
Anmerkung:

Die Registerkarte **Attribute** (unter **Text**) erscheint, wenn ein Monogramm oder das Monogramm-Werkzeug ausgewählt wird.

Monogramm-Schriftart

Klicken Sie in das Listenfeld **Schriftart** und anschließend auf die gewünschte Schriftart.

(1)



- (1) Schriftartbeispiel
Wenn ein einzelnes Monogramm markiert ist, erscheinen die Schriftarten in der Liste mit den gewählten Monogramm-Zeichen.
- (2) Zuletzt verwendete Schriftarten
- (3) Monogramm-Schriftarten
- (4) Andere Schriftarten



Anmerkung:

Die Schriftarten „Diamond“ und „Script“ sind speziell für Monogramme. Sie können auch interne, benutzerdefinierte und TrueType-Schriftarten verwenden.



Eine Liste der internen und Monogramm-Schriftarten finden Sie unter „Liste der Schriftarten“ auf Seite 310.

Die Einstellungen für alle Monogramm-Attribute, außer der Schriftart, werden in der gleichen Weise wie für normale Textmuster eingegeben.

Bei Monogrammen können jedoch die Einstellungen für folgendes nicht festgelegt werden.

- Drehwinkel, Zeichenabstand, Zeilenabstand, Ausrichtung, Richtung
- Transformieren
- Namen einfügen
- Text an Umrisslinie ausrichten

Lernprogramm 5-1: „Namen einfügen“ verwenden

Mit der Funktion „Namen einfügen“ können Sie durch Ersetzen des Namens in einem Muster ganz einfach eine Reihe von gleichen Stickmustern erzeugen, z. B. für Uniformen.



Durch Üben an einem Beispiel, in dem die Funktion "Namen einfügen" bereits angewandt worden ist, werden Sie in diesem Abschnitt sehen, wie einfach die Funktion "Namen einfügen" verwendet werden kann. Beginnen Sie mit dem Öffnen der Datei **tutorial_5-1.pes** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_5.**

„Layout & Editing-Datei öffnen“ auf Seite 77.

Schritt 1	Ersetzen von Text üben
Schritt 2	Erstellen der Liste
Schritt 3	Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Schritt 1 Ersetzen von Text üben

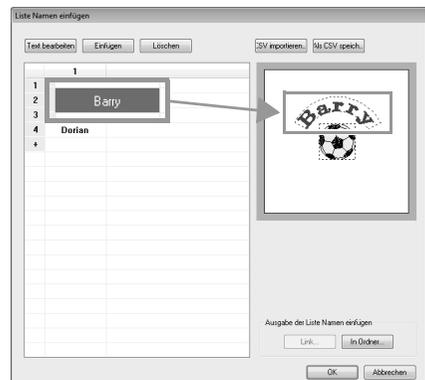
Text kann durch einfaches Klicken auf den gewünschten Text in der Liste ersetzt werden.

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Liste Namen einfügen (1)**.



Wird die Registerkarte **Textattribute** nicht angezeigt, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf **Textattribute**.

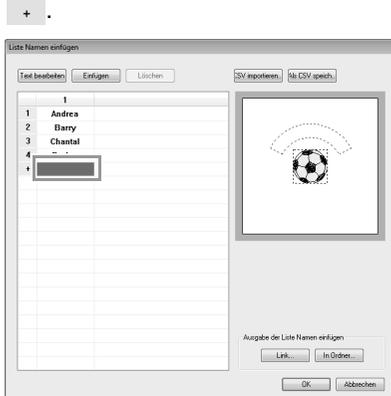
- 2 Klicken Sie auf einen anderen als den gerade ausgewählten Text (Reihe 2).



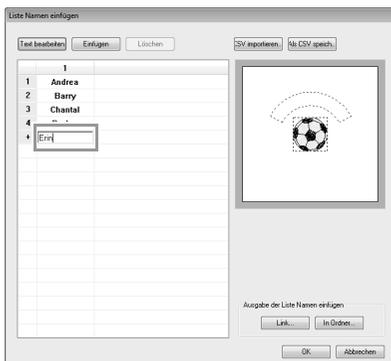
→ Eine Vorschau des Musters mit dem gewählten Text erscheint.

Schritt 2 Erstellen der Liste

- 1 Sie werden jetzt Text am Ende der Liste hinzufügen. Klicken Sie auf die Zelle in Reihe



- 2 Geben Sie auf der Tastatur den Text ein und drücken Sie dann **Enter**.



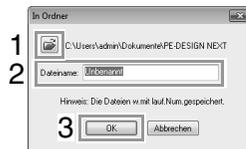
Schritt 3 Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Sie üben jetzt die Ausgabe von Mustern in Dateien. Stickdaten, bei denen der Text durch jede Textreihe der Liste ersetzt worden ist, kann ausgegeben werden.

- 1 Klicken Sie auf **In Ordner**.



- 2 Wählen Sie Laufwerk und Ordner (1), geben Sie den Dateinamen im Feld **Dateiname** ein (2) und klicken Sie anschließend auf **OK** (3).



→ Die Anwendung beginnt, die Stickdaten auf Fehler zu überprüfen. Wenn keine Fehler gefunden werden, beginnt die Ausgabe der Daten.

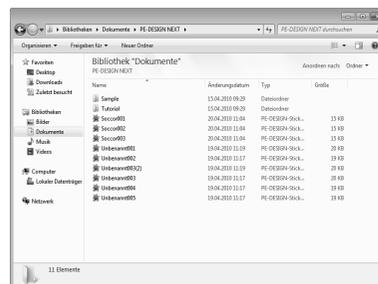
Anmerkung:

Die Dateien erhalten die Namen „<Dateiname>xxx.pes“ (wobei „xxx“ fortlaufende Nummern ab 001 sind).

- 3 Wenn die Daten ausgegeben sind, erscheint die folgende Meldung. Klicken Sie auf **OK**.



Für jede Textzeile in der Liste wird im angegebenen Ordner eine Stickdatei gespeichert.



Lernprogramm 5-2: Muster mit „Namen einfügen“ erzeugen

Als nächstes erzeugen Sie das folgende Muster und wenden dieses Attribut an.



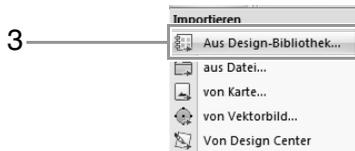
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.

Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\tutorial\tutorial_5

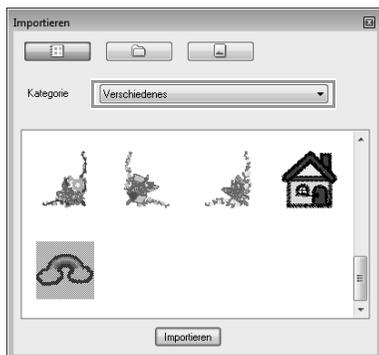
Schritt 1	Entwerfen des Stickmusters
Schritt 2	Erstellen der Liste
Schritt 3	Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Schritt 1 Entwerfen des Stickmusters

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



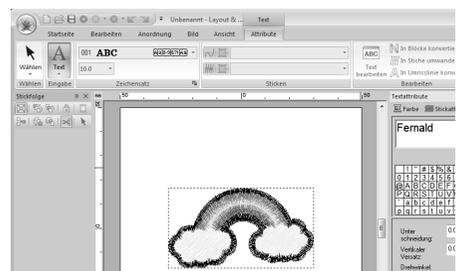
- 2 Wählen Sie **Verschiedenes** im Listenfeld **Kategorie** und ziehen Sie das Regenbogenmuster in die Designseite.



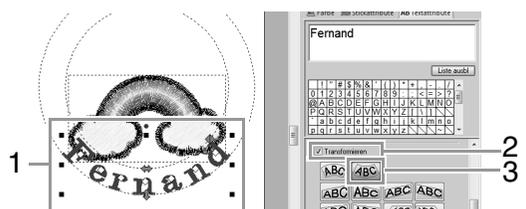
- 3 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3 und dann auf die Designseite.



- 4 Geben Sie „Fernand“ ein und drücken Sie dann **Enter**.

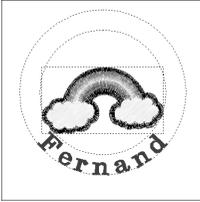


- 5 Markieren Sie das Textmuster (1), aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren** (2) und klicken Sie dann auf 3.



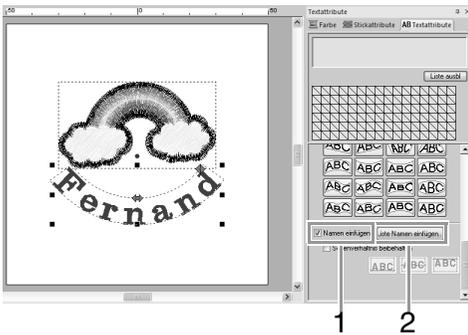
Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten

- 6 Ziehen Sie das Muster zum Anpassen der Position.



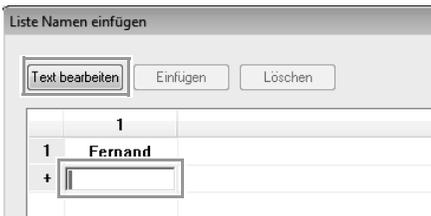
Schritt 2 Erstellen der Liste

- 1 Markieren Sie „Fernand“ und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **Namen einfügen** (1) und klicken Sie anschließend auf **Liste Namen einfügen** (2).



- 2 Geben Sie Text in die Liste ein.

- (1) Wählen Sie eine Zelle und klicken Sie auf **Text bearbeiten**, um den Eingabemodus aufzurufen.



- (2) Geben Sie auf der Tastatur den Text ein.



- (3) Drücken Sie nach der Texteingabe die Taste **Enter**, damit der Eingabemodus für die nächste Zelle aufgerufen wird.

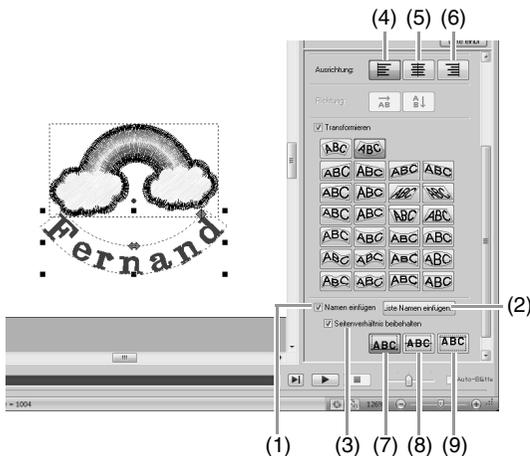
Wiederholen Sie die Schritte (1) bis (3) zum Erstellen der Textliste.

Schritt 3 Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Siehe „Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben“, auf Seite 108.

Namen einfügen (Text ersetzen)

Textattribute mit angewandtem Attribut „Namen einfügen“



- (1) **Namen einfügen**
Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird das Attribut **Namen einfügen** angewandt.

Hinweis:

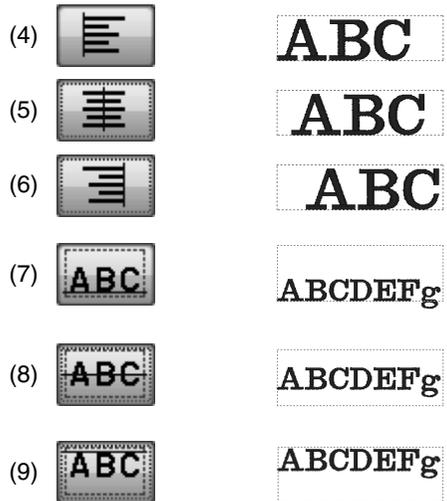
- Wenn das Attribut **Namen einfügen** angewandt wird, werden die Einstellungen für **Unterscheidung, Vertikaler Versatz, Drehwinkel, Zeichenabstand, Zeilenabstand, Zeichengröße** und **Farbe** zurückgesetzt.



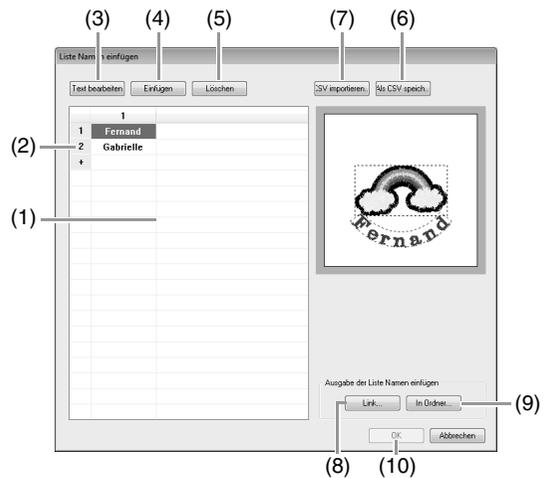
- Das Attribut **Namen einfügen** ist nicht verfügbar bei Text, der mit dem Befehl **Text an Umrisslinie ausrichten** bearbeitet worden ist, **kleinem Text** oder **Monogramtext**.

- (2) **Liste Namen einfügen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **Liste Namen einfügen** anzuzeigen.
- (3) **Seitenverhältnis beibehalten**
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, bleibt das Höhe/Breite-Verhältnis des Textes erhalten.

■ Ausrichtung



Funktionen im Dialogfeld „Liste ,Namen einfügen“



- (1) Liste „Namen einfügen“: Erstellen Sie die Liste mit Text, der den Text im Muster ersetzen soll. Doppelklicken Sie in eine Zelle, um den Eingabemodus zu aktivieren. Wählen Sie eine Zeile, um eine Vorschau des Musters mit dem Text in dieser Zeile anzuzeigen. Eine Zeile in der Textliste kann durch Drücken der Taste  oder  ausgewählt werden.
- (2) Klicken Sie auf , um am Ende der Liste eine Zeile hinzuzufügen.
(Bis zu 500 Zeilen können hinzugefügt werden.)

- (3) Text bearbeiten
Ruft für den Text in der gewählten Zelle den Eingabemodus auf. (Der Eingabemodus kann auch durch Doppelklicken auf eine Zelle aufgerufen werden.)
- (4) Markieren Sie eine Zeile und klicken Sie dann auf **Einfügen**. Über der markierten Zeile wird eine neue Zeile eingefügt.
- (5) Markieren Sie eine Zeile und klicken Sie dann auf **Löschen**. Die markierte Zeile wird gelöscht.



Speichern/Importieren einer Textliste (CSV)

- (6) Speichert die erstellte Liste „Namen einfügen“.
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wählen Sie Laufwerk und Ordner, geben Sie den Namen der Datei im Feld **Dateiname** ein und klicken Sie dann auf **Speichern**, um die Liste als CSV-Datei zu speichern.
- (7) Importiert eine Liste Namen einfügen als .csv-Datei.
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wählen Sie Laufwerk und Ordner, klicken Sie auf den Dateinamen und anschließend auf **Öffnen**, oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.

Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

- (8) Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Muster mit der Link (Verbindungs)-Funktion an Maschinen zu senden. Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn eine mit der Link (Verbindungs)-Funktion kompatible Stickmaschine mit dem Computer verbunden ist. Stellen Sie eine Verbindung mit einer Stickmaschine her, die im Link (Verbindungs)-Modus gestartet worden ist.

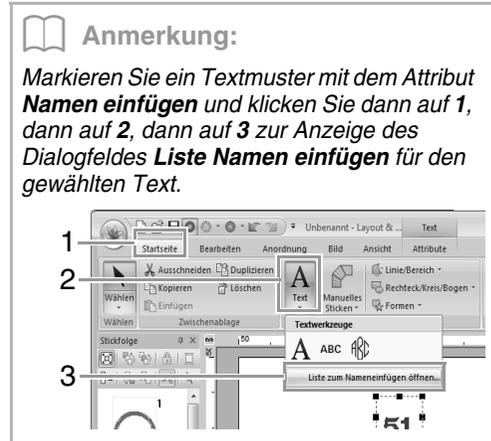
 „Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 177

- (9) In Ordner

 „Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben“ auf Seite 108

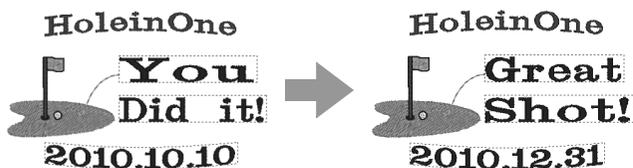
Bearbeiten eines Musters mit ersetzttem Text

- (10) Wählen Sie den Text im Dialogfeld **Liste Namen einfügen** und klicken Sie auf **OK**, um zur Designseite zurückzukehren, und bearbeiten Sie das Muster mit dem ersetzten Text.



Lernprogramm 5-3: Verwenden von Schablonen

Mit dem Schablonenassistenten können Sie durch einfaches Ersetzen des Textes in bereits vorhandenen Mustern ganz leicht eigene Stickmuster erstellen. Führen Sie jeden Schritt aus, um ein benutzerdefiniertes Stickmuster zu erzeugen.



Schritt 1	Schablonenassistent starten
Schritt 2	Art der gewünschten Schablone wählen
Schritt 3	Text bearbeiten
Schritt 4	Bearbeitete Schablone ausgeben

Schritt 1 Schablonenassistent starten

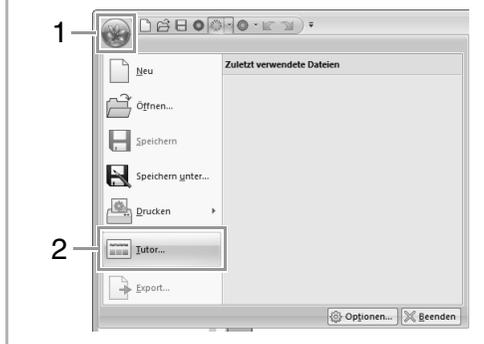
Beim Starten von Layout & Editing wird das erste Dialogfeld des Assistenten angezeigt.

- 1 Klicken Sie auf 1.



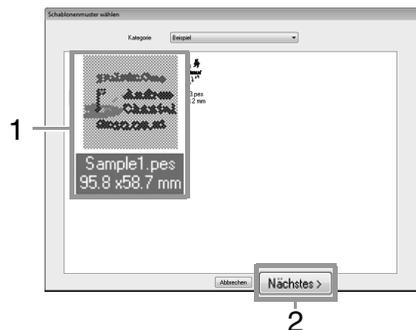
Anmerkung:

Dieser Assistent kann auch durch Klicken auf 1 und dann auf 2 geöffnet werden.



Schritt 2 Art der gewünschten Schablone wählen

- 1 Klicken Sie auf die zu verwendende Schablone (1) und anschließend auf **Nächstes** (2).



Anmerkung:

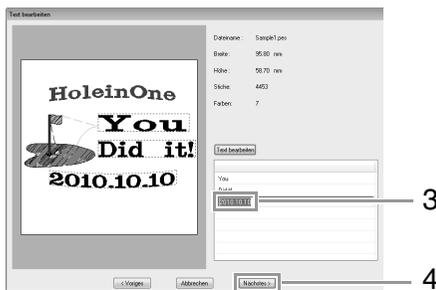
Um eine andere Schablonenpalette zu wählen, wählen Sie eine Kategorie aus dem Listenfeld **Kategorie**.

Schritt 3 Text bearbeiten

- 1 Klicken Sie in die Zeile mit dem Text, der geändert werden soll (1), und anschließend auf **Text bearbeiten** (2).



- 2 Geben Sie unter 3 den Text ein und drücken Sie die Taste **Enter**.

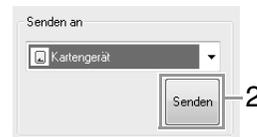


- 3 Klicken Sie auf **Nächstes**.

Schritt 4 Bearbeitete Schablone ausgeben

Wählen Sie das Ausgabeziel.

- 1 Unter 1, wählen Sie ein Ausgabeziel für die zu verwendende Stickmaschine und klicken Sie dann auf **Senden** (2).



Hinweis:

Wählen Sie ein Ausgabeziel entsprechend der verwendeten Methode zur Übertragung von Daten auf Ihre Stickmaschine.

➔ „Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 174.

- 2 Um ein Stickmuster mit einer anderen Schablone zu erzeugen, klicken Sie auf **Neues Stickdesign erstellen**.
→ Das Dialogfeld aus Schritt 2 wird wieder angezeigt.
Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Assistenten zu schließen.

Schablonenfunktion

Das Dialogfeld „Text bearbeiten“



- (1) Enthält Text, der bearbeitet werden kann. Bearbeiten Sie den Text hier.
- (2) Prüfen Sie das Ergebnis des bearbeiteten Textes.
- (3) Zeigt die Stickinformationen der Schablone.

■ Text bearbeiten

1. Markieren Sie den Text in (1) und klicken Sie dann auf **Text bearbeiten**.
→ Der Text wird hervorgehoben.
2. Geben Sie auf der Tastatur den Text ein.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden Text.
→ Das Ergebnis der Bearbeitung erscheint in (2).

Das Dialogfeld „Ausgabe“

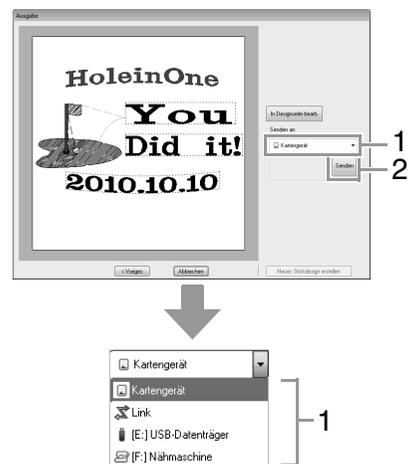


- (1) Öffnet die Schablone in einer Designseite, wo sie bearbeitet oder gespeichert werden kann.
- (2) Bestimmt das Ausgabeziel.
- (3) Gibt die Schablone aus.
- (4) Kehrt zum Dialogfeld zur Auswahl einer Schablone zurück. Eine andere Schablone kann bearbeitet werden.

■ Bearbeitete Schablone ausgeben

Als Ausgabeziele sind verfügbar: „An USB-Datenträger senden“, „An Ihre Maschine senden“, „Auf Karte speichern“ und Link. Wählen Sie ein Ausgabeziel entsprechend der verwendeten Methode zur Übertragung von Daten auf Ihre Stickmaschine.

1. Je nach gewünschtem Ausgabeziel, bereiten Sie die Originalkarte oder den USB-Datenträger vor. Andernfalls verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer.
2. Wählen Sie das Ausgabeziel unter 1 und klicken Sie dann auf **Senden** (2).



Hinweis:

Wählen Sie ein Ausgabeziel entsprechend der verwendeten Methode zur Übertragung von Daten auf Ihre Stickmaschine.



„Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 174 und „Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 177

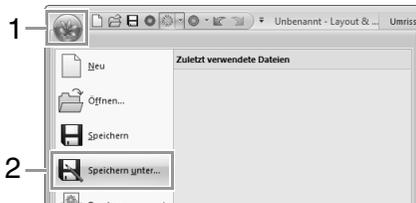
Neue Schablone speichern

Ein Design, das Sie erstellt haben, kann als Schablone verwendet werden.

- 1 Entwerfen Sie ein Stickmuster, das Text mit dem Attribut **Namen einfügen** enthält.
→ Der Text mit dem angewandten Attribut **Namen einfügen** ist der Teil des Musters, der geändert werden kann.

 „Namen einfügen (Text ersetzen)“, auf Seite 111

- 2 Speichern Sie das erstellte Stickmuster in einem Ordner des Ordners **Template Library**. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



- 3 Öffnen Sie den Ordner (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Template Library\Sample, geben Sie den Dateinamen ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

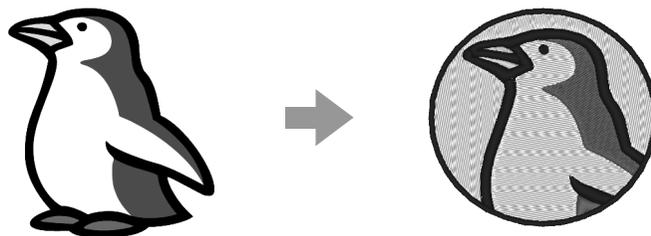
Erstellen von Stickmustern mit Bildern

Stickmuster können ganz einfach von Bildern erzeugt werden. In diesem Abschnitt erfahren Sie außerdem, wie man Stickmuster mit Bildern kombinieren kann.

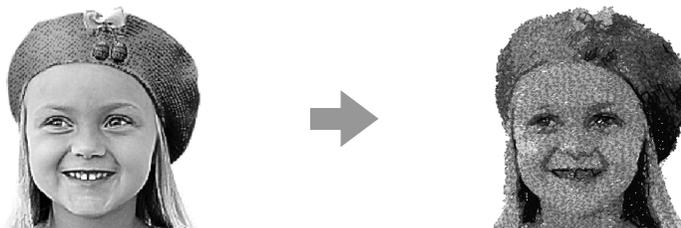
Stichassistent: Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren

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

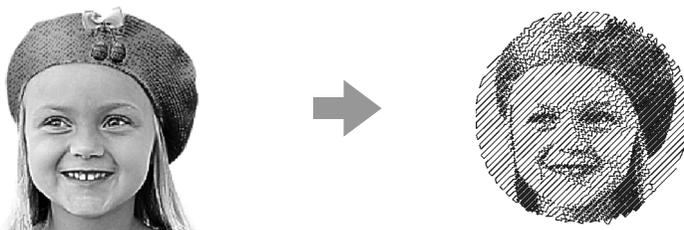
■ Automatisches Sticken (☞ S. 119)



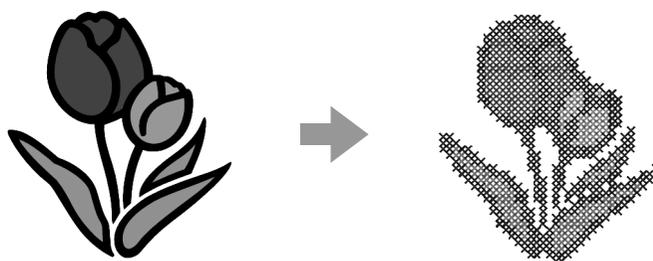
■ Foto-Stich 1 (☞ S. 122)



■ Foto-Stich 2 (☞ S. 127)



■ Kreuzstich (☞ S. 130)



Lernprogramm 6-1: Automatisches Sticken

In diesem Abschnitt werden Sie die Auto-Punch-Funktion verwenden, um ein Stickmuster automatisch von einem Bild zu erzeugen.

Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Assistent „Automatisch Sticken“ starten
Schritt 3	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
Schritt 4	Einen Rand aus der Maskenumrisslinie erzeugen und in ein Stickmuster konvertieren

Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.

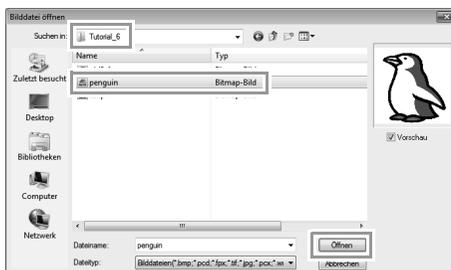


- 2 Doppelklicken Sie auf den Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_6**, um ihn zu öffnen.

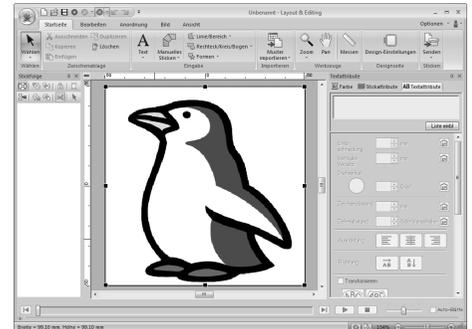
Anmerkung:

Bei der Programminstallation wird der Ordner **PE-DESIGN NEXT** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)** angelegt.

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



→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.



Anmerkung:

- Zum Automatischen Sticken eignen sich Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben am besten.
- Zur Auswahl eines anderen Bildes wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3.
- Sie können Bilder von einem Scanner oder aus der Zwischenablage importieren, oder sogar ein Bild mit der Porträtfunktion erzeugen und danach importieren.

„Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137

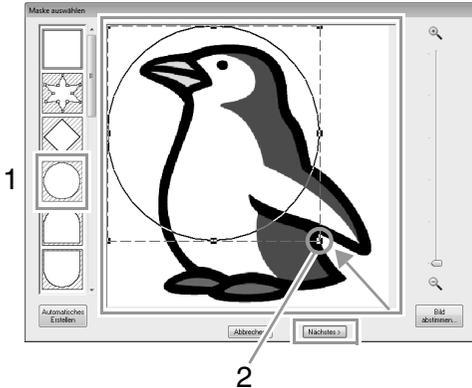
Schritt 2 Assistent „Automatisch Sticken“ starten

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

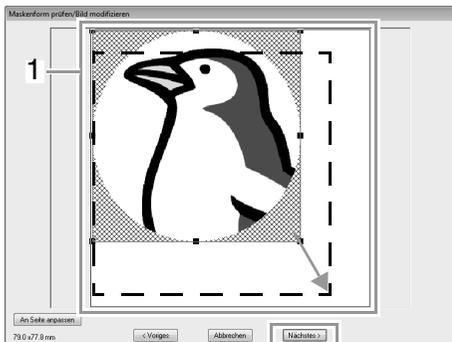
- 1 Klicken Sie auf **1**, um die Kreismaske zu wählen. Ziehen Sie den Ziehpunkt **2**, um die Größe der Maske anzupassen und ziehen Sie dann die Maske zur Einstellung ihrer Position. Klicken Sie auf **Nächstes**.



Anmerkung:
Die hier markierte Maskenumrisslinie kann in Schritt 4 für die Liniendaten (Rand) verwendet werden.

☞ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 134.

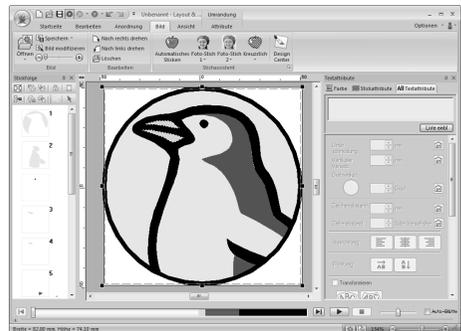
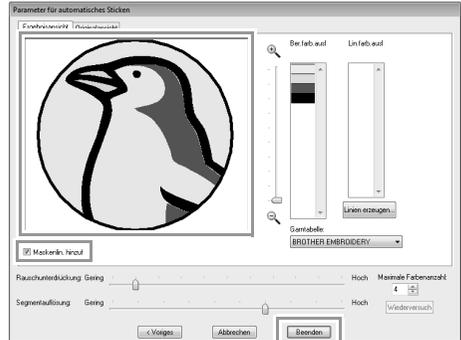
- 2 1 kennzeichnet die Designseite. Ziehen Sie das Bild zur Anpassung der Ausgabeposition und Größe. Klicken Sie auf **Nächstes**.



☞ „Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 135

Schritt 4 Einen Rand aus der Maskenumrisslinie erzeugen und in ein Stickmuster konvertieren

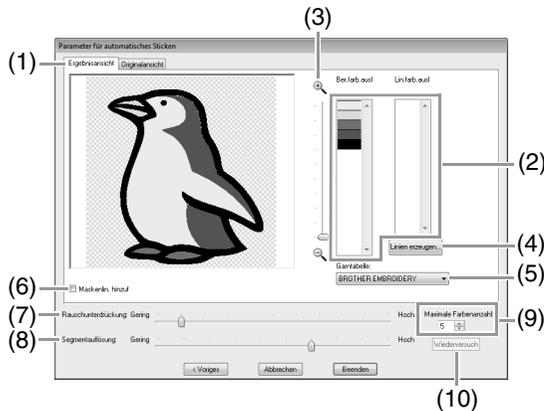
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Maskenlin. hinzufügen**, prüfen Sie das Bild in der Vorschau und klicken Sie dann auf **Beenden**.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet und Stiche werden automatisch eingegeben.

Automatisches Sticken - Funktionen

Dialogfeld „Parameter für automatisches Sticken“



- (1) **Ergebnisansicht**
Das analysierte Bildergebnis erscheint im Vorschauenfenster auf der Registerkarte **Ergebnisansicht**.
Um das Originalbild anzuzeigen, klicken Sie auf die Registerkarte **Originalansicht**.
- (2) **Ber.farb.ausl/Lin.farb.ausl.**
Klicken Sie in der Liste **Ber.farb.ausl** und **Lin.farb.ausl.** auf die Farben, die gestickt werden sollen oder nicht.
Sie können durch Auswählen ihrer Farben festlegen, ob Bereiche gestickt werden sollen. Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht gestickt.

Anmerkung:

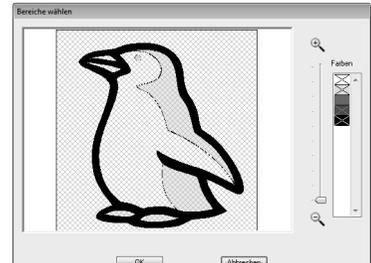
- Um auszuwählen, ob ein Teil des Bildes gestickt werden soll oder nicht, klicken Sie in das Vorschauenfenster auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** oder klicken Sie in die Liste **Ber.farb.ausl** bzw. **Lin.farb.ausl**.
- Areas filled with a crosshatch pattern on the **Ergebnisansicht** tab will not be sewn. In addition, lines that appear as dotted lines will not be sewn.



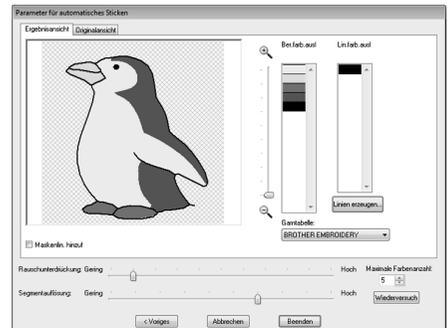
Diese Bereiche werden nicht gestickt.

- (3) **Zoom**

- (4) **Linien erzeugen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Dialogfeldes **Bereiche wählen**, in dem Sie die Bereiche wählen können, die zu Linien konvertiert werden sollen.



Klicken Sie auf die Bereiche, die zu Linien konvertiert werden sollen, und anschließend auf **OK**.



- (5) **Garntabelle**
Wählen Sie die Garntabelle, die verwendet werden soll.
- (6) **Maskenlin. hinzufügen**
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.
- (7) **Rauschunterdrückung**
Stellt den Rauschanteil (Verzerrungen) ein, der aus dem Bild entfernt werden soll.
- (8) **Segmentauflösung**
Stellt die Empfindlichkeit für die Bildanalyse ein.
- (9) **Maximale Farbenanzahl**
Legt die Anzahl der verwendeten Farben fest.
- (10) **Wiederversuch**
Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Lernprogramm 6-2: Foto-Stich 1

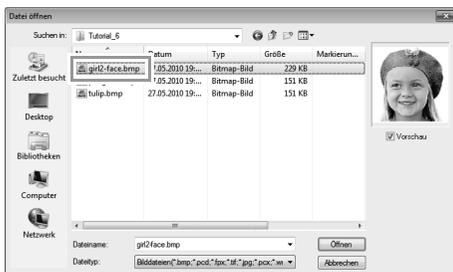
Mit dem Foto-Stich 1 können Stickmuster von Fotos erzeugt werden.

Schritt 1	Fotodaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Foto-Sticken-1-Assistent starten
Schritt 3	Maskieren durch Entfernen des Hintergrundes
Schritt 4	Bild automatisch korrigieren und Stickmuster erzeugen

Schritt 1 Fotodaten in Layout & Editing importieren

Öffnen Sie den Ordner **Tutorial_6** und wählen Sie als Bild **girl2-face.bmp**.

☞ „Bilddaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 119



Schritt 2 Foto-Sticken-1-Assistent starten

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



📖 Anmerkung:

Mit dem Foto-Stich 1 kann das Stickmuster in Farbe (**Farbe**), Sepia (**Sepia**), Grauton (**Grau**) oder in nur einer Farbe (**Monochrom**) generiert werden. Wählen Sie für dieses Beispiel **Farbe**.

Schritt 3 Maskieren durch Entfernen des Hintergrundes

1 Klicken Sie auf **Automatisches Erstellen** und dann auf **Nächstes**.



📖 Anmerkung:

- Die Schaltfläche **Automatisches Erstellen** ist nur bei Bildern verfügbar, die einen hellen Hintergrund haben, wie dieses Foto.
- 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.

☞ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 134

- 2 Klicken Sie auf **An Seite anpassen (1)**, um die Endgröße zu ändern.



Anmerkung:

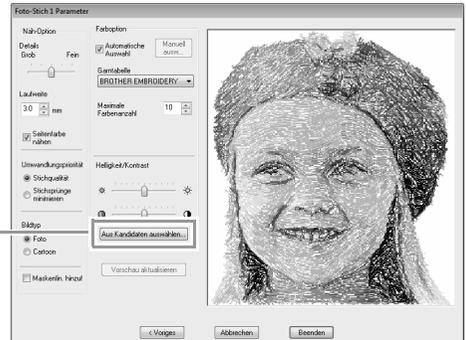
- Die *Stickmustergröße* wird unten links in der Ecke des Dialogfensters angezeigt. Mit dieser Anzeige kann die Größe beliebig geändert werden.
- Um die besten Ergebnisse zu erzielen, ändern Sie die Größe von Stickmustern wie folgt.
 - Nur Gesicht: 100 × 100 mm
 - Kopf und Schultern: 130 × 180 mm

☞ „Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 135 und „Dialogfeld „Graustufenbalance/Bild modifizieren““ auf Seite 136

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

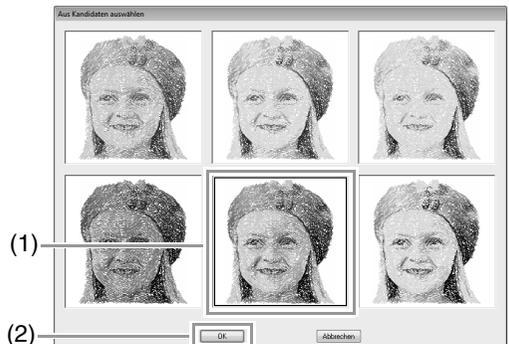
Schritt 4 Bild automatisch korrigieren und Stickmuster erzeugen

- 1 Klicken Sie auf **Aus Kandidaten auswählen (1)**.



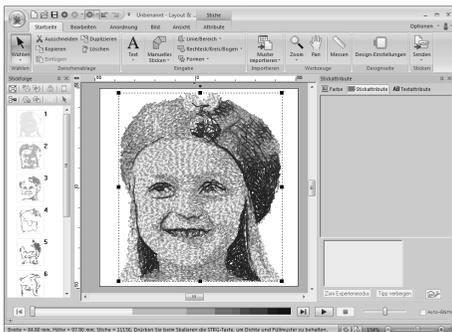
→ Es gibt sechs Muster mit unterschiedlichen Helligkeits- und Kontraststufen auf der Grundlage des Originalbildes.

- 2 Markieren Sie einen der Kandidaten (1) und klicken Sie auf **OK (2)**.



→ In der Vorschau wird das ausgewählte Bild angezeigt.

3 Klicken Sie auf **Beenden**.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.



Anmerkung:

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



„Stickreihenfolge bearbeiten“ auf Seite 74.

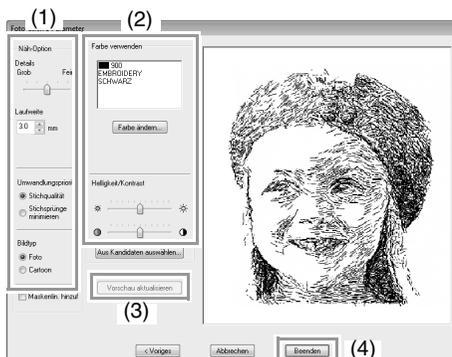
Foto-Stich 1 - Funktionen

Dialogfeld „Foto-Stich 1 Parameter“

Mit **Farbe**, **Sepia** oder **Grau**:



Mit **Monochrom**:



Geben Sie die gewünschten Einstellungen in **Näh-Option** (1) und **Farboption** (2) ein und klicken Sie dann auf **Vorschau aktualisieren** (3), um die Auswirkungen der eingegebenen Einstellungen zu sehen. Klicken Sie auf **Beenden** (4), um das Bild in ein Stickmuster zu konvertieren.

(1) Stickoptionen

Details	Eine Einstellung in Richtung Fein erzeugt mehr Details im Muster und erhöht die Anzahl der Stiche. (Die Stiche werden sich überlappen.)
Laufweite	Bei einem niedrigeren Wert wird der Stichabstand (Stichlänge) verringert und die Naht feiner.
Seitenfarbe nähen (nur verfügbar bei Farbe, Sepia und Grau)	Wenn dieses Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Bereiche des Stickmusters, die die Farbe der Stickmusterseite haben, nicht gestickt. Ist es aktiviert, werden diese Bereiche gestickt.
Umwandlungspriorität	Um die Priorität bei der Erzeugung eines Stickmusters dem Originalfoto zu geben, wählen Sie Stichqualität . Um die Priorität auf die geringste Anzahl von Sprungstichen zu setzen, wählen Sie Stichsprünge minimieren .
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 Photo für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie Cartoon für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.
Maskenlin. hinzuf	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

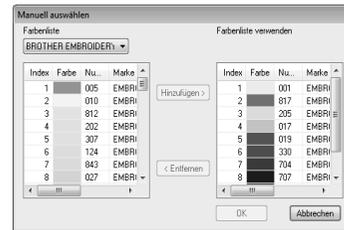
(2) Farboptionen

Farbe/Sepia/Grau	
Automatische Auswahl	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Garnfarben automatisch auszuwählen.
Manuell auswählen	Erscheint, wenn das Kontrollkästchen Automatische Auswahl deaktiviert ist. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld Manuell auswählen zu öffnen (siehe unten).
Garntabelle	Wählt die Garntabelle, aus der die Auswahl der Garnfarbe automatisch erfolgt.
Maximale Farbenanzahl	Stellt die Anzahl der Farben ein, die mit der Funktion „Automatische Farbauswahl“ ausgewählt werden.
monochrom	
Farbe ändern	Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Dialogfeldes Garnfarbe , in dem die Garnfarben geändert werden können.
Farbe/Sepia/Grau/Monochrom	
Helligkeit/Kontrast	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt.
Aus Kandidaten auswählen	 <i>Schritt 4, „Bild automatisch korrigieren und Stickmuster erzeugen“, auf Seite 123.</i>
Vorschau aktualisieren	Das Bild in der Vorschau wird nach dem Ändern von Einstellungen aktualisiert.



Anmerkung:

Über das Dialogfeld **Manuell auswählen**



- In diesem Dialogfeld kann die mit dem Foto-Stich 1 zu verwendende Garnfarbe manuell ausgewählt werden.
- Um die unter **Farbenliste** 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.



Anmerkung:

Kreieren von schönen Fotostickereien

- 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
- Ein Bild mit einer Breite und Höhe zwischen 300 und 500 Punkten ist geeignet.

Lernprogramm 6-3: Foto-Stich 2

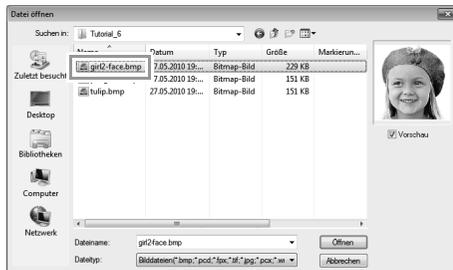
Sie werden ein Stickmuster mit Foto-Stich 2 und auf eine andere Weise als mit Foto-Stich 1 erstellen.

Schritt 1	Fotodaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Foto-Sticken-2-Assistent starten
Schritt 3	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
Schritt 4	Stickwinkel ändern

Schritt 1 Fotodaten in Layout & Editing importieren

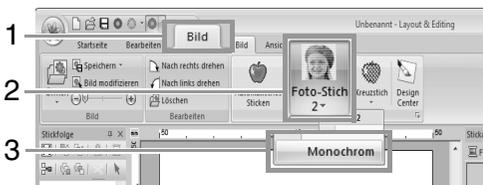
Öffnen Sie den Ordner **Tutorial_6** und wählen Sie als Bild **girl2-face.bmp**.

„Bildaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 119



Schritt 2 Foto-Sticken-2-Assistent starten

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

1 Klicken Sie auf **1**, um die Kreismaske zu wählen.

Ziehen Sie den Ziehpunkt **2**, um die Größe der Maske anzupassen und ziehen Sie dann die Maske zur Einstellung ihrer Position.

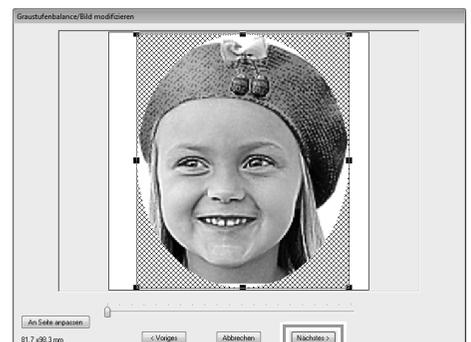
Klicken Sie auf **Nächstes**.



„Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 134

2 In diesem Dialogfeld kann die Größe und Position des Bildes angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

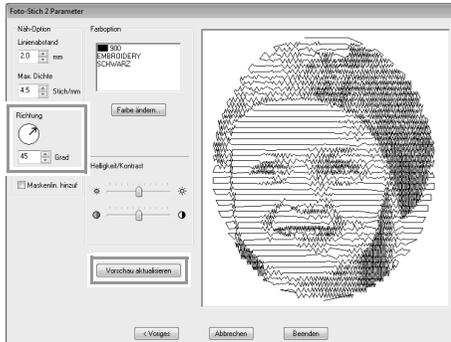
Klicken Sie auf **Nächstes**.



„Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 135 und „Dialogfeld „Graustufenbalance/Bild modifizieren““ auf Seite 136

Schritt 4 Stickwinkel ändern

- 1 Geben im Feld **Richtung** „45“ ein.
- 2 Klicken Sie auf **Vorschau aktualisieren**.



- 3 Klicken Sie auf **Beenden**.

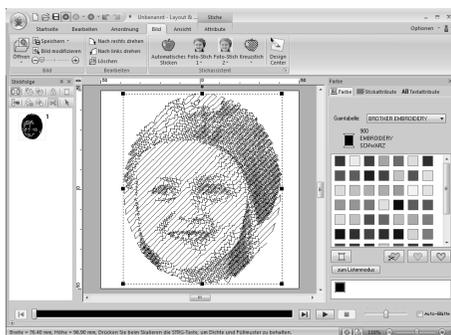
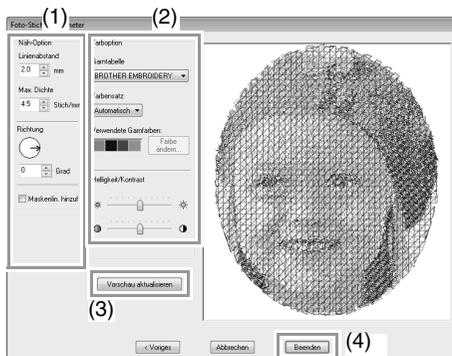


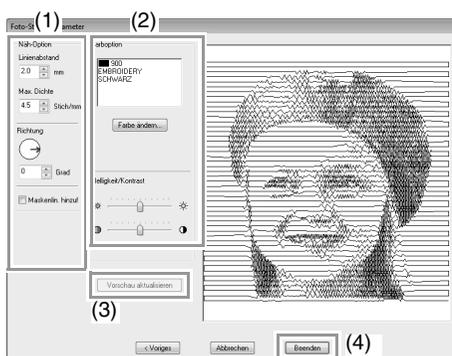
Foto-Stich 2 - Funktionen

Dialogfeld „Foto-Stich 2 Parameter“

Mit **Farbe**:



Mit **Monochrom**:



Geben Sie die gewünschten Einstellungen in **Näh-Option** (1) und **Farboption** (2) ein und klicken Sie dann auf **Vorschau aktualisieren** (3), um die Auswirkungen der eingegebenen Einstellungen zu sehen. Klicken Sie auf **Beenden** (4), um das Bild in ein Stickmuster zu konvertieren.

(1) Stickoptionen

Linienabstand	Linienabstand
Max. Dichte	Höherer Wert Niedrigerer Wert
Richtung	0° 45° 90°
Maskenlin. hinzuf	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

(2) Farboptionen

Farbe	
Garn-tabelle	Mit der Funktion „Farbensatz“ können Sie die Garnmarke auswählen, die Sie verwenden möchten.
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 unter Verwendete Garnfarben auf eine Farbe. Klicken Sie dann auf Farbe ändern , um das Dialogfeld Garnfarbe zu öffnen. Markieren Sie die neue Farbe und klicken Sie anschließend auf OK . Die gewählte Garnfarbe wird auf das im Vorschaufenster angezeigte Bild angewandt.
monochrom	
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Schaltfläche Farbe ändern , um das Dialogfeld Garnfarbe zu öffnen, wenn Sie die Farbe der Fotostickerei ändern möchten. Wählen Sie die Farbe und klicken Sie anschließend auf OK , um die Farbe zu ändern.
Farbe/Monochrom	
Helligkeit/Kontrast	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt.
Vorschau aktualisieren	Das Bild in der Vorschau wird nach dem Ändern von Einstellungen aktualisiert.

Lernprogramm 6-4: Kreuzstich

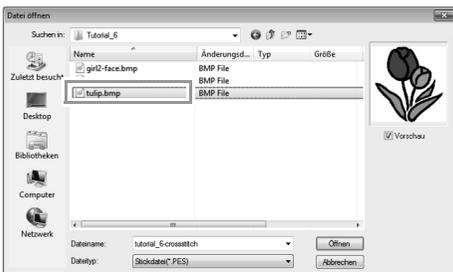
Kreuzstich-Stickmuster können von Bildern erzeugt werden.

Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Kreuzstich-Assistenten starten

Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

Öffnen Sie den Ordner **Tutorial_6** und wählen Sie als Bild **tulip.bmp**.

☞ „Bilddaten in Layout & Editing importieren“ auf Seite 119

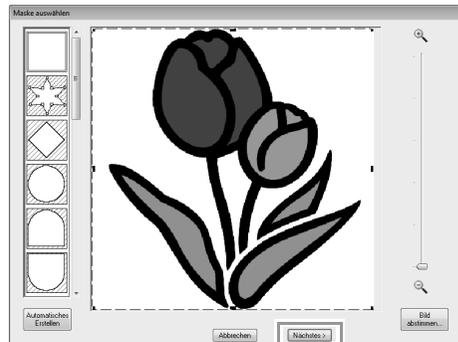


Schritt 2 Kreuzstich-Assistenten starten

1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



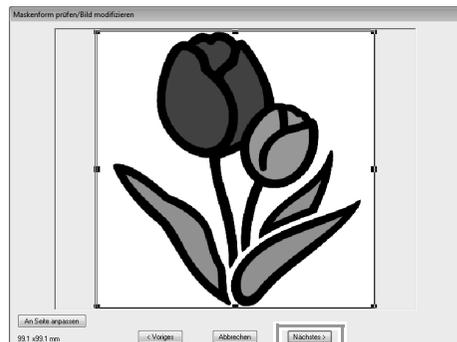
2 Klicken Sie auf **Nächstes**.



In diesem Dialogfeld kann eine Bildmaske angewandt und ihre Größe angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

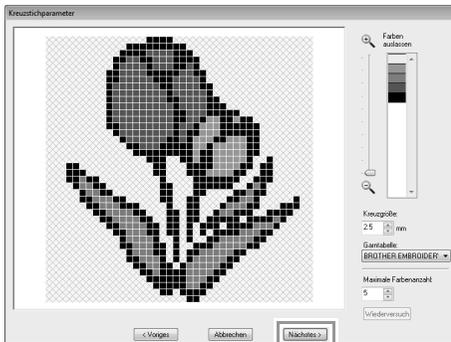
☞ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 134

3 Klicken Sie auf **Nächstes**.

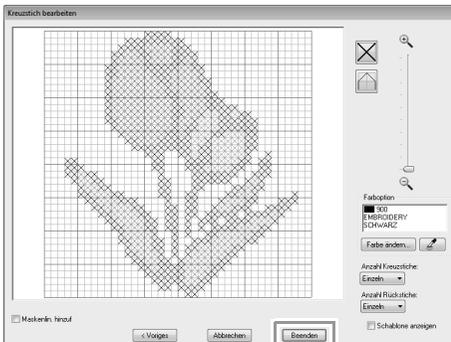


In diesem Dialogfeld kann die Größe und Position des Bildes angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

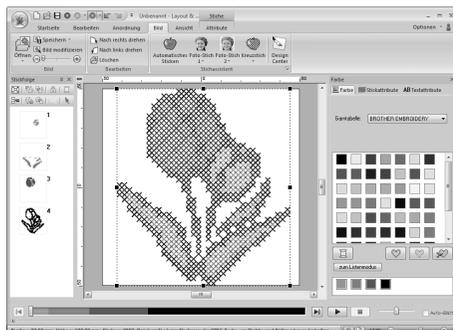
☞ „Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 135

4 Klicken Sie auf **Nächstes**.

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

5 Klicken Sie auf **Beenden**.

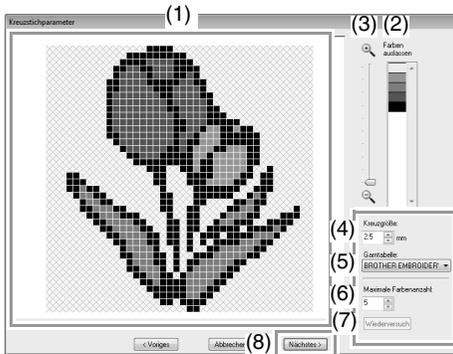
In diesem Dialogfeld können Stiche hinzugefügt, gelöscht oder geändert werden, Sie können Farben festlegen und wie oft jeder Stich genäht werden soll. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.

Kreuzstich - Funktionen

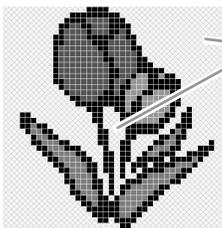
Dialogfeld „Kreuzstichparameter“



- (1) **Ergebnisansicht**
Bereiche, die nicht in den Kreuzstich konvertiert werden, sind mit einem Schraffurmuster gekennzeichnet.
- (2) **Farben auslassen**
Klicken Sie in der Liste „Farben auslassen“ auf die Farben, die gestickt werden sollen oder nicht.

Anmerkung:

- Um auszuwählen, ob ein Teil des Bildes gestickt werden soll oder nicht, klicken Sie in das Vorschaufenster auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** oder klicken Sie in die Liste **Farben auslassen**.
- Schraffurmusterbereiche auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** werden nicht gestickt.



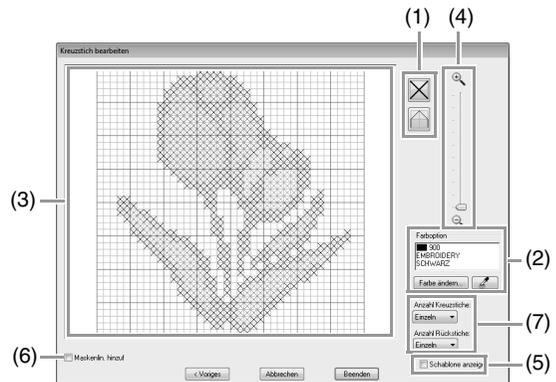
Diese Flächen werden nicht gestickt.

- (3) **Zoom**
- (4) **Kreuzgröße**
Stellt die Größe des Musters ein.
- (5) **Garntabelle**
Sie können die Garnmarke auswählen, die Sie in dem Kreuzstichmuster verwenden möchten.

- (6) **Maximale Farbenanzahl**
Stellt die Anzahl von Farben ein, die im erzeugten Muster verwendet werden.
- (7) **Wiederversuch**
Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.
- (8) **Nächstes**
Führt mit dem nächsten Schritt fort (Dialogfeld **Kreuzstich bearbeiten**).

Dialogfeld „Kreuzstich bearbeiten“

Klicken Sie zur Auswahl des Sticktyps auf eine Schaltfläche in (1), wählen Sie eine Garnfarbe in (2) klicken Sie dann auf oder ziehen Sie in (3), um die Stiche zu bearbeiten.



- (1) **Stiche auswählen**
Auswählen von Stichen zum Hinzufügen/Löschen
 (Kreuzstiche): Legt einen Kreuzstich in einem Kästchen fest.
 (Rückstiche): Legt einen Rückstich innen (oder) oder auf der Kante (oder) eines Kästchens fest.
- (2) **Farboption**
Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf **Farbe ändern** zur Anzeige des Dialogfeldes **Garnfarbe** und klicken Sie dann auf die gewünschte Farbe.
Um die für einen Stich zu verwendende Farbe auszuwählen, klicken Sie auf  und anschließend auf den Stich, der mit dieser Farbe gestickt werden soll.

(3) **Bearbeitungsbereich**

- ◆ 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.

(4) **Zoom**(5) **Schablone anzeigen**

Um das importierte Bild anzuzeigen, klicken Sie auf **Schablone anzeigen**.

(6) **Maskenlin. hinzuf**

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

(7) **Anzahl Kreuzstiche/Anzahl Rückstiche**

Für die Anzahl, wie häufig ein Stich gestickt werden soll, wählen Sie **Einzeln**, **Doppelt** oder **Dreifach**.

 **Hinweis:**

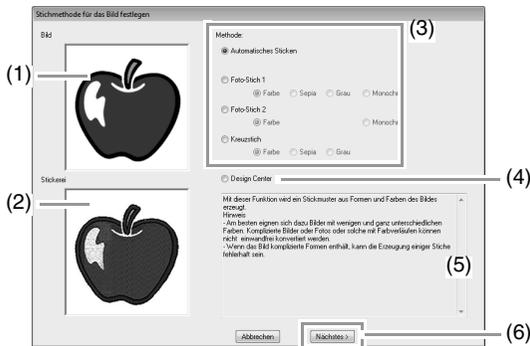
Wenn Sie nach dem Bearbeiten der Stiche zur Rückkehr zum Dialogfeld **Kreuzstichparameter** auf **Voriges** klicken, werden die bearbeiteten Stiche auf ihre vorhergehende Anordnung zurückgesetzt.

Erweiterte Funktionen des Stichassistenten

Bild zum Stichassistenten senden



Wenn Sie auf  klicken, wird das folgende Dialogfeld angezeigt. Ist ein Bild bereits importiert, erscheint das nächste Dialogfeld.



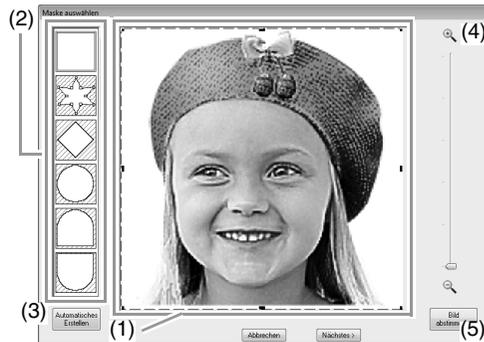
- (1) Beispielbild vor der Konvertierung
- (2) Beispielbild des Stickmusters nach der Konvertierung
- (3) Wählen Sie die Konvertierungsmethode.
- (4) Aktivieren Sie dieses Optionsfeld um Design Center zu starten und das Bild in die Designseite zu importieren.
- (5) Beschreibung der Konvertierungsmethode
- (6) Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.



Einstellen der Maske und des Bildes

■ Dialogfeld „Maske auswählen“

Das Dialogfeld **Maske auswählen** erscheint unabhängig von der gewählten Konvertierungsmethode.



- (1) Ziehen Sie die Ziehpunkte zur Anpassung der Maskenform.

Hinweis:
Bei einem kleinen Originalbild kann es sein, dass die Größe der Maske nicht verringert werden kann.

- (2) Maskenformen
Das Bild wird mit der gewählten Form maskiert.

Anmerkung:

Wenn  gewählt ist, können Punkte eingegeben, verschoben und gelöscht werden, um eine Maske mit der gewünschten Form zu erzeugen. Um Punkte hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrisslinie der Maske. Um einen Punkt zu verschieben, markieren Sie den Punkt und ziehen Sie ihn dann. Um Punkte zu löschen, wählen Sie den Punkt aus und drücken dann die **Entf** Taste.

- (3) Wenn **Automatisches Erstellen** angeklickt worden ist, wird  markiert und eine Maskenumrisslinie wird automatisch im Bild erkannt. Die Schaltfläche **Automatisches Erstellen** ist nur bei Bildern verfügbar, die einen hellen Hintergrund haben, wie dieses Foto.



- (4) **Zoom**
(5) Wenn Sie auf die Schaltfläche **Bild abstimmen** klicken, 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 **Gering – Kontrast hoch**, um den Bildkontrast einzustellen.

Der nächste Schritt variiert je nach gewähltem Farbbereich für das Stickmuster.

Dialogfeld „Maskenform prüfen/ Bild modifizieren“

Bei Auswahl von **Farbe, Sepia oder Grau für Foto-Stich 1, Foto-Stich 2 oder Kreuzstich, oder wenn Automatisches Sticken gewählt ist:**

Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.



Passen Sie Position und Größe des Bildes an und klicken Sie dann auf **Nächstes**, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

Ziehen Sie das Bild, um es zu verschieben. Stellen Sie die Größe des Bildes durch Ziehen der Ziehpunkte ein.

- Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.
- Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.

Anmerkung:

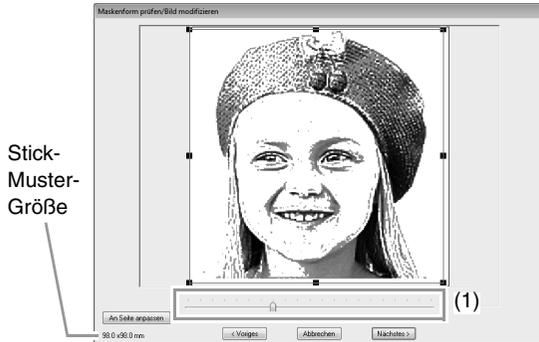
Klicken Sie auf **An Seite anpassen**, um das Bild an die Größe der Designseite anzupassen.

Erstellen von Stickmustern mit Bildern

■ Dialogfeld „Graustufenbalance/ Bild modifizieren“

Wenn für Foto-Stich 1 oder Foto-Stich 2 „Mono“ gewählt worden ist:

Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.



Passen Sie die Position und Größe des Bildes und die Graustufenbalance an und klicken Sie dann auf **Nächstes**, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

Ziehen Sie das Bild, um es zu verschieben. Stellen Sie die Größe des Bildes durch Ziehen der Ziehpunkte ein.

Ziehen Sie den Schieberegler (1), um die Graustufenbalance einzustellen.

In Design Center importieren

Sie werden Stickdaten in Design Center mit einem Bild erzeugen, das in Layout & Editing geöffnet worden ist.

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



→ Design Center startet und das Bild erscheint in der Designseite.

☞ „Grundfunktionen von Design Center“ auf Seite 184 und „Linienbildstufe“ auf Seite 196

Importieren von Bilddaten

Ein importiertes Bild kann mit „Bild zum Stichassistenten senden“, als Schablone für manuelles Sticken, oder mit Drucken und Sticken für den Druck auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff eingesetzt werden.

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

- Von einer Datei
- Von einem Scanner (TWAIN-Gerät)
- Von einem Portrait...
- Aus der Zwischenablage



Hinweis:

Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

■ 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)

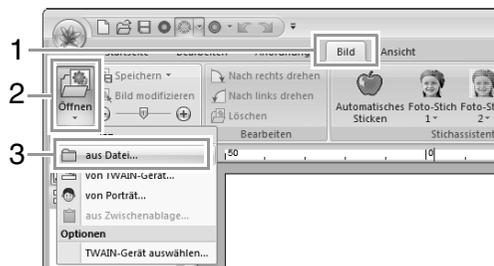


Anmerkung:

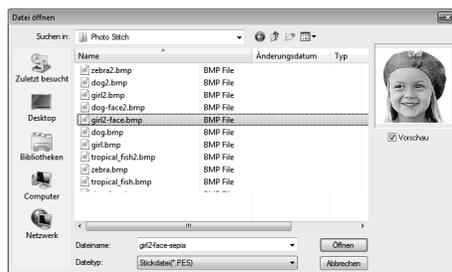
Wenn eine EPS-Datei kein Vorschaubild enthält, wird sie nicht richtig angezeigt. Wenn Sie eine Datei im EPS-Format anlegen, achten Sie darauf, sie mit Vorschaubild zu speichern.

Importieren eines Bildes von einer Datei

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und die Datei. Klicken Sie auf **Öffnen**.





Anmerkung:

- Wenn das Kontrollkästchen **Vorschau** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **Vorschau** angezeigt.
- Verschiedene Clipart-Bilder finden Sie im Ordner **ClipArt** (im PE-DESIGN-Installationsordner) unter: **C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\ClipArt**

Importieren eines Bildes von einem Scanner (TWAIN-Gerät)



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 **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



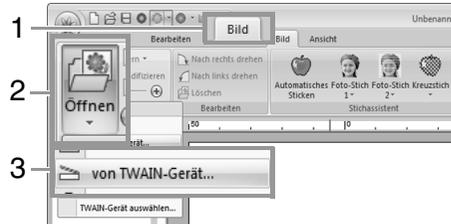
3. Klicken Sie in der Liste **Quellen** auf das gewünschte Gerät, um es auszuwählen. Klicken Sie auf **Auswählen**.



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 **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



→ Es wird die im Dialogfeld „Quelle auswählen“ eingestellte Treiberschnittstelle angezeigt.

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



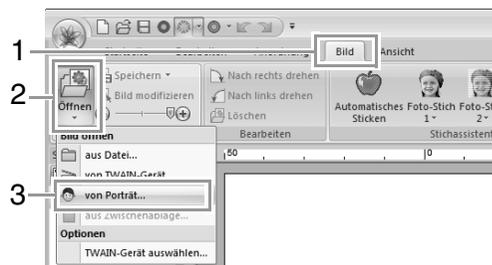
Hinweis:

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

→ Das importierte Bild wird in die Designseite in Originalgröße eingefügt.

Portrait erstellen

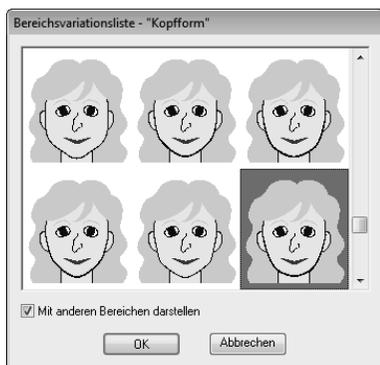
1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



2. Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Eigenschaften von Porträt** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.

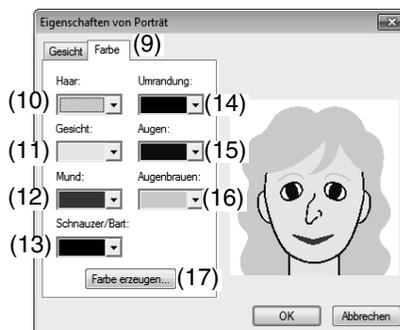


- (1) Registerkarte **Gesicht**: Wählen Sie die Form der Portraitbereiche.
- (2) **Gesichtsformen**: Wählen Sie die Gesamtkontur (Erscheinung).
- (3) **Bereich**: Wählen Sie den Bereich, der geändert werden soll.
- (4) **Bereichsvariation**: Wählen Sie die Variation für den in (3) gewählten Bereich.
- (5) Zeigt eine Variationsliste für den in (3) gewählten Bereich.



- Wählen Sie einen Bereich aus der Liste, und klicken Sie dann auf **OK**.
 - Wählen Sie mit dem Kontrollkästchen **Mit anderen Bereichen darstellen**, ob nur der gewählte Bereich oder alle Bereiche kombiniert angezeigt werden sollen.
- (6) **Bereichseigenschaften**: Wählen Sie eine Bereichseigenschaft.
 - (7) **Links und rechts ändern**: Wählen Sie, ob für das linke und rechte Auge (und Ohr) jeweils die gleiche Form verwendet werden soll.
 - (8) Zeigt die gewählten Bereiche an. Klicken Sie auf einen Bereich, um ihn auszuwählen. Doppelklicken Sie auf einen Bereich, um eine Variationsliste für diesen Bereich anzuzeigen.

- (9) Registerkarte **Farbe**: Wählen Sie die Farbe für jeden Portraitbereich.

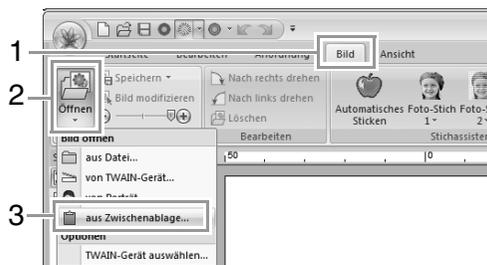


- (10) **Haar**: Wählen Sie die Haarfarbe.
- (11) **Gesicht**: Wählen Sie die Gesichtsfarbe.
- (12) **Mund**: Wählen Sie die Mundfarbe.
- (13) **Schnauzer/Bart**: Wählen Sie die Farbe für den Schnauzer/Bart.
- (14) **Umrandung**: Wählen Sie die Umrandungsfarbe.
- (15) **Augen**: Wählen Sie die Augenfarbe.
- (16) **Augenbrauen**: Wählen Sie die Augenbrauenfarbe.
- (17) **Farbe erzeugen**: Fügen Sie eine festgelegte Farbe zum Farbenliste-Listenfeld hinzu. Legen Sie die Farbe in dem Dialogfeld fest, das nach dem Klicken auf **Farbe erzeugen** angezeigt wird und klicken Sie dann auf **OK**.

→ Das Portraitbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.

Importieren eines Bildes aus der Zwischenablage

Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



→ Das Bild in der Zwischenablage wird in die Designseite importiert.



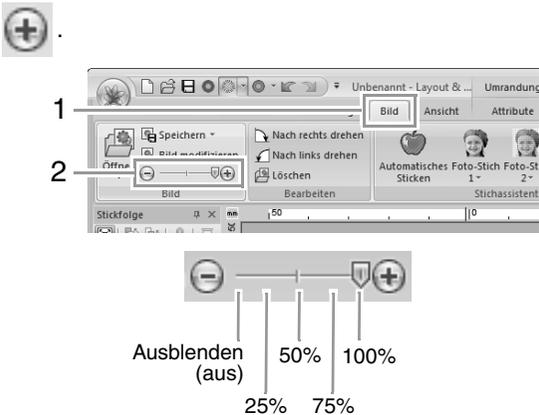
Hinweis:

Dies ist nur möglich, wenn sich Bilddaten in der Zwischenablage befinden.

Ändern von Bildeinstellungen

Dichte des Hintergrundbildes ändern

Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann den Schieberegler (**2**) oder klicken Sie auf  bzw.



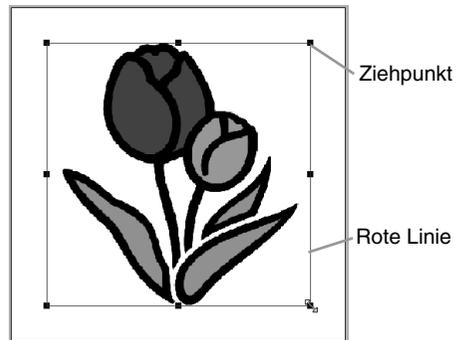
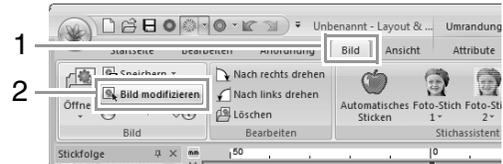
Anmerkung:

Mit der Taste (**F6**) können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verbläbten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

Größe, Winkel und Position des Bildes ändern

Ein Bild auswählen:

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Anmerkung:

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

Bild bewegen:

Ziehen Sie das gewählte Bild an die gewünschte Stelle.

Bild skalieren:

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.

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

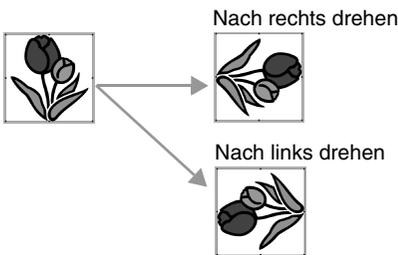
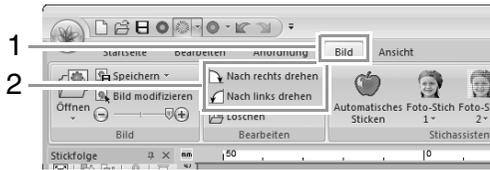


Bild löschen:

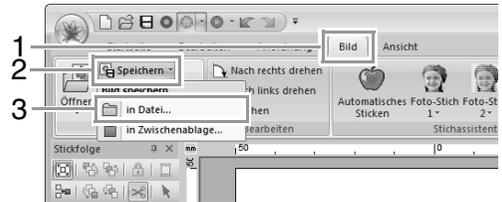
Klicken Sie auf 1, dann auf 2 oder drücken Sie die Taste **Entf**.



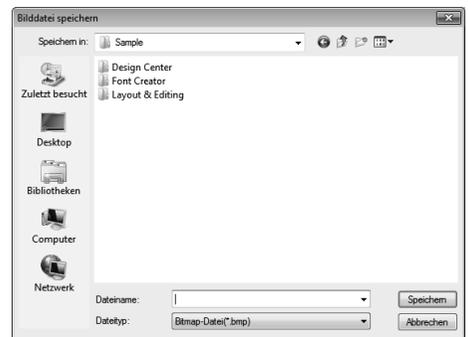
Speichern von Bilddaten

■ Als Datei speichern

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und das Format. Geben Sie den Dateinamen ein. Klicken Sie auf **Speichern**.

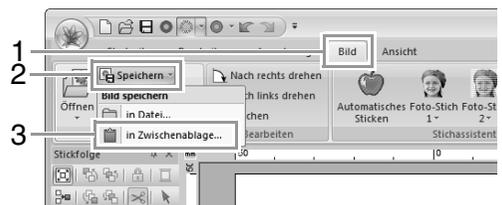


📖 Anmerkung:

Die Bilddaten können in einem der folgenden Formate gespeichert werden: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.jpg).

■ Ausgabe in die Zwischenablage

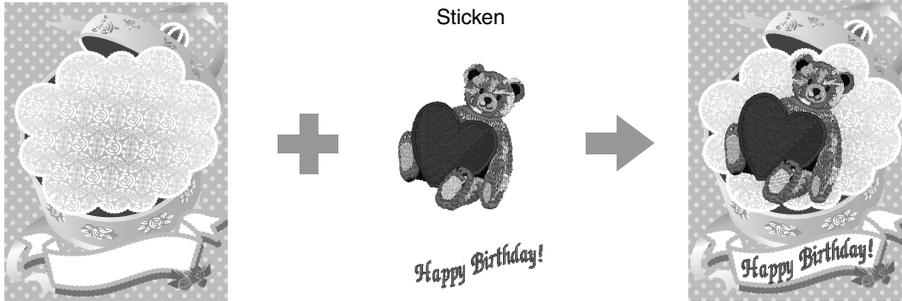
Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Lernprogramm 7: Drucken und Sticken

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

Hintergrundbild auf den Stoff drucken.



Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\tutorial\tutorial_7

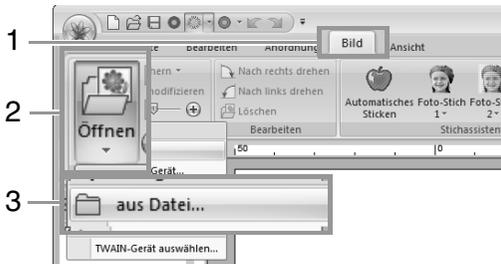
Schritt 1	Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen
Schritt 2	Hintergrundbild drucken
Schritt 3	Das Positionierblatt drucken
Schritt 4	Sticken

Schritt 1 Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen

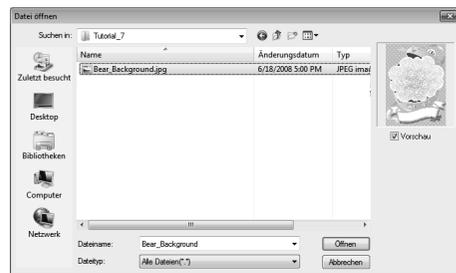
In diesem Beispiel wird das Bild einer Geschenkbox (**Bear_Background.jpg**) und das Bär-Stickmuster (**Bear.pes**) verwendet.

- Starten Sie Layout & Editing.
 Legen Sie die Stickmusterseitengröße auf 130 x 180 mm fest.
„Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 85

- Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

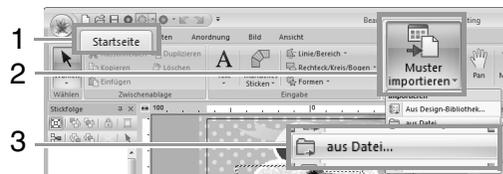


- Importieren Sie die Datei **Bear_Background.jpg**.
 Wählen Sie die Datei **Bear_Background.jpg** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\tutorial\tutorial_7**.

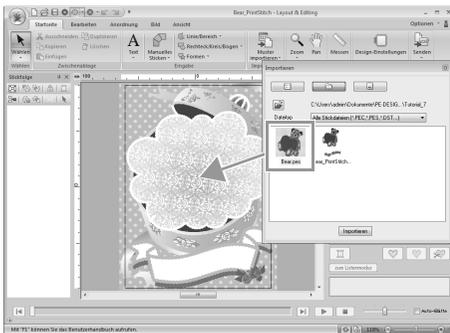


- „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137.*

- Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.

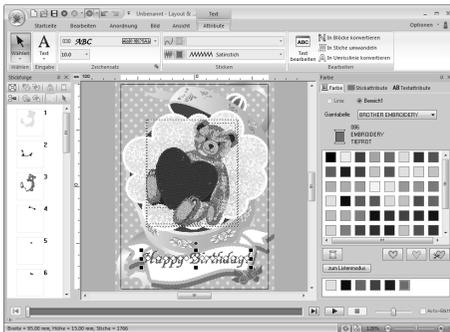


- 5 Importieren Sie die Datei **Bear.pes**.
Wählen Sie die Datei **Bear.pes** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_7**.



☞ „Stickmuster importieren“ auf Seite 78

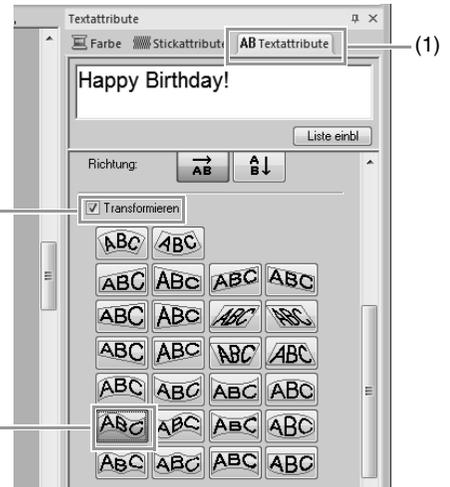
- 6 Geben Sie den Text ein.
Wählen Sie die interne Schriftart **Nr. 30** und die Garnfarbe **TIEFROT**.
Geben Sie „<Happy Birthday!>“ ein.



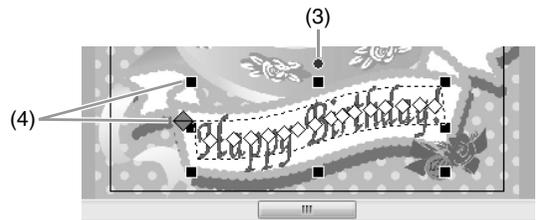
☞ „Text eingeben“ auf Seite 92

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

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



- (3) Stellen Sie den Winkel des Musters durch Ziehen des Drehpunktes ein.



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

☞ „Text transformieren“ auf Seite 95 und „Muster drehen“ auf Seite 52

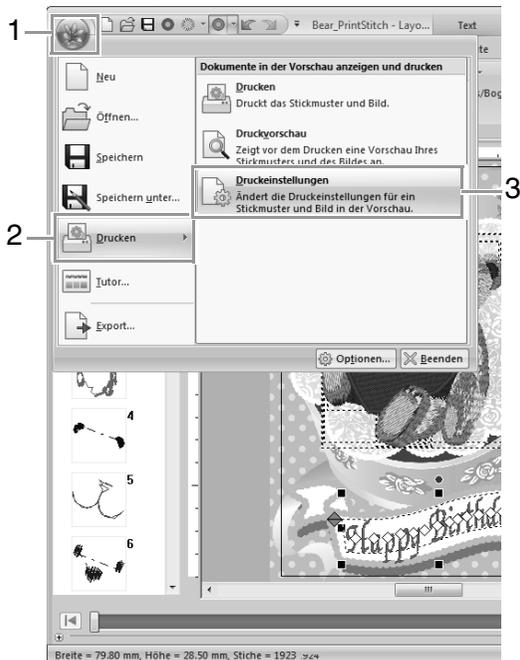
- 8 Wenn das Design fertiggestellt ist, speichern Sie die Stickdaten auf ein Medium, damit es auf die Stickmaschine übertragen werden kann.

 Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Speichern“ auf Seite 81. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Stickmaschinen finden Sie unter „Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 174.

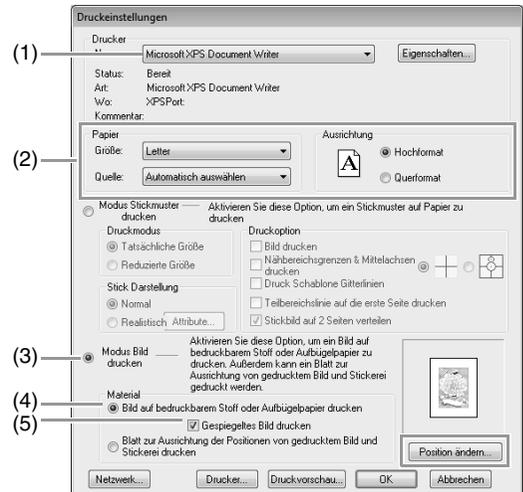
Schritt 2 Hintergrundbild drucken

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

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- 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 **Gespiegelteres 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 **Gespiegelteres 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 82.

→ Der Ausdruck beginnt.



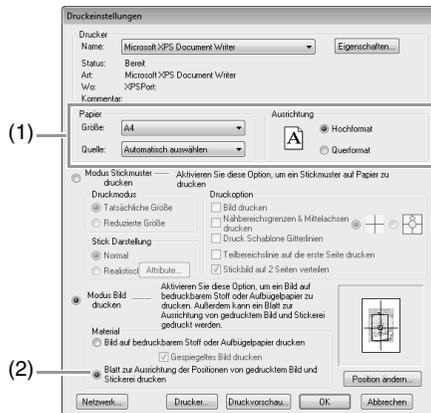
Anmerkung:

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.

1 Legen Sie die Druckeinstellungen fest.



(1) Wählen Sie unter **Papier** und **Ausrichtung** die geeigneten Einstellungen für das Papier, auf das gedruckt werden soll.

(2) Aktivieren Sie **Blatt zur Ausrichtung der Positionen von gedrucktem Bild und Stickerei drucken**.

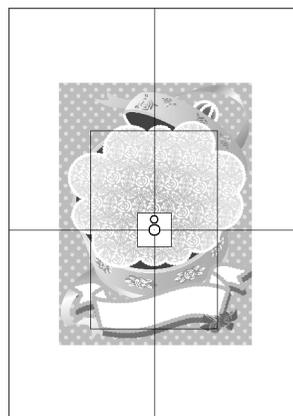
2 Klicken Sie auf **Drucker**.

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



„Drucken“ auf Seite 82.

→ Der Ausdruck beginnt.



Anmerkung:

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

Schritt 4 Sticken

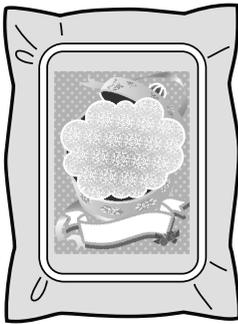
- 1 Wenn Sie ein Aufbügelpapier verwenden, übertragen Sie das Bild auf den Stoff.



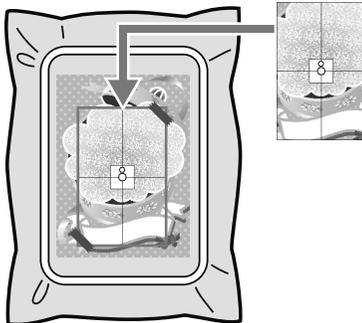
Anmerkung:

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

- 2 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.
- Im folgenden Ordner finden Sie sechs Muster mit vollständigen Beispielen für Drucken und Sticken:
Dokumente (Eigene Dokumente) \ PE-DESIGN NEXT \ Sample \ Layout & Editing \ Print and Stitch

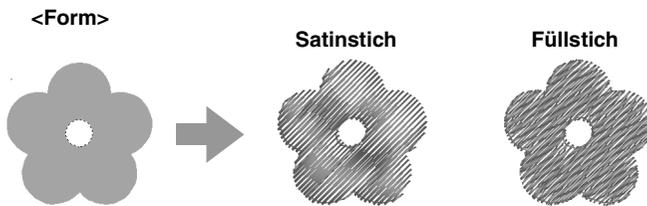
Funktionen für spezielle Anwendungen

In diesem Abschnitt werden andere Funktionen zum Erstellen von Stickmustern, wie manuelles Sticken, sowie spezielle Anwendungen, wie z. B. Applikationen und großformatige Stickmuster, beschrieben.

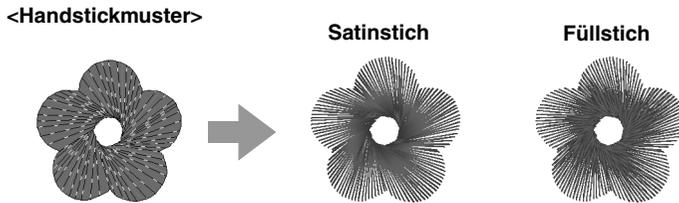
Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)

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.



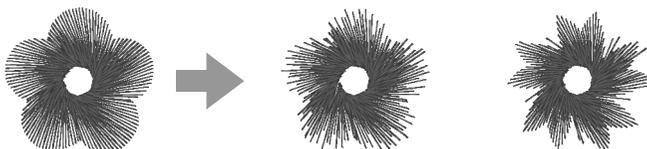
Die Linien im Muster zeigen die Stichrichtung.
Die Stiche werden so erzeugt, dass sie um die Mitte der Radialstiche gedreht sind.

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 Stichdichte oder Festlegen der Stichlänge kann dem Muster eine Pikotborten-Umrandung hinzugefügt werden.

Siehe „Pikotborte“ in „Handstickmuster“ auf Seite 309

Beispiel: Füllstich

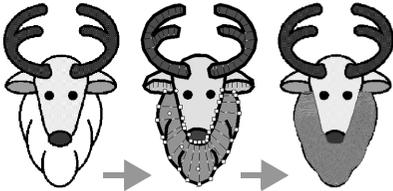


Die Blütenblätter können in verschiedenen Variationen gestickt werden.

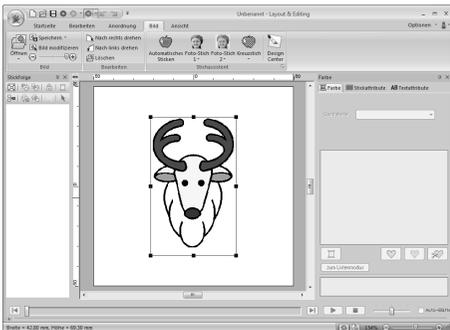
Lernprogramm 8: Manuelles Sticken

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 Dokumente)\PE-DESIGN
NEXT\tutorial\tutorial_8



- 1 Importieren Sie die Datei **Rudolph.bmp**.
 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137.



- 2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



→ 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**)

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

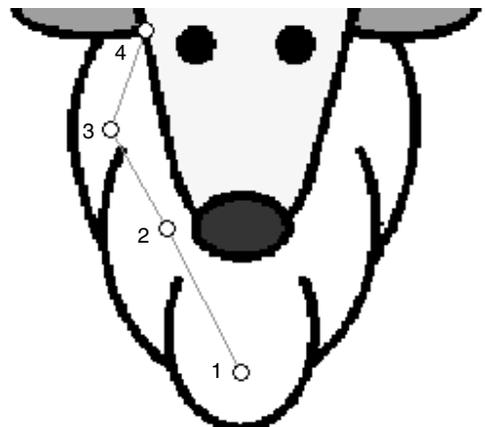
- : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Linie“ (Randnaht).
(Tastenbefehl: **V**)
- : Zum Erstellen von Handstickmustern vom Typ „Vorschub“ (Sprungstiche).
(Tastenbefehl: **B**)
- „Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden“ auf Seite 270.

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



- 5 Klicken Sie in die Designseite, um Punkt 1 (Anfangspunkt) bis 4 festzulegen.

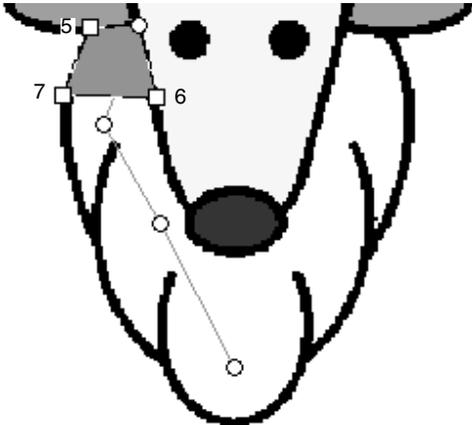




Anmerkung:

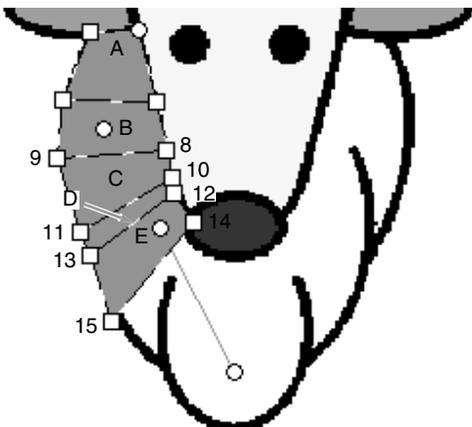
Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste **BackSpace** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste.

- 6 Nachdem Sie Punkt 4 angeklickt haben (den letzten Punkt des Sticktyps „Linie“), klicken Sie auf  und danach in die Designseite, um Punkt 5 bis 7 festzulegen.



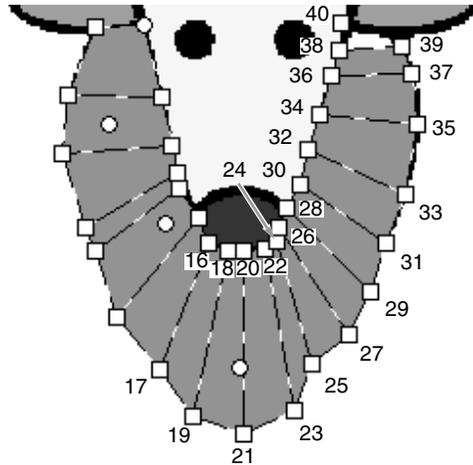
→ Der von der Linie umgebene Bereich wird als Block festgelegt.

- 7 Klicken Sie in die Stickmusterseite, um die Punkte 8 bis 15 festzulegen.

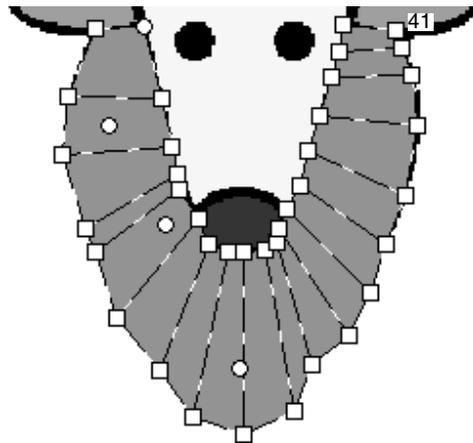


→ Die Blöcke A bis E werden nacheinander erzeugt.

- 8 Klicken Sie in die Stickmusterseite, um die Punkte 16 bis 40 festzulegen.



- 9 Klicken Sie für Punkt 41 (den letzten Punkt des Musters) und drücken Sie dann die Taste **Enter**, um das Muster abzuschließen.



Anmerkung:

- Das Muster kann auch durch Doppelklicken von Punkt 41 abgeschlossen werden.
- Punkte, die mit den Handstickmuster-Werkzeugen eingegeben worden sind, können mit dem Punktbearbeitungs-Werkzeug bearbeitet werden.



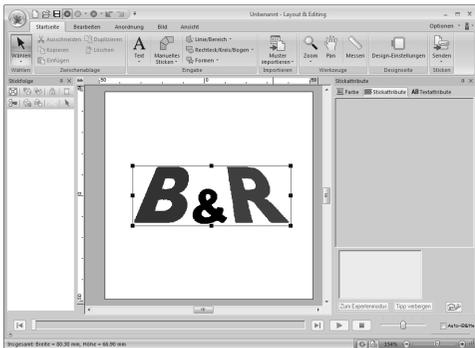
„Punkte auswählen“ auf Seite 62.

Erstellen eines Originallogos

Mit den Handstickmuster-Werkzeugen kann ein Stickmuster mit einem Bild Ihres Logos im Hintergrund erstellt werden.

1. Öffnen Sie ein Bild des Logos, das zur Erzeugung des Stickmusters verwendet werden soll.

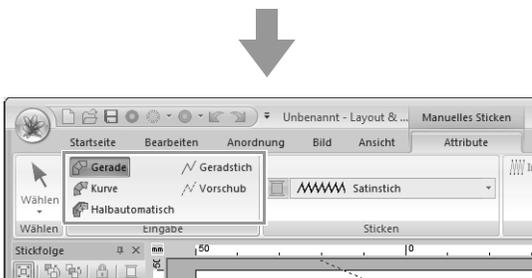
 „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 137



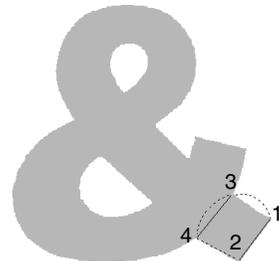
In diesem Beispiel wird das „&“ in der Mitte des Logos dazu benutzt, ein Stickmuster zu erzeugen.

 **Anmerkung:**
 Eine abgeblendete Kopie des Hintergrundbildes kann in der Designseite angezeigt werden.
 „Dichte des Hintergrundbildes ändern“ auf Seite 140

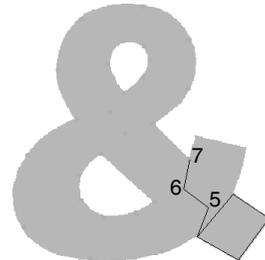
2. Wählen Sie zuerst das Handstickmuster-Werkzeug. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



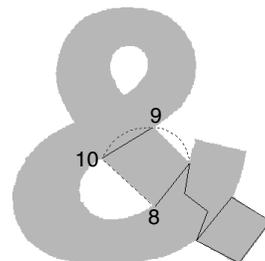
3. Klicken Sie auf die Stickmusterseite, um die Punkte 1 bis 4 festzulegen.



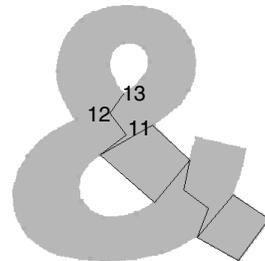
4. Wenn Sie Punkt 4 festgelegt haben, klicken Sie auf  Geradstich und dann in die Designseite, um die Punkte 5 bis 7 festzulegen.



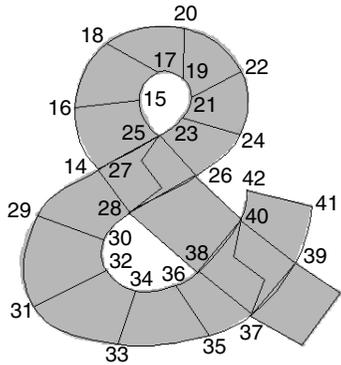
5. Wenn Sie Punkt 7 festgelegt haben, klicken Sie auf  Gerade und dann in die Designseite, um die Punkte 8 bis 10 festzulegen.



6. Wenn Sie Punkt 10 festgelegt haben, klicken Sie auf  Geradstich und dann in die Designseite, um die Punkte 11 bis 13 festzulegen.



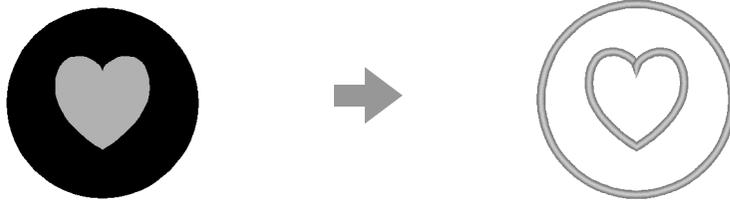
7. Wenn Sie Punkt 13 festgelegt haben, klicken Sie auf  **Kurve** und dann in die Designseite, um die Punkte 14 bis 41 festzulegen.



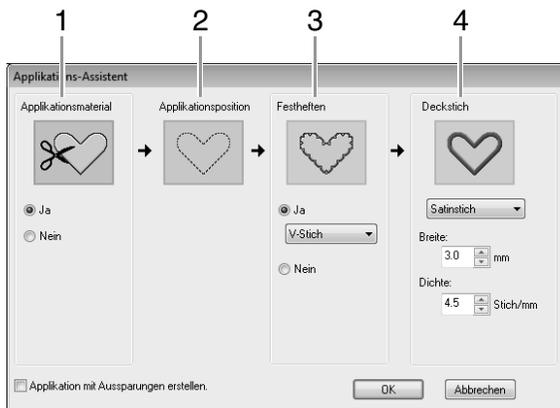
8. Klicken Sie für Punkt 42 (der letzte Punkt des Musters) und drücken Sie dann **Enter**.

Lernprogramm 9: Erstellen von Applikationen

Der Applikations-Assistent enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen.



Beim Erstellen von Applikationen werden die Daten in der folgenden Reihenfolge festgelegt.



- 1 Applikationsmaterial
- 2 Applikationsposition
- 3 Festheften
- 4 Deckstich

Weitere Informationen zum Sticken von Applikationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.

In diesem Beispiel erstellen Sie eine Applikation mit Aussparungen (leere Bereiche).

Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner:

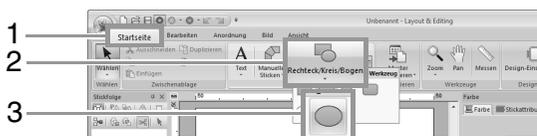
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_9

Schritt 1	Applikationsmuster erstellen
Schritt 2	Applikations-Assistent verwenden

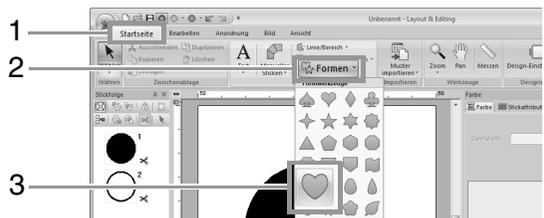
Schritt 1 Applikationsmuster erstellen

Eine Applikation mit leeren Bereichen kann mit Mustern erzeugt werden, die mit „Aussparung sticken“ gestickt worden sind.

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3** und ziehen Sie dann den Mauszeiger in der Designseite, um einen Kreis zu zeichnen.



- 2 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3** und ziehen Sie dann den Mauszeiger in der Designseite, um ein Herz auf dem Kreis zu zeichnen.



- 3 Markieren Sie beide Muster und klicken Sie dann auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**, um „Ausparung“ anzuwenden.



☞ „Ausparung sticken“ auf Seite 45.

- 4 Markieren Sie den äußeren Kreis.

Hinweis:
Achten Sie darauf, dass Sie vor dem Starten des Applikations-Assistenten den äußeren Kreis markieren.

Schritt 2 Applikations-Assistent verwenden

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



- 2 Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Applikations-Assistenten ein.

- (5) Applikation mit Ausparungen erstellen.
- (1) **Applikationsmaterial:** Wählen Sie, ob die Umrandung der Applikation auf den Applikationsstoff als Ausschneidhilfe gestickt werden soll (**Ja**) oder nicht (**Nein**).
- (2) **Applikationsposition:** Die Hilfslinie zum Anbringen des Applikationsstoffes ist so eingestellt, dass sie automatisch genäht wird.

- (3) **Festheften:** Wählen Sie, ob die Applikation auf den Grundstoff geheftet (**Ja**) werden soll oder nicht (**Nein**). Wenn Sie **Ja** wählen, können Sie auch den Stich wählen (Satinstich, E-Stich oder V-Stich), der zum Heften verwendet werden soll.

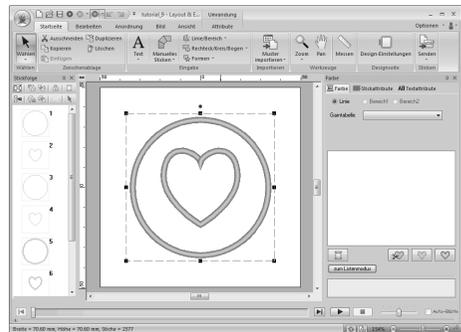


- (4) **Deckstich:** Wählen Sie den Sticktyp und andere Attribute (**Breite** und **Dichte**) zum Fertigstellen der Applikation.

- (5) **Applikation mit Ausparungen erstellen:**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen wenn Sie eine Applikation mit Ausparungen (leeren Bereichen) erstellen.
(Dieses Kontrollkästchen wird nur angezeigt, wenn ein äußeres Muster mit angewandtem Ausparungssticken gewählt ist.)

Für dieses Lernprogramm aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Applikation mit Ausparungen erstellen**. Alle anderen Einstellungen bleiben unverändert.

- 3 Klicken Sie auf **OK**.



Anmerkung:
Die Applikation wird mit diagonalen Linien gekennzeichnet (siehe unten).

 Wenn das Kontrollkästchen „Applikation mit Ausparungen erstellen“ deaktiviert ist

 Wenn das Kontrollkästchen „Applikation mit Ausparungen erstellen“ aktiviert ist

Lernprogramm 10-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns

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 Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_10

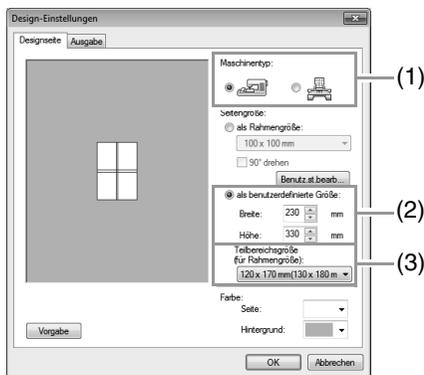
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen
Schritt 2	Stickdesign erstellen
Schritt 3	Stickreihenfolge prüfen
Schritt 4	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen
Schritt 5	Mit dem Positionierblatt die Stickposition auf dem Stoff markieren
Schritt 6	Stoff rahmen
Schritt 7	Sticken

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



- 2 Geben Sie die Größe der Designseite und die Größe der Designabschnitte ein.



- 1 Wählen Sie den verwendeten Stickmaschinentyp.
- 2 Aktivieren Sie **als benutzerdefinierte Größe**, und geben Sie anschließend die gewünschte Breite und Höhe für die Stickmusterseite ein, oder wählen Sie sie aus. 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.

- 3 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:

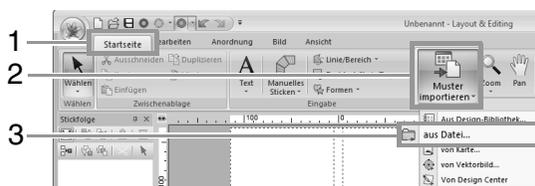
- Bei der Einstellung **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** liegen Breite und Höhe 10 mm unter der tatsächlichen Rahmengröße, damit noch Platz zur Feinpositionierung bleibt. 10 mm dienen dem Überlappen.
- Es ist nicht erforderlich, dass **Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)** mit der Größe der Stickmusterseite übereinstimmt. Wählen Sie die Größe des Rahmens, der zum Sticken verwendet wird.

- 3 Klicken Sie auf **OK**.

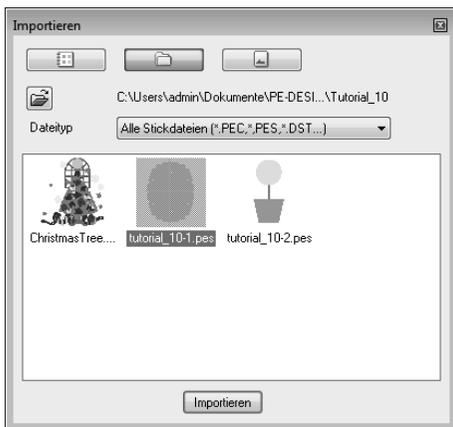
Schritt 2 Stickdesign erstellen

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

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- 2 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann den Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)** **PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_10**. Wählen Sie dann die Datei **tutorial_10-1.pes**.



 „Stickmuster importieren“ auf Seite 78.

Schritt 3 Stickreihenfolge prüfen

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.

- 1 Klicken Sie auf **1**.



1

- 2 Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ausgewählte Objekte anzeigen**, um die separaten Designabschnitte anzuzeigen. Klicken Sie auf **Nächstes** und **Voriges**, um durch die Abschnitte zu blättern. Prüfen Sie das Design und klicken Sie dann auf **Abbrechen**.



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 von „Stickern“ auf Seite 159

Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Beim Stickern 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. In einigen Fällen benötigen Sie zwei Stücke Stickunterlegvlies für die Stickerei.

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:

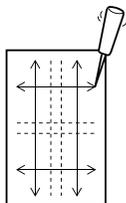
- Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie das Stickunterlegvlies wie auf dieser Seite beschrieben am Stoff befestigen. Ohne das richtige Stickunterlegvlies wird das Design möglicherweise falsch ausgerichtet, da sich Falten im Stoff bilden.
- Lesen Sie die Empfehlungen auf der Verpackung des Stickunterlegvlies.

Schritt 5 Mit dem Positionierblatt die Stickposition auf dem Stoff markieren

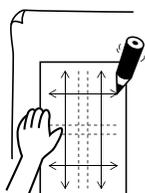
Anmerkung:

- Die Positionierblätter sind im Lieferumfang enthalten.
- Die Positionierblätter befinden sich ebenfalls im Ordner **Positioning Sheet** und können mit einem Drucker gedruckt werden.
- Speicherort der Positionierblätter: **C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Positioning Sheet**.
- Die Positionierblätter in den PDF-Dateien haben die tatsächliche Größe. Beim Drucken eines Positionierblattes darauf achten, dass in tatsächlicher Größe gedruckt wird. Ein Positionierblatt nicht angepasst auf das Papierformat drucken.

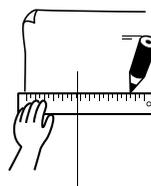
- 1 Stechen Sie ein Loch an jedem Pfeilende in das Positionierblatt.



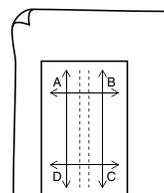
- 2 Legen Sie das Positionierblatt auf den Stoff und markieren Sie den Stoff durch Einführen eines Stiftes in jedes Loch.



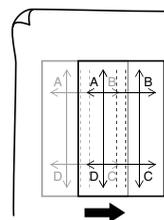
- 3 Zeichnen Sie Referenzlinien durch Verbinden der auf dem Stoff markierten Punkte.



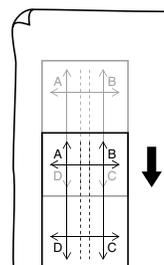
- 4 Legen Sie das Positionierblatt auf den Stoff und markieren Sie die Punkte A, B, C und D.



- 5 Um einen Bereich rechts von einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und D auf dem Positionierblatt mit den Markierungen B und C auf dem Stoff aus.



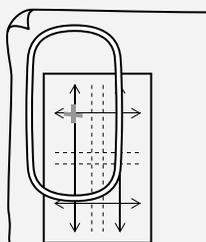
- 6 Um einen Bereich unter einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und B auf dem Positionierblatt mit den Markierungen C und D auf dem Stoff aus.



- 7 Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 6 und verschieben Sie das Positionierblatt, um die Stickposition für jeden Bereich des Stickmusters zu zeichnen.

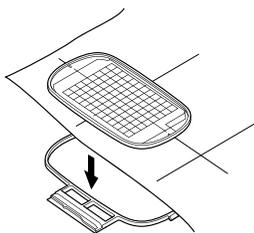
Hinweis:

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

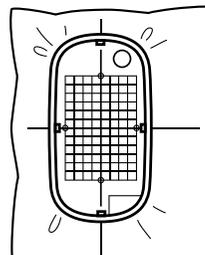


Schritt 6 Stoff rahmen

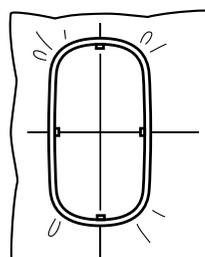
- 1 Legen Sie den Stickgitterbogen in den inneren Ring des Stickrahmens, und legen Sie ihn auf den Stoff, wobei die Mittellinie auf dem Stickgitterbogen mit den Referenzlinien (auf dem Stoff gezeichnet) für den ersten Stickbereich, der gestickt werden soll, ausgerichtet sein müssen.



- 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: Das selbstklebende Stickunterlegvlies sollte gleich nach dem Fertigstellen des Stickdesigns entfernt werden.
- 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 Stickten

- 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. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften des Stickmustergenerator**, 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 Stickten 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.

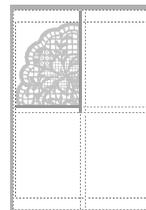
 „Stoff rahmen“ auf Seite 158

Anmerkung:

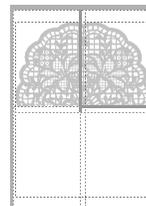
Wenn ein in einer benutzerdefinierten Stickmusterseite erstelltes Stickdesign auf eine Speicherkarte gespeichert oder übertragen wird, werden Ausrichtungsstiche (einzelne Linien aus Geradstichen mit der Farbe **NICHT DEFINIERT**, Stichlänge 7,0 mm, und beginnend mit festen Stichen mit einem Abstand von 0,3 mm) an den Kanten der Designbereiche hinzugefügt. (Die Ausrichtungsstiche werden in der Druckvorschau angezeigt und rot ausgedruckt.)

Beispieldaten für dieses Lernprogramm:

- 1) Stickten Sie den oberen linken Designabschnitt.
→ Unten und auf der rechten Seite des Designbereiches werden Ausrichtungsstiche genäht.

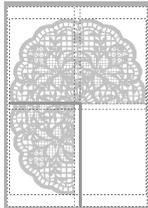


- 2) Spannen Sie den Stoff für den oberen rechten Designabschnitt so ein, dass die linke Rahmenseite mit den in Schritt 1 auf der rechten Seite des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.
→ Vor dem Stickten des Designabschnitts werden auf der linken 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.



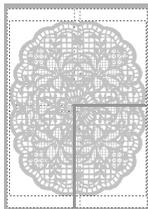
3) Spannen Sie den Stoff für den unteren linken Designabschnitt so ein, dass die obere Rahmenseite mit den in Schritt 1 unterhalb des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

→ Vor dem Stickten 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.

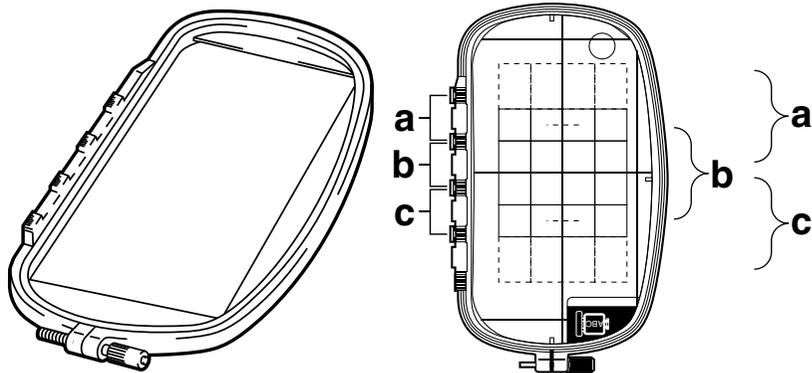
→ Vor dem Stickten des Designabschnitts werden auf der linken Seite und oben Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 3 und Schritt 2 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist.



6 Rahmen Sie den Stoff und sticken Sie das Muster solange, bis das ganze Stickdesign gestickt ist.

Lernprogramm 10-2: Erstellen von Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen

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 Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_10

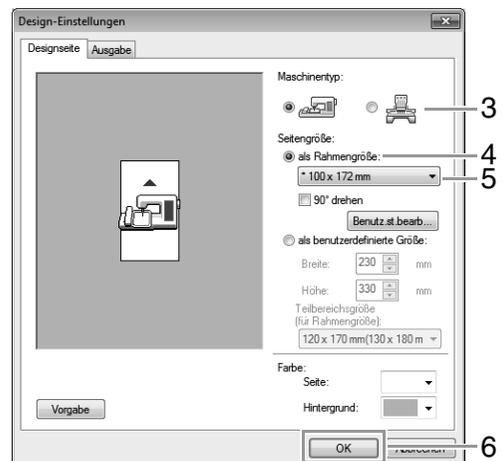
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite wählen
Schritt 2	Design erstellen
Schritt 3	Rahmenwechsel optimieren
Schritt 4	Überprüfen des Musters

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite wählen

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



- 2 Aktivieren Sie  unter **Maschinentyp** (3), dann die **als Rahmengröße** (4) und wählen Sie eine Designseitengröße von 130 × 300 mm oder 100 × 172 mm aus dem Listenfeld (5). Klicken Sie dann auf **OK** (6).



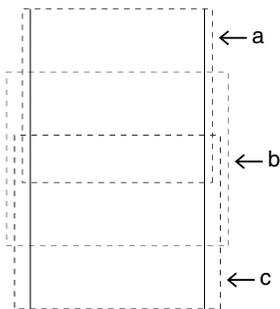


Anmerkung:

- 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.

Schritt 2 Design erstellen

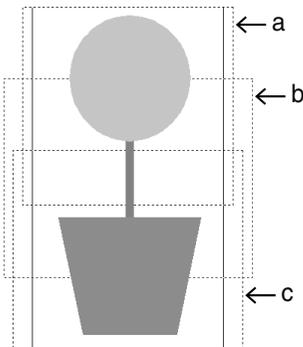
- 1 Die Stickmusterseite wird angezeigt (siehe Abbildung unten).



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.

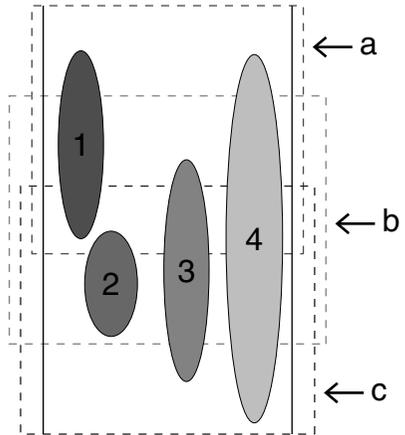
- 2 Erstellen Sie das Design und achten Sie darauf, dass es folgende Bedingungen erfüllt.



- 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:



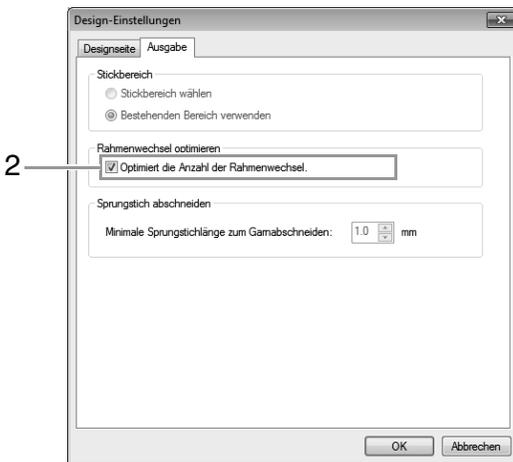
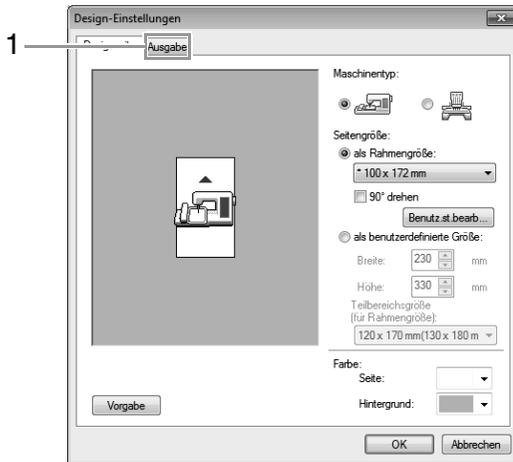
- 1: Die Position des Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich a befindet.
- 2: Die Position dieses Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich b oder Bereich c befindet.
- 3: Die Größe dieses Stickmusters ist richtig, aber die Position muss korrigiert werden, da es 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.)

Schritt 3 Rahmenwechsel optimieren

1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

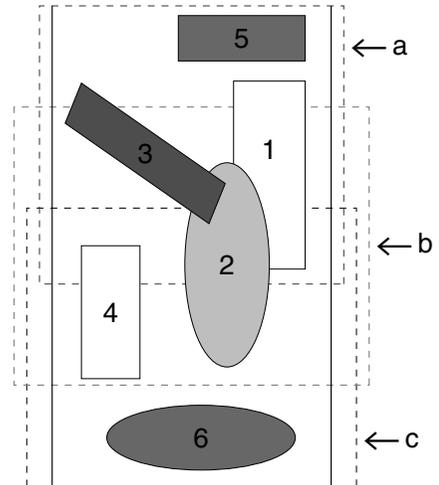


2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



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 wie folgt: 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:

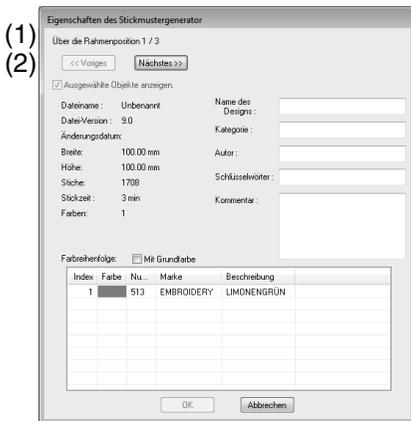
Da das Muster eventuell nicht richtig gestickt oder der Stoff nicht richtig transportiert wird, wenn die Position des Stickrahmens zu oft geändert wird, empfehlen wir, die Option „Rahmenwechsel optimieren“ zu aktivieren. Das Aktivieren dieser Funktion ändert jedoch die eingestellte Stickreihenfolge. Prüfen Sie deshalb die Stickreihenfolge vor dem Sticken.

Schritt 4 Überprüfen des Musters

- 1 Klicken Sie auf 1.



- 2 Prüfen Sie die Stickreihenfolge der Muster und wie oft die Rahmenposition gewechselt wird.



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.

- (1) Die Position in der Reihenfolge der Stickrahmenmontage für das aktuelle Muster.
- (2) Um Informationen für Muster in anderen Positionen der Stickrahmenreihenfolge anzuzeigen, klicken Sie auf **Voriges** oder **Nächstes**.

Hinweis:

Wenn ein Muster größer als der Stickbereich ist oder wenn es so positioniert ist, dass es nicht vollständig in den Stickbereich passt, wird eine Fehlermeldung 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.

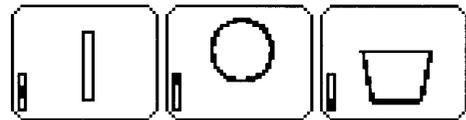
Anmerkung:

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 eine Fehlermeldung 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 Mehrfachpositions-Rahmen:

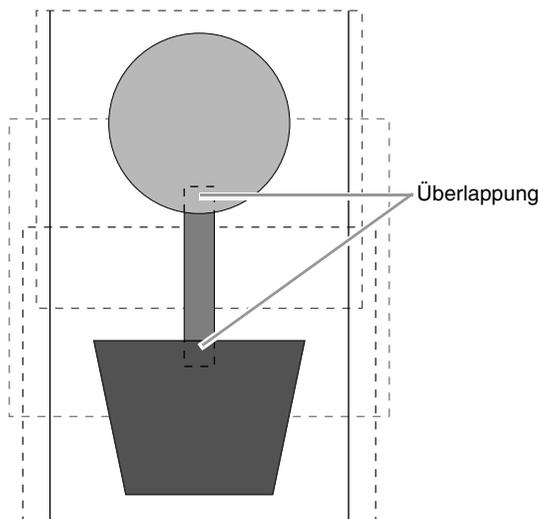
- Bevor Sie Ihr Design sticken, sollten Sie eine Probe des Designs auf einem Stoffrest sticken, den Sie auch später für das Design benutzen. Verwenden Sie dabei auch dieselbe Nadel und dasselbe Garn.
- Denken Sie daran, Stickunterlegvlies an der Stoffunterseite zu befestigen, und achten Sie darauf, den 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 156

- 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

Auf der ersten Seite wird ein vollständiges Bild der Designseite in der tatsächlichen Größe gedruckt. (Bei dem Format 130 x 300 mm wird die Designseite jedoch in reduzierter Größe ausgedruckt.) Auf den folgenden Seiten werden in der Stickreihenfolge ein Bild pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen gedruckt.

Wenn **Tatsächliche Größe** gewählt ist:

Ein Bild des Musters pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen werden auf separaten Seiten gedruckt.

Wenn **Reduzierte Größe** gewählt wurde:

Ein Bild des Musters pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen werden auf derselben Seite gedruckt.

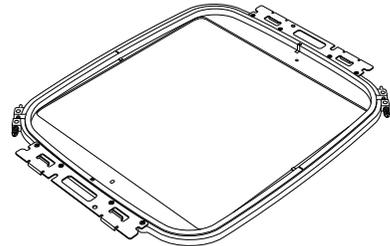
 „Drucken“ auf Seite 82

Lernprogramm 10-3: Sticken mit dem Riesenrahmen

In diesem Abschnitt werden die Prozeduren zum Erzeugen von Stickdaten für und zum Sticken mit dem Riesenrahmen beschrieben (Rahmengröße: 360 x 360 mm; mit Befestigung auf beiden Seiten des Stickrahmens).

Hinweis:

- Bei Auswahl des Riesenrahmens wird eine Designseitengröße von 350 x 350 mm eingestellt, um Ränder zu erzeugen, die eine automatische Positionierung mit Hilfe der eingebauten Kamera ermöglichen.
- Der hier beschriebene Riesenrahmen wurde speziell für unsere Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen konzipiert, die mit einer eingebauten Kamera ausgerüstet sind. Er kann mit keiner anderen Maschine, wie z. B. Ein-Nadel-Stickmaschinen, verwendet werden. Weitere Informationen zur Kompatibilität mit dem Riesenrahmen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Mehrfach-Nadel-Stickmaschine.



Riesenrahmen: 360 x 360 mm Stickrahmen

Anmerkung:

Weitere Informationen zur Verwendung der Kamera und zum Befestigen von Stickpositions-Aufklebern finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

Beispieldaten, die für dieses Beispiel verwendet werden können, finden Sie im folgenden Ordner:

Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\tutorial\tutorial_10

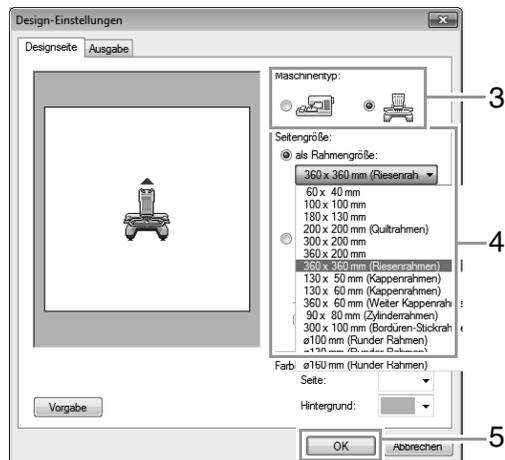
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite wählen
Schritt 2	Stickdesign erstellen
Schritt 3	Ein geteiltes Muster prüfen
Schritt 4	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen
Schritt 5	Sticken

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite wählen

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



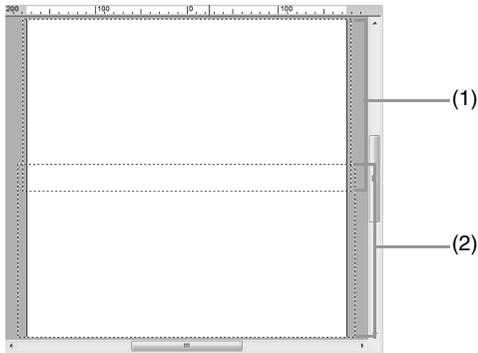
- 2 Aktivieren Sie  unter **Maschinentyp (3)**, wählen Sie dann **360 x 360 mm (Riesenrahmen)** im Listefeld **als Rahmengröße** unter **Seitengröße (4)** und klicken Sie anschließend auf **OK (5)**.



Hinweis:

Überprüfen Sie die Größe der Stickrahmen, die mit Ihrer Maschine verwendet werden können, bevor Sie diese Einstellung ändern.

- 3 Die Stickmusterseite wird angezeigt (siehe Abbildung unten).



- (1) Seite 1 Stickbereich:
Zuerst gestickter Bereich
- (2) Seite 2 Stickbereich:
Zweiter gestickter Bereich

Das Stickmuster wird automatisch in die beiden Bereiche geteilt.

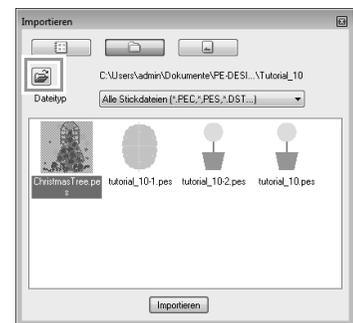
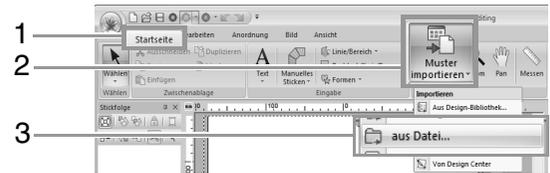
Hinweis:

Das Stickmuster wird aufgeteilt, mit einem überlappenden Abschnitt (1) und (2). Wenn Satinstiche in dem Muster in diesem Abschnitt verwendet werden, kann es sein, dass sich der Stich ändert, wenn das Muster aufgeteilt wird. Es wird daher empfohlen, das Muster zu verschieben oder die Nähart in Füllstiche zu ändern.

Schritt 2 Stickdesign erstellen

Für dieses Beispiel wird für die nachfolgend beschriebene Prozedur ein in dieser Software enthaltenes Stickmuster verwendet.

- 1 Importieren Sie zuerst das Muster. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



- 2 Klicken Sie auf  und öffnen Sie die folgenden Ordner:
**Dokumente (Eigene Dokumente)\
PE-DESIGN NEXT\Tutorial\Tutorial_10**
Wählen Sie dann die Datei
ChristmasTree.pes zum Importieren.

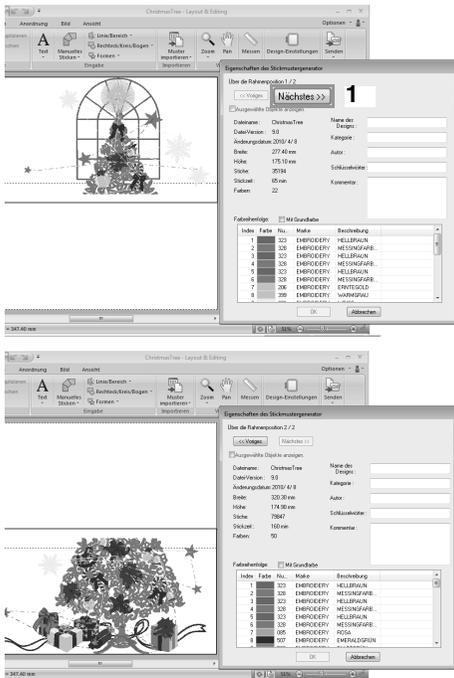
Schritt 3 Ein geteiltes Muster prüfen

Bevor mit dem Sticken begonnen wird, kann das aufgeteilte Stickmuster geprüft werden. Wenn ein Muster, das nicht aufgeteilt werden soll, auf Seite 1 und Seite 2 aufgeteilt worden ist, können Sie das Muster prüfen und so anpassen, dass es nicht aufgeteilt wird.

- 1 Klicken Sie auf 1.

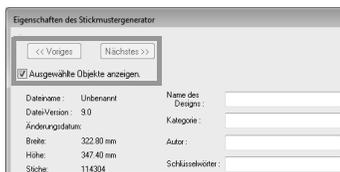


- 2 Klicken Sie auf **1**, um die nächste Seite des Stickmusters zu sehen.



Anmerkung:

Um das Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf **Eigenschaften des Stickmustergenerators**, um das Dialogfeld **Eigenschaften des Stickmustergenerators** zu öffnen. Deaktivieren Sie **Ausgewählte Objekte anzeigen**, um die separaten Seiten anzuzeigen.



Design speichern

Das angezeigte Design wird in einer einzigen Datei (.pes) gespeichert.

➡ „Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern“ auf Seite 175, und „Übertragen direkt in den Speicher der Maschine“ auf Seite 176

Hinweis:

Ein Stickdesign für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden. Übertragen Sie diese Designs direkt in den Speicher der Maschine oder auf die Maschine mit USB-Datenträgern.

Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Verwenden Sie zum Sticken immer ein Stickunterlegvlies. Bei großen, in Abschnitte aufgeteilten Stickmustern muss das Stickunterlegvlies auf den Stoff angebracht werden, z. B. ein Stickunterlegvlies zum Aufbügeln, ein selbstklebendes oder mit Sprühkleber befestigtes Stickunterlegvlies. Verwenden Sie Stickunterlegvlies, das für den Stoff geeignet ist.

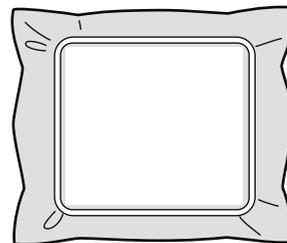
Achten Sie außerdem darauf, dass das Stickunterlegvlies für den ganzen Stickbereich stark und groß genug ist. Unter Umständen müssen zwei Lagen dünnes Stickunterlegvlies angebracht werden.

➡ Weitere Informationen zu Unterlegmaterial, siehe „Schritt 4 - Stickunterlegvlies am Stoff befestigen“ auf Seite 156.

Schritt 5 Sticken

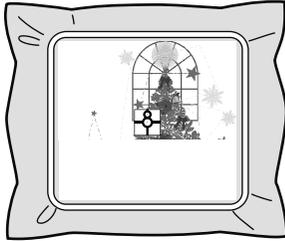
Sticken Sie mit Hilfe der im Lieferumfang der Stickmaschine enthaltenen Stickpositions-Aufkleber. Diese Aufkleber werden von der in der Stickmaschine eingebauten Kamera zur automatischen Positionierung des Stoffes erfasst.

- Spannen Sie den Stoff in den Stickrahmen ein.



- Setzen Sie den Stickrahmen in die Maschine ein.
- Wählen Sie das Muster für Seite 1 und starten Sie dann die Stickmaschine zum Sticken der Seite 1 des Stickbereiches.

- 4 Wenn der Stickvorgang beendet ist, folgen Sie der Anleitung der Stickmaschine zum Anbringen der Stickpositions-Aufkleber im Stickbereich.

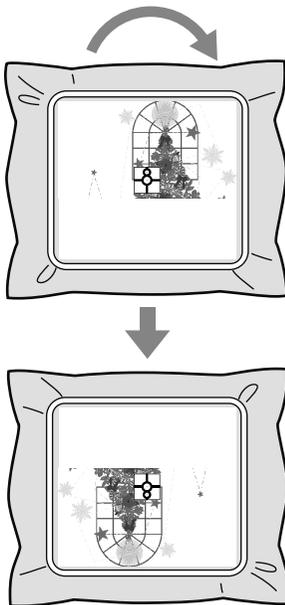


Anmerkung:

Im Bildschirm erscheint ein Bild der Nadelposition und der Positionierungs-Erfassungsbereich ist mit einem Rahmen gekennzeichnet. Befestigen Sie einen Stickpositions-Aufkleber innerhalb dieses Rahmens. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.

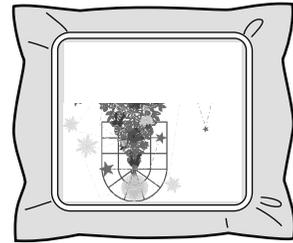
→ Die in der Stickmaschine eingebaute Kamera erfasst den Stickpositions-Aufkleber.

- 5 Wenn der Aufkleber erfasst worden ist, entfernen Sie den Stickrahmen, drehen ihn um 180° und befestigen ihn wieder an der Stickmaschine.

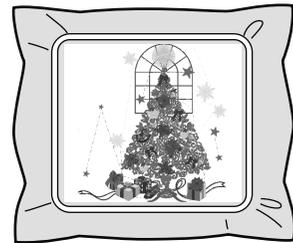


→ Die in der Stickmaschine eingebaute Kamera erfasst den Stickpositions-Aufkleber erneut.

- 6 Folgen Sie der Anleitung der Stickmaschine, um die Stickpositions-Aufkleber zu entfernen.



- 7 Wählen Sie das Muster für Seite 2 und starten Sie dann die Stickmaschine zum Sticken der Seite 2 des Stickbereiches.



Anmerkung:

- Weitere Informationen zur Verwendung der Stickmaschine finden Sie in Ihrer Bedienungsanleitung.
- Entfernen Sie den Stickrahmen vorsichtig und bringen Sie ihn wieder richtig an. Wenn der Stickrahmen nicht richtig befestigt ist oder der Stoff nicht richtig spannt, kann das Stickmuster ungleichmäßig werden.

■ **Stickdaten für den Riesenrahmen**

- Wenn das Stickdesign in Layout & Editing gespeichert wird, sind ältere Dateiformate nicht verfügbar. Darüber hinaus werden die Daten des Stickdesigns speziell für unsere Mehrfachnadel-Stickmaschinen mit eingebauter Kamera gespeichert. Das Design kann mit keiner anderen Maschine gestickt werden.
- Ein in einer Designseite für den Riesenrahmen erzeugtes Stickmuster kann nicht direkt auf die Maschine übertragen werden. Importieren Sie das Stickmuster in Layout & Editing und übertragen Sie es dann auf die Stickmaschine.

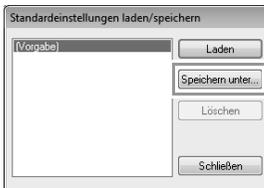
Festlegen/Speichern von benutzerdefinierten Stickattributen

Häufig verwendete Stickattribute speichern

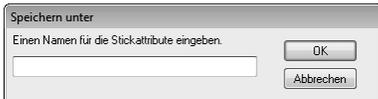
Häufig verwendete Stickattribute können zusammen gespeichert und beim Festlegen von Stickattributen wieder abgerufen werden.

Speichern der Einstellungen in einer Liste

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Stickattribute**.
 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58
2. Ändern Sie bei Bedarf die Einstellungen und klicken Sie dann 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.



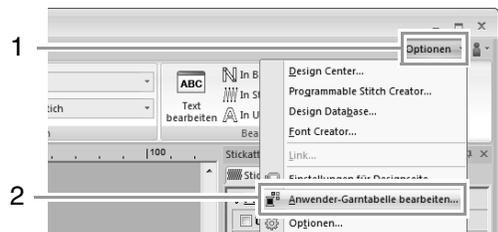
Anmerkung:

- Um abgerufene Einstellungen zu ändern, sie mit den Original-einstellungen zu ersetzen und dann zu speichern, klicken Sie auf  auf der Registerkarte **Stickattribute**, dann auf **Speichern unter** und anschließend auf **OK**, ohne den Namen der Einstellungen zu ändern.
- Die gespeicherten Einstellungen können auch auf anderen Computern verwendet werden. Kopieren Sie einfach **sastu.txt** aus dem Ordner „**C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Settings**“ auf dem Originalcomputer in den Ordner **Settings** im gleichen Pfad auf dem Zielcomputer.
- Klicken Sie im Explorer auf „**C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Settings**“. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf den Ordner „Einstellungen“, um seinen Inhalt anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf „sastu.txt“ und wählen Sie „Kopieren“ im Kontextmenü. Fügen Sie die Datei auf einem USB-Datenträger ein und übertragen Sie sie auf einen anderen Computer.

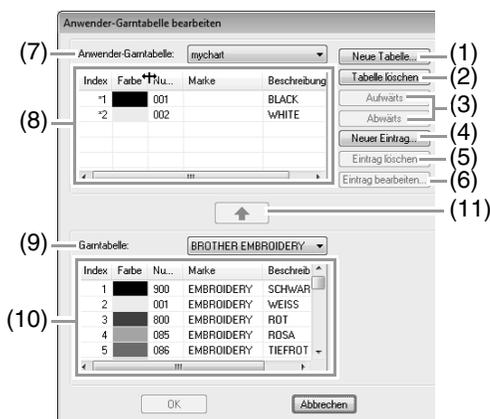
Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten

Wenn Sie eine Liste mit häufig verwendeten Garnfarben haben, können Sie diese in einer Anwender-Garnfarbentabelle speichern.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Eine Anwender-Garnfarbentabelle kann gespeichert, bearbeitet oder gelöscht werden.



- (1) Erzeugt eine neue Garntabelle.
- (2) Löscht eine Garntabelle.
- (3) Ändert die Reihenfolge der Garnfarben.
- (4) Fügt eine neue Garnfarbe hinzu.
- (5) Löscht eine Garnfarbe.
- (6) Bearbeitet eine Garnfarbe.
- (7) Zum Bearbeiten oder Löschen einer Garntabelle, wählen Sie hier zuerst die Garntabelle.
- (8) Zeigt die Garnfarben einer Anwender-Garntabelle.
- (9) Wählt eine vorhandene Garntabelle.
- (10) Zeigt die Garnfarben einer vorhandenen Garntabelle.
- (11) Fügt Garnfarben aus einer vorhandenen Garntabelle hinzu.

■ Neue Garntabelle erstellen

1. Klicken Sie auf **Neue Tabelle** (1).
2. Geben Sie den Namen der Tabelle ein und klicken Sie dann auf **OK**.



Anmerkung:
Eine gespeicherte Tabelle kann aus dem Listenfeld **Anwender-Garntabelle** ausgewählt werden.

■ Tabelle löschen

1. Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **Anwender-Garntabelle** (7).

2. Klicken Sie auf **Tabelle löschen** (2).
3. Wenn eine Meldung erscheint, klicken Sie auf **Ja**.

■ Tabelle bearbeiten

1. Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **Anwender-Garntabelle** (7).
2. Fahren Sie mit der geeigneten Prozedur fort. Um die Änderungen zu speichern, klicken Sie auf **OK**.

■ Einträge aus einer Garntabelle hinzufügen

1. Wählen Sie im Listenfeld **Garntabelle** (9) eine Garnmarke aus.
2. Klicken Sie in der Liste (10) auf die Garnfarben.

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

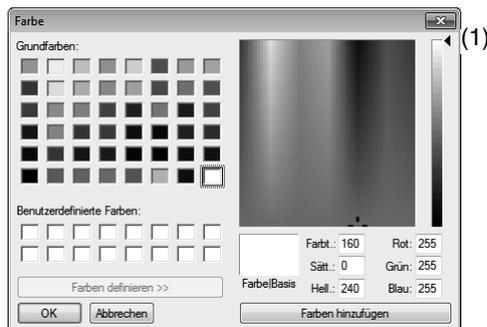
3. Klicken Sie auf  (11).
→ Die ausgewählten Einträge werden der Anwender-Garntabelle in der Liste hinzugefügt (8).

■ Neuen Eintrag hinzufügen

1. Klicken Sie auf **Neuer Eintrag** (4).
2. Um eine neue Farbe zu erstellen, klicken Sie auf **Mischung**.



3. Geben Sie die Farbe an, und klicken Sie auf **OK**, um die angegebene Farbe dem Dialogfeld **Garn bearbeiten** hinzuzufügen.





Anmerkung:

Die Farbe kann nicht geändert werden, wenn der Schieberegler (1) ganz oben an die Skala bewegt wird.

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 zur Anwender-Garntabelle (8) hinzuzufügen.



Anmerkung:

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

■ Einträge löschen

1. Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle (8) den Eintrag, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Eintrag löschen** (5), 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. Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle (8) den Eintrag, den Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf **Eintrag bearbeiten** (6).
2. Bearbeiten Sie die Details des Eintrags so wie beim Hinzufügen von neuen Einträgen.



Anmerkung:

Wie bei neu hinzugefügten Einträgen erscheint ein Sternchen (*) vor der Nummer des bearbeiteten Eintrags.

■ Reihenfolge der Einträge ändern

1. Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle (8) den Eintrag, den Sie verschieben möchten.
2. Klicken Sie auf **Aufwärts** oder auf **Abwärts** (3), um die Reihenfolge der Einträge zu ändern.



Hinweis:

Je nach verwendetem Stickmaschinenmodell können Garnfarben in Stickmustern, die mit dieser Anwendung erstellt wurden, auf der Stickmaschine anders aussehen.

1. Stickmaschinen ohne Anzeigefunktion von Garnfarbeninformationen

Die angegebenen Garnfarbeninformationen können nicht angezeigt werden.

2. Stickmaschinen mit Funktion zur Anzeige von Garnfarbeninformationen

Von den im Stickmuster angegebenen Garnfarbeninformationen werden auf der Maschine nur die Garnfarbennamen angezeigt.

Die Anzeige der Namen ist jedoch auf die in der Maschine voreingestellten Garnfarbennamen beschränkt. Daher zeigt die Maschine nur solche Namen, die den voreingestellten Garnfarbennamen in der Maschine am ehesten entsprechen.

3. Stickmaschinen mit Garnfarbenindex

Einige Maschinen können die mit dieser Anwendung erzeugten Garninformationen anzeigen.

Für Farben, die vom Anwender bearbeitet oder hinzugefügt worden sind (Garnfarben markiert durch ein Sternchen (*) auf der linken Seite), wird jedoch nur die Garnnummer angezeigt.



Anmerkung:

Die bearbeitete Anwender-Garntabelle kann auch auf anderen Computern verwendet werden. Kopieren Sie dazu einfach **chart2.btc** aus dem Ordner **C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Color** auf dem Originalcomputer in den Ordner **Color** im gleichen Pfad auf dem Zielcomputer.

Übertragen von Daten

In diesem Abschnitt wird die Übertragung von Stickdesigns auf Stickmaschinen beschrieben.

Übertragen von Stickmustern auf Maschinen

Die Prozeduren zum Übertragen eines erstellten Stickmusters auf eine Stickmaschine variieren je nach Stickmaschinenmodell. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit einem Karten-Steckplatz ausgerüstet ist.

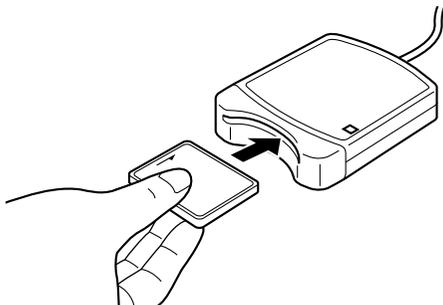


Hinweis:

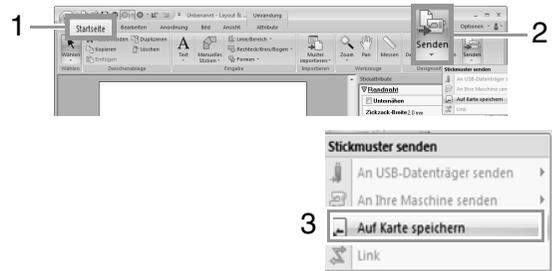
- Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Designs den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.
 - Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht. Vor dem Schreiben auf eine Karte alle benötigten Daten auf eine Festplatte oder ein anderes Medium sichern und prüfen, dass keine Daten mehr auf der Karte vorhanden sind.
- ➡ „Von einer Speicherkarte“ auf Seite 79
- Ein Stickmuster für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden. Diese Größe wurde speziell für unsere Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen konzipiert, die mit einer eingebauten Kamera ausgerüstet sind.
- ➡ „Lernprogramm 10-3: Stickten mit dem Riesenrahmen“ auf Seite 166

➡ Weitere Informationen zum Schreiben von mehrfachen Stickdaten, siehe „Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 217.

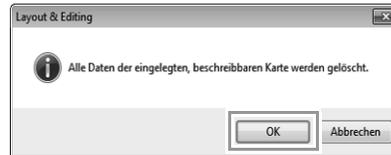
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.



2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



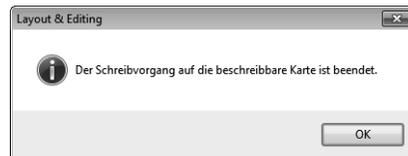
3. Wenn die folgende Meldung angezeigt wird, klicken Sie auf **OK**.



→ Die Datenübertragung beginnt. Während der Datenübertragung wird die folgende Meldung angezeigt.



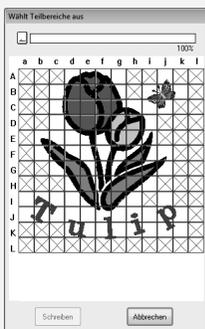
4. Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die folgende Meldung. Klicken Sie auf **OK**.



Hinweis:

Übertragen von geteilten Stickdesigns
Stickmuster für aufgeteilte Muster, die auf einer Designseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedenen Rahmenbereiche geteilt. Wenn die Gesamtgröße des Musters die Kapazität der Speicherkarte übersteigt oder wenn die Größe der Designseite auf 90 x 90 cm (35,4 x 35,4 Zoll) eingestellt ist und das Muster in über 80 Bereiche geteilt wird, müssen Sie das Muster in Bereiche teilen, die auf mehrere Speicherkarten gespeichert werden.

Wenn nicht alle Musterbereiche in einem Vorgang gespeichert werden können, erscheint das Dialogfeld „Teilbereiche auswählen“. Wählen Sie Musterbereiche, bis die Speicherkarte voll ist.



Die Anzeige der Kartenkapazität oben im Dialogfeld zeigt den verfügbaren Speicherplatz auf der Karte (weiß) und den von den Musterbereichen belegten Speicherplatz (blau) an.

Bei der Auswahl eines Musterbereiches erscheint der von den ausgewählten Musterbereichen belegte Gesamtspeicherplatz in blau. Wenn die Kapazität erschöpft ist, wird die ganze Kartenkapazitätsanzeige rot angezeigt. Klicken Sie erneut auf einen Musterbereich, um ihn abzuwählen.

Klicken Sie auf „Schreiben“, um die ausgewählten Musterbereiche auf die Karte zu schreiben. (Die Schaltfläche „Schreiben“ ist nur verfügbar, wenn ein Musterbereich gewählt ist und für die gewählten Musterbereiche genügend Speicherplatz auf der Karte vorhanden ist.)

👉 „Lernprogramm 10-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns“ auf Seite 155.

Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit der USB-Host-Funktion kompatibel ist.



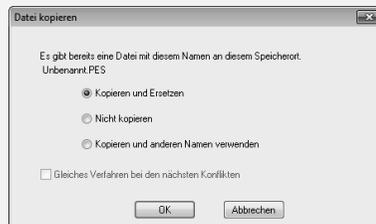
1. Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3** und dann auf **4**.



→ Die Datenübertragung beginnt.

Hinweis:

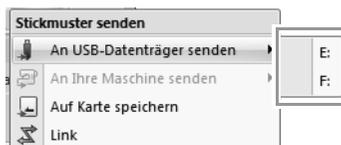
Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



3. Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“. Klicken Sie auf **OK** und entfernen Sie dann den USB-Datenträger.

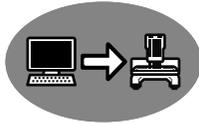
Anmerkung:

Wenn mehrere USB-Datenträger angeschlossen sind, geben Sie im unten dargestellten Bereich ein, wohin die Daten übertragen werden sollen.

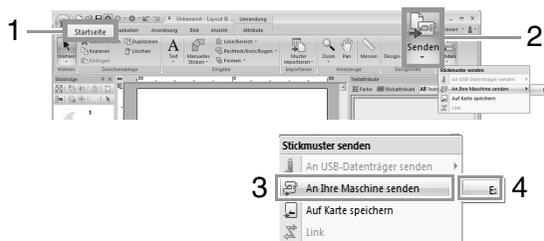


Übertragen direkt in den Speicher der Maschine

Es ist möglich, Muster auf Stickmaschinen zu übertragen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können.



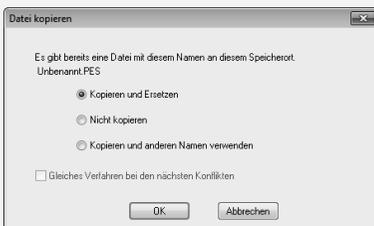
1. Verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer.
2. Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3 und dann auf 4.



→ Die Datenübertragung beginnt.

Hinweis:

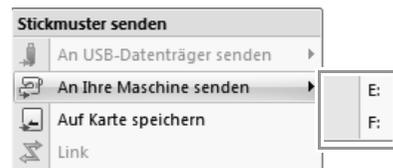
Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



3. Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“. Klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

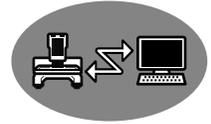
- Weitere Informationen zur Übertragung von Mustern mit dieser Methode finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Wenn mehrere Maschinen angeschlossen sind, geben Sie im unten dargestellten Bereich ein, wohin die Daten übertragen werden sollen.



- Wenn in der verbundenen Stickmaschine der **Link (Verbindungs)-Modus** aktiviert ist, kann der in diesem Verfahren aufgeführte Befehl **An Ihre Maschine senden** nicht gewählt werden. Um diesen Befehl auszuwählen, setzen Sie die Maschine in den Normalmodus zurück.

Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion

Sie können Stickmuster sticken, indem Sie die Stickdaten von einem Computer auf eine oder mehrere Stickmaschinen übertragen, die mit der Link (Verbindungs)-Funktion kompatibel sind. Diese Stickmuster werden nach dem Senden der Daten vom Computer an die Stickmaschine gestickt, etwa so, wie ein Dokument nach dem Senden der Daten vom Computer an den Drucker ausgedruckt wird.



Hinweis:

- Die Link (Verbindungs)-Funktion kann nur mit Stickmaschinen verwendet werden, die mit dieser Funktion kompatibel sind; sie ist nicht mit anderen Maschinen einsetzbar. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Die Link (Verbindungs)-Funktion kann nicht mit Stickmustern verwendet werden, die größer sind als der Stickbereich der Maschine, die eine benutzerdefinierte Designseitengröße haben oder für den Riesenrahmen bestimmt sind.
- Mit der Link (Verbindungs)-Funktion können bis zu vier Stickmaschinen verbunden werden.

Hinweis:

- Weitere Informationen zum Anschließen der Maschine an den Computer finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Wenn die Entfernung von der Maschine zum Computer groß ist, wird empfohlen, einen USB-Hub mit eigener Stromversorgung zu verwenden. Verwenden Sie keine USB-Verlängerungs- oder Repeaterkabel.
- Verbinden oder trennen Sie das USB-Kabel nicht, wenn die Maschine eingeschaltet ist.
- Stellen Sie unter **Systemsteuerung** → **Ansicht** → **Bildschirmschoner** → **Energieverwaltung** sowohl **Standby** als auch **Ruhezustand** auf **Nie**.

1. Erzeugen Sie ein Stickdesign in Layout & Editing.
2. Stellen Sie die Stickmaschine für den Link-(Verbindungs)-Modus ein.
 - Schalten Sie die Link (Verbindungs)-Funktion der Stickmaschine ein und schalten Sie die Maschine anschließend aus.

Hinweis:

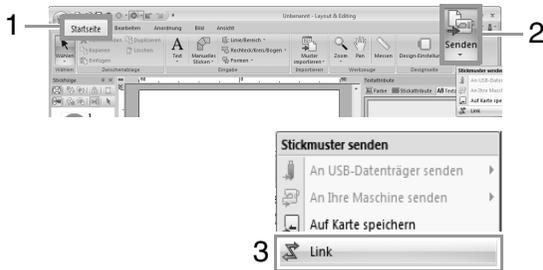
Informationen zur Einstellung des Link-(Verbindungs)-Modus in der Maschine finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

3. Verbinden Sie die Maschine mit dem mit der Stickmaschine gelieferten USB-Kabel mit dem Computer.
 - Schalten Sie die Stickmaschine ein.

Anmerkung:

Zur Nutzung der Link (Verbindungs)-Funktion können mehrere Stickmaschinen an den PC angeschlossen werden.

4. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



- (1) Übertragenes Design
 - (2) Warteschlange: Zeigt die zur Übertragung an die Stickmaschine ausstehenden Daten.
- Wenn die Maschine bereit ist, die Daten zu laden, beginnt die Datenübertragung. Während der Datenübertragung wird im Bildschirm der Stickmaschine eine Meldung angezeigt und das Design bewegt sich in den Zieldesignbereich.



Hinweis:
 Wenn die von Layout & Editing gesendeten Daten nicht im Fenster der übertragenen Designs erscheinen, fahren Sie im Bedienfeld der Stickmaschine fort.

Anmerkung:
 Wenn Sie mehr als ein Design in das Dialogfeld **Link** senden möchten, wiederholen Sie Schritt 4 für jedes Design. Das Dialogfeld **Link** bleibt geöffnet, während das gewählte Design von Layout & Editing zum Link (Verbindung) gesendet wird.

5. Wenn das Muster übertragen worden ist, drücken Sie die Taste „Start/Stop“ an der Stickmaschine, um das Sticken zu starten.

Anmerkung:
 Eine Bearbeitung der übertragenen Daten an der Stickmaschine ist nicht möglich. Die empfangenen Daten können nur gestickt werden. Stickeinstellungen können jedoch festgelegt werden.

Wenn das Sticken gestartet wird, erscheint im Dialogfeld **Link** folgendes.



(1) Zeigt den Status der Stickmaschine.

Jede Statusanzeige wird nachfolgend beschrieben:

Status	Beschreibung
Bereit	Drücken Sie die Taste an der Stickmaschine (Start/Stop), um das Sticken zu starten.
Warten	Wenn die Warteschlange (2) leer ist, wählen Sie Link in der Anwendung als Ziel und senden Sie die Daten. Ist dieser Status aktiv, obwohl Daten in der Warteschlange (2) sind, setzen Sie den Vorgang mit dem Bedienfeld auf der Stickmaschine fort.
Sticken	Die Maschine stickt.
Pause	Die Maschine wurde vorübergehend angehalten.
Farbänderung	Wechseln Sie die Garnrolle an der Maschine.
Garn prüfen	Prüfen Sie den Unterfaden oder Oberfaden an der Maschine.
Rahmen prüfen	Installieren Sie an der Maschine einen anderen Stickrahmen.
Fehler	Prüfen Sie die Beschreibung des Fehlers, der auf der Maschine aufgetreten ist.

■ Wenn mehrere Designs an eine Maschine gesendet wurden

Nach dem Senden an das Dialogfeld **Link** können mehrere Muster gestickt werden. In diesem Fall erscheint das Dialogfeld wie unten dargestellt.

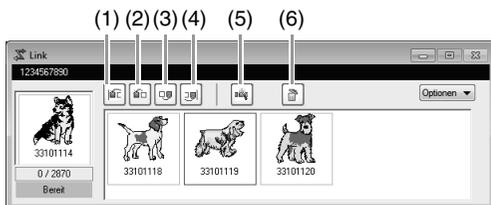
Anmerkung:

- Mit Design Database können mehrere Designs auf einmal gesendet werden.

-  „Senden von Stickmustern an Maschinen mittels Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 221

- Mit der Funktion **Namen einfügen** können ebenfalls mehrere Designs gesendet werden, nur wird dabei der Name ersetzt.

-  „Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben“ auf Seite 112



In diesem Dialogfeld können die folgenden Funktionen ausgeführt werden.

- (1) Verschiebt das/die markierte/n Muster an den Anfang der Stickreihenfolge.
- (2) Verschiebt das/die markierte/n Muster in der Stickreihenfolge um eine Position nach vorne.
- (3) Verschiebt das/die markierte/n Muster in der Stickreihenfolge um eine Position nach hinten.
- (4) Verschiebt das/die markierte/n Muster an das Ende der Stickreihenfolge.
- (5) Richtet die Stickreihenfolge der Muster automatisch so ein, dass die Garnfarben so wenig wie möglich geändert werden müssen.
- (6) Löscht das/die markierte/n Muster aus dem Dialogfeld **Link**.

Anmerkung:

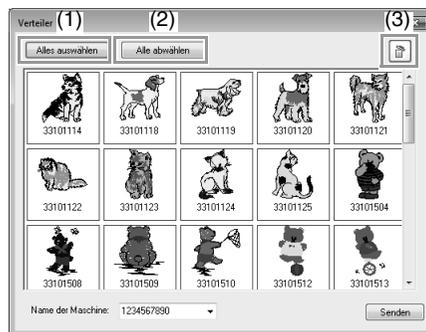
Bevor die Meldung „Die Maschine bewegt sich gleich. Hände usw. von der Maschine fernhalten.“ an der Maschine erscheint und **OK** gedrückt wird, kann die Stickreihenfolge der Designs, einschl. dem ersten, geändert werden, da das erste Design noch nicht zur Maschine gesendet worden ist.

■ Bei Anschluss mehrerer Stickmaschinen

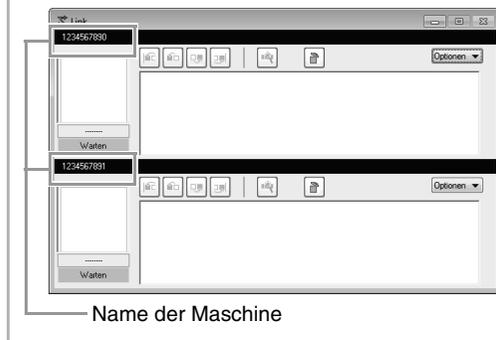
Das Dialogfeld **Verteiler** wird angezeigt, außerdem das Dialogfeld **Link** für jede Stickmaschine. Die Designs im Dialogfeld **Verteiler** werden alle ausgewählt. Legen Sie fest, welche Datei auf welche Maschine übertragen werden soll.

Anmerkung:

Dialogfeld „Verteiler“



- (1) Wählt alle Stickmusterdateien.
- (2) Hebt die Auswahl der Stickmusterdateien auf.
- (3) Löscht die ausgewählte Stickmusterdatei. (Die Datei wird sofort gelöscht und nicht in den Papierkorb verschoben.)



Hinweis:

Senden eines Designs an das Verteiler-Dialogfeld für mehrere Maschinen:

-  Siehe Schritt 4. auf Seite 178.
-  Um mehrere Designs zu senden, wiederholen Sie den Schritt 4. für jedes Design.

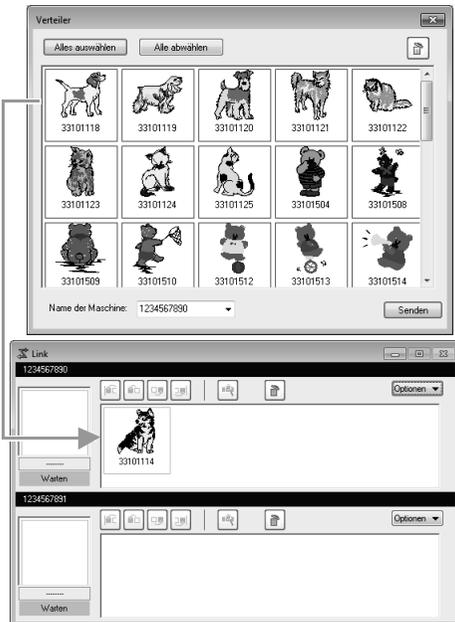
1. Wählen Sie im Listenfeld **Name der Maschine** (1) eine Maschine, wählen Sie eine Stickdatei und klicken Sie dann auf **Senden** (2).



Anmerkung:

- Der Maschinename besteht zunächst aus der Maschinen-ID. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Der Name der Maschine kann geändert werden. Weitere Einzelheiten, siehe „Ändern des mit der Link (Verbindungs)-Funktion angezeigten Stickmaschinennamens“ auf Seite 181

→ Die Stickmusterdateien werden in das Dialogfeld **Link** verschoben.



2. Wiederholen Sie Schritt 1., um jedes Design in das Dialogfeld **Link** zu verschieben.





Anmerkung:

- Die Stickreihenfolge der Muster in der Warteschlange kann geändert werden.
 - ☞ Einzelheiten dazu finden Sie unter „Wenn mehrere Designs an eine Maschine gesendet wurden“ auf Seite 179.
- Bei Anschluss weiterer Maschinen solange das Dialogfeld **Link** angezeigt wird, erscheinen die entsprechenden Warteschlangen. Wenn Sie eine Maschine trennen, wird die entsprechende Warteschlange gelöscht.
- Um das Dialogfeld **Eigenschaften** einer Datei anzuzeigen, doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei oder markieren Sie sie mit der Maus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, und wählen Sie **Eigenschaften** im daraufhin angezeigten Kontextmenü.
- Um dieses Dialogfeld auf eine Schaltfläche in der Taskleiste zu reduzieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Minimieren**.

Zum Trennen des USB-Kabels oder Herunterfahren des Computers

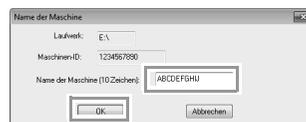
- Nach der Datenübertragung zur Stickmaschine und dem Schließen der Meldung **Übertragung** im Bildschirm der Maschine können Sie das USB-Kabel trennen oder den Computer herunterfahren. Bei erneuter Verbindung mit der Stickmaschine können Sie die Link (Verbindungs-)Funktion fortsetzen.
- Die Stickmaschine kann das gerade gestickte Design fertigstellen, auch wenn der Computer ausgeschaltet wird.
- Wenn die Stickmaschine während des Stickens ausgeschaltet wird, kann beim nächsten Einschalten die Fortsetzungsfunktion verwendet werden. Die Übertragung kann dann mit der **Link** (Verbindungs-)Funktion durch Klicken auf **Link** in Design Database oder in Layout & Editing durch Aufruf des Dialogfeldes **Link** im Menü **Optionen** wiederaufgenommen werden.
- Wenn keine Stickmaschinenverbindung festgestellt wird, schließt das Dialogfeld **Link** automatisch.
- Um das Dialogfeld **Link** nach einem Neustart des Computers wieder anzuzeigen, klicken Sie auf **Link** in Design Database oder in Layout & Editing im Menü **Optionen** (in der oberen rechten Ecke).
- Zur Anzeige des Dialogfeldes **Verteiler**, klicken Sie auf **Verteiler** im Menü **Optionen** im Dialogfeld **Link**.

Ändern des mit der Link (Verbindungs)-Funktion angezeigten Stickmaschinennamens

1. Klicken Sie auf **Name der Maschine** im Menü **Optionen** der Warteschlange, deren Name geändert werden soll.



2. Geben Sie den Namen im Feld **Name der Maschine** ein und klicken Sie dann auf **OK**.



Anmerkung:

Für die Stickmaschine kann ein Name (bis zu 10 alphanumerische Zeichen/Symbole) festgelegt werden.



Hinweis:

- Beim Anschließen einer Stickmaschine an den Computer wird die Stickmaschine als Wechseldatenträger vom Computer erkannt und erhält einen Laufwerksbuchstaben. Wenn dieser Laufwerksbuchstabe bereits vom Computer zugewiesen worden ist, können von diesem Computer keine Stickdesigns an diese Stickmaschine gesendet werden. Dieses Problem tritt z. B. auf, wenn ein Laufwerksbuchstabe bereits an ein Netzlaufwerk vergeben ist. Löschen Sie in diesem Fall die Zuweisung für das Laufwerk mit dem kollidierenden Laufwerksbuchstaben.
- Wenn die Anzahl der über USB an den Computer angeschlossenen Stickmaschinen erhöht wird, muss der Computer vom Betriebssystem aus möglicherweise neu gestartet werden. Starten Sie an dieser Stelle den Computer neu.

Design Center

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Design Center beschrieben. Sie erhalten eine einfache schrittweise Anleitung zur Erstellung von Stickdesigns mit einem Schablonenbild, z. B. einer Illustration.

Grundfunktionen von Design Center

In Design Center können Stickdesigns von einem Originalbild erstellt werden. Darüber hinaus können Sie die Farben und Stickattribute für Randnähte und Füllungen noch detaillierter festlegen, als mit der Funktion „Automatisches Stickern“ in Layout & Editing.

Ein Stickmuster wird in den folgenden vier Stufen erzeugt.

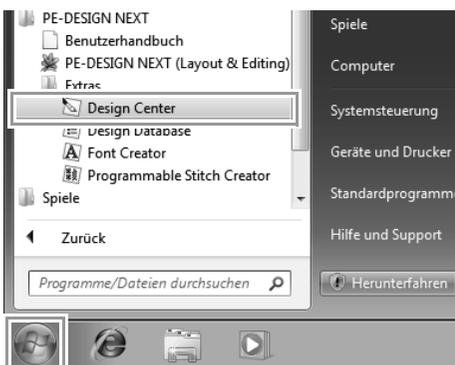
Stufe 1 Originalbildstufe	Stufe 2 Linienbildstufe	Stufe 3 Vektorbildstufe	Stufe 4 Stickattributstufe
			
<p>Öffnen Sie eine Bilddatei und wählen Sie die Farben, die zur Erzeugung der Umrisslinien verwendet werden sollen.</p>	<p>Das Originalbild wird in ein schwarzweißes Linienbild umgewandelt. Umrisslinien können gezeichnet oder gelöscht werden.</p> <p>Beispiel: Beispiel: Die Streifen im Schal werden gelöscht. Streifen werden zum Schal hinzugefügt.</p>	<p>Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert. Punkte im Vektorbild können zur Veränderung des Stickmusters bearbeitet werden.</p> <p>Beispiel: Beispiel: Der Gesichtsausdruck wird durch Verschieben der Augen geändert. Am Flugzeugheck wird ein Stern hinzugefügt.</p>	<p>Zur Fertigstellung des Stickmusters werden Sticktyp und Garnfarben in den Umrissen festgelegt.</p> <p>Beispiel: Durch Zuweisen anderer Farben als im Originalbild erhält das Stickmuster ein anderes Erscheinungsbild.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie die Daten speichern, kann die Arbeit in jeder Stufe unterbrochen und später fortgesetzt 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. • 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 übertragen die Daten dann auf eine Stickmaschine. <p> „In Layout & Editing importieren“ auf Seite 192 und „Übertragen von Stickmustern auf Maschinen“ auf Seite 174</p>			

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Design Center beschrieben. Weitere Informationen zu den Verfahren oder Einstellungen finden Sie unter „Das Design Center-Fenster“ auf Seite 193.

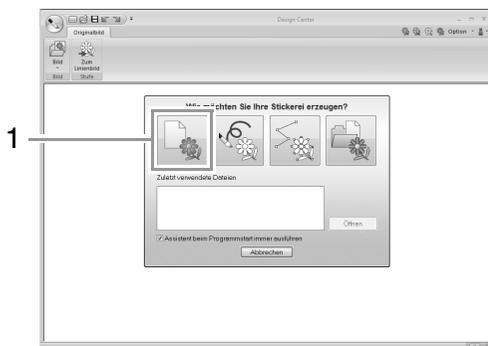
Schritt 1 Originalbildstufe

Umriss von einem Bild extrahieren

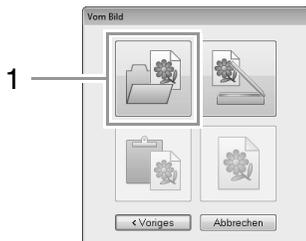
- 1 Klicken Sie auf  (Start), wählen Sie **Alle Programme**, klicken Sie dann auf **PE-DESIGN NEXT**, dann auf **Extras** und anschließend auf **Design Center**.



- 2 Klicken Sie auf 1.

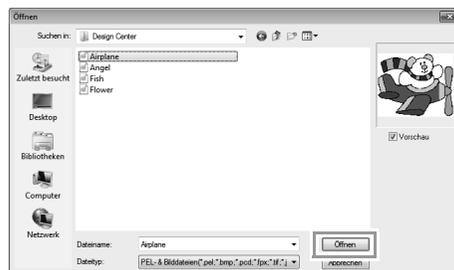


- 3 Klicken Sie auf 1.



- 4 Wählen Sie die gewünschte Bilddatei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Hinweis:
Das Flugzeug-Bild finden Sie unter:
**Eigene Dokumente\PE-DESIGN
NEXT\Sample\Design Center.**



- 5 Wählen Sie in 1 die Farben, die für die Umriss (Linien der Stickerei) verwendet werden sollen.

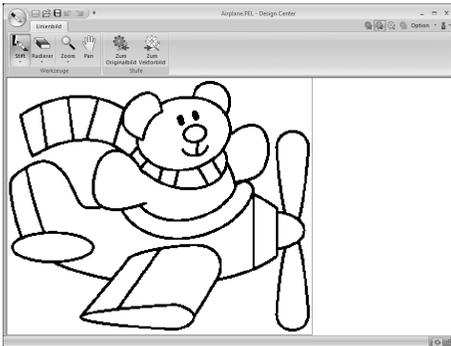
→ Die gewählte Farbe wird in einem Feld rechts angezeigt und erscheint im Kontrollkästchen, um anzuzeigen, dass diese Farbe ausgewählt ist.



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.

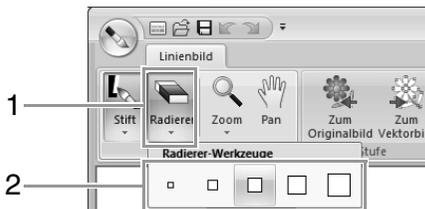
- 6 Nach dem Auswählen der Farben für die Umrisslinien, klicken Sie auf **OK**.
 → Das Liniensbild wird in der Stickmusterseite angezeigt.



Schritt 2 Liniensbildstufe

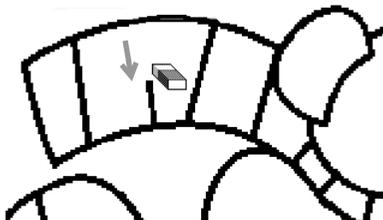
Verwendung des Radierers

- 1 Um eine Linie zu löschen, wählen Sie das **Radierer-Werkzeug**. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Wählen Sie das Radierer-Werkzeug entsprechend der Größe des Bereiches oder der Breite der Linie, die Sie löschen möchten.

- 2 Stellen Sie den Mauszeiger über die Linie, die gelöscht werden soll, und klicken Sie dann auf die Linie oder ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu löschen.



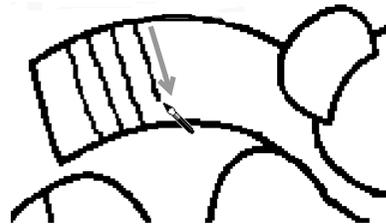
Verwendung des Stiftes

- 1 Um Linien zu zeichnen, wählen Sie das **Stiftwerkzeuge**. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Wählen Sie das Stiftwerkzeug mit der gewünschten Liniendicke.

- 2 Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen. Zum Hinzufügen eines Punktes, klicken Sie in die Designseite.

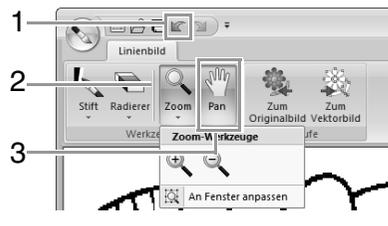


Anmerkung:

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  (Schaltfläche „Rückgängig“) (1), um den letzten Vorgang rückgängig zu machen.
- Um die Größe der Anzeige zu ändern, verwenden Sie den Befehl **Zoom** (2).
- Der angezeigte Arbeitsbereich kann einfach mit dem Werkzeug **Pan** (3) verschoben werden.



Bearbeiten der extrahierten Umrisslinie

- 1 Wenn das Linienbild fertig ist, klicken Sie auf 1 oder 2.



- 2 Klicken Sie auf **OK**.



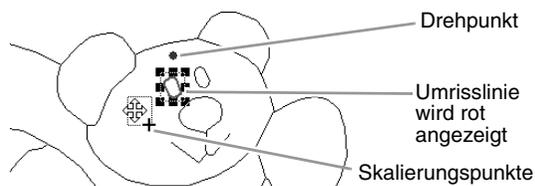
→ Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert.



Schritt 3 Vektorbildstufe

Umrisslinien verschieben

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2 und anschließend auf die Umrisslinie, die verschoben werden soll.



Anmerkung:

Ziehen Sie einen Ziehpunkt, um Größe oder Winkel zu ändern. Um die Umrisslinie zu löschen, drücken Sie die Taste **Entf**.

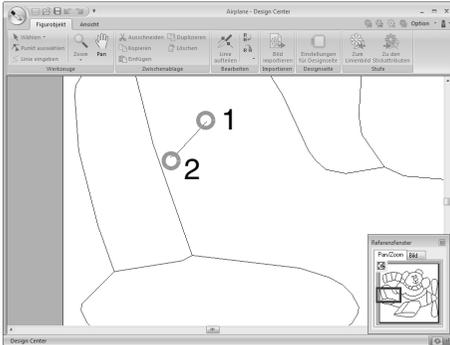
- 2 Stellen Sie den Mauszeiger so über die Umrisslinie, dass der Mauszeiger die Form  annimmt, und ziehen Sie dann die Umrisslinie.

■ Linien zum Vektorbild hinzufügen

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



- 2 Markieren Sie mit der Maus den Startpunkt (1) und dann den nächsten Punkt (2).

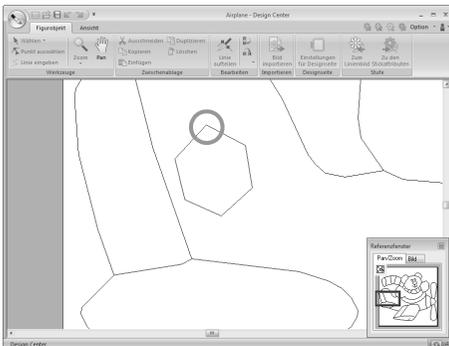


→ Es wird eine Linie gezeichnet, die die beiden Punkte verbindet. Zeichnen Sie weitere Linien durch Klicken mit der Maus.

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.



Anmerkung:

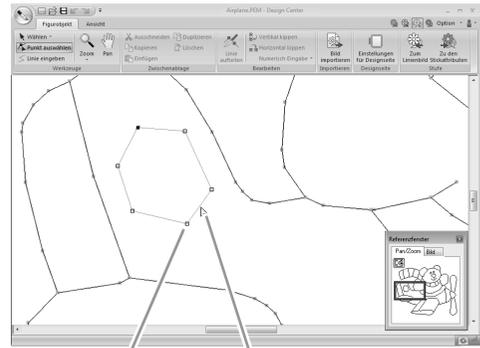
Stickattribute können nicht auf Flächen angewandt werden, die nicht vollständig in einer Umrisslinie eingeschlossen sind.

■ Umformen von Umrisslinien

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

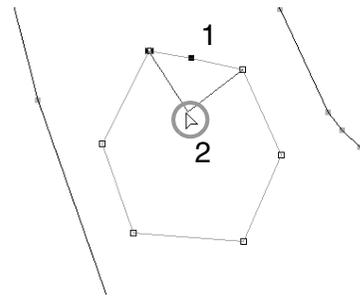


- 2 Klicken Sie auf eine Umrisslinie.

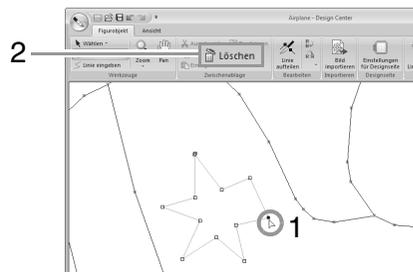


Punkt Linie erscheint rosa

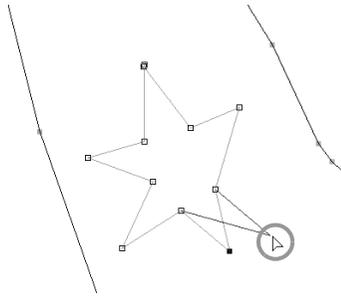
- 3 Um einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrisslinie (1).
Um eine Ecke zu erzeugen, ziehen Sie den Punkt (2).



- 4 Wird der Punkt gelöscht, verschwindet auch die Ecke. Klicken Sie auf den Punkt (1) und drücken Sie dann die Taste **Entf** oder klicken Sie auf 2.



- 5 Ziehen Sie den Punkt, um die Form der Linie zu ändern.



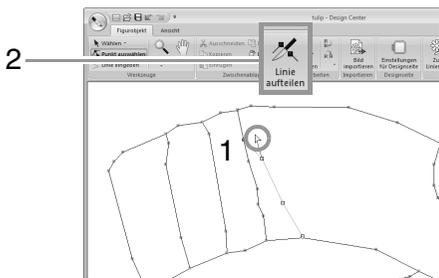
Anmerkung:

- 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 1 und klicken Sie dann auf 2, um die Linie zu teilen.



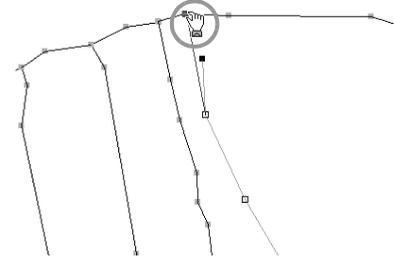
Linien verbinden

Zwei Punkte können zur Bildung einer Linie verbunden werden.

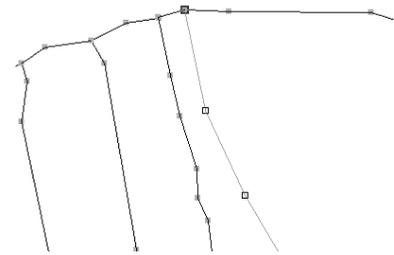
- 1 Führen Sie die Schritte 1 und 2 unter „Umformen von Umrisslinien“ aus, um eine Linie zu markieren.

- 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.



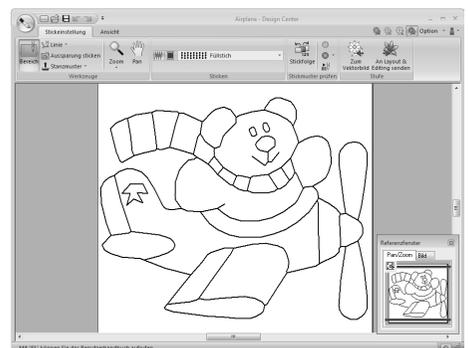
- 3 Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Punkte zu verbinden.



Weiter mit der Stickattributstufe

Wenn das Vektorbild fertig ist, fahren Sie mit der Stickattributstufe fort.

- 1 Klick Sie auf 1 oder 2.





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.

Stickattribute festlegen

- Um die Nähart für die Linie festzulegen, klicken Sie auf **1**, dann auf **2** und anschließend auf **3**.



Listenfeld **Randnahtstich**



: Klicken Sie hier, um Stickattribute der ganzen Umrisslinie zuzuweisen.



: Klicken Sie hier, um Stickattribute einem Teil der Umrisslinie zuzuweisen.

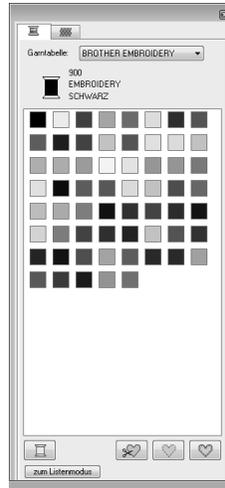
Um die Nähart für die Fläche festzulegen, klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



Listenfeld **Flächenstich**

- Klicken Sie auf .

- Klicken Sie auf die gewünschte Farbe.

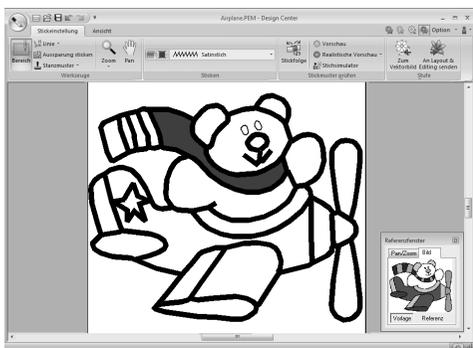
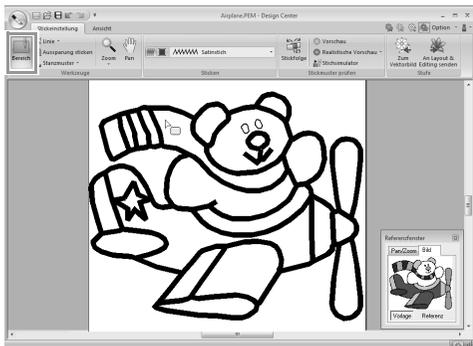


- Klicken Sie auf den Pfeil nach unten im Listenfeld **Nähart** und wählen Sie die gewünschte Nähart.

- Wenn Sie  oder  verwenden, klicken Sie auf die Umrisslinie, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.



- 6 Wenn Sie  verwenden, klicken Sie auf die Fläche, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.

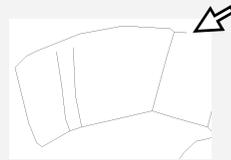


Um die Stickattribute zu ändern, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6.



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.

 „Linien zum Vektorbild hinzufügen“ auf Seite 188

 **Anmerkung:**

- Im Dialogfeld **Einstellung der Stickattribute** können Attributdetails wie z. B. die Breite von Satinstichen und die Laufweite, festgelegt werden.

 „Stickattribute festlegen“ auf Seite 205.

- Das Referenzfenster eignet sich gut zum Festlegen von Farben bei gleichzeitigem Vergleichen mit den Farben des Originalbildes.

Referenzfenster verwenden

Dieses Fenster ermöglicht, die Farben beim Auswählen mit den Farben des Originalbildes zu vergleichen.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Referenzfenster**.



2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Bild**.
→ Das in der Originalbildstufe geöffnete Bild wird angezeigt.



Wenn **Referenz** aktiviert ist, klicken Sie auf **Vorlage**.

Schritt 5 In Layout & Editing importieren

Das in Design Center erstellte Stickdesign kann in Layout & Editing importiert werden. Außerdem ist die Übertragung der erzeugten Daten mit den Funktionen in Layout & Editing auf die Stickmaschine möglich.

 **Hinweis:**
Wenn die Stickattribute einer Umrandung oder Fläche nicht eingestellt sind, ist das Importieren des Stickmusters nicht möglich.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.

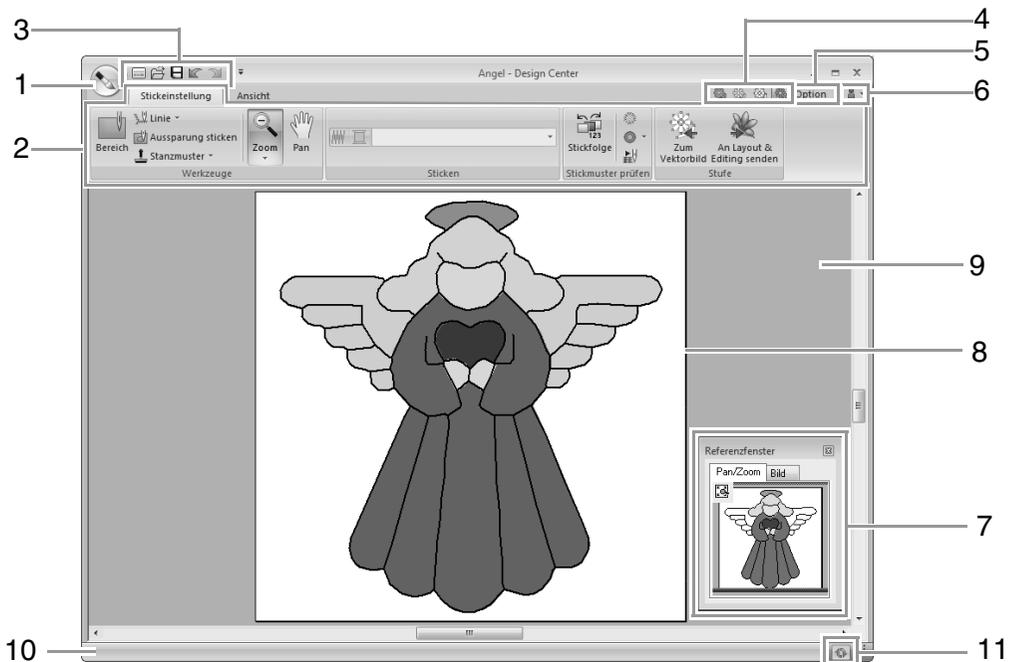


→ Layout & Editing wird gestartet.

2. Legen Sie die **Vergrößerung** und **Ausrichtung** fest, und klicken Sie dann auf **Importieren**.



Das Design Center-Fenster



- 1 Schaltfläche „Anwendung“
- 2 Menüband
- 3 Symbolleiste für den Schnellzugriff
- 4 Schaltfläche „Stufe“
Zeigt die aktuelle Stufe an. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu einer anderen Stufe zu wechseln.
- 5 Schaltfläche „Optionen“
- 6 Schaltfläche „Hilfe“
- 7 Referenzfenster (☞ Seite 200)
Zeigt alle Umrandungen und Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten.
- 8 Designseite
- 9 Arbeitsbereich
- 10 Statusleiste
- 11 Schaltfläche „Darstellung aktualisieren“

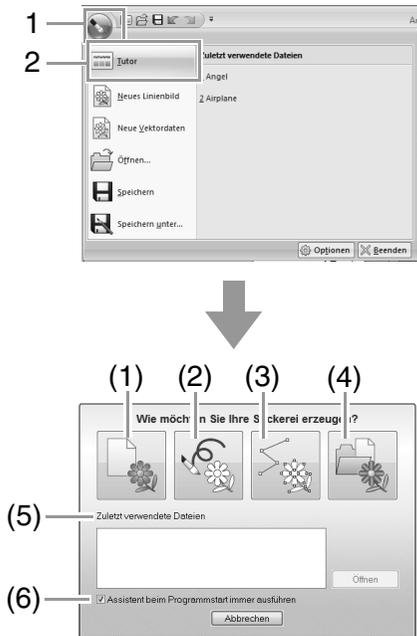
☞ „Ausführen/Beenden von Anwendungen“ auf Seite 18

Originalbildstufe

Tutor verwenden

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

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



(1) Vom Bild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **Vom Bild** angezeigt.

(2) Neues Linienbild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in der Linienbildstufe geöffnet.

„Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes“ auf Seite 197.

(3) Neues Vektorbild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Stickmusterseite in der Vektorbildstufe geöffnet.

„Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 199.

(4) PEM-Datei öffnen

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

(5) Zuletzt verwendete Dateien

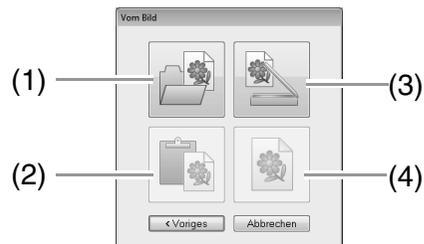
Klicken Sie in der Liste auf den Dateinamen und anschließend auf **Öffnen**.

(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 auf diese Schaltfläche öffnet das Dialogfeld **Öffnen** zur Auswahl einer Bilddatei.

„Bilddateiformate“ auf Seite 137

(2) Aus der Zwischenablage

Klicken auf diese Schaltfläche fügt das Bild aus der Zwischenablage in die Stickdesignseite ein. 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 (z. B. ein Scanner) zu importieren. Fügen Sie es dann in die Designseite ein.

(4) Aktuelles Bild verwenden

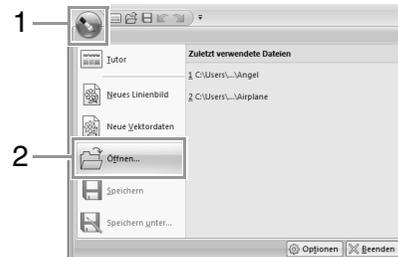
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein in der Originalbildstufe geöffnetes Bild zu verwenden. Diese Funktion kann nur dann eingesetzt werden, wenn ein Bild in der Originalbildstufe geöffnet wurde.

**Anmerkung:**

- Um ein Bild von einem TWAIN-Gerät zu importieren:
 - Schließen Sie das TWAIN-Gerät am Computer an, klicken Sie dann auf **Bild**, dann auf **Aus TWAIN-Gerät öffnen**, oder klicken Sie auf **Vom TWAIN-Gerät im Dialogfeld Vom Bild**. Wenn das Dialogfeld **Quelle wählen** angezeigt wird, wählen Sie ein Gerät. Klicken Sie dann auf **Auswählen**.
 - 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 Umrisse nicht klar sind, ziehen Sie die Umrisse auf Pauspapier nach.
 - Bessere Scanergebnisse erhalten Sie möglicherweise, wenn Sie den Farbtonumfang des Bildes reduzieren.

Eine Datei öffnen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.
3. 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 Bilddatei gewählt, wird die Datei in der Originalbildstufe geöffnet.
- 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

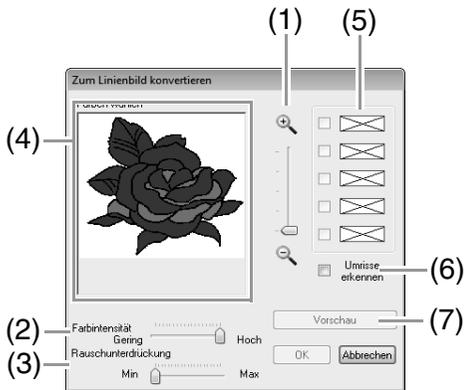
Extrahieren der Umrisslinien eines Bildes

1. In der Originalbildstufe, klicken Sie auf **1**.



☞ „Originalbildstufe“ auf Seite 185.

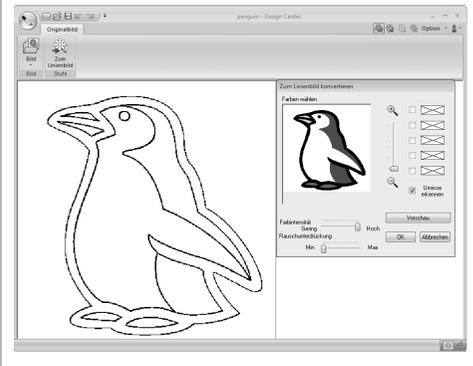
2. Wählen Sie die Farben für die Umrisslinien und klicken Sie dann auf **OK**.



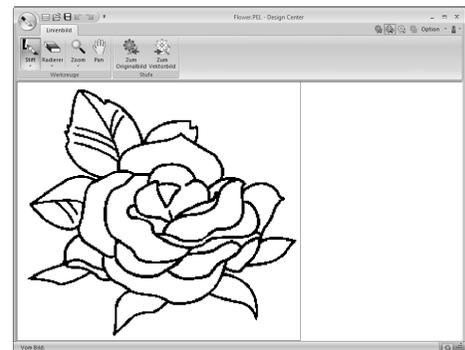
- (1) **Zoom-Schieberegler**
Stellen Sie mit diesem Schieberegler den Vergrößerungsfaktor für die Anzeige des Bildes ein.
- (2) Schieberegler **Farbintensität**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler die Farbtöne in Bildern, in denen die Umrangungsfarbe schwer auszuwählen ist.
- (3) Schieberegler **Rauschunterdrückung**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler das Bildrauschen (Verzerrungen) in Bildern mit undeutlichen Umrangungen.
- (4) Klicken Sie auf die Umrangungsfarbe(n), die zu schwarzen Umrangungen konvertiert werden sollen.
- (5) Zeigt die in (4) gewählten Farben. Um die Auswahl einer Farbe aufzuheben, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- (6) Um die Farbbereichslinien zu extrahieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Umrisse erkennen**.

Anmerkung:

Wenn Sie Farbbereichslinien mit **Umrisse erkennen** extrahieren, werden die Farben in ein Linienbild umgewandelt (siehe unten).



- (7) Klicken Sie auf **Vorschau**, um das Linienbild in der Stickmusterseite anzuzeigen.



Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



In der Stickmusterseite kann das Linienbild mit den Stift- und Radiererwerkzeugen freihändig gezeichnet werden.

 „Linienbildstufe“ auf Seite 186.

Anmerkung:

In der Linienbildstufe wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.

 „Speichern von Stickmustern“ auf Seite 210 und „Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 199.

Vektorbildstufe

Ändern von Einstellungen für das Konvertieren in Umrandungen

1. In der Linienbildstufe, klicken Sie auf **1**.



☞ „Linienbildstufe“ auf Seite 186.

2. Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Einstellungen für die Vektorkonvertierung** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.

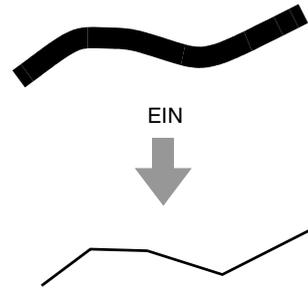


- (1) Wählen Sie eine Einstellung unter **Auflösung**.
Fein: Wählen Sie diese Einstellung nur, wenn das Bild viele kleine Details enthält.
Normal: Wählen Sie diese Einstellung für eine ausreichende Auflösung, ohne dass die Datei allzu groß wird.
Grob: Wählen Sie diese Einstellung, wenn die Datei so klein wie möglich bleiben soll.
- (2) 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.

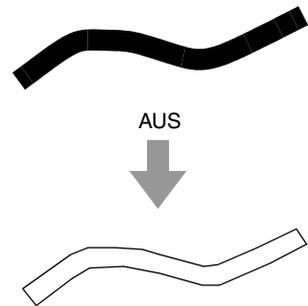


Anmerkung:

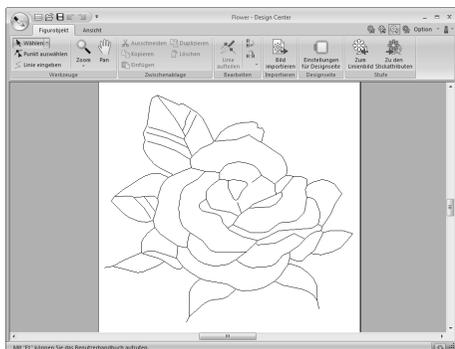
Wenn der Schieberegler auf **Mehr** eingestellt ist, werden sogar dicke schwarze Linien durch eine Linie an der Mitte entlang ersetzt.



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



- (3) Stellen Sie mit dem Schieberegler **GRÖSSE** die Größe ein.
- (4) Sie können das Bild nicht über die Ränder der Stickmusterseite hinaus vergrößern. Falls erforderlich, klicken Sie auf **Einstellungen für Designseite** und ändern Sie dann die Größe der Designseite.
- (5) 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.



Hinweis:

Es kann sein, dass Umrangungsdaten beim Wechsel von der Linienbildstufe zur Vektorbildstufe nicht von einem Bild erzeugt werden können, obwohl verschiedene Einstellungen zur Umrangungskonvertierung festgelegt worden sind. Kehren Sie in diesem Fall zur Linienbildstufe zurück und korrigieren Sie die Umrisslinien im Linienbild oder das Bild.

Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Anmerkung:

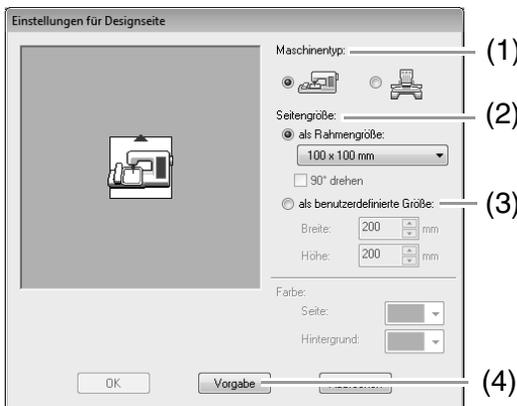
- In der Vektorbildstufe wird die Datei als PEM-Datei gespeichert.
- Um Daten aus einer gespeicherten PEM-Datei abzurufen, verwenden Sie den Befehl **Bild importieren** auf der Registerkarte **Figurobjekt**.

Größe der Stickmusterseite festlegen

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



2. Wählen Sie die Größe der Designseite und klicken Sie anschließend auf OK.



- (1) Wählen Sie einen Maschinentyp. Die im Listenfeld **Seitengröße** verfügbaren Einstellungen variieren entsprechend dem hier gewählten Maschinentyp.
- (2) Um die Größe der Stickmusterseite entsprechend der Rahmengröße einzustellen, wählen Sie **als Rahmengröße** und im Listenfeld die gewünschte Rahmengröße aus.
- (3) 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.
- (4) Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **Vorgabe**.

Hinweis:

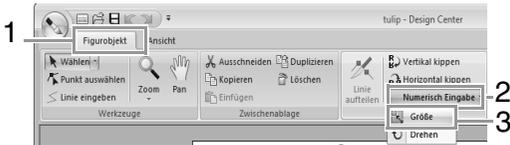
- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Erstellen Sie keinen Benutzerstickrahmen, der größer ist als der Stickrahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.

Bearbeiten von Umrandungen

■ Umrandungen skalieren

Numerisches Skalieren:

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



3. Wählen Sie eine Größe und klicken Sie dann auf **OK**.



- (1) Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**.
- (2) Wählen Sie, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt werden soll.
Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein oder wählen Sie sie aus.

■ Umrandungen horizontal oder vertikal spiegeln

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



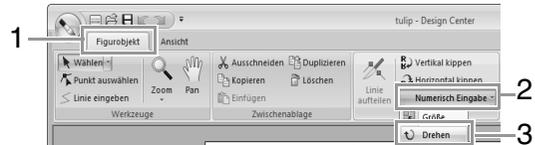
■ Umrandungen drehen

Manuell drehen:

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Stellen Sie den Mauszeiger über den Drehpunkt. Und dann ziehen.

Numerisch drehen:

1. Markieren Sie die Umrandung.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



3. Geben Sie den gewünschten Drehwinkel ein oder wählen Sie ihn aus, und klicken Sie dann auf **OK**.



Anmerkung:

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

Umrandungen im Referenzfenster anzeigen

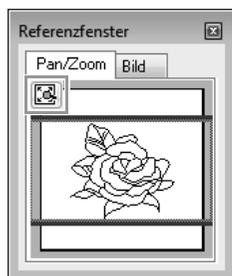
Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



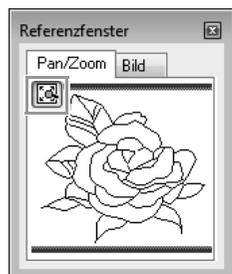
■ Vergrößern und Verkleinern

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

Klicken Sie auf die Registerkarte **Pan/Zoom** und anschließend auf .



Zeigt die ganze Designseite an.



Zeigt das ganze Muster an.

■ 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.

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

■ Anzeigen eines anderen Referenzbildes

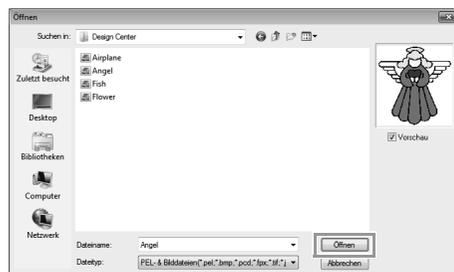
1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Bild**.



2. Klicken Sie auf **Referenz**, dann auf .



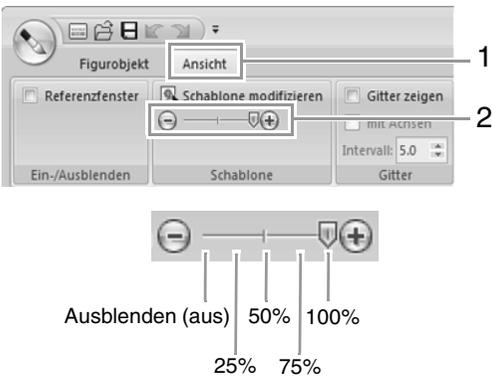
3. Wählen Sie das Referenzbild und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.



Hintergrundbild ändern

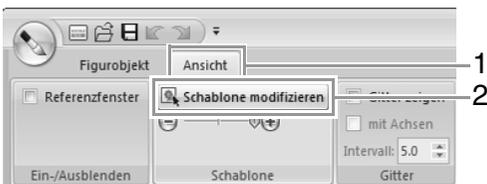
■ Ansicht des Hintergrundbildes ändern

Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann den Schieberegler **2**, oder klicken Sie auf  oder

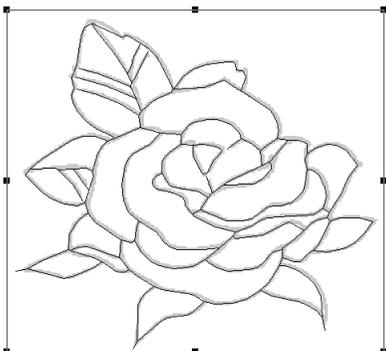


■ Größe und Position des Hintergrundbildes ändern

1. Markieren Sie die Schablone. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Ziehen Sie das Schablonenbild an die gewünschte Stelle.
Ziehen Sie einen Ziehpunkt, um das Schablonenbild zu vergrößern oder zu verkleinern.



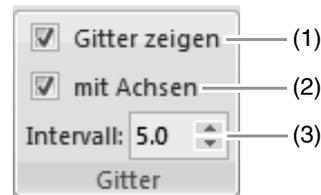
Programmeinstellungen ändern

■ Gittereinstellungen ändern

1. Klicken Sie auf **1**.



2. Legen Sie die Gittereinstellungen fest.



- (1) Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
Um das Gitter auszublenden, löschen Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
- (2) 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**.
- (3) Um den Gitterabstand einzugeben, geben Sie einen Wert in das Feld **Intervall** ein oder wählen Sie einen aus.

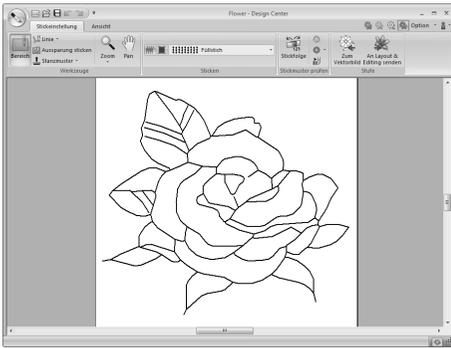
■ Maßeinheiten ändern

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

 „Systemeinheit“ auf Seite 22

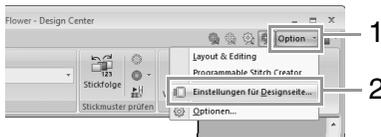
Stickattributstufe

Klicken Sie in der Vektorbildstufe auf 1.



Anmerkung:

In der Stickattributstufe können die Farben der Designseite und der Hintergrund im Dialogfeld **Design-Einstellungen** geändert werden (Aufruf durch Klicken auf 1, dann auf 2).



Flächenfüllung/Randnaht einstellen

■ Flächenfüllung

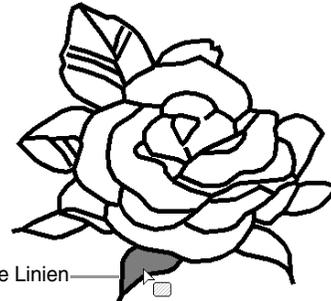
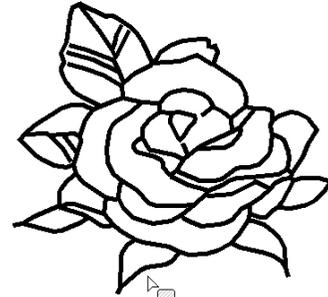
1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

„Stickattribute“ auf Seite 204

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



Wandernde Linien

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.

Randnaht

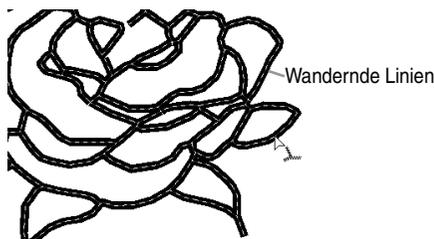
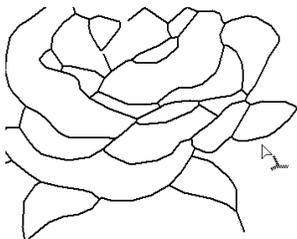
1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



2. Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.

☞ „Stickattribute“ auf Seite 204.

3. Markieren Sie die Umrandung, um die Stickattribute zuzuweisen.



Anmerkung:

Bei Auswahl von  werden die Einstellungen nur auf einen Teil der markierten Umrandung angewandt.

Stickattribute

Mit dem in der Stickattributstufe verfügbaren Fensterbereich „Sticken“ auf der Registerkarte **Stickeinstellung** können Sie Farbe und Nähart von Flächen und Umrandungen einstellen.

Die verfügbaren Stickattribute sind vom gewählten Werkzeug abhängig.

Beispiel 1: Bei Auswahl von 



Beispiel 2: Bei Auswahl von  oder 



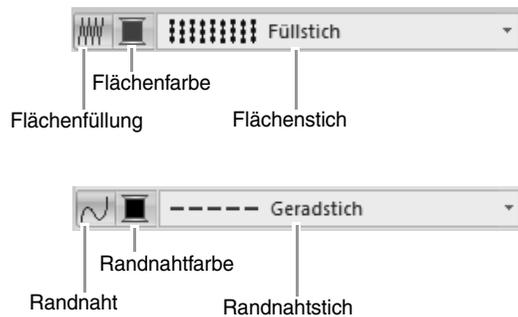
 Flächenfüllung	Schaltet die Flächenfüllung ein/aus.
 Randnaht	Schaltet die Randnaht ein/aus.
 Flächenfarbe Randnahtfarbe	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte oder Flächen festzulegen.
 Flächenstich Randnahtstich	Mit diesen Listefeldern können Sie den Stichtyp für Randnähte oder Flächen festlegen.

■ Flächenfüllung / Randnaht

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

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

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



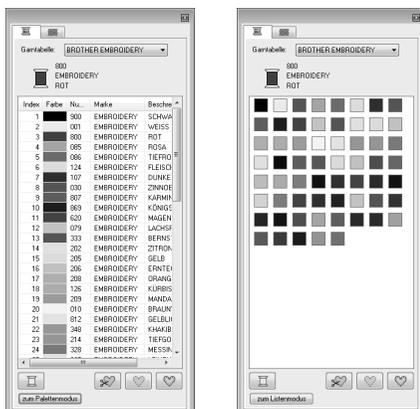
2. Klicken Sie auf die Fläche oder Umrandung, der die Stickattribute zugewiesen werden sollen.

Anmerkung:

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

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Farbe**.
2. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü **Garntabelle** eine Garnfarbtabelle oder eine Anwendergarntabelle aus.



3. Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.

 *Beschreibungen der vier Schaltflächen unter der Liste finden Sie unter „Sonderfarben“ auf Seite 57*

4. Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, der Sie die Farbeinstellung zuweisen möchten.

■ Nähart

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

Randnahtstich



Flächenstich



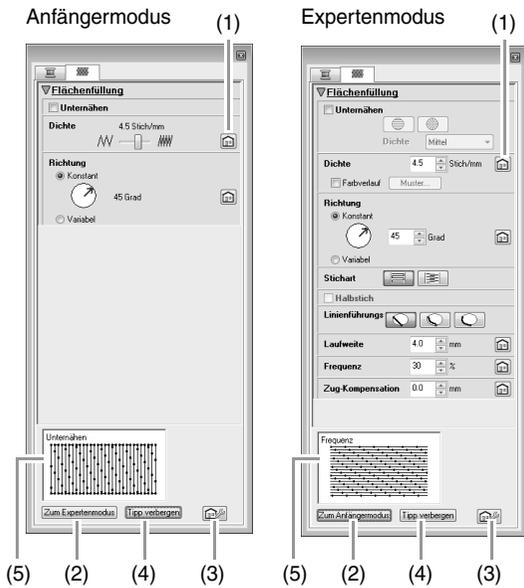
3. Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, der Sie den Sticktyp zuweisen möchten.

■ Stickattribute festlegen

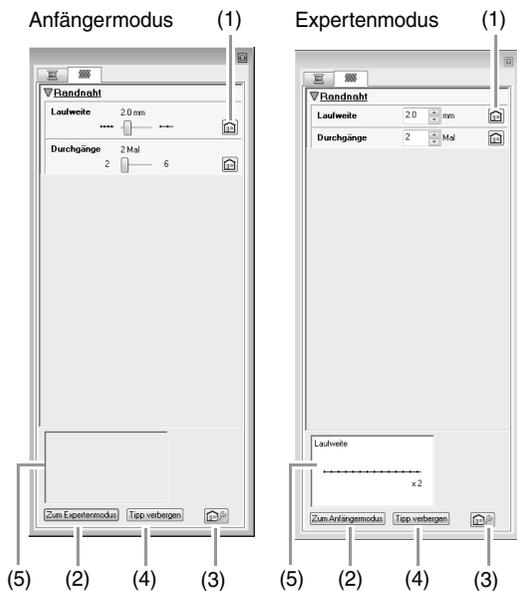
Um das Dialogfeld **Stickattribute** anzuzeigen, klicken Sie auf **1** und anschließend auf **2**.



• Für Flächenfüllung



• Für Randnaht



- (1) :
Klicken für Standardeinstellung.
- (2) Zum Expertenmodus/Zum Anfängermodus:
Klicken zum Umschalten des Modus.
- (3) :
Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.

„Häufig verwendete Stickattribute speichern“ auf Seite 170

- (4) Tipp verbergen/Tipp zeigen:
Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippansicht
- (5) Bei jeder Änderung der Stickattributeinstellungen kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden.

1. Ändern Sie die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 296 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 301

2. Wenn die Stickattribute für Randnähte angezeigt werden, klicken Sie auf die Umrundung, um die Attribute auf die Umrundung anzuwenden.

Wenn die Attribute für die Flächenfüllung angezeigt werden, klicken Sie auf eine Fläche, um die Flächenfüllungsattribute auf die Fläche anzuwenden.

Anmerkung:

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 170

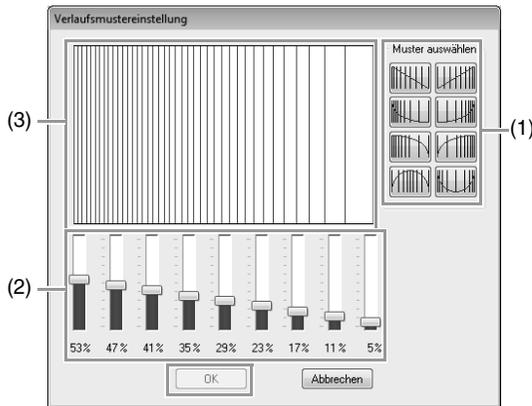
■ **Farbverlauf erstellen**

Die Dichte einer Farbe 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** und klicken Sie dann auf **Muster**.



- Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **Verlaufmustereinstellung** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.



- Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **Muster auswählen**.
- Stellen Sie mit den Schieberegler die Dichte des Verlaufsmusters ein.
- Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.

Anmerkung:

Der Farbverlauf kann festgelegt werden, wenn Satinstiche, Füllstiche oder Programmierbare Füllstiche für Flächenfüllungen eingestellt sind und als Stickrichtung **Konstant** gewählt ist.

Hinweis:

Mit der Farbverlaufeinstellung in Design Center kann keine zusätzliche Farbe (zum Mischen in Layout & Editing) festgelegt werden.

Effekte auf Kreis- und Radialstiche anwenden

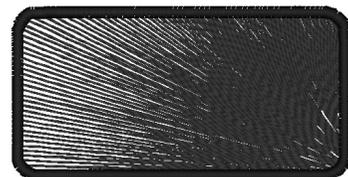
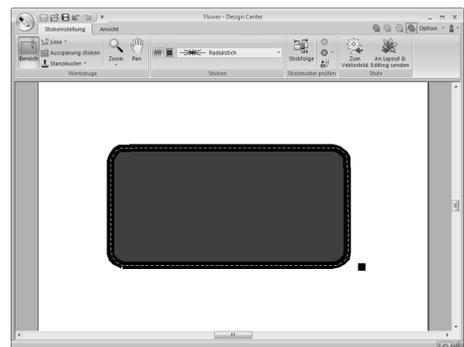
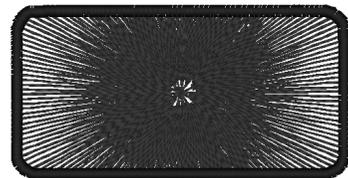
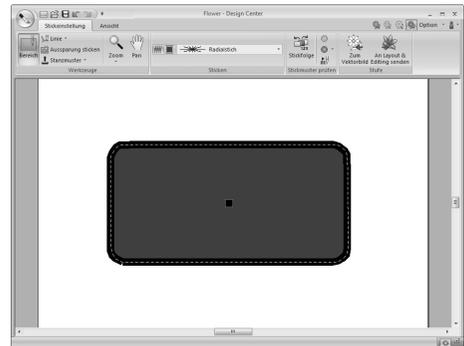
Um den dekorativen Effekt zu erhöhen, können Sie den Mittelpunkt von Flächen verschieben, für die der Kreis- oder Radialstich eingestellt ist.

- Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



- Wählen Sie die gewünschte Farbe und den Stichtyp (**Kreisstich** oder **Radialstich**) aus.

- Klicken Sie auf die Fläche.
→ Der Mittelpunkt (■) wird angezeigt.
- 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.

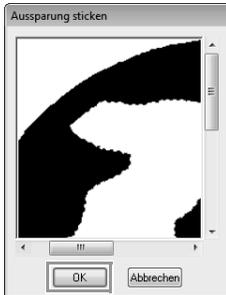
1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Klicken Sie auf die Fläche, die eine andere Fläche vollständig einschließt.

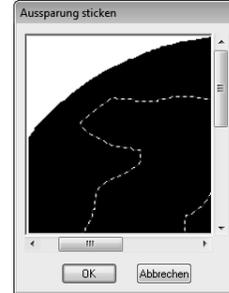


3. Klicken Sie auf **OK**, um die Ausparung zu aktivieren.



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

Stanzmuster können in der Stickattributstufe von Design Center auf Flächen angewandt werden.

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



 : Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anwendung eines Stanzmusters.

 : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das angewandte Stanzmuster zu bearbeiten.

Die Einstellungen für Stanzmuster werden in derselben Weise festgelegt wie in Layout & Editing.

 „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 60

Anmerkung:

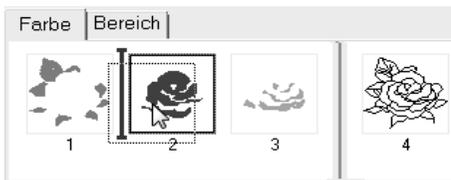
Dieses Programm enthält zwar schon einige Stanzmuster, mit Programmable Stitch Creator können Sie diese Muster aber auch bearbeiten oder eigene Muster erstellen.

Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Um die Stickreihenfolge einer Farbe zu ändern, markieren Sie den Rahmen für die Farbe und ziehen den Rahmen auf die gewünschte Position.



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**.



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**.

Prüfen der Stickerei im Stichsimulator

Um die Stickerei mit dem Stichsimulator anzuzeigen, klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



Die grundlegenden Verfahren sind mit den für Layout & Editing beschriebenen Prozeduren identisch.

 „Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator“ auf Seite 71

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 200.

Speichern von Stickmustern

Die Datei kann in jeder Stufe gespeichert werden.

■ Überschreiben

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.

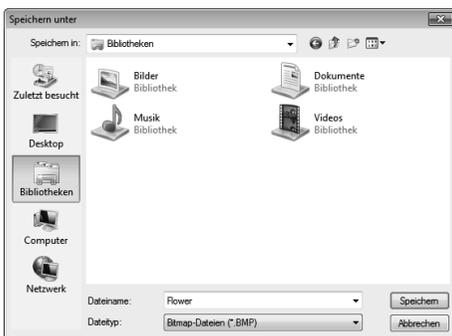


■ Unter neuem Namen speichern

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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



3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Anmerkung:

- 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.

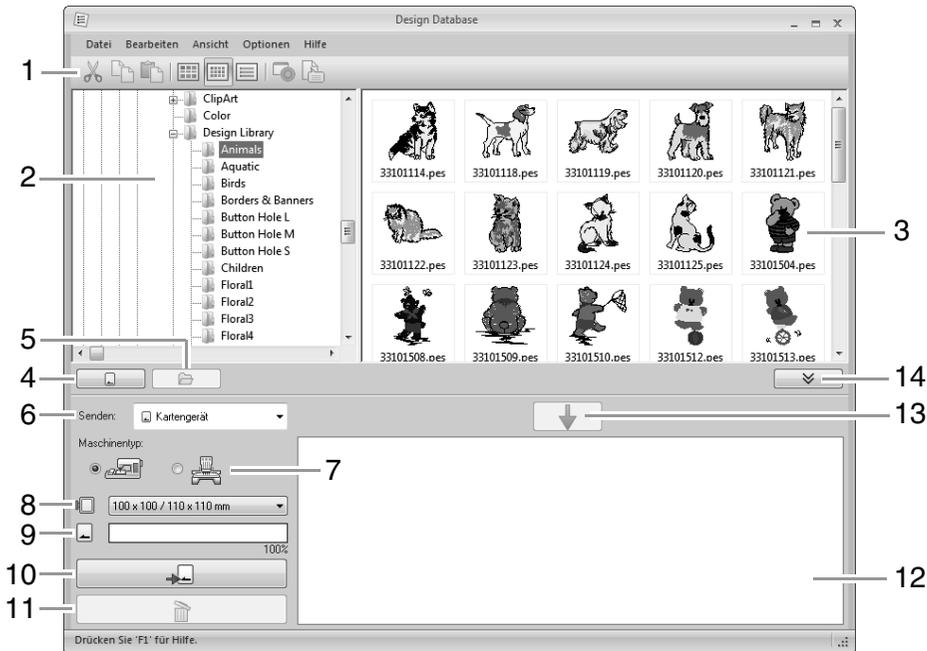
Hinweis:

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.

Design Database

Mit Design Database können die erstellten Stickdaten verwaltet werden. Außerdem können die Dateien während der Anzeige von Bildern des Dateiinhaltes organisiert oder mehrere Stickdesigns auf Stickmaschinen übertragen werden.

Design Database-Fenster



1 Werkzeugleiste

2 Ordnerfenster

3 Inhaltsfenster

Zeigt Miniaturansichten aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner an.

4 Schaltfläche „Karte lesen“

Zum Einlesen einer Originalkarte.

5 Schaltfläche „Anzeige des Ordnerinhaltes“

Zeigt den Ordnerinhalt an.

6 Listenfeld „Senden an“

Wählen Sie, wo die Stickdateien gespeichert oder wohin sie gesendet werden sollen.

7 Maschinentyp

Die im Listenfeld „Rahmengröße“ verfügbaren Einstellungen variieren entsprechend dem gewählten Maschinentyp.

8 Dropdown-Listenfeld für die Stickrahmengröße

9 Anzeige der Kartenkapazität

Zeigt die Kapazität der Originalkarte oder des Stickmaschinenspeichers für die ausgewählten Muster (angezeigt in der Schreibliste) an, wenn eine Originalkarte oder eine Stickmaschine als Ziel zum Schreiben der Daten ausgewählt worden ist.

10 Schaltfläche „Schreiben“

Beginnt mit dem Schreiben der gewählten Muster (angezeigt in der Schreibliste).

11 Schaltfläche „Entfernen“

Hebt die Markierung des ausgewählten Designs (angezeigt in der Schreibliste) wieder auf.

12 Schreibliste

Zeigt die Liste der Muster an, die auf eine Originalkarte, einen USB-Datenträger oder eine Stickmaschine geschrieben werden sollen.

13 Schaltfläche „Hinzufügen“

Fügt das im Inhaltsfenster markierte Muster zur Schreib-/Übertragungsliste hinzu.

14 Schaltfläche „Kartenschreibfenster anzeigen/ausblenden“

Beim Schreiben/Übertragen von Mustern anklicken.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schreibliste ein- oder auszublenden.



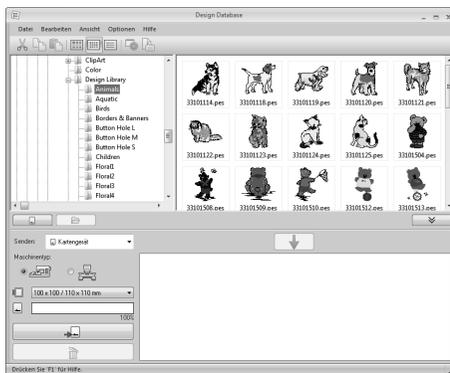
Anmerkung:

Die folgenden Einstellungen können im Menü **Optionen** eingegeben werden.

- Auswahl von **mm** oder **Zoll** für die Systemeinheiten.
- Auswahl von **Blau**, **Schwarz**, **Silber** oder **Wasser** als Farbe für die Anwendung.

Starten von Design Database

1. Klicken Sie auf , wählen Sie **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN NEXT**, dann **Extras**, und dann **Design Database**.
2. 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.
- Gezippte Dateien können in diesem Programm nicht gelesen werden.

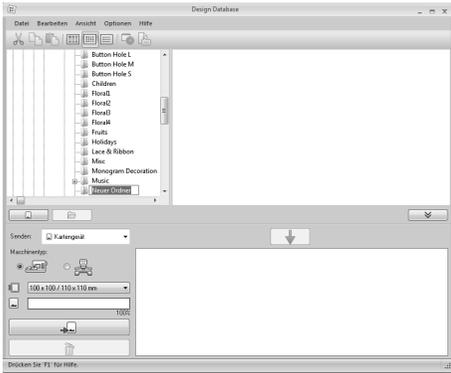


„In Layout & Editing importieren“
auf Seite 192.

Organisieren von Stickmustern

Neue Ordner erstellen

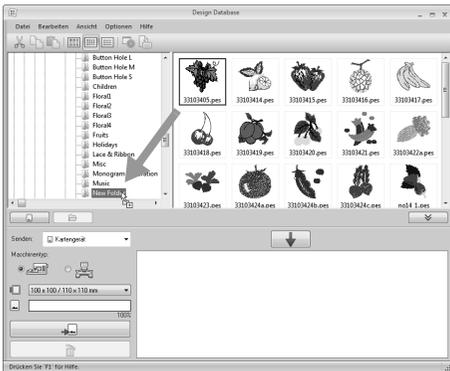
1. Wählen Sie den Ordner links im Ordnerfenster.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Neuen Ordner erstellen**.



3. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein, und drücken Sie die Taste **Enter**.

Dateien in einen anderen Ordner verschieben/kopieren

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 anderen 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.

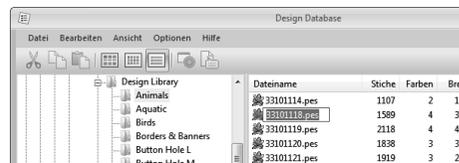
Dateien umbenennen

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 215.

1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der das Stickmuster enthält.
2. Wählen Sie das Stickmuster. Klicken Sie dann erneut.



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

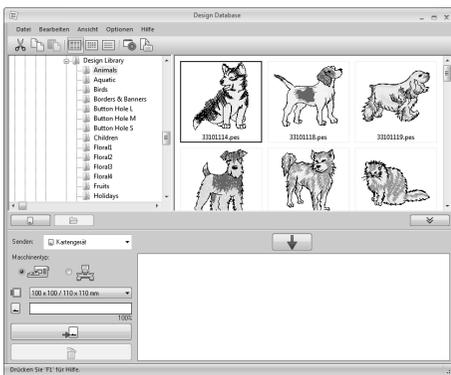
1. Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie löschen möchten.
2. Markieren Sie im Inhaltsfenster den Namen des Stickmusters.
3. Drücken Sie **Entf**.
→ Die Datei wird in den Papierkorb verschoben.

Anzeige der Dateien ändern

Die Stickdesigns im Inhaltsfenster können als große oder kleine Miniaturansichten angezeigt oder nach ihren Stickinformationen aufgelistet werden.

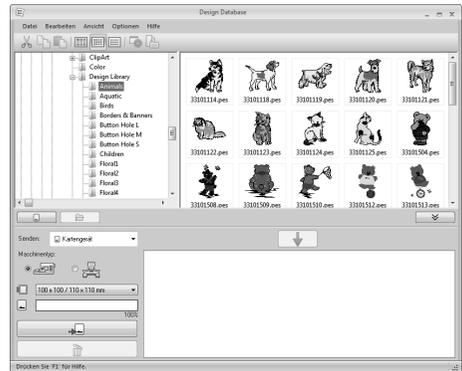
■ Große Miniaturansichten

Klicken Sie auf  oder klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Große Miniaturansichten**.



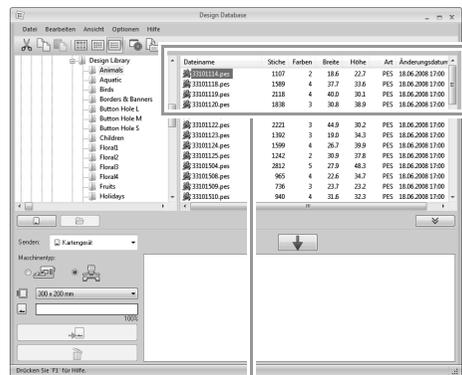
■ Kleine Miniaturansichten

Klicken Sie auf  oder klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Kleine Miniaturansichten**.



■ Stickinformationen

Klicken Sie auf  oder klicken Sie auf **Ansicht** und dann auf **Details**.



Dateiname	Stiche	Farben	Breite	Hohe	Art	Änderungsdatum
33101114.pes	1107	2	18,6	22,7	PES	2008/06/18 17:00
33101118.pes	1589	4	37,7	33,6	PES	2008/06/18 17:00
33101119.pes	2118	4	40,0	30,1	PES	2008/06/18 17:00
33101120.pes	1838	3	30,8	38,9	PES	2008/06/18 17:00

Öffnen von Stickmustern

Dateien 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**.

Dateien 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.

Übertragen von Stickmustern auf Maschinen

Hinweis:

Die Prozeduren zum Übertragen eines erstellten Stickmusters auf eine Stickmaschine variieren je nach Stickmaschinenmodell. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

Übertragen auf eine Maschine mittels Originalkarte/USB-Datenträger/USB-Kabel

- Halten Sie das zu verwendende Medium bereit oder verbinden Sie eine Stickmaschine mit dem Computer.

Hinweis:

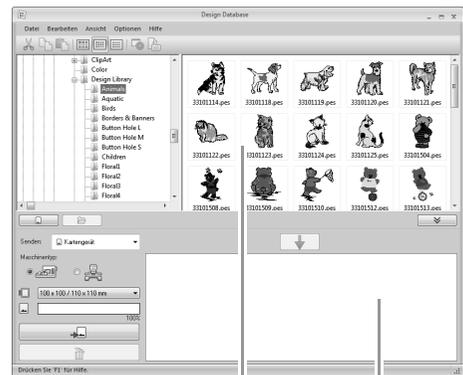
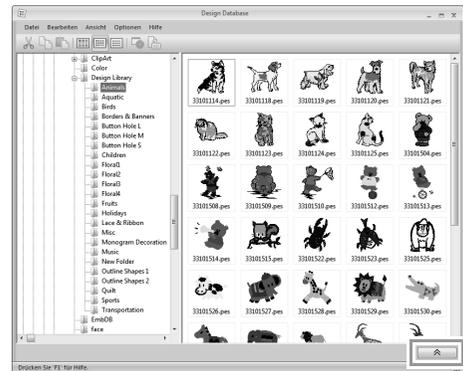
Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Designs den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.

Anmerkung:

- Soll das Muster auf eine Originalkarte geschrieben werden, legen Sie die Originalkarte im das USB-Kartengerät ein.
- Soll das Muster auf einen USB-Datenträger geschrieben werden, verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
- Soll das Muster direkt auf eine Stickmaschine übertragen werden, verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer. Weitere Informationen zur Übertragung von Mustern finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Damit die Link (Verbindungs)-Funktion zum Übertragen von Stickdesigns verwendet werden kann, muss eine mit der Link (Verbindungs)-Funktion kompatible Stickmaschine im Link (Verbindungs)-Modus laufen.

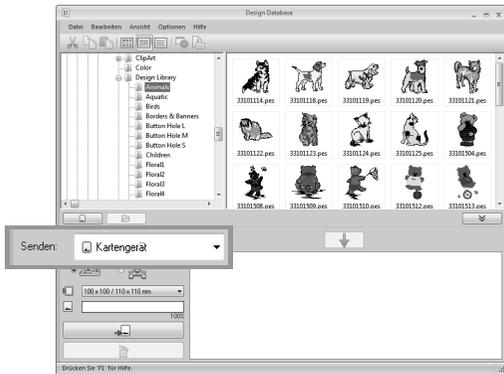
☞ „Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 177

- Klicken Sie auf .



Inhaltsfenster (verfügbare Muster) Schreibliste (Ausgewählte Muster)

3. Klicken Sie auf das Listenfeld **Senden** und anschließend auf das Ziel.



- (1) Sendet Muster an das USB-Kartengerät.
- (2) Sendet Muster an Stickmaschinen über die Link-(Verbindungs)-Funktion.

Anmerkung:

Wenn **Link** im Listenfeld **Senden** nicht verfügbar ist, prüfen Sie, ob die Stickmaschine im Link (Verbindungs)-Modus läuft und dass das Kabel richtig angeschlossen ist.

„Vom Computersticken mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 177

- (3) Sendet Muster an USB-Datenträger.
- (4) Sendet Muster direkt an eine Stickmaschine.

Die verbleibenden Schritte variieren je nachdem, zu welchem Ziel die Daten gesendet werden sollen.

■ Verwenden von Originalkarten

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit einem Karten-Steckplatz ausgerüstet ist.



Hinweis:

PHC-Dateien können nicht geschrieben werden.

4. Wählen Sie im Listenfeld **Senden**.
5. Unter **Maschinentyp** wählen Sie den Typ der verwendeten Stickmaschine.



- (1) Ein-Nadel-Maschine
- (2) Mehrfach-Nadel-Maschine

6. Wählen Sie im Listenfeld **als Rahmengröße** die entsprechende Größe des Stickrahmens aus.

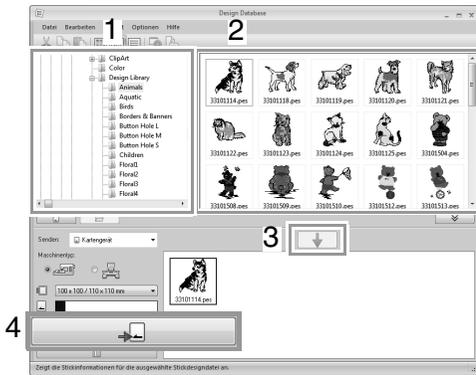
100 x 100 / 110 x 110 mm

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.
- 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.

„Unter neuem Namen speichern“ auf Seite 81

7. Klicken Sie auf .
8. Wählen Sie in **1** einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster **(2)** eine Stickdatei und klicken Sie dann auf **3**, um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf **4**.



4

Hinweis:

- Ein Stickdesign für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden.
- Wenn das Stickmuster in der gewählten Stickmusterdatei größer als die in Schritt 6 gewählte Rahmengröße ist, oder die Anzahl der Stiche oder Anzahl der Farben des Stickmusters den Maximalwert für den in Schritt 6 gewählten Rahmen übersteigt, kann die Datei nicht zur Schreibliste hinzugefügt werden. Nur die in der Schreibliste enthaltenen Stickdesigns werden auf die Speicherkarte geschrieben.

Anmerkung:

- Sie können Stickdateien auch folgendermaßen zur Schreibliste hinzufügen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei, dann auf **Zur Schreibliste hinzufügen**; oder markieren Sie die Datei im Inhaltsfenster und ziehen Sie sie dann in die Schreibliste.
- Eine Datei kann auch durch Klicken mit der rechten Maustaste auf die Datei in der Schreibliste und anschließendem Klicken auf **Aus Schreibliste entfernen** aus der Schreibliste entfernt werden.

9. Wenn die Dateien auf eine Originalkarte geschrieben werden sollen, wird die folgende Meldung angezeigt. Klicken Sie auf **OK**.



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).

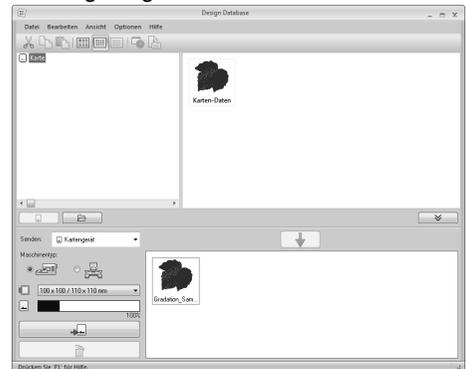
10. Erscheint eine Meldung mit dem Hinweis, dass das Schreiben abgeschlossen ist, klicken Sie auf **OK**.

Anmerkung:

Muster, die auf einer Stickmusterseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedene Rahmenbereiche geteilt.

➔ „Hinweis“ auf Seite 175

- 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.
 - Um die gerade auf die Speicherkarte geschriebene Stickdesigndatei 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.

■ Verwenden eines USB-Datenträgers

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit der USB-Host-Funktion kompatibel ist.



4. Wählen Sie  im Listenfeld **Senden**.

Anmerkung:

Wenn mehrere USB-Datenträger angeschlossen sind, wird für jeden

Datenträger  angezeigt. Wählen Sie den USB-Datenträger, auf den das Muster geschrieben werden soll.

5. Klicken Sie auf .

6. Wählen Sie in 1 einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster (2) eine Stickdatei und klicken Sie dann auf 3, um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf 4.



→ Die Muster in der Schreibliste werden auf den USB-Datenträger geschrieben.

→ Wenn die Designs gespeichert worden sind, erscheint die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“.

Hinweis:

- Entfernen Sie den USB-Datenträger nicht, solange Muster geschrieben werden.
- Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



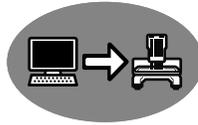
Anmerkung:

Wenn für den USB-Datenträger eine Datenträgerbezeichnung festgelegt worden ist, erscheint „ [(Laufwerksbuchstabe):] (Datenträgerbezeichnung)“ im Listenfeld **Senden**. Ist keine Datenträgerbezeichnung festgelegt, erscheint „ [(Laufwerksbuchstabe):] USB-Datenträger“.

Weitere Informationen zur Änderung des Namens (Datenträgerbezeichnung) eines USB-Datenträgers finden Sie im Handbuch des USB-Datenträgers.

■ Übertragen direkt in den Speicher der Maschine

Es ist möglich, Muster auf Stickmaschinen zu übertragen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können.



4. Wählen Sie  im Listenfeld **Senden**.

Anmerkung:

Wenn mehrere Stickmaschinen angeschlossen sind, erscheint  für jede Maschine. Wählen Sie die Maschine, die zum Stickten verwendet werden soll.

5. Klicken Sie auf .

6. Wählen Sie in **1** einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster (**2**) eine Stickdatei und klicken Sie dann auf **3**, um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf **4**.



→ Die Muster in der Schreibliste werden in den Speicher der Stickmaschine geschrieben.

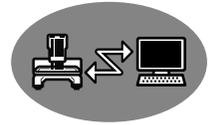
→ Wenn die Designs gespeichert worden sind, erscheint die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“.

Hinweis:

- Entfernen Sie das USB-Kabel nicht, solange Muster geschrieben werden.
- Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint ein Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.

■ Senden von Stickmustern an Maschinen mittels Link-(Verbindungs)-Funktion

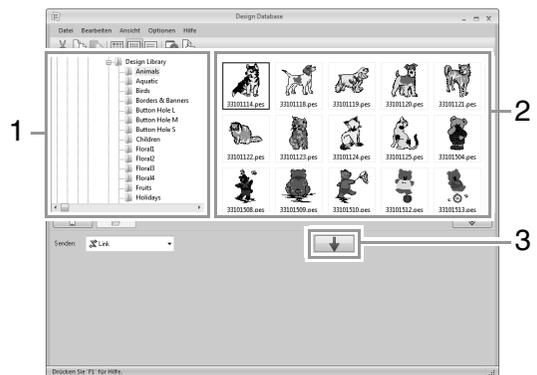
Eine mit der Link (Verbindungs)-Funktion kompatible Stickmaschine muss im Link (Verbindungs)-Modus laufen.



4. Wählen Sie  im Listenfeld „Senden“.

5. Klicken Sie auf .

6. Wählen Sie in **1** einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster (**2**) eine Stickdatei und klicken Sie dann auf **3**.



7. Setzen Sie die Prozedur so fort, wie in Schritt 5 unter „Vom Computerstickten mit der Link-(Verbindungs)-Funktion“ auf Seite 178.

Hinweis:

Dateien im DST-, EXP- und PHC-Format können mit der Link (Verbindungs)-Funktion nicht übertragen werden. Wenn **Link** im Listenfeld **Senden** gewählt wird, erscheinen DST-, EXP- und PHC-Dateien nicht im Inhaltsfenster.

Außerdem erscheinen Stickdateien mit einer Designseite in **als benutzerdefinierte Größe** oder mit einer **als Rahmengröße von 360 x 360 mm (Riesenrahmen)** nicht im Inhaltsfenster.

Anmerkung:

Um das Dialogfeld **Link** nach dem Neustart des Computers wieder anzuzeigen, klicken Sie auf **Link** im Menü **Optionen**.

Suchen von Stickdesigns

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.

(1) 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.

(2) Format

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Dateiformat.

(3) Stiche

Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Stiche ein.

(4) Farben

Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Garnfarben ein.

(5) Breite

Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Breite ein.

(6) Höhe

Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Höhe ein.

(7) 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.

(8) Name des Designs

Geben Sie den Stickmustername in das Feld ein.

(9) Kategorie

Geben Sie in das Feld bestimmte Zeichen oder die Stickkategorie ein.

(10) Autor

Geben Sie in das Feld den Autorennamen ein, nach dem gesucht werden soll.

(11) Schlüsselwörter

Geben Sie in das Feld das Schlüsselwort ein, nach dem gesucht werden soll.

(12) Kommentar

Geben Sie in das Feld den Kommentar ein, nach dem gesucht werden soll.

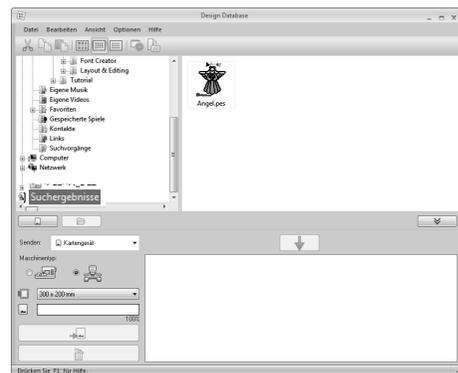


Anmerkung:

- Um auch die Unterordner (Ordner innerhalb der ausgewählten Ordner) zu durchsuchen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Unterrordner durchsuchen** (13).
- 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**.

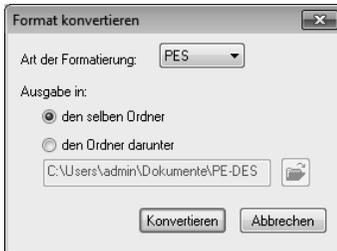
→ Eine Liste der Dateien, die mit den Suchbedingungen übereinstimmen, wird angezeigt.



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 die Datei konvertiert werden soll.



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:

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:

- **Mit DST-Einstellungen** im Menü **Optionen** kann von DST-Dateien die Anzahl der Sprungstiche beim Fadenabschneiden festgelegt werden.

 „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 274

- Wenn mehrere Dateien mit verschiedenen Formaten für die Konvertierung ausgewählt werden, während „denselben 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.
- 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 oder PEN umgewandelt werden.

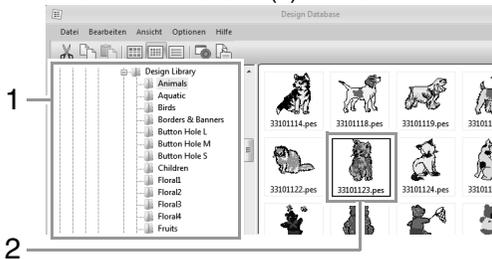
PES-Dateien (Version 4.0 oder höher)

Prüfen von Stickmustern

Vorschau einer Datei anzeigen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste: 

1. Wählen Sie in **1** einen Ordner und wählen Sie aus dem Inhaltsfenster (**2**) eine Stickdatei.



2. Klicken Sie auf  oder auf das Menü **Ansicht** und dann auf **Vorschau**.



Anmerkung:

Dateien im PEN-Format können nicht in der Vorschau geöffnet werden.

Dateiinformationen prüfen

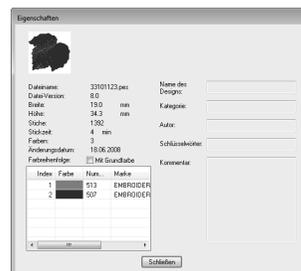
Stickinformationen, wie Dateiname, Größe, Stichanzahl, Stickzeit, Anzahl der Farben und Änderungsdatum, können im Eigenschaftsfeld geprüft werden. Bei PES-Dateien können Sie zusätzliche Informationen über das Stickdesign anzeigen.

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 das Menü **Ansicht** und dann auf **Eigenschaften**.

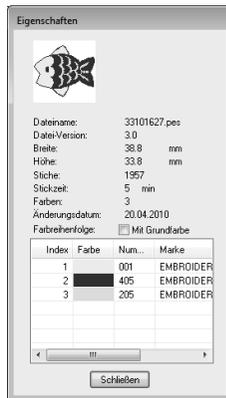


PES-Dateien (Version 4.0 oder höher)

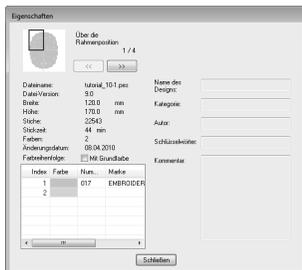


Anmerkung:

- PES- und andere Dateien (Version 3.0 oder früher)



- Wenn die Größe der Designseite auf **Benutzerdefinierte Größe** oder die **Rahmengröße** auf einen Mehrfachpositionsrahmen (100 × 172 mm oder 130 × 300 mm) oder einen Riesenrahmen (360 × 360 mm) eingestellt ist, wird ein Dialogfeld **Eigenschaften** wie das unten abgebildete angezeigt.

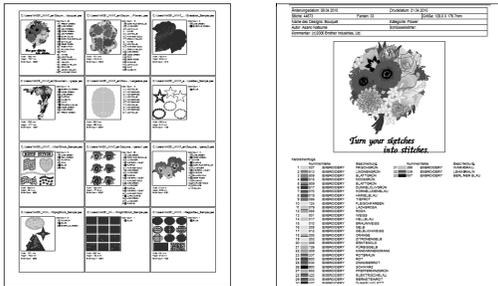


- Der rote Rahmen im Dialogfenster zeigt die Position des dargestellten Musterbereichs.
- Um die Informationen für andere Rahmenpositionen anzuzeigen, klicken Sie auf  oder .

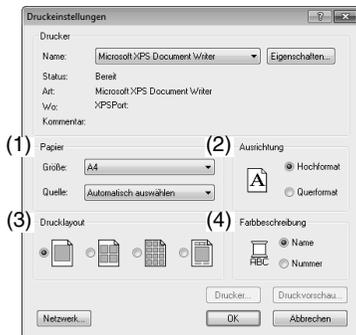
Ausgabe eines Stickmusterkataloges

Drucken

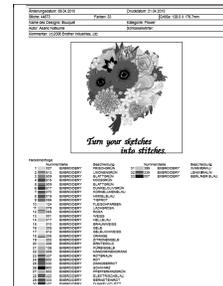
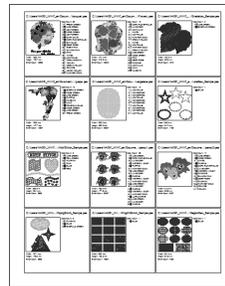
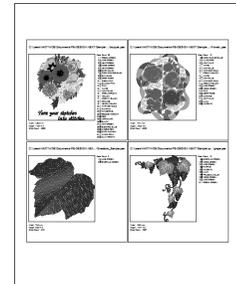
Sie können die Bilder aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner als Katalog oder als Anleitung drucken.



1. Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
2. Klicken Sie auf **Datei** und **Druckeinstellungen**.
3. Wählen Sie unter **Papier** (1) und **Ausrichtung** (2) die geeigneten Einstellungen.



4. Wählen Sie **Drucklayout** (3).



5. Wählen Sie unter **Farbbeschreibung** (4), ob die Garnfarben mit dem Namen oder als Markenname und Garnnummer angezeigt werden sollen.
6. Klicken Sie auf **Drucken**.

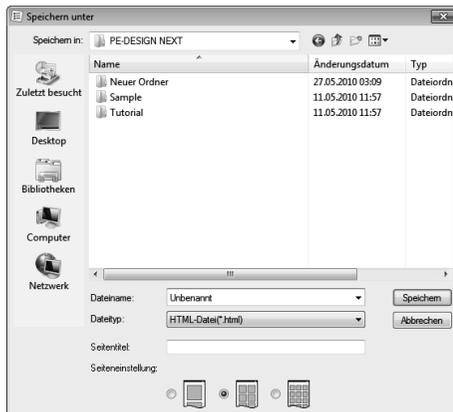
Anmerkung:

- Wenn ein oder mehrere Stickdesigns im Inhaltsfenster markiert sind, werden nur die markierten Designs gedruckt.
- Bei langen Markennamen, Garnnummern oder Dateieigenschaften wird möglicherweise nicht der ganze Text gedruckt.
- Wenn Sie auf **Datei**, dann auf **Drucken** klicken, werden die Stickdesigns entsprechend den bereits gewählten Einstellungen im Dialogfeld **Druckeinstellungen** gedruckt.

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.

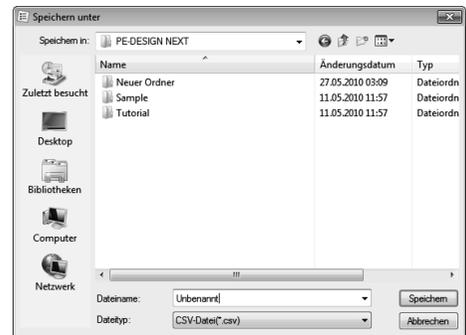


4. Um einen Namen oben in der Datei und in der Titelleiste einzufügen, geben Sie den Namen in das Feld **Seitentitel** ein.
5. Wählen Sie unter **Seiteneinstellung**, wie die Designs auf der Seite angezeigt werden sollen.
6. Klicken Sie auf **Speichern**.

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 Garnnummern) 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**.

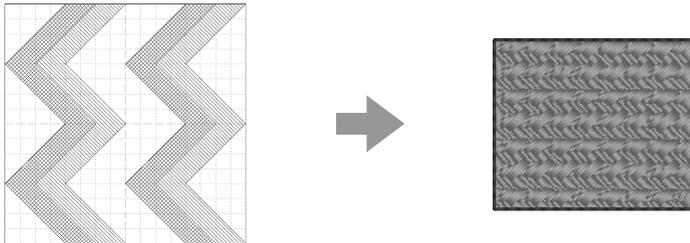
Programmable Stitch Creator

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Stichmuster erzeugen und bearbeiten, die später als programmierbare Füll- oder Motivstiche in Layout & Editing und in Design Center verwendet werden können.

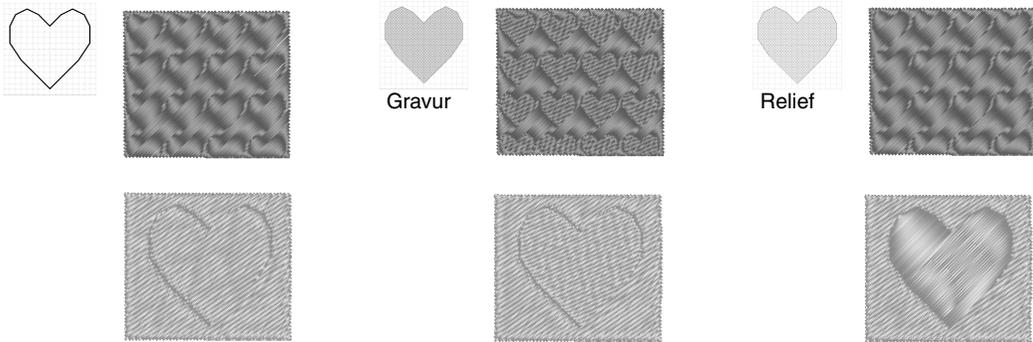
Programmable Stitch Creator-Standardfunktionen

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.

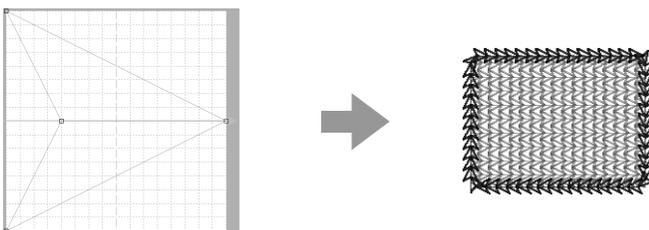
Füll-/Stanzmuster



- 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.



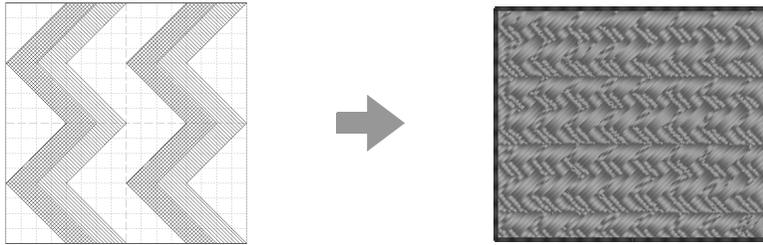
Motivstichmuster



- 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.

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

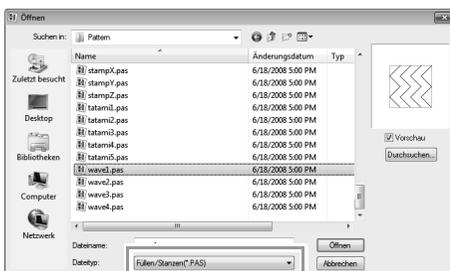
Öffnen Sie zuerst ein Füll-/Stanzmuster zur Bearbeitung. In diesem Beispiel verwenden Sie das Muster „wave1.pas“.

- 1 Klicken Sie auf (Start), wählen Sie **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN NEXT**, dann **Extras**, dann **Programmable Stitch Creator**.

- 2 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



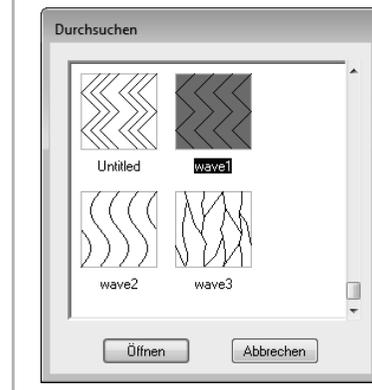
- 3 Wählen Sie „Füllen/Stanzen(*.pas)“ unter Dateien im Typ-Listefeld. Wählen Sie die Stickmusterdatei **wave1.pas**.



Zum Beispiel (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\Pattern.

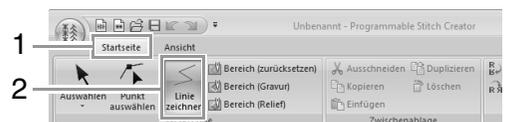
Anmerkung:

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

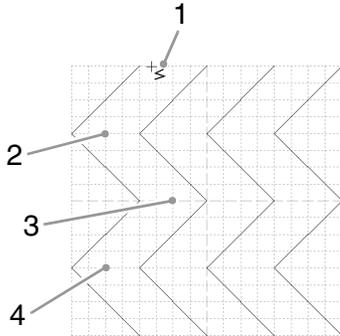


Schritt 2 Linien für das Bearbeiten des Füll-/Stanzmusters zeichnen

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2 Klicken Sie auf die Punkte 1 bis 4.



Anmerkung:

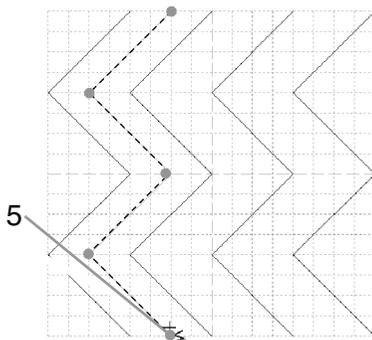
- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

„Füll-/Stanzmuster umformen“ auf Seite 235

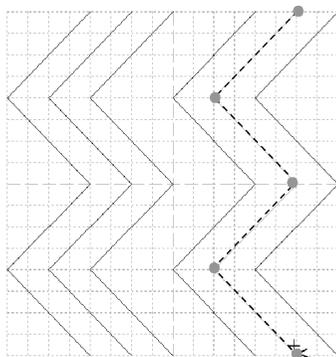
- Die Gitterbreite kann geändert werden.

„Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 244

3 Doppelklicken Sie auf 5 (Endpunkt).



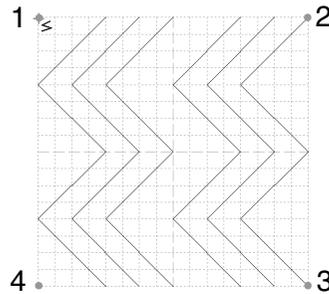
4 Wiederholen Sie die vorhergehende Prozedur.



Schritt 3 Relief-/Gravureffekte auf das Füll-/Stanzmuster anwenden

1 Klicken Sie auf 1 und doppelklicken Sie dann auf 2.

Klicken Sie dann auf 3 und doppelklicken Sie danach auf 4.

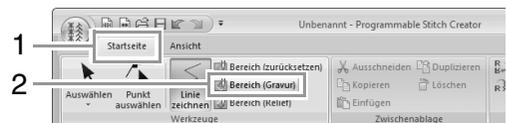


→ An der oberen und unteren Kante der Stickmusterseite werden Linien gezeichnet.

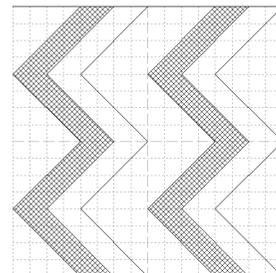
Anmerkung:

Damit ein Effekt erzielt werden kann, müssen die Linien einen geschlossenen Bereich bilden.

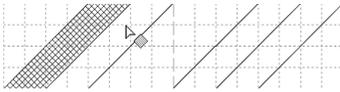
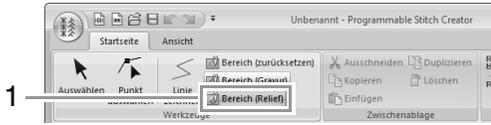
2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2 und anschließend in den ersten und vierten Wellenbereich.



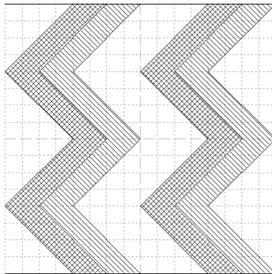
→ Diese Flächen werden rot angezeigt und mit kurzen Stichen gestickt, um einen Gravureffekt zu erzielen.



- 3 Klicken Sie auf **1** und anschließend in den zweiten und fünften Wellenbereich.



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



Anmerkung:

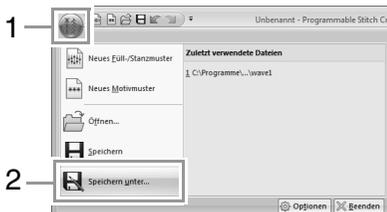
Verwenden Sie das Werkzeug **Bereich (zurücksetzen)**, um den Relief-/Gravureffekt zu entfernen. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2** und anschließend auf einen Bereich mit angewandtem Effekt.



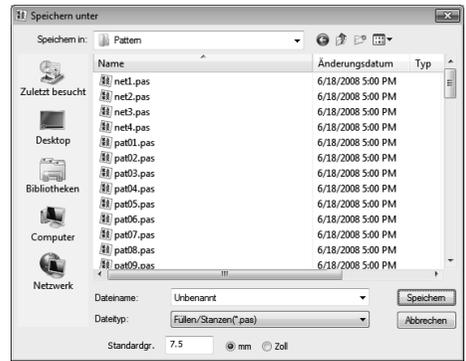
Schritt 4 Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern

Füll-/Stanzmuster werden im PAS-Format gespeichert.

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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

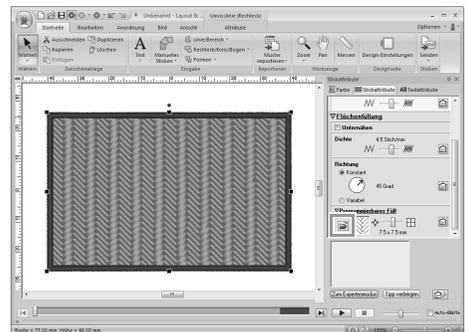


Geben Sie beim Speichern eines Füll-/Stanzmusters neben **Standardgr.** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **mm** oder **Zoll**.

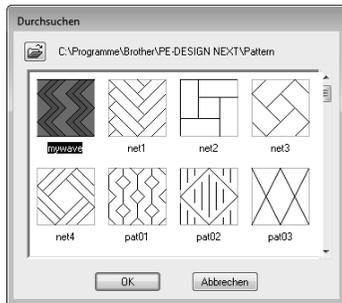
- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.

Schritt 5 Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden

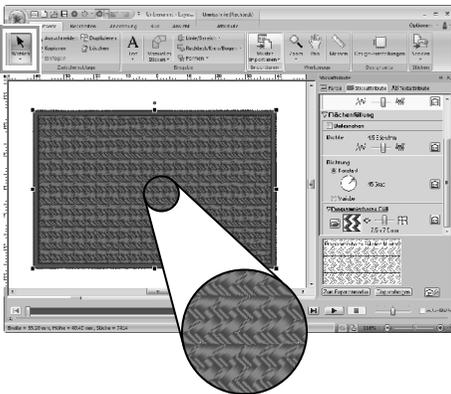
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Flächenstich** (auf der Registerkarte **Attribute**) den **Prog. Füllstich**.
- 4 Rufen Sie die Registerkarte **Stickattribute** auf.
☞ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58
- 5 Klicken Sie auf  unter **Programmierbares Füll** im Abschnitt **Flächenfüllung**.



- 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.



Anmerkung:

- Ein Füll-/Stanzmuster kann auch mit den Stanzwerkzeugen als Stanzmuster angewandt werden.

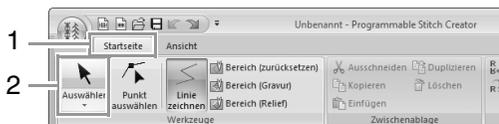
 „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 60

- Um die besten Ergebnisse zu erzielen, siehe „Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster“ auf Seite 305.

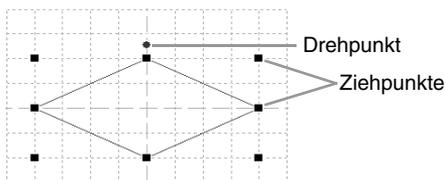
Bearbeiten eines Musters im Füll-/Stanzmodus

■ Muster auswählen

1. Um das Auswahlwerkzeug zu verwenden, klicken Sie auf **1** und anschließend auf **2**.



2. Klicken Sie auf das Objekt.



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.
- Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie auf ein markiertes Muster, um die Auswahl aufzuheben.

■ Muster verschieben

Markierte Muster können durch Ziehen verschoben werden.

Anmerkung:

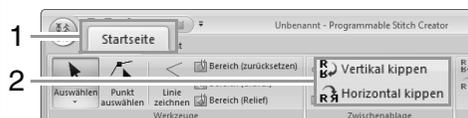
- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **(Shift)** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

■ Muster skalieren

Ziehen Sie einen Ziehpunkt des markierten Musters, um die Mustergröße einzustellen. Um das Muster zu drehen, ziehen Sie den Drehpunkt.

Anmerkung:

- Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Zum Kippen von markierten Mustern von oben nach unten, oder von links nach rechts, klicken Sie auf **1** und anschließend auf **2**.

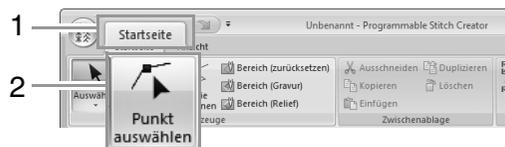


- Mit anderen Befehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.

„Menüs/Werkzeuge“
„Programmable Stitch Creator“
auf Seite 289.

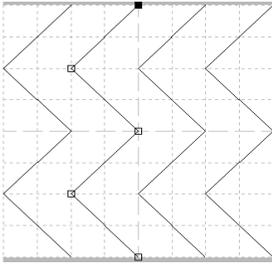
■ Füll-/Stanzmuster umformen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Klicken Sie auf die unterbrochene Linie.

3. Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.



■: Markierter Punkt

□: Nicht markierter Punkt

- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.
- Zum Einfügen eines Punktes, klicken Sie auf die Linie, wo ein neuer Punkt hinzugefügt werden soll.

→ Ein neuer Punkt ist bereits markiert.

- Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf



oder drücken Sie die Taste **Entf**.

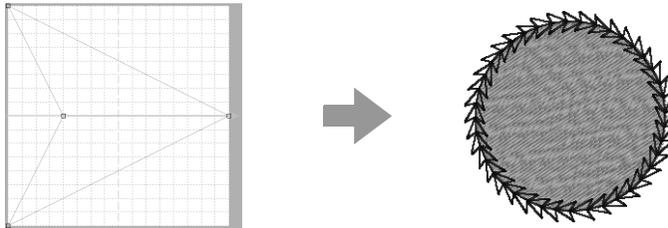


Anmerkung:

- Wenn eine Linie aus zwei Punkten besteht und Sie einen der Punkte löschen, wird die gesamte Linie gelöscht.
- 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 End- oder 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.

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

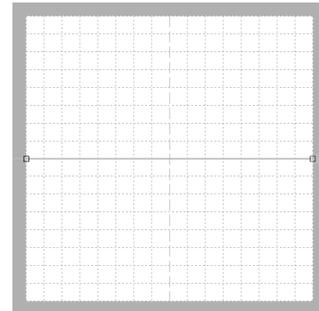
- 1 Starten Sie Programmable Stitch Creator.
- 2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Schritt 2 Zur Erzeugung eines Motivstichmusters eine Linie formen

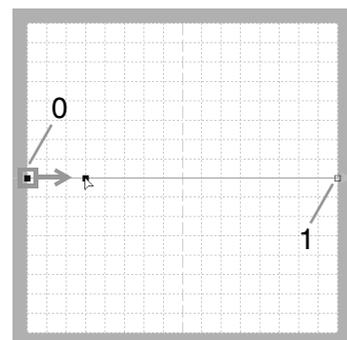
Im **Motivmodus** können Sie durch Ändern der Linienform originelle Stichmuster erzeugen.

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.

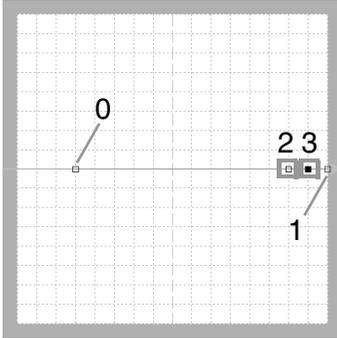


Blaues Rechteck: Startpunkt
Rotes Rechteck: Endpunkt

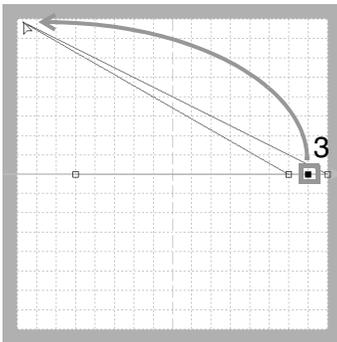
- 2 Markieren Sie 0 und ziehen Sie dann den Punkt.
Die bewegte Linie wird grün, wenn ein Punkt verschoben wird.



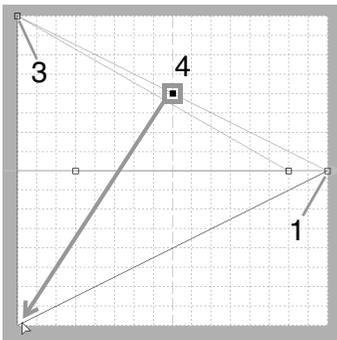
- 3 Klicken Sie auf die Linie, um Punkte einzufügen.
Klicken Sie auf **2** zwischen 0 und 1.
Klicken Sie auf **3** zwischen 2 und 1.



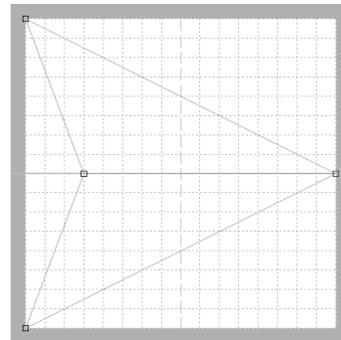
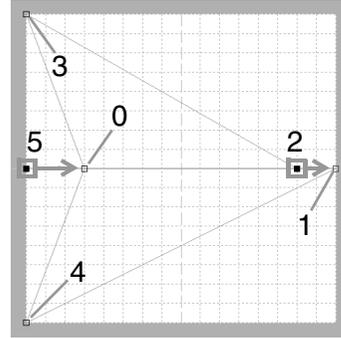
- 4 Markieren Sie **3** und ziehen Sie den Punkt.



- 5 Klicken Sie zwischen 1 und 3, um Punkt **4** einzufügen, und ziehen Sie dann Punkt **4**.



- 6 Klicken Sie auf **5** zwischen 3 und 4, und ziehen Sie den Punkt dann zu 0.
Markieren Sie **2** und ziehen Sie den Punkt zu 1.



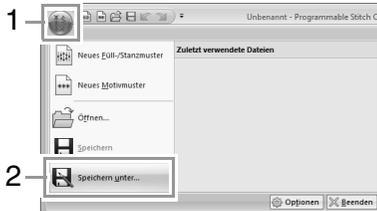
Anmerkung:

- 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**.
- Diese Muster können Sie für Randnähte und Flächenfüllung in Layout & Editing und für Flächenfüllung in Design Center anwenden.

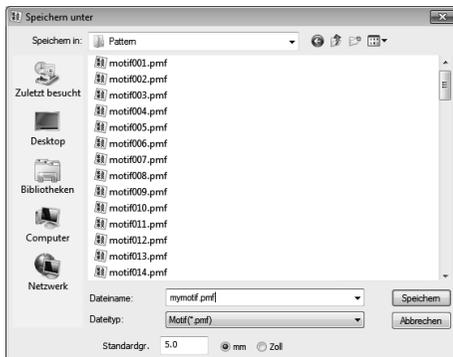
Schritt 3 Das erzeugte Motivstichmuster speichern

Motivstichmuster werden im PMF-Format gespeichert.

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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



→ Geben Sie beim Speichern eines Motivmusters neben **Standardgr.** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **mm** oder **Zoll**.

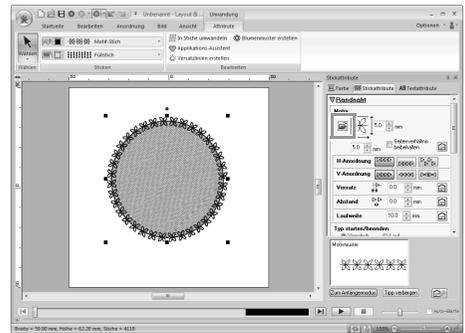
- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.

Schritt 4 Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden

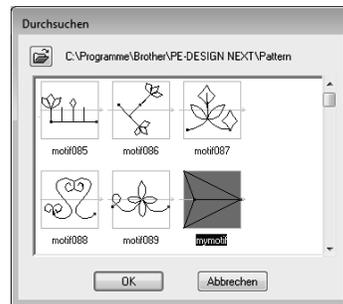
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **Randnahtstich** (auf der Registerkarte **Attribute**) den **Motif-Stich**.
- 4 Rufen Sie die Registerkarte **Stickattribute** auf.

☞ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 58

- 5 Klicken Sie auf **☞** unter **Motiv** im Abschnitt **Randnaht**.

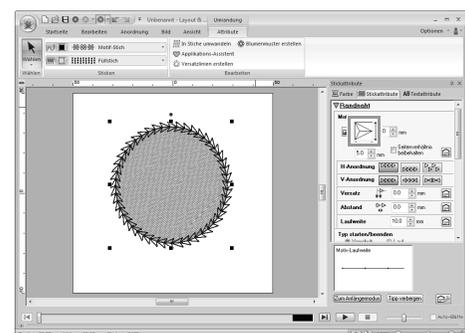


- 6 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Muster in Schritt 3 gespeichert worden ist.



- 7 Markieren Sie das erstellte Motivstichmuster und klicken Sie anschließend auf **OK**.

→ Das Muster wird auf die Umrandungen des Stickmusters angewandt.



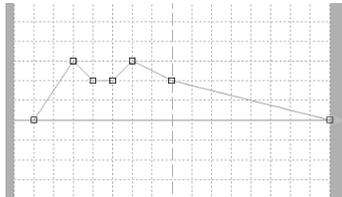
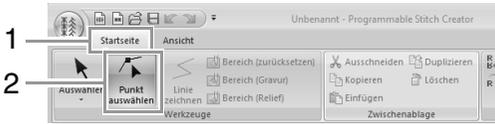
Anmerkung:

Ein Motivstichmuster kann verwendet werden, wenn ein Motivstich, Tunnelstich oder Punkierstich als Sticktyp für einen Bereich ausgewählt ist.

Bearbeiten eines Musters im Motivmodus

■ Mehrere Punkte gleichzeitig verschieben und löschen

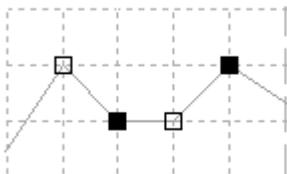
1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



Blaues Rechteck: Startpunkt
Rotes Rechteck: Endpunkt

2. Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.

Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste **Strg** gedrückt.



■ : Markierter Punkt
□ : Nicht markierter Punkt

📖 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.
- Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf



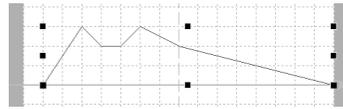
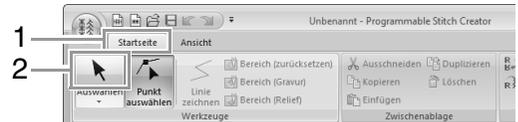
Entf.

! Hinweis:

Der Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck) können nicht gelöscht werden.

■ Muster skalieren

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



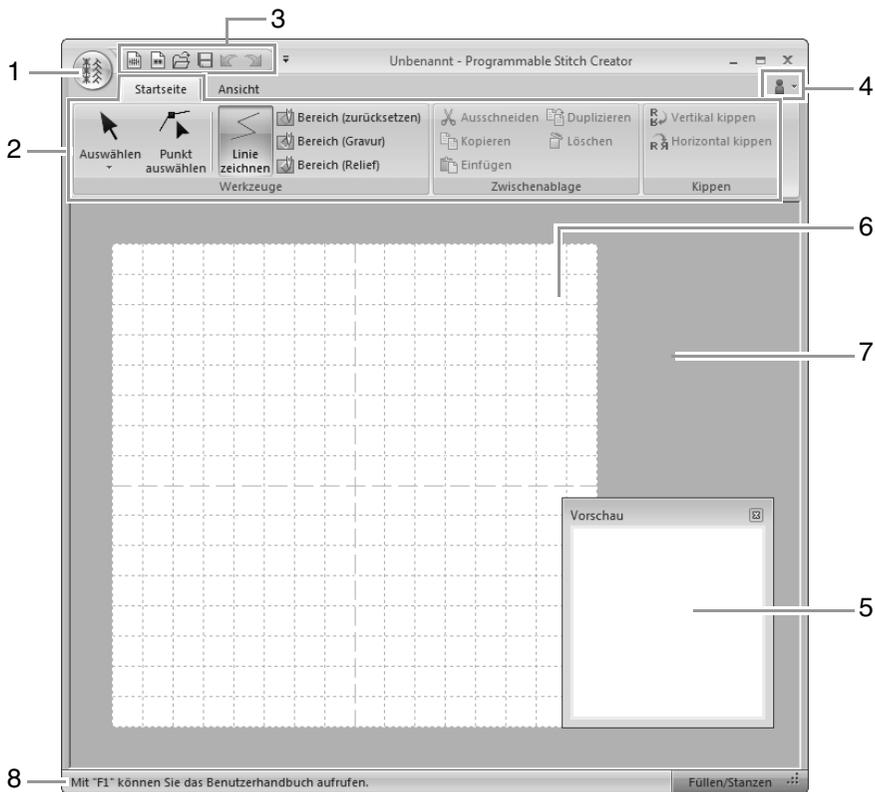
2. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.

📖 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 der vertikalen Achse zu kippen, klicken Sie auf (1).
- Um das Muster auf der horizontalen Achse zu kippen, klicken Sie auf (2).



Das Programmable Stitch Creator-Fenster



- 1 Schaltfläche „Anwendung“
- 2 Menüband
- 3 Symbolleiste für den Schnellzugriff
- 4 Schaltfläche „Hilfe“
- 5 Vorschauenfenster (👉 S. 243)
Zeigt, wie das Muster gestickt wird.
- 6 Designseite
- 7 Arbeitsbereich
- 8 Statusleiste

👉 „Ausführen/Beenden von Anwendungen“
auf Seite 18

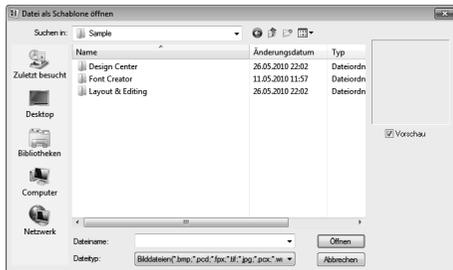
Öffnen einer Schablone

Bild im Hintergrund öffnen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.



Anmerkung:

- Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.
- Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.

 „Bilddateiformate“ auf Seite 137

Ändern der Dichte des Hintergrundbildes

1. Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann den Schieber (**2**) oder klicken Sie auf  bzw.



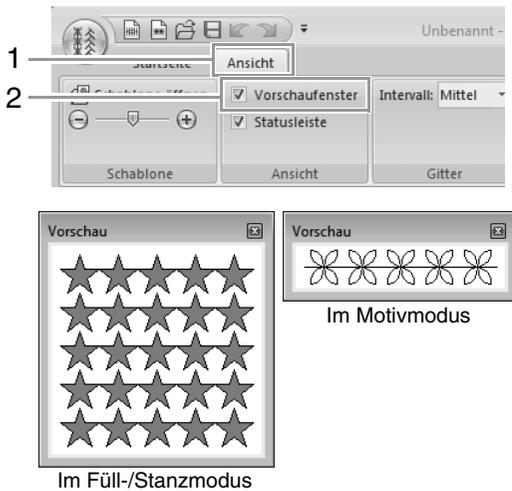
Ausblenden (aus) 25% 50% 75% 100%

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 verbläbten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

Vorschaufenster

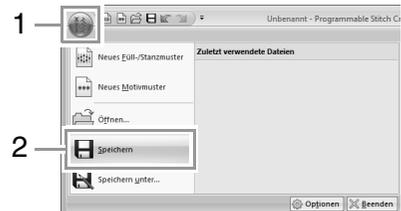
Um das Vorschaufenster anzuzeigen bzw. auszublenden, klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



Speichern von Mustern

Überschreiben

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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

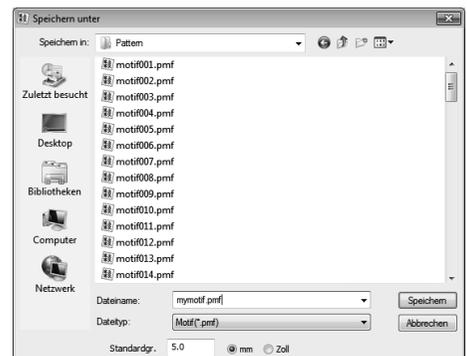
Unter neuem Namen speichern

Die Dateien werden im Füll-/Stanzmodus als PAS-Dateien und im Motivmodus als PMF-Dateien gespeichert.

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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



→ Geben Sie beim Speichern eines Motivmusters neben **Standardgr.** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **mm** oder **Zoll**.

3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Anmerkung:

Gespeicherte Dateien können in Layout & Editing oder Design Center verwendet werden.

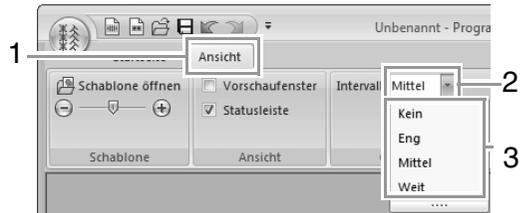


„Schritt 5 Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden“ auf Seite 233 und „Schritt 4 Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden“ auf Seite 239

Ändern von Einstellungen

Gittereinstellungen ändern

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



Kein: Es wird kein Gitter angezeigt.

Eng: Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/32 der Designseitenbreite geändert.

Mittel: Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/16 der Designseitenbreite geändert.

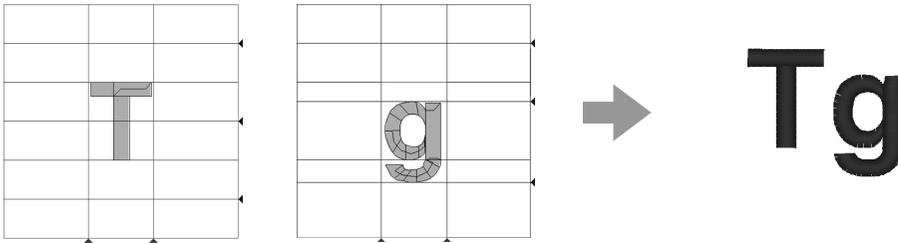
Weit: Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/8 der Designseitenbreite geändert.

Font Creator

Mit Font Creator können benutzerdefinierte Schriftarten erstellt werden. Diese Schriftarten können abgerufen und in Layout & Editing verwendet werden.

Font Creator-Standardfunktionen

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.

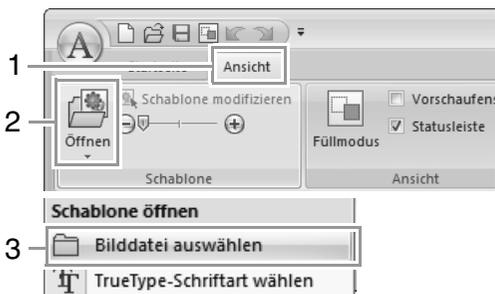


Schritt 1	Hintergrundbild öffnen
Schritt 2	Einen Buchstaben erzeugen
Schritt 3	Andere Buchstaben erzeugen
Schritt 4	Speichern Sie den Buchstaben
Schritt 5	Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

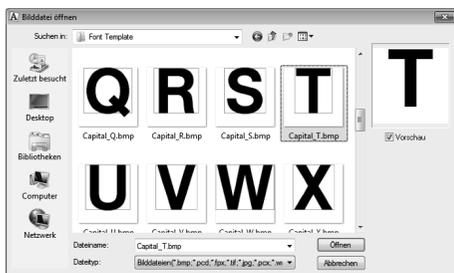
Schritt 1 Hintergrundbild öffnen

1 Klicken Sie auf (Start), wählen Sie dann **Alle Programme**, dann **PE-DESIGN NEXT**, dann **Extras**, dann **Font Creator**.

2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



3 Importieren Sie **Capital_T.bmp**.



Die Bilddatei finden Sie am folgenden Speicherort.

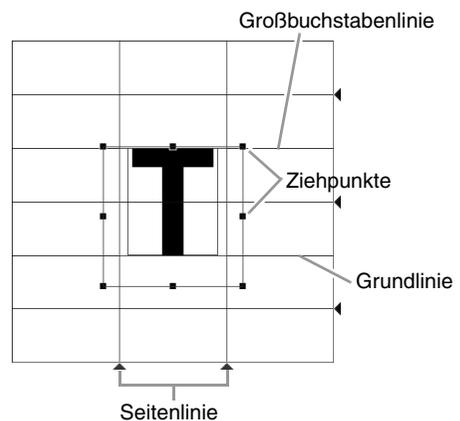
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN NEXT\Sample\Font Creator\Font Template

Anmerkung:

Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.

„Bilddateiformate“ auf Seite 137

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.

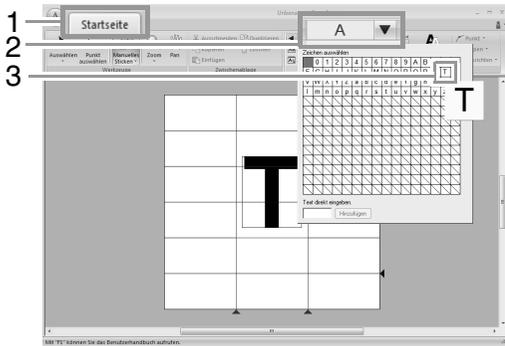


Anmerkung:

- Oberhalb, unterhalb, links und rechts des Beispielbildes werden rote Linien hinzugefügt. Verwenden Sie diese Linien als Hilfslinien zur Anpassung der **Grundlinie**, **Großbuchstabenlinie** und der **Seitenlinien**.
- Wenn keine Ziehpunkte mehr angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und anschließend im darauf folgenden Menü auf **Schablone modifizieren**.

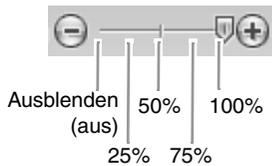
Schritt 2 Einen Buchstaben erzeugen

- 1 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3.



Wählen Sie für dieses Beispiel „T“.

- 2 Klicken Sie auf 1 und ziehen Sie dann den Schieberegler 2, um die Dichte des Schablonenbildes zu ändern. Stellen Sie für dieses Beispiel die Dichte auf 25% ein (siehe unten).



- 3 Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



 : Sticktyp „Gerader Block“

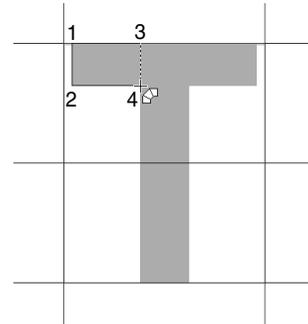
 : Sticktyp „Abgerundeter Block“

 : Halbautomatischer Sticktyp „Gerader Block“

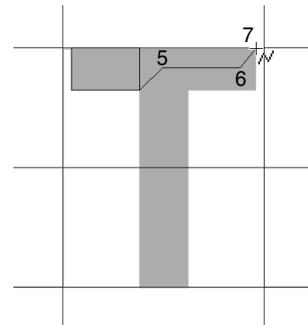
 : Sticktyp „Linie“

 : Sticktyp „Vorschub“

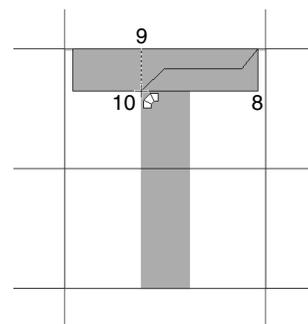
- 4 Klicken Sie auf . Und dann klicken Sie in die Designseite, um Punkt 1 (Anfangspunkt) bis 4 festzulegen.



- 5 Klicken Sie auf  , dann auf  .
Klicken Sie dann die Punkte 5 bis 7.



- 6 Klicken Sie auf  , dann auf  .
Klicken Sie dann die Punkte 8 bis 10.

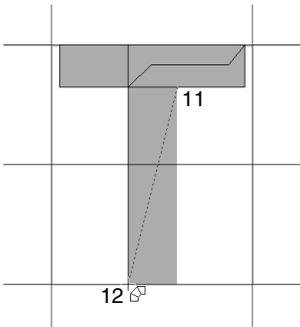


- 7 Klicken Sie auf , dann auf .

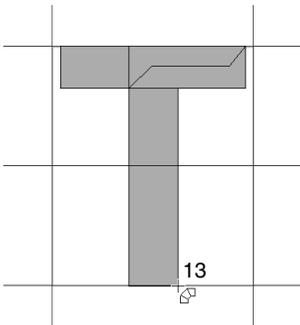
Anmerkung:

Durch Klicken auf  an dieser Stelle, können überlappende Stiche vermieden werden.

- 8 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 11 bis 12.



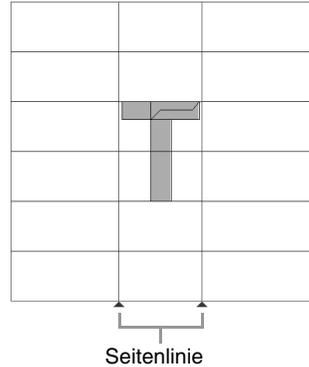
- 9 Doppelklicken Sie Punkt 13 (der letzte Punkt des ganzen Musters), oder klicken Sie Punkt 13 und drücken Sie dann die Taste **Enter**.



Anmerkung:

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

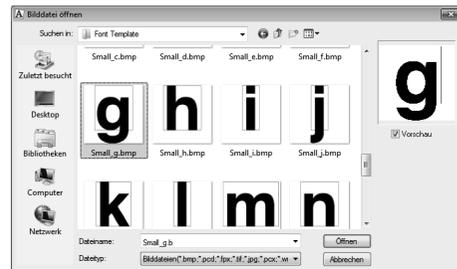
- 10 Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann die **Seitenlinie** zur Einstellung der Zeichenbreite.



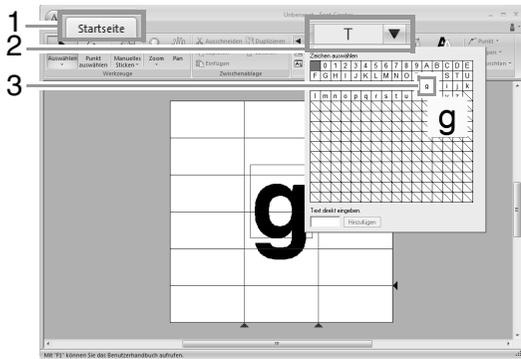
Verschieben Sie die blauen Referenzlinien durch Ziehen der Dreieckssymbole so, dass sie oben und unten mit dem Zeichen ausgerichtet sind.

Schritt 3 Andere Buchstaben erzeugen

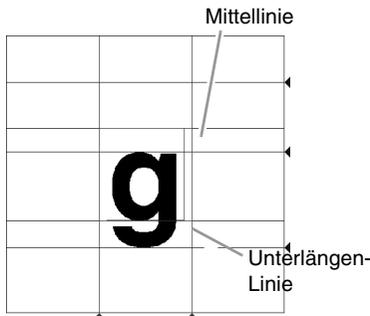
- 1 Importieren Sie die Datei **Small_g.bmp** in derselben Weise wie das „T“.



- 2 Klicken Sie auf 1, dann auf 2, dann auf 3. Wählen Sie für dieses Beispiel „g“.



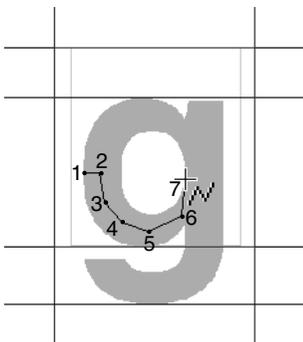
- 3 Stellen Sie die Zeichengröße und -position auf dieselbe Weise ein wie das „T“.



Verschieben Sie die blauen Referenzlinien durch Ziehen der Dreiecksymbole so, dass sie oben und unten mit dem Zeichen ausgerichtet sind.

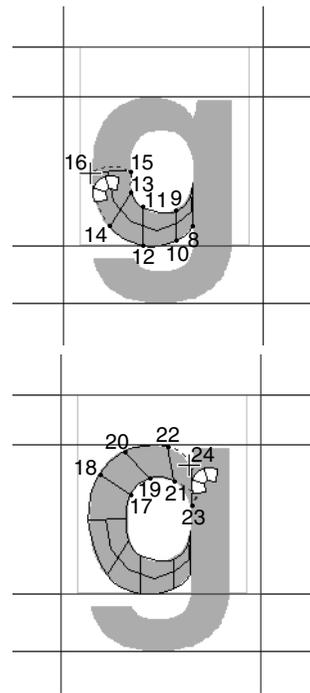
- 4 Klicken Sie auf , dann auf .

Klicken Sie dann die Punkte 1 bis 7.



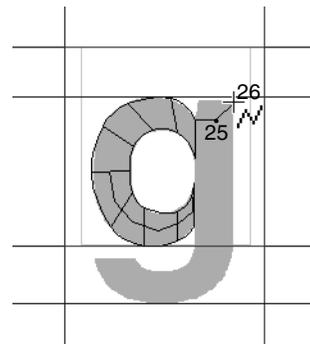
- 5 Klicken Sie auf , dann auf .

Klicken Sie dann die Punkte 8 bis 24.

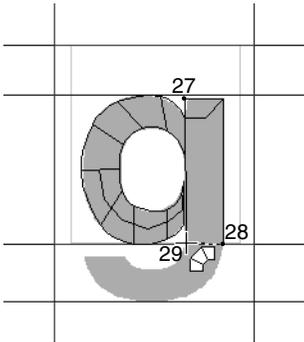


- 6 Klicken Sie auf , dann auf .

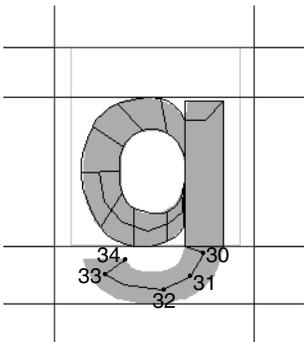
Klicken Sie dann die Punkte 25 und 26.



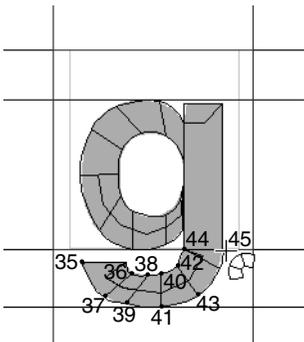
- 7 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 27 bis 29.



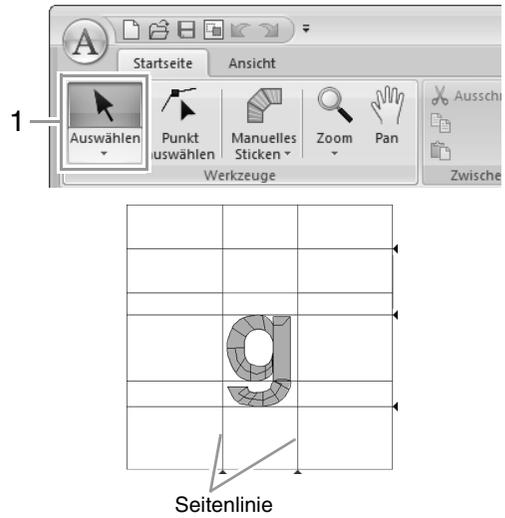
- 8 Klicken Sie auf , dann auf . Klicken Sie dann die Punkte 30 bis 34.



- 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**.

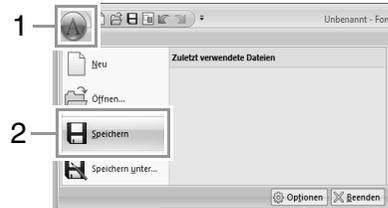


- 10 Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann die **Seitenlinie** zur Einstellung der Zeichenbreite.

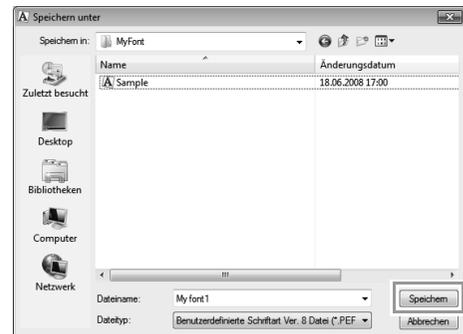


Schritt 4 Speichern Sie den Buchstaben

- 1 Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



- 2 Wählen Sie den Ordner **MyFont** am folgenden Speicherort.



Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\MyFont

Geben Sie dann den Dateinamen ein. Geben Sie für dieses Beispiel den Namen „My font 1“ ein.

Klicken Sie auf **Speichern**.

Hinweis:

- Die erstellte Schriftart wird im Ordner **MyFont** am folgenden Speicherort gespeichert.
- Wenn die Schriftart in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in *Layout & Editing* nicht verwendet werden. Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\MyFont
- 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.

Anmerkung:

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.

Schritt 5 Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

- 1 Starten Sie *Layout & Editing*.

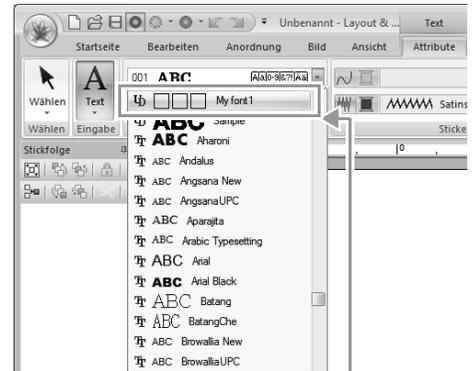
Hinweis:

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 **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



- 3 Klicken Sie in das Schriftart-Listenfeld und wählen Sie dann „My font 1“.

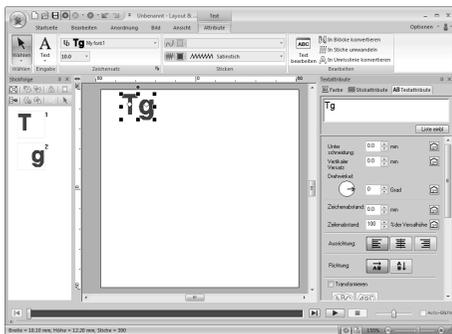
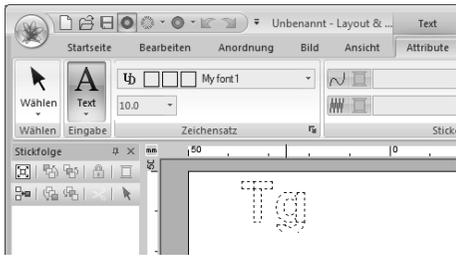


Schriftarten, die in Font Creator erstellt worden sind, erscheinen mit **U** vorne am Dateinamen.

Anmerkung:

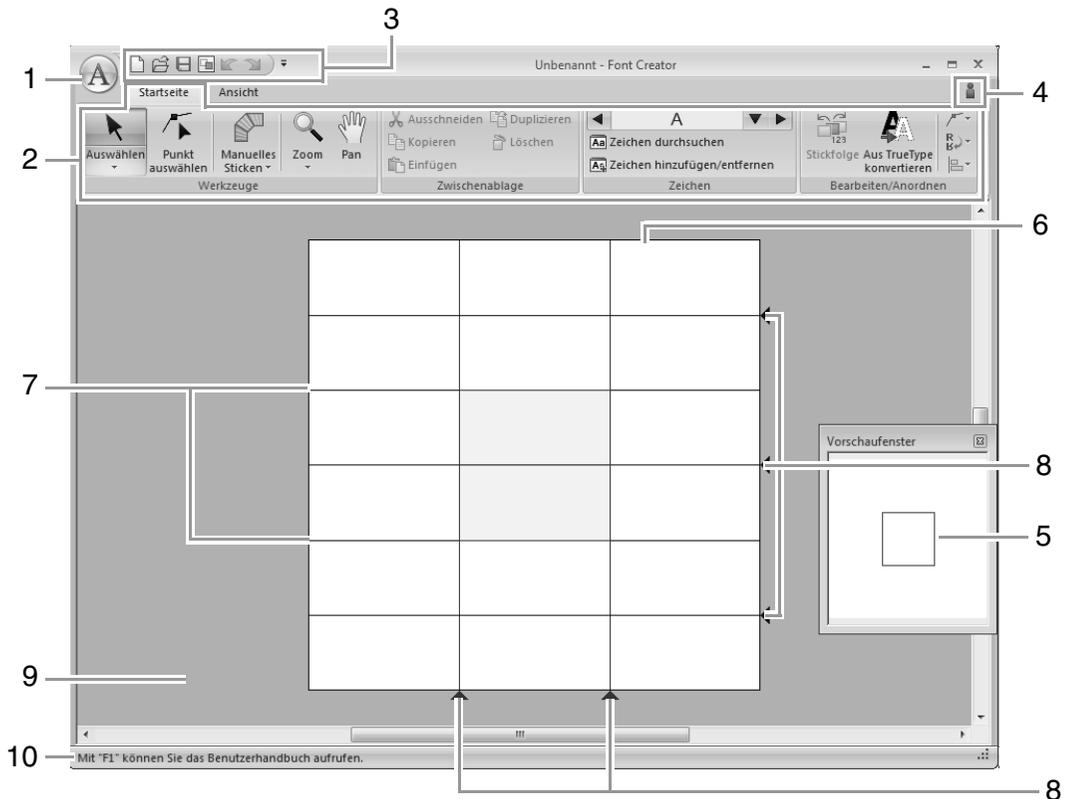
Da nur eine Schriftart für die Zeichen „T“ und „g“ in den vorhergehenden Beispielen erstellt worden sind („A“, „B“, „C“ usw. wurden nicht erstellt), erscheinen beim Klicken in das Listenfeld **Zeichensatz** im Beispiel nur diese Zeichen.

- 4 Klicken Sie auf die Stickmusterseite.
Geben Sie den Text ein und drücken Sie dann die Taste **Enter** oder klicken Sie in die Designseite.



☞ „Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten“ auf Seite 89

Das Font Creator-Fenster

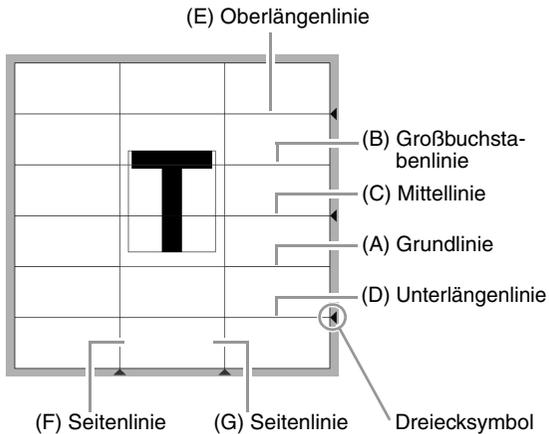


- 1 Schaltfläche „Anwendung“
- 2 Menüband
- 3 Symbolleiste für den Schnellzugriff
- 4 Schaltfläche „Hilfe“
- 5 Vorschauenfenster (☞ S. 261)
Zeigt, wie das Stichmuster gestickt wird.
- 6 Designseite
- 7 Hilfslinien (fest) (☞ S. 254)
- 8 Hilfslinien (beweglich) (☞ S. 254)
- 9 Arbeitsbereich
- 10 Statusleiste

☞ „Ausführen/Beenden von Anwendungen“
auf Seite 18

Die Hilfslinien der Designseite

Die Standardhilfslinien zur Erstellung von Schriftarten werden in den Stickmusterseiten angezeigt. Der Zweck der Hilfslinien wird nachfolgend gezeigt.



(A) Grundlinie

(B) Großbuchstabenlinie

Die Standardhöhe der Schriftart reicht von der **Grundlinie** bis zur **Großbuchstabenlinie**. Diese Linien können 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.

Öffnen einer Datei

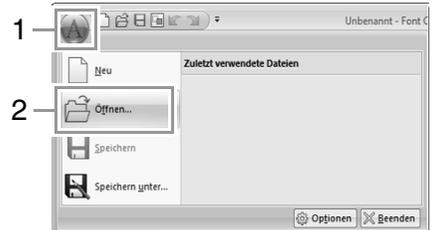
Neue Schriftart erzeugen

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.

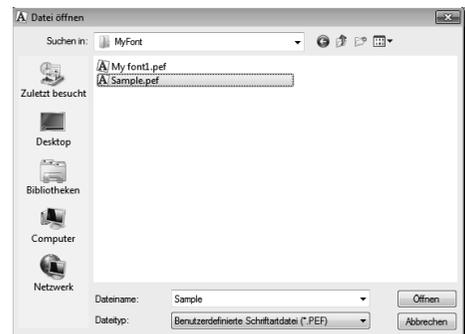


Schriftartdatei öffnen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Die erstellte Schriftart wird im Ordner **MyFont** am folgenden Speicherort gespeichert. (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\MyFont



3. Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken dann auf **Öffnen** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.

Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone

Auswählen des zu erstellenden Zeichens

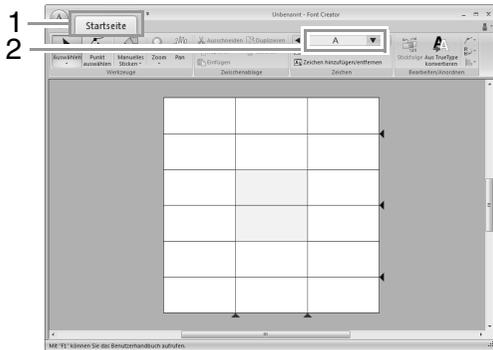
■ Auswahl aus dem Listenfeld

Klicken Sie auf den Pfeil links oder rechts neben dem Listenfeld **Zeichen wählen**, um das dem gerade angezeigten Zeichen vorhergehende bzw. nächste Zeichen zu wählen.

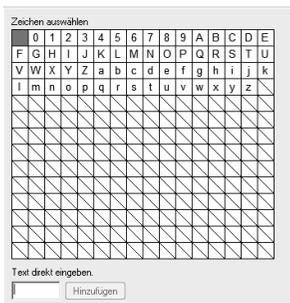


■ Auswahl aus einer Zeichenliste

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf das Listenfeld „Zeichen wählen“ (**2**).



2. Klicken Sie auf den zu erstellenden Buchstaben.



📖 Anmerkung:

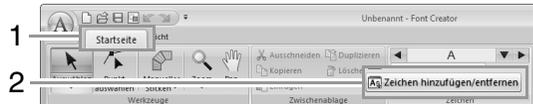
- Zeichen, für die bereits ein Muster erstellt worden ist, werden auf einem blauen Hintergrund angezeigt.
- Das leere Feld in der linken oberen Ecke ist ein Leerzeichen. Klicken Sie auf dieses Feld, um ein Leerzeichen auszuwählen.

! Hinweis:

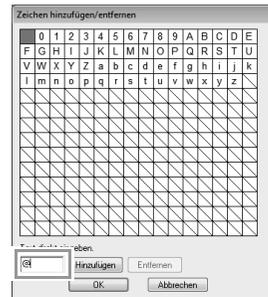
Wenn bei der Auswahl eines anderen Zeichens Teile des Buchstabens über die Stickmusterseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie den Buchstaben deshalb so, dass keine Teile über die Stickmusterseite hinausragen, bevor Sie ein anderes Zeichen auswählen.

■ Hinzufügen/Löschen von registrierten Zeichen

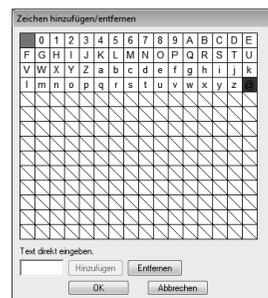
1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



2. Geben Sie auf der Tastatur das Zeichen ein, das registriert werden soll.



3. Klicken Sie auf **Ajouter**.



4. Um ein registriertes Zeichen zu löschen, markieren Sie das Zeichen und klicken anschließend auf **Supprimer**.
Das Feld wird rot markiert. Mit jedem Klick auf das Zeichen wird es ausgewählt bzw. abgewählt.
5. Wenn die Einstellungen angewandt werden können, klicken Sie auf **OK**.

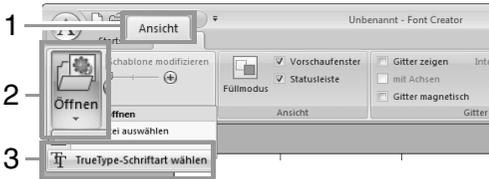


Anmerkung:

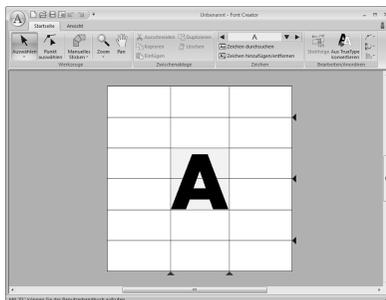
Wenn ein Zeichen registriert wird, obwohl noch keine Schriftart erstellt worden ist, werden die Daten für das registrierte Zeichen in einer Schriftartdatei gespeichert.

Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



2. Wählen Sie die Schriftart im Listenfeld **Zeichensatz**. Wählen Sie das Zeichenattribut im Listenfeld **Attribut**. Klicken Sie dann auf **OK**.



- Während der Bearbeitung eines Zeichens in einer Schriftart, erscheint dieselbe TrueType-Schriftart bis eine andere Schablone für den Hintergrund ausgewählt wird. Jedes Mal, wenn ein anderes Zeichen im Listenfeld **Zeichen wählen** ausgewählt wird, erscheint die Schablone des Zeichens in derselben TrueType-Schriftart.



Anmerkung:

- Ist das im Listenfeld **Zeichen wählen** gewählte Zeichen in der TrueType-Schriftart nicht verfügbar, wird „?“ als Schablone angezeigt.
- 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 258.

- Darüber hinaus ist das Zeichnen des Zeichens mit dem halbautomatischen Blockzeichenwerkzeug nicht möglich.

Erstellen eines Buchstabens

Erstellen von Mustern mit den Werkzeugen „Manuelles Sticken“

Klicken Sie mit den Werkzeugen für manuelles Sticken auf **1**, dann auf **2** und dann auf **3**.



-  : 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**)

 „Einen Buchstaben erzeugen“ auf Seite 247



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 „In Gerade/in Kurve“ auf Seite 260

TrueType-Schriftarten automatisch konvertieren

1. Öffnen Sie die TrueType-Schriftart, die als Schablone verwendet werden soll.



„Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)“ auf Seite 257.

2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



3. Wenn für die Schablone keine TrueType-Schriftart gewählt ist, erscheint das Dialogfeld **TrueType-Schriftart wählen**.

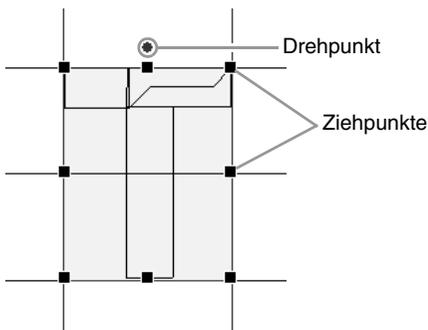
Bearbeiten von Buchstaben

Muster auswählen

- Um das Auswahlwerkzeug zu verwenden, klicken Sie auf **1** und anschließend auf **2**.



- Klicken Sie auf das Objekt.



- 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.
- Halten Sie die Taste **(Strg)** gedrückt und klicken Sie auf ein markiertes Muster, um die Auswahl aufzuheben.

Muster verschieben

Markierte Muster können durch Ziehen verschoben werden.

Anmerkung:

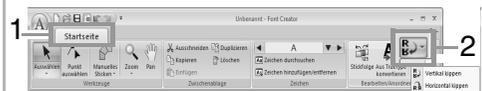
- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **(Shift)** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.

Muster skalieren

Ziehen Sie einen Ziehpunkt des markierten Musters, um die Mustergröße einzustellen. Um das Muster zu drehen, ziehen Sie den Drehpunkt.

Anmerkung:

- Wenn Sie die Taste **(Shift)** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Um markierte Muster von oben nach unten zu kippen, klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **Vertikal kippen (3)**. Um markierte Muster von links nach rechts zu kippen, klicken Sie auf **1**, dann auf **2** und dann auf **Horizontal kippen (4)**.



- 3 — **Vertikal kippen**
- 4 — **Horizontal kippen**

- Mit anderen Befehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.

 „Menüs/Werkzeuge“ „Font Creator“ auf Seite 291.

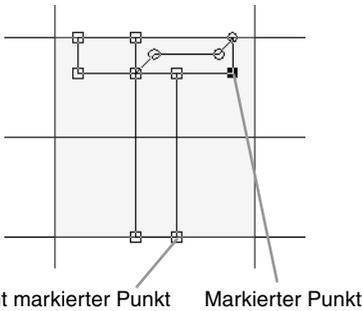
Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens

Punkte bearbeiten und Muster umformen

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



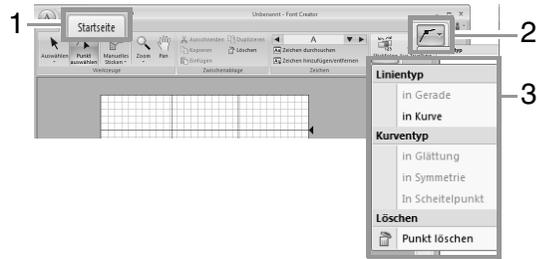
2. Klicken Sie auf das Objekt.
3. Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.



- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.
- 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 oder als Kreis angezeigt.
- Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf  oder drücken Sie die Taste **Entf**.

In Gerade/in Kurve

1. Wählen Sie das/die Muster.
2. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**, dann auf **3**.



 Weitere Informationen zu den Befehlen „in Gerade“, „in Kurve“, „in Glättung“, „in Symmetrie“ und „in Scheitelpunkt“, finden Sie auf den Seiten 63 bis 64.

Prüfen der erstellten Buchstabenmuster

Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

1. Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



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

2. Wählen Sie ein Muster im Dialogfeld **Stickfolge**.



3. 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.

 : An den Anfang der Stickreihenfolge stellen.

 : In der Stickreihenfolge eine Position vorrücken.

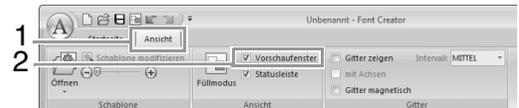
 : In der Stickreihenfolge eine Position nach hinten rücken.

 : An das Ende der Stickreihenfolge stellen.

Um die Stickreihenfolge zu ändern, klicken Sie auf **OK**.

Vorschau des Stickmusters

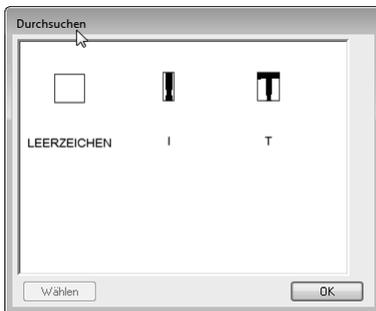
Um das Vorschaufenster anzuzeigen bzw. auszublenden, klicken Sie auf **1** und dann auf **2**.



Prüfen und Auswählen aus der Liste von erstellten Zeichen

Es kann eine Liste der Zeichen angezeigt werden, die in der aktuellen Schriftartdatei gerade in Bearbeitung sind.

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Um ein Zeichen zu wählen, klicken Sie auf das Zeichen und anschließend auf **Wählen**.

Speichern von Buchstaben

Überschreiben

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



→ 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 mehr über die Stickmusterseite hinausragen und speichern sie ihn erneut.

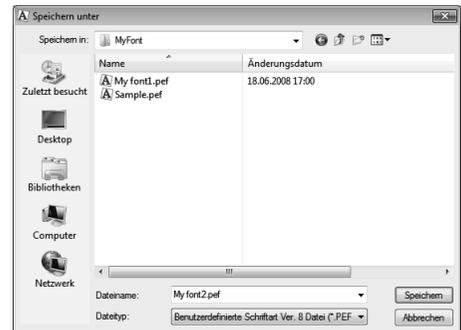
Unter neuem Namen speichern

Die Buchstaben werden als PEF-Datei gespeichert.

1. Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



2. Wählen Sie den Ordner **MyFont** am folgenden Speicherort.



Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN NEXT\MyFont Geben Sie dann den Dateinamen ein und klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

Hinweis:

- Wenn die Schriftart in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in Layout & Editing nicht verwendet werden.
- Die erstellte Schriftart wird im Ordner **MyFont** am folgenden Speicherort gespeichert.
- Gespeicherte Dateien können in Layout & Editing verwendet werden.

„Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen“ auf Seite 251

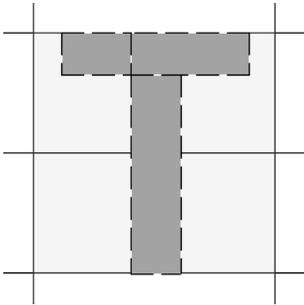
- Wenn Layout & Editing beim Speichern eines neuen Zeichens in Font Creator bereits ausgeführt wird, erscheint das neue Zeichen nicht in der Schriftart-Auswahlliste in Layout & Editing. Beenden Sie in diesem Fall Layout & Editing und starten Sie das Programm erneut.

Ändern von Einstellungen

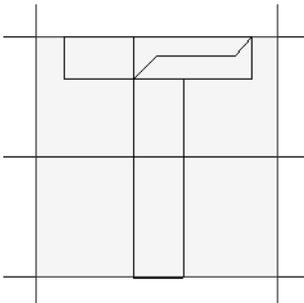
Ändern des Zeichenmodus

In Font Creator gibt es zwei Zeichenmodi.

- **Füllmodus**
Blöcke erscheinen gefüllt. In diesem Modus sind die überlappenden Bereiche eines Musters besser sichtbar.

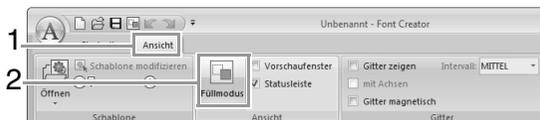


- **Umrissmodus (Füllmodus Aus)**
Blöcke werden nicht gefüllt dargestellt. In diesem Modus können Punkte leichter bearbeitet werden.



Mit der nachfolgend beschriebenen Prozedur können Sie zwischen diesen Modi umschalten.

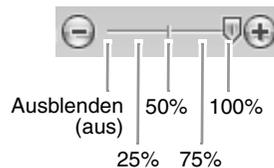
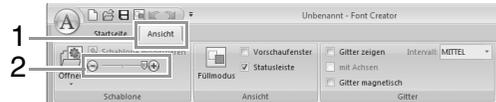
Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Ändern der Dichte des Hintergrundbildes

■ Dichte des Hintergrundbildes ändern

Klicken Sie auf **1** und ziehen Sie dann den Schieberegler (**2**) oder klicken Sie auf **-** bzw. **+**.

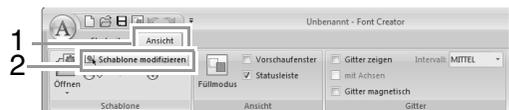


📖 Anmerkung:

- 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 verbläßen Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

■ Hintergrundbild skalieren/verschieben

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



→ Das Hintergrundbild wird markiert.

Das Hintergrundbild kann auf dieselbe Weise verschoben oder skaliert werden, wie Buchstabenmuster.

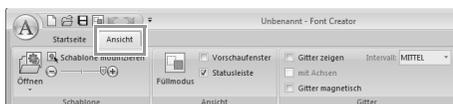
👉 „Bearbeiten von Buchstaben“ auf Seite 259.

📖 Anmerkung:

Wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone ausgewählt ist, kann das Hintergrundbild nicht skaliert oder verschoben werden.

Gittereinstellungen ändern

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht**.



2. Legen Sie die Gittereinstellungen fest.



- (1) Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter zeigen**.
- (2) Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **mit Achsen**.
- (3) Wählen Sie im Fenster **Intervall** den Abstand zwischen den Gitterlinien.
- (4) 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 **Intervall** eingestellten Wertes verschoben. „Gitter magnetisch“ wirkt unabhängig davon, ob das Gitter angezeigt wird oder nicht.

Ergänzung

Dieser Abschnitt enthält Tipps und ausführliche Techniken zum Kreieren von noch attraktiveren Stickereien.

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.

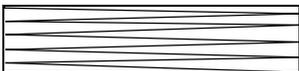
Bei Methode 2, wird die Größe des Musters geändert, wobei die Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster erhalten bleiben. Wenn die ursprüngliche Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster im Stickmuster jedoch nicht gleichmäßig sind, ändern sich Fadendichte und Nadeleinstichpunktmuster möglicherweise 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.

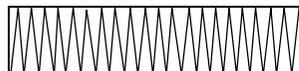
Mit dieser Software können Sie eine Vielzahl an Stickmuster erzeugen und mehr Stickattribute zuweisen (Stickdichte, Laufweite usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrer Stickmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten. 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 Ziehen oder Faltenbildung zu verhindern, wählen Sie eine Stichrichtung senkrecht zur größeren Kante des Bereiches.



Ziehen oder Faltenbildung wahrscheinlicher



Ziehen oder Faltenbildung weniger wahrscheinlich

Stickfolge

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.

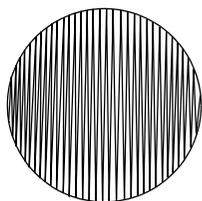
Ändern Sie die Stickreihenfolge mit Bedacht, da überlappende Bereiche möglicherweise falsch positioniert werden.

Große Bereiche sticken

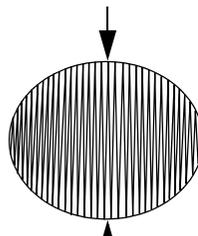
- Die besten Stickergebnisse erhalten Sie, wenn Sie zum Stickten großer Bereiche das **Unternähen** einschalten (**Ein**).

 Weitere Informationen finden Sie unter Unternähen auf Seite 296.

- Ändern der **Nährichtung** verhindert Ziehen oder Faltenbildung der Naht.
- 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 ziehen und Falten bilden 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.



Stickmuster



Nach dem Stickten

Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden

Maschinen-Garnabschneiden entsprechend den Einstellungen in Layout & Editing

Wenn im Dialogfeld **Design-Einstellungen** von Layout & Editing die Mehrfach-Nadel-Stickmaschine gewählt ist, kann das Abschneiden an jeder Sprungstichstelle ein- oder ausgeschaltet werden.

Diese Einstellungen werden in Stickmusterdatendateien (PES) gespeichert.

Wenn Sie zum Sticken dieser importierten PES-Datei unsere Mehrfach-Nadel-Stickmaschine mit aktivem „Sprungstich abschneiden“ verwenden, schneidet die Maschine den Faden entsprechend den PES-Dateneinstellungen ab.

Hinweis:

Weitere Informationen zur Maschinenfunktion „Sprungstiche abschneiden“ finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

■ Festlegen der Schneideinstellungen in Layout & Editing

1. Wählen Sie im Dialogfeld **Design-Einstellungen** die Mehrfach-Nadel-Stickmaschine.

 Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen auf Seite 85

2. Zeigen Sie in Layout & Editing die Schneidpositionen an.

 Anmerkung von „Anmerkung“ auf Seite 70

3. Schalten Sie für jedes Stickmuster „Sprungstich abschneiden“ ein oder aus.

 Sprungstich abschneiden auf Seite 75

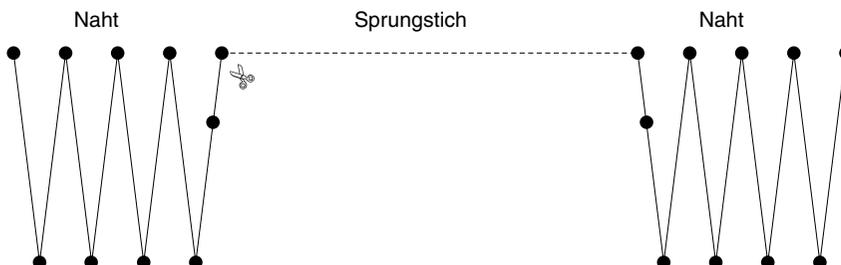
Ändern Sie bei Bedarf die folgenden Einstellungen.

- Abschneiden automatisch ausschalten, wenn die Sprungstichlänge geringer als der festgelegte Wert ist.

 Sprungstich abschneiden auf Seite 75 und Die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden auf Seite 75

- Standardeinstellung zum Ein-/Ausschalten von „Sprungstich abschneiden“, wenn ein neues Stickmuster erzeugt wird.

 „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen auf Seite 275



Hinweis:

Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Diese Einstellungen werden bei anderen Stickmaschinen nicht angewandt.

Zum Sticken geeignete Schriftarten

■ Beim Sticken kleiner Schriftarten

Folgen Sie den nachfolgend ausgeführten Empfehlungen, um mit Ihrer Stickmaschine die besten Ergebnisse beim Sticken von Stickmustern mit kleinen Schriftarten zu erzielen.

- 1.** Sticken Sie mit einer geringeren Fadenspannung als beim Sticken normaler Designs.
- 2.** Sticken Sie langsamer als beim Sticken 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.

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. Starten Sie Layout & Editing.
2. Wählen Sie ein Textwerkzeug und anschließend eine japanische TrueType-Schriftart (z. B. „MS Gotisch“).
3. Rufen Sie eine andere Zeichentabelle als die in Schritt 2 angezeigte auf. (**Start – Alle Programme – Zubehör – Systemprogramme – Zeichentabelle**)
4. Wählen Sie **MS Gotisch** 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. Klicken Sie in der Stickmusterseite auf die Stelle, an der Sie den Text eingeben möchten.



7. Fügen Sie die Zeichen in das Textfeld auf der Registerkarte **Textattribute** ein und drücken Sie dann **Enter**.



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.

Ändern der Programmoberfläche (Optionen)

Im Dialogfeld **Optionen** können Befehle für die Symbolleiste für den Schnellzugriff und die Einstellungen für die Programmoberfläche ausgewählt sowie Tastenbefehle festgelegt oder geändert werden. Folgen Sie der nachfolgend beschriebenen Prozedur zur Anzeige des Dialogfeldes **Optionen**.

Klicken Sie auf **1**, dann auf **2**.



Anmerkung:

Das Dialogfeld **Optionen** kann auch mit einer der folgenden Methoden angezeigt werden.

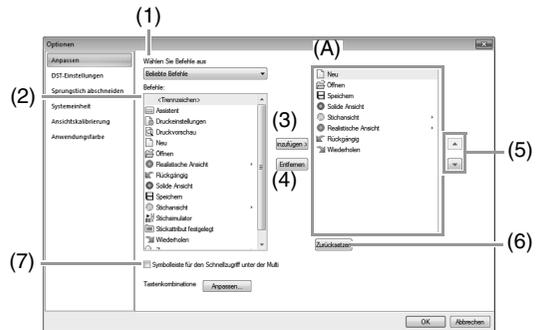
- Klicken Sie  rechts auf das Ende der Symbolleiste für den Schnellzugriff und anschließend auf **Mehr Befehle**.
- Klicken Sie auf **Optionen** in der oberen rechten Ecke des Fensters und klicken Sie dann auf **Optionen**.

Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff



Symbolleiste für den Schnellzugriff

1. Klicken Sie auf **Anpassen**.



2. Wiederholen Sie die folgenden Prozeduren bis die gewünschten Befehle angezeigt werden.

- (1) Wählen Sie Befehle aus:** Listenfeld
Wählen Sie eine Befehlskategorie.
- (2) Befehle Liste**
Wählen Sie den Befehl, der hinzugefügt werden soll.
- (3) Hinzufügen** Schaltfläche
Der gewählte Befehl wird hinzugefügt. Der Befehl erscheint unter (A).
- (4) Entfernen** Schaltfläche
Der gewählte Befehl wird entfernt. Der Befehl wird aus (A) entfernt.
- (5)** 


Markieren Sie ein Symbol in (A) und klicken Sie dann auf die Schaltflächen rechts, um es an die gewünschte Position zu verschieben.

- (6) Zurücksetzen** Schaltfläche
Stellt die Standardbefehle wieder her.

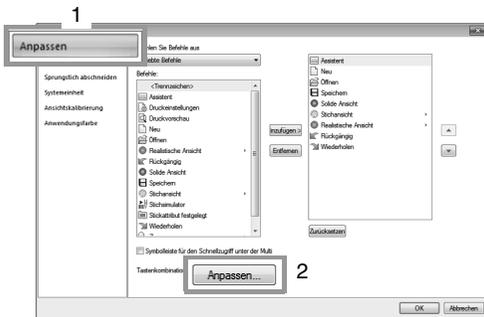
In diesem Dialogfeld können auch folgende Einstellungen festgelegt werden.

- (7) Symbolleiste für den Schnellzugriff unter der Multi**
Wählen Sie, wo die Symbolleiste für den Schnellzugriff angezeigt werden soll. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Symbolleiste für den Schnellzugriff unter dem Menüband anzuzeigen.

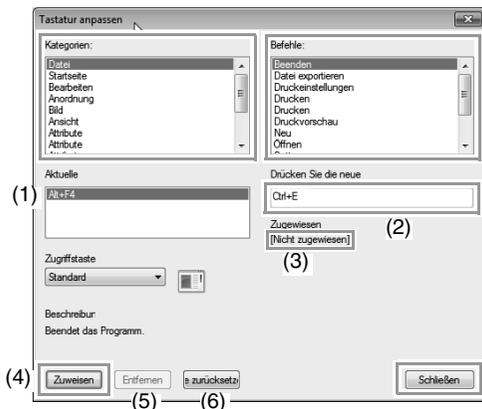
3. Wenn Sie die Einstellungen festgelegt haben, klicken Sie auf **OK**, um sie zu übernehmen.

Anpassen von Tastenbefehlen

1. Klicken Sie auf **Anpassen** (1), dann auf **Anpassen** (2).



2. Wählen Sie in der Liste **Kategorien** eine Befehlskategorie. Wählen Sie dann in der Liste **Befehle** den Befehl, für den ein Tastenbefehl festgelegt werden soll.



→ Die Standard-Tastenbefehle erscheinen im Fenster **Aktuelle** (1).

3. Geben Sie den neuen Tastenbefehl auf der Tastatur zum Aufzeichnen im Fenster **Drücken Sie die neue** (2) ein und klicken Sie anschließend auf **Zuweisen** (4). Der neue Tastenbefehl wird im Fenster **Aktuelle** (1) angezeigt.

→ Informationen zur Verwendung der angegebenen Tastenkombination werden angezeigt. Wenn die Tastenkombination bereits einem anderen Befehl zugeordnet ist, erscheint der Name dieses Befehls unter (3).

Um den Standard- oder festgelegten Tastenbefehl zu entfernen, markieren Sie den Tastenbefehl in (1) und klicken Sie dann auf **Entfernen** (5).

Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **Alle zurücksetzen** (6).

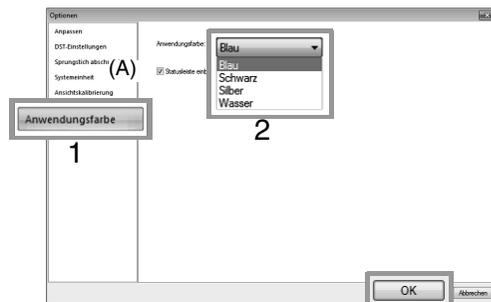
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis Sie die gewünschten Tastenbefehle für die Befehle festgelegt haben und klicken Sie dann auf **Schließen**.

5. Klicken Sie auf **OK** im Dialogfeld **Optionen**.

Anpassen der Anwendungsfarben

Das Farbschema der Anwendungen kann ausgewählt werden.

Klicken Sie auf **Anwendungsfarbe** (1), wählen Sie das gewünschte Farbschema aus (2) und klicken Sie dann auf **OK**.



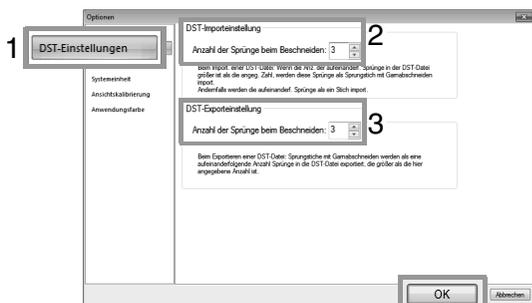
- (A) Legen Sie mit dem Kontrollkästchen **Statusleiste einblenden** fest, ob die Statusleiste angezeigt werden soll oder nicht. Um die Statusleiste anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen.

Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format

Mit dem DST-Format können Sie festlegen, ob die Sprungstiche entsprechend der angegebenen Anzahl von Sprungcodes abgeschnitten werden sollen.

Wählen Sie **DST-Einstellungen** (1), geben Sie die Anzahl von Sprüngen ein und klicken Sie dann auf **OK**.

Zur Festlegung einer Einstellung für den Import, geben Sie einen Wert neben **DST-Importeinstellung** (2) ein. Zur Festlegung einer Einstellung für den Export, geben Sie einen Wert neben **DST-Exporteinstellung** (3) ein.



DST-Importeinstellung

Wenn die Anzahl aufeinanderfolgender Sprünge kleiner als die Anzahl der hier festgelegten Sprünge ist, werden jene aufeinanderfolgenden Sprünge mit einem Stich ersetzt.

Ist die Anzahl aufeinanderfolgender Sprünge größer oder gleich der Anzahl der hier festgelegten Sprünge, werden jene Sprünge mit einem Sprungstich ersetzt, wo der Faden abgeschnitten wird.

DST-Exporteinstellung

Bei der Ausgabe von PES-Dateien werden Sprungstiche mit Fadenabschneiden durch mehr aufeinanderfolgende Sprungcodes ersetzt als die festgelegte Anzahl von Sprüngen.

„Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen

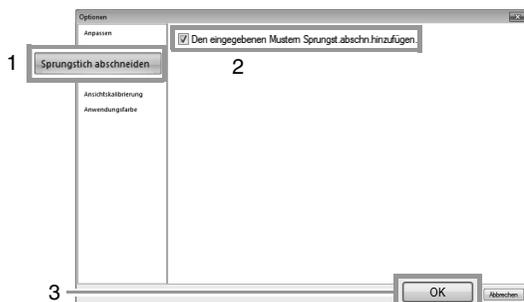
Bei der Erzeugung von neuen Stickmustern für Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen können Sie festlegen, ob das Stickmuster „Sprungstich abschneiden“ enthalten soll oder nicht.

Hinweis:

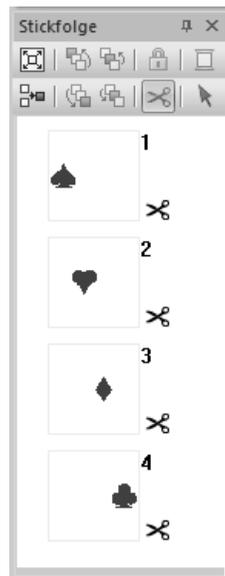
Diese Einstellungen werden nur beim Stickten mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen eingegeben werden können,

*wählen Sie  unter **Maschinentyp** im Dialogfeld **Design-Einstellungen**.*

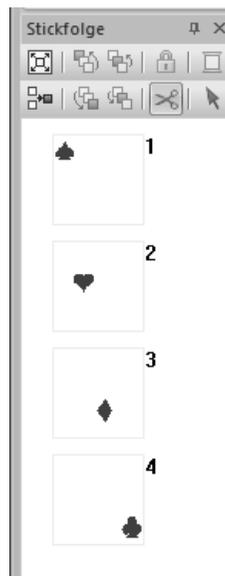
Klicken Sie auf **Sprungstich abschneiden** (1) und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Den eingegebenen Mustern Sprungst. abschn.hinzufügen.** (2). Klicken Sie dann auf **OK** (3).



Bei aktiviertem Kontrollkästchen erscheint ein neu erstelltes Muster wie unten dargestellt.



Bei deaktiviertem Kontrollkästchen erscheint ein neu erstelltes Muster wie unten dargestellt.



Fehlerdiagnose

Wenn ein Problem auftritt, klicken Sie im Menü auf  oder **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 den Hinweisen während der Programminstallation, um das Programm korrekt zu installieren.	
	Das Installationsprogramm startet nicht automatisch.	Siehe Hinweis auf Seite 6 der Installationsanleitung: „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 16.)
Beim Versuch eine ältere Version zu aktualisieren, erscheint die Meldung „Es kann keine Verbindung zum Internet aufgebaut werden.“ 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.	

Menüs/Werkzeuge und Referenz

In diesem Abschnitt sind die verschiedenen Menübandbefehle und Werkzeuge jedes Anwendungsfensters aufgeführt. Einzelheiten zu jedem Befehl oder Werkzeug finden Sie auf der entsprechenden Seite in diesem Handbuch. Dieser Abschnitt enthält außerdem Beispiele für Schriftarten und Informationen zu den verschiedenen Stickattributen.

Layout & Editing

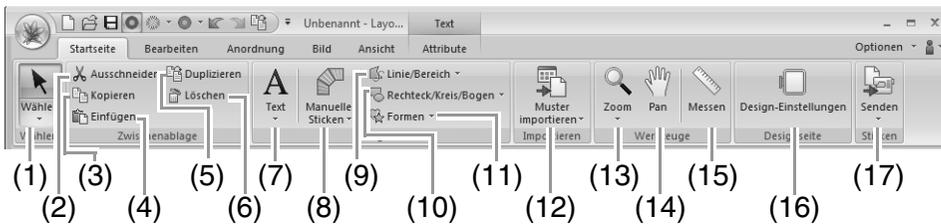
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neu	S. 77
2	öffnen	S. 77
3	Speichern	S. 81
4	Speichern unter	S. 81
5	Drucker	S. 82
6	Tutor	S. 113
7	Datei exportieren	S. 81

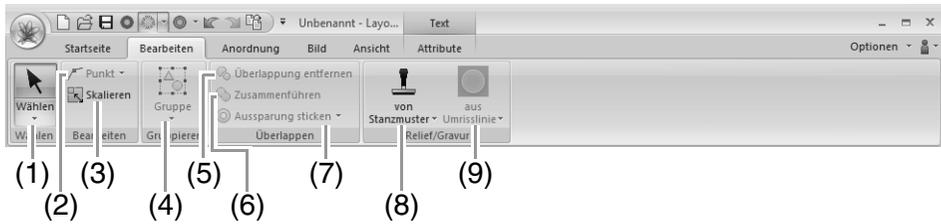
Registerkarten auf dem Menüband

Registerkarte „Startseite“



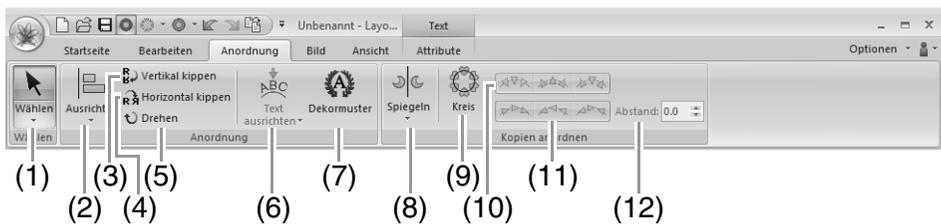
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeug	S. 50	10	Werkzeuge für Rechteck, Kreis oder Bogen	S. 39
2	Ausschneiden	—	11	Formenwerkzeuge	S. 41
3	Kopieren	—	12	Importieren von Stickmustern	S. 79
4	Einfügen	—	13	Zoom-Werkzeuge	S. 69
5	Duplizieren	—	14	Pan-Werkzeug	S. 69
6	Löschen	S. 63	15	Messen-Werkzeug	S. 69
7	Textwerkzeuge	S. 92	16	Design-Einstellungen	S. 85
8	Handstickmuster-Werkzeuge	S. 148	17	Stickmuster sticken	S. 174
9	Umrandungswerkzeuge	S. 41			

Registerkarte „Bearbeiten“



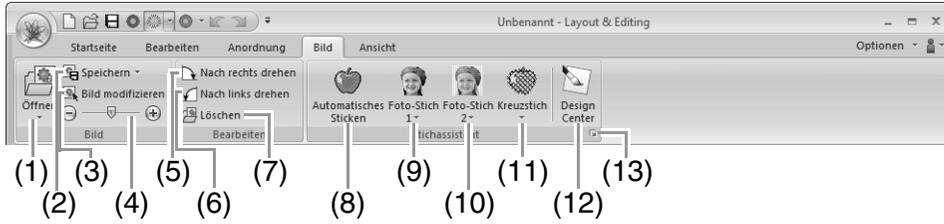
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	6	Zusammenführen	S. 47
2	Punkt bearbeiten	S. 63	7	Aussparung stecken	S. 45
3	Ausgewähltes Muster entfernen	S. 51	8	Stanzwerkzeuge	S. 60
4	Gruppieren	S. 55	9	Gravur/Relief konvertieren	S. 59
5	Überlappung entfernen	S. 46			

Registerkarte „Anordnung“



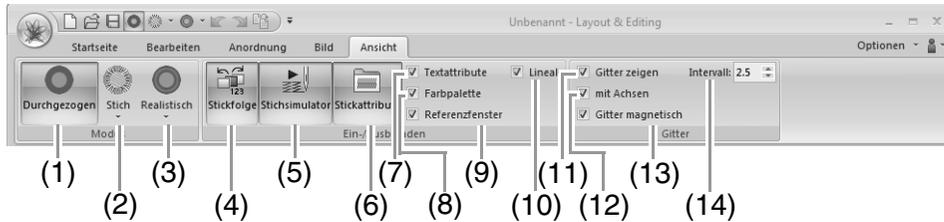
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	7	Dekoratives Muster hinzufügen	S. 54
2	Ausrichtung	S. 51	8	Spiegelkopie-Werkzeug	S. 53
3	Vertikal kippen	S. 52	9	Kreiskopie-Werkzeug	S. 53
4	Horizontal kippen	S. 52	10	V-Anordnung	S. 53
5	Drehen	S. 52	11	H-Anordnung	S. 53
6	Text an Umrisslinie ausrichten	S. 96	12	Kreiskopie-Abstand	S. 53

Registerkarte „Bild“



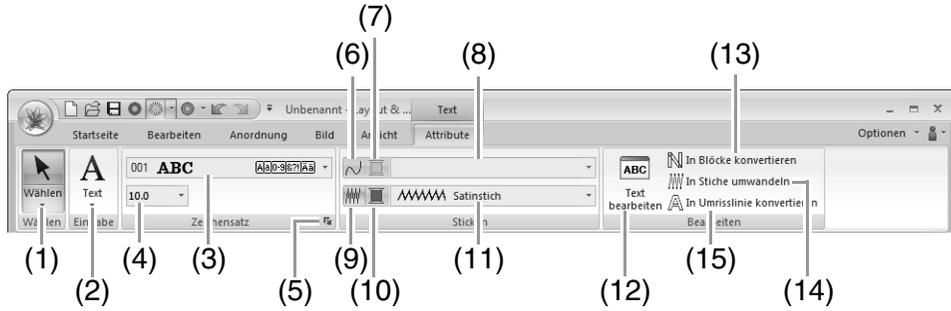
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Bild öffnen	S. 137	8	Assistent Automatisch Sticken	S. 119
2	Bild speichern	S. 141	9	Foto-Sticken-1-Assistent	S. 122
3	Bild modifizieren	S. 140	10	Foto-Sticken-2-Assistent	S. 127
4	Dichte des Hintergrundbildes	S. 140	11	Kreuzstich-Assistent	S. 130
5	Nach rechts drehen	S. 141	12	In Design Center importieren	S. 136
6	Nach links drehen	S. 141	13	Bild zum Stichassistenten senden	S. 134
7	Bild löschen	S. 141			

Registerkarte „Ansicht“



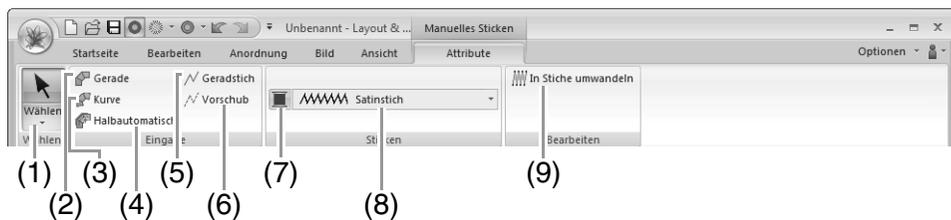
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Solide Ansicht	S. 70	8	Farbpalette	S. 56
2	Stichansicht	S. 70	9	Referenzfenster	S. 72
3	Realistische Ansicht	S. 70	10	Lineal	S. 88
4	Stickfolge	S. 73	11	Gitter einblenden	S. 88
	Sprungstich abschneiden	S. 75			
	Sperren	S. 74			
5	Stichsimulator	S. 71	12	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 88
6	Stickattribut festgelegt	S. 58	13	Am Gitter ausrichten	S. 88
7	Text Attribute einstellen	S. 94	14	Gitterabstand	S. 88

■ Registerkarte „Attribute“ (Text)



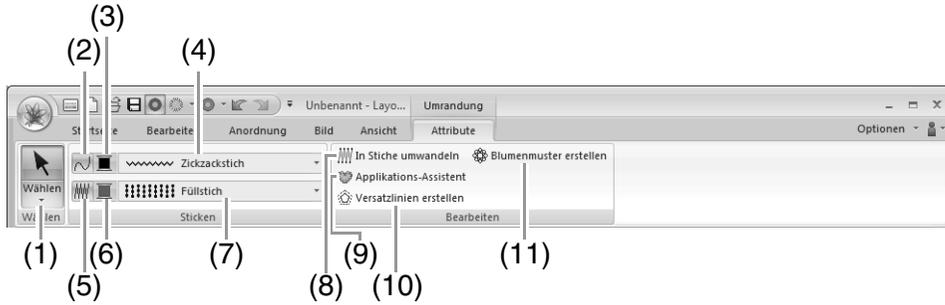
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	9	Flächenfüllung	S. 101
2	Textwerkzeuge	S. 92	10	Flächenfarbe	S. 101
3	Zeichensatz	S. 93	11	Nähart für Text	S. 101
4	Textgröße	S. 94	12	Text bearbeiten	S. 93
5	TrueType-Schriftattribute einstellen	S. 95	13	In Blöcke konvertieren	S. 99
6	Randnaht	S. 101	14	In Stiche umwandeln	S. 66
7	Randnahtfarbe	S. 101	15	In Umrisslinie konvertieren	S. 99
8	Nähart für Textumrisslinien	S. 101			

■ Registerkarte „Attribute“ (Manuelles Sticken)



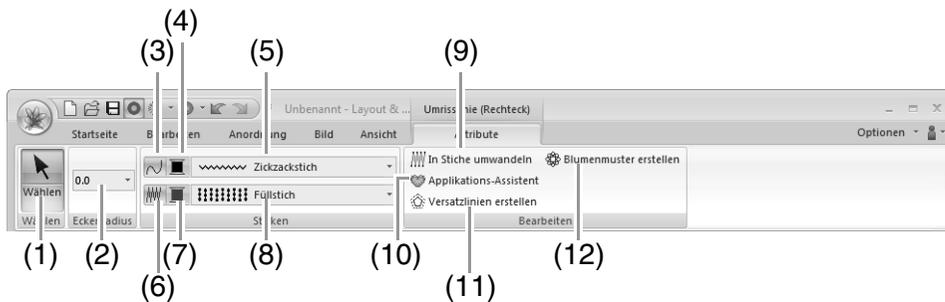
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	6	Vorschubwerkzeug	S. 149
2	Werkzeug „Gerader Block“	S. 149	7	Flächenfarbe	S. 44
3	Werkzeug „Abgerundeter Block“	S. 149	8	Sticktyp Block	S. 44
4	Werkzeug „Halbautomatisch gerader Block“	S. 149	9	In Stiche umwandeln	S. 66
5	Werkzeug „Geradstich“	S. 149			

Registerkarte „Attribute“ (Umrandung)



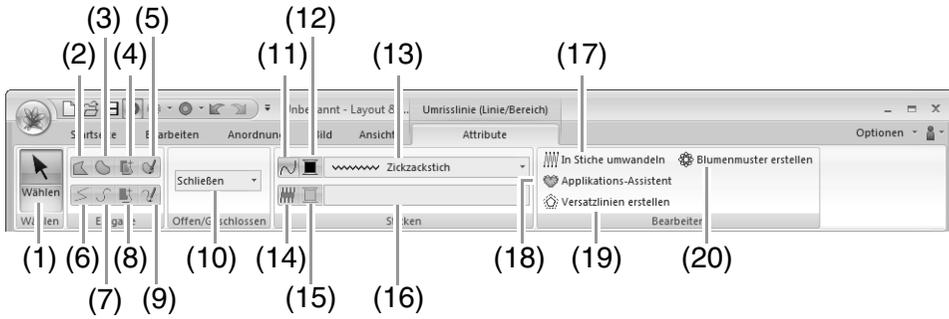
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	7	Flächenstich	S. 44
2	Randnaht	S. 44	8	In Stiche umwandeln	S. 66
3	Randnahtfarbe	S. 44	9	Applikations-Assistent	S. 154
4	Randnahtstich	S. 44	10	Versatzlinien erstellen	S. 49
5	Flächenfüllung	S. 44	11	Blumenmuster erstellen	S. 47
6	Flächenfarbe	S. 44			

Registerkarte „Attribute“ (Umrisslinie (Rechteck))



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	7	Flächenfarbe	S. 44
2	Eckenradius (Listenfeld)	S. 40	8	Flächenstich	S. 44
3	Randnaht	S. 44	9	In Stiche umwandeln	S. 66
4	Randnahtfarbe	S. 44	10	Applikations-Assistent	S. 154
5	Randnahtstich	S. 44	11	Versatzlinien erstellen	S. 49
6	Flächenfüllung	S. 44	12	Blumenmuster erstellen	S. 47

■ Registerkarte „Attribute“ (Umrisslinie (Linie/Bereich))



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	11	Randnaht	S. 44
2	Werkzeug „Geschlossene gerade Linie“	S. 42	12	Randnahtfarbe	S. 44
3	Werkzeug „Geschlossene Kurve“	S. 42	13	Randnahtstich	S. 44
4	Werkzeug „Geschlossen halbautomatisch“	S. 42	14	Flächenfüllung	S. 44
5	Werkzeug „Bleistift (Geschlossene Kurve)“	S. 42	15	Flächenfarbe	S. 44
6	Werkzeug „Offene gerade Linie“	S. 42	16	Flächenstich	S. 44
7	Werkzeug „Offene Kurve“	S. 42	17	In Stiche umwandeln	S. 66
8	Werkzeug „Offen halb-automatisch“	S. 42	18	Applikations-Assistent	S. 154
9	Werkzeug „Bleistift (Offene Kurve)“	S. 42	19	Versatzlinien erstellen	S. 49
10	Listenfeld „Pfadform“	S. 43	20	Blumenmuster erstellen	S. 47

■ Registerkarte „Attribute“ (Stiche)



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeuge	S. 50	4	Nach Farben aufteilen	S. 68
2	Stiche aufteilen	S. 68	5	In Blöcke konvertieren	S. 67
3	Farbe ändern	S. 66			

Design Center

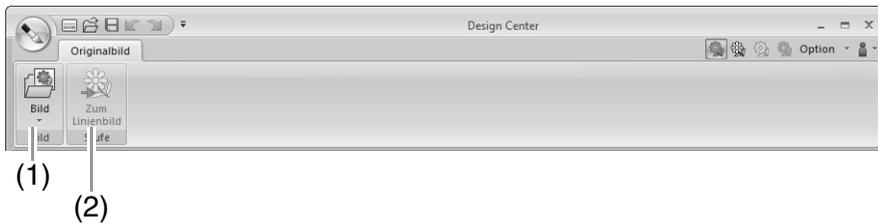
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Tutor	S. 194
2	Neues Linienbild	S. 197
3	Neue Vektordaten	S. 199
4	Öffnen	S. 195
5	Speichern	S. 210
6	Speichern unter	S. 210

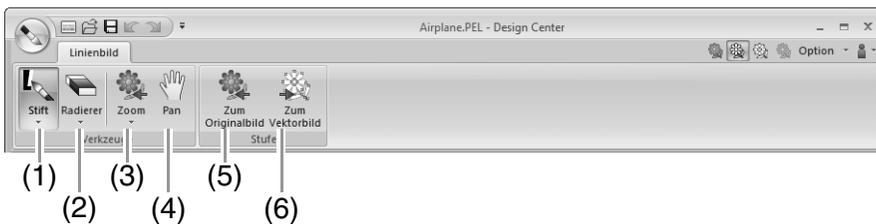
Registerkarten auf dem Menüband

Registerkarte „Originalbild“



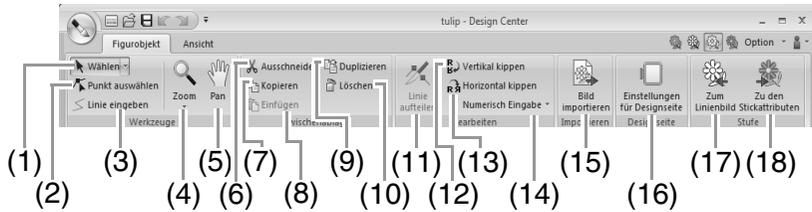
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Bild öffnen	—	2	Zum Linienbild	S. 196

Registerkarte „Linienbild“



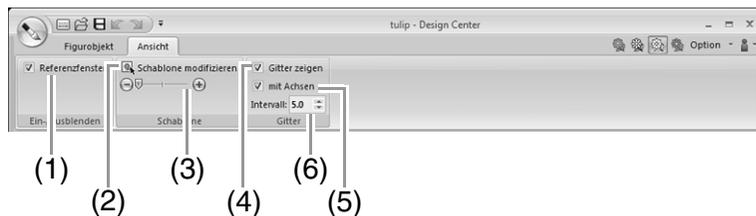
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Stiftwerkzeuge	S. 186	4	Pan-Werkzeug	S. 186
2	Radierer-Werkzeuge	S. 186	5	Zum Originalbild	S. 194
3	Zoom-Werkzeuge	S. 186	6	Zum Vektorbild	S. 198

■ Registerkarte „Figurobjekt“



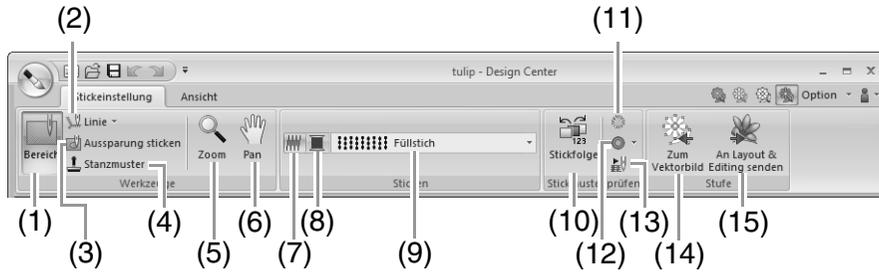
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeug	S. 187	10	Löschen	S. 188
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 188	11	Teilen	S. 189
3	Linienwerkzeug	S. 188	12	Vertikal kippen	S. 200
4	Zoom-Werkzeuge	—	13	Horizontal kippen	S. 200
5	Pan-Werkzeug	—	14	Numerische Eingabe	S. 200
6	Ausschneiden	—	15	Vektorbild importieren	S. 199
7	Kopieren	—	16	Einstellungen für Designseite	S. 199
8	Einfügen	—	17	Zum Linienbild	S. 196
9	Duplizieren	—	18	Zu den Stickattributen	S. 189

■ Registerkarte „Ansicht“



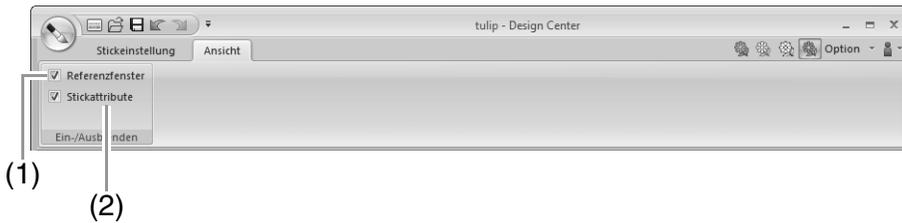
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Referenzfenster	S. 200	4	Gitter einblenden	S. 202
2	Schablone modifizieren	S. 202	5	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 202
3	Dichte des Hintergrundbildes	S. 202	6	Gitterabstand	S. 202

Registerkarte „Stickeinstellung“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Bereichswerkzeug	S. 203	9	Nähart	S. 205
2	Linienwerkzeuge	S. 204	10	Stickfolge	S. 209
3	Werkzeug „Ausparung sticken“	S. 208	11	Vorschau	—
4	Stanzwerkzeuge	S. 208	12	Realistische Vorschau	—
5	Zoom-Werkzeuge	—	13	Stichsimulator	S. 209
6	Pan-Werkzeug	—	14	Zum Vektorbild	S. 198
7	Nähen Ein/Aus	S. 205	15	Zu Layout & Editing	S. 192
8	Farbe	S. 205			

Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Referenzfenster	S. 200	2	Stickattribut	S. 205

Design Database

Menüliste

■ Datei-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz
Öffnen mit Layout & Editing	—	S. 216	Druckereinstellungen	—	S. 226
Importieren in Layout & Editing	—	S. 216	Druckvorschau	—	—
Neuen Ordner erstellen	—	S. 214	Drucker	—	S. 226
Format konvertieren	—	S. 223	HTML erstellen	—	S. 227
Löschen	—	S. 215	CSV erstellen	—	S. 227
suchen	—	S. 222	Beenden	—	—

■ Bearbeiten-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz
Ausschneiden		S. 214	Einfügen		S. 214
Kopieren			Alles auswählen	—	—

■ Ansicht-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz
große Miniaturansichten		S. 215	Eigenschaften		S. 224
kleine Miniaturansichten			Aktualisieren	—	—
Details			Werkzeugleiste	—	S. 212
Vorschau		S. 224	Statusleiste	—	—

■ Optionen-Menü

Menü		Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz	
Maßeinheit wählen	mm	—	S. 22	Anwendungsfarbe	Blau	—	S. 274
	Zoll				Schwarz		
Link		—	S. 221		Silber		
DST-Einstellungen		—	S. 274		Wasser		

■ Hilfe -Menü

Menü	Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz
Benutzerhandbuch	—	S. 15	Über Design Database	—	—
Kundenunterstützung	—	S. 16			

Programmable Stitch Creator

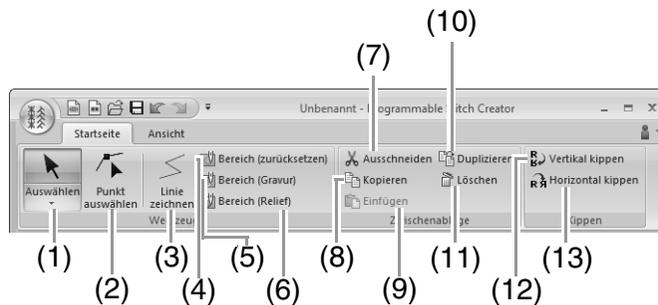
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neues Füll-/Stanzmuster	—
2	Neues Motivmuster	S. 237
3	Öffnen	S. 231
4	Speichern	S. 243
5	Speichern unter	S. 243

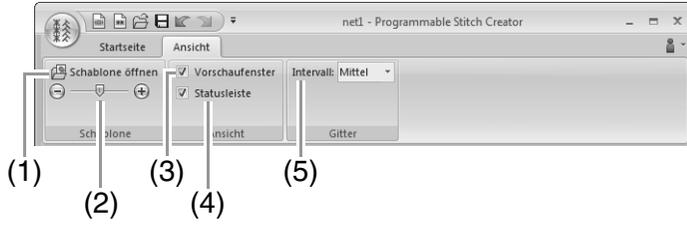
Registerkarten auf dem Menüband

■ Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Auswahlwerkzeug	S. 235	8	Kopieren	—
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 235	9	Einfügen	—
3	Werkzeug „Linie zeichnen“	S. 231	10	Duplizieren	—
4	Werkzeug „Bereich (Zurücksetzen)“	S. 233	11	Löschen	S. 240
5	Werkzeug „Bereich (Gravur)“	S. 232	12	Vertikal kippen	S. 240
6	Werkzeug „Bereich (Relief)“	S. 233	13	Horizontal kippen	S. 240
7	Ausschneiden	—			

■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Schablone öffnen	S. 242	4	Statusleiste ein-/ausblenden	S. 241
2	Dichte des Hintergrundbildes	S. 242	5	Gitter einblenden	S. 244
3	Vorschaufenster ein-/ausblenden	S. 243			

Font Creator

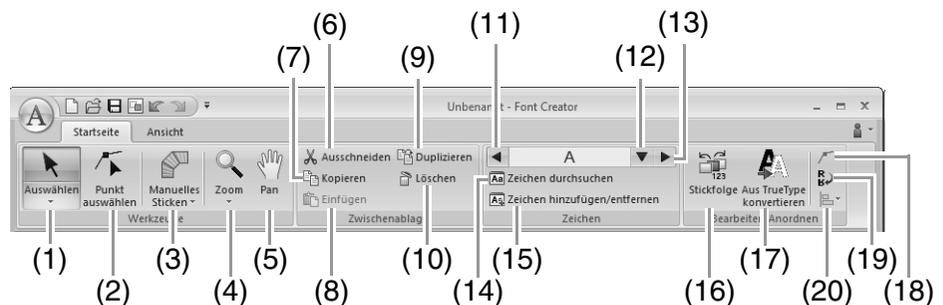
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neu	S. 255
2	Öffnen	S. 255
3	Speichern	S. 263
4	Speichern unter	S. 263

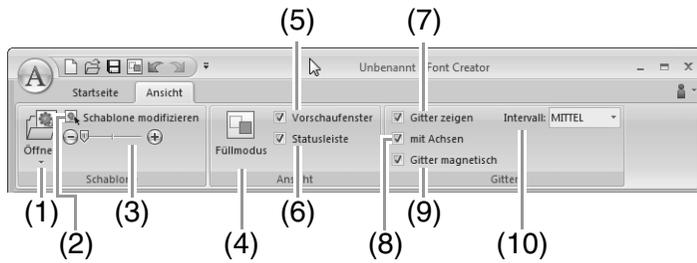
Registerkarten auf dem Menüband

■ Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeug „Objekt auswählen“	S. 259	11	Voriges Zeichen	S. 256
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 260	12	Zeichen wählen	S. 256
3	Handstickmuster-Werkzeug	S. 258	13	Nächstes Zeichen	S. 256
4	Zoom-Werkzeug	—	14	Zeichen durchsuchen	S. 262
5	Pan-Werkzeug	—	15	Zeichen hinzufügen/entfernen	S. 256
6	Ausschneiden	—	16	Stickfolge	S. 261
7	Kopieren	—	17	TrueType-Schriftart zu Daten konvertieren	S. 258
8	Einfügen	—	18	Punkt bearbeiten	S. 260
9	Duplizieren	—	19	Kippen	S. 259
10	Löschen	S. 260	20	Ausrichtung	—

■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Schablone öffnen	S. 246	6	Statusleiste ein-/ausblenden	S. 253
2	Schablone modifizieren	S. 264	7	Gitter einblenden	S. 265
3	Dichte des Hintergrundbildes	S. 264	8	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 265
4	Füllmodus	S. 264	9	Am Gitter ausrichten	S. 265
5	Vorschaufenster	S. 261	10	Gitterabstand	S. 265

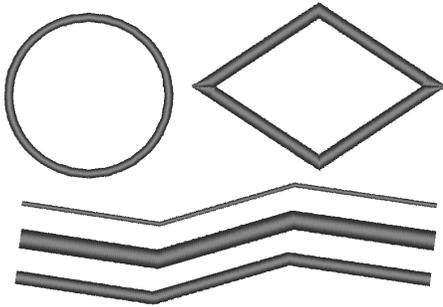
Stickattribute

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

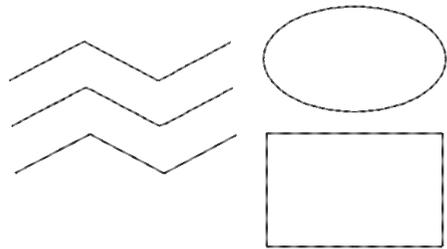
 Weitere Informationen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 296 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 301.

Randnahtstiche

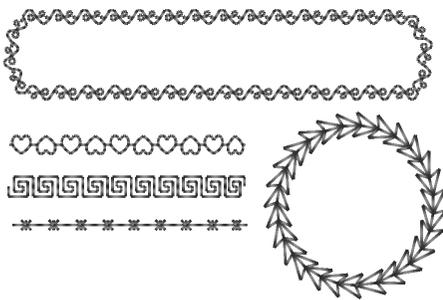
Zickzack-Stich ( S.296)



Geradstich/Dreifachstich ( S.296)



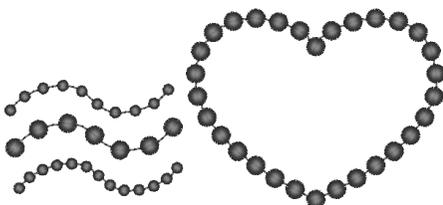
Motiv-Stich ( S.297)



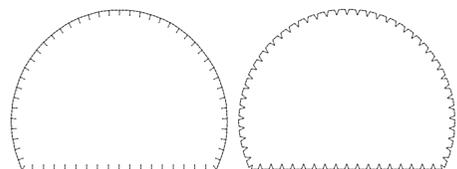
Stammstich ( S.298)



Candlewicking-Stich ( S.298)



E/V-Stich ( S.299)

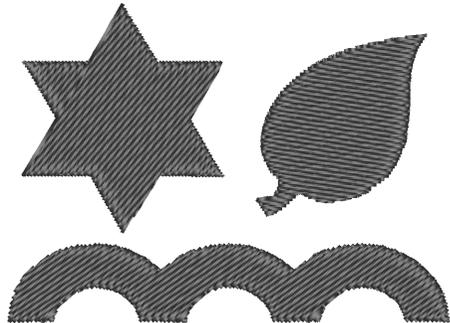


Pfadformen

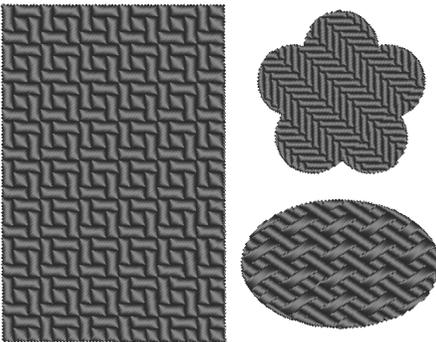
Satinstich (☞ S.301)



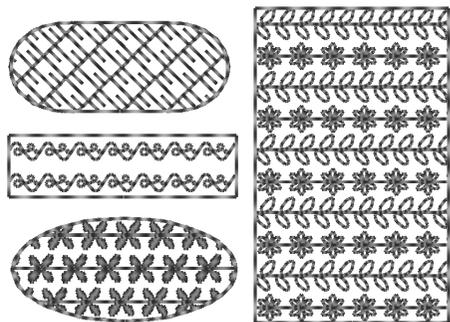
Füllstich (☞ S.303)



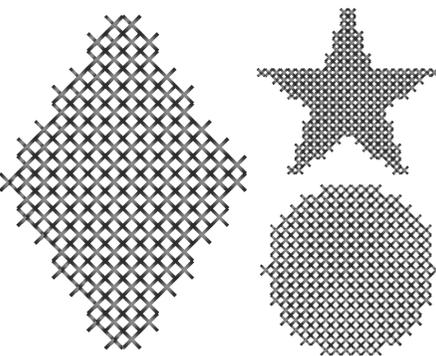
Programmierbarer Füllstich (☞ S.303)



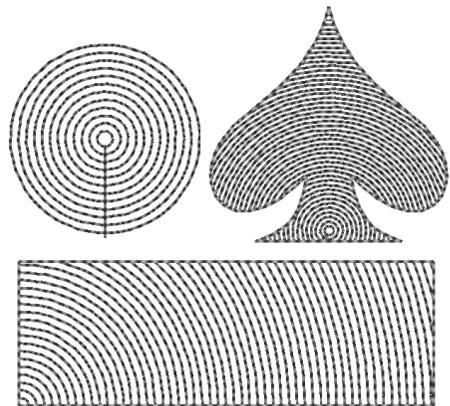
Motiv-Stich (☞ S.307)

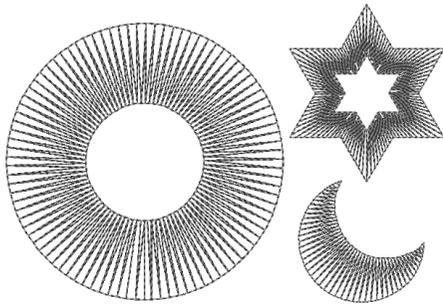
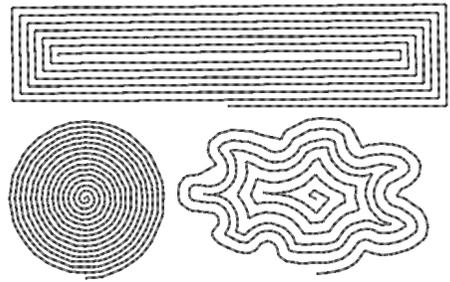
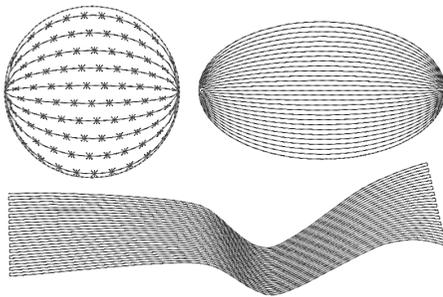
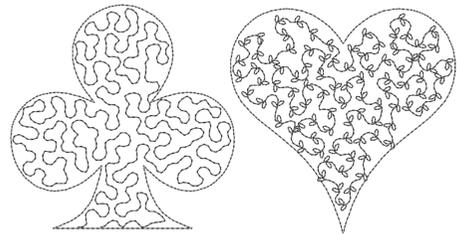


Kreuzstich (☞ S.308)



Kreisstich (☞ S.308)



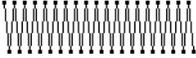
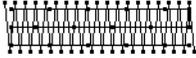
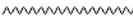
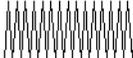
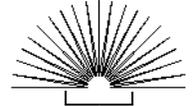
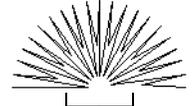
Radialstich (☞ S.308)**Spiralstich** (☞ S.308)**Tunnelstich** (☞ S.306)**Punktierstich** (☞ S.308)**Anmerkung:**

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

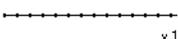
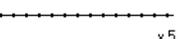
■ Stickattribute für Randnähte

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

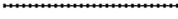
Zickzackstich

Unternähen	Aus 	Ein 
Zickzack-Breite	Eng 	Weit 
Dichte	Grob 	Fein 
Halbstich	Aus  Die innenliegenden Stiche sind dicht.	Ein  Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.
Scharfe Ecken		
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100	

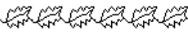
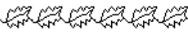
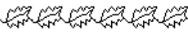
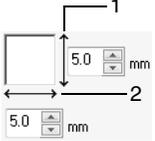
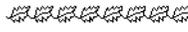
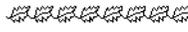
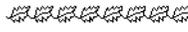
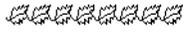
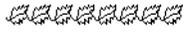
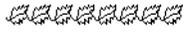
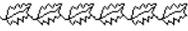
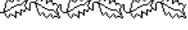
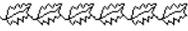
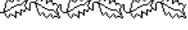
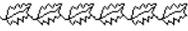
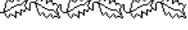
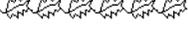
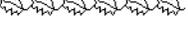
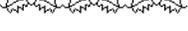
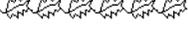
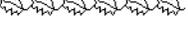
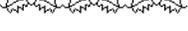
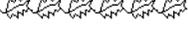
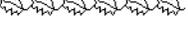
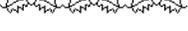
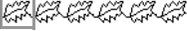
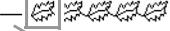
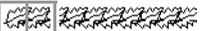
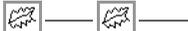
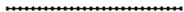
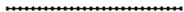
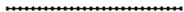
Geradstich

Laufweite	Legen Sie die 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
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100		

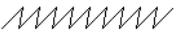
Dreifachstich

Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz 	Lang 
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100		

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. <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kleiner</td> <td style="width: 50%;">Größer</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Kleiner	Größer							
Kleiner	Größer										
											
	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein. <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz</td> <td style="width: 50%;">Hoch</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Hoch							
	Kurz	Hoch									
											
2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein. <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz</td> <td style="width: 50%;">Lang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Lang								
Kurz	Lang										
											
Seitenverhältnis beibehalten	Ist diese Option aktiviert, bleibt das Höhe/Breite-Verhältnis des Musters erhalten.										
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.	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Normal</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Spiegeln</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Abwechselnd</td> <td></td> </tr> </table>		Normal			Spiegeln			Abwechselnd	
	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.	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Normal</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Spiegeln</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="padding: 0 10px;">Abwechselnd</td> <td></td> </tr> </table>		Normal			Spiegeln			Abwechselnd	
	Normal										
	Spiegeln										
	Abwechselnd										
Versatz 	0,0 mm  Versatz: 4,5 mm 										
Abstand 	Eng  Weit 										
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz</td> <td style="width: 50%;">Lang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Lang							
Kurz	Lang										
											
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100										
Typ starten/ beenden	Vorschub  Lauf   „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 300										

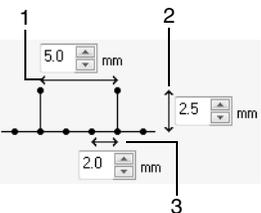
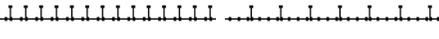
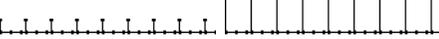
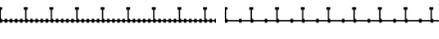
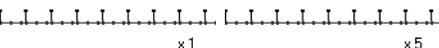
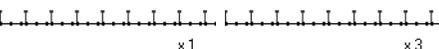
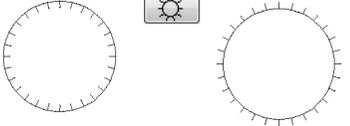
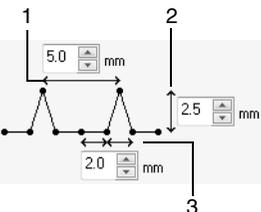
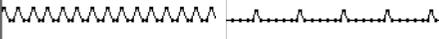
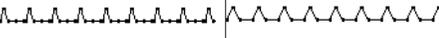
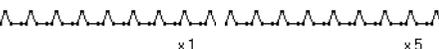
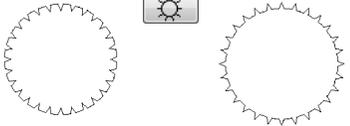
Stammstich

Breite	Eng 	Weit 
Abstand	Eng 	Weit 
Winkel	45° 	135° 
Stichart	Dreifach 	Einfach 
Typ starten/ beenden	Vorschub 	Lauf 
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100	

Candlewicking-Stich

Dichte	Dicht 	Mittel 	Gering 
Größe	Kleiner 	Größer 	
Abstand	Eng 	Weit 	
Typ starten/ beenden	Vorschub 	Lauf 	
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100		

E/V-Stich

	Wählen Sie E- oder V-Stich.	
E-Stich		
	1 Intervall	Eng Weit 
	2 Strichbreite	Kurz Lang 
	3 Laufweite	Eng Weit 
	Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft die Linie genäht werden soll. 1 x 5 x 
	Schlagzahl	Legen Sie fest, wie oft jeder Strich genäht werden soll. 1 x 3 x 
Anordnung	 	
Verbindungsunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungsunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100	
V-Stich		
	1 Intervall	Eng Weit 
	2 Strichbreite	Kurz Lang 
	3 Laufweite	Eng Weit 
	Durchgänge	Beim V-Stich werden gleich viel Linien und Striche genäht. 1 x 5 x 
	Anordnung	 
Verbindungsunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungsunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100	

Menüs/Werkzeuge und Referenz

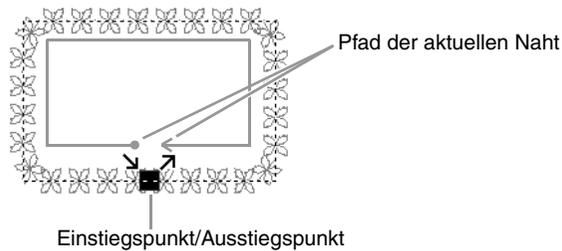
■ Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind

Wenn die Ein-/Ausstiegspunkte der Randnaht beim Motivstich, Stammstich oder Candlewicking-Stich geändert oder optimiert worden sind, wählen Sie eine Einstellung für **Typ starten/beenden** in den Randnahtattributen.

 „Typ starten/beenden“ auf Seite 297 und „Ändern des Kurventyps“ auf Seite 63.

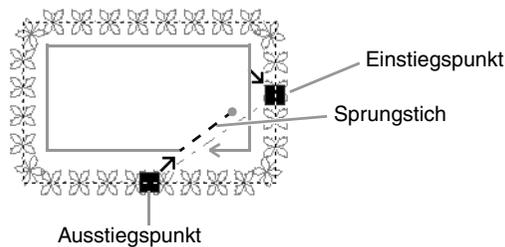
Bei Auswahl von **Vorschub** unter **Typ starten/beenden** werden am Anfang oder Ende der Musterstiche (bei Motiv-Stich, Stammstich oder Candlewicking-Stich) Sprungstiche eingefügt. Bei Auswahl von **Lauf** unter **Typ starten/beenden** werden am Anfang und zwischen den Musterstichen dem Pfad folgende Geradstiche eingefügt.

Bevor die Ein-/Ausstiegspunkte geändert werden

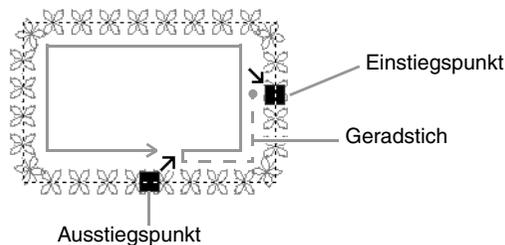


Wenn der Einstiegs-/Ausstiegspunkt verschoben wird

Vorschub



Lauf



Hinweis:

- Prüfen Sie die Naht nach dem Ändern der Start-/Endpunkttypen im Stichsimulator.

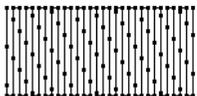
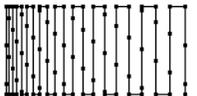
 „Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator“ auf Seite 71

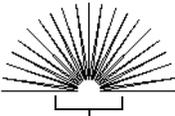
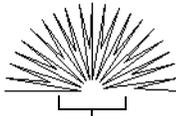
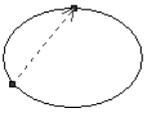
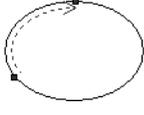
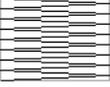
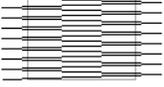
- Beim Öffnen oder Importieren von Stickmustern, in denen die Start-/Endpunkttypen von Randnähten beim Motivstich in einer früheren Anwendung als Version 8 geändert oder optimiert worden sind, werden diese Stiche als Sprungstiche festgelegt.

■ 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.	
	Legen Sie die Art des Unternähens fest, die genäht werden soll.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Text und Handstickmustern 	<ul style="list-style-type: none"> • Bei anderen Mustern
	 nur Kante	 Einfach
	 nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)	 Doppelt
 nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)		
 Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)		
 nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)		
Dichte Wählen Sie Dicht , Mittel oder Gering als Dichte für die untergelegte Naht.		
Dichte		Grob  Fein 
	Farbverlauf 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 44	Aus  Ein 
Richtung	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.	Konstant 
	Variabel: Ändert die Nährichtung automatisch entsprechend der Form oder Fläche.	Variabel 

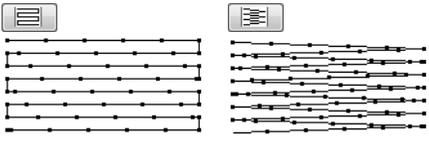
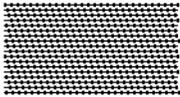
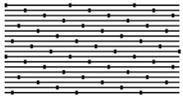
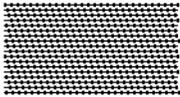
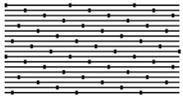
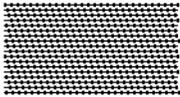
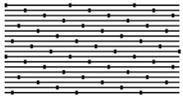
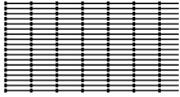
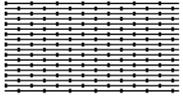
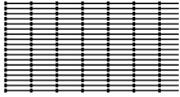
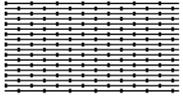
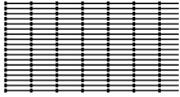
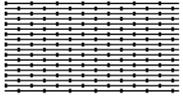
<p>Halbstich</p>	<p>Wenn Halbstich verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf Konstant eingestellt ist.</p>	<p>Aus</p>  <p>Die innenliegenden Stiche sind dicht.</p>	<p>Ein</p>  <p>Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.</p>
<p>Linienführungstyp</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 Bereichs</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</p> 	<p>Längste Kompensation</p> 
<p>Verbindungspunkte</p>	<p>Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.  „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100</p>		



Anmerkung:

„Manuelles Erzeugen professioneller Stickmuster (Handstickmuster)“ auf Seite 148

Füllstich

Unternähen						
Dichte	☞ „Satinstich“ auf Seite 301.					
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 302.					
Linienführungstyp						
Schrittweite	Legen Sie die 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		<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 302.					
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ☞ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100					

Programmierbarer Füllstich

Unternähen	☞ „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 301 und 302.
Dichte	
Richtung	
Halbstich	
Linienführungstyp	
Zug-Kompensation	
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ☞ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 100

Programmierbares Füll									
	Klicken Sie auf zur Anzeige des Dialogfeldes „Durchsuchen“. 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. <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kleiner </td> <td style="width: 50%;">Größer </td> </tr> </table>	Kleiner 	Größer 						
Kleiner 	Größer 								
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">1 Höhe (vertikale Länge)</td> <td style="width: 30%;">Geben Sie die Musterhöhe ein.</td> <td style="width: 20%;">Kurz </td> <td style="width: 20%;">Hoch </td> </tr> <tr> <td>2 Breite (horizontale Länge)</td> <td>Geben Sie die Musterbreite ein.</td> <td>Kurz </td> <td>Lang </td> </tr> </table>	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein.	Kurz 	Hoch 	2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein.	Kurz 	Lang
	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein.	Kurz 	Hoch 					
2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein.	Kurz 	Lang 						
Seitenverhältnis beibehalten		Ist diese Option aktiviert, bleibt das Höhe/Breite-Verhältnis des Musters erhalten.							
Richtung									
Versatz	Reihe	0% 							
	Spalte	Reihe 50% 	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.								
Schrittweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz 	Lang 						
Frequenz	0% 	50% 							

Stichm

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.

Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster

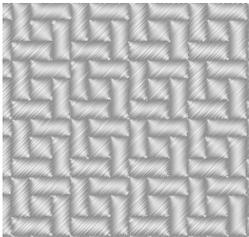
In manchen Fällen von Sticktyp- und Musterrichtungseinstellungen bei programmierbaren Füllstichen oder Stanzmustern werden Randnähte nicht gestickt.

Verwenden Sie die Realistische Ansicht, um genau zu sehen, wie das Muster gestickt werden wird. Für eine noch bessere Darstellung sollten Sie zur Probe die Maschine mit verschiedenen Einstellungen sticken lassen.

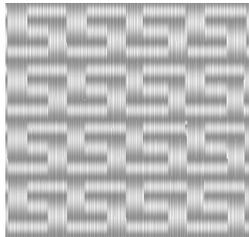
Beispiele programmierbarer Füllstiche:



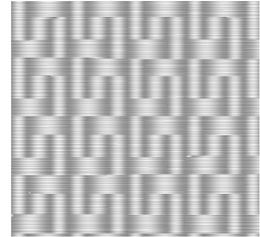
Beispiel 1
Stichrichtung: 45° (Vorgabe)



Beispiel 2
Stichrichtung: 90°



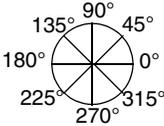
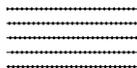
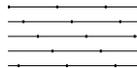
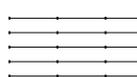
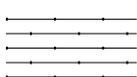
Beispiel 3
Stichrichtung: 0°



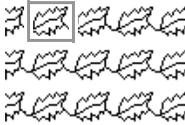
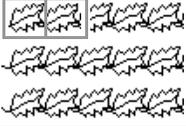
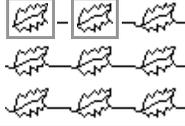
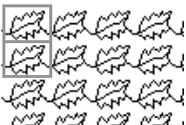
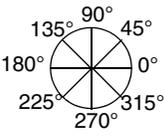
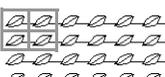
 „Ändern der Stickdesign-Ansicht“ auf Seite 70 und auf „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 229

Tunnelstich

Stiche laufen durch die Länge von Blocks.

Richtung	Kann bei Handstickmustern nicht eingestellt werden.	
Wenn der Motivstich nicht verwendet wird, legen Sie die folgenden Einstellungen fest.		
Dichte	Grob 	Fein 
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz  Lang 
Frequenz	Stellen Sie die Größe des Versatzes in den Stichen ein.	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.	
Motiv <input type="text" value="Nur Muster1"/>	 "Motiv-Stich" in den „Flächenstickattributen“ auf Seite 307.	
Muster 1/Muster 2 <input type="checkbox"/> Muster und Größe von Motivstickmustern <input type="checkbox"/> H-Anordnung <input type="checkbox"/> V-Anordnung	 "Motiv-Stich" in den „Randnahtattributen“ auf Seite 297.	
<input type="checkbox"/> H-Abstand <input type="checkbox"/> V-Abstand <input type="checkbox"/> Reihenversatz <input type="checkbox"/> Laufweite	 "Motiv-Stich" in den „Flächenstickattributen“ auf Seite 307.	

Motiv-Stich

Motiv <input type="button" value="Nur Muster1"/> Wählen Sie das Muster für den Motivstich.		Nur Muster 1 	Nur Muster 2 
		Muster 1 und 2 	
Muster 1/Muster 2		Legen Sie die Einstellungen für jedes Muster fest.	
Typ und Größe des Motivstichmusters Seitenverhältnis beibehalten	 „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 297		
H-Anordnung V-Anordnung			
H-Versatz (horizontaler Abstand) 	0,0 mm 	2,5 mm 	
V-Versatz (vertikaler Abstand) 	0,0 mm 	2,5 mm 	
H-Abstand (horizontaler Abstand) 	Eng 	Weit 	
V-Abstand (vertikaler Abstand) 	Eng 	Weit 	
Richtung			
Reihenversatz	Kleiner 	Größer 	
Laufweite	 „Motiv-Stich“ in den „Randnahtattributen“ auf Seite 297		

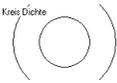
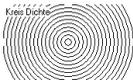
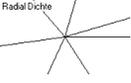
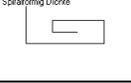
Menüs/Werkzeuge und Referenz

Kreuzstich

Größe	Kleiner	Größer
		
Anzahl	Einfach	Dreifach
	 x 2	 x 6

Kreisstich, Radialstich und Spiralstich

Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunkts beim Kreisstich und Radialstich finden Sie unter „Bewegen des Mittelpunkts“ auf Seite 65.

Dichte	Kreisstich, grob 	Kreisstich, fein 
	Radialstich, grob 	Radialstich, fein 
	Spiralstich, grob 	Spiralstich, fein 
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz  Lang 

Punktierstich

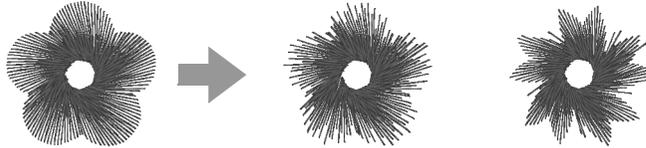
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn ein Motivstich ausgewählt ist.	Kurz  Lang  Kurven sind weicher. Kurven sind winkliger.
Abstand	Eng  Feineres Muster.	Weit  Gröberes Muster.
Motiv verwenden	Um einen Motivstich für ein Muster zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und legen Sie die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.	
Muster und Größe von Motivstichmustern	 "Motiv-Stich" in den „Randnahtattributen“ auf Seite 297.	
H-Anordnung		
V-Anordnung		
Versatz		
Abstand		
Laufweite		

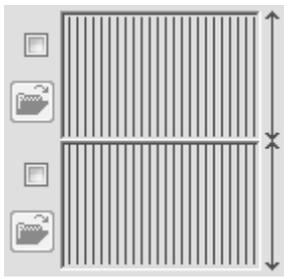
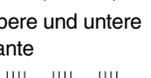
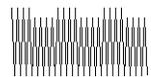
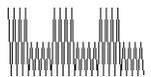
Handstickmuster

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.</p>		<p>Musteroberseite <Muster 11></p>  <p>nur obere Kante</p>
	<p>Klicken Sie auf  zur Anzeige des Dialogfeldes „Durchsuchen“. Wählen Sie das gewünschte Muster aus der angezeigten Musterliste.</p>		<p>Musterunterseite <Muster 18></p>  <p>nur untere Kante</p>  <p>Obere und untere Kante</p>
		<p>Stellen Sie die Breite der Pikotborte ein</p>	<p>Kurz</p>  <p>Lang</p> 

Liste der Schriftarten

Text	
001	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
002	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
003	A B C D E abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
004	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
005	<i>A B C D E abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
006	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
007	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
008	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
009	<i>A B C D E abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
010	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
011	A B C D E abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
012	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää

013	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
014	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
015	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
016	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
017	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
018	A B C D E A
019	<i>A B C D E</i> A
020	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
021	A B C D E A
022	<i>A B C D E abcde</i> Aa
023	A . B . C . D . E . A
024	A B C D E A
025	A B C D E A
026	A B C D E A
027	ABCDE A
028	A B C D E A

Text	
029	<p>ABCDE 012345</p> <p>A 0-9</p>
030	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
031	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
032	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
033	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
034	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
035	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
036	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
037	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
038	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
039	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
040	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
041	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>

042	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
043	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
044	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
045	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
046	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
047	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
048	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
049	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
050	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
051	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
052	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
053	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i></p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>
054	<p>ABCDE abcde 012345</p> <p>Aa0-9&?!Ää</p>

Text	
055	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
056	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
057	ABCDEabcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
058	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
059	ABCDEabcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
060	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
061	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
062	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
063	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
064	ABXΔE αβχδε 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
065	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
066	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
067	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>

068	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
069	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
070	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
071	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
072	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
073	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
074	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
075	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
076	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
077	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
078	ABCDE abcde 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>
079	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> <small>Aa0-9&?!Ää</small>
080	<i>ABCDE abcde</i> 012345 <small>Aa0-9&?!Ää</small>

Text	
081	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
082	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
083	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
084	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
085	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
086	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
087	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
088	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
089	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
090	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
091	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää
092	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
093	<i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> Aa0-9&?!Ää

094	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää
095	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää

Kleiner Text	
St. 01	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää <small>(5-6 mm)</small>
St. 02	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää <small>(5-6 mm)</small>
St. 03	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää <small>(5-6 mm)</small>
St. 04	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää <small>(3-4 mm)</small>
St. 05	ABCDE abcde 012345 Aa0-9&?!Ää <small>(3-4 mm)</small>

Monogramm	
M ₂ Diamond	ABC XYZ
M ₂ Script	ABC XYZ

 **Anmerkung:**

- 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)

Index

A

Abbrechen	
Aussparung	46
Textanordnung	97
aktualisieren	287
Andocken	21
Anfängermodus	58, 206
Ansichtskalibrierung	22
Anwender-Garnfarbenliste	170
anzeigen	
Bilder	140, 202
Details	215
große Miniaturansichten	215
Hintergrundbilder	242
kleine Miniaturansichten	215
Stickmuster	215
Applikation	57, 153
Applikation mit Aussparungen	154
Attribute	
„Namen einfügen“-Text	111
Auf Updates prüfen	17
Aus Kandidaten auswählen	126
Ausblenden	21
Ausgabe	
in Datei	141
in die Zwischenablage	141
Schablone	114, 115
Ausrichtung	
Stickmuster	51
Aussparung	45, 208
abbrechen	46
Auswählen	
alle Stickmuster	50
Farben	66, 126, 129
Muster	50, 73
Stickbereich	86
Auto-Blättern	71
Automatisch im Hintergrund	21
Automatisches Sticken	121
Parameter	121

B

bearbeiten	
Garnfarben	172
Garnfarbtabelle	171
gruppierte Objekte	55
Namen einfügen	111
Punkte	62, 235
Schablone	114, 115
Stickreihenfolge	74
Bedungsanleitung	15
Befestigen von Stickunterlegvlies	156
Benutzerdefinierte Schriftarten	93
Bild abstimmen	135
Bild zum Stichassistenten senden	6, 118, 134

Bilder

Ausgabe	141
Größe ändern	140
Konvertieren in Stickmuster	118, 119, 134
skalieren	140
speichern	141
Verschieben	140
Bildtyp	125
Bleistift	43
Blockdaten	99
Blumenmuster	4, 47
Blöcke aus Stickdaten	67
Bogen	40

C

Candlewicking-Stich	4, 293, 298
csv	112

D

Darstellung aktualisieren	20
Datei	
in Layout & Editing öffnen	216
neues Linienbild	197
suchen	222
Dateieigenschaften	224
Dekormuster	54
Design Center	184, 284
Design Database	211, 287
Design-Einstellungen	85, 199
Dialogfeld „Link“	178
Dialogfeld „Verteiler“	179
drehen	52, 200
Drehwinkel	95
Dreifachstich	296
Drucken	
Anleitung	226
Einstellungen	82
Kataloge	226
Stickmuster	
Mehrfachpositions-Rahmen	165
Vorschau	84
Drucken und Sticken	6, 142
DST-Einstellungen	223
DST-Format	274
Duplizieren	34

E

E/V-Stich	293, 299
Eigenschaften	76
Eigenschaften des Stickmustergenerators	76
Ein-/Ausstiegspunkte	
Optimieren	65
Verschieben	64
einfügen	
Punkte	67
Eingabe	
aus Datei	137
aus der Zwischenablage	139
von Portrait	138
von TWAIN-Gerät	138

Einheit	22
Einheiten für Maße	22, 202
Ellipse	39
Erstellen	
neue Garnfarbtabelle	171
neue Ordner	214
Expertenmodus	58, 206
Exportieren von Stickmustern	81

F

Farbe ändern	126, 129
Farbe, Schaltfläche	56, 205
Farboption	126, 129
Farbverlauf	44, 206
Fenster	19
Fensterbereich „Farbe“	20
Fensterbereich „Stickattribute“	20
Fensterbereich „Stickreihenfolge“	19
Fensterbereich „Textattribute“	20
Flächenfarbe, Schaltfläche	205
Flächenfüllung, Schaltfläche	56
Flächenstich, Pulldown-Menü	205
Font Creator	245, 291
Foto-Stich 1	122
Farbe	122
Parameter	125
Foto-Stich 2	127
Farbe	129
Parameter	129
Füll-/Stanzmodus	231
Füllstich	294, 303

G

Garnfarben	
Anwenderliste	172
aus Tabellen löschen	172
bearbeiten	172
neue Farben erstellen	171
neue Tabellen	170
Reihenfolge	172
Tabellen bearbeiten	171
Tabellen löschen	171
zu Tabellen hinzufügen	171
Garn-tabelle	126, 129
Geometrische Attribute	
Bögen	40
geschlossene Pfade	43
geöffnete Pfade	43
Kreise	40
Geradstich	293, 296
Gitter	88, 202, 244
Gravur	59, 230
große Miniaturansichten	215
Gruppieren von Stickmustern	55
Größe der Stickmusterseite	85, 88, 199
Mehrfachpositions-Rahmen	161
Größe ändern	
Bilder	140

H

Handstickmuster	148, 309
Horizontale Ausrichtung	96
H-Versatz	307

I

importieren	
aus Design Center	80
Bilder	137, 194
Hintergrundbilder	242
Liste „Namen einfügen“	112
PEM-Dateien	194
Stickmuster	78, 216
TWAIN-Bilder	138
von Stickmusterkarten	219
Zwischenablage-Bilder	139, 194
In Stiche umwandeln	67
Installationsanleitung	15

K

Kartengerät	28, 174
Kataloge	
CSV-Dateien	227
drucken	226
HTML-Dateien	227
Kippen	34
Kleiner Text	102
Kombinieren	
Musterfarben	73
Konvertieren	99
Stickmusterformate	223
Kopien anordnen	53
Kopieren	34
Bilder	141
Kreis	40
Kreiskopie	4, 53
Kreisstich	294, 308
Mittelpunkt	65
Kreuzstich	294, 308
Kreuzstichfunktion	130, 132
Kundenunterstützung	16

L

Laufweite	125, 303, 304
Layout & Editing	24, 77, 278
Layout-Kopie	53
Lineal	88
Linienabstand	129
Linienbildstufe	284
Link (Verbindungs)-Funktion	8, 177, 221
Liste „Namen einfügen“	107, 110, 111
Liste der Schriftarten	5, 310
löschen	
Garnfarben aus Tabellen	172
Garnfarbtabelle	171
Punkte	67

M

Manuell auswählen	126
Markieren der Stickposition	157
Maschinentyp	85, 199, 212
Maßeinheiten	22, 202
Max. Dichte	129
Maximale Farbenanzahl	121, 126, 132
Mehrfachpositions-Rahmen	161
Menüband	19
Messen	22, 69
Mischung	6, 44
Mittelpunkt	65

Modifizieren	140, 202
Monogramme	103, 106
Motiv-Modus	237
Motiv-Stich	293, 294, 297, 307
Muster	
Auswählen	73
Muster skalieren	51, 235, 240, 259
Musterinformationen	76, 224
Kommentare hinzufügen	76
Mehrfachpositions-Rahmen	164

N

Namen einfügen	5, 109, 111
Neu	77
neue Vektordaten	199
neues Linienbild	197
NICHT DEFINIERT	57
Numerisch	52

O

Online-Registrierung	16
Optimieren	
Ein-/Ausstiegspunkte	65
Rahmenwechsel	163
Optionen	273
Anwender-Garntabelle bearbeiten	170
Eigenschaften des Stickmustergenerators	164
Ordner	214
Organisieren von Stickmustern	214

P

Pan	69, 186
Portrait	138
Positionierblatt	157
Programmable Stitch Creator	229, 289
Programmierbarer Füllstich	303
Programmoberfläche	274
Prüfen	
nähte	71
Stickreihenfolge	73
Punkte	
bearbeiten	62, 235
einfügen	67
löschen	67
Verschieben	67
Punktierstich	295, 308

R

Radialstich	295, 308
Mittelpunkt	65
Radierer	186
Radierer-Werkzeug	186
Rahmen	158
Rahmenwechsel	163
Randlinie	125, 129, 133
Randnaht, Schaltfläche	56
Randnahtfarbe, Schaltfläche	56
Randnahtstich, Pulldown-Menü	56
Realistische Ansicht	70
Einstellungen	70
Rechteck	39
Referenzfenster	72, 200
Relief	59, 230

Riesenrahmen	166
rückgängig	21, 186
Rückstich	132

S

Satinstich	294, 301
Schablone	137, 157, 242, 256
Schablonenassistent	113
Schaltfläche „Anwendung“	19
Schaltfläche „Darstellung aktualisieren“	20
Schaltfläche „Eigenschaften des Stickmustergenerators“	20
Schaltfläche „Hilfe“	19
Schaltfläche „Optionen“	19
Schriftart, Pulldown-Menü	93
Schriftgröße, Listenfeld	94
Segment	40
Sehne	40
Seitenfarbe nähen	125
skalieren	
Bilder	140
Solide Ansicht	70
Sonderfarben	57
speichern	
Bilder	141
Liste „Namen einfügen“	112
Schablone	116
Stichmuster	243
Stickmuster	81, 210
verschiedene Formate	81
Sperren	74
Spiegelkopie	4, 53
Spiegeln	
horizontal	200
vertikal	200
Spiralstich	295, 308
Sprunganzahl	274
Sprungstich	270
Sprungstich abschneiden	75, 87, 270, 275
Stammstich	4, 293, 298
Stanzattribute	60
Stanzmuster	208
Start-/Endpunkt	300
Statusleiste	20
Stich als Block	67
Stichansicht	70
Stichdaten aufteilen	68
Stiche nach Farben aufteilen	68
Stickmuster	
speichern	243
Vorschau	243
Stichsimulator	20, 71
Stickattribute	43
Einstellung	58, 190
Stickattribute für Randnähte	296
Stickattribute für Text	100
Stickattributleiste	204
Stickattributstufe	286
Stickbereich	162, 167
Sticken	159, 168
Stickmuster	6
anzeigen	215
Ausrichtung	51
exportieren	81
Formate konvertieren	223
Gruppieren	55
importieren	216

Informationen	76, 224
Kommentare hinzufügen	76
Mehrfachpositions-Rahmen	162
drucken	165
sortieren	214
von Bildern	119, 134, 137
Zentrieren	50
öffnen	216
Stickmusterseite	85, 88, 161, 199
Stickoptionen	125, 129
Stickreihenfolge	73, 209
bearbeiten	74
Stickrichtung	
programmierbarer Füllstich	305
Sticktyp, Pulldown-Menü	57, 205
Stickunterlegvlies	156
Stufe	
Zu den Stickattributen	203
Zum Linienbild	196
Zum Vektorbild	198
suchen	222
Symboleiste für den Schnellzugriff	19, 20, 273
T	
Tastenbefehl	21
Tastenbefehle	274
Text	
In Umrandungsobjekt umwandeln	99
Text an Umrisslinie ausrichten	96
Text von Umrisslinie lösen	97
Textattribute einstellen	93
Texteingabe	92
TrueType-Schriftattribute einstellen	95
Text -Menü	280
Tippsansicht	58, 206
TrueType-Schriftarten	94
Tunnelstich	295, 306
U	
Umgekehrt	96
Umrandung	99
Umrandungen	
von Text konvertiert	99
Umrisslinie nähen	5, 101
Unternähen	296, 301
Unterscheidung	95
Unverankert	21
USB-Datenträger	175, 220
USB-Kabel	29, 176, 221
V	
Vektorbilder	79
Vektorbildstufe	285
Verbindungspunkte	100, 296
Versatz	297
Versatzlinienmuster	4, 49
Verschieben	
Bilder	25, 140
Ein-/Ausstiegspunkte	64
Mittelpunkte	65
Punkte	67
Stickmuster in die Mitte bewegen	50
Vertikale Ausrichtung	96
Vertikaler Versatz	95
Verwendete Garnfarben	129
von Bildern	6
Vorschau	70, 224
Stichmuster	243
Vorschauenfenster	243
V-Versatz	307
W	
wiederholen	21
wmf	79
Z	
Zeichenabstand	95
Zeichenausrichtung	96
Zeichnen	
Polygonzüge	41
Portrait	138
Zeilenabstand	95
Zentrieren	50
Zickzackstich	293, 296
Zoom	69
Zoomfaktor	20
Zug- Kompensation	302
Zusammenführen	47
Ä	
ändern	
Garnfarbenreihenfolge	172
Ändern des Zeichenabstands	98
Ö	
öffnen	
Bilder	137, 194
Hintergrundbilder	242
Layout & Editing-Datei	77
neue Stickmusterseite	77
neue Vektorbilder	194, 199
neues Linienbild	194, 197
neues Stichmuster	237
PEM-Dateien	194
PES-Datei	77
Stichmuster	231
Stickmuster	80, 216
TWAIN-Bilder	138
Zwischenablage-Bilder	139, 194
Ü	
Überlappungen entfernen	46
Übertragen	28, 174, 217

