

brother®

# PE-DESIGN PLUS

SOFTWARE ZUM KREIEREN VON STICKMOTIVEN

**Bedienungsanleitung**



Weitere Informationen finden Sie unter <http://solutions.brother.com> für Produktsupport und Antworten zu häufig gestellten Fragen (FAQs).

# WICHTIGE INFORMATIONEN: GESETZLICHE REGELUNGEN

## **Funkstörung (außer USA und Kanada)**

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

# Lesen Sie die folgenden Informationen, bevor Sie das CD-ROM-Paket öffnen

Vielen Dank für den Erwerb dieser Software. Bevor Sie das CD-ROM-Paket für diese Software öffnen, sollten Sie die folgende, für dieses Produkt bereitgestellte Produktvereinbarung durchlesen. Verwenden Sie diese Software nur dann, wenn Sie den Bestimmungen dieser Vereinbarung zustimmen. Mit dem Öffnen des CD-ROM-Pakets erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen einverstanden. Nach dem Öffnen ist ein Umtausch des Produkts ausgeschlossen.

## Produktvereinbarung

- 1) Allgemeine Bedingungen  
Hierbei handelt es sich um eine Vereinbarung für dieses Produkt zwischen Ihnen (dem Endbenutzer) und unserem Unternehmen.
- 2) Nutzung dieses Produkts  
Dieses Produkt darf lediglich auf einem einzelnen Computer installiert und verwendet werden.
- 3) Beschränkungen bzgl. Vervielfältigungen  
Dieses Produkt darf ausschließlich zu Sicherungszwecken vervielfältigt werden.
- 4) Änderungsbeschränkungen  
Dieses Produkt darf in keiner Weise verändert oder zerlegt werden.
- 5) Übertragungsbeschränkungen  
Diese Software darf nicht an eine Drittpartei übertragen oder auf andere Weise von dieser verwendet werden.
- 6) Garantie  
Wir übernehmen keine Haftung für Ihre Wahl oder Verwendung dieses Produkts. Dies gilt auch für Schäden, die durch die Verwendung des Produkts entstehen.
- 7) Sonstige  
Dieses Produkt wird durch Urheberrechtsgesetze geschützt.

Teile dieses Produktes wurden mit Hilfe der Technologie von Softfoundry International Pte. Ltd. erstellt.

## ■ Öffnen der Bedienungsanleitung (PDF-Format)

Diese Bedienungsanleitung finden Sie auch im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM. Diese Bedienungsanleitung wird auch während der Programminstallation installiert.

Klicken Sie auf **Alle Programme**, dann auf **PE-DESIGN PLUS** und anschließend auf **Bedienungsanleitung**.

Klicken Sie in PE-DESIGN PLUS auf , dann auf **Bedienungsanleitung**. In PES-Writer klicken Sie auf Hilfe, dann auf **Bedienungsanleitung**.

### Anmerkung:

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

# 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 diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und bewahren Sie sie gemeinsam mit dem Garantieschein 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, Stichelänge, 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

In dieser Bedienungsanleitung wird nicht erklärt, wie Ihr Computer unter Windows® zu verwenden ist. Informationen hierzu finden Sie in den Windows®-Handbüchern.

### Anmerkung zum Copyright

Windows® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Andere in der Bedienungsanleitung 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/>**

## **Vorbereitung .....4**

<b>Vorbereitung.....</b>	<b>4</b>
Einführung .....	4
Installation.....	5

## **Erstellen von Stickmustern ..... 10**

<b>Erste Schritte.....</b>	<b>10</b>
Ausführen der Anwendung .....	10
Erstellen von Stickmustern aus Fotos (Foto-Stich 1).....	11
Speichern.....	18
Beenden der Anwendung .....	19

<b>Zu stickendes Bild .....</b>	<b>21</b>
Foto-Stich 2 .....	21
Automatisches Stickten .....	24
Kreuzstich .....	27
Allgemeine Dialogfenster.....	30

<b>Text eingeben.....</b>	<b>32</b>
Text eingeben .....	32
Erweiterte Funktionen zur Texteingabe .....	35

## **Anordnen von Stickmustern .....37**

<b>Anordnen von Stickmustern.....</b>	<b>37</b>
Bearbeiten von Stickmustern.....	37
Prüfen von Stickmustern.....	40
Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden .....	45
Stickmuster öffnen/importieren .....	48
Übertragen von Stickmustern auf Maschinen .....	52
Drucken .....	54
Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen .....	56
Ändern von Programmeinstellungen .....	57

## **Ergänzung .....61**

<b>Beschreibung der Programmfenster .....</b>	<b>61</b>
Das PE-DESIGN-PLUS-Fenster.....	61
Menüs .....	65

<b>Tipps und Techniken .....</b>	<b>67</b>
Nährichtung.....	67
Stickreihenfolge .....	67
Große Bereiche sticken .....	67

<b>Referenz .....</b>	<b>68</b>
Stickattribute .....	68
Liste der Schriftarten.....	70

<b>PES-Writer.....</b>	<b>72</b>
Schreiben von mehreren Stickmusterdateien auf eine Speicherkarte .....	72

<b>Fehlerdiagnose.....</b>	<b>75</b>
----------------------------	-----------

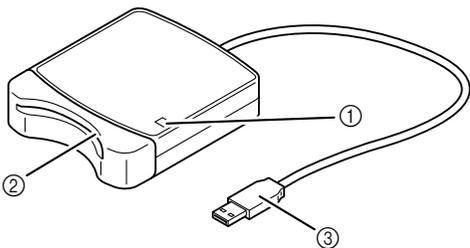
## **Index .....76**

## Einführung

### Inhalt des Pakets

Prüfen Sie, ob folgende Elemente enthalten sind. Bei fehlenden oder beschädigten Komponenten wenden Sie sich an Ihren autorisierten Händler oder an den Kundendienst von Brother.

#### USB-Kartengerät

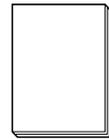
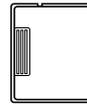


#### CD-ROM



Enthält die Software  
und die  
Bedienungsanleitung  
(im PDF-Format).

#### Speicherkarte Bedienungsanleitung



- ① LED-Anzeige  
Diese Anzeige leuchtet, wenn das Gerät eingeschaltet ist, und blinkt, wenn das USB-Kartengerät mit dem Computer kommuniziert.
- ② Steckplatz  
Setzen Sie hier eine Speicherkarte/Stickkarte ein.
- ③ USB-Stecker  
Zur Verbindung mit dem Computer.

#### Hinweis:

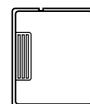
- Für dieses USB-Kartengerät können nur die beigelegte Speicherkarte oder optionale Speicherkarten vom gleichen Typ verwendet werden.
- Wenn die Anzeige blinkt, keine Speicherkarten herausnehmen und das USB-Kabel nicht trennen.

#### Anmerkung:

- Da das USB-Kartengerät über die USB-Verbindung zum Computer mit Strom versorgt wird, hat das Gerät kein Netzkabel und keinen Netzschalter.
- Die Speicherkarten sollten keiner hohen Luftfeuchtigkeit, direkten Sonneneinstrahlung, statischen Elektrizität oder starken Erschütterungen ausgesetzt werden. Zudem sollten die Karten nicht geknickt werden.

#### Optionales Zubehör

Zusätzliche leere Speicherkarten können bei einem autorisierten Händler erworben werden.



Speicherkarte

# Installation

## Bitte vor der Installation lesen

- Vor der Installation muss sichergestellt werden, dass der Computer die Systemanforderungen erfüllt.
- Um die Software unter einem Windows®-Betriebssystem zu installieren, müssen Sie sich am Computer mit einem Konto anmelden, das über Administratorrechte verfügt. Ausführliche Informationen zur Anmeldung an einem Computer unter Verwendung eines Kontos mit Administratorrechten finden Sie im Windows®-Benutzerhandbuch.
- Die Installation wird für Windows® 7 beschrieben. Bei anderen Betriebssystemen können die Prozeduren und Dialogfelder etwas abweichen.
- Wenn die Installation vorzeitig abgebrochen oder nicht wie beschrieben durchgeführt wird, kann die Software nicht ordnungsgemäß installiert werden.
- Entnehmen Sie die CD-ROM während des Installationsvorgangs nicht aus dem CD-ROM-Laufwerk des Computers. Entnehmen Sie die CD-ROM nach Abschluss der vollständigen Installation.
- Vor dem Einschalten des Computers muss die Verbindung zum USB-Kartengerät getrennt werden.

## Systemanforderungen

Vor der Installation der Software auf Ihrem Computer muss sichergestellt werden, dass der Computer folgende Mindestanforderungen erfüllt.

Computer	IBM-PC oder kompatibler Computer
Betriebssystem	Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7 (32 oder 64 Bit)
Prozessor	1 GHz oder höher
Arbeitsspeicher	512 MB (mindestens 1 GB empfohlen.)
Freier Festplattenspeicher	200 MB
Monitor	XGA (1024 x 768), 16-Bit-Farben oder höher
Anschluss	1 verfügbarer USB-Anschluss
Drucker	Ein von Ihrem System unterstützter Grafikdrucker (sofern Bilder gedruckt werden sollen)
CD-ROM-Laufwerk	Erforderlich für die Installation
Internetzugang	Für Update erforderlich

### Hinweis:

- Das USB-Kartengerät wird über die USB-Verbindung mit Strom versorgt. Verbinden Sie das USB-Kartengerät mit einem USB-Anschluss des Computers oder mit einem batteriebetriebenen USB-Hub, der das Kartengerät ausreichend mit Strom versorgen kann. Wenn das Kartengerät nicht auf diese Weise angeschlossen wird, funktioniert es möglicherweise nicht ordnungsgemäß.
- Das Produkt funktioniert mit einigen Computern und USB-Erweiterungskarten möglicherweise nicht ordnungsgemäß.

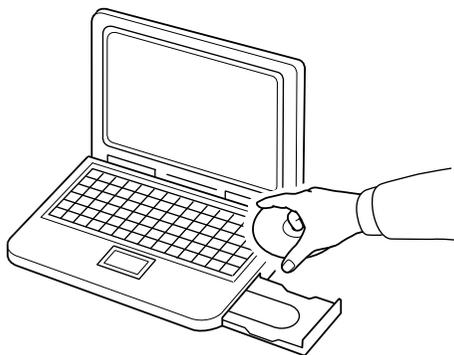
## Installation der Software

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Anwendungssoftware installiert wird.

### Hinweis:

- Wenn die Installation unterbrochen oder nicht wie beschrieben durchgeführt wird, kann die Software nicht ordnungsgemäß installiert werden.
- Vor dem Einschalten des Computers muss die Verbindung zum USB-Kartengerät **GETRENNT** werden.
- Um die Software zu installieren, müssen Sie sich am Computer mit einem Konto anmelden, das über Administratorrechte verfügt. Wenn Sie nicht bereits mit einem Administratorkonto angemeldet sind, kann es sein, dass das Kennwort für das Administratorkonto (Administratoren) von Windows® 7 verlangt wird. Geben Sie das Kennwort ein, um die Prozedur fortzusetzen.

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



## Nur Windows® XP

→ Anschließend wird automatisch das Dialogfeld zur Sprachauswahl für den Installationsassistenten angezeigt. Fahren Sie mit Schritt **4.** auf Seite 7 fort.

### Anmerkung:

Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch geöffnet wird:

- 1) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.
- 2) Klicken Sie auf **Ausführen**.  
→ Das Dialogfeld **Ausführen** wird angezeigt.
- 3) Geben Sie den vollständigen Verzeichnispfad des Installationsprogrammes ein und klicken Sie anschließend auf **OK**, um das Installationsprogramm zu starten. Beispiel: `D:\setup.exe` (mit „D:“ als Laufwerksbezeichnung des CD-ROM-Laufwerkes)

## Für Windows® 7 oder Windows Vista®:

→ Kurz nach dem Einlegen der CD-ROM wird automatisch das Dialogfeld **Automatische Wiedergabe** angezeigt.



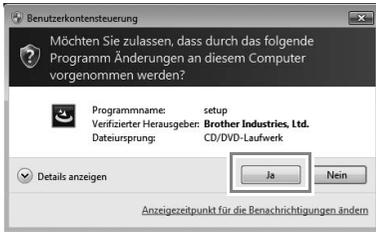
### Anmerkung:

Wenn das Dialogfeld für **Automatische Wiedergabe** nicht automatisch geöffnet wird:

- 1) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.
- 2) Klicken Sie auf **Alle Programme** → **Zubehör** → **Ausführen**.  
→ Das Dialogfeld **Ausführen** wird angezeigt.
- 3) Geben Sie den vollständigen Verzeichnispfad des Installationsprogrammes ein und klicken Sie anschließend auf **OK**, um das Installationsprogramm zu starten. Beispiel: `D:\setup.exe` (mit „D:“ als Laufwerksbezeichnung des CD-ROM-Laufwerkes)

2. Klicken Sie auf **setup.exe** ausführen.  
 → Das Dialogfeld **Benutzerkontensteuerung** wird angezeigt.

3. Klicken Sie auf **Ja**.



→ Kurz danach wird automatisch das folgende Dialogfeld angezeigt.

4. Wählen Sie die gewünschte Sprache und klicken Sie anschließend auf **OK**.



→ Der Installationsassistent wird geöffnet und das erste Dialogfeld angezeigt.

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



→ Ein Dialogfeld wird angezeigt. Hier können Sie den Ordner auswählen, in dem die Software installiert werden soll.

6. Prüfen Sie den Speicherort für die Programminstallation und klicken Sie dann auf **Weiter**.



**Anmerkung:**

**So installieren Sie die Software in einem anderen Ordner:**

- 1) Klicken Sie auf **Ändern**.
- 2) Wählen Sie im Dialogfeld **Aktuellen Zielordner ändern** das Laufwerk und den Ordner. (Geben Sie gegebenenfalls den Namen eines neuen Ordners ein.)
- 3) Klicken Sie auf **OK**.

→ Im Dialogfeld **Zielordner** des Installationsassistenten wird der ausgewählte Ordner angezeigt.

- 4) Klicken Sie auf **Weiter**, um die Anwendung im ausgewählten Ordner zu installieren.

→ Es erscheint ein Dialogfeld mit dem Hinweis, dass die Installationsvorbereitungen abgeschlossen sind.

7. Klicken Sie auf **Installieren**, um die Anwendung zu installieren.



→ Nach Abschluss der Installation wird das folgende Dialogfeld angezeigt.

8. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um die Installation der Software abzuschließen.



## Hinweis:

Mit dieser Prozedur wird auch automatisch der Treiber für das Kartengerät installiert. Sie können das Kartengerät nun an Ihren Computer anschließen. Stellen Sie sicher, dass PE-DESIGN PLUS ordnungsgemäß gestartet wird.

## Anmerkung:

Wenn das Dialogfeld mit der Aufforderung für einen Neustart des Computers angezeigt wird, muss der Computer neu gestartet werden.

## Auf die neueste Programmversion prüfen

Klicken Sie in PE-DESIGN PLUS auf , dann auf **Auf Updates prüfen**.

Die Software wird darauf überprüft, ob die neueste Version installiert 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.



## Hinweis:

- Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn der Computer mit dem Internet verbunden ist.
- Die Prüfung auf die neueste Version ist unter Umständen nicht möglich, wenn eine Firewall aktiv ist. Deaktivieren Sie die Firewall und versuchen Sie die Prozedur erneut.
- Administratorrechte sind erforderlich.

## 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.

## Technischer Kundendienst

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

### Hinweis:

*Vor dem Besuch der Website:*

- 1) Aktualisieren Sie Ihr Windows®-Betriebssystem auf die aktuellste Version.
- 2) Notieren Sie den Hersteller und die Modellnummer des verwendeten Computers sowie die Version des Windows®-Betriebssystems.
- 3) Notieren Sie Informationen über angezeigte Fehlermeldungen. Diese Informationen helfen, Ihre Fragen schneller zu beantworten.
- 4) Prüfen und aktualisieren Sie die Software auf die neueste Version.

## Online-Registrierung

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

Klicken Sie auf **Online-Registrierung** im Menü  von PE-DESIGN PLUS, um den installierten Webbrowser zu öffnen und öffnen Sie auf unserer Website die Seite für die Online-Registrierung.

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

### Anmerkung:

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

## Deinstallation

1. Klicken Sie in der Taskleiste auf die Schaltfläche  und anschließend auf **Systemsteuerung**.
2. Wählen Sie in der **Systemsteuerung** die Option **Programme und Funktionen**.
3. Wählen Sie dieses Programm im Fenster **Programme und Funktionen** und klicken Sie anschließend auf **Deinstallieren**.

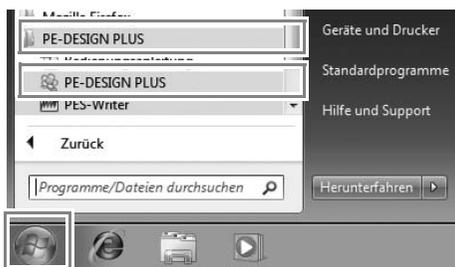
### Anmerkung:

- Die Deinstallation wird für Windows® 7 und Windows Vista® beschrieben.
- Unter Windows® XP klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** und anschließend auf **Systemsteuerung**. Doppelklicken Sie auf **Software**. Wählen Sie dieses Programm und klicken Sie dann auf **Entfernen**.

## Ausführen der Anwendung

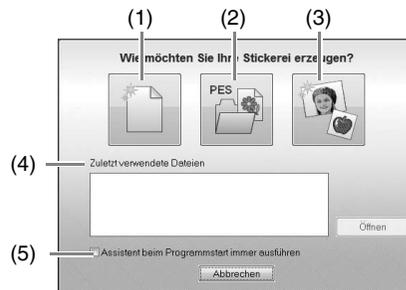
### Ausführen von PE-DESIGN PLUS

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



### Der Designassistent

Nach dem Starten von PE-DESIGN PLUS 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.  
 „Öffnen einer PE-DESIGN-PLUS-Datei“ auf Seite 48
- (3) **Zu stickendes Bild**  
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Assistenten zum Erstellen eines Stickmusters von einem Bild zu starten.  
 „Mit der Foto-Stich-1-Funktion aus einem Bild ein Stickmuster erzeugen“ auf Seite 11
- (4) **Zuletzt verwendete Dateien**  
Klicken Sie auf einen Dateinamen in der Liste und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
- (5) **Assistent beim Programmstart immer ausführen**  
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Assistent bei jedem Starten von PE-DESIGN PLUS gestartet werden soll.

# Erstellen von Stickmustern aus Fotos (Foto-Stich 1)



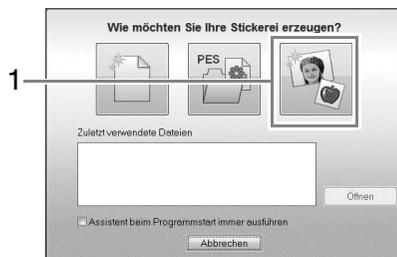
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie im folgenden Ordner.  
**Dokumente (Eigene Dokumente)PE-DESIGN PLUS\Tutorial**

<b>Schritt 1</b>	Mit der Foto-Stich-1-Funktion aus einem Bild ein Stickmuster erzeugen
<b>Schritt 2</b>	Ändern der Farbe des Kreises
<b>Schritt 3</b>	Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen
<b>Schritt 4</b>	Text transformieren
<b>Schritt 5</b>	Ein Stickmuster importieren und drehen
<b>Schritt 6</b>	Übertragen der Stickmuster in die Maschine <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design auf eine Speicherkarte übertragen</li> <li>• Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger</li> </ul>

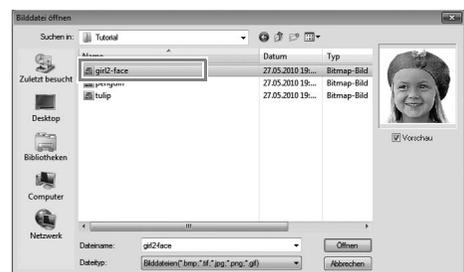
## Schritt 1 Mit der Foto-Stich-1-Funktion aus einem Bild ein Stickmuster erzeugen

Jetzt öffnen Sie das Mädchenbild und konvertieren es in ein Stickmuster.

1. Klicken Sie auf **1** im Designassistent.



2. Importieren Sie die Datei **girl2-face.bmp**. Wählen Sie die Datei **girl2-face.bmp** im Ordner **Dokumente (Eigene Dokumente)PE-DESIGN PLUS\Tutorial**



### Anmerkung:

#### Bilddateiformate

Es können Bilder in den folgenden Formaten importiert werden.

- Windows-Bitmap (.bmp)
- Exif (.tif, .jpg)
- Portable Network Graphics (.png)
- GIF (.gif)



## 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.

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



☞ „Bild zum Stichassistenten senden“ auf Seite 30

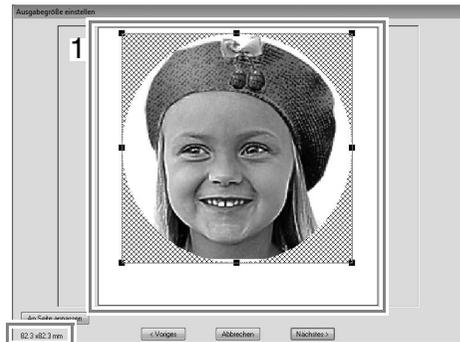
4. Klicken Sie auf 1, um die Kreismaske zu wählen und anschließend auf **Nächstes**.



☞ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 30

5. Stellen Sie die Größe und Position des Bildes ein. 1 kennzeichnet die Designseite.

- 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.
- Ziehen Sie das Bild zur Anpassung der Ausgabeposition.



Stickmustergröße



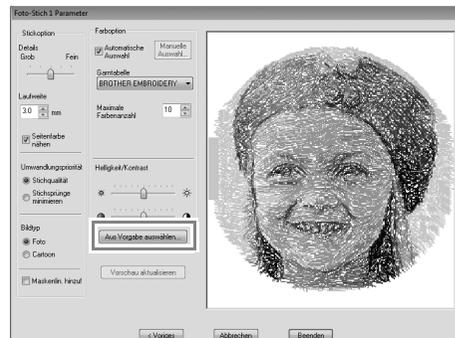
## Anmerkung:

- 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 „Ausgabegröße einstellen““ auf Seite 31 und „Dialogfeld „Graubalance / Ausgabegröße einstellen““ auf Seite 31

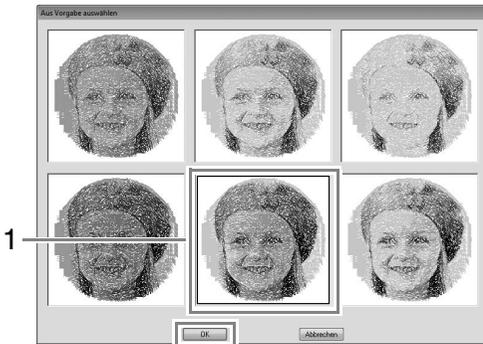
6. Prüfen Sie den zu konvertierenden Bereich in einer Vorschau und klicken Sie dann auf **Nächstes**.

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



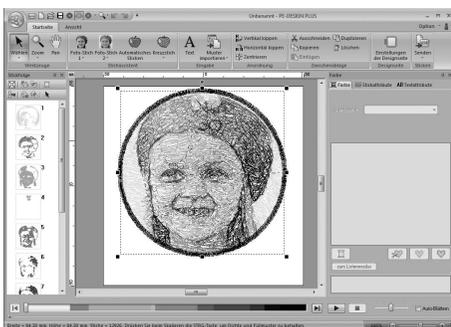
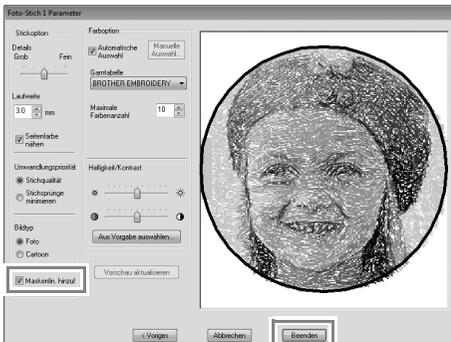
☞ „Dialogfeld „Foto-Stich 1 Parameter““ auf Seite 19

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



→ In der Vorschau wird das ausgewählte Bild angezeigt.

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



→ Stiche werden automatisch eingegeben.

### 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.

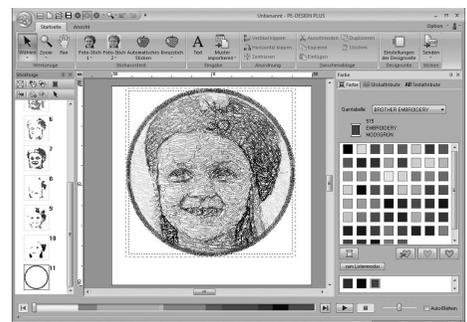
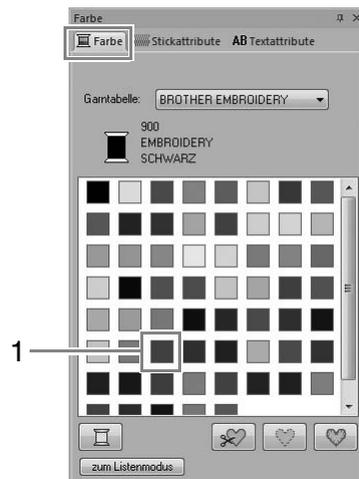
 „Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten“ auf Seite 43

## Schritt 2 Ändern der Farbe des Kreises

1. Bewegen Sie die Bildlaufleiste im Stickfolgefenster bis das Kreismuster (1) erscheint und klicken Sie darauf.



2. Klicken Sie auf 1 in der Registerkarte **Farbe**, um die Farbe des Kreises zu ändern.



## Schritt 3 Text hinzufügen und Zeichenabstand einstellen

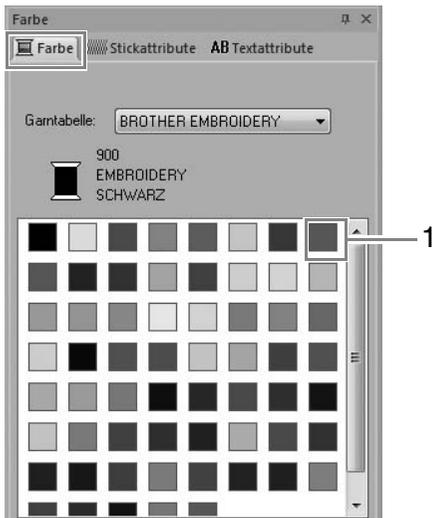
1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf .



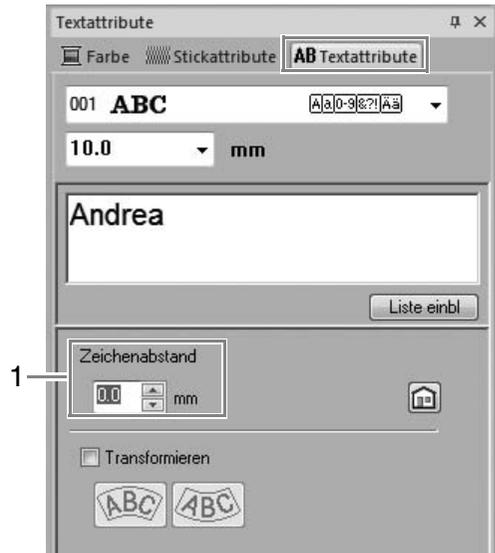
2. Klicken Sie unterhalb des Mädchens in die Designseite.  
→ In der Designseite erscheint eine vertikale gestrichelte Linie.
3. Geben Sie auf der Tastatur „Andrea“ ein.



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



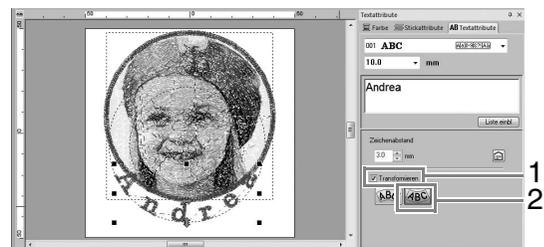
7. Klicken Sie auf die Registerkarte **Textattribute** und stellen Sie dann den **Zeichenabstand** (1) auf **3,0 mm** ein.



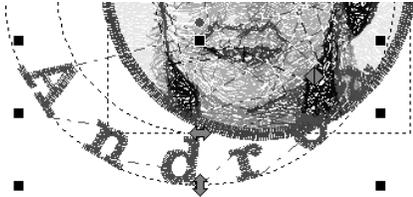
Geben Sie den Wert direkt in das Eingabefeld ein oder durch Klicken auf  bzw. .

## Schritt 4 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 die Größe, Position oder Biegung des Textes anzupassen.



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

 „Text transformieren“ auf Seite 33

3. Um die Position der Stickmuster 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 37

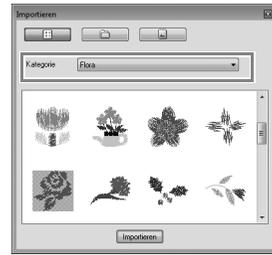
## Schritt 5 Ein Stickmuster importieren und drehen

Sie importieren jetzt das Stickmuster für die Rose.

1. Klicken Sie auf , dann auf , dann auf .



2. Wählen Sie **Flora** aus dem Listenfeld **Kategorie**.



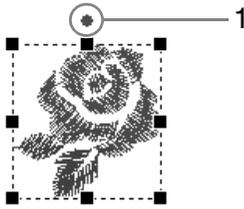
3. Stellen Sie den Mauszeiger auf die Rose, halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Muster in die Designseite (siehe Abbildung).



 „Stickmuster importieren“ auf Seite 49

4. Klicken Sie auf  im Dialogfeld **Importieren**, um es 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 leicht vergrößern/verkleinern“ auf Seite 38.

## Schritt 6 Übertragen der Stickmuster in die Maschine

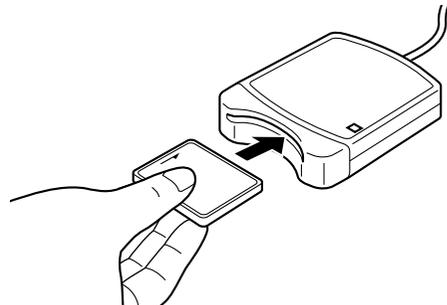
Sie können ein Muster auf die Nähmaschine übertragen und sticken, indem Sie es auf ein Medium speichern.

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

- Schreiben auf eine Speicherkarte (S. 16)  
Daten können auf Stickmaschinen übertragen werden, die mit Speicherkarten kompatibel sind.
- Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger (S. 17)  
Daten können auf Stickmaschinen übertragen werden, die mit einem USB-B-Anschluss ausgerüstet sind.

### Design auf eine Speicherkarte übertragen

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



2. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Senden**, dann auf **Auf Karte speichern**.



3. Klicken Sie auf **OK**.



**Hinweis:**

- Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht.
- Prüfen Sie vor der Verwendung einer Speicherkarte, dass die Designs auf der Karte nicht mehr benötigt werden.

☞ „Von einer Speicherkarte“ auf Seite 50

- Wenn Sie die Designs behalten möchten, speichern Sie sie auf der Festplatte oder einem anderen Speichermedium.

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



**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 52.  
Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Speichern“ auf Seite 18.

5. Setzen Sie die Speicherkarte in den Kartensteckplatz der Nähmaschine ein.

## ■ Übertragen von Daten auf Stickmaschinen über einen USB-Datenträger

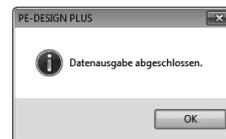
1. Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.

2. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Senden**, dann auf **An USB-Datenträger senden**, dann auf **F2**.



→ 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.

# Speichern

## Überschreiben

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



### Anmerkung:

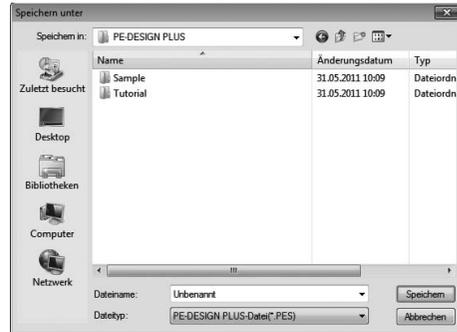
Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** angezeigt.

## Unter neuem Namen speichern

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



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



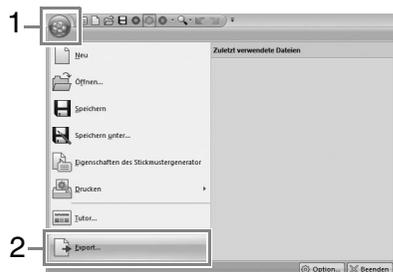
**3.** Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten zu speichern.

→ Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des PE-DESIGN-PLUS-Fensters.

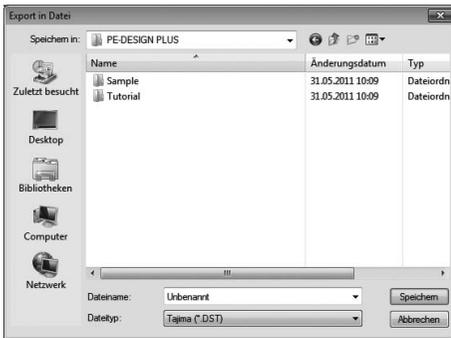
## Export

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**



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



- Wählen Sie ein Format (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx oder .shv) aus, in dem die Datei exportiert werden soll.

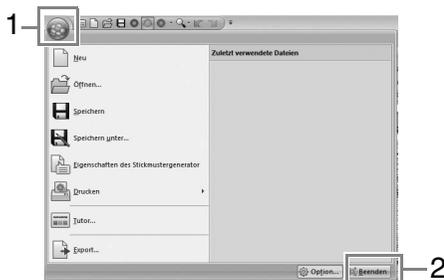
**Hinweis:**

Manche von einer Stickkarte importierten Muster können nicht exportiert werden.

☞ „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 60.

## Beenden der Anwendung

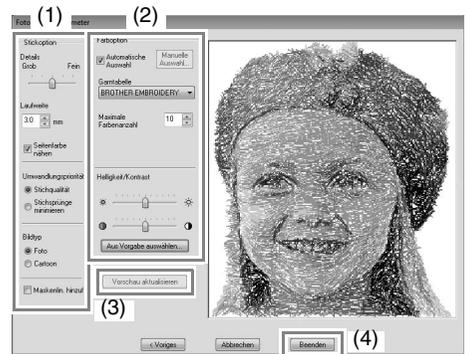
Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



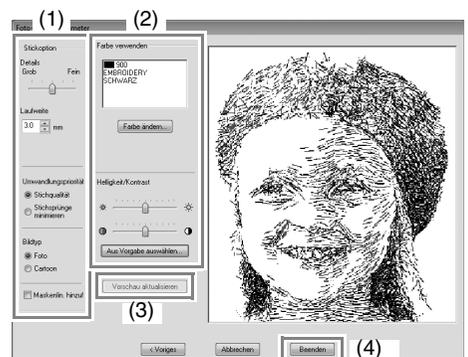
Ausführlichere Einstellungen können im Dialogfenster „Parameter“ des Stichassistenten ausgewählt werden.

## Dialogfeld „Foto-Stich 1 Parameter“

Mit Farbe, Sepia oder Grau:



Mit Monochrom:



Geben Sie die gewünschten Einstellungen in **Stickoption** (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

<b>Details</b>	Eine Einstellung in Richtung <b>Fein</b> erzeugt mehr Details im Muster und erhöht die Anzahl der Stiche. (Die Stiche werden sich überlappen.)
<b>Laufweite</b>	Bei einem niedrigeren Wert wird der Stichabstand (Stichlänge) verringert und die Naht feiner.
<b>Seitenfarbe nähen (nur verfügbar bei Farbe, Sepia und Grau)</b>	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.
<b>Umwandlungspriorität</b>	Um bei der Erzeugung eines Stickmusters dem Originalfoto Priorität zu geben, wählen Sie <b>Stichqualität</b> . Um Priorität auf die geringste Anzahl von Sprungstichen zu setzen, wählen Sie <b>Stichsprünge minimieren</b> .
<b>Bildtyp</b>	Wenn <b>Foto</b> ausgewählt ist, werden die Garnfarben gemischt, was ein natürlicheres Aussehen erzeugt. Wenn <b>Cartoon</b> ausgewählt ist, werden die Garnfarben nicht gemischt, die Farben erscheinen flächiger. Wählen Sie <b>Foto</b> für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie <b>Cartoon</b> für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.
<b>Maskenlin. hinzufügen</b>	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

## (2) Farboptionen

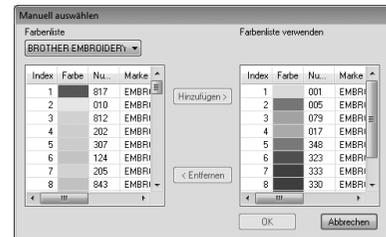
Farbe/Sepia/Grau	
<b>Automatische Auswahl</b>	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Garnfarben automatisch auszuwählen.
<b>Manuelle Auswahl</b>	Erscheint, wenn das Kontrollkästchen <b>Automatische Auswahl</b> deaktiviert ist. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld <b>Manuelle Auswahl</b> zu öffnen.  👉 „Anmerkung.“ auf Seite 20
<b>Garntabelle</b>	Wählt die Garntabelle, aus der die Auswahl der Garnfarbe automatisch erfolgt.
<b>Maximale Farbenanzahl</b>	Stellt die Anzahl der Farben ein, die mit der Funktion „Automatische Farbauswahl“ ausgewählt werden.
Monochrom	
<b>Farbe ändern</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Dialogfeldes <b>Garnfarbe</b> , in dem die Garnfarben geändert werden können.

Farbe/Sepia/Grau/Monochrom	
<b>Helligkeit/Kontrast</b>	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt.
<b>Aus Vorgabe auswählen</b>	Es werden Variationen des Bildes in verschiedenen Helligkeits- und Kontraststufen angezeigt. Klicken Sie auf eine der Variationen und anschließend auf OK, um die Einstellungen zu übernehmen.  👉 <b>7.</b> auf Seite 12.
<b>Vorschau aktualisieren</b>	Das Bild in der Vorschau wird nach dem Ändern von Einstellungen aktualisiert.



### Anmerkung:

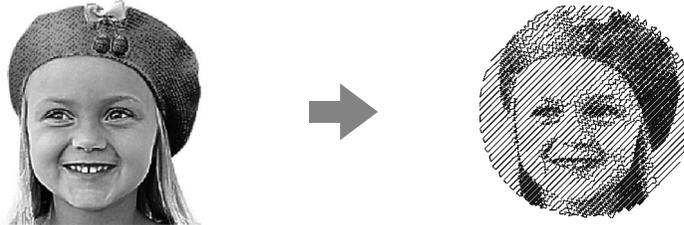
Über das Dialogfeld **Manuell auswählen**



- 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.

## Foto-Stich 2

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



<b>Schritt 1</b>	Foto-Sticken-2-Assistent starten
<b>Schritt 2</b>	Fotodaten in PE-DESIGN PLUS importieren
<b>Schritt 3</b>	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
<b>Schritt 4</b>	Stickwinkel ändern

### Schritt 1 Foto-Sticken-2-Assistent starten

Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Foto-Stich 2**, dann auf **Monochrom**.



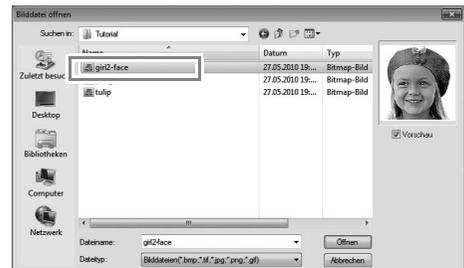
### Schritt 2 Fotodaten in PE-DESIGN PLUS importieren

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

#### Anmerkung:

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

2. Markieren Sie die Datei **girl2-face.bmp** und klicken Sie dann auf **Öffnen** oder doppelklicken auf das Symbol der Datei.

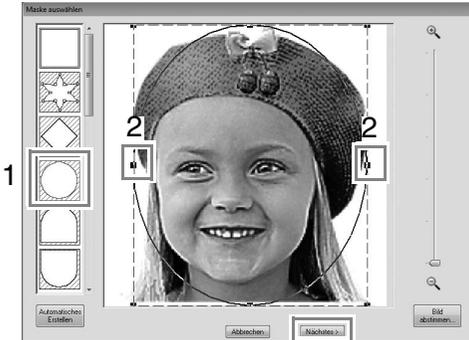


## Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

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 30

2. Klicken Sie auf **Nächstes**.

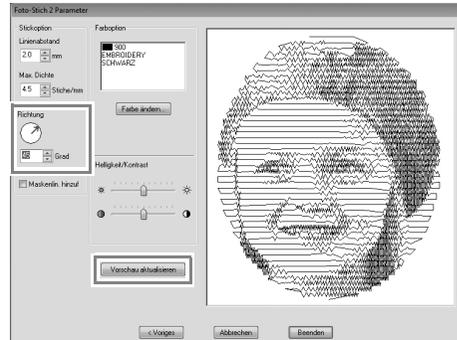


In diesem Dialogfeld kann die Größe und Position des Bildes angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

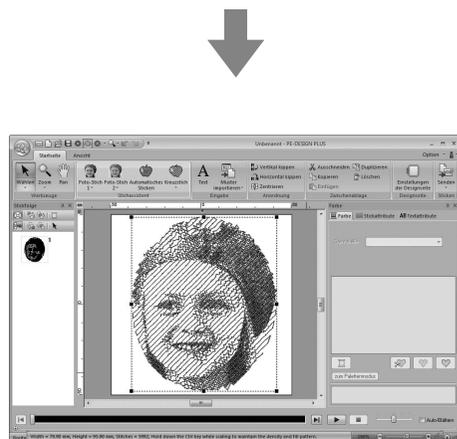
☞ „Dialogfeld „Graubalance / Ausgabegröße erstellen““ auf Seite 31

## Schritt 4 Stickwinkel ändern

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

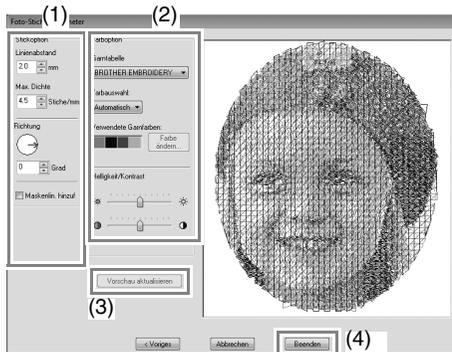


3. Klicken Sie auf **Beenden**.

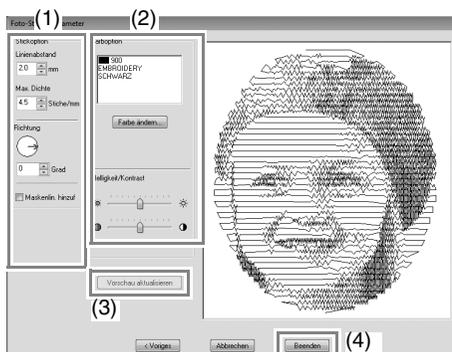


## Dialogfeld „Foto-Stich 2 Parameter“

Mit Farbe:

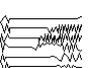


Mit Monochrom:



Geben Sie die gewünschten Einstellungen in **Stichoption** (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) Stichoptionen

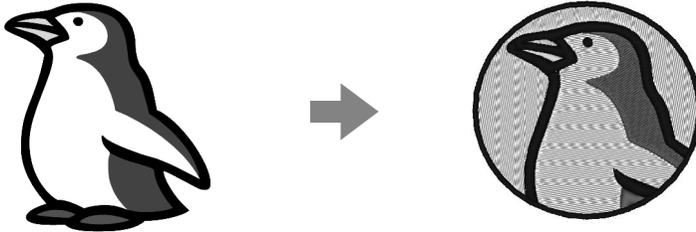
<b>Linienabstand</b>	 Linienabstand
<b>Max. Dichte</b>	Niedrigerer Wert  Höherer Wert 
<b>Richtung</b>	0°  45°  90° 
<b>Maskenlin. hinzuf</b>	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

### (2) Farboptionen

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

# Automatisches Sticken

In diesem Abschnitt werden Sie die Funktion „Automatisches Sticken“ verwenden, um aus einem Bild automatisch ein Stickmuster zu erzeugen.



<b>Schritt 1</b>	Assistent „Automatisch Sticken“ starten
<b>Schritt 2</b>	Bilddaten in PE-DESIGN PLUS importieren
<b>Schritt 3</b>	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
<b>Schritt 4</b>	Einen Rand aus der Maskenumrisslinie erzeugen und in ein Stickmuster konvertieren

## Schritt 1 Assistent „Automatisch Sticken“ starten

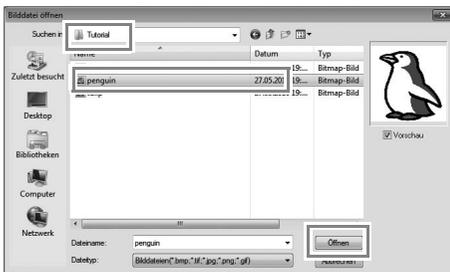
Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Automatisches Sticken**.



## Schritt 2 Bilddaten in PE-DESIGN PLUS importieren

Öffnen Sie den Ordner **Lernprogramm** und wählen Sie als Bild **penguin.bmp**.

„Fotodaten in PE-DESIGN PLUS importieren“ auf Seite 21

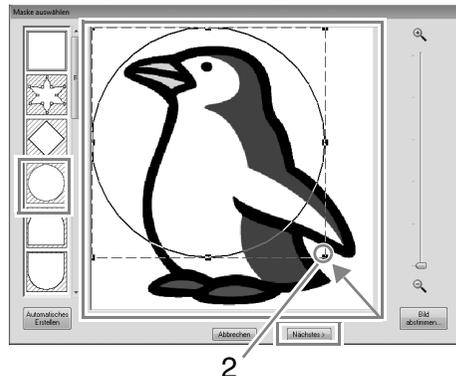


### Anmerkung:

- Zum Automatischen Sticken eignen sich Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben am besten.
- Verschiedene Clipart-Bilder finden Sie im ClipArt-Ordner (im PE-DESIGN-Installationsordner) unter: `C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN PLUS\ClipArt`

## 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**.

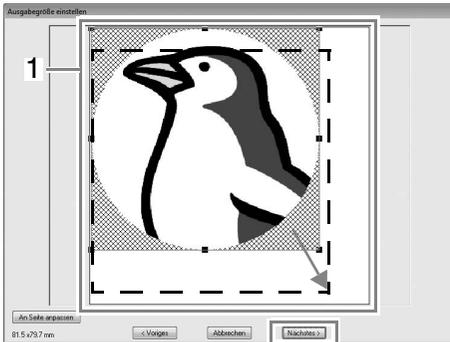


### Anmerkung:

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

„Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 30.

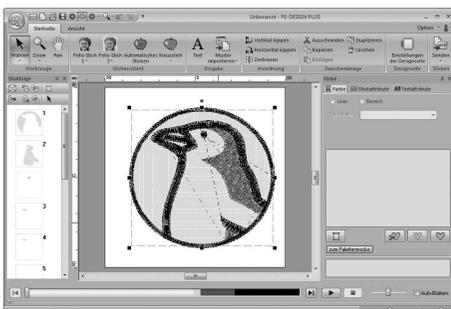
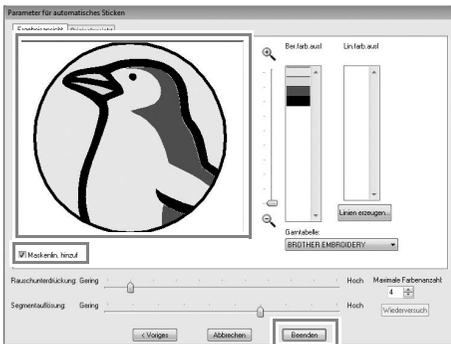
2. 1 kennzeichnet die Designseite.  
Ziehen Sie das Bild zur Anpassung der  
Ausgabeposition und Größe.  
Klicken Sie auf **Nächstes**.



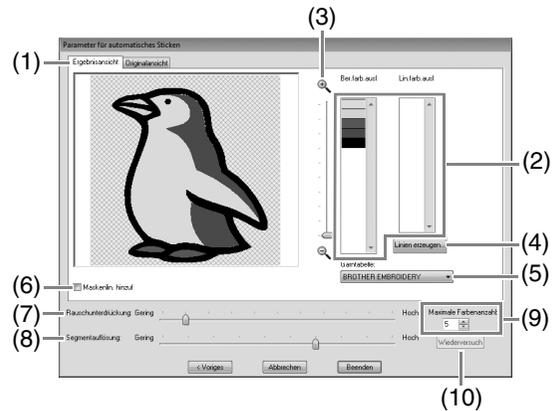
☞ „Dialogfeld „Ausgabegröße einstellen““  
auf Seite 31

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

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



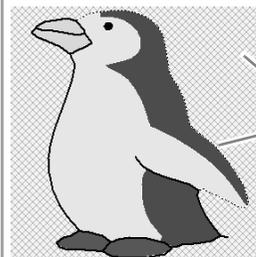
■ Dialogfeld „Parameter für  
automatisches Stickern“



- (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 den Listen **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**.
- Schraffurmusterbereiche auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** werden nicht gestickt. Außerdem werden gepunktete Linien nicht gestickt.

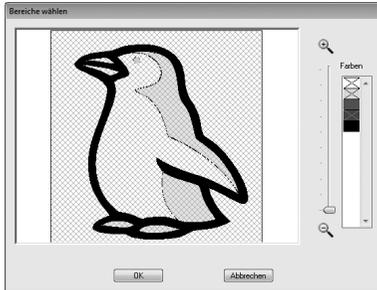


Diese Bereiche  
werden nicht  
gestickt.

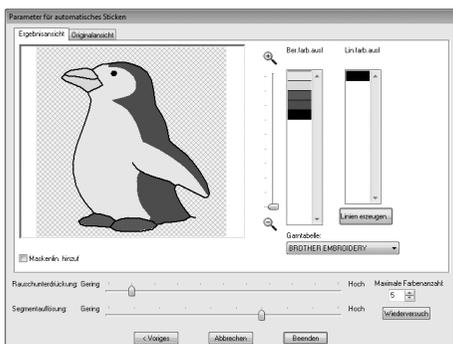
(3) **Zoom**

## (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. hinzuf

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

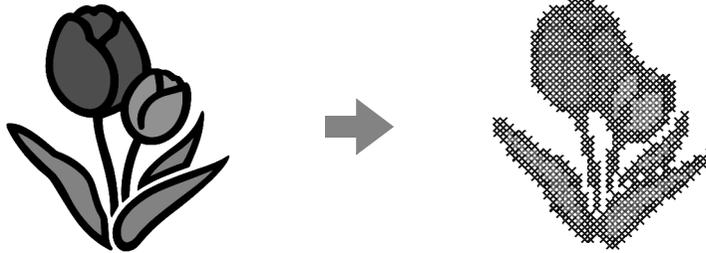
Legt die Anzahl der verwendeten Farben fest.

## (10) Wiederversuch

Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

# Kreuzstich

Kreuzstich-Stickmuster können von Bildern erzeugt werden.



<b>Schritt 1</b>	Kreuzstich-Assistenten starten
<b>Schritt 2</b>	Bilddaten in PE-DESIGN PLUS importieren

## Schritt 1 Kreuzstich-Assistenten starten

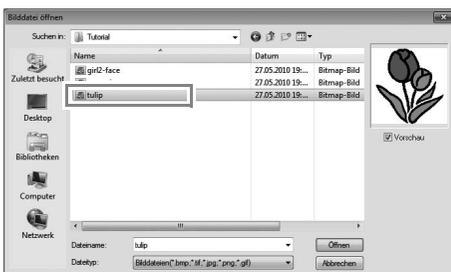
1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Kreuzstich**, dann auf **Farbe**.



## Schritt 2 Bilddaten in PE-DESIGN PLUS importieren

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

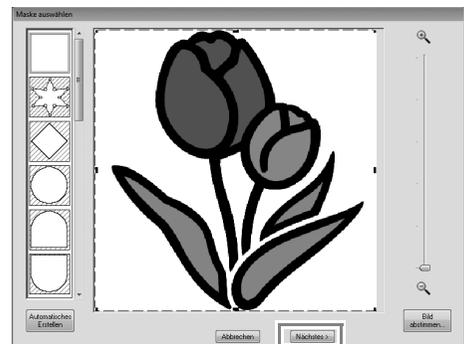
- ☞ „Fotodaten in PE-DESIGN PLUS importieren“ auf Seite 21



### Anmerkung:

Verschiedene Clipart-Bilder finden Sie im ClipArt-Ordner (im PE-DESIGN-Installationsordner) unter: C:\Programme (Programme (x86))\Brother\PE-DESIGN PLUS\ClipArt

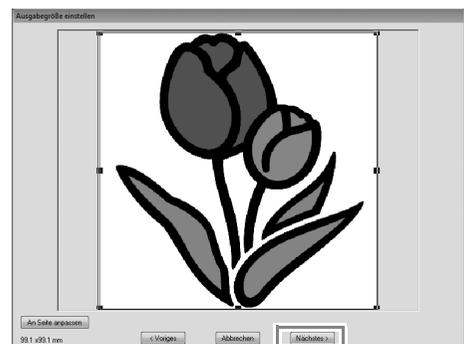
2. Klicken Sie auf **Nächstes**.



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 30

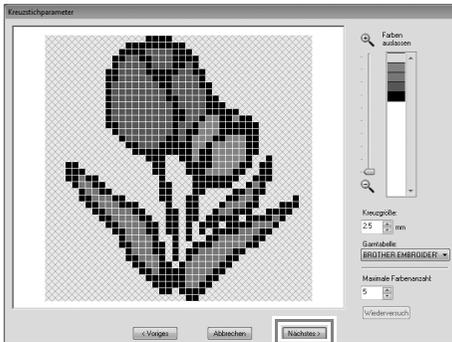
3. Klicken Sie auf **Nächstes**.



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

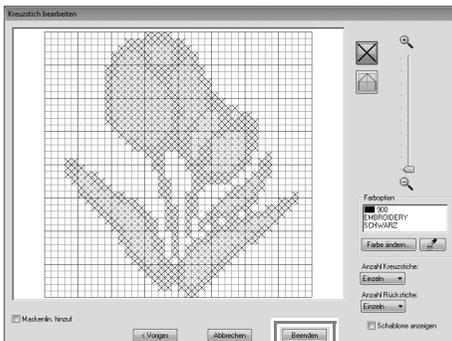
- ☞ „Dialogfeld „Ausgabegröße einstellen“ auf Seite 31

## 4. Klicken Sie auf **Nächstes**.

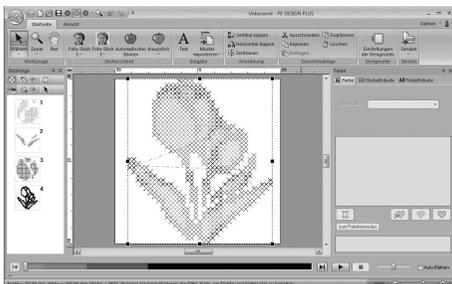


In diesem Dialogfeld kann die Kreuzgröße und die Anzahl der Farben festgelegt werden. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.

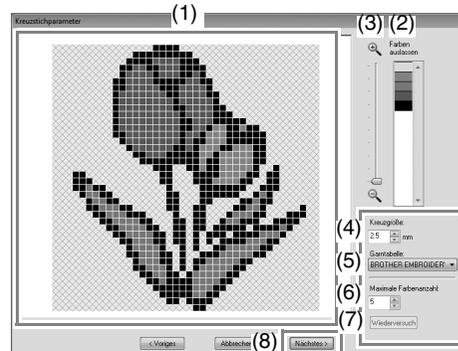
## 5. Klicken Sie auf **Beenden**.



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.



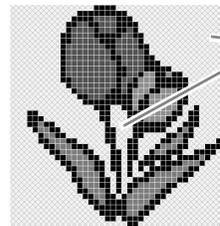
## ■ Dialogfeld „Kreuzstichparameter“



- (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 Vorschauenfenster auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** oder klicken Sie in die Liste **Farben auslassen**.
- Schraffurmusterbereiche auf der Registerkarte **Ergebnisansicht** werden nicht gestickt.

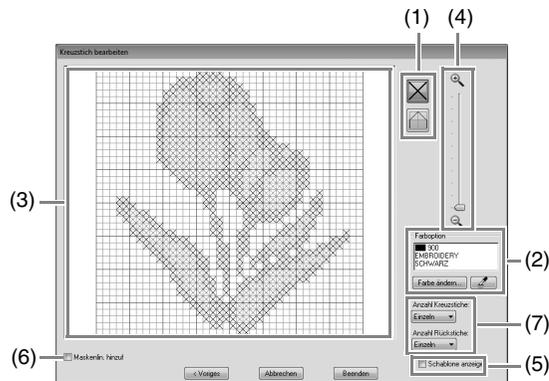


Diese Flächen werden nicht gestickt.

- (3) **Zoom**
- (4) **Kreuzgröße**  
Stellt die Größe des Musters ein.
- (5) **Garnfarbe**  
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. hinzufügen

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.

# Allgemeine Dialogfenster

## ■ Bild zum Stichassistenten senden

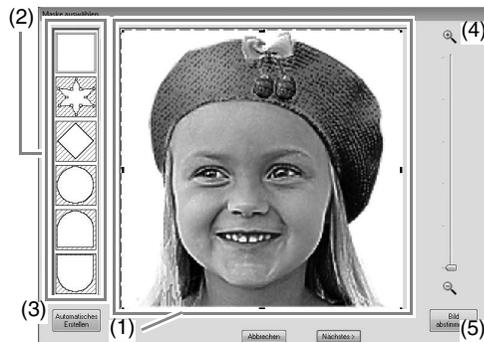


Wird eine Konvertierungsmethode gewählt, erscheint ein Dialogfeld zur Auswahl eines Bildes.



## ■ Dialogfeld „Maske auswählen“

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



- (1) Ziehen Sie die Ziehpunkte zur Anpassung der Maskenform. Ziehen Sie die Maske zum Anpassen der Position.

### ! 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) Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bild abstimmen** wird das Dialogfeld **Bild abstimmen** angezeigt. Mit den Schiebereglern können **Schärfe**, **Helligkeit** und **Kontrast** eingestellt werden.



- (6) Um den Stichassistenten zu beenden, schließen Sie das Dialogfeld **Maske auswählen**.

Möchten Sie ein anderes Bild auswählen, klicken Sie auf **Abbrechen** und wiederholen Sie dann die Prozedur ab Auswahl einer Konvertierungsmethode.

## ■ Dialogfeld „Ausgabegröße einstellen“

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 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.

## ■ Dialogfeld „Graubalance / Ausgabegröße einstellen“

Wenn für **Foto-Stich 1** oder **Foto-Stich 2** „**Mono**“ gewählt worden ist:

Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.

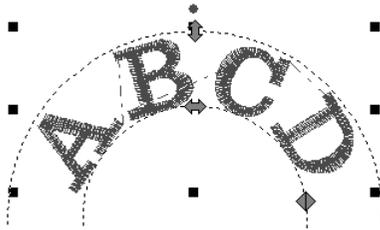


Passen Sie die Position und Größe des Bildes und die Graustufenbalance an und klicken Sie dann auf **Nächstes**, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

- Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle.
- Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.
- Ziehen Sie den Schieberegler (1), um die Graustufenbalance einzustellen.

## Text eingeben

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



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

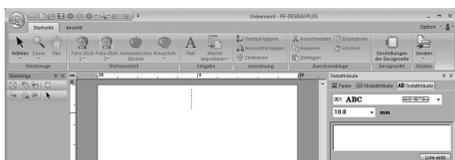
<b>Schritt 1</b>	Text eingeben
<b>Schritt 2</b>	Text transformieren
<b>Schritt 3</b>	Zeichenabstand festlegen

### Schritt 1 Text eingeben

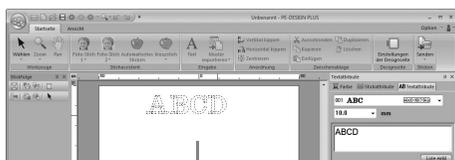
1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **A Text**.



2. Klicken Sie auf die Designseite.  
→ Zur direkten Eingabe am Bildschirm erscheint in der Designseite eine gestrichelte vertikale Linie.



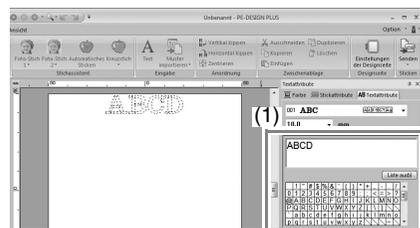
3. Geben Sie auf der Tastatur „ABCD“ ein.



Der eingegebene Text erscheint.

### Anmerkung:

- Text kann auch eingegeben werden, indem Sie auf die Zeichen in der Zeichentabelle (1) auf der Registerkarte **Textattribute** klicken. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.



- Um eine neue Textzeile einzugeben, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und drücken Sie die Taste **Enter**.
- Klicken Sie auf **Liste ausbl.**, um die Zeichentabelle auszublenden. Wenn Sie ausgeblendet ist, klicken Sie auf **Liste einbl.**, um die Zeichentabelle anzuzeigen.

### Hinweis:

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.

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



### Anmerkung:

Schriftart, Größe, Farbe und Sticktyp können geändert werden.



„Textattribute einstellen“ auf Seite 35 und „Stickattribute für Text“ auf Seite 36

## Schritt 2 Text transformieren

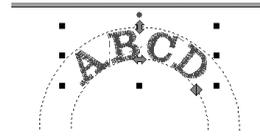
- Klicken Sie auf den Text, um ihn zu markieren.



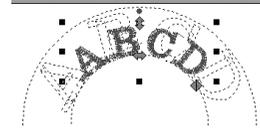
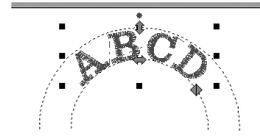
- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Transformieren** (1) und klicken Sie dann auf **2**.



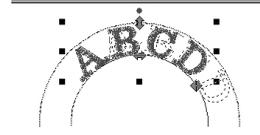
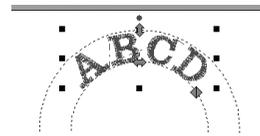
- Ziehen Sie , und , um den Text zu transformieren.



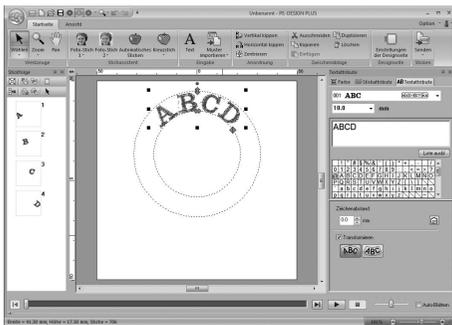
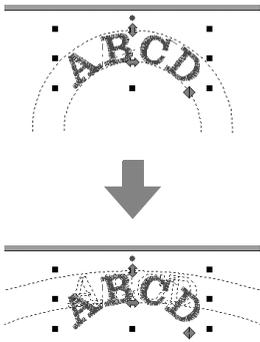
:Stellt die Textgröße ein.



:Verschiebt den Text am Kreis entlang.



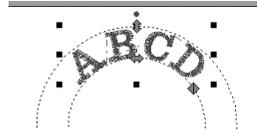
◆ : Stellt den Radius des Kreises ein.



## Schritt 3 Zeichenabstand festlegen

Wählt den Abstand zwischen allen Zeichen.

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



2. Ändern Sie den **Zeichenabstand (1)**.  
Geben Sie den Wert direkt in das Eingabefeld ein oder durch Klicken auf  bzw. .



0,0 mm

**A b c d e f**

2,0 mm

**A b c d e f**



### Anmerkung:

- Der Zeichenabstand wird immer auf das gesamte Textmuster angewendet.
- Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf .
- Wird die Registerkarte **Textattribute** nicht angezeigt, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf **Textattribute**.

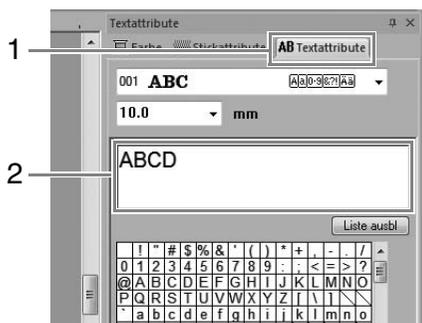
# Erweiterte Funktionen zur Texteingabe

## Eingegebenen Text bearbeiten

1. Wählen Sie zuerst das Auswahlwerkzeug.  
Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf .



2. Klicken Sie auf ein einzelnes Textmuster, um es auszuwählen.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte **Textattribute** (1).  
Wird die Registerkarte **Textattribute** nicht angezeigt, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf **Textattribute**.  
Klicken Sie dann in das Textfeld (2).

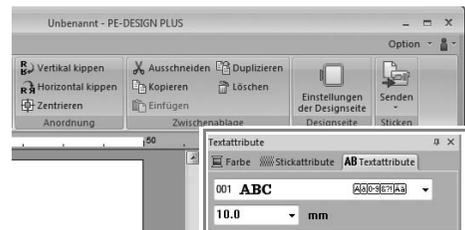


4. Bearbeiten Sie den Text nach Ihren Wünschen.  
Drücken Sie **Enter** oder klicken Sie auf die Designseite.



## Textattribute einstellen

Textattribute können mit den Listenfeldern **Zeichensatz** und **Textgröße** im Fenster **Textattribute** festgelegt werden.

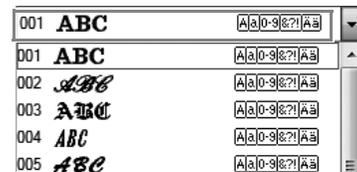


### Anmerkung:

Klicken Sie auf die Registerkarte **Textattribute**, um das Fenster **Textattribute** anzuzeigen. Wird die Registerkarte **Textattribute** nicht angezeigt, klicken Sie auf die Registerkarte **Ansicht** im Menüband und anschließend auf **Textattribute**.

### Schriftart

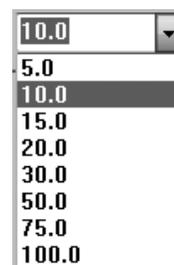
Klicken Sie in das Listenfeld **Schriftart** und anschließend auf die gewünschte Schriftart.



 Anmerkung von „Liste der Schriftarten“ auf Seite 70

### Schriftgröße

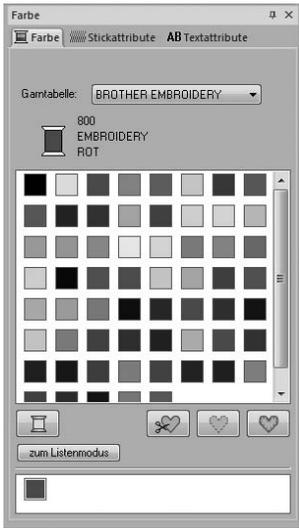
Klicken Sie auf das Listenfeld „Schriftgröße“. Geben Sie die gewünschte Größe ein und drücken Sie die Taste **Enter**, oder klicken Sie auf den gewünschten Wert.



## Stickattribute für Text

Bei der Auswahl von Text können folgende Einstellungen festgelegt werden.

Im Fensterbereich **Farbe** können Sie die Garnfarbe einstellen.



 „Farbe“ auf Seite 47

Im Fenster **Stickattribute** können Sie die Stickattribute einstellen.



 „Sticht“ auf Seite 45

## Bearbeiten von Stickmustern

### Muster auswählen

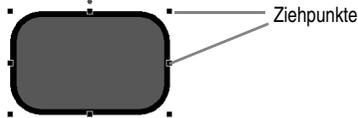
1. Wählen Sie zuerst das Auswahlwerkzeug.

Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf .



2. Klicken Sie auf das Objekt.

Drehpunkt



Ziehpunkte

#### Anmerkung:

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 **Startseite**, dann auf , dann auf **Alles auswählen**.



#### Anmerkung:

Alle Muster können auch mit den Tastenbefehlen **Strg** + **A** markiert werden.

### 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

Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster und

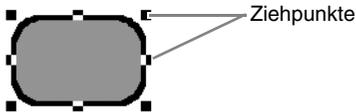
klicken Sie dann auf **Startseite**,

dann auf .



## Muster skalieren

1. Wählen Sie das/die Muster.



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

### Hinweis:

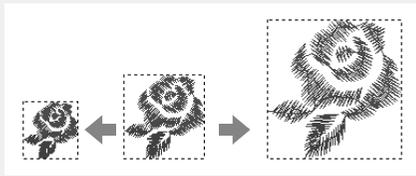
Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht skaliert werden.

### 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.

### Hinweis:

Stickmuster leicht vergrößern/verkleinern

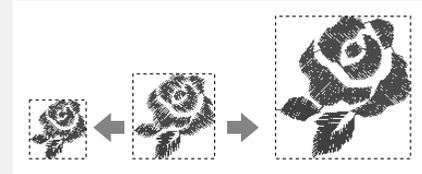


Bei nur geringer Vergrößerung oder Verkleinerung eines Stickmusters werden die Stiche dicker bzw. dünner, ohne die Stichanzahl zu ändern.

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.

### Hinweis:

Stickmuster stark vergrößern/verkleinern

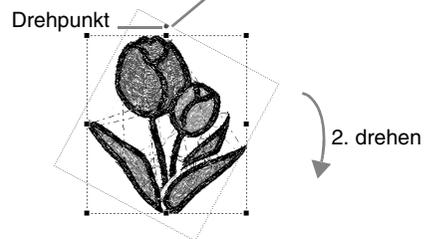


Wird beim Vergrößern oder Verkleinern eines Stickmusters die Taste **(Strg)** gedrückt, bleiben die Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster erhalten. Wenn die ursprüngliche Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster im Stickmuster jedoch nicht gleichmäßig sind, ändern sich Fadendichte und Nadeleinstichpunktmuster 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.

## Muster drehen

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

1. Der Mauszeiger sieht jetzt so aus 

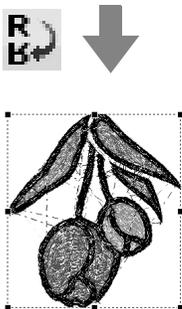
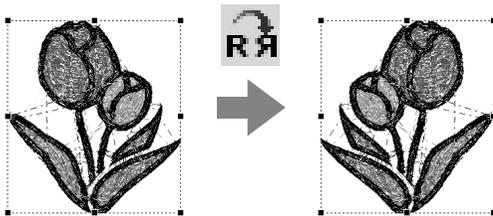
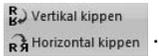


### Anmerkung:

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

## Muster horizontal oder vertikal spiegeln

Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster und klicken Sie dann auf **Startseite**, dann auf

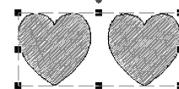
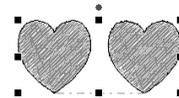
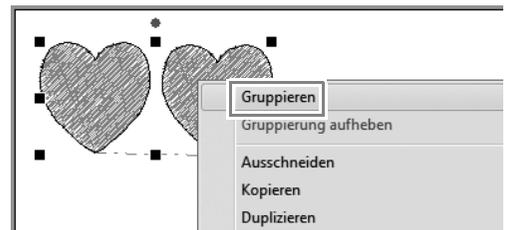


**Hinweis:**  
Einige von einer Karte geladenen Muster können nicht gespiegelt werden.

## Stickmustergruppen bilden/aufheben

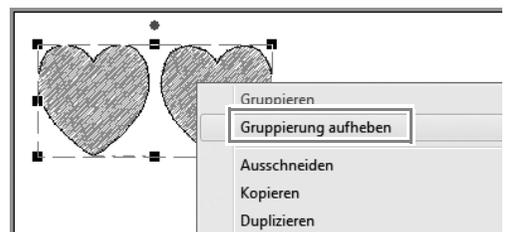
### Stickmuster gruppieren

Markieren Sie mehrere Muster, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Gruppieren** im angezeigten Kontextmenü.



### Stickmustergruppen aufheben

Markieren Sie ein gruppiertes Stickmuster, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Gruppierung aufheben** im angezeigten Kontextmenü.



# Prüfen von Stickmustern

## Vergrößern und Verkleinern

Klicken Sie auf , dann auf , dann auf 1.



-  : Vergrößern
-  : Verkleinern
- 1:1** : Auf tatsächliche Größe anpassen
-  : Markierte Objekte an Fenster anpassen
-  : Designseite an Fenster anpassen

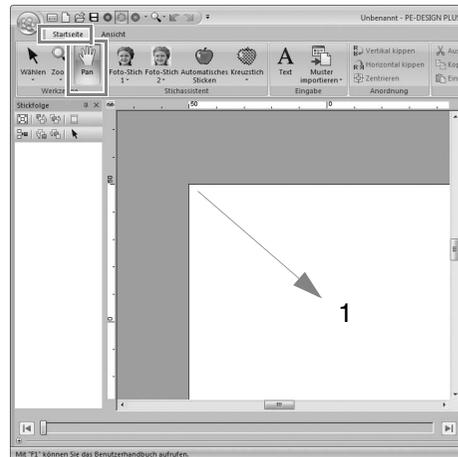
### Anmerkung:

- *Vergrößern ist auch möglich durch Ziehen des Zoom-Schiebereglers in der Statusleiste oder Klicken auf den Vergrößerungsfaktor.*
-  „Das PE-DESIGN-PLUS-Fenster“ auf Seite 61
- *Klicken Sie während des Vergrößerns oder Verkleinerns mit der rechten Maustaste, um die Funktion umzudrehen.*

## Verwenden des Pan-Werkzeuges

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

Klicken Sie auf , dann auf  und ziehen Sie die Maus nach 1.



## Ansicht des Hintergrundbildes ändern

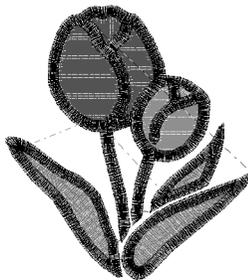
Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf



### ■ Solide Ansicht



### ■ Stichansicht



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

### ■ Realistische Ansicht



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

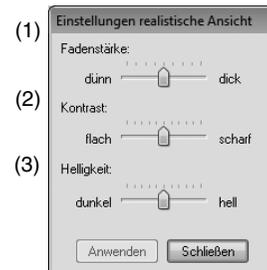
### Anmerkung:

#### Einstellungen realistische Ansicht ändern

1. Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Realistisch**, dann auf **Einstellungen für realistische Ansicht**.



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

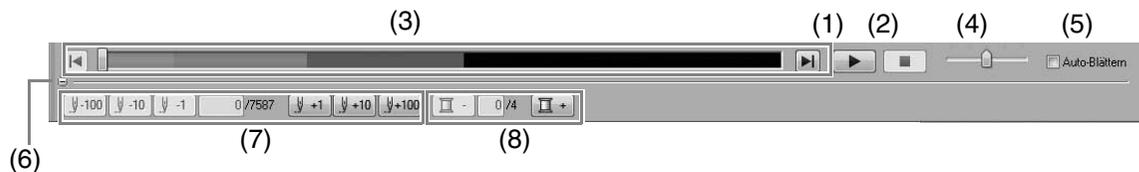


## Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator

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 an.

: Kehrt zum Anfang der Stiche für die aktuelle oder vorhergehende Garnfarbe zurück.

: Rückt auf den Anfang der Stiche für die nächste Farbe vor.

### Anmerkung:

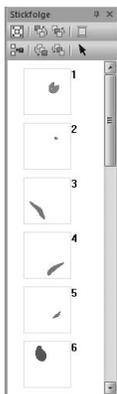
- Während der Simulationsanzeige können die Zoom-Werkzeuge und das Pan-Werkzeug verwendet werden. Wenn irgendein anderer Befehl gewählt wird, hält die Simulation an.
- Wenn Sie unter (7) oder (8) einen Wert eingeben, wird die Simulation an der jeweiligen Position umgekehrt/vorgerückt.

### 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.

## Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

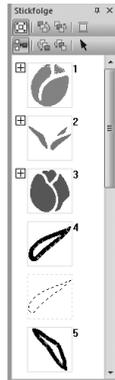
Klicken Sie auf **Ansicht**, dann auf **Stickfolge**.



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



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



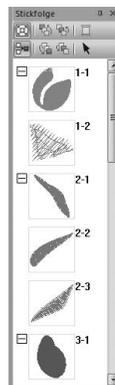
### Anmerkung:

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

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

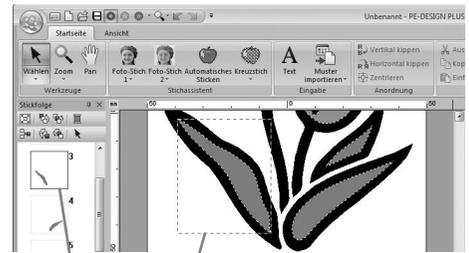
wird unter dem ersten Rahmen angezeigt. Jeder Rahmen wird mit einer Unternummer nach der ersten Nummer angezeigt, um die Stickreihenfolge innerhalb der Muster mit gleicher Farbe anzuzeigen.

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.



Blau Linie

Wandernde Linie

### Anmerkung:

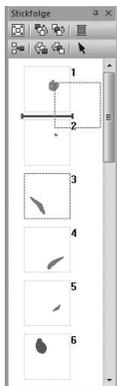
- Um mehrere Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **Shift** oder **Strg** gedrückt, während Sie auf die Rahmen für die gewünschten Muster klicken. Sie können auch mehrere Rahmen auswählen, indem Sie den Mauszeiger über die Rahmen ziehen.

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:

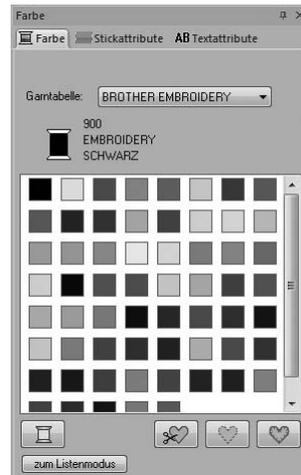
Prüfen Sie die Nähte, nachdem Sie die Stickreihenfolge geändert haben, um sicherzustellen, dass überlappende Muster nicht in der falschen Reihenfolge gestickt werden.

## ■ 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 47.

## ■ 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 und dann auf **Stickattribute**.

2. Ändern Sie die Stickattribute und den Sticktyp.

 „Stichart“ auf Seite 45 und „Stickattribute festlegen“ auf Seite 46

# Stickattribute auf Linien und Flächen anwenden

## Einstellen der Nähart

Im Fenster **Stickattribute** können Sie die Stickattribute einstellen.

### Anmerkung:

Die folgenden Stickmuster haben eine Umrandung und eine Innenfläche. Sie können das Sticken dieser Umrandung und Innenfläche ein- oder ausschalten sowie die Garnfarben und Stickattribute für diese Bereiche festlegen.

- Aus der Kategorie „Formen“ der Design-Bibliothek importierte Muster
- Mit der Funktion „Automatisches Sticken“ erzeugte individuelle Muster eines ungruppierten Musters

## ■ Randnaht / Flächenfüllung

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



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

### Anmerkung:

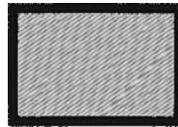
Wenn Randnaht oder Flächenfüllung ausgeschaltet ist, wird die Naht/Fläche nicht gestickt (und Sie können weder Farbe noch Sticktyp einstellen).

Ein: Die Listenfelder **Randnahtstich/ Flächenstich** werden angezeigt.

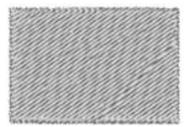
Aus: Die Listenfelder **Randnahtstich/ Flächenstich** werden nicht angezeigt.



Randnaht Ein:



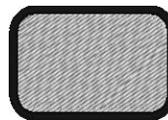
Randnaht Aus:



Flächenfüllung

Flächenstich

Flächenfüllung Ein:



Flächenfüllung Aus:



## ■ Stichart



Hiermit kann die Nähart für Umrandungen, Innenflächen und Textmuster festgelegt werden.

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

→ Die verfügbaren Einstellungen hängen vom ausgewählten Objekt ab.

Objekttyp	Einstellungen für Randnahtstich	Einstellungen für Flächenstich
Text	Kein	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbares Füll)
Formen	Zickzack, Geradstich	Satin, Füllstich, Prog. Füllstich (programmierbares Füll)

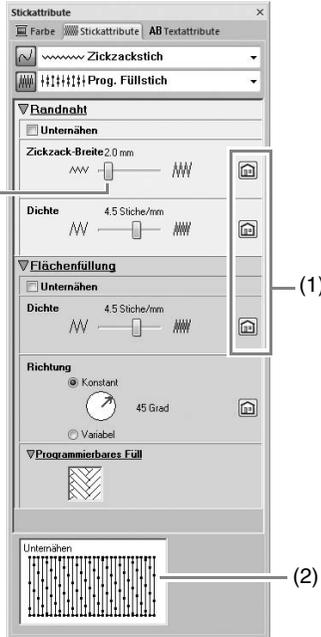


„Randnaht / Flächenfüllung“ auf Seite 45 und „Stickattribute festlegen“ auf Seite 46

## Stickattribute festlegen

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

Einstellen mit Schieberegler.



- (1) Klicken für Standardeinstellung.
- (2) Tippansicht  
Bei jeder Einstellungsänderung kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden.

### Anmerkung:

Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

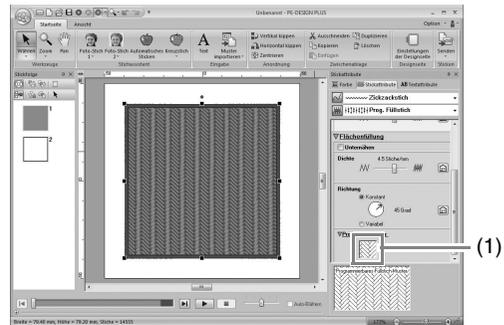
3. Ändern Sie die unter **Randnaht** oder **Flächenfüllung** angezeigten Stickattribute.

→ Jede Änderung der Einstellungen wirkt sich sofort auf das Stickmuster aus.

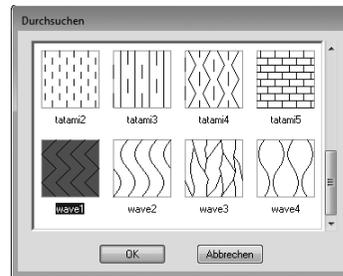
Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 68 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 69.

## Muster des programmierbaren Füllstiches ändern

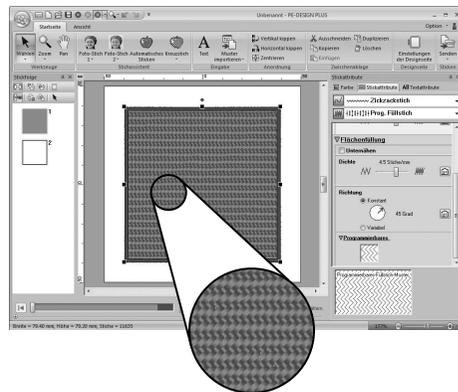
1. Wählen Sie ein Stickmuster.
2. Öffnen Sie den Fensterbereich **Stickattribute**.
3. Wählen Sie im Listenfeld **Flächenstich** den **Prog. Füllstich**.
4. Klicken Sie auf 1 unter **Programmierbares Füll** im Abschnitt **Flächenfüllung**.



5. Markieren Sie das Füllstichmuster und klicken Sie dann auf **OK**.



→ Dieses Muster wird auf die Innenbereiche des Stickmusters angewandt.



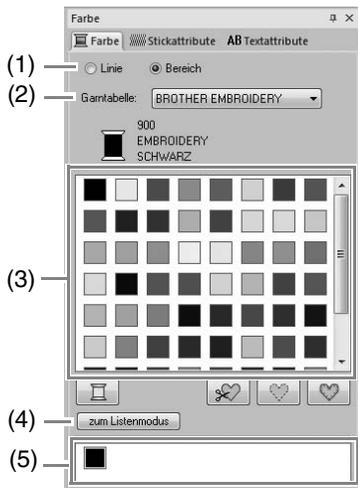
## Einstellen der Garnfarbe

Im Fensterbereich **Farbe** können Sie die Garnfarbe einstellen.

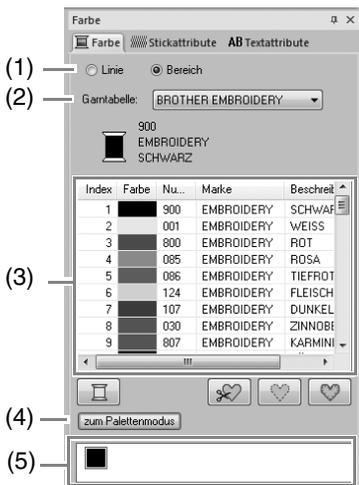
### Farbe

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

- Palettenmodus



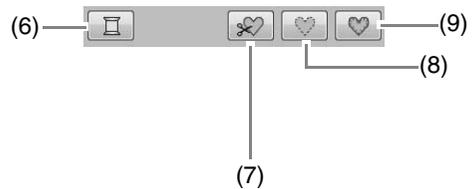
- Listenmodus



- (1) Wählen Sie die Nähart (**Linie, Bereich**), für die Sie die Farbe auswählen.  
**Linie:** Randnahtfarbe  
**Bereich:** Flächenfarbe

- (2) Wählen Sie im Listenfeld **Garntabelle** eine Markengarn- oder eine Anwender-Garntabelle.
- (3) Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.
- (4) Klicken zur Modusumschaltung.
- (5) Zeigt alle im Stickmuster verwendeten Garnfarben an. Wenn an 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) **APPLIKATIONSMATERIAL:** 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.

# Stickmuster öffnen/importieren

## Neues Stickmuster erstellen

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



### Anmerkung:

Die Größe der Stickmusterseite kann geändert werden.

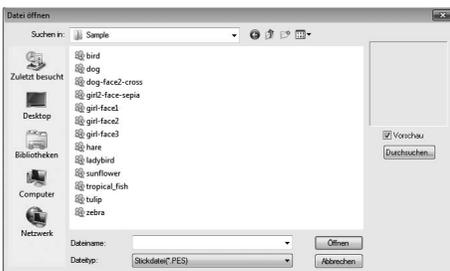
„Größe und Farbe der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 56

## Öffnen einer PE-DESIGN-PLUS-Datei

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 Stickmuster-Datei vom Windows Explorer in das PE-DESIGN-PLUS-Fenster.
- Doppelklicken Sie auf die Stickdesign-Datei im Windows Explorer.

## Anmerkung:

In PE-DESIGN PLUS können mehrere Dateien geöffnet werden. Darüber hinaus können Daten zwischen gleichzeitig geöffneten Dateien kopiert und eingefügt werden.

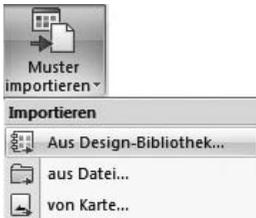
## Hinweis:

Wenn Sie eine PES-Datei, die mit PE-DESIGN NEXT oder früher erstellt wurde, mit dieser Software öffnen, wird die Meldung „Diese Datei wird in eine neue Stickmusterseite importiert.“ angezeigt, bevor das Stickmuster auf der neuen Stickmusterseite angezeigt wird.

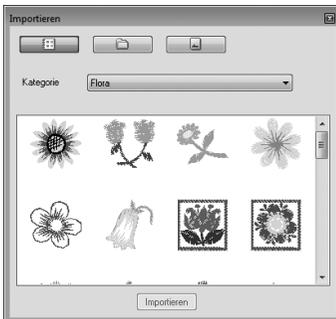
## Stickmuster importieren

### Von der Design-Bibliothek

1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Muster importieren**, dann auf **Aus Design-Bibliothek...**.



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 **X**, um sie zu schließen.

### Von einem Ordner

1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Muster importieren**, dann auf **aus Datei...**.



2. Klicken Sie auf **Importieren**.



Pflanzenanzeige des gerade gewählten Ordners.

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



4. Wählen Sie im Listenfeld **Importieren** 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** ändern.

☞ „Farben ändern“ auf Seite 44

☞ „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 60

## Von einer Speicherkarte

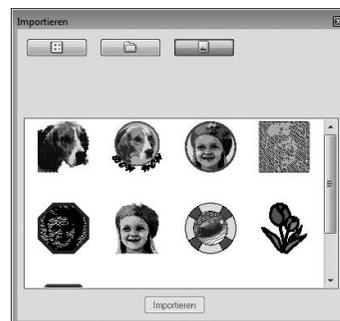
1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

☞ Siehe „Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 52

2. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Muster importieren**, dann auf **von Karte...**.



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



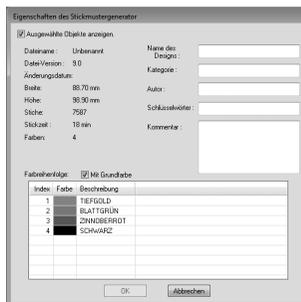
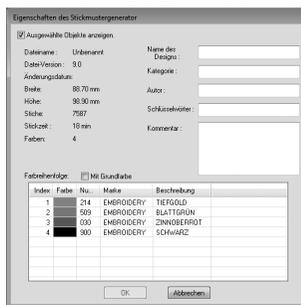
3. Markieren Sie das Dateisymbol und klicken Sie dann auf **Importieren**. Die Datei wird importiert.

### Hinweis:

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

## Stickmuster-Informationen prüfen

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



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**.

## 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.



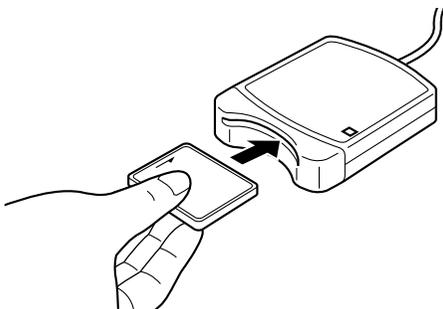
#### Hinweis:

- 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 50

➔ Weitere Informationen zum Schreiben von mehrfachen Stickdaten, siehe „Schreiben von mehreren Stickmusterdateien auf eine Speicherkarte“ auf Seite 72.

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



2. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Senden**, dann auf **Auf Karte speichern**.



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**.



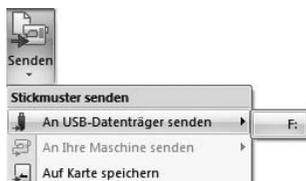
## Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit der USB-Host-Funktion kompatibel ist.



1. Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.

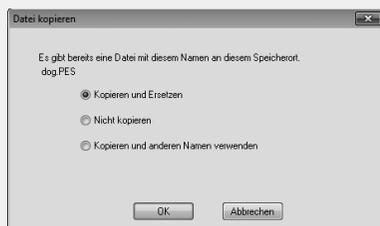
2. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf , dann auf **An USB-Datenträger senden**, dann auf **F:**.



→ Die Datenübertragung beginnt.

### Hinweis:

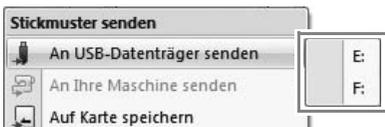
Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



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.

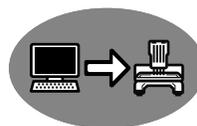
### Anmerkung:

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 **Startseite**, dann auf , dann auf **An Ihre Maschine senden**, dann auf **F:**.



→ Die Datenübertragung beginnt.

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.



# Drucken

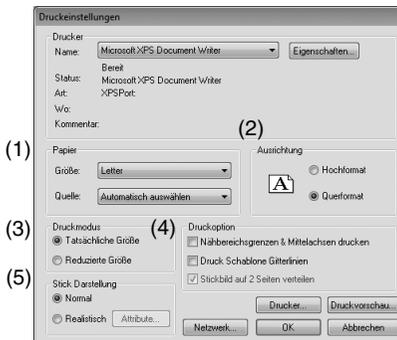
## Druckeinstellungen festlegen

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

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



2. Legen Sie die Druckeinstellungen fest.



- (1) Geben Sie die Papiergröße ein.
- (2) Geben Sie die Papierausrichtung ein.
- (3) **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.

- (4) **Druckoption**

### Nähereichsgrenzen & Mittelachsen drucken

Wählen Sie diese Option, um zur Kennzeichnung des Stickbereichs und der Mittelachsen für die Daten schwarze Linien zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **Tatsächliche Größe** ausgewählt ist.)

### Druck Schablone Gitterlinien:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn für das Gitter auf der zum Rahmen gehörenden Stickschablone grüne Linien gedruckt werden sollen.

### 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 /

oder / in der unteren rechten Ecke des Papiers gedruckt, um anzugeben, welche Hälfte gedruckt wurde.

- (5) **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 **Attributen**.

„Einstellungen realistische Ansicht ändern“ auf Seite 41

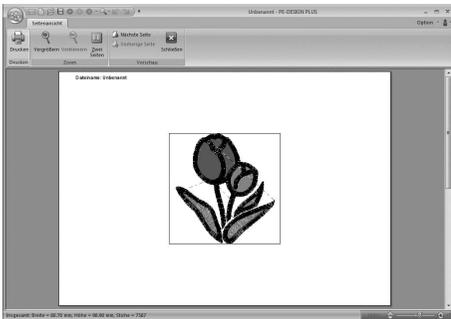
3. Klicken Sie auf **OK**.

„Ansicht des Hintergrundbildes ändern“ auf Seite 41.

## 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.

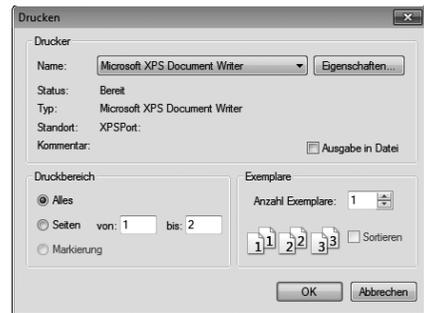
## Drucken

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.

1. Klicken Sie auf **Startseite**, dann auf **Einstellungen der Designseite**.



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



- (1) **als Rahmengröße:**  
Wählen Sie aus dem Listenfeld die gewünschte Rahmengröße.
- (2) **90° drehen:**  
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Muster in einer Designseite um 90° zu drehen.
- (3) **Seite:**  
Wählen Sie die gewünschte Farbe für die Designseite.
- (4) **Hintergrund:**  
Wählen Sie die gewünschte Farbe für den Arbeitsbereich.
- (5) **Vorgabe:**  
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
- (6) **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.

### Hinweis:

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

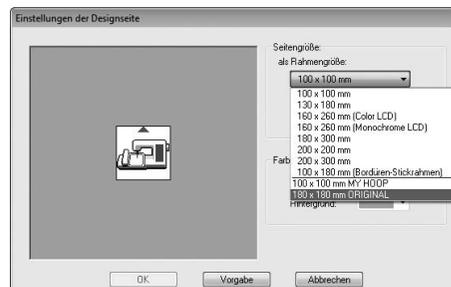
## Einstellungen für Benutzerstickrahmen



- (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) **Stickrahmen hinzufügen:**  
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) **Stickrahmen löschen:**  
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte Rahmengröße zu entfernen.

### Hinweis:

- Ein Benutzerstickrahmen kann nicht um 90° gedreht werden.
- Erstellen Sie keinen Benutzerstickrahmen, der größer ist als der Stickrahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.



# Ändern von Programmeinstellungen

## Gittereinstellungen ändern

Sie können ein Gitter aus gepunkteten oder durchgezogenen Linien anzeigen oder verbergen, und der Gitterabstand kann angepasst werden.

1. Klicken Sie auf **Ansicht**.



2. Legen Sie die Gittereinstellungen fest.



### Gitter zeigen:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Gitter anzuzeigen.

### Gitter magnetisch:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Muster am Gitter auszurichten.

### Intervall:

Legen Sie den Gitterabstand fest.

### Anmerkung:

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

## Systemeinheit

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



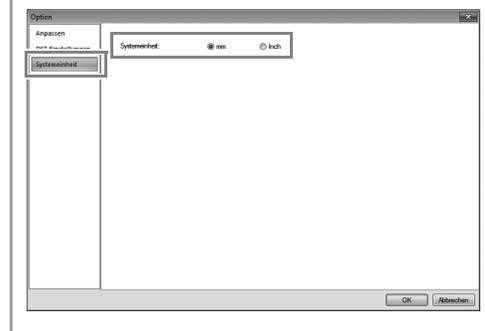
### Anmerkung:

*Die Systemeinheiten können auch wie folgt geändert werden.*

Klicken Sie auf 1, dann auf 2.



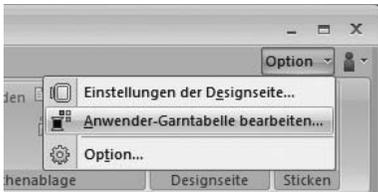
Klicken Sie auf **Systemeinheit** und wählen Sie dann die gewünschten Maßeinheiten (**mm** oder **Zoll**).



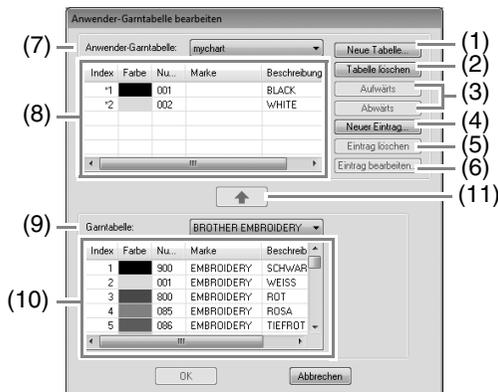
## Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten

Wenn Sie eine Liste mit häufig verwendeten Garnfarben haben, können Sie diese in einer Anwender-Garnfarbentabelle speichern.

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



2. Eine Anwender-Garnfarbentabelle kann gespeichert, bearbeitet oder gelöscht werden.



→ Nachfolgend werden die ausführbaren Funktionen beschrieben.

## 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-Garnfarbentabelle** ausgewählt werden.

## Tabelle löschen

1. Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **Anwender-Garnfarbentabelle** (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-Garnfarbentabelle** (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).

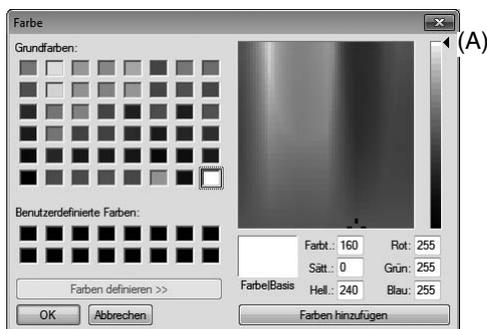
→ Die ausgewählten Einträge werden der Anwender-Garnfarbentabelle in der Liste hinzugefügt (8).

## ■ 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 (A) 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 PLUS\Color** auf dem Originalcomputer in den Ordner **Color** im gleichen Pfad auf dem Zielcomputer.

## 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, da die Anzahl von Codes je nach verwendeter Stickmaschine variiert.

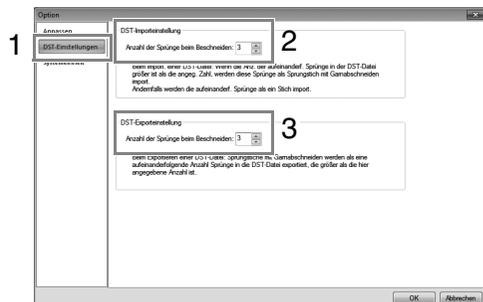
Rufen Sie das Dialogfeld **Option** auf.



„Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff/Tastaturbefehle“ auf Seite 63

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

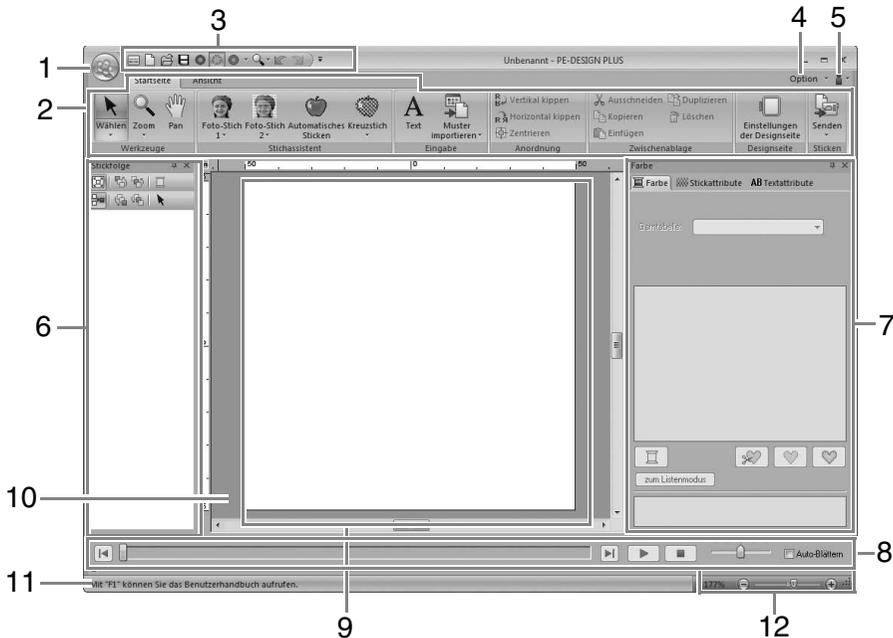
Wenn die Anzahl aufeinanderfolgender Sprünge kleiner als die Anzahl der hier festgelegten Sprünge ist, werden jene aufeinanderfolgenden Sprünge mit einem Stich ersetzt.

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.

## Das PE-DESIGN-PLUS-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.

### 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/Tastaturbefehle“ auf Seite 63

### 4 Schaltfläche „Option“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Festlegung von Einstellungen für die Designseite und Anwender-Garntabelle.

### 5 Schaltfläche „Hilfe“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige der Bedienungsanleitung und von Informationen über das Programm.

### 6 Fensterbereich „Stickreihenfolge“

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 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:**

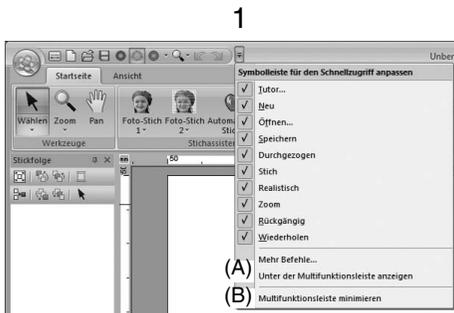
- Die Fensterbereiche 6, 7 und 8 können in der Gruppe **Ein-/Ausblenden** auf der Registerkarte **Ansicht** ein- bzw. Außerdem können diese Fensterbereiche als separate Dialogfenster (**Unverankert**) oder an das Hauptfenster angehängt (**Andocken**) dargestellt werden.
- Setzen Sie den Mauszeiger auf 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        |
| : Neu       | : Stich Ansicht       |
| : Öffnen    | : Realistisch Ansicht |
| : Speichern | : Rückgängig          |
| : Zoom      | : 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 **Option** eingegeben werden, und alle zur selben Zeit.



„Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff/Tastaturbefehle“ auf Seite 63

## ■ Fensterbereiche „Farbe/Stickattribute/Textattribute“, „Stickreihenfolge“ 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 werden (Automatisch im Hintergrund).*

## ■ 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.

## Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff/Tastaturbefehle

1. Klicken Sie auf **1** und dann auf **2**, um das Dialogfeld **Option** anzuzeigen.



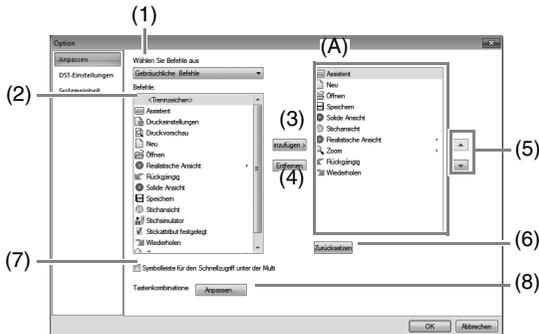
### Anmerkung:

*Das Dialogfeld **Option** 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 **Option** in der oberen rechten Ecke des Fensters und klicken Sie dann auf **Option**.*

## ■ 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 von:** 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)  Schaltfläche
  - (6)  Schaltfläche
  - (7)  **Symbolleiste für den Schnellzugriff unter dem Menüband anzeigen**  
Markieren Sie ein Symbol in (A) und klicken Sie dann auf die Schaltflächen rechts, um es an die gewünschte Position zu verschieben.
  - (8) **Zurücksetzen** Schaltfläche  
Stellt die Standardbefehle wieder her.

In diesem Dialogfeld können auch folgende Einstellungen festgelegt werden.

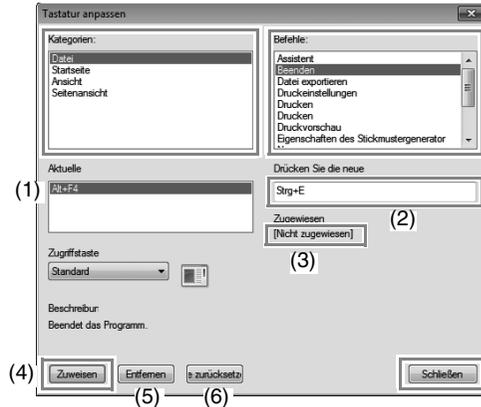
- (7) **Symbolleiste für den Schnellzugriff unter dem Menüband anzeigen**  
Wählen Sie, wo die Symbolleiste für den Schnellzugriff angezeigt werden soll.  
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Symbolleiste für den Schnellzugriff unter dem Menüband anzuzeigen.
- (8) **Tastenkombinationen**  
Klicken Sie auf **Anpassen**, um Tastaturbefehle anzupassen.

„Tastaturbefehle“ auf Seite 64

3. Wenn Sie die Einstellungen festgelegt haben, klicken Sie auf **OK**, um sie zu übernehmen.

## ■ Tastaturbefehle

1. Klicken Sie auf **Anpassen**, dann auf **Anpassen** (8).
2. Wählen Sie in der Liste **Kategorien** eine Befehlskategorie. Wählen Sie dann in der Liste **Befehle** den Befehl, für den ein Tastaturbefehl festgelegt werden soll.



→ Die Standard-Tastaturbefehle erscheinen im Fenster **Aktuelle** (1).

3. Geben Sie den neuen Tastaturbefehl auf der Tastatur zum Aufzeichnen im Fenster **Drücken Sie die neue** (2) ein und klicken Sie anschließend auf **Zuweisen** (4). Der neue Tastaturbefehl wird im Fenster **Aktuelle** (1) angezeigt.

→ Informationen zur Verwendung der eingegebenen Tastenkombination werden angezeigt. Wenn die Tastenkombination bereits einem anderen Befehl zugeordnet ist, erscheint der Name dieses Befehls unter (3).

Um den Standard- oder festgelegten Tastaturbefehl zu entfernen, markieren Sie den Tastaturbefehl in (1) und klicken Sie dann auf **Entfernen** (5).

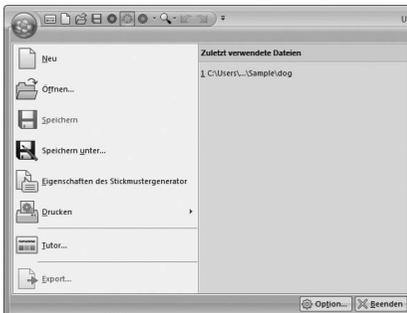
Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **Alle zurücksetzen** (6).

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis Sie die gewünschten Tastaturbefehle für die Befehle festgelegt haben und klicken Sie dann auf **Schließen**.

5. Klicken Sie auf **OK** im Dialogfeld **Option**.

# Menüs

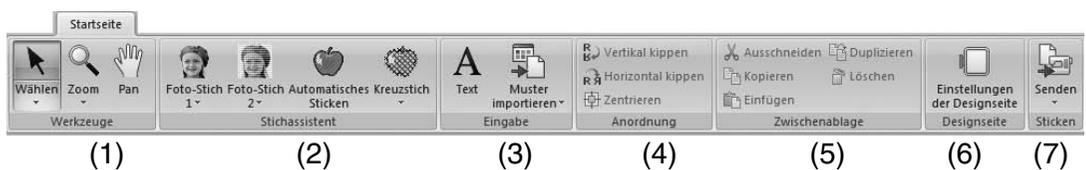
## Schaltfläche „Anwendung“



Menü	Referenz
Neu	S. 48
Öffnen	S. 48
Speichern	S. 18
Speichern unter	S. 18
Eigenschaften des Stickmustergenerator	S. 51
Drucken	S. 54
Tutor	S. 10
Export	S. 18
Option	S. 57, S. 60, S. 63
Beenden	S. 19

## Registerkarten auf dem Menüband

### Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
(1)	Wählen	S. 37	(4)	Vertikal/Horizontal kippen	S. 39
	Zoom	S. 40		Zentrieren	S. 37
	Pan	S. 40	(5)	Ausschneiden	—
(2)	Foto-Stich 1	S. 11, S. 19		Kopieren	—
	Foto-Stich 2	S. 21		Einfügen	—
	Automatisches Sticken	S. 24		Duplizieren	—
	Kreuzstich	S. 27	Löschen	—	
(3)	Text	S. 32	(6)	Einstellungen der Designseite	S. 56
	Muster importieren	S. 49	(7)	Senden	S. 52

■ Registerkarte „Ansicht“

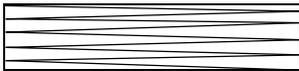


Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
(1)	Solide Ansicht	S. 41	(2)	Textattribute	S. 32, S. 35
	Stichansicht	S. 41		Farbpalette	S. 47
	Realistische Ansicht	S. 41	(3)	Gitter zeigen	S. 57
(2)	Stickfolge	S. 43		Gitter magnetisch	S. 57
	Stichsimulator	S. 42		Gitterabstand	S. 57
	Stickattribute	S. 46			

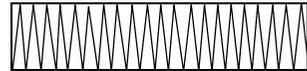
Mit dieser Software können Sie eine Vielzahl an Stickmuster erzeugen und mehr Stickattribute zuweisen (Stickdichte, Laufweite usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrer Stickmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten. 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

## Stickreihenfolge

Nachdem Sie ein Stickmuster aus verschiedenen Teilen erzeugt haben, denken Sie bitte daran, die Stickreihenfolge zu prüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

Die Standard-Stickreihenfolge ist die Reihenfolge, in der die Elemente gezeichnet werden.

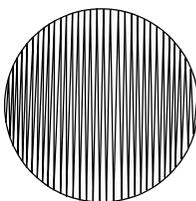
Ändern Sie die Stickreihenfolge mit Bedacht, da überlappende Bereiche möglicherweise falsch positioniert werden.

## Große Bereiche sticken

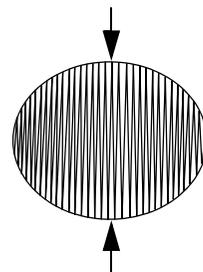
- Die besten Stickergebnisse erhalten Sie, wenn Sie zum Stickern großer Bereiche das **Unternähen** einschalten (**Ein**).

 Weitere Informationen dazu, siehe „Unternähen“ auf Seite 69.

- Ändern der **Nährichtung** verhindert Ziehen oder Faltenbildung der Naht.
- Nehmen Sie zum Stickern ein spezielles Unterlegmaterial (Stickunterlegvlies). Verwenden Sie beim Stickern 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 Stickern 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 Stickern

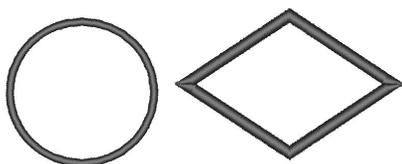
## Stickattribute

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

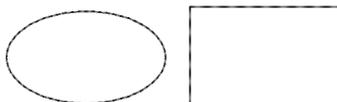
 Weitere Informationen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 68 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 69.

### Randnahtstiche

#### Zickzackstich



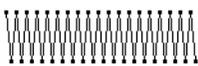
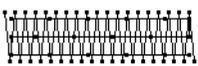
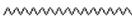
#### Geradstich



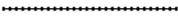
### Stickattribute für Randnähte

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

#### Zickzackstich

<b>Unternähen</b>	Aus		Ein	
	Schaltet das Unternähen ein/aus. Wenn Unternähen verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen.			
<b>Zickzack-Breite</b>	Eng		Weit	
	Legen Sie die Breite des Zickzackstiches fest.			
<b>Dichte</b>	Grob		Fein	
	Legen Sie die Dichte des Zickzackstiches fest.			

#### Geradstich

<b>Laufweite</b>	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz	Lang
			
<b>Durchgänge</b>	Legen Sie fest, wie oft der Umriss genäht werden soll.	1 x	5 x
		 x 1	 x 5

## Flächenstiche

### Satinstich



### Füllstich



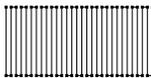
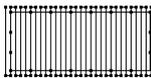
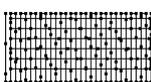
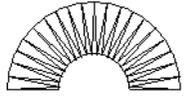
### Programmierbarer Füllstich



### ■ Stickattribute für die Flächenfüllung

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

#### Satinstich/Füllstich/Programmierbarer Füllstich

<b>Unternähen</b>	Schaltet das Unternähen ein/aus. Wenn Unternähen verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen. Aus		Ein Bei Textmustern
			Bei anderen Mustern (Formen) 
<b>Dichte</b>	<b>Grob</b> 	<b>Fein</b> 	
	<b>Richtung</b>	Kann für Textmuster nicht eingestellt werden. <b>Konstant:</b> Näht mit fest eingestelltem Winkel. Ziehen Sie  oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Winkels.	
<b>Variabel:</b> Ändert die Nährichtung automatisch entsprechend der Form oder Fläche.		<b>Variabel</b> 	

#### Programmierbarer Füllstich

<b>Programmierbares Füll</b>	Klicken Sie auf das Musteranzeigefenster, um das Dialogfeld „Durchsuchen“ anzuzeigen. Wählen Sie das gewünschte Muster aus der angezeigten Musterliste.
------------------------------	---

#### Hinweise zum programmierbaren Füllstich

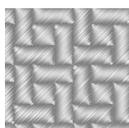
In manchen Fällen von Sticktyp- und Musterrichtungseinstellungen bei programmierbaren Füllstichen werden Randnähte nicht gestickt.

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.

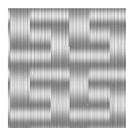
Beispiele programmierbarer Füllstiche:



Beispiel 1  
Stichrichtung: 45° (Vorgabe)



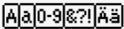
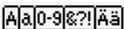
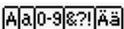
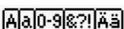
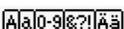
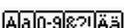
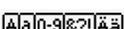
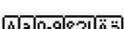
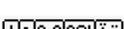
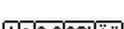
Beispiel 2  
Stichrichtung: 90°



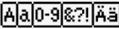
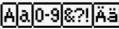
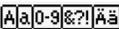
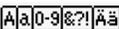
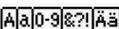
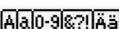
Beispiel 3  
Stichrichtung: 0°



# Liste der Schriftarten

Text	
001	<p>ABCDE abcde 012345 </p>
002	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>
003	<p><b>A B C D E abcde</b> <b>012345</b> </p>
004	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>
005	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>
006	<p><b>ABCDE abcde</b> <b>012345</b> </p>
007	<p>ABCDE abcde 012345 </p>
008	<p>ABCDE abcde 012345 </p>
009	<p><b>A B C D E abcde</b> <b>012345</b> </p>
010	<p><b>ABCDE abcde</b> <b>012345</b> </p>
011	<p><b>A B C D E abcde</b> <b>012345</b> </p>
012	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>

013	<p>ABCDE abcde 012345 </p>
014	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>
015	<p><b>A B C D E abcde</b> <b>012345</b> </p>
016	<p>ABCDE abcde 012345 </p>
017	<p><i>ABCDE abcde</i> <i>012345</i> </p>
018	<p><b>A B C D E</b> </p>
019	<p><i>A B C D E</i> </p>
020	<p><b>ABCDE abcde</b> <b>012345</b> </p>
021	<p><b>A B C D E</b> </p>
022	<p><i>A B C D E abcde</i> </p>
023	<p><b>A . B . C . D . E.</b> </p>
024	<p><b>A B C D E</b> </p>
025	<p><b>A B C D E</b> </p>
026	<p><b>A B C D E</b> </p>
027	<p>ABCDE </p>
028	<p><b>A B C D E</b> </p>

Text	
029	<p>ABCDE 012345</p> <p> </p>
030	<p><i>ABCDE</i>      <i>abcde</i> <i>012345</i></p> <p></p>
031	<p><b>ABCDE</b>    <b>abcde</b> <b>012345</b></p> <p></p>
032	<p><b>ABCDE</b>    <b>abcde</b> <b>012345</b></p> <p></p>
033	<p><b>ABCDE</b> <b>abcde</b> <b>012345</b></p> <p></p>
034	<p><b>ABCDE</b> <b>abcde</b> <b>012345</b></p> <p></p>
035	<p><i>ABCDE</i>      <i>abcde</i> <i>012345</i></p> <p></p>



#### Anmerkung:

-  Großbuchstaben des Alphabets
-  Kleinbuchstaben des Alphabets
-  Zahlen
-  Interpunktionszeichen, Klammern und andere Symbole
-  Akzentzeichen (Groß- und Kleinbuchstaben)

## Schreiben von mehreren Stickmusterdateien auf eine Speicherkarte

### Ausführen von PES-Writer

Klicken Sie auf , dann auf **Alle Programme**, dann auf **PE-DESIGN PLUS** und anschließend auf **PES-Writer**.



### Auf Karte speichern

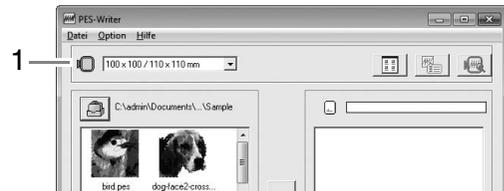
Auf einer Speicherkarte können gleichzeitig mehrere PES-Dateien gespeichert werden.

1. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät ein.  
 „Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 52

#### Hinweis:

- Die Speicherkarte ist korrekt eingelegt, wenn sie hörbar einrastet.
- Sie müssen den Computer beim Einlegen oder Entfernen von Speicherkarten in das bzw. aus dem USB-Kartengerät nicht ausschalten.

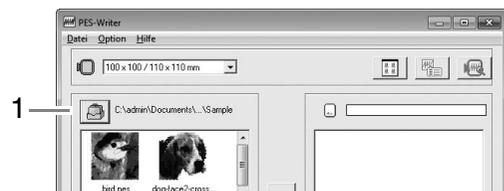
2. Wählen Sie im Listenfeld **Rahmengröße** (1) die entsprechende Größe des Stickrahmens.



#### Anmerkung:

- Wählen Sie keine Rahmengröße, die größer als der größte Stickrahmen ist, der mit Ihrer Stickmaschine verwendet werden kann. Die erstellte Speicherkarte funktioniert sonst nicht richtig mit Ihrer Stickmaschine.
- Stellen sicher, dass eine Rahmengröße ausgewählt wird, die mindestens gleich groß wie die größte Rahmengröße der auf der Karte zu speichernden Dateien ist. Andernfalls kann das Muster nicht auf die Karte geschrieben werden, und das Symbol „“ wird angezeigt.

3. Klicken Sie auf **1**, wählen Sie den Ordner, in dem die gewünschten Musterdateien (.pes) gespeichert sind, und klicken Sie dann auf **OK**.



→ In der Liste der verfügbaren Muster werden die Bilder der Stickmusterdateien angezeigt.

4. Wählen Sie ein Stickmuster aus der Liste der verfügbaren Muster (1) und klicken Sie dann auf 2, um das Muster zur gewählten Musterliste hinzuzufügen (3). Wenn Sie alle zu schreibenden Stickdateien zur Liste der gewählten Muster hinzugefügt haben, klicken Sie auf 4.



- Um die Auswahl einer Datei aufzuheben, klicken Sie auf den weißen Bereich um das Muster.
  - Um das in der Liste der ausgewählten Muster ausgewählte Stickmuster zu entfernen, klicken Sie auf 5.
- Die Muster werden in der aufgeführten Reihenfolge auf der Speicherkarte gespeichert, nachdem alle bereits auf der Karte vorhandenen Daten gelöscht wurden. Nachdem die Muster auf der Speicherkarte gespeichert wurden, kann die Karte mit den Mustern für die Stickmaschine verwendet werden.

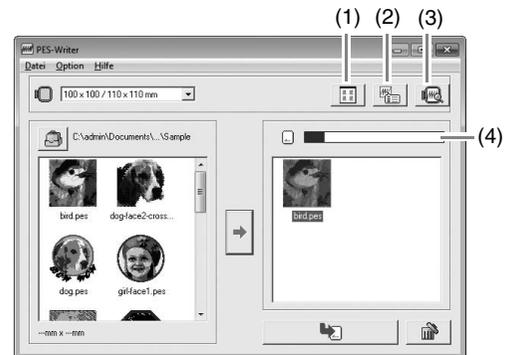
#### Hinweis:

- Da Speicherkarten vor dem Speichern von Mustern vollständig gelöscht werden, sollte eine Kopie der Inhalte der einzelnen Karten (Teil der Software) gespeichert werden, damit die zuvor auf der Karte gespeicherten Daten einfach wiederhergestellt werden können.

 „Von einer Speicherkarte“ auf Seite 50

- Um die Inhalte der Speicherkarte zu prüfen, öffnen Sie das Dialogfeld „Durchsuchen“ und klicken Sie anschließend im angezeigten Fenster oben in der Liste auf . Die auf der eingelegten Karte gespeicherten Muster werden in der Liste der verfügbaren Muster angezeigt.
- Nehmen Sie die Karte nicht heraus, und ziehen Sie auch das USB-Kabel nicht ab, während die Muster auf die Karte geschrieben werden (während die LED blinkt).

## Das Programmfenster



- (1) Schaltfläche für die Symbolgröße**  
Zum Wechseln zwischen den großen und kleinen Anzeigegrößen der Stickmusterbilder in der Liste.
- (2) Schaltfläche „Eigenschaften“**  
Zur Anzeige der Musterinformationen (Größe, Anzahl der Stiche und Farben) des in einer Liste gewählten Musters. (Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn ein einzelnes Muster ausgewählt ist.)
- (3) Schaltfläche „Vorschau“**  
Zeigt ein realistisches Bild des in einer der beiden Listen gewählten Musters an. (Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn ein einzelnes Muster ausgewählt ist.)
- (4) Anzeige der Kartenkapazität**  
Zeigt die Kapazität der in der Liste der ausgewählten Muster markierten Muster an. Der Speicherplatz, der von den Mustern in der Liste der ausgewählten Muster belegt wird, erscheint blau.



Der von den Dateien in der Liste der verfügbaren Muster verwendete Speicherplatz wird hellblau angezeigt.



Wenn mehrere Dateien den verfügbaren Speicherplatz überschreiten, wird die Statusanzeige in rot dargestellt.



## Beenden von Anwendungen

Klicken Sie auf  in der oberen rechten Ecke des Fensters oder klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf **Beenden** in der Menüleiste.

## Maßeinheiten wählen

1. Klicken Sie auf **Option**, dann auf **Maßeinheit wählen** in der Menüleiste.
2. Wählen Sie die geeigneten Einheiten (mm oder Zoll) und klicken Sie anschließend auf **OK**.



## Hilfe-Menü

### ■ Bedienungsanleitung

Zeigt die Bedienungsanleitung an.

Klicken Sie auf **Hilfe** und anschließend auf **Bedienungsanleitung** in der Menüleiste.

### ■ Über PES-Writer

Anzeige der Versions- und Copyright-Informationen.

Klicken Sie auf **Hilfe** und anschließend auf **Über PES-Writer** in der Menüleiste.

# Fehlerdiagnose

Wenn ein Problem auftritt, klicken Sie im PE-DESIGN-PLUS-Menü  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 Bedienungsanleitung: „Wenn das Installationsprogramm nicht geöffnet wird“.	
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 „Technischer Kundendienst“ angegebene Website auf. (Siehe Seite 9.)
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.	

# Index

## A

Andocken .....	63
Anschluss .....	5
Anwender-Garnfarbenliste .....	58
Anwender-Garntabelle bearbeiten .....	58
Applikation .....	47
Arbeitsspeicher .....	5
Auf Karte speichern .....	16, 52, 72
Aus Kandidaten auswählen .....	20
Ausblenden .....	63
Auswählen	
alle Stickmuster .....	37
Farben .....	20, 23
Muster .....	37
Auto-Blättern .....	42
Automatisch im Hintergrund .....	63
Automatisches Stickten .....	24

## B

bearbeiten	
Garnfarben .....	59
Garnfarbtabelle .....	58
Stickreihenfolge .....	44
Betriebssystem .....	5
Bild abstimmen .....	31
Bild zum Stichassistenten senden .....	30
Bildtyp .....	20

## C

CD-ROM .....	5
Computer .....	5

## D

Deinstallieren .....	9
drucken	
Einstellungen .....	54
Stickmuster .....	55
Vorschau .....	55
Drucker .....	5
DST-Format .....	60

## E

Eigenschaften .....	51
Eigenschaften des Stickmustergenerators .....	51
Einheiten für Maße .....	57
Einstellung Textattribute .....	35
Einstellungen für Designseite .....	56, 57
Exportieren von Stickmustern .....	18

## F

Farbe .....	47
Farbe ändern .....	20, 23
Farboption .....	20, 23
Fenster .....	61
Fensterbereich „Farbe“ .....	61
Fensterbereich „Stickattribute“ .....	61

Fensterbereich „Stickreihenfolge“ .....	61
Fensterbereich „Textattribute“ .....	61
Flächenfüllung, Schaltfläche .....	45
Foto-Stich 1 .....	11, 19
Foto-Stich 2 .....	21
Freier Festplattenspeicher .....	5
Füllstich .....	69

## G

Garntabelle .....	20, 23
Geradstich .....	68
Gitter .....	57
Größe der Stickmusterseite .....	56, 57
Gruppieren von Stickmustern .....	39

## I

importieren	
Stickmuster .....	49
Installieren	
Software .....	6

## K

Kartengerät .....	16, 52
Kombinieren	
Musterfarben .....	43
Kreuzstichfunktion .....	27, 28

## L

Laufweite .....	20
LED .....	4
Linienabstand .....	23
Liste der Schriftarten .....	70

## M

Manuell auswählen .....	20
Maßeinheiten .....	57
Max. Dichte .....	23
Maximale Farbenanzahl .....	20, 26, 28
Menüband .....	61
Monitor .....	5
Muster skalieren .....	38
Musterinformationen .....	51
Kommentare hinzufügen .....	51

## N

Neu .....	48
NICHT DEFINIERT .....	47

## O

Online-Registrierung .....	9
Option .....	65

## P

Pan .....	40
Programmierbarer Füllstich .....	69
Prozessor .....	5
Prüfen	
nähte .....	42

## R

Randlinie .....	20, 23, 29
Randnaht, Schaltfläche .....	45
Randnahtstich, Pulldown-Menü .....	45
Realistische Ansicht .....	41
Einstellungen .....	41
Registrierung .....	9
rückgängig .....	62
Rückstich .....	29

## S

Satinstich .....	69
Schaltfläche „Anwendung“ .....	61
Schaltfläche „Hilfe“ .....	61
Schaltfläche „Optionen“ .....	61
Schriftart, Pulldown-Menü .....	35
Schriftgröße, Listefeld .....	35
Seitenfarbe nähen .....	20
Solide Ansicht .....	41
Sonderfarben .....	47
speichern .....	18
Sprunganzahl .....	60
Statusleiste .....	61
Steckplatz .....	4
Stichansicht .....	41
Stichsimulator .....	42, 61
Stickattribute	
Einstellung .....	46
Stickattribute für Randnähte .....	68
Stickattribute für Text .....	36
Stickmuster	
exportieren .....	18
Gruppieren .....	39
Informationen .....	51
Kommentare hinzufügen .....	51
von Bildern .....	21
Zentrieren .....	37
Stickoptionen .....	20, 23
Stickreihenfolge	
bearbeiten .....	44
Stickrichtung	
programmierbarer Füllstich .....	69
Sticktyp, Pulldown-Menü .....	45
Symbolleiste für den Schnellzugriff .....	61, 62, 63
Systemanforderungen .....	5

## T

Tastenbefehle .....	63, 64
Technischer Kundendienst .....	9
Tippansicht .....	46

## U

Unternähen .....	68, 69
Unverankert .....	63
USB-Anschluss .....	5
USB-Datenträger .....	53
USB-Kabel .....	17, 53

## V

Verwendete Garnfarben .....	23
Vorschau .....	41

## W

wiederholen .....	62
-------------------	----

## Z

Zentrieren .....	37
Zickzackstich .....	68
Zoom .....	40
Zoomfaktor .....	61

## Ö

öffnen	
neue Stickmusterseite .....	48
PE-DESIGN-PLUS-Datei .....	48
PES-Datei .....	48

## Ü

Übertragen .....	16, 52
------------------	--------



XF0608-001

German  
Printed in China