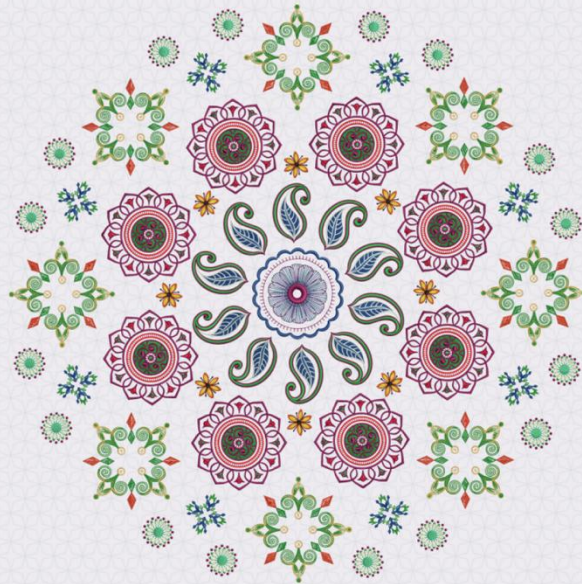


Digitizer V5.5



ERSTE SCHRITTE
ERSTE SCHRITTE

COPYRIGHT

Copyright © 1998-2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

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

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

Eingeschränkte Garantie

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

Haftungsbeschränkung

jsmcs Haftpflicht in Hinsicht auf die Garantie beschränkt sich auf die Erwerbskosten der Software-Datenträger und -Unterlagen. Unter keinen Umständen ist jsmc für jegliche Folgeschäden, beiläufig entstandene oder indirekte Schäden (einschließlich und ohne Einschränkung von Schäden in Hinsicht auf entgangenen Gewinn, Geschäftsausfall, Verlust von Geschäftsinformationen oder jegliche anderen finanziellen Verluste), die von der Anwendung oder Unvermögen in der Anwendung von Digitizer-Sticksoftware herrühren, haftbar. Ebenso ist jsmc in keinem Fall Dritten gegenüber haftbar.

Hinweis

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

Verbraucher-Rechtsmittel

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

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

INHALT

Einführung	1
Mit Stickerei arbeiten	1
Die Benutzeroberfläche	2
Design-Fenster	2
Menü & Werkzeugleisten	3
Werkzeugpaletten	4
Docker 4	
Statuszeile	5
Mehrfachrahmung-Modus	5
CorelDRAW® X5-Integration	6
Das Wichtigste zuerst	7
Beispiel-Stickmuster & -Bildvorlagen	7
Corel Clipart	8
Andere Quellen	8
Ein vorhandenes Stickmuster aussticken	9
Richtlinien für gute Stickerei	9
Ein Stickmuster aussticken	9
Ansicht-Einstellungen anpassen	10
Stoffart ändern	10
Fäden zuweisen	11
Vorschau der Ausstickung	11
Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts	12
Stickmuster ausgeben	13
Ein Stickmuster ändern	14
Stickmuster öffnen	14
Fadenfarben anpassen	14
Größe des Stickmusters ändern	15
Objekte drehen	15
Stickmuster visualisieren	16
Rahmung des Stickmusters	16
Stickmuster ausgeben	17
Einfache Schriftzüge erstellen	18
Stickmuster öffnen	18
Schriftzüge hinzufügen	18
Grundlinien und andere Einstellungen anpassen	19
Erweiterte Schriftzüge	20
Monogrammerstellung	20
Flair Script	20
Stickeffekte für Schriftzüge	20
Textform-Effekte	21
Stickmuster benutzerdefiniert anpassen	22
Zudem steht es Ihnen ebenfalls frei, Designs zu kombinieren.	22
Stickmuster umwandeln	22
Stickmuster-Layouts	23
Stickmuster umformen	23

Kunstvolle Sticheffekte	24
Autom. Digitalisierung	25
Benutzung von Bildvorlagen	25
Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial	26
Autom. Digitalisierung	26
Konvertierung von Vektor-Bildmaterial	27
Weitere Schritte.....	28
Spezielle Stickerei-Funktionen.....	28
Viel Spaß beim Sticken!	28

EINFÜHRUNG

Wenn Sie noch nie mit Sticksoftware oder Maschinenstickerei gearbeitet haben, fragen Sie sich wahrscheinlich: ‚Wo fange ich nur an?!‘.

Eines steht fest: Sie werden mit Sicherheit viele Stunden damit verbringen, zu lernen, wie Sie aus Ihrer Stickmaschine und der dazugehörigen Sticksoftware das Beste herausholen. Maschine und Software arbeiten Hand in Hand, und das Kreieren und Herstellen von hochwertiger Stickerei erfordert Übung und Geduld.

Die Ergebnisse werden jedoch für sich selbst sprechen und Sie werden sehen, dass sich die investierte Zeit eindeutig lohnt. Mit jedem fertig gestellten Projekt wachsen Ihre Erfahrung und Ihr Selbstvertrauen, und Sie bekommen Lust, die nächste Herausforderung anzunehmen.



Mit Stickerei arbeiten

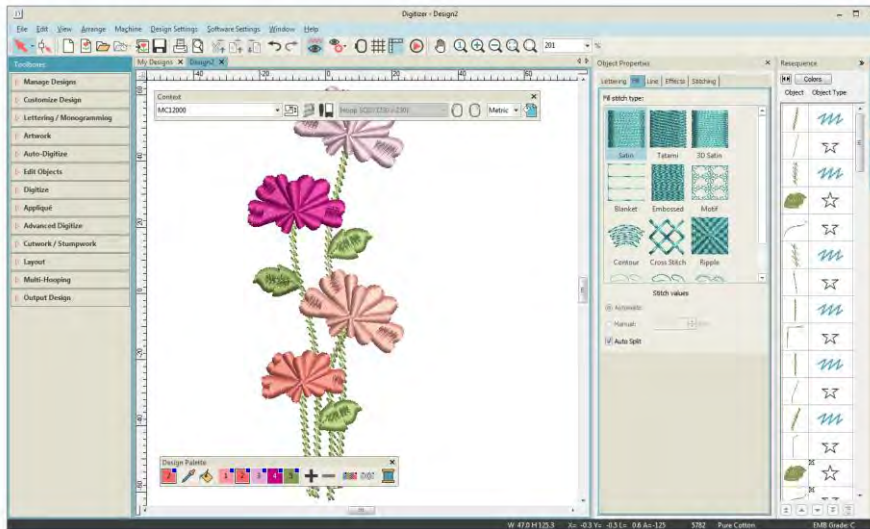
Sehen wir uns doch ein paar Standardsituationen an, die Ihnen immer wieder begegnen werden. Dazu gehören typischerweise:

- Aussticken eines stickfertigen Stickmusters
- Vornehmen globaler Änderungen an einem Stickmuster
- Kombinieren von Schriftzügen mit einem Bild
- Erstellen von Monogramm-Stickmustern
- Adaptieren eines existierenden Stickmusters
- Stickerei mithilfe automatisierter Techniken aus einer Vorlage erstellen
- Manuelles Erstellen von Stickerei
- Benutzung spezieller Stickerei-Funktionen

Nun sehen wir uns diese Fälle einen nach dem anderen an. Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten Einsatzmöglichkeiten Ihrer Sticksoftware, zusammen mit Verweisen auf die Abschnitte im Benutzerhandbuch, in denen Sie weiterführende Informationen erhalten.

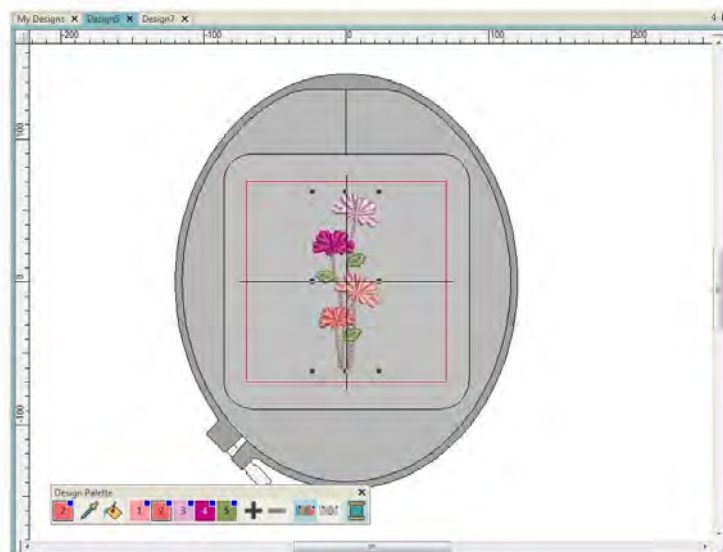
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Sticksoftware kann über das Desktop-Symbol oder das MS Windows®-Startmenü geöffnet werden. Standardmäßig wird das Programm im Stickmodus geöffnet, der in die im Feld rechts aufgelisteten Funktionsbereiche unterteilt ist.



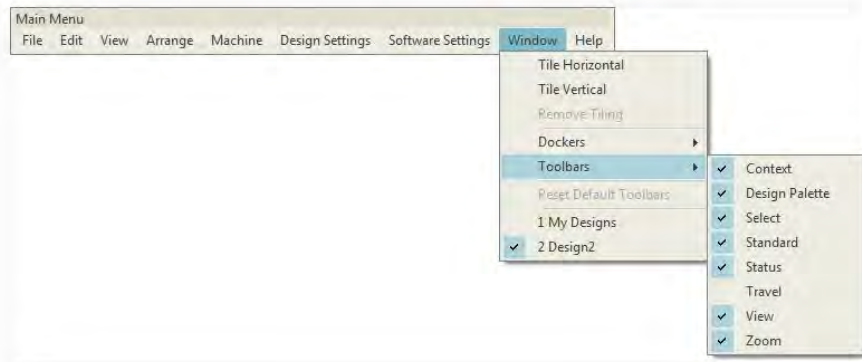
Design-Fenster

Ihre Sticksoftware verfügt über einen einzigen Arbeitsbereich oder 'Designfenster', mit dem Sie jedoch in unterschiedlichen Modi interagieren. Der Standardmodus ist der Stickmodus. In diesem Modus können Sie mithilfe des umfangreichen Werkzeugsatzes Stickmuster ändern oder erstellen. Sie können mehrere Stickmuster gleichzeitig geöffnet haben und mithilfe der Stickmuster-Karteireiter zwischen ihnen hin- und herschalten.

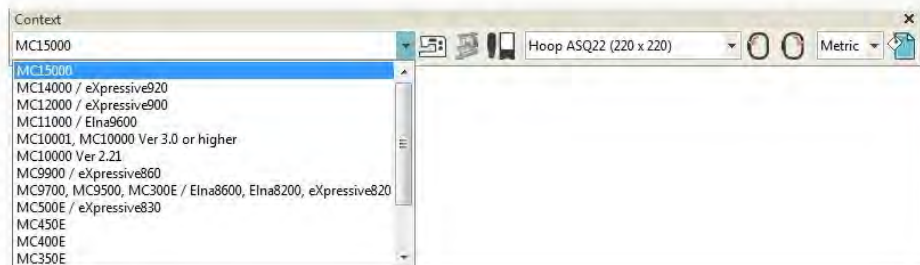


Menü & Werkzeugleisten

Das Hauptmenü und die Werkzeugleisten sind normalerweise am oberen Ende des Bildschirms über dem Designfenster andockbar. Mit beiden können Sie auf häufige Befehle zugreifen. Wenn Sie mit diesen Befehlen erst besser vertraut sind, können Sie zur schnelleren Bedienung die Tastaturbefehle verwenden. Eine Liste verfügbarer Werkzeugleisten finden Sie im Fenstermenü...



Die Software enthält eine ‚Kontext‘-Werkzeugleiste, die sich je nach ausgewähltem Werkzeug ändert. Wenn Sie keine Werkzeuge ausgewählt haben, werden Ihnen eine Maschinen- und eine Rahmenliste sowie für die ausgewählte Maschine relevante Ausgabefunktionen angezeigt. Hier können Sie auch Ihre gewünschte Maßeinheit festlegen - Metrisch oder USA - sowie die Hintergrund-Einstellungen für Ihren Bildschirm anpassen.

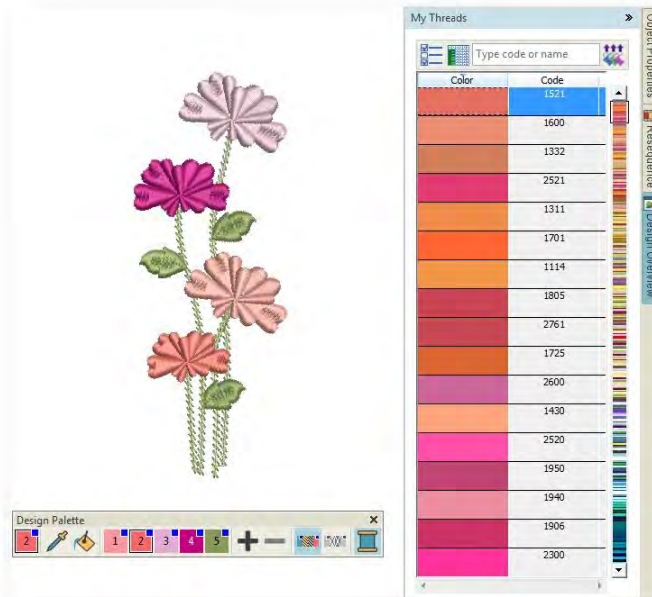


Werkzeugpaletten

Genau wie Werkzeugleisten enthalten Werkzeugpaletten Softwaretools. Jede Werkzeugpalette ist jedoch auf eine typische Arbeitssituation zugeschnitten, beispielsweise das benutzerdefinierte Anpassen von Stickmustern oder das Bearbeiten von Objekten. Manchen Werkzeugen werden Sie in mehr als einem Kontext begegnen. Werkzeugpaletten sind entsprechend der Reihenfolge häufiger Arbeitsvorgänge angeordnet, angefangen mit der Verwaltung Ihrer Stickmuster. Siehe auch Stickmuster verwalten.

Docker

Die Software enthält eine Reihe von ‚Dockern‘ für wichtige Funktionen. Diese umfassen Arbeitsvorgänge wie Fadenauswahl, Objekteinreihung, Ausschnittstickerei oder ‚Stanzstempel‘ sowie das Ansehen und Ändern von Objekteigenschaften. Docker sind normalerweise rechts vom Designfenster angedockt. Sie können Sie auch frei ‚schweben‘ lassen, indem Sie die Titelleiste zum Designfenster ziehen oder Doppelklicken. Eine Liste verfügbarer Docker finden Sie im Fenstermenü.



Im Stickmodus gibt es drei Docker, die Sie ständig benutzen werden:

Docker	Zweck
Objekteigenschaften	Der wichtigste davon ist der Objekteigenschaften-Docker. Benutzen Sie ihn zusammen mit der Kontext-Werkzeugleiste, um auf die zahlreichen Eigenschaften markierter Stickobjekte zuzugreifen und sie zu verändern.

Docker	Zweck
Neueinreihung	Der Neueinreihung-Docker bietet eine einfache Art, Farbblöcke und Objekte in Stickmustern selektiv anzusehen und neu einzureihen.
Meine Fäden	Mit dem Meine Fäden-Docker können Sie Fadentabellen auswählen und dem aktuellen Stickmuster Fäden zuweisen. Der Meine Fäden-Docker funktioniert in Verbindung mit der Stickmusterpalette-Werkzeugleiste.

Statuszeile

Eine Statusleiste am unteren Ende des Designfensters bietet Ihnen eine kontinuierliche Anzeige des aktuellen Mauszeigerpositionsstatus sowie Anweisungen für die Benutzung ausgewählter Werkzeuge.

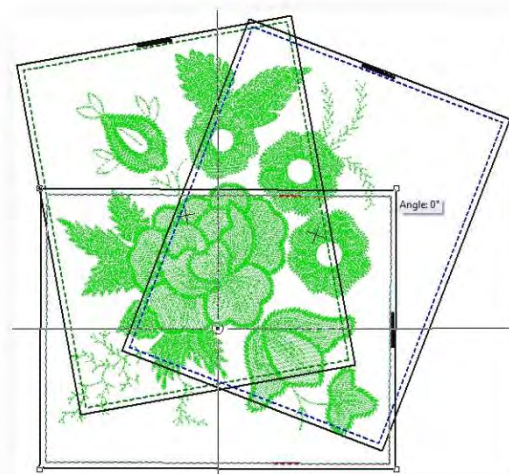
Click and drag to draw; and release to finish W 224.8 H 119.6 X= 1.1 Y= 1.3 L= 1.7 A= 49 18849 Pure Cotton

Information displayed includes...

Feld	Anmerkungen
Eingabeaufforderung	Leitet Sie durch die Benutzung ausgewählter Funktionen
Stickmustergröße	Breite und Höhe
Koordinaten	Aktuelle Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (A) des aktuellen Stichs. Siehe auch Raster und Hilfslinien.
Stichanzahl	Gesamtzahl der Stiche im Stickmuster
Aktueller Stoff	Die Stoffeinstellungen berücksichtigen die Stoffart, auf der Sie aussticken. Siehe auch Autom. Stoffe & Dichte.
Stickmuster-Grad	Systemeigene EMB-Stickmuster sind vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe Unterstützte Stickdateien.

Mehrfachrahmung-Modus

Im Folgenden finden Sie einen Screenshot des Mehrfachrahmung-Arbeitsbereichs, auf den Sie über die Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette zugreifen können. Falls Ihr Stickmuster zu groß sein sollte oder eine Anzahl von Stickmustern enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster erstellen können, die zu groß sind, um in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt zu werden. Mit dem Mehrfachrahmung-Arbeitsbereich können Sie die Position und Reihenfolge jedes Rahmens festlegen. Siehe Mehrfachrahmung.



CorelDRAW® X5-Integration



Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > In den Grafikmodus wechseln, um Bildvorlagen als Hintergrund zur manuellen oder automatischen Stickereidigitalisierung zu importieren, zu bearbeiten oder zu erstellen.

Ihre Sticksoftware wird zusammen mit einer vollständigen Installation von CorelDRAW® ausgeliefert. Dies bedeutet eine nahtlose Integration mit CorelDRAW, sodass Sie die Funktionen der CorelDRAW® Grafik-Suite direkt in Ihrer Sticksoftware voll nutzen können. CorelDRAW ist das beliebteste vektorbasierte Grafik-Softwarepaket für die Dekorindustrie. Es bietet die besten ‚Bitmap-zu-Vektoren‘-Umsetzungsfunktionen der Branche, erweiterte Grafikfunktionen, Fotobearbeitungsfunktionen sowie ein Archiv professioneller Clipart-Bilder.

Das eingebaute CorelDRAW-Grafikfenster enthält die komplette Suite aller CorelDRAW-Grafikwerkzeuge, die Ihnen zahlreiche Methoden zum Entwerfen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten. Vektor-Objekte können in Stickmuster konvertiert werden. Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW-Benutzeroberfläche vergleichen Sie bitte das elektronisch verfügbare Benutzerhandbuch, das über Windows Start > Programme verfügbar ist. Alternativ können Sie auf die Onscreen-Hilfe über das CorelDRAW-Grafik-Hilfemenü zugreifen.

Bitte beachten Sie, dass CorelDRAW zusammen mit dem Windows .NET Framework installiert wird. Um sicherzustellen, dass CorelDRAW mit Ihrer Sticksoftware und der richtigen Version von .NET korrekt installiert wird, installieren Sie es bitte, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Auf einigen Computern kann es bis zu 20 Minuten oder länger dauern, um das .NET Framework zu installieren.

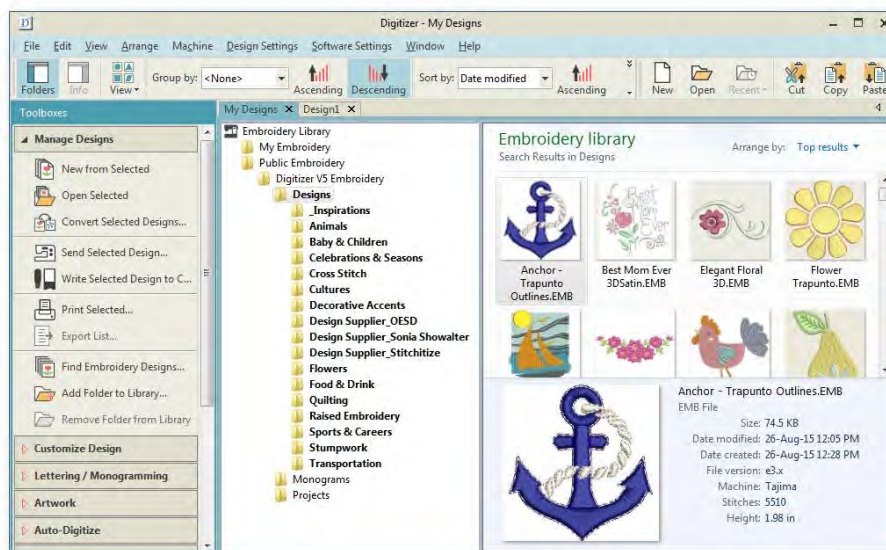
DAS WICHTIGSTE ZUERST

Sie benötigen keine Vorerfahrung, um die Software benutzen zu können. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken‘ an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Wenn Sie etwas mehr Erfahrung haben, werden Sie in der Lage sein, Stickmuster zu ‚lesen‘ und zu wissen, welche gut sind und welche Probleme verursachen könnten.

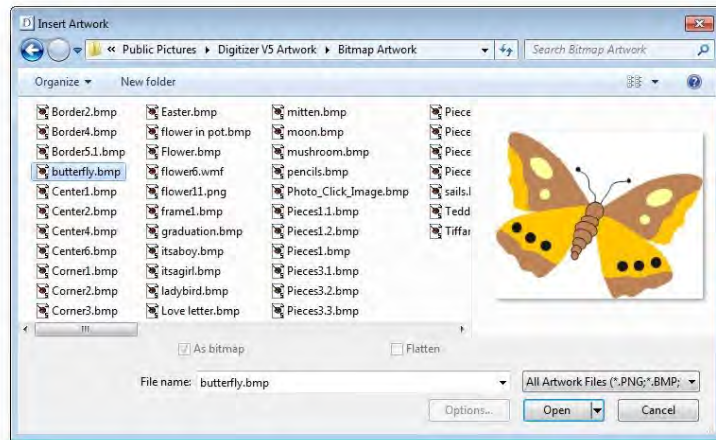


Beispiel-Stickmuster & -Bildvorlagen

Ihre Software enthält eine Reihe von stickfertigen Stickmustern, Beispielen und Projekten. Sie finden diese im mitinstallierten Stickmuster-Archiv. Als Anfänger empfiehlt es sich, diese Stickmuster gründlich durchzusehen und zu studieren, damit Sie wissen, was verfügbar ist. Siehe Stickmuster durchsuchen.

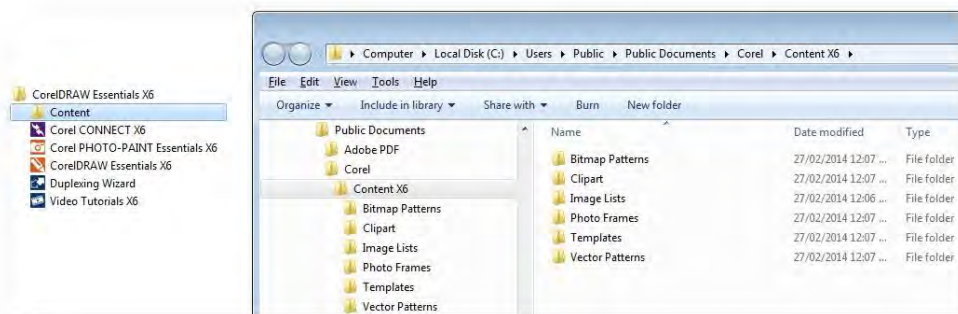


Zusätzlich bietet das Programm Bildvorlage-Dateien zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe. Diese sind in Ihrem Bilder-Ordner installiert. Siehe auch Bilder importieren.



Corel Clipart

CorelDRAW® Essentials bietet Ihnen eine Auswahl an Clipart, auf die Sie über die Windows-Programmgruppe zugreifen können. Machen Sie sich auf jeden Fall mit den zahlreichen Clipart-Beispielen vertraut. Viele von ihnen können zur Verwendung mit Stickmustern adaptiert werden, entweder als Digitalisier-Hintergrund oder zum direkt Umwandeln.



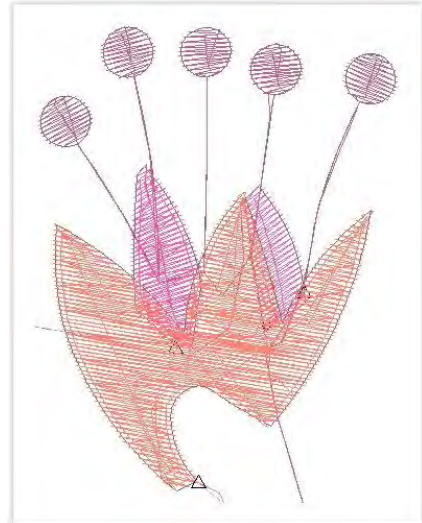
Mitgeliefertes Bildmaterial (Clipart) und Stickmuster stehen nur zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung – d.h. sie können nicht in irgendeiner Form kommerziell verkauft werden.

Andere Quellen

Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Achten Sie jedoch bei Stickmustern, die Sie im Internet finden, auf etwaige Urheberrechtsfragen.

EIN VORHANDENES STICKMUSTER AUSSTICKEN

Vielen Stickerinnen und Stickern genügt es, ein existierendes Stickmuster zu benutzen und auszusticken. Für die meisten ist dies jedenfalls der Ausgangspunkt. Wenn Sie ein Stickmuster gefunden haben, das Ihnen gefällt, möchten Sie wahrscheinlich in einer Vorschau sehen, wie es ausgestickt aussieht. Dazu ist eine Reihe von Schritten nötig. Die wichtigsten davon finden Sie hier unter Bezug auf das Benutzerhandbuch skizziert.



Richtlinien für gute Stickerei

Beachten Sie beim Begutachten von eigenen wie fremden Stickmustern die folgenden Punkte:

- Stiche sind sauber, glatt und gleichmäßig
- Stickmuster sieht gut aus – Formen, Farben, Ausgewogenheit
- Formen werden mittels der korrekten Füll- und Konturstiche gefüllt
- Stichwinkel passen zu den Formen
- Formen werden korrekt ausgestickt – keine unerwünschten Lücken
- Details sind deutlich erkennbar
- Schriftzüge sind deutlich und leicht lesbar.

Die Ausstickung sollte zudem die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- Das Stickmuster muss effizient ausgestickt werden können.
- Der Stoff ist um gestickte Bereiche herum nicht verzogen
- Es sollten keine losen Fäden aus dem Stickmuster hängen.

Gute Stickereiqualität beginnt mit einem guten Stickmuster. Zudem benötigen Sie eine Qualitätsstickmaschine. Ebenso wichtig sind der richtige Stoff, Fäden, Unterlagen, Fadenspannung und so weiter. Beachten Sie auch die Ratschläge in Ihrem Stickmaschinen-Handbuch und holen Sie sich von anderen Stickerinnen und Stickern Rat, so oft Sie können.

Ein Stickmuster aussticken

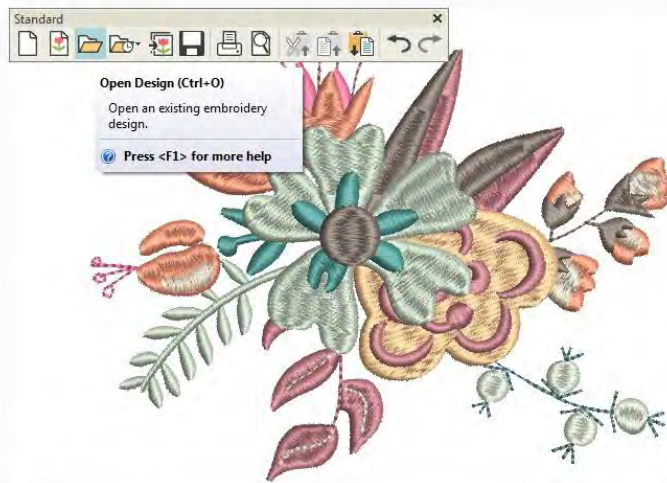


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Archiv markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis von im Stickmuster-Archiv markierten Stickmustern zu erstellen.

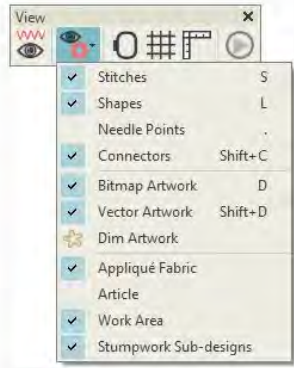
Öffnen Sie ein Stickmuster aus Ihrem Stickmuster-Archiv. Siehe Stickdateien öffnen.



Ansicht-Einstellungen anpassen

Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Passen Sie die Ansicht-Einstellungen nach Wunsch an. Siehe Stickmuster-Ansicht.

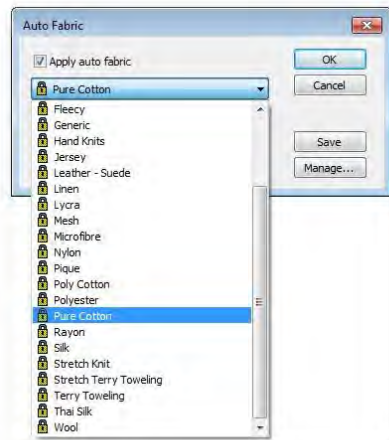


Stoffart ändern

Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Autom. Stoffe, um die Stickmustereigenschaften zur Ausstickung auf einem anderen Stoff zu ändern.

Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie bei Bedarf über die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette oder das Stickmuster-Einstellungen-Menü. Siehe Autom. Stoffe &

Dichte.

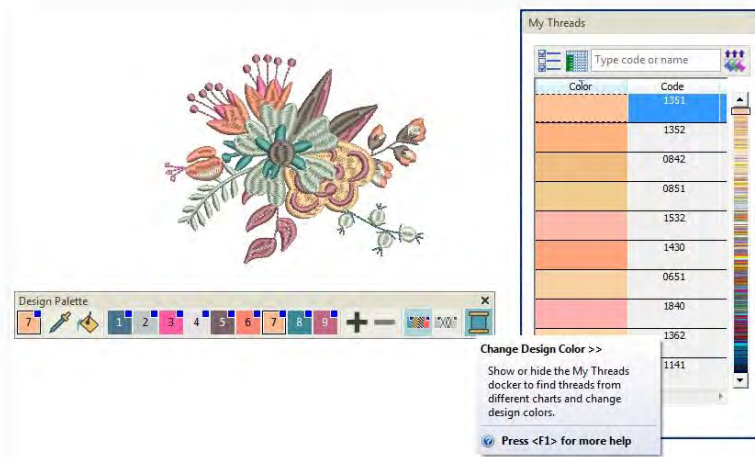


Fäden zuweisen



Benutzen Sie Stickmusterpalette > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.

Gehen Sie zur Stickmusterpalette und überprüfen Sie die Fadenfarben. Falls nötig, wechseln Sie zu einer Tabelle, die zu der von Ihnen benutzten passt. Siehe Stickmusterfarben.

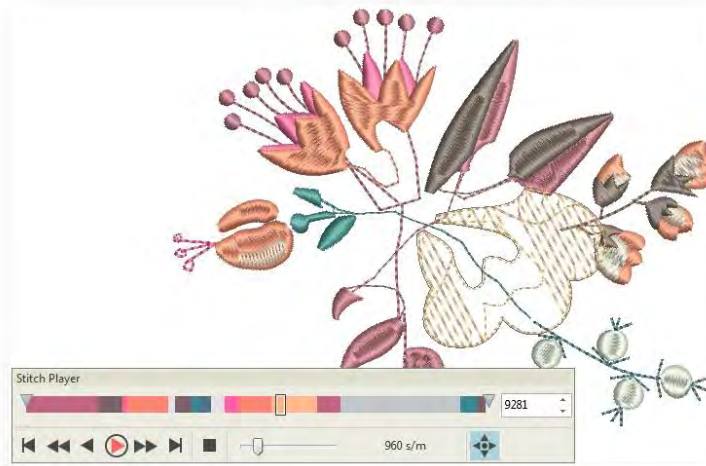


Vorschau der Aussticklung



Benutzen Sie Ansicht > Stich-Player, um die Aussticklung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stickansicht oder in TrueView zu simulieren.

Drücken Sie <Umschalten + R> für eine Vorschau der Aussticking, damit Sie verstehen, wie das Stickmuster auf der Maschine ausgestickt wird. Siehe Stickmuster-Durchlauf.




Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts




Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

Lassen Sie sich über die Standard-Werkzeugleiste oder die Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette eine Vorschau des Stickmusters anzeigen und drucken Sie auf Wunsch ein Stickmusterarbeitsblatt aus. Siehe Stickmuster drucken.

Design Worksheet
Janome Home Embroidery

Design: Design2
Colorway: Colorway 1

Stitches: 16858
Colors: 9
Height: 100.1 mm
Width: 124.6 mm
Zoom: 1:1



Flowers:

Machine format: Janome

Color changes: 16

Stops: 17

Trims: 29

Hoop: Hoop SD14 (140 x 140)

Fabric type: Pure Cotton

Required stabilizer: Topping:

Backing: Tear Away x 2

Left: 62.3 mm

Right: 62.3 mm

Up: 50.0 mm

Down: 50.0 mm

EndX: 0.0 mm

EndY: 0.0 mm

Area: 12469.7 mm²

Max Stitch: 11.8 mm

Min Stitch: 0.2 mm

Max jump: 7.0 mm

Total Thread: 101.83m

Total bobbin: 39.35m

Stop Sequence:

#	Ch	St	Code	Name	Chart
1.	9	2641	1919	Madeira PolyNeon 40	
2.	5	881	1854	Madeira PolyNeon 40	
3.	3	149	1505	Madeira PolyNeon 40	
4.	6	1519	1777	Madeira PolyNeon 40	
5.	4	233	1886	Madeira PolyNeon 40	
6.	5	612	1954	Madeira PolyNeon 40	
7.	8	302	1652	Madeira PolyNeon 40	
8.	1	422	1760	Madeira PolyNeon 40	
9.	4	500	1886	Madeira PolyNeon 40	
10.	3	475	1505	Madeira PolyNeon 40	
11.	6	1208	1777	Madeira PolyNeon 40	
12.	7	1671	1752	Madeira PolyNeon 40	
13.	9	862	1919	Madeira PolyNeon 40	
14.	2	4352	1911	Madeira PolyNeon 40	
15.	6	602	1852	Madeira PolyNeon 40	

Created by: Wilcom Pty Ltd
Last saved: 27/05/2015 11:55:58 AM
Printed: 27/05/2015 12:07:44 PM
Page 1 of 2

Stickmuster ausgeben

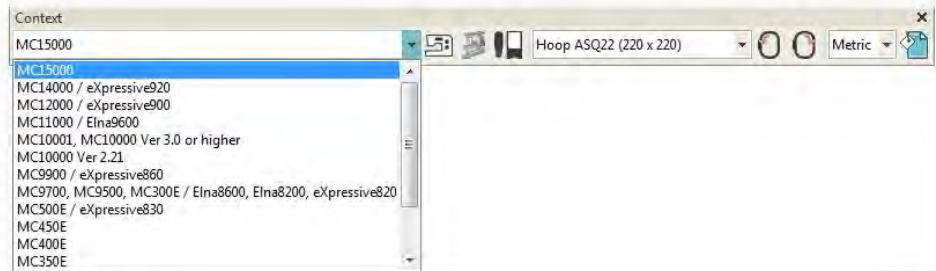


Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Aussticking an Ihre Maschine zu senden.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

Senden Sie das Stickmuster direkt oder über Datenträger (normalerweise einen USB-Stick) an die Maschine. Siehe Stickmuster zur Maschine senden.



Vergleichen Sie Ihre Maschinendokumentation in Bezug auf die Schritte, die nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine erfolgen.

EIN STICKMUSTER ÄNDERN

Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob Clipart oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Diese lassen sich alle relativ einfach durchführen. Die wichtigsten davon finden Sie hier unter Bezug auf das Benutzerhandbuch skizziert.

Stickmuster öffnen



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Archiv markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis von im Stickmuster-Archiv markierten Stickmustern zu erstellen.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie benutzen möchten. Siehe Stickdateien öffnen.
- Drücken Sie <Strg + A>, um alle Objekte zu markieren, und <Strg + G>, um sie zu gruppieren.

Fadenfarben anpassen

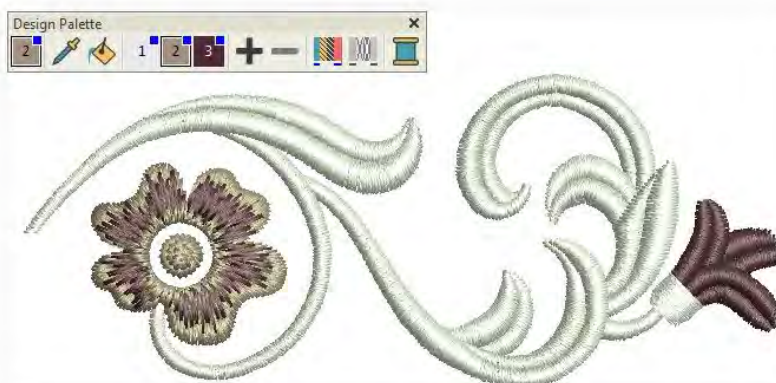


Benutzen Sie Stickmusterpalette > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Benutzte Farben Durchlaufen, um Kombinationen benutzter Farben zu durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.

Passen Sie die Fadenfarben im Stickmuster wie gewünscht an. Probieren Sie aus, die benutzten Farben zu durchlaufen, um eine Kombination zu finden, die zur Hintergrundfarbe des Stoffs passt. Siehe Stickmusterfarben.



Größe des Stickmusters ändern

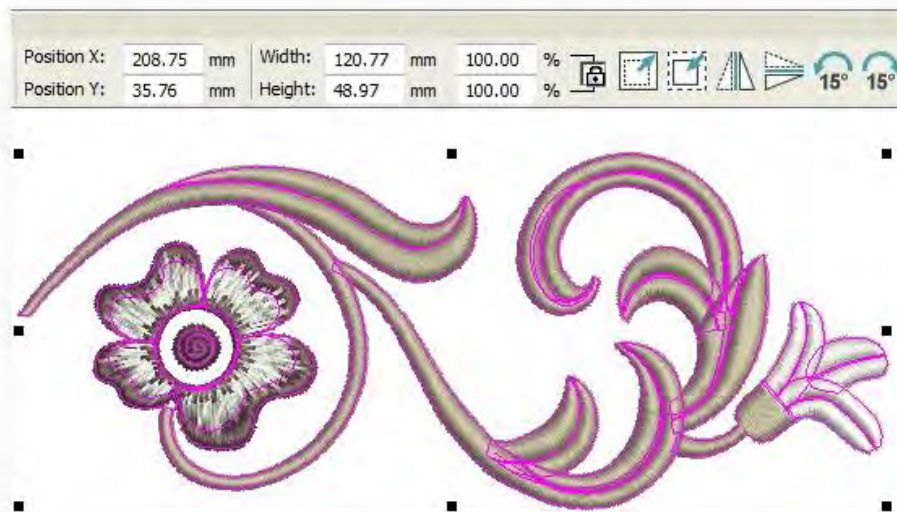


Benutzen Sie Kontext > Größe + 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.



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

Überprüfen Sie die Dimensionen des Stickmusters und ändern Sie bei Bedarf die Größe. Wenn Sie beispielsweise ein Stickmuster für die linke Brust sticken, wird die Maximalgröße bei etwa 4,25" x 4,25" oder 108 x 108 mm liegen. Siehe Objekte umwandeln.



Objekte drehen

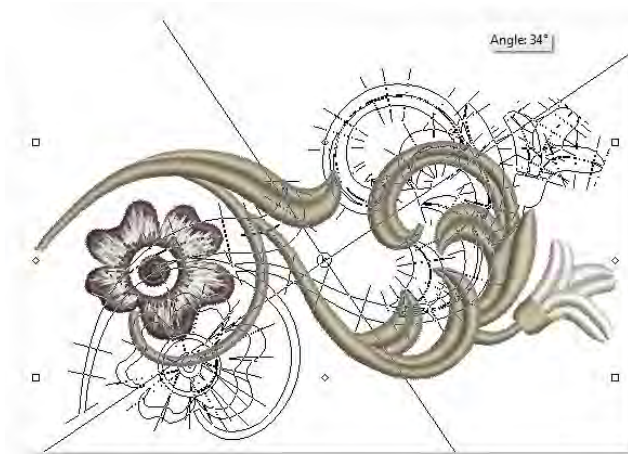


Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.



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

Benutzen Sie die Kontrollpunkte oder die Kontext-Werkzeugleiste, um Objekte in Position zu drehen. Siehe Objekte umwandeln.



Stickmuster visualisieren



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbenanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Gehen Sie zur Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette und benutzen Sie das Stickmuster-Hintergrund-Werkzeug, um das Stickmuster auf einem Kleidungsstück oder Artikel zu visualisieren. Siehe Hintergründe.

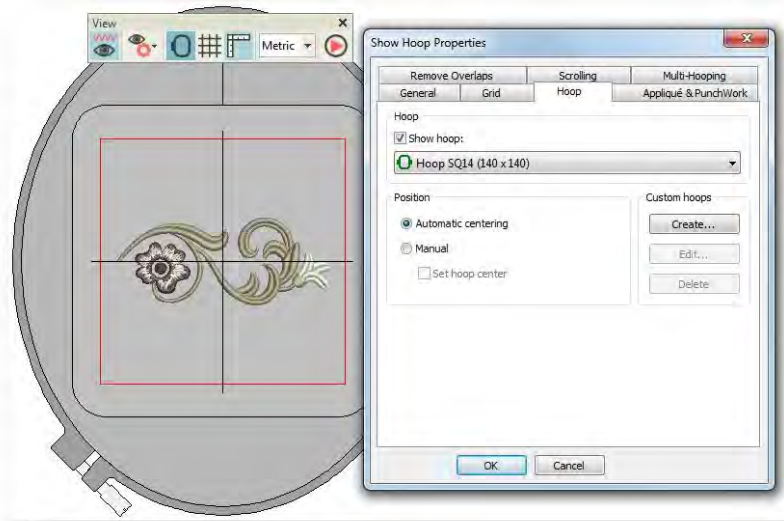


Rahmung des Stickmusters



Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Wählen Sie über die Ansicht- oder die Kontext-Werkzeugleiste einen Rahmen aus. Vergewissern Sie sich, dass das Stickmuster in die Stickfläche passt. Siehe Rahmenauswahl.



Stickmuster ausgeben



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster senden, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung an Ihre Maschine zu senden.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Zur Karte/USB schreiben, um ein Stickmuster an ein externes Medienlaufwerk zu senden.

Senden Sie das Stickmuster direkt oder über Datenträger (normalerweise einen USB-Stick) an die Maschine. Siehe Stickmuster zur Maschine senden.



Vergleichen Sie Ihre Maschinendokumentation in Bezug auf die Schritte, die nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine erfolgen.

EINFACHE SCHRIFTZÜGE ERSTELLEN

Wenn Sie sich mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut gemacht haben, können Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren eines attraktiven Stickmusters einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen.



Stickmuster öffnen

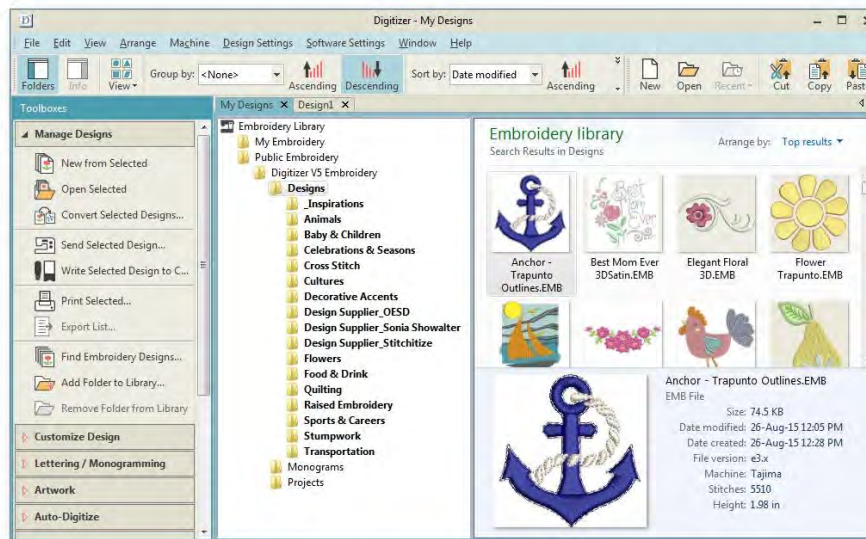


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Archiv markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis von im Stickmuster-Archiv markierten Stickmustern zu erstellen.

Öffnen Sie ein Design. Häufig möchte man einem vorhandenen Stickmuster Schriftzüge hinzufügen. Gehen Sie zur Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette und wählen Sie eines der zahlreichen Beispiele aus. Siehe auch Stickmuster verwalten.

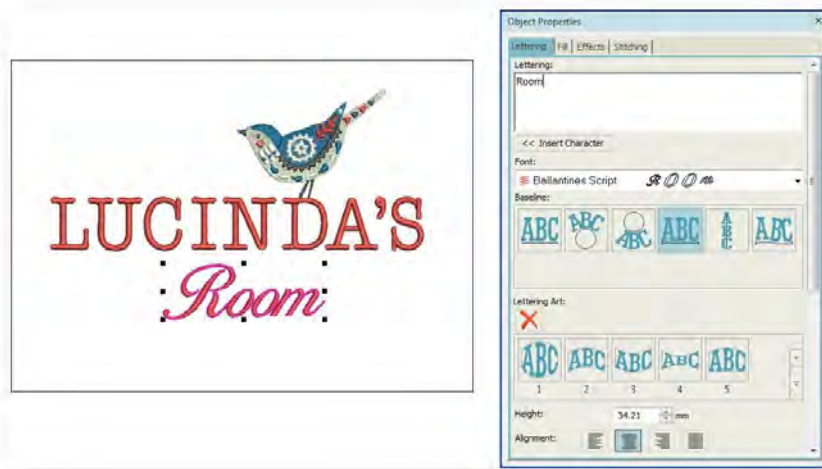


Schriftzüge hinzufügen



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Sie können Stickmustern auf dem Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen oder über ‚Objekteigenschaften‘ schnell und einfach Schriftzüge hinzufügen. Siehe Schriftzüge erstellen.



Grundlinien und andere Einstellungen anpassen

Danach ist es ganz einfach, Grundlinien, Formatierung, Abstandseinstellungen und Farben anzupassen. Siehe Schriftzug-Layouts.



Sticken Sie Ihr Schriftzug-Stickmuster probeweise aus. Studieren Sie die Stickqualität. Behalten Sie im Hinterkopf, dass sich verschiedene Alphabete in verschiedenen Größen optimal aussticken lassen.

ERWEITERTE SCHRIFTZÜGE

Nachdem Sie das Erstellen von Schriftzug-Stickmustern und ihre Ausstickung ausprobiert haben, können Sie sich an kompliziertere Aufgaben wagen, wie etwa Monogramme, Dekorschriftzüge, Schriftzüge mit Flair, erhabene Schriftzüge mit Trapunto oder Spezialeffekte wie ‚Text verziehen‘. Ihre kreativen Möglichkeiten sind endlos. Mit zunehmender Erfahrung und Selbstvertrauen wird auch Ihre Lust wachsen, neue Dinge auszuprobieren. Dazu gehört auch, zum Experten in der Benutzung Ihrer Stickmaschine zu werden sowie die Stickmusterqualität anhand von Stichproben zu überprüfen.



Denken Sie daran, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer Sticksoftware-Installation zu studieren.

Monogrammerstellung



Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Mit dem Monogramme-Werkzeug macht die Software das Erstellen von Monogramm-Stickmustern kinderleicht. Nach Wunsch können Sie Schriftzüge, Ornamente und/oder bis zu vier konzentrische Umrandungen in Ihre Monogramme einarbeiten. Siehe Monogramme erstellen und Hochzeitsmonogramm.

Flair Script



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Flair Script ist eine ganz spezielle Schriftart, die es Ihnen ermöglicht, am Ende von Textobjekten dekorative Flairs oder Ausschwünge hinzuzufügen und so auffällige handgeschriebene Schnörkel nachzuahmen. Siehe Spezialeffekte für Schriftzüge.

Stickeffekte für Schriftzüge



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Gezackte Kante, um raue Kanten und Schattierungseffekte zu erstellen oder flauschige Strukturen zu imitieren.

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können jedoch genau wie bei jedem anderen Stickobjekt auch andere Füllsticharten anwenden, darunter Steppstich oder Dekorstich. Siehe Sticharten.

Textform-Effekte

A Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Wenden Sie 'Textform-Effekte' auf Stickschriftzüge an, um sie nach innen oder nach außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Siehe Schriftzug-Layouts.

STICKMUSTER BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN

Das benutzerdefinierte Anpassen von Stickmustern ist das vielleicht häufigste Stickerei-Szenario. Auch wenn Sie manchmal ein komplett neues Stickmuster kreieren möchten, normalerweise aus einer Vorlage, werden Sie doch in der Regel ein vorhandenes Stickmuster ‚umnutzen‘ wollen. Wir haben bereits gelernt, wie man globale Änderungen an Größe, Farbe und Stoff vornimmt. Bald werden wir uns auch an ‚extremere‘ Änderungen wie Umformen, Entfernen, Kombinieren, Duplizieren, Neueinreihen, Veränderung von Sticharten und Effekten etc. heranwagen. Hier ist ein Beispiel, was Sie alles ausprobieren können.

Denken Sie daran, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer Sticksoftware-Installation zu studieren.

Zudem steht es Ihnen ebenfalls frei, Designs zu kombinieren.



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Die Stickmusterpaletten werden fusioniert. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Eine Arbeitstechnik, die Sie mit Sicherheit verwenden werden, ist das Kombinieren von Stickmuster-Elementen. Dabei werden Sie auch viel über andere Bearbeitungsfunktionen wie Größenänderung, Positionierung, Drehen und Einreihen von Objekten sowie das Entfernen unterliegender Stichlagen lernen. Siehe Stickmuster einfügen.

Stickmuster umwandeln



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



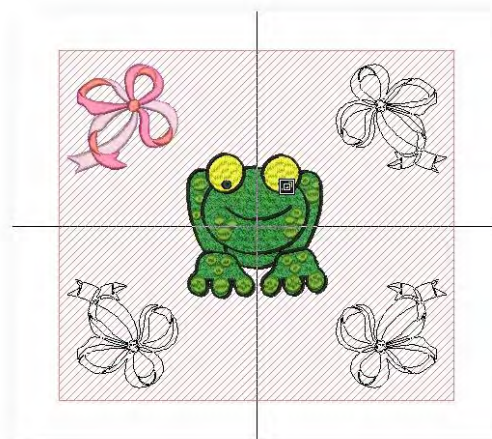
Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach rechts drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten im Uhrzeigersinn zu drehen.

Häufig möchte man ein Stickmuster zur Benutzung für verschiedene Zwecke skalieren. Beispielsweise kann ein Stickmuster, das ursprünglich für eine Tasche gedacht war, für eine Kappe adaptiert werden. Die Software bietet genau wie ein Grafikprogramm Methoden zum Umwandeln von Stickmusterobjekten ... mit einem kleinen Unterschied. Wenn Sie ein Stickobjekt skalieren, drehen, schrägstellen oder spiegeln, werden die Stiche neu generiert. Siehe auch Objekte umwandeln.



Stickmuster-Layouts

Erstellen Sie mit markierten Stickmustern und/oder Objekten große, rechteckige Layouts. Stickmuster werden in der Arbeitsfläche automatisch kopiert, gedreht und platziert. Lassen Sie die Layout-Arbeitsfläche anzeigen. Siehe Arbeitsflächen.

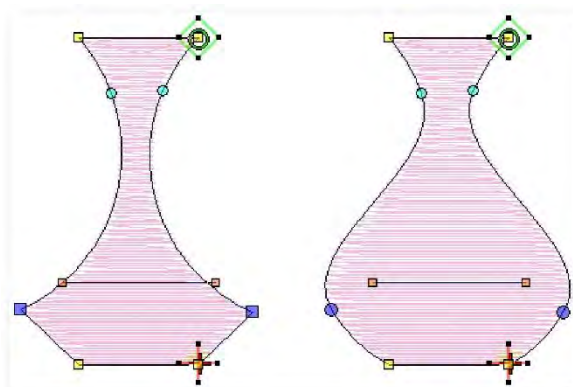


Stickmuster umformen



Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Umformungsvorgänge werden für eine Reihe von Zwecken benutzt, von kleineren Änderungen über Objektformen bis hin zum Umformen von Buchstaben, um spezielle Effekte zu erzielen. In der Regel kann alles, was markiert werden kann, auch umgeformt werden. Siehe Objekte umformen.



Kunstvolle Sticheffekte



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



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

Wahrscheinlich werden Ihnen einfache Füllungen und Konturen bald zu langweilig und Sie möchten die vielen kunstvollen Stichtarten und Sticheffekte ausprobieren, die Ihnen Ihre Software bietet. Siehe Stichtarten.

AUTOM. DIGITALISIERUNG

Wenn Sie in der Erkundung Ihrer Maschine und Ihrer Software bis hierher gekommen sind, haben Sie sich wacker geschlagen. Sie können jetzt bereits viele Projekte verwirklichen, ohne selbst ein Stickmuster zu digitalisieren. Aber wenn Sie es bis hierher geschafft haben, wollen Sie wahrscheinlich genau das tun!

Eine der schnellsten Einstiegsmöglichkeiten ist die Nutzung der automatisierten Techniken, die die Software bietet. Auch wenn die Autom. Digitalisierung ihre Grenzen hat, erlaubt Sie Ihnen dennoch, Ideen für Stickmuster relativ einfach umzusetzen - und vielleicht reicht das für Ihre Zwecke ja auch vollkommen aus. Zumindest vorläufig!

Benutzung von Bildvorlagen



Benutzen Sie Bildvorlage > Bild zum Stickten Vorbereiten, um Bitmap-Bilder durch die Reduzierung von Farben, die Entfernung von Störfaktoren im Bild und die Schärfung von Konturen zur Autom. Digitalisierung vorzubereiten.

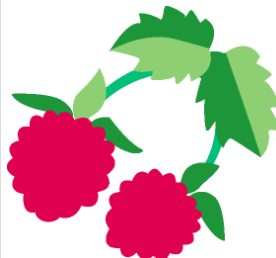
Um Stickerei von guter Qualität zu erzeugen, müssen Sie geeignetes Bildmaterial auswählen. Mögliche Quellen für Bildmaterial können sein:

- Beispiele im Bilder-Ordner
- Bücher mit Stickereivorlagen oder Kinderbücher
- Gedruckte Tischtücher oder Geschirrhandtücher
- Visitenkarten, Postkarten und Geschenkpapier
- Clipart-Bibliotheken Ihrer Datenverarbeitungs- oder Grafikprogramme
- Internet- oder CD-Clipart-Bibliotheken
- Original-Bildvorlagen – z.B. Kinderzeichnungen.

Bildvorlagen, die nicht im digitalen Format vorliegen, müssen korrekt gescannt werden, um Bilder von guter Qualität zu erzeugen. Für manuelle und automatische Digitalisierungszwecke funktioniert ‚klares‘ Bildmaterial, mit einer begrenzten Anzahl solider Farben und mit deutlichen Konturen, am besten. Die Bildvorlage-Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Einfügen, Scannen und Vorbereiten von Bildvorlagen zur automatischen Digitalisierung. Siehe Bildmaterial.



Klares Bild mit klar bestimmten Konturen



Klares Bild mit wohldefinierten Farblöcken



Komplexes Bild, das bearbeitet werden muss, um klare Farblöcke herzustellen

Wenn Sie noch nicht viel Digitalisiererfahrung haben, empfehlen wir, keine zu komplizierten Bildvorlagen zu benutzen.

Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial

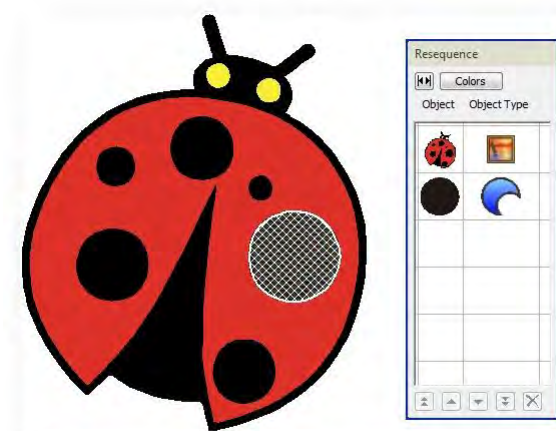


Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen, um große Bildvorlagenformen unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Konturieren, um Ränder von Formen unter Anwendung der aktuellen Eigenschaften mit Laufstichen zu digitalisieren.

Bitmap-Bildvorlagen bestehen aus farbigen Punkten oder Pixeln. Wenn Sie einen kleinen Bereich vergrößern, werden die Konturen gezackt und 'pixelig'. Mit den Klicken-zum-Füllen-Werkzeugen in der Autom. Digitalisierung-Werkzeugpalette haben Sie alles Nötige zur Hand, um Bitmap-Formen automatisch zu digitalisieren. Siehe Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken.



Autom. Digitalisierung

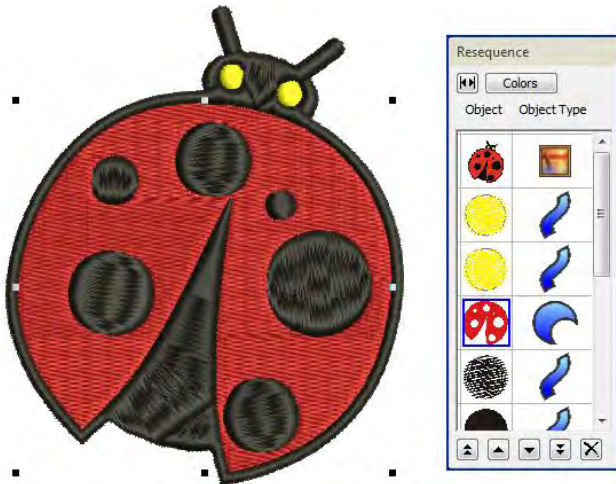


Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Standardeinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Konvertierungseinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.

Eine Weiterentwicklung dieser Technologie, Autom. Digitalisierung, entscheidet über die jeweils geeignetsten Sticharten und kann ganze Stickmuster digitalisieren. Siehe Stickerei autom. digitalisieren.



Konvertierung von Vektor-Bildmaterial

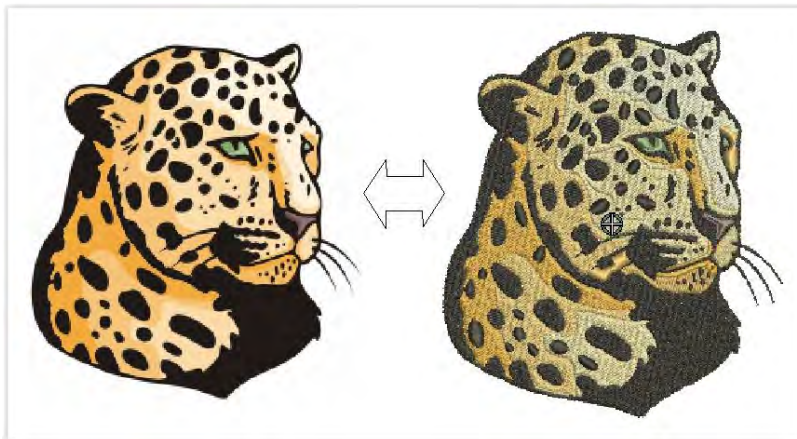


Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > In den Grafikmodus wechseln, um Bildvorlagen als Hintergrund zur manuellen oder automatischen Stickereidigitalisierung zu importieren, zu bearbeiten oder zu erstellen.



Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Bild in Stickerei konvertieren, um markierte Vektor- oder Bitmap-Bilder in Füll- oder Konturstiche zu konvertieren.

Spezielle Konvertierungswerkzeuge konvertieren Vektor-Objekte und Text automatisch in Stick- oder Schriftobjekte. Diese können nach Bedarf angepasst werden. Vektorbilder bestehen aus Konturen, die farbig sein können und farbige Auffüllungen enthalten können. Als Ausgangspunkt eignen sich einige der in CorelDRAW® mitgelieferten Clipart-Beispiele. Viele davon lassen sich für die Benutzung in Stickmustern adaptieren. Siehe Autom. Digitalisierung.



WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, beherrschen Sie bereits 90% der Arbeitstechniken, die die meisten Stickerinnen und Sticker benötigen. Aber wenn Sie es zu wahrer Meisterschaft bringen wollen, müssen Sie als nächsten Schritt die ‚schwarze Magie‘ des manuellen Digitalisierens erlernen. Fangen Sie mit relativ einfachen Projekten an und arbeiten Sie sich zu kniffligeren Stickmustern mit komplizierteren Stickeffekten vor. Siehe Objekte digitalisieren.



Spezielle Stickerei-Funktionen

Wenn Sie das manuelle Digitalisieren beherrschen, sind Sie so weit, dass Sie die gesamte Bandbreite an Sticharten und -effekten nutzen können, die Ihnen die Software bietet. Viele davon werden Sie schon kennen, da Sie vorhandene Stickmuster ja bereits zu verschiedenen Zwecken adaptiert haben. Zu den zahlreichen von der Software unterstützten Techniken gehören:

- Freehand
- Embossed fills
- Curved fills
- Applique
- Kreuzstich
- Buttonholes
- Quilten
- Erhabene Stickerei

Vergleichen Sie das Benutzerhandbuch oder die zahlreichen Online-Ressourcen.

Viel Spaß beim Stickern!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer Maschine und Software. Mit dieser Ausrüstung haben Sie alles Nötige zur Hand, um hochwertige, absolut professionelle Stickerei zu erstellen.

Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Stickmuster und Clipart auszunutzen. Wenn Sie unsicher sind, fangen Sie einfach einen Schritt vorher wieder an. Und wenn Sie Ihr Repertoire ausweiten wollen, studieren Sie die Beispiel-Stickmuster sorgfältig, um zu sehen, wie sie erstellt wurden.

Alles Gute. Und viel Spaß!