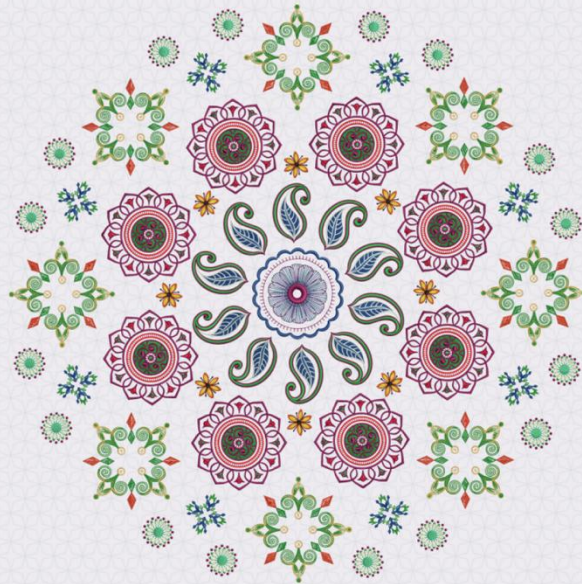


Digitizer V5.5



STICKMUSTER
211CK1W021EK

BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN
REMOISEKDEFINIERE1 V116V22EM

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
Allgemeine Funktionen	2
Stickmusterinformationen	3
Detailsinformationen.....	4
Stickmusterdetails	5
Fadenfarben	7
Stickdetails.....	8
Abschätzung des Fadenverbrauchs	10
Stickmuster-Ansicht	12
Ansichtsfunktionen.....	12
Zoom-Funktionen	13
Ansicht-Methoden.....	13
Hintergründe anzeigen	13
Zoomen & Schwenken.....	14
Ausgewählte Teile eines Stickmusters ansehen	16
Objekte ausblenden oder isolieren	16
Übersichtsfenster	17
Stickerei-Elemente ansehen	18
Ansicht in TrueView.....	18
Stiche ansehen	18
Nadelpunkte ansehen	19
Verbindungsstiche ansehen	19
Ansicht-Einstellungen für die Benutzeroberfläche.....	20
Stickmuster-Durchlauf.....	20
Stickmuster-Durchlauf.....	21
Simulation der Stickmuster-Ausstickung.....	21
Hintergründe	23
Hintergrundfarbe.....	23
Hintergrund-Artikel	25
Stoffhintergründe.....	26
Anzeigefarben anpassen	27
Autom. Stoffe & Dichte.....	28
Autom. Stoffe auswählen	28
Stoffe verwalten	29
Stichdichten anpassen.....	30
Design-Anfang/-Ende	32
Automatische Anfangs- und Endpunkte setzen	32
Fadentabellen verwalten	35
Vorhandene Fadentabellen ändern.....	35
Eine neue Fadentabelle erstellen	36
Stickmusterfarben	38
Fadenfarben auswählen	38
Fadentabellen zuweisen	40
Stickmusterfarben voreinstellen	41
Farbwechsel einfügen.....	42
Farbspektrum ändern	44

EINFÜHRUNG

Die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette bietet Funktionen, mit denen Sie an Ihren Stickmustern globale Anpassungen vornehmen können. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.



Spielen Sie das Video ab, um zu sehen, wie einfach es ist, mit Ihrer Sticksoftware innerhalb weniger Minuten etwas zu kreieren. In dem Projekt sehen wir uns die Erstellung eines gestickten Lesezeichens an - und zwar mit Stil!. Siehe auch Gesticktes Lesezeichen.

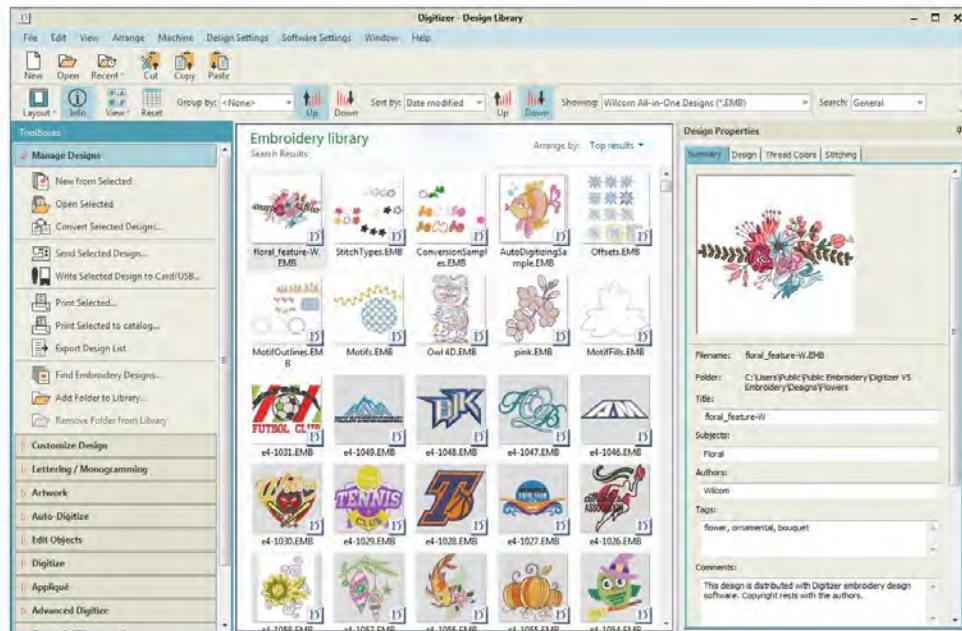
ALLGEMEINE FUNKTIONEN

Für die meisten Allgemeinen Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Neues Stickmuster erstellen	<Strg + N>
Existierendes Stickmuster öffnen	<Strg + O>
Stickmuster speichern	<Strg + S>
Stickmuster drucken	<Strg + P>
Software schließen	<Alt + F4>
Raster ein-/ausblenden	<Umschalten + G>
Stickmusterpalette ein-/ausblenden	<Strg + R>
Fadenfarben anzeigen	^ <Alt + T>
Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Layout-Arbeitsfläche definieren	^ <Strg + W>
Arbeitsfläche ein-/ausblenden	<W>
Übersichtsfenster ein-/ausblenden	<Umschalten + V>
Neueinreihung-Docker ein-/ausblenden	<Umschalten + L>
Satinstich anwenden/auswählen	<Umschalten + I>
Steppstich anwenden/auswählen	<Umschalten + M>
Laufstich anwenden/auswählen	<Umschalten + N>, dann auf <Eingabe> drücken
^ Zum Schließen <Esc> drücken	

STICKMUSTERINFORMATIONEN

Verwalten und überprüfen Sie Stickmusterdetails über den Stickmuster-Eigenschaften-Docker. Dies empfiehlt sich immer vor der Ausstickung. Wählen Sie eine Datei und dann über die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette oder die Ansicht (Stickmuster verwalten)-Werkzeugleiste Stickmuster-Eigenschaften aus.



Alle Stickmuster in Stickmusterarchiv können zum einfachen Suchen und Finden verschlagwortet werden. Details wie Stickmustertitel, Thema, Autoren oder Schlagworte sind komplett individuell anpassbar. Bestellinformationen können ebenfalls mit jeder unterstützten Stickdatei assoziiert werden. Alle zusätzlichen Informationen werden in der Stickdatei selbst gespeichert und können in jeder Software eingesehen werden, die EMB-Dateien lesen kann. Siehe auch Stickmuster durchsuchen.

Die Software liefert auch auf anderen Wegen Informationen über Stickmuster. Schon bevor Sie ein Stickmuster öffnen, können Sie die Stickmuster-Informationen direkt in Windows Explorer überprüfen. Der Stickmuster-Ausdruck bietet auch grundlegende Produktionsinformationen, einschließlich einer Stickmuster-Vorschau, der Größe des Stickmusters, der Farbreihenfolge und etwaigen speziellen Anweisungen.

Detailsinformationen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen, um Stickmusterinformationen wie Größe und Anzahl der Stiche anzusehen. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.

Die Details zu einem Stickmuster können im Details-Karteireiter eingesehen und bearbeitet werden. Im Allgemeinen werden diese Informationen benutzt, um die Durchsuchbarkeit zu verbessern. Benutzen Sie die Informationen, um Stickmuster nach Autor, Titel oder Thema zu suchen und zu filtern. Sie können auch Schlagworte hinzufügen, um die Durchsuchbarkeit zu verbessern. Die Informationen können im Docker selbst oder in der Detailansicht hinzugefügt werden (sofern diese aktiviert ist). Klicken Sie auf Speichern, um die Details mit der Stickdatei zu speichern.

Design Properties

Summary | Design | Thread Colors | Stitching

Filename: floral_feature-W.EMB

Folder: C:\Users\Public\Public Embroidery\Digitizer V5

Title: floral_feature-W

Subjects: Floral

Authors: Wilcom

Tags: flower, ornamental, bouquet

Comments: This design is distributed with Digitizer embroidery design software. Copyright rests with the authors.

Klicken Sie auf ein Feld und geben Sie einen beliebigen Text ein, der Ihnen später bei der Identifikation oder beim Suchen des Stickmuster behilflich sein kann. Informationen aus dieser

Registerkarte werden in dem Produktionswerkblatt eingeschlossen. Zu den möglichen Informationen gehören:

Feld	Zweck
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Stickmuster-Arbeitsblatt.
Themen	Diese können der Hauptkategorie entsprechen, nach der das Stickmuster katalogisiert ist – z.B. der Name des Ordners, in dem es enthalten ist.
Autoren	Name des Punchers und/oder Designers – erscheint in der Fußzeile des Stickmuster-Arbeitsblatt.
Schlagworte	Stichworte für etwaige Suchen im Stickmusterarchiv.
Kommentare	Diese Anmerkungen werden in das Stickmuster-Arbeitsblatt als Produktionshinweise aufgenommen.

Die Information aus diesem Karteireiter werden auch im Details-Feld im Stickmusterarchiv angezeigt. Dieselben Informationen können in diesem Feld auch bearbeitet werden.

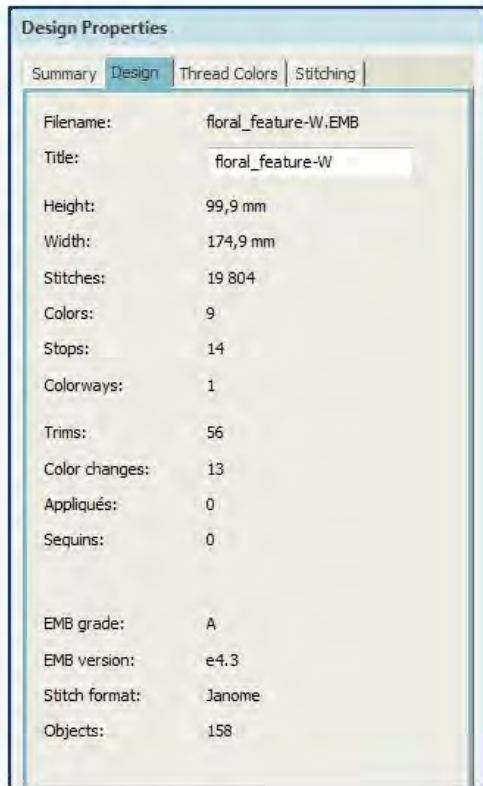


Stickmusterdetails



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen, um Stickmusterinformationen wie Größe und Anzahl der Stiche anzusehen. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.

Wählen Sie den Stickmuster-Karteireiter, um Stickmusterdetails wie Höhe, Breite, Stichzahl und Farben einzusehen. Die Daten werden der Stickdatei entnommen und können, abgesehen vom Stickmustertitel, nicht modifiziert werden.



Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Höhe / Breite	Gesamte Höhe und Breite der Stickmusterabmessungen.
Stiche	Gesamt-Stichzahl für das Stickmuster.
Colors (Farben)	Die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Fadenfarben.
Stopps	Normalerweise werden Farbwechsel mit Stopp-Funktionen assoziiert. Abhängig von dem Maschinenformat, kann das Stickmuster jedoch einen zusätzlichen letzten Stopp enthalten, um sicherzustellen, dass die Maschine vor dem nächsten Verfahren wieder zur Startnadel zurückkehrt.
Farbkombinationen	Anzahl der Farbkombinationen im Stickmuster.
Fadenschnitte	Anzahl der Fadenschnitte im Stickmuster. Generell sollten Sie versuchen, die Anzahl der Fadenschnitte zu minimieren.
Farbwechsel	Die Anzahl der zum Aussticken des Stickmusters benötigten Farbwechsel.
Applikationsobjekte	Anzahl der Applikationsobjekte im Stickmuster (falls vorhanden).

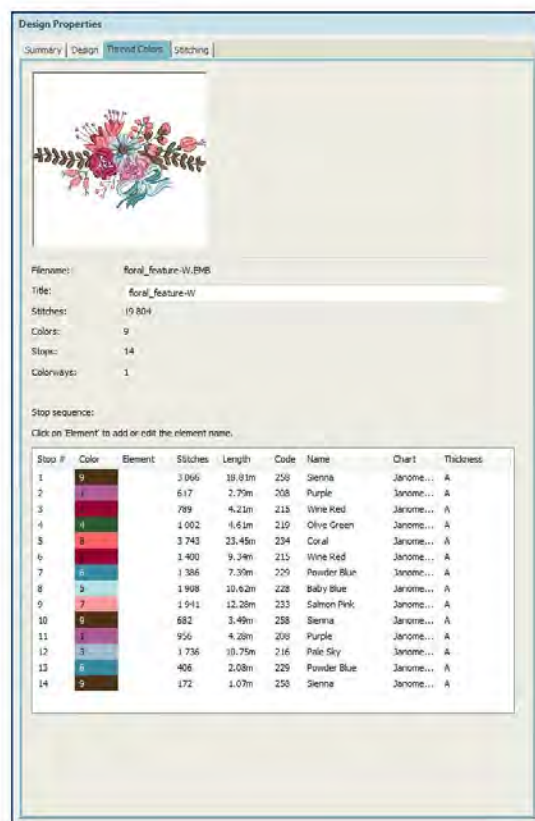
Feld	Beschreibung
Pailletten	Anzahl der Pailletten im Stickmuster (falls vorhanden).
Bling	Anzahl der Bling-Objekte im Stickmuster (falls vorhanden).
EMB-Güteklasse	Während Stickdateien grob als 'Kontur' (verdichtet) oder als 'Maschine' (erweitert) klassifiziert werden, kennzeichnet die Sticksoftware Dateien intern als zu einer von vier Arten gehörend - Programmeigenes Stickmuster (A), Importierte Konturen (B), Verarbeitete Stiche (C) oder Importierte Stiche (D).
EMB-Version	Die Version von der Software, in der die Datei erstellt wurde – z.B. e4.3
Stichformat	Das aktuelle Maschinenformat, das auf die Datei zutrifft. Dies entspricht in der Regel der Zielmaschine, die zuletzt zur Ausstickung des Stickmusters benutzt wurde.
Objekte	Zeigt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Objekte an.

Fadenfarben



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen, um Stickmusterinformationen wie Größe und Anzahl der Stiche anzusehen. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.

Die Fadenfarben-Karteikarte ermöglicht ein Begutachten der Farbabfolge und Stichanzahl jedes Stickmuster-,Elements'. Elemente entsprechen Farbwechseln.



Die Daten werden der Stickdatei entnommen und können, abgesehen von der Element-Spalte, nicht geändert werden.

Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Stiche	Gibt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Stiche an.
Colors (Farben)	Gibt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Garnfarben an.
Farbkombinationen	Anzahl der Farbkombinationen im Stickmuster.
Farbkombination	Benutzen Sie das Dropdown-Menü, um die Farbkombinationen nach Verfügbarkeit zu ändern. Wenn Sie eine andere Farbkombination wählen, werden die Miniaturansicht- und Stoppabfolge-Listen aktualisiert.

Die Tabelle ganz unten listet alle Farbwechsel im Stickmuster so auf, wie sie auf dem Produktionsarbeitsblatt erscheinen. Sie bietet die folgenden Details:

Feld	Beschreibung
Stopp #	Der Maschinenstopp, der dem Farbwechsel entspricht.
Farbe	Zeigt die Nummer des Farbfeldes, die die Farbe in der Farbpalette einnimmt.
Element	Benutzerdefinierter Name zum Identifizieren jedes Farbblocks.
Stiche	Es gibt für jedes Element in dem Stickmuster eine genaue Stichanzahl. Es steht Ihnen frei, diese als Stichanzahl für jedes Element anzuzeigen wie auch als anwachsende Stichanzahl.
Länge	Fadenverbrauch pro Farbe.
Code	Farbencode, wie in der Farbentabelle aufgeführt.
Name	Der in der Fadentabelle erscheinende Farbename.
Tabelle	Der Markenname der benutzten Fadentabelle .
Fadenstärke	A: Normales Stickgarn (circa Denier 40) B: Stärker als normal (circa Denier 30) C: Feiner als normal (circa Denier 80) D: Sehr fein (circa Denier 100)

Stickdetails



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen, um Stickmusterinformationen wie Größe und Anzahl der Stiche anzusehen. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.

Der Ausstickung-Karteireiter zeigt technische Stickdetails an. Zu den Information gehören Details wie Zielstoff, benötigte Stabilisierung oder die Abschätzung des Gesamt-Fadenverbrauchs. Diese

können für Kostenvoranschläge ebenso wie für Produktionsanforderungen eingesetzt werden. Der Karteireiter liefert zudem eine Abschätzung des Oberfadenverbrauchs, die für Kostenvoranschläge ebenso wie für Produktionsanforderungen eingesetzt werden kann. Die Spulenlängenberechnung kann weiter präzisiert werden, wenn Sie einen größeren Produktionslauf planen.

Design Properties

Summary | Design | Thread Colors | **Stitching**

Filename: floral_feature-W.EMB
 Title: floral_feature-W
 Auto fabric: Linen
 Required stabilizers: Topping:
 Backing: Tear Away x 2
 Design area: 17 469,7 mm²
 Total thread: 116,59 m
 Total bobbin: 44,78 m
 Length Calculation
 From start point ...
 Left: 87,5 mm
 Right: 87,5 mm
 Up: 49,9 mm
 Down: 49,9 mm
 End X: 1,6 mm
 End Y: 5,9 mm
 Maximum stitch: 8,9 mm
 Minimum stitch: 0,0 mm
 Jump length: 8,9 mm

Die Daten werden der Stickdatei entnommen und können, abgesehen vom Stickmustertitel und der Spulenlängenberechnung, nicht modifiziert werden.

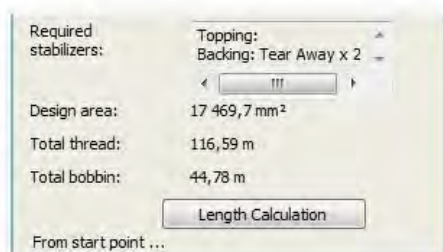
Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Autom. Stoff	Vordefinierte Stoffeinstellungen, welche im aktuellen Stickmuster benutzt werden.
Benötigte Stabilisierung	Gibt die für die zu verwendende Stoffart empfohlenen Stabilisatoren an.

Feld	Beschreibung
Designbereich	Gesamte Fläche, die vom Stickmuster abgedeckt wird – wird für die Abschätzung von Rahmengrößen, Stoffbedarf und Stickschaum sowie der Frage benutzt, ob das Stickmuster auf die Zielposition passt.
Gesamt-Fadenverbrauch	Gibt die Gesamtlänge des Oberfadens an, welcher zum Aussticken des Stickmusters benötigt wird.
Spulen-Fadenverbrauch	Gibt die Gesamtlänge des Spulenfadens an, welcher zum Aussticken des Stickmusters benötigt wird. Je nach Geschäftspraxis, werden diese Zahlen zur Lagerbestandsführung benötigt.
Längenberechnung	Gestattet Ihnen die Stichzahl der zu verwendenden Stoffdicke entsprechend zu korrigieren.
Links / Rechts / Oben / Unten	Abhängig davon, wo die Start-/Endpunkte für das Stickmuster gesetzt wurden, werden diese Werte die Entfernung zu diesem Punkt angeben.
Max./Min. Stichlänge / Sprungstichlänge	Die im Stickmuster maximal und minimal zuzulassenden Stichlängen und maximale Sprungstichlänge.

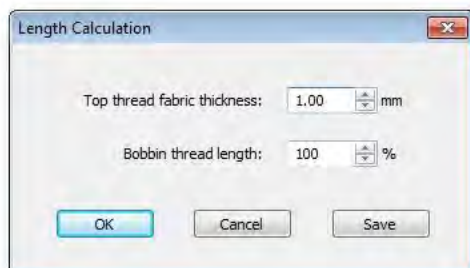
Abschätzung des Fadenverbrauchs

Um genauere Schätzungen des Fadenverbrauchs zu bekommen, können Sie auch die Dicke des letztendlich zu verwendenden Stoffes eingeben. Dies kann erforderlich sein, wenn Sie einen größeren Produktionslauf planen. Die Einstellungen werden im Allgemeinen für jeden Einzelfall abgestimmt. Sie können jedoch die angepassten Einstellungen auch in der aktuellen Vorlage speichern. Um den gesamten Garnverbrauch zu schätzen

- Wählen Sie den Stickmuster > Stickmuster-Eigenschaften > Ausstickung-Karteireiter.



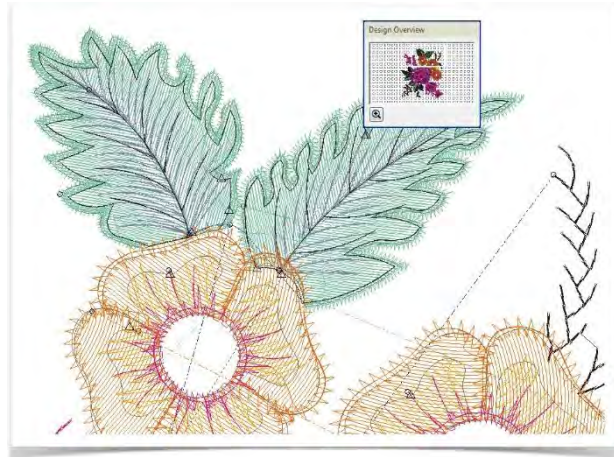
- Klicken Sie auf Längenberechnung.



- Geben Sie die Dicke des Zielstoffs ein.
- Passen Sie in dem Stickmuster die Spulenfadlänge der Mischung von Fadentypen entsprechend an. Dieser Faktor stellt einen einfachen Mechanismus für die akkuratere Schätzung der Spulenfadlänge dar. Der Standardwert (100%) ist für ein Stickmuster mit gemischten Stichtypen geeignet. Falls das Stickmuster komplett aus Laufstichen oder Steppstichen besteht, wird mehr Spulenfaden benutzt – der Faktor kann bis auf ungefähr 125% steigen. Falls das Stickmuster jedoch komplett aus Satinstichen besteht, dann kann dieser Faktor auf ungefähr 65% gesenkt werden.
- Klicken Sie auf OK. Die Werte für Oberfaden-Fadenverbrauch und Spulen-Fadenverbrauch werden justiert, um die Stoffdicke bezüglich der entgültigen Fadenverbrauchs in Betracht zu ziehen.
- Klicken Sie auf Speichern, um die revidierten Einstellungen in der aktuellen Dokumentvorlage zu speichern.

STICKMUSTER-ANSICHT

Ihre Sticksoftware bietet eine Reihe von Ansicht-Funktionen, um Ihnen die Arbeit an Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Einzelne Designbereiche können zur besseren Detailansicht vergrößert werden oder Motive können in Echtgröße angesehen werden. Unter den Ansicht-Einstellungen können Sie bestimmen, welche Stickmuster-Informationen Sie angezeigt bekommen möchten. Sie können Nadeldurchdringungspunkte, Verbindungsstiche und die Stiche selbst ein- oder ausblenden.



Ansichtsfunktionen

Für die meisten Ansicht-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Bilder ein-/ausblenden	<D>
Vektoren ein-/ausblenden	<Umschalten + D>
Formen ein-/ausblenden	<L>
Lineale ein-/ausblenden	<Ctrl + R>
Entfernung auf dem Bildschirm messen	^ <M>
Rahmen ein-/ausblenden	<Umschalten + H>
Ganzen Rahmen ein-/ausblenden	</>
Ganzes Stickmuster ein-/ausblenden	<0> (Null)0
Auswahl anzeigen	<Umschalten + 0> (Null)
TrueView aktivieren/deaktivieren	<T>
Stiche ein-/ausblenden	<S>
Nadelpunkte ein-/ausblenden	<.> (Punkt)
Verbindungsstiche ein-/ausblenden	<Umschalten + C>
Funktionen ein-/ausblenden	<Umschalten + F>
Bildschirm aktualisieren	<R> oder <F4>
Aktuellen Stich zentrieren	<C>
Stich-Player ein-/ausblenden	<Umschalten + R>
^ Zum Schließen <Esc> drücken	

Zoom-Funktionen

Für die meisten Zoom-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Zoom	
Zoom 1:1	<1>
Vergrößern 1,25x	<+>
1,25x verkleinern	<->
Vergrößern 2x	<Umschalten + Z>
Auf Fenstergröße zoomen	<0> (Null)
Zoomfaktor	<F>
Schieben	<P>
Zurück	<V>

Ansicht-Methoden

Ihre Sticksoftware bietet eine Reihe von Ansicht-Funktionen, um Ihnen die Arbeit an Ihren Stickmustern zu erleichtern. Blenden Sie Stickmuster-Bildvorlagen ein oder aus. Sehen Sie ausgewählte Teile eines Stickmusters an. Einzelene Designbereiche können zur besseren Detailansicht vergrößert werden oder Motive können in Echtgröße angesehen werden. Ansicht-Werkzeugleiste und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Ansicht-Optionen, die Sie benötigen werden.

Hintergründe anzeigen










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

Neben Stickmustern können auch Bildvorlagen zur Benutzung als Digitalisier-’Hintergründe’ in die Software eingefügt oder eingescannt werden. Use the Bitmap Artwork and Vector Artwork toggles to selectively turn on or off backdrops. Alternativ können Sie die Tastaturbefehle benutzen, <D> und <Umschalten + D>. Siehe auch Bilder importieren.



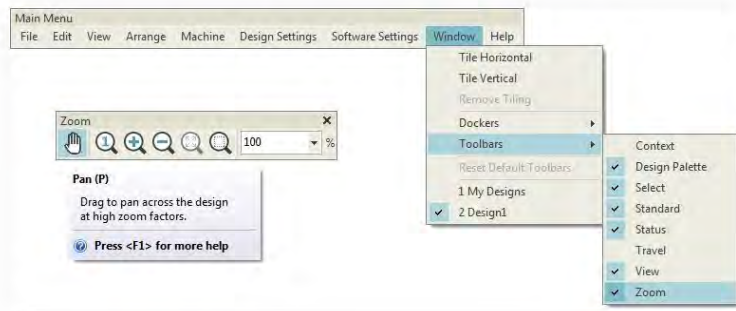
Damit Sie den Hintergrund nicht aus Versehen verschieben oder löschen, markieren Sie ihn und drücken Sie <K> auf der Tastatur, um ihn zu sperren.

Zoomen & Schwenken

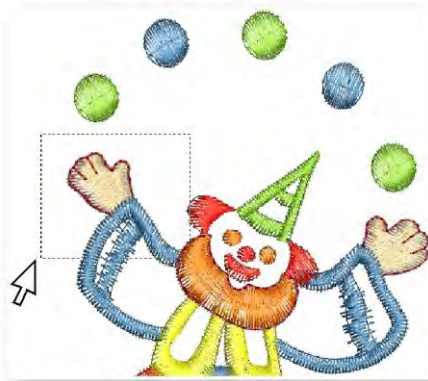
	Benutzen Sie Zoom > Schwenken, um mit hohen Zoomfaktoren über ein Stickmuster zu schwenken.
	Benutzen Sie Zoom > Zoom 1:1, um ein Stickmuster in Echtgröße anzuzeigen.
	Klicken Sie auf Zoom > Vergrößern, um das Stickmuster genauer anzusehen.
	Klicken Sie auf Zoom > Verkleinern, um das Stickmuster in halber aktueller Größe anzuzeigen.
	Klicken Sie auf Zoom > Auf Fenstergröße zoomen, um das ganze Stickmuster im Designfenster anzuzeigen.
	Benutzen Sie Zoom > Zoom, um ein Auswahlfeld um den Bereich zu zeichnen, den Sie genauer ansehen möchten.
	Klicken Sie auf Zoom > Zoomfaktor, um das Stickmuster in einer bestimmten Vergrößerung anzuzeigen.

Vergrößern Sie einzelne Bereiche des Stickmusters für eine bessere Ansicht der einzelnen Stiche und anderer Details oder verkleinern Sie die Ansicht, um mehr Bereiche des Stickmusters im Fenster sehen zu können. Zusätzlich zu den Bildlaufleisten, bietet das Schwenken eine schnelle Art, Anteile des Designs zu begutachten, welche momentan nicht im Sichtfeld vorhanden sind. Ein Schwenken wird typischerweise nach dem Vergrößern einer Fläche benutzt.

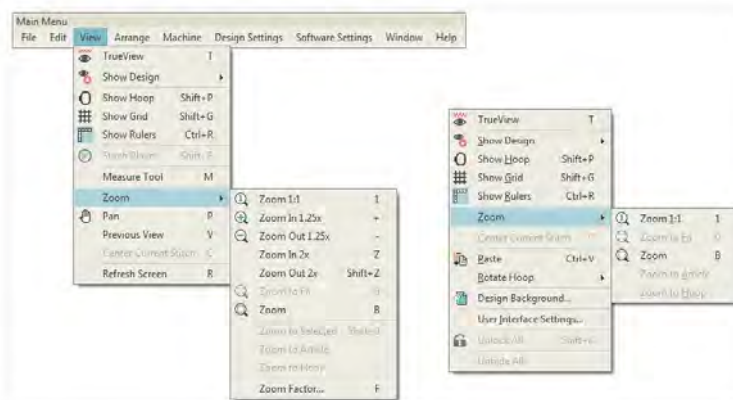
- Aktivieren Sie die Zoom-Werkzeugleiste über das Fenster > Werkzeugleisten-Menü.



- Weil Sie diese Werkzeuge häufig benutzen werden, empfiehlt es sich, sich die Tastaturbefehle zu merken, die in Klammern nach dem Werkzeugnamen angegeben sind.
- Um beispielsweise einen Bereich des Stickmusters zu vergrößern, drücken Sie auf Ihrer Tastatur die -Taste und ziehen dann ein Auswahlfeld um die Zoom-Fläche.



- Um im Designfenster über ein Stickmuster zu schwenken, benutzen Sie Schwenken oder drücken Sie <P>. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein greifendes Handsymbol. Klicken und ziehen Sie es, um über das Stickmuster zu schwenken.
- Dieselben Zoom-Optionen stehen auch über das Ansicht-Menü zur Verfügung. Alternativ rechtsklicken Sie in das Designfenster, um das Popup-Menü zu öffnen.

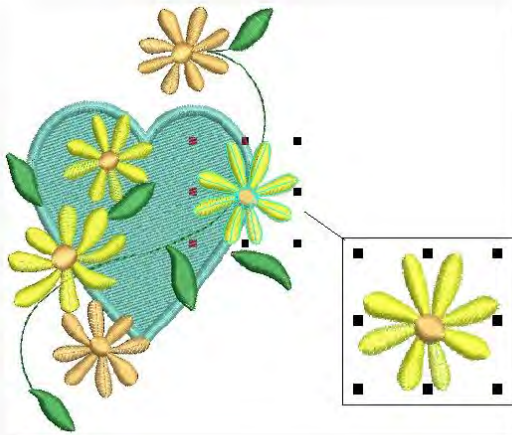


- Drücken Sie <Esc>, um die Werkzeugauswahl aufzuheben.

Ausgewählte Teile eines Stickmusters ansehen

Sie können Ihr System so einstellen, dass alle Stickobjekte eines Stickmusters oder aber nur markierte Objekte angezeigt werden, während die anderen ausgeblendet werden.

- Um markierte Objekte anzuzeigen, wählen Sie Ansicht > Zoom > Auf markierte Objekte zoomen oder drücken Sie <Umschalten + 0>.

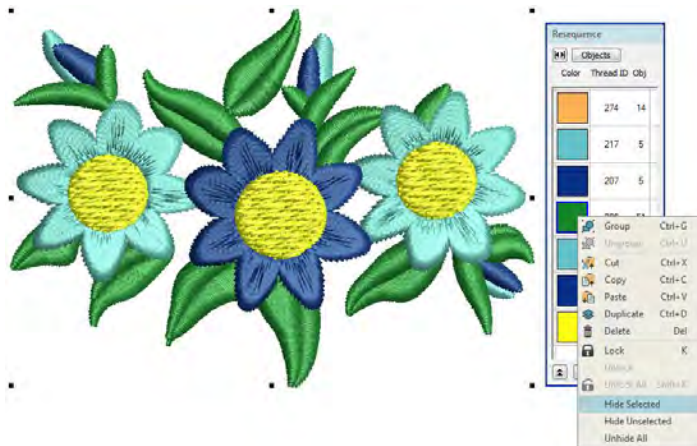


- Damit das ganze Stickmuster in das Designfenster passt, wählen Sie Ansicht > Zoom > Auf Fenstergröße zoomen oder drücken Sie <0>.
- Um das Stickmuster in Echtgröße anzusehen, wählen Sie Ansicht > Zoom > Zoom 1:1 oder drücken Sie <1>. Siehe auch Bildschirmpkalibrierung.

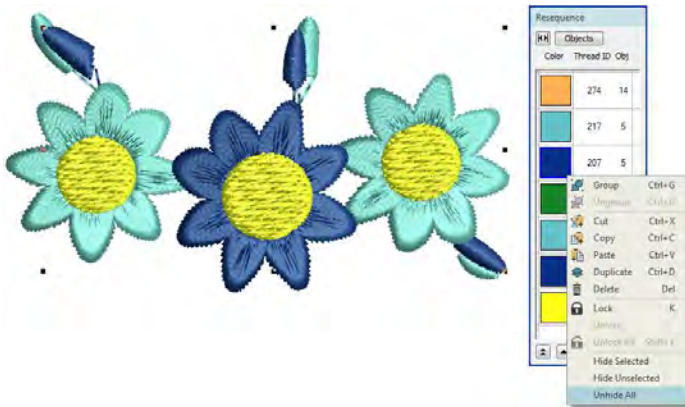
Objekte ausblenden oder isolieren

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.

Häufig ist es hilfreich, markierte Objekte auszublenden, um sich besser konzentrieren zu können. Benutzen Sie das Popup-Menü im Neueinreihung-Docker, um Objekte auszublenden.



Benutzen Sie dasselbe Menü, um 'Nichtmarkiertes auszublenden', was zum Ausblenden all derjenigen Objekte führt, die Sie nicht aktuell markiert haben. Um alle ausgeblendeten Objekte wieder anzuzeigen, wählen Sie 'Alles einblenden'.



Übersichtsfenster

Benutzen Sie den Übersichtsfenster-Docker, um mithilfe einer Stickmuster-Miniaturansicht bei hohen Zoomfaktoren in Stickmustern zu navigieren. Der Docker wird immer dann aktualisiert, wenn Sie eine Veränderung vornehmen, und kann dazu benutzt werden, um über das Designfenster zu schwenken oder es zu vergrößern.

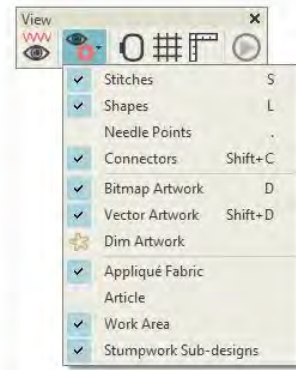
- Schalten Sie den Docker über das Fenstermenü ein und aus.
- Klicken Sie auf den Docker, um ihn zu aktivieren.



- Klicken Sie unten auf die Zoom-Schaltfläche und ziehen Sie ein Auswahlfeld um den Bereich, den Sie ansehen möchten.
- Klicken und ziehen Sie das Auswahlfeld, um über das Stickmuster zu schwenken.

Stickerei-Elemente ansehen

Die Software bietet eine Reihe von Ansichtsmodi, um verschiedene Stickmusterdetails selektiv anzuzeigen. Sie haben die Möglichkeit, Nadeldurchdringungspunkte und Verbindungsstiche ein- oder auszublenden. Sie können ausgewählte Farben ebenfalls ein- oder ausblenden. Ansicht-Werkzeugleiste und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Ansicht-Optionen, die Sie benötigen werden.



Ansicht in TrueView



Klicken Sie auf Ansicht > TrueView, um die Simulation der ausgestickten Stickerei ein- oder auszublenden.

TrueView liefert eine grafische Repräsentation davon, wie die fertige Stickerei aussehen wird. Benutzen Sie TrueView zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen, wie Ihr Stickmuster ausgestickt aussehen wird.



Stiche ansehen



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

Mit der Software können Sie die Stiche in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist nützlich, um Stiche zum Bearbeiten anzusehen.

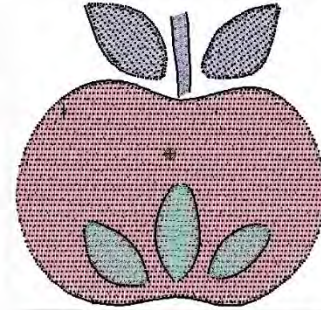


Nadelpunkte ansehen



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

Mit der Software können Sie Nadelpunkte in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist dann von Nutzen, wenn Sie Stiche zur Bearbeitung auswählen möchten. To view needle points, use the Needle Points toggle or press the shortcut key <.> . (Punkt)



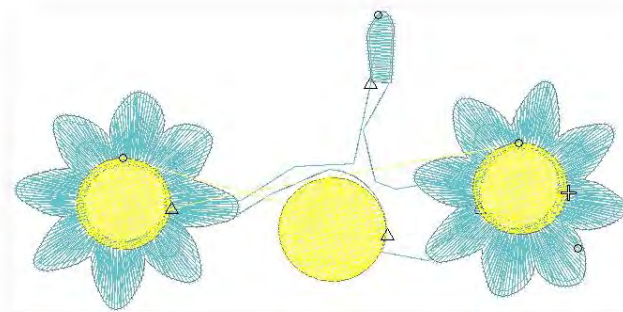
In addition to background color or fabric, display colors for needle points, selected stitches, etc, are part of backgrounds. Change them if they are not visible against the current background color. Siehe auch Hintergründe.

Verbindungsstiche ansehen



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

Die Software fügt zwischen den in einem Stickmuster vorhandenen Objekten automatisch Verbindungsstiche ein. Wenn die Verbindungsstiche lang genug für einen Fadenschnitt werden, fügt die Software Einbinde- und Fadenschnittfunktionen hinzu. Diese werden durch die unten aufgeführten Symbole angedeutet - Kreis für Einbindestich, Dreieck für Fadenschnitt und Abbindestich.



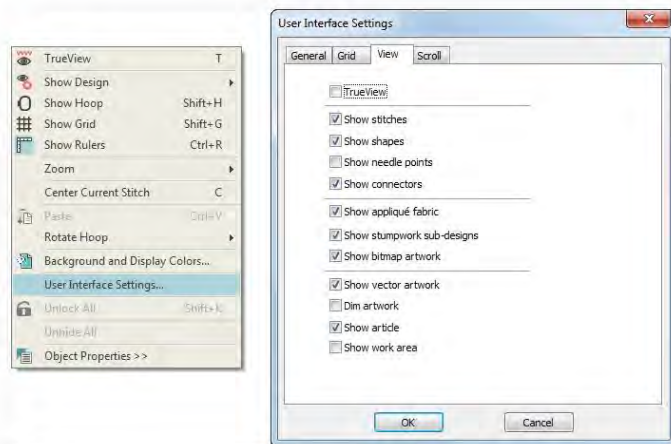
Manche Maschinen nehmen an den angegebenen Positionen standardmäßig Abbindestiche und Fadenschnitte vor. Dieses Verhalten wird auch 'Fadenschnitt durch Sprungstiche', 'Sprungstichschnitt' oder 'Sprungstich-Fadenschnitt' genannt. Bei manchen Maschinen können Sie auch zu automatischen Maschinen-Fadenschnitten wechseln. Das bedeutet, dass die Maschine zwar immer abbindest, wenn sie auf eine Abbindefunktion trifft, dass sie aber nur Verbindungsstiche

abschneidet, die die auf der Maschine selbst spezifizierte Länge überschreiten - unabhängig davon, ob in der Stickdatei eine Fadenschnittfunktion angegeben ist. Andere Maschinen verfügen nur über die automatische Maschinen-Fadenschnittfunktion. Diese Maschinen ignorieren alle Fadenschnittdaten in der Stichdatei.

Bei alten Stickmustern, die andere Verbindungssticheinstellungen haben, werden die Fadenschnittsymbole manchmal nicht dort angezeigt, wo die Maschine sie tatsächlich abschneidet. Sie können dies beheben indem Sie das alte Design in ein neues, leeres Design einfügen. Das alte Design wird die aktuellen, neuen Einstellungen der Verbindungsstiche übernehmen.

Ansicht-Einstellungen für die Benutzeroberfläche

Sie können auf die Ansicht-Einstellungen auch über den Ansicht-Karteireiter des Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfelds zugreifen.



Stickmuster-Durchlauf

Wenn Sie mit Stick-Designs arbeiten, müssen Sie sich über das Funktionieren der Stickabfolge im Klaren sein. Sie können die Ausstichreihenfolge eines Stickmusters begutachten, indem Sie ein Stickmuster anhand der Farben oder Objekte ‚durchlaufen‘. Die Software simuliert die Ausstichung, indem die Stiche ihre Farbe beim ‚Sticken‘ von Schwarz zu den ihnen zugeordneten Fadenfarben wechseln. Sie können zudem nach Stichen, zum Start oder Ende eines Stickmusters oder nach Farbe durchlaufen sowie Stiche bearbeiten. Die Durchlauf-Werkzeuggestreife und -Menü bieten Ihnen Zugriff auf die meisten Durchlauf-Optionen, die Sie benötigen werden.

Stickmuster-Durchlauf



Benutzen Sie Durchlaufen > Durchlauf nach Farbe in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Farbwechsel zu durchlaufen.



Benutzen Sie Durchlaufen > Objekt-Durchlauf in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Objekt zu durchlaufen.



Benutzen Sie Durchlaufen in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum Anfang oder Ende zu durchlaufen.



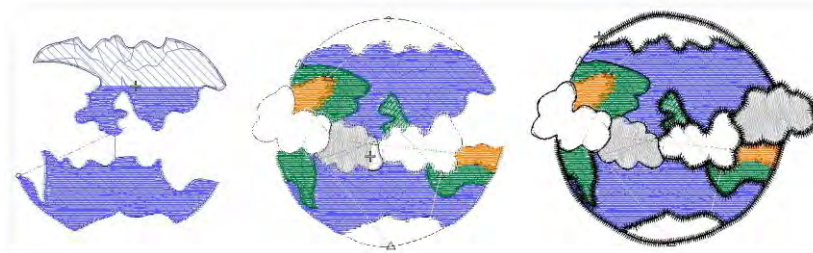
Benutzen Sie Durchlaufen > Rückwärts durchlaufen, um ein Stickmuster rückwärts zu durchlaufen.



Benutzen Sie Durchlaufen > Vorwärts durchlaufen, um ein Stickmuster vorwärts zu durchlaufen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie:

- Zum Start oder Ende eines Stickmusters springen
- Von Objekt zu Objekt springen
- Von Farbblock zu Farbblock springen
- Wählen Sie einfach eine Option aus und klicken Sie auf die Vorwärts- und Rückwärts-Schaltflächen.



Simulation der Stickmuster-Ausstickung



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

Mit dem Stich-Player können Sie die Ausstickung eines Stickmusters auf dem Bildschirm simulieren. Benutzen Sie ihn, um die Ausstick- und Farbreihenfolge in Zeitlupe zu betrachten. Die Simulation kann bei jedem beliebigen Stich begonnen werden. Durchführen Sie einen automatischen Bildlauf bei größeren Designs, so dass die zu stickende Fläche stets auf dem Bildschirm verbleibt.

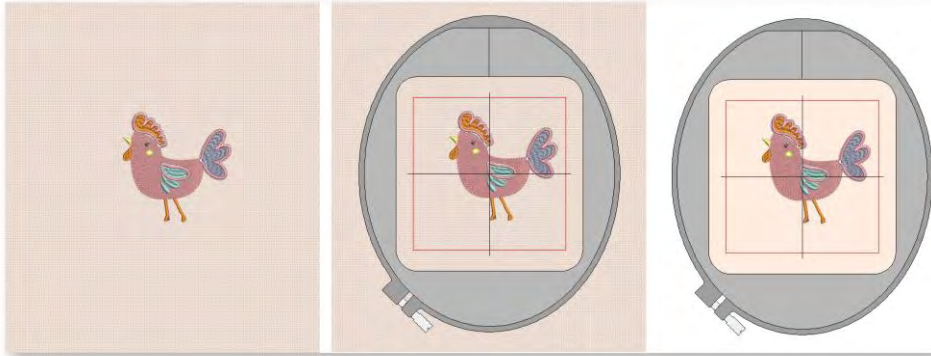


Da der Stich-Player die Bewegungen der Stickmaschine nachahmt, können Sie Entscheidungen darüber treffen, wie Sie Ihr Stickmuster optimieren und die Belastung der Maschine reduzieren können. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie vorhaben, dasselbe Stickmuster mehrmals auszusticken. Es empfiehlt sich stets, den Stich-Player auf fertig gestellten Stickmustern laufen zu lassen. Mit den Stich-Player-Bedienelementen können Sie:

- Das Stickmuster Stich für Stich durchgehen.
- Bestimmen, bei welchem Stich Sie beginnen möchten.
- Das Stickmuster Farbblock für Farbblock durchgehen.
- Bestimmen, bei welchem Farbblock Sie beginnen möchten.
- Bei größeren Stickmustern können Sie Autom. Bildlauf einschalten, um automatisch zu scrollen, sodass der Bereich, der gerade ausgestickt wird, auf dem Bildschirm verbleibt.

HINTERGRÜNDE

Mit der Software können Sie die Farbe innerhalb des Rahmens festlegen, damit Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten. Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Alternativ können Sie auf der Basis der mit der Software ausgelieferten Beispiele Stoffhintergründe hinzufügen.



Hintergründe werden als Stickmusterdetails behandelt und mitgespeichert.

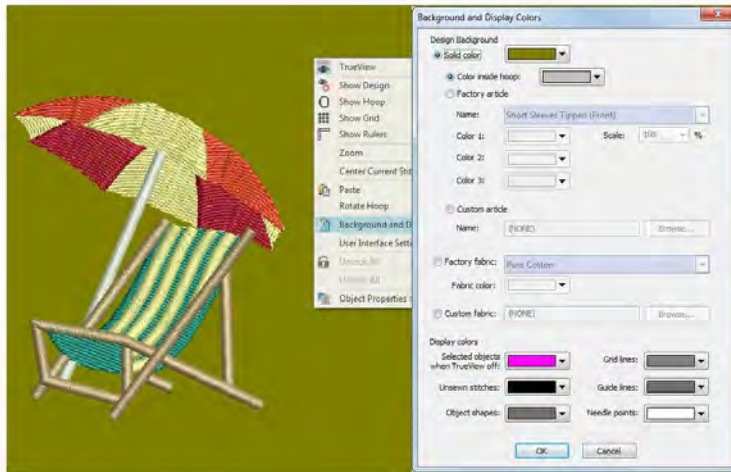
Hintergrundfarbe



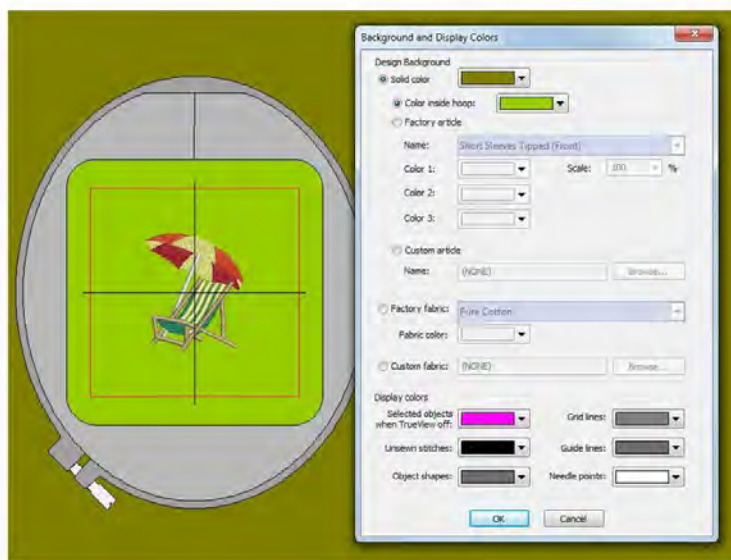
Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige, um Farben, Stoffe oder Artikel als Stickmuster-Hintergründe einzustellen.

Stellen Sie die Hintergrundfarbe des Designfensters so ein, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten.

- Wählen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Hintergrund und Farbanzeige oder rechtsklicken Sie in das Designfenster, ohne etwas markiert zu haben, und wählen dann aus dem Popup-Menü aus.
- Um eine Farbe innerhalb des Rahmens auszuwählen, wählen Sie die Solide Farbe-Option aus. Damit können Sie innerhalb und außerhalb des Rahmens verschiedene Farben einstellen. Sie können eine Farbe aus der Palette aussuchen oder Ihre eigene mischen.



- Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Sie können die Farbe innerhalb des Rahmens so einstellen, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten. Siehe auch Rahmenauswahl.



Hintergrund-Artikel



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

Mit demselben Hintergrund und Farbanzeige-Dialogfeld können Sie auch ein Kleidungsstück auswählen, auf dem Sie Ihre Stickmuster positionieren können. Benutzen Sie es, um Platzierung, Größe und Gesamtbild zu visualisieren. Die Software stellt Ihnen ein Archiv von Artikeln zur Auswahl, darunter auch mehrfarbige Kleidungsstücke. Über die Benutzerdefinierter Artikel-Option können Sie zudem Ihre eigenen Produktbilder hochladen. Der Hintergrund wird zusammen mit dem Stickmuster gespeichert.



Für manche Artikel können Sie bis zu drei Farben einstellen.



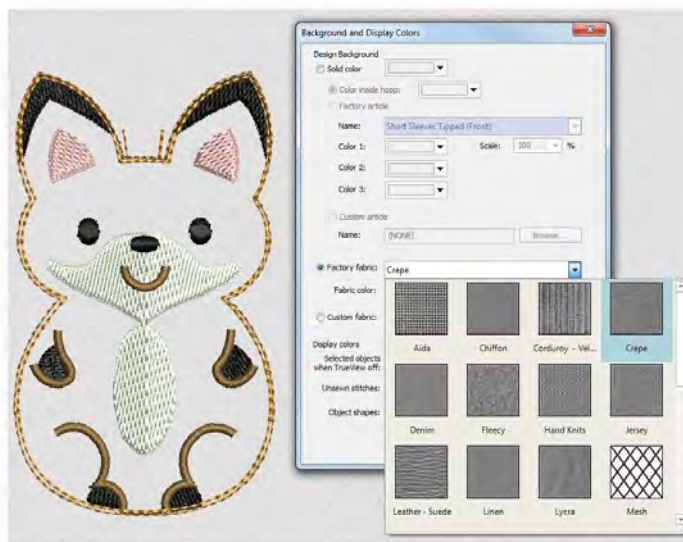
Stoffhintergründe



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

Zusätzlich zu Hintergrundfarben können Sie auch Strukturen einstellen, um den Stoff, auf dem Sie aussticken möchten, noch exakter zu imitieren.

- Wählen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Hintergrund und Farbanzeige oder rechtsklicken Sie in das Designfenster, ohne etwas markiert zu haben, und wählen dann aus dem Popup-Menü aus.
- Um eine der voreingestellten Stoffarten zu benutzen, wählen Sie die Mitgelieferte Stoffe-Option, suchen aus dem Dropdown-Menü aus und wenden eine Farbe an.



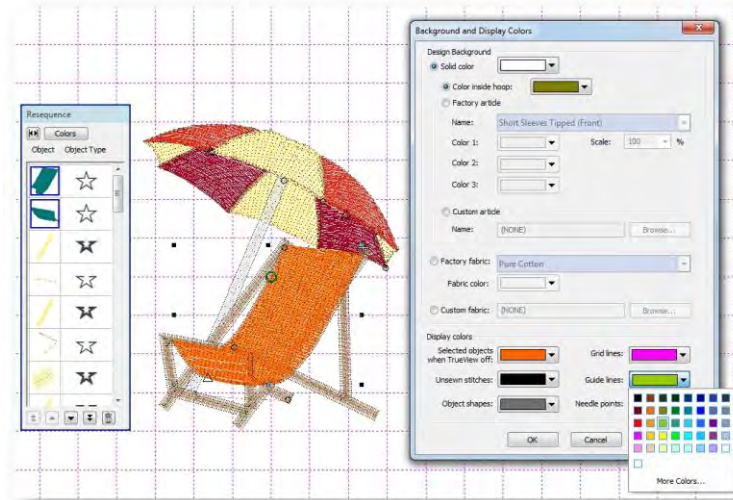
Sie können dem Stoffe-Ordner Ihre eigenen Stoffmuster in jedem der unterstützten Dateiformate hinzufügen. Sie können auch zu einem anderen Ordner auf Ihrem PC gehen und mithilfe der Benutzerdefinierte Stoffe-Option eine Datei in einem dieser Formate auswählen.

Anzeigefarben anpassen



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

In addition to background color or fabric, display colors for needle points, selected stitches, etc, are part of backgrounds. Change them if they are not visible against the current background color.

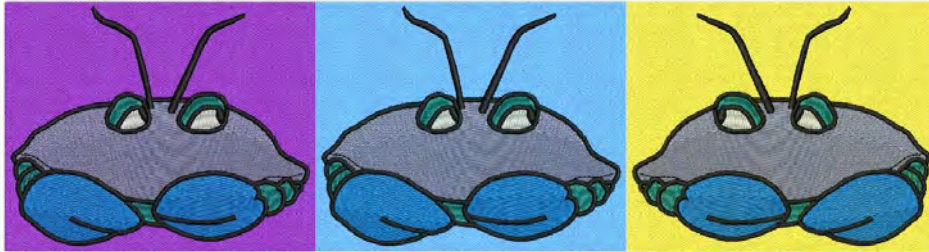


Passen Sie die folgenden Farben nach Bedarf an:

Element	Anmerkungen
Markiert	Ausgewählte Objekte oder Stiche.
Ungenäht	Ungenähte Stiche werden so angezeigt, wie sie beim Durchlaufen des Stickmusters erscheinen.
Objektformen	Objektkonturen, wie sie angezeigt werden, wenn Formen anzeigen aktiviert ist. Siehe Stickerei-Elemente ansehen.
Rasterlinien	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Anzeigefarben des Rasters anpassen, damit sich diese von der Hintergrundfarbe abheben.
Hilfslinien	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Anzeigefarben des Rasters anpassen, damit sich diese von der Hintergrundfarbe abheben.
Nadelpunkte	Nadelpunkte, wie sie angezeigt werden, wenn Nadelpunkte anzeigen aktiviert ist. Siehe Stickerei-Elemente ansehen.

AUTOM. STOFFE & DICHT

Gestickte Stiche ziehen den Stoff nach innen zu der Stelle, wo die Nadel ihn durchdringt. Dies kann dazu führen, dass sich der Stoff verzieht und Lücken auftreten. Damit ein Objekt korrekt ausgestickt werden kann, muss es für die jeweilige Kombination von Deckstichart, Objekttyp, Objektform und Stoff den richtigen Stichabstand, ausreichend Schrupfausgleich und eine geeignete Unterlage aufweisen. Die Software bietet einen Satz optimierter Autom. Stoffeinstellungen, die berücksichtigen, auf welcher Art von Stoff ausgestickt werden soll.

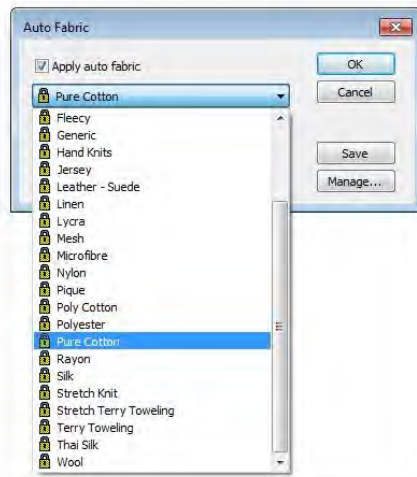


Autom. Stoffe auswählen



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

Wählen Sie aus einem Sortiment vordefinierter Autom. Stoffe, die auf das Minimieren von Stickdefekten beim Aussticken ausgerichtet sind. Dadurch werden notwendige Änderungen an den Systemeinstellungen vorgenommen – z.B. 'Schrupfausgleich'. Die neuen Einstellungen können auf alle geeigneten Objekte angewendet werden. Normalerweise wählen Sie einen Autom. Stoff, wenn Sie ein Stickmuster zum ersten Mal einrichten. Sie können ihn jedoch jederzeit ändern. Gehen Sie zur Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette und wählen Sie Autom. Stoff aus...



Beachten Sie, dass das Autom. Stoff-Dialogfeld zudem entsprechend dem ausgewählten Autom. Stoff empfohlene Stabilisierungen anzeigt. Stabilisierungs-Unterlagen sind gewebte oder nicht-gewebte Materialien, die für mehr Stabilität und Halt unter den zu bestickenden Artikel oder Stoff gelegt werden. Je mehr Stiche ein Stickmuster hat, desto kräftiger muss die Unterlage ausfallen. Unterlagen sind in unterschiedlicher Stärke und Beschaffenheit verfügbar, es gibt z.B. Unterlagen zum Wegschneiden, Abreißen oder Abwaschen (wasserlöslich). Professionelle Sticker verwenden bei gewebten Stoffen abreißbare Unterlagen und bei Maschenware wegschneidbare Unterlagen.

Der Autom. Stoff, den Sie hier auswählen, hat keine direkte Auswirkung auf den Stickmuster-Hintergrund (und umgekehrt). Es liegt bei Ihnen, den Stoffhintergrund so einzustellen, dass er zu Ihrem ausgewählten Autom. Stoff passt. Siehe auch Hintergründe.

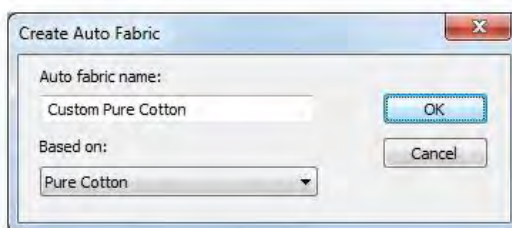
Stoffe verwalten

Zusätzlich zu den vordefinierten Autom. Stoff-Einstellungen können Sie für besondere Zwecke benutzerdefinierte Stoffeinstellungen erstellen. Es steht Ihnen ebenfalls frei jegliche von Ihnen erstellten Stoffe zu modifizieren, umzubenennen oder zu löschen.

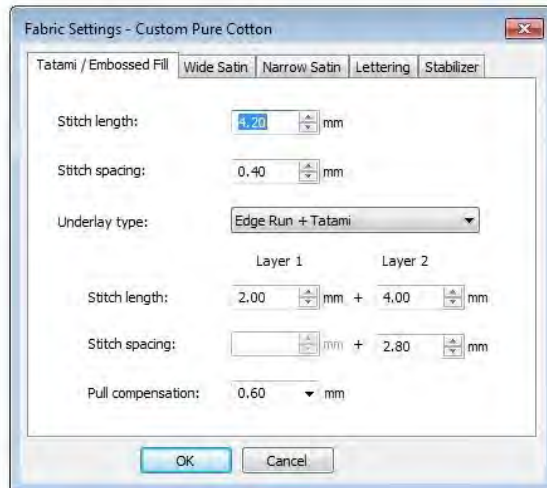
- Wählen Sie Software-Einstellungen > Autom. Stoff verwalten aus. In der Regel werden Sie dieses Dialogfeld benutzen, um die Autom. Stoff-Einstellungen zu bearbeiten oder Stoffvarianten zu erstellen.



- Um eine Variante zu erstellen, wählen Sie den Grundstoff aus und klicken auf Erstellen.
- Geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein.



- Klicken Sie auf OK. Das Stoffeinstellungen-Dialogfeld wird geöffnet. Mit diesem Dialogfeld können Sie die Autom. Stoff-Werte für vier Objektgruppen – Steppstich/Geprägter Füllstich, Breiter Satinstich, Schmaler Satinstich und Schriftzüge – sowie Details etwaiger empfohlener Stabilisierungen einstellen.



Stichdichten anpassen

% Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Objekte bearbeiten > Stichabstand anpassen, um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.

Unter Umständen müssen Sie die Stichdichte verändern, wenn Sie auf einem anderen Stoff oder mit einem anderen Faden sticken. Oder Sie möchten ein Test-Stickmuster aussticken und die Gesamt-Stichzahl für eine effiziente Ausstickung reduzieren. Mit der Software können Sie die Dichte der meisten Sticharten im ganzen Stickmuster oder in ausgewählten Teilen eines Stickmusters ändern.



Um die aktuellen Einstellungen für das gesamte Stickmuster zu ändern, drücken Sie <Strg + A>, um alles zu markieren. Öffnen Sie das Dialogfeld und stellen Sie eine Anpassung in Prozent ein - z.B. 200% -, um den Stichabstand zu erhöhen und so die Gesamtdichte zu reduzieren. Überprüfen Sie die revidierte Stichzahl in der Statusleiste. Siehe auch Objekteigenschaften.



DESIGN-ANFANG/-ENDE

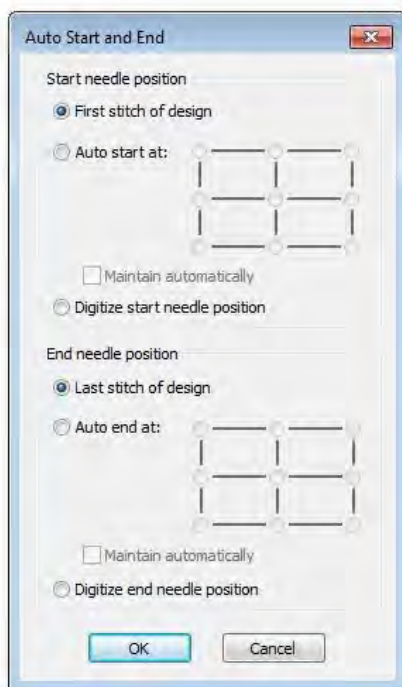
Vor dem Sticken verlangen einige Stickmaschinen, dass der Rahmen ganz exakt zur Nadel ausgerichtet wird. Die Autom. Start und Ende-Funktion steht zum Verbinden des ersten und letzten Stiches eines Designs zur Verfügung. Dies erleichtert die Platzierung der Nadel vor der Ausstückerung und reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass die Nadel die Seite des Rahmens trifft.

Automatische Anfangs- und Endpunkte setzen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Autom. Start Ende, um automatische Start- und Endpunkte für das gesamte Stickmuster festzulegen.

- Rechtsklicken Sie auf Autom. Start und Ende.

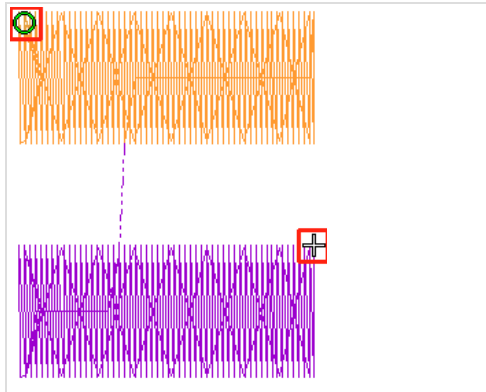
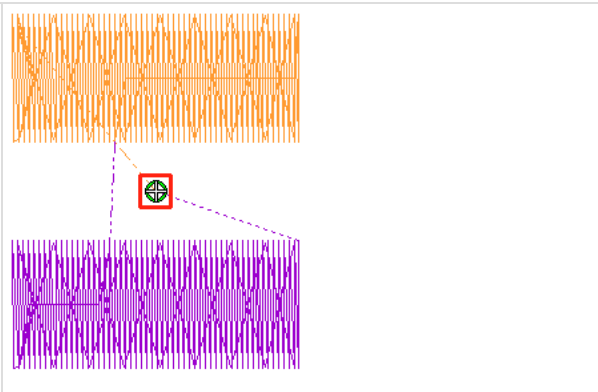


- Wählen Sie eine Zentrierungsmethode für die Nadelstart- und -endposition aus...

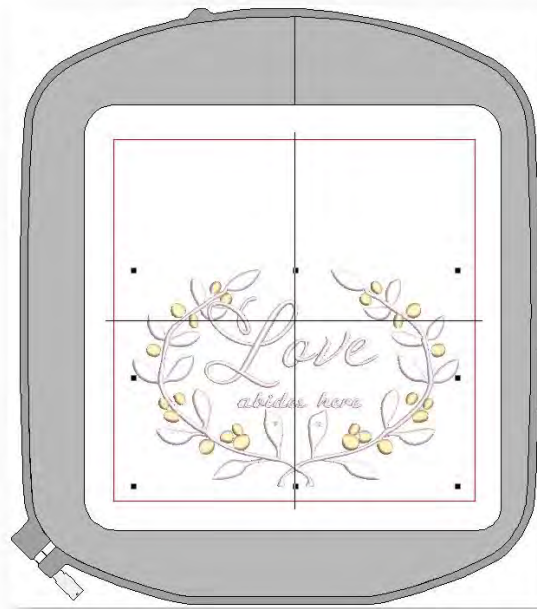
Methode	Beschreibung
Erster / letzter Stich	Startet und beendet das Stickmuster beim ersten und letzten Stich, wo immer im Stickmuster diese auch sein mögen.
Autom. Start/Ende	Wählen Sie einen der neun voreingestellten Start- und Endpunkte aus. Zum ersten und letzten Stich des Stickmusters werden Verbindungsstiche hinzugefügt.
Start / Ende Digitalisieren	Digitalisieren Sie Ihre eigenen Start- und Endpunkte. Wird benutzt, wenn Sie den Start-/Endpunkt der Stickerei strikt festlegen möchten, in der Regel zur Ausrichtung mit einer anderen Komponente. Wenn Sie diese

Methode	Beschreibung
	Option auswählen, werden Sie aufgefordert, nach dem Schließen des Dialogfelds den Punkt anzuklicken.

- Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Start- und Endpunkte zu digitalisieren, werden Sie dazu aufgefordert, sobald Sie das Dialogfeld schließen.

	
<p>Startpunkt: Erster Stich</p> <p>Endpunkt: Letzter Stich des Stickmusters</p>	<p>Startpunkt: Autom. Start</p> <p>Endpunkt: Autom. Ende, Mitte des Stickmusters</p>

- Markieren Sie das 'Automatisch beibehalten'-Kontrollkästchen (= Standardvorgabe) zum automatischen Beibehalten der ersten und/oder letzten Nadelposition. Dies stellt sicher, dass die Start-/Endpunkte während aller Bearbeitungsvorgänge beibehalten werden.
- Schalten Sie 'Automatisch beibehalten' ab, wenn Sie das Stickmuster an einer beliebigen Stelle im Rahmen positionieren möchten. Sie können dies tun um fortlaufende Stickmuster zu etablieren, oder für spezielle Platzierungen wie Taschen. Benutzen Sie diese Methode bei Maschinen, die immer in der Rahmenmitte starten. Vergewissern Sie sich, dass die Automatische Zentrierung auf die Nadelstartposition gesetzt ist.



- Klicken Sie auf OK. Verbindungsstiche werden je nach Notwendigkeit vor dem ersten und nach den letzten Stichen im Stickmuster eingefügt.

FADENTABELLEN VERWALTEN

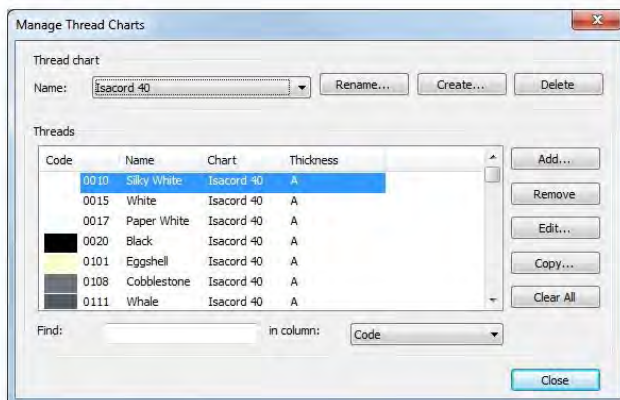
Die in der Software enthaltenen Fadentabellen repräsentieren die vielen verschiedenen erhältlichen Fadenmarken und -farben. Wechseln Sie zu einer Fadentabelle, die zu der von Ihnen benutzten passt. Aktualisieren Sie eine Fadentabelle, indem Sie die Fadendetails ändern oder Fäden entfernen. Sie können Fadentabellen auch umbenennen oder löschen. Ändern Sie den Code, die Marke oder die Beschreibung eines vorhandenen Fadens. Erstellen Sie Ihre eigenen Tabellen, um die Palette an Fäden zu repräsentieren, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Vorhandene Fadentabellen ändern

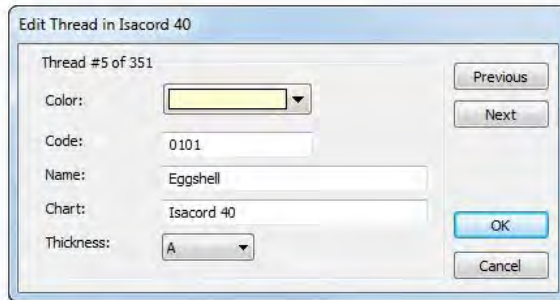
- ☒ Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fadentabelle ändern, um Fadentabellen zu verwalten oder Ihre eigenen zu definieren.

Fadentabellen sind unter Umständen nicht immer zutreffend, da Fadenhersteller ihre Produktlinien manchmal ändern, einstellen oder ihnen neue Farben hinzufügen. Deshalb haben Sie die Möglichkeit, Fadentabellen zu ändern, um sie auf den neuesten Stand Ihrer persönlichen Fadenpalette zu bringen.

- Klicken Sie auf die Fadentabelle ändern-Schaltfläche in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



- Wählen Sie eine Fadentabelle aus dem Dropdown-Menü aus. Sie haben die Wahl zwischen Löschen und Umbenennen der Tabelle.
- Wählen Sie im Fäden-Feld einen Faden aus, den sie ändern möchten. Benutzen Sie das Suchen-Feld, um nach einem bestimmten Fadencode oder -namen zu suchen.
- Um die Fadendetails zu ändern, klicken Sie auf Bearbeiten. Hier können Sie die Farbe, den Code, die Marke und die Beschreibungsdetails des ausgewählten Fadens bearbeiten. Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

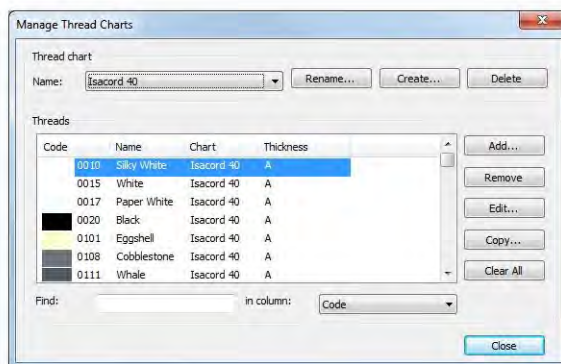


Eine neue Fadentabelle erstellen

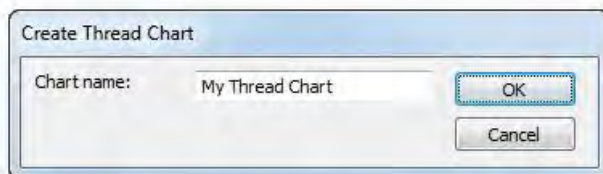
- ☒ Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fadentabelle ändern, um Fadentabellen zu verwalten oder Ihre eigenen zu definieren.

Manchmal ist es einfacher, einfach Ihre eigene Fadentabelle zu definieren, als eine vorhandene Tabelle zu ändern. Wenn Sie eine Fadentabelle erstellen, erstellen Sie einen Farbvorrat für den zukünftigen Gebrauch. Wählen Sie Namen, die zur leichteren Erinnerung einprägsam sind oder mit denen Sie häufig benutzte Tabellen an die Spitze der Liste sortieren können. Sie können Farben aus anderen Tabellen kopieren oder selbst mischen. Sie können zudem Code, Beschreibung, Marke und Fadenstärke bereits existierender Fäden übernehmen. Entfernen Sie nicht mehr benötigte Fadenfarben für einen besseren Überblick.

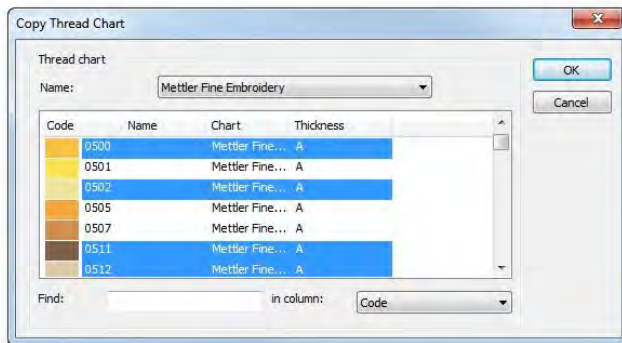
- Klicken Sie auf den Link in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



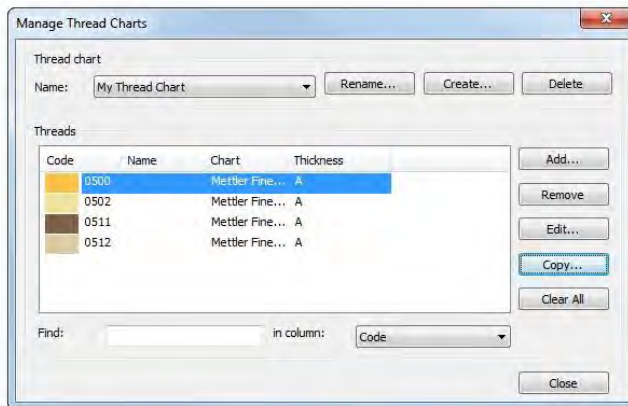
- Klicken Sie auf Erstellen.



- Geben Sie einen Namen für die Tabelle an und klicken Sie auf OK.
- Sie haben die Option, Fäden einzeln hinzuzufügen oder vorhandene Fäden zu kopieren und zu bearbeiten.
- Wenn Sie sich für das Kopieren entscheiden, wählen Sie die Ausgangs-Fadentabelle aus dem Dropdown-Menü aus.



- Wählen Sie den oder die Fäden, die Sie kopieren möchten. Halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt, um mehrere Fäden gleichzeitig zu markieren.



- Benutzen Sie die Faden bearbeiten-Option, um die Fadendetails wie gewünscht zu ändern.

STICKMUSTERFARBEN

Sie können die Fadenfarben für Stickobjekte über die Stickmusterpalette ändern. Dies ist der einfachste Weg, ein Stickmuster benutzerdefiniert anzupassen. Die von Ihnen eingestellte Stickmusterpalette wird zusammen mit dem aktuellen Stickmuster gespeichert. Hierfür stehen verschiedene Methoden zur Verfügung:

- Neueinfärbung Objekt für Objekt
- Neueinfärbung ganzer Farbböcke
- Aussuchen und Anwenden von Farben aus dem Stickmuster
- Wiederverwenden von Farben innerhalb der vorhandenen Stickmusterpalette
- Auswählen neuer Grundfarben und Durchlaufen der anderen Farben

Fadenfarben auswählen



Benutzen Sie Stickmusterpalette > Farbe aussuchen, um eine Farbe aus einem Stickmusterobjekt auszusuchen und zur aktuellen Farbe zu machen.



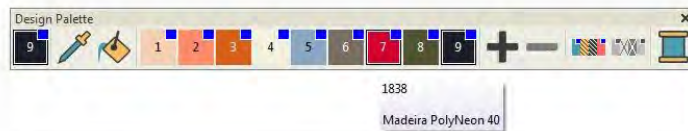
Benutzen Sie Stickmusterpalette > Aktuelle Farbe anwenden, um die aktuelle Farbe auf markierte Stickobjekte anzuwenden.



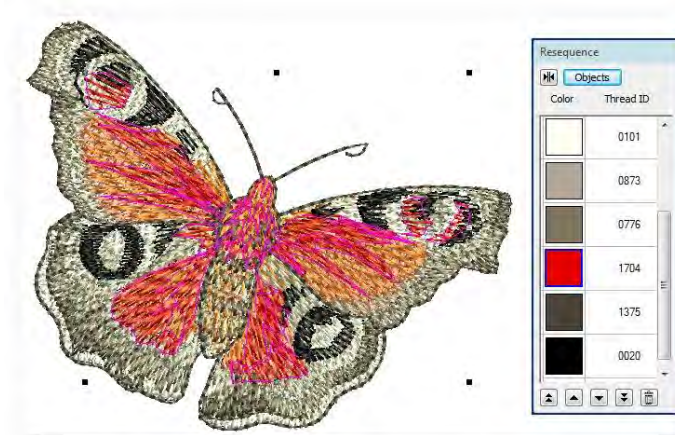
Benutzen Sie Stickmusterpalette > Aktuelle Farbe, um die aktuelle Farbauswahl anzusehen.

Die Stickmusterpalette verfügt über bis zu 128 Farbfelder. Benutzte Farben sind mit einem blauen Punkt gekennzeichnet.

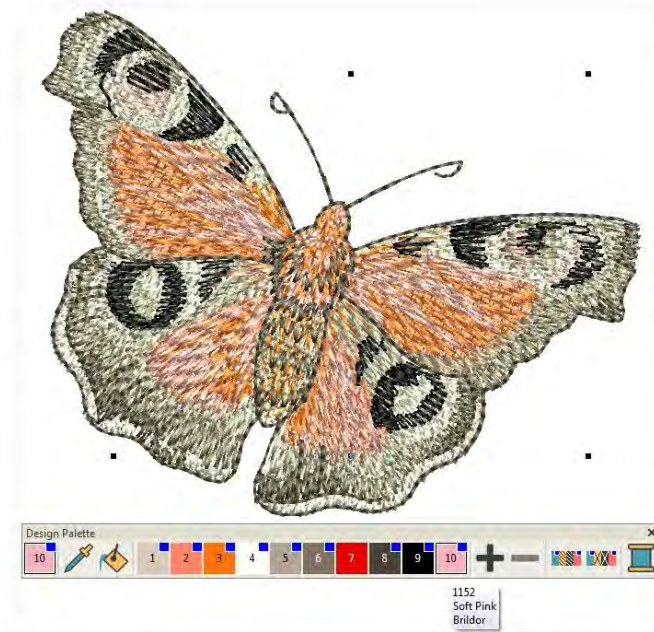
- Verkleinern oder vergrößern und klicken-und-ziehen Sie die Palette an eine beliebige Stelle im Designfenster.



- Wenn Sie den Mauszeiger über ein Farbfeld bewegen, werden seine Marke, Code und Beschreibung in einem Tooltip angezeigt.
- Klicken Sie auf individuelle Objekte oder benutzen Sie den Stickmusterabfolge-Docker, um Objekte oder ganze Farbböcke auszuwählen.



- Um die Farben zu ändern, markieren Sie einfach ein Objekt und klicken Sie auf ein Feld in der Stickmusterpalette. Dies wird dann zur aktuellen Farbe.



- Alternativ suchen Sie mit dem Farbwähler-Werkzeug Farben aus vorhandenen Objekten aus und übertragen Sie mit dem Aktuelle Farbe anwenden-Werkzeug auf andere Objekte.

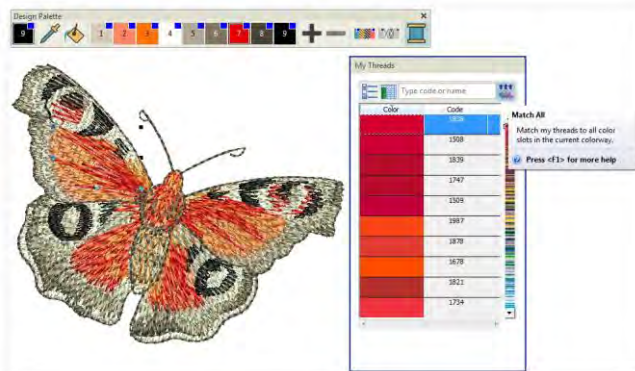
Fadentabellen zuweisen



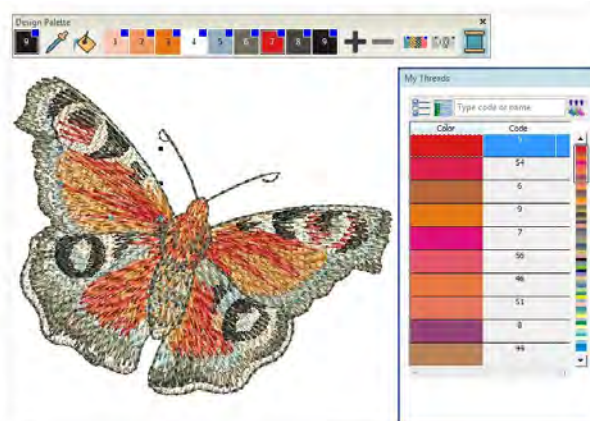
Benutzen Sie Stickmusterpalette > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.

Manchmal werden Sie einer Stickmusterpalette eine Fadentabelle zuweisen wollen. Zum Beispiel:

- Wenn Sie im Grafikmodus Vektorgrafiken konvertieren, werden die Farben der Stickmusterpalette als RGB-Werte hinzugefügt. Diese können dann einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden.
- Wenn Sie eine Stichdatei lesen, werden der Stickmusterpalette Farbinformationen hinzugefügt. Diese können dann wiederum einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden.
- Wenn Sie ein Stickmuster empfangen, das Farben aus einer Fadentabelle enthält, die Sie nicht haben, können Sie sie einer bevorzugten Fadentabelle angleichen.
- Um eine Fadentabelle zuzuweisen...
- Öffnen Sie das Ausgangs-Stickmuster und klicken Sie auf Stickmusterfarbe Ändern.
- Wählen Sie die gewünschte Fadentabelle aus dem Meine Fadentabellen-Dialogfeld aus.



- Klicken Sie auf die Alle angleichen-Schaltfläche. Alle Fäden in der aktuellen Stickmusterpalette werden automatisch mit der ähnlichsten Fadenfarbe in der aktuellen Fadentabelle ersetzt. Alle dem Stickmuster aktuell zugewiesenen Farben werden durch die neuen Fäden ersetzt.



Stickmusterfarben voreinstellen



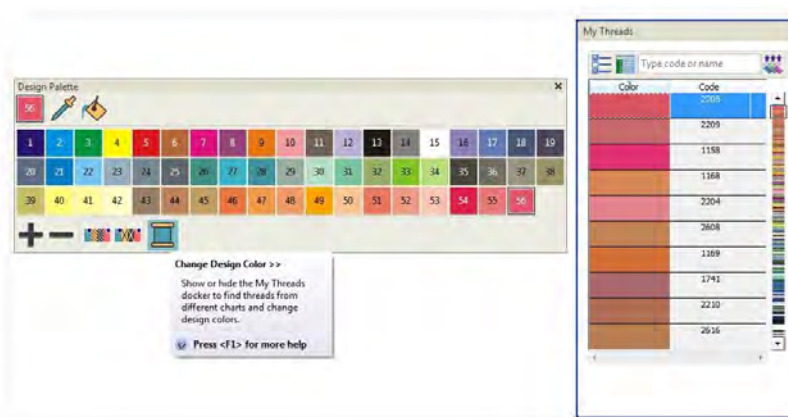
Benutzen Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterfarbe Ändern, um den Meine Fäden-Docker ein- oder auszublenden und Fäden aus verschiedenen Tabellen zu finden sowie die Stickmusterfarben zu ändern.

Ihre Sticksoftware ermöglicht Ihnen, die Fadenfarben für jedes Stickmuster zu verwalten, das Sie erstellen. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Anhand des Farbcodes können Sie bestimmte Fäden auffinden und sortieren. Die Standard-Stickmusterpalette enthält 78 Farben. Ersetzen Sie Farben mit Farben aus einer anderen Fadentabelle. Fügen Sie Farbfelder hinzu oder entfernen Sie sie ganz nach Bedarf.

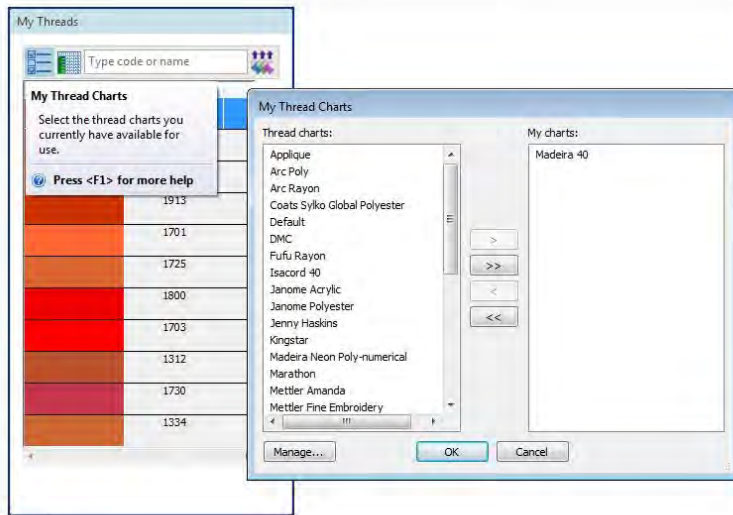
- Benutzen Sie die + und - Schaltflächen, um die Anzahl der gewünschten Farbfelder festzulegen.



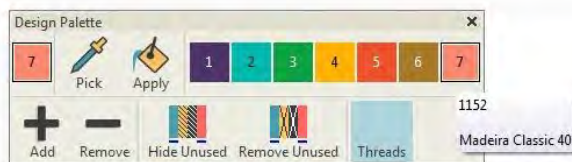
- Klicken Sie auf auf die Stickmusterfarbe Ändern-Schaltfläche. Der Meine Fäden-Docker wird geöffnet.



- Klicken Sie auf Meine Fadentabellen. Benutzen Sie das Dialogfeld, um Ihre aktuelle(n)/gewünschte(n) Fadentabelle/n auszuwählen.



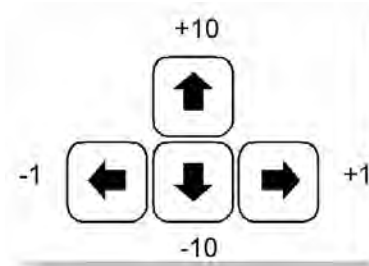
- Wählen Sie Farben in der Stickmusterpalette aus, um die zugehörigen Fäden in der Meine Fäden-Liste zu finden.
- Wenn Sie den genauen Code kennen, können Sie ihn in das Code Suchen-Feld eintippen.
- Doppelklicken Sie, um einen ausgewählten Faden in das aktuelle Farbfeld auf der Stickmusterpalette zu übertragen.



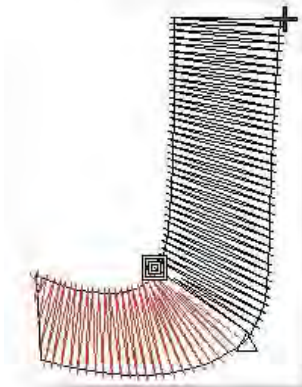
Farbwechsel einfügen

Die Software ermöglicht Ihnen, bei jedem beliebigen Stich an der aktuellen Mauszeigerposition einen Farbwechsel einzufügen. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie mit Monogrammen oder anderen Textobjekten, Einzelbuchstaben eingeschlossen, arbeiten. Um einen manuellen Farbwechsel einzufügen...

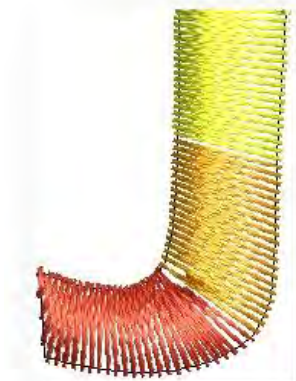
- Drücken Sie Esc, um die Auswahl aller Objekte im Design aufzuheben und das Beim Durchlauf auswählen-Werkzeug zu deaktivieren.
- Benutzen Sie ein beliebiges der verfügbaren Werkzeuge, um das Stickmuster zu durchlaufen. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Punkt zu lokalisieren, an dem Sie den Farbwechsel platzieren möchten.



- Wählen Sie eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus. Ein Farbwechsel wird an der aktuellen Position des Stichcursors eingefügt. Siehe auch Schriftzüge erstellen.



- Falls Sie einen Design-Durchlauf lediglich anhand der Farbe oder des Objekts ausführen, wird sich der Stichcursor stets am Anfang des Objekts befinden. Das Einfügen eines manuellen Farbwechsels an diesem Punkt wird die Farbeigenschaften des ganzen Objekts ändern.
- Wiederholen Sie so oft wie notwendig.



- Wenn der Stichcursor sich bei einem Stich befindet, wo ein manueller Farbwechsel angebracht wurde, wird der Bearbeiten > Farbwechsel entfernen-Befehl aktiviert sein. Benutzen Sie ihn, um den Farbwechsel zu entfernen. Alternativ können Sie auch das ganze Objekt markieren und eine Farbe aus der Stickmusterpalette auswählen.

Farbspektrum ändern



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



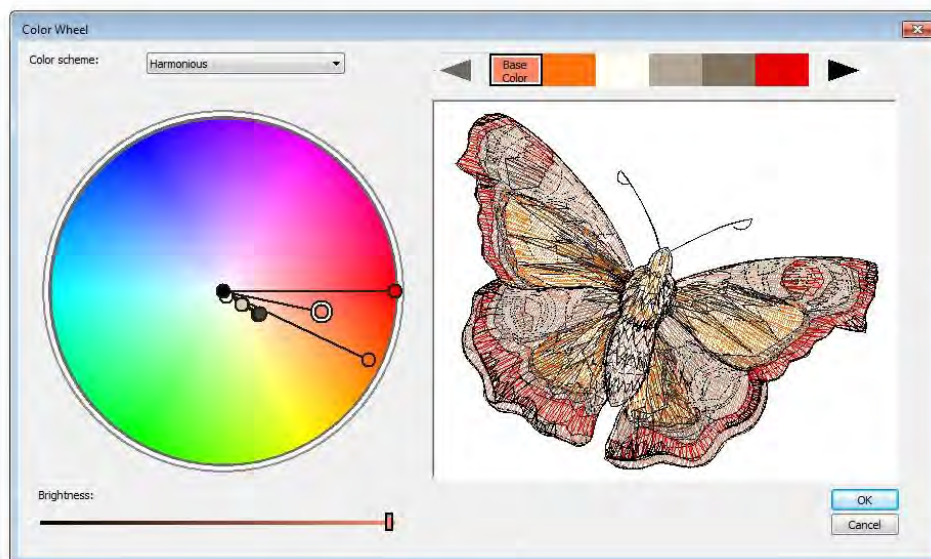
Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Farbrad, um Kombinationen aus verwandten Farben auszuprobieren.

Mit den Farben Durchlaufen- und Farbrad-Werkzeugen können Sie ganze Farbspektren ändern. Ihr Hauptzweck besteht darin, schnell und einfach eine neue 'Farbkombination' zu erstellen, um alten Stickmustern neuen 'Pfiff' zu verleihen oder sie auf einem anderen Stoff zu platzieren. Um Farbspektren zu ändern...

- Benutzen Sie das Benutzte Farben Durchlaufen-Werkzeug, um mit den verfügbaren Fäden verschiedene Kombinationen auszuprobieren.



- Alternativ können Sie das Farbrad benutzen. Damit können Sie mithilfe voreingestellter Farbspektren wie Analog, Komplementär, Harmonisch etc. eine Reihe von Farbkombinationen durchlaufen.



- Klicken und ziehen Sie den größeren 'Grundfarben'-Punkt, um verschiedene Kombinationen innerhalb derselben Farbkombination auszuprobieren. Die Grundfarbe bezieht sich nominell auf die Farbe des Zielstoffs und/oder das vorherrschende Farbspektrum des Stickmusters.

- Klicken und ziehen Sie zur Feineinstellung individuelle Farbpunkte. Benutzen Sie die Helligkeitssteuerung, um die ausgewählten Farben genauer anzupassen.
- Um die Helligkeit des gesamten Stickmusters anzupassen, wählen Sie den Grundfarben-Punkt aus und passen die Helligkeitssteuerung an.
- Wenn Sie in der Stickmusterpalette bereits genügend Farben definiert haben, werden diese automatisch angeglichen. Alternativ benutzen Sie die Alle angleichen-Funktion im Meine Fäden-Dialogfeld.