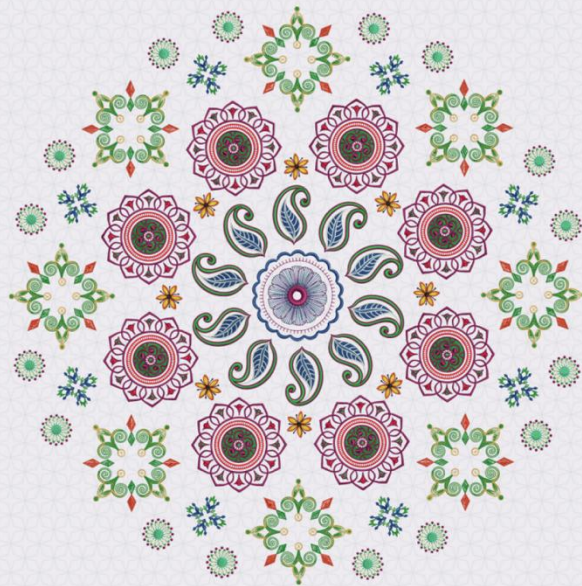


Digitizer V5.5



BILDMATERIAL
BILDWÄLEKTE

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

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.

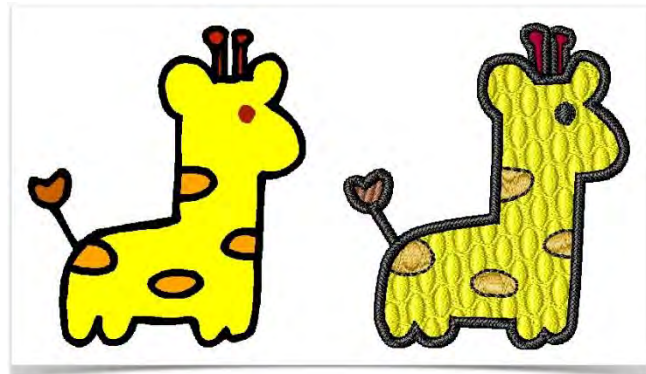
INHALT

Einführung	1
Bildmaterial auswählen	2
Gescannte Bilder	3
Bilder mit Dithering	3
Bilder mit Konturenglättung.....	3
Bilder importieren	5
Bildvorlage einfügen.....	5
Bildtransparenz	6
Bilder kopieren & einfügen	7
Bildvorlage abblenden.....	7
Bild sperren	8
Bilder scannen	9
Scanner-Auflösung	9
Der Farbmodus	9
Farbtiefe	10
Verschärfung	11
Scannen von Bildvorlagen	12
Bildvorlage bearbeiten.....	13
Bildvorlagen zuschneiden.....	13
Größe der Bildvorlage ändern	15
Bildvorlage Extern Bearbeiten.....	16
Bildqualität	18
Bilder bereinigen	18
Konturierte und nicht-konturierte Bilder	18
Farbenreduzierung	19
Konturen verschärfen	19
Störungsfilterung.....	20
Zusammenfassung.....	20
Bilder verarbeiten	22
Bildmaterial zur Auto-Digitalisierung vorbereiten	22
Bild speichern	25
Bild im Stickmodus speichern.....	25
Bild im Grafikmodus speichern.....	26
Bildvorlage konvertieren	28
Grafikmodus	28
Vektor- & Stickobjekte konvertieren	29

EINFÜHRUNG

Bildvorlagen können zur Benutzung als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergründe‘ in Ihre Sticksoftware eingefügt oder eingescannt werden. In der Bildmaterial-Werkzeugpalette finden Sie alles, was Sie benötigen, um elektronische Bildvorlagen in Ihre Sticksoftware zu importieren, sie zu bearbeiten und zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Hintergründe helfen Ihnen beim...



Digitalisieren...	Details
Manuell	Mithilfe der jeweils geeigneten Eingabemethoden können Sie Formen und Linien über die Bildvorlage zeichnen. Eine Bitmap-Abbildung so zu benutzen ähnelt der Benutzung einer vergrößerten Grafik und eines Digitalisier-Tablets, mit der Ausnahme, dass alles auf dem Bildschirm bewerkstelligt wird.
Halbautomatisch	Sie klicken auf eine Form in der Bildvorlage und Klicken-zum-Sticken bestimmt automatisch die benötigten Stiche.
Automatisch:	Sie markieren das Bild und Autom. Digitalisierung bestimmt automatisch die Formen und Stiche, die zum Digitalisieren des Stickmusters benötigt werden.
Fotos	Benutzen Sie PhotoStitch, um unter Anwendung der Standardeinstellungen Stickmuster direkt aus Fotos oder anderen Bildern zu erstellen.

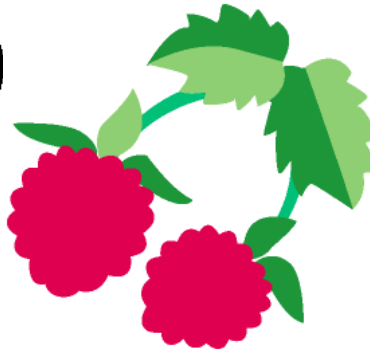
BILDMATERIAL AUSWÄHLEN

Für manuelles wie automatisches Digitalisieren sind klare Bilder, manchmal ‚Cartoons‘ genannt, am besten geeignet. Diese Bilder weisen eine begrenzte Anzahl solider Farben, sowie deutliche Konturen auf. Im Idealfall sind diese:

- gut-definiert, wobei jede Figur nur aus Pixeln derselben Farbe besteht;
- deutlich ‚geblockt‘, wobei jede Figur eine stickbare Größe besitzt, d.h. mindestens 1mm² groß ist;
- mit einer Farbtiefe von mindestens 256 Farben (8 Bit) gespeichert, besser noch mit Millionen von Farben (16 Bit).



Klares Bild mit klar bestimmten Konturen



Klares Bild mit wohldefinierten Farbblöcken



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

Automatische Digitalisieretechniken liefern bei Bildern, die Sie typischerweise in Clipart-Bibliotheken finden oder in einem Grafikpaket selbst erstellen, die besten Ergebnisse. Automatische Digitalisierung kann auch mit Bildern aus anderen Quellen funktionieren, diese bedürfen jedoch etwas Vorbereitung. Der Grund besteht darin, dass die üblicherweise erhältlichen Bilder nicht aus soliden Farben bestehen. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering‘ und ‚Anti-Aliasing‘ ausführen. Die automatische Digitalisierung erzielt mit Fotografien die schlechtesten Ergebnisse, da diese oftmals viele Farbvermischungen und komplexe Figuren enthalten. Sie haben jedoch die Möglichkeit, jene Figuren aus Fotografien auszusuchen, die Sie sticken möchten, und alle überflüssigen Details wegzulassen.

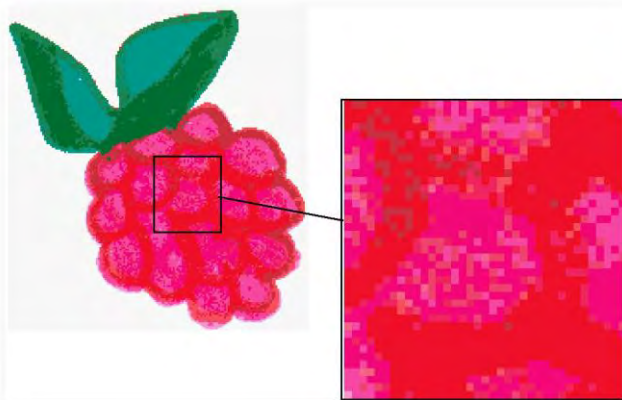
Gescannte Bilder

Bilder, die von einer Hardcopy einer Zeichnung oder einer existierenden Stickerei eingescannt wurden, enthalten meistens viele eingeführte ‚Störungen‘. Während sie diese ruhig als Eingabe für das automatische Digitalisieren benutzen können, wird wiederum darauf hingewiesen, dass die besten Ergebnisse mit relativ klaren Abbildungen mit solide Farbblöcken erreicht werden. Logos und einfache Grafiken, welche Sie von Visitenkarten, Briefköpfen, Büchern, Zeitschriften und Karten scannen können, gehören in diese Kategorie. Bilder, die Störungen enthalten, müssen häufig zuerst durch eine Verringerung der Farbenanzahl und eine Verschärfung der Konturen vorbereitet werden.



Bilder mit Dithering

‚Dithering‘ ist eine Software-Technik, die die existierenden Farben in einer schachbrettformigen Anordnung von Pixeln kombiniert. Sie wird häufig zur Simulation von Farben eingesetzt, die in einer Bildpalette fehlen.



Die Farbenanzahl muss bei Bildern mit Dithering genau wie bei Bildern mit Störungen verringert werden. Beachten Sie jedoch, dass die Software beim Verarbeiten von Dithering-Farben innerhalb deutlicher Konturen ausgezeichnete Ergebnisse erzielt, bei nicht-konturierten Bildern jedoch nicht.

Bilder mit Konturenglättung

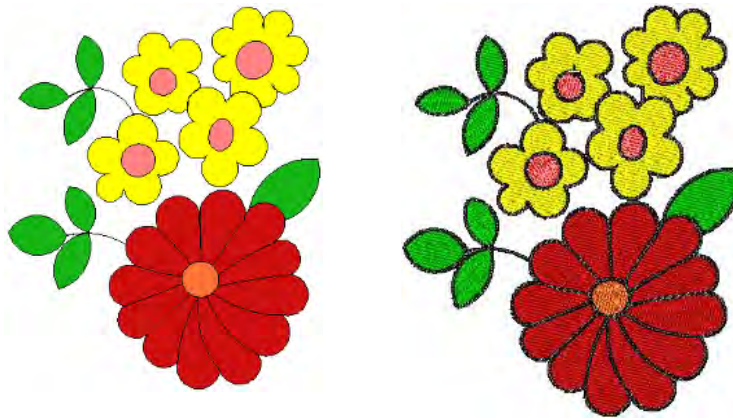
Die Konturenglättung ist eine Software-Technik und ähnelt der Dithering. Sie wird benutzt, um die harten Konturen, welche dort entstehen, wo sich Farbblöcke überschneiden, weicher werden zu lassen. Die weicheren Konturen entstehen durch eine ‚Verwischung‘ der Pixel an den Stellen, an welchen die Farben zusammentreffen.



Wurde Anti-Aliasing absichtlich eingesetzt, um Konturen zu verwischen, müssen diese vor dem automatischen Digitalisieren 'verschärft' werden.

BILDER IMPORTIEREN

Bitmap-Bilder können zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe in die Software eingefügt oder eingescannt werden. 'Klare' Bilder, die manchmal auch als 'Comics' bezeichnet werden, sind für die manuelle und die automatische Digitalisierung am besten geeignet. Scanner führen Störungen ein, während Grafikpakete 'Dithering' und 'Konturenglättung' ausführen, um die Druckqualität des Bildes zu erhöhen.



Abgepaustes Bild ist eingescannt Automatisch digitalisiert

Sie können Bildern nach dem Importieren skalieren und umwandeln, es ist in der Regel jedoch besser, dies während des Scannens zu tun. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

Bildvorlage einfügen



Benutzen Sie Bildvorlage / Autom. Digitalisierung / Standard > Bild einfügen, um Grafikdateien - Bitmap und Vektor - zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe oder zur Autom. Digitalisierung zu importieren. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Sie können verschieden formatierte Bitmap-Bilder zur Benutzung als Digitalisiervorlagen laden. Vektorgrafiken werden beim Einfügen in Bitmap-Bilder konvertiert.

- Gehen Sie zur Bildvorlage-Werkzeugpalette und wählen Sie Bild Einfügen aus.
- Mit dem Öffnen-Dialogfeld können Sie zu den Bildvorlagen-Ordern navigieren und Bildvorlagen im Bitmap- und Vektorformat öffnen.



Bildtransparenz

Die Software bietet jetzt Unterstützung für transparente Hintergründe in 24-bit- und 32-bit-Bildern.






Wenn ein Bild einen transparenten Hintergrund hat:

- Der Hintergrund wird automatisch aus der Auto-Digitalisierung ausgeschlossen.
- Das Bild wird automatisch auf seine sichtbaren Ausmaße zugeschnitten.

Vermeiden Sie die Verwendung von Bildern, die semi-transparente oder transparente Pixel innerhalb von Bildfarbenflächen enthalten, da diese bei der Reduzierung der Farbenanzahl zu schlechten Ergebnissen führen. Die resultierenden Pixel werden unter Umständen zu Löchern im Bild oder reduzieren die Farbflächen so stark, dass sie unnötigerweise aus den Stickereiergebnissen entfernt werden.

Bilder kopieren & einfügen


-  Klicken Sie auf Standard > Kopieren, um die Auswahl zu kopieren und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.
-  Klicken Sie auf Standard > Ausschneiden, um die Auswahl auszuschneiden und in die Zwischenablage zu legen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.
-  Klicken Sie auf Standard > Einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Sie können ein Bild in die Software kopieren und einfügen, indem Sie es direkt aus einem anderen Stickmuster oder einer Grafik-Anwendung kopieren und in Ihr Stickmuster einfügen. Wählen Sie einfach das Bild aus, das Sie kopieren und einfügen möchten, und drücken Sie <Strg + C>. Öffnen Sie die Stickdatei, in die Sie das Bild einfügen möchten. Klicken Sie auf das Einfügen-Symbol oder drücken Sie <Strg + V>.



Sie werden die Größe des Bildes verändern müssen, damit es in die Abmessungen des ausgewählten Rahmens passt.

Bildvorlage abblenden

-  Benutzen Sie Bildvorlage > Bild dimmen, um die Stiche beim Digitalisieren deutlicher anzeigen zu lassen.

Um einen Hintergrund abzublenken, klicken Sie auf den Bild abblenden-Schalter. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein Bild als Digitalisier-Hintergrund benutzen. Siehe auch Stickmuster digitalisieren .



Beim Digitalisieren möchten Sie das Bild möglicherweise ganz ausblenden. Benutzen Sie die Ansicht-Werkzeugleiste oder drücken Sie zum Ein- und Ausblenden einfach <D>.

Bild sperren



Benutzen Sie Bildvorlage > Sperren, um die Position markierter Objekte zu ihrem Schutz zu sperren. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.

Sperren Sie Bilder oder andere Objekte mit der Sperren-Taste oder indem Sie <K> drücken, um zu verhindern, dass sie versehentlich verschoben oder verändert werden. Das Sperren von Hintergrund-Abbildungen etwa sorgt dafür, dass diese während der Digitalisierung, Umwandlung oder Umformung von in ihrer Nähe befindlichen Stickobjekten an selbem Platz verbleiben. Denken Sie jedoch daran, auf Alles entsperren zu klicken, bevor Sie automatische Digitalisierungsmethoden benutzen.

BILDER SCANNEN

Wenn Sie existierende Bildvorlagen haben, können Sie diese mithilfe der Scanfunktion mit einem TWAIN-kompatiblen Scanner einscannen. Wenn Sie vorhaben, eine der automatischen Digitalisierertechniken zu verwenden, ist es wichtig, dass Sie Ihre Bildvorlage so gut wie möglich scannen; die Qualität des gescannten Bildes wirkt sich auf die Qualität des fertigen Stickmusters aus.

„Weniger ist mehr“ — das gilt auch für das Entwerfen von Stickmustern. Sie benötigen nicht jedes Detail einer Abbildung, um ein Stickmuster erstellen zu können. Sie benutzen den „Aufbau“ des Bilders, nicht die feineren Details wie Struktur und Farbe. Um eine Bildvorlage zu vereinfachen, bedecken Sie sie mit Pauspapier und zeichnen Sie nur die wesentlichen Formen und Linien ab, die mit Stichen gefüllt werden sollen. Entfernen Sie das Originalbild, wenn Sie scannen, und legen Sie weißes Papier über das Pauspapier. Reflektierende Oberflächen, wie etwa bei Hochglanzfotos, lassen sich möglicherweise nicht gut scannen. Decken Sie sie mit Pauspapier ab. Wenn die Bildvorlage aus sehr hellen Farben besteht, sollten Sie Umrisse mit einem feinen, schwarzen Filzstift hervorheben.

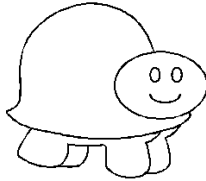
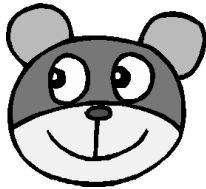
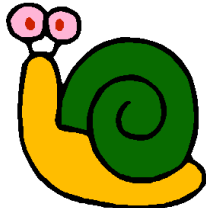
Scanner-Auflösung

Für die meisten Scanner müssen Sie Informationen bezüglich der Scanner-Auflösung eingeben. Die Auflösung bestimmt die Anzahl der Punkte pro Zoll (dpi), die zur Erzeugung einer Grafik verwendet werden. Je höher der Wert, desto klarer das Bild, aber um so größer ist auch die Datei. Für Digitalisierungszwecke sollten Sie eine maximale Auflösung von 300 dpi (Punkte pro Zoll) angeben. Normalerweise sollte eine Bildschirmauflösung von 72 dpi ausreichend sein. Als allgemeine Regel gilt, je kleiner das Originalbildmaterial und/oder je mehr Detail es beinhaltet, desto höher muss die Auflösung eingestellt werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

Art des Bildmaterials	Scanner-Auflösung
Visitenkarten, Briefköpfe	150 - 300 dpi
von Hand gezeichnete Skizzen	150 - 300 dpi
Fotos und Abbildungen	150 - 300 dpi
Kommerzielle Kunst, Liniengrafiken	72 - 150 dpi

Der Farbmodus

Für die meisten Scanner müssen Sie Informationen zum Farbmodus eingeben. Stellen Sie fest, ob es sich bei dem Bild um Linienkunst (Schwarzweißgrafik), eine Skizze, ein Farbbild, Schwarzweiß- oder ein Farbfoto handelt, und wählen Sie anschließend einen entsprechenden Modus aus. Der Schwarzweiß-Modus produziert die kleinsten Dateien. Farbfoto- und Grauskalige-Modi erzeugen 256 Farben und produzieren Dateien ähnlicher Größe. RGB-, „True Color“- oder „Millionen von Farben“-Modi erzeugen 16,7 Millionen Farben und produzieren die größten Dateien. Benutzen Sie die folgende Tabelle, um den geeigneten Modus für den Gebrauch mit Ihrem Bild zu finden.

Originalbild	Beispiel	Beschreibung	Empfohlener Farbmodus *	Bildfarben
Linienkunst		Zwei Farben - normalerweise Schwarz und Weiß	Schwarzweißgrafik Linienkunst	2 2
Grafik		Skizze oder Grafik mit Grauschattierungen	Graustufen Linienkunst	256 2
Farbbild		Zwei oder mehr Farben	RGB-Farben Millionen von Farben Farbzeichnung	16 mill 16 mill 2 - 256

* Unterschiedliche Scan-Software benutzt unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

Farbtiefe

Scannen Sie Farbbilder lieber im RGB-Modus (Millionen von Farben), als im 256 Farben-Modus. Sie werden auf dem Bildschirm vielleicht keinen Unterschied zwischen den unterschiedlichen Modi feststellen können. Es kann sogar sein, dass das 256-Farbbild besser aussieht als das RGB-Bild. Die Software konvertiert beim Laden jedoch alle Bilder in 256 Farben oder weniger. Sie benutzt die zusätzlichen Informationen, um ein besseres Bild zu produzieren, als wenn das Bild ursprünglich mit 256 Farben gescannt worden wäre.



In 256 Farben eingescannt



In Millionen von Farben eingescannt



Auf 8 Farben reduziert



Auf 8 Farben reduziert

Weitere Tipps:

- Scannen Sie Linienkunst-Bilder nicht im grauskaligen Modus, da das Scannen im grauskaligen Modus verschwommene Kanten erzeugt.
- Scannen Sie Farbbilder nicht im CMYK-Modus, da dieser nur bei Bildern verwendet wird, die ausgedruckt werden sollen, und da die Farben unter Umständen verschieden zu den RGB-Farben sein können.
- Wenn die Größe des Bildes geändert werden soll, skalieren Sie es, wenn Sie es scannen. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

Verschärfung

Manche Scanner-Softwares ermöglichen Ihnen, beim Scannen eine sogenannte ‚Verschärfung‘ anzuwenden. Die Verschärfung gleicht das leicht verschwommene Aussehen eines gescannten Bildes aus, indem sie nach Farbunterschieden im Bild sucht. Diese Unterschiede werden durch die Verschärfung betont, wodurch die Kanten innerhalb des Bildes klarer definiert werden. Die Details des Bildes werden nicht gesteigert, sie werden nur deutlicher. Benutzen Sie die Verschärfung für Bilder mit klar definierten Konturen. Verwenden Sie sie jedoch nicht bei Bildern ohne Konturen.



mit Verschärfung gescannt



ohne Verschärfung gescannt

Scannen von Bildvorlagen



Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage scannen, um Bitmap-Bildvorlagen von einem angeschlossenen Scanner direkt in das geöffnete Stickmuster zu scannen.

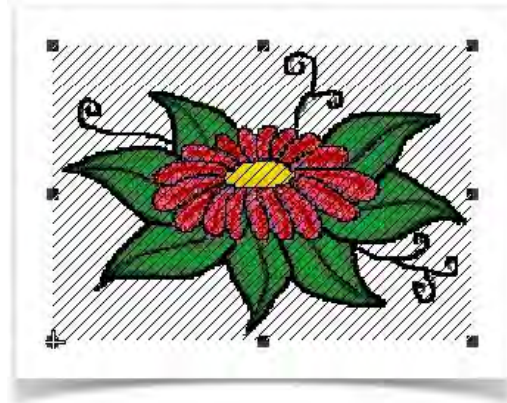
Sie können Bilder zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe direkt in die Sticksoftware einscannen. Die Scan-Funktion ermöglicht die Benutzung der meisten TWAIN-kompatiblen Scanner. Es kann jede Scan-Software verwendet werden, sofern das Bild in einem der kompatiblen Formate gespeichert werden kann. Um ein Bild zu scannen...

- Richten Sie Ihren Scanner ein. Siehe auch Scanner-Einrichtung.
- Bereiten Sie die Bildvorlage zum Scannen vor.
- Erstellen Sie eine neue Datei oder öffnen Sie das Stickmuster, in das die Grafik eingefügt werden soll.
- Gehen Sie zu Bildvorlage > Bildvorlage scannen. Ihr Scanprogramm wird geöffnet.
- Wählen einen Scan-Modus und die gewünschte Auflösung. Siehe auch Scan images.
- Begutachten Sie das Bild in der Scan-Anwendung.
- Wählen Sie den zu scannenden Bereich aus und scannen Sie das Bild ein.
- Speichern Sie das gescannte Bild in einer Drittanwendung. Speichern Sie es in einem kompatiblen Bilddateiformat in Ihrem Stickmuster-Ordner.












BILDVORLAGE BEARBEITEN

Für manuelle wie automatische Digitalisierungszwecke empfiehlt es sich, ein Bild vor dem Digitalisieren zu beschneiden. Sie können dies innerhalb der Software vornehmen oder eine andere Grafikanwendung benutzen. Manchmal ist es ratsam, diese Digitalisierenvorlagen nach dem Scannen oder Zuschneiden als separate Dateien zu speichern.

‘Klare’ Bilder, die manchmal auch als ‚Comics‘ bezeichnet werden, sind für die manuelle und die automatische Digitalisierung am besten geeignet. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering‘ und ‚Anti-Aliasing‘ benutzen, um die Druckqualität zu verbessern.



Bildvorlagen zuschneiden

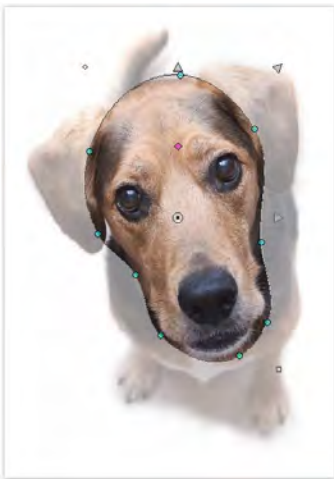
-  Benutzen Sie Kontext > Rechteck, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Rechteck-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > Oval, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Oval-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > Herz, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Herz-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 4-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 4-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 5-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 5-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 6-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 6-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 8-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 8-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 10-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 10-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > 12-zackiger Stern, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des 12-zackiger Stern-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Kontext > Kurve, um Bitmap-Bildvorlagen mithilfe des Kurven-Zuschneidewerkzeugs zuzuschneiden.
-  Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Die Sticksoftware ermöglicht Ihnen, Bilder vor der Benutzung zuzuschneiden. Bevor Sie Bitmap-Bilder für Designzwecke verwenden, sollten Sie diese entsprechend beschneiden, um somit überflüssige Details zu entfernen und die Verarbeitungsdauer zu verkürzen. Nachdem ein Bild beschnitten wurde, können Sie die Beschnittkonturlinien genauso wie Beschriftung umformen und umwandeln. Um ein Bitmap-Bild zum Digitalisieren zu beschneiden...

- Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild.
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf eine der Beschneidungsoptionen.
- Ziehen Sie ein Beschneiden-Auswahlfeld um die zu beschneidende Form.



- Sie können das Beschneiden-Auswahlfeld mit dem Umformen-Werkzeug umformen oder umwandeln.



- Rechts- oder Linksklicken Sie, um Umformungspunkte hinzuzufügen.
- Wechseln Sie zwischen Eck- und Kurvenpunkten, indem Sie den Punkt markieren und die <Leertaste> drücken.
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.



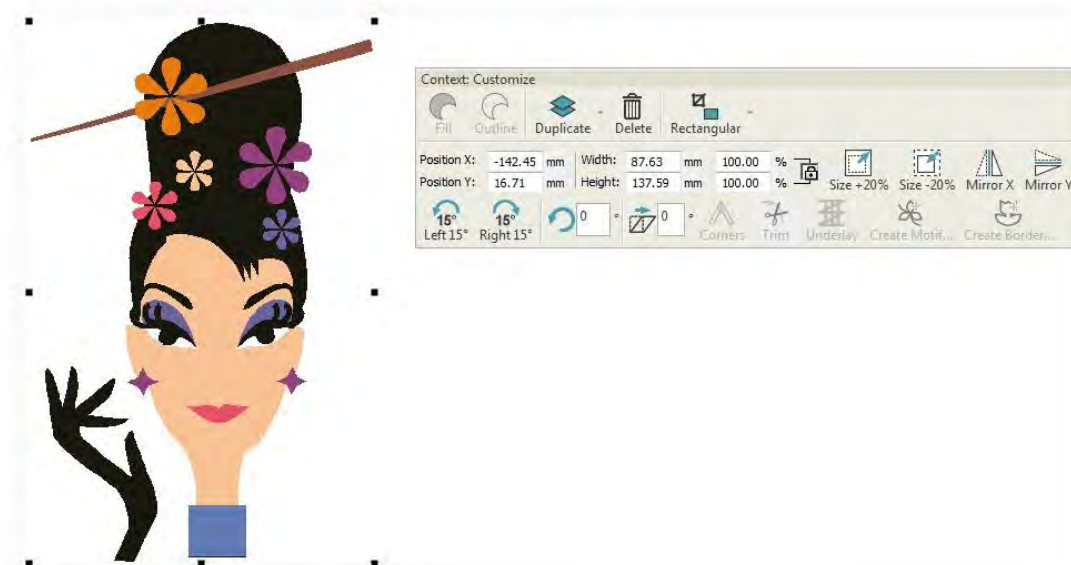
Um einen Schnittbereich zu entfernen, markieren Sie alle Umformungspunkte und drücken auf Entfernen.

Größe der Bildvorlage ändern



Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Sie können Objekte skalieren, indem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus ziehen oder die genauen Dimensionen in der Kontext-Werkzeugleiste angeben. Dies ist immer eine gute Idee, bevor Sie mit dem Digitalisieren beginnen, sei es manuell oder automatisch. Sie können auch die Kontext-Werkzeuge benutzen, um Ihre Bildvorlage vor der Benutzung zu spiegeln, zu drehen oder zu gieren.

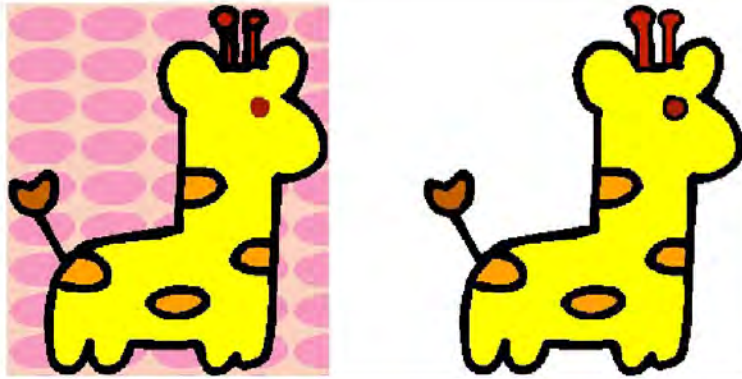


Bildvorlage Extern Bearbeiten



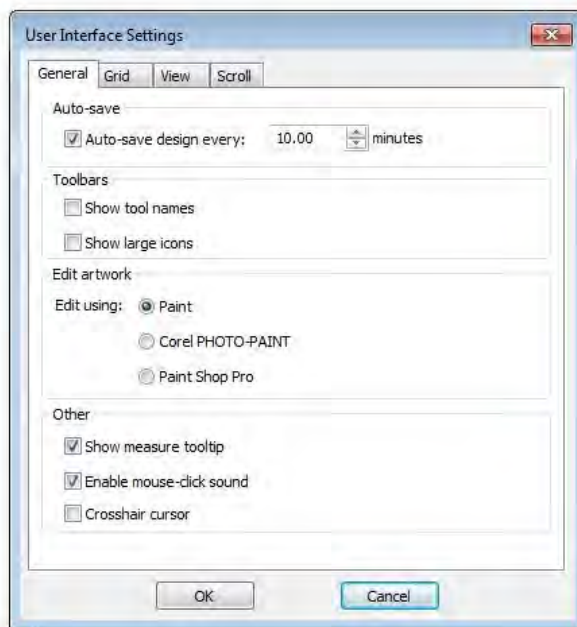
Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage Bearbeiten, um Bildvorlagen in einem ausgewählten Grafikprogramm zu bearbeiten.

Manchmal ist es notwendig, Bilder direkt in einem eigenständigen Grafikpaket zu bearbeiten. In der Regel werden auf diesem Wege Hintergründe entfernt, solide Flächen komplett mit Farbe aufgefüllt, Konturen hinzugefügt oder verstärkt sowie Lücken geschlossen.

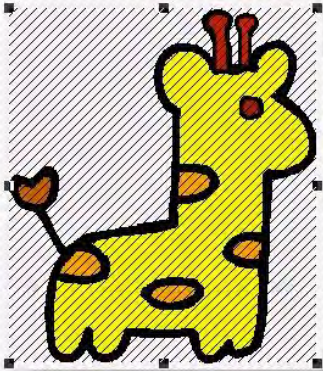


Sie können Bilder von Ihrer Software aus direkt in Paint, Photopaint oder Paint Shop Pro öffnen. Bilder, die auf diese Art aktualisiert werden, werden automatisch in die Sticksoftware zurückimportiert. Um ein Bild in einer Grafikanwendung zu bearbeiten...

- Um eine Grafik-Anwendung auszuwählen, wählen Sie Software-Einstellungen > Benutzeroberflächen-Einstellungen aus.
- Wählen Sie unter Allgemein > Bildvorlage bearbeiten die gewünschte Anwendung aus.



- Markieren Sie das Bild.
- Wählen Sie Bildvorlage Bearbeiten aus und wählen Sie ein Grafikpaket aus dem Dialogfeld aus.
- Das Bild wird im Grafikpaket geöffnet.
- Bearbeiten und speichern Sie es.
- Wählen Sie Datei > Aktualisieren <Dateiname>. Das Bild wird mit Streifen überzogen in Ihrer Software angezeigt. Dies bedeutet, dass es noch im Grafikpaket geöffnet ist.



- Wählen Sie Datei > Beenden & Zurück Zu <Dateiname>, um das Grafikpaket zu beenden und das aktualisierte Bild anzuzeigen. Die Streifen verschwinden.

Es gibt viele Grafikpakete, die Ihnen bei der Verbesserung Ihrer gescannten Bilder behilflich sein können. An einem Ende des Spektrums gibt es das einfache Paint-Programm. Es kann nur mit wenigen Formaten oder Farbumwandlungen arbeiten, ist aber dafür kostenlos in Windows enthalten. Am anderen Ende gibt es professionelle Werkzeuge wie z.B. Photopaint. Diese Programme können nahezu alles, sind aber unter Umständen für einen gelegentlichen Gebrauch zu teuer.

BILDQUALITÄT

Häufig ist es notwendig, Bildmaterial vor der Anwendung der automatischen Digitalisierung zu überarbeiten. Für eine effiziente Bearbeitung benötigen sowohl Autom. Digitalisierung als auch Klicken-zum-Füllen Bilder mit soliden Farben als Ausgangsmaterial. Sie können Bildmaterial mit Bitmap-Bearbeitungswerkzeugen in Grafikpaketen und/oder den in der Sticksoftware enthaltenen Bildbearbeitungswerkzeugen verbessern. In der Tat erlaubt Ihnen die Software die Anwendung von Autodigitalisierer nur dann, wenn das Bild zuvor angemessen bearbeitet wurde.



Bilder bereinigen

In der Praxis wird die Säuberung abgetasteter Abbildungen eine der folgenden Techniken oder auch eine Kombination derer, enthalten:

- Reduzierung der Farbenanzahl
- Konturen hinzufügen oder betonen
- Entfernung von Störungen, Weichzeichnung oder Konturenglättung
- Beseitigung unnötiger Details
- Beschneidung einzelner Gebiete
- Beseitigung von Hintergründen

Sie können die Software automatisch die Farbenanzahl reduzieren lassen oder eine exakte Zahl eingeben. Die exakte Angabe der Farbanzahl ist vor allem dann von Nutzem, wenn Sie die Design-Farben einer genauen Anzahl von Garnfarben zuordnen möchten. Siehe auch Bildmaterial auswählen.

Konturierte und nicht-konturierte Bilder

Vor der Vorbereitung Ihres Bildes sollten Sie wissen, was für einen Bildtyp Sie verwenden. In Bezug auf die automatische Digitalisierung gibt es zwei Kategorien – mit Konturen und ohne Konturen. Im Idealfall haben konturierte Bilder eine solide, schwarze Kontur um jede farbige Fläche. Nicht-konturierte Abbildungen bestehen idealerweise aus soliden Farbflächen. Bilder mit und ohne Konturen werden auf verschiedene Weisen vorbereitet.



Bild ohne Konturen

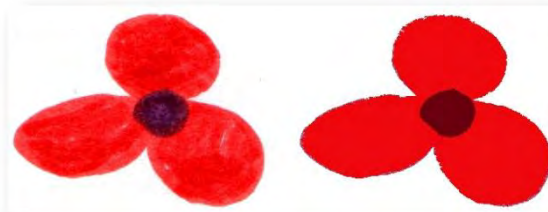


Bild mit Konturen

Farbenreduzierung

Manchmal sieht ein Bild klar aus, enthält jedoch zusätzliche Farben, die während des Scannens oder in einem Grafikpaket eingeführt wurden. Eine Farbenreduzierung bedeutet, die tatsächliche Anzahl der Bildfarben zu verringern, um überflüssige Details zu beseitigen und jeden Block auf eine einzelne, solide Farbe zu reduzieren.

Das Bild wird durch die Farbenreduzierung überarbeitet, vorhandene Störungen werden entfernt oder Konturenglättungen ausgeführt. Auf diese Weise wird die Anzahl der benötigten Abtrennungen und Farbwechsel für das Stickdesign minimiert.



Wenn Sie Bilder einscannen, sollten Sie sicherstellen, dass Sie sie mit der optimalen Farbtiefe einscannen. Siehe auch Bildvorlage scannen.

Konturen verschärfen

Die Verschärfung von Konturen bedeutet ein klareres Definieren der Konturen, die im Bild an klar erkennbare Farbböcke oder Formen angrenzen. Diese waren vielleicht schon im Original undeutlich oder haben während des Scannens an Klarheit verloren. Die Konturverschärfung ist für die automatische Digitalisierung von großer Bedeutung, da sie es der Software erleichtert, die eindeutigen Flächen zu identifizieren, welche im entstehenden Design zu Stickobjekten werden. Die Konturverschärfung funktioniert nur mit Bildern, die schwarze oder dunkle Konturen aufweisen.



Einige Bilder können undeutlich oder unvollständig erscheinen, obwohl sie solide Konturen aufweisen. Diese müssen mit Hilfe der Bildvorbereitungs-Werkzeuge oder einem Grafikpaket überarbeitet werden. Siehe auch Bildvorlage bearbeiten.

Störungsfilterung

Die Störungsfilterung sorgt in gescannten Bildern für ein Wiederherstellen der solide Farbböcke dem Original gemäß. Hierbei werden verschiedene Schattierungen zu einer soliden Farbe zusammengefügt. Die Störungsfilterung ist für die automatische Digitalisierung von grosser Bedeutung, da sie es der Software erleichtert, solide Farbböcke zu identifizieren, die im fertigen Stickmuster zu Stickobjekten werden. Sie bereinigt ausserdem verschwommene oder gefleckte Farbflächen.



Bild vor der Störungsfilterung,
gesprenkelte Farbe



Bild nach der Störungsfilterung,
einzelne, solide Farben

Zusammenfassung

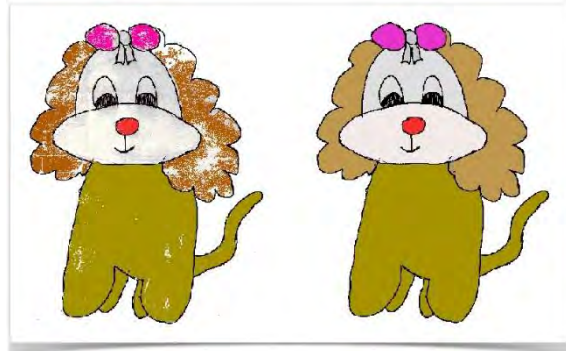
Selbst wenn Ihre Bildvorlage nach der Eingabe in der Software stickfertig aussieht, ist es notwendig, vor der Konvertierung eine Bildverarbeitung vorzunehmen. Die Software erlaubt Ihnen die Anwendung automatischer Digitalisieretechniken nicht ohne vorherige Bildverarbeitung.

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
Scan images	<ul style="list-style-type: none"> Im RGB-Modus scannen Verschärfung benutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Im RGB-Modus scannen Keine Verschärfung 	Wird im RGB-Modus gescannt
Strichzeichnung scannen	<ul style="list-style-type: none"> Im Zweifarbig-Modus scannen 	-	-
Retuschieren im Grafikpaket	<ul style="list-style-type: none"> Beschneiden Konturen hinzufügen oder bearbeiten Farben bearbeiten Störungen entfernen 	<ul style="list-style-type: none"> Beschneiden Bildformen bearbeiten Farben bearbeiten Störungen entfernen 	<ul style="list-style-type: none"> Beschneiden In Graustufen konvertieren Hintergrund entfernen Heller oder dunkler machen Kontrast anpassen
Bildmaterial vorbereiten- Werkzeug benutzen	<ul style="list-style-type: none"> Konturkontrast anpassen. Automatisch: 	<ul style="list-style-type: none"> Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren. Automatisch: 	-

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
	<ul style="list-style-type: none"> jeden konturierten Block zu einer einzigen Farbe mischen Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Konturen verschärfen 	<ul style="list-style-type: none"> jeden Block auf eine einzige Farbe reduzieren Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Farben, die nicht die gesamte Fläche vollständig ausfüllen, entfernen. 	
Digitalisieren	<ul style="list-style-type: none"> Manuell Klicken-zum-Füllen Autom. Digitalisierung 	<ul style="list-style-type: none"> Manuell Klicken-zum-Füllen Autom. Digitalisierung 	PhotoStitch Autom. Digitalisieren

BILDER VERARBEITEN

Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge bieten Ihnen alles, was Sie benötigen, um Formen in elektronischen Bildvorlagen ohne manuelle Eingabemethoden automatisch zu digitalisieren. Selbst wenn Ihre Bildvorlage nach der Eingabe in der Software stickfertig aussieht, ist es notwendig, vor der Konvertierung eine Bildverarbeitung vorzunehmen. Die Software verhindert sonst, dass Sie Autom. Digitalisierung anwenden. Es ist wichtig, dass Sie die richtige Bildvorbereitungsmethode für Ihr Bild benutzen.



Bildart	Vorbereitung
Nicht-konturiert Bilder	Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren. jeden Block auf eine einzige Farbe reduzieren Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Farben entfernen, die nicht die gesamte Fläche einnehmen.
Konturierte Bilder	Konturkontrast anpassen jeden konturierten Block zu einer einzigen Farbe mischen Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Konturen verschärfen.

Abhängig von der Qualität des gescannten Bilds müssen Sie es unter Umständen manuell retuschieren, bevor Sie es in Ihrer Software verarbeiten. Dies erfolgt normalerweise, um Hintergründe zu eliminieren, einfarbige Flächen mit Farbe auszufüllen, Konturen hinzuzufügen, Lücken zu schließen oder Konturen zu verstärken. Siehe auch Bildvorlage bearbeiten.

Bildmaterial zur Auto-Digitalisierung vorbereiten

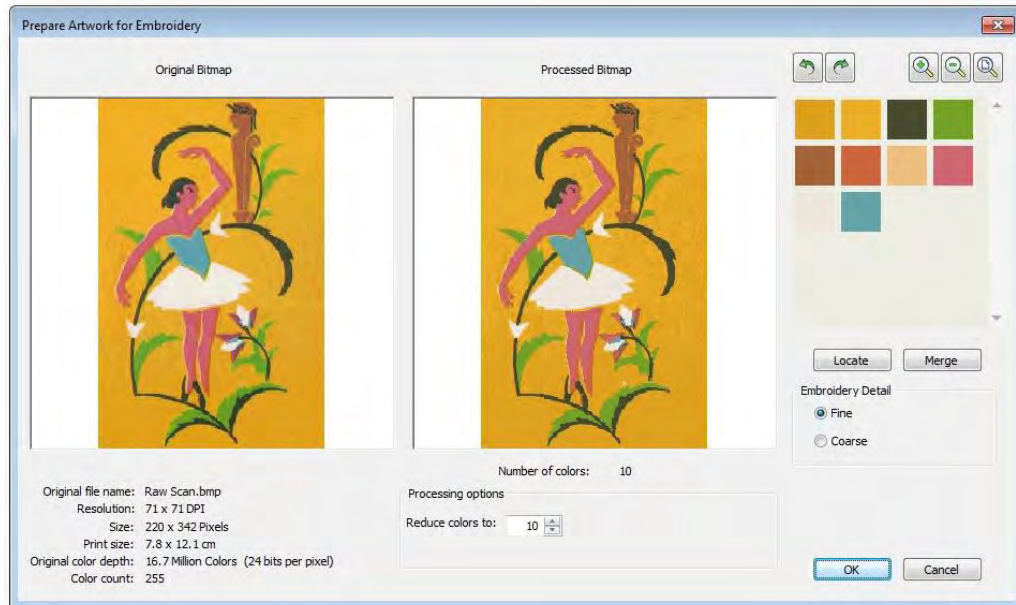


Benutzen Sie Bildvorlage > Bild zum Stickern Vorbereiten, um Bitmap-Bilder durch die Reduzierung von Farben, die Entfernung von Störfaktoren im Bild und die Schärfung von Konturen zur Autom. Digitalisierung vorzubereiten.

Benutzen Sie das Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug, um elektronisches Bildmaterial für das automatische Digitalisieren vorzubereiten. Das Werkzeug reduziert Farbblöcke in Bitmap-Abbildungen automatisch auf eine einzelne Farbe, wobei Konturenglättungen vorgenommen und Störungen entfernt werden. Sie können die Software die Anzahl der Farben automatisch reduzieren lassen oder eine genaue Zahl eingeben. Die exakte Angabe der Farbanzahl ist vor allem dann von

Nutzen, wenn Sie die Stickmuster-Farben einer genauen Anzahl von Fadenfarben zuordnen möchten.

- Scannen oder importieren Sie das zu verwendende Bild.
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf das Bildmaterial vorbereiten-Symbol. Das Bild wird sowohl in im ‚Vorher‘- als auch im ‚Nachher‘-Vorschaufeld angezeigt.



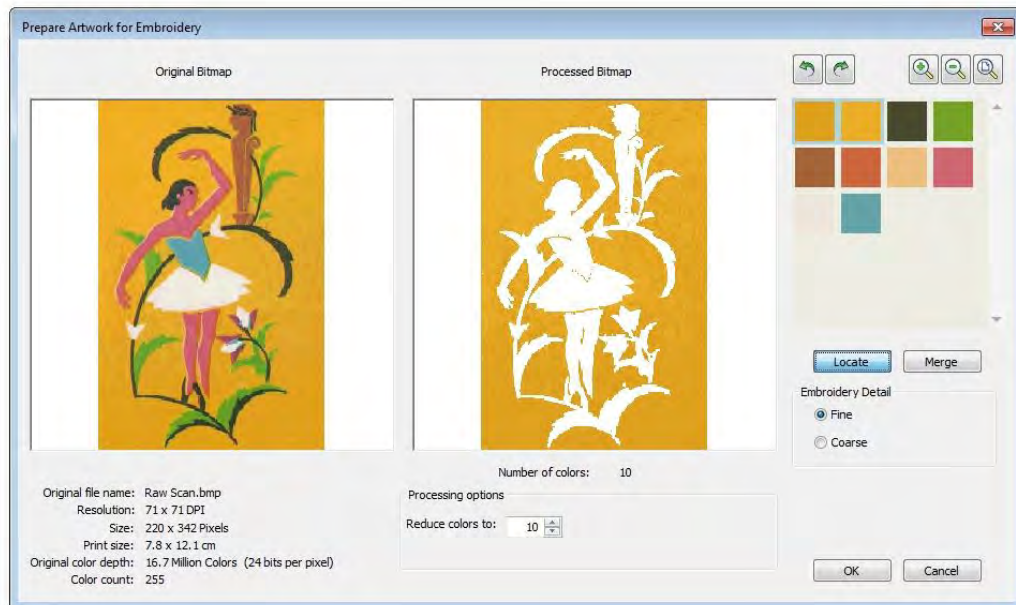
- Überprüfen Sie die in der verarbeiteten Bitmap enthaltene Farbenanzahl. Die Software schlägt eine Farbenanzahl vor und zeigt eine Vorschau des resultierenden Bildes an. Sollten zu viele Farben vorhanden sein, enthält das Bild wahrscheinlich Störungen.
- Versuchen Sie zuerst, die Farbenanzahl zu erhöhen oder zu verringern, sodass sie der Anzahl der zu verwendenden Fäden entspricht.



- Die Stickereidetail-Einstellungen wirkt sich auf die Fläche aus, die benutzt wird, um Stickobjekte zu generieren. Sie hat keine Auswirkung auf das Bild selbst, dafür aber auf das Stickergebnis, indem kleinere Farbflächen ausgefiltert werden.

Hohe Auflösung	Resultiert im Allgemeinen in mehr Detail und einer höheren Anzahl von Stickobjekten.
Grobe Auflösung	Resultiert im Allgemeinen in etwas weniger Detail, reduziert dafür aber die Anzahl der Stickobjekte. Dies ist für 'verrauschte' Bilder mit vielen kleinen Flächen nützlich. Es funktioniert besonders gut bei JPG-Dateien, die von Natur aus verrauscht sind.

- Klicken Sie auf Vergrößern, um das Bild näher zu betrachten. Zusätzlich zu den Zoom-Schaltflächen können Sie zum Vergrößern oder Verkleinern der Ansicht auch das Mausrad benutzen. Sie können zudem das Bild anklicken und ziehen, um die Ansicht im Ansichtsfeld zu schwenken.



- Bei Bedarf können Sie Farben manuell lokalisieren und fusionieren.
 - Klicken Sie, während Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten, in der Farbpalette ähnliche Farben an, um sie zu markieren.
 - Klicken und halten Sie die Lokalisieren-Schaltfläche gedrückt, um eine Vorschau zu erhalten.
 - Klicken Sie auf Fusionieren, um alle ähnlichen Farben in einer einzigen Mischfarbe zu fusionieren.
- Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

BILD SPEICHERN

Bildvorlagen können zur Benutzung als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergründe‘ in Ihre Sticksoftware eingefügt oder eingescannt werden. In der Bildmaterial-Werkzeugpalette finden Sie alles, was Sie benötigen, um elektronische Bildvorlagen in Ihre Sticksoftware zu importieren, sie zu bearbeiten und zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten. Alle Bilder, die im Designfenster platziert werden, sei es durch Scannen, Einfügen oder Einfügen von der Festplatte, werden zusammen mit dem Stickmuster in der EMB-Datei gespeichert. Nach dem Bearbeiten in der Sticksoftware oder einer anderen Grafikanwendung möchten Sie das Bild aber vielleicht als separate Datei speichern. Die Software erlaubt Ihnen, bearbeitete Bildvorlagen sowohl aus dem Stickmodus als auch aus dem Grafikmodus heraus zu speichern.

Bild im Stickmodus speichern



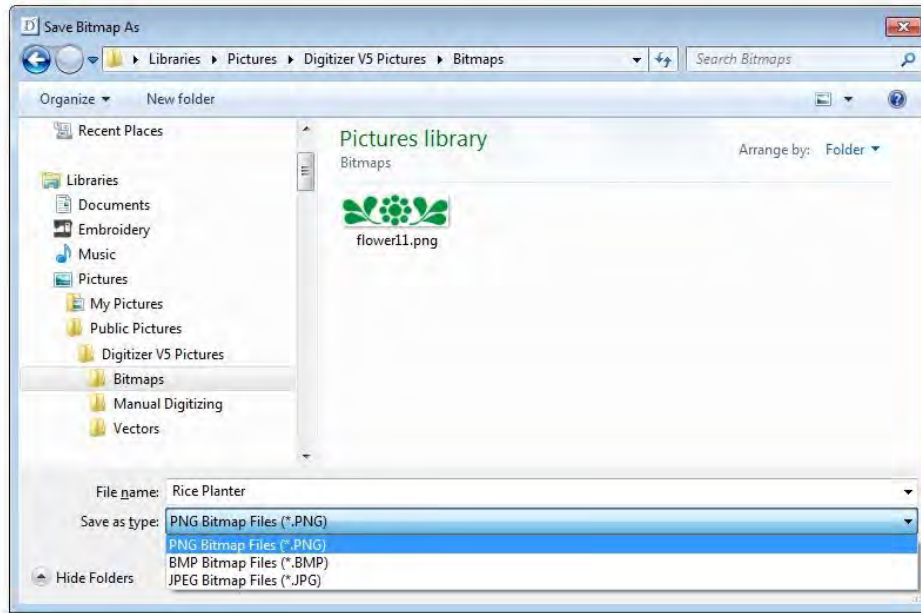
Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage speichern als, um einen Hintergrund nach der Bildver- und/oder -bearbeitung als separate Datei zu speichern.

Sie können markierte Bildvorlagen im Stickmodus in einer begrenzten Anzahl von Grafikdateiformaten speichern...

- Fügen Sie das Bild ein und be- und verarbeiten Sie es nach Bedarf.



- Markieren und klicken Sie auf das Bild speichern-Symbol in der Bildvorlage-Werkzeugpalette. Das Bitmap Speichern als-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie einen Ordner und dann aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus.
- Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf Speichern.

Diese Datei ist keine Referenzdatei der EMB-Datei. Weitere Änderungen betreffen das eingebettete Bild nicht.

Bild im Grafikmodus speichern



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.



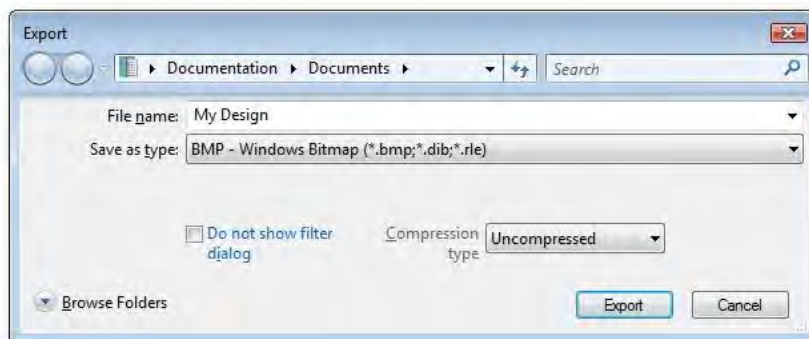
Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage speichern als, um einen Hintergrund nach der Bildver- und/oder -bearbeitung als separate Datei zu speichern.

Wenn Sie ein bearbeitetes Bild im Grafikmodus speichern, stehen Ihnen wesentlich mehr Dateiformate zur Verfügung. Siehe auch Unterstütztes Bildmaterial.

- Fügen Sie das Bild ein und be- und verarbeiten Sie es nach Bedarf.



- Wechseln Sie zum Grafikmodus.
- Markieren und klicken Sie auf das Bild speichern-Symbol. Das Exportieren-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie im Speichern In-Feld einen Ordner und dann aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus.
- Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf Exportieren.

BILDVORLAGE KONVERTIEREN

Ihre Sticksoftware enthält standardmäßig die komplette Suite aller CorelDRAW® Essentials-Grafikwerkzeuge, die Ihnen zahlreiche Methoden zum Entwerfen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten. Die Software läuft im so genannten Stickmodus. CorelDRAW® Essentials hingegen läuft im Grafikmodus. Im Grafikmodus können Sie Vektorgrafiken direkt in Stickobjekte konvertieren. Sie können sogar ganze Clipart-Designs in Stickerei konvertieren. Die resultierenden Objekte übernehmen die aktuelle Stichart, die Farbe und die Objektdetails, die für diesen Objekttyp eingestellt sind. Sie können diese Eigenschaften nach Bedarf anpassen. Sie können zudem Stickerei in Vektor-Objekte umsetzen.

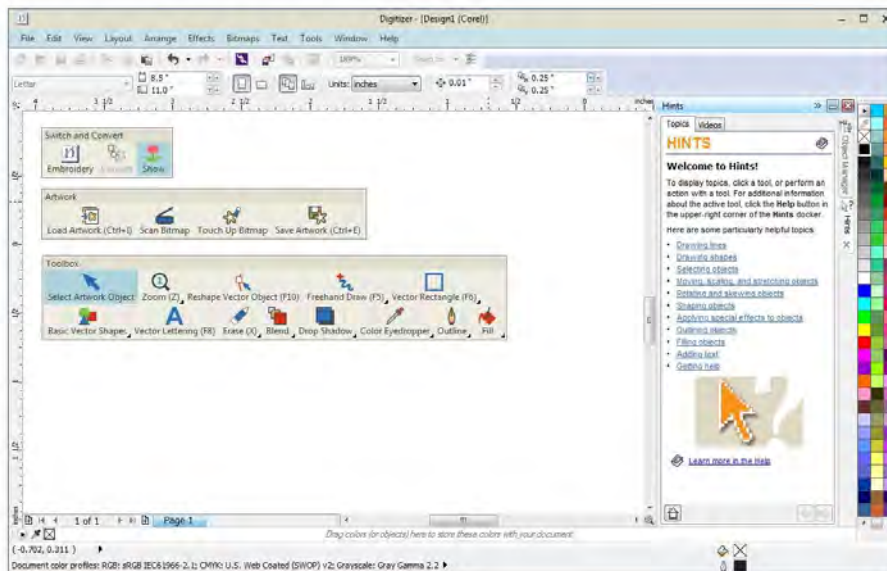
Für eine detaillierte Beschreibung der CorelDRAW®-Oberfläche vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das über Windows Start > Programme verfügbar ist.. Alternativ können Sie über das Grafikmodus-Hilfe-Menü auf die Onscreen-Hilfe zugreifen.

Grafikmodus



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.

Im Grafikmodus können Sie mithilfe des CorelDRAW® Essentials-Werkzeugsatzes Vektor-Objekte erstellen, bearbeiten und in Stickerei konvertieren. Blenden Sie Stickobjekte im Grafikmodus aus, indem Sie Stickerei anzeigen ein- und ausschalten.



Vektor- & Stickobjekte konvertieren



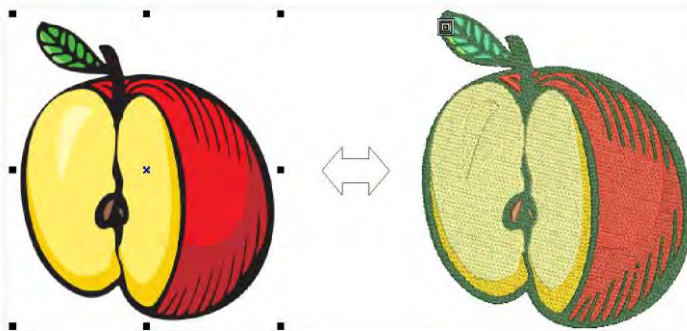
Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Stickerei in Bild konvertieren, um markierte Stickobjekte in Vektorbilder zu konvertieren.



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

Das Verhalten des Konvertieren-Werkzeugs hängt davon ab, in welchem Modus es aufgerufen wird und welche Objekte im Designfenster markiert sind...

- Im Grafikmodus werden markierte Vektor-Objekte in Stickerei umgesetzt und im Stickmodus angezeigt. Unmarkierte Objekte werden angezeigt können jedoch nicht ausgewählt werden.
- Im Stickmodus werden markierte Stickobjekte in Vektor-Objekte umgesetzt und im Grafikmodus angezeigt. Unmarkierte Objekte werden angezeigt können jedoch nicht ausgewählt werden.
- Sie können Stickobjekte im Grafikmodus oder Vektor-Objekte im Stickmodus ausblenden, in dem Sie Stickerei zeigen oder Vektoren anzeigen ausschalten.
- Markieren Sie die Vektor-Objekte, die Sie konvertieren möchten, und klicken Sie auf Bild in Stickerei konvertieren. Der Stickmodus öffnet sich nach einem Moment und die konvertierten Stickobjekte werden angezeigt.
- Das Konvertieren von Stickobjekten in Vektoren funktioniert genau umgekehrt – markieren Sie die Stickobjekte und klicken Sie auf Stickerei in Bild konvertieren. Der Grafikmodus öffnet sich nach einem Moment und die konvertierten Vektor-Objekte werden angezeigt.



- Grafiktext kann ebenfalls in systemeigene Stickereischriftarten konvertiert werden.