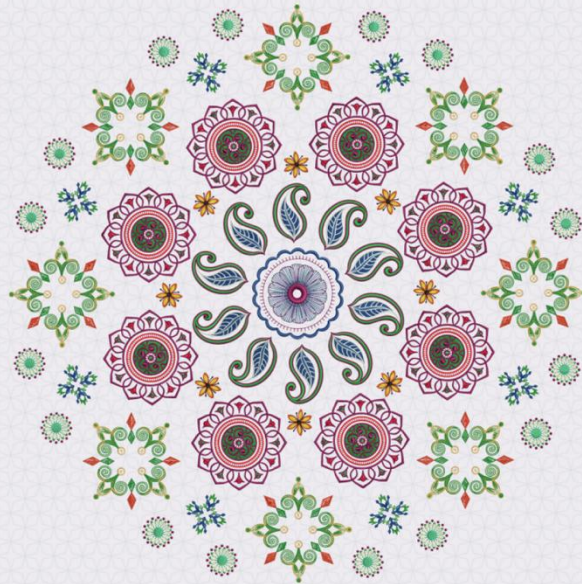


Digitizer V5.5



OBJEKTE BEARBEITEN
OBJEKTE BEARBEITEN

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.

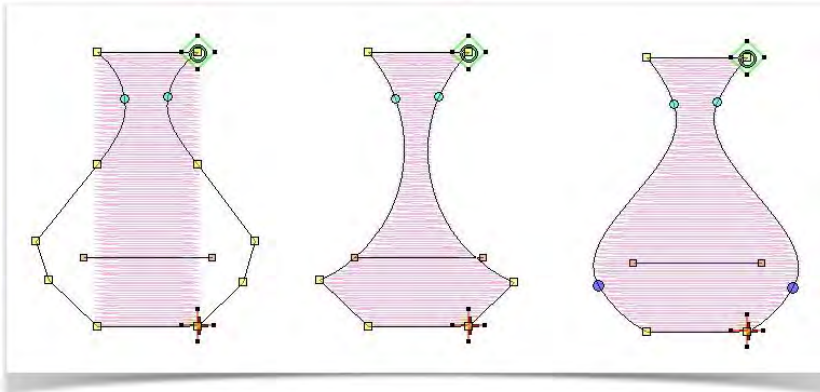
Jeder Ersatz von Digitizer-Sticksoftware wird für die verbleibende Dauer der ursprünglichen Gewährleistungsfrist oder dreißig (30) Tage - je nachdem, was den längeren Zeitraum darstellt - garantiert.

INHALT

| | |
|--|-----------|
| Einführung | 1 |
| Auswahlfunktionen..... | 2 |
| Bearbeitungsfunktionen | 3 |
| Objekteigenschaften | 4 |
| Auf Eigenschaften zugreifen | 4 |
| Eigenschaften kopieren | 5 |
| Stichabstand einstellen | 6 |
| Objekte umwandeln | 7 |
| Objekte skalieren | 7 |
| Objekte drehen | 8 |
| Objekte schrägstellen | 9 |
| Objekte umformen | 10 |
| Kontrollpunkte anpassen..... | 10 |
| Formen glätten | 12 |
| Start-/Endpunkte anpassen | 13 |
| Umformen von Kreis-Objekten | 14 |
| Stichwinkel anpassen | 15 |
| Kürzeste Verbindungen..... | 16 |
| Kürzeste Verbindung-Option | 16 |
| Kürzeste Verbindung anwenden | 17 |
| Beschränkungen beim Anwenden von Kürzeste Verbindung | 17 |
| Objekte einreihen | 19 |
| Reihenfolge mit Ausschneiden & Einfügen | 19 |
| Reihenfolge nach Objekt oder Farbe | 20 |
| Farbwechsel optimieren | 20 |
| Einreihung nach Auswahlreihenfolge | 21 |
| Objekte aufteilen | 22 |
| Objekte zerlegen | 22 |
| Objekte schneiden | 24 |
| Stiche bearbeiten..... | 27 |
| Auswählen von Stichen | 27 |
| Stiche einfügen | 28 |
| Stiche verschieben | 29 |
| Beim Durchlaufen markieren | 30 |
| Das Einbetten von Objekten | 31 |

EINFÜHRUNG

Neben Änderungen am gesamten Stickmuster wie etwa dem Ändern der Fadenpalette und der Stickmusterfarben können Sie auch Stickmuster-Objekte oder sogar einzelne Stiche bearbeiten. Die Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette bietet eine Reihe von Werkzeugen für die Umformung, die Größenänderung und das Drehen von Objekten sowie das Hinzufügen oder Entfernen von Stichwinkeln. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.



AUSWAHLFUNKTIONEN

Für die meisten Auswahl-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

| Vorgang | Tastenkombination |
|--|---|
| Auswahl-Werkzeug auswählen | <O> |
| Multiple Objekte auswählen | <Strg> + Linksklick |
| Eine Reihe von Objekten markieren | <Umschalten> + Linksklick auf erstes und letztes Objekt |
| Nächstes Objekt auswählen | <Karteireiter> |
| Vorheriges Objekt auswählen | <Umschalten + Karteireiter> |
| Nächstes Objekt der Auswahl hinzufügen | <Strg + Karteireiter> |
| Vorheriges Objekt der Auswahl hinzufügen | <Strg + Umschalten + Karteireiter> |
| Alle Objekte markieren | <Strg + A> |
| Markierung aller Objekte aufheben | <Esc> oder <X> |

BEARBEITUNGSFUNKTIONEN

Für die meisten Bearbeiten-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

| Vorgang | Tastenkombination |
|---|--------------------------|
| Aktuellen Stich zentrieren | <C> |
| Markierte Objekte ausschneiden | <Strg + X> |
| Markierte Objekte kopieren | <Strg + C> |
| Markierte Objekte einfügen | <Strg + V> |
| Markierte Objekte duplizieren | <Strg + D> |
| Markierte Objekte mit Versetzung duplizieren | <Strg + Umschalten + D> |
| Markierte Objekte löschen | <Löschen> |
| Markierte Objekte gruppieren | <Strg + G> |
| Gruppierung markierter Objekte aufheben | <Strg + U> |
| Markierte Objekte sperren | <K> |
| Objekte entsperren | <Umschalten + K> |
| Markierte Objekte umformen | <H> |
| Kürzeste Verbindung auf markierte Objekte anwenden | <J> |
| Markierte Objekte einpassen | Linksklick + Pfeiltasten |
| Befehl rückgängig machen | <Strg + Z> |
| Einen Befehl wiederherstellen | <Strg + Y> |
| Befehl abbrechen | <Esc> |
| Letzten Referenzpunkt löschen (beim Digitalisieren) | <Bksp> |
| Unterlage in markierten Objekten ein-/ausschalten | <U> |

OBJEKTEIGENSCHAFTEN

Stickmuster bestehen aus 'Stickobjekten'. Sie werden 'Objekte' genannt, weil sie unabhängig voneinander manipuliert werden können. Genau wie gezeichnete Objekte haben Stickobjekte bestimmende Merkmale oder 'Eigenschaften' wie Farbe, Größe, Position und so weiter. Sie besitzen auch besondere Eigenschaften, die einmalig zur Stickerei sind, wie zum Beispiel Stichtyp und -dichte. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist seine Stichart. Andere wichtige Eigenschaften sind Unterlagentyp und Schrumpfausgleich.



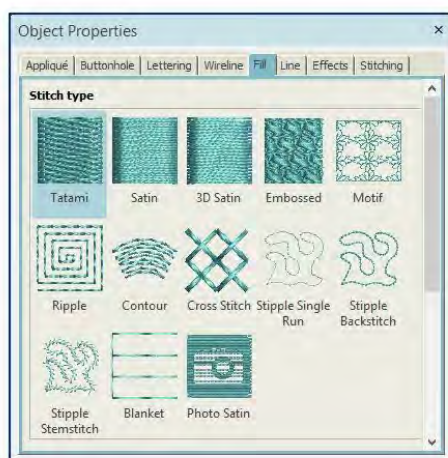
Auf Eigenschaften zugreifen



Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften**, um Eigenschaften vor einzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Wenn Sie ein neues Stickmuster beginnen, benutzt die Software die Einstellungen, die zum gewählten Stoff gehören. Einige Eigenschaften können auf dem Bildschirm modifiziert werden – zum Beispiel können Sie die Größe verändern, indem Sie ein Objekt mithilfe der Kontrollpunkte skalieren. Andere Eigenschaften wie Stichabstände oder Stichtlänge können im Objekteigenschaften-Docker geändert werden. Dieser Docker ist standardmäßig geöffnet.


- Um die Objekteigenschaften zu ändern, markieren Sie das/die zu verändernden Objekt/e.
- Wenn er nicht bereits offen ist, doppelklicken Sie, um den Eigenschaften-Docker zu öffnen. Wenn Sie mehr als ein Objekt markieren, werden nur Einstellungen angezeigt, die für alle Objekte relevant sind.




- Wählen Sie einen Karteireiter aus und passen Sie die Einstellungen an.
- Klicken Sie auf OK, um die Änderungen anzuwenden.

Das Ändern von Details markierter Objekte hat keinen Einfluss auf die Standardeinstellungen und auch nicht auf die Eigenschaften der nicht aktuell markierten Objekte. Änderungen der Objekteigenschaften werden beibehalten, wenn ein Objekt modifiziert und neu generiert wird.

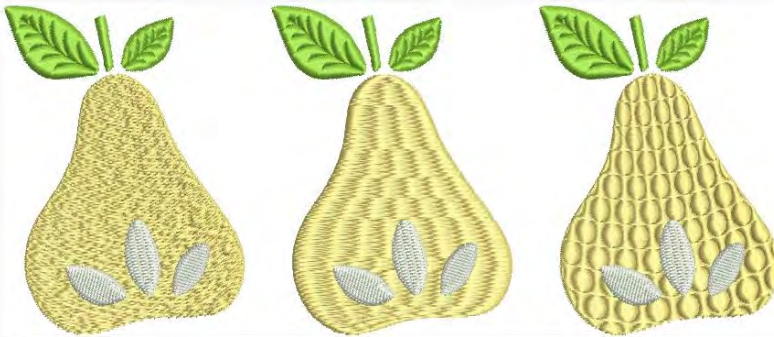
Eigenschaften kopieren

 Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften kopieren, um die Eigenschaften eines markierten Objekts auf das Stickmuster zu übertragen.

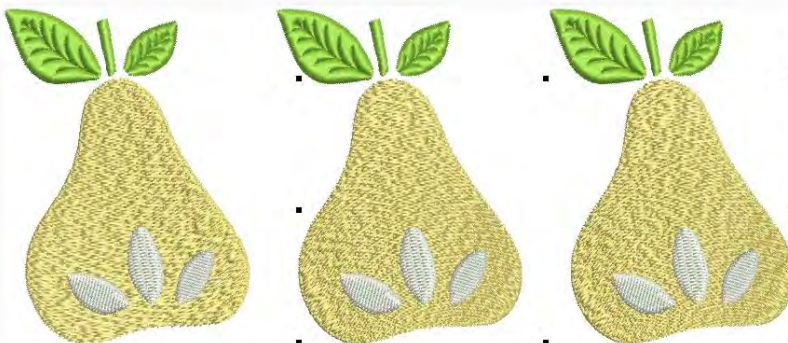
 Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften anwenden, um aktuelle Einstellungen bei ausgewählten Objekten anzuwenden.

Sie können die 'tatsächlichen' Eigenschaften eines markierten Objekts für alle neuen Objekte 'aktuell' machen oder sie auf andere Objekte anwenden.

- Um Eigenschaften zu kopieren, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Objekteigenschaften kopieren.
- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und benutzen den Befehl aus dem Popup-Menü.



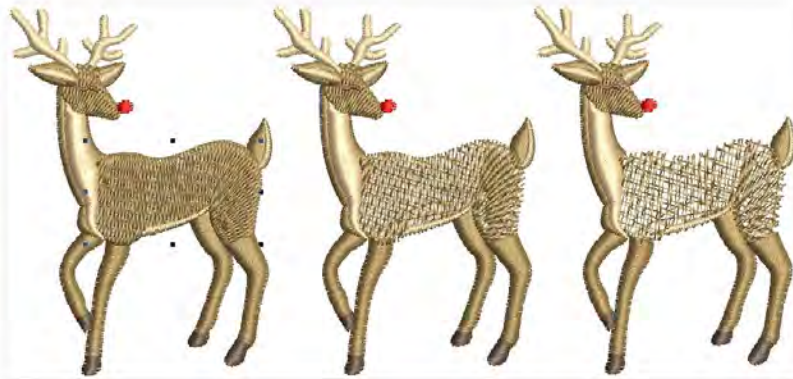
- Markieren Sie das/die Zielobjekt/e und klicken Sie auf Objekteigenschaften Anwenden. Der Befehl steht auch im Popup-Menü zur Verfügung.



Stichabstand einstellen

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

Mit der Software können Sie den Abstand der meisten Sticharten im ganzen Stickmuster oder in ausgewählten Teilen eines Stickmusters ändern. Um die aktuellen Eigenschaften zu ändern, markieren Sie das Objekt, klicken auf das Werkzeug und stellen eine Prozentanpassung ein - z.B. 150% -, um den Stichabstand zu erhöhen und so die Gesamtdichte zu reduzieren. Überprüfen Sie die revidierte Stichzahl in der Statusleiste. Siehe auch Autom. Stoffe & Dichte.



OBJEKTE UMWANDELN

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

Die Skalierbarkeit und Stickqualität eines Stickmusters hängt letztendlich von der Qualität des Ausgangsmaterials ab. Nur programmeigene Stickmuster wie EMB oder JAN enthalten den gesamten Satz an Stickmusterinformationen, die für 100% perfektes Skalieren und Umwandeln erforderlich sind. Wenn Sie stichbasierte Motive um mehr als 5% skalieren, wirken sich Änderungen der Stichdichte auf die Stickmusterqualität aus.

Objekte skalieren



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.



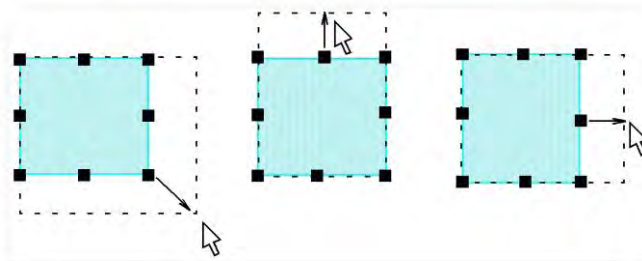
Benutzen Sie Kontext > Größe + 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.



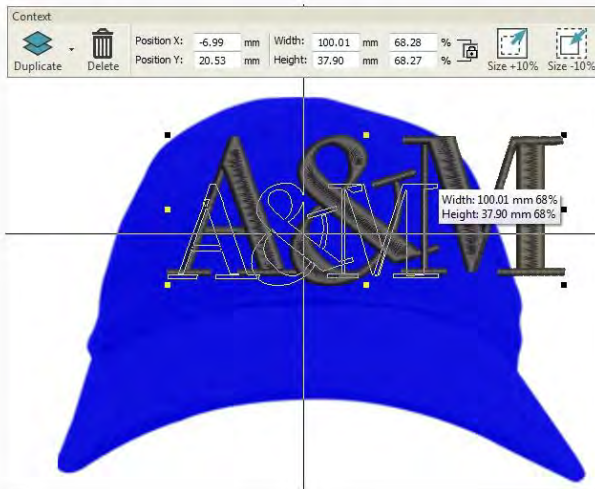
Benutzen Sie Kontext > Größe - 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu verkleinern.

Sie können Objekte skalieren, indem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus ziehen oder die genauen Dimensionen in der Kontext-Werkzeugleiste angeben. Wenn ein Objekt skaliert wird, ändert sich die Stichzahl, um den aktuellen Stichabstand beizubehalten.

- Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen zu skalieren, markieren Sie das/die zu skalierende Objekt/e. Klicken-und-ziehen Sie die Kontrollpunkte, um das Objekt zu vergrößern oder verkleinern.



- Sie können markierte Objekte oder ein ganzes Stickmuster auch mithilfe der Breiten- und Höhen-Einstellungen skalieren. Die Stiche werden neu generiert und die ursprüngliche Stichdichte wird beibehalten.



- Alternativ können Sie zur Größenänderung in 10%-Schritten auch die Größe-Schaltflächen benutzen.

Die neue Objektgröße beträgt nach dem Skalieren 100 % .

Objekte drehen



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.



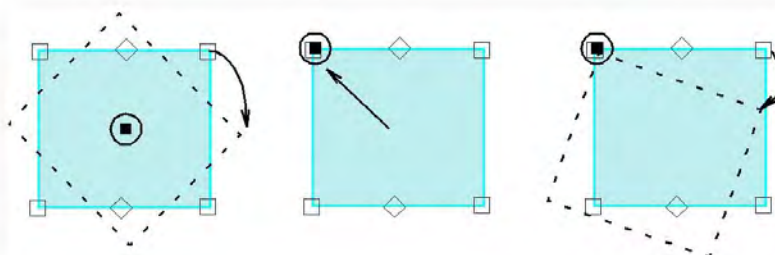
Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um markierte Objekte in 15°-Schritten gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.



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

Wenn Sie Stickmuster-Layouts erstellen, werden Sie häufig Objekte duplizieren und in Position drehen.

- Wenn Sie ein Objekt oder eine Gruppe markieren, erscheinen an den Enden Kontrollpunkte. Objekt noch einmal anklicken. Drehpunkte erscheinen an den Ecken des Objekts, und in der Objektmitte wird ein Fixpunkt angezeigt. Klicken Sie auf einen Drehpunkt und ziehen Sie diesen im oder gegen den Uhrzeigersinn.



- Falls notwendig, ziehen Sie den Dreh-Ankerpunkt in der Mitte an eine neue Position.
- Alternativ benutzen Sie die Schaltflächen, um die markierten Bereiche um jeweils 15° in die eine oder die andere Richtung zu drehen. Alternativ können Sie einen präzisen Drehwert in das Drehen-Feld eingeben und auf <Eingabe> drücken.

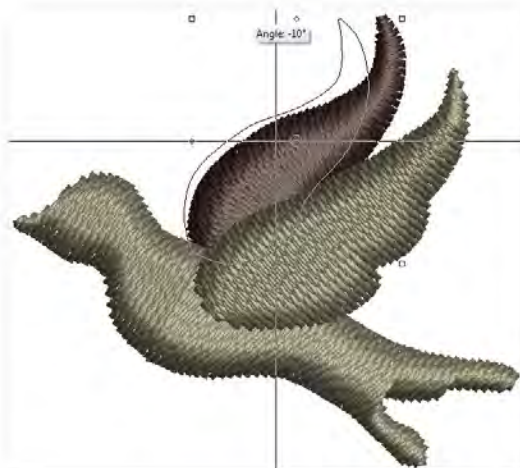


- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und wählen einen Drehen-Befehl aus dem Popup-Menü.

Objekte schrägstellen

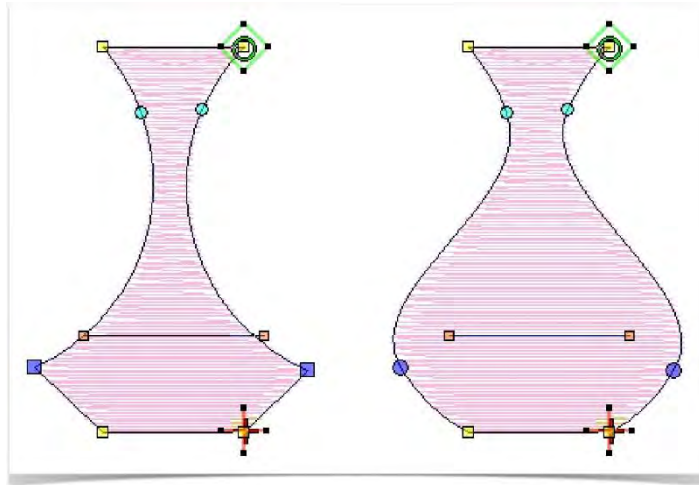
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Objekte können auf horizontaler Ebene schräg gezogen werden, indem die entsprechenden Kontrollpunkte bis zum gewünschten Winkel gezogen werden. Verzerrungsgriffe sind rautenförmig und erscheinen in der oberen und unteren Mitte des Objekts. Alternativ können Sie einen präzisen Schrägstellwert in das Schrägstellen-Feld eingeben und auf <Eingabe> drücken.



OBJEKTE UMFORMEN

Sie ändern Objektformen in Ihrer Sticksoftware ähnlich wie bei Objekten in einem Grafikpaket mithilfe von Kontrollpunkten. Diese können je nach Objekttyp leicht variieren. Für manche Objekte können Sie die Kontrollpunkte von Ecken in Kurven ändern. Die Anpassung von Stichwinkeln hängt vom Objekttyp ab. Bei manchen Objekten können Sie einen einzigen Stichwinkel einstellen. Bei anderen passen Sie sich wendende Winkel an. Sie können auch Start- und Endpunkte ändern. Dies ist nützlich, um Transportstiche zwischen Objekten zu minimieren. Ändern Sie Konturen, indem Sie Kontrollpunkte hinzufügen, löschen oder verschieben.



Kontrollpunkte anpassen



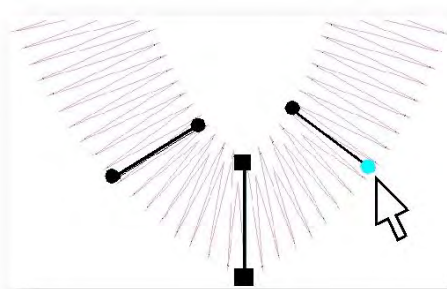
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.



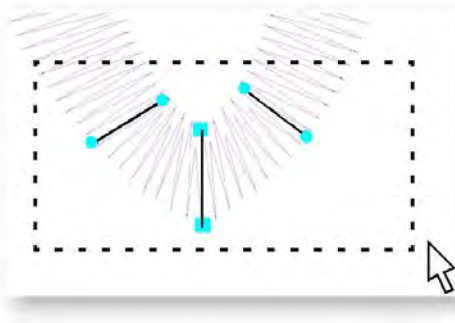
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Kontrollpunkte können zur Umplatzierung oder Modifikation einzeln oder gemeinsam markiert werden.

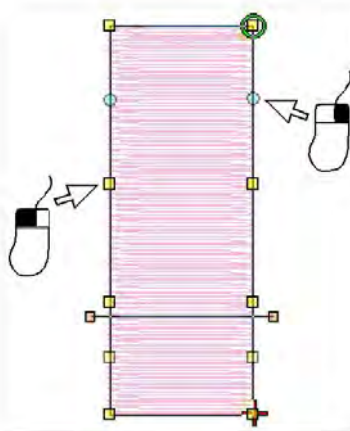
- Klicken Sie, um einen einzelnen Kontrollpunkt auszuwählen.



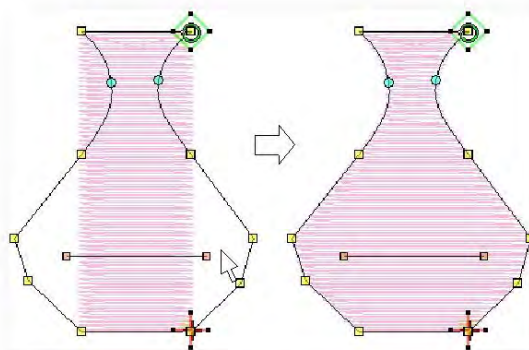
- Halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie, um mehrere Kontrollpunkte auszuwählen. Oder klicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um eine Gruppe von Kontrollpunkten.



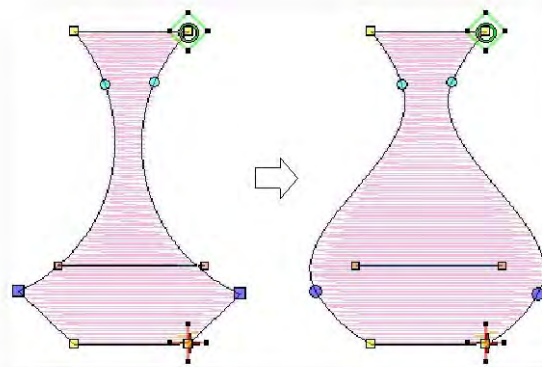
- Drücken Sie <Entfernen>, um markierte Kontrollpunkte zu löschen.
- Fügen Sie Objektkonturen Kontrollpunkte hinzu, indem Sie bei ausgewähltem Umformen-Werkzeug auf sie klicken. Linksklicken Sie, um dadurch einen Eckpunkt hinzuzufügen. Rechtsklicken erstellt Kurvenpunkte.



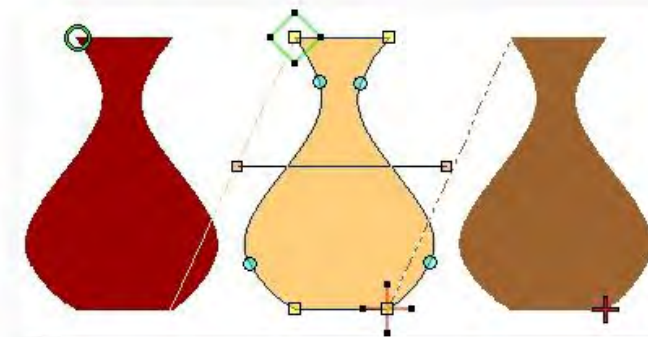
- Positionieren Sie Kontrollpunkte neu, um die Form einer Kontur zu verändern. Klicken und ziehen Sie sie einfach an eine neue Position entlang der Umrandung. Oder klicken und ziehen Sie ganz nach Bedarf mehrere Punkte. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Umformungspunkte 'einzupassen'.



- Drücken Sie die <Leertaste>, um zwischen Eck- und Kurvenpunkten hin und her zu schalten.



- If you make a mistake, press <Ctrl> + <Z> to undo changes. Drücken Sie <Esc> um den Umformenmodus zu verlassen.
- Im Umformen-Modus können Sie die <Tab>- oder <Umschalten + Tab>-Tasten benutzen, um zwischen Objekten zu springen.



Formen glätten



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung / Objekte bearbeiten > Formen glätten, um für glattere Konturen überflüssige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.

Genau wie Vektor-Objekte verfügen auch Stickobjekte über Umformungspunkte auf Ihren Konturen. Bei kurvenförmigen Formen fügt die Software unter Umständen Hunderte von Umformungspunkten ein, was das Umformen erschweren kann. Dies trifft insbesondere zu, wenn Sie Autom. Digitalisierung-Methoden benutzen, um Objekte zu generieren. Noch schwieriger wird es, wenn die Ränder der Formen Zacken aufweisen. Mit dem Formen glätten-Befehl können Sie 'Kurvenglättung' auf Stickobjekte anwenden. Siehe auch Formen glätten.



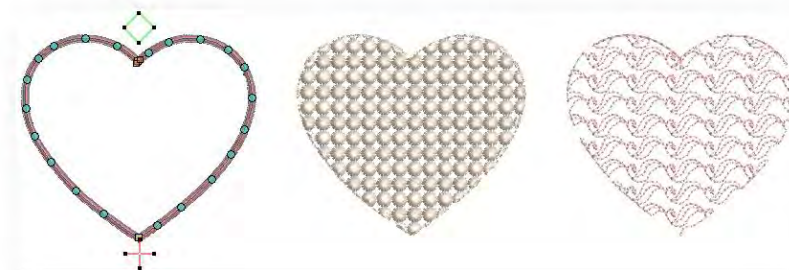
Start-/Endpunkte anpassen



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Sie können die Start- und Endpunkte individueller Objekte verändern. Sie würden dies tun, um den Endpunkt somit neben danebenliegenden Objekten zwecks Erstellung kleinerer Verbindungsstiche platzieren, oder auch, um die Anzahl der Streckenlaufstiche zu reduzieren. Wählen Sie nach Wunsch den Start- oder Endpunkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position auf der Objektkontur. Das Kreuz repräsentiert den Endpunkt.

- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Objekt umformen. Umformungspunkte erscheinen, inklusive Start- und Endpunkte.



- Wählen Sie nach Wunsch den Start- oder Endpunkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position auf der Objektkontur. Um Lücken in Ihrer Stickerei zu minimieren, platzieren Sie die Start- und Endpunkte einander gegenüber auf dem äußeren Rand.



- Drücken Sie auf Eingabe, um die Änderungen anzuwenden, und dann zum Fertigstellen auf Esc.

- Es empfiehlt sich, den Stichwinkel so zu definieren, dass er senkrecht zu der Linie zwischen den Start- und Endpunkten verläuft.

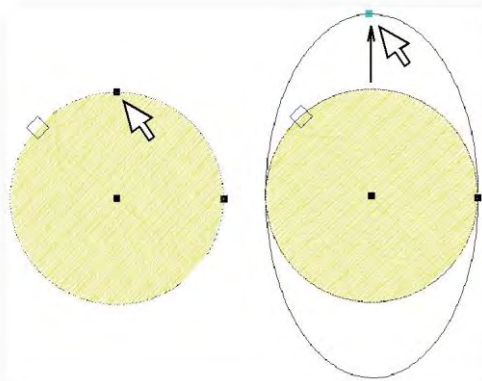
Die Standard-Kürzeste Verbindung-Methode berechnet beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten – Sie müssen also nicht über die Objekt-Start- und Endpunkte nachdenken. Bei Bedarf können Sie sie im Software-Einstellungen > Benutzeroberfläche > Allgemein-Karteireiter deaktivieren. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte anhand der Wie digitalisiert-Methode verbunden. Das bedeutet, dass Sie beim Digitalisieren aufgefordert werden, Start- und Endpunkte einzugeben.

Umformen von Kreis-Objekten



Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Mit dem Umformen-Werkzeug können Sie Kreis-Objekte in Ovale ändern. Kreis-Objekte besitzen zwei Umformungskontrollpunkte (zur Änderung des Radius und Ausrichtung des Objekts), einen Mittelpunkt (zur Umplatzierung) und einen Stichstartpunkt. Sie können bei diesen Objekten kein Hinzufügen, Verändern oder Löschen von Kontrollpunkten vornehmen.



Stichwinkel anpassen

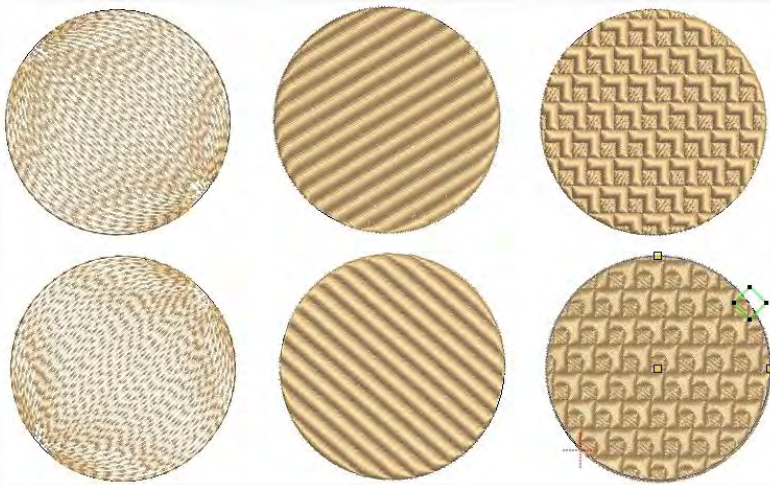


Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Digitalisieren > Stichwinkel hinzufügen, um markierten geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen.



Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichwinkel entfernen, um Stichwinkel aus markierten Objekten mit Wendestichen zu entfernen.

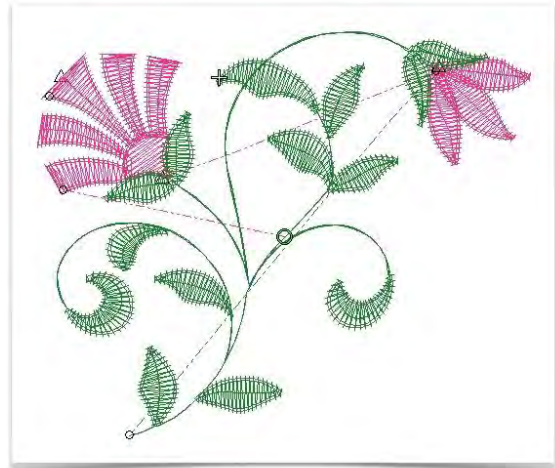
Die Stichwinkel-Einstellungen sind von dem Objekttyp, mit welchem Sie arbeiten, abhängig. Bei einigen Objekten können Sie einen Stichwinkel für das ganze Objekt festlegen. Alternativ können Sie mit dem Stichwinkel hinzufügen-Werkzeug mehrfache Stichwinkel hinzufügen. Sie können den Stichwinkel auch mithilfe des Objekt umformen-Werkzeugs anpassen. Siehe auch Stichwinkel.



Bei Kreis-Objekten erscheint nur der Startpunkt. Der Stichwinkel liegt senkrecht zu der Linie, die den Startpunkt mit der Kreismitte verbindet. Daher ändert eine Änderung des Stichstartpunkts bei einem Kreis-Objekt seinen Stichwinkel.

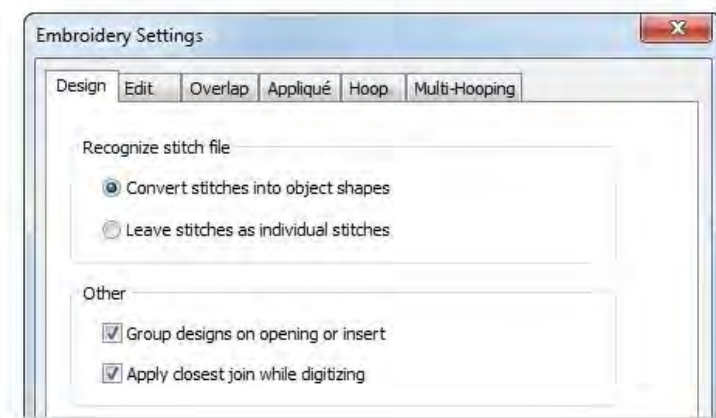
KÜRZESTE VERBINDUNGEN

Stickmuster lassen sich erheblich effizienter aussticken, wenn die zwischen den Objekten befindlichen Verbindungsstiche kurz sind. Dies reduziert in der Regel auch die Anzahl der Fadenschnitte in einem Stickmuster. Die Software verfügt über eine Kürzeste Verbindung-Methode, die beim Digitalisieren und/oder nach dem Bearbeiten angewendet werden kann. Wenn sie aktiviert ist, werden die Start- und Endpunkte von Objekten beim Digitalisieren automatisch nah zusammen platziert. Jedoch werden die erstellten kürzesten Verbindungen beim Verschieben, Neueinreihen oder Bearbeiten von Objekten nicht automatisch beibehalten. Kürzeste Verbindung kann nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte oder ganze Stickmuster (erneut) angewendet werden.



Kürzeste Verbindung-Option

Die Kürzeste Verbindung-Methode (die Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Distanz zwischen Objekten. Wenn die Funktion deaktiviert ist, müssen Sie die Start- und Endpunkte aller neu digitalisierten Objekte manuell setzen. Wenn Sie sie zu diesem Zweck deaktivieren möchten, wählen Sie Stickmuster-Einstellungen aus dem Software-Einstellungen-Menü und deaktivieren die Option im Stickmuster-Karteireiter.

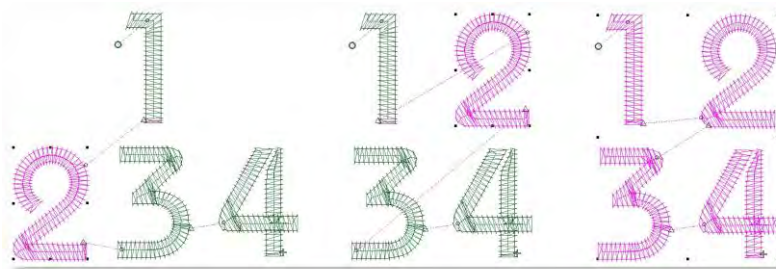


Kürzeste Verbindung anwenden



Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Kürzeste Verbindung anwenden**, um markierte Objekte am nächstgelegenen Punkt zu verbinden. Wenden Sie nach dem Bearbeiten **Kürzeste Verbindung** erneut an.

Wenn Sie geschlossene Objekte digitalisieren, berechnet die Kürzeste Verbindung-Methode automatisch die kürzeste Verbindung zwischen ihnen und spart Ihnen die Mühe und Zeit, sich über Start- und Endpunkte Gedanken machen zu müssen. Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion ermöglicht Ihnen, Kürzeste Verbindung nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte (erneut) anzuwenden. Das unten stehende Bild zeigt a) Verbindungen wie digitalisiert, b) Verbindungen nach der Neupositionierung, c) Verbindungen nach erneuter Anwendung von Kürzeste Verbindung. Der Kürzeste Verbindung anwenden-Befehl ist nur dann verfügbar, wenn zwei oder mehr Stickobjekte markiert sind.



Kürzeste Verbindung anwenden steht auch über das Bearbeiten-Menü oder durch Drücken von <J> zur Verfügung.

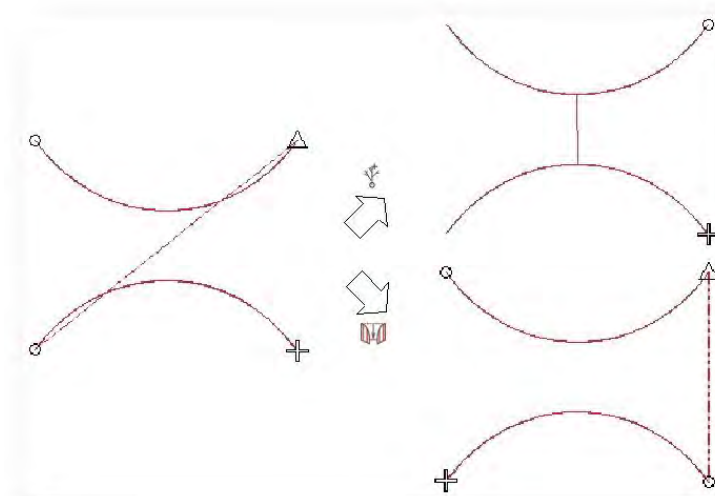
Die Software ermöglicht Ihnen auch, die Start- und Endpunkte individueller Objekte manuell zu verändern. Siehe auch **Objekte umformen**.

Beschränkungen beim Anwenden von Kürzeste Verbindung

Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion kann nicht in jeder Situation auf alle Objekte angewendet werden. Kürzeste Verbindung erfordert die komplette Stich-Neugenerierung der markierten Objekte – des gesamten Objekts, nicht nur der Verbindungsstiche. Die Wiedererstellung der Stiche hat bestimmte Einschränkungen:

- Erkannte Objekte – d.h. die aus Stichdateien geöffnet wurden – generieren unter Umständen minderwertige oder inkorrekte Stickerei.
- Manuelle (nicht erkannten) Objekte können durch die Neugenerierung von Stichen nicht verändert werden. Deshalb funktioniert bei ihnen die Kürzeste Verbindung nicht korrekt.
- Bei Objekten ausgeführte manuelle Stichbearbeitungen werden verloren gehen.
- Manuell eingefügte Maschinenfunktionen können unter Umständen versehentlich auf der Unterlage neu generiert werden.
- Eingebettete Objekte werden nicht unterstützt. Ihre Einbettung wird aufgehoben und sie werden nach dem Objekt eingereiht, in das sie zuvor eingebettet waren.

Die Kürzeste Verbindung-Funktion ist bei Laufstich-Objekten nicht so wirkungsvoll wie die Verzweigung-Funktion. Im besten Fall kann die Funktion die Enden der Laufstiche austauschen, wohingegen Verzweigung einen sorgfältig fusionierten Doppellaufstich produziert, der in der Mitte zusammengefügt ist. Siehe auch Stickerei-Verbindungsstiche.






Offensichtlich ist es nur sinnvoll, Kürzeste Verbindung auf aufeinander folgende Objekte anzuwenden. Alle nicht aufeinander folgenden Stickobjekte in der Auswahl lösen eine Fehlermeldung aus.

OBJEKTE EINREIHEN

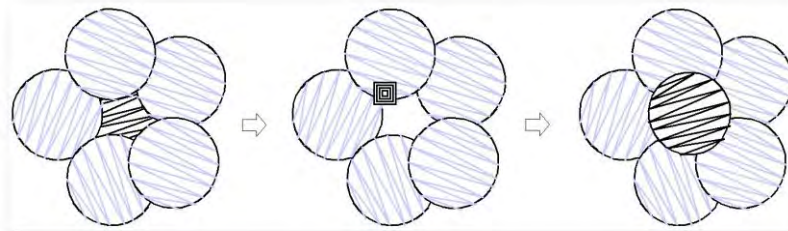
Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine Stickreihenfolge. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können die Position eines markierten Objekts ändern, indem Sie es ausschneiden und an einer anderen Stelle in der Reihenfolge einfügen oder indem Sie den Neueinreihung-Docker benutzen. In der Regel empfiehlt es sich, die Ausstickreihenfolge so festzulegen, dass Objekte im Vordergrund nach denen im Hintergrund ausgestickt werden. Wenn Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente kombinieren, sollten Sie zudem sicherstellen, dass gleiche Farben zusammen ausgestickt werden.



Reihenfolge mit Ausschneiden & 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.

Objekte können ausgeschnitten und an einer anderen Stelle in der Stickreihenfolge wieder eingefügt werden. Dies ändert die eigentliche Position des Objekts im Design nicht, sondern lediglich dessen Position in der Stickreihenfolge.

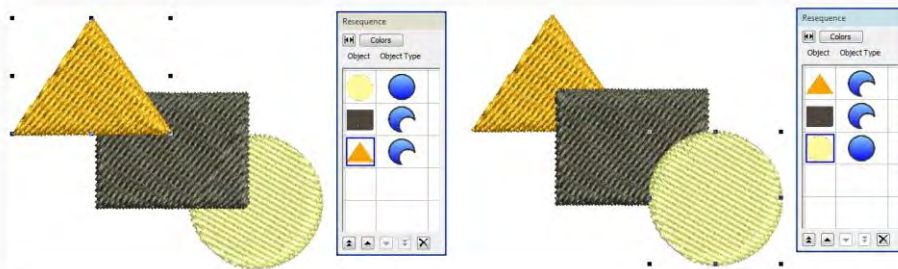


Schneiden Sie das neu einzureihende Objekt aus und fügen Sie es wieder ein. Standardmäßig wird das Objekt am Ende der Reihenfolge eingefügt. Alternativ durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Ausstickreihenfolge, an der Sie das Objekt einfügen möchten. Sie können es zwischen anderen Objekten einfügen oder das ausgeschnittene Objekt in ein anderes Objekt 'einbetten'.

Reihenfolge nach Objekt oder Farbe

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

Der Neueinreihung-Docker bietet eine einfache Art, Objekte in Stickmustern auszuwählen und sie in der bevorzugten Ausstickreihenfolge einzureihen. Benutzen Sie die Schaltfläche oben, um zwischen Objekten und Farbböcken hin und her zu wechseln. Wählen Sie den neu einzureihenden Farbblock oder das neu einzureihende Objekt aus. Benutzen Sie zur Neupositionierung die Schaltflächen oder Drag & Drop.

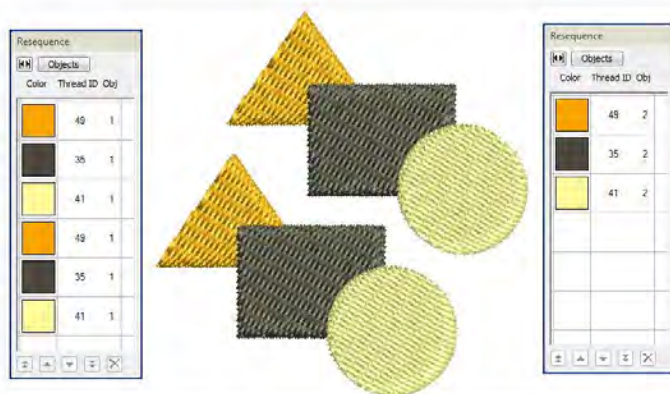


Die Start- und Endpunkte sollten bei der Neueinreihung von Objekten in einem Stickmuster ebenfalls überprüft werden. Siehe auch Objekte umformen.

Farbwechsel optimieren

Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Farbwechsel optimieren, um das Stickmuster durch Reduzierung von Farbwechseln auf ein Minimum bei gleichzeitiger Beibehaltung der Farbschichten zu optimieren.

Es ist wichtig, Objekte nach Farbe neu einreihen zu können. Dies reduziert die Anzahl möglicher Farbwechsel in einem Stickmuster. Benutzen Sie das Dialogfeld, um Objekte derselben Farbe manuell neu einzureihen.



Alternatively, click the Optimize Color Changes button. Dieser Befehl optimiert die Produktion, indem er Farbwechsel auf ein Minimum reduziert, aber gleichzeitig die Farbschichten beibehält. In vielen Fällen können Sie sich darauf verlassen, dass die Software die optimale Ausstickreihenfolge für Sie ausarbeitet. Das Beispiel zeigt rechts die Ergebnisse der Farb-Neueinreihung - drei Farbwechsel statt ursprünglich sechs.

Verlassen Sie sich jedoch nicht in jedem Fall auf die automatische Farbwechsel-Optimierung, da es vorkommen kann, dass Sie dieselbe Farbe in unterschiedlichen Phasen aussticken lassen möchten.

Einreihung nach Auswahlreihenfolge

1 2 3 Benutzen Sie Objekte bearbeiten > In der ausgewählten Reihenfolge neu einreihen, um Objekte in der Reihenfolge ihrer Auswahl neu einzureihen.

Eine weitere nützliche Methode ist das Einreihen von Objekten nach Auswahlreihenfolge. Markieren Sie einfach das erste Objekt, das in die Reihenfolge aufgenommen werden soll. Halten Sie <Strg> gedrückt und markieren Sie weitere Objekte in der gewünschten Ausstickreihenfolge. Sie können dies auf dem Bildschirm oder mit dem Neueinreihung-Docker vornehmen. Klicken Sie auf die In der ausgewählten Reihenfolge neu einreihen-Schaltfläche. Die Objekte werden der ausgewählten Reihenfolge entsprechend neu eingereiht.

OBJEKTE AUFTEILEN

Bestimmte Objekte wie zum Beispiel Applikationen sind 'zusammengesetzte' Objekte und können nicht ganz normal ungruppiert werden. Manchmal möchten Sie aber vielleicht Komponenten bearbeiten, was innerhalb des gruppierten zusammengesetzten Objekts nicht möglich ist. Beispielsweise möchten Sie vielleicht die verschiedenen Lagen einer Applikation bearbeiten, wie etwa den Heftstich etc. Oder Sie möchten die Ausstickreihenfolge der Applikationskomponenten neu einreihen. Um solche Bearbeitungsvorgänge durchzuführen, müssen zusammengesetzte Objekte 'zerlegt' werden.

Manchmal kann es erforderlich sein, gefüllte Objekte manuell in kleinere Objekte zu zerschneiden. Dies ist dort wichtig, wo Änderungen in der Stickrichtung erforderlich sind. Dies ist bei der Bearbeitung konvertierter TrueType-Schriftarten besonders nützlich.

Sie sollten das Stickmuster speichern, bevor Sie es zerlegen. Speichern Sie es unter einem anderen Namen, damit Sie bei Bedarf zum ursprünglichen zusammengesetzten Objekt zurückgehen und es bearbeiten können.

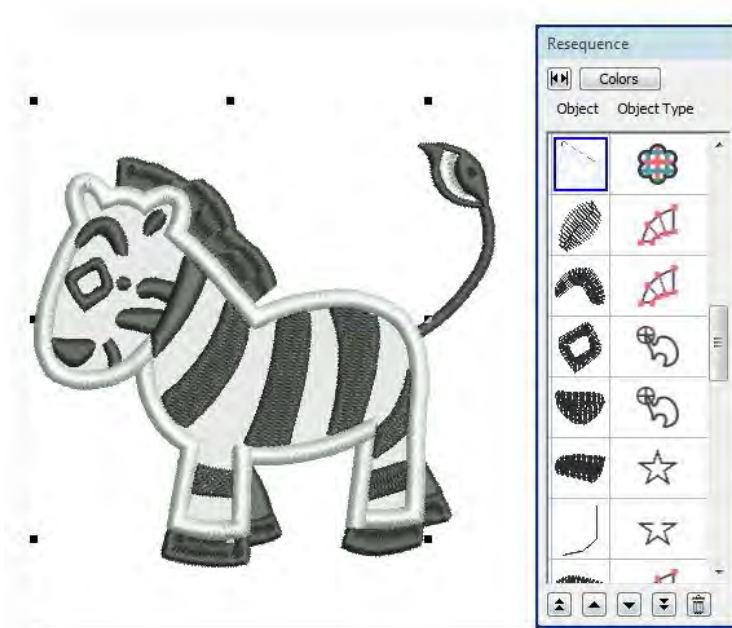
Objekte zerlegen



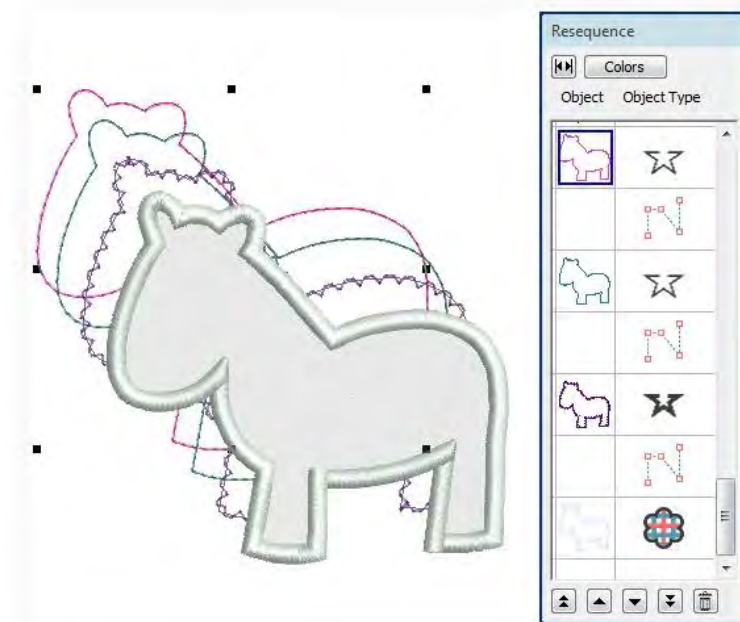
Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte - Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. - in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Mit dem Zerlegen-Werkzeug können Sie Applikationsobjekte in ihre Komponenten aufteilen. Es kann zudem auch für Monogramme, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen verwendet werden. Dies bewirkt bei diesen Objekten einen ähnlichen Effekt wie der ‚Gruppierung aufheben‘-Vorgang. Wenn ein Objekt jedoch erst einmal zerlegt wurde, kann es nicht wieder zu einem zusammengesetzten Objekt gruppiert werden.

- Markieren Sie das zu zerlegende Objekt – Offenes Objekt-Applikation, Autom. Applikation, Monogramm oder Schriftzüge. Der Zerlegen-Befehl wird aktiviert.

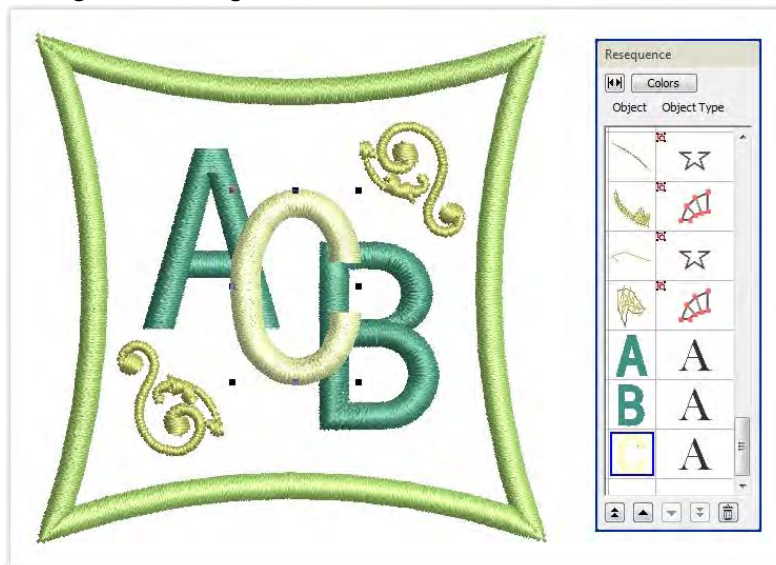


- Klicken Sie auf Zerlegen. Das Objekt wird in seine Komponenten aufgeteilt: Quellen- (Primär-) und alle generierten (Sekundär-)Objekte.



- Der Vorgang ungruppiert Offenes Objekt-Applikationen in ihre Komponenten – Quellen- (Primär-)Objekte und generierte (Sekundär-)Objekte. Er erstellt zudem aus jedem Stück Stoff im Stickmuster ein Autom. Applikation-Objekt. Diese weisen keine Stiche auf.
- Der Vorgang ungruppiert Monogramme in Einzelobjekte – ein Schriftobjekt, Ornamente (jedes Ornament-Set verbleibt als Gruppe) und Umrandungen (gruppiert). Siehe auch Schriftzüge /

Monogramme zerlegen.



- Um individuelle Objekte zu verändern – z.B. um die Ausstickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie das Stickmusterabfolge-Dialogfeld zum Ungruppieren und Neueinreihen von Objekten. Siehe auch Objekte einreihen.

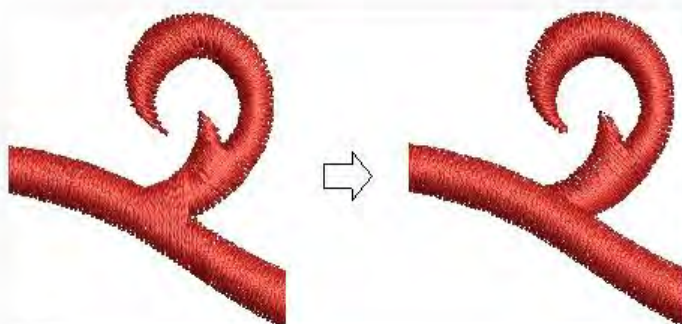
Wenn sie bereits in älteren Versionen der Software gespeichert wurden, werden Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Laufstiche der Standardvorgabe entsprechend unter Umständen dem Zerlegen-Vorgang unterworfen.

Objekte schneiden



Benutzen Sie Objekte bearbeiten oder Schriftzüge / Monogramme > Messer, um Objekte unter Beibehaltung der Stich-Einstellungen und Farben entlang einer digitalisierten Linie auszuschneiden.

Das Messer-Werkzeug wird benutzt, um gefüllte Formen manuell in kleinere Fragmente zu schneiden. Dies ist dort wichtig, wo Änderungen in der Stickrichtung erforderlich sind. Die geschnittenen Objekte werden mit – parallelen oder sich wendenden – Stichen generiert, die ihrer Form angepasst sind.



Das Messer-Werkzeug hat zwei Funktionsweisen:

- Es schneidet nur markierte Objekte, wenn welche markiert sind.
- Es schneidet alle Objekte unter dem Messer, wenn keine markiert sind.

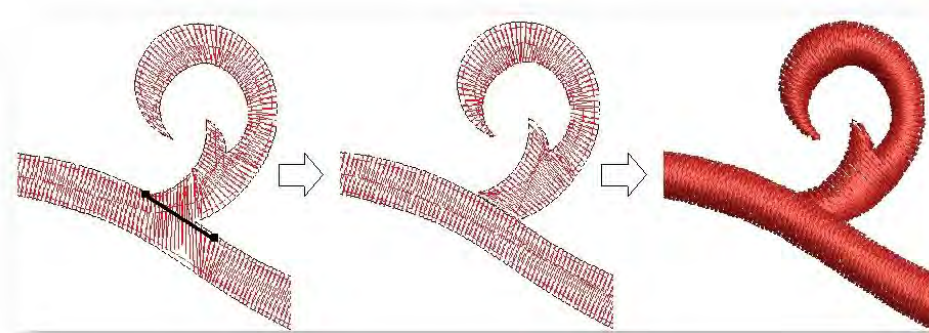
Das Messer-Werkzeug ist für die Bearbeitung konvertierter TrueType-Schriftarten besonders nützlich. Wenn Sie eine TrueType-Schriftart aus der Schriftart-Liste auswählen, wird diese automatisch in Stickschriftzüge konvertiert.



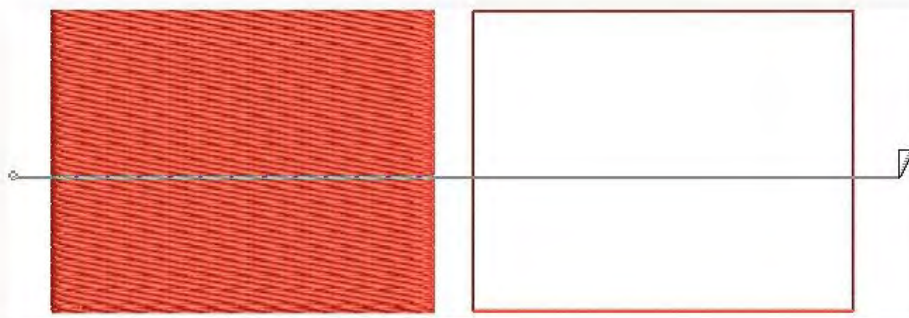
Während die TTF-Konvertierung ähnliche Ergebnisse wie digitalisierte Stickereischriftarten erzeugt, ist die Qualität unter Umständen nicht immer ganz so hoch. Schmalere Serifen-Schriftarten produzieren im Allgemeinen die besten Ergebnisse. In 99% der Fälle lassen sich Konvertierungsprobleme jedoch mit dem Messer-Werkzeug beheben. Wenn Sie ein Schriftobjekt zum Schneiden markieren, wird das Objekt mit einer breiten magentafarbenen Kontur hervorgehoben.



Digitalisieren Sie mit oder ohne markierte Objekte eine Schnittlinie wie jede andere Linie auch – Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurvenpunkte –, und drücken Sie auf Eingabe. Standardmäßig ordnet die Software die resultierenden Objekte in einer Kürzeste-Verbindungs-Reihenfolge neu ein, die die Start- und End-Punkte des Ausgangsobjekts beibehält. Passen Sie Objekt-Überlappungen mithilfe des Umformen-Werkzeugs manuell an. Siehe auch Objekte umformen.



Beachten Sie, dass das Messer-Werkzeug sowohl gefüllte Objekte als auch Konturen schneidet...

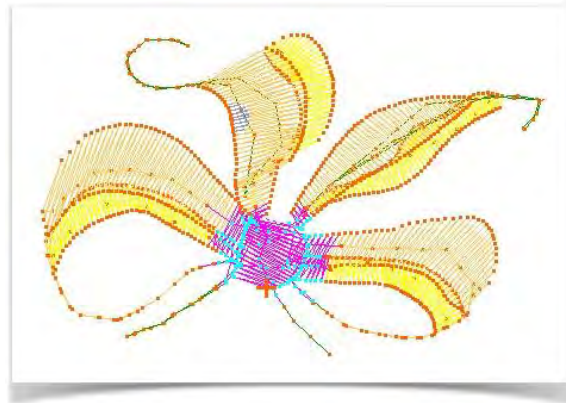


STICHE BEARBEITEN

Bei Stickmustern werden Stiche aus den Stickmuster-Konturen und -Eigenschaften automatisch erzeugt. Dies bedeutet, dass Sie Stickmuster skalieren, umwandeln und umformen können, ohne dabei Stichdichte oder Qualität zu beeinflussen. Sie können in der Software jedoch auch einzelne Stiche bearbeiten.

Sie können beispielsweise Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen, oder markierte Stiche einzeln oder gemeinsam verschieben und löschen. Dies kann beispielsweise notwendig sein, wenn Sie mit ‚Stichdateien‘ arbeiten, die keine Stickmuster-Konturdaten enthalten. Im Wesentlichen können Sie Stiche wie jedes andere Objekt einfach markieren und manipulieren.

Wo möglich, sollten Sie jedoch die Objekteigenschaften statt individueller Stiche bearbeiten. Alle Stichbearbeitungen gehen verloren, wenn ein Objekt verändert und neu generiert wird. Aus diesem Grund werden Stichbearbeitungen hauptsächlich auf Stichdateien statt auf Stickdateien angewendet.



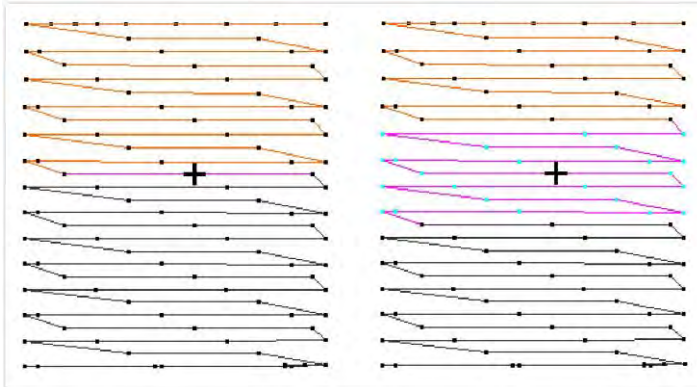
Auswählen von Stichen



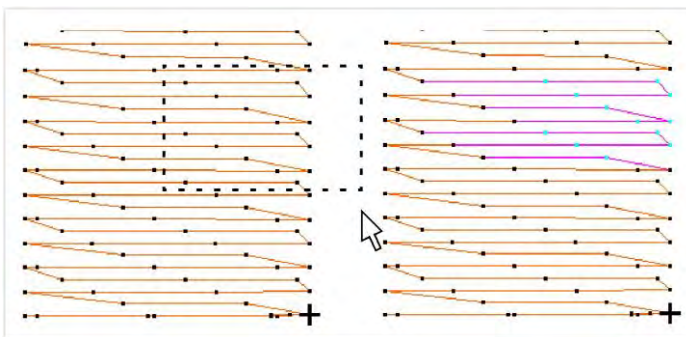
Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Stichbearbeitung**, um den Stichcursor am markierten Einfügepunkt zu platzieren. Dies ermöglicht die Bearbeitung individueller Stiche.

Mit der Stichbearbeitung-Funktion können Sie einzelne Stiche, mehrere Stiche oder eine Reihe von Stichen auswählen, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.

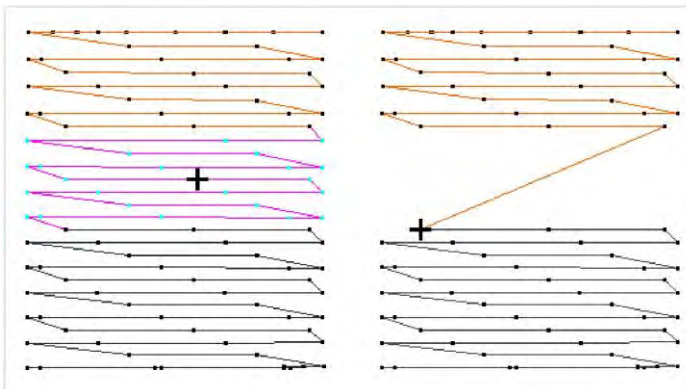
- Vergrößern Sie die Ansicht und lassen Sie die Nadelpunkte zur einfacheren Auswahl anzeigen.
- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Stichbearbeitung.
- Markieren Sie im Stichbearbeitungs-Modus einzelne Stiche, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.
- Der Nadelpunkt und die Stichfarben ändern sich und der Nadelpositionszeiger bewegt sich zum ausgewählten Stich. Alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in der Ausstickreihenfolge erscheinen in Schwarz.



- Um mehrere Stiche zu markieren, halten Sie beim Klicken <Umschalten> oder <Strg> gedrückt.
- Alternativ ziehen Sie ein Auswahlfeld um die Stiche.



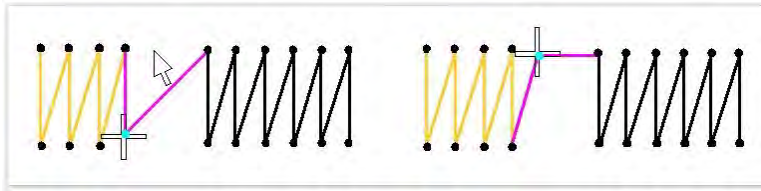
- Drücken Sie <Entfernen>, um unerwünschte Stiche zu eliminieren.



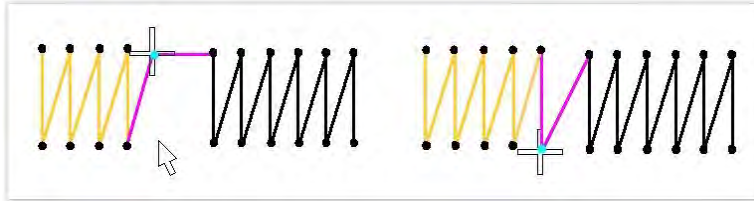
Stiche einfügen

Sie können Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen. Eingefügte Stiche werden in das Objekt integriert. Sie gehen jedoch verloren, wenn die Stiche des Objekts neu generiert werden.

- Wählen Sie einen Nadelpunkt. Der Nadelpunkt und die Stichfarben ändern sich und der Nadelpositionszeiger bewegt sich zum ausgewählten Stich. Alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in der Ausstickreihenfolge erscheinen in Schwarz.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich zwischen Stichen hin und her zu bewegen.
- Bewegen Sie die Maus dorthin, wo Sie den neuen Stich einfügen möchten, und rechtsklicken Sie.



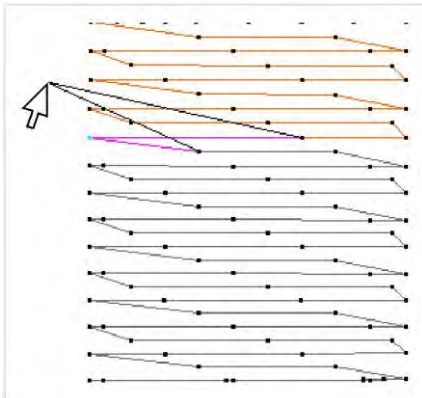
- Fahren Sie mit dem Rechtsklicken nach Bedarf fort.



Stiche verschieben

Sie können individuelle Stiche oder Gruppen von markierten Stichen verschieben. Wie sonst auch gehen alle Stichbearbeitung-Funktionen verloren, wenn die Stiche eines Objekts aus irgendeinem Grund neu generiert werden.

- Vergrößern Sie, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Stichbearbeitung.
- Markieren Sie die zu verschiebenden Stiche.
- Ziehen Sie sie zu einer neuen Position. Die Schattenkontur des Stichs zeigt die neue Position an.

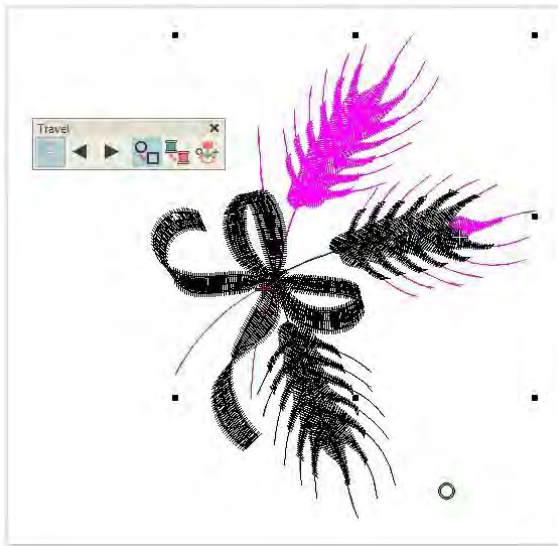


Beim Durchlaufen markieren



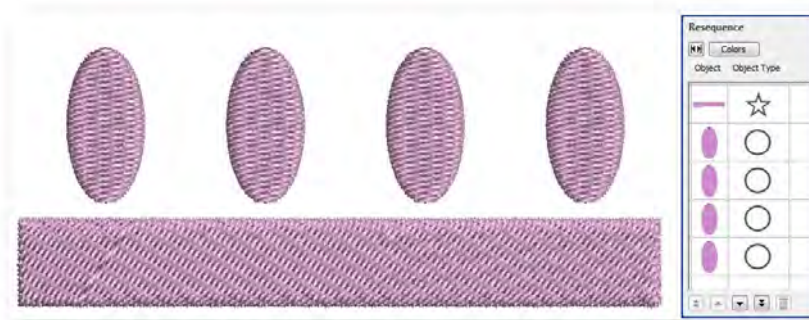
Benutzen Sie Durchlaufen > Beim Durchlaufen Markieren, um das Markieren von Stichen, Objekten oder Farben während des Stickmuster-Durchlaufs zu aktivieren.

Das Durchlaufen eines Stickmusters erfolgt normalerweise in Verbindung mit der Überprüfung der Ausstickreihenfolge. Sie können beim 'Durchlaufen' jedoch auch Objekte markieren. Wenn das Beim Durchlaufen Markieren-Werkzeug aktiviert ist, können Sie ein beliebiges Durchlaufen-Werkzeug benutzen, und es werden beim Durchlaufen des Stickmusters Objekte markiert. Um beim Durchlaufen zu markieren, müssen Sie sich im Stichbearbeitungs-Modus befinden. Siehe auch Stickmuster-Durchlauf.

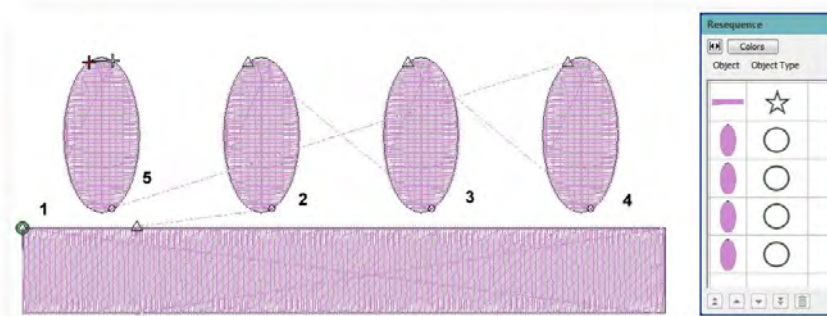


DAS EINBETTEN VON OBJEKTEN

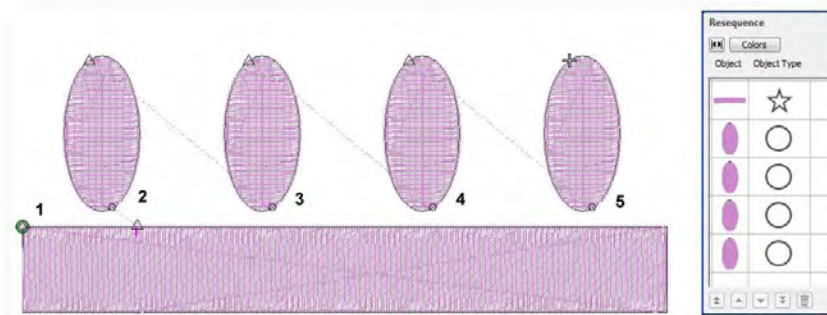
'Nesting' is a technique whereby you inset or 'nest' an object in the middle of another object's stitching sequence in order to prevent long connectors being generated.



This feature is particularly useful with repeating motifs where long connectors may be generated. Consider this design...

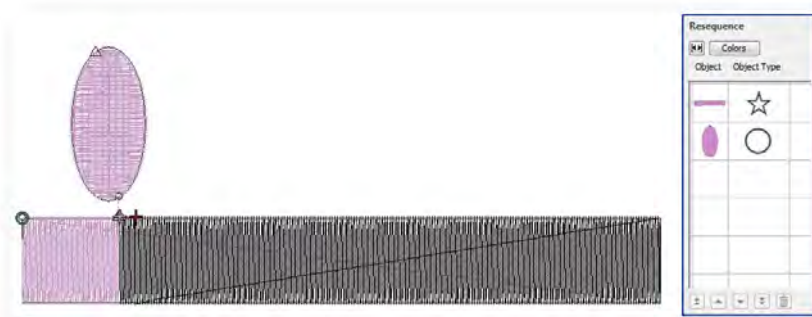


Achten Sie auf etwaige lange Verbindungsstiche zwischen Objekten. Of course, connections can be improved with a better stitching sequence and by applying closest join (J) to objects...

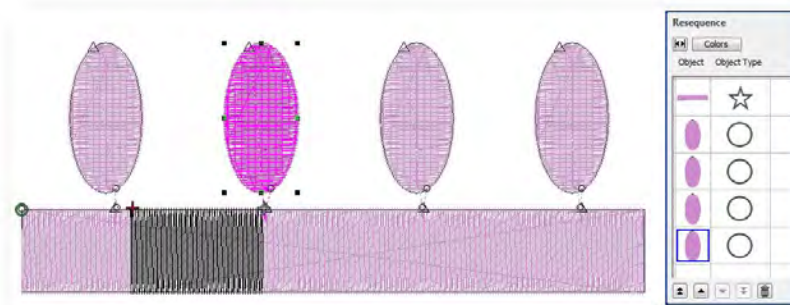


Durch ein Einbetten können Sie ein Objekt an einem bestimmten Punkt in der Ausstickreihenfolge erstellen oder einfügen. Um Objekte einzubetten

- Durchlaufen Sie das erste Objekt des Designs bis sich die Nadelpositionsmarkierung an dem Platz befindet, wo Sie das zweite Objekt einfügen möchten. Siehe Stickmuster-Durchlauf.



- Fügen Sie das zweite Objekt ein. To do this, either digitize the object or cut and paste it into position.
The second object is 'nested' in the stitching sequence of the first object. Alle benötigten Funktionen für das zweite Objekt werden automatisch eingefügt.
- Continue traveling through the 'parent' object and nesting secondary objects as required.



- Um die Verbindungsstiche zu begutachten, welche für die eingebetteten Objekte erstellt wurden, sollten Sie zur Normal-Ansicht wechseln.

Die Stickfolge von eingebetteten Objekten wird, wenn die Stiche für jedes der Objekte regeneriert werden, erhalten. Falls Sie jedoch ein Design, welches eingebettete Objekte beinhaltet, neueinreihen, dann wird es die Objekte in der ursprünglichen Objektabfolge sticken.