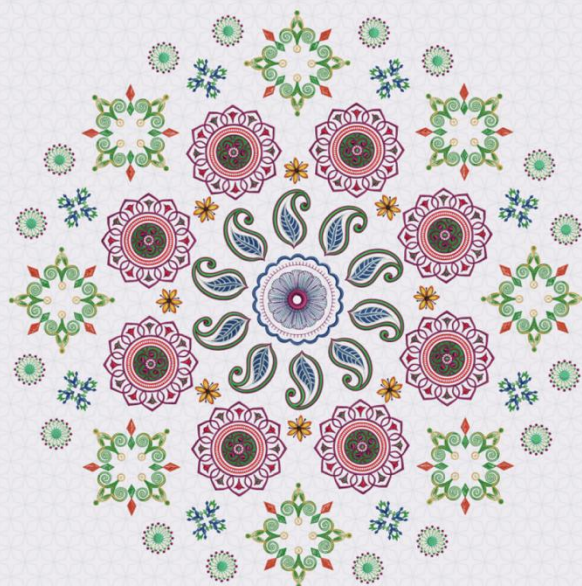


Digitizer V5.5



ERWEITERTES DIGITALISIEREN
ERWEITERTES DIGITALISIEREN

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.

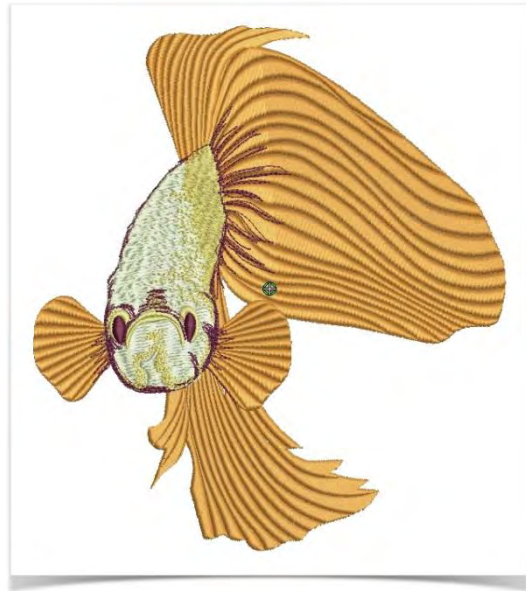
INHALT

Einführung	1
Farben mischen	2
Farbmischungen anwenden	2
Farbmischungen bearbeiten.....	3
Quilten mit Flair.....	5
Quilts mit Flair erstellen	5
Quiltarten	7
Konturen & Versetzungen.....	9
Konturen erstellen.....	9
Versetzungen erstellen.....	11
Erhabene Stickerei	13
3D-Satin	13
Quilten mit Trapunto-Konturen	14
Stanzstempel	16
Stanzstempel-Docker.....	17
Vordefinierte Muster anwenden.....	17
Objekte als Stanzstempel benutzen	18
Benutzerdefinierte Stichteilungen digitalisieren	19
Stempel zu einem Archiv hinzufügen	20
Stanzstempel-Erscheinung	21
Motivstempel	23
Stempel auswählen & einfügen.....	23
Stempel drehen	24
Stempel skalieren	25
Benutzerdefinierte Motive erstellen	25
Benutzerdefinierte Umrandungen	27

EINFÜHRUNG

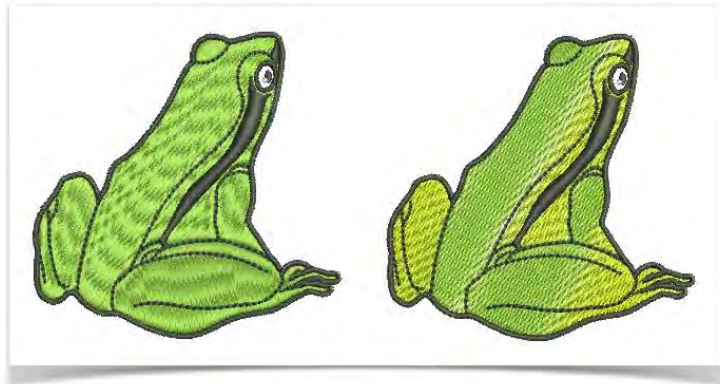
Die Erweitertes Digitalisieren-Werkzeugpalette bietet spezialisierte Digitalisierfunktionen, um Spezialeffekte zu erstellen und Ihnen beim Digitalisieren Zeit zu sparen. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

Von Sonnenuntergängen bis hin zu Holzmaserung erstellt Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen sowie Perspektiv- und Schattierungseffekte. Mit der Quilten mit Flair-Funktion können Sie 'Echo'-Quiltstickmuster erstellen. Erstellen Sie mit Einfach-, Dreifach- oder Satinlinienstich schnell einen Konturstich um ausgewählte Objekte oder ganze Stickmuster. Erkunden Sie die Themen rechts, um zu erfahren, was Sie mit den erweiterten Digitalisierfunktionen der Software noch alles tun können.



FARBEN MISCHEN

Von Sonnenuntergängen bis hin zu Holzmaserung erstellt Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen sowie Perspektiv- und Schattierungseffekte. Zwei Farben werden ebenmäßig miteinander fusioniert, und zwar durch eine Kombination lichter und dichter Füllstiche.



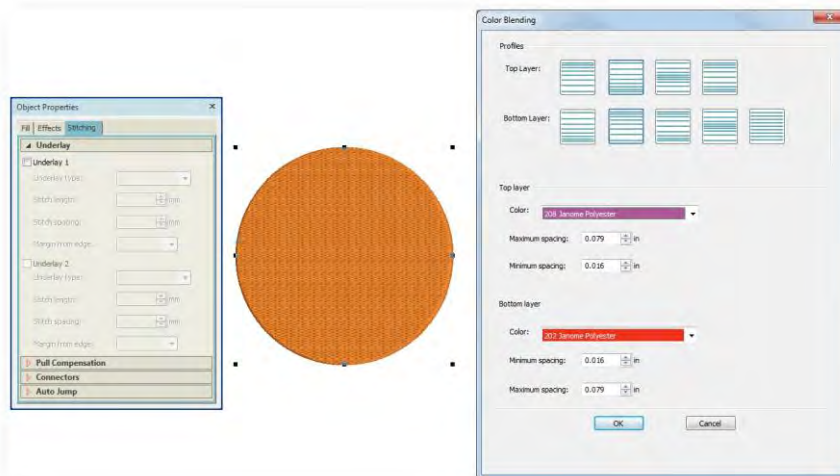
Farbmischungen anwenden



Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Farbmischung erstellen, um bei markierten Objekten Farbmischungen, Perspektiv- und Schattierungseffekte zu erzeugen.

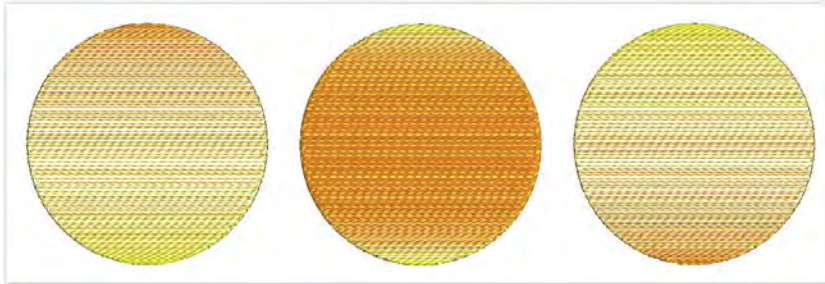
Farben mischen kann auf die meisten Objekte angewendet werden, die mit Satinstichen, 3D-Satin, Steppstichen oder Zickzackstichen gefüllt sind.

- Ein Objekt markieren.
- Um zu verhindern, dass die Unterlagenstickung sichtbar ist, sollten Sie Unterlage deaktivieren. Kanten-Transportstiche ist standardmäßig aktiviert. Siehe auch Füllstichverlauf.
- Klicken Sie auf Farbmischung erstellen. Das Farben mischen-Dialogfeld öffnet sich, wobei standardmäßig 'Konstantes Profil' ausgewählt ist.



- Wählen Sie ein Profil für die Obere und Untere Lage. Im Normalfall wird die entsprechende Lage automatisch ausgewählt, sodass die Reihen ineinander übergehen. Die Untere Lage enthält jedoch eine zusätzliche 'Konstantes Profil'-Option. Diese kann mit einem beliebigen Profil der oberen Lage verwendet werden.

- Wählen Sie Komplementärfarben für jede Lage und passen Sie die Abstandseinstellungen an. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, dieselben Abstandswerte zu benutzen, damit die Reihen gleichmäßig ineinander übergehen.



Farbmischungen bearbeiten



Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um eine Auswahl von Objekten zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.



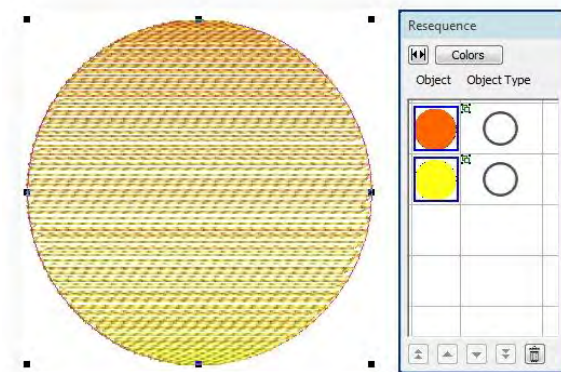
Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.



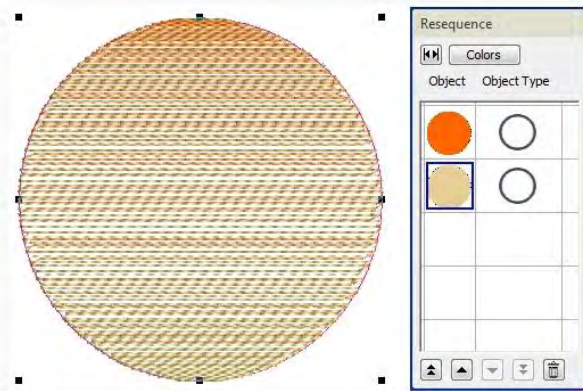
Benutzen Sie Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel, Start- und Endpunkte, Kurvenlinien etc. anzupassen.

Objekte mit Farben mischen können in der Größe geändert, gedreht und schräggestellt werden, ohne dass der Farbmischungseffekt verloren geht. Die zwei Komponenten müssen zuerst ungruppiert und die Objekte separat bearbeitet werden.

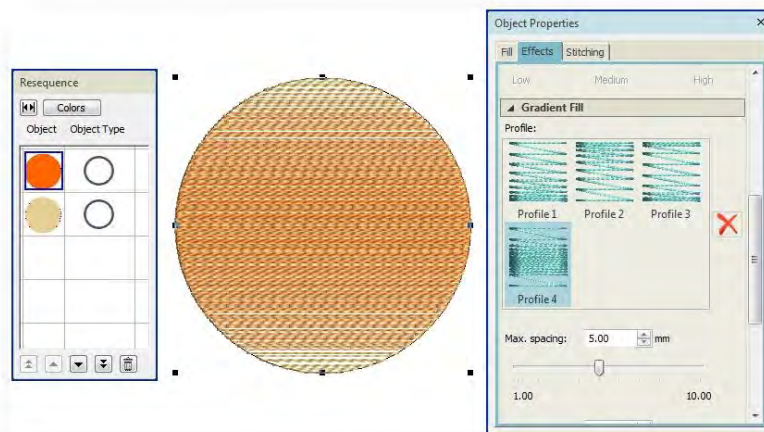
- Markieren Sie das gemischte Objekt und drücken Sie <Strg+U>, um die Gruppierung aufzuheben.



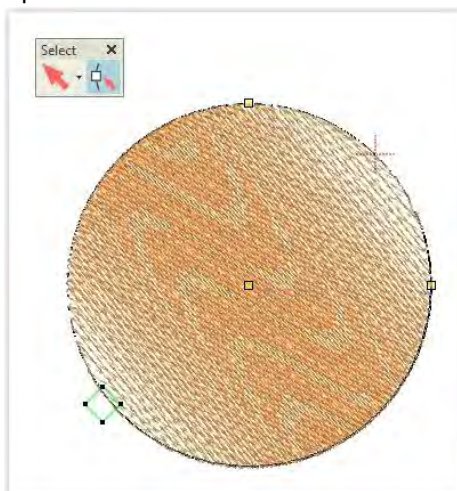
- Markieren Sie ein Objekt und ändern Sie die Farbe nach Bedarf.



- Doppelklicken Sie das Objekt zur Öffnung des Objekteigenschaften-Dialogfeldes.
- Wählen Sie im Effekte-Karteireiter ein Profil aus und passen Sie die Abstandseinstellungen nach Bedarf an. Wiederholen Sie den Vorgang für das zweite Objekt.



- Optional können Sie mit Umformen die Füllstichverlauf-Ausrichtung anpassen.



- Wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, gruppieren Sie die gemischten Objekte wieder.

QUILTEN MIT FLAIR

Manchmal wird das Konturen & Versetzungen-Werkzeug benutzt, um 'Echo'-Quiltstickmuster zu erstellen. Diese Methode hat jedoch ihre Grenzen. Die Funktion Quilten mit Flair ist die bessere Alternative.



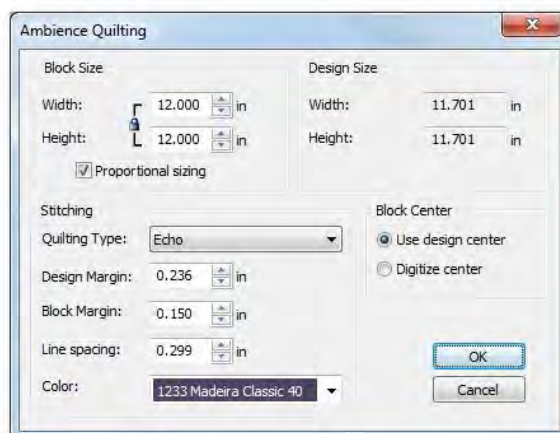
Quilts mit Flair erstellen

U.S.
Metric
U.S.

Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.

Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Quilten mit Flair, um aus einer Reihe vordefinierter Quiltmuster 'Echo'-Quiltblöcke zu erstellen.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie in den Quiltblock einbeziehen möchten. Die Quilten mit Flair-Funktion ist aktiviert, wenn das Designfenster ein oder mehrere Stickobjekte enthält.
- Legen Sie Ihr bevorzugtes Maßsystem fest - Metrisch oder USA. Wenn Sie möchten, können Sie die Maße auch spontan eingeben, indem Sie Wert und Einheit - z.B. 'mm' - direkt in das Feld eintippen.
- Klicken Sie auf Quilten mit Flair. Das Quilten mit Flair-Dialogfeld ist in vier Funktionsbereiche gruppiert: Blockgröße, Stickmustergröße, Stickung und Blockmitte.



- Legen Sie im Blockgröße-Feld die Quiltblock-Größe fest.
- Die Felder Höhe und Breite legen die Grenze fest, die benutzt wird, um das Echomuster zu generieren. Sperren Sie die Proportionen über das Proportionale Größenänderung-

Kontrollkästchen. Das Stickmustergröße-Feld zeigt beim Festlegen der Blockgröße die Höhe und Breite des Stickmusters als Bezugsgröße an.

- Benutzen Sie das Stickung-Feld, um die Stickeigenschaften festzulegen:

Parameter	Beschreibung
Quiltart	Wählen Sie aus einer Reihe von Quiltmustern aus: Echo, Spirale etc.
Stickmuster-Randzugabe	Legen Sie den Abstand zwischen der Echo-Quiltarbeit und dem Stickmuster fest.
Block-Randzugabe	Legen Sie den Abstand zwischen der Echo-Quiltarbeit und dem Blockrand fest.
Zeilenabstand	Legen Sie den Abstand zwischen jeder Quiltlinie oder Schlaufenabstand für den Mäanderfüllstich fest.
Farbe	Wählen Sie eine Farbe für generierte Quilting-Stiche. Die Standardfarbe ist die letzte im Stickmuster benutzte Farbe.



- Benutzen Sie das Blockmitte-Feld, um das Stickmuster im Quiltblock zu zentrieren:

Parameter	Beschreibung
Stickmustermitte benutzen	Platzieren Sie das Stickmuster in der Mitte der Blockkontur und erstellen Sie darum herum das Quiltmuster.
Mitte digitalisieren	Digitalisieren Sie die Quiltblockmitte. Diese Option fügt dem Mauszeiger eine Kontur in Blockgröße mit Fadenkreuz hinzu. Linksklicken Sie, um die Blockmitte wie gewünscht im Stickmuster zu platzieren und generieren Sie darum herum das Quiltmuster.

- Klicken Sie auf OK, um die Stiche zu erstellen.

Alle räumlichen Kontrollen können abhängig vom gewählten Maßsystem zwischen Millimeter und Zoll hin- und herwechseln.

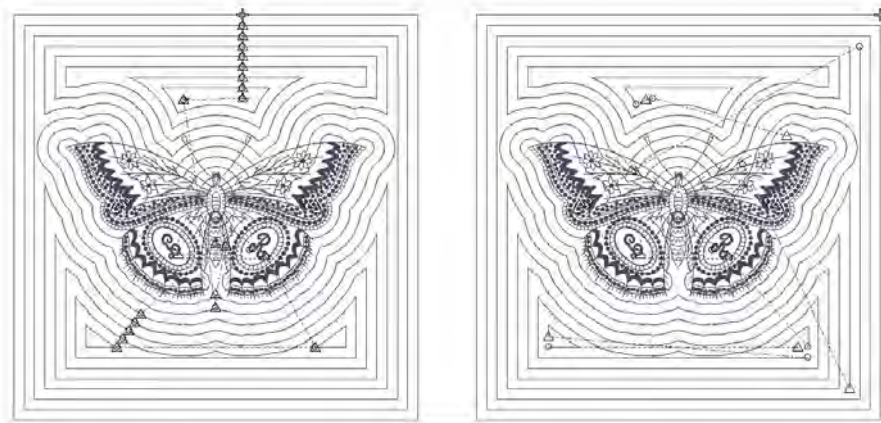
Quiltarten

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

Es gibt drei Grundarten von Quilting-Stichen - Echo, Spirale und Mäander.

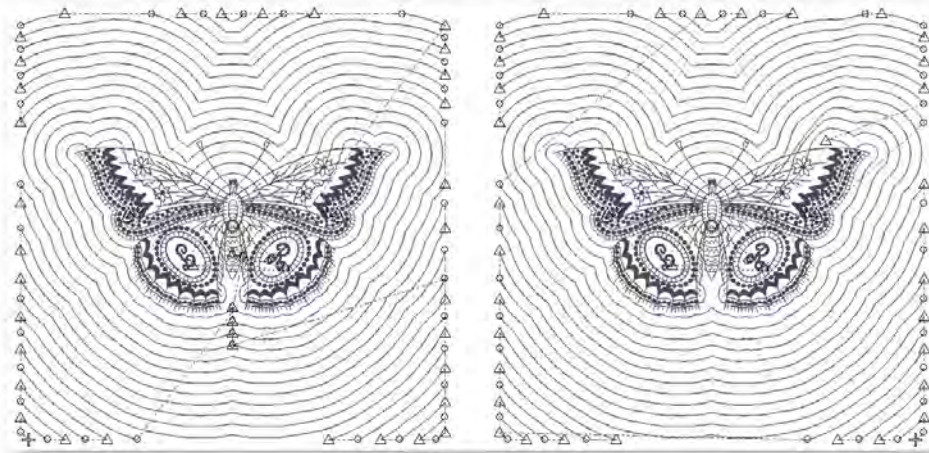


In allen Fällen beginnt die generierte Stickung mit der Form des Mittenstickmusters und verläuft strahlenförmig nach außen zu der von der Blockgröße bestimmten Begrenzung - normalerweise zwischen 8" und 12". Auf den ersten Blick liefern Echo und Spirale ähnliche Ergebnisse. Schalten Sie die Verbindungsstiche ein, um den Unterschied zu sehen...



Echo-Stickung generiert separate Linien um das Stickmuster herum. Jede Linie wird abgebunden und der Faden abgeschnitten. Spirale jedoch erzeugt eine kontinuierliche Stichlinie mit Sprungstichen zwischen den separaten Quadranten des Stickmusters. Im Allgemeinen bietet Spirale die effizientere Ausstickung.

Mit Echo- oder Spiral-Kappung werden die äußeren Ränder der strahlenförmig verlaufenden Stickung am Außenrand des Blocks gekappt. Beide Methoden erzeugen eine ähnliche Anzahl von Abbindestichen und Fadenschnitten.



KONTUREN & VERSETZUNGEN

Die Sticksoftware bietet Werkzeuge für die schnelle Generierung von Konturen auf der Basis vorhandener Ränder. Benutzen Sie das Konturen & Versetzungen-Werkzeug, um Details hervorzuheben – z.B. kleine Satinstichobjekte – oder nahtlose Umrandungen zu erstellen. Auto-umranden Sie Stickmuster mit Rück-, Stiel- und Musterlaufstich oder Skulptur- und Zickzack-Stich. Sie können eine beliebige geschlossene Form benutzen.

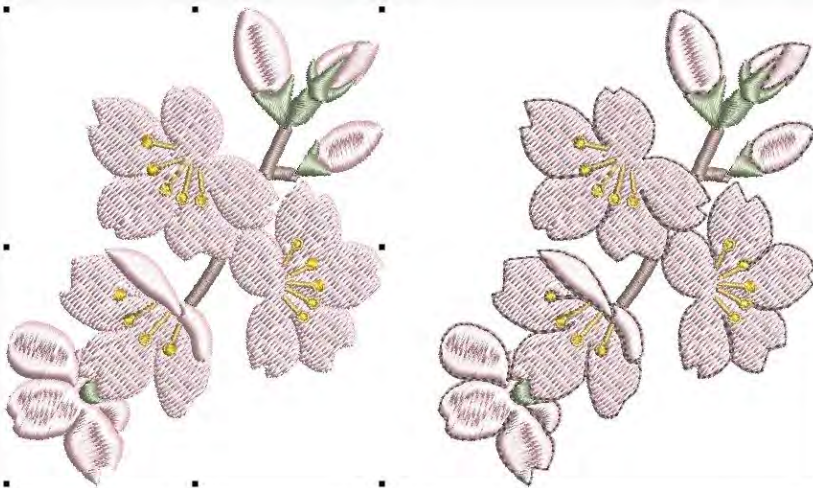


Konturen erstellen



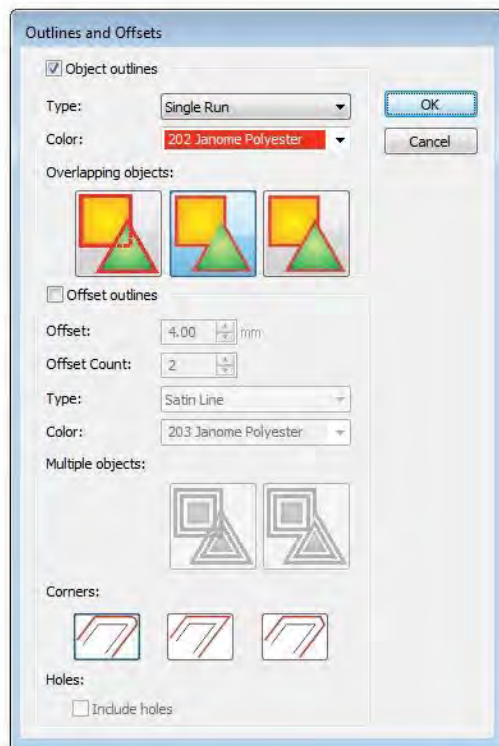
Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Konturen & Versetzungen erstellen, um Konturen oder versetzte Umrandungen um geschlossene Objekte oder ganze Stickmuster herum zu erstellen.

Mit der Konturen & Versetzungen-Funktion können Sie mit einer Reihe verschiedener Konturstile schnell Konturstiche um markierte Objekte oder ganze Stickmuster herum erstellen.



- Markieren Sie das/die Ausgangsobjekt/e.

- Klicken Sie auf auf das Konturen & Versetzungen-Symbol. Das Konturen & Versetzungen-Dialogfeld wird geöffnet. Mit dem Dialogfeld können Sie in einem einzigen Vorgang Konturen und Versetzungen hinzufügen.



- Markieren Sie Objektkonturen
- Wählen Sie die gewünschte Art der Kontur. Das Art-Dropdown-Menü enthält alle Optionen – Einfachlaufstich, Dreifachlaufstich etc.
- Wählen Sie die gewünschte Konturfarbe. Standardmäßig enthält das Farbe-Dropdown-Menü die aktuelle Farbe in der Stickmusterpalette.
- Wählen Sie eine Überlappungsoption:

Art der Kontur		Anmerkungen
	Individuell	Alle generierten Konturen sind vollständige Konturen.
	Gemeinsam	Sich überschneidende Konturen werden zu einer einzigen Kontur zusammengefasst.
	Fadenschnitt	Überlappte Teile werden von den überlappenden Objekten abgeschnitten.

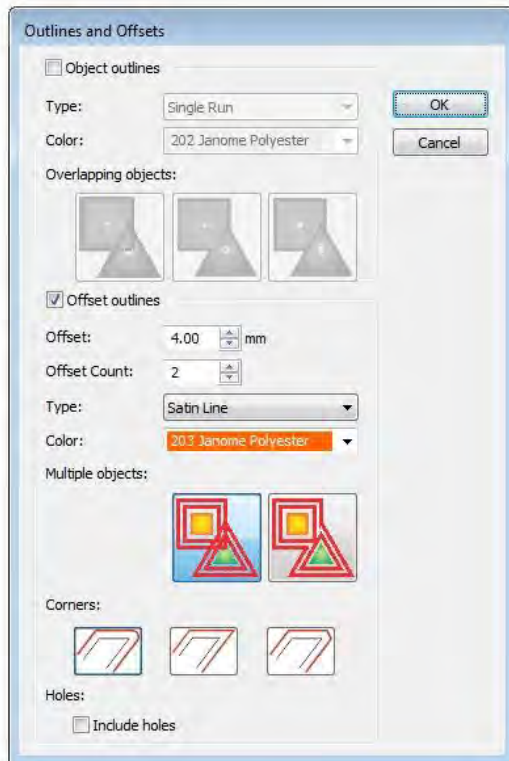
- Klicken Sie zum Ausführen der Funktion auf OK. Die Software generiert eine Kontur um das/die Ausgangsobjekt/e und fügt sie unmittelbar nachfolgend in die Ausstickreihenfolge ein. Generierte Konturen sind eigenständige Objekte und können nach Wunsch weiter modifiziert werden.

Versetzungen erstellen



Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Konturen & Versetzungen erstellen, um Konturen oder versetzte Umrandungen um geschlossene Objekte oder ganze Stickmuster herum zu erstellen.

- Wählen Sie das/die Ausgangsobjekt/e aus, falls sie nicht schon ausgewählt sind.
- Markieren Sie Konturen versetzen.





- Wählen Sie Farbe und Stichart genau wie für Objektkonturen aus.
- Geben Sie im Versetzungsanzahl-Feld die Anzahl der erforderlichen Versetzungsobjekte sowie eine Versetzung in Millimetern an. Sie können negative Versetzungen benutzen.



- Leerräume können auf Wunsch mit aufgenommen werden.



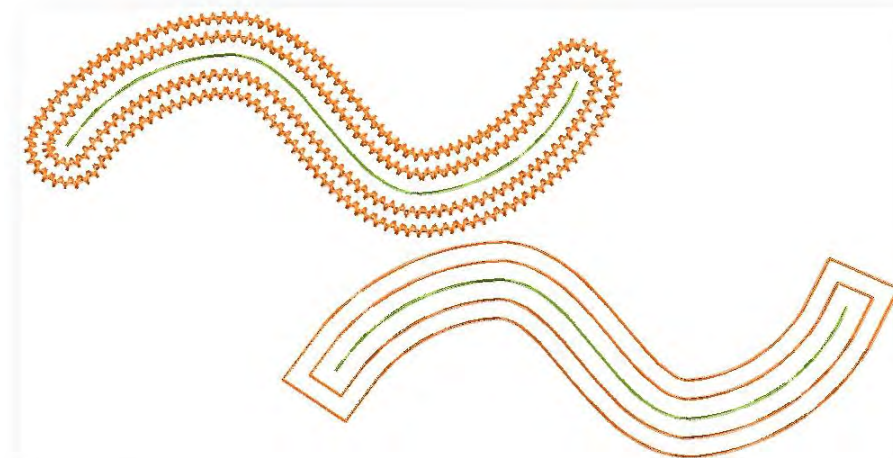
- Wählen Sie eine Versetzungsoption:

Versetzungsart	Anmerkungen
	Individuell Alle generierten Versetzungen sind vollständige Konturen.
	Gemeinsam Sich überschneidende Versetzungen werden zu einer einzigen Kontur zusammengefasst.

- Klicken Sie zum Ausführen der Funktion auf OK. Die Software generiert Versetzungsobjekte und fügt sie am Ende der Stickfolge ein. Generierte Versetzungen sind eigenständige Objekte und können nach Wunsch weiter modifiziert werden.



- Sie können das Konturen & Versetzungen-Werkzeug mit offenen Objekten benutzen, um wie abgebildet geschlossene Versetzungen zu erstellen. Wählen Sie, wie gewünscht, abgerundete oder spitze Ecken aus.



ERHABENE STICKEREI

Neben normalen Satinstichen bietet die Software auch erhabenen oder '3D'-Satin, und zwar sowohl für Konturen als auch für Füllungen. Die resultierende Stickerei besteht aus mehreren Lagen Satinstichen, was Ihren Stickmustern mehr Volumen und eine erhabene, taktile Oberfläche verleiht. Selbstverständlich benötigt sie auch wesentlich mehr Stiche.

Zum Erstellen von Trapunto-Stickmustern stehen eine Reihe von Methoden zur Verfügung.

Traditionelles Hand-Trapunto umfasst das Nähen von zwei Lagen Stoff zusammen mit einer Motivkontur. Die Unterseite wird dann aufgeschnitten und mit Faden oder Baumwolle ausgestopft. Eine weitere Technik besteht darin, mit Fadenschichten statt Füllmaterial oder Wattevlies Volumen zu erzeugen.



3D-Satin

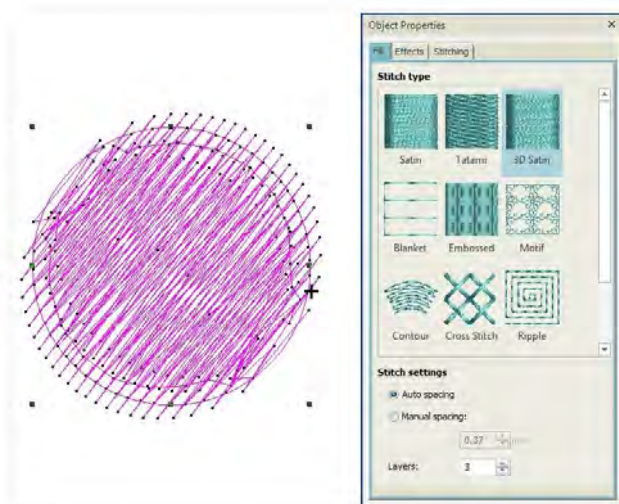


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Linie > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Typischerweise wird 3D-Satin benutzt, um in Satinstichobjekten für einen optischen Effekt mehr Volumen und eine erhabene oder 'skulpturierte' Oberfläche zu erzeugen. Die empfohlenen Einstellungen für ein optimales Bauschvolumen liegen bei 0,30mm für manuellen Satinstichabstand mit 4 Lagen.



Quilten mit Trapunto-Konturen



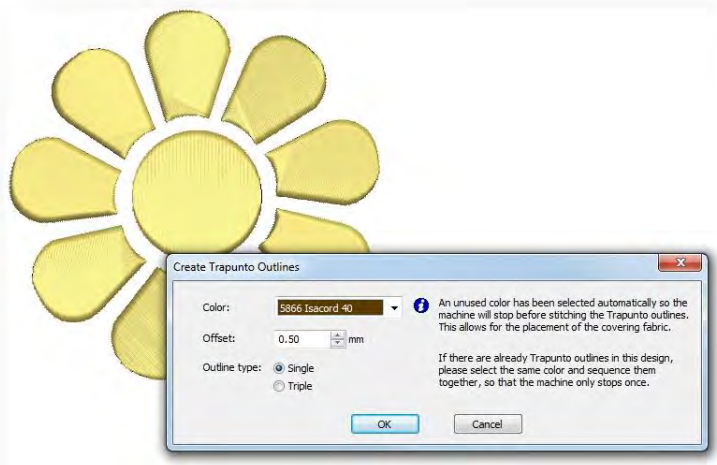
Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Trapunto-Kontur erstellen, um Transportstiche an die Ränder markierter Objekte zu zwingen. Wird in der Regel mit offener Stickung und ohne Unterlage benutzt.

Traditionell sorgt Quiltstickerei für mehr Volumen, indem Flächen gestopft oder gefüllt werden, um eine erhabene Oberfläche zu erzeugen. Dazu gehört eine als 'Trapunto' bekannte Technik, die auch 'ausgestopfte Stickerei' genannt wird. Ei ähnlicher Effekt lässt sich auch mithilfe zweier Softwaretools erzielen:

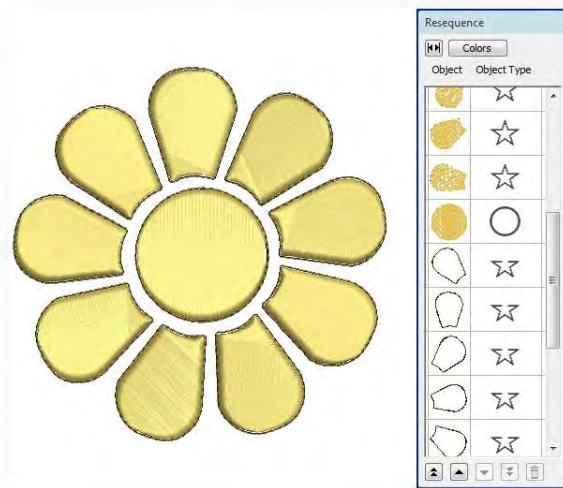
- 3D Satin: This allows you to create 'puffy embroidery' as an alternative to stuffing with yarn or batting.
- Trapunto-Konturen: Mit der Trapunto-Komponente können Sie Stofflagen übereinander sticken.

Die Trapunto-Kontur erstellen-Funktion wird ausschließlich mit 3D-Satin zusammen angewendet, um eine 'Quilt'-Optik zu erzeugen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, verwendet sie immer die nächste unbenutzte Farbe, um ein Anhalten der Maschine zu erzwingen, bevor die Trapunto-Konturen gestickt werden. Dies ermöglicht Ihnen, den Deckungsstoff zu platzieren. Dies funktioniert folgendermaßen...

- Digitalisieren Sie das Stickmuster mithilfe von 3D-Satin und markieren Sie alle Objekte, die mit eingeschlossen sein sollen.



- Benutzen Sie das Trapunto-Kontur erstellen-Werkzeug, um Trapunto-Konturen zu erstellen. Sie können Farbe, Versetzung und Art der Kontur nach Wunsch voreinstellen.



- Stickn Sie das Stickmuster auf einem Unterlagenstoff oder einer schweren wegschneidbaren Stabilisierung.
- Als nächstes bedecken Sie das Stickmuster mit dem Hauptstoff und sticken die Trapunto-Kontur.
- Schneiden Sie die Stabilisierung oder Unterlage nahe an den Stickmuster-Stichen auf der Rückseite ab.



STANZSTEMPEL

Die Stanzstempel-Funktion ermöglicht Ihnen mit einem ‚Stanzstempel‘ als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen zu definieren. Jede Vektor- oder Stickereiform kann als Stanzstempel eingesetzt werden.



Die Stanzstempel-Funktion kann nur Vektor- oder Stickobjekte als Grundlage für Stempel verwenden. Wenn Sie jedoch ein Bitmap-Bild benutzen möchten, können Sie es mithilfe der Bitmaps > Konturerkennung-Befehlsgruppe in CorelDRAW Graphics in das Vektorformat konvertieren.

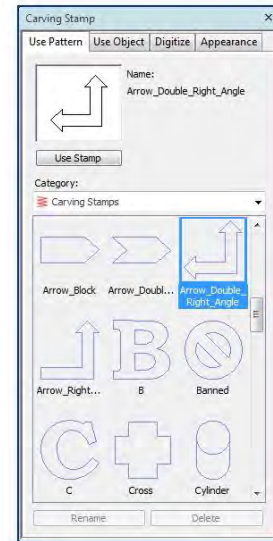
Stanzstempel-Docker



Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Stanzstempel, um mit einem 'Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen anzuwenden. Schaltet den Stanzstempel-Docker ein / aus.

Der Stanzstempel-Docker enthält vier Karteireiter: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung.

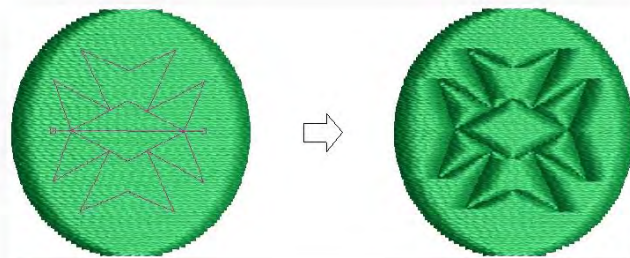
- Der Muster benutzen-Karteireiter ermöglicht es Ihnen, bei markierten Objekten vordefinierte Stempelmuster auszuwählen und anzuwenden.
- Mit dem Objekt benutzen-Karteireiter können Sie im Designfenster Objektkonturen auszuwählen und vorübergehend als Stempel einsetzen. Markierbare Objekte können Vektorgrafiken einschließen.
- Der Digitalisierung-Karteireiter ermöglicht Ihnen, 'spontan' benutzerdef. Stichteilungen zu digitalisieren.
- Der Darstellung-Karteireiter ermöglicht Ihnen, den Effekt zu mildern oder zu verstärken.



Vordefinierte Muster anwenden

Der Muster benutzen-Karteireiter ermöglicht es Ihnen, vordefinierte Stempelmuster auszuwählen und anzuwenden. Sie können anfangen, ohne dass Stickobjekte markiert sind. Wenn ein oder mehrere Objekte markiert sind, werden Stempel nur auf die markierten Objekte angewendet. Wenn kein Objekt markiert ist, können Stempel auf beliebige Objekte angewendet werden. Um vordefinierte Muster anzuwenden

- Wählen Sie Stanzstempel aus, und zwar mit oder ohne bereits markierte Stickobjekte. Wenn bereits Objekte markiert sind, werden die Stempel nur auf diese Objekte angewendet.
- Wählen Sie eine Musterkategorie aus der Kategorie-Liste – z.B. 'Stanzstempel'. Das Dropdown-Menü enthält vordefinierte sowie benutzerdefinierte Kategorien.
- Wählen Sie ein Muster aus und klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche.
- Bewegen Sie den Mauszeiger über das/die Zielobjekt/e. Rechtsklicken Sie, um den Stempel zu spiegeln. Drücken Sie Umschalten, um Autom. Bildlauf zu verhindern.
- Klicken Sie, um den Ankerpunkt festzulegen, und drehen Sie das Muster in die gewünschte Ausrichtung.



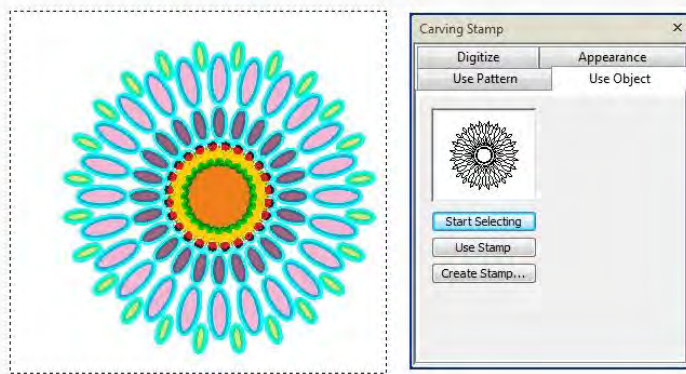
- Optional können Sie mit gedrückter <Umschalten>-Taste die Größe des Stempels ändern, indem Sie den Mauszeiger bewegen. Klicken Sie auf die Maustaste.
- Wenn Sie eines oder mehrere Objekte bereits markiert haben, wird das Stempelmuster nur auf diese Objekte angewendet.

- Wenn keine Objekte markiert sind, wird das Stempelmuster auf alle unterliegenden Objekte angewendet.
- Drücken Sie zum Beenden <Esc>.

Objekte als Stanzstempel benutzen

Der Objekt benutzen-Karteireiter ermöglicht Ihnen, im Designfenster Objektkonturen auszuwählen und diese dann direkt als Stempel einzusetzen oder sie für später in einem Archiv zu speichern. Sie können Vektor- oder Stickobjekte als Basis für Stempel verwenden. Um ein Objekt als Stanzstempel zu benutzen

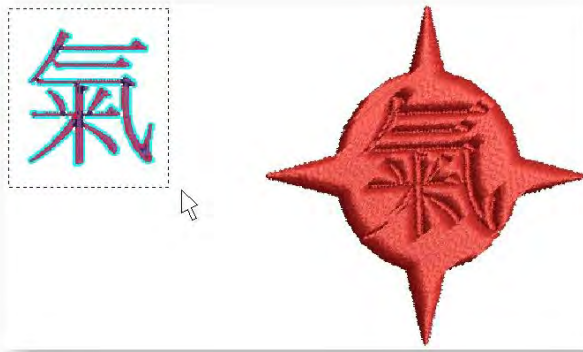
- Wählen Sie ein Stickobjekt oder Vektor-Objekt, das als Stempel dienen soll.
- Klicken Sie auf das Stanzstempel-Symbol und wählen Sie den Objekt benutzen-Karteireiter.
- Klicken Sie auf die Auswahl beginnen-Schaltfläche und klicken Sie zum Markieren oder ziehen Sie ein Auswahlfeld.



- Halten Sie die Maus über ein beliebiges Zielobjekt im Designfenster.
- Klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche, um die Auswahl als Stanzstempel zu benutzen.

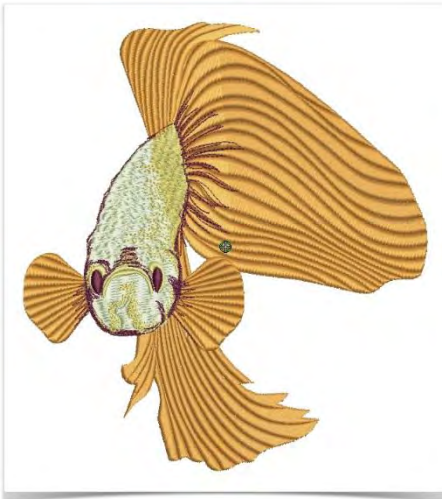


- Auf Wunsch können Sie zudem auf die Dem Archiv hinzufügen-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen.
- Anmerkungen
- CorelDRAW®, das zu Ihrer Softwareinstallation gehört, bietet eine umfassende Suite an Clipart-Archiven. Viele davon können als Eingabe für die Stanzstempel-Funktion benutzt werden. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre CorelDRAW®-Dokumentation.
- Wenn Sie jedoch ein Bitmap-Bild benutzen möchten, können Sie es mithilfe der Bitmaps > Konturerkennung-Befehlsgruppe in CorelDRAW Graphics in das Vektorformat konvertieren.
- Sie können auch Stickerei- oder TrueType-Schriftzüge als Eingabe zur Erstellung von Stempeln benutzen.



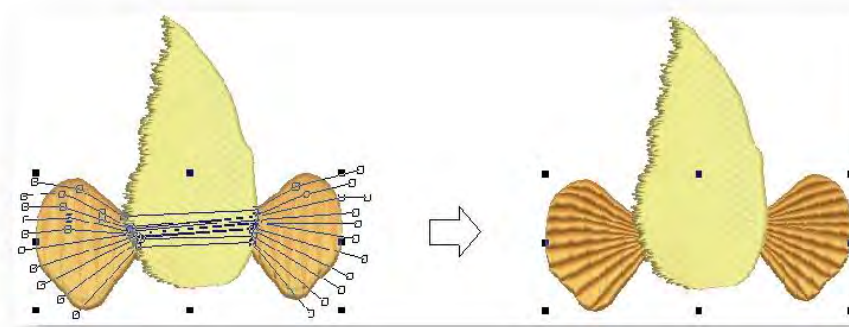
Benutzerdefinierte Stichteilungen digitalisieren

Der Digitalisieren-Karteireiter gestattet Ihnen, Stichteilungslinien zu digitalisieren und diese direkt in situ oder auf alle entsprechenden Objekte im Designfenster anzuwenden. Um benutzerdefinierte Stichteilungen zu digitalisieren...



Wählen Sie Stanzstempel aus, und zwar mit oder ohne bereits markierte Stickobjekte. Wenn bereits Objekte markiert sind, werden die Stempel nur auf diese Objekte angewendet.

- Wählen Sie den Digitalisieren-Karteireiter und klicken Sie auf die Digitalisierung beginnen-Schaltfläche. Sie werden aufgefordert, einen Startpunkt für die Stempelkontur einzugeben.
- Digitalisieren Sie Aufteilungslinien. Drücken Sie einmal auf <Eingabe>, um einen Rand zu vollenden. Drücken Sie zur Fertigstellung erneut auf <Eingabe>.
- Klicken Sie auf die Stempel-Schaltfläche, um den Stempel nur auf markierte, geeignete Objekte anzuwenden. Alternativ können Sie mit Stempel den Stempel auf geeignete Objekte anwenden, ohne dass Objekte markiert sind.
- Klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche, um den Stempel zu positionieren. Sie werden wie bei vordefinierten Mustern aufgefordert, einen Fixpunkt einzugeben.

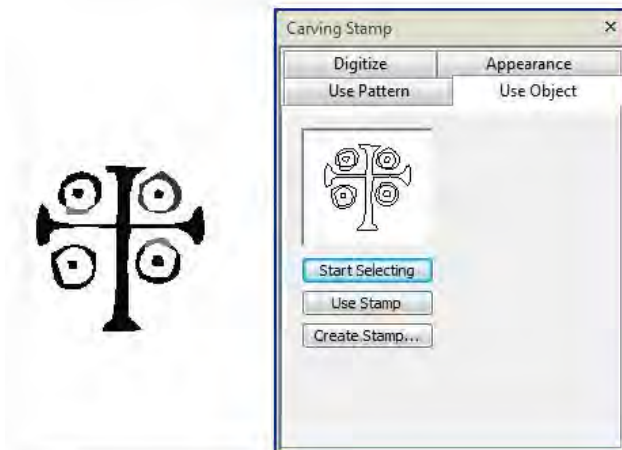


- Auf Wunsch können Sie zudem auf die Dem Archiv hinzufügen-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen.

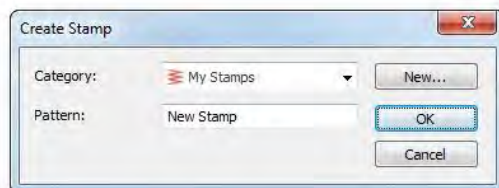
Stempel zu einem Archiv hinzufügen

Dieser Vorgang beginnt, wenn Sie die aktivierte Stempel Erstellen-Schaltfläche anklicken – entweder im Objekt benutzen- oder im Digitalisieren-Karteireiter des Stanzstempel-Dockers. Um einen Stempel einem Archiv hinzuzufügen

- Wählen Sie den Objekt benutzen-Karteireiter aus.

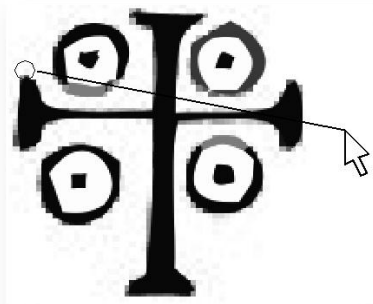


- Klicken Sie auf Auswahl beginnen und markieren Sie das Zielobjekt.
- Klicken Sie auf die Stempel erstellen-Schaltfläche. Das Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste oder klicken Sie auf die Erstellen-Schaltfläche, um eine neue zu erstellen.

- Geben Sie einen Namen für den neuen Stempel ein und klicken Sie auf OK. Sie werden aufgefordert, den ersten Referenzpunkt zu digitalisieren.
- Digitalisieren Sie wie aufgefordert zwei Punkte. Diese werden während der Stempel-Platzierung benutzt. Alternativ drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren.



- Klicken Sie auf OK. Der neu erstellte Stempel wird in der Stempel-Liste angezeigt, wenn der Muster benutzen-Karteireiter ausgewählt ist.
- Die Umbenennen- und Löschen-Schaltflächen im Muster benutzen-Karteireiter sind stets aktiviert, wenn ein benutzerdefinierter Stempel ausgewählt ist.

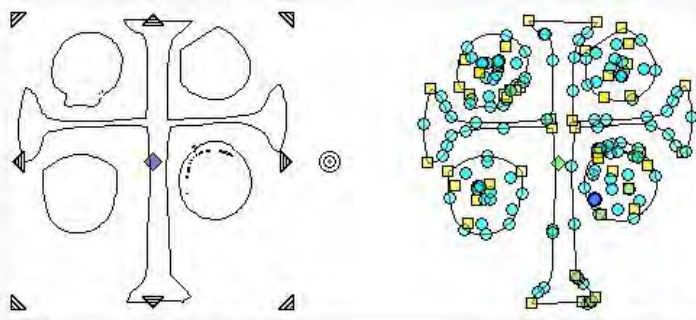
Stanzstempel-Erscheinung

Der Erscheinung-Karteireiter des Stanzstempel-Dockers bietet Einstellungen, die den Effekt abbildern oder intensivieren. Klicken Sie auf die Stempel entfernen-Schaltfläche, um alle vorhandenen Stempel aus markierten Objekten zu entfernen.



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

Stanzstempel können im Umformen-Modus individuell verschoben, gedreht, skaliert, umgeformt und gelöscht werden. Die Nadeldurchdringungen im unterliegenden Objekt werden automatisch aktualisiert, während Sie die Stanzstempel umformen. Um einen Stanzstempel umzuformen, markieren Sie im Umformen-Modus ein Stickobjekt mit angewendeten Stanzstempeln. Kontrollpunkte werden angezeigt. Benutzen Sie sie, um den Stempel zu skalieren, zu drehen oder zu dehnen. Klicken Sie erneut auf den Stempel-Umriss, um die Kontrollpunkte anzeigen zu lassen. Benutzen Sie diese, um den Stempel umzuformen.



MOTIVSTEMPEL

Motivstempel sind stickfertige Stickmuster-Elemente wie Herzen, Blätter oder geometrische Muster, die in Archiven oder 'Kategorien' enthalten sind. Sie können jedes diese Muster als 'Motivstempel' benutzen. Die Auswahl ist groß. Wenn Sie einen Stempel Ihrem Design hinzugefügt haben, kann dieser nach Wunsch bearbeitet, in der Größe verändert oder umgewandelt werden. Sie können Ihre eigenen Stempel für Ihre eigenen Zwecke oder zur Benutzung in Motivreihen oder Füllungen verwenden.



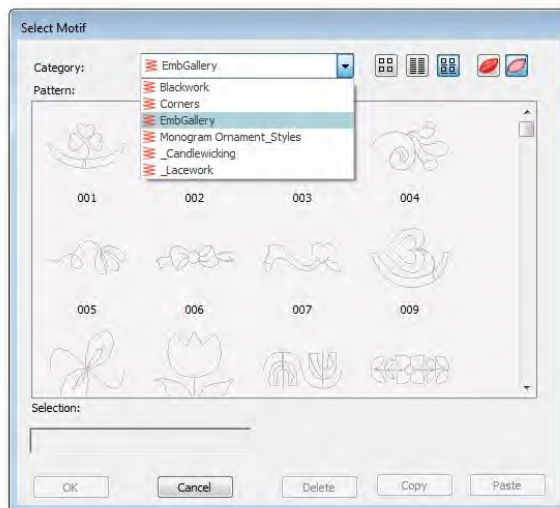
Stempel auswählen & einfügen



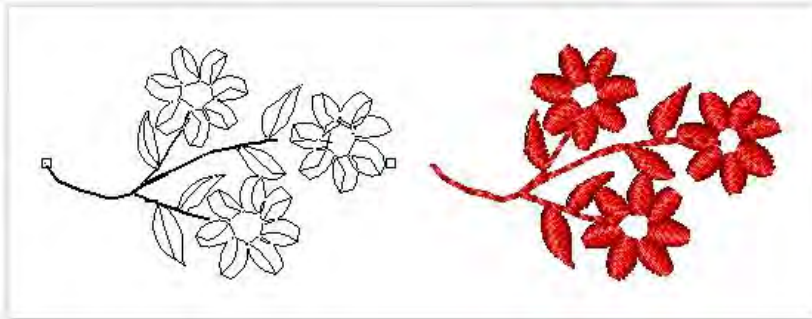
Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Motivstempel, um Motive einzeln hinzuzufügen. Drehen, skalieren oder spiegeln Sie diese während des Hinzufügens.

Sie können sie verwenden, um dekorative Effekte in Ihren Designs zu erstellen. Sie können sie während des Hinzufügens rotieren, skalieren oder spiegeln und sie auch wie jedes andere Objekt bearbeiten. Falls ein Stempel aus zwei oder mehr Objekten besteht, werden diese beim Einfügen automatisch gruppiert.

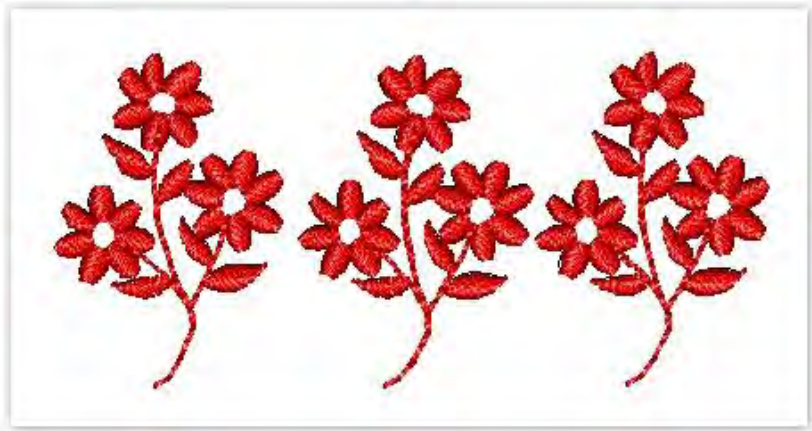
- Klicken Sie auf das Motivstempel-Werkzeug.




- Wählen Sie eine Motivkategorie aus der Liste. Sie können jedes Motiv aus jeder Motivkategorie als Stickstempel benutzen, inklusive benutzerdefinierter Motive. Wählen Sie einen Stempel aus dem Anzeigefeld und klicken Sie auf OK. Bewegen sie den Mauszeiger und klicken Sie, um den Ankerpunkt zu markieren.



- Verschieben Sie den Zeiger solange, bis sich der Stempel in dem gewünschten Winkel befindet, und klicken Sie dann erneut, um den Richtpunkt zu markieren. Drücken Sie auf Eingabe. Wiederholen Sie dies, um den Stempel erneut einzufügen. Drücken Sie auf Esc, um zu beenden.



Stempel 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.

Sie können Stempel mit Tastatur und Maus während des Einfügens in das Stickmuster drehen, spiegeln und skalieren. Es steht Ihnen zudem frei die Stempel, genauso wie jedes andere Objekt, auch später zu skalieren, zu rotieren und zu spiegeln.



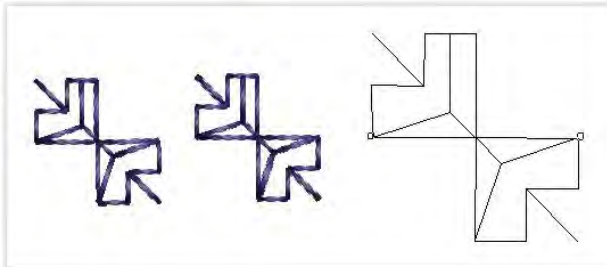
Um den Stempel zu drehen, bewegen Sie den Zeiger solange, bis der Drehwinkel korrekt ist, und klicken dann erneut.

- Halten Sie <Strg> gedrückt, um die Drehwinkel zu beschränken.
- Um den Stempel zu spiegeln, müssen Sie rechtsklicken.
- Alternativ können Sie die Drehungssteuerung in der Kontext-Werkzeugleiste benutzen.

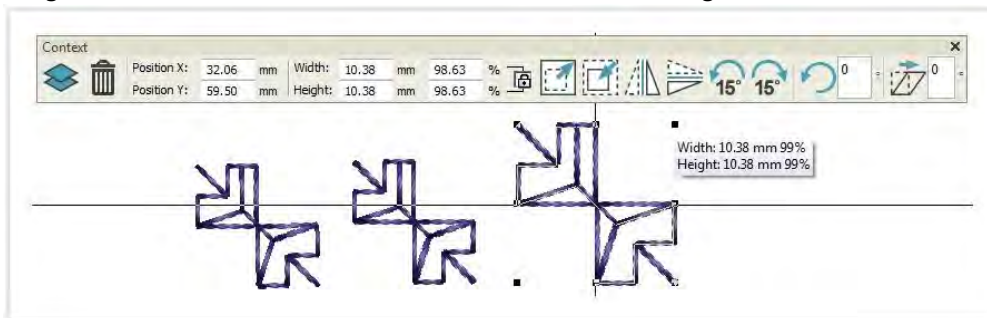
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.

Stempel skalieren

Sie können Stempel beim Digitalisieren interaktiv skalieren. Drücken Sie <Umschalten>, bewegen Sie den Mauszeiger, bis die Stempelkontur die gewünschte Größe anzeigt, und klicken Sie dann erneut.



Alternativ können Sie mithilfe der Kontext-Werkzeugleiste eine genaue Größe festlegen. Geben Sie die genauen Dimensionen in mm oder als Prozentsatz des Originals ein.



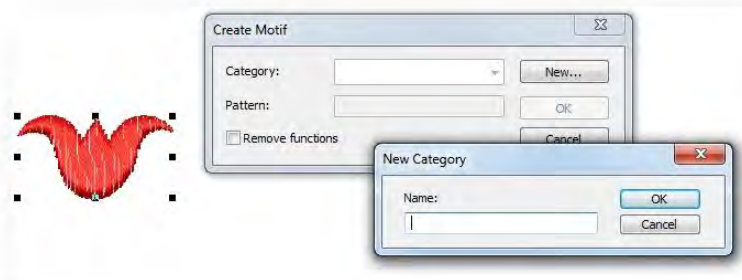
Benutzerdefinierte Motive erstellen



Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Motiv erstellen, um markierte Formen zur späteren Benutzung einem Archiv oder einer 'Musterkategorie' hinzuzufügen. Benutzen Sie sie als Motivstempel oder als Motivkontur oder -füllung.

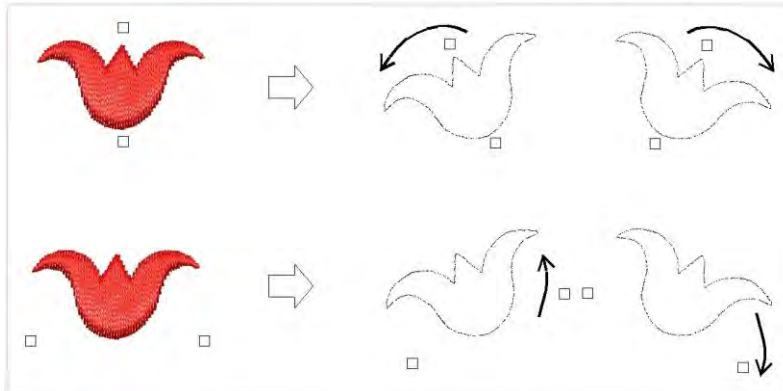
Mit der Motiv erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Motivformen zur späteren Benutzung speichern. Erstellen Sie Ihre eigenen 'Motivkategorien', um Ihre Motive zu organisieren und einzuordnen.

- Markieren Sie das Objekt, das Sie als Motiv verwenden möchten.

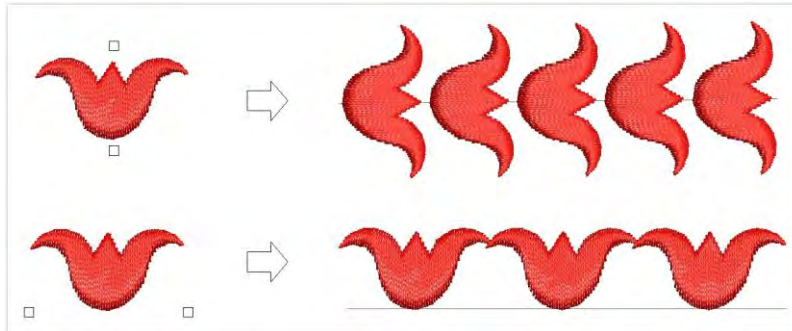


- Wählen Sie Motiv erstellen aus.

- Klicken Sie, um zwei Referenzpunkte zu markieren. Diese legen die Standard-Motivausrichtung für Motivlaufstiche und Füllungen fest. Referenzpunkt 1 wird zum Festpunkt des letzten Motivs. Referenzpunkt 2 wird zum Drehpunkt.







- Die Referenzpunkte legen auch den Abstand zwischen den einzelnen Motiven fest.



- Klicken Sie auf OK. Das Motiv steht nun zur Anwendung bereit.

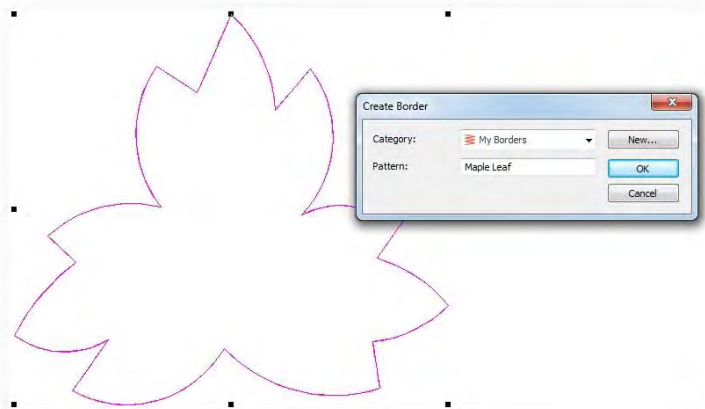
BENUTZERDEFINIERTER UMRANDUNGEN

Mit der Umrandung erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Umrandungen zur Benutzung in Monogrammen erstellen. Diese können in der Standard-‘Umrandungs’kategorie oder einer von Ihnen erstellten Kategorie gespeichert werden. Siehe auch Monogramm-Umrandungen.

   	<p>Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.</p> <p>Benutzen Sie Erweitertes Digitalisieren > Umrandung erstellen, um markierte Formen zur späteren Benutzung einem Umrandungsarchiv hinzuzufügen. Benutzen Sie sie als Umrandung für markierte Objekte oder Stickmuster oder zusammen mit Monogrammen.</p> <p>Benutzen Sie Kontext > Linie, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichtart zu konturieren.</p> <p>Benutzen Sie Kontext > Füllstich, um geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichtart zu füllen.</p>
--	--

Das Erstellen von benutzerdefinierten Umrandungen funktioniert im Prinzip genauso wie das Erstellen von Motiven. Siehe auch Motivstempel.

- Digitalisieren Sie die Umrandung mit dem Geschlossene Form-Werkzeug oder wählen Sie eine vorhandene geschlossene Form aus. Sowohl Konturen als auch Füllungen können benutzt werden. Dies kann geändert werden, sobald die Umrandung zur Benutzung markiert wurde. Vermeiden Sie die Verwendung von Satinstichlinie, da dies zu einer doppelten Umrandung führt.



- Bei Bedarf erstellen Sie ein neues Archiv oder eine 'Kategorie', das/die dann die benutzerdefinierten Umrandungen enthält.
- Digitalisieren Sie zwei Referenzpunkte. Diese bestimmen die Standard-Umrandungsausrichtung.
- Klicken Sie auf OK, wenn die Bestätigungsnachricht angezeigt wird.

