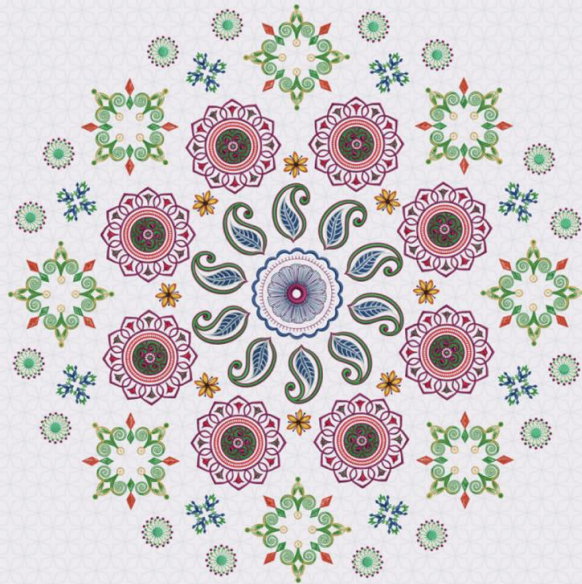


# Digitizer V5.5



STICKMUSTER-LAYOUTS

# 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.

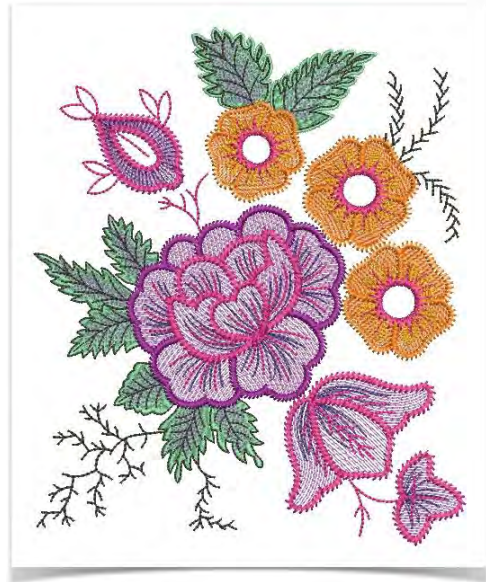
Jeder Ersatz von Digitizer-Sticksoftware wird für die verbleibende Dauer der ursprünglichen Gewährleistungsfrist oder dreißig (30) Tage - je nachdem, was den längeren Zeitraum darstellt - garantiert.

# INHALT

<b>Einführung .....</b>	<b>1</b>
<b>Stickmuster einfügen .....</b>	<b>2</b>
Stoffe & Farbpaletten .....	2
Einfügen & Ändern .....	3
<b>Objektauswahl.....</b>	<b>4</b>
Auswahl mit 'Auswahl' .....	4
Beim Durchlaufen markieren .....	5
Auswahl mit 'Neueinreihung' .....	6
Auswahlfunktionen .....	7
<b>Umgang mit Objekten.....</b>	<b>8</b>
Objekte kopieren & einfügen .....	8
Objekte gruppieren .....	9
Objekte duplizieren .....	10
Objekte klonen .....	11
<b>Objekte anordnen.....</b>	<b>12</b>
Objekte positionieren .....	12
Objekte ausrichten .....	13
Objekte anordnen .....	13
Spiegeln von Objekten.....	14
<b>Arbeitsflächen .....</b>	<b>15</b>
Arbeitsfläche definieren .....	15
Arbeitsfläche aktivieren.....	16
Rechteckiges Layout erstellen .....	17
Kreisförmiges Layout erstellen .....	18
<b>Knopflöcher .....</b>	<b>19</b>
Knopflöcher hinzufügen .....	19
Knopfloch-Einstellungen ändern .....	21
<b>Layouts drucken.....</b>	<b>22</b>
Um ein Stickmuster-Layout zu drucken.....	22

## EINFÜHRUNG

Mit der Layout-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster und Stickmuster-Elemente ganz einfach kombinieren, indem Sie den Inhalt einer Datei in eine andere Datei einfügen. Sie können Stickmuster auch schnell erweitern, indem Sie vorhandene Objekte kopieren oder duplizieren. Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie gemeinsam zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln. Zudem stehen Ihnen Spezialwerkzeuge, die beim Erstellen größerer Stickmuster-Layouts helfen, sowie Spezialfunktionen wie etwa Knopflöcher zur Verfügung. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.

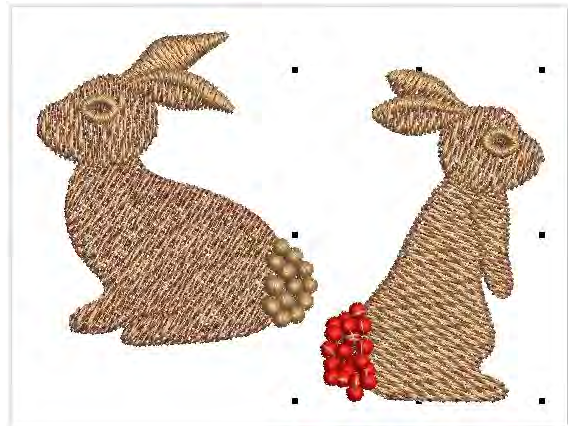


## STICKMUSTER EINFÜGEN



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

Die einfachste Art, Stickmuster-Layouts zu kreieren, ist die Kombination von Stickmustern oder Stickmuster-Elementen zu einem einzigen Stickmuster-Layout. Mit der Software können Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen. Die zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Standardmäßig wird das eingefügte Stickmuster in der Ausstickreihenfolge dem ersten Stickmuster hinzugefügt.



Alternativ können Sie zu dem Punkt in der Ausstickreihenfolge gehen, an dem Sie das zweite Stickmuster einfügen möchten. Sie können ein Design zwischen Objekten in der Abfolge einfügen oder das Design innerhalb eines Objekts ‚einbetten‘.

### Stoffe & Farbpaletten



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

Wenn Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen, werden die Stoffe und Stickmusterpaletten fusioniert.

- Wenn Autom. Stoff im aktuellen Stickmuster aktiviert ist, passt sich das eingefügte Stickmuster an die aktuellen Stoffeinstellungen an.
- Wenn Autom. Stoff im aktuellen Stickmuster deaktiviert ist, bleiben die Einstellungen des eingefügten Stickmusters dieselben.

Die Stickmusterfarben des eingefügten Stickmusters werden an die Stickmusterpalette angefügt, sofern sie nicht ohnehin dieselben Farben und Fadentabellen benutzen. Wenn das eingefügte Stickmuster eine andere Fadentabelle benutzt, zeigt die Stickmusterpalette Fäden aus beiden Tabellen an. Wenn Sie möchten, dass das eingefügte Stickmuster dieselbe Fadentabelle benutzt, verwenden Sie den Meine Fäden-Docker, um die Fadenfarben zu fusionieren.

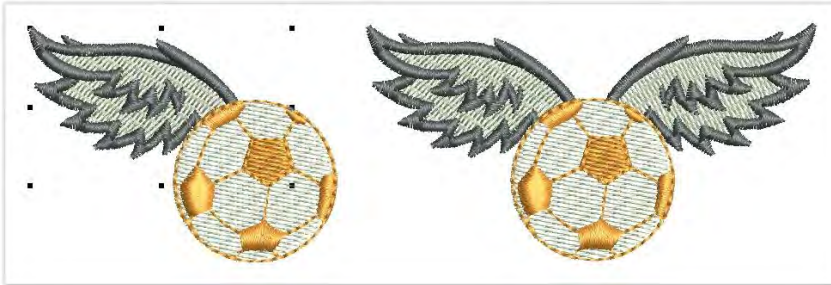
Wenn beide Stickmuster in einigen Farben übereinstimmen, können Sie diese für eine effiziente Ausstickung neu einreihen.

## Einfügen & Ändern

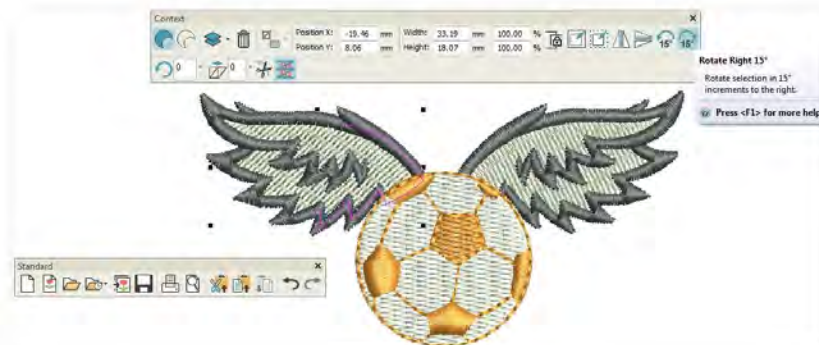


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Die Stickmusterpaletten werden fusioniert. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Wenn Stickmuster-Elemente kombiniert werden, möchten Sie im Normalfall verschiedene Umwandlungen vornehmen, darunter Duplizierung, Skalierung, Spiegelung und andere Vorgänge.

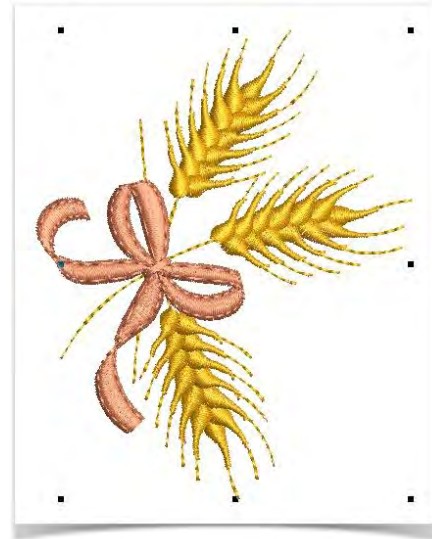


Wenn Sie ein Objekt oder Stickmuster-Element markieren, werden Ihnen sowohl eine Kontext- als auch eine Standard-Werkzeugleiste angezeigt. Damit können Sie Stickmuster einfügen sowie an markierten Elementen eine Reihe von Umwandlungen vornehmen. Erkunden Sie andere Themen in diesem Abschnitt, um sich mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten vertraut zu machen.



## OBJEKTAUSWAHL

Die Software bietet verschiedene Arten zum Markieren der Objekte, aus denen ein Stickmuster besteht. Sie können das Design als Ganzes auswählen, so dass Änderungen auf alle Objekte angewendet werden oder Sie können einzelne Elemente und Objekte auswählen bzw. markieren, um nur diese zu ändern.



### Auswahl mit 'Auswahl'



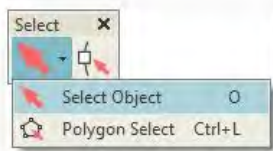
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.



Benutzen Sie Auswählen > Polygonauswahl, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren, indem Sie eine Polygonlinie um sie herum digitalisieren.

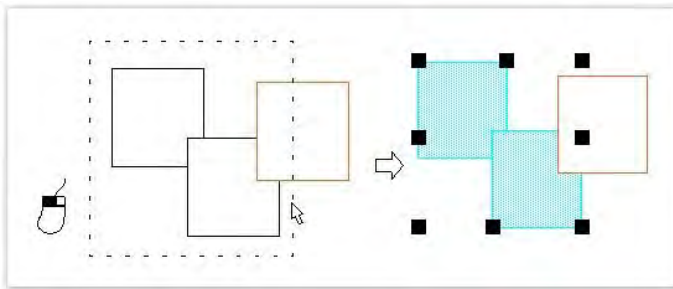
Die Auswahl-Werkzeuge bieten verschiedene Arten, um Objekte zu markieren, darunter Point-and-Click, Auswahl per Auswahlfeld und — in Verbindung mit den Umschalten+Tab-Tasten — die Auswahl des ersten/letzten und nächsten/vorherigen Objekts. Zudem können Sie alle Objekte auswählen, um am gesamten Stickmuster Änderungen vorzunehmen.

- Benutzen Sie den Dropdown-Pfeil, um das gewünschte Werkzeug auszuwählen.



- Um alle Objekte in einem Stickmuster zu markieren, wählen Sie Bearbeiten > Alles markieren aus oder drücken Sie <Strg + A>.
- Um die Markierung aufzuheben, drücken Sie <X> oder <Esc>.
- Die einfachste Methode, Objekte zu markieren, ist ein gezieltes Anklicken mit der Maustaste, während das Auswählen-Werkzeug aktiviert ist. Mit den <Umschalten>- und <Strg>-Tasten können Sie mehrere Objekte auf einmal markieren.

- Um ein Objekt auszuwählen, das sich hinter einem anderen Objekt befindet, Ansicht vergrößern und Kontur anklicken. Alternativ platzieren Sie den Zeiger über dem Objekt, halten Sie die <2>-Taste gedrückt und klicken Sie, bis das Objekt markiert ist. Jedes Klicken wählt das nächste überlappende Objekt aus.
- Mit aktiviertem Auswahl-Werkzeug können Sie Objekte markieren, indem Sie ein Auswahlfeld um sie ziehen.



- Benutzen Sie das Polygonauswahl-Werkzeug, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren, indem Sie die Referenzpunkte um sie herum anklicken.

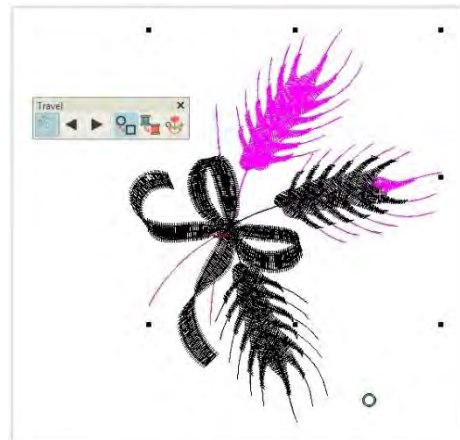
## Beim Durchlaufen markieren



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


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

Das Durchlaufen eines Stickmusters erfolgt normalerweise in Verbindung mit der Überprüfung der Ausstichreihenfolge. 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.



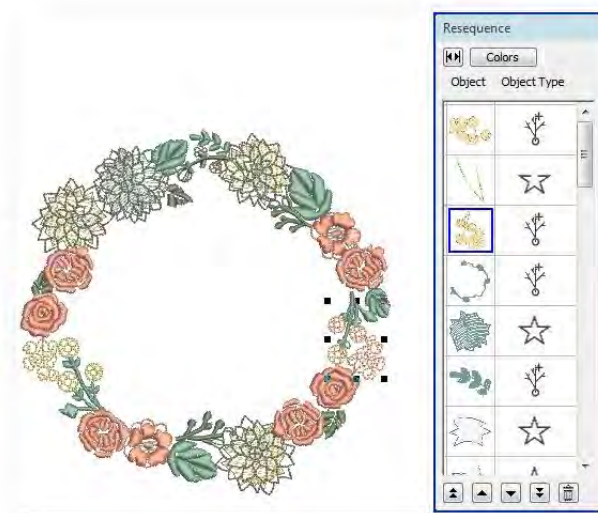
Um beim Durchlaufen zu markieren, müssen Sie sich im Stichbearbeitungs-Modus befinden. Siehe Stiche bearbeiten.

## Auswahl mit 'Neueinreihung'

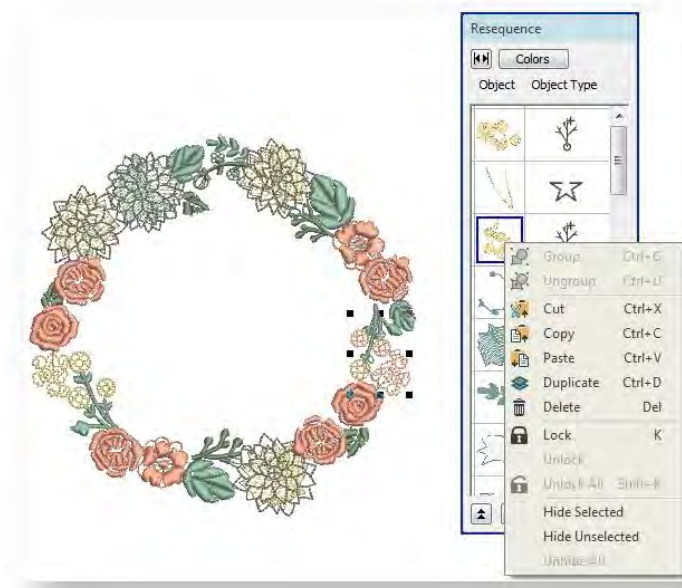
 Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Manuelle Neueinreihung, um den Neueinreihung-Docker ein- oder auszublenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbböcke im Stickmuster neu einzureihen.

Der Neueinreihung-Docker bietet eine Abfolge der Objekte in Digitalisierereihenfolge, nach 'Farbblock' gruppiert. Er verbleibt im Designfenster, so lange Sie ihn benötigen, und bietet eine einfache Art, Objekte zu markieren und anzusehen. Diese ist normalerweise rechts im Fenster angedockt, kann jedoch an jegliche Position gebracht und nach Bedarf in der Größe geändert werden.

- Wechseln Sie zwischen Objekt-Ansicht und Farbblock-Ansicht hin und her, indem Sie die 'Objekte'-Schaltfläche anklicken. Im Farbmodus zeigt der Docker in Ausstickreihenfolge ein separates Symbol für jeden Farbblock im Stickmuster an. Im Objektmodus zeigt er ein separates Symbol für jedes Objekt im Stickmuster an.



- Benutzen Sie die Liste, um eine Reihe von Objektmanipulierungen durchzuführen, darunter Einreihen, Bearbeiten, Sperren, Ausblenden etc.
- Um eine Reihe von Artikeln auszuwählen, halten Sie während des Klickens <Umschalten> gedrückt.
- Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie während des Klickens <Strg> gedrückt.
- Um die Markierung aller Objekte aufzuheben, klicken Sie von ihnen weg oder drücken Sie <Esc>.
- Rechtsklicken Sie, um auf das Popup-Menü zuzugreifen.



## 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>




## UMGANG MIT OBJEKTEN

Mit der Software können Sie Stickmuster ausbauen, indem Sie mithilfe einer Reihe von Methoden Objekte kopieren und einfügen. The Standard toolbar provides standard copy/cut/paste tools. Right-click a selected object to invoke the popup menu. Damit haben Sie Zugriff auf denselben Satz von Befehlen.

Wenn Stickmuster-Elemente kombiniert werden, möchten Sie im Normalfall verschiedene Umwandlungen vornehmen, darunter Duplizierung, Skalierung, Spiegelung und andere Vorgänge. Erkunden Sie die anderen Themen in diesem Abschnitt, um sich mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten vertraut zu machen.

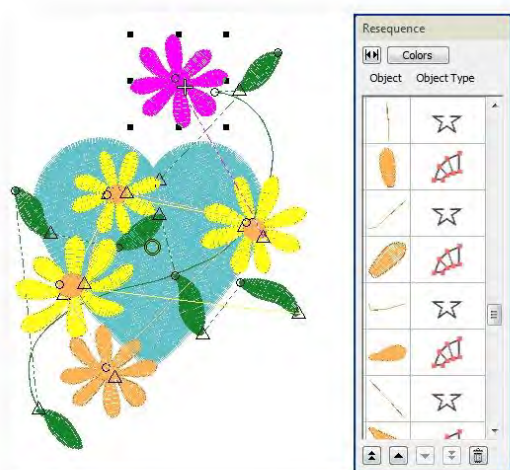


### Objekte kopieren & einfügen

-  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.

Objekte können kopiert werden, um mehrere gleiche Objekte bzw. Designs zu erhalten oder um ein Design oder ein Objekt in ein anderes Design einzufügen .

- Durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Ausstickreihenfolge, an der Sie das/die Objekt/e einfügen möchten.



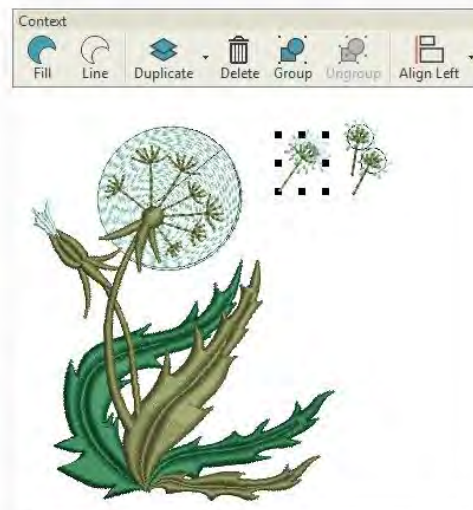
- Sie können zudem Objekte mithilfe des Ausschneiden-Befehls aus einem Stickmuster entfernen und wieder einfügen. Ausschneiden und Einfügen ändern die Ausstickreihenfolge des Stickmusters.
- Wenn Sie wie abgebildet zusammengesetzte Objekte mit mehr als einer Farbe kopieren, müssen Sie sie neu einreihen, um die Farbwechsel zu optimieren.

## Objekte gruppieren



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.

Die Sticksoftware bietet verschiedene Methoden, um Objekte zu gruppieren oder ihre Gruppierung aufzuheben. Gruppierte Objekte können dann als nur ein Objekt markiert, verschoben, kopiert, in der Größe verändert und umgewandelt werden. Wählen Sie die zu gruppierenden Objekte aus. Die Kontext-Werkzeugleiste wird standardmäßig angezeigt und bietet Optionen zum Gruppieren und Ungruppieren von Markierungen. Über das Popup-Menü können Sie auf dieselben Befehle zugreifen.



## Objekte duplizieren

-  Benutzen Sie Kontext / Layout > Duplizieren, um eine Kopie eines markierten Objekts in derselben Position zu erstellen. Das Duplikat wird am Ende der Ausstickreihenfolge platziert. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.
-  Benutzen Sie Kontext / Layout > Mit Versetzung duplizieren, um eine Kopie mit einer voreingestellten Versetzung zu erstellen. Dies ist nützlich, um regelmäßige Muster aus Duplikaten zu erstellen.

Objekte können dupliziert anstatt kopiert werden. Wenn ein Objekt dupliziert wird, wird es nicht in die Zwischenablage gespeichert. Dies lässt in der Zwischenablage Platz für andere Objekte. Markieren Sie das/die zu duplizierende/n Objekt/e. Verschiedene Duplizierungsoptionen werden verfügbar - die Layout-Werkzeugpalette, die Kontext-Werkzeugleiste, das Bearbeiten-Menü und das Popup-Menü.



Am einfachsten duplizieren Sie ein markiertes Objekt, indem Sie das Duplizieren-Werkzeug anklicken oder einfach <Strg> + <D> drücken. Dies kopiert das Objekt an dieselbe Stelle, von wo Sie es dann in eine andere Position ziehen können. Denken Sie jedoch daran, dass ein zweimal an der gleichen Stelle eingefügtes Objekt auch zweimal ausgestickt wird.

Mit der 'Mit Versetzung duplizieren'-Option können Sie Versetzungsobjekte in Wiederholungsschritten erstellen. Sie funktioniert genauso wie das Duplizieren-Werkzeug, platziert die duplizierten Objekte jedoch entsprechend der Voreinstellungen im Bearbeiten-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds. Die Funktion kann benutzt werden, um Effekte wie Fallschatten für Schriftzüge oder andere Objekte zu erstellen. Sie können damit beim Duplizieren eine X- / Y-Versetzung festlegen, um Anordnungsmuster zu erstellen. Wählen Sie Software-Einstellungen > Stickmuster-Einstellungen aus, um auf das Dialogfeld zuzugreifen.



Option	Effekt
Versetzung von der Mitte	Wenn aktiviert, werden Objekte mit der hier angegebenen horizontalen und vertikalen Versetzung dupliziert. Dies ist nützlich, um präzise Versetzungen für Musteranordnungen oder Effekte wie Fallschatten zu erstellen.
Am aktuellen Stich zentrieren	Wenn aktiviert, werden duplizierte Objekte über dem Stichcursor zentriert, wo immer dieser sich im Stickmuster befindet. Dies ist die Standardeinstellung.
Beim aktuellen Stich anfangen	Wenn aktiviert, werden geklonte Objekte am aktuellen Stichcursor eingefügt.

## Objekte klonen

Als Alternative zum Duplizieren kann die 'Schnellkopieren'-Funktion zum Kopieren markierter Objekte benutzt werden.

- Rechtsklicken und ziehen Sie markierte Objekte einfach.

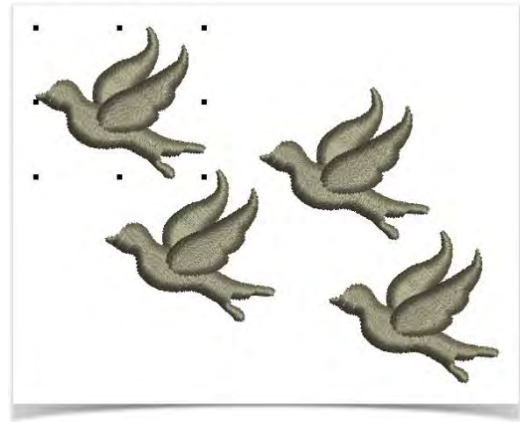


- Sie können Objekte auf dieselbe Weise in anderen Fenster klonen. Eine Kopie der Auswahl wird an genau denselben Koordinaten erstellt wie im ersten Fenster, unabhängig davon, wo die Maus losgelassen wurde.
- Für eine exaktere Platzierung können Sie während des Ziehens <Strg> gedrückt halten – die Bewegung wird dann entlang der X/Y-Achsen beschränkt.
- Um den automatischen Bildlauf zeitweilig zu deaktivieren, halten Sie beim Ziehen die <Umschalten>-Taste gedrückt.
- Nachdem Sie zunächst die Schnellkopieren-Funktion benutzt haben, klicken Sie auf Mit Versetzung duplizieren oder drücken Sie <Strg> + <Umschalten> + <D>, um das geklonte Objekt mit derselben Versetzung zu duplizieren.



## OBJEKTE ANORDNEN

Sie können Objekte in Ihrem Design unter Anwendung der Maustaste an eine neue Position ziehen, sie mittels der Pfeiltasten in Position ‚stossen‘ oder sie durch ein Festlegen der XY-Koordinaten im Kontext-Dialogfeld entsprechend zu platzieren.

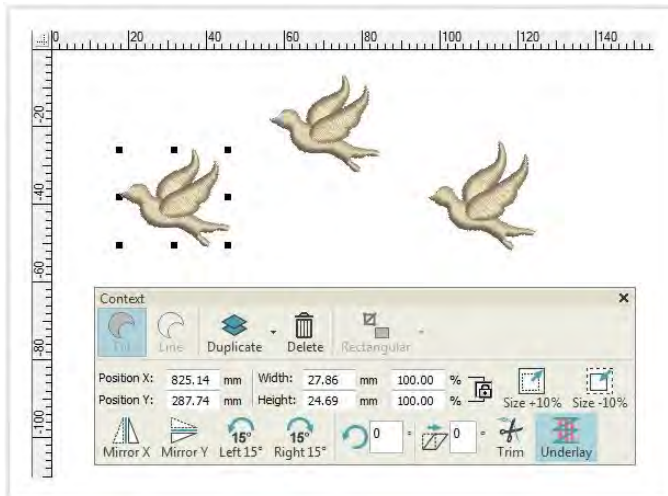


### Objekte positionieren



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.

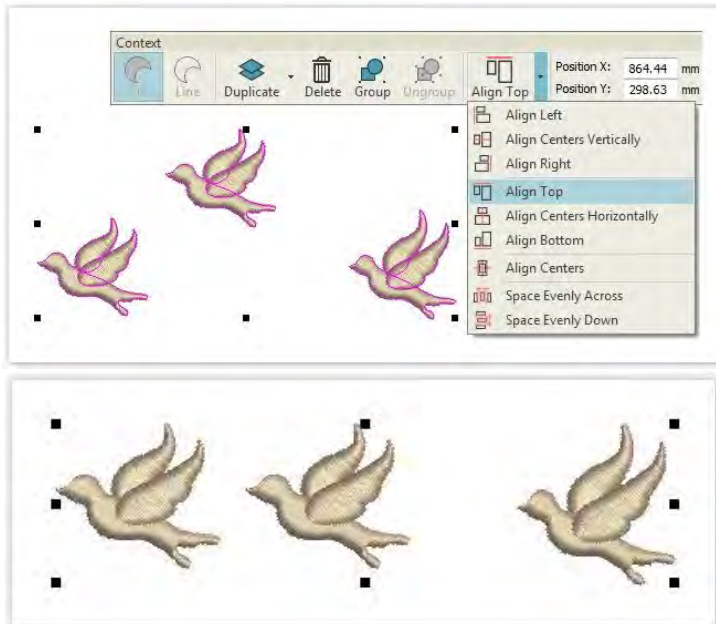
Am einfachsten werden Objekte durch Anklicken und Ziehen in einem Stickmuster verschoben. Mit den Richtungspfeiltasten kann das Objekt exakt eingepasst werden.



Sie können markierte Objekte auch relativ zur Mitte eines Stickmusters positionieren, indem Sie ihre X:Y-Koordinaten in die Kontext-Werkzeugleiste eingeben, die immer erscheint, wenn Sie Objekte markieren. Benutzen das Lineal (Strg + R) für präzisere Maße.

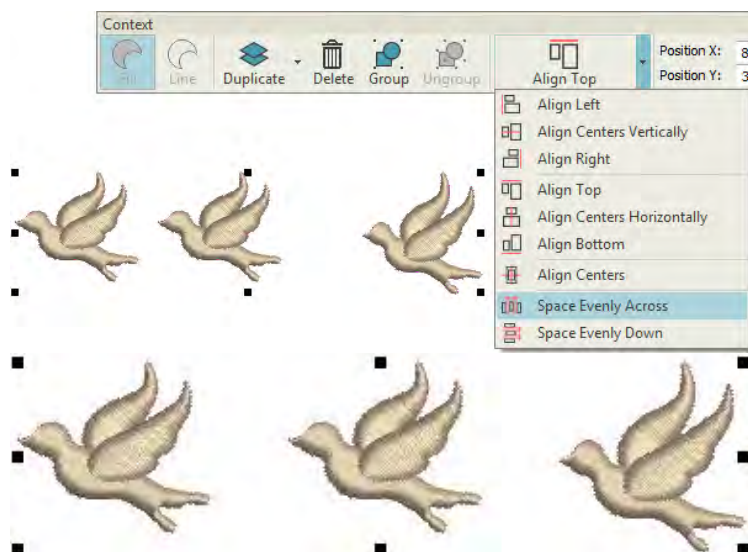
## Objekte ausrichten

Sie können ausgewählte Objekte in einem Stickmuster schnell in Relation zu einem anderen bestimmten Objekt ausrichten lassen. Dies kann links- oder rechtsbündig geschehen oder anhand des oberen oder unteren Randes des Objekts oder seines Mittelpunkts. Sie können auf die Ausrichten-Befehle über das Anordnen-Menü oder das Popup-Menü zugreifen. Die Befehle sind alle aktiviert, wenn zwei oder mehr Objekte markiert sind. Objekte werden anhand des letzten, gewählten Objekts ausgerichtet.



## Objekte anordnen

Benutzen Sie dieselbe Methode, um markierte Objekte gleichmäßig längs oder quer über den Bildschirm anzuordnen.



## Spiegeln von Objekten



Benutzen Sie Layout > Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu spiegeln und zu kopieren.

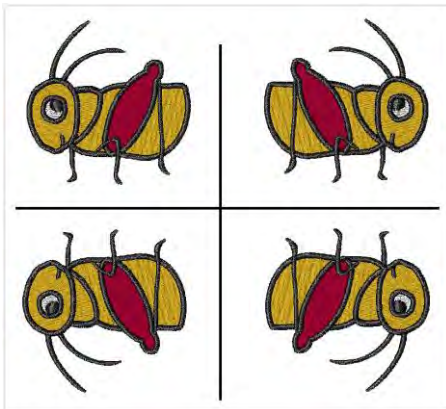


Benutzen Sie Layout > Waagrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln und zu kopieren.



Benutzen Sie Layout > Senkrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln und zu kopieren.

Sie können markierte Objekte mithilfe der dedizierten Werkzeuge in der Kontext-Werkzeugleiste waagrecht oder senkrecht spiegeln. Markieren Sie das/die zu spiegelnden Objekt/e und klicken Sie auf ein Werkzeug.



Alternativ rechtsklicken Sie auf das/die markierte/n Objekt/e und wählen einen Spiegeln-Befehl aus dem Popup-Menü.



# ARBEITSFLÄCHEN

Mit der Arbeitsfläche-Funktion können Sie mehrere Stickerei-Elemente auf einem zu bestickenden Artikel oder Stoff anordnen. Die Elemente werden in einer vordefinierten Arbeitsfläche kopiert, gedreht und platziert. Siehe auch [Geburtstagskarte](#).

Sie können das Layout auch mit Stoffpositionsmarkierungen ausdrucken. Benutzen Sie sie, um Stickmuster physisch auf dem Artikel oder Stoff anzuordnen, den Sie besticken möchten. Sie können auch eine Vorlage drucken, um jeden der gerahmten Teile des Stickmusters zu positionieren.

In Verbindung mit der Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette können Sie mehrere Rahmen um ein einziges Layout platzieren. Siehe auch Mehrfachrahmung.

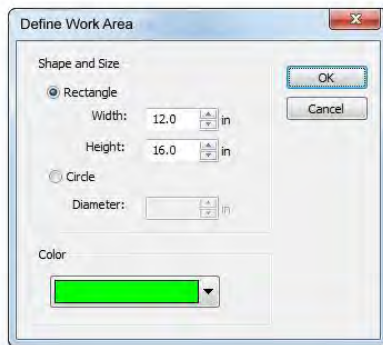
## Arbeitsfläche definieren



Benutzen Sie Layout-Arbeitsfläche definieren, um das EasyLayout-Arbeitsfläche-Dialogfeld zu öffnen und eine rechteckige oder runde Arbeitsfläche einer festgelegten Größe zu definieren.

Bevor Sie ein Stickmuster-Layout erstellen können, müssen Sie zunächst eine Arbeitsfläche definieren, die dem Artikel oder Stoff entspricht, auf dem Sie aussticken möchten. Arbeitsflächen können als rechteckige oder kreisförmige Flächen definiert werden. Die Software lässt sie eine Arbeitsfläche von bis zu 3m x 3m definieren.

- Klicken Sie auf die Arbeitsfläche definieren-Schaltfläche, um das Dialogfeld zu öffnen.



- Wählen Sie eine rechteckige oder runde Arbeitsfläche und geben Sie die Maße an.
- Legen Sie eine Hintergrundfarbe für das Layout fest, die zu dem Stoff passt, den Sie benutzen möchten.
- Fügen Sie die Bildvorlage ein und ändern Sie nach Bedarf ihre Größe.



## Arbeitsfläche aktivieren

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

Benutzen Sie das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü, um die Arbeitsfläche nach Bedarf zu aktivieren.



## Rechteckiges Layout erstellen



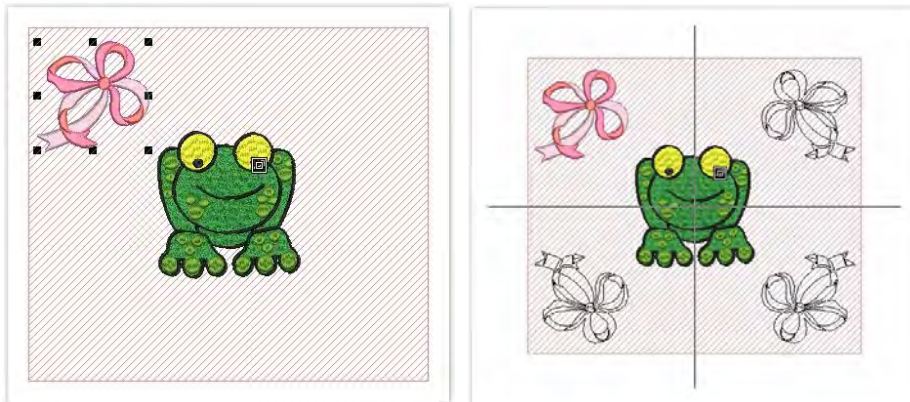
Benutzen Sie Layout > Spiegeln und Kopieren in die Ecken der Arbeitsfläche, um markierte Objekte in jede Ecke der Layout-Arbeitsfläche zu kopieren.



Benutzen Sie Layout > Autom. in der Arbeitsfläche zentrieren, um markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche zu verschieben.

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

- Fügen Sie ein Stickmuster ein und positionieren Sie es sorgfältig innerhalb der Arbeitsfläche.



- Wählen Sie eine Spiegeln-Kopieren-Methode. Jede Kopie wird um die senkrechte oder waagrechte Ebene gespiegelt.
- Zur Bestätigung linksklicken Sie oder drücken Sie auf <Eingabe>.
- Erstellen oder fügen Sie nach Bedarf zusätzliche Stickmuster ein.
- Benutzen Sie das Autom. Zentrierung-Werkzeug, um markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche zu verschieben.

Wenn Sie die ausgewählten Objekte in separaten Rahmensetzungen gestickt haben möchten, vergewissern Sie sich bitte, dass diese gruppiert wurden bevor Sie fortfahren. Ansonsten werden diese für eine einzelne Ausstichung farboptimiert – d.h. Farbblock für Farbblock.

## Kreisförmiges Layout erstellen

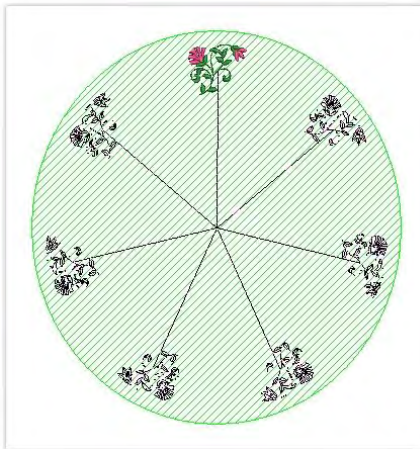


Benutzen Sie Layout > Kreis-Layout, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Duplikate in der Kontext-Werkzeugleiste fest.



Benutzen Sie Layout > Kopieren und kreisförmig anlegen, um markierte Objekte um die Mitte der Arbeitsfläche zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Duplikate in der Kontext-Werkzeugleiste fest.

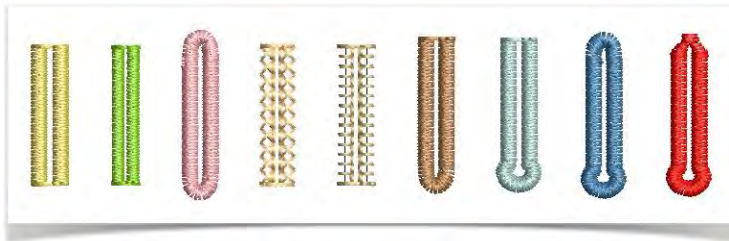
Wählen Sie statt der Spiegeln und in die Ecken Kopieren-Methode die Kreis-Layout-Methode. Die Vorgehensweise ist im Grunde genommen dieselbe, mit der Ausnahme, dass Sie die Anzahl der Kopien in einem Drehfeld festlegen können.



Zur Bestätigung linkslicken Sie oder drücken Sie auf <Eingabe>. Erstellen oder fügen Sie nach Bedarf zusätzliche Stickmuster ein.

# KNOPFLÖCHER

Sie können mit der Software vordefinierte Knopflöcher einfügen. Sie können ihre Größe bestimmen und sie in ein Stickmuster einbinden. Knopflöcher bestehen normalerweise aus Satinstichraupen, die einen Schlitz umranden, der - abhängig von der Dicke des Knopfes - etwas länger ist als der Knopfdurchmesser. Die Satinstichumrandung verhindert ein Ausfransen. Das Knopfloch besteht aus einer Satinstichraupe mit einem riegelförmigen Heftstich.



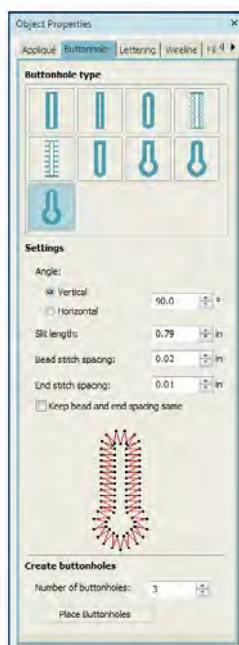
## Knopflöcher hinzufügen



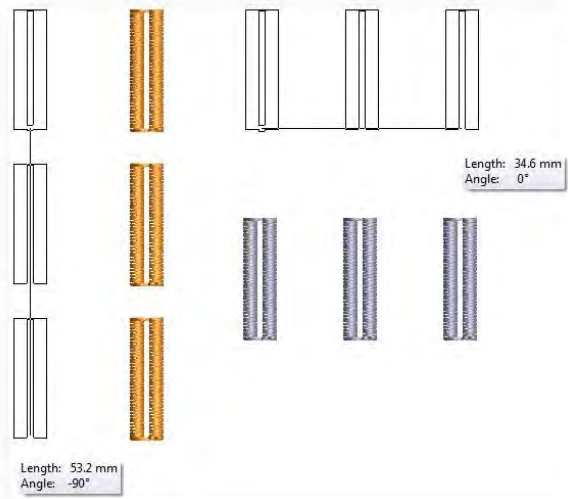
Benutzen Sie Layout > Knopflöcher, um eine Reihe von Knopflöchern mit allen erforderlichen Stichen zu digitalisieren.

Fügen Sie einem Stickmuster mithilfe des Knopflöcher Hinzufügen-Werkzeugs eine Leiste gleichmäßig verteilter Knopflöcher hinzu.

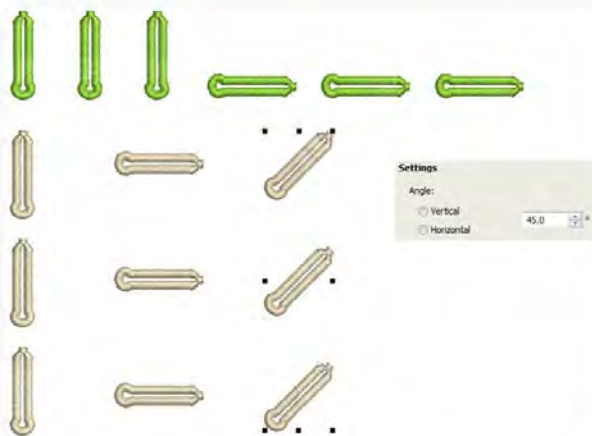
- Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt. Oder öffnen Sie einen Artikel-Hintergrund.
- Wählen Sie das Knopflöcher-Werkzeug aus.




- Geben Sie die gewünschte Anzahl Knopflöcher in Ihrem Stickmuster ein und klicken Sie auf Knopflöcher platzieren.
- Klicken Sie dort, um das erste Knopfloch zu platzieren möchten und ziehen Sie eine waagrechte oder senkrechte Linie zur letzten Knopflochposition.



- Benutzen Sie den Messen-Tooltip als Leithilfe und klicken Sie zur Vervollständigung des Vorgangs.
- Die Knopfloch-Ausrichtung kann über die Objekteigenschaften angepasst werden.

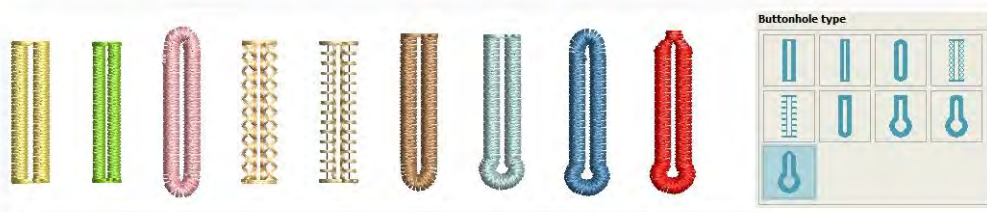


## Knopfloch-Einstellungen ändern

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

Die Knopflochart kann jederzeit geändert werden. Sie ist einfach eine Eigenschaft des Knopfloch-Objekts. Andere Eigenschaften umfassen die 'Schlitzlänge' sowie den Stichabstand.

- Um die aktuelle Knopflochart zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Knopfloch-Objekt, um die Objekteigenschaften zu öffnen.
- Klicken Sie, um Ihre bevorzugte Art aus der Galerie auszuwählen.



- Passen Sie die Schlitzlänge entsprechend der Knopfgröße an.



- Passen Sie die Raupendichte nach Wunsch an. Für Raupen- und Endabstand stehen jeweils eigene Einstellungen zur Verfügung.



## LAYOUTS DRUCKEN

Sie können Stickerei aussticken, indem Sie das Design direkt an eine Nähmaschine senden oder es auf einem externen Datenträger speichern und mithilfe einer Layout-Vorlage und dem ‚Cloth Setter‘ aussticken. Das Gerät besitzt eine durchsichtige Plastikschiene, auf welcher ein Kreuz markiert ist.



Mit der Software können Sie bis zu 3m x 3m große Layout-Arbeitsflächen definieren. Große Layouts müssen unter Umständen auf vielen Seiten ausgedruckt werden. Um Papier zu sparen, können Sie ein Ausdrucken in einem Prozentsatz des Istmaßes bestimmen. Denken Sie daran, dass die Ausmaße der Vorlage mit einem Skalierfaktor multipliziert werden. Wenn Sie die Vorlage zum Beispiel mit 50% ausdrucken, müssen Sie beim Transferieren der Maße auf den Stoff die auf dem Produktionsarbeitsblatt angegebenen Werte verdoppeln. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

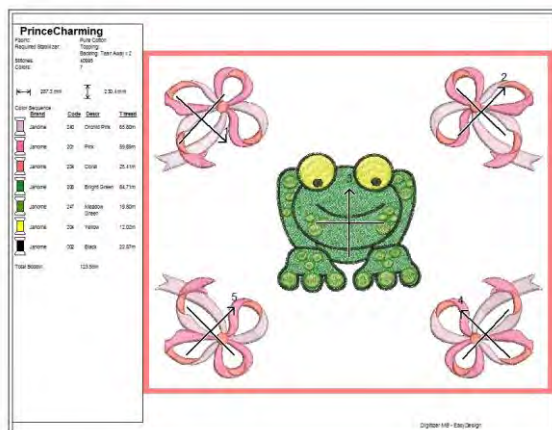
%	Skalierung	Faktor
50%	2:1	x 2
25%	4:1	x 4
20%	5:1	x 5
10%	10:1	x 10

### Um ein Stickmuster-Layout zu drucken

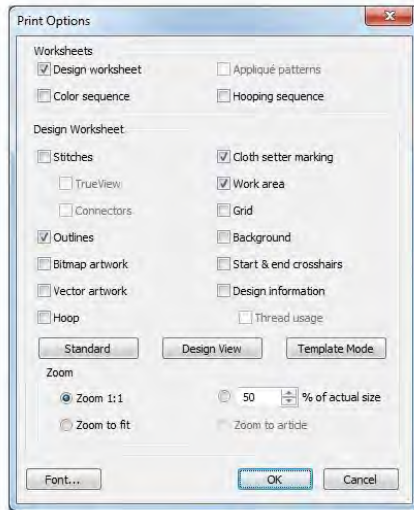


Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

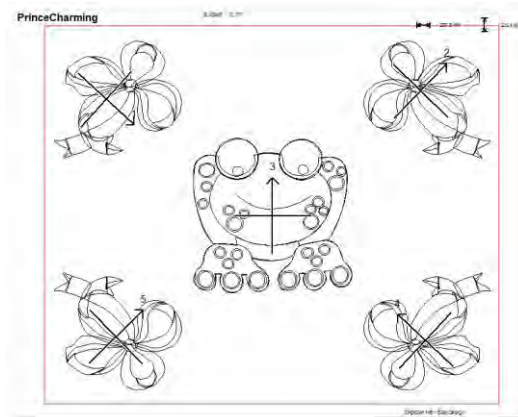
- Klicken Sie auf das Druckvorschau-Symbol. Ihr Stickmuster-Layout wird so gezeigt, wie es ausgedruckt wird.



- Klicken Sie auf Optionen. Das Druckoptionen-Dialogfeld wird geöffnet.
- Wählen Sie Vorlagenmodus. Diese Einstellungen zeigen die Designkontur ohne Stiche an.



- Vergewissern Sie sich bitte, dass die Stoffpositionsmarkierung- und Arbeitsfläche-Optionen beide abgehakt sind. Die Stoffpositionsmarkierung weist auf die Mitte der Rahmensetzung hin. Sie wird mit jeder Rahmensetzung im Stickmuster ausgedruckt.
- Wählen Sie die Zoom 1:1-Option in der Zoom-Gruppe aus.
- Klicken Sie auf OK. Für jede Rahmensetzung wird neben der Stoffpositionsmarkierung eine Zahl gedruckt, um die Rahmenfolge anzugeben.



- Sie können eine Übersicht des Layouts ausdrucken, indem Sie Auf Fenstergröße zoomen auswählen oder im % der Echtgröße-Feld einen Wert eingeben.

Konturen werden im Gegensatz zu Stoffpositionsmarkierungen bei JEF- und SEW-Dateien nicht unterstützt. Da JEF und SEW Stichdateiformate sind, enthalten sie nur Stichdaten, aber keine Konturen. Als Abhilfe können Sie sich JEF- und SEW-Dateien mit eingeschalteten Stichen und Stoff-Positionsmarkierungen anzeigen lassen.