



BENUTZERHANDBUCH

EINRICHTUNG

# INHALT

<b>Einrichtung</b> .....	<b>1</b>
Regelmäßige Updates .....	1
<b>Systemvoraussetzungen</b> .....	<b>2</b>
Systemsicherung .....	2
PC-Spezifikationen .....	2
<b>Installation</b> .....	<b>3</b>
Installation .....	3
Kundenfeedbackprogramm .....	3
CoreDRAW-Integration .....	4
<b>Produktschlüssel</b> .....	<b>5</b>
Aktivieren Ihres Produkts über die Hatch-Website .....	5
Aktivieren Ihres Produkt direkt in Hatch .....	7
<b>Lizenzmanagement</b> .....	<b>11</b>
Ressourcen .....	11
<b>Bildschirmkalibrierung</b> .....	<b>12</b>
<b>Scanner-Einrichtung</b> .....	<b>13</b>
<b>Maschinenanschluss</b> .....	<b>14</b>
Maschine aus der Werkzeugleiste auswählen .....	14
<b>Feedback-Melder</b> .....	<b>15</b>

## EINRICHTUNG

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihre Sticksoftware und alle benötigten Komponenten installieren.



### Regelmäßige Updates

Sie erhalten regelmäßig automatische Updates für Ihre Softwareinstallation. Diese umfassen Verbesserungen und beheben bekannte Probleme. Um Ihre Sticksoftware zu aktualisieren...

- Verbinden Sie Ihren Computer mit dem Internet.
- Starten Sie Ihre Hatch Embroidery-Software. Sie prüft automatisch, ob Softwareupdates verfügbar sind.
- Wenn Ihre Software nicht aktuell ist, werden Sie aufgefordert, das Update zu starten.
- Die benötigte Datei wird von einem sicheren Server heruntergeladen.
- Sobald der Download abgeschlossen ist, folgen Sie einfach den Eingabeaufforderungen.
- Nach Abschluss der Installation müssen Sie Ihren PC neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Automatische Updates überschreiben Ihre 'Normal'-Vorlage. Wenn Sie also an der Vorlage Änderungen vorgenommen haben, sollten Sie sie als benutzerdefinierte Vorlage speichern - z.B. 'Meine Vorlage'.

## SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit die Software funktioniert, sollten Sie sicherstellen, dass die folgenden Systemanforderungen erfüllt sind.

### Systemsicherung

Sie müssen Ihren Wilcom-Benutzernamen und Ihr Passwort eingeben, um die Software zu öffnen, zudem ist eine Internetverbindung erforderlich, um Benutzername und Passwort zu überprüfen.

### PC-Spezifikationen

Überprüfen Sie bitte, dass Ihr PC den Systemanforderungen entspricht. Ebenso CPU/RAM und Festplattenspeicherplatz prüfen. Aus der folgenden Tabelle sind die minimalen und empfohlenen Systemanforderungen ersichtlich.

Komponente	Minimum	Empfohlen
Prozessor (CPU)	Intel® Core i3/5/7 oder AMD Athlon FX	3GHz + Neuester 64-bit (x64) Mehrkernprozessor
Betriebssystem	Microsoft® Windows® 10 (64-bit Edition), , Microsoft® Windows® 8.1 (32-bit oder 64-bit Edition), Microsoft® Windows® 7 (32-bit oder 64-bit Edition), alle jeweils mit den neuesten Service Packs.	Microsoft® Windows® 10 (64-bit Edition) EIN mit den neuesten Updates.
Browser	I.E. 11.0 oder höher	I.E. 11.0 oder höher
Speicher	8 GB	16 GB oder mehr
Festplattengröße	80 GB	256 GB oder mehr (Solid State Drive)
Freier Speicherplatz	40 GB	60 GB oder mehr
Grafikkarte	Unterstützung für hohe Farb- (32-bit) und Bildauflösung (1600 x 900)	Unterstützung für DirectX 9-Grafik mit: WDDM-Treiber 2GB Grafikspeicher (nicht-integriert) Pixel Shader 2.0 in Hardware-Bits pro Pixel Möglichkeit, zwei Monitore anzuschließen
Bildschirm	1600 x 900 Bildschirmauflösung	Zwei Monitore mit einer Bildschirmauflösung von 1920 X 1080 oder höher
Sound	Wird für Multimedia-Schulung benötigt.	
Internet-Verbindung	Internetverbindung erforderlich, um sich anzumelden und die Hatch-Software zu authentifizieren und Zugriff auf Software-Updates und Online-Inhalte zu erhalten. Sie können Hatch Embroidery-Software offline benutzen, sofern Sie sich mindestens einmal alle 60 Tage mit dem Internet verbinden, damit wir Ihre Software-Lizenz überprüfen können.	

# INSTALLATION

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie Folgendes bereithalten, bevor Sie mit der Installation beginnen...

- Hatch-Benutzerkonto
- Installationssoftware
- Internet-Verbindung
- Wenn Sie die Software installieren, werden Sie aufgefordert, Ihren PC neu zu starten, um die Installation abzuschließen. Achten Sie darauf, alle Dateien vorher zu speichern und alle Anwendungen zu schliessen.

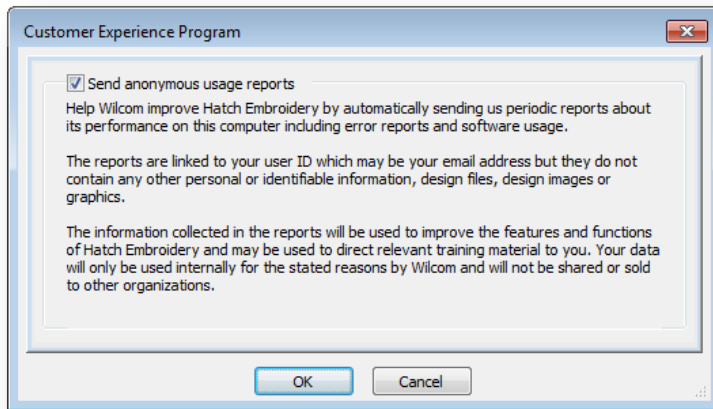
## Installation

- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die technischen Anforderungen für die Software erfüllt. Siehe Systemvoraussetzungen.
- Schließen Sie alle MS Windows®-Anwendungen and und deaktivieren Sie vorübergehend Ihre Antivirus-Software.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie für die Installation von Hatch mit dem Internet verbunden sind.
- Führen Sie die Installation aus
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Sie werden aufgefordert, Folgendes auszuwählen:
  - wo die Software auf Ihrem PC installiert werden soll (Empfehlung: vom Programm vorgegebener Speicherort).
  - welche Komponenten installiert werden sollen – z. B. zusätzliche Sprachen. Englisch ist die Standardsprache.
  - welche Dokumentationsdateien installiert werden sollen.
- Starten Sie den PC neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Speichern Sie vorher alle Dateien und schließen Sie alle Anwendungen.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol auf dem Desktop, um die Software zum ersten Mal zu starten.
- Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie Ihren Hatch-Benutzernamen und Ihr Passwort in die dafür vorgesehenen Felder ein.
- Klicken Sie auf OK, und die Software verbindet sich mit unserem Aktivierungsserver, um die Software zu aktivieren.

Falls Sie bei der Installation auf Probleme stoßen sollten, kontaktieren Sie bitte [hatchsupport@wilcom.com](mailto:hatchsupport@wilcom.com).

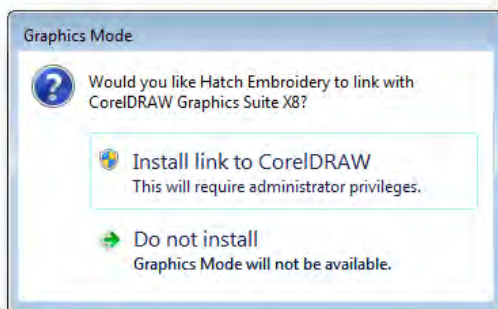
## Kundenfeedbackprogramm

Hatch Embroidery umfasst ein neues 'Kundenfeedbackprogramm', das Wilcom wertvolle Daten zum Softwarenutzungsverhalten liefert. Das Programm ist komplett anonym und dient dazu, die Leistungsmerkmale und Funktionen von Hatch Embroidery zu verbessern. Sie haben jedoch die Möglichkeit, sich auf Wunsch ganz gegen die Teilnahme am 'Kundenfeedbackprogramm' zu entscheiden ('Opting Out'), indem Sie das Häkchen im entsprechenden Dialogfeld entfernen. Der Zugriff auf dieses Dialogfeld erfolgt über den 'Software-Einstellungen > Kundenfeedbackprogramm'-Befehl.



## CorelDRAW-Integration

Abhängig von Ihrem Produktmodell wird die Integration mit CorelDRAW automatisch aktiviert. Sie steht Kundinnen und Kunden zur Verfügung, die CorelDRAW x6 bereits besitzen und zusammen mit Hatch auf ihrem Computer installiert haben.



Die CorelDRAW-Integration steht derzeit nur für CorelDRAW Graphics Suite 2017 und CorelDRAW SE (X8) zur Verfügung. Zudem ist sie aktuell nur für eine Integration mit Hatch Composer und Digitizer verfügbar.

## PRODUKTSCHLÜSSEL

Unter Umständen haben Sie einen 5-teiligen Hatch-Produktschlüssel der Form *d566695e-dedc-4417-a5e7-8326056cd267*. Die Lizenz kann auf der Hatch-Website ODER innerhalb der Hatch Embroidery-Software aktiviert werden, sofern diese bereits installiert ist. Wenn Sie sie direkt von der Hatch-Website herunterladen oder kaufen, benötigen Sie keinen Produktschlüssel. Dieser wird automatisch Ihrer E-Mailadresse zugeordnet, die Sie benutzt haben, um Ihr Hatch-Konto zu erstellen. Sie erhalten nur dann einen Produktschlüssel, wenn Sie die Software direkt von einem Vertriebspartner bei einer Industrieausstellung oder in einem Geschäft gekauft haben oder sie im Lieferumfang Ihrer Maschine enthalten war. Wenn Sie Ihren Produktschlüssel erst einmal eingegeben haben, müssen Sie dies nie wieder tun. Er wird nur einmal benutzt. Sobald die Software aktiviert wurde, wird sie Ihrer E-Mailadresse zugeordnet.

### Aktivieren Ihres Produkts über die Hatch-Website

- Sie erhalten einen individuellen Link von Ihrem Vertriebspartner. Benutzen Sie diesen Link, wenn Sie über einen Produktschlüssel verfügen. Der Link wird in etwa so aussehen: [www.wilcom.com/hatch/activation/XXXX.aspx](http://www.wilcom.com/hatch/activation/XXXX.aspx), ist aber ausschließlich Ihrem Vertriebspartner zugeordnet.
- Wählen Sie Ja aus den folgenden Optionen aus:



- Wenn Sie noch nicht über ein Hatch-Onlinekonto verfügen, registrieren Sie sich und geben Sie den 5-teiligen Code ein:

## New to Hatch?

Sign up below in order to activate your Hatch Embroidery license

First Name:

Last Name:

Email Address:

Confirm Email Address:

Please use a valid email as this will be used to verify your account.

Password:

Confirm Password:

Country:

State/Province/County:

Product key:  -  -  -  -

I wish to receive the Hatch newsletter and special promotions from Wilcom Pty Ltd.

- Wenn Sie bereits über ein Hatch-Onlinekonto verfügen, melden Sie sich mit Ihrer E-Mailadresse und Ihrem Passwort an:

## Existing users sign in to activate below

Username or email:

Password:

- Geben Sie Ihren 5-teiligen Hatch-Produktschlüssel ein und klicken Sie auf AKTIVIEREN:

## Please enter your Product Key below:

\*A sample product key: d566695e-dedc-4417-a5e7-8326056cd267

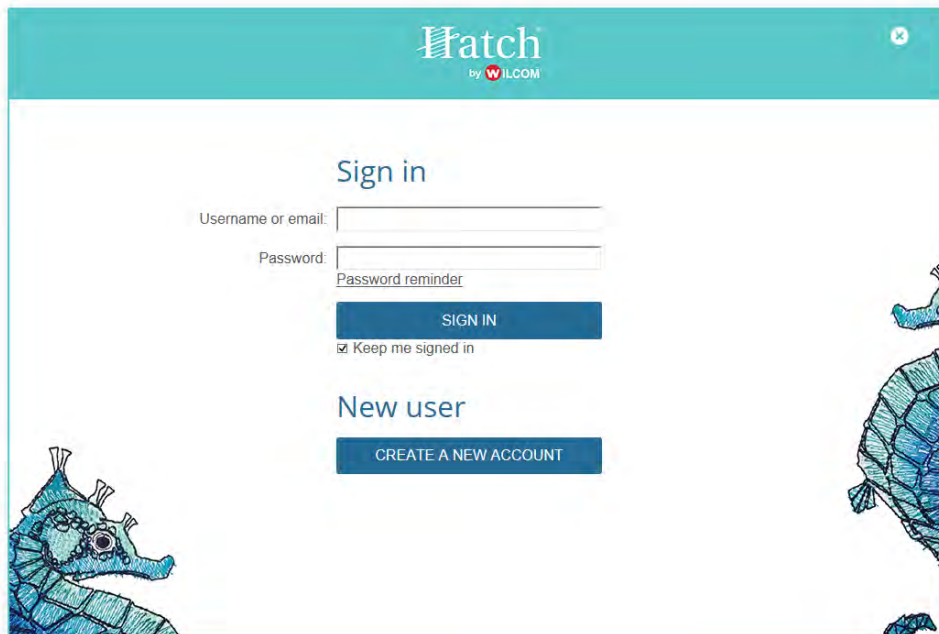
Product key:

 -  -  -  - 

ACTIVATE

## Aktivieren Ihres Produkt direkt in Hatch

- Falls noch nicht geschehen, laden Sie die Hatch Embroidery-Software herunter und installieren Sie sie. Sie können dies tun, indem Sie auf die Download-Schaltfläche oben auf der Website [www.wilcom.com/hatch](http://www.wilcom.com/hatch) klicken oder über diesen direkten Download-Link [https://dyul59n6ntr4m.cloudfront.net/Hatch\\_V2\\_Setup.exe](https://dyul59n6ntr4m.cloudfront.net/Hatch_V2_Setup.exe).
- Starten Sie Hatch. Der Anmelden-Bildschirm wird angezeigt.



- Wenn Sie bereits über ein Hatch-Konto verfügen, melden Sie sich mit Ihrer registrierten E-Mailadresse und Ihrem Passwort an. Wenn Sie Ihren Produktschlüssel bereits auf der Website aktiviert haben, wird die Hatch Embroidery-Software nun gestartet. Wenn Sie Ihren Produktschlüssel noch nicht aktiviert haben, erhalten Sie eine Verifikations-E-Mail. Siehe unten.
- Wenn Sie noch nicht über ein Hatch-Onlinekonto verfügen, klicken Sie auf NEUES KONTO ERSTELLEN. Geben Sie Ihre Daten ein, um ein neues Konto zu erstellen, und klicken Sie auf ABSCHICKEN.

**Hatch**  
by WILCOM

### Create a new account

Email address:  Confirm email address:

Password:  Confirm password:

First name:  Last name:

Country:  Suburb / State:

Telephone:  Skill level:

Which are you?  Reason for registering

How did you hear about Hatch Embroidery?

Wilcom and our partners may need to send you important information regarding products, services and exclusive offers. You can ask to stop at any time, but if you don't want to hear from us, please tick the box. Find out about your rights, choices and how we use your information in our [Privacy Policy](#)

I agree to allow Wilcom to pass my details onto official Wilcom Partners in order to assist with my query and offer improved support when required.

[Sign in with existing account](#)

- Klicken Sie auf den KONTO AKTIVIEREN-Link in der E-Mail, die Sie von [hatchsales@wilcom.com](mailto:hatchsales@wilcom.com).

## Verify your email address

Thank you for registering your Hatch Embroidery account.

Click the link below to complete the email verification.

### [ACTIVATE YOUR ACCOUNT](#)

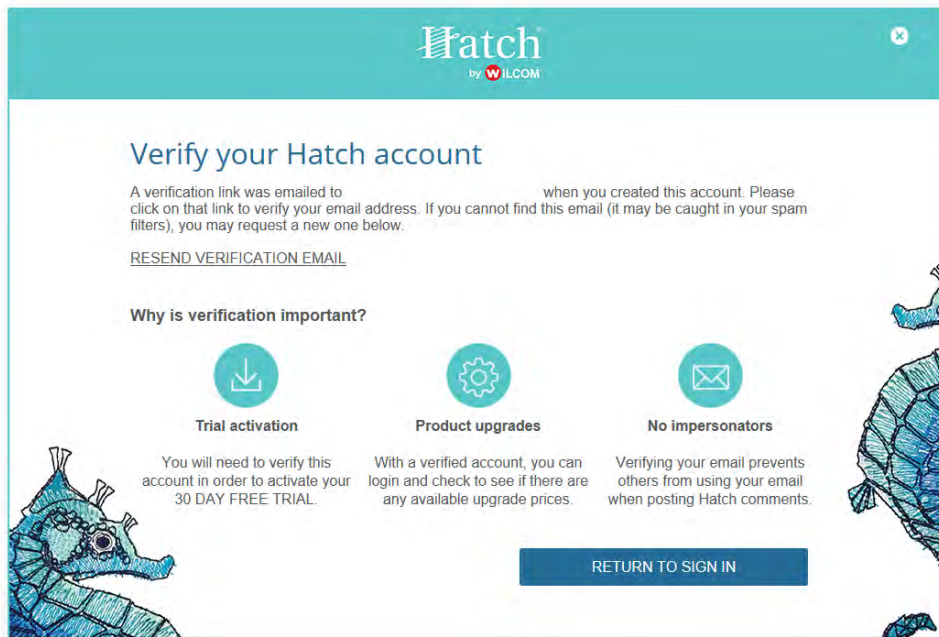
If the link does not work, please copy and paste the URL below into your web browser.  
<https://www.wilcom.com/en-us/hatch/home/verifyaccount.aspx?username=richi.e.w@gmail.com&verificationcode=1htC6f>

Incorrect email? [Change it](#).

Why is verification important?

- **Trial Download**  
You will need to verify this account in order to download and activate your 30 DAY FREE TRIAL
- **Product Upgrades**  
With a verified account you can login and check to see if there are any available upgrade prices
- **No impersonators!**  
Verifying your email prevents others from using your email address when posting on sites using Hatch comments

- Wenn Sie die E-Mail nicht erhalten haben, klicken Sie wie unten abgebildet auf VERIFIKATIONS-E-MAIL ERNEUT SENDEN. Vergewissern Sie sich, dass die E-Mail nicht im Spamfilter gelandet ist oder in den Werbung-Karteireiter Ihres Gmail-Kontos platziert wurde.



- Wenn Sie geklickt haben, öffnet sich ein Browserfenster mit der folgenden Meldung. Sie können dann Ihre Software öffnen und auf ZURÜCK ZUR ANMELDUNG klicken.

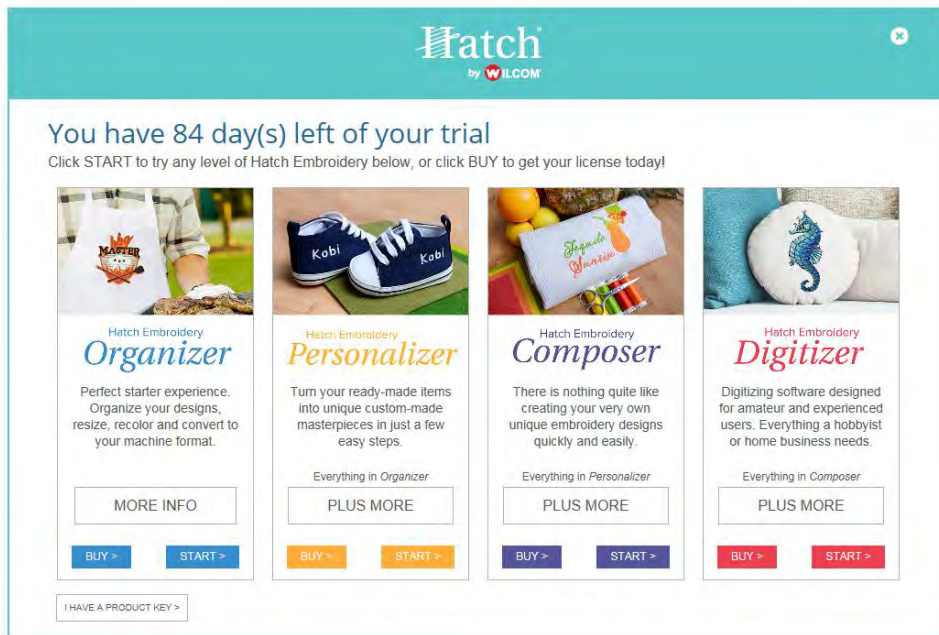
## Your Hatch account verification is successful.

You can sign in below and continue to download the Hatch Embroidery FREE 30 Day Trial.

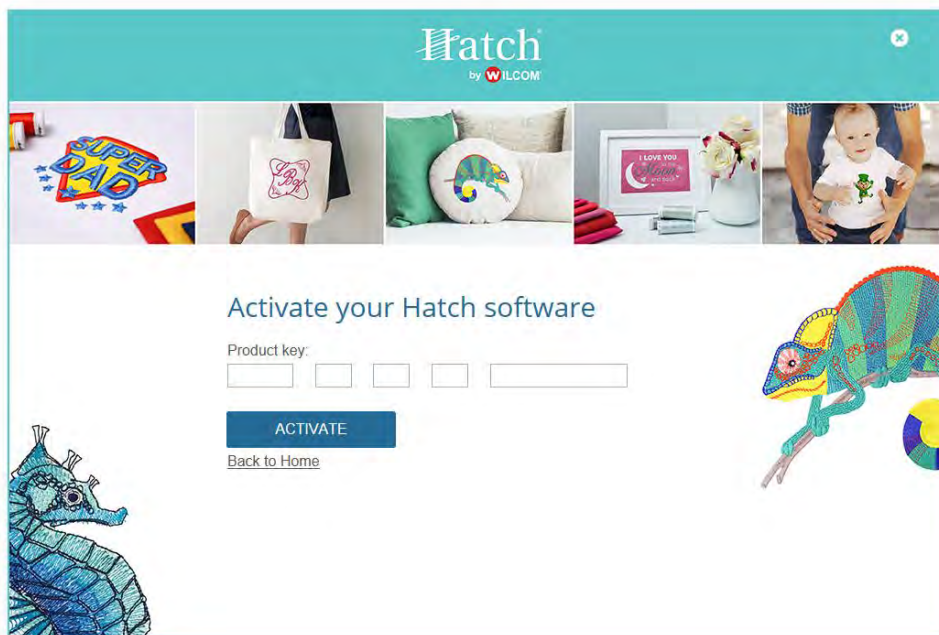
If you have already installed Hatch Embroidery, simply re-start the software and sign in with your registered email address and password.

Your account has been successfully verified

- Klicken Sie auf den 'Produktschlüssel vorhanden?' -Link und fahren Sie mit der Aktivierung Ihres Hatch-Produktschlüssels fort.



- Geben Sie Ihren 5-teiligen Hatch-Produktschlüssel ein und klicken Sie auf AKTIVIEREN. Nach erfolgreicher Eingabe warten Sie ab, bis die Aktivierung fertig gestellt ist und Hatch mit dem Produkt gestartet wird.



- Wenn Sie Hatch Embroidery das nächste Mal starten, melden Sie sich einfach bei Ihrem Konto an und die Software wird gestartet. Um sich nicht jedes Mal wieder anmelden zu müssen, vergewissern Sie sich bitte, dass 'Angemeldet bleiben' ausgewählt wurde.

# LIZENZMANAGEMENT

Jede lizenzierte Kopie der Software ist für einen Benutzer. Es erlaubt Ihnen drei (3) Aktivierungen: zwei (2) für verschiedene Computer, und eine (1) für den Fall von Hardware Fehler oder Austausch. Alle Computer müssen dieselben Benutzer-Logindetails (E-Mailadresse und Passwort) benutzen. Sollten Sie die Software auf einem 4. Computer installieren wollen, müssen Sie die Lizenz auf einem der anderen Computer 'freistellen'.

Wenn Sie 'Angemeldet bleiben' auswählen, während eine Internetverbindung besteht, müssen Sie die nächsten 60 Tage nicht mit dem Internet verbunden sein.

## Ressourcen

Hier finden Sie weitere Details dazu, wie Sie Ihre Hatch Embroidery-Lizenz verwalten und freistellen...

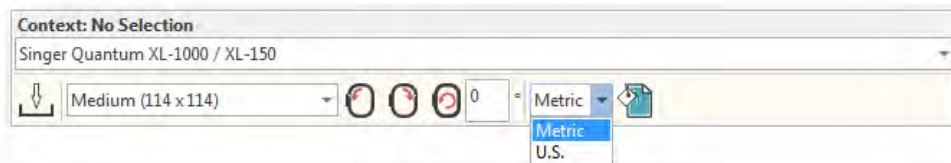
- Wie installiere ich Hatch Embroidery auf einem neuen oder zweiten Computer? Siehe dieser Artikel.
- Wie stelle ich die Lizenz auf meinem Computer frei, um sie auf einem anderen Computer zu benutzen? Siehe dieser Artikel.
- Wird meine Lizenz freigestellt, wenn ich die Software deinstalliere? Kurz gesagt - Nein! Siehe dieser Artikel.
- Wie benutze ich Hatch Embroidery, während ich nicht mit dem Internet verbunden bin? Siehe dieser Artikel.

## BILDSCHIRMKALIBRIERUNG

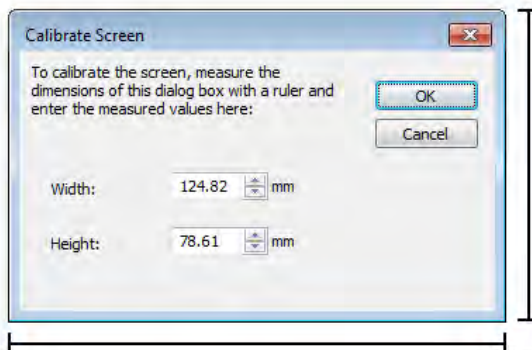
Sie müssen Ihren Bildschirm kalibrieren, damit die Stickmotive im Masstab 1:1 in Echtgrösse erscheinen. Tun Sie dies bei der Erstinstallation der Software oder wann immer Sie Ihren Bildschirm austauschen.

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

Beim der ersten Benutzung der Software benutzt das Messsystem die Standardvorgaben des Betriebssystems. Das Messsystem kann über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste geändert werden. Wir empfehlen, für die Bildschirmkalibrierung die Metrisch-Einstellung zu benutzen, um die genauesten Messungen zu erhalten. Siehe auch Maßeinheiten.



- Wählen Sie Software-Einstellungen > Bildschirm kalibrieren aus.

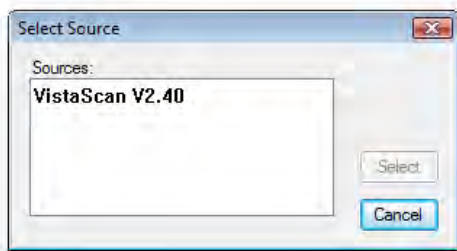


- Messen Sie die Höhe und Breite des Dialogfeldes. Stellen Sie sicher, dass Sie von Rand zu Rand messen.
- Geben Sie die genauen Abmessungen in die jeweiligen Felder ein.
- Klicken Sie zur Bestätigung auf OK.

## SCANNER-EINRICHTUNG

Ihre Sticksoftware unterstützt TWAIN-kompatible Scanner. Peripherie-Geräte können über serielle oder parallele Schnittstellen, eine spezialisierte Netzwerkkarte oder ein Ethernet-Netzwerk an Ihren Computer angeschlossen werden. Um einen Scanner einzurichten...

- Scanner gemäss der beigepackten Anleitung anschliessen.
- Richten Sie ihn mithilfe der beiliegenden Anweisungen und/oder der Microsoft Windows®-Dokumentation in Windows ein.
- Starten Sie Digitizer.
- Wählen Sie Software-Einstellungen > Scanner-Einrichtung.  
Das Quelle wählen-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt eine Liste von Scanner-Treibern an, die auf Ihrem Computer verfügbar sind.



- Wählen Sie den zu verwendenden Scanner-Treiber aus und klicken Sie dann auf Auswählen.

Falls Sie nach dem Neustarten von Digitizer Probleme beim Scannen haben sollten, könnte ein Konflikt mit bereits früher installierten Scanner-Treibern vorliegen. Installieren Sie die Software neu und testen Sie den Scanner. Falls der ausgewählte Scanner-Treiber nicht in Digitizer funktioniert, wählen Sie einen anderen Scanner-Treiber aus der Liste aus. Normalerweise werden für jeden Scanner zwei Treiber installiert.

## MASCHINENANSCHLUSS

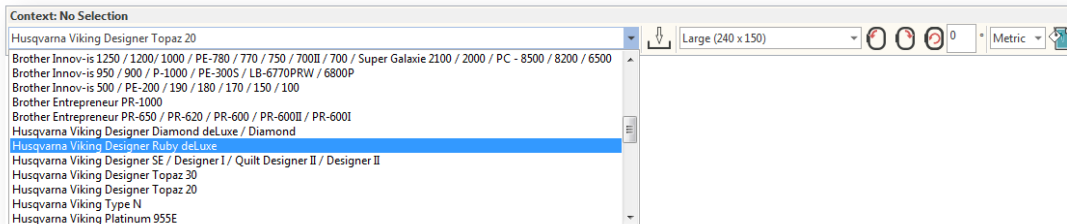
Ihre Sticksoftware unterstützt verschiedene Maschinenmodell-Kategorien. Die meisten Maschinenmodelle können USB-Memorystick lesen. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten speichern können.

Neuere Maschinenmodelle werden normalerweise inklusive Maschinenanschluss-Software ausgeliefert. Diese kann so konfiguriert werden, dass das Stickmuster direkt von Ihrer Sticksoftware an die Maschine weitergeleitet wird. Oder Sie können das Stickmuster zur weiteren Verarbeitung an die Maschinenanschluss-Software weiterleiten. Siehe auch Stickmuster übertragen.



### Maschine aus der Werkzeugleiste auswählen

Die Software unterstützt zahlreiche Kategorien von Maschinenmodellen, die über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste verfügbar sind. Siehe auch Stickmuster übertragen.

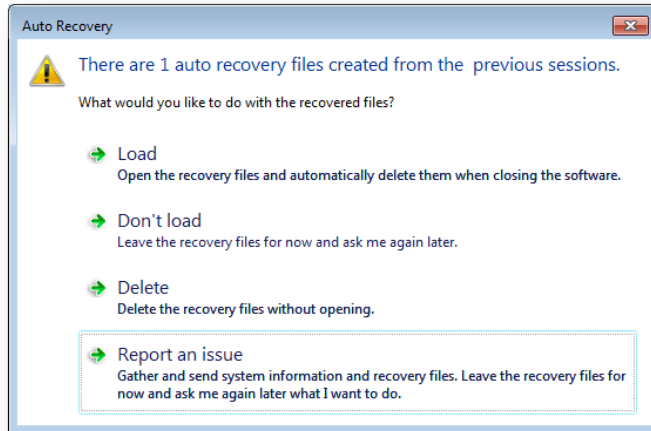


Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Siehe auch Rahmenauswahl.

Manche Kunden möchten Ihre Sticksoftware direkt mit der Maschine verbinden. Wenn Ihre Stickmaschine in Windows Explorer als externes Laufwerk sichtbar ist, können Sie Stickmuster unter Umständen direkt senden. Manche Einfachnadel-Brother-Maschinen verfügen beispielsweise über einen Modus, mit dem man sie so einrichten kann. Siehe Stickmuster übertragen. Siehe auch So verbinden Sie sich direkt mit Ihrer Stickmaschine.

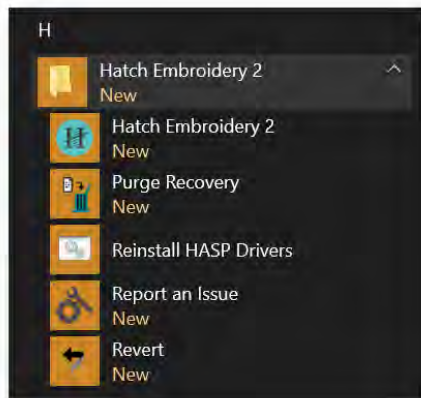
## FEEDBACK-MELDER

Die Software enthält einen Feedback-Melder, der bei bestehender Internetverbindung direkten Kontakt mit Hatch Support bereitstellt. Es bietet jetzt einen eingebauten Mechanismus, um nach einem Systemabsturz ein Problem zu melden.



Der Feedback-Melder sammelt automatisch Systeminformationen und Logdateien und sendet diese zur Fehlerbehebung an Hatch Support.

Sie können auf den Feedback-Melder ganz einfach über die Hatch-Programmgruppe oder nach einem Systemabsturz über die Hatch-Software zugreifen.



## COPYRIGHT

Copyright © 2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
 Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
 Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
 PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
 Phone: +61 2 9578 5100  
 Fax: +61 2 9578 5108  
 Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
 Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH

ERSTE SCHRITTE

# INHALT

<b>Erste Schritte.....</b>	<b>1</b>
Mit Stickerei arbeiten .....	1
<b>Die Benutzeroberfläche .....</b>	<b>2</b>
Designfenster .....	2
Menü & Werkzeugleisten .....	3
Werkzeugpaletten .....	5
Docker .....	5
Statuszeile .....	6
Mehrfachrahmung-Modus.....	7
CorelDRAW-Integration .....	7
<b>Das Wichtigste zuerst .....</b>	<b>8</b>
Beispiel-Stickmuster & -Bildvorlagen .....	8
Richtlinien für gute Stickerei.....	10
<b>Stickmuster aussticken .....</b>	<b>11</b>
Beispiel-Stickmuster studieren .....	11
Ansicht-Einstellungen anpassen .....	11
Stoffart ändern.....	12
Fäden zuweisen.....	12
Vorschau der Ausstickung.....	13
Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts.....	14
Stickmuster ausgeben.....	14
<b>Ein Stickmuster ändern.....</b>	<b>16</b>
Stickmuster öffnen.....	16
Farben ändern.....	16
Größe des Stickmusters ändern.....	17
Objekte drehen .....	18
Stickmuster visualisieren .....	18
Rahmung des Stickmusters.....	19
Stickmuster ausgeben.....	20
<b>Stickmuster neu einfärben.....</b>	<b>21</b>
Öffnen Sie ein Design.....	21
Farben lokalisieren.....	22
Stickmuster über Zahlen neu einfärben .....	22
Wählen Sie Ihre bevorzugte Fadentabelle aus .....	22
Stickmusterfarben ersetzen.....	23
Neue Farben zu den Stickmusterfarben hinzufügen .....	25
Stickmuster grafisch neu einfärben .....	26
Eine Farbe aus dem Stickmuster aussuchen.....	26
Ausgewählte Farbe neu zuweisen .....	27
Ausgewählte Farbe anderen Teilen des Stickmusters zuweisen .....	28
Neue Fadenfarben zu den Stickmusterfarben hinzufügen .....	29

<b>Einfache Schriftzüge .....</b>	<b>31</b>
Stickmuster öffnen.....	31
Schriftzüge hinzufügen .....	32
Grundlinien und andere Einstellungen anpassen .....	32
<b>Erweiterte Schriftzüge .....</b>	<b>34</b>
Monogrammerstellung.....	34
Flair Script .....	34
Stickeffekte für Schriftzüge.....	35
Textform-Effekte.....	35
<b>Stickmuster benutzerdefiniert anpassen.....</b>	<b>36</b>
Zudem steht es Ihnen ebenfalls frei, Designs zu kombinieren .....	36
Stickmuster umwandeln .....	36
Objekte umformen .....	37
Stickeffekte .....	37
<b>Autom. Digitalisierung.....</b>	<b>38</b>
Benutzung von Bildvorlagen .....	38
Bildvorlage einfügen .....	39
Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial .....	39
<b>Weitere Schritte .....</b>	<b>41</b>
Spezielle Stickerei-Funktionen .....	41
Viel Spaß beim Sticken!.....	41

## ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie noch nie mit Sticksoftware oder Maschinenstickerei gearbeitet haben, fragen Sie sich wahrscheinlich: ‚Wo fange ich nur an?!‘.

Eines steht fest: Sie werden mit Sicherheit viele Stunden damit verbringen, zu lernen, wie Sie aus Ihrer Stickmaschine und der dazugehörigen Sticksoftware das Beste herausholen. Maschine und Software arbeiten Hand in Hand, und das Kreieren und Herstellen von hochwertiger Stickerei erfordert Übung und Geduld.

Die Ergebnisse werden jedoch für sich selbst sprechen und Sie werden sehen, dass sich die investierte Zeit eindeutig lohnt. Mit jedem fertig gestellten Projekt wachsen Ihre Erfahrung und Ihr Selbstvertrauen, und Sie bekommen Lust, die nächste Herausforderung anzunehmen.



### Mit Stickerei arbeiten

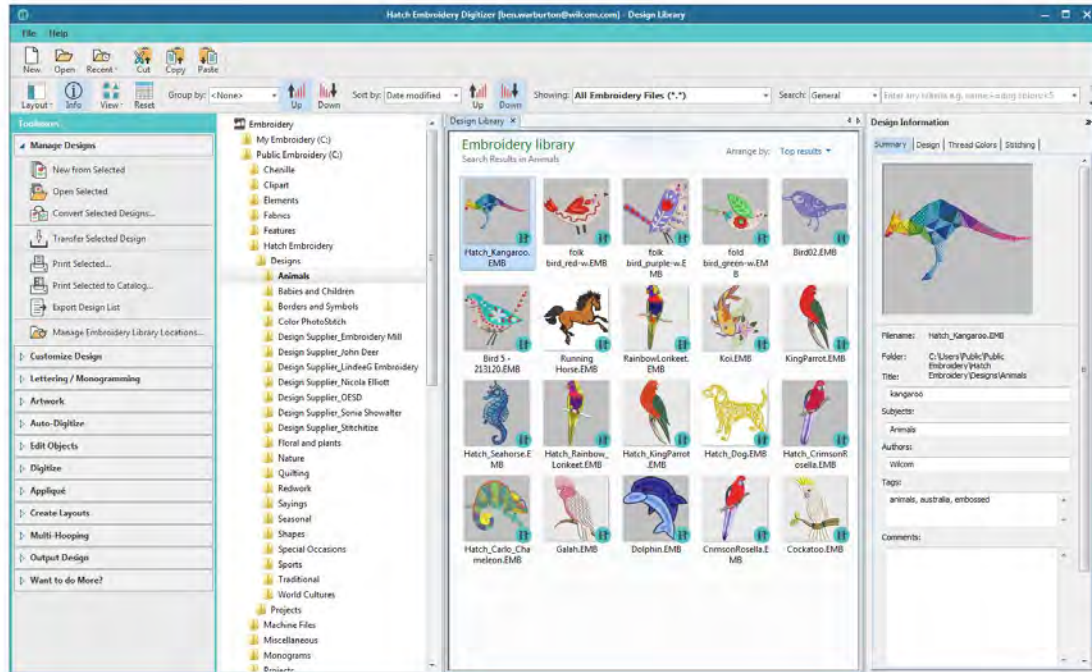
Sehen wir uns doch ein paar Standardsituationen an, die Ihnen immer wieder begegnen werden. Je nach Ihrer Produktstufe möchten Sie vielleicht eines oder alle der folgenden Dinge tun...

- Aussticken eines stickfertigen Stickmusters
- Vornehmen globaler Änderungen an einem Stickmuster
- Kombinieren von Schriftzügen mit einem Bild
- Erstellen von Monogramm-Stickmustern
- Adaptieren eines existierenden Stickmusters
- Stickerei mithilfe automatisierter Techniken aus einer Vorlage erstellen
- Manuelles Erstellen von Stickerei
- Benutzung spezieller Stickerei-Funktionen

Nun sehen wir uns diese Fälle einen nach dem anderen an. Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten Einsatzmöglichkeiten Ihrer Sticksoftware, zusammen mit Verweisen auf die Abschnitte im Benutzerhandbuch, in denen Sie weiterführende Informationen erhalten.

# DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

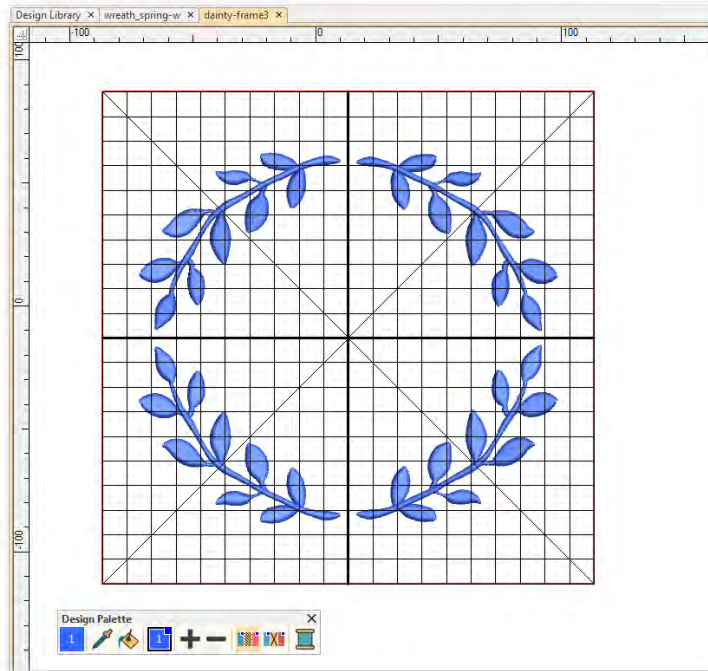
Die Sticksoftware kann über das Desktop-Symbol oder das MS Windows®-Startmenü geöffnet werden.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

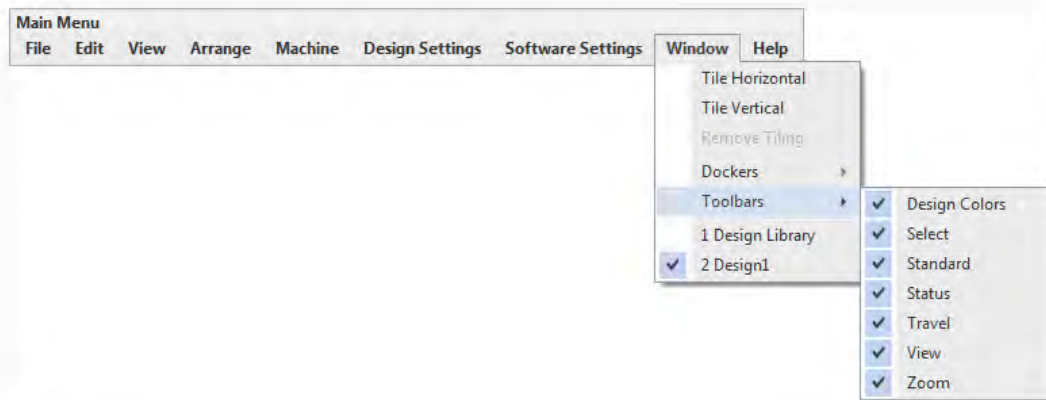
## Designfenster

Ihre Sticksoftware verfügt über einen einzigen Arbeitsbereich oder 'Designfenster'. In diesem Modus können Sie mithilfe des umfangreichen Werkzeugsatzes Stickmuster ändern oder erstellen. Sie können mehrere Stickmuster gleichzeitig geöffnet haben und mithilfe der Stickmuster-Karteireiter zwischen ihnen hin- und herschalten.

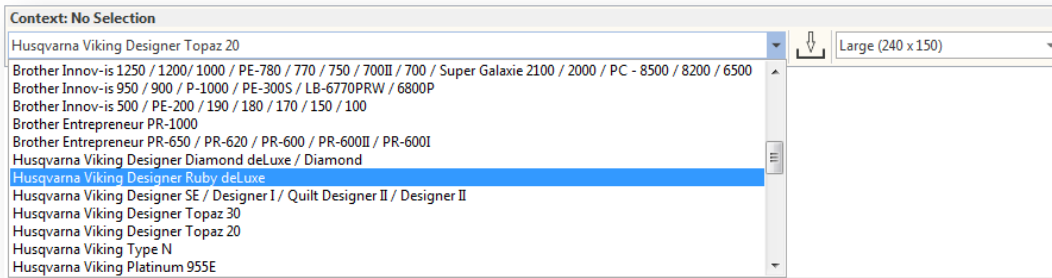


## Menü & Werkzeugleisten

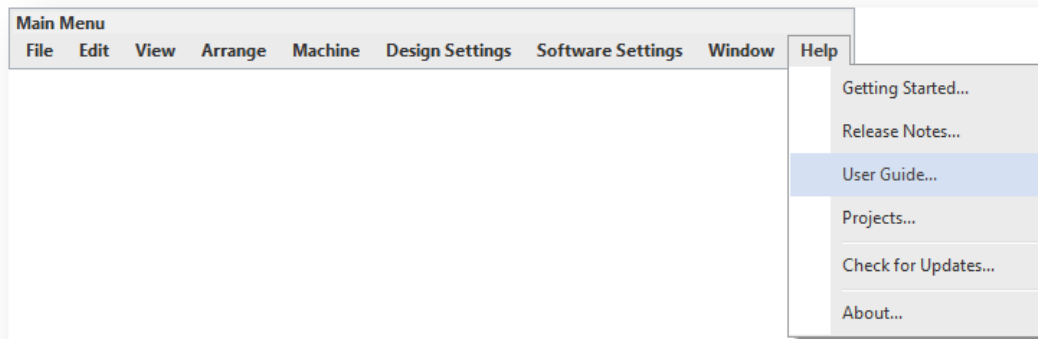
Das Hauptmenü und die Werkzeugleisten sind normalerweise am oberen Ende des Bildschirms über dem Designfenster angedockt. Mit beiden können Sie auf häufige Befehle zugreifen. Wenn Sie mit diesen Befehlen erst besser vertraut sind, können Sie zur schnelleren Bedienung die Tastaturbefehle verwenden. Eine Liste verfügbarer Werkzeugleisten finden Sie im Fenstermenü...



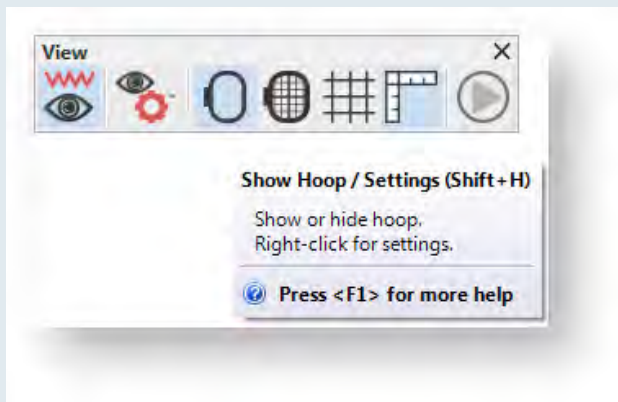
Die Software enthält eine ‚Kontext‘-Werkzeugleiste, die sich je nach ausgewähltem Werkzeug ändert. Wenn Sie keine Werkzeuge ausgewählt haben, sehen Sie eine Maschinen- sowie eine Rahmenliste. Hier können Sie auch Ihre gewünschte Maßeinheit festlegen – Metrisch oder USA – und die Bildschirm-Hintergrund-Einstellungen anpassen.



Das Hilfe-Menü bietet wie abgebildet einfachen Zugriff auf die Online-Dokumentation in Form von Versionshinweisen, Benutzerhandbuch und Projekten...



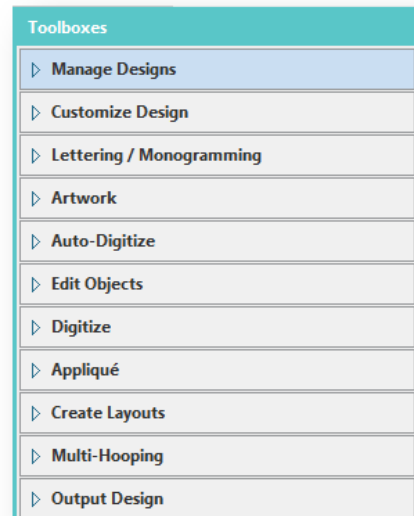
Die Onscreen-Hilfe bietet schnellen Zugriff auf Schritt-für-Schritt-Anweisungen. Kontextabhängige Hilfe wird für Dialogfelder durch einen Drücken der F1-Taste gestellt.



## Werkzeugpaletten

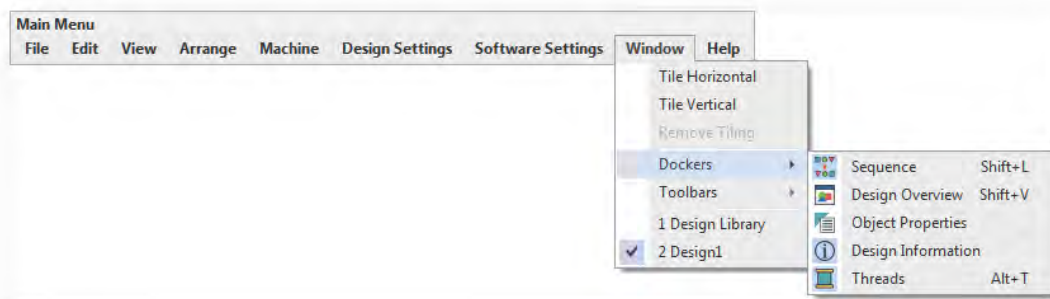
Genau wie Werkzeugleisten enthalten Werkzeugpaletten Softwaretools. Jede Werkzeugpalette ist jedoch auf eine typische Arbeitssituation zugeschnitten, beispielsweise das benutzerdefinierte Anpassen von Stickmustern oder das Bearbeiten von Objekten. Manchen Werkzeugen werden Sie in mehr als einem Kontext begegnen.

Werkzeugpaletten sind entsprechend der Reihenfolge häufiger Arbeitsvorgänge angeordnet, angefangen mit der Verwaltung Ihrer Stickmuster. Siehe auch Stickmuster verwalten.

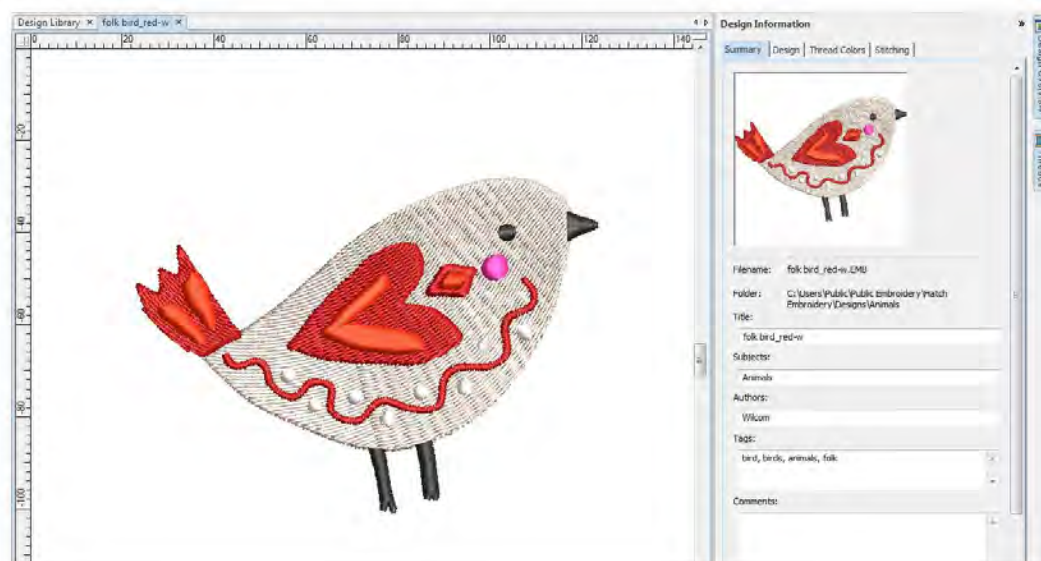


## Docker

Die Software enthält eine Reihe von ‚Dockern‘ für wichtige Funktionen. Diese umfassen Arbeitsvorgänge wie Fadenauswahl, Objekteinreihung, sowie das Ansehen und Ändern von Objekteigenschaften. Eine Liste verfügbarer Docker finden Sie im Fenstermenü.



Docker sind normalerweise rechts vom Designfenster angedockt. Sie können Sie auch frei ‚schweben‘ lassen, indem Sie die Titelleiste zum Designfenster ziehen oder Doppelklicken.



Je nach Ihrer Produktstufe stehen Ihnen einige oder alle der folgenden Docker zur Verfügung...

Docker	Zweck
Reihenfolge	Die Reihenfolge-Docker bietet eine mühelose Methode, Objekte und Farbblöcke selektiv zu begutachten und neu in der Reihenfolge einzureihen.
Übersichtsfenster	Benutzen Sie diesen Docker, um das Übersichtsfenster ein-/auszuschalten. Sie können es dazu benutzen, um ein Miniaturbild des Stickmusters zu begutachten. Benutzen Sie es, um über das Stickmuster zu schwenken und es zu vergrößern, wenn Sie mit hohen Zoomfaktoren arbeiten. Stellen Sie die Ansichtseinstellungen unabhängig vom Designfenster ein.
Objekteigenschaften	Es handelt sich hierbei um einen wichtigen Docker, wenn Sie Stickobjekte erstellen oder bearbeiten möchten. Benutzen Sie ihn zusammen mit der Kontext-Werkzeugeiste, um auf die zahlreichen Eigenschaften markierter Stickobjekte zuzugreifen und sie zu verändern.
Stickmusterinformationen	Benutzen Sie Docker um Stickmusterdetails vor der Stickmusterfreigabe oder -ausstückeranzusehen und zu modifizieren.
Fäden	Mit dem Fäden-Docker können Sie Fadentabellen auswählen und dem aktuellen Stickmuster Fäden zuweisen. Der Fäden-Docker funktioniert in Verbindung mit der Stickmusterfarben-Werkzeugeiste.

## Statuszeile

Eine Statusleiste am unteren Ende des Designfensters bietet Ihnen eine kontinuierliche Anzeige des aktuellen Mauszeigerpositionsstatus sowie Anweisungen für die Benutzung ausgewählter Werkzeuge.

Click and drag to draw, and release to finish W 224.8 H 119.6 X= 1.1 Y= 1.3 L= 1.7 A= 49 18849 Pure Cotton

Feld	Anmerkungen
Aufforderungsmeldung	Leitet Sie durch die Benutzung ausgewählter Funktionen
Designgröße	Breite und Höhe
Koordinaten	Aktuelle Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (A) des aktuellen Sticks. Siehe auch Raster und Hilfslinien.
Stichanzahl	Gesamtzahl der Stiche im Stickmuster
Aktueller Stoff	Die Stoffeinstellungen berücksichtigen die Stoffart, auf der Sie aussticken. Siehe auch Stoffe und Dichte.
Stickmuster-Grad	Programmeigene-Stickmuster (EMB) werden in vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe Unterstützte Stickdateien.

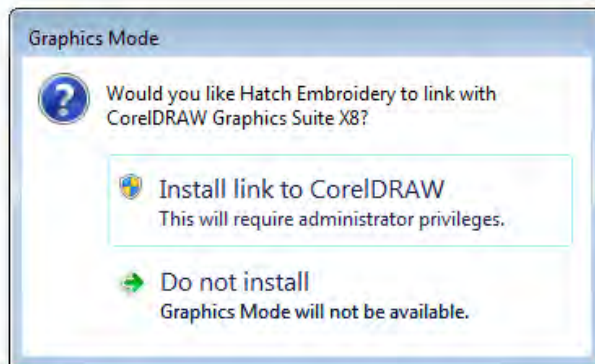
## Mehrfachrahmung-Modus

Im Folgenden finden Sie einen Screenshot des Mehrfachrahmung-Arbeitsbereichs, auf den Sie über die Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette zugreifen können. Falls Ihr Stickmuster zu groß sein sollte oder eine Anzahl von Stickmustern enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster erstellen können, die zu groß sind, um in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt zu werden. Mit dem Mehrfachrahmung-Arbeitsbereich können Sie die Position und Reihenfolge jedes Rahmens festlegen. Siehe Mehrfachrahmung.



## CorelDRAW-Integration

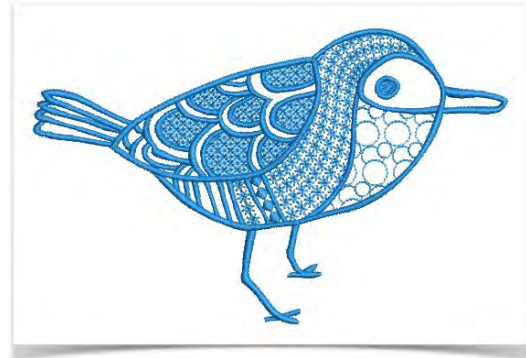
Abhängig von Ihrem Produktmodell wird die Integration mit CorelDRAW automatisch aktiviert. Sie steht Kundinnen und Kunden zur Verfügung, die CorelDRAW x6 bereits besitzen und zusammen mit Hatch auf ihrem Computer installiert haben.



Die CorelDRAW-Integration steht derzeit nur für CorelDRAW Graphics Suite 2017 und CorelDRAW SE (X8) zur Verfügung. Zudem ist sie aktuell nur für eine Integration mit Hatch Composer und Digitizer verfügbar.

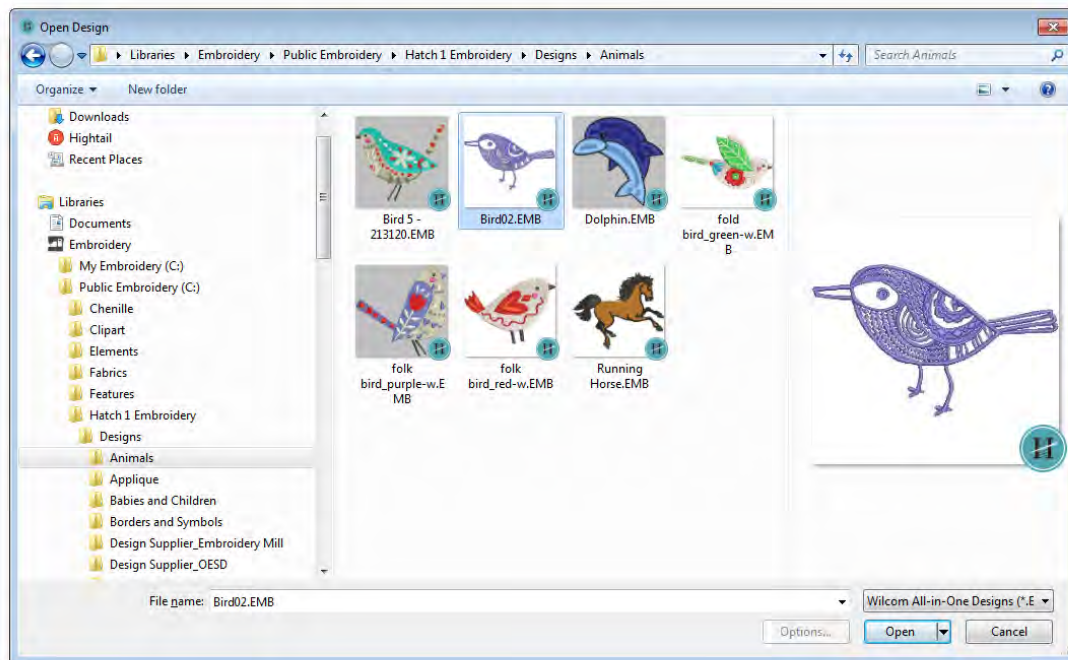
## DAS WICHTIGSTE ZUERST

Sie benötigen keine Vorerfahrung, um die Software benutzen zu können. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken‘ an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Wenn Sie etwas mehr Erfahrung haben, werden Sie in der Lage sein, Stickmuster zu ‚lesen‘ und zu wissen, welche gut sind und welche Probleme verursachen könnten.

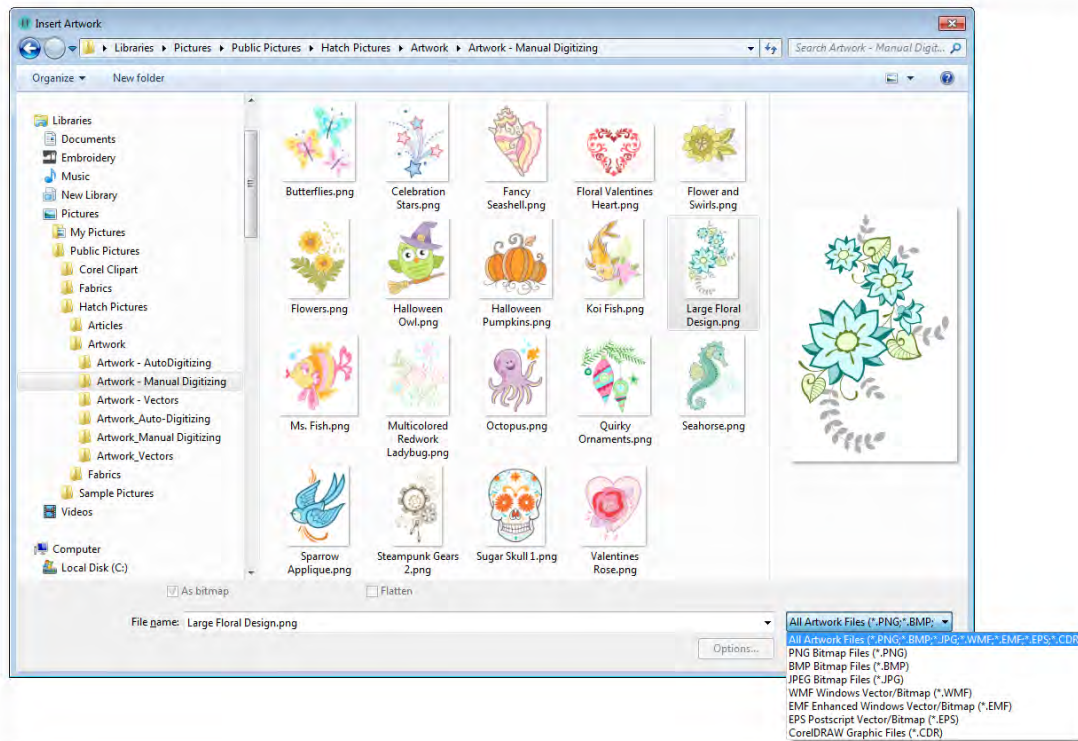


### Beispiel-Stickmuster & -Bildvorlagen

Ihre Software enthält eine Reihe von stickfertigen Stickmustern, Beispielen und Projekten. Sie finden diese in der mitinstallierten Stickmuster-Bibliothek. Als Anfänger empfiehlt es sich, diese Stickmuster gründlich durchzusehen und zu studieren, damit Sie wissen, was verfügbar ist. Siehe Stickmuster durchsuchen.



Zusätzlich bietet das Programm Bildvorlage-Dateien zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe. Diese sind in Ihrem Bilder-Ordner installiert. Siehe auch Bilder importieren.



Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Achten Sie jedoch bei Stickmustern, die Sie im Internet finden, auf etwaige Urheberrechtsfragen.

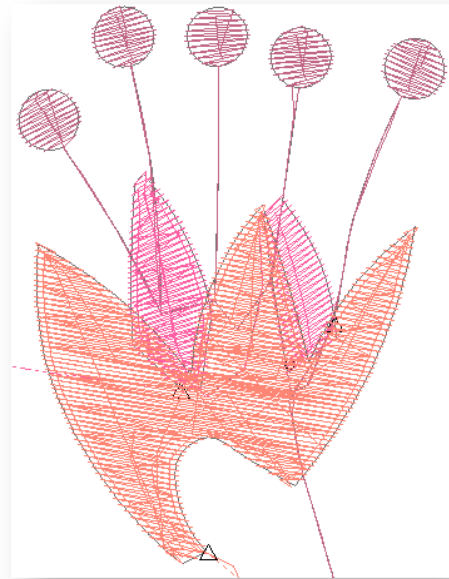
## Richtlinien für gute Stickerei

Beachten Sie beim Begutachten von eigenen wie fremden Stickmustern die folgenden Punkte:

- Stiche sind sauber, glatt und gleichmäßig
- Stickmuster sieht gut aus – Formen, Farben, Ausgewogenheit
- Formen werden mittels der korrekten Füll- und Konturstiche gefüllt
- Stichwinkel passen zu den Formen
- Formen werden korrekt ausgestickt – keine unerwünschten Lücken
- Details sind deutlich erkennbar
- Schriftzüge sind deutlich und leicht lesbar.

Die Ausstickung sollte zudem die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- Das Stickmuster muss effizient ausgestickt werden können.
- Der Stoff ist um gestickte Bereiche herum nicht verzogen
- Es sollten keine losen Fäden aus dem Stickmuster hängen.



Gute Stickereiqualität beginnt mit einem guten Stickmuster. Zudem benötigen Sie eine Qualitätsstickmaschine. Ebenso wichtig sind der richtige Stoff, Fäden, Unterlagen, Fadenspannung und so weiter. Beachten Sie auch die Ratschläge in Ihrem Stickmaschinen-Handbuch und holen Sie sich von anderen Stickerinnen und Stickern Rat, so oft Sie können.

## STICKMUSTER AUSSTICKEN



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Bibliothek markierte/n Stickmuster zu öffnen.

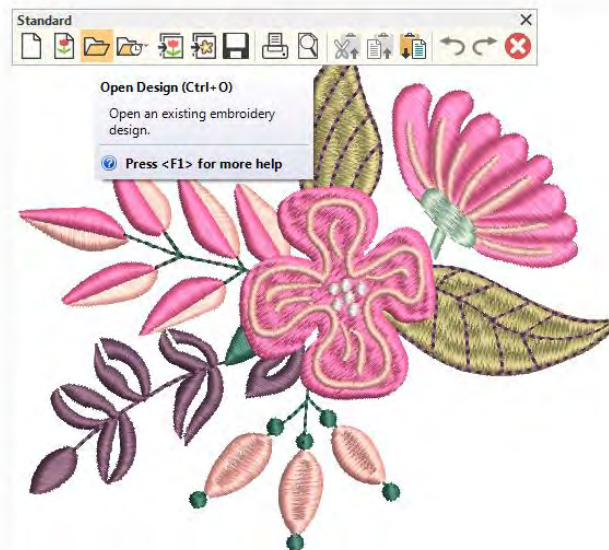


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen

Vielen Stickerinnen und Stickern genügt es, ein existierendes Stickmuster zu nehmen und auszusticken. Für die meisten ist dies mit Sicherheit der Ausgangspunkt. Wenn Sie ein Stickmuster gefunden haben, das Ihnen gefällt, möchten Sie wahrscheinlich in einer Vorschau sehen, wie es ausgestickt aussieht. Dazu ist eine Reihe von Schritten nötig. Die wichtigsten davon finden Sie hier unter Bezug auf das Benutzerhandbuch skizziert.

### Beispiel-Stickmuster studieren

Öffnen Sie ein Stickmuster aus Ihrem Stickmuster-Archiv. Siehe Stickdateien öffnen.

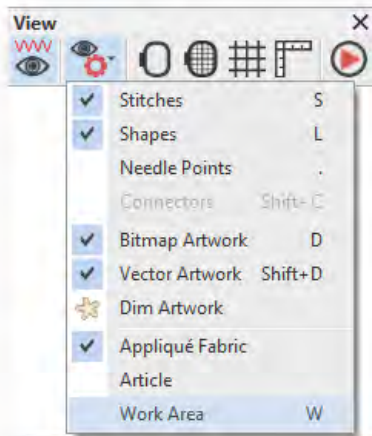


### Ansicht-Einstellungen anpassen



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

Passen Sie die Ansicht-Einstellungen nach Wunsch an. Siehe Stickmuster-Ansicht.

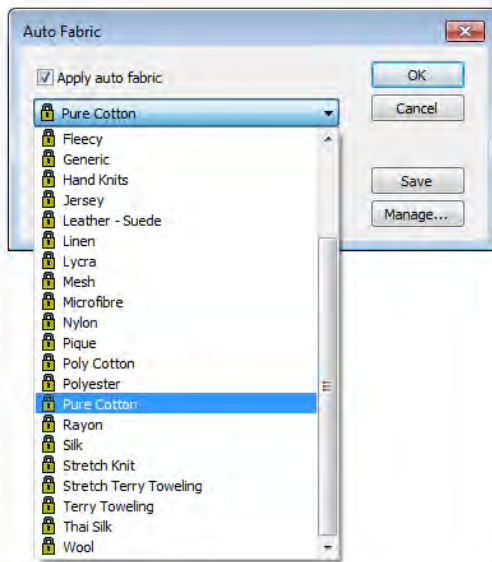


## Stoffart ändern



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

Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie bei Bedarf über die Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette oder das Stickmuster-Einstellungen-Menü. Siehe Stoffe und Dichte.

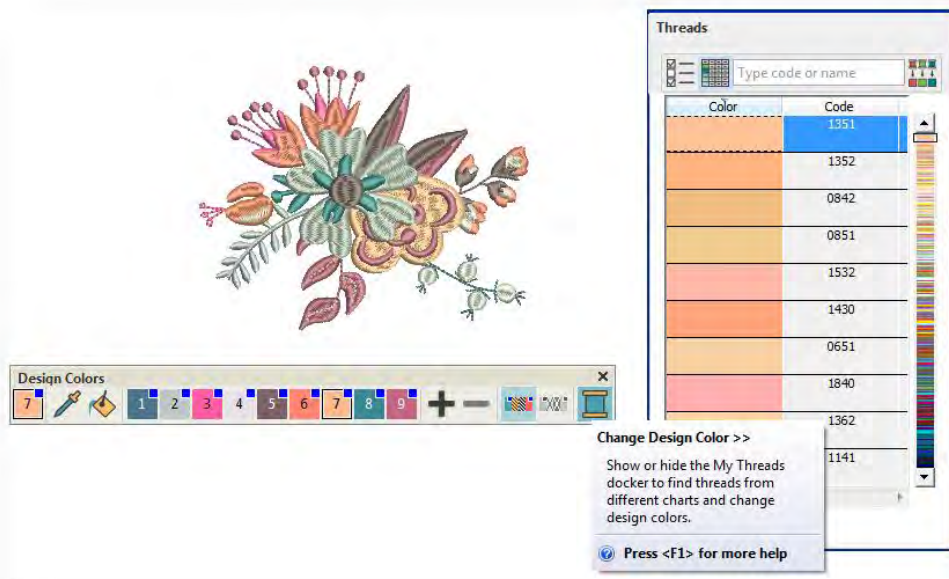


## Fäden zuweisen



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Gehen Sie zur Stickmusterfarben und überprüfen Sie die Fadenfarben. Falls nötig, wechseln Sie zu einer Tabelle, die zu der von Ihnen benutzten passt. Siehe Stickmusterfarben.

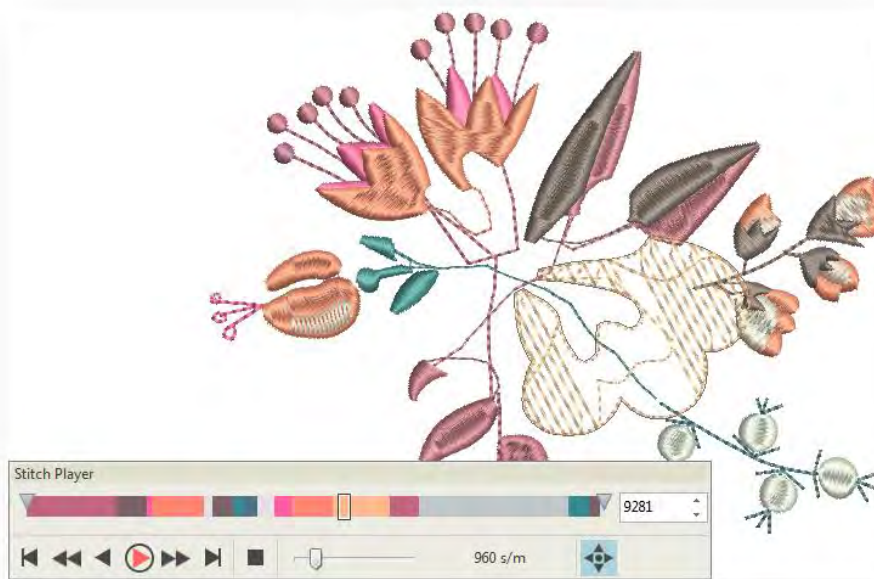


## Vorschau der Aussticking



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

Drücken Sie <Umschalten + R> oder klicken Sie auf das Stich-Player-Symbol, um eine Vorschau der Aussticking zu erhalten, damit Sie verstehen, wie das Stickmuster auf der Maschine ausgestickt wird. Siehe Stickreihenfolge-Ansicht.



## Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts



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

Lassen Sie sich über die Standard-Werkzeuggeste oder die Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette eine Vorschau des Stickmusters anzeigen und drucken Sie auf Wunsch ein Stickmusterarbeitsblatt aus. Siehe Stickmuster drucken.

Design Worksheet
Zoom: 1:1
Hatch Embroidery Software

Design: FLORAL\_4.EMB

Floral and Plants

Height: 100.0 mm  
Width: 114.6 mm  
Stitches: 13,767  
Colors: 7  
Color changes: 11  
Trims: 14

Machine format: Janome  
Hoop: Hoop No. 1 & 3 (126 x 90)  
Fabric type: Pure Cotton  
Required stabilizer: Topping;  
Backing: Tear Away x2

Total bobbin: 32.96m

Color Sequence:

#	Color	Code	Name	Chart
1.	4	1552	Madeira PolyNeon 40	
2.	5	1983	Madeira PolyNeon 40	
3.	6	1902	Madeira PolyNeon 40	
4.	3	1819	Madeira PolyNeon 40	
5.	2	1595	Madeira PolyNeon 40	
6.	6	1902	Madeira PolyNeon 40	
7.	2	1595	Madeira PolyNeon 40	
8.	3	1819	Madeira PolyNeon 40	
9.	7	1554	Madeira PolyNeon 40	
10.	2	1595	Madeira PolyNeon 40	
11.	3	1819	Madeira PolyNeon 40	
12.	1	1647	Madeira PolyNeon 40	

Machine runtime:

Module	Runtime (hr:min:sec)
Default	0:35:31

Authors: Wilcom
Design last saved: 5/12/2017 5:23:10 PM
Date printed: 2/07/2018 2:41:19 PM
Page 1 of 1

## Stickmuster ausgeben

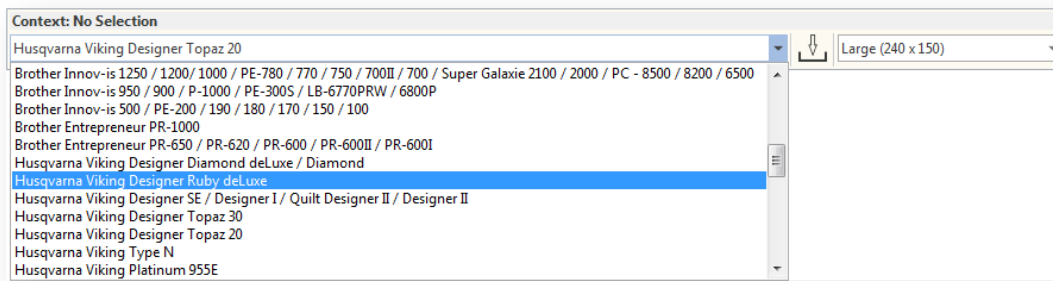


Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstichung in eine Maschinendatei zu exportieren.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster übertragen, um das aktuelle Stickmuster in den Stickmuster-Ordner zu übertragen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Senden Sie das Stickmuster oder über Datenträger (normalerweise einen USB-Stick) an die Maschine. Oder via Dateitransfer. Siehe Stickmuster ausgeben.



Vergleichen Sie Ihre Maschinendokumentation in Bezug auf die Schritte, die nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine erfolgen.

## EIN STICKMUSTER ÄNDERN

Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob Clipart oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Diese lassen sich alle relativ einfach durchführen. Wir skizzieren hier einige der häufigsten.

### Stickmuster öffnen



Benutzen Sie **Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen**, um das/die im Stickmuster-Bibliothek markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie **Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung**, um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie benutzen möchten.



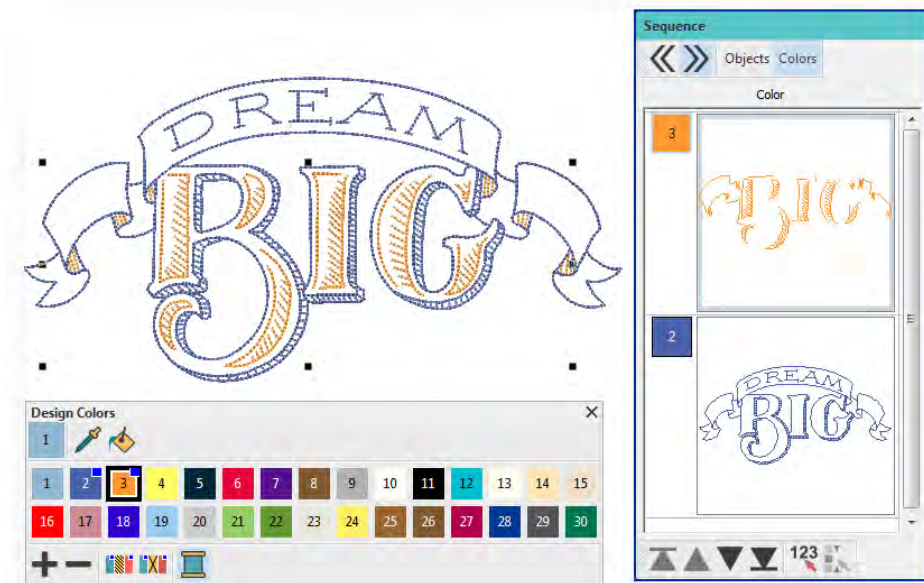
- Drücken Sie **<Strg + A>**, um alle Objekte zu markieren, und **<Strg + G>**, um sie zu gruppieren.

### Farben ändern



Benutzen Sie **Stickmusterfarben > Fäden >>**, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Passen Sie die Fadenfarben im Stickmuster wie gewünscht an. Die einfachste Methode ist dabei, die Objekte im Stickmuster anzuklicken und eine Farbe aus der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste auszuwählen. Daneben gibt es eine ganze Reihe anderer Methoden, darunter zum Beispiel die Benutzung des Reihenfolge-Dockers, um Objekte oder ganze Farbböcke zu markieren. Sie können auch Farben aus verschiedenen Fadentabellen auswählen. Siehe auch **Stickmuster neu einfärben**.



## Größe des Stickmusters ändern



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.

Überprüfen Sie die Dimensionen des Stickmusters und ändern Sie bei Bedarf die Größe. Wenn Sie beispielsweise ein Stickmuster für die linke Brust sticken, wird die Maximalgröße bei etwa 4,25" x 4,25" oder 108 x 108 mm liegen. Sie können Objekte skalieren, indem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus ziehen oder die genauen Dimensionen in der Kontext-Werkzeugleiste angeben. Alternativ können Sie zur Größenänderung in 10%-Schritten auch die Größe-Schaltflächen benutzen. Die Stiche werden neu generiert und die ursprüngliche Stichdichte wird beibehalten. Siehe auch Objekte umwandeln.



## Objekte drehen



Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um den markierten Rahmen in 15°-Schritten nach links zu drehen.



Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach rechts drehen, um den markierten Rahmen in 15°-Schritten nach rechts zu drehen.

Markieren Sie ein Objekt oder ein ganzes Stickmuster und klicken Sie, um die Drehpunkte zu aktivieren. Benutzen Sie die Kontrollpunkte oder die Kontext-Werkzeugleiste, um Objekte in Position zu drehen. Siehe auch Objekte umwandeln.



## Stickmuster visualisieren



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige um Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige ändern.

Gehen Sie zur Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette und benutzen Sie das Hintergrund und Farbanzeige, um das Stickmuster auf einem Kleidungsstück oder Artikel zu visualisieren. Siehe auch Stickmuster-Ansicht.

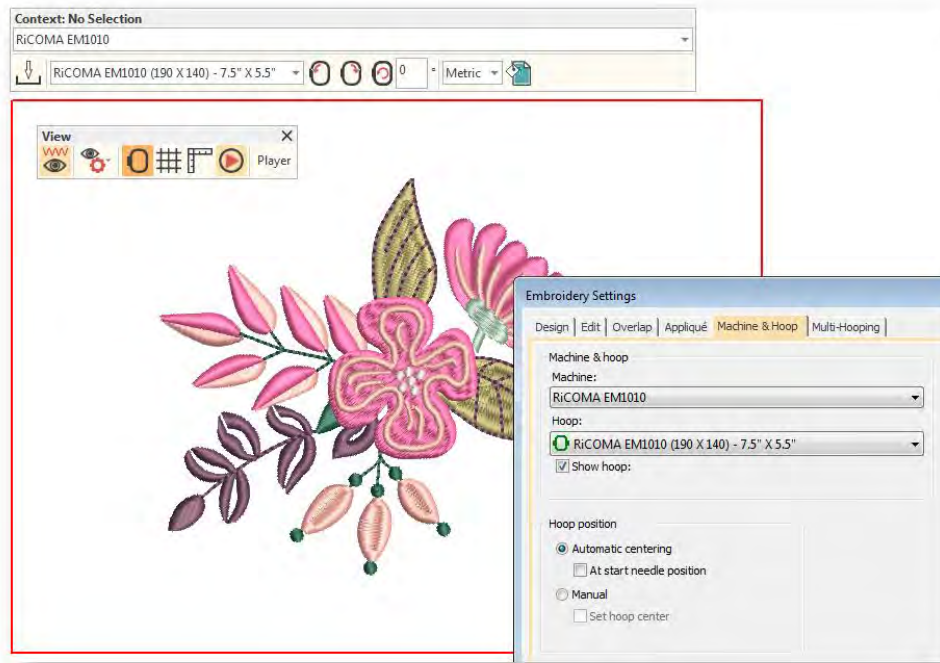


## Rahmung des Stickmusters



Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Wählen Sie über die Ansicht- oder die Kontext-Werkzeugleiste einen Rahmen aus. Wählen Sie über die Kontext-Werkzeugleiste Ihre Maschine und einen geeigneten Rahmen aus den Dropdown-Menüs aus. Alternativ rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol, um auf das Stickmuster-Einstellungen-Dialogfeld zuzugreifen. Falls möglich, wählen Sie einen Rahmen, der die gesamte Stickfläche abdeckt. Siehe auch Rahmenauswahl.



## Stickmuster ausgeben

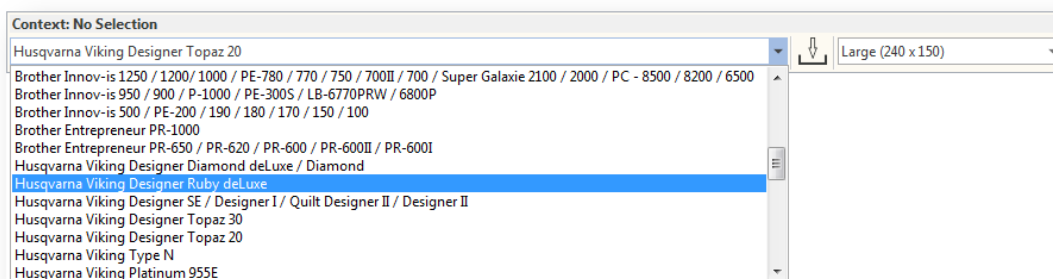


Benutzen Sie **Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren**, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstückerung in eine Maschinendatei zu exportieren.



Benutzen Sie **Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster übertragen**, um das aktuelle Stickmuster in den Stickmuster-Ordner zu übertragen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Senden Sie das Stickmuster oder über Datenträger (normalerweise einen USB-Stick) an die Maschine. Oder via Dateitransfer. Siehe auch **Stickmuster ausgeben**.



Vergleichen Sie Ihre Maschinendokumentation in Bezug auf die Schritte, die nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine erfolgen.

## STICKMUSTER NEU EINFÄRBEN

Neben einfachen Modifikationen wie dem Ändern der Größe möchten viele Hatch-Benutzer einfach in der Lage sein, Stickmuster für unterschiedliche Stoffe oder Artikel neu einzufärben. Hatch bietet eine Reihe von Methoden für die Neueinfärbung, darunter auch das Angleichen der Stickmusterfarben an die verfügbaren Fadentabellen. Grob gesprochen bietet Hatch zwei Wege zum Neueinfärben - über Zahlen oder grafisch.

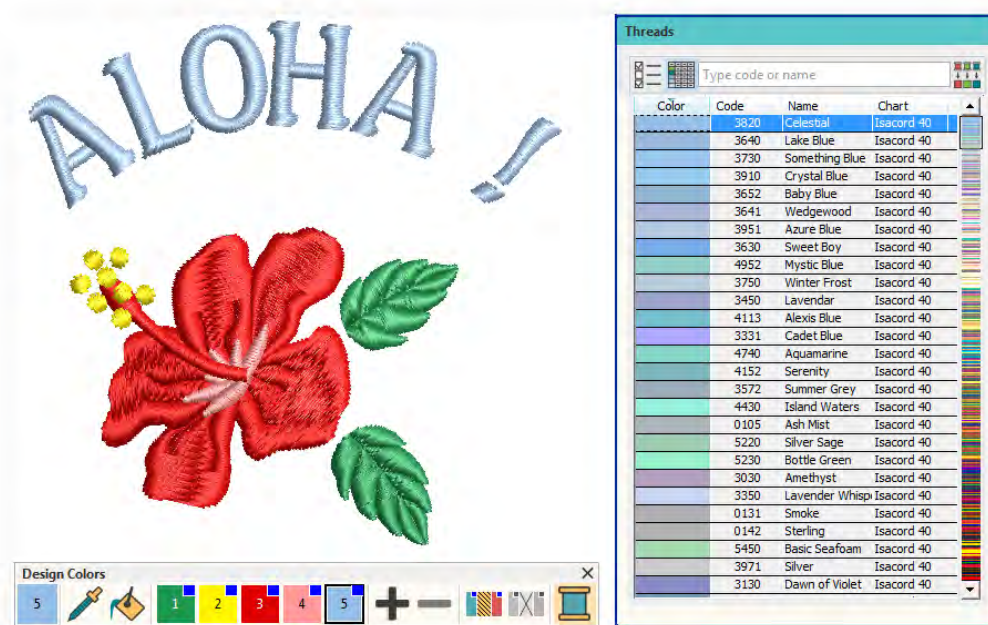
Hatch-Benutzer beginnen im Allgemeinen mit einer großen Bibliothek von Maschinendateien, jedoch nicht unbedingt von EMB-Stickdateien. Die meisten Maschinendateien unterstützen Farbeinformationen nicht nativ. Sie können jedoch Maschinendateien mit einigem Erfolg in Stickdateien konvertieren und Sie dann wie gewünscht neu einfärben und in der Größe anpassen. Stellen Sie sicher, dass Sie als EMB speichern, nachdem Sie Farben verändert haben und bevor Sie an Ihre Maschinendatei exportieren, damit die Farbeinformationen auch wirklich in der Datei gespeichert werden. Siehe auch Stickdateiformaten.

### Öffnen Sie ein Design



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Bibliothek markierte/n Stickmuster zu öffnen.

Öffnen Sie ein Stickmuster wie zum Beispiel 'Aloha.EMB'.



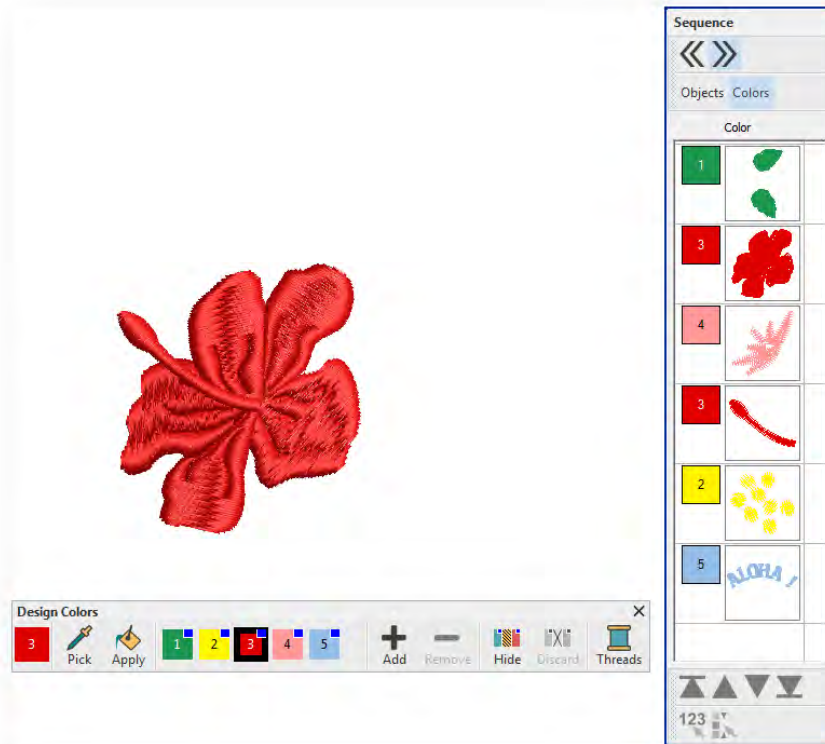
Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Das Stickmuster wird in TrueView in der Mitte des Fensters angezeigt, in Echtgröße oder an der Stelle im Fenster, an der es zuvor gespeichert wurde.
- Die Stickmusterfarben werden in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste angezeigt, die in der Regel links am Bildschirm ange dockt ist.

- Die 'Aktuelle Farbe' wird in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste hervorgehoben.
- Beachten Sie die Liste der verfügbaren Fadenfarben im 'Fäden'-Docker rechts am Bildschirm.
- Der Faden, der der aktuellen Stickmusterfarbe am nächsten kommt, ist an die Spitze der Liste sortiert.
- Darauf folgen die nächsten am ehesten passenden Farbtöne.

## Farben lokalisieren

Sagen wir, Sie möchten die Farbe bestimmter Objekte mithilfe einer vorhandenen Farbe verändern. Klicken und halten Sie eine benutzte Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste, während keine Objekte markiert sind, um sie im Designfenster zu isolieren.



## Stickmuster über Zahlen neu einfärben

Zur Neueinfärbung über Zahlen können Stick- oder Maschinendateien gehören, die Farben enthalten.

## Wählen Sie Ihre bevorzugte Fadentabelle aus

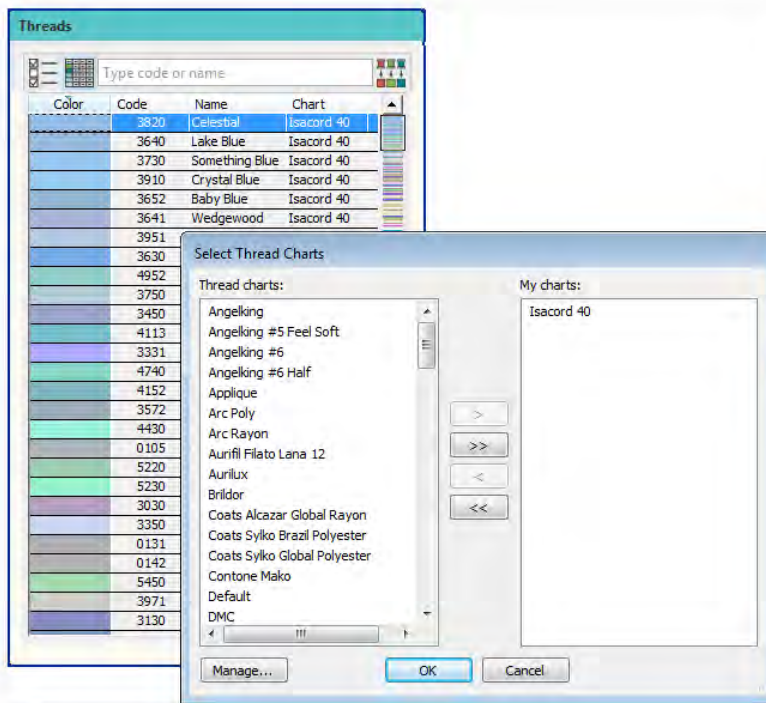
- Benutzen Sie Fäden > Wählen Sie die Fadentabellen, um die Fadentabellen auszuwählen, die Ihnen aktuell zur Verfügung stehen.

Wählen Sie auf Wunsch eine Fadentabelle aus, die zu derjenigen passt, die Sie benutzen möchten.

- Merken Sie sich den Namen der Fadentabelle, die aktuell im Stickmuster benutzt wird. Dies wird im Fäden-Docker angezeigt. Alternativ bewegen Sie den Mauszeiger über eine Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste, um den Tooltip anzeigen zu lassen. Neben dem Namen der Farbe zeigt der Tooltip auch die zugehörige Fadentabelle an.



- Um Fadentabellen zu wechseln, klicken Sie auf die 'Fadentabellen Wählen'-Schaltfläche oben links im Docker.



- Wählen Sie eine oder mehrere neue Fadentabellen aus dem Dialogfeld aus. Doppelklicken Sie, um sie in das 'Meine Tabellen'-Feld zu übertragen.

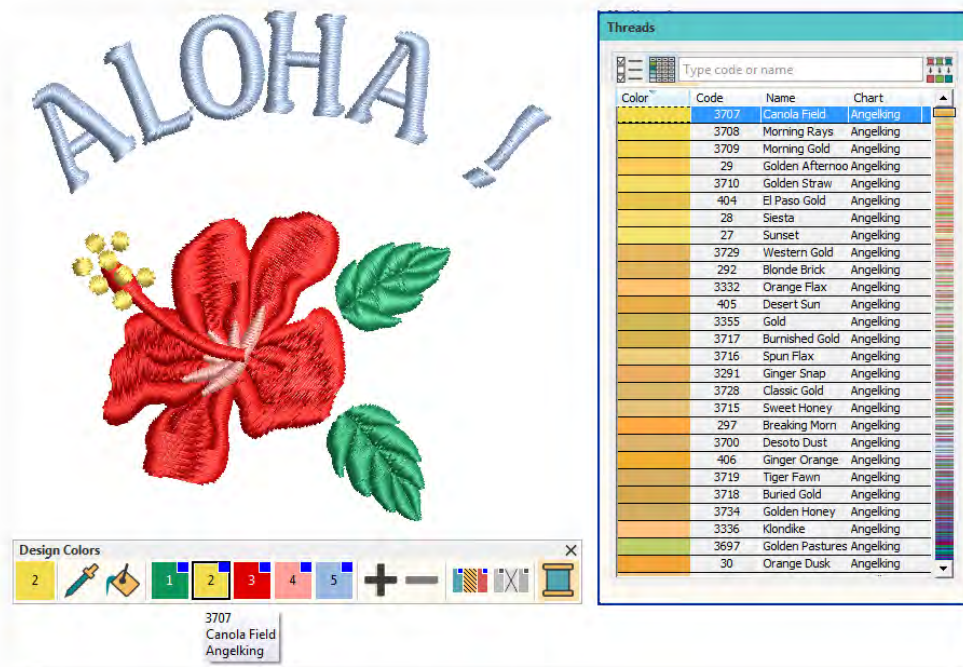
## Stickmusterfarben ersetzen



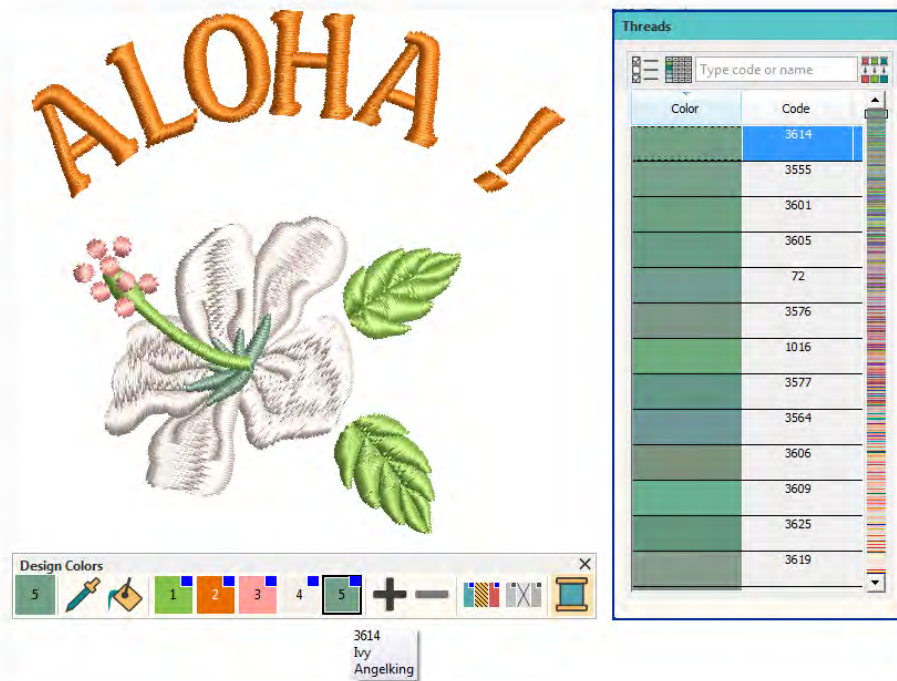
Benutzen Sie Fäden / Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Alle Stickmusterfarben anpassen um Fäden in der Fadenliste automatisch allen Farben in der Stickmusterfarbe-Werkzeugleiste angleichen und zuweisen.

Wählen Sie die neuen Fadenfarben für Ihr Stickmuster aus dem Fäden-Docker aus.

- Klicken Sie auf eine Farbnummer in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste. Diese ist nun die 'Aktuelle Farbe'.
- Der Fäden-Docker sortiert sich neu, um die am besten passenden Fäden anzuzeigen, je nachdem, welche Fäden in der gewählten Tabelle verfügbar sind.
- Treffen Sie Ihre Auswahl und klicken Sie. Der Faden wird in die Stickmusterfarben übertragen und das Stickmuster entsprechend aktualisiert.



- Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie alle Stickmusterfarben mithilfe der ausgewählten Fadentabelle neu zugewiesen haben. Alternativ benutzen Sie den 'Alles anpassen'-Befehl, um Fäden aus der ausgewählten Fadentabelle automatisch den vorhandenen Stickmusterfarben zuzuweisen.
- Alternativ möchten Sie vielleicht einfach ganz andere Farben auswählen. Benutzen Sie die Bildlaufleiste an der Seite, um die gesamte Tabelle nach geeigneten Farben zu durchsuchen. Einfachklicken Sie, um diese in das aktuelle Farbfeld zu übertragen.



## Neue Farben zu den Stickmusterfarben hinzufügen



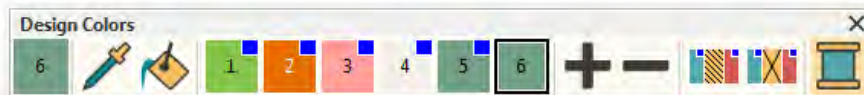
Benutzen Sie Stickmusterfarben > Stickmusterfarbe hinzufügen, um am Ende der Farbpalette eine Farbe hinzuzufügen.



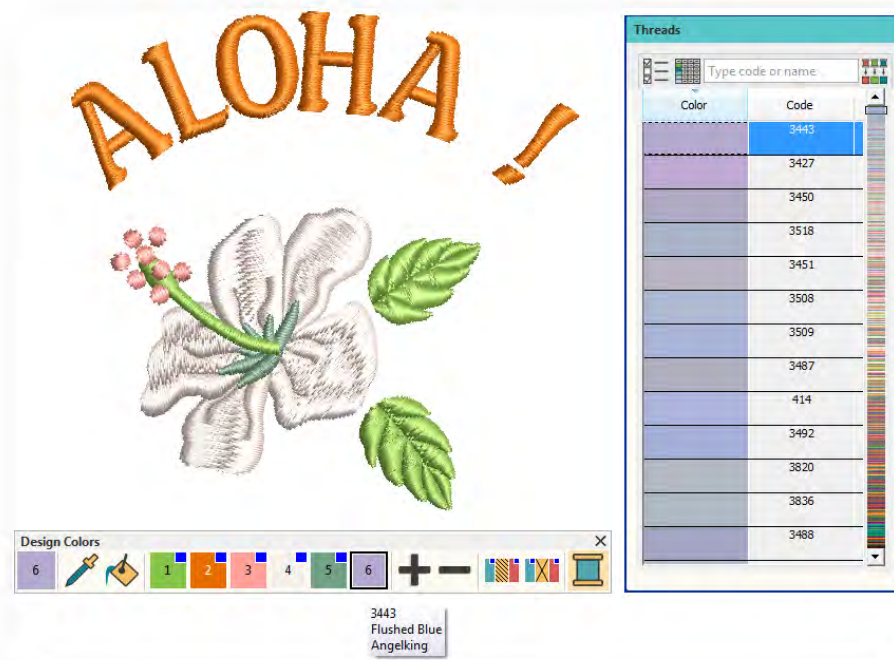
Benutzen Sie Stickmusterfarben > Stickmusterfarbe entfernen, um eine unbenutzte Farbe vom Ende der Stickmusterpalette zu entfernen.

Statt Stickmusterfarben zu ersetzen möchten Sie den Stickmusterfarben vielleicht einfach neue Farben hinzufügen.

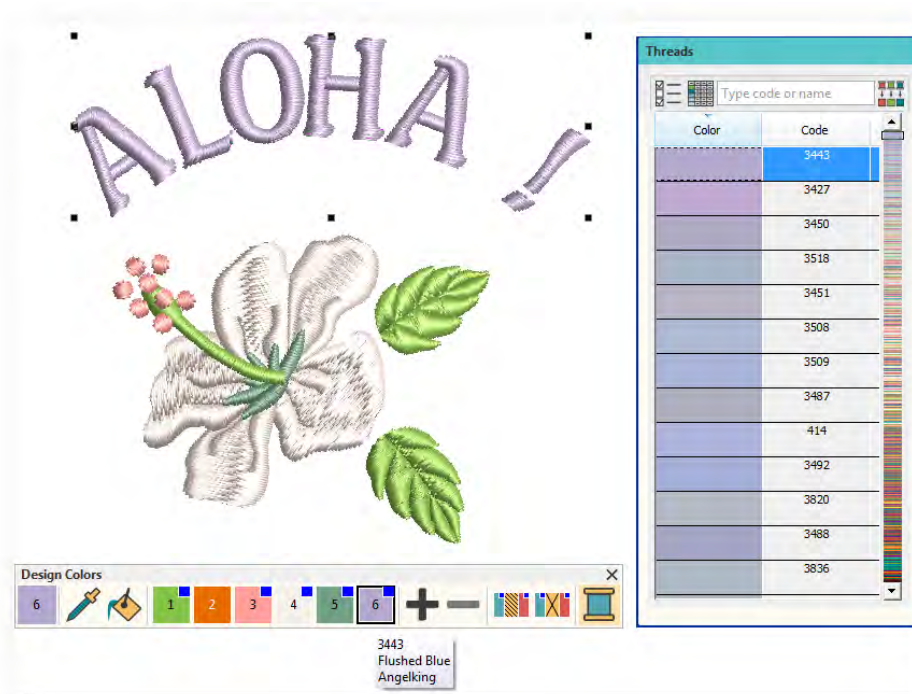
- Klicken Sie auf die Palettenfarbe hinzufügen -Schaltfläche, um am Ende der Palette ein neues Farbfeld hinzuzufügen. Diesem wird eine beliebige Farbe zugewiesen.



- Das neue Feld wird zur aktuellen Farbe, selbst wenn es keinen Stickmusterobjekten zugewiesen wird.
- Durchsuchen Sie die Fadenliste und einfachklicken Sie, um dem neuen Farbfeld einen Faden zuzuweisen.



- Markieren Sie Objekte im Stickmuster und klicken Sie auf die neue Farbe, um sie ihnen zuzuweisen.



## Stickmuster grafisch neu einfärben

Zu anderen Szenarios, auf die Sie stoßen werden, gehören:

- EMB-Stickmuster, bei denen dieselben Stickmusterfarben mehrfach in verschiedenen Farbstopps benutzt werden.
- EMB-Stickmuster, die unbenutzte ebenso wie benutzte Farben enthalten.
- Maschinendatei ohne jede Fadenfarben-Informationen, bei denen Hatch Standardfarben zuweist.

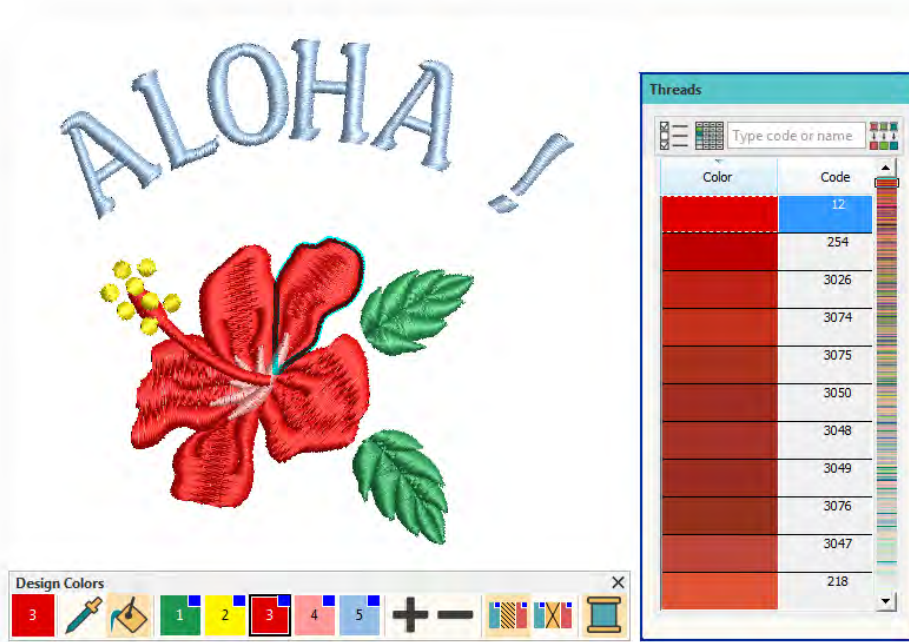
In diesen Fällen werden Sie es unter Umständen vorziehen, Stickmuster mit den Farbe aussuchen- und Aktuelle Farbe anwenden-Werkzeugen 'grafisch' neu einzufärben.

## Eine Farbe aus dem Stickmuster aussuchen



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

- Wählen Sie das Farbe aussuchen- (Pipette-)Werkzeug aus der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste aus.
- Bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster. Beachten Sie, wie die verschiedenen Teile hervorgehoben werden.



- Klicken Sie auf den hervorgehobenen Teil des Stickmusters, um die Farbe auszuwählen. Diese wird zur aktuellen Farbe und im aktuellen Farbfeld angezeigt.
- Alternativ wählen Sie eine Stickmusterfarbe direkt aus, indem Sie auf das Farbfeld in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste klicken.

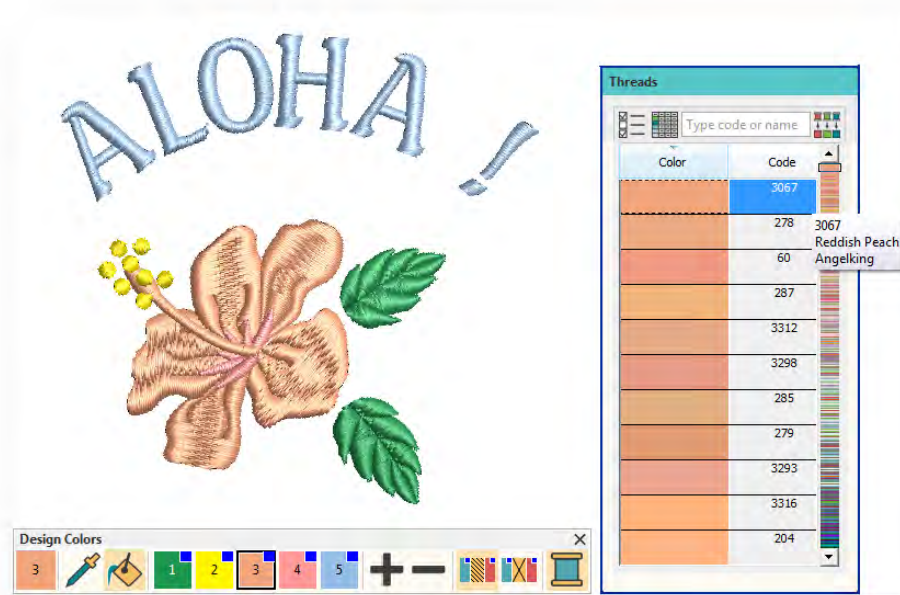
### Ausgewählte Farbe neu zuweisen



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Um alle Teile des Stickmusters zu ändern, die die ausgewählte Farbe benutzen...

- Wählen Sie eine neue Fadenfarbe aus dem Fäden-Docker aus.
- Einfachklicken Sie, um sie in die Stickmusterfarben zu übertragen. Alle Teile des Stickmusters, die die aktuelle Stickmusterfarbe benutzen, ändern ihre Farbe zur neuen Farbe.
- Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie mit der neuen Farbe zufrieden sind.



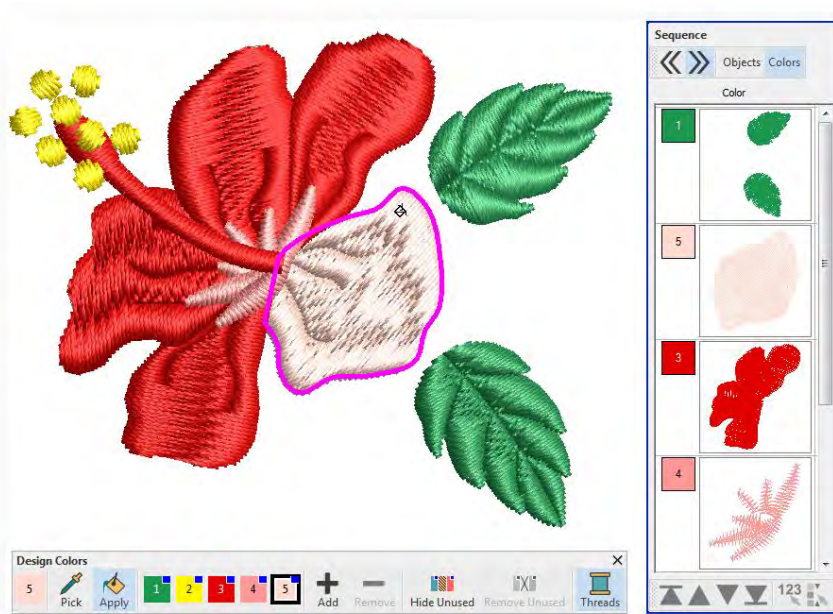
## Ausgewählte Farbe anderen Teilen des Stickmusters zuweisen



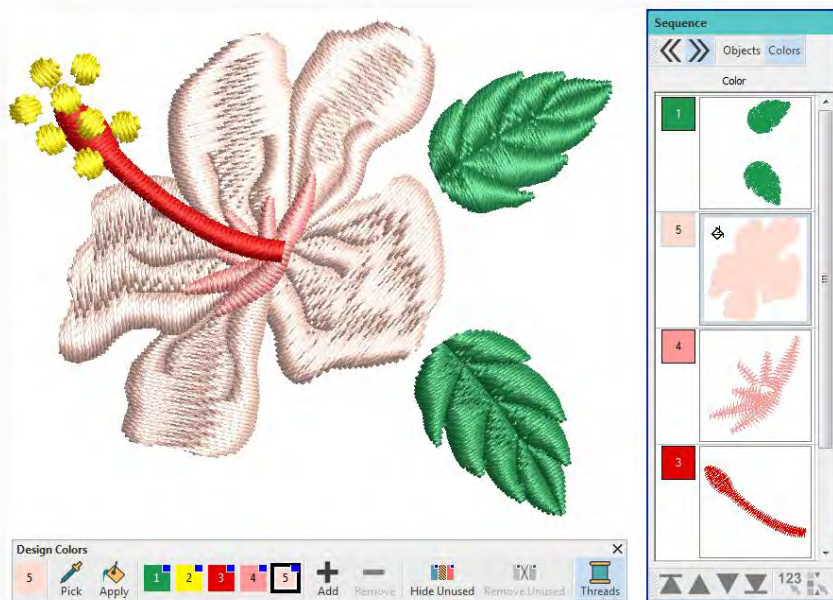
Benutzen Sie Stickmusterfarben > Aktuelle Farbe anwenden, um die aktuelle Farbe auf markierte Stickobjekte anzuwenden.

Alternativ benutzen Sie die aktuelle Stickmusterfarbe, um markierte Teile des Stickmusters neu einzufärben.

- Nachdem Sie mithilfe des Farbe aussuchen-Werkzeugs eine Stickmusterfarbe ausgesucht haben, wird diese zur aktuellen Farbe.
- Wählen Sie das Aktuelle Farbe anwenden-Werkzeug aus und bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster. Beachten Sie, wie die verschiedenen Teile hervorgehoben werden.
- Klicken Sie auf den Teil des Stickmusters, den Sie neu einfärben möchten.



- Alternativ benutzen Sie die Farbliste im Reihenfolge-Docker, um ganze Farblöcke mit nur einem Klick neu einzufärben. Dies weist die Farbe allen Stickmusterobjekten innerhalb des Farbblocks zu.



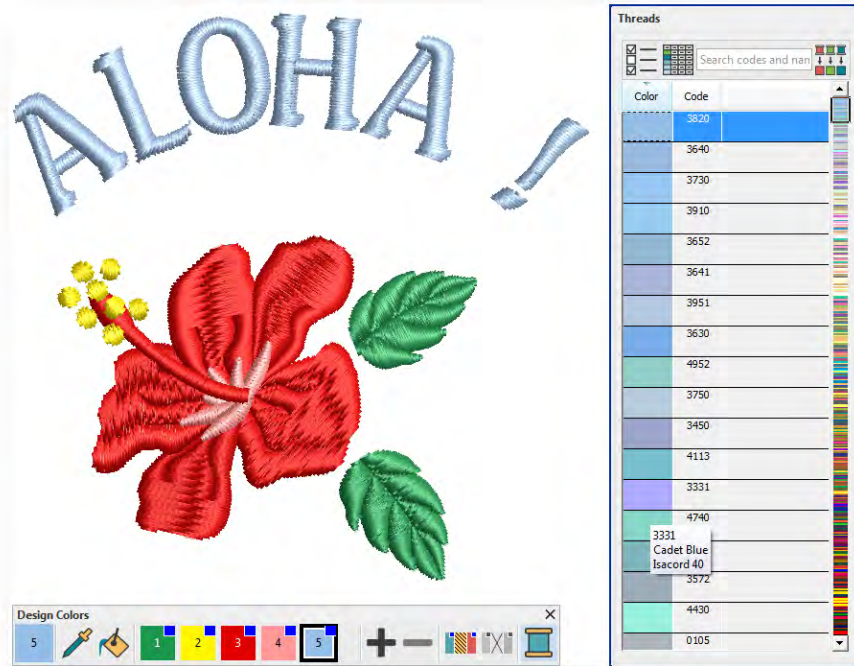
### Neue Fadenfarben zu den Stickmusterfarben hinzufügen



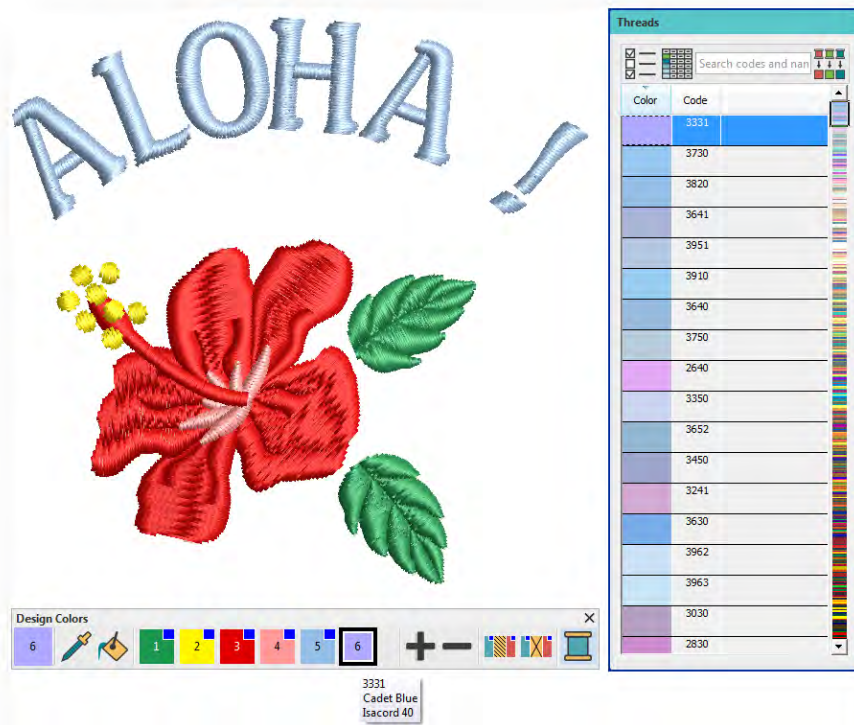
Benutzen Sie Stickmusterfarben > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Häufig möchte man seinen Stickmusterfarben einfach neue Fadenfarben hinzufügen, ohne die Farbe vorhandener Objekte zu verändern.

- Suchen Sie einfach die gewünschte Farbe im Fäden-Docker und doppelklicken Sie.



- Die Farbe wird nun den Stickmusterfarben in einem neuen Farbfeld hinzugefügt. Diese Farbe steht nun zur Benutzung zur Verfügung.



## EINFACHE SCHRIFTZÜGE

Wenn Sie sich mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut gemacht haben, können Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren eines attraktiven Stickmusters einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen.



### Stickmuster öffnen

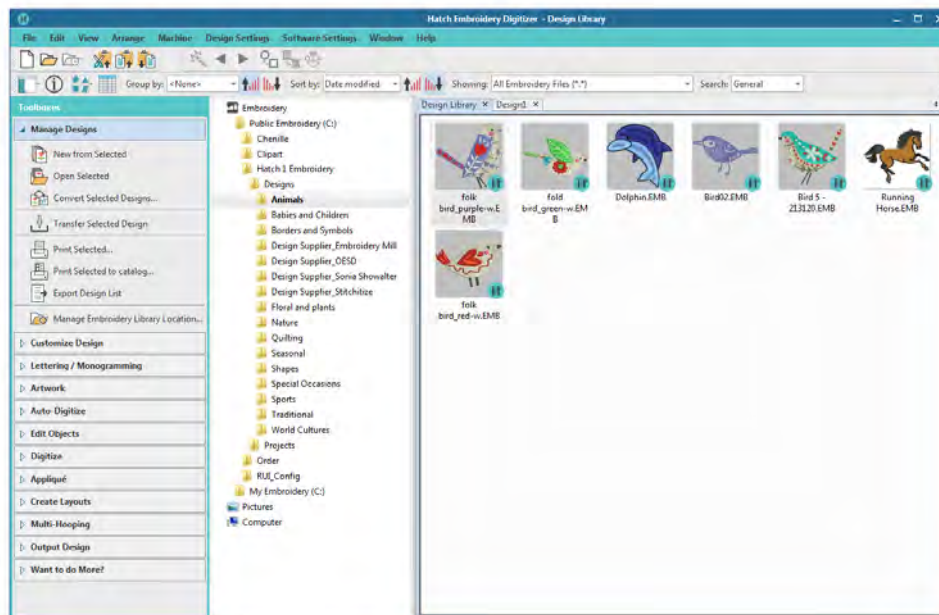


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Bibliothek markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen

Öffnen Sie ein Design. Häufig möchte man einem vorhandenen Stickmuster Schriftzüge hinzufügen. Gehen Sie über den Karteireiter oder die Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette zur Stickmuster-Bibliothek. Wählen Sie aus einem der zahlreichen Beispiele aus. Siehe auch Stickmuster verwalten.



## Schriftzüge hinzufügen

**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Sie können Stickmustern auf dem Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen oder über ‚Objekteigenschaften‘ schnell und einfach Schriftzüge hinzufügen. Siehe Schriftzüge erstellen.



Um beim Sticken die besten Ergebnisse zu gewährleisten, sollten die empfohlenen Maximal- oder Minimalgrößen nicht überschritten werden. Die empfohlenen Maximal- und Minimalhöhen beziehen sich auf GROSSBUCHSTABEN. Einige Kleinbuchstaben – z.B. a und c – besitzen circa 70% der Höhe eines Großbuchstabens. Deshalb ist es möglich, dass Sie diese Schriftzeichen manchmal etwas größer als das empfohlene Minimum gestalten müssen. Siehe auch Mitgelieferte Schriftarten.

## Grundlinien und andere Einstellungen anpassen

Danach ist es ganz einfach, Grundlinien, Formatierung, Abstandseinstellungen und Farben anzupassen. Siehe [Schriftzug-Layouts](#).



Sticken Sie Ihr Schriftzug-Stickmuster probeweise aus. Studieren Sie die Stickqualität. Behalten Sie im Hinterkopf, dass sich verschiedene Alphabete in verschiedenen Größen optimal aussticken lassen.

## ERWEITERTE SCHRIFTZÜGE

Nachdem Sie das Erstellen von Schriftzug-Stickmustern und ihre Ausstickung ausprobiert haben, können Sie sich an kompliziertere Aufgaben wagen, wie etwa Monogramme, Dekorschriftzüge, Schriftzüge mit Flair, erhabene Schriftzüge mit Trapunto oder Spezialeffekte wie ‚Dehnbare Schriftzüge‘. Ihre kreativen Möglichkeiten sind endlos. Mit zunehmender Erfahrung und Selbstvertrauen wird auch Ihre Lust wachsen, neue Dinge auszuprobieren. Dazu gehört auch, zum Experten in der Benutzung Ihrer Stickmaschine zu werden sowie die Stickmusterqualität anhand von Stichproben zu überprüfen.



Denken Sie daran, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer Sticksoftware-Installation zu studieren.

### Monogrammerstellung



Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Mit dem Monogramme-Werkzeug macht die Software das Erstellen von Monogramm-Stickmustern kinderleicht. Nach Wunsch können Sie Schriftzüge, Ornamente und/oder bis zu vier konzentrische Umrandungen in Ihre Monogramme einarbeiten. Siehe Besticktes Monogramm-Kissen.

Für eine schnelle Übersicht sehen Sie sich einfach das Video an. Klicken Sie für Untertitel auf die CC-Schaltfläche. Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

### Flair Script



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Flair Script ist eine ganz spezielle Schriftart, die es Ihnen ermöglicht, am Ende von Textobjekten dekorative Flairs oder Ausschwünge hinzuzufügen und so auffällige handgeschriebene Schnörkel nachzuahmen. Siehe Spezialeffekte für Schriftzüge.

## Stickeffekte für Schriftzüge



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Gezackte Kante, um raue Kanten und Schattierungseffekte zu erstellen oder flauschige Strukturen zu imitieren.

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können jedoch genau wie bei jedem anderen Stickobjekt auch andere Füllsticharten anwenden, darunter Steppstich oder Dekorstich. Siehe Sticharten.

## Textform-Effekte



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Wenden Sie 'Textform-Effekte' auf Stickschriftzüge an, um sie nach innen oder nach außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Siehe Schriftzug-Layouts.

## STICKMUSTER BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN

Das benutzerdefinierte Anpassen von Stickmustern ist das vielleicht häufigste Stickerei-Szenario. Auch wenn Sie manchmal ein komplett neues Stickmuster kreieren möchten, normalerweise aus einer Vorlage, werden Sie doch in der Regel ein vorhandenes Stickmuster ‚umnutzen‘ wollen. Wir haben bereits gelernt, wie man globale Änderungen an Größe, Farbe und Stoff vornimmt. Bald werden wir uns auch an ‚extremere‘ Änderungen wie Umformen, Entfernen, Kombinieren, Duplizieren, Neueinreihen, Veränderung von Sticharten und Effekten etc. heranwagen. Hier ist ein Beispiel, was Sie alles ausprobieren können.

### Zudem steht es Ihnen ebenfalls frei, Designs zu kombinieren



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

Eine Arbeitstechnik, die Sie mit Sicherheit verwenden werden, ist das Kombinieren von Stickmuster-Elementen. Dabei werden Sie auch viel über andere Bearbeitungsfunktionen wie Größenänderung, Positionierung, Drehen und Einreihen von Objekten sowie das Entfernen unterliegender Stichlagen lernen. Siehe Stickmuster einfügen.

### Stickmuster umwandeln



Benutzen Sie Kontext > Um X spiegeln, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln.



Benutzen Sie Kontext > Um Y spiegeln um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln.

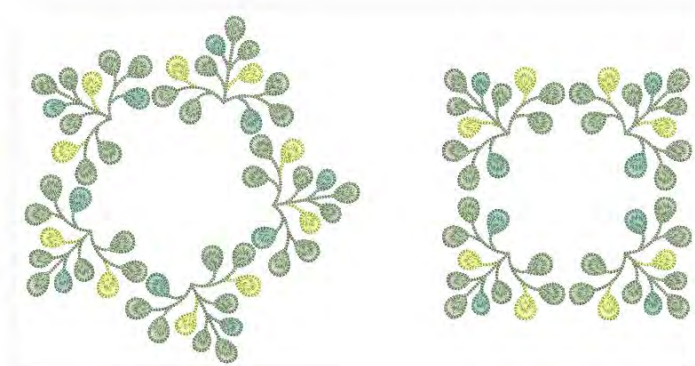


Benutzen Sie Layouts erstellen > Waagrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln und zu kopieren.



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

Je nachdem, was für ein Stickmuster Sie erstellen, können Sie eine Reihe Ihrer Software-Werkzeuge zum Duplizieren, Drehen und Spiegeln von Stickmustern benutzen, um Kränze, Kaleidoskope und andere Effekte zu erzielen. Siehe auch Objekte umwandeln.

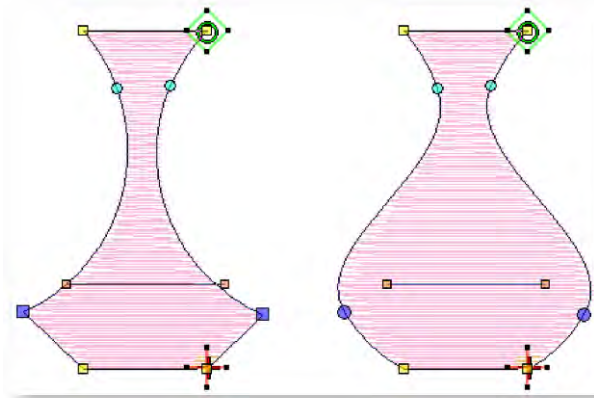


## Objekte umformen



Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Umformungsvorgänge werden für eine Reihe von Zwecken benutzt, von kleineren Änderungen über Objektformen bis hin zum Umformen von Buchstaben, um spezielle Effekte zu erzielen. In der Regel kann alles, was markiert werden kann, auch umgeformt werden. Siehe Objekte umformen.



## Stickeffekte



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Geprägt, um dekorative Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen, wobei das Erscheinungsbild dichter Bestickung beibehalten wird. Wählen Sie aus einem Musterarchiv aus.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

Wahrscheinlich werden Ihnen einfache Füllungen und Konturen bald zu langweilig und Sie möchten die vielen kunstvollen Stichtarten und Stickeffekte ausprobieren, die Ihnen Ihre Software bietet. Siehe Stichtarten.




## AUTOM. DIGITALISIERUNG

Wenn Sie in der Erkundung Ihrer Maschine und Ihrer Software bis hierher gekommen sind, haben Sie sich wacker geschlagen. Sie können jetzt bereits viele Projekte verwirklichen, ohne selbst ein Stickmuster zu digitalisieren. Aber wenn Sie es bis hierher geschafft haben, wollen Sie wahrscheinlich genau das tun!

Eine der schnellsten Einstiegsmöglichkeiten ist die Nutzung der automatisierten Techniken, die die Software bietet. Auch wenn die Autom. Digitalisierung ihre Grenzen hat, erlaubt Sie Ihnen dennoch, Ideen für Stickmuster relativ einfach umzusetzen - und vielleicht reicht das für Ihre Zwecke ja auch vollkommen aus. Zumindest vorläufig!

### Benutzung von Bildvorlagen

 Bildvorlage zum Stickgen vorbereiten > Bildvorlage zum Stickgen vorbereiten um Markierte Bitmap-Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

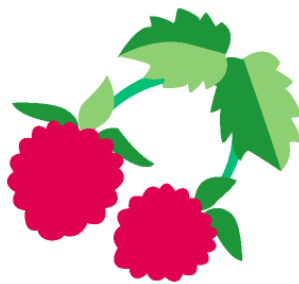
Um gute Stickergebnisse zu erzielen, muss passendes Bildmaterial gewählt werden. Mögliche Quellen für Bildmaterial können sein:

- Beispiele im Bilder-Ordner
- Bücher mit Stickereivorlagen oder Kinderbücher
- Gedruckte Tischtücher oder Geschirrhandtücher
- Visitenkarten, Postkarten und Geschenkpapier
- Clipart-Bibliotheken Ihrer Datenverarbeitungs- oder Grafikprogramme
- Internet- oder CD-Clipart-Bibliotheken
- Original-Bildvorlagen – z.B. Kinderzeichnungen.

Bildvorlagen, die nicht im digitalen Format vorliegen, müssen korrekt gescannt werden, um Bilder von guter Qualität zu erzeugen. Für manuelle und automatische Digitalisierungszwecke funktioniert ‚klares‘ Bildmaterial, mit einer begrenzten Anzahl solider Farben und mit deutlichen Konturen, am besten. Die Bildvorlage-Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Einfügen, Scannen und Vorbereiten von Bildvorlagen zur automatischen Digitalisierung. Siehe Digitales Bildmaterial.



Klares Bild mit klar bestimmten Konturen



Klares Bild mit wohldefinierten Farbblöcken



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

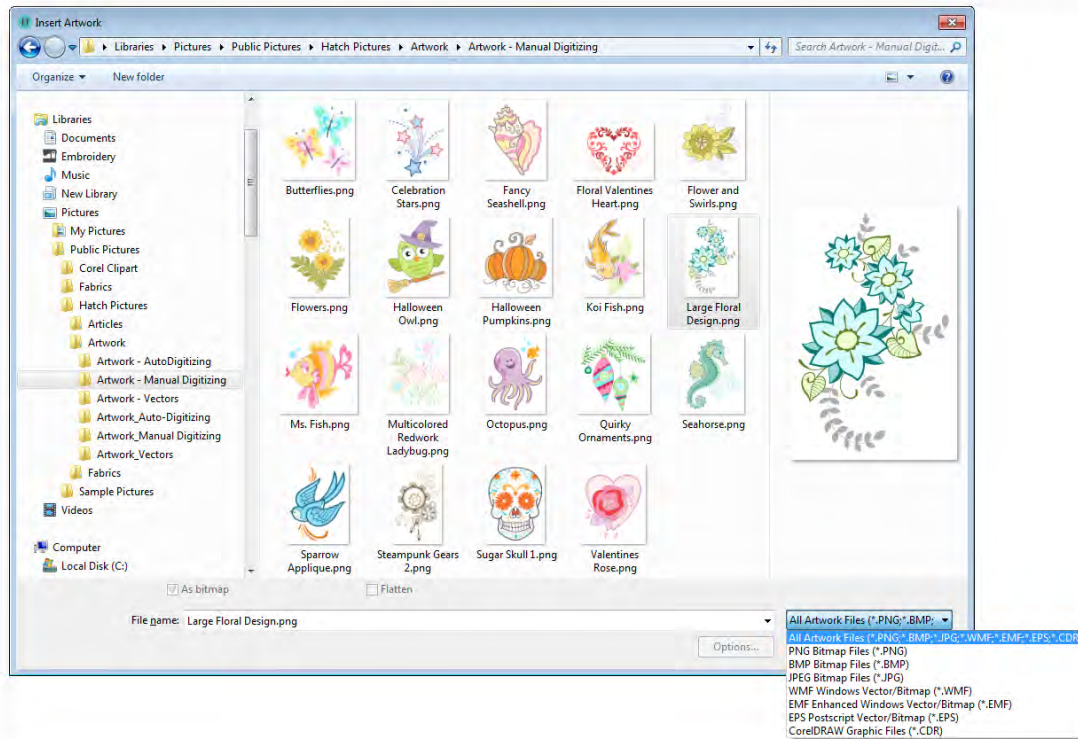
Wenn Sie noch nicht viel Digitalisierungserfahrung haben, empfehlen wir, keine zu komplizierten Bildvorlagen zu benutzen.

## Bildvorlage einfügen



Benutzen Sie Bildvorlage / Autom. Digitalisierung / Standard > Bild einfügen, um Vektor- oder Bitmap-Bilder als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

Sie können verschieden formatierte Bitmap-Bilder zur Benutzung als Digitalisiervorlagen laden. Gehen Sie zur Bildvorlage-Werkzeugpalette und wählen Sie Bild Einfügen aus. Siehe auch Digitales Bildmaterial.



## Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial

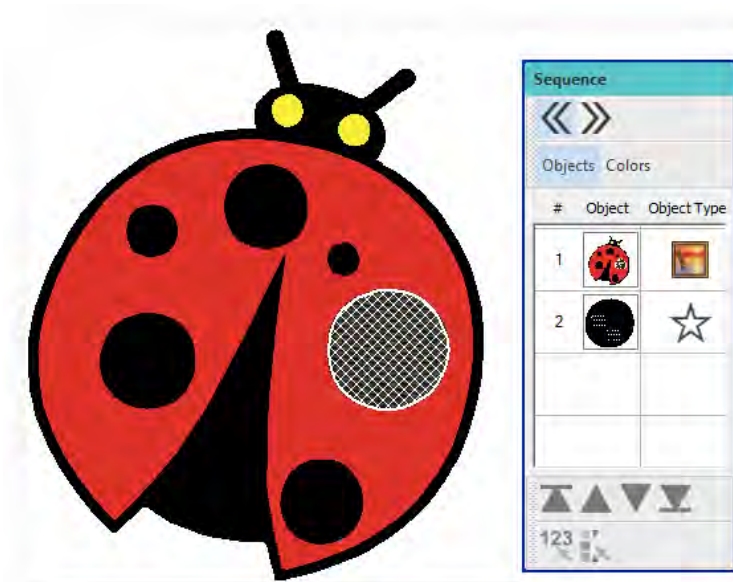




Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen, um große Bildvorlagenformen unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.



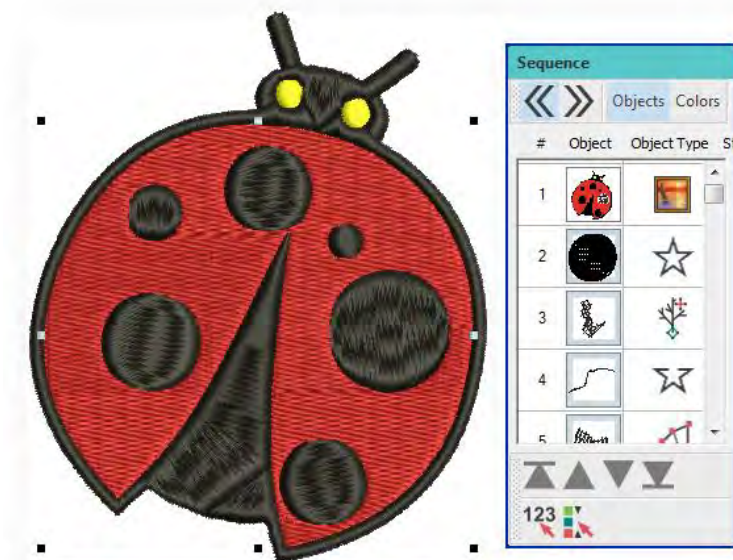
Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Konturieren, um Ränder von Formen unter Anwendung der aktuellen Eigenschaften mit Laufstichen zu digitalisieren.

Bitmap-Bildvorlagen bestehen aus farbigen Punkten oder Pixeln. Wenn Sie einen kleinen Bereich vergrößern, werden die Konturen gezackt und 'pixelig'. Mit den Klicken-zum-Füllen-Werkzeugen in der Autom. Digitalisierung-Werkzeugpalette haben Sie alles Nötige zur Hand, um Bitmap-Formen automatisch zu digitalisieren. Siehe Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken.



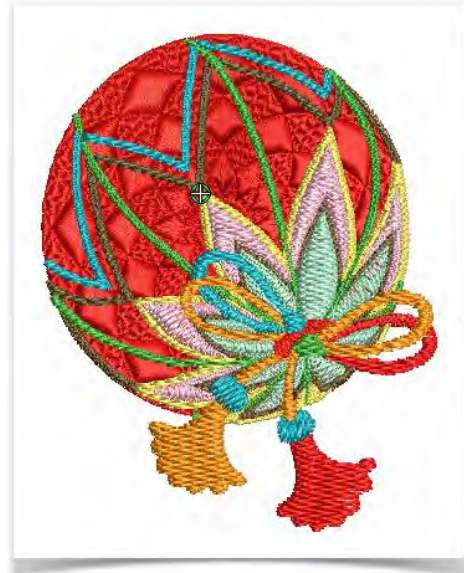
-  Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Standardeinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.
-  Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Stickerei autom. digitalisieren, um vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch zu digitalisieren, auf Wunsch mit Benutzereinstellungen.

Eine Weiterentwicklung dieser Technologie, Autom. Digitalisierung, entscheidet über die jeweils geeignetsten Sticharten und kann ganze Stickmuster digitalisieren. Siehe Stickerei autom. digitalisieren.



## WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, beherrschen Sie bereits 90% der Arbeitstechniken, die die meisten Stickerinnen und Sticker benötigen. Aber wenn Sie es zu wahrer Meisterschaft bringen wollen, müssen Sie als nächsten Schritt die ‚schwarze Magie‘ des manuellen Digitalisierens erlernen. Fangen Sie mit relativ einfachen Projekten an und arbeiten Sie sich zu kniffligeren Stickmustern mit komplizierteren Stickeffekten vor. Siehe Objekte digitalisieren.



### Spezielle Stickerei-Funktionen

Wenn Sie das manuelle Digitalisieren beherrschen, sind Sie so weit, dass Sie die gesamte Bandbreite an Sticharten und -effekten nutzen können, die Ihnen die Software bietet. Viele von ihnen werden Sie schon kennen, da Sie ja vorhandene Stickmuster bereits zu verschiedenen Zwecken adaptiert haben. Zu den zahlreichen von der Software unterstützten Techniken gehören:

- Freehand
- Embossed fills
- Curved fills
- Buttonholes

Vergleichen Sie das Benutzerhandbuch oder eine der zahlreichen Online-Ressourcen.

### Viel Spaß beim Sticken!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer Maschine und Software. Mit dieser Ausrüstung haben Sie alles an der Hand, das Sie brauchen, um hochwertige, absolut professionelle Stickerei zu erstellen.

Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Stickmuster und Clipart auszunutzen. Wenn Sie unsicher sind, fangen Sie einfach einen Schritt vorher wieder an. Und wenn Sie Ihr Repertoire ausweiten wollen, studieren Sie die Beispiel-Stickmuster sorgfältig, um zu sehen, wie sie erstellt wurden.

Alles Gute. Und viel Spaß!

Sie benötigen nicht unbedingt immer ein Hintergrundbild, um ein einfaches Stickmuster manuell zu digitalisieren. Hatch Embroidery Software gibt Ihnen zahlreiche Werkzeuge und Funktionen an die Hand, um das Digitalisieren Ihrer eigenen Stickmuster kinderleicht zu machen. In diesem Artikel beantworten wir alle Fragen, die Sie möglicherweise zum manuellen Digitalisieren haben. Wir geben Ihnen schrittweise Anweisungen und zeigen Ihnen zwei fantastische Videos, um Ihnen zu zeigen, wie einfach es sein kann. Klicken Sie auf die Miniaturansicht, um mehr zu lesen, oder rechtsklicken Sie, um den Link in einem neuen Karteireiter zu öffnen...



# COPYRIGHT

Copyright © 2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



**Hatch**<sup>®</sup>  
by **WILCOM**<sup>®</sup>

BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

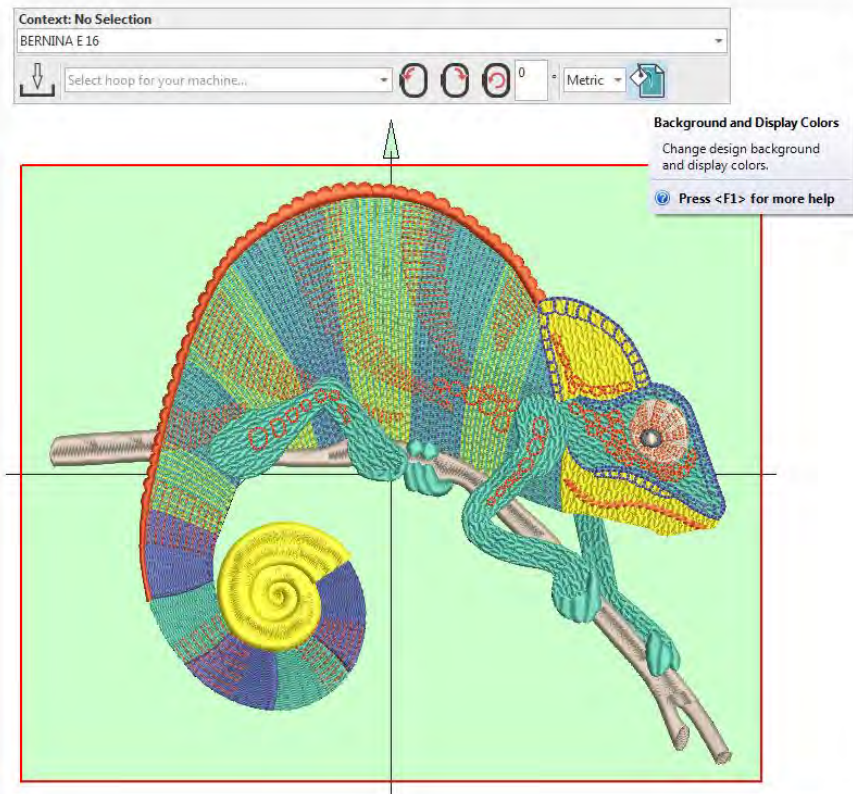
SOFTWARE-EINSTELLUNGEN  
SOFTWARE-EINSTELLUNGEN

# INHALT

<b>Software-Einstellungen .....</b>	<b>1</b>
<b>Maschinenauswahl.....</b>	<b>2</b>
Maschine aus der Werkzeugleiste auswählen .....	2
Maschine aus dem Dialogfeld auswählen.....	2
Benutzerdefinierte Maschinenformate .....	3
<b>Rahmenauswahl.....</b>	<b>6</b>
Rahmen & Vorlagen .....	6
Rahmen auswählen und anzeigen .....	7
Rahmen zentrieren .....	9
Hintergrundfarbe .....	10
Rahmen drehen .....	11
Benutzerdefinierte Stickrahmen .....	11
<b>Raster und Hilfslinien .....</b>	<b>13</b>
Das Anzeigen der Raster, Lineale und Hilfslinien .....	13
Raster oder Rahmenvorlagen anzeigen .....	15
Entfernungen auf dem Bildschirm messen .....	17
<b>Maßeinheiten .....</b>	<b>18</b>
Maßeinheiten ändern .....	18
Einheiten im Handumdrehen festlegen .....	18
Unterstützte Einheiten.....	19
<b>Systemeinstellungen .....</b>	<b>20</b>
Kundenfeedbackprogramm .....	20
Automatische Speicheroptionen .....	21
Werkzeugleisten-Anzeigeoptionen.....	21
Autom. Bildlauf-Verhalten .....	22
Mausrad-Verhalten:.....	23
Weitere Optionen .....	23

## SOFTWARE-EINSTELLUNGEN

Konfigurieren Sie die Arbeitsumgebung Ihrer Software entsprechend Ihrer Arbeitsweise. Wählen Sie beispielsweise Ihr Maschinenmodell für die Ausgabe aus, legen Sie Stickmuster-Hintergründe und Rahmen fest und so weiter. Erkunden Sie die rechts aufgelisteten Themen.



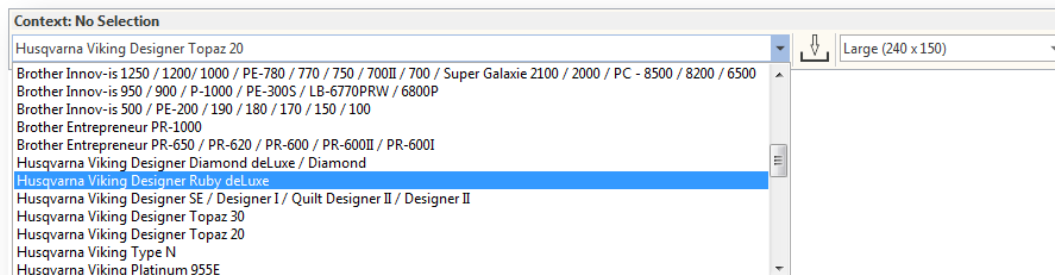
## MASCHINENAUSWAHL

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Bevor Sie ein Design sticken können, muss es sich in einem Format befinden, welches die Stickmaschine verstehen kann. Wenn Sie ein Maschinenformat auswählen, benutzt die Software dieses, um digitalisierte Stickmuster in machinenlesbare Form zu übersetzen. Die Sticksoftware unterstützt verschiedene Kategorien von Maschinenmodellen. Die meisten Maschinenmodelle können USB-Memorystick lesen. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten speichern können.

Manche Kunden möchten Ihre Sticksoftware direkt mit der Maschine verbinden. Wenn Ihre Stickmaschine in Windows Explorer als externes Laufwerk sichtbar ist, können Sie Stickmuster unter Umständen direkt senden. Manche Einfachnadel-Brother-Maschinen verfügen beispielsweise über einen Modus, mit dem man sie so einrichten kann. Siehe Stickmuster übertragen. Siehe auch So verbinden Sie sich direkt mit Ihrer Stickmaschine.

### Maschine aus der Werkzeugleiste auswählen

Die Software unterstützt zahlreiche Kategorien von Maschinenmodellen, die über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste verfügbar sind. Siehe auch Stickmuster übertragen.

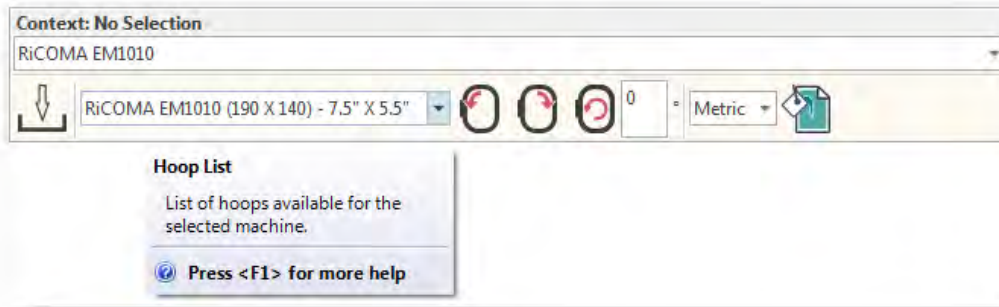


### Maschine aus dem Dialogfeld auswählen

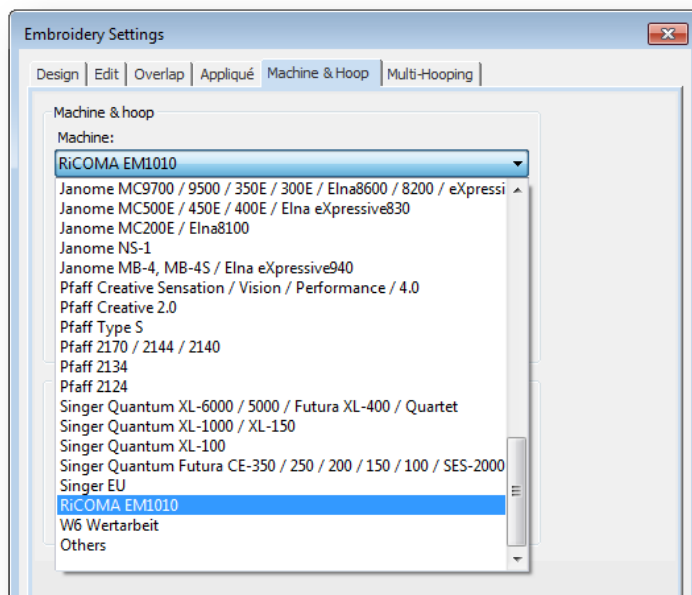


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur von der aktuellen Maschine unterstützte Rahmen sind verfügbar. Beim Wechseln zwischen Maschinen wird automatisch der beste Rahmen für das Stickmuster ausgewählt. Siehe auch Rahmenauswahl.



Alternativ können Sie Rahmen und/oder Maschinentyp über das Dialogfeld ändern. Rechtsklicken Sie auf die Rahmen anzeigen-Schaltfläche und wählen Ihre Maschine aus dem Dropdown-Menü aus... Die Rahmenliste wird gefiltert und zeigt nur kompatible Rahmen an.



Wenn Sie einen nicht aufgeführten Rahmen haben, können Sie Ihren eigenen definieren. Siehe auch Rahmenauswahl.

## Benutzerdefinierte Maschinenformate

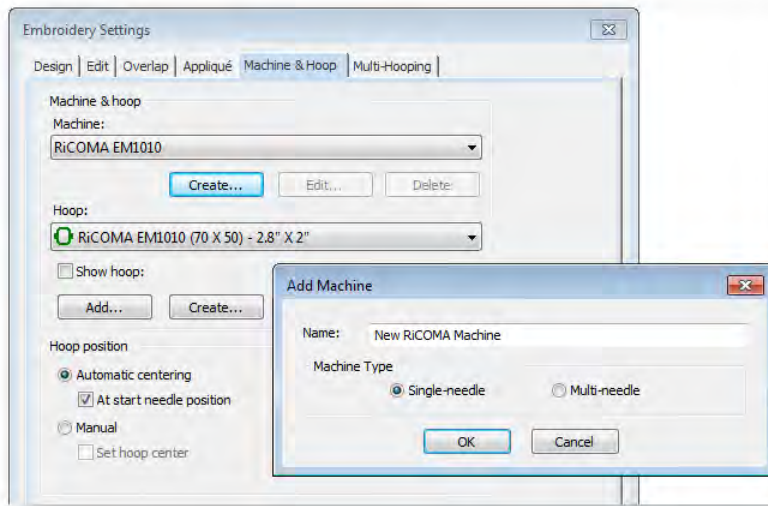


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

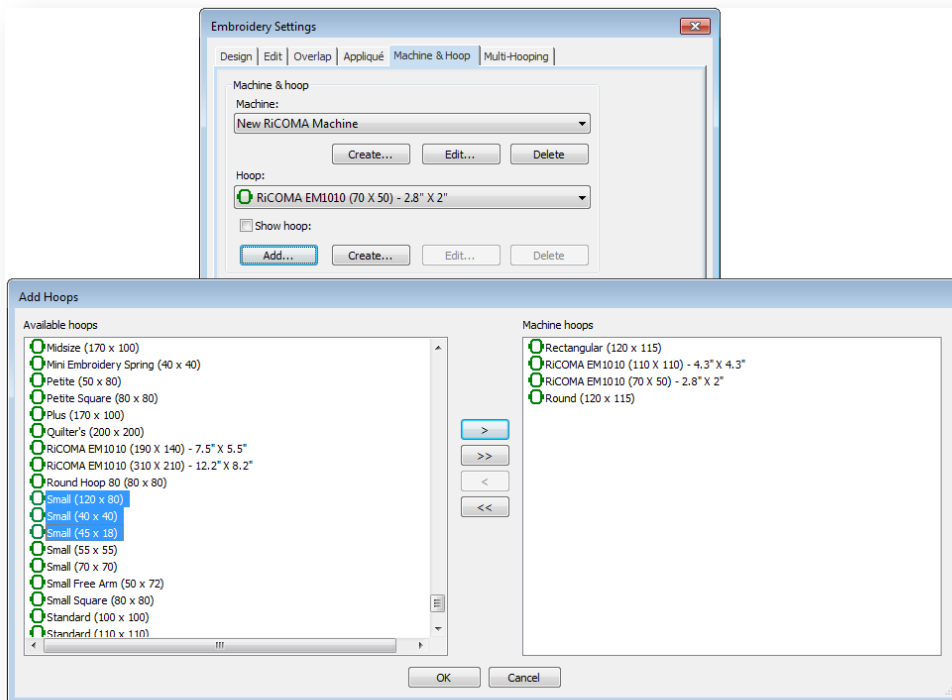
Die Software bietet Standardformate für die meisten Maschinen. Falls Ihre Stickmaschine jedoch verschieden ist, dann müssen Sie die Einstellungen des Maschinenformats benutzerdefiniert anpassen. Falls Sie zum Beispiel unterschiedliche Modelle desselben Stickmaschinentypen besitzen, können unterschiedliche Funktionen unter Umständen unterschiedliche Werte benötigen. Sie

können ein neues Maschinenformat erstellen, welches auf einem standardgemäßen Maschinenformat basiert, und dieses dann für alle Designs verfügbar machen.

- Klicken Sie im Stickmuster-Einstellungen > Maschine & Rahmen-Karteireiter auf die 'Erstellen'-Schaltfläche.

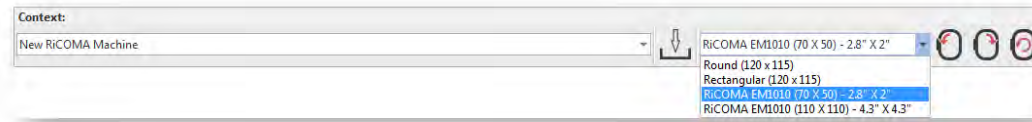


- Geben Sie den Namen der neuen Maschine ein und geben Sie ihre Art an – Einfach- oder Mehrfachnadel. Klicken Sie auf OK.
- Klicken Sie auf die 'Hinzufügen'-Schaltfläche, um eine benutzerdefinierte Rahmenliste mit dem neuen Maschinenformat zu assoziieren.



- Das Feld links zeigt alle aktuell in der Software definierten Rahmen an. Benutzen Sie die Bedienelemente, um die Rahmendefinitionen in die 'Maschinenrahmen'-Liste zu verschieben.

- Klicken Sie auf OK. Das neue Maschinenformat steht nur zur Benutzung zur Verfügung. Wann immer Sie es auswählen, wird die Rahmenliste entsprechend Ihrer Auswahl gefiltert.



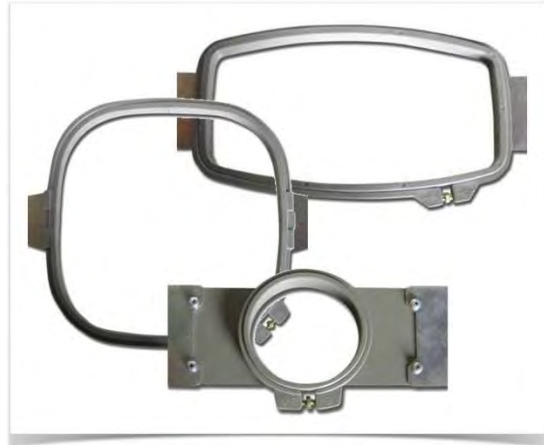
Die Software erlaubt Ihnen, Ihre eigenen Rahmen zu definieren und sie zur späteren Benutzung zu speichern oder mit einem benutzerdefinierten Maschinentyp zu assoziieren. Die Funktionalität, benutzerdefinierte Rahmen zu definieren, wurde geschaffen, da laufend neue Rahmen für die Nähmaschinen auf den Markt kommen und die Software jedoch nicht genauso häufig aktualisiert werden kann. Einige Maschinen besitzen Rahmenanpassungsgeräte für Rahmen anderer Marken, welche mittels der Software definiert werden müssen. Siehe auch Rahmenauswahl.

## RAHMENAUSWAHL

Rahmen werden benötigt, um den Stoff während des Ausstickens straff zu halten. Sie sind in unterschiedlichen Größen verfügbar. Eine Kontur, die die Nähfläche des ausgewählten Rahmens darstellt, wird im Designfenster angezeigt. Dies bietet eine gute Richtlinie zur Auswahl der Größe und Positionierung des Designs. Sie können den Rahmen jederzeit ein- oder ausblenden.

Je nachdem, welchen Rahmentyp Sie auswählen, wird die Rahmengrenze als dünne rote, blue oder gepunktete Linie angezeigt. Falls sich ein Teil des Stickmusters außerhalb der Stickfläche des gewählten Rahmens befinden sollte, wird beim Speichern eine Warnmeldung angezeigt. Dies geschieht, um zu vermeiden, dass Sie beim Aussticken aus Versehen außerhalb dieser Fläche sticken und Ihre Maschine dadurch beschädigen, dass die Nadel den Rahmen trifft.

Falls Ihr Stickmuster zu groß sein sollte oder eine Anzahl von Stickmustern enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Jeder Rahmen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, das/die in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt werden kann. Siehe auch Mehrfachrahmung.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Rahmen & Vorlagen

Wenn es an die Ausstickung geht, ist es wichtig, den Stoff sorgfältig im Rahmen auszurichten. Auf allen Seiten sollte gleichmäßiger Druck sein, und Stoffmuster und Gewebe senkrecht zum Rahmen verlaufen. Andernfalls kann es in Zugrichtung des Stoffs zu einer Dehnung kommen. Dies kann die Stickung verzerren und zum Verziehen des Endprodukts führen. Jeder Rahmen enthält waagrechte und senkrechte Zentrierungsmarkierungen. Diese helfen Ihnen dabei, Stoff und Stickmuster korrekt auszurichten.



Rahmen werden zudem mit einer durchsichtigen Plastik-Vorlagenfolie ausgeliefert. Diese enthalten Ausrichtungslinien mit kleinen Löchern, mit denen Sie Positionierungsmarkierungen erstellen können. Die Rahmenvorlagen können unabhängig vom Rahmen selbst ein- und ausgeblendet werden. Anwendungsmöglichkeiten in der Software...

- Vorlagen enthalten Ausrichtungsmarkierungen und Passkreuze. Diese können Ihnen dabei helfen, das Stickmuster im Rahmen auszurichten.
- Vorlagen werden mit Ausrichtungsmarkierungen und Passkreuzen gedruckt. So können Sie das gedruckte Stickmuster ausschneiden und mit der physikalischen Vorlage im Rahmen ausrichten.

## Rahmen auswählen und anzeigen

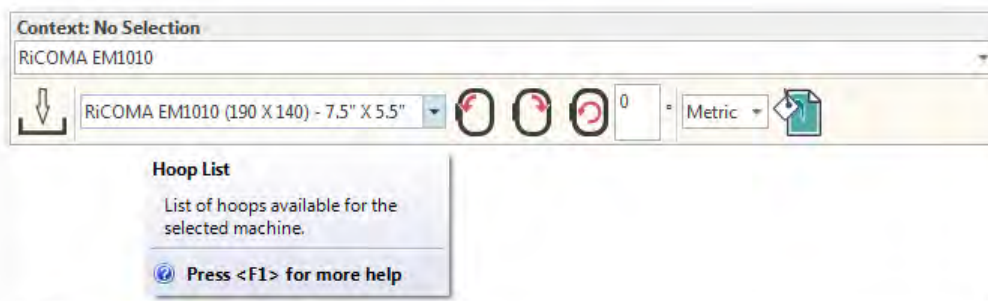


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



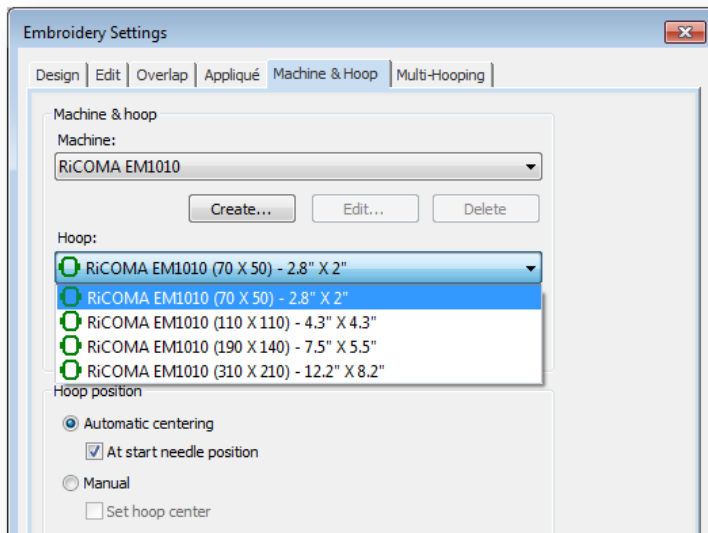
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmenvorlage anzeigen, um die Rahmenvorlage ein- oder auszublenden.

- Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Nur diejenigen Rahmen, die von dieser Maschine unterstützt werden, oder die neuen Rahmen, die Sie erstellt haben, sind verfügbar. Siehe auch Maschinenauswahl.

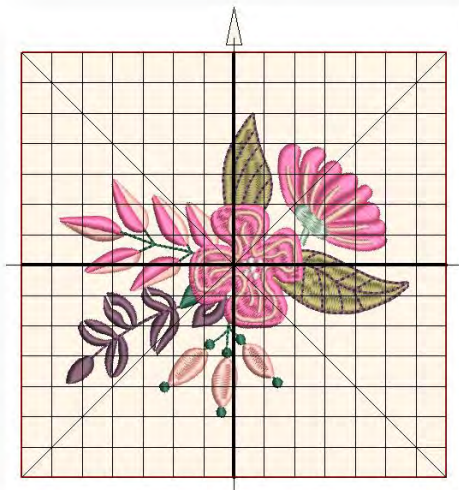


- Alternativ rechtsklicken Sie auf die Rahmen anzeigen-Schaltfläche und wählen Ihre Maschine aus dem Dropdown-Menü aus...

- Die Rahmenliste wird gefiltert und zeigt nur kompatible Rahmen an. Wählen Sie einen Rahmen aus dem Dropdown-Menü aus.



- Wählen Sie den kleinsten Rahmen aus, in den das Stickmuster hineinpasst.
- Aktivieren Sie die Rahmen anzeigen-Schaltfläche im Ansicht-Menü, um den aktuellen Rahmen anzuzeigen.
- Schalten Sie auf Wunsch über den Rahmenvorlage anzeigen-Schalter die Rahmenvorlage-Anzeige ein. Sie können die Vorlage benutzen, um bei der Positionierung Ihres Stickmusters im Rahmen zu helfen.



- Sie können die Rahmenvorlage zusammen mit Ausrichtungsmarkierungen und Passkreuzen in das Stickmuster-Arbeitsblatt aufnehmen. Dies ermöglicht Ihnen, das ausgedruckte Stickmuster auszuschneiden und im Rahmen auszurichten. Benutzen Sie die Vorlagenmarkierungen, um es an der physischen Rahmenvorlage auszurichten. Siehe auch Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken.
- Der ausgewählte Rahmen wird zusammen mit dem Stickmuster im systemeigenen EMB-Dateiformat gespeichert. Wenn die Maschine die Stichdatei liest, wird die verfügbare Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp beschränkt.

## Rahmen zentrieren

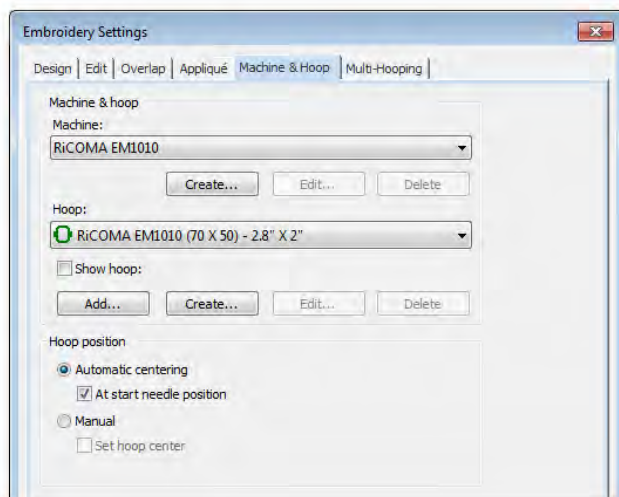


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Standardmäßig stellt die Software sicher, dass Ihr Stickmuster stets im Rahmen zentriert ist. Sie können jedoch auch die manuelle Option benutzen, um die Rahmenposition zu sperren. Das bedeutet, dass der Rahmen sich beim Digitalisieren nicht automatisch zentriert. Wenn Sie jedoch eine einzelne Rahmensetzung erstellen, sollten Sie Auto-Zentrierung stets einschalten, um zu überprüfen, ob das Stickmuster in den ausgewählten Rahmen passt.

Manche Stickmaschinen zentrieren das Stickmuster auf jeden Fall. Sie können Ihre Software so einstellen, dass sie genau zum Verhalten der Maschine passt.

Um die Rahmenmitte festzulegen, greifen Sie auf die Maschine & Rahmen-Einstellungen über Software-Einstellungen > Stickmuster-Einstellungen zu oder rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol.



Im Rahmenposition-Feld stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Option	Zweck
Automatische Zentrierung	Der Rahmen zentriert sich stets um die Mitte des Stickmusters.
An Start-Nadelposition	Der Rahmen zentriert sich um die Start-Nadelposition. Wenn Sie diese Option benutzen, sollten Sie die 'Automatisch beibehalten'-Option in Autom. Start & Ende ausschalten. Siehe auch Stickmuster-Einstellungen.
Manuell	Erlaubt die manuelle Platzierung des Stickmusters an einer beliebigen Stelle im Rahmen. Nur für Maschinen geeignet, die eine Platzierung außerhalb des Rahmenmittelpunkts erlauben.
Rahmenmitte festlegen	Erlaubt die Erstellung einer beliebigen Rahmenmitte durch Digitalisierung eines Punkts im Designfenster. Wenn Sie diese Option auswählen, klicken Sie auf einen Punkt im Designfenster, an dem der Rahmen zentriert werden soll.

Wenn Sie die Stickmuster verschieben wollen, deaktivieren Sie Automatisch beibehalten. Sie können dies tun um fortlaufende Stickmuster zu etablieren, oder für spezielle Platzierungen wie Taschen. Benutzen Sie dies mit Maschinen die Ihnen erlauben Start und Ende Verbindungsstiche zu erhalten. Mit Maschinen die immer in der Mitte des Rahmens starten, stellen Sie sicher dass 'Automatische Zentrierung' auf die Start-Nadelposition eingestellt ist. Siehe auch Stickmuster-Einstellungen.

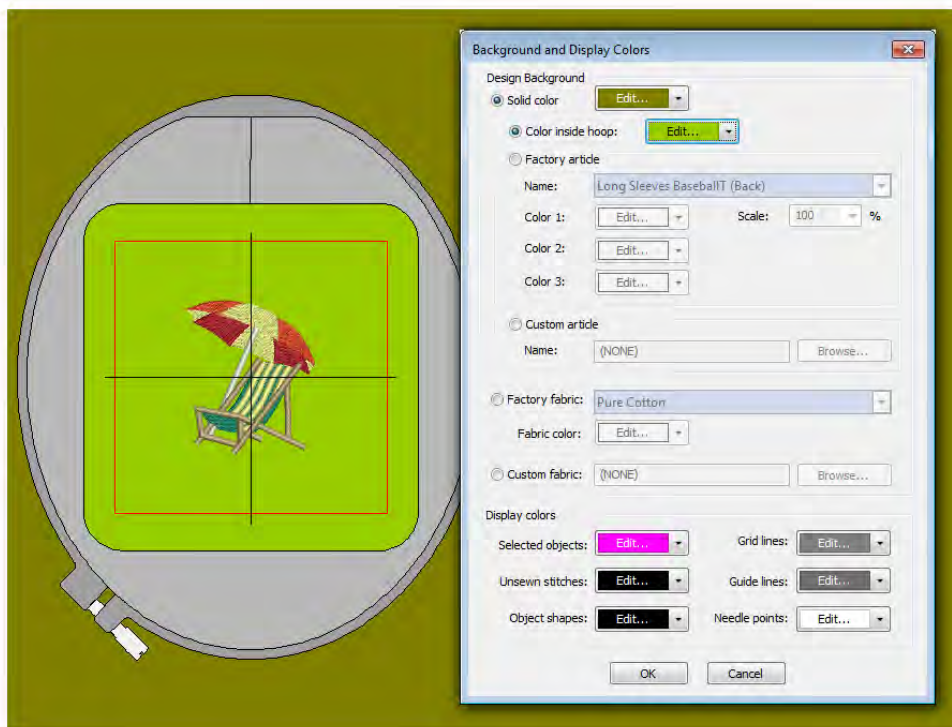
## Hintergrundfarbe



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige um Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige ändern.

Sie haben die Möglichkeit die Farbe innerhalb des Rahmens dem letztendlich zu verwendenden Stoff anzupassen. Es steht Ihnen zudem frei, die Hintergrundfarbe ausserhalb des Rahmens zu ändern, um somit einen Kontrast zu schaffen. Siehe auch Hintergründe.

- Wählen Sie ‚Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmuster-Hintergrund‘ aus oder rechtsklicken Sie innerhalb des Designfensters und wählen Sie aus dem Popup-Menü.
- Um eine Farbe innerhalb des Rahmens auszuwählen, wählen Sie die Solide Farbe-Option aus. Damit können Sie innerhalb und außerhalb des Rahmens verschiedene Farben einstellen. Sie können eine Farbe aus der Palette aussuchen oder Ihre eigene mischen.



- Sie können die Farbe innerhalb des Rahmens so einstellen, dass Sie zu dem Stoff passt, auf dem Sie aussticken möchten.

## Rahmen drehen



Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 15° nach links drehen, um den ersten Rahmen, oder, im Mehrfachrahmenmodus, die aktuell markierten Rahmen, in 15°-Schritten nach links zu drehen.

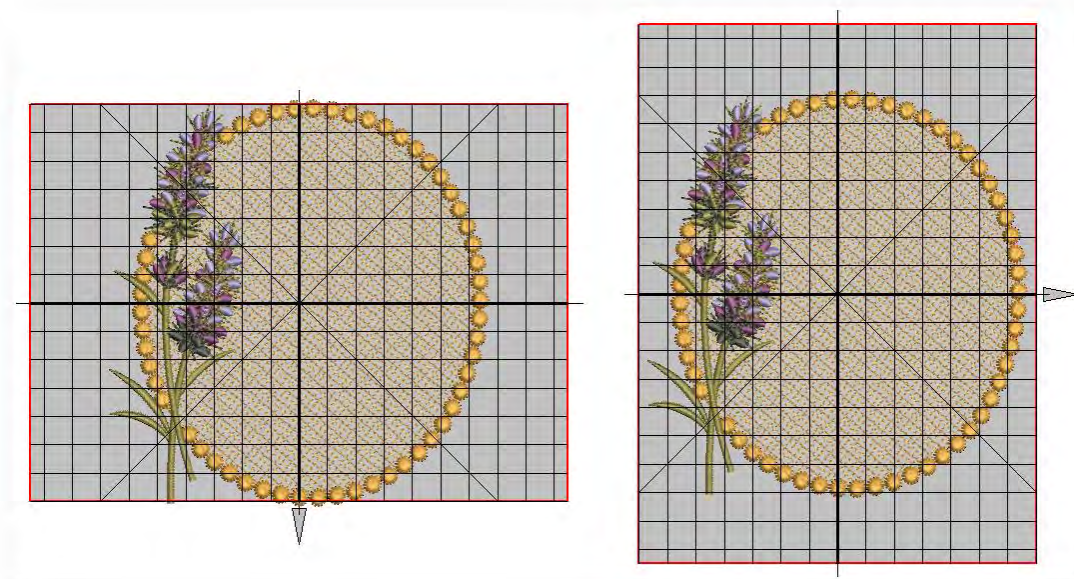


Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 15° nach rechts drehen, um den ersten Rahmen, oder, im Mehrfachrahmenmodus, die aktuell markierten Rahmen, in 15°-Schritten nach rechts zu drehen.



Benutzen Sie Kontext > Rahmen rotieren, um um einen bestimmten Betrag - positiv oder negativ - in Grad zu drehen.

Um das Digitalisieren zu vereinfachen, können Sie mit dem Rahmen drehen-Werkzeug den Rahmen drehen. Die Zubeinheit wird sowohl auf dem Bildschirm als auch auf ausgedruckten Werkblättern angezeigt. Sie können dadurch die Ausrichtung des Stickmusters im Rahmen sehen und entscheiden, wie es am besten platziert werden sollte. Drehen Sie den aktuellen Rahmen mithilfe des Symbols oder des Popup-Menüs.



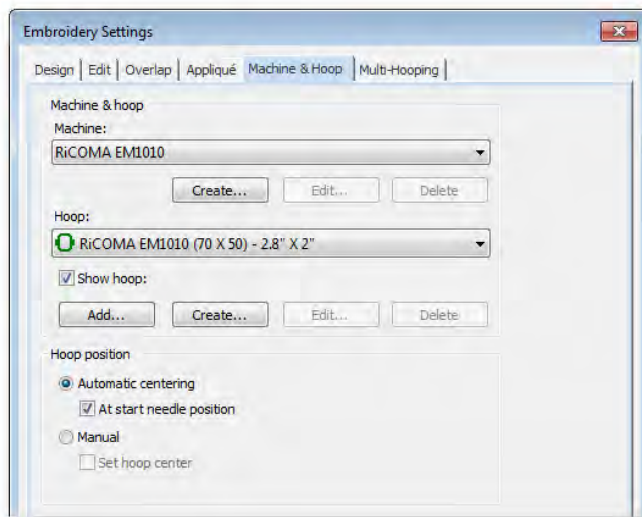
## Benutzerdefinierte Stickrahmen



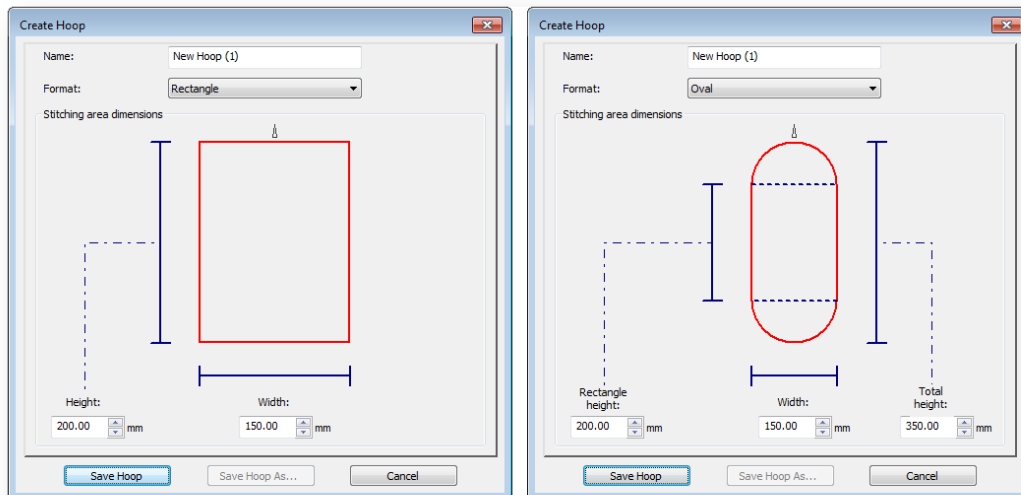
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Die Software erlaubt Ihnen, Ihre eigenen Rahmen zu definieren und sie zur späteren Benutzung zu speichern oder mit einem benutzerdefinierten Maschinentyp zu assoziieren. Die Funktionalität, benutzerdefinierte Rahmen zu definieren, wurde geschaffen, da laufend neue Rahmen für die Nähmaschinen auf den Markt kommen und die Software jedoch nicht genauso häufig aktualisiert werden kann. Einige Maschinen besitzen Rahmenanpassungsgeräte für Rahmen anderer Marken, welche mittels der Software definiert werden müssen.

- Rechtsklicken Sie auf das Rahmen anzeigen-Symbol, um das Dialogfeld zu öffnen.



- Klicken Sie auf die 'Erstellen'-Schaltfläche im 'Rahmen'-Feld. Zwei Arten von Rahmen können in der Software definiert oder bearbeitet werden – Rechteckig und Oval.



Die Software speichert den Stickbereich von benutzerdefinierten Rahmen in der Maschinendatei, die dann von Mehrfachnadel-Maschinen gelesen werden kann, um die Stickfläche zu bestimmen. Bei Einzelnadel-Stickmaschinen dagegen wird die Stickfläche durch den ausgewählten Rahmentyp bestimmt. Falls die Datei einen ‚nicht-standardgemässen‘ (benutzerdefinierten) Rahmencode beinhaltet, wird die Rahmengröße automatisch auf der Design-Größe basieren, welche zur Eingrenzung der Stickfläche benutzt wird.

Wenn Sie eine EMB-Datei öffnen, die einen benutzerdefinierten Rahmen beinhaltet, der nicht auf der Rahmenliste auftaucht, oder der Rahmen zwar denselben Namen wie ein anderer Rahmen besitzt, aber nicht denselben Typ und/oder Einstellungen hat, erstellt die Software einen neuen benutzerdefinierten Rahmen mit denselben Eigenschaften und gibt ihm einen vom System generierten Namen.

## RASTER UND HILFSLINIEN

Benutzen Sie Raster- und Hilfslinien zur exakten Ausrichtung und Größenanpassung von Stickobjekten. Das Raster kann ganz nach Wunsch ein- oder ausgeblendet und der Rasterabstand verändert werden.

Zusätzlich kann für genaues Messen ein Lineal ein- oder ausgeblendet werden. Als Nullpunkt des Lineals kann jeder beliebige Punkt im Stickmuster oder im Designfenster festgelegt werden. Der Linealmaßstab hängt von den Zoom-Einstellungen ab.

Zusammen mit dem Lineal können Hilfslinien über das Designfenster gelegt werden, um bei der Ausrichtung von Objekten zu helfen. Jede Hilfslinie verfügt über einen gelben Griff am Lineal, um sie zu verschieben oder zu löschen. Hilfslinien werden, sofern vorhanden, über dem Raster, aber 'unter' Stickmuster-Objekten angezeigt. Die Lineale müssen angezeigt werden, bevor eine Hilfslinie erstellt werden kann.

Beachten Sie, dass die Maßeinheit – Millimeter oder Zoll – von den regionalen Einstellungen in der Windows-Systemsteuerung abhängt. Sie können jedoch innerhalb der Software geändert werden. Siehe auch Maßeinheiten.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Das Anzeigen der Raster, Lineale und Hilfslinien



Klicken Sie auf ‚Ansicht > Lineale und Hilfslinien zeigen‘, um Lineale und Richtlinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



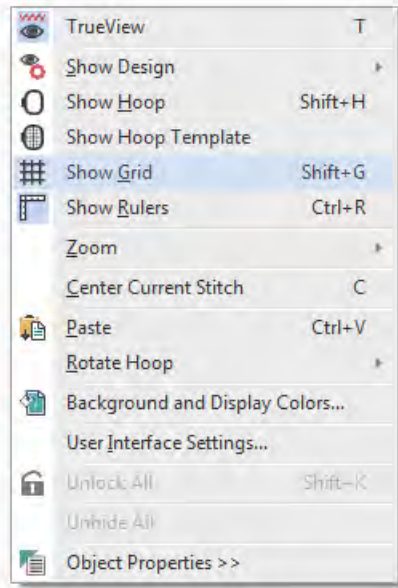
Diese Schaltfläche erscheint an dem Punkt, an dem sich die Lineale überschneiden. Klicken Sie, um den Nullpunkt des Lineals in die linke obere Ecke zu setzen. Alternativ können Sie ziehen, um einen Nullpunkt im Designfenster festzulegen.

Die Software bietet Ihnen die Möglichkeit, Lineale ein- und auszublenden und Hilfslinien für noch genaueres Digitalisieren zu erstellen. Damit können Sie Position und Größe von Objekten und ganzen Stickmustern genau festlegen.

- Schalten Sie Raster und Lineale über die Ansicht-Werkzeugleiste ein.



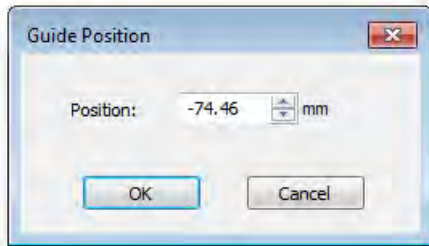
- Alternativ rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Designfensters, um das Popup-Menü aufzurufen.



- Setzen Sie den Nullpunkt des Lineals zurück, indem Sie das Feld in der linken oberen Ecke zu einem Punkt im Stickmuster klicken-und-ziehen. Dieser wird zum neuen Nullpunkt – X,Y (0,0). Das Raster wird stets an den Linealen ausgerichtet.



- Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie eines der Lineale – waagrecht oder senkrecht – an und ziehen sie es in Position. Sie können auch mehrere Hilfslinien erstellen und genauso einfach wieder entfernen.
- Für eine genauere Positionierung der Hilfslinien doppelklicken Sie auf die gelben Griffe. Geben Sie im Hilfslinienposition-Dialogfeld eine genaue Entfernung vom Nullpunkt ein und klicken Sie dann auf OK.



- Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie den gelben Hilfsliniengriff einfach aus dem Designfenster.

## Raster oder Rahmenvorlagen anzeigen



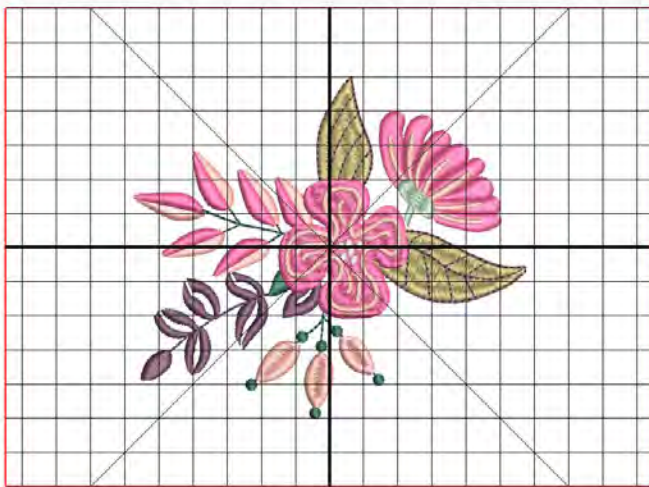
Klicken Sie auf Ansicht > Raster anzeigen, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



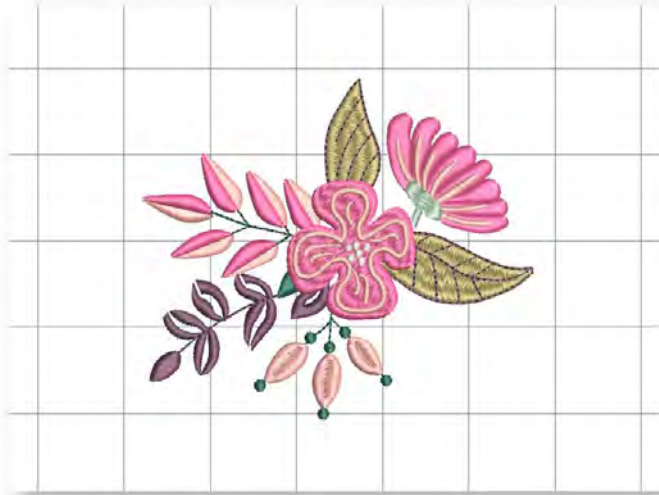
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmenvorlage anzeigen, um die Rahmenvorlage ein- oder auszublenden.

Die Positionierungsvorlagen für alle Rahmen sind jetzt in der Software enthalten. Sie können zur Positionierung des Stickmusters eingesetzt werden. Nutzen Sie Rasterlinien zur exakten Ausrichtung und Größenveränderung der Stickobjekte. Raster und Rahmenvorlage schließen sich gegenseitig aus. Um Raster oder Rahmenvorlagen anzuzeigen

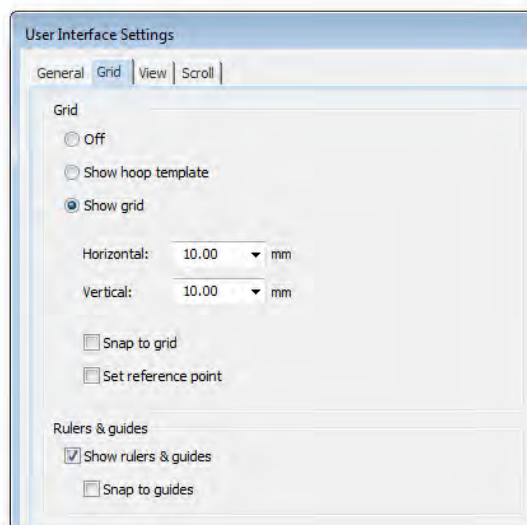
- Passen Sie den Hintergrund des Designfensters wie gewünscht an.
- Benutzen Sie das Rahmenvorlage anzeigen-Symbol, um die Anzeige der Rahmenvorlage ein- oder auszuschalten.



- Benutzen Sie das Raster anzeigen-Symbol, um die Anzeige des Rasters ein- oder auszuschalten.



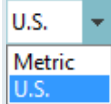
- Rechtsklicken Sie auf das Raster anzeigen-Symbol, um die Rastereinstellungen anzupassen. Passen Sie auf Wunsch den Rasterabstand an, wählen Sie einen Referenzpunkt aus und aktivieren Sie 'Am Raster ausrichten'.



- Passen Sie den Rasterabstand sowohl waagrecht als auch senkrecht an. In manchen Situationen möchten Sie ihn möglicherweise für präzise Stickarbeit wie etwa Kreuzstich einstellen.
- Aktivieren Sie auf Wunsch 'Am Raster ausrichten' und 'An Hilfslinien ausrichten'. Bei Digitalisierungs-, Größenänderungs-, Umformungs- oder Positionierungsvorgängen richten sich die Referenzpunkte, Kontrollpunkte oder Profilkanten von Objekten am Raster aus.
- Markieren Sie das Referenzpunkt einstellen-Kontrollkästchen, um den Nullpunkt des Lineals festzulegen. Zum Beispiel kann der Rasterreferenzpunkt in die Stickmustermitte gesetzt werden. Das ist einfacher und geht schneller als das ganze Motiv zu verschieben. Wenn Sie das Dialogfeld schließen, werden Sie aufgefordert, den Nullpunkt Ihres Stickmusters zu markieren.

Um Am Raster ausrichten während des Digitalisierens zeitweilig zu deaktivieren, müssen Sie Alt gedrückt halten.

## Entfernungen auf dem Bildschirm messen



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

Sie können das Messen-Werkzeug benutzen, um die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm zu messen. Die Messwerte werden entsprechend der aktuellen Einstellungen in Millimeter oder Zoll angezeigt. Siehe auch Maßeinheiten.

- Wählen Sie Ansicht > Messen-Werkzeug oder drücken Sie <M>.
- Klicken Sie auf den Startpunkt und ziehen Sie die Maus. Der Tooltip zeigt die Länge der gemessenen Linie an. Der angezeigte Winkel ist der Winkel der gemessenen Linie relativ zur Waagrechten.



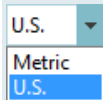
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.
- Zudem können Sie die Breite und Höhe Ihres Stickmusters in der Statusleiste überprüfen.

Für exaktere Ergebnisse kann die Ansicht der betreffenden Fläche vor dem Messen vergrößert werden. Die Maße werden immer in Echtgröße angegeben und werden nicht durch den Zoomfaktor beeinflusst.

## MAßEINHEITEN

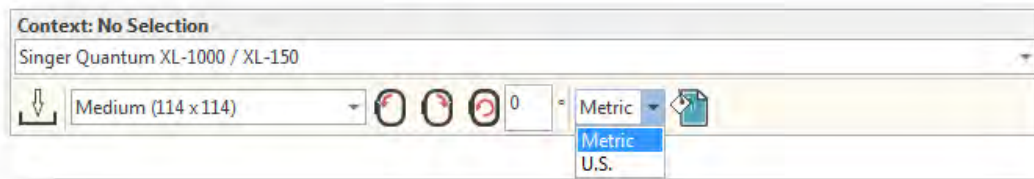
Sie können in der Software verschiedene Maßeinheiten benutzen, ohne sie zuerst beenden und die System-Einstellungen ändern zu müssen. Dies ist vor allem dann von Nutzen, falls Sie beispielsweise Bestellungen von Orten erhalten, welche ein unterschiedliches Maßsystem benutzen. Der am meisten vorkommende Fall wäre, dass der Kunde in den USA ist und Schriftzüge in Zoll anfordert – sagen wir  $\frac{3}{4}$ " – und die Digitalisierung metrisch ausgeführt werden soll. Der Digitalisierer kann dann einfach  $\frac{3}{4}$ " eingeben, ohne zuerst eine mathematische Umsetzung in mm vorzunehmen.

### Maßeinheiten ändern



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

Beim der ersten Benutzung der Software benutzt das Messsystem die Standardvorgaben des Betriebssystems. Das Messsystem kann über das Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste geändert werden. Formal gesehen arbeiten Sie bei der Auswahl von ‚USA‘ mit dem Imperialen Messsystem – Zoll, Fuß und Yard. Das ausgewählte Messsystem wird beim nächsten Start der Software standardmäßig benutzt.



Eine Änderung des Maßeinheitensystems ändert die Maßeinheiten der meisten (jedoch nicht aller) Steuerelemente. Die Steuerelemente für Stichlänge und Dichte ändern sich entsprechend dem Maßeinheitensystem.

Die Kontext-Werkzeugleiste ist dynamisch konfiguriert, je nachdem, welche Objekte Sie markiert haben. Die Maßeinheit-Dropdown-Liste wird nur angezeigt, wenn aktuell keine Objekte markiert sind.

### Einheiten im Handumdrehen festlegen

Als Alternative zur übergreifenden Änderung des in der Software benutzten Maßsystems können Sie im Maßeinheit-Steuerungsfeld durch Eintippen der benötigten Werte ganz einfach die gewünschte Maßeinheit bestimmen. Wenn Sie die Anzahl der Einheiten dieser Maßeinheit angeben, wird die Software den eingegebenen Wert automatisch in die im Steuerungsfeld vorhanden Maßeinheiten umsetzen.



Sagen wir mal, dass Sie z.B. das metrische Maßeinheitssystem benutzen, so dass die Höhe Ihrer Buchstaben in Millimeter sind. Und sagen wir nun, dass Sie einen Auftrag für  $\frac{3}{4}$ " Text erhalten. Geben Sie in das Buchstabenhöhe-Feld einfach ,3/4in' oder ,3/4 in' ein und die Zahl wird automatisch in 19,1mm konvertiert.

Der Software unterstützt echte und unechte Bruchzahlen – z.B. ,1 1/3' sowie ,4/3'. Es werden jedoch keine Mischeinheiten – z.B. 1'3". Auch werden die Werte nach dem Eingeben nicht mehr als Bruchzahlen angezeigt, sondern nur während der Eingabe selbst.

## Unterstützte Einheiten

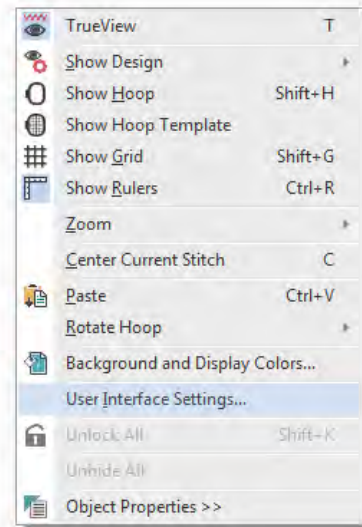
Zu den unterstützten Einheiten gehören:

- Millimeter, mm
- Zoll, in
- Fuß, ft
- Yards, yd
- Zentimeter, cm
- Meter, m

Der Software gestattet zudem die Eingabe von Maßeinheiten in Textform, sowohl auf Englisch als auch in der Sprache, in der die Software aktuell läuft.

## SYSTEMEINSTELLUNGEN

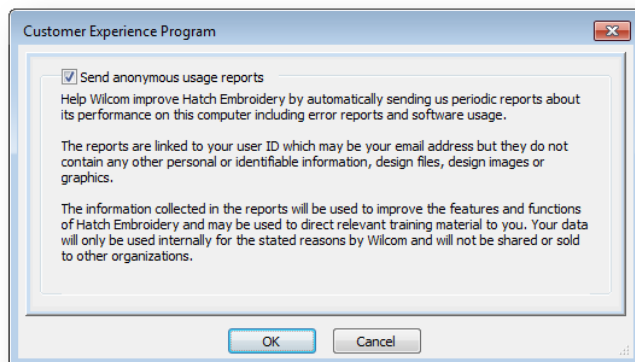
Das Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfeld erlaubt Ihnen, Autom. Speichern- und Bildlauf-Präferenzen festzulegen. Der Zugriff auf dieses Dialogfeld erfolgt über den 'Software-Einstellungen-Menü > Benutzeroberflächen-Einstellungen. Alternativ rechtsklicken Sie auf eine leere Stelle im Designfenster, um über das Popup-Menü auf den Befehl zuzugreifen.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

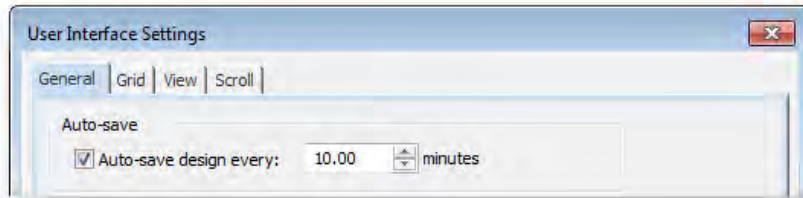
## Kundenfeedbackprogramm

Hatch Embroidery umfasst ein neues 'Kundenfeedbackprogramm', das Wilcom wertvolle Daten zum Softwarenutzungsverhalten liefert. Das Programm ist komplett anonym und dient dazu, die Leistungsmerkmale und Funktionen von Hatch Embroidery zu verbessern. Sie haben jedoch die Möglichkeit, sich auf Wunsch ganz gegen die Teilnahme am 'Kundenfeedbackprogramm' zu entscheiden ("Opting Out"), indem Sie das Häkchen im entsprechenden Dialogfeld entfernen. Der Zugriff auf dieses Dialogfeld erfolgt über den 'Software-Einstellungen > Kundenfeedbackprogramm'-Befehl.



## Automatische Speicheroptionen

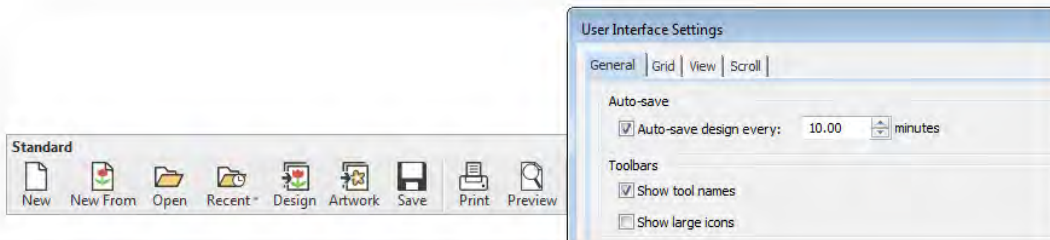
Öffnen Sie das Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfeld und wählen Sie den Allgemein-Karteireiter aus. Mit Autom. Speichern können Sie Zeitabstände zum automatischen Speichern Ihrer Arbeit festlegen, damit sie bei plötzlichen Hardware- oder Softwarefehlern nicht verloren geht. Klicken Sie das Stickmuster Autom. Speichern Alle-Kontrollkästchen an und legen Sie die Autom. Speichern-Häufigkeit in Minuten fest.



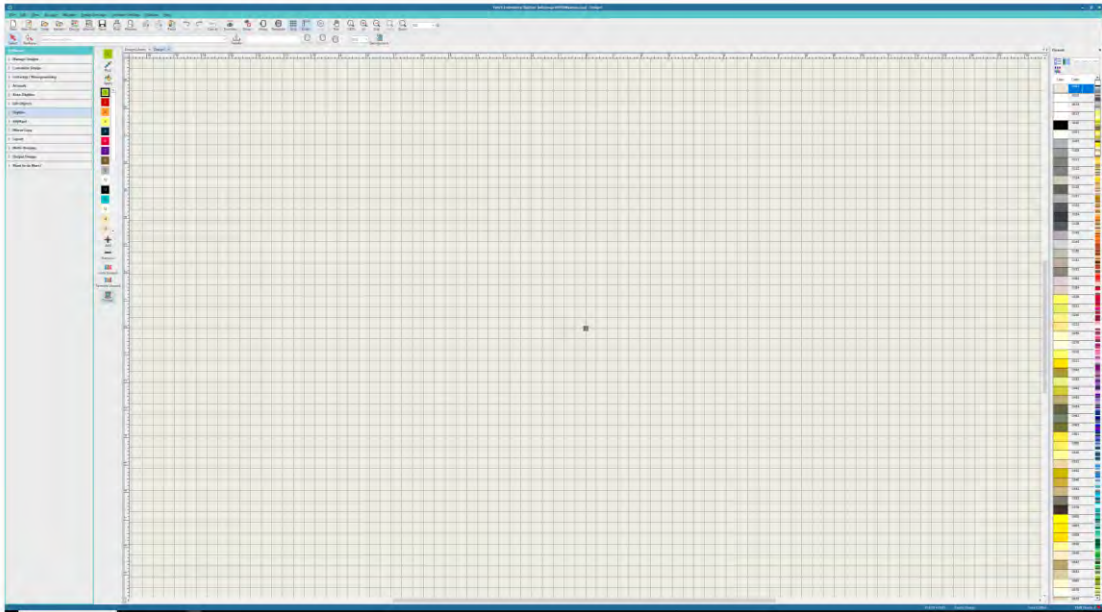
Das Stickmuster wird im BACKUP-Ordner Ihrer Installation gespeichert. Dort hat es denselben Namen wie die Originaldatei, mit der Dateiendung BAK. Sicherungsdateien verbleiben solange im Sicherungskopien-Ordner, bis Sie sie löschen. Um zu vermeiden, dass zu viel Speicherplatz dafür benötigt wird, löschen Sie daraus nicht mehr benötigte Dateien am besten regelmässig. Weitere Informationen finden Sie unter Gewusst wie - Häufig gestellte Fragen.

## Werkzeugleisten-Anzeigeoptionen

Passen Sie die Benutzeroberfläche entsprechend Ihrer Präferenzen oder Ihrem Monitor individuell an. Im Benutzeroberflächen-Einstellungen > Allgemein-Karteireiter haben Sie die Wahl zwischen großen und kleinen Werkzeug-Symbolen, mit oder ohne Kurznamen.

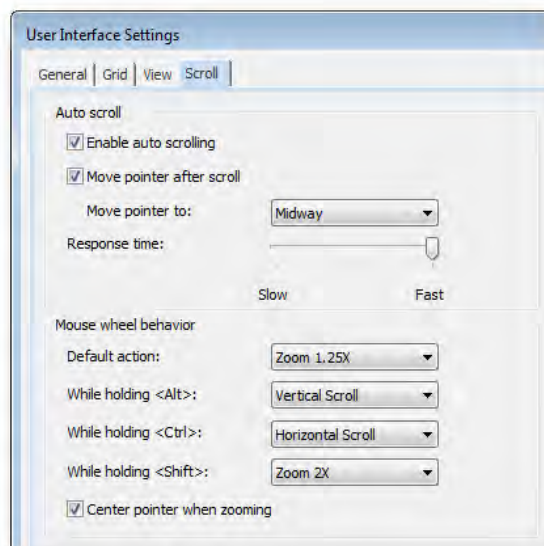


Unter Umständen kann es empfehlenswert sein, große Symbole für bessere Sichtbarkeit zu aktivieren, insbesondere wenn Sie mit hochauflösenden 4K-Bildschirmen arbeiten. Die Schaltflächen sind groß genug, um gut sichtbar zu sein, und erlauben gleichzeitig die effiziente Nutzung des großen Designfensters.



## Autom. Bildlauf-Verhalten

Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung im Designfenster automatisch einen Bildlauf durchzuführen. Dies wird sich besonders beim Arbeiten an großen Designs oft als einfacher erweisen als der Gebrauch der Schwenken-Funtion oder Bildlaufleisten.



Zu den Autom. Bildlauf-Optionen gehören:

Option	Zweck
Autom. Bildlauf	Haken Sie das Kontrollkästchen ab, um Autom. Bildlauf während der Digitalisierung zu aktivieren.
Mauszeiger nach dem Bildlauf bewegen	Abhaken des Kontrollkästchens zwingt den Zeiger nach jedem Bildlauf zur aktuellen Cursorposition zu gehen.

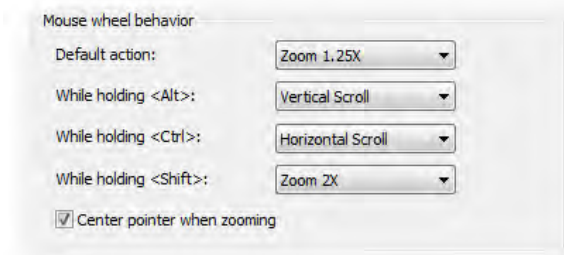
Option	Zweck
Reaktionszeit	Geben Sie kleinere Werte ein, um die Bildlauf-Geschwindigkeit zu erhöhen.
Der Effekt der Autom. Bildlauf-Einstellung wird erst beim Digitalisieren offensichtlich. Das Designfenster führt automatisch einen Bildlauf durch, um der aktuellen Cursorposition zu folgen.	
Die 'Mauszeiger bewegen'-Option gibt Ihnen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:	

Option	Zweck
Zentriert	Mitte des Fensters. Benutzen Sie diese Einstellung für grosse Verschiebungen
Auf halbem Weg	Auf halbem Weg zwischen der ursprünglichen Mauszeigerposition und der Fenstermitte. Benutzen Sie diese Einstellung für kleinere Bewegungen – z.B. wenn Sie ein kleines Gebiet des Stickmusters vergrössern.
Ecke	Bildschirmrand. Benutzen Sie diese Einstellung für langsames Scrollen.

Halten Sie die <Umschalten>-Taste gedrückt, um Autom. Bildlauf beim Digitalisieren vorübergehend zu deaktivieren.

## Mausrad-Verhalten:

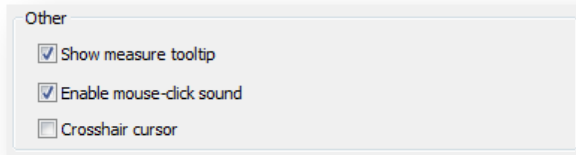
Das Bildlauf-Dialogfeld ermöglicht Ihnen zudem, auf der Basis Ihrer ausgewählten Standardoptionen vier verschiedene Mausrad-Verhaltensweisen festzulegen. Wann immer eine Einstellung geändert wird, aktualisiert das System auch andere Mausrad-Verhaltensweisen; Sie haben jedoch die volle Kontrolle darüber, diese nach Wunsch zu ändern.



Es stehen dieselben vier Optionen zur Verfügung, wenn Sie das Mausrad allein oder in Kombination mit den <Alt>-, <Strg>- und <Umschalten>-Tasten benutzen. Das heißt, dass Sie das Mausrad so programmieren können, dass der Bildlauf waag- oder senkrecht ausgeführt wird oder das Bild um voreingestellte Zoomfaktoren vergrößert oder verkleinert wird. Haken Sie 'Beim Zoomen Mauszeiger zentrieren' ab, um sicherzustellen, dass der Mauszeiger stets auf dem Bildschirm zentriert bleibt.

## Weitere Optionen

Verschiedene andere Systemeinstellungen, die über den Benutzeroberflächen-Einstellungen > Allgemein-Karteireiter verfügbar sind:



Diese Optionen umfassen:

Option	Zweck
Messwerte anzeigen	Zeigt während des Messens von Entfernungen auf dem Bildschirm die jeweilige Länge und Winkel in einem Mauszeigerfeld, dem sogenannten ‚Tooltip‘, an. Siehe auch Raster und Hilfslinien.
Mausklick-Geräusch einschalten	Aktiviert einen Piepston, der von der Software in Reaktion auf Mausklicks und Pressen der Eingabe- oder Leertasten beim Digitalisieren ertönt.
Fadenkreuzcursor	Ändert den standardgemäßen Cursorzeiger zwecks einer exakten Platzierung in einen Fadenkreuzcursor. Wird am besten zusammen mit dem Raster benutzt.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

STICKMUSTER VERWALTEN  
STICKMUSTER VERWALTEN

# INHALT

<b>Stickmuster verwalten</b> .....	<b>1</b>
<b>Stickmuster-Miniaturansichten konfigurieren</b> .....	<b>2</b>
<b>Stickmuster durchsuchen</b> .....	<b>6</b>
Stickmuster-Archiv öffnen .....	6
Stickmusteranzeige ändern.....	8
Stickmuster filtern, sortieren und suchen .....	10
<b>Stickdateien öffnen</b> .....	<b>13</b>
Stickmuster öffnen oder kopieren .....	13
Leeres Stickmuster öffnen .....	14
Gruppierung von Stickmustern beim Öffnen aufheben .....	15
<b>Stickdateiformaten</b> .....	<b>16</b>
Stickdateien .....	16
Maschinendateien .....	17
Manuelle Objekte .....	17
Maschinendateien skalieren .....	18
Maschinendatei-Erkennung.....	18
Dateierkennungs-Optionen .....	19
Stiche beim Öffnen konvertieren.....	20
Dateiherkunft.....	20
<b>Stickmuster ausgeben</b> .....	<b>22</b>
Markiertes Stickmuster übertragen.....	22
Markierte Stickmuster konvertieren.....	23
Markierte Stickmuster drucken .....	24
Stickmusterlisten exportieren.....	25
Stickmusterkataloge drucken .....	27
<b>Ordner verwalten</b> .....	<b>30</b>
Ordner zur Bibliothek hinzufügen.....	30
Anzeige von Stickmuster-Bibliotheken in Windows 10 .....	31

## STICKMUSTER VERWALTEN

Die Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette und der Meine Stickmuster-Karteireiter bietet Ihnen eine integrierte Möglichkeit, alle Ihre Stickmuster anzusehen und zu organisieren. Damit können Sie Fragen wie diese ganz einfach lösen:

- Wo finde ich meine Stickmuster?
- Ich möchte vorhandene Stickmuster benutzerdefiniert anpassen

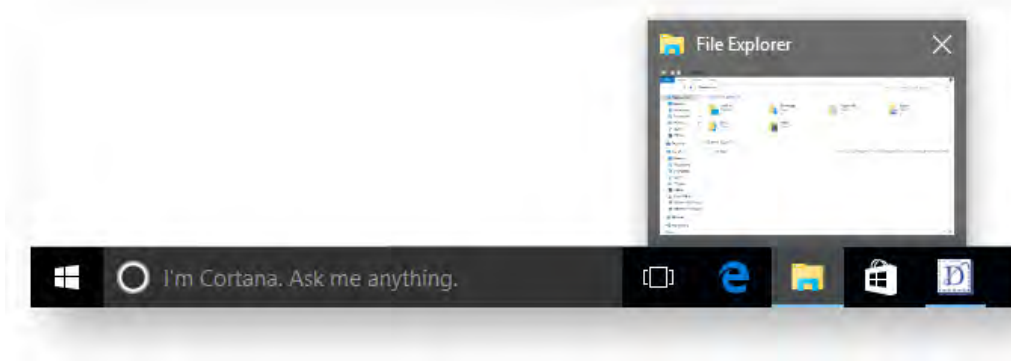
Das integrierte Stickmuster-Bibliothek macht es Ihnen leicht, alle Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen. Wenn Sie bereits mit Windows Explorer vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Allerdings gibt es auch ein paar Unterschiede. Kurz gesagt, können Sie mit dem Archiv:

1. Stickmuster überall auf Ihrer Festplatte oder einem externen Gerät wie einem USB-Stick oder ZIP-Drive finden.
2. Auf verschiedene Arten nach Stickmustern suchen, darunter bekannte Stickmusterinformationen.
3. Eine Organisationsstruktur für einfaches Kategorisieren erstellen.
4. Mehrere markierte Stickdateien gleichzeitig in eine Reihe von Stichformaten konvertieren, darunter JEF, SEW, DST, EXP und andere.
5. Markierte Stickmuster drucken oder zur Ausstickung an eine Stickmaschine senden.
6. Stickmuster überall auf Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium finden und Sie auf Wunsch dem Stickmuster-Archiv hinzufügen.

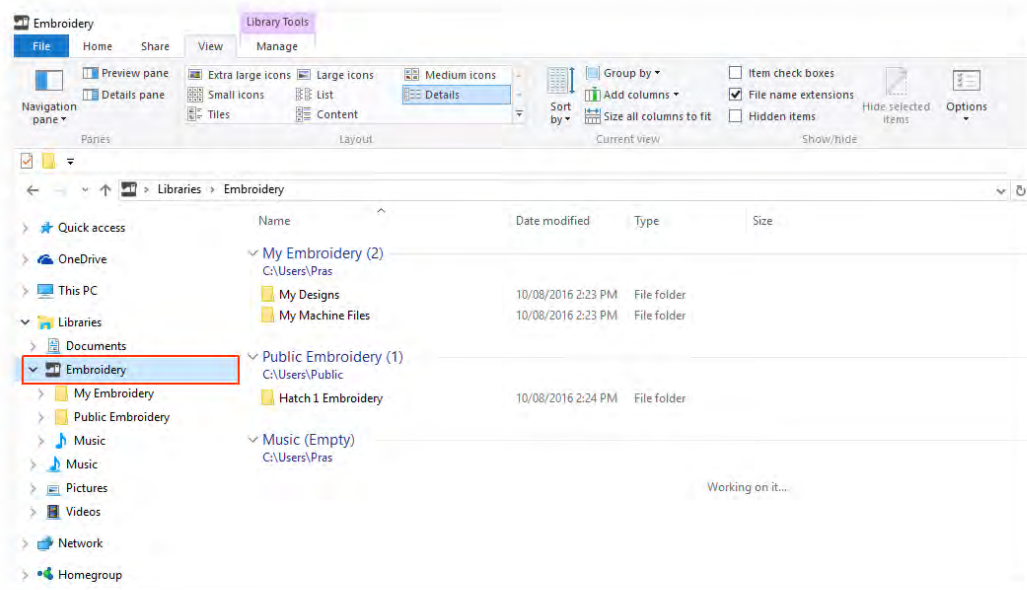
## STICKMUSTER-MINIATURANSICHTEN KONFIGURIEREN

Das integrierte Stickmuster-Bibliothek macht es Ihnen leicht, alle Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen. Wenn Sie bereits mit Windows Explorer vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Wir empfehlen Ihnen jedoch, bei den Ordner-Optionen ein paar Anpassungen im Hinblick auf die empfohlenen Stickmuster-Einstellungen vorzunehmen. Die unten aufgelisteten Schritte beziehen sich auf die Windows 10-Einstellungen.

- Starten Sie Explorer aus der Windows-Taskleiste.

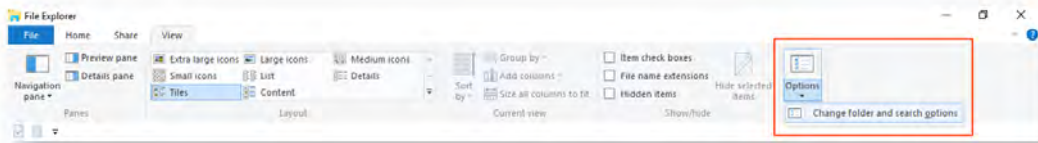


- Wählen Sie den Stickerei-Ordner aus.

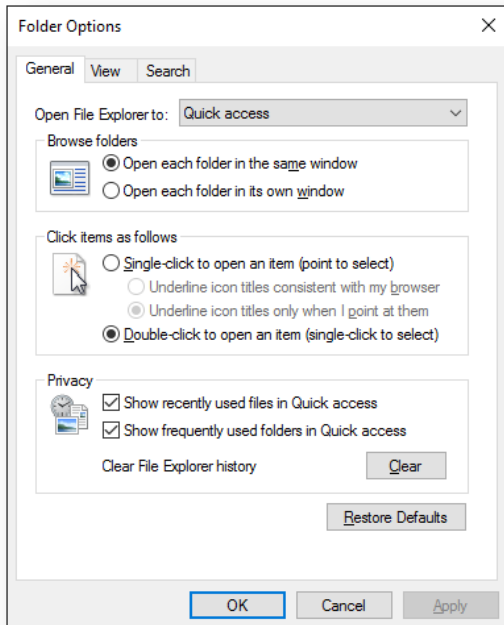


Stickmuster-Archive erscheinen nicht automatisch in Windows 10. Für Einzelheiten vergleichen Sie bitte Stickmuster-Bibliotheken.

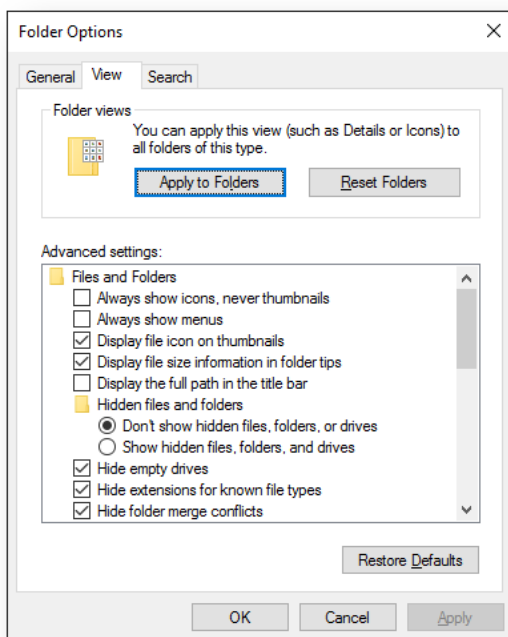
- Gehen Sie zu Explorer > Ansicht > Optionen > 'Ordner- und Suchoptionen ändern'.



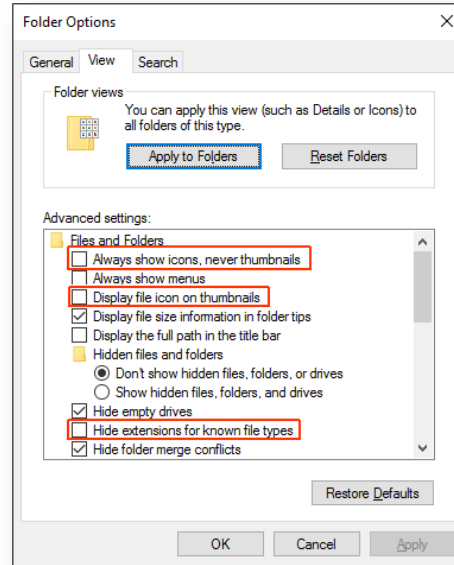
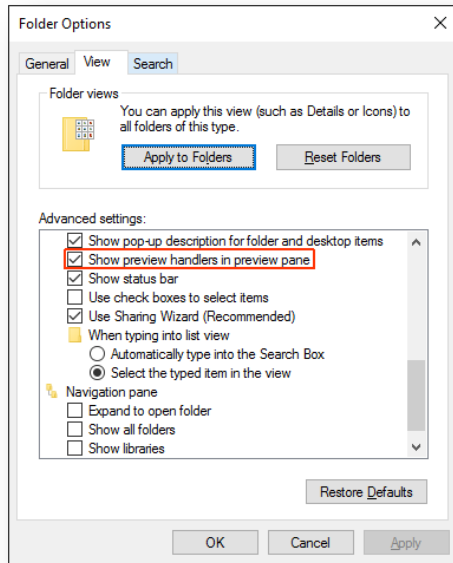
- Das Ordneroptionen-Dialogfeld wird geöffnet.



- Gehen Sie zum Ansicht-Karteireiter. Mehrere Windows-Standardereinstellungen sind für Stickerei nicht ideal.



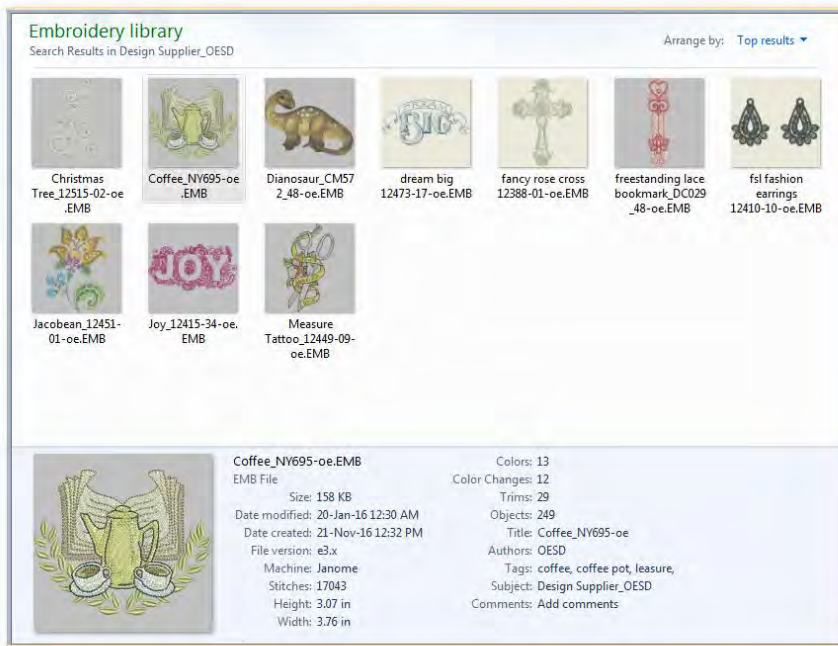
- Zu den empfohlenen Einstellungen gehören:



- Klicken Sie auf 'Auf Ordner anwenden', um die Einstellungen auf die Stickerei-Ordner anzuwenden. Details:

Einstellung		Grund
Zeigt immer Symbole an, nie Miniaturansichten	Nicht abgehakt	Damit die Miniaturansichten der Stickmuster angezeigt werden, und nicht das Programmsymbol.
Dateisymbol auf Miniaturansichten anzeigen	Nicht abgehakt	Damit die Programmsymbole nicht in einer Ecke der Stickmuster-Miniaturansichten angezeigt werden.
Erweiterungen für bekannte Dateiformat ausblenden	Nicht abgehakt	Damit Sie die verschiedenen Arten von Stickdateien sehen können - EMB, DST, JEF etc.
Vorschauhandler im Vorschaufenster anzeigen	Abgehakt	Damit Sie eine Vorschau des Stickmusters im Vorschaufenster ansehen können.

- Wenn Ihre Explorer-Einstellungen richtig konfiguriert sind, werden Miniaturansichten im Stickmuster-Bibliothek wie erwartet angezeigt:



Neben dem Stickmuster-Bibliothek beeinflussen diese Einstellungen auch, wie Miniaturansichten im Explorer und anderen Windows-Anwendungen angezeigt werden.

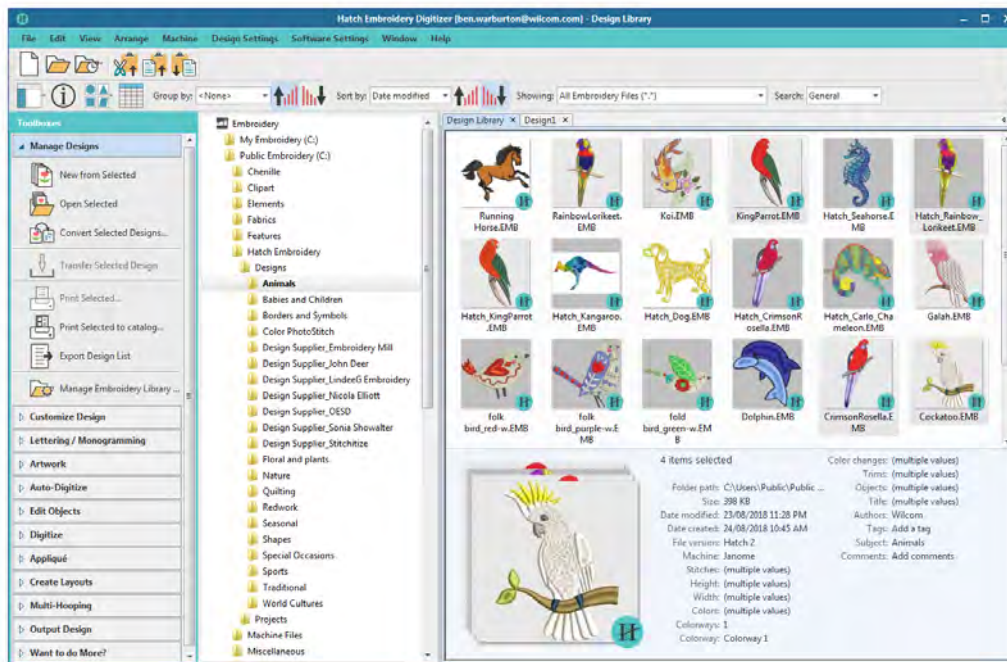
## STICKMUSTER DURCHSUCHEN

Das integrierte 'Stickmuster-Archiv' macht es Ihnen leicht, alle Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen. Wenn Sie bereits mit Windows Explorer vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Allerdings gibt es auch ein paar Unterschiede. Das Stickmuster-Archiv ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Für die Sticksoftware spielt es dabei keine Rolle, wo sie sich physisch auf Ihrer Festplatte oder Ihrem externen Speichermedium befinden. Jeder Ordner, der Stickmuster enthält, kann in die Navigationsstruktur miteinbezogen werden.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

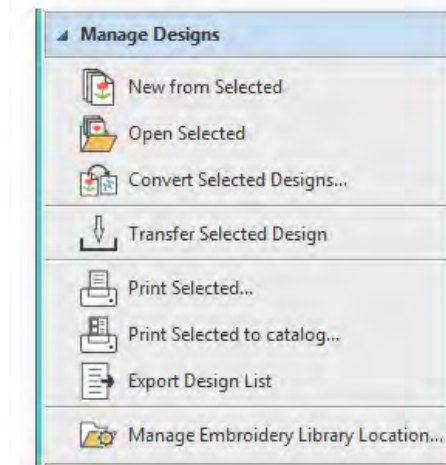
### Stickmuster-Archiv öffnen

Das Stickmuster-Archiv öffnet sich in seinem eigenen Karteireiter in der Stickmusterleiste. Es hat fünf Komponenten - zwei Werkzeugleisten, eine Werkzeugpalette, eine Navigationsstruktur, einen Stickmuster-Anzeigebereich und ein Infofeld.

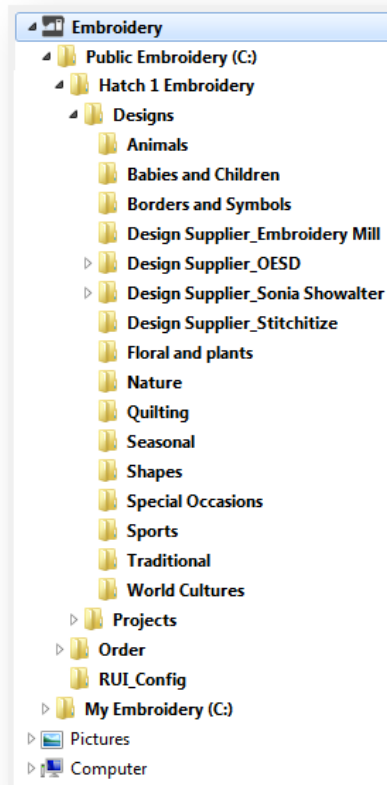


Komponente	Funktion
Werkzeuge	Benutzen Sie die Werkzeugpalette links, um markierte Stickmuster zu öffnen, zu konvertieren, zu drucken oder sie an eine beliebige angeschlossene Stickmaschine oder Datenmedien auszugeben, oder Ordner zu finden, die die Stickmuster enthalten, und sie dem Stickmuster-Archiv Ordner hinzuzufügen bzw. sie zu entfernen.

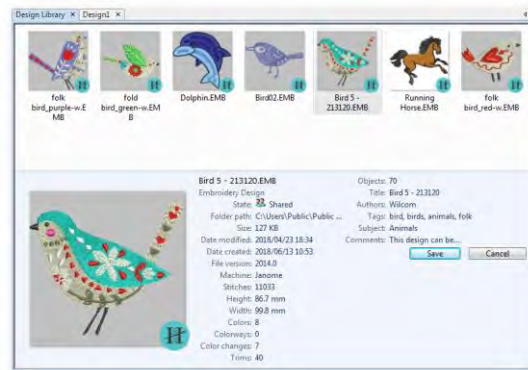
Komponente	Funktion
------------	----------



**Navigationsstruktur** Die Methoden, welche im Stickmuster-Bibliothek für das Auffinden von Design-Ordnern verwendet werden, sind dem Blättern mittels Windows Explorers sehr ähnlich. Sehen Sie jedes unterstützte Dateiformat an, das sich in den Stickmuster-Ordnern befindet. Stickmuster können nach Name und anderen Informationen gesucht, sortiert, gruppiert und durchsucht werden. Rechtsklicken Sie auf die Navigationsstruktur, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen. Benutzen Sie es zum Ausschneiden, Kopieren und Löschen, ohne die Software zu verlassen.



Komponente	Funktion
	Der Stickmuster-Bibliothek ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Sie können Ordner sowohl in Windows Explorer als auch im Stickmuster-Bibliothek selbst hinzufügen. Die anfängliche Ordnerstruktur wird von Ihrer Installation erstellt. Sie können jedoch potentiell alle Ordner in Ihrem lokalen Netzwerk mit aufnehmen und in Stickmuster-Bibliothek ansehen, die Stickmuster oder Bildmaterial enthalten.
Stickmusteranzeige	Der Stickmuster-Anzeigebereich zeigt alle Stickmuster in ausgewählten Ordnern an, die dem ausgewählten Filter und den in der Ansicht-Werkzeugleiste eingegebenen Suchkriterien entsprechen. Durchsuchen oder sortieren Sie das gesamte Stickmuster-Archiv oder beliebige ausgewählte Ordner anhand beliebiger ausgewählter Kriterien. Benutzen Sie diese Werkzeugleiste auch, um die Ansicht der Stickmusteranzeige benutzerdefiniert anzupassen. Siehe unten.
Stickmuster-Informationen	Wenn ein Stickmuster markiert ist, werden Detailinformationen im Infocfeld angezeigt, das sich je nach Ihrer Windows-Version unten oder an der Seite befinden kann. Einige Felder, wie zum Beispiel 'Kommentare', können im Infocfeld bearbeitet und zur späteren Verwendung im Stickmuster gespeichert werden. Siehe auch Stickmusterinformationen.

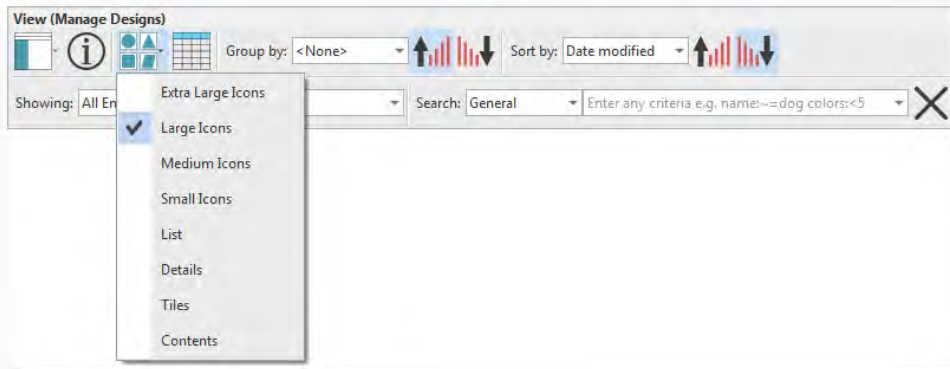


Standard-Werkzeugleiste  
Erstellen Sie neue Stickmuster, öffnen Sie vorhandene oder kürzlich benutzte Stickmuster und schneiden Sie markierte Stickmuster aus, kopieren Sie sie und fügen Sie sie ein.

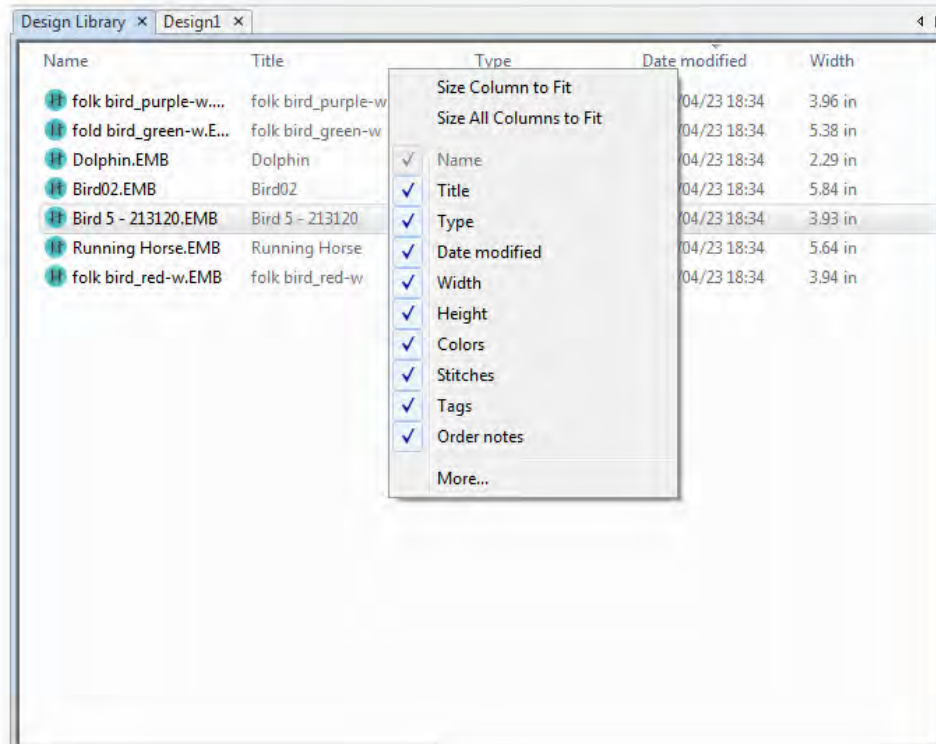


## Stickmusteranzeige ändern

Benutzen Sie die Ansicht (Stickmuster verwalten)-Werkzeugleiste, um die Anzeige des Navigationsbereichs sowie das Erscheinungsbild der Miniaturansichten zu kontrollieren. Benutzen Sie das Ansicht ändern-Dropdown-Menü, um Stickmuster in Ihrem bevorzugten Format anzeigen zu lassen.



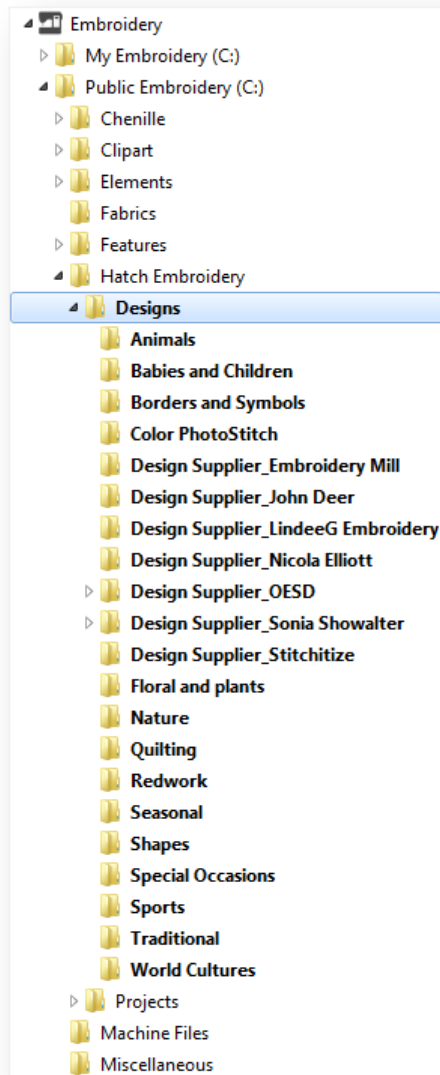
Die Standard-Detailspalten unterscheiden sich je nach Dateiformat und werden von MS Windows® gesteuert. Die Stickmuster-Bibliothek bietet jedoch zusätzliche Spalten für Daten, die aus Stickdateien stammen. Sie können auf diese zugreifen, indem Sie auf das obere Ende der Spalte rechtsklicken und ein Feld aus dem Dropdown-Menü auswählen. Dazu können Stickmuster-Status, Kunde, Größe, Autor etc. gehören. Solche Details sind in erster Linie für die Benutzung mit EMB gedacht, eignen sich aber auch für andere Stickereiformate. Manche Formate zeigen unter Umständen mehr Details an als andere. Die Spalten selbst können in jeder beliebigen Reihenfolge angeordnet werden, indem Sie sie in die gewünschte Position klicken und ziehen.



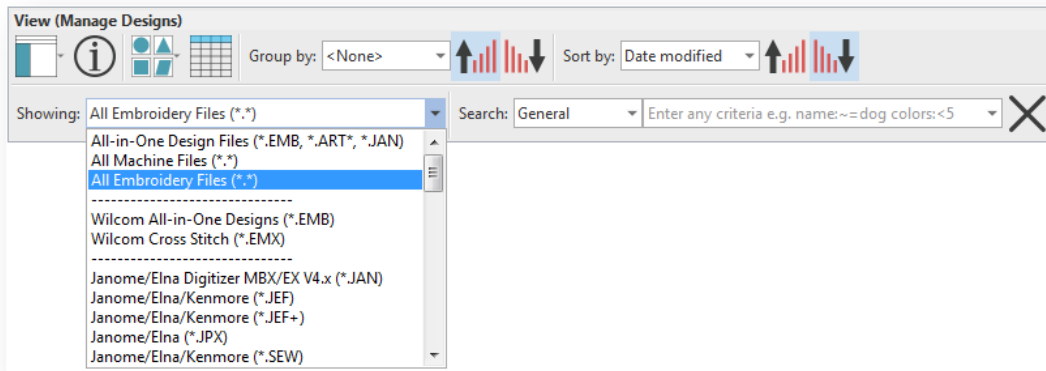
Genau wie Windows Explorer kann auch die Anzeige der Stickmuster-Bibliothek durch einfaches Drücken der <F5>-Taste aktualisiert werden.

## Stickmuster filtern, sortieren und suchen

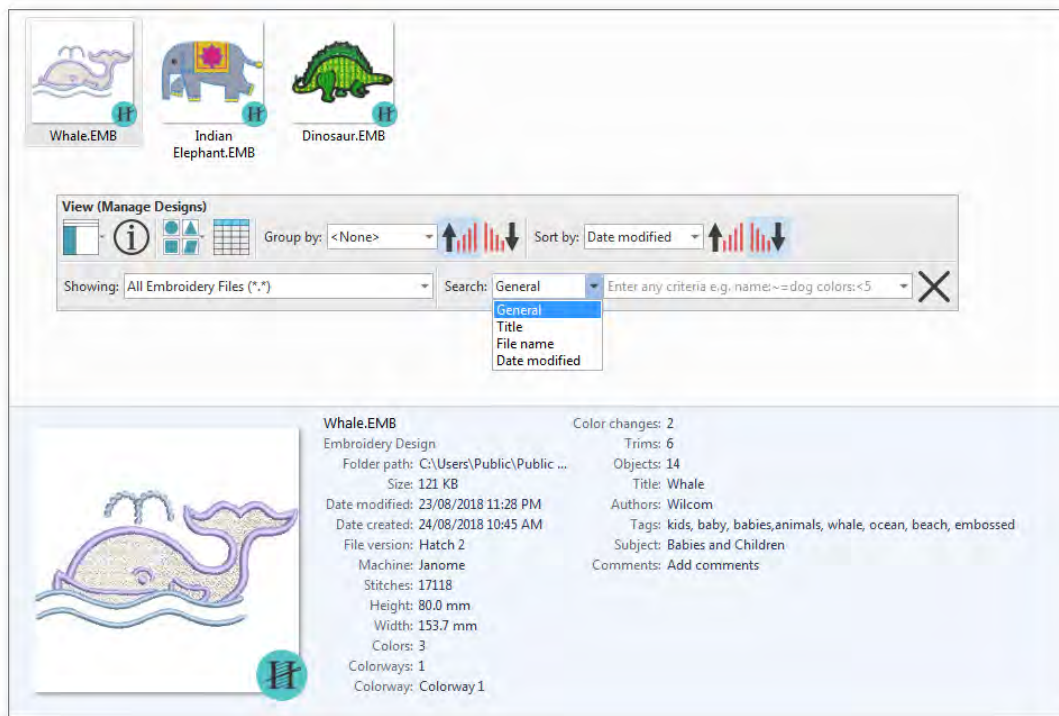
Mit der Ansicht-Werkzeugleiste haben Sie ein leistungsstarkes Werkzeug zur Hand, um Stickmuster in Ihrem Stickmuster-Archiv zu sortieren, zu filtern und zu suchen. Filtern Sie das Archiv beispielsweise so, dass nur bestimmte Dateiformate angezeigt werden. Benutzen Sie es zudem, um nach Namen oder Stichworten zu suchen oder nach Name, Erstellungsdatum oder anderen Kriterien zu sortieren. Sie können damit außerdem die Anzeige der Navigationsstruktur sowie das Erscheinungsbild der Miniaturansichten einstellen. Wählen Sie zuerst in der Stickmuster-Bibliothek-Navigationsstruktur den Stammordner aus, den Sie durchsuchen möchten. Jeder hervorgehobene Ordner wird in die Suche miteinbezogen:



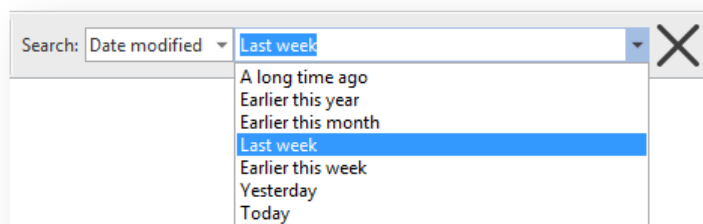
Benutzen Sie das 'Anzeigen'-Dropdown-Menü, um die Suchen nach Dateiformat einzuschränken – z.B. All-in-one-Stickdateien, Maschinendateien oder Alle Stickdateien (= Standardvorgabe).



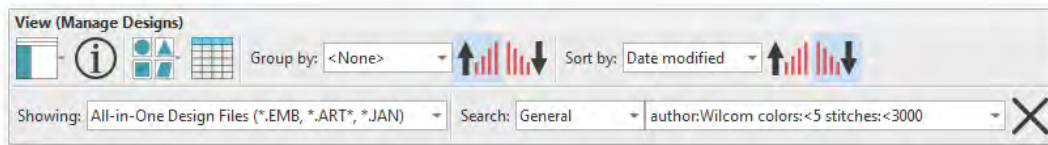
Das 'Suchen'-Feld ist äußerst leistungsstark. Benutzen Sie es, um die Suche einzuschränken, indem Sie ein Kriterium aus dem Dropdown-Menü auswählen.



Wenn Sie 'Geändert am' auswählen, können Sie die Suche entsprechend der Kriterien im Dropdown-Menü weiter einschränken – z.B. 'Letzte Woche'.



Wenn Sie nach 'Allgemeinen' Kriterien suchen möchten, können Sie nach beliebigen Kriterien suchen, die im Infofeld angezeigt werden. Zum Beispiel...



Übersetzt heißt das:

- Autorenname ist 'Wilcom'
- Farbenanzahl weniger als 5
- Anzahl der Stiche weniger als 3000

Dies engt die Suche auf nur die Stickmuster ein, deren Autor 'Wilcom' ist, die weniger als 5 Farben aufweisen und aus weniger als 3000 Stichen bestehen. Stellen Sie sicher, dass Sie die korrekte Syntax benutzen. Jeder Feldname muss einen Doppelpunkt ':' nach dem Namen enthalten. Benutzen Sie die Suchfilter entfernen (X)-Schaltfläche, um das Suchfeld zu leeren, bevor Sie eine weitere Suche durchführen.

Sie können anhand der folgenden Maschinendatei-Daten suchen...

- Name
- Stiche
- Höhe
- Breite
- Farben

## STICKDATEIEN ÖFFNEN

Sie benötigen keine Vorerfahrung, um Ihre Sticksoftware benutzen zu können. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken‘ an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Alternativ möchten Sie vielleicht verschiedene Stickmuster kombinieren oder vorhandenen Stickmustern Schriftzüge hinzufügen. Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob mitgelieferte Beispiele oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Wenn Sie sich dann bereits etwas mehr zutrauen, möchten Sie wahrscheinlich Ihre eigenen Stickmuster komplett neu erstellen.

Standardmäßig speichert die Software Stickmuster im systemeigenen ‚EMB‘-Dateiformat. Dieses Format enthält alle Informationen, die zum Aussticken und für spätere Veränderungen benötigt werden. Die Software öffnet aber auch zahlreiche andere Stickdateiformate. Sie können Stickmuster als EMB ebenso wie als andere Dateiformate speichern. Siehe auch Stickdateiformate.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Stickmuster öffnen oder kopieren

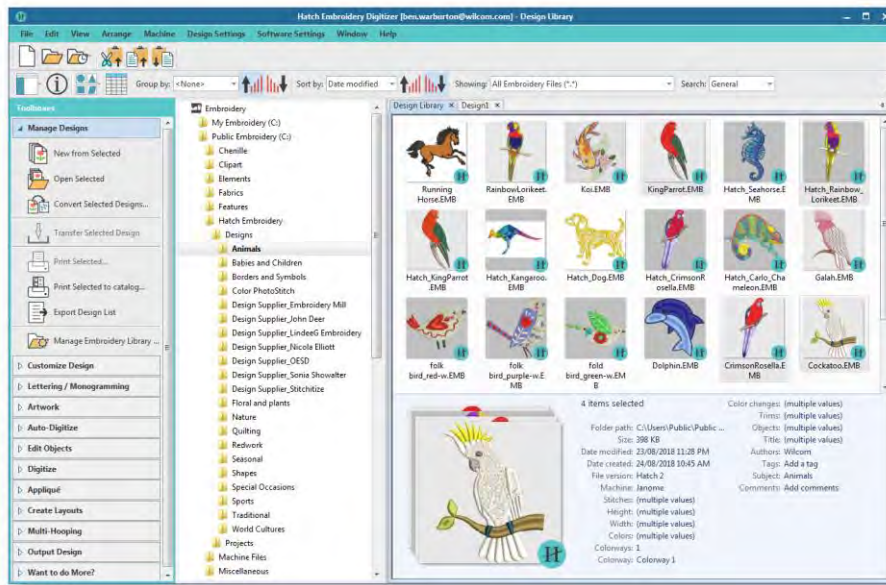




Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl öffnen, um das/die im Stickmuster-Bibliothek markierte/n Stickmuster zu öffnen.



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen

Mit dem Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette haben Sie die Option, eines oder mehrere markierte Stickmuster in ihren eigenen Stickmuster-Karteireitern zu öffnen. Wählen Sie einfach ein oder mehrere Stickmuster aus, indem Sie beim Klicken <Strg> gedrückt halten und dann auf Auswahl öffnen klicken. Dieser Befehl öffnet die Originaldatei. Alternativ können Sie auf Neu aus Markierung klicken. Unter praktischen Gesichtspunkten liegt der einzige Unterschied darin, das Neu aus Markierung eine Kopie erstellt, die sich in einem neuen Stickmuster-Karteireiter öffnet, sodass die Original-Stickdatei erhalten bleibt.




-  Benutzen Sie Standard > Stickmuster öffnen, um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.
-  Benutzen Sie Standard > Neu aus Stickmuster, um auf der Basis eines vorhandenen Stickmusters ein neues zu erstellen.

Es gibt andere Methoden, Stickmuster in Ihrem Designfenster zu öffnen. Mit der Standard-Werkzeugleiste, die jederzeit zur Verfügung steht, können Sie kürzlich benutzte Stickmuster öffnen oder Stickmuster von Ihrer Festplatte öffnen.

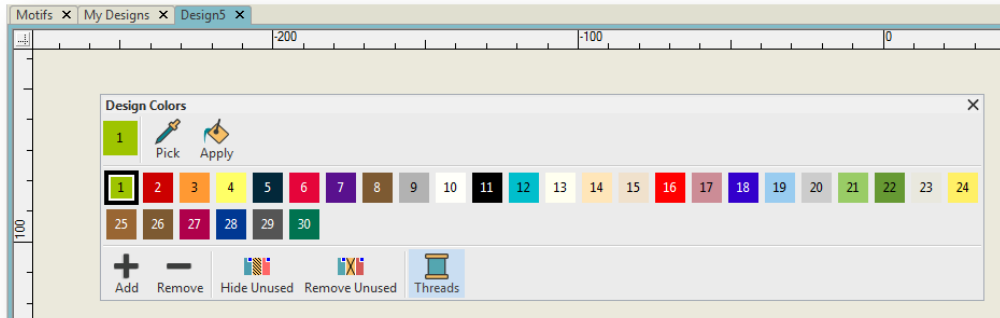


Wenn Sie ein Stickmuster in einem anderen öffnen möchten, steht Ihnen eine Stickmuster einfügen-Funktion zur Verfügung. Kombinieren Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente zu einem einzigen Stickmusterlayout. Siehe Stickmuster einfügen.



### Leeres Stickmuster öffnen

-  Benutzen Sie Standard > Neues leeres Stickmuster, um ein neues, leeres Stickmuster zu erstellen.

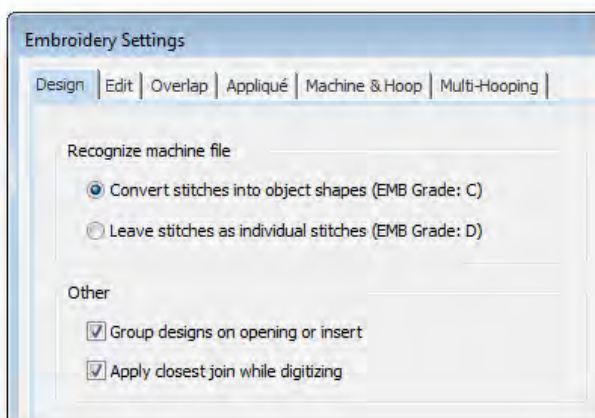
Wenn Sie ein leeres Stickmuster erstellen, wird der Stickmusterleiste ein neuer Karteireiter hinzugefügt. Das leere Stickmuster wird mit vordefinierten Stoffeinstellungen und Stickmusterfarben geladen.



## Gruppierung von Stickmustern beim Öffnen aufheben

-  Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um die Auswahl 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.

Standardmäßig werden Stickmuster gruppiert, wenn sie das erste Mal in der Software geöffnet werden. In den höheren Produktstufen können sie mithilfe des Gruppierung aufheben-Werkzeugs in der Kontext-Werkzeugleiste ungruppiert werden. Alternativ deaktivieren Sie das 'Stickmuster Gruppieren'-Kontrollkästchen im Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter. Wenn sie erst einmal ungruppiert sind, steht es Ihnen frei, individuelle Objekte im Stickmuster zu bearbeiten. Siehe auch Objekte bearbeiten.



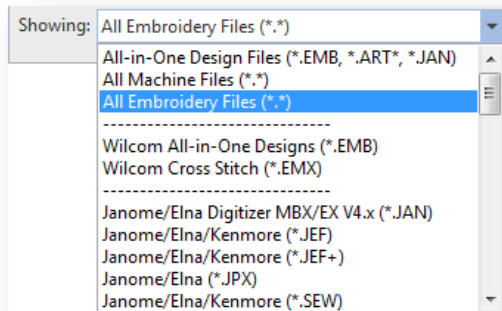
In den niedrigeren Produktstufen bleiben Stickmuster immer gruppiert, da die Objektbearbeitung nicht verfügbar ist.

# STICKDATEIFORMATEN

Es gibt zwei Arten von Stickdateiformaten:

Dateiart	Funktion
Stickmuster	Stickdateien, auch 'Kontur-' oder 'All-in-one'-Dateien genannt, beinhalten normalerweise digitalisierte Formen und Linien, ausgewählte Sticharten und Stichwerte und -effekte.
Maschine	Maschinendateien sind 'Stichdateien', die einzig Stiche und Maschinenfunktionen enthalten und zur Verwendung auf bestimmten computerisierten Stickmaschinen geeignet sind.

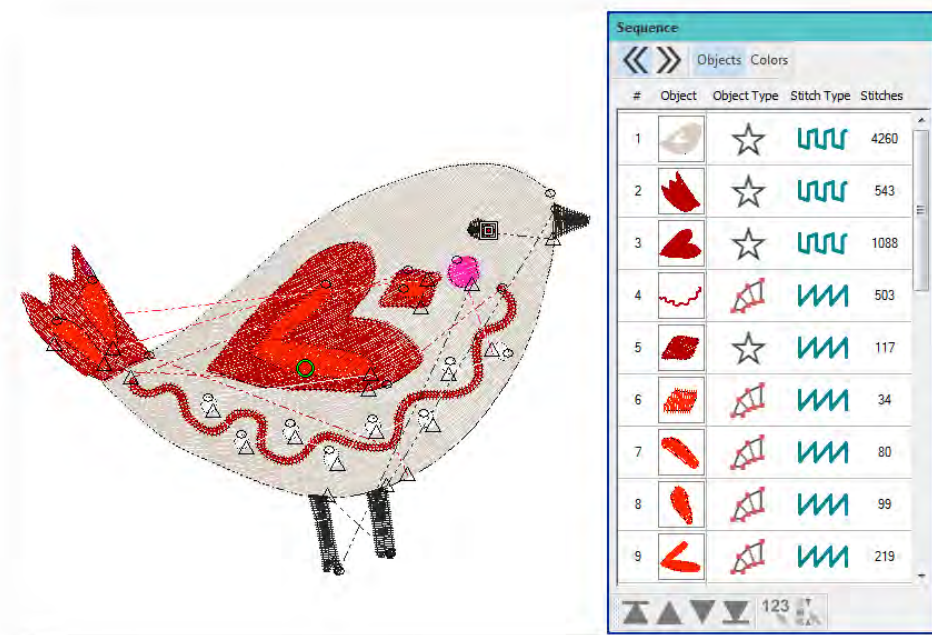
Stickdateien sind im Allgemeinen diejenigen, die Sie in der Software öffnen und verändern. Maschinendateien sind im Allgemeinen die diejenigen, die Sie zur Produktion an die Maschine senden. EMB ist das programmeigene Stickmusterformat. Zudem stehen andere 'all-in-one'-Stickdateiformate wie zum Beispiel ART und JAN zur Verfügung. Die Software unterstützt zahlreiche Maschinenformate. Zwischen Stickmuster- und Maschinenformaten besteht ein gewisses Maß an gegenseitiger Konvertierbarkeit. Sie können Ihr Stickmuster-Bibliothek nach diesen beiden groben Kategorien filtern.



Die Software unterstützt Maschinenformate wie JEF, SEW, DST, EXP und viele andere. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

## Stickdateien

'Kontur'-Dateien, auch 'All-in-one'-genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, Objekteigenschaften und Stichdaten enthalten. Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisierungsmethoden und Effekte angewendet. Sie können alle im Reihenfolge-Docker eingesehen werden. Siehe auch Ansicht-Methoden.



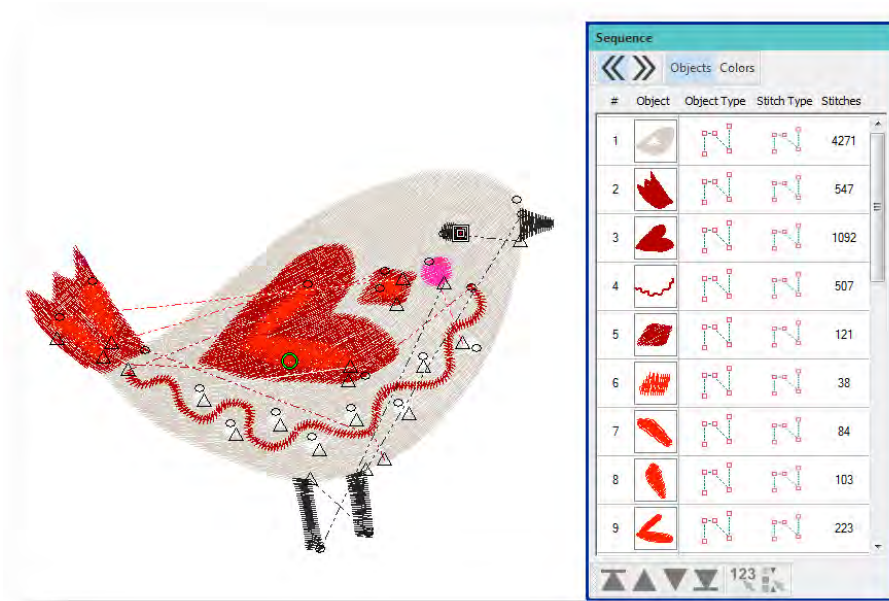
Stickdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach dem Ändern können Sie Ihr Stickmuster in jedem beliebigen unterstützten Dateiformat speichern. Vergleichen Sie hierzu auch Stickmuster konvertieren und Stickmuster ausgeben.

## Maschinendateien

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Maschinendateien, auch 'Stich'-Dateien genannt, sind einfache Formate für die direkte Verwendung durch Maschinen. Sie enthalten Informationen bezüglich der Position, Länge und Farbe jedes Stiches. Wenn sie in die Software eingelesen werden, enthalten die Maschinendateien keine Objekt-Information, wie z.B. Konturen oder Stichtypen, sondern vielmehr eine Sammlung von Stichblöcken, die als Manuell-Objekte bezeichnet werden. Stichblöcke bestehen aus individuellen Stichen.

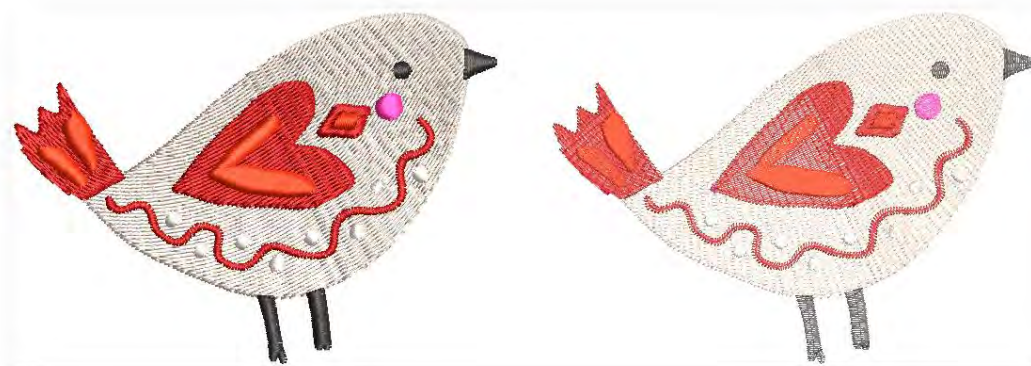
## Manuelle Objekte

Manuell-Objekte werden stets dort erstellt, wo immer Maschinenfunktionen – z.B. Farbwechsel oder Abtrennungen – in dem Stickmuster aufgefunden werden. Sie besitzen lediglich Allgemeine- und Verbindungsstich-Eigenschaften. Manuell-Objekte bestehen wiederum aus individuellen Stichen, die 'Manuellstiche' genannt werden. Im Reihenfolge-Docker erscheinen manuelle Objekte und manuelle Stiche als ein und dieselbe Sache.



## Maschinendateien skalieren

Sie können Maschinendateien skalieren; da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, verringert oder erhöht sich die Stichdichte mit der Stickmustergröße. Daher sollten Sie diese Stickmuster nicht mehr als  $\pm 10\%$  skalieren, da sonst manche Flächen zu eng oder zu licht mit Stichen abgedeckt werden könnten.



Wenn Sie möchten, können Sie die Stichdichte im ganzen oder in ausgewählten Teilen eines Stickmusters manuell anpassen. Siehe auch Stoffe und Dichte.

## Maschinendatei-Erkennung

Während sich Maschinendateien im Allgemeinen nicht für eine Modifikation eignen, kann die Software Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Der Reihenfolge-Docker zeigt erkannte Stickmuster im Allgemeinen als Mischung aus 'Stickobjekten' und 'manuellen Objekten' an. Mit andern Worten, an Stellen, wo er keine Objekte erkennen kann, belässt er diese als manuelle Objekte.

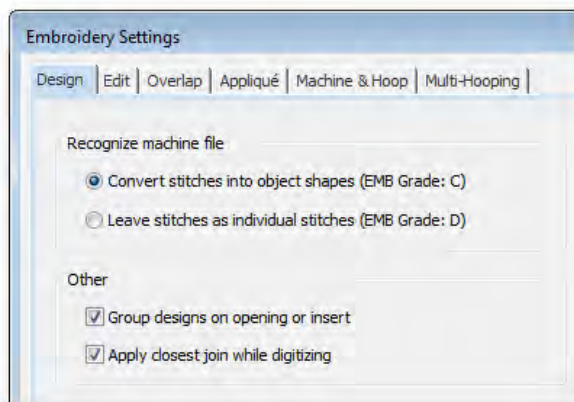


Das Verarbeiten wird bei den meisten der Maschinendateien effektiv sein, es kann jedoch nicht dieselbe Qualitätsstufe liefern, wie die ursprünglichen Konturen und kann auch mit einigen der Dekorstiche Probleme haben. Wenn die Software eine Maschinendatei 'erkennt', erkennt sie Sticharten, Abstands- und Längenwerte und Stickeffekte und kann die Objektkonturen feststellen. Abhängig vom Nadeldurchdringungsmuster werden die Sticharten als Satin- oder Steppstich zugewiesen.

Erkannte Objektkonturen und Stichwerte werden in der Software als Objekteigenschaften gespeichert. Dies bedeutet, dass erkannte Designs auf die gewöhnliche Art und Weise skalieren und umwandeln können. Die Stiche werden für erkannte Konturen neu berechnet, jedoch nicht für manuelle Objekte.

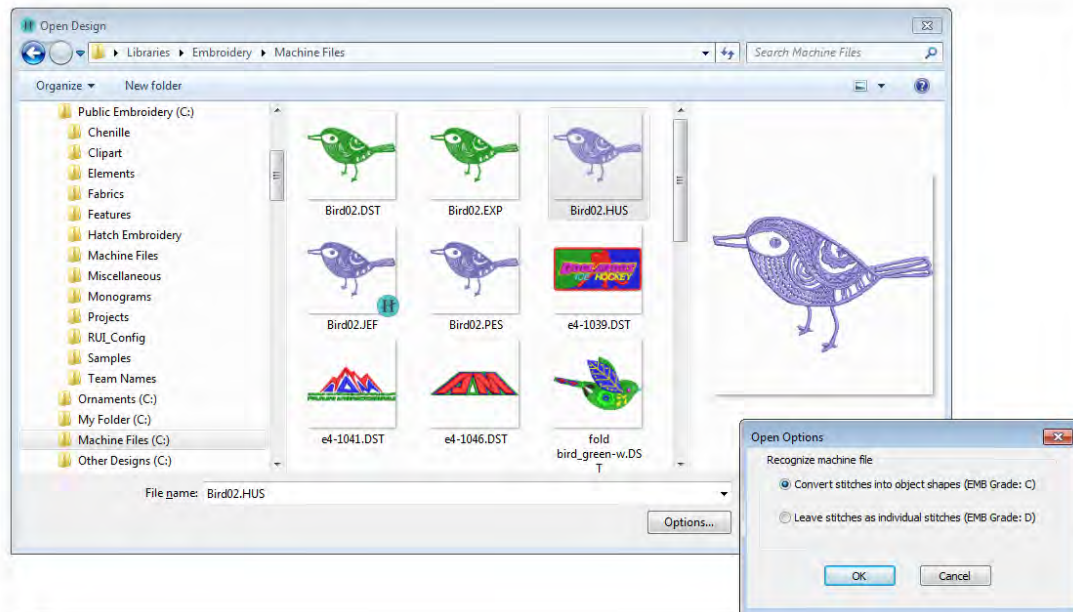
## Dateierkennungs-Optionen

Maschinendateien werden nun beim Öffnen standardmäßig in Objektformen (EMB-Güteklasse C) konvertiert. Wenn Sie möchten, dass die Software Ihre Maschinendateien als einzelne Stiche oder 'manuelle Objekte' beibehält, aktivieren Sie die 'Stiche belassen'-Option im Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter.



## Stiche beim Öffnen konvertieren

Alternativ können Sie, wenn Sie Maschinendateien auf Einzelfallbasis konvertieren möchten, diese auf Wunsch beim Öffnen über das Öffnen-Optionen-Dialogfeld konvertieren. Auf dieses können Sie über die Optionen-Schaltfläche im Stickmuster öffnen-Dialogfeld zugreifen.



Alternativ können Sie, sogar nach dem Öffnen einer Maschinendatei, Stichblöcke als Objekte erkennen, indem Sie Stiche erkennen aus dem Bearbeiten-Menü auswählen.

## Dateiherkunft

Es gibt zwei Arten von Stickdateiformaten:

**Stickmuster:** Stickdateien, auch 'Kontur-' oder 'All-in-one' Dateien genannt, beinhalten normalerweise digitalisierte Formen und Linien, ausgewählte Sticharten, Stichwerte und -effekte.

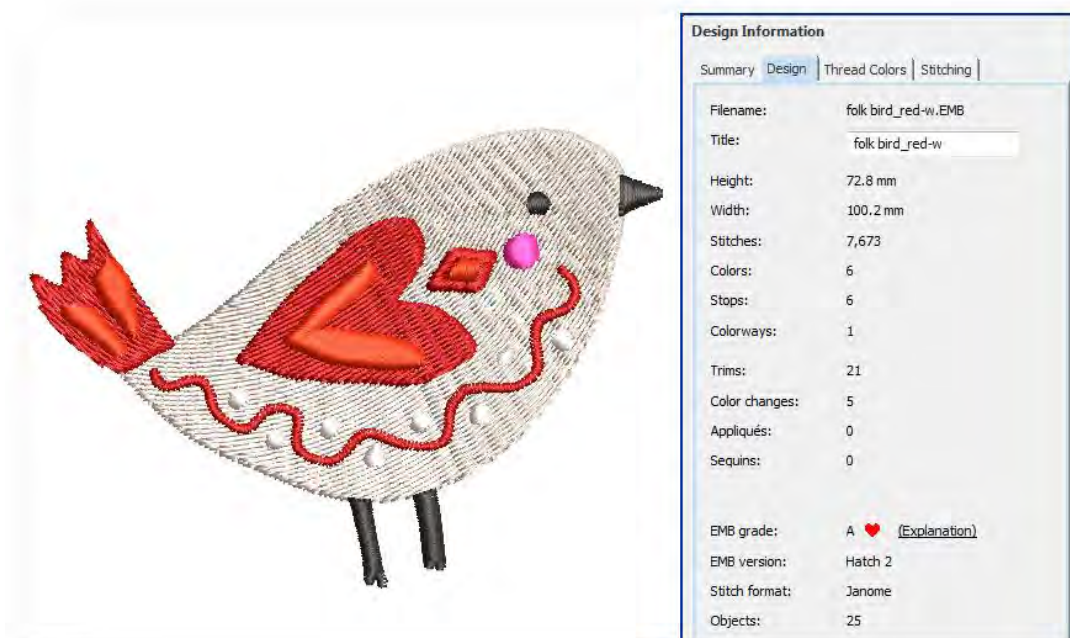
**Maschine:** Maschinendateien sind 'Stichdateien', die einzig Stiche und Maschinenfunktionen enthalten und zur Verwendung auf bestimmten computerisierten Stickmaschinen geeignet sind.

Während Stickdateien grob als 'Stickerei' (Kontur) oder 'Maschine' (Stich) klassifiziert werden, kennzeichnet die Sticksoftware Dateien intern als zu einer von vier Arten gehörend – Programmeigenes Stickmuster (A), Importierte Konturen (B), Verarbeitete Stiche (C) oder Importierte Stiche (D). Diese werden wie folgt zusammengefasst:

Grad	Quelle	Beschreibung
A	Systemeigenes Stickmuster	Systemeigene EMB-Stickmuster sowie ART- und JAN-Dateien sind allesamt 'Grad A'-Stickmusterformate, die von der Software gelesen und geschrieben werden. Sie werden 'Grad A' genannt, weil sie einen vollständigen Satz von Stickmusterinformationen in einer einzigen Datei enthalten – Objektkonturen, Eigenschaften, Stiche, Fadenfarben, Miniaturansicht und Kommentare. Es

Grad	Quelle	Beschreibung
		versteht sich von selbst, dass nur systemeigene Grad-A-Stickmuster eine 100% perfekte Skalierung und Umwandlung garantieren.
B	Importierte Konturen	Stickmuster aus Konturformaten wie CND / GNC, im ART/EMB/JAN-Format gespeichert. Solche Stickmuster können nicht direkt von die Software gelesen werden, werden aber, sobald sie konvertiert wurden, Grad B-Stickmuster behandelt.
C	Verarbeitete Stiche	Aus Maschinendateien – EXP, DST, PES usw. – gelesene Stickmuster, deren Stiche in Objekte umgewandelt wurden. Solche konvertierten Dateien können Einschränkungen bei der Größenänderung aufweisen.
D	Importierte Stiche	Designs, welche aus Stickdateien gelesen wurden, bei denen die Konturen unter Umständen anerkannt wurden, aber die Stiche nicht durch eine Stichverarbeitung regeneriert worden sind. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass falls Sie ein Stich-Design verändern – z.B. durch Hinzufügen eines Beschriftungsobjekts – dessen Status sich zu ‚Verarbeitete Stiche‘ ändert, egal ob die importierten Stiche regeneriert wurden oder nicht. Solche Dateien eignen sich im Allgemeinen nicht für eine Größenänderung.

Für Informationen zur Quelle einer Stickdatei vergleichen Sie bitte den Stickmuster-Karteireiter im Stickmusterinformationen-Docker.



## STICKMUSTER AUSGEBEN

Senden Sie markierte Stickmuster an einen voreingestellten Ordner in Ihrem Netzwerk oder auf Ihrem PC. Erstellen Sie mithilfe eines Druckers oder Plotters einen Hardcopy-Bericht eines ausgewählten Stickmusters. Zu den Berichtarten können Stickmuster-Arbeitsblätter, Applikationsschnittmuster, Farbfilme, Berichte zur Rahmensetzungs-Reihenfolge sowie Kataloge und Listen von ausgewählten Stickmustern gehören. Siehe auch Stickmuster drucken.



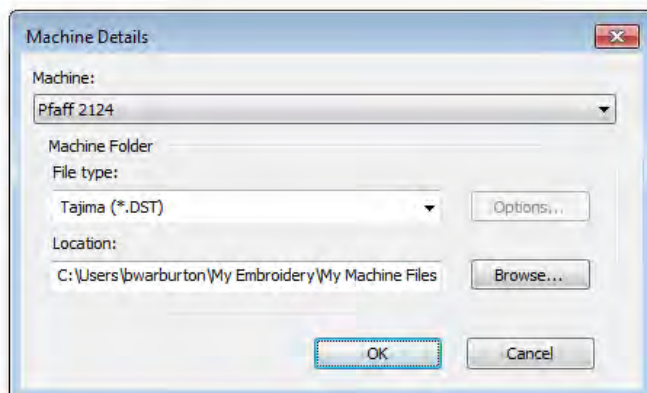
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Markiertes Stickmuster übertragen



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markiertes Stickmuster übertragen, um das markierte Stickmuster in den Standard-Maschinenordner zu übertragen.

Die Software bietet eine Art des Maschinenanschlusses, die als Wechseldatenträger erscheint oder für den Maschinenanschluss eine Drittanwendung benutzt und für die Dateien an einem bestimmten Netzwerkspeicherort abgelegt werden müssen. Wenn Ihre Maschine eingerichtet ist, ist nur ein einziger Klick erforderlich, um ein markiertes Stickmuster an den voreingestellten Ordner auf Ihrem Netzwerk oder PC zu senden. Wenn Sie dies zum ersten Mal tun, werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Maschinentyp und das Dateiformat anzugeben. Siehe auch Stickmuster übertragen.



Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbriihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Siehe auch Stickmuster ausgeben.

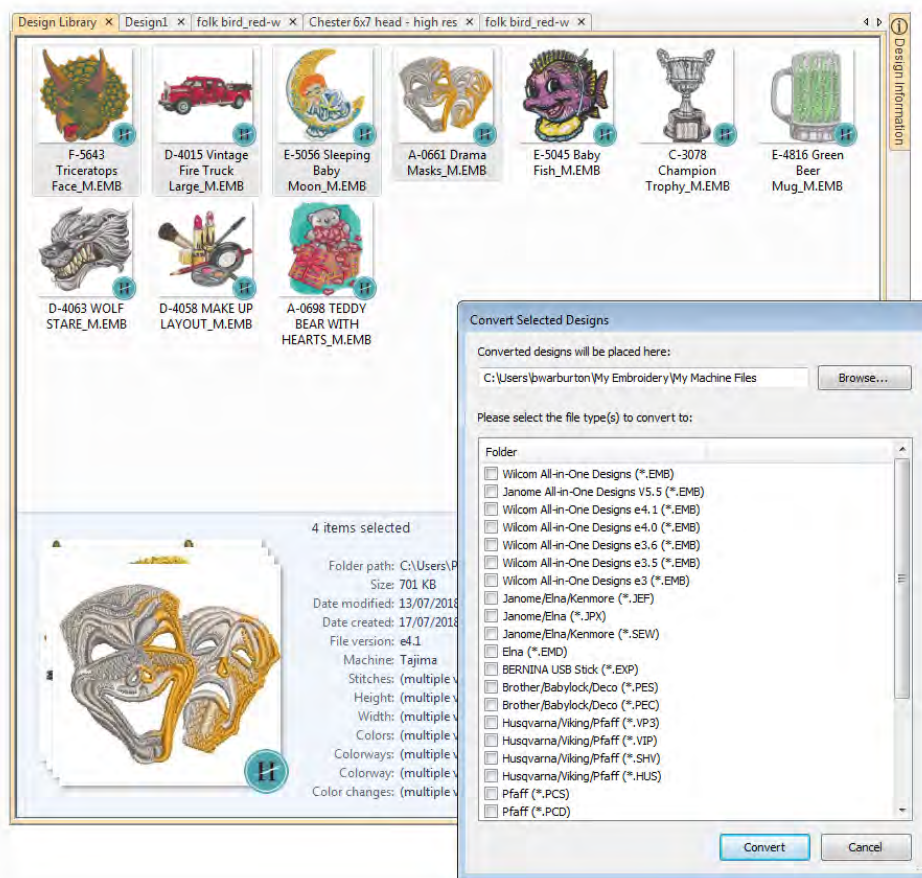
## Markierte Stickmuster konvertieren



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster konvertieren, um das im Stickmuster-Bibliothek markierte Stickmuster in verschiedene Maschinendateiformate zu konvertieren.

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Bibliothek von und in andere Dateiformate konvertieren.

- Wählen Sie die zu konvertierende(n) Datei(en) aus und klicken Sie auf das Markierte Stickmuster konvertieren-Symbol. Das Dialogfeld listet alle von der Software unterstützten Maschinendateiformate auf.



- Wählen Sie die Dateitypen aus, in die Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.
- Klicken Sie auf Konvertieren, um mit der Konvertierung zu beginnen. Die konvertierten Motivdateien werden im genannten Ordner gespeichert.

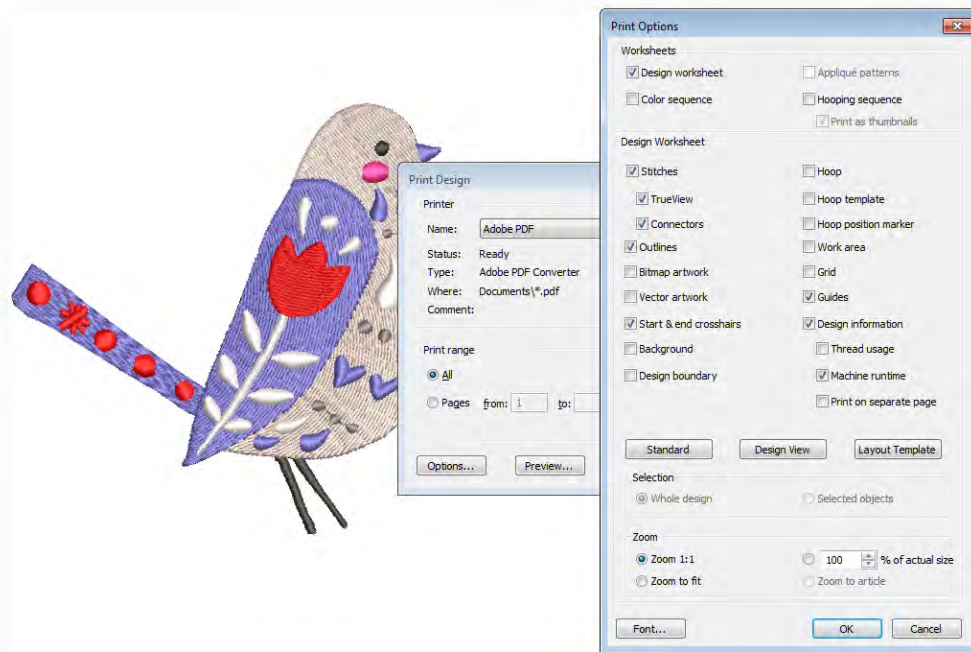
## Markierte Stickmuster drucken



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl drucken, um das im Stickmuster-Bibliothek ausgewählte Stickmuster drucken.

Sie können Arbeitsblätter für markierte Stickmuster ausdrucken, die eine Miniaturansicht jedes Stickmusters enthalten. Anderes als Stickmuster drucken kann diese Option auch Stickmuster- und Ausstickinformationen enthalten.

- Sortieren Sie die zu druckenden Stickmuster mit Sortieren.
- Wählen Sie ein Stickmuster aus und klicken Sie auf das Auswahl drucken-Symbol. Das Drucken-Dialogfeld wird geöffnet.
- Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf Optionen.



- Sie können die Produktionsarbeitsblatt-Optionen so einstellen, dass die gewünschten Informationen im benötigten Format angezeigt werden.

Bericht	Zweck
Stickmuster-Arbeitsblatt	Dies bietet vollständige Ausstickinformationen für das Stickmuster. Alle fertigungsrelevanten Informationen wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Gewebematerialien usw., werden bereitgestellt.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Sie eignen sich als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken. Sie zeigen außerdem an, welche Applikationsstücke enthalten sein sollen.
Farbreihenfolge	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht. Dies hilft dem Bediener der Maschine dabei, jede Stichfarbe in der Reihenfolge der Ausstickung zu sehen.

Bericht	Zweck
Rahmensetzungsfolge	Wenn ein Stickmuster mehr als eine Rahmung aufweist, zeigt diese Option die Rahmensetzungen in ihrer korrekten Farbreihenfolge an.

- Benutzen Sie die voreingestellten Schaltflächen, um die Stickmuster-Arbeitsblatt-Optionen zu filtern - 'Standard', 'Stickmusteransicht' und 'Vorlagenmodus'. Das Stickmuster-Arbeitsblatt-Feld bietet Optionen zur weiteren benutzerdefinierten Anpassung. Siehe auch Stickmuster drucken.
- Klicken Sie auf OK und vergewissern Sie sich, dass im MS Windows® Druckereinstellung-Dialogfeld die richtigen Druckereinstellungen eingestellt sind.
- Das Dialogfeld und die verfügbaren Einstellungen sind von Drucker zu Drucker verschieden. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in Ihrem Druckerhandbuch.

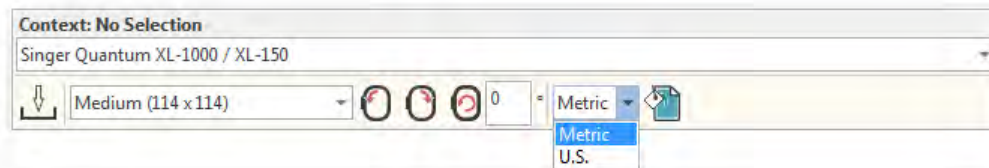
## Stickmusterlisten exportieren



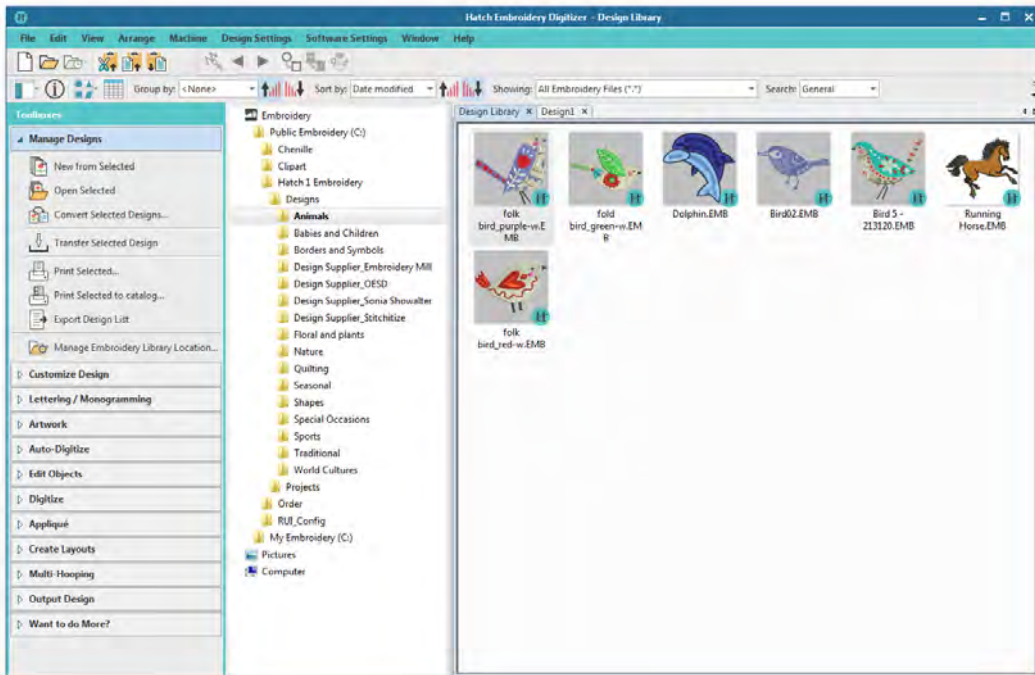
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Stickmusterliste exportieren, um eine Text- oder CSV-Datei zu exportieren, die eine Liste der sichtbaren Stickdateien und ihrer Eigenschaften enthält.

Die Stickmusterliste exportieren-Option kann benutzt werden, um Stickmusterlisten für ausgewählte Ordner auszudrucken. Mit dieser Option können Sie einen einfachen Stickmusterbericht erstellen, der sich ganz einfach in eine Tabellenkalkulation importieren lässt. Dies ist nützlich, wenn Sie Stickmuster anhand ihrer Dateinamen verwalten möchten.

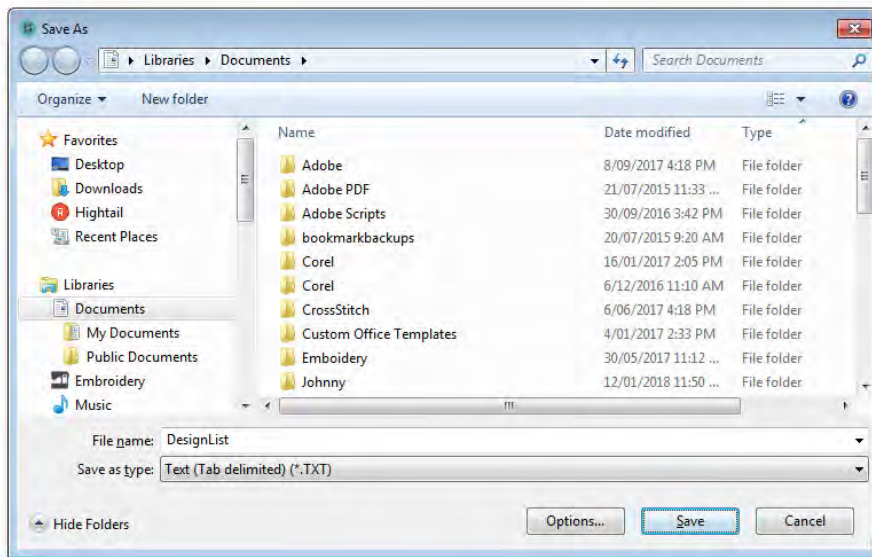
- Hier können Sie die Maßeinheiten voreinstellen, die Sie benutzen möchten - metrisch oder USA.



- Öffnen Sie das Stickmuster-Archiv und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner aus.
- Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf Optionen.



- Sortieren und filtern Sie die zu druckenden Stickmuster. Siehe auch Stickmuster durchsuchen.
- Klicken Sie auf das Stickmusterliste exportieren-Symbol und wählen Sie einen Speicherort für die Liste aus. Wählen Sie aus, ob Sie sie als Tab-Delimited- oder als Comma-Separated-Textdatei speichern möchten.



- Öffnen Sie die Textdatei zum weiteren Sortieren und zum Drucken in einer Tabellenkalkulation.

	A	B	C	D	E	F	G
1	BabyAnimal_zebra-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.96 in	4.00 in	9179	5	
2	BabyAnimal_monkey-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	4.16 in	4.34 in	13110	7	
3	BabyAnimal_giraffe-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.06 in	4.91 in	5771	4	
4	Teddy Frame-JA.JAN	2015/07/27:14:37:48.000	3.78 in	5.13 in	7025	4	
5	Rubberduck-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.92 in	3.11 in	13824	9	
6	Our Family-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.66 in	2.24 in	3048	4	
7	Face-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	1.59 in	1.15 in	2115	2	
8	Elephant-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.28 in	4.98 in	17037	5	
9	Doll-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.49 in	3.48 in	6415	4	
10	Clown-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.36 in	3.16 in	4668	7	
11	Clothesline-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	6.97 in	1.91 in	7125	5	
12	Boy-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	1.74 in	1.59 in	2240	2	
13	Border-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	4.09 in	3.06 in	5766	7	
14							

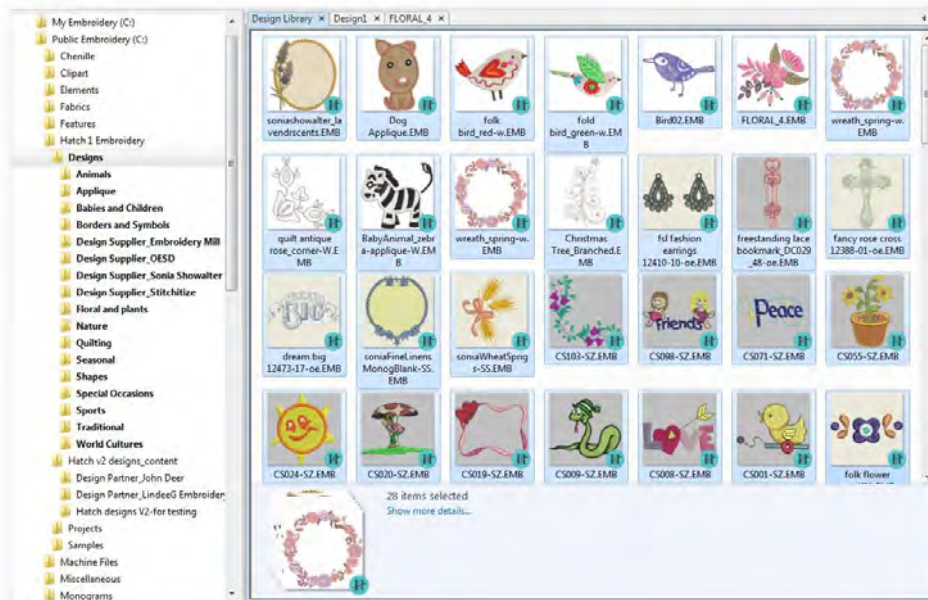
## Stickmusterkataloge drucken



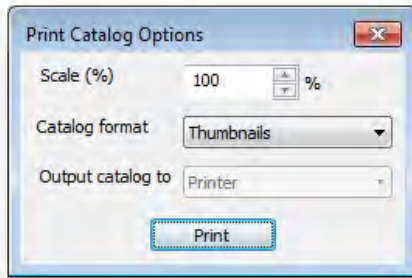
Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl in Katalog drucken, um ausgewählte Stickmuster als HTML-Katalog zu drucken.

Gedruckte Kataloge enthalten Miniaturansichten sowie begrenzte Textdetails. Sie können Kataloge nach Bedarf mit allen Stickmustern erstellen. Um einen Design-Katalog zu drucken

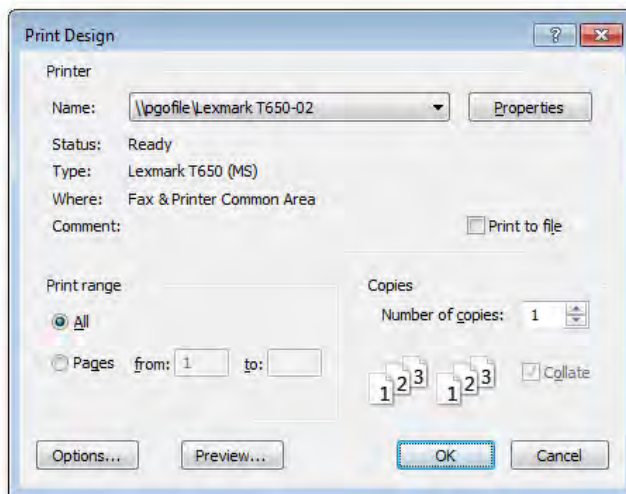
- Öffnen Sie das Stickmuster-Archiv und filtern Sie die Stickmuster wie gewünscht.



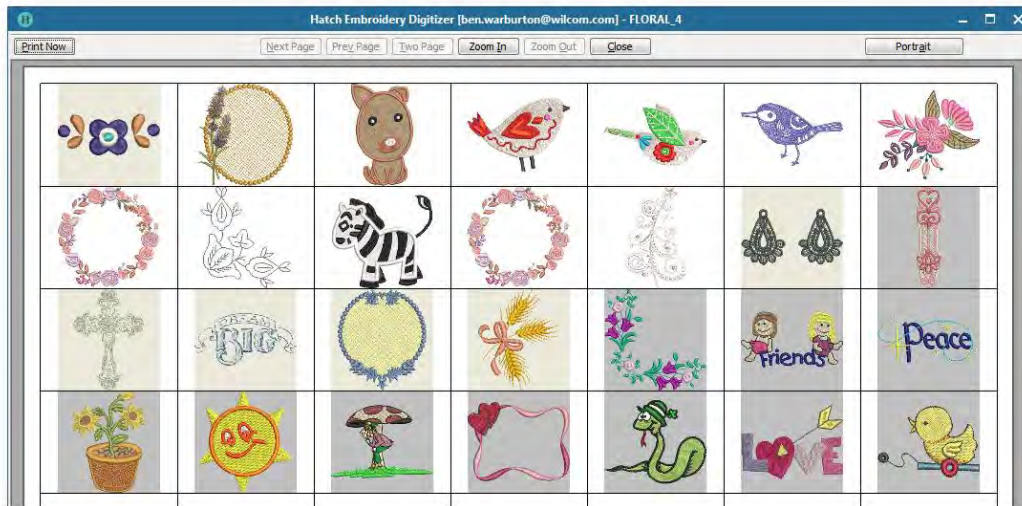
- Wählen Sie die Stickmuster aus, die im Katalog enthalten sein sollen.
- Wählen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl in Katalog drucken aus. Das Katalog – Druckoptionen-Dialogfeld wird geöffnet.



- Einstellungen nach Bedarf anpassen:
  - Ändern Sie den Maßstab (%), um die Größe der Miniaturansichten anzupassen.
  - Wählen Sie ein Katalogformat aus – Miniaturansichten mit oder ohne Stickmusterdetails.
  - Wählen Sie das Ausgabebziel – PDF-Datei oder tatsächlicher Drucker.
- Klicken Sie auf Drucken. Das Stickmuster drucken-Dialogfeld wird geöffnet.



- Klicken Sie auf Vorschau , um den Katalog zu begutachten.

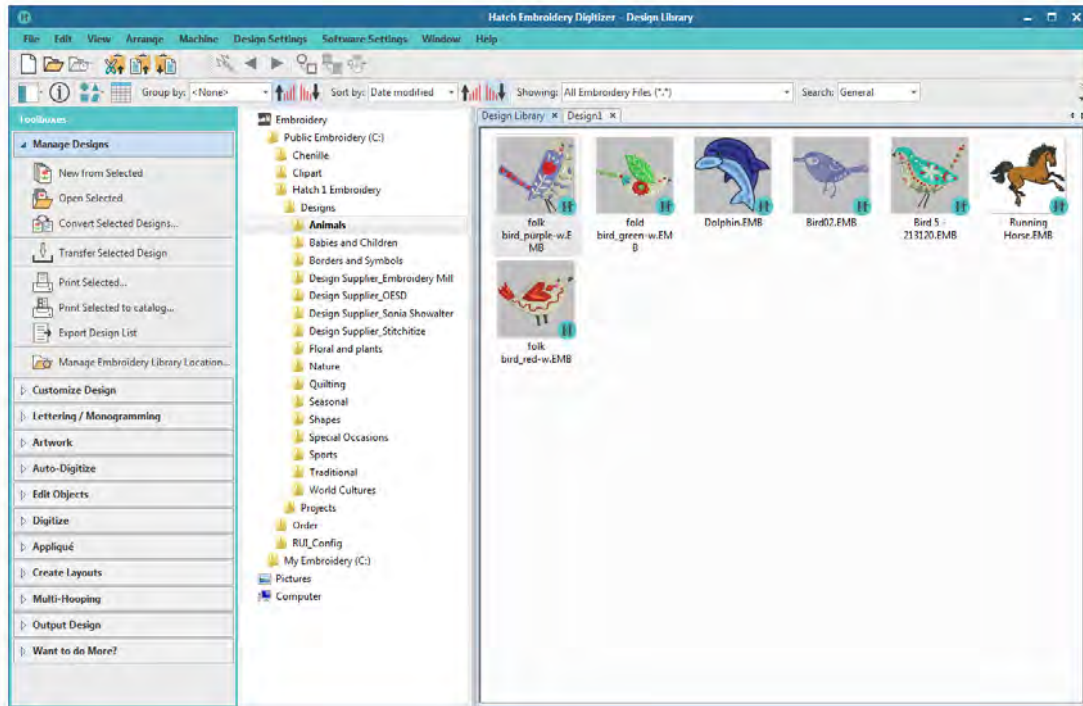


- Jetzt Drucken: Klicken Sie, um den Stickmusterbericht an Ihren lokalen Drucker zu senden. Falls der Katalog mehr als eine Seite benötigt, können Sie in dem Windows-Drucken-Dialogfeld bestimmen, welche Seite ausgedruckt werden soll.

Designer möchten Stickmuster häufig zur Begutachtung in Echtfarben verschicken, sei es über TrueView oder auf anderem Wege und mit oder ohne Stoffhintergründe. Bildschirmbilder können im PNG-Format erstellt und als E-Mail-Anhänge verschickt werden. Siehe auch Stickmuster erfassen.

## ORDNER VERWALTEN

Das Stickmuster-Archiv ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Für die Sticksoftware spielt es dabei keine Rolle, wo sie sich physisch auf Ihrer Festplatte oder Ihrem externen Speichermedium befinden. Jeder Ordner, der Stickmuster enthält, kann in die Navigationsstruktur miteinbezogen werden.

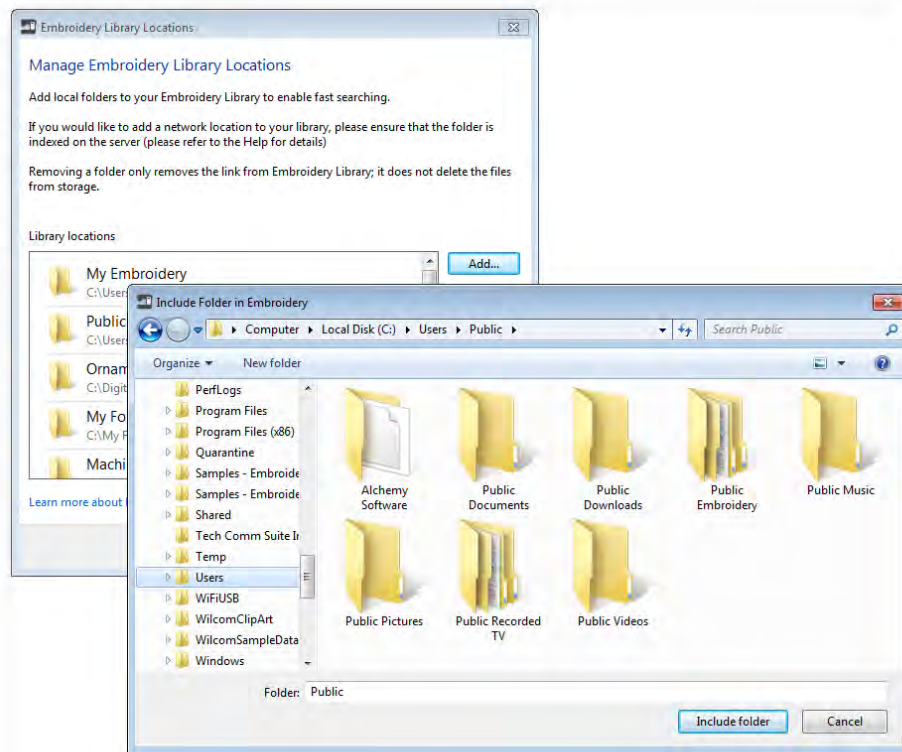


### Ordner zur Bibliothek hinzufügen



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Stickmuster Suchen, um alle kompatiblen Stickmuster auf Ihrer Festplatte zu finden.

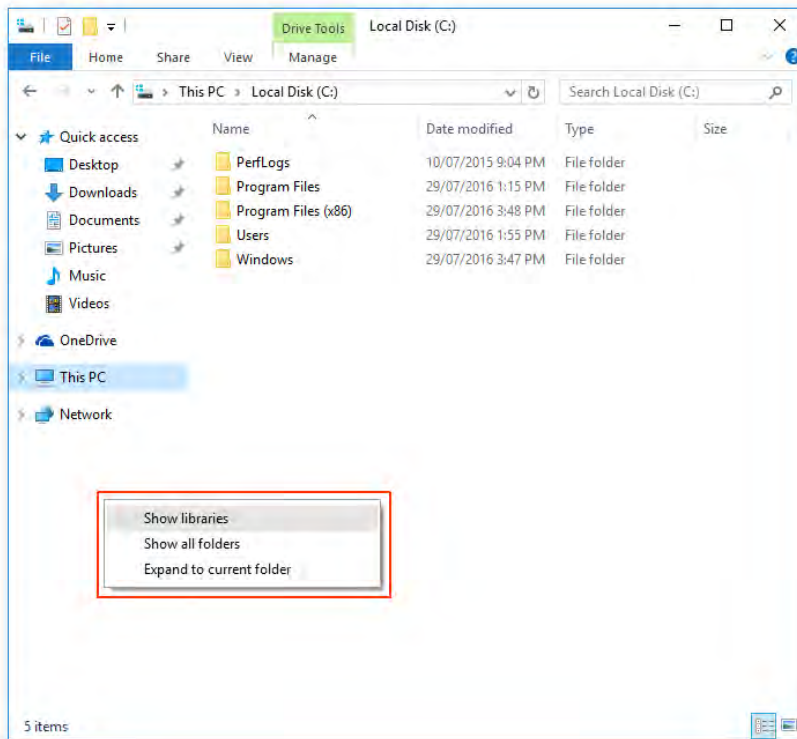
Denken Sie daran, dass Stickmuster-Bibliothek in Windows eine 'virtuelle Bibliothek' ist. Wenn Sie der Navigationsstruktur Ordner hinzufügen oder entfernen, wirkt sich dies nur auf das Stickmuster-Bibliothek aus. Es hat keine Auswirkung auf die Ordnerstruktur auf Ihrer Festplatte oder Netzwerk. Um Ihrer Bibliothek Stickmuster hinzuzufügen, benutzen Sie die Stickmuster-Bibliothek-Speicherorte Verwalten-Funktion, um Ordner mit Stickmustern überall in Ihrem lokalen Netzwerk zu lokalisieren. Benutzen Sie die Entfernen-Schaltfläche im Dialogfeld, um einen Ordner aus der Stickmuster-Bibliothek zu entfernen. Alle untergeordneten Ordner werden ebenfalls aus dem Navigationsbereich entfernt.



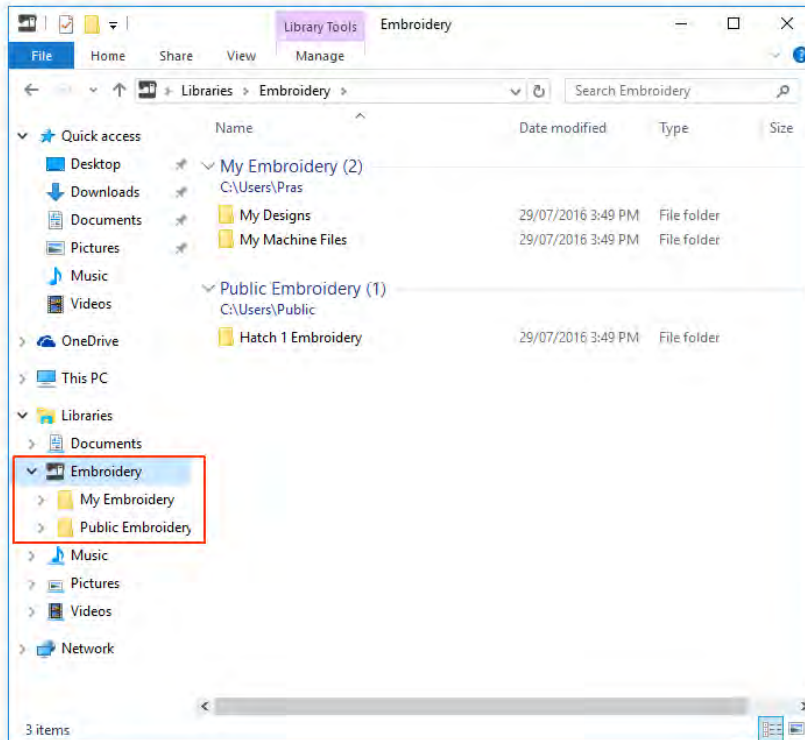
## Anzeige von Stickmuster-Bibliotheken in Windows 10

Stickmuster-Archive erscheinen nicht automatisch in Windows 10.

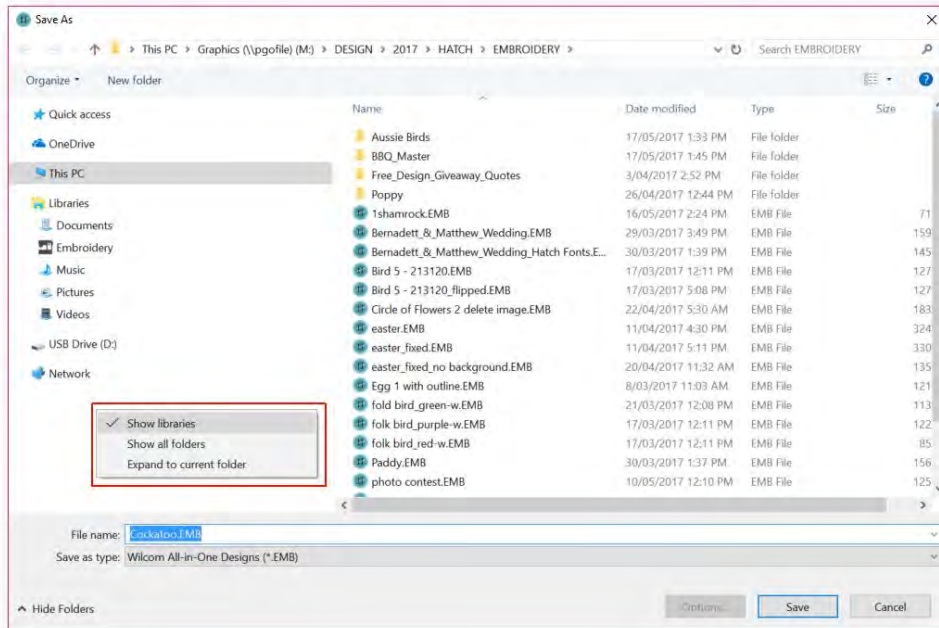
- Gehen Sie zu Windows Explorer.
- Wählen Sie 'Dieser PC' aus und rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Fensters, um das Popup-Menü wie abgebildet aufzurufen.



- Wählen Sie 'Archive Anzeigen' aus. Die Stickmuster-Bibliotheken werden zu Windows Explorer hinzugefügt.



- Wenn Sie möchten, dass die Stickmuster-Bibliotheken im Speichern als-Dialogfeld angezeigt werden, müssen Sie dies auf dieselbe Weise aktivieren.



# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

STICKMUSTER  
STICKMUSTER

BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN  
BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN

# INHALT

<b>Stickmuster benutzerdefiniert anpassen.....</b>	<b>1</b>
Allgemeine Funktionen .....	1
<b>Stickmusterinformationen.....</b>	<b>3</b>
Detailsinformationen .....	4
Stickmusterdetails.....	5
Fadenfarben .....	7
Stickdetails .....	8
Abschätzung des Fadenverbrauchs .....	10
<b>Stickmuster-Ansicht .....</b>	<b>12</b>
Ansichtsfunktionen .....	12
Zoom-Funktionen.....	13
Ansicht-Methoden .....	14
Hintergründe anzeigen .....	14
Zoomen & Schwenken .....	15
Ausgewählte Teile eines Stickmusters ansehen .....	17
Farben und Objekte ansehen.....	18
Farben und Objekte ausblenden.....	19
Markierte Farben ausblenden .....	20
Übersichtsfenster.....	20
Stickerei-Elemente ansehen .....	21
Ansicht in TrueView .....	21
Stiche ansehen .....	22
Nadelpunkte ansehen.....	22
Verbindungsstiche ansehen.....	22
Ansicht-Einstellungen für die Benutzeroberfläche .....	23
Stickreihenfolge-Ansicht .....	24
Stickmuster-Durchlauf .....	24
Simulation der Stickmuster-Ausstickung .....	25
<b>Hintergründe.....</b>	<b>27</b>
Hintergrundfarbe .....	27
Hintergrund-Artikel.....	28
Stoffhintergründe .....	30
Anzeigefarben anpassen .....	31
<b>Stoffe und Dichte .....</b>	<b>32</b>
Autom. Stoffe auswählen .....	32
Stoffe verwalten.....	33
Stichdichten anpassen .....	35
<b>Stickmuster-Einstellungen .....</b>	<b>36</b>
Automatische Start- & Endpunkte .....	36
Benutzerdefinierte Start & Endpunkte .....	37

Das Eliminieren kleiner Stiche.....	39
<b>Stickmuster einfügen.....</b>	<b>40</b>
<b>Stickmusterfarben .....</b>	<b>42</b>
Farbblöcke ansehen .....	42
Farben ändern.....	44
Vorhandene Farben aussuchen und anwenden .....	48
Ihre Stickmusterfarben benutzerdefiniert anpassen .....	49
Der Stickmusterpalette Fadenfarben hinzufügen.....	52
Farbspektrum ändern .....	54
Farbwechsel optimieren .....	55
<b>Fadentabellen verwalten.....</b>	<b>57</b>
Vorhandene Fadentabellen ändern .....	57
Eine neue Fadentabelle erstellen .....	58

## STICKMUSTER BENUTZERDEFINIERT ANPASSEN

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



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

### Allgemeine Funktionen

Für die meisten Allgemeinen Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

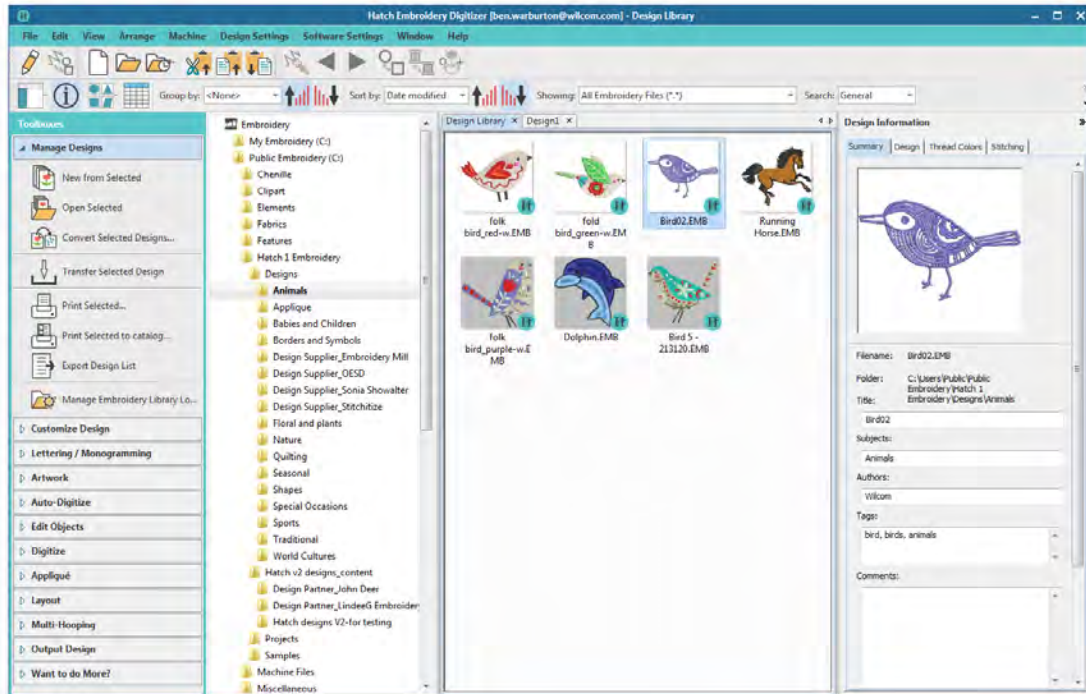
Vorgang	Tastenkombination
Satinstich anwenden/auswählen	<Umschalten + I>
Stepstich anwenden/auswählen	<Umschalten + M>
Laufstich anwenden/auswählen	<Umschalten + N>, dann auf <Eingabe> drücken
Neues Stickmuster erstellen	<Strg + N>
Software schließen	<Alt + F4>
Layout-Arbeitsfläche definieren	^ <Strg + W>
Existierendes Stickmuster öffnen	<Strg + O>
Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Stickmuster drucken	<Strg + P>
Stickmuster speichern	<Strg + S>
Stickmusterfarben-Werkzeuggeste ein-/ausblenden	<Strg> + <Umschalten> + <R>
Raster ein-/ausblenden	<Umschalten + G>
Lineale ein-/ausblenden	<Strg + R>
Übersichtsfenster ein-/ausblenden	<Umschalten + V>
Reihenfolge-Docker ein-/ausblenden	<Umschalten + L>
Fäden-Docker ein-/ausblenden	<Alt + T>

<b>Vorgang</b>	<b>Tastenkombination</b>
Arbeitsfläche ein-/ausblenden	<W>
^ Zum Schließen <Esc> drücken	

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## STICKMUSTERINFORMATIONEN

Verwalten und überprüfen Sie Stickmusterdetails über den Stickmusterinformationen-Docker. Dies empfiehlt sich immer vor der Ausstickung. Wählen Sie eine Datei aus und wählen Sie dann über die 'Stickmuster benutzerdefiniert anpassen'-Werkzeugpalette Stickmusterinformationen in der Stickmuster-Bibliothek aus.



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

Hatch-Benutzer beginnen im Allgemeinen mit einer großen Bibliothek von Maschinendateien, jedoch nicht unbedingt von EMB-Stickdateien. Die meisten Maschinendateien unterstützen Farb- und andere Arten von Stickmusterinformationen nicht nativ. Sie können jedoch Maschinendateien mit einigem Erfolg in Stickdateien konvertieren und dann ganz nach Bedarf Informationen hinzufügen. Siehe auch Stickdateiformaten.

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

## Detailsinformationen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen um Stickmustereigenschaften ansehen oder ändern.

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

Klicken Sie auf ein Feld und geben Sie einen beliebigen Text ein, der Ihnen später bei der Identifikation oder beim Suchen des Stickmuster behilflich sein kann. Informationen aus dieser Registerkarte werden in dem Produktionswerkblatt eingeschlossen. Zu den möglichen Informationen gehören:


Feld	Zweck
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Stickmuster-Arbeitsblatt.
Themen	Diese können der Hauptkategorie entsprechen, nach der das Stickmuster katalogisiert ist – z.B. der Name des Ordners, in dem es enthalten ist.

Feld	Zweck
Autoren	Name des Punchers und/oder Designers – erscheint in der Fußzeile des Stickmuster-Arbeitsblatt.
Schlagworte	Stichworte für etwaige Suchen im Stickmusterarchiv.
Kommentare	Diese Anmerkungen werden in das Stickmuster-Arbeitsblatt als Produktionshinweise aufgenommen.

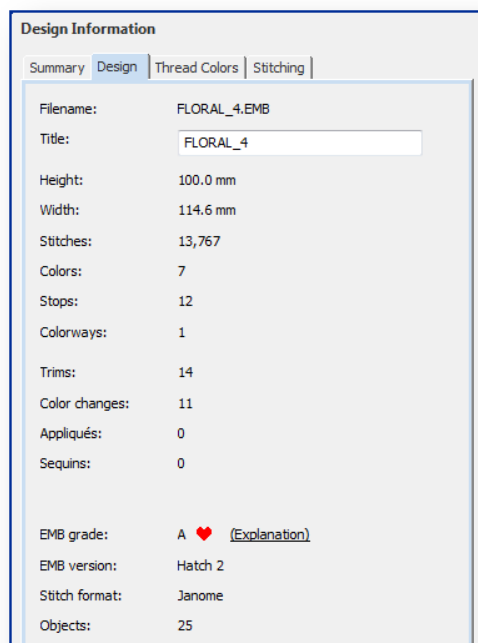
Die Information aus diesem Karteireiter werden auch im Details-Feld im Stickmusterarchiv angezeigt. Dieselben Informationen können in diesem Feld auch bearbeitet werden.



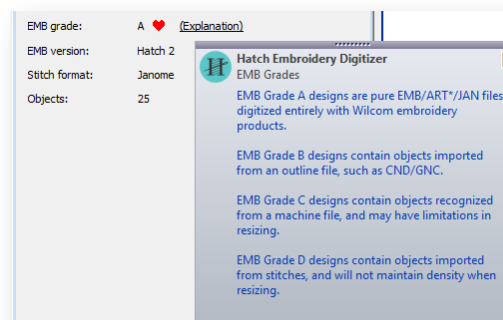
## Stickmusterdetails

 Benutzen Sie **Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen** um Stickmustereigenschaften ansehen oder ändern.

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



Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Höhe / Breite	Gesamte Höhe und Breite der Stickmusterabmessungen.
Stiche	Gesamt-Stichzahl für das Stickmuster.
Farben	Die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Fadenfarben.
Stopp	Normalerweise werden Farbwechsel mit Stopp-Funktionen assoziiert. Abhängig von dem Maschinenformat, kann das Stickmuster jedoch einen zusätzlichen letzten Stopp enthalten, um sicherzustellen, dass die Maschine vor dem nächsten Verfahren wieder zur Startnadel zurückkehrt.
Farbkombinationen	Anzahl der Farbkombinationen im Stickmuster.
Fadenschnitte	Anzahl der Fadenschnitte im Stickmuster. Generell sollten Sie versuchen, die Anzahl der Fadenschnitte zu minimieren.
Farbwechsel	Die Anzahl der zum Aussticken des Stickmusters benötigten Farbwechsel.
Applikationsobjekte	Anzahl der Applikationsobjekte im Stickmuster (falls vorhanden).
Pailletten	Anzahl der Pailletten im Stickmuster (falls vorhanden).
Bling	Anzahl der Bling-Objekte im Stickmuster (falls vorhanden).
EMB-Güteklasse	Während Stickdateien grob als 'Kontur' (verdichtet) oder als 'Maschine' (erweitert) klassifiziert werden, kennzeichnet die Sticksoftware Dateien intern als zu einer von vier Arten gehörend - Programmeigenes Stickmuster (A), Importierte Konturen (B), Verarbeitete Stiche (C) oder Importierte Stiche (D). Für weitere Informationen halten Sie den Mauszeiger an der entsprechenden Stelle.



EMB-Version	Die genaue Version der Software, in der die Datei erstellt wurde – z.B. Hatch 2
Stichformat	Das aktuelle Maschinenformat, das auf die Datei zutrifft.
Objekte	Zeigt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Objekte an.

## Fadenfarben




Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen um Stickmustereigenschaften ansehen oder ändern.

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

**Design Information**

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



Filename: FLORAL\_4.EMB  
 Title:   
 Stitches: 13,767  
 Colors: 7  
 Stops: 12  
 Colorways: 1

Stop sequence:  
 Click on 'Element' to add or edit the element name.

Stop #	Color	Element	Stitches	Length	Code
1	4		2,203	14.95m	1552
2	5		2,044	10.51m	1983
3	6		444	2.17m	1902
4	3		1,944	12.24m	1819
5	2		1,118	6.65m	1595
6	6		118	0.50m	1902
7	2		2,341	16.67m	1595
8	3		1,421	5.87m	1819
9	7		108	0.46m	1554
10	2		1,295	9.53m	1595
11	3		504	2.40m	1819
12	1		227	1.21m	1647

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

Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.

Feld	Beschreibung
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Stiche	Gibt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Stiche an.
Farben	Gibt die Gesamtzahl der im Stickmuster vorhandenen Garnfarben an.
Farbkombinationen	Anzahl der Farbkombinationen im Stickmuster.
Farbkombination	Benutzen Sie das Dropdown-Menü, um die Farbkombinationen nach Verfügbarkeit zu ändern. Wenn Sie eine andere Farbkombination wählen, werden die Miniaturansicht- und Stoppabfolge-Listen aktualisiert.

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

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

## Stickdetails



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Stickmusterinformationen um Stickmustereigenschaften ansehen oder ändern.

Der Ausstickung-Karteireiter zeigt technische Stickdetails an. Zu den Information gehören Details wie Zielstoff, benötigte Stabilisierung oder die Abschätzung des Gesamt-Fadenverbrauchs. Diese können für Kostenvoranschläge ebenso wie für Produktionsanforderungen eingesetzt werden. Der Karteireiter liefert zudem eine Abschätzung des Oberfadenverbrauchs, die für Kostenvoranschläge ebenso wie für Produktionsanforderungen eingesetzt werden kann. Die Spulenlängenberechnung kann weiter präzisiert werden, wenn Sie einen größeren Produktionslauf planen.

**Design Information**

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

Filename: FLORAL\_4.EMB  
 Title: FLORAL\_4  
 Auto fabric: Pure Cotton  
 Required stabilizers: Topping:   
 Backing: Tear Away x 2  
 Design area: 11,460.0 mm<sup>2</sup>  
 Total thread: 84.35 m  
 Total bobbin: 32.96 m  
 Length Calculation  
 From start point ...  
 Left: 57.3 mm  
 Right: 57.3 mm  
 Up: 50.0 mm  
 Down: 50.0 mm  
 End X: 26.9 mm  
 End Y: 16.3 mm  
 Maximum stitch: 12.1 mm  
 Minimum stitch: 0.2 mm  
 Jump length: 6.7 mm

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

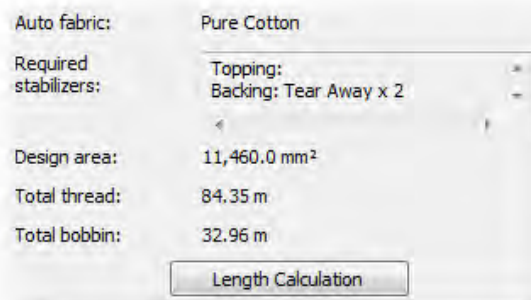
Feld	Beschreibung
Dateiname	Der Dateiname des aktuellen Stickmusters. Dieser besteht für eine einfachere Katalogisierung häufig aus einer Zahl oder einem alphanumerischen Format.
Titel	Standardmäßig der Dateiname. Fügen Sie für eine einfachere Suche einen aussagekräftigeren Namen hinzu. Dieser Name erscheint auf dem Genehmigungsbogen oder Arbeitsblatt.
Autom. Stoff	Vordefinierte Stoffeinstellungen, welche im aktuellen Stickmuster benutzt werden.
Benötigte Stabilisierung	Gibt die für die zu verwendende Stoffart empfohlenen Stabilisatoren an.
Designbereich	Gesamte Fläche, die vom Stickmuster abgedeckt wird – wird für die Abschätzung von Rahmengrößen, Stoffbedarf und Stickschaum sowie der Frage benutzt, ob das Stickmuster auf die Zielposition passt.
Gesamt-Fadenverbrauch	Gibt die Gesamtlänge des Oberfadens an, welcher zum Aussticken des Stickmusters benötigt wird.
Spulen-Fadenverbrauch	Gibt die Gesamtlänge des Spulenfadens an, welcher zum Aussticken des Stickmusters benötigt wird. Je nach Geschäftspraxis, werden diese Zahlen zur Lagerbestandsführung benötigt.
Längenberechnung	Gestattet Ihnen die Stichzahl der zu verwendenden Stoffdicke entsprechend zu korrigieren.

Feld	Beschreibung
Links / Rechts / Oben / Unten	Abhängig davon, wo die Start-/Endpunkte für das Stickmuster gesetzt wurden, werden diese Werte die Entfernung zu diesem Punkt angeben.
Max./Min. Stichtlänge / Sprungstichtlänge	Die im Stickmuster maximal und minimal zuzulassenden Stichtlängen und maximale Sprungstichtlänge.

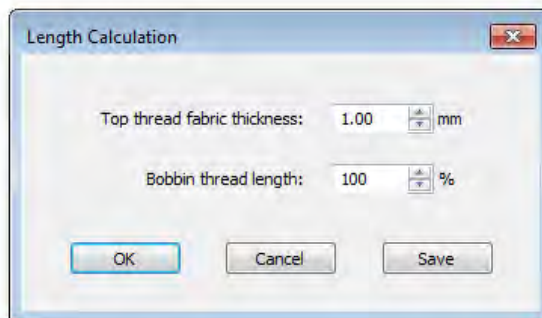
## Abschätzung des Fadenverbrauchs

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

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



- Klicken Sie auf Längenberechnung.

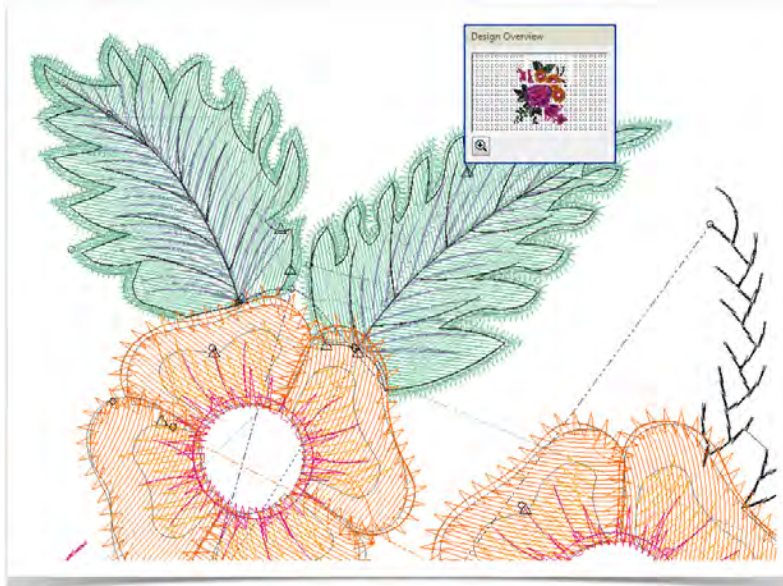


- Geben Sie die Dicke des Zielstoffs ein.
- Passen Sie in dem Design die Spulenfadlänge der Mischung von Fadentypen entsprechend an. Dieser Faktor stellt einen einfachen Mechanismus für die akkuratere Schätzung der Spulenfadlänge dar. Der Standardwert (100%) ist für ein Stickmuster mit gemischten Stichtypen geeignet. Falls das Stickmuster komplett aus Laufstichen oder Steppstichen besteht, wird mehr Spulenfaden benutzt – der Faktor kann bis auf ungefähr 125% steigen. Falls das Stickmuster jedoch komplett aus Satinstichen besteht, dann kann dieser Faktor auf ungefähr 65% gesenkt werden.

- Klicken Sie auf OK. Die Werte für Oberfaden-Fadenverbrauch und Spulen-Fadenverbrauch werden justiert, um die Stoffdicke bezüglich der entgültigen Fadenverbrauchs in Betracht zu ziehen.
- Klicken Sie auf Speichern, um die revidierten Einstellungen in der aktuellen Dokumentvorlage zu speichern.

## STICKMUSTER-ANSICHT

Ihre Sticksoftware bietet eine Reihe von Ansicht-Funktionen, um Ihnen die Arbeit an Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Einzelene Designbereiche können zur besseren Detailansicht vergrößert werden oder Motive können in Echtgröße angesehen werden. Mit den verfügbaren Anzeigeeinstellungen können Sie verschiedene Stickmuster-Elemente ein- oder ausblenden. Sie können Nadeldurchdringungspunkte, Verbindungsstiche und die Stiche selbst ein- oder ausblenden.



### Ansichtsfunktionen

Für die meisten Ansicht-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Den aktuellen Stich zu zentrieren	<C>
Entfernung auf dem Bildschirm messen	^ <M>
Bildschirm aktualisieren	<R> oder <F4>
Verbindungsstiche ein-/ausblenden	<Umschalten + C>
Funktionen ein-/ausblenden	<Umschalten + F>
Rahmen ein-/ausblenden	<Umschalten + H>
Bilder ein-/ausblenden	<D>
Nadelpunkte ein-/ausblenden	<.> (Punkt)
Formen ein-/ausblenden	<L>
Auswahl anzeigen	<Umschalten + 0> (Null)
Stich-Player ein-/ausblenden	<Umschalten + R>
Stiche ein-/ausblenden	<S>
Vektoren ein-/auszublenden	<Umschalten + D>

Vorgang	Tastenkombination
Ganzes Stickmuster ein-/ausblenden	<0> (Null)
Ganzen Rahmen ein-/ausblenden	</>
TrueView aktivieren/deaktivieren	<T>
^ Zum Schließen <Esc> drücken	

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## Zoom-Funktionen

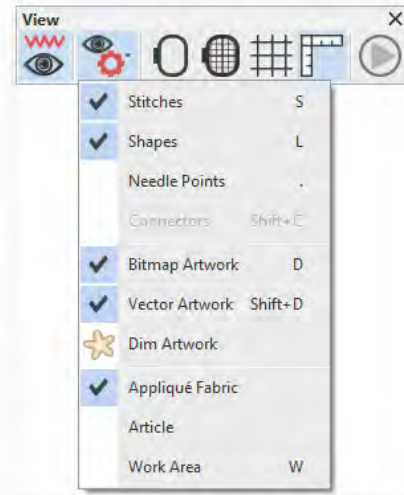
Für die meisten Zoom-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

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

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## Ansicht-Methoden

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



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

## Hintergründe anzeigen



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

Neben Stickmustern können auch Bildvorlagen zur Benutzung als Digitalisier-’Hintergründe’ in die Software eingefügt oder eingescannt werden. Sie können Stickerei, Vektor- und/oder Bitmap-Bilder selektiv ein- oder ausblenden. Abhängig von den im Optionen-Dialogfeld eingestellten Ansicht-Optionen wird das Bild vollfarbig oder abgeblendet angezeigt. Benutzen Sie die Bilder anzeigen- und Vektoren anzeigen-Symbole, um Hintergründe selektiv ein- oder auszublenden. Alternativ können Sie die Tastaturbefehle benutzen, <D> und <Umschalten + D>. Siehe auch Bilder importieren.



Neben Bildmaterial können Sie auf Wunsch auch ein Kleidungsstück oder anderen Artikel anzeigen lassen, auf dem Sie Ihre Stickmuster positionieren können. Die Software stellt Ihnen ein Archiv von Artikeln zur Auswahl, darunter auch mehrfarbige Kleidungsstücke. Benutzen Sie das Stickmuster anzeigen-Menü, um Artikel ein- und auszublenden. Siehe auch Hintergründe.

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

## Zoomen & Schwenken



Benutzen Sie Zoom > Schwenken, um mit hohen Zoomfaktoren über ein Stickmuster zu schwenken.



Benutzen Sie Zoom > Zoom 1:1, um ein Stickmuster in Echtgröße anzuzeigen.



Klicken Sie auf Zoom > Vergrößern, um für mehr Stickmusterdetails zu vergrößern.



Klicken Sie auf Zoom > Verkleinern, um für eine breitere Ansicht zu vergrößern.



Klicken Sie auf Zoom > Auf Fenstergröße zoomen, um das ganze Stickmuster im Designfenster anzuzeigen.



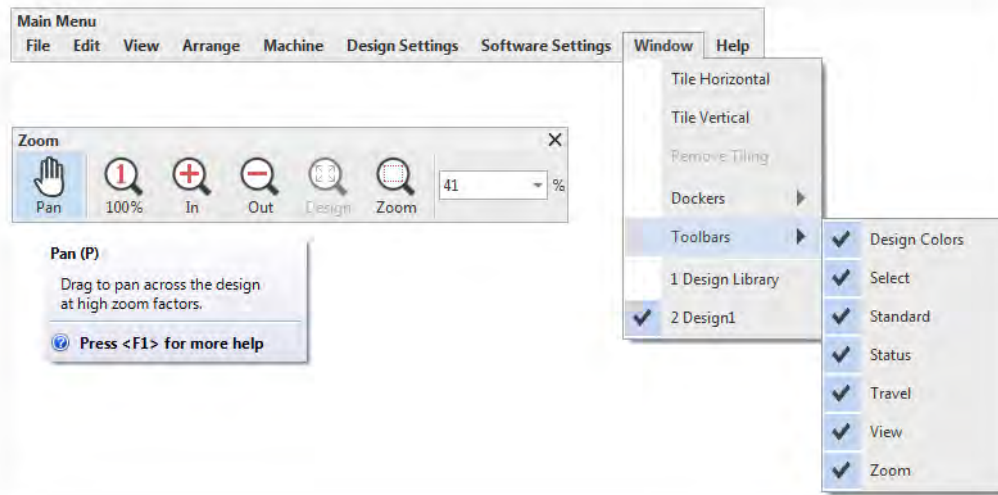
Benutzen Sie Zoom > Zoom, um auf einen bestimmten Bereich des Designfensters zu zoomen.

150

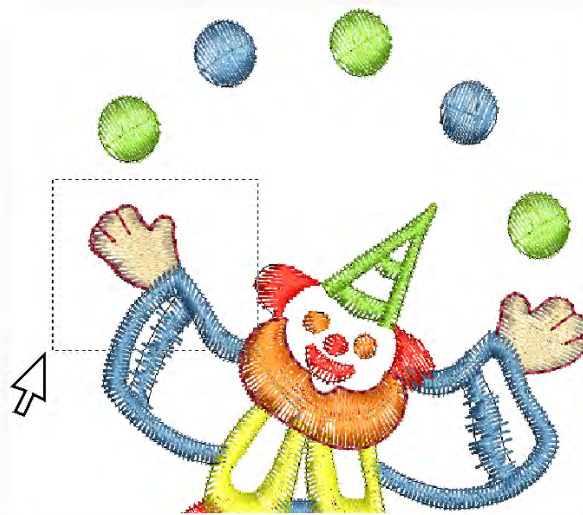


Klicken Sie auf Zoom > Zoomfaktor, um das Stickmuster in einer bestimmten Vergrößerung anzuzeigen.

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

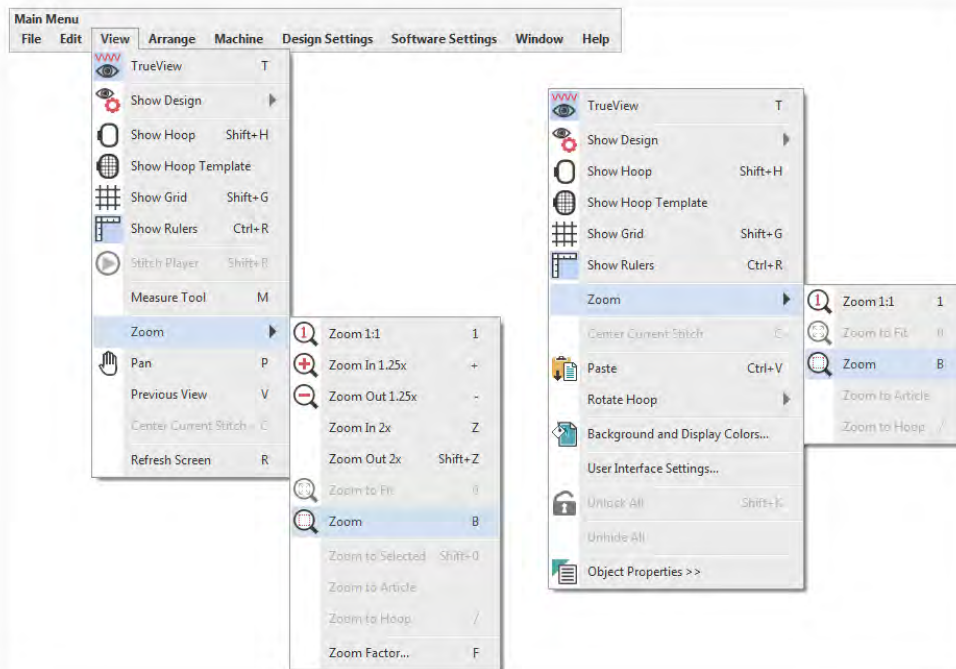


- Weil Sie diese Werkzeuge häufig benutzen werden, empfiehlt es sich, sich die Tastaturbefehle zu merken, die in Klammern nach dem Werkzeugnamen angegeben sind.
- Um beispielsweise einen Bereich des Stickmusters zu vergrößern, drücken Sie auf Ihrer Tastatur die <B>-Taste und ziehen dann ein Auswahlfeld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



- Um im Designfenster über ein Stickmuster zu schwenken, benutzen Sie Schwenken oder drücken Sie <P>. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein greifendes Handsymbol. Klicken und ziehen Sie es, um über das Stickmuster zu schwenken.

- Dieselben Zoom-Optionen stehen auch über das Ansicht-Menü zur Verfügung. Alternativ rechtsklicken Sie in das Designfenster, um das Popup-Menü zu öffnen.

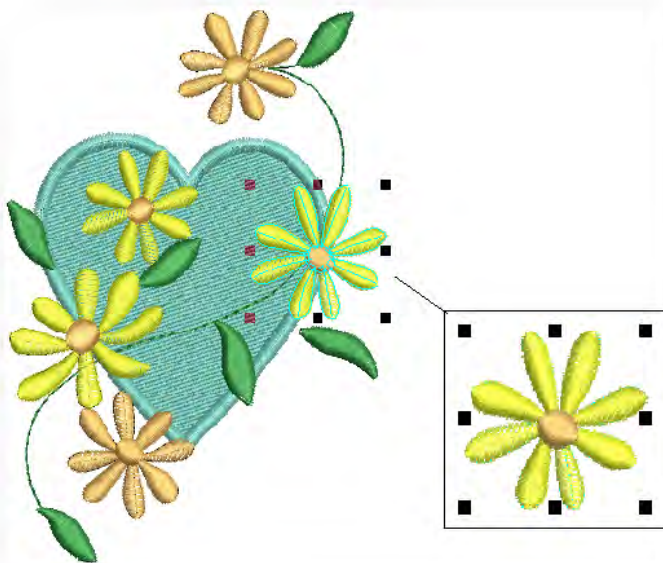


- Drücken Sie <Esc>, um die Werkzeugauswahl aufzuheben.

## Ausgewählte Teile eines Stickmusters ansehen


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

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




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


## Farben und Objekte ansehen

 Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen. Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

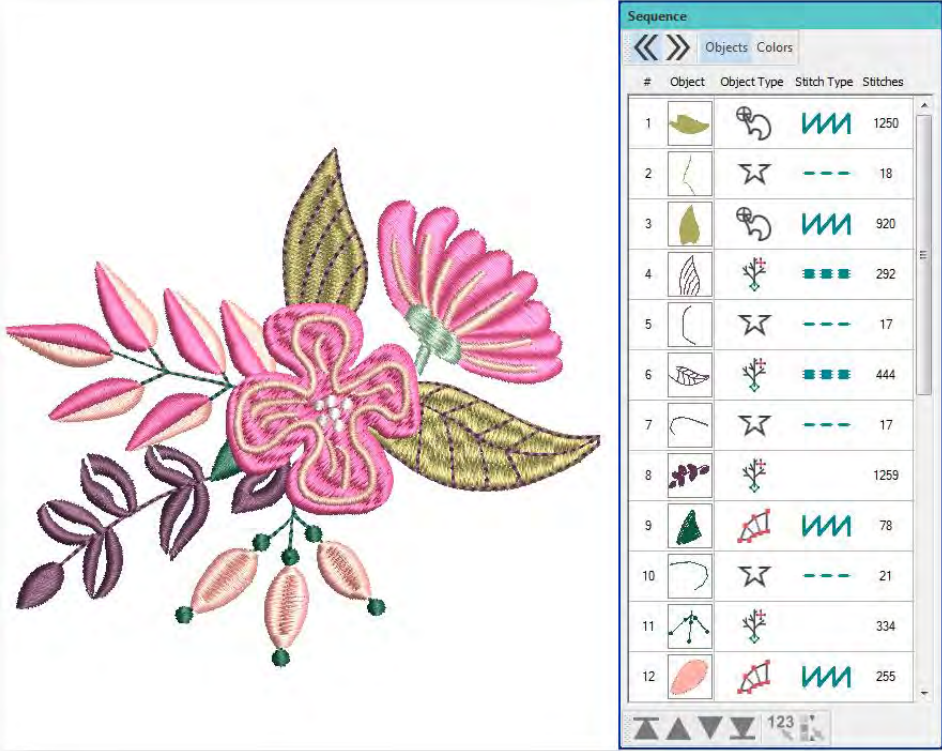
**Colors** Benutzen Sie Reihenfolge > Farbliste anzeigen, um Farblöcke inklusive Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.





































**Objects** Benutzen Sie Reihenfolge > Objektliste anzeigen, um individuelle Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.

 Benutzen Sie Reihenfolge > Mehr anzeigen, um mehr Details im Docker anzuzeigen. Die Größe der Objekt-Miniaturansichten kann nicht verändert werden.






 Benutzen Sie Reihenfolge > Weniger anzeigen, um nur Überblicksdetails im Docker anzuzeigen. Die Größe der Objekt-Miniaturansichten kann nicht verändert werden.

Die Reihenfolge-Docker bietet eine mühelose Methode, Objekte und Farblöcke selektiv zu begutachten und neu in der Reihenfolge einzureihen. Benutzen Sie die 'Wechseln'-Schaltflächen in der Reihenfolge-Docker-Werkzeuggestreife, um zwischen Farblöcken und individuellen Objekten hin- und herzuwechseln. Benutzen Sie die 'Anzeigen'-Schaltflächen, um den Docker für mehr oder weniger Details zu erweitern. Die Details-Ansicht bietet Informationen über jeden Farblock oder jedes individuelle Objekt im Stickmuster - Farbe, Art, angewendete Stichart, Stichzahl etc.





#	Object	Object Type	Stitch Type	Stitches
1				1250
2				18
3				920
4				292
5				17
6				444
7				17
8				1259
9				78
10				21
11				334
12				255

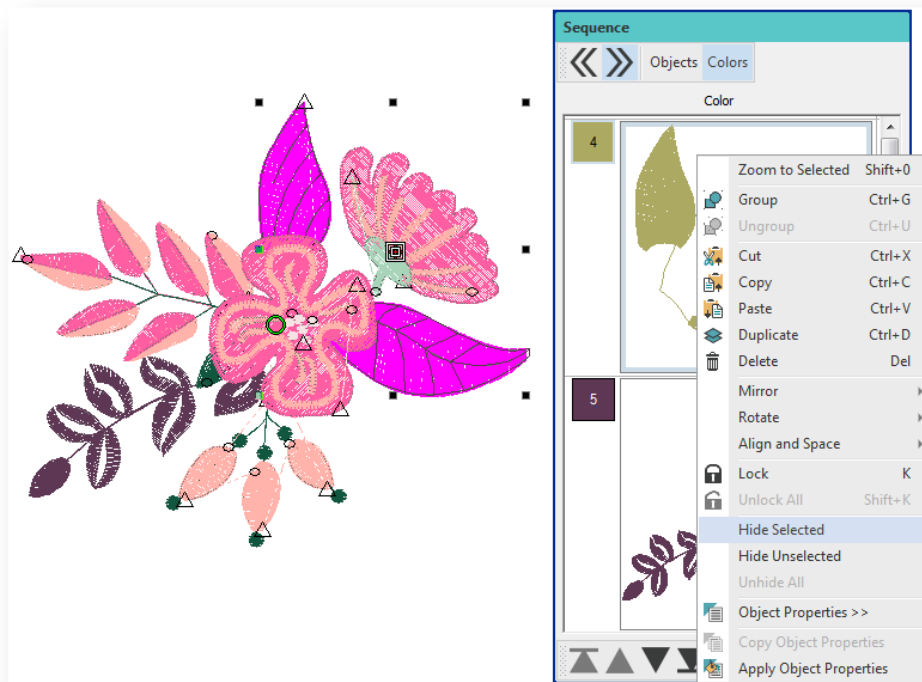
Die Objekttypen entsprechen den bei ihrer Erstellung eingesetzten Eingabemethoden:

Objektyp	Benutzen Sie
 Gefüllte Form	Benutzen Sie Geschlossene Form digitalisieren, um geschlossene Formen mithilfe von Füllstichen zu erstellen. Siehe auch Eingabemethoden.
 Konturform	Benutzen Sie Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Siehe auch Eingabemethoden.
 Verzweigtes Objekt	Benutzen Sie Verzweigung, um markierte Konturen für eine effizientere Ausstickung automatisch einzureihen. Siehe auch Stickerei-Verbindungsstiche.
 Blockobjekt	Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Formen variierender Breite mit Wendestichen zu digitalisieren. Siehe auch Eingabemethoden.
 Freihand Geschlossenes Objekt	Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene handgezeichnete Form, um mithilfe der aktuellen Sticheinstellungen auf dem Bildschirm geschlossene Formen für eine handgezeichnete Optik zu zeichnen. Siehe auch Freihand.

## Farben und Objekte ausblenden

-  Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen.
-  Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

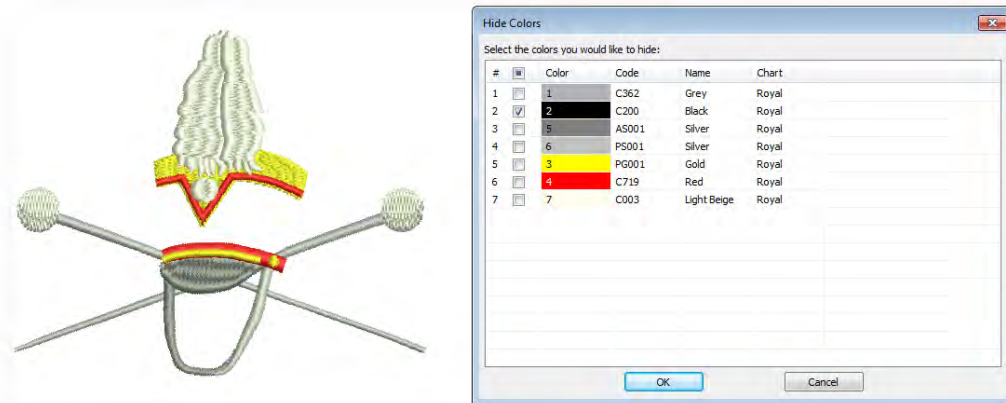
Benutzen Sie das Popup-Menü im Reihenfolge-Docker, um Objekte auszublenden. Der Befehl steht auch im Anordnen-Menü zur Verfügung. Benutzen Sie dasselbe Menü, um 'Nichtmarkiertes auszublenden', was zum Ausblenden all derjenigen Objekte führt, die Sie nicht aktuell markiert haben. Um alle ausgeblendeten Objekte wieder anzuzeigen, wählen Sie 'Alles einblenden'.



Die Reihenfolge-Docker bietet verschiedene Methoden, um Objekte oder ganze Farblöcke in einem Stickmuster einzureihen. Siehe auch Objekte einreihen.

## Markierte Farben ausblenden

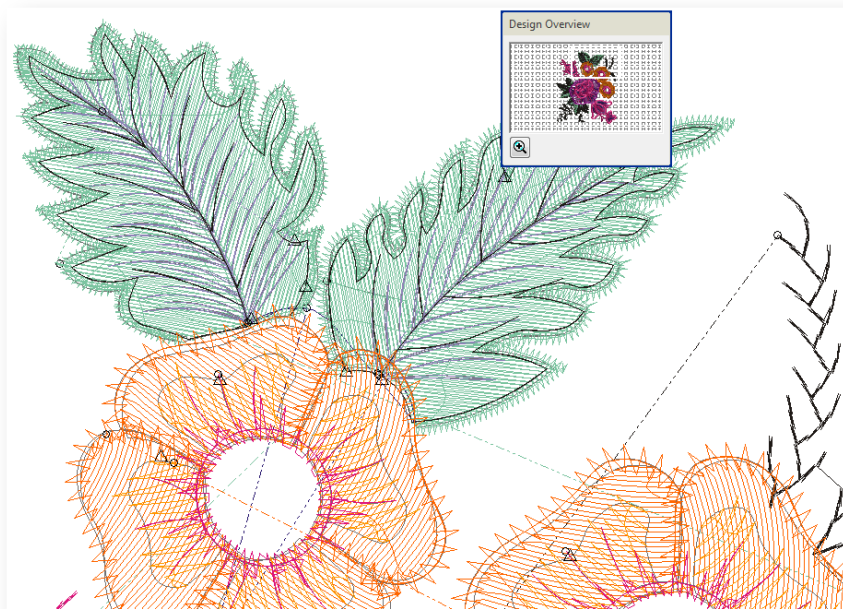
Mit der Farben ausblenden-Funktion können Sie Stickobjekte nach Farbe begutachten. Dies ist vor allem bei der Neueinreihung von Farblöcken nützlich. Diese Funktion kann nicht mit gruppierten Objekten angewendet werden. Wählen Sie den Befehl aus dem Anordnen-Menü aus.



## Übersichtsfenster

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

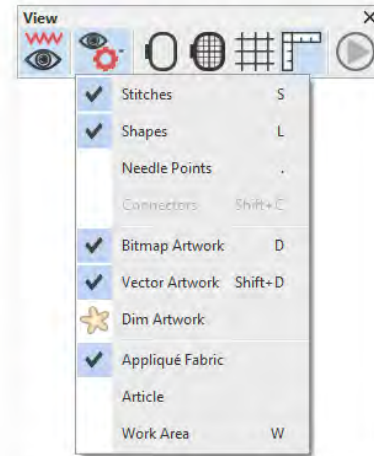
- Schalten Sie den Docker über das Fenstermenü ein und aus.
- Klicken Sie auf den Docker, um ihn zu aktivieren.



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

## Stickerei-Elemente ansehen

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



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

## Ansicht in TrueView





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

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





## Stiche ansehen

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

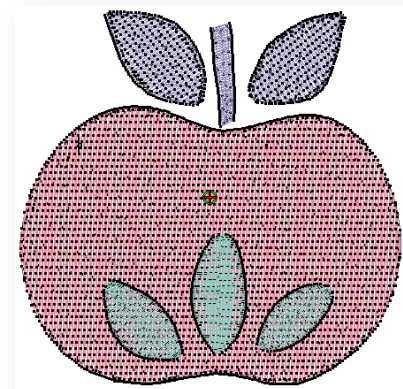
Mit der Software können Sie die Stiche in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist nützlich, um Stiche zum Bearbeiten anzusehen.





## Nadelpunkte ansehen

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

Mit der Software können Sie Nadelpunkte in Ihrem Stickmuster ein- oder ausblenden. Dies ist dann von Nutzen, wenn Sie Stiche zur Bearbeitung auswählen möchten. Um Nadelpunkte anzusehen, klicken Sie auf das Nadelpunkte anzeigen-Symbol oder wählen Sie Ansicht > Nadelpunkte anzeigen.

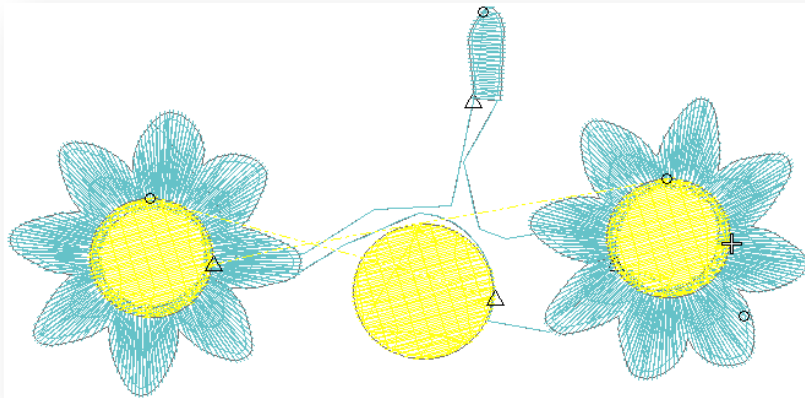


## Verbindungsstiche ansehen

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

Die Software fügt zwischen den in einem Stickmuster vorhandenen Objekten automatisch Verbindungsstiche ein. Wenn die Verbindungsstiche lang genug für einen Fadenschnitt werden,

fügt die Software Einbinde- und Fadenschnittfunktionen hinzu. Diese werden durch die unten aufgeführten Symbole angedeutet - Kreis für Einbindestich, Dreieck für Fadenschnitt und Abbindestich.

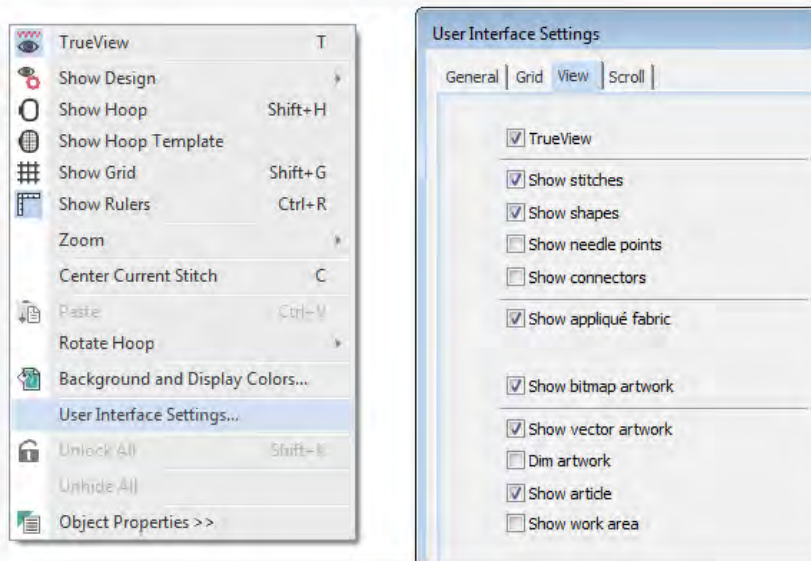


Manche Maschinen nehmen an den angegebenen Positionen standardmäßig Abbindestiche und Fadenschnitte vor. Dieses Verhalten wird auch 'Fadenschnitt durch Sprungstiche', 'Sprungstichschnitt' oder 'Sprungstich-Fadenschnitt' genannt. Bei manchen Maschinen können Sie auch zu automatischen Maschinen-Fadenschnitten wechseln. Das bedeutet, dass die Maschine zwar immer abbindet, wenn sie auf eine Abbindefunktion trifft, dass sie aber nur Verbindungsstiche abschneidet, die die auf der Maschine selbst spezifizierte Länge überschreiten - unabhängig davon, ob in der Stickdatei eine Fadenschnittfunktion angegeben ist. Andere Maschinen verfügen nur über die automatische Maschinen-Fadenschnittfunktion. Diese Maschinen ignorieren alle Fadenschnittdaten in der Stichdatei.

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

## Ansicht-Einstellungen für die Benutzeroberfläche






Sie können auf die Ansicht-Einstellungen auch über den Ansicht-Karteireiter des Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfelds zugreifen. Auf das Dialogfeld selbst können Sie über das Designfenster-Popup-Menü oder das Software-Einstellungen-Menü zugreifen.



## Stickreihenfolge-Ansicht

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

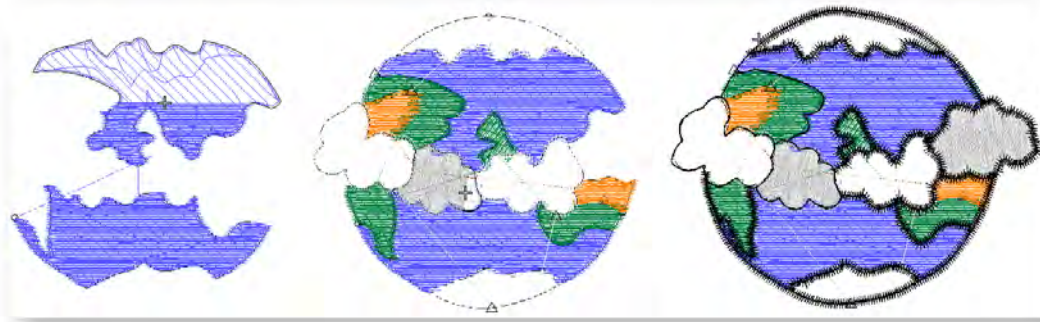
## Stickmuster-Durchlauf

-  Benutzen Sie Durchlaufen > Durchlauf nach Farbe in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Farbwechsel zu durchlaufen.
-  Benutzen Sie Durchlaufen > Objekt-Durchlauf in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Objekt zu durchlaufen.
-  Benutzen Sie ‚Durchlaufen > Durchlauf zum Start/-Ende‘ in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zu dessen Start oder Ende zu durchlaufen.
-  Benutzen Sie Durchlaufen > Rückwärts durchlaufen, um ein Stickmuster rückwärts zu durchlaufen.
-  Benutzen Sie Durchlaufen > Vorwärts durchlaufen, um ein Stickmuster vorwärts zu durchlaufen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie:

- Zum Start oder Ende eines Stickmusters springen
- Von Objekt zu Objekt springen
- Von Farbblock zu Farbblock springen

- Wählen Sie einfach eine Option aus und klicken Sie auf die Vorwärts- und Rückwärts-Schaltflächen.



Das 'Durchlaufen' eines Stickmusters erfolgt normalerweise in Verbindung mit der Überprüfung der Ausstickreihenfolge. Sie können beim Durchlaufen jedoch auch Objekte markieren. Um beim Durchlaufen zu markieren, müssen Sie sich im Stichbearbeitungs-Modus befinden. Siehe auch Stiche bearbeiten.

## Simulation der Stickmuster-Ausstickung



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

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

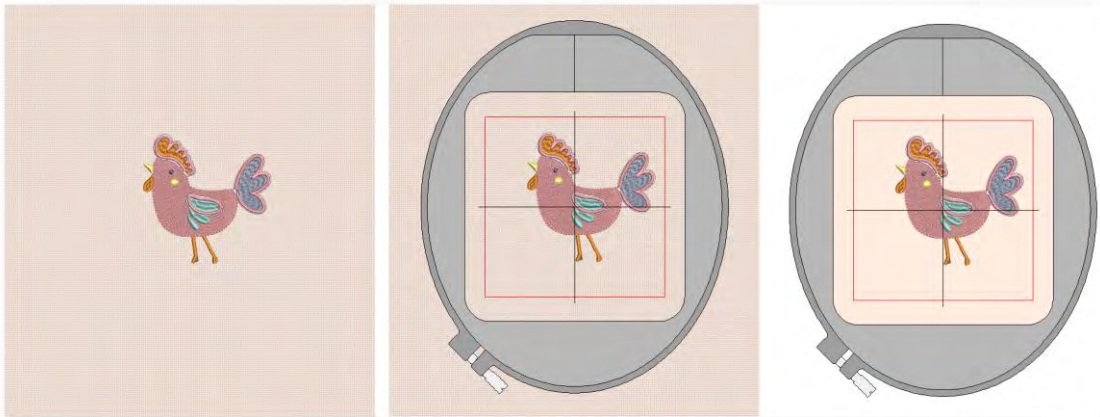


Da der Stich-Player die Bewegungen der Stickmaschine nachahmt, können Sie Entscheidungen darüber treffen, wie Sie Ihr Stickmuster optimieren und die Belastung der Maschine reduzieren können. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie vorhaben, dasselbe Stickmuster mehrmals auszusticken. Es empfiehlt sich stets,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

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

## HINTERGRÜNDE

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



Hintergründe werden als Stickmusterdetails behandelt und mitgespeichert.

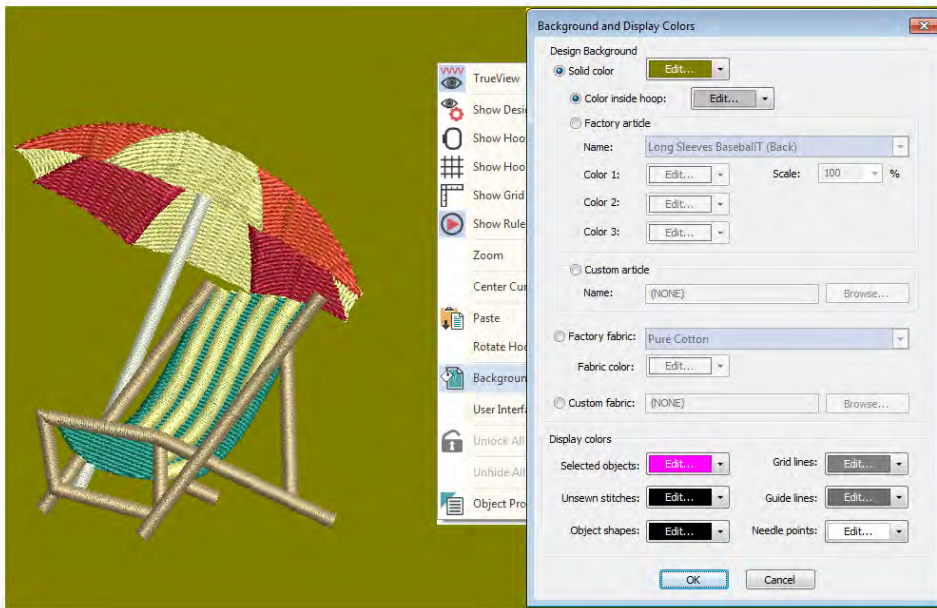
### Hintergrundfarbe



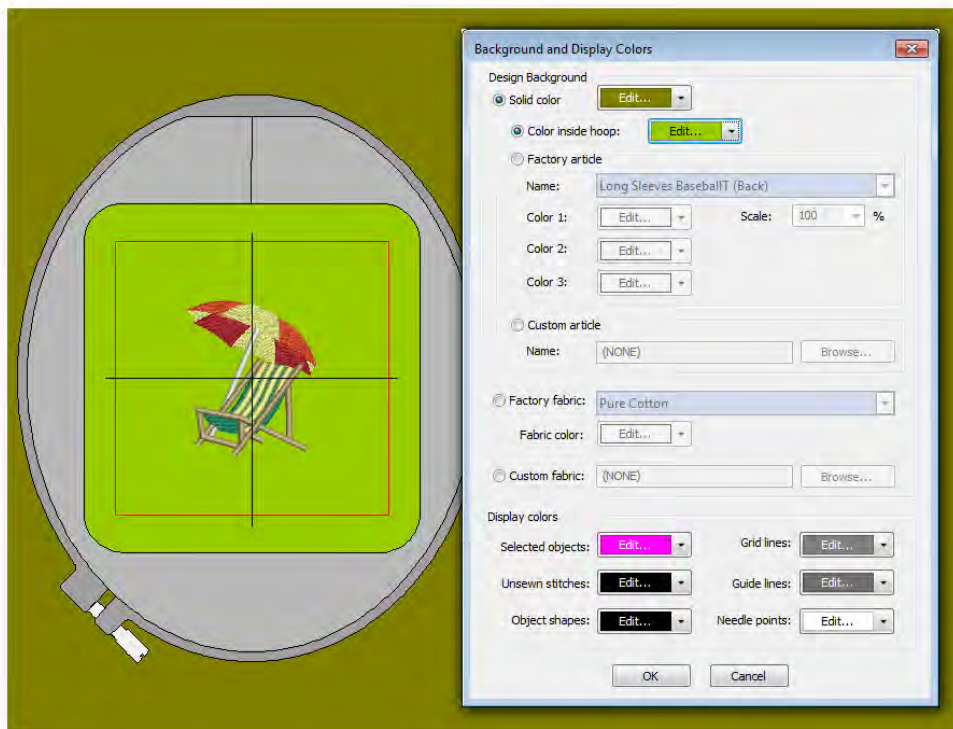
Benutzen Sie **Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige** um **Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige** ändern.

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

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



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



## Hintergrund-Artikel

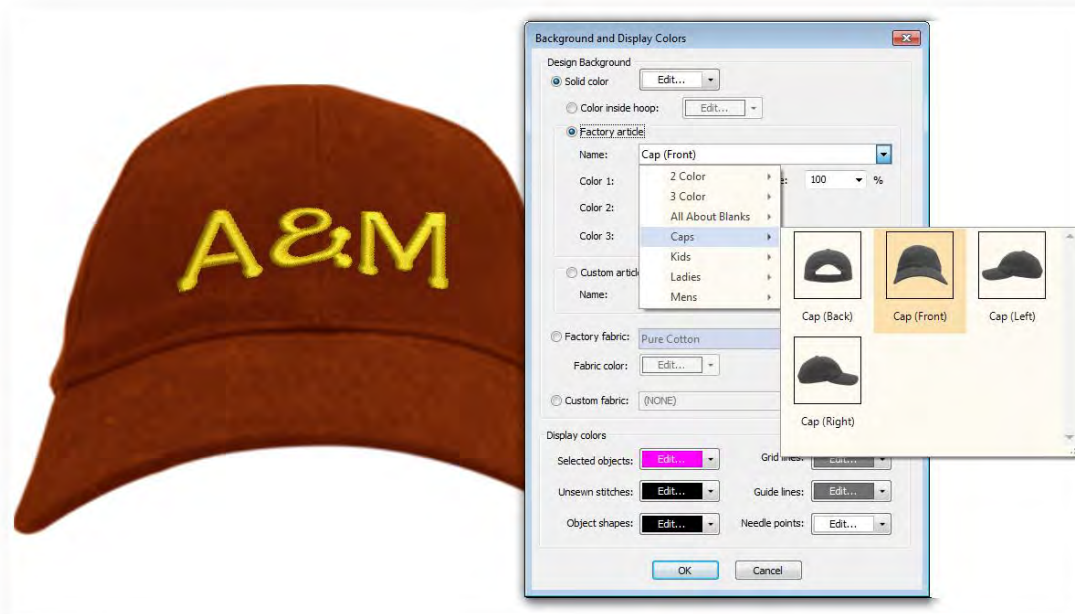


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige um Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige ändern.



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

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



Für manche Artikel können Sie bis zu drei Farben einstellen.



Benutzen Sie das Stickmuster anzeigen-Werkzeug in der Ansicht-Werkzeugleiste, um Artikel ein- und auszublenden. Siehe auch Ansicht-Methoden.

Mit der 'Mitgelieferter Artikel'-Funktion können Sie einen Artikel auswählen und im Hintergrund hinter Ihrem Stickmuster platzieren, um sehen zu können, wie das fertige Produkt aussehen wird. Klicken Sie auf die Miniaturansicht, um mehr zu lesen, oder rechtsklicken Sie, um den Link in einem neuen Karteireiter zu öffnen...



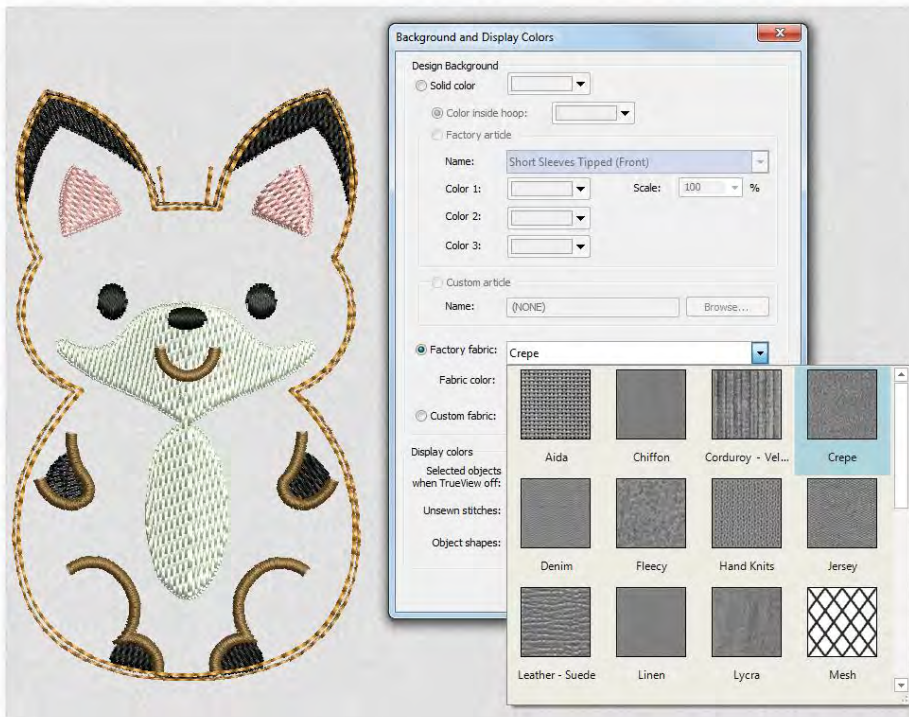
## Stoffhintergründe



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige um Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige ändern.

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

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



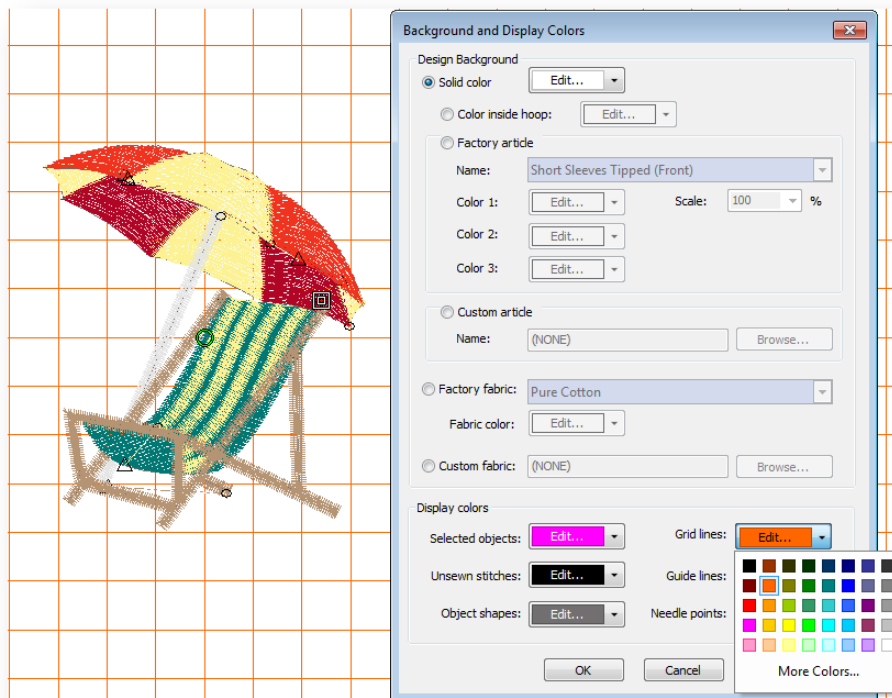
Sie können dem Stoffe-Ordner Ihre eigenen Stoffmuster in jedem der unterstützten Dateiformate hinzufügen. Sie können auch zu einem anderen Ordner auf Ihrem PC gehen und mithilfe der Benutzerdefinierte Stoffe-Option eine Datei in einem dieser Formate auswählen.

## Anzeigefarben anpassen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Kontext > Hintergrund und Farbanzeige um Stickmuster-Hintergrund und Farbanzeige ändern.

Zusätzlich zur Farbe des Hintergrundes oder des Stoffes, gehören auch die angezeigten ungenähte und ausgewählte Stiche, Objektkonturen und Raster zu der Definition der Farbkombinationen. Ändern Sie diese, falls sich die Standardfarbe in der aktuellen Farbkombination nicht stark genug abhebt. Das Hintergrund- & Anzeigefarben-Dialogfeld enthält ein Anzeigefarben-Feld.



Passen Sie die folgenden Farben nach Bedarf an:

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

## STOFFE UND DICHTEN

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

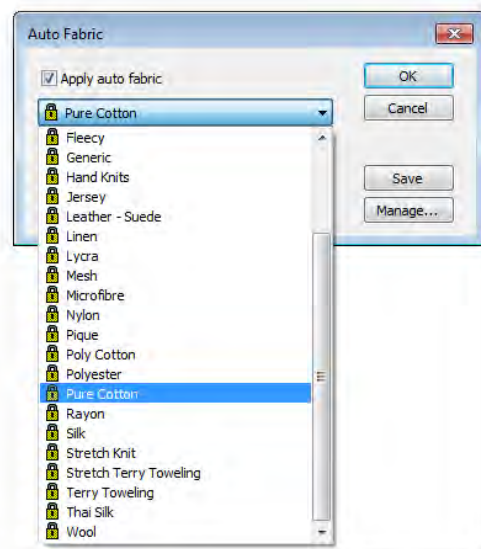


### Autom. Stoffe auswählen



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

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



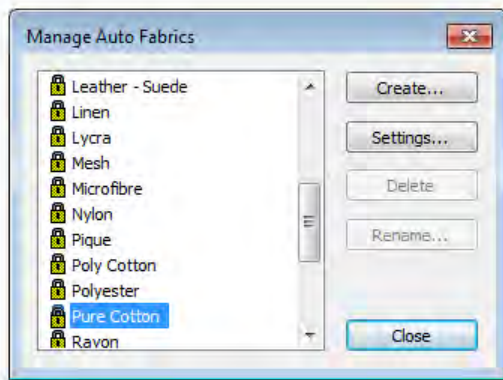
Beachten Sie, dass das Autom. Stoff-Dialogfeld zudem entsprechend dem ausgewählten Autom. Stoff empfohlene Stabilisierungen anzeigt. Stabilisierungs-Unterlagen sind gewebte oder nicht-gewebte Materialien, die für mehr Stabilität und Halt unter den zu bestickenden Artikel oder Stoff gelegt werden. Je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

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

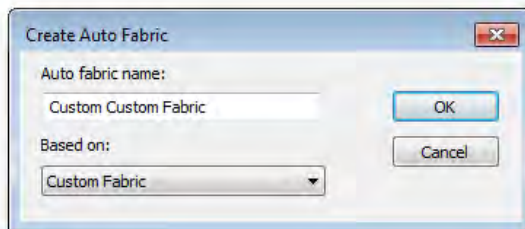
## Stoffe verwalten

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

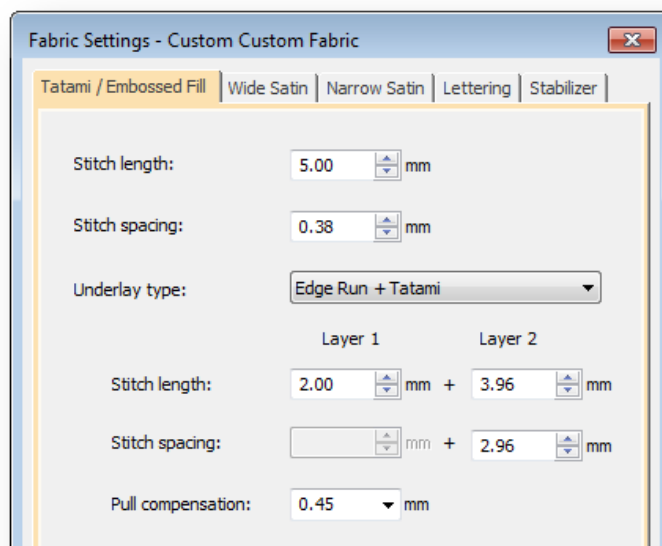
- Wählen Sie Software-Einstellungen > Autom. Stoff verwalten aus. In der Regel werden Sie dieses Dialogfeld benutzen, um die Autom. Stoff-Einstellungen zu bearbeiten oder Stoffvarianten zu erstellen.



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



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

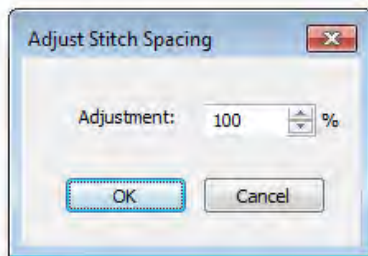


## Stichdichten anpassen



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

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

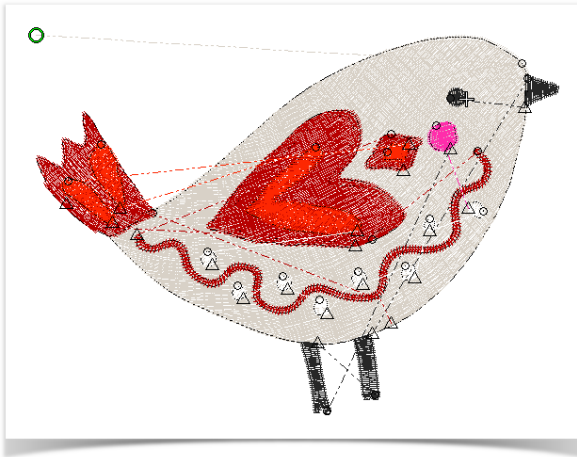


Um die aktuellen Einstellungen für das gesamte Stickmuster zu ändern, drücken Sie <Strg + A>, um alles zu markieren. Öffnen Sie das Dialogfeld und stellen Sie eine Anpassung in Prozent ein - z.B. 200% -, um den Stichabstand zu erhöhen und so die Gesamtdichte zu reduzieren. Überprüfen Sie die revidierte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



## STICKMUSTER-EINSTELLUNGEN

Die Software bietet eine Reihe globaler Einstellungen, die für ganze Stickmuster gelten. Die Autom. Start und Ende-Funktion steht zum Verbinden des ersten und letzten Stiches eines Stickmusters zur Verfügung. Dies erleichtert die Platzierung der Nadel vor der Ausstickung und reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass die Nadel die Seite des Rahmens trifft.



Die Kleine Stiche entfernen-Funktion entfernt unerwünschte kleine Stiche automatisch aus einem Stickmuster, entweder beim Öffnen oder bei der Ausgabe.

### Automatische Start- & Endpunkte

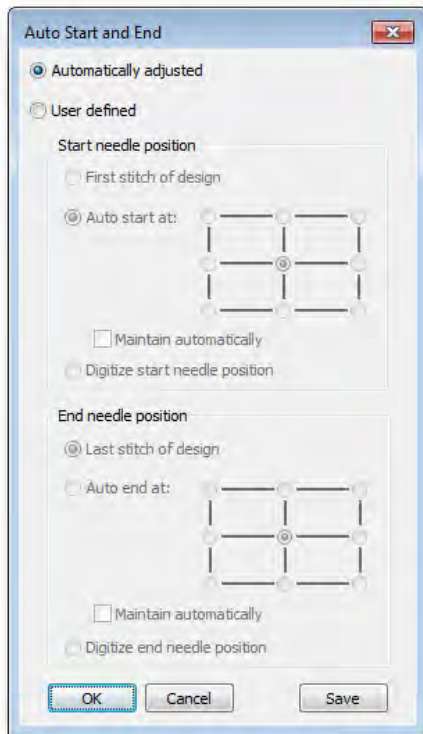


Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



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




Vor dem Sticken verlangen einige Stickmaschinen, dass der Rahmen ganz exakt zur Nadel ausgerichtet wird. Bei manchen Maschinen muss die Ausstickung in der Mitte des Rahmens beginnen, bei anderen an der Peripherie. Bei einigen muss die Nadel in der Mitte aufhören, bei anderen beim letzten Stich. Standardmäßig werden die Start- und Endpunkte des Stickmusters entsprechend der aktuell ausgewählten Maschine und des aktuell ausgewählten Rahmens automatisch festgelegt. Benutzen Sie den 'Autom. Start und Ende'-Kurzbehehl in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette, um auf das Dialogfeld zuzugreifen. Im Stickmuster-Einstellungen-Menü finden Sie ebenfalls einen Link.



Die deaktivierten Bedienelemente zeigen die aktuellen Einstellungen an, die von der 'Automatisch eingestellt'-Einstellung bestimmt werden. Es wird auf die gespeicherte Vorlagen-Einstellung zurückgegriffen, wenn Sie ein neues Stickmuster erstellen und 'Automatisch eingestellt' ausgewählt ist.

Das Rahmentyp-Dropdown-Menü in der Kontext-Werkzeugleiste zeigt an, welcher Rahmen im Designfenster derzeit aktiv ist. Die Rahmenliste wird automatisch nach dem ausgewählten Maschinentyp gefiltert. Beim Wechseln zwischen Maschinen wird automatisch der beste Rahmen für das Stickmuster ausgewählt. Siehe auch Maschinenauswahl.

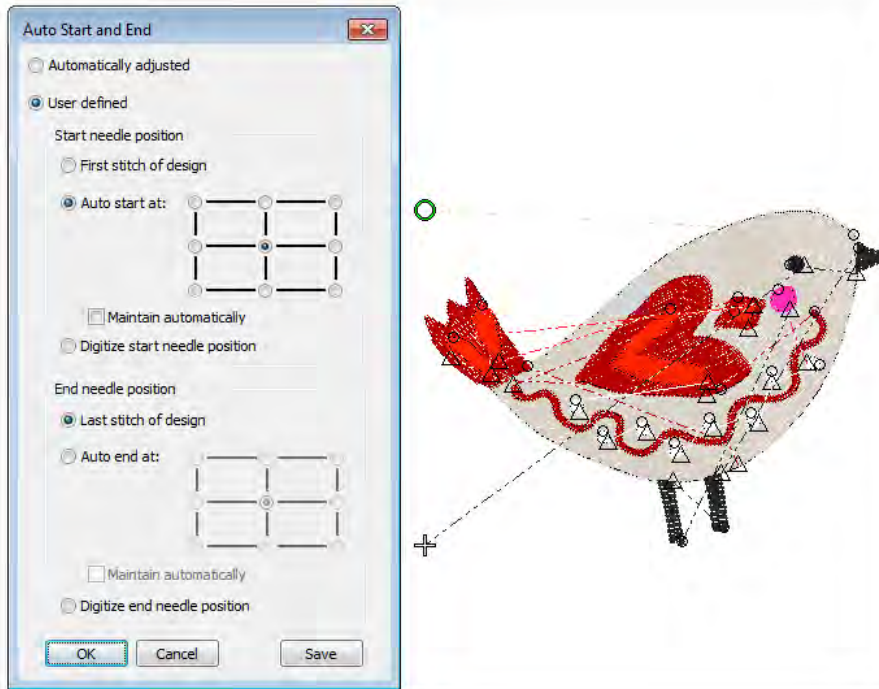
## Benutzerdefinierte Start & Endpunkte

-  Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden.
-  Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.
-  Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Stickmuster ausgeben > Autom. Start und Ende, um automatische Start- und Endpunkte für das gesamte Stickmuster festzulegen.

Während Start-/Endpunkt automatisch festgelegt werden, wenn Sie die 'Automatisch eingestellt'-Option benutzen, gibt es auch Zeiten, zu denen Sie für ein bestimmtes Stickmuster Ihre eigenen Start- und Endpunkte einstellen möchten. Unter Umständen möchten Sie Ihre bevorzugte Einstellung auch in der Vorlage als Standardeinstellung für alle neuen leeren Stickmuster speichern.

- Schalten Sie Verbindungsstiche über das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü oder durch Drücken von <Umschalten + C> ein. Beachten Sie, dass ein grüner Kreis den Startpunkt anzeigt, während ein weißes Kreuzstich auf den Endpunkt hinweist.

- Klicken Sie auf Autom. Start und Ende und wählen Sie die 'Benutzerdefiniert'-Option aus. Im unten stehenden Beispiel sind die Start- und Endpunkt auf oben links bzw. unten links eingestellt.



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

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

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

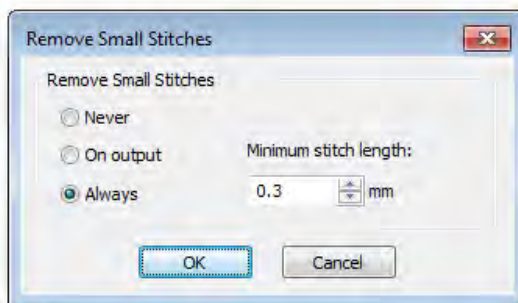


- Klicken Sie auf OK. Verbindungsstiche werden je nach Notwendigkeit vor dem ersten und nach den letzten Stichen im Stickmuster eingefügt.
- Benutzen Sie die Speichern-Schaltfläche, um Ihre bevorzugte Einstellung in der Vorlage zu speichern. Ihre Präferenz wird zur Standardeinstellung für alle neuen leeren Stickmuster.

## Das Eliminieren kleiner Stiche

Kleine Stiche können Stoffe beschädigen und einen Faden- oder Nadelbruch verursachen. Bevor Sie aussticken, können Sie unerwünschte kleine Stiche automatisch entfernen lassen. Der Filter kann kontinuierlich, nur bei der Ausgabe oder nie angewendet werden. Um kleine Stiche zu eliminieren

- Wählen Sie Stickmuster-Einstellungen > Kleine Stiche entfernen.



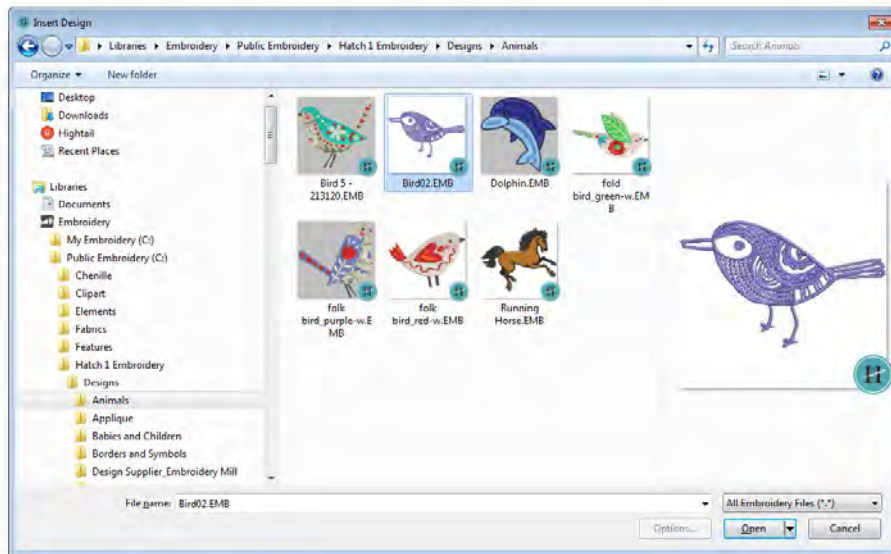
- Wählen Sie Ihre bevorzugte Option:
  - Wenn der Filter auf 'Immer' gesetzt ist, wird er automatisch immer im Hintergrund angewendet, wenn Objekte bearbeitet oder digitalisiert werden.
  - Wenn er auf 'Bei Ausgabe' gesetzt ist, wird der Filter nur beim Drucken oder Ausgeben von Dateien angewendet.
- Geben Sie die minimale Stichlänge an, welche Sie beibehalten möchten.
- Klicken Sie zur Bestätigung auf OK.
- Begutachten Sie die Statusleiste bezüglich der neuen Stichzahl.

## STICKMUSTER EINFÜGEN

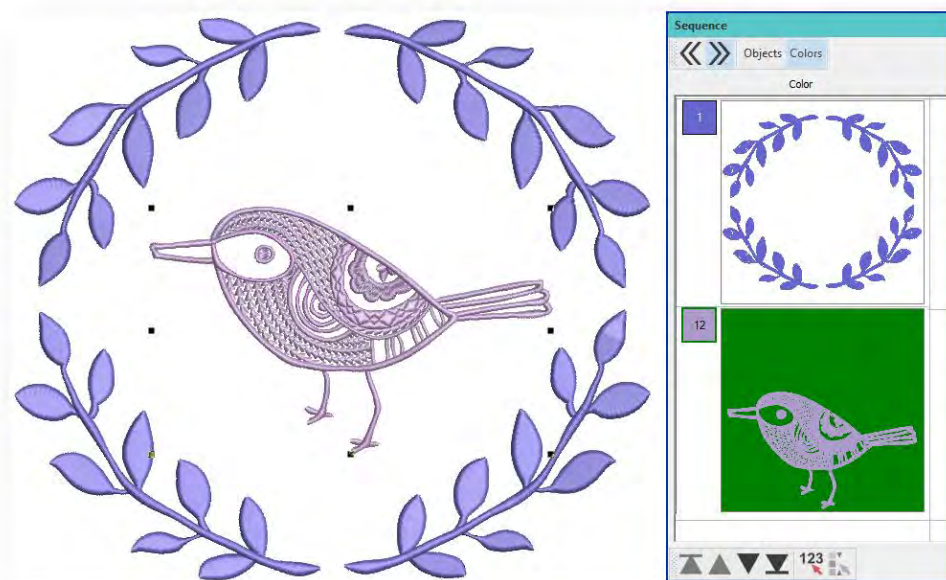


Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen / Standard / Layout > Stickmuster einfügen, um ein anderes Stickmuster in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

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. Benutzen Sie das Stickmuster einfügen-Werkzeug in der Standard-Werkzeugleiste oder der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



Standardmäßig wird das eingefügte Stickmuster dem ersten Stickmuster hinzugefügt und erscheint nach ihm in der Ausstickreihenfolge.



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‘. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.

Diese zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Siehe auch Stickmuster speichern.

Für weitere Details vergleichen Sie bitte Stickmuster-Layouts, Stickmuster einfügen.

## STICKMUSTERFARBEN

Die Farben für Stickobjekte werden über die Stickmusterfarben-Werkzeugleiste geändert. Dies ist die einfachste Art, ein Stickmuster benutzerdefiniert anzupassen. Hierfür stehen verschiedene Methoden zur Verfügung:

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

Neben der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste benutzen Sie den Fäden-Docker, um Fadentabellen zu ändern und dem Stickmuster Fäden zuzuweisen.

Alle Änderungen, die Sie in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste vornehmen, werden zusammen mit dem eigentlichen Stickmuster gespeichert, wenn Sie es im .EMB-Format speichern. Sie können es dann in Ihr Maschinenformat exportieren.

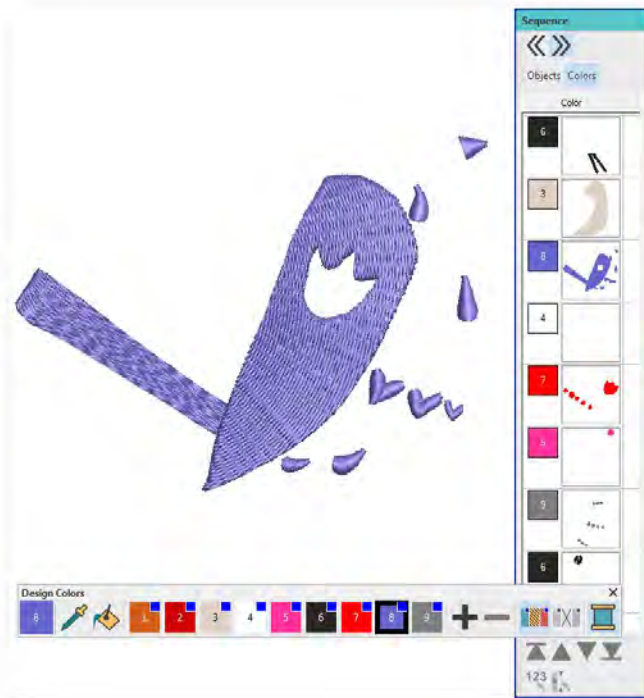
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Farblöcke ansehen

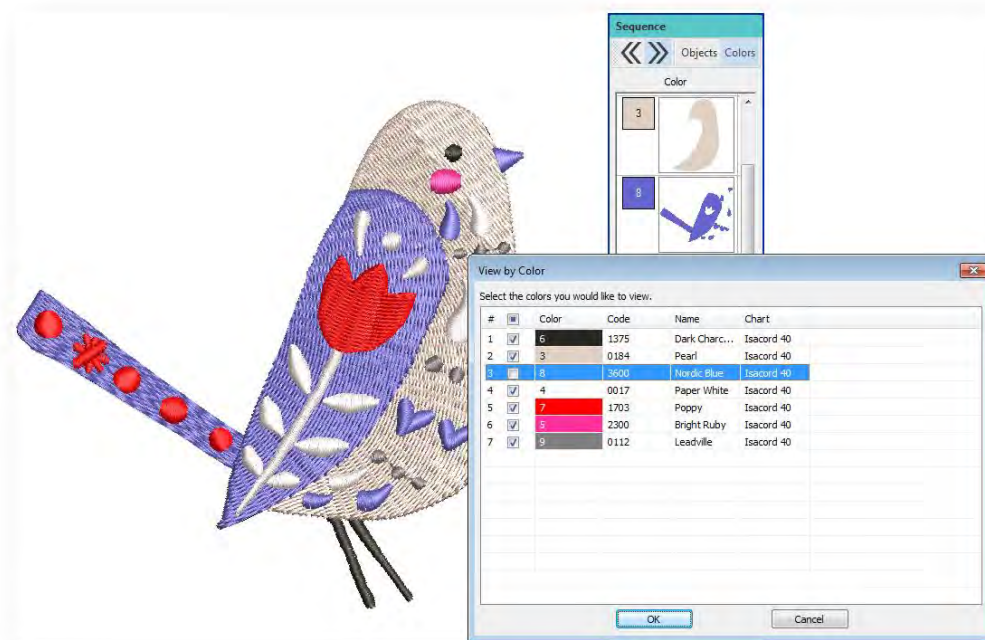


Benutzen Sie Stickmusterfarben > Aktuelle Farbe, um die aktuelle Farbauswahl anzusehen.

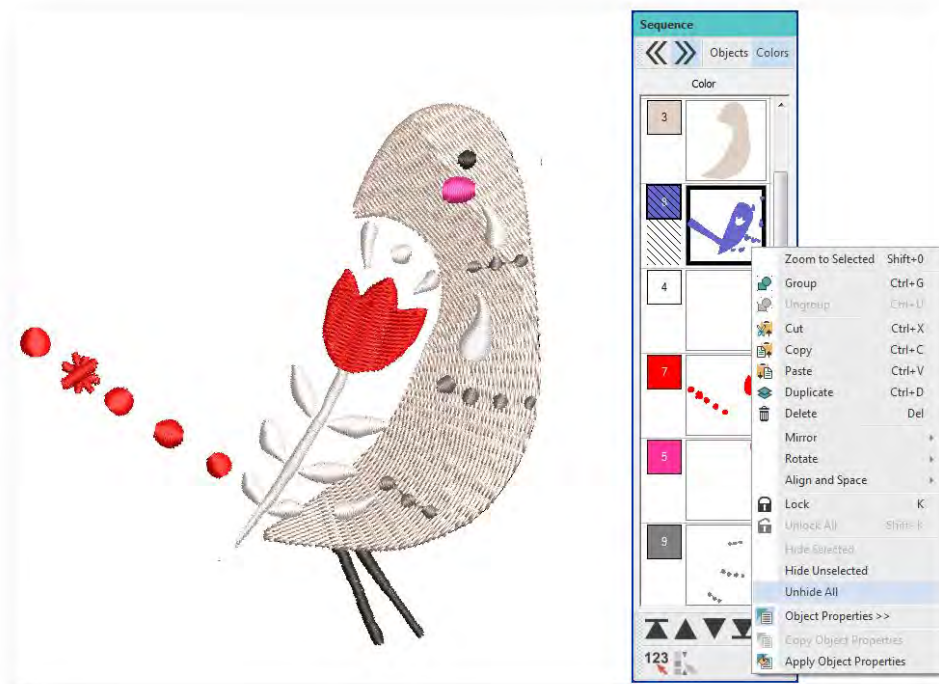
Die 'Stickmusterfarben'-Werkzeugleiste bietet einen einfachen Weg, Farblöcke und Stickobjekte selektiv anzusehen. Dies ist vor allem beim Neueinfärben nützlich. Klicken Sie einfach auf eine Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste und halten Sie die Maustaste gedrückt, um sie zu isolieren und im Designfenster anzusehen.



Eine andere Methode zum Isolieren von Farben im Designfenster ist über den Anordnen > Ansicht nach Farbe-Befehl. Im Dialogfeld können Sie die Farben ankreuzen, die Sie isoliert begutachten möchten.



Beachten Sie, dass ausgeblendete Farben im Reihenfolge-Docker markiert sind. Rechtsklicken Sie, um auf die 'Einblenden'-Befehle im Dropdown-Menü zuzugreifen. Dieselben Befehle stehen auch im Anordnen-Menü zur Verfügung.



## Farben ändern

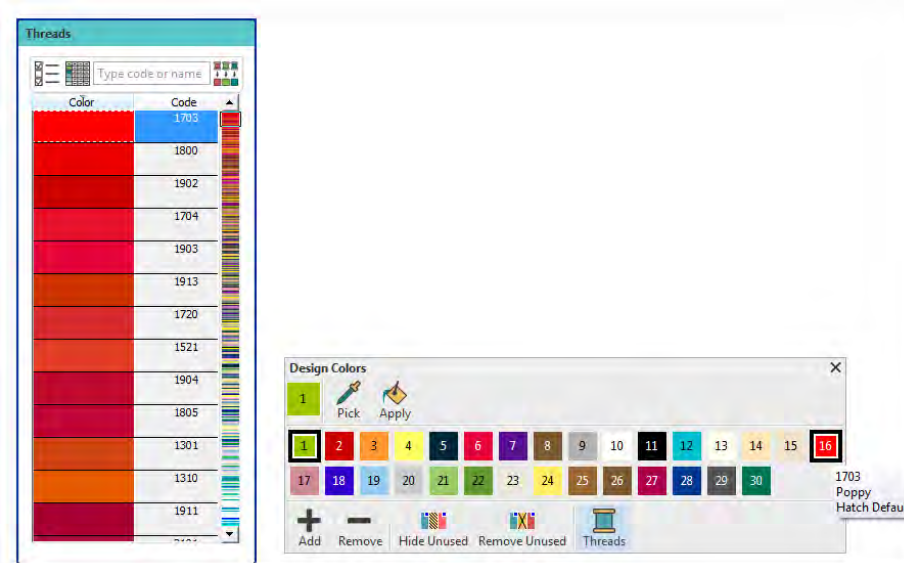


Benutzen Sie Stickmusterfarben > Aktuelle Farbe, um die aktuelle Farbauswahl anzusehen.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Die Stickmusterfarben verfügt über bis zu 128 Farbfelder. Wenn Sie ein neues, leeres Stickmuster öffnen, enthält es eine Palette von 30 'Hatch-Farben'. Diese entsprechen nicht tatsächlichen Fäden, können jedoch einer Fadentabelle Ihrer Wahl angeglichen werden. Sie können die Farben nach Belieben ändern. Vergleichen Sie auch 'Ihre Stickmusterfarben benutzerdefiniert anpassen' weiter unten. Der Fäden-Docker enthält potentiell Hunderte von Fadenfarben - so viele, wie in einer gegebenen Fadentabelle verfügbar sind.

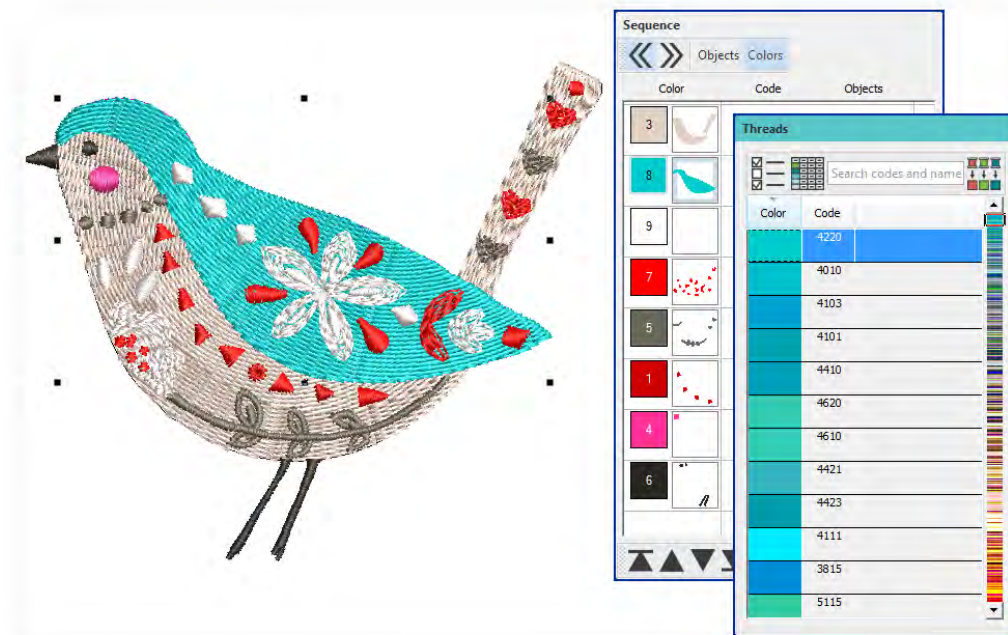


Wenn Sie ein vorhandenes Stickmuster öffnen, sind die Farben unter Umständen bereits tatsächlichen Fäden zugewiesen - z.B. 'Isacord 40', abhängig von dem Format, das Sie öffnen. Manche Formate können Farben nicht beibehalten - z.B. DST, EXP. Benutzte Farben werden wie abgebildet mit einem blauen Punkt markiert.

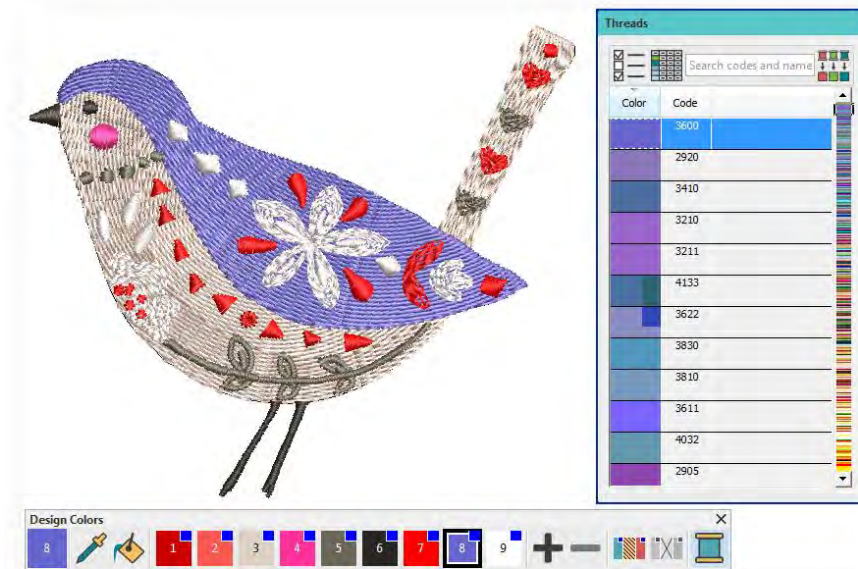
- Wenn Sie den Mauszeiger über eine Farbe bewegen, werden ihr Code, Name und Tabelle in einem Tooltip angezeigt.



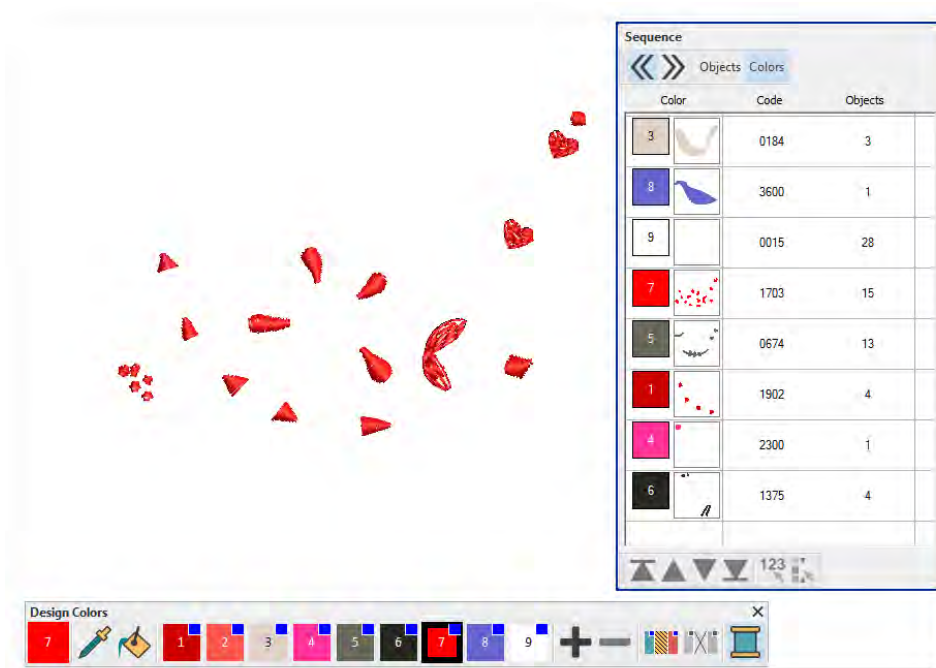
- Um die Farben zu ändern, markieren Sie ein Objekt im Designfenster oder im Reihenfolge-Docker. Alternativ benutzen Sie die Farbliste im Reihenfolge-Docker, um einen ganzen Farbblock zu markieren. Die beste Farbbesprechung, basierend auf der aktuell ausgewählten Fadentabelle, wird an die Spitze des Fäden-Dockers sortiert.



- Scrollen Sie durch die Fadenliste und einfachklicken Sie auf die gewünschte Farbe. Das Objekt ändert seine Farbe, die Stickmusterfarben-Werkzeuggeste wird aktualisiert und die ausgewählte Farbe wird zur 'Aktuellen Farbe'.



- Sagen wir, Sie möchten die Farbe bestimmter Objekte mithilfe einer vorhandenen Farbe verändern. Klicken und halten Sie eine benutzte Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeuggeste, während keine Objekte markiert sind, um sie im Designfenster zu isolieren.



- Markieren Sie die Objekte innerhalb des Blocks, den Sie neu einfärben möchten, und wählen Sie per Einfachklick eine Farbe aus dem Fäden-Docker aus.



- Die neue Farbe wird der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste wie abgebildet hinzugefügt. Beachten Sie, dass der rote Farbblock in der Reihenfolge-Liste aufgrund der neuen Farbe zweigeteilt wurde. Für eine effizientere Ausstickung kann es sich lohnen, auf diese Weise hinzugefügte Farben neu einzureihen.

## Vorhandene Farben aussuchen und anwenden

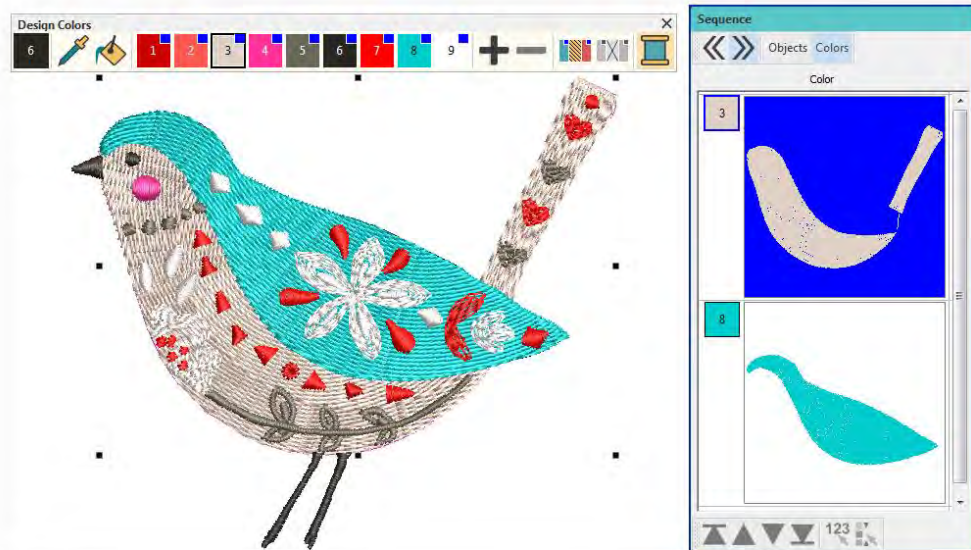


Benutzen Sie Stickmusterfarben > Farbe aussuchen, um eine Farbe aus einem Stickmusterobjekt auszusuchen und zur aktuellen Farbe zu machen.



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

Mithilfe des Farbe aussuchen-Werkzeugs suchen Sie Farben aus vorhandenen Objekten aus. Klicken Sie auf eine Farbe im Stickmuster. Alternativ klicken Sie auf einen Farbblock im Reihenfolge-Docker (falls verfügbar).



Die ausgewählten Farben werden in die Stickmusterfarben-Werkzeugleiste als die 'Aktuelle Farbe' übertragen. Wählen Sie das zugehörige Werkzeug 'Aktuelle Farbe anwenden' aus. Klicken Sie auf markierte Objekte im Stickmuster, um die ausgewählte Farbe wie abgebildet anzuwenden.



## Ihre Stickmusterfarben benutzerdefiniert anpassen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Stickmusterfarbe hinzufügen, um am Ende der Farbpalette eine Farbe hinzuzufügen.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Stickmusterfarbe entfernen, um eine unbenutzte Farbe vom Ende der Stickmusterpalette zu entfernen.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Unbenutzte Farben ausblenden, um alle unbenutzten Farben in der Stickmusterpalette ein- oder auszublenden.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Unbenutzte Farben entfernen, um alle unbenutzten Farben aus der Stickmusterpalette zu entfernen.



Benutzen Sie Fäden > Wählen Sie die Fadentabellen, um die Fadentabellen auszuwählen, die Ihnen aktuell zur Verfügung stehen.



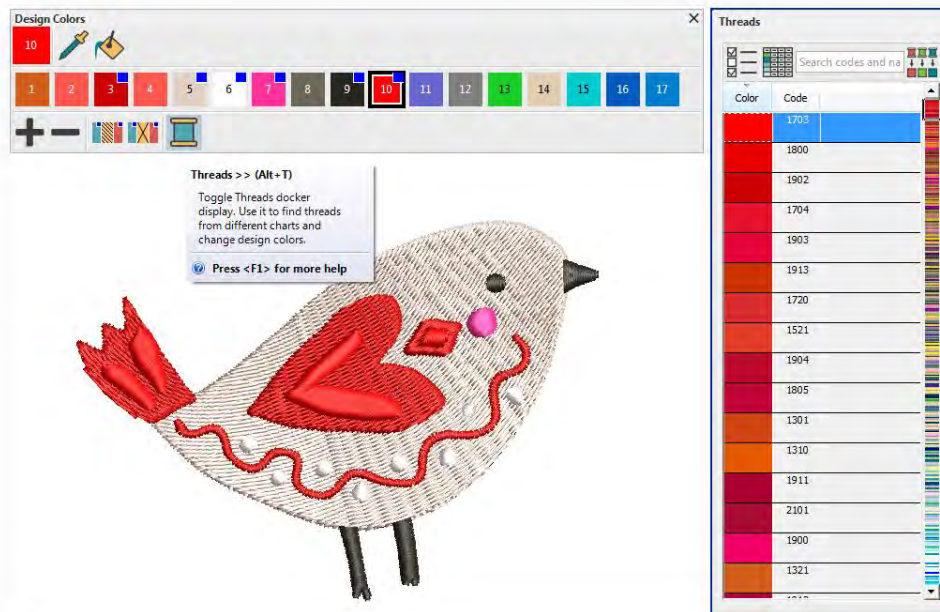
Benutzen Sie Fäden / Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Alle Stickmusterfarben anpassen um Fäden in der Fadenliste automatisch allen Farben in der Stickmusterfarbe-Werkzeugleiste angleichen und zuweisen.

Häufig möchten Sie einer Stickmusterfarben-Werkzeugleiste Ihre eigene Fadentabelle zuweisen. Zum Beispiel:

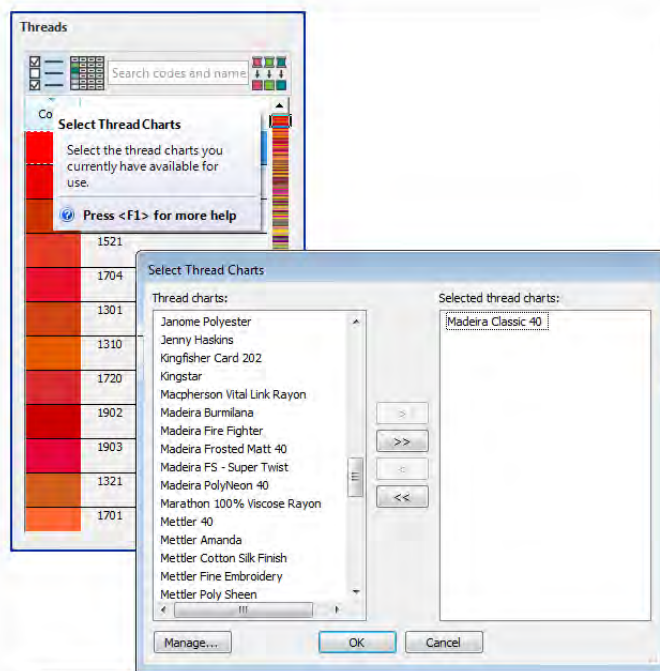
- Wenn Sie ein Stickmuster empfangen, das Farben aus einer Fadentabelle enthält, die Sie nicht haben, können Sie sie einer bevorzugten Fadentabelle angleichen.
- Wenn Sie im Grafikmodus Vektorgrafiken konvertieren, werden die Farben der Farbpalette als RGB-Werte hinzugefügt. Diese können dann einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden.
- Wenn Sie eine Stichdatei lesen, werden die Farbinformationen an die Stickmusterfarben-Werkzeugleiste, falls verfügbar, angehängt. Diese können dann wiederum einer tatsächlichen Fadentabelle angeglichen werden. Nicht alle Stichdateien behalten Farbinformationen bei.

In der Software können Sie die Fadenfarben für jedes Stickmuster verwalten. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Anhand des Farbcodes können Sie bestimmte Fäden auffinden und sortieren. Ersetzen Sie Farben mit Farben aus einer anderen Fadentabelle. Fügen Sie Farbfelder hinzu oder entfernen Sie sie ganz nach Bedarf. Um Ihre Stickmusterfarben benutzerdefiniert anzupassen...

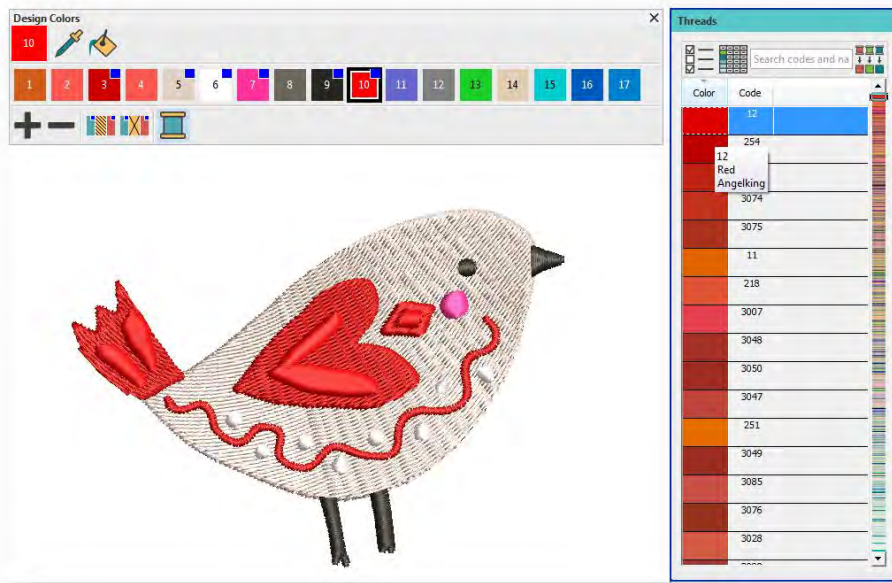
- Benutzen Sie die + und - Schaltflächen, um Ihrer Palette Farbfelder hinzuzufügen oder aus ihr zu entfernen. Klicken Sie auf die Fäden-Schaltfläche, um den Fäden-Docker zu öffnen.



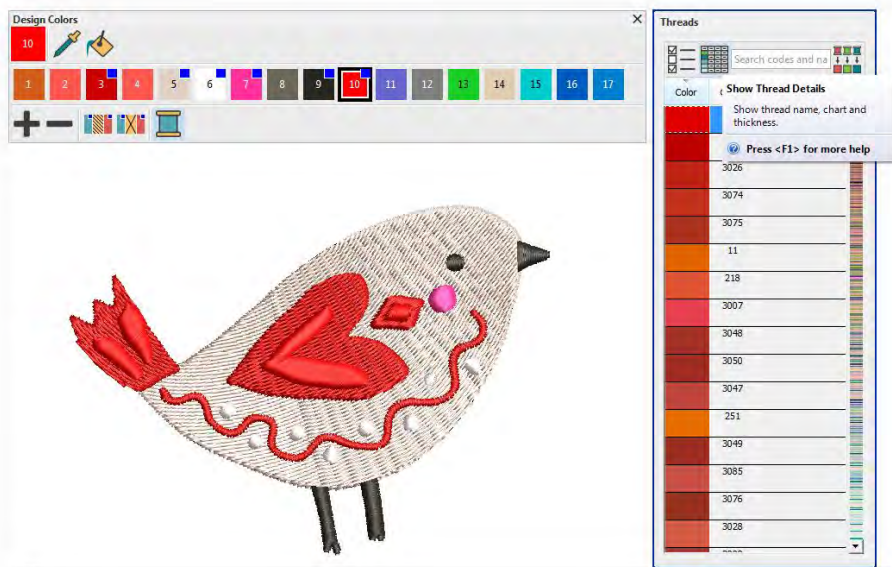
- Klicken Sie auf 'Fadentabellen Wählen' und benutzen Sie das Dialogfeld, um Ihre aktuellen/bevorzugten Fadentabelle/n auszuwählen. Fadenfarben aus der Tabelle können der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste manuell oder automatisch zugewiesen werden.



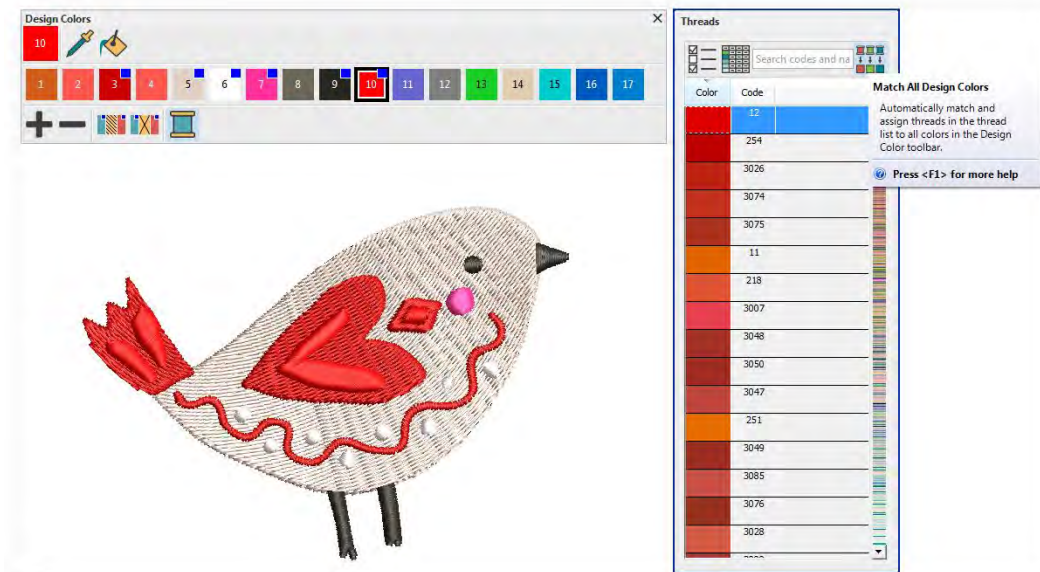
- Wählen Sie eine Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste aus, indem Sie auf die Farbe klicken, die Sie ändern möchten. Der Fäden-Docker lokalisiert automatisch den am besten passenden Faden in der ausgewählten Fadentabelle. Finden Sie die neue Farbe, die Sie benutzen möchten. Einfachklicken Sie auf diese neue Farbe, um die Farbe in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste zu ändern.



- Falls Sie den genauen Code der aufzufindenden Faden kennen, können Sie diesen im Code auffinden-Feld eintippen. Auf Wunsch können Sie die Fadenliste sortieren, indem Sie auf die 'Code'-Spaltenüberschrift klicken. Um die vollständigen Fadendetails einzusehen, klicken Sie auf die Fadendetails anzeigen-Schaltfläche.



- Wenn Sie den gewünschten Faden lokalisiert haben, einfachklicken Sie, um sie in die Stickmusterfarben-Werkzeugleiste zu übertragen. Die ausgewählte Farbe wird zur 'Aktuellen Farbe'.
- Alternativ klicken Sie auf die Alle Stickmusterfarben anpassen-Schaltfläche im Fäden-Docker oder der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette. Alle Fäden in der aktuellen Stickmusterfarben-Werkzeugleiste werden automatisch mit der ähnlichsten Fadenfarbe in der aktuellen Fadentabelle ersetzt.



- Um die Stickmusterfarben-Werkzeugleiste zu konsolidieren, benutzen Sie zum Schluss wie gewünscht die Unbenutzte Ausblenden- oder Unbenutzte Entfernen-Schaltflächen. Unbenutzte Ausblenden kann ein- oder ausgeschaltet werden, wenn Sie in der Lage sein möchten, zu einem späteren Zeitpunkt auf unbenutzte Farben zuzugreifen. Benutzte Farben werden wie abgebildet mit einem blauen Punkt markiert.



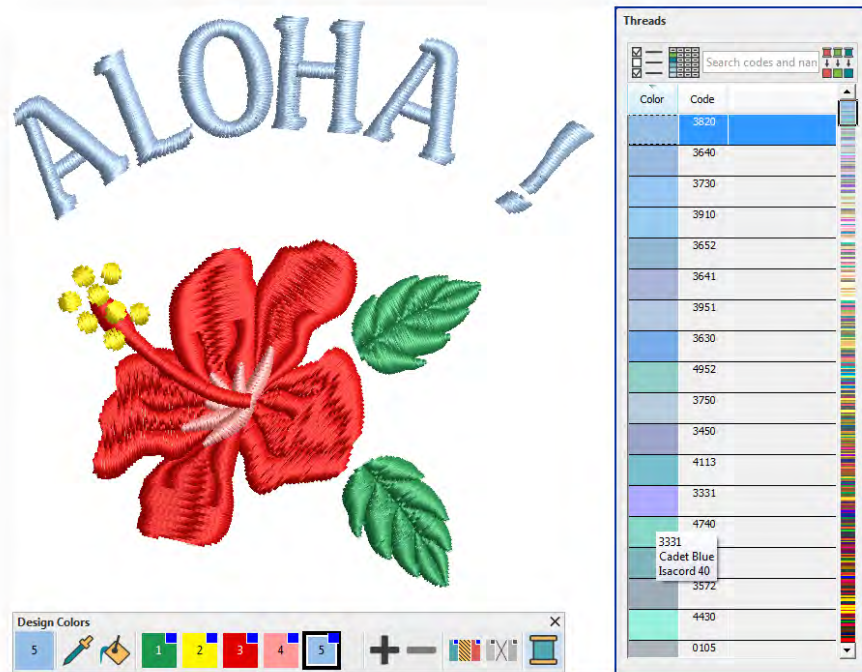
## Der Stickmusterpalette Fadenfarben hinzufügen



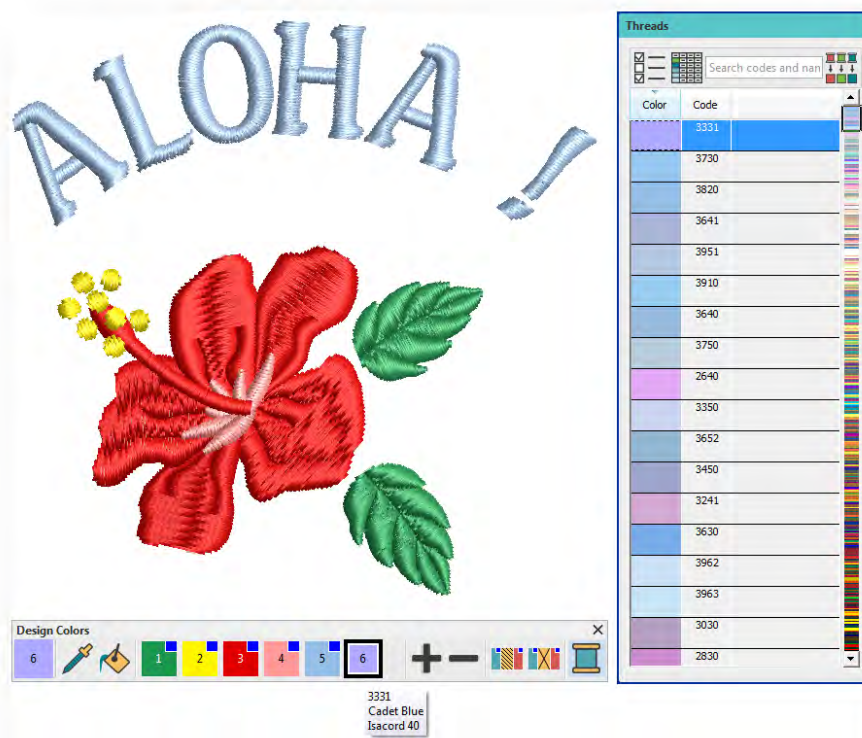
Benutzen Sie Stickmusterfarben > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Häufig möchte man seinen Stickmusterfarben einfach neue Fadenfarben hinzufügen, ohne die Farbe vorhandener Objekte zu verändern.



- Suchen Sie einfach die gewünschte Farbe im Fäden-Docker und doppelklicken Sie.



- Die Farbe wird nun den Stickmusterfarben in einem neuen Farbfeld hinzugefügt. Diese Farbe steht nur zur Benutzung zur Verfügung.



## Farbspektrum ändern

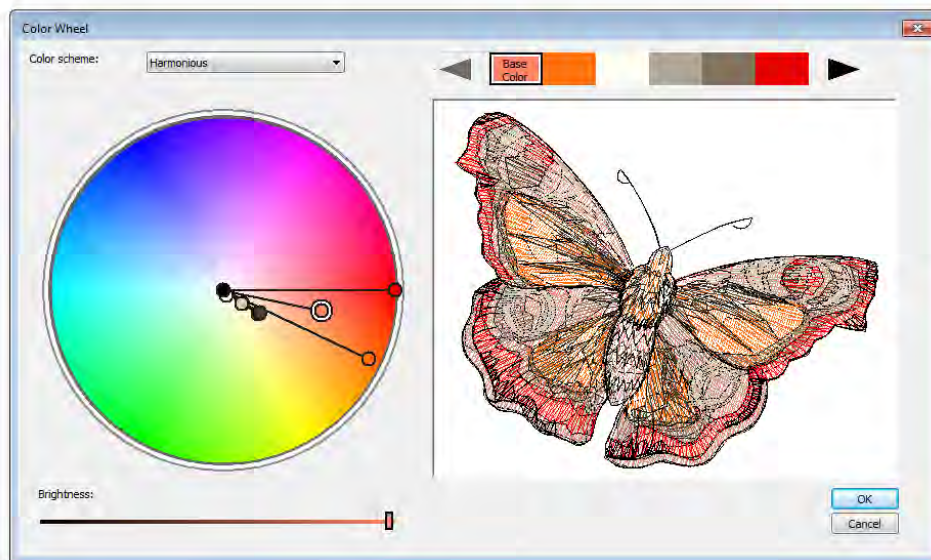
-  Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Benutzte Farben Durchlaufen, um Kombinationen benutzter Farben zu durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.
-  Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Farbrad, um Kombinationen aus verwandten Farben auszuprobieren.

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

- Benutzen Sie das Benutzte Farben durchlaufen-Werkzeug, um verschiedene Kombinationen aus den Farben im Stickmuster auszuprobieren.



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



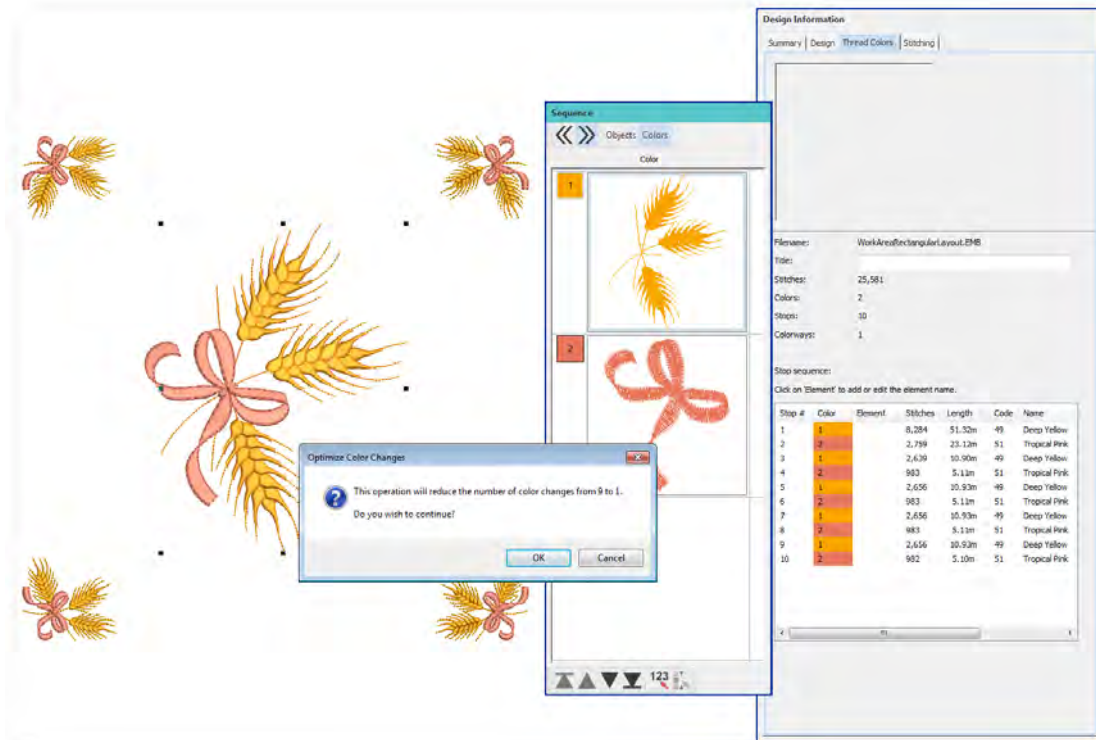
- Klicken und ziehen Sie den größeren 'Grundfarben'-Punkt, um verschiedene Kombinationen innerhalb derselben Farbkombination auszuprobieren. Die Grundfarbe bezieht sich nominell auf die Farbe des Zielstoffs und/oder das vorherrschende Farbspektrum des Stickmusters.
- Klicken und ziehen Sie zur Feineinstellung individuelle Farbpunkte. Benutzen Sie die Helligkeitssteuerung, um die ausgewählten Farben genauer anzupassen.

- Um die Helligkeit des gesamten Stickmusters anzupassen, wählen Sie den Grundfarben-Punkt aus und passen die Helligkeitssteuerung an.
- Wenn Sie in der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste bereits genügend Farben definiert haben, werden diese automatisch angeglichen. Alternativ benutzen Sie die Alle angleichen-Funktion im Fäden-Dialogfeld.

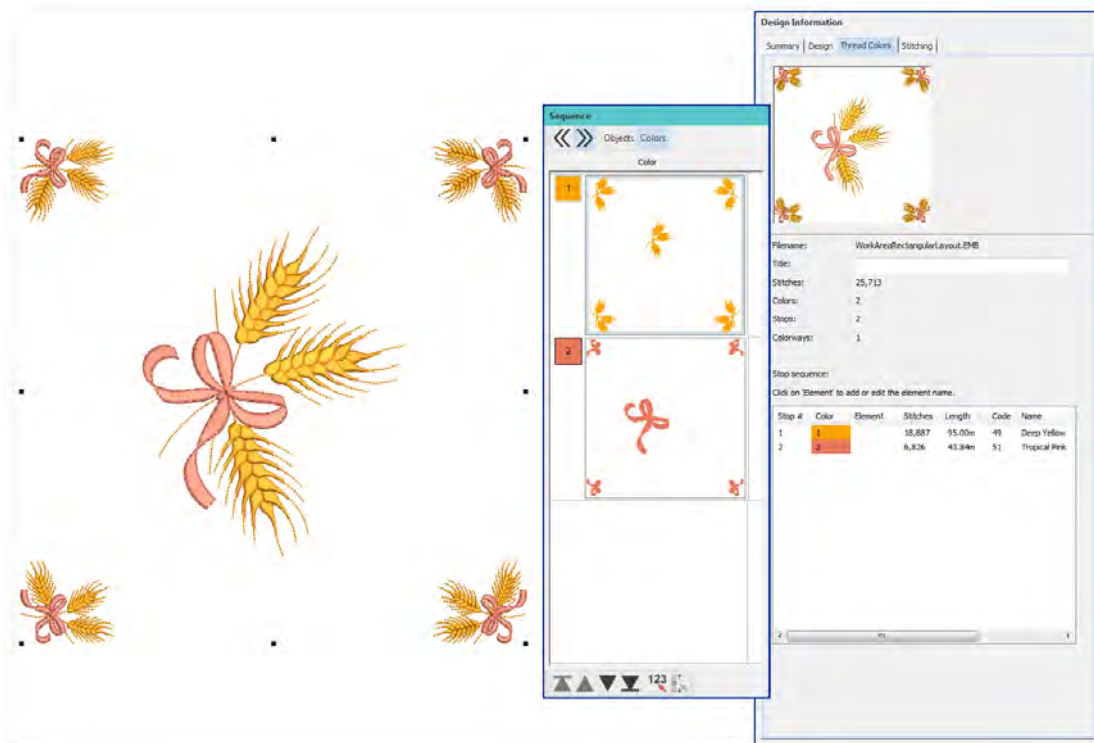
## Farbwechsel optimieren

- ▼ Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Farbwechsel optimieren, um das Stickmuster durch Reduzierung von Farbwechseln auf ein Minimum bei gleichzeitiger
- ▲ Beibehaltung der Farbschichten zu optimieren.

Die Farbwechsel optimieren-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem die Anzahl der Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte minimiert wird. Alle existierenden Überlappungen bleiben bei diesem Vorgang erhalten. Es empfiehlt sich, diesen Befehl jedes Mal auszuführen, wenn Sie Stickmuster kombinieren.



Sie werden informiert, wenn die Optimierung durchgeführt wurde. Siehe auch Stickmuster einfügen.



Sie können Objekte im Stickmusterabfolge-Docker manuell neu einreihen, indem Sie sie in die von Ihnen bevorzugte Reihenfolge ziehen. Passen Sie beim Neu-Anordnen von Farben jedoch auf, dass Sie nicht aus Versehen Objekte abdecken, die zuoberst ausgestickt werden sollen. Es empfiehlt sich zudem, <J> zu benutzen, um Kürzeste Verbindung auf aufeinanderfolgende Objekte anzuwenden. Siehe Objekte einreihen. Siehe auch Kürzeste Verbindungen.

## FADENTABELLEN VERWALTEN

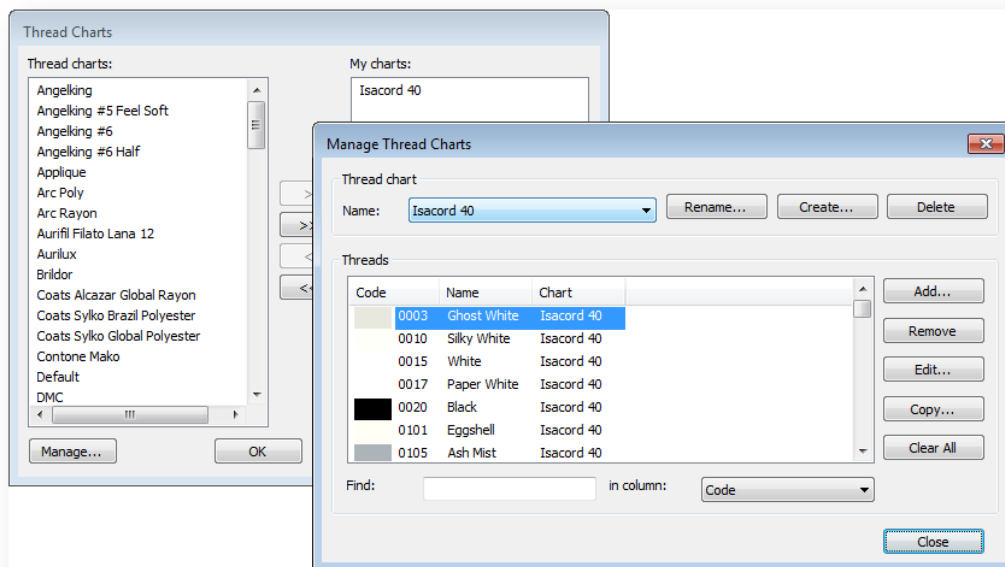
Die in der Software enthaltenen Fadentabellen repräsentieren die vielen verschiedenen erhältlichen Fadenmarken und -farben. Wechseln Sie zu einer Fadentabelle, die zu der von Ihnen benutzten passt. Aktualisieren Sie eine Fadentabelle, indem Sie die Fadendetails ändern oder Fäden entfernen. Sie können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

### Vorhandene Fadentabellen ändern

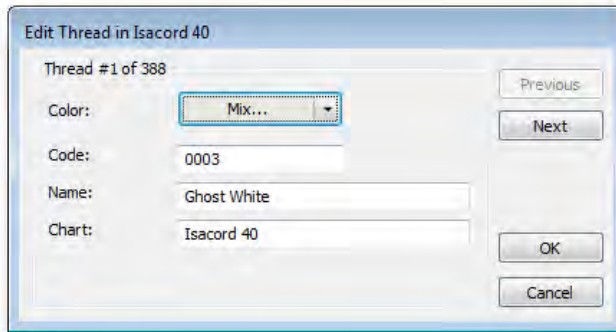
- Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Wählen Sie die Fadentabellen um
- Mitgelieferte oder benutzerdefinierte Fadentabellen zur Benutzung in der Fadenliste auswählen.

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

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



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

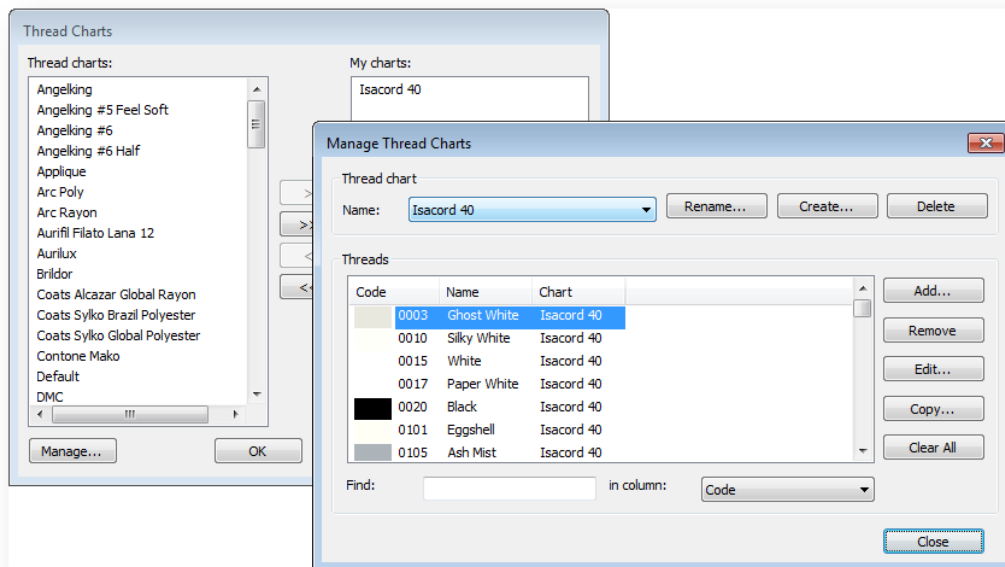


## Eine neue Fadentabelle erstellen

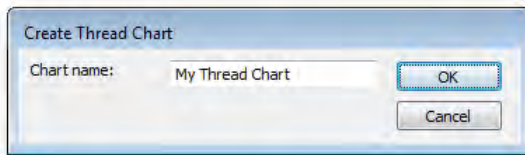
- Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Wählen Sie die Fadentabellen um
- Mitgelieferte oder benutzerdefinierte Fadentabellen zur Benutzung in der Fadenliste auswählen.

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

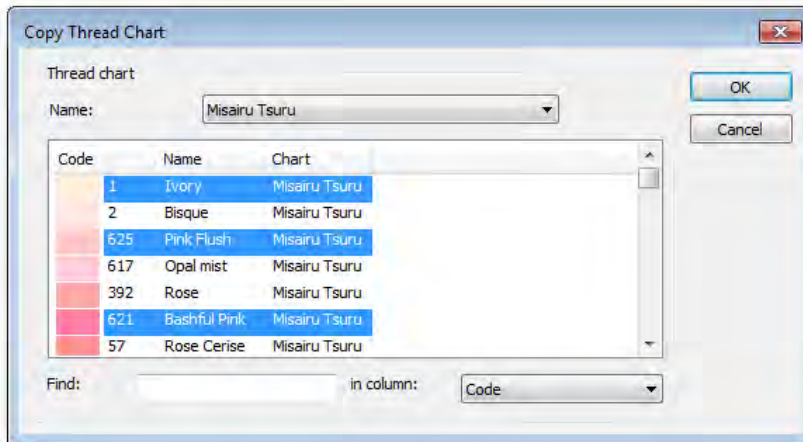
- Klicken Sie auf den Link in der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



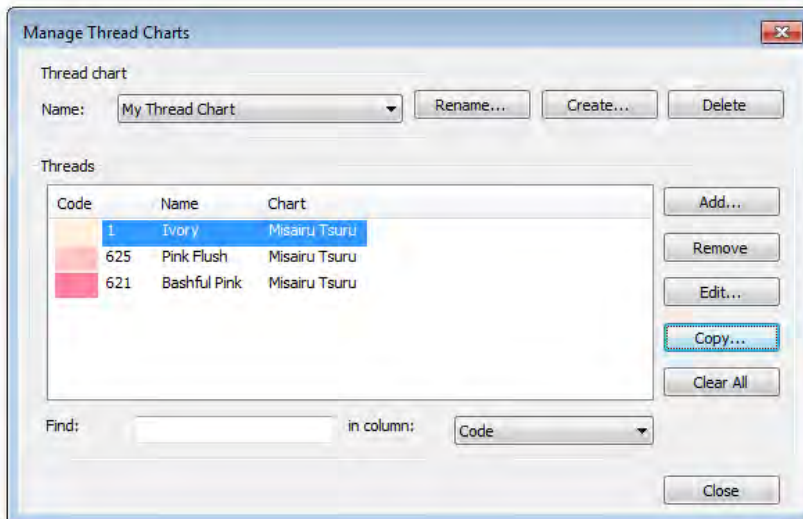
- Klicken Sie auf Erstellen.



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



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



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

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
 Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
 Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
 PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
 Phone: +61 2 9578 5100  
 Fax: +61 2 9578 5108  
 Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
 Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



**Hatch**<sup>®</sup>  
by **WILCOM**<sup>®</sup>

BENUTZERHANDBUCH

BESCHRIFTUNG

# INHALT

<b>Beschriftung</b> .....	<b>1</b>
<b>Schriftzüge erstellen</b> .....	<b>2</b>
Schriftzüge hinzufügen .....	2
Erweiterte Einstellungen .....	4
Schriftzugbreite .....	5
Kursiv .....	5
Zeichenabstand .....	5
Buchstabenfolge .....	5
Farbwechsel einfügen .....	6
<b>Schriftzug-Layouts</b> .....	<b>7</b>
Waagrechte Grundlinien .....	7
Senkrechte Grundlinien .....	8
Kreisförmige Grundlinien .....	9
Benutzerdefinierte Grundlinien .....	9
Textform-Effekte .....	10
Voreingestellte Layouts .....	11
<b>Schriftzüge umformen</b> .....	<b>13</b>
Übersicht über die verschiedenen Methoden .....	13
Skalieren von Beschriftung .....	15
Schriftzüge drehen .....	15
Abstände anpassen .....	16
Grundlinien umformen .....	17
Buchstaben manipulieren .....	18
Buchstaben umformen .....	19
<b>Spezialeffekte für Schriftzüge</b> .....	<b>20</b>
Zeichen einfügen .....	20
Flair Script .....	21
Monogramm-Schriftarten .....	22
Schriftzug-Sticharten .....	23
Schriftzug-Unterlage .....	24
Daumenregeln .....	24
<b>Schriftzüge aufteilen</b> .....	<b>25</b>
Schriftzüge zerlegen .....	25
Schriftzüge manuell ausschneiden .....	27

## BESCHRIFTUNG

Wenn Sie sich mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut gemacht haben, können Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Schriftzug-Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren eines attraktiven Stickmusters in Ihrer Software einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen. Die Schriftzüge / Monogramme-Werkzeugpalette bietet Ihnen alle nötigen Werkzeuge, um Ihren Stickmustern hochwertige Stickschriftzüge hinzuzufügen und Monogramm-Stickmuster zu erstellen.



Die Monogrammerstellung-Funktion bietet eine unkomplizierte Art und Weise, personalisierte Monogramme zu erstellen. Hierzu können Sie von einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente Gebrauch machen und diese Elemente dann durch Anwendung eines Satzes spezieller Werkzeuge auf kreative und dekorative Weise in Ihr Stickmuster einfügen. Siehe Monogrammerstellung.

## SCHRIFTZÜGE ERSTELLEN

Die Software ermöglicht Ihnen, Stickmustern mithilfe des integrierten Stickereischriftart-Archivs schnell und mühelos Schriftzüge hinzuzufügen. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten aus oder konvertieren Sie TrueType- oder OpenType-Schriftarten. Wenn Sie Kinderkleidung besticken, empfiehlt sich ein einfaches Alphabet wie Curly. Für Stickerei auf einem Damen-Nachthemd eignet sich beispielsweise ein elegantes Schreibschrift-Alphabet wie Royale. Sie können die Textobjekte so formatieren, wie in Buchstaben in einen Textverarbeitungsprogramm, Kursivdruck eingeschlossen.

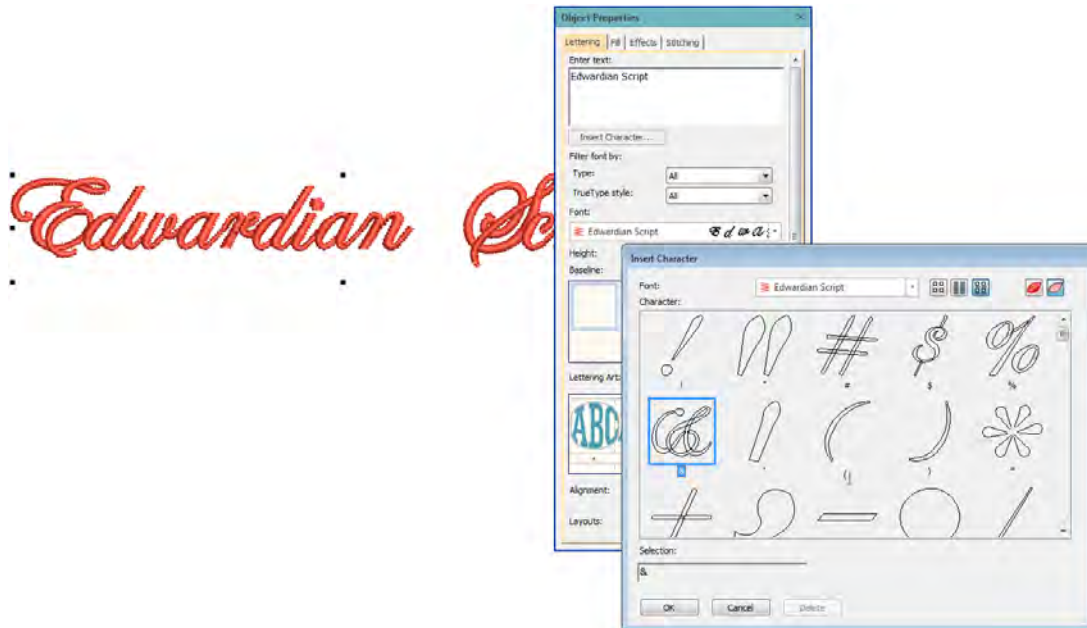


### Schriftzüge hinzufügen

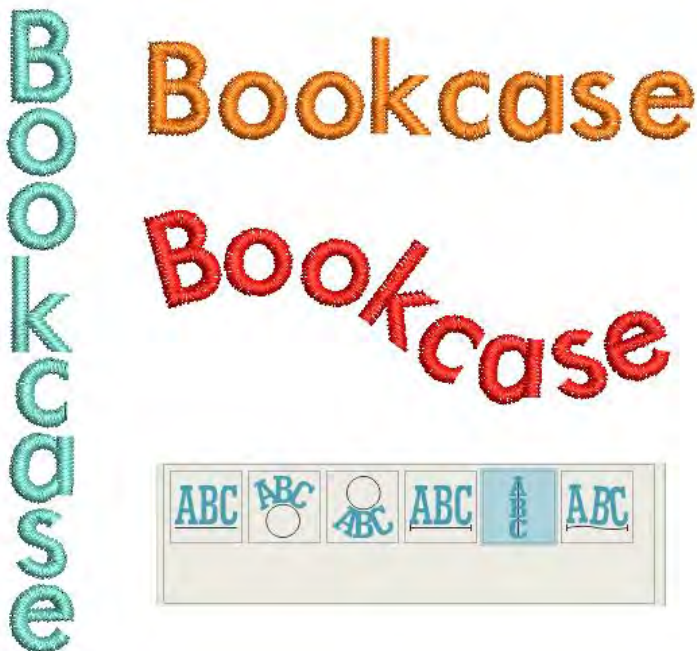
**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabete oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, um einen Kreis oder Bogen anlegen oder auch Ihre eigene Grundlinien-Kurve digitalisieren. Wenden Sie Formatierungen auf Schriftobjekte genauso an wie in einem Textverarbeitungsprogramm, inklusive Kursiv, Fett und Rechts-/Linksausrichtung. Die Software bietet eine Auswahl an Schriftarten, die für eine Reihe von Anwendungen geeignet sind.

- Klicken Sie auf das Schriftzüge-Werkzeug und dann in das Designfenster und fangen Sie an zu tippen.
- Alternativ geben Sie den zu stickenden Text in den Schriftzüge-Karteireiter ein. Um eine neue Textzeile zu beginnen, drücken Sie auf <Eingabe>.



- Wählen Sie eine Schriftart aus der Schriftart-Liste. Sie können sowohl systemeigene Stickereischriftarten als auch jede beliebige TrueType-Schriftart benutzen, die auf Ihrem System installiert ist. Systemeigene Schriftarten führen dabei in der Regel zu besseren Ergebnissen.
- Sie können Schriftobjekte direkt auf dem Bildschirm verändern, um verschiedene kunstvolle Effekte zu erzielen. Erscheinungsbild und Layout hängen von den aktuellen Einstellungen ab.
- Stickerei- und TrueType-Schriftarten beinhalten normalerweise mehr Schriftzeichen als durch die Tastatur alleine verfügbar sind. Klicken Sie auf Zeichen einfügen, um über das Dialogfeld Sonderzeichen und Symbole einzugeben.
- Wählen Sie eine Schriftzug-Grundlinie aus. Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, Text um eine Kreis- oder Bogen-Grundlinie anlegen oder Ihre eigene Grundlinie digitalisieren. Siehe auch Schriftzug-Layouts.



- Der Schriftzüge-Karteireiter enthält eine Reihe voreingestellter 'Textform-Effekt'-Stile, die auf Schriftzüge angewendet werden können, um sie nach innen oder außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Der Effekt sollte am besten zusammen mit einer fixierten Grundlinie benutzt werden. Siehe auch Schriftzug-Layouts.



- Passen Sie die Buchstabenhöhe wie gewünscht an. Vor dem Ändern der Buchstabengröße sollten Sie die Schriftart berücksichtigen. Manche Schriftarten sehen klein besser aus. Andere können in größeren Größen gestickt werden.
- Wählen Sie eine Ausrichtungseinstellung aus. Die Ausrichtung bestimmt, wie sich die Schriftzüge entlang einer Grundlinie ausrichten. Blockausrichtung verteilt die Buchstaben so, dass sie die gesamte Länge der Grundlinie ausfüllen.



## Erweiterte Einstellungen

Passen Sie Breiten- und Kursiveinstellungen für Schriftzüge im Erweitert-Feld an. Siehe auch Schriftzüge umformen.



## Schriftzugbreite

Verändern Sie das Erscheinungsbild einer Schriftart durch Veränderung der Buchstabenbreite im Verhältnis zur Höhe. Die Standardbreite ist 100%.



## Kursiv

Schriftzeichen können nach links oder rechts geneigt werden, um einen Kursiveffekt zu erzielen. Der Standard-Kursivwinkel ist 0° (keine Kursivschrift).



## Zeichenabstand

Der Abstand zwischen Buchstaben wird automatisch als Prozentsatz der Höhe des Buchstabens berechnet. In den meisten Fällen ist der Standardabstand angemessen. Manchmal werden Sie jedoch den Gesamt-Buchstabenabstand für einen Effekt oder zur Einpassung in eine fixierte Grundlinie ändern wollen.



## Buchstabenfolge

Mit der Software können Sie die Reihenfolge bestimmen, in der die Buchstaben gestickt werden, um dadurch Registrierungsprobleme bei Kappen oder komplizierten Stoffen zu minimieren. Stickern Sie die Schriftzüge von links oder rechts oder von der Mitte nach außen. Dies ist besonders beim Besticken von Kappen nützlich. Um die Buchstabenabfolge zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Schriftobjekt. Wählen Sie eine Buchstabenstickreihenfolge im Erweitert-Feld aus. Optionen sind:



Links nach  
rechts

Wenn aktiviert, werden Schriftzüge von links nach rechts gestickt (Standardvorgabe).



Mitte nach  
Außen

Wenn aktiviert, werden die Buchstaben links von der Mitte zuerst gestickt, und zwar von rechts nach links. Als Nächstes werden die Buchstaben rechts von der Mitte gestickt, und zwar von links nach rechts.



Rechts nach  
links

Schriftzüge werden von rechts nach links gestickt.

Durchlaufen Sie das Stickmuster, um die Ausstickreihenfolge zu prüfen. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.

## Farbwechsel einfügen

Die Software ermöglicht Ihnen, bei jedem beliebigen Stich einen Farbwechsel einzufügen. Ein Farbwechsel wird an der aktuellen Mauszeigerposition eingefügt. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie mit Monogrammen oder anderen Textobjekten arbeiten. Um Schriftzüge auf dem Bildschirm zu bearbeiten...

- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das Schriftzüge-Werkzeug. Es erscheint eine Einfügemarke.

- Markieren Sie einen oder mehrere Buchstaben, indem Sie den Mauszeiger über den/die Buchstaben ziehen.

- Wählen Sie eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus.
- Um unerwünschte Farbwechsel zu entfernen, markieren Sie einfach das gesamte Objekt und wählen eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus. Das Objekt nimmt die ausgewählte Farbe an.

Sie können einen Farbwechsel auch zwischen zwei Buchstaben einfügen, indem Sie im Texteingabefeld im Schriftzüge-Karteireiter ein Zirkumflex-Symbol (^) eingeben. Alle weiteren Buchstaben erhalten dann standardmäßig die nächste Farbe auf der Stickmusterpalette.

## SCHRIFTZUG-LAYOUTS

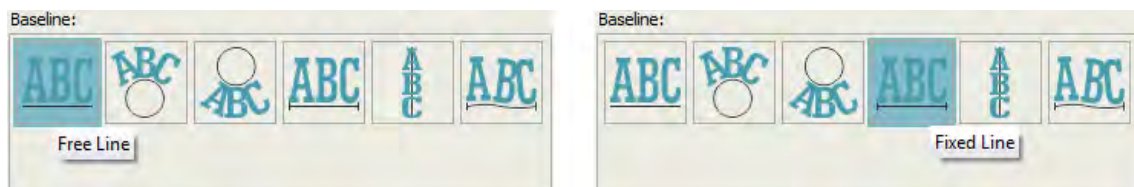
Die Schriftzug-Grundlinie bestimmt seine Form. Sie können Schriftzüge auf einer geraden, waagrechten oder senkrechten Grundlinie platzieren, Text um eine Kreis- oder Bogen-Grundlinie anlegen oder Ihre eigene Grundlinie digitalisieren. Abhängig von der von Ihnen verwendeten Grundlinie werden unterschiedliche Referenzpunkte benötigt. Grundlinien benutzen die Standardeinstellungen, um ihre Größe, Abstand und Winkel festzulegen. Die Software gibt Ihnen interaktive Kontrolle über eine Reihe von Grundlinien-Einstellungen. Techniken sind verfügbar zum Modifizieren von dem Typ, der Länge, dem Radius und dem Winkel der Grundlinien, als auch der Grundlinienposition. Sie können die Textausrichtung ausgewählter Schriftobjekte jederzeit ändern.



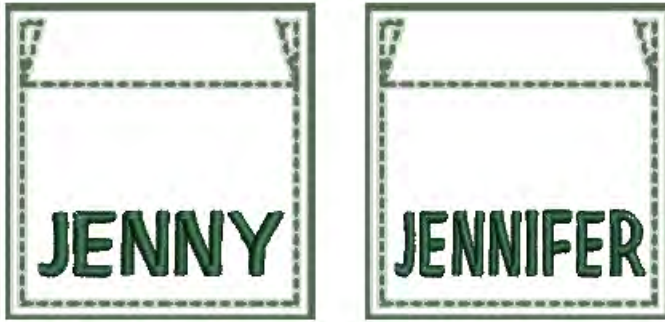
### Waagrechte Grundlinien

Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Sowohl Freie Grundlinien als auch Fixierte Grundlinien bilden gerade, waagrechte Grundlinien. Die ‚Freie Zeile‘ hat keine feste oder vorgegebene Länge; die Grundlinie verlängert sich mit dem Hinzufügen von Buchstaben.








Die Fixierte Linie hat eine feste Länge. Wenn der Text über die Grundlinie hinausgeht, werden Buchstabengröße- und/oder Buchstabenabstand je nach ausgewählter Reduzierungsart entsprechend verkleinert. Diese Option ist in erster Linie für die Herstellung von Hüten oder Taschen gedacht.



Wenn Sie eine Fixierte Grundlinie auswählen, werden andere erweiterte Optionen verfügbar. Für eine genaue Einpassung passen Sie die Grundlinienlänge im Grundlinienlänge-Feld an.



Bei Fixierten Grundlinien werden Schriftzüge entsprechend 'reduziert', wenn die Grundlinie für alle Buchstaben bei nomineller Breite und Standardabstand zu kurz ist. Wählen Sie die gewünschte Reduzierungsmethode aus. Ihnen stehen verschiedene Methoden zur Verfügung:

Fixierte Linie-Methode	Zweck
	Abstand und Breite Buchstabenbreite und -abstand werden proportional reduziert, wenn es die Grundlinienlänge erfordert.
	Abstand und Größe Buchstabenbreite, -höhe und -abstand werden proportional reduziert, wenn es die Grundlinienlänge erfordert.
	Leertaste Buchstabengröße und -breite bleiben gleich und die Buchstaben werden gleichmäßig entlang der Grundlinie platziert. Falls der Text zu breit ausfällt, dürfen sich Buchstaben ruhig überlappen.
	Breite Die Breite jedes Buchstabens wird reduziert und der Originalabstand beibehalten.
	Größe Buchstabenbreite und -höhe werden proportional reduziert, der Originalabstand bleibt jedoch gleich.

Wenn Sie die Grundlinienlänge durch Umformen von Schriftzügen Ändern des Grundlinienlänge-Werts verändern, wird die Buchstabenreduzierung neu kalkuliert. Dasselbe trifft auch zu, wenn Sie irgendwelche Charakteristiken der Buchstaben ändern, die Einfluss auf ihre Länge haben könnten, z.B. die nominelle Breite, nominelle Höhe oder Anzahl der Schriftzeichen.

## Senkrechte Grundlinien

Freie senkrechte Linie ist eine gerade, senkrechte Grundlinie. Sie eignet sich beim Besticken von Ärmeln, als dekorativer Effekt und für asiatische Schriftarten. Bei westlichen Sprachen eignen sich Großbuchstaben für senkrechte Schriftzüge am besten, da den Unterlängen von Kleinbuchstaben beim Buchstabenabstand kein zusätzlicher Platz eingeräumt wird. Sie haben keine fixierte Länge und verlängern sich, um die eingegebenen Buchstaben unterzubringen. Der Zeilenabstand wird waagrecht berechnet, während Buchstabenabstand senkrecht berechnet wird. Buchstaben werden standardgemäß entlang senkrechter Linien zentriert.

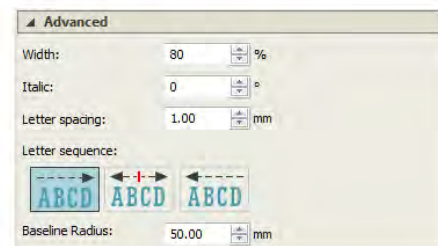
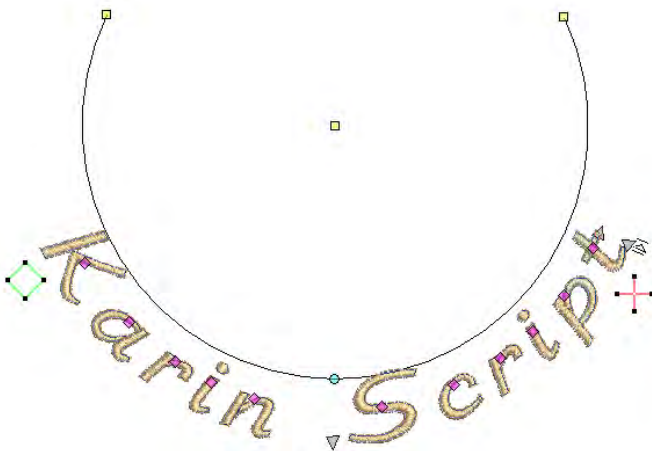
ひらがな

## Kreisförmige Grundlinien



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn- und Kreis gegen Uhrzeigersinn-Grundlinien, um Buchstaben im oder gegen den Uhrzeigersinn um einen vollen Kreis anzuordnen. Standardmäßig werden Buchstaben oberhalb von Kreis im Uhrzeigersinn-Grundlinien und unterhalb von Kreis gegen Uhrzeigersinn-Grundlinien positioniert. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Ausrichtung und Radius der Grundlinie zu steuern. Zudem steht im Erweiterte Einstellungen-Feld eine Radius-Einstellung zur Verfügung.



## Benutzerdefinierte Grundlinien



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Benutzen Sie die Freie Form-Grundlinie, um Schriftzüge um Elemente in Ihrem Stickmuster herum zu gestalten. Wenn Sie Freie Form aktivieren, sieht sie zunächst aus wie eine Freie Grundlinie. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Kontrollpunkte hinzuzufügen - Linksklick für Ecken, Rechtsklick für Kurven. Die Anzahl der Referenzpunkte und die Länge der Grundlinie sind praktisch

unbegrenzt. Falls die Grundlinie eine enge Kurve oder scharfe Ecken aufweist, könnten die Buchstaben einander unter Umständen überlappen. Für optimale Ergebnisse markieren Sie nur Kurvenpunkte, um sanfte, flache Kurven zu erstellen.



Da Freie Form-Grundlinien dazu neigen, den Buchstabenabstand um Kurven herum zu stauchen oder zu dehnen, passen Sie die Buchstaben-Unterschneidung mithilfe der rautenförmigen Kontrollpunkte an. Markieren und ziehen Sie den Buchstaben entlang der Grundlinie. Alternativ benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Buchstaben in seine Position einzupassen.

## Textform-Effekte

Der Schriftzüge-Karteireiter enthält eine Reihe voreingestellter 'Textform-Effekte'-Stile, die auf Schriftzüge angewendet werden können, um sie nach innen oder außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Der Effekt sollte am besten zusammen mit einer fixierten Grundlinie benutzt werden.



Das Textform-Effekte-Auswahlfeld kann mithilfe der oben befindlichen gepunkteten Linien vom Dialogfeld abgetrennt werden. Belassen Sie es auf dem Bildschirm, um Ihnen bei der Auswahl zu helfen. Entfernen Sie unerwünschte Schriftzug-Hüllkurven, indem Sie auf die X-Schaltfläche im Textform-Effekte-Feld klicken.



Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

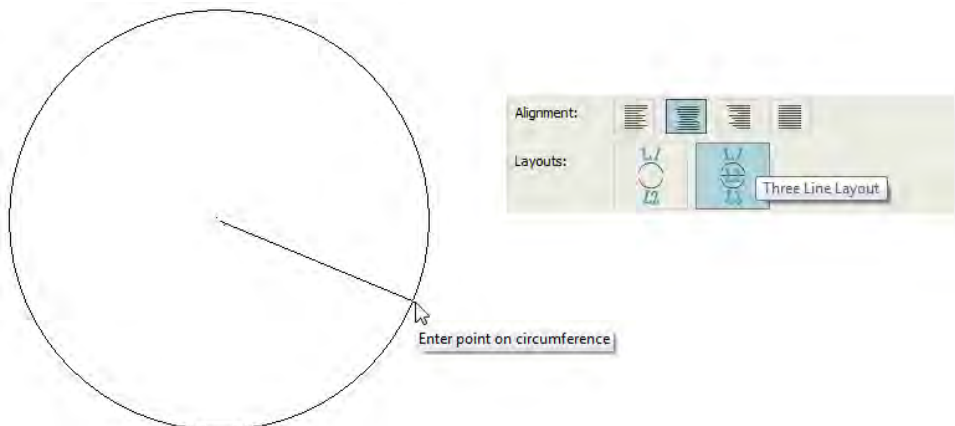
Schriftzugstile können mithilfe des Umformen-Werkzeugs angepasst werden. Siehe auch Schriftzüge umformen



## Voreingestellte Layouts

Die Software bietet zwei Voreinstellungen für das einfache Erstellen mehrzeiliger Layouts.

- Geben Sie den Text ganz normal wie in ein Texteingabefeld ein.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um neue Zeilen zu erstellen - zwei oder drei. Jede Zeile kann ein oder mehrere Wörter enthalten.
- Wählen Sie eine Voreinstellung aus der Layouts-Gruppe aus. Sie haben die Wahl zwischen einem Layout mit zwei oder drei Zeilen.



- Sie werden aufgefordert, Kontrollpunkte einzugeben. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Der Text wird auf zwei oder drei separate Zeilen verteilt. Jede Zeile ist ein separates Schriftobjekt und kann entsprechend angepasst werden.



PACIFIC  
NORTH  
WEST

The image shows a three-line embroidery layout for the text "PACIFIC NORTH WEST". The text is rendered in a teal, textured, serif font. The word "PACIFIC" is arched at the top, "NORTH" is straight in the middle, and "WEST" is slightly arched at the bottom. Each letter has a distinct 3D, knitted appearance. Small black squares are placed at the corners and midpoints of the letters to indicate their positions and sizes for embroidery.

## SCHRIFTZÜGE UMFORMEN

Mit den Auswahl- und Objekt umformen-Werkzeugen haben Sie die präzise Kontrolle über das Erscheinungsbild Ihrer Schriftzüge. Skalieren Sie Schriftzüge auf dem Bildschirm. Passen Sie Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände an. Ändern Sie die Grundlinien. Sie können sogar individuelle Buchstaben umwandeln und umformen.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Übersicht über die verschiedenen Methoden

Schriftobjekte können wie jedes andere Stickobjekt mithilfe der Auswahl- und Umformen-Werkzeuge umgeformt werden. Im Umformen-Modus stehen aufgrund der Eigenschaften von Schriftobjekten jedoch zusätzliche Kontrollpunkte zur Verfügung. So enthalten Schriftobjekte beispielsweise Abstände zwischen den Buchstaben. Zudem verfügen sie über Grundlinien, die wiederum ihre eigenen Eigenschaften haben.




Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Im Umformen-Modus können Sie mit den Kontrollpunkten...



- Die Größe von Schriftzügen mithilfe der dreieckigen Größenänderungspunkte ändern.

- Den gesamten Buchstabenabstand mithilfe des Grundlinienpfeils anpassen.
- Die Buchstaben-Unterschneidung mithilfe der rautenförmigen Kontrollpunkte anpassen.
- Die Größe der Grundlinie mithilfe der gelben Endpunkte einstellen.
- Die Start- und Endpunkte mithilfe der grünen Raute und des roten Kreuzes anpassen.

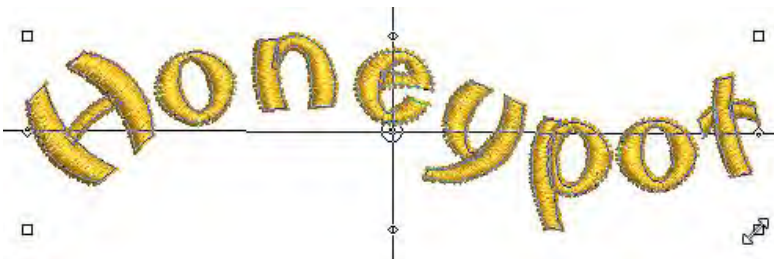
 Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.

Im Einfachklick-Auswahlmodus können Sie mit den Kontrollpunkten...



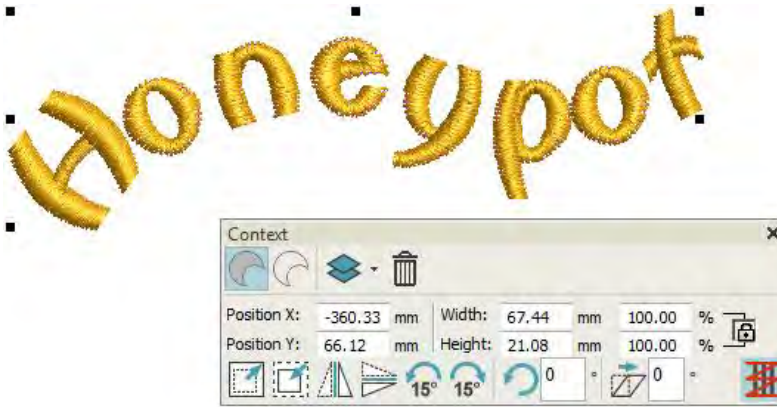
- Schriftzüge waagrecht dehnen, indem Sie die Breite ändern.
- Schriftzüge senkrecht dehnen, indem Sie die Höhe ändern.
- Die Größe von Schriftzügen proportional einstellen, indem Sie Breite und Höhe ändern.

Im Doppelklick-Auswahlmodus können Sie mit den Kontrollpunkten...





- Schriftzüge drehen, indem Sie die großen Drehpunkte ziehen.
- Schriftzüge mit den kleinen Punkten in jede Richtung gieren.
- Die Drehachse durch Verschieben des Kreis-Kontrollpunkts ändern.

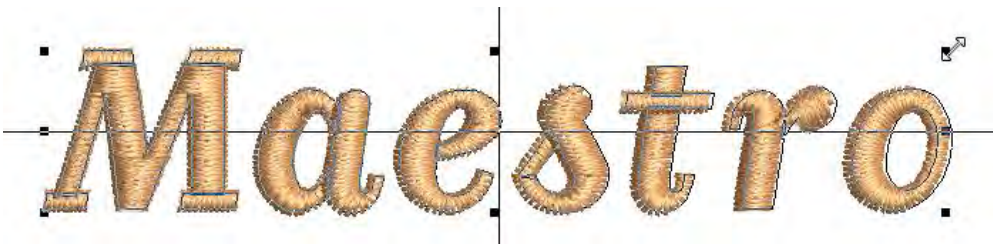
Wenn ein Schriftobjekt markiert ist, bietet die Kontext-Werkzeugleiste auch Methoden zum Anpassen von Objektbreite, -höhe, -größe, -schrägstellung und -ausrichtung. Sie können Schriftobjekte sogar waagrecht oder senkrecht spiegeln.



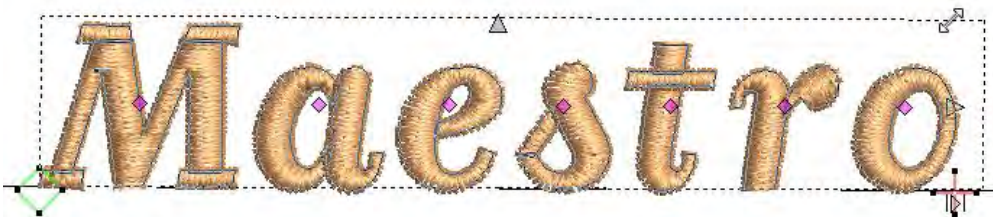
## Skalieren von Beschriftung

-  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 Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie Ihre Schriftobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren.



Sie können Schriftobjekte auch mit dem Umformen-Werkzeug skalieren.



Die Kontext-Werkzeugleiste bietet eine alternative Art, Schriftzüge zu skalieren, und zwar sowohl um präzise Maße als auch um Maßstabsfaktoren von +/-10%.

## Schriftzüge drehen

Drehen Sie Schriftobjekte mithilfe des Auswahl-Werkzeugs.



Alternativ benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um Schriftobjekte mithilfe der Grundlinien-Kontrollpunkte zu drehen.



Die Kontext-Werkzeugleiste bietet eine alternative Art, Schriftzüge zu drehen, und zwar sowohl um präzise Drehwinkel als auch um Drehfaktoren von +/-15%.

## Abstände anpassen

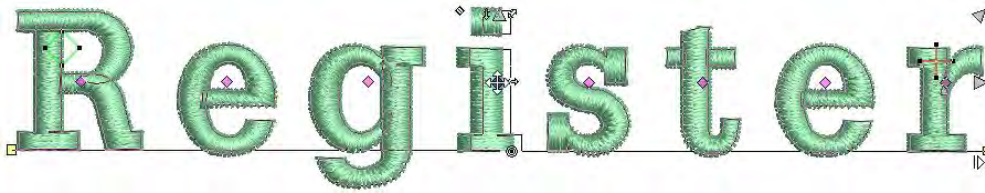


Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Der Buchstabenabstand wird entsprechend der Ausrichtung automatisch berechnet – Linksausrichtung, Rechtsausrichtung, Ausrichtung zur Mitte oder Blocksatz. In den meisten Fällen ist der Standardabstand angemessen. Manchmal möchten Sie aber vielleicht auch den gesamten Buchstabenabstand verändern. Ziehen Sie den Abstands-Kontrollpunkt auf der Grundlinie, um den Gesamt-Buchstabenabstand anzupassen.

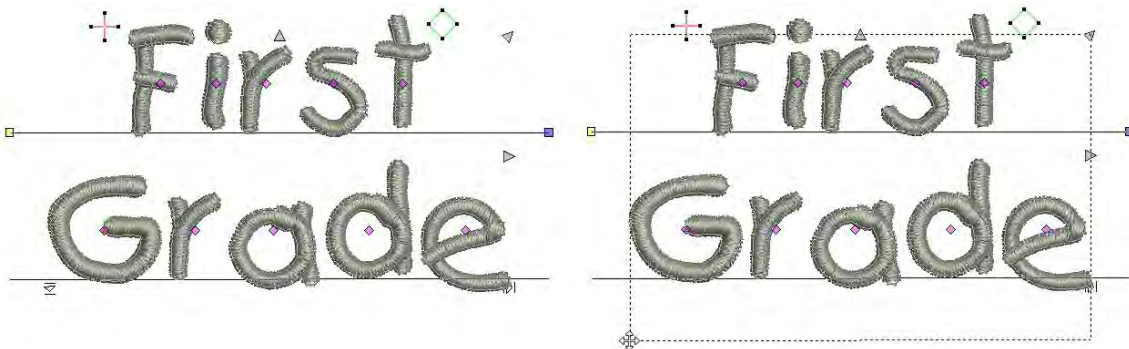


Manchmal kann der Abstand zwischen Buchstaben zu groß oder zu klein erscheinen, je nach der Form der angrenzenden Buchstaben. Vor allem Freie Form-Grundlinien haben die Tendenz, den Buchstabenabstand um Ecken zu stauchen oder zu dehnen. Um diesen optischen Effekt auszugleichen, können Sie die Buchstaben-'Unterschneidung' manuell anpassen. Klicken und ziehen Sie einfach den Dreiecks-Kontrollpunkt in der Mitte jedes Buchstabens.




Wenn für Schriftzüge Blocksatz eingestellt ist, werden die Buchstaben gleichmäßig entlang der Grundlinie verteilt. Um die Abstände für Blocksatz-Schriftzüge zu ändern, ändern Sie einfach die Länge der Grundlinie, indem Sie am gelben Kontrollpunkt ziehen.


Bei einem mehrzeiligen Schriftobjekt können Sie mit dem Umformen-Werkzeug den Abstand zwischen den Zeilen verändern. Ziehen Sie den dreieckigen Zeilenabstandspunkt nach oben oder unten, um den Zeilenabstand zu ändern.



Der Gesamt-Buchstabenabstand kann zudem im Erweitert-Feld des Schriftzüge-Karteireiters numerisch eingestellt werden. Der Zeilenabstand dagegen kann nur durch manuelle Anpassung auf dem Bildschirm eingestellt werden.

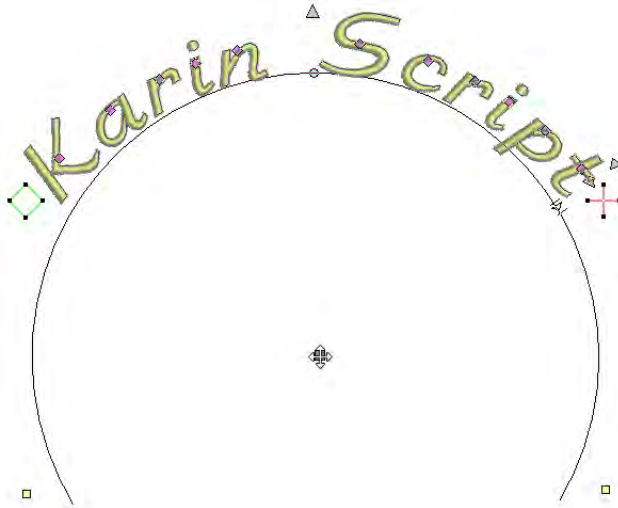
## Grundlinien umformen

 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 Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Schriftzug-Grundlinien haben ihre eigenen Kontrollpunkte. Neben den oben erwähnten Eigenschaften haben manche Grundlinien auch noch andere Eigenschaften.


- Um den Bogen einer Kreis-Grundlinie anzupassen, ziehen Sie am Kontrollpunkt in der Mitte. Dieser Kontrollpunkt hat kein numerisches Äquivalent.



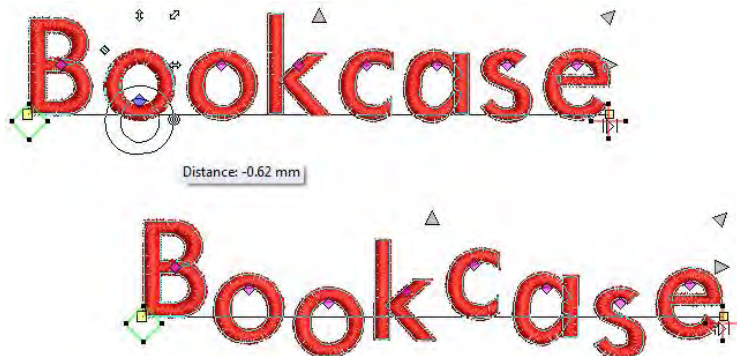
- Sie können Freie Form-Grundlinien umformen, indem Sie Kontrollpunkte entlang der Grundlinie verschieben, ändern, hinzufügen oder löschen. Um die die Grundlinie umzuformen, klicken Sie den Punkt auf der Grundlinie an, an dem sie sich biegen bzw. ihre Richtung ändern soll. Linksklicken, um Linie abzuwinkeln. Rechtsklicken Sie, um die Linie zu biegen. Wechseln Sie zwischen den Kontrollpunkten ganz normal hin und her, indem Sie sie markieren und dann die <Leertaste> drücken.



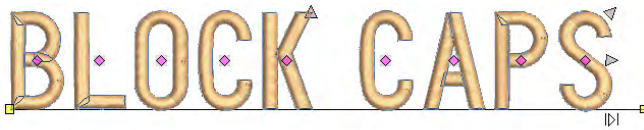
## Buchstaben manipulieren

 Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

In einem Schriftobjekt können Sie mithilfe des Umformen-Werkzeugs individuelle Buchstaben umplatzieren. Klicken und ziehen Sie einfach den markierten Rauten-Kontrollpunkt.



Wenn Sie auf einen Rauten-Kontrollpunkt klicken, erscheint um den Buchstaben herum ein weiterer Satz von Umformungspunkten. Benutzen Sie diese, um die Größe individueller Buchstaben zu ändern, sie zu drehen und zu gieren.

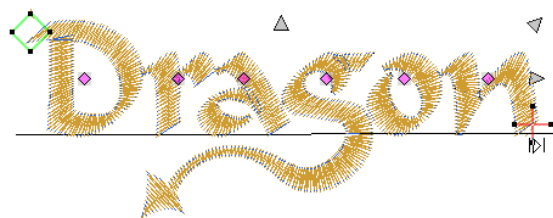
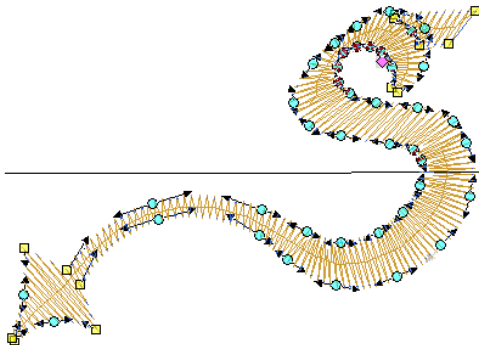
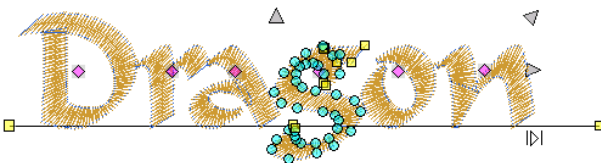


## Buchstaben umformen



Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Mithilfe des Umformen-Werkzeugs können Sie durch Umformen der Buchstabenkonturen Spezialeffekte erstellen. Klicken Sie auf die Buchstabenkontur. Benutzen Sie die Umformungspunkte, um den Buchstaben wie jedes andere Objekt zu verändern. Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.



## SPEZIALEFFEKTE FÜR SCHRIFTZÜGE

Die Software bietet eine Reihe verschiedener Bearbeitungsmethoden zur Feineinstellung von Schriftzug-Stickmustern. Fügen Sie ganz nach Wunsch Sonderzeichen und Symbole hinzu. Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können wie bei allen anderen Stickobjekten auch andere grundlegende Füllsticharten benutzen. Erscheinungsbild und Qualität der Schriftzüge können durch die korrekte Auswahl der Unterlage verbessert werden.

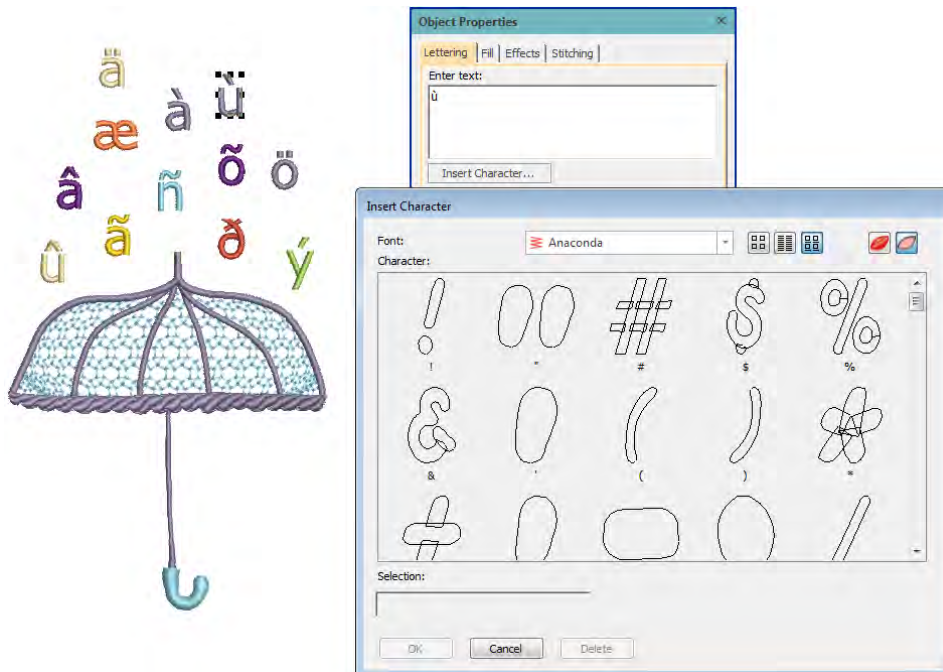
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Zeichen einfügen

**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

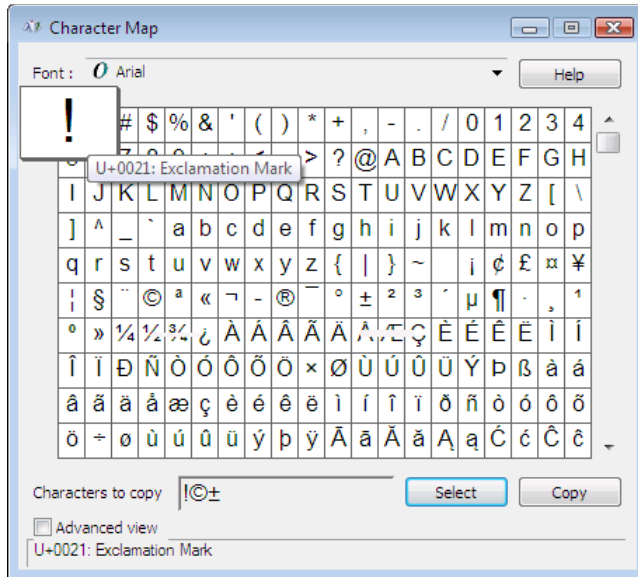
Stickerei- und TrueType-Schriftarten beinhalten normalerweise mehr Schriftzeichen, als über die Tastatur verfügbar sind. Sie können Sonderzeichen und Symbole direkt oder mithilfe der MS Windows®-Zeichentabelle hinzufügen.

- Um Sonderzeichen einzugeben, klicken Sie auf die Zeichen einfügen-Schaltfläche im Schriftzüge-Karteireiter.



- Auf Wunsch wählen Sie ein anderes Alphabet aus der Alphabet-Liste.
- Wählen Sie die Zeichen, die Sie benutzen möchten, und klicken Sie auf OK. Die ausgewählten Schriftzeichen werden dem Texteingabefeld des Schriftzüge-Karteireiters hinzugefügt.

- Alternativ benutzen Sie die MS Windows®-Zeichentabelle, um schnell auf häufige Symbole und Buchstaben zuzugreifen. Standardmäßig können Sie sie unter Start > Programme > Zubehör > Systemwerkzeuge > Zeichentabelle finden.



- Kopieren Sie die gewünschten Zeichen und fügen Sie sie in das Texteingabefeld des Schriftzüge-Karteireiters ein, indem Sie <Strg + V> drücken.
- Als Farben werden standardmäßig die ursprünglichen Farben der Stickmusterpalette benutzt. Die Buchstaben erscheinen als ein einziges Schriftobjekt.



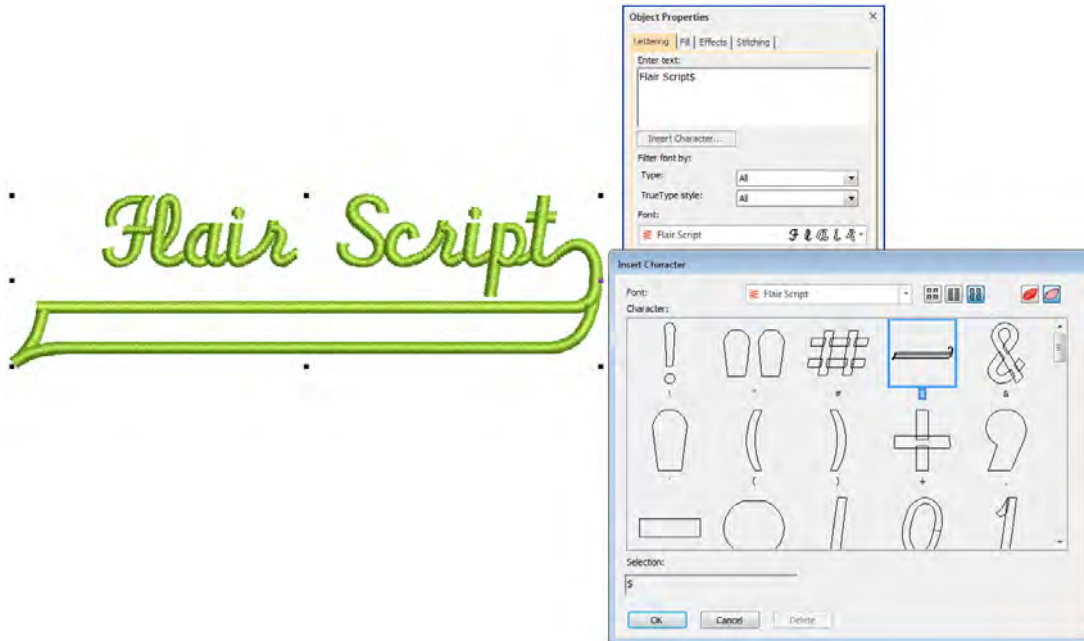
- Legen Sie Platzierung und Größe des Schriftobjekts wie gewünscht fest.
- Auf Wunsch können Sie über das Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben-Dialogfeld Farben zuweisen, um sie zu ändern. Siehe auch Stickmusterfarben.
- Beachten Sie, dass in der Neueinreihungs-Objektliste jeder Buchstabe separat ausgestickt wird. Bei mehrfarbigen Schriftarten kann dies entsprechend viele Farbwechsel bedeuten.
- Benutzen Sie auf Wunsch das Zerlegen-Werkzeug, um das Schriftobjekt in seine Komponenten aufzuteilen.
- Diese können dann nach Wunsch neu eingefärbt und neu eingereiht werden. Beachten Sie jedoch, dass die Schriftzug-Eigenschaften verloren gehen.

## Flair Script

**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Flair Script ist eine ganz spezielle Schriftart, die es Ihnen ermöglicht, am Ende von Textobjekten dekorative Flairs oder Ausschwünge hinzuzufügen und so auffällige handgeschriebene Schnörkel nachzuahmen.

- Um ein Stickmuster mit Flair Script zu erstellen, wählen Sie Flair Script aus der Schriftartenliste aus.
- Geben Sie den zu stickenden Text in dem Text-Eingabefeld ein.
- Klicken Sie auf Zeichen einfügen und wählen Sie die Flair Script-Zeichen aus, die Sie benutzen möchten. Die ausgewählten Schriftzeichen werden dem Texteingabefeld hinzugefügt.



- Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Ausschungsschriftzeichen, um die gewünschte Optik zu erzielen.



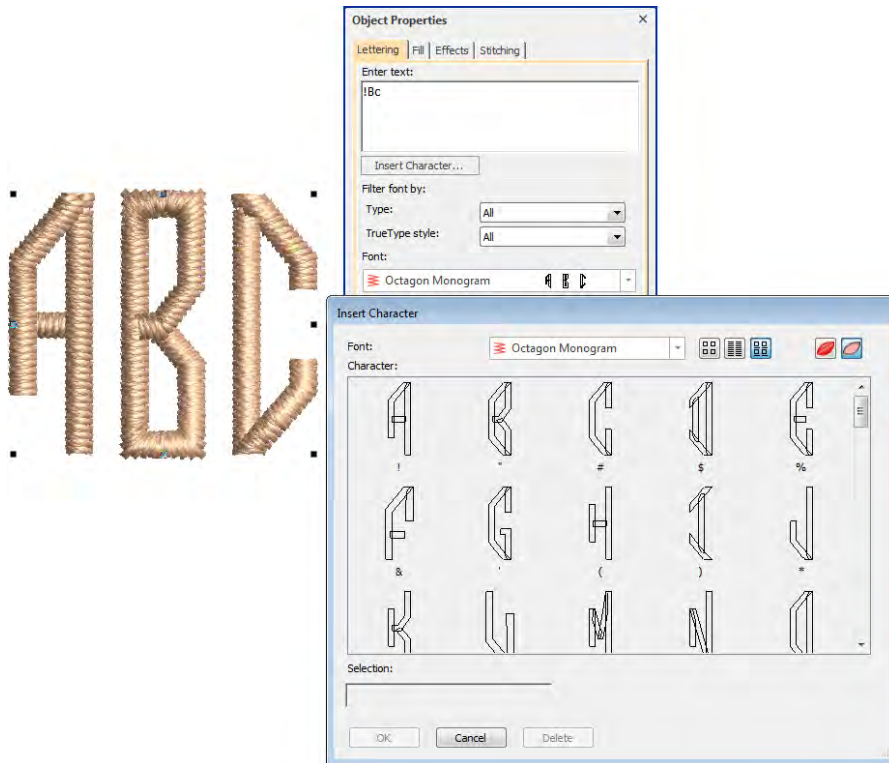
## Monogramm-Schriftarten

**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Zusätzlich zur dedizierten Monogrammerstellung-Funktion können Sie mit der Software auch Monogramm-Stickmuster mithilfe spezieller Monogramm-Alphabete erstellen.

- Wählen Sie ein geeignetes Monogramm-Alphabet wie zum Beispiel Octagon Monogram aus.

- Benutzen Sie das Schriftzeichen wählen-Dialogfeld, um die gewünschten Buchstaben und Ornamente auszuwählen. Octagon Monogram beispielsweise bietet drei Versionen jedes Buchstabens, eine für links, eine für die Mitte und eine für rechts.

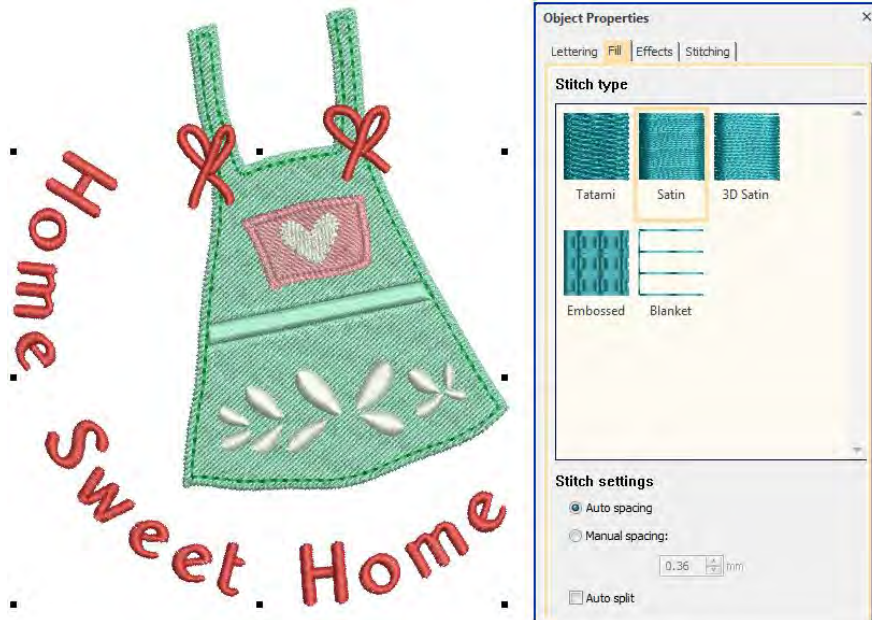


Eine Liste der verfügbaren Monogramm-Schriftarten finden Sie unter Mitgelieferte Schriftarten.

## Schriftzug-Sticharten

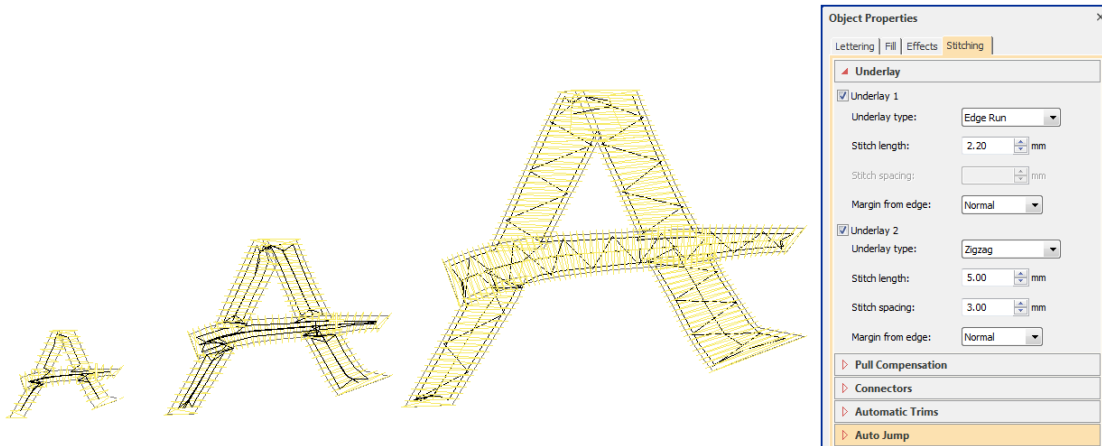
**A** Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Schriftzüge, um mithilfe systemeigener Stickalphabeten oder TrueType-Schriftarten Stickschriftzüge auf dem Bildschirm zu erstellen.

Schriftobjekte werden standardmäßig mit Satinstich aufgefüllt. Sie können jedoch genau wie bei anderen Stickobjekten auch alle anderen grundlegenden Füllsticharten wie Steppstich oder Geprägt anwenden.



## Schriftzug-Unterlage

Die meisten Stickschriftzüge sind 15mm hoch oder niedriger, auch wenn die Software Schriftarten bietet, die speziell für kleine und für große Schriftzüge geeignet sind. Im Normalfall sind die Spalten für normale (nicht dicke oder Blocksatz-)Schriftarten weniger als 3mm breit. Solchen Objekten ist mit einer einzelnen Mittellaufstich- oder Kantenlaufstich-Unterlage (oder beiden) bestens gedient. Die Software entscheidet im Normalfall, welche Unterlage geeignet ist; Sie können dies jedoch auch über die Objekteigenschaften einstellen.



## Daumenregeln

- Schriftzüge mit Höhen unter 5 mm sollten keine Unterlage besitzen.
- Bei Buchstaben, die 6 mm bis 10 mm hoch sind, kann eine Mittellaufstich-Unterlage angewendet werden.
- Schriftzüge, die größer als 10 mm sind, sind groß genug für eine Kantenlaufstich-Unterlage.
- Bei großen Buchstaben, die für Jackenrücken usw. benutzt werden, können Sie selbstverständlich eine zweite Unterlage verwenden. Für zusätzliches Bauschvolumen wird manchmal auch Doppelzickzack verwendet. Für noch mehr Bauschvolumen probieren Sie es mit 3D-Satin.

## SCHRIFTZÜGE AUFTEILEN

Das Anwenden der Zerlegen-Funktion bei einem Schriftobjekt zerlegt dieses in eine logische Ausstickreihenfolge, wobei alle Eigenschaften des Schriftobjekts beibehalten werden. Die Objekteigenschaften können für einzelne Linien, einzelne Worte wie auch einzelne Buchstaben separat bearbeitet werden. Die Ausstickreihenfolge wird beibehalten. Wenn Sie Zerlegen auf Monogramme anwenden, werden diese ebenfalls in ihre Einzelobjekte aufgeteilt.

Wenn sie in älteren Versionen der Software gespeichert wurden, werden Monogramme und Applikationen unter Umständen standardmäßig zerlegt.

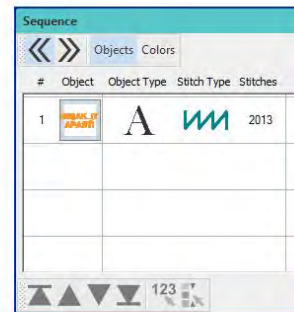
### Schriftzüge zerlegen



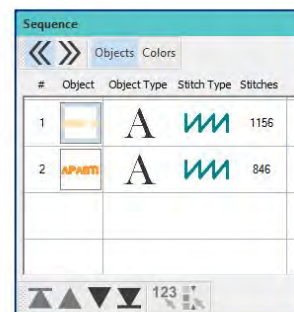
Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. – in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

Der Vorgang erfolgt in dieser Reihenfolge:

- Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf Zerlegen.



- Mehrzeilige Schriftzüge werden in separate Linien aufgeteilt.



- Einzelne Linien können in separate Wörter aufgeteilt werden.

Sequence				
		Objects	Colors	
#	Object	Object Type	Stitch Type	Stitches
1	BREAK	A	WWM	971
2	IT	A	WWM	177
3	APARTI	A	WWM	846

- Wörter können in separate Buchstaben aufgeteilt werden.

Sequence				
		Objects	Colors	
#	Object	Object Type	Stitch Type	Stitches
1	B	A	WWM	254
2	R	A	WWM	197
3	E	A	WWM	165
4	A	A	WWM	155
5	K	A	WWM	189
6	IT	A	WWM	177
7	APARTI	A	WWM	846

- Buchstaben können in ihre verschiedenen Stickelemente zerlegt werden. Die Schriftzug-Eigenschaften gehen verloren. Nur die allgemeinen Eigenschaften des Stickobjekts werden beibehalten.

Sequence				
		Objects	Colors	
#	Object	Object Type	Stitch Type	Stitches
1	B	A	WWM	254
2	R	A	WWM	197
3	E	A	WWM	165
4	A	A	WWM	155
5	K	A	WWM	189
6	IT	A	WWM	177
7	APARTI	A	WWM	846

Eine Ausnahme für einzeilige Objekte, die aus mehreren Wörtern bestehen, stellt die Mitte nach Außen-Ausstickreihenfolge dar. Solche Objekte werden direkt in Objekte zerlegt, die aus einzelnen Buchstaben bestehen. Dadurch wird die Ausstickreihenfolge bewahrt.

## Schriftzüge manuell ausschneiden

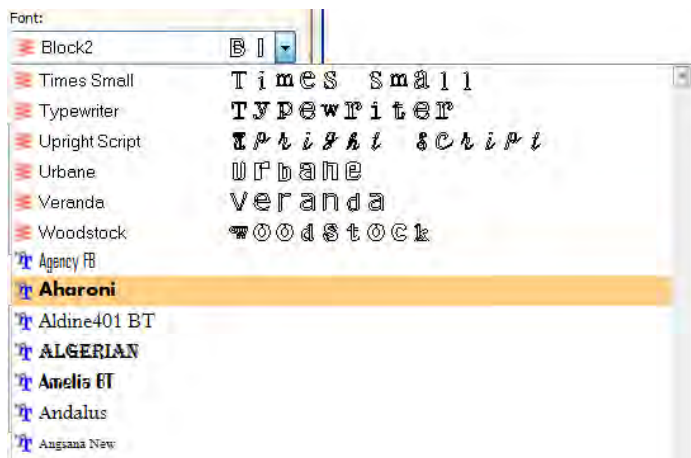


Benutzen Sie Objekte bearbeiten oder Schriftzüge / Monogramme > Messer, um Objekte unter Beibehaltung der Stich-Einstellungen und Farben entlang einer digitalisierten Linie auszuschneiden.

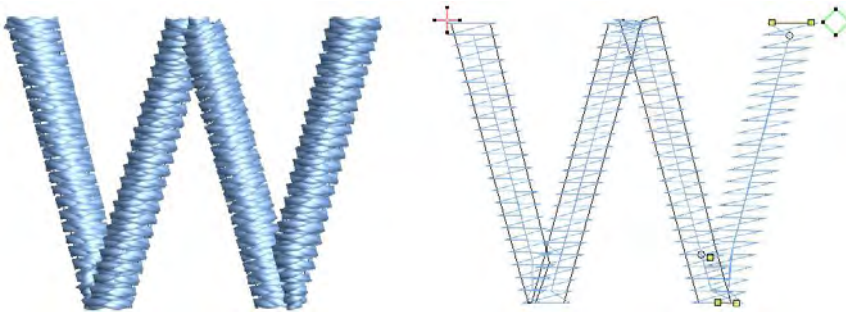


Benutzen Sie Schriftzüge / Monogramme > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Je nach Ihrer Produktstufe kann in Ihrer Schriftzüge / Monogramme-Werkzeugpalette das Messer-Werkzeug zur Verfügung stehen. Benutzen Sie es, um geschlossene oder block-digitalisierte Formen manuell in kleinere Fragmente zu zerschneiden. Es kann beispielsweise nützlich sein, wenn Sie konvertierte TrueType-Schriftarten bearbeiten.



Wenn Sie eine TrueType-Schriftart aus der Schriftart-Liste auswählen, wird diese automatisch in Stickschriftzüge konvertiert. Während eine TTF-Konvertierung ähnliche Ergebnisse produziert wie digitalisierte Stickereischriftarten, enthalten manche Buchstaben unter Umständen nicht die richtige Schriftzug-Reihenfolge. In der Regel lassen sich -Konvertierungsprobleme mit einer Kombination aus Messer- und/oder Zerlegen-Werkzeug und Umformen-Werkzeug beheben.



Im Allgemeinen sollte es nicht erforderlich sein, das Messer für systemeigene Stickereischriftarten zu benutzen. Allerdings möchten Sie es vielleicht benutzen, um an einem Buchstaben kreative Änderungen vorzunehmen.

Das Messer-Werkzeug funktioniert auch mit Satin-, Zickzack- und Pariserstich-Konturen. Es funktioniert jedoch nicht mit anderen Konturarten wie Laufstich oder Motiv.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

MONOGRAMMERSTELLUNG  
MONOGRAMMERSTELLUNG

# INHALT

<b>Monogrammerstellung</b> .....	<b>1</b>
Monogramm-Elemente.....	1
<b>Monogramm-Stickmuster</b> .....	<b>2</b>
<b>Monogramm-Buchstaben</b> .....	<b>4</b>
<b>Monogramm-Ornamente</b> .....	<b>7</b>
Ornamente ändern .....	7
Ornamente hinzufügen .....	8
Einzel-Ornament-Layouts erstellen .....	9
Mehrfach-Ornament-Layouts .....	10
<b>Monogramm-Umrandungen</b> .....	<b>11</b>
Umrandung ändern.....	11
Umrandungsform & -Versetzung anpassen.....	12
Mehrfache Umrandungen hinzufügen .....	13
<b>Monogramme zerlegen</b> .....	<b>15</b>
Monogramme zerlegen .....	15

# MONOGRAMMERSTELLUNG

Ein Monogramm ist ein Stickmuster, das aus einem oder mehreren Buchstaben besteht – normalerweise den Initialen eines Names – und als Kennzeichen verwendet wird. Die Monogrammerstellung-Funktion bietet eine unkomplizierte Art und Weise, personalisierte Monogramme zu erstellen. Hierzu können Sie von einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente Gebrauch machen und diese Elemente dann durch Anwendung eines Satzes spezieller Werkzeuge auf kreative und dekorative Weise in Ihr Stickmuster einfügen. Siehe auch Besticktes Monogramm-Kissen.



Niedrigere Produktstufen enthalten nicht die gesamte Bandbreite an Monogramm-Funktionen. So können Sie je nach derzeit benutzter Produktstufe beispielsweise auf Schriftzug-Funktionen zugreifen, aber nicht auf Ornamente oder Umrandungen.

## Monogramm-Elemente

Die Monogramm-Funktion erstellt ein einzelnes 'Monogrammobjekt', das aus einem oder allen der folgenden Elemente bestehen kann:

Element	Details	Beispiel
Beschriftung	Ein einzelnes Schriftobjekt (Initialen oder Name)	
Ornamente	Bis zu zehn Ornament-Kategorien (von denen jede aus mehrfachen Kopien eines Ornaments oder Stickmusters bestehen kann)	
Umrandungen	Bis zu vier konzentrische Umrandungen.	

Unter der Annahme, dass alle Elemente vorhanden sind, wird das Monogramm in der folgenden Reihenfolge ausgestickt: Umrandungen (1, 2, 3 und 4), Ornament-Sets und Schriftobjekte.

# MONOGRAMM-STICKMUSTER



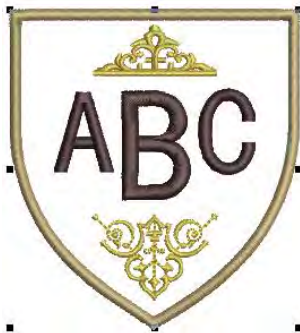
Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Wenn Sie die Monogramm-Funktion benutzen, bauen Sie Monogramme mithilfe des Monogramme-Dockers zusammen. Je nach Ihrer Produktstufe können Monogramme Buchstaben, Ornamente und/oder Umrandungen enthalten.



Studieren Sie Videos über die Grundlagen von Schriftzügen und das Hinzufügen von Umrandungen zu Ihren Monogrammen.

Am einfachsten beginnen Sie damit, ein Hauptstickmuster aus dem Stickmuster-Karteireiter auszuwählen. Hier finden Sie eine Reihe von Stickmuster-Vorlagen, die von reinen Schriftzügen zu solchen mit Umrandungen und Ornamenten reichen. Wählen Sie eines als Ausgangspunkt aus und verändern Sie es dann mithilfe der anderen Karteireiter.



Beachten Sie, dass das Monogramm-Stickmuster im Reihenfolge-Docker gruppiert ist. Es wird als einzelnes, zusammengesetztes Objekt behandelt. Es kann nur über den Monogramme-Docker bearbeitet werden. Die Gruppierung kann nicht aufgehoben werden, es kann jedoch in seine Komponenten zerlegt werden. Siehe auch Schriftzüge aufteilen.

Wenn Sie jedoch nur Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.



## MONOGRAMM-BUCHSTABEN

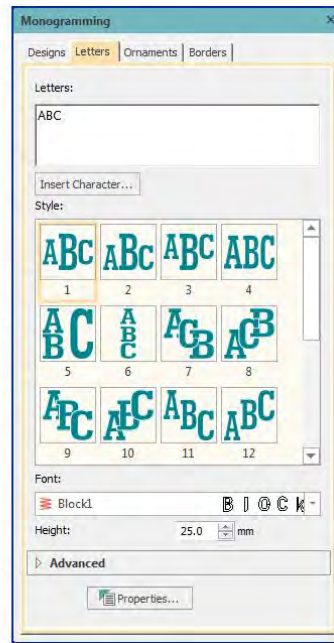


Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

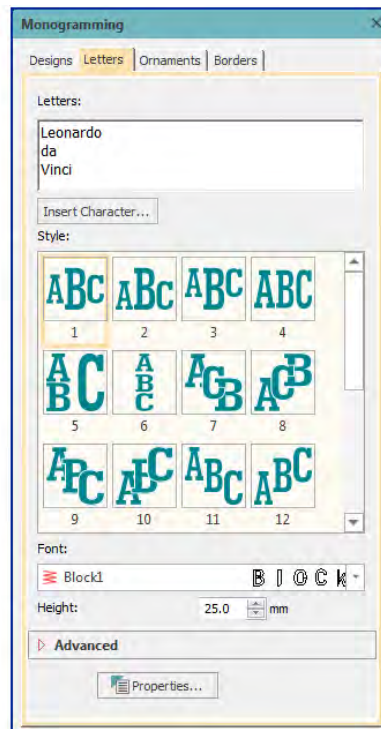
Mit dem Buchstabe-Karteireiter des Monogramm-Dockers können Sie personalisierte Monogramme mit bis zu drei Initialen erstellen, inklusive Sonderzeichen und Symbolen sowie einer unbegrenzte Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Sie können in Ihr Monogramm-Stickmuster eine beliebige Anzahl von Initialen eingeben, einschließlich Sonderzeichen und Symbole.



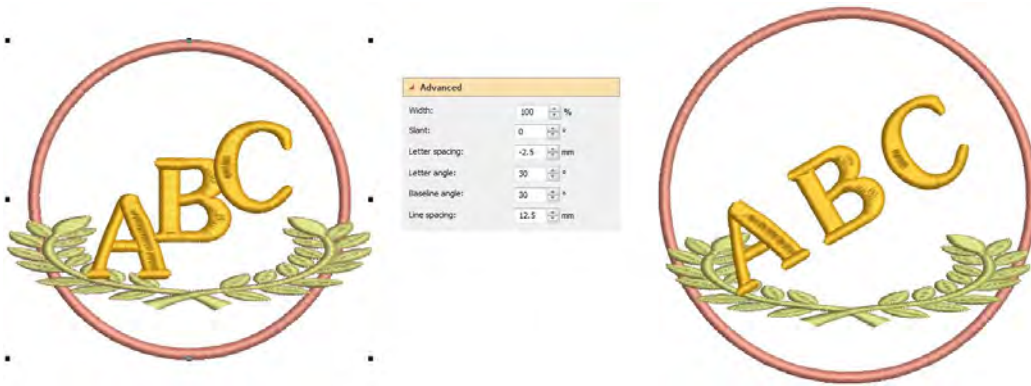
Der Buchstabe-Karteireiter bietet Ihnen ähnliche Optionen wie der Schriftzüge-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker. Wenn Sie eines der Vorlagen-Stickmuster benutzen, ist das Anwenden eines anderen Stils der einfachste Weg, es zu adaptieren. Ändern Sie die Initialen nach Bedarf und wählen Sie aus einer Reihe systemeigener Stickereischriftarten oder eine beliebige auf Ihrem System installierte TrueType-Schriftart aus. Zusätzlich bietet dieser Karteireiter auch eine Reihe von Stilen zur Auswahl.



Statt einzelner Buchstaben können Sie im selben Karteireiter auch mehrere Zeilen eingeben.



Wenn ein ausgewählter Stil nicht zum gewünschten Ergebnis führt, öffnen Sie das Erweitert-Feld, um auf weitere Einstellungen zuzugreifen. Benutzen Sie sie, um Buchstabenbreite, -abstand etc. anzupassen. Passen Sie auch Buchstabendrehung und Grundlinienwinkel an. Damit können Sie einzelne Buchstaben oder die gesamte Grundlinie drehen.



Klicken Sie auf Eigenschaften, um weitere Anpassungen vorzunehmen - z.B. Stichart. Die Standardwerte für Monogramm-Schriftzüge unterscheiden sich von denen für herkömmliche Schriftzüge. Alle Einstellungen können jedoch über den Objekteigenschaften-Docker eingestellt werden.

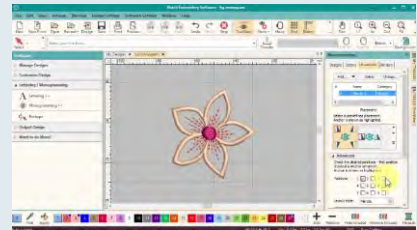
# MONOGRAMM-ORNAMENTE

Ornamente können einem Monogramm entweder aus Motivmustern oder aus einer beliebigen Stickdatei hinzugefügt werden. Sie haben die Wahl zwischen:

- Ornament-Motivmuster oder -Stickmuster hinzufügen
- Einzel-Ornament-Layouts erstellen
- Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen

Ornamente zusammen mit Ihren Monogrammen zu benutzen verleiht Ihren vorhandenen Monogrammen unverwechselbares Flair und setzt wirklich noch einen drauf! Mit Ihrer Hatch-Software können Sie diese Funktion ganz einfach benutzen, denn die Ornamente werden direkt aus der Motiv-Bibliothek hinzugefügt (diese ist in Ihrer Software bereits enthalten).

Klicken Sie auf die Miniaturansicht, um mehr zu lesen, oder rechtsklicken Sie, um den Link in einem neuen Karteireiter zu öffnen...

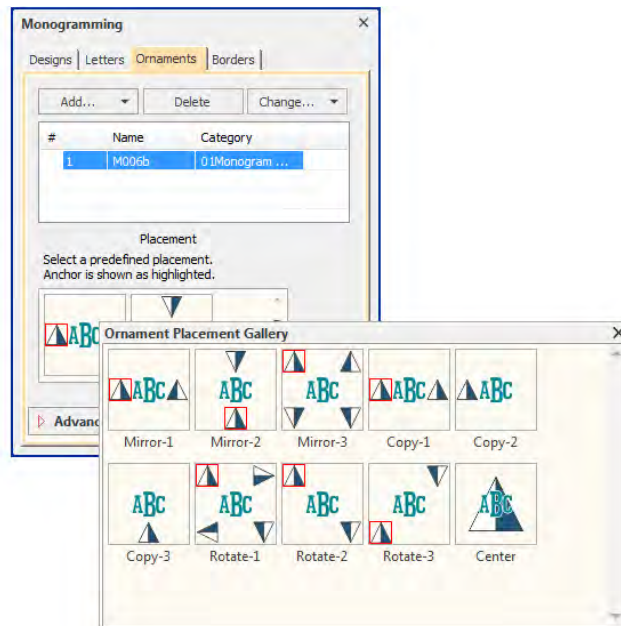


## Ornamente ändern

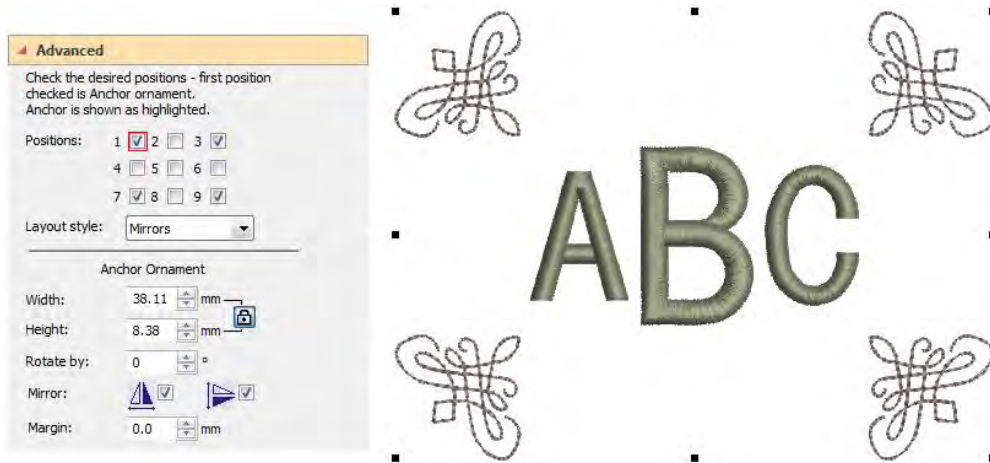


Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Wenn Sie ein Vorlagen-Stickmuster benutzen oder ein anderes Monogramm adaptieren, ist es ganz einfach, das Ornament in eine andere Art oder Konfiguration umzuändern. Benutzen Sie die Schaltflächen oben im Ornamente-Karteireiter, um Ornamente hinzuzufügen, zu löschen oder zu ändern.

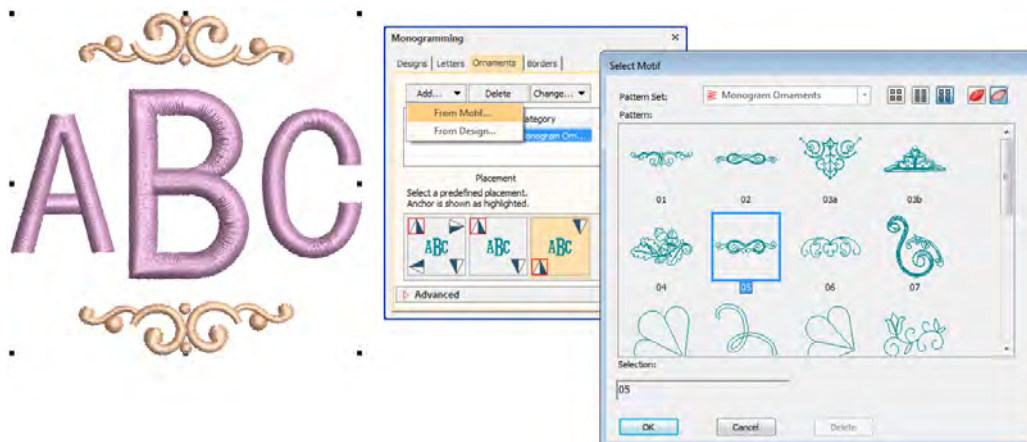


Wählen Sie aus einer Reihe voreingestellter Platzierungsmuster, darunter Spiegelt, Dupliziert und Kreislauf. Beachten Sie, dass das Pyramidensymbol nicht nur die Platzierung, sondern auch die Ausrichtung des Musters in der Waagrechten und Senkrechten anzeigt. Wenn die voreingestellte Mustergalerie nicht zum gewünschten Ergebnis führt, öffnen Sie das Erweitert-Feld. Diese Einstellungen geben Ihnen die präzise Kontrolle über Ornament-Platzierung, -Größe, -Drehung, -Ausrichtung und -Randzugabe.



## Ornamente hinzufügen

Sie können einem Monogramm-Design bis zu zehn Ornamentgruppen hinzufügen und diese jederzeit verändern. Jede verfügbare Musterkategorie kann benutzt werden. Zudem steht ein Set ornamentaler Stickmuster zur Verfügung. Diese sind in ihrem eigenen Ornamente-Ordner gespeichert.



Benutzen Sie die Kontrollkästchen, um ein ausgewähltes Ornament bis zu acht Mal erscheinen zu lassen. Diese sind entsprechend der Ornamentplatzierungen im Verhältnis zu den Schriftzügen angeordnet. Mit Ausnahme von Position Nr. 5 kann jede Kombinationen von Kontrollkästchen verwendet werden.



Das erste ausgewählte Kästchen dient als 'Anker'-Position (rot hervorgehoben). Alle anderen Ornamente werden im Verhältnis zu ihm skaliert, gedreht und gespiegelt. Benutzen Sie die Breite- und Höhe-Felder, um die Dimensionen des Ornaments zu ändern. Der Seitenverhältnis sperren-Schalter zwingt Breite und Höhe dazu, ihre Proportionen beizubehalten. Benutzen Sie die Randzugabe-Einstellung für eine Versetzung zwischen Ornamenten und Schriftzügen.

### Einzel-Ornament-Layouts erstellen

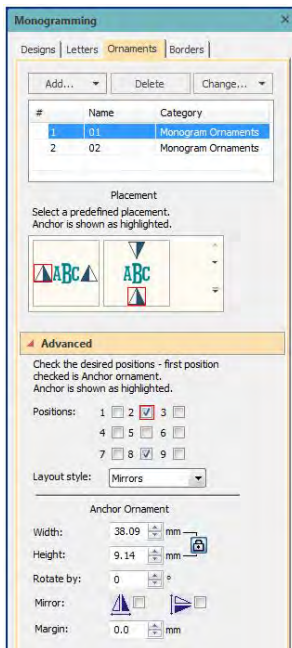
Benutzen Sie Position Nr. 5, um ein Ornament als autonomes Element innerhalb eines Sets einzufügen. Alle anderen Ankreuzfelder werden automatisch deaktiviert. Breite-, Höhe- und Drehen um-Felder sowie die Spiegeln-Kontrollkästchen bleiben verfügbar, und Versetzungs-Bedienelemente ersetzen die Randzugabe-Steuerung.



Benutzen Sie die X- und Y-Felder des Versetzung-Felds, um das Ornament relativ zum Schriftobjekt waag- oder senkrecht zu platzieren. Diese Einstellungen legen die Position der Ornamentmitte relativ zur Mitte des Schriftobjekts fest.

## Mehrfach-Ornament-Layouts

Sie können das gewählte Ornament bis zu acht Mal in Ihrem Monogramm erscheinen lassen. Jegliche Kombination von Ornamenten und Ornamentpositionen können benutzt werden. Fügen Sie die gewünschten Ornament-Sets hinzu und weisen Sie jedem von ihnen eine Platzierung zu.



Denken Sie daran: Wenn Sie Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.

## MONOGRAMM-UMRANDUNGEN

Sie können einem Monogramm-Stickmuster bis zu vier gleichartige Umrandungen hinzufügen.



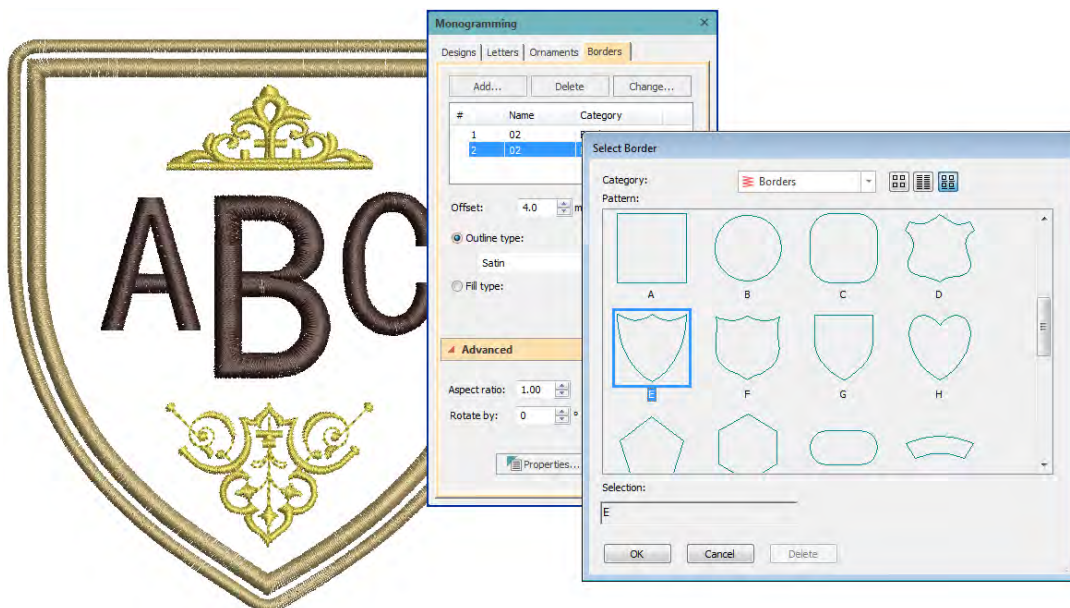
Mit der Umrandung erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Umrandungen zur Benutzung in Monogrammen erstellen. Diese können in der Standard-'Umrandungs'-kategorie oder einer von Ihnen erstellten Kategorie gespeichert werden. Siehe auch Benutzerdefinierte Motive & Umrandungen.

### Umrandung ändern



Benutzen Sie Schriftzüge > Monogramme, um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

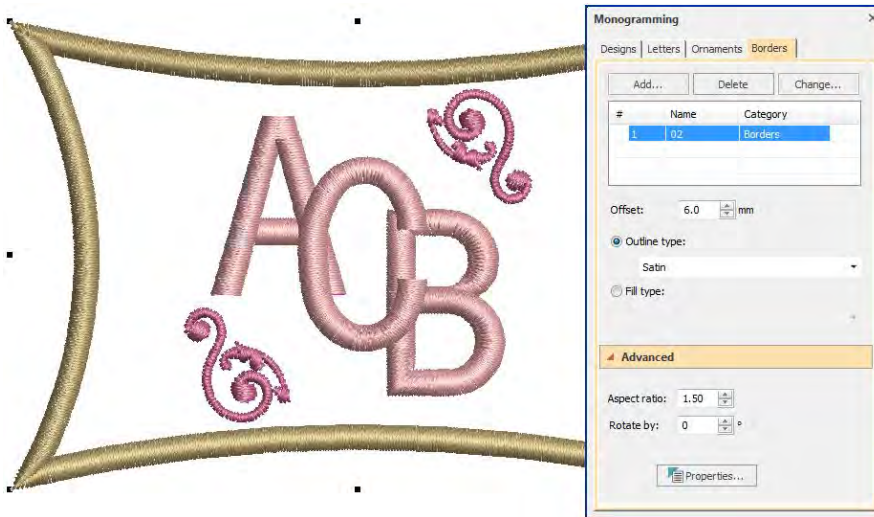
Wenn Sie eines der Vorlagen-Stickmuster benutzen, ist es ganz einfach, die Umrandungen zu ändern. Benutzen Sie die Ändern-Schaltfläche im Umrandungen-Karteireiter, um eine der vielen verfügbaren Umrandungen auszuwählen.



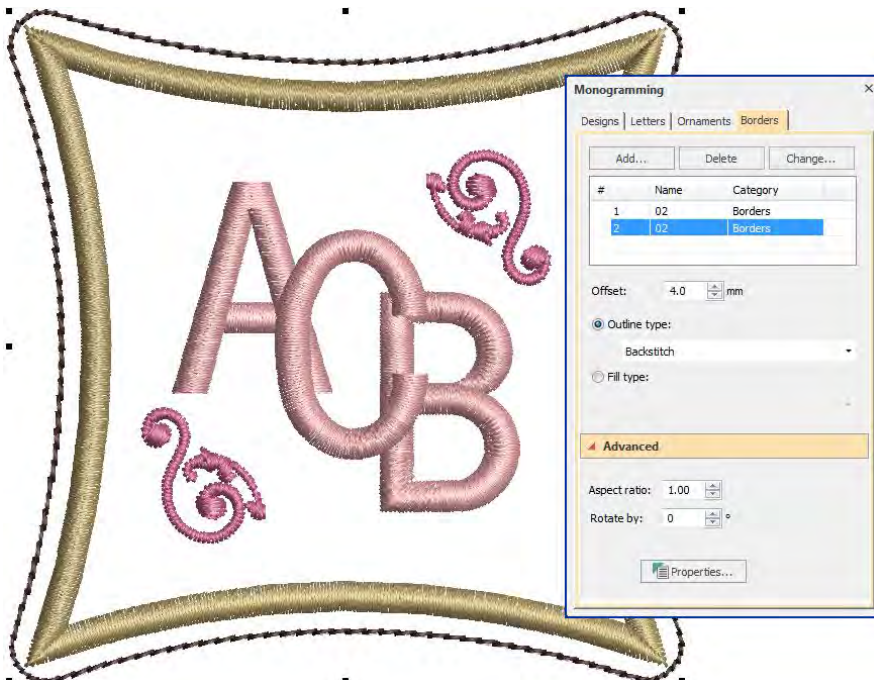
Über die Erweitertes Digitalisieren-Werkzeugpalette können Sie der mitgelieferten Kollektion Ihre eigenen Umrandungen hinzufügen. Siehe auch Benutzerdefinierte Motive & Umrandungen.

## Umrandungsform & -Versetzung anpassen

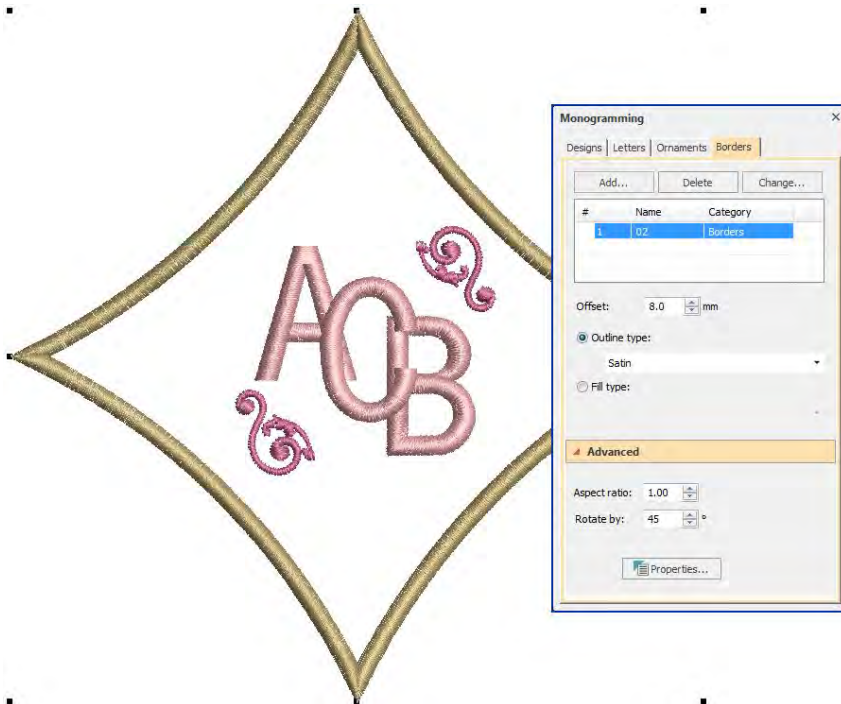
Benutzen Sie die Seitenverhältnis-Einstellungen, um die Höhen- und Breitenverhältnisse anzupassen.



Benutzen Sie das Versetzung-Feld für die Feineinstellung der Ränder zwischen Schriftzug und Umrandung sowie zwischen den Umrandungen.

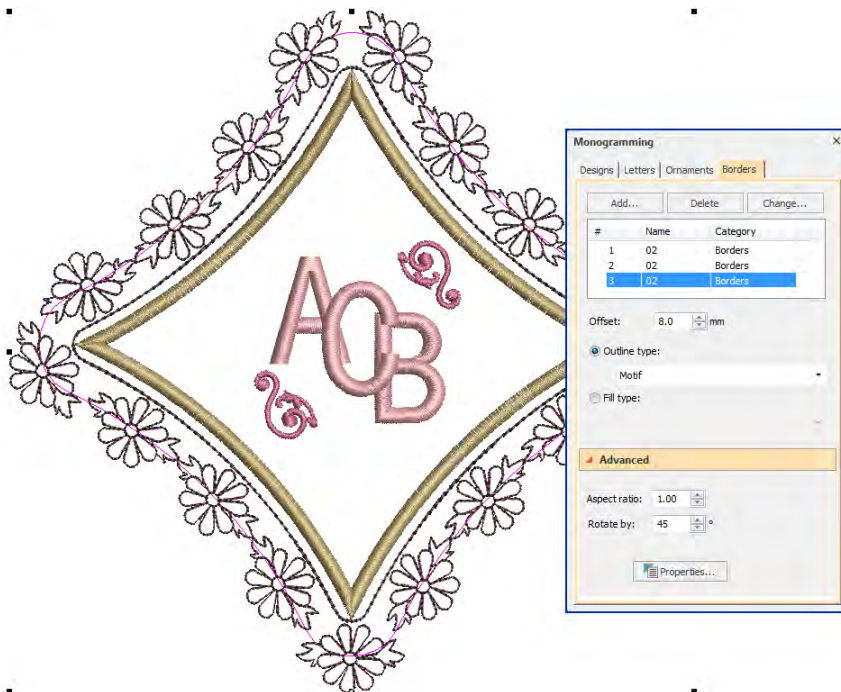


Benutzen Sie das Drehen-Feld, um die Umrandung wie gewünscht neu auszurichten.



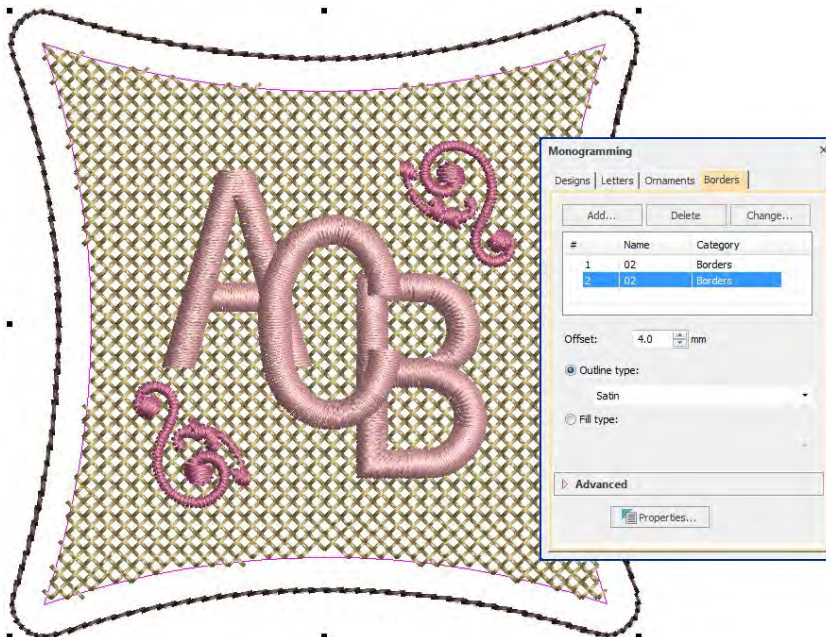
### Mehrfache Umrandungen hinzufügen

Fügen Sie dem ausgewählten Monogramm bis zu vier Umrandungen hinzu. Benutzen Sie das Versetzung-Feld, um den Abstand zwischen mehreren Umrandungen anzupassen. Wenn Sie mehrere Umrandungen einstellen, wird die von Ihnen angegebene Versetzung von der vorhergehenden Umrandung aus berechnet. Wenn Sie die Umrandungs-Versetzung ändern, werden alle Umrandungen aktualisiert.



Die Software erlaubt das Eingeben einer negativen Versetzung. Hierdurch können Sie mehrere überlappende Umrandungen erstellen.

Benutzen Sie die Stichtart-Schaltflächen, um für markierte Umrandungen zu einer Linien- oder Füllstichtart zu wechseln. Die Standard-Stichtart ist Satinstichlinie. Alle Linien- und Füllstichtarten, die in der Software zur Verfügung stehen, können als Umrandungen eingesetzt werden. Klicken Sie auf die Eigenschaftens-Schaltfläche, um weitere Anpassungen vorzunehmen.



Denken Sie daran: Wenn Sie Monogramm-Elemente neu einfärben möchten, können Sie sie einzeln auswählen, ohne das Monogramm zu zerlegen. Halten Sie einfach <Alt> gedrückt und klicken Sie auf das Objekt.

## MONOGRAMME ZERLEGEN

Das Anwenden der Zerlegen-Funktion bei einem Schriftobjekt zerlegt dieses in eine logische Ausstickreihenfolge, wobei alle Eigenschaften des Schriftobjekts beibehalten werden. Die Objekteigenschaften können für einzelne Linien, einzelne Worte wie auch einzelne Buchstaben separat bearbeitet werden. Die Ausstickreihenfolge wird beibehalten. Wenn Sie Zerlegen auf Monogramme anwenden, werden diese ebenfalls in ihre Einzelobjekte aufgeteilt.

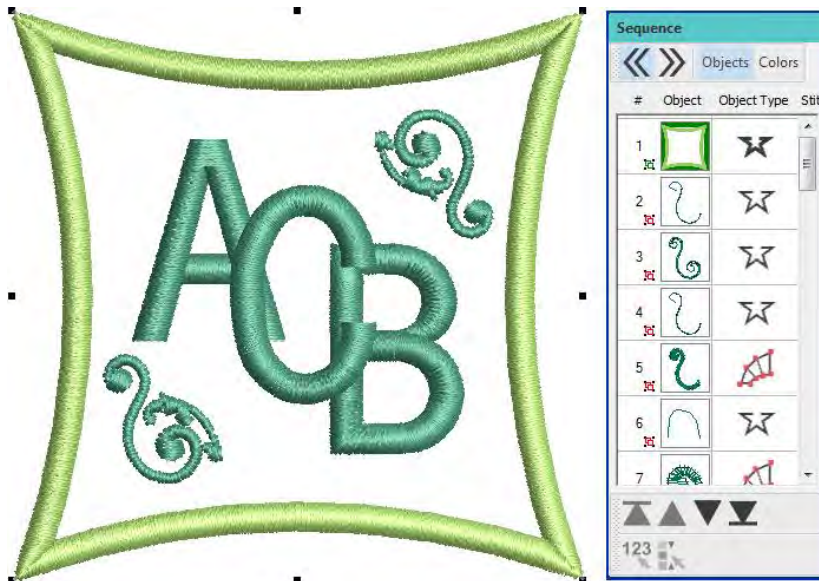
Wenn sie in älteren Versionen der Software gespeichert wurden, werden Monogramme und Applikationen unter Umständen standardmäßig dem Zerlegen-Vorgang unterworfen.

### Monogramme 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.

Der Zerlegen-Vorgang hebt die Gruppierung von Monogrammen auf und teilt sie in Einzelobjekte auf – Schriftzüge, Ornamente und Umrandungen.



Jedes Ornament-Set bleibt gruppiert, genau wie Umrandungen. Auch diese können wiederum weiter zerlegt werden.



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

Wenn Sie jedoch lediglich Monogramm-Komponenten neu einfärben möchten, können Sie dies tun, indem Sie die <Alt>-Taste gedrückt halten und die zu markierende Komponente anklicken.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

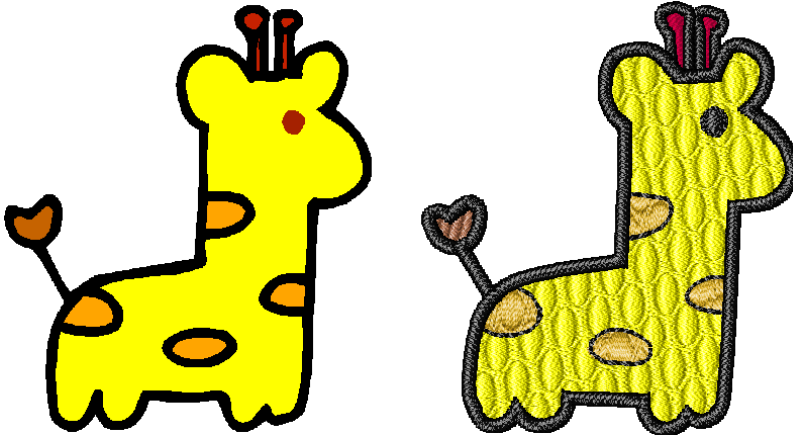
DIGITALES BILDMATERIAL  
DIGITALES BILDMATERIAL

# INHALT

<b>Digitales Bildmaterial .....</b>	<b>1</b>
<b>Bildmaterial auswählen .....</b>	<b>2</b>
Gescannte Bilder .....	2
Bilder mit Dithering.....	3
Bilder mit Konturenglättung .....	3
<b>Bildvorlage importieren.....</b>	<b>4</b>
Bildvorlage einfügen .....	4
Grafiken aus dem Stickmusterarchiv öffnen.....	5
Bildtransparenz .....	6
Bilder kopieren & einfügen .....	6
Bildvorlage abblenden .....	7
Bild sperren .....	7
<b>Bilder scannen.....</b>	<b>8</b>
Scanner-Auflösung .....	8
Der Farbmodus .....	8
Farbtiefe.....	9
Weitere Tipps:.....	9
Verschärfung .....	10
Bildmaterial scannen .....	10
Größe der Bildvorlage ändern.....	11
Bildvorlagen zuschneiden .....	12
Bildvorlage Extern Bearbeiten .....	14
<b>Bildqualität .....</b>	<b>16</b>
Bilder bereinigen.....	16
Konturierte und nicht-konturierte Bilder.....	16
Farbenreduzierung.....	17
Konturen verschärfen .....	17
Störungsfilterung .....	18
Zusammenfassung .....	18
Hilfslinien .....	19
<b>Bildmaterial vorbereiten .....</b>	<b>20</b>
Bildmaterial zur Auto-Digitalisierung vorbereiten .....	20
Verarbeitete Bildvorlagen speichern .....	23

## DIGITALES BILDMATERIAL

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



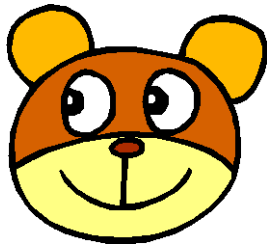
Hintergründe helfen Ihnen beim...

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

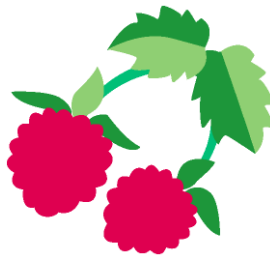
## BILDMATERIAL AUSWÄHLEN

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

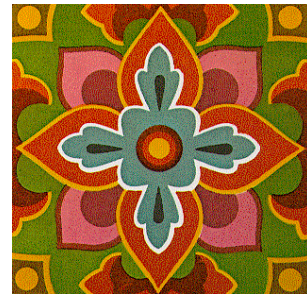
- gut-definiert, wobei jede Figur nur aus Pixeln derselben Farbe besteht;
- deutlich ‚geblockt‘, wobei jede Figur eine stickbare Größe besitzt, d.h. mindestens 1mm<sup>2</sup> groß ist;
- mit einer Farbtiefe von mindestens 256 Farben (8 Bit) gespeichert, besser noch mit Millionen von Farben (16 Bit).



Klares Bild mit klar bestimmten Konturen



Klares Bild mit wohldefinierten Farbblöcken



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

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

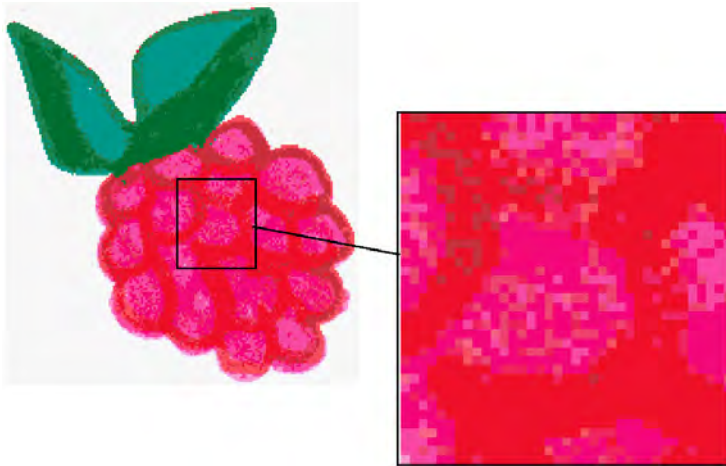
### Gescannte Bilder

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



## Bilder mit Dithering

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



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

## Bilder mit Konturenglättung

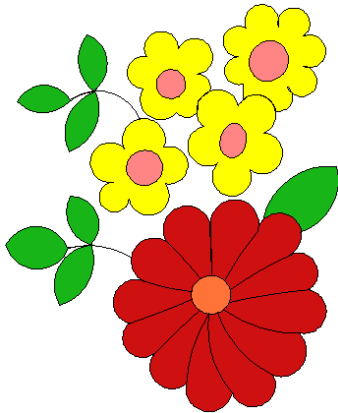
Die Konturenglättung ist eine Software-Technik und ähnelt der Dithering. Sie wird benutzt, um die harten Konturen, welche dort entstehen, wo sich Farbböcke überschneiden, weicher werden zu lassen. Die weicheren Konturen entstehen durch eine „Verwischung“ der Pixel an den Stellen, an welchen die Farben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



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

## BILDVORLAGE IMPORTIEREN

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



Abgepaustes Bild ist eingescannt



Automatisch digitalisiert

In der Software bestehen Breiten- und Höhenbeschränkungen für die Verarbeitung von Farbfotostickung. Wenn Breite oder Höhe größer als 210 mm sind, wird die jeweils größere Dimension auf etwa 150 mm reduziert. Ein Bild von 200 mm x 200 mm wird nicht reduziert, aber ein Bild von 220 mm x 220 mm wird auf circa 150mm x 150mm reduziert. Die besten Ergebnisse erzielen Sie im Allgemeinen mit Bildern, die kleiner als 150 mm sind.

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

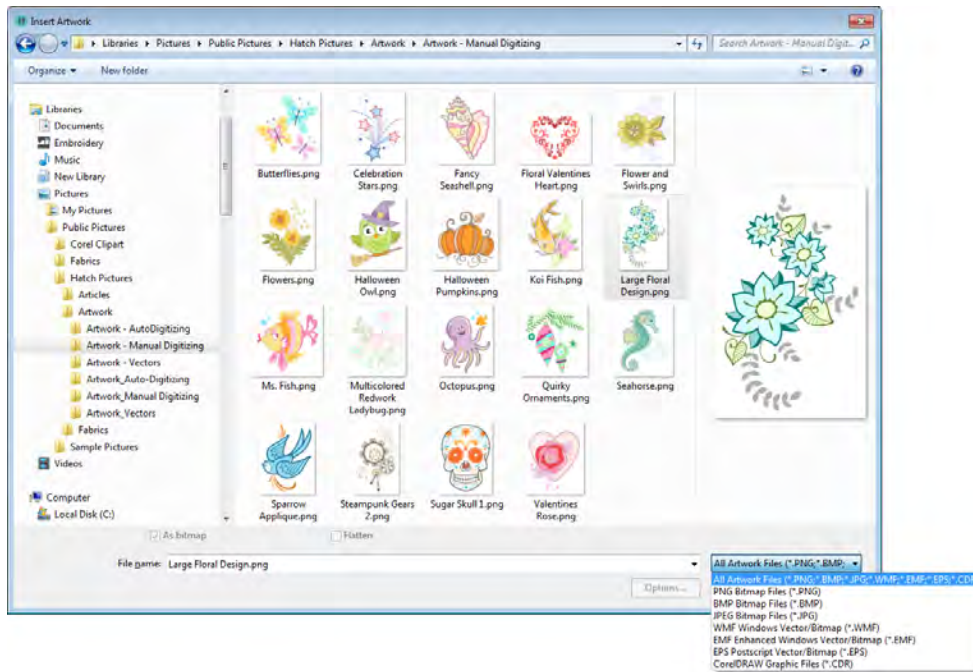
### Bildvorlage einfügen



Benutzen Sie Bildvorlage / Autom. Digitalisierung / Standard > Bild einfügen, um Vektor- oder Bitmap-Bilder als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Datei-Menü zur Verfügung.

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

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

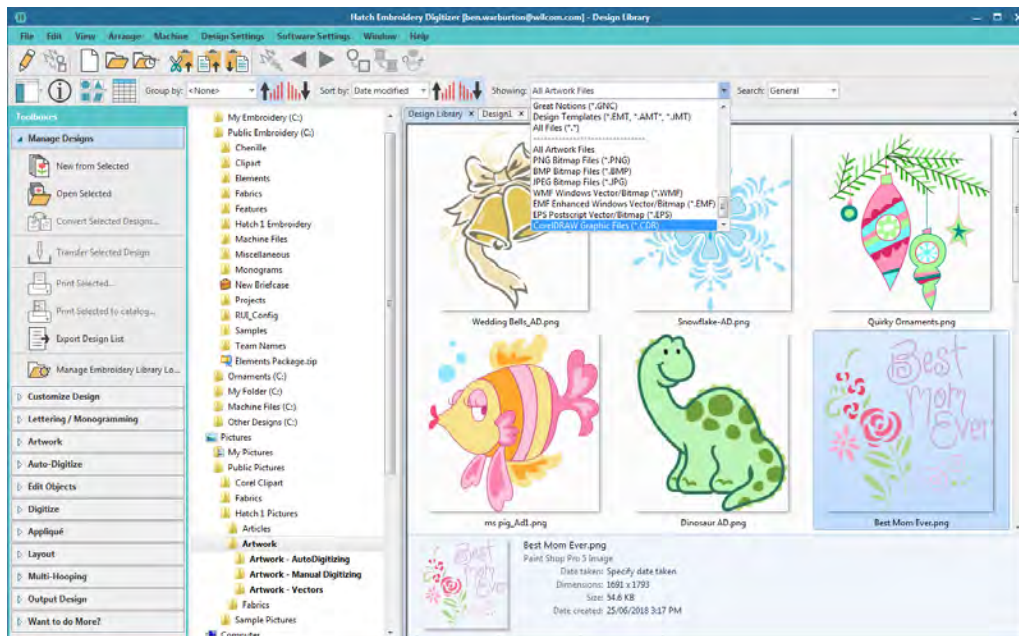


## Grafiken aus dem Stickmusterarchiv öffnen



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen

Sie können den 'Neu aus Markierung'-Befehl in der Stickmuster-Bibliothek verwenden, um markierte Grafikdateien digitalisierbereit in ihrem eigenen Stickmuster-Karteireiter zu öffnen. Zusätzlich zu den anderen Bilddateiformaten können Sie auch CDR-Dateien aus dem Stickmusterarchiv ansehen und öffnen. Benutzen Sie das Dropdown-Menü, um das Bildmaterial nach Dateiformat zu filtern.



## Bildtransparenz

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



Wenn ein Bild (PNG) einen transparenten Hintergrund hat:

- Der Hintergrund wird automatisch aus der Auto-Digitalisierung ausgeschlossen.
- Das Bild wird automatisch auf seine sichtbaren Ausmaße zugeschnitten.
- Transparente Bilder funktionieren mit Autom. Digitalisierung- und Farbfotostickung-Werkzeugen. Siehe auch Autom. Digitalisierung.

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

## Bilder kopieren & einfügen



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



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



Klicken Sie auf Standard > Einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

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



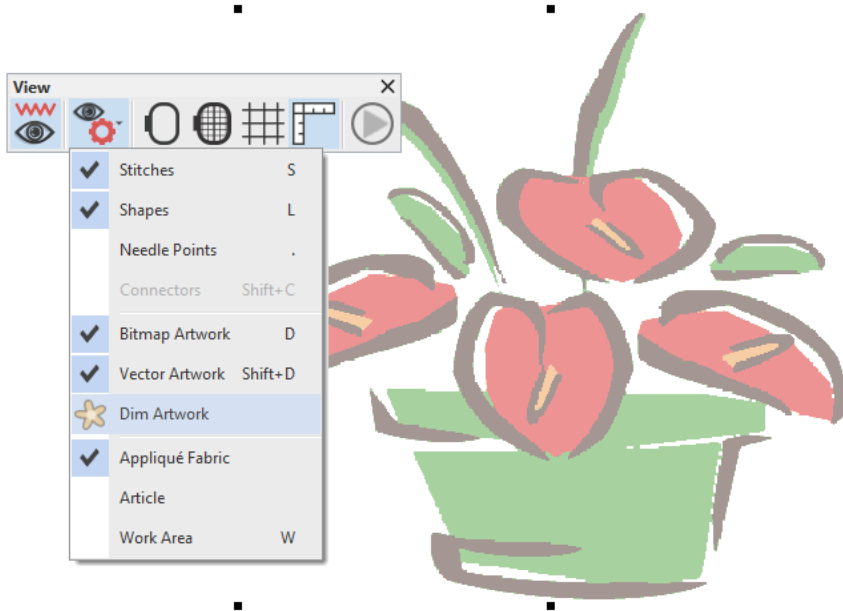
Sie werden die Größe des Bildes verändern müssen, damit es in die Abmessungen des ausgewählten Rahmens passt.

## Bildvorlage abblenden



Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage abblenden, um Hintergrundvorlagen abzublenden und die Stiche beim Digitalisieren deutlicher zu sehen.

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



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

## Bild sperren



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

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

## BILDER SCANNEN

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

„Weniger ist mehr“ gilt auch für Stickmuster. Sie benötigen nicht jedes Detail einer Abbildung, um ein Stickmuster zu erstellen. Sie benutzen die „Struktur“ des Bildes, aber nicht die detaillierte Beschaffenheit oder Farbe. Bildmaterial kann vereinfacht werden, indem Sie Pauspapier darüber legen und nur die wesentlichen Formen und Linien nachzeichnen. Zum Scannen entfernen Sie das Originalbild und legen ein weisses Blatt hinter das Pauspapier. Reflektierende Oberflächen, z.B. bei Hochglanzfotografien, lassen sich möglicherweise nicht gut einscannen. Decken Sie sie mit Pauspapier ab. Falls das Bild aus sehr hellen Farben besteht, heben Sie Umrisse mit einem feinen schwarzen Filzstift hervor.

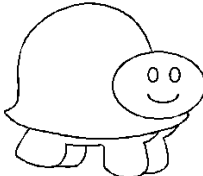
### Scanner-Auflösung

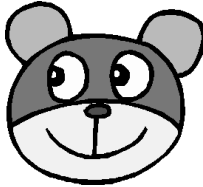
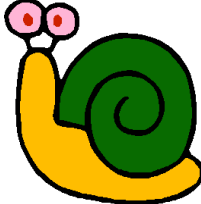
Bei den meisten Scannern müssen Sie die Auflösung eingeben. Die Bildauflösung bestimmt die Anzahl der Punkte pro Zoll (dpi), die für die Erstellung einer Grafik verwendet werden. Je höher der Wert, desto klarer das Bild, aber um so grösser ist auch die Datei. Für Digitalisierungszwecke sollten Sie eine maximale Auflösung von 300 dpi (Punkte pro Zoll) angeben. Normalerweise sollte eine Bildschirmauflösung von 72 dpi ausreichend sein. Allgemein gilt, je kleiner das Originalbild und/oder je mehr Details es beinhaltet, desto höher muss die Auflösung eingestellt werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

Art des Bildmaterials	Scanner-Auflösung
Visitenkarten, Briefköpfe	150 - 300 dpi
Handzeichnungen	150 - 300 dpi
Fotos und Abbildungen	150 - 300 dpi
Kommerzielles Bildmaterial, Linienzeichnungen	72 - 150 dpi

### Der Farbmodus

Bei den meisten Scannern müssen Sie den Farb-Modus eingeben. Der Modus hängt jeweils von der Art des Bildmaterials ab - schwarz-weiße Liniengrafik, Skizze, Farbbild, Schwarz-Weiss-Foto oder Farbfoto. Der Schwarz-Weiss-Modus erzeugt die kleinsten Dateien. Farbfoto- und Graustufen-Modi generieren 256 Farben und erzeugen Dateien ähnlicher Grösse. RGB-, „True Color“- oder „Millionen von Farben“-Modi generieren 16,7 Millionen Farben und erzeugen die grössten Dateien. Benutzen Sie die folgende Tabelle, um den richtigen Modus für Ihr Bild zu finden.

Quelle	Beispiel	Beschreibung	Farbmodus ^	Farben
Liniengrafik		Zwei Farben - normalerweise Schwarz und Weiß	Schwarz-Weiss-Grafik Liniengrafik	2 2

Quelle	Beispiel	Beschreibung	Farbmodus ^	Farben
Zeichnung		Skizze oder Zeichnung mit Graustufen	Graustufen	256
			Liniengrafik	2
Farbbild		Zwei oder mehr Farben	RGB	16 mill
			16 Bit	16 mill
			Farbgrafik	2 - 256

^ Unterschiedliche Scanner-Softwares benutzen unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

## Farbtiefe

Scannen Sie Farbbilder im RGB-Modus (Millionen von Farben) statt im 256-Farben-Modus. Sie werden auf dem Bildschirm vielleicht keinen Unterschied feststellen können. Es kann sogar sein, dass das 256-Farben-Bild besser aussieht als das RGB-Bild. Die Software konvertiert beim Laden jedoch alle Bilder in 256 Farben oder weniger. Mit den zusätzlichen Daten (im RGB-Modus) wird ein besseres Bild erstellt als beim Scannen mit nur 256 Farben.



In 256 Farben eingescannt



In Millionen von Farben eingescannt



Auf 8 Farben reduziert



Auf 8 Farben reduziert

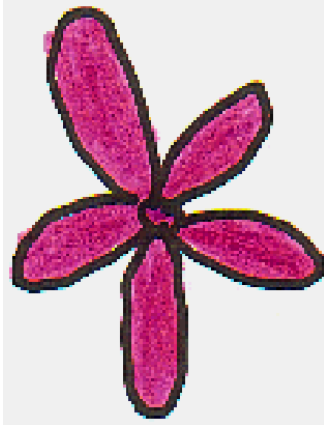
### Weitere Tipps:

- Scannen Sie Liniengrafiken nicht im Graustufen-Modus, da dies verschwommene Ränder erzeugt.
- Scannen Sie Farbbilder nicht im CMYK-Modus, da dieser nur für Bilder bestimmt ist, die gedruckt werden sollen; die Farben unterscheiden sich möglicherweise von den RGB-Farben.

- Falls die Größe eines Bildes geändert werden soll, skalieren Sie es beim Einscannen. Nachträgliche Größenveränderungen können das Bild verzerren.

## Verschärfung

Manche Scanner bieten eine Funktion zur Scharfeinstellung des Bildmaterials. Die Scharfeinstellung kompensiert die leicht verschwommenen Konturen in einem eingescannten Bild, indem sie nach Farbunterschieden im Bild sucht. Diese Unterschiede werden betont, wodurch die Kanten innerhalb des Bildes klarer definiert werden. Dies führt nicht zu mehr Details im Bild, macht diese aber deutlicher. Verwenden Sie die Funktion ‚scharf einstellen‘ für Bilder mit klar definierten Konturen. Benutzen Sie sie nicht bei Bildern ohne Konturen!



mit Scharfeinstellung gescannt



ohne Scharfeinstellung gescannt

## Bildmaterial scannen



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

Sie können Bilder zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe direkt in die Sticksoftware einscannen. Die Scan-Funktion ermöglicht die Benutzung der meisten TWAIN-kompatiblen Scanner. Sie können eine beliebige Scan-Software verwenden, sofern diese das Bild in einem kompatiblen Format speichern kann. Um ein Bild zu scannen...

Richten Sie Ihren Scanner ein. Siehe auch Scanner-Einrichtung.

Bereiten Sie die Bildvorlage zum Scannen vor.

Erstellen Sie eine neue Datei oder öffnen Sie das Stickmuster, in das die Grafik eingefügt werden soll.

Gehen Sie zu Bildvorlage > Bildvorlage scannen. Ihr Scanprogramm wird geöffnet.

Scan-Modus und Auflösung wählen.

Begutachten Sie das Bild in der Scan-Anwendung.

Wählen Sie den zu scannenden Bereich aus und scannen Sie das Bild ein.

Speichern Sie das gescannte Bild in einer Drittanwendung. Speichern Sie es in einem kompatiblen Bilddateiformat in Ihrem Stickmuster-Ordner.

Bildvorlage bearbeiten

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



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

## Größe der Bildvorlage ändern



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

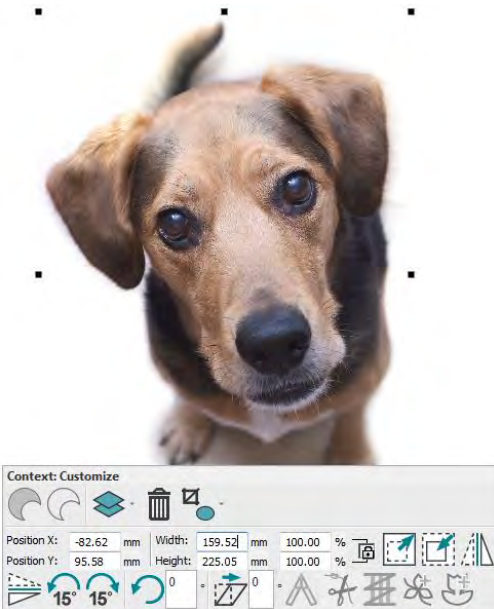


Benutzen Sie Kontext > Größe - 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu verkleinern.

Bevor Sie anfangen, mit Stickmusterbildern zu arbeiten, werden Sie ihre Größe in der Regel auf den jeweiligen Zweck abstimmen. Benutzen Sie die ‚Breite‘- und ‚Höhe‘-Einstellungen in der Kontext-Werkzeugleiste, um die Bildgröße festzulegen - entweder als genaue Dimension oder als Prozentsatz der aktuellen Größe. Benutzen Sie den Sperren-Schalter, um die proportionale Skalierung beizubehalten.

Position X:	-83.49	mm	Width:	159.52	mm	100.00	%	
Position Y:	96.46	mm	Height:	225.05	mm	100.00	%	

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



In der Software bestehen Breiten- und Höhenbeschränkungen für die Verarbeitung von Farbfotostickung. Wenn Breite oder Höhe größer als 210 mm sind, wird die jeweils größere Dimension auf etwa 150 mm reduziert. Ein Bild von 200 mm x 200 mm wird nicht reduziert, aber ein Bild von 220 mm x 220 mm wird auf circa 150mm x 150mm reduziert. Die besten Ergebnisse erzielen Sie im Allgemeinen mit Bildern, die kleiner als 150 mm sind.

## Bildvorlagen zuschneiden

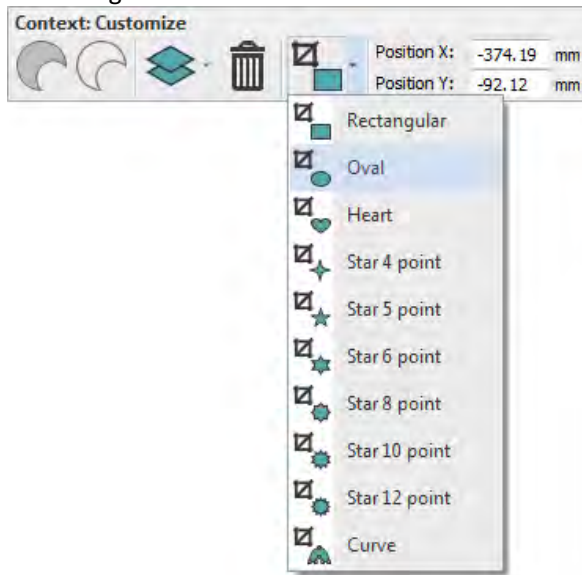


Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

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

- Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe auch Unterstütztes Bildmaterial.

- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf eine der Beschneidungsoptionen in der Kontext-Werkzeugleiste.



- Ziehen Sie ein Beschneiden-Auswahlfeld um die zu beschneidende Form.



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



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



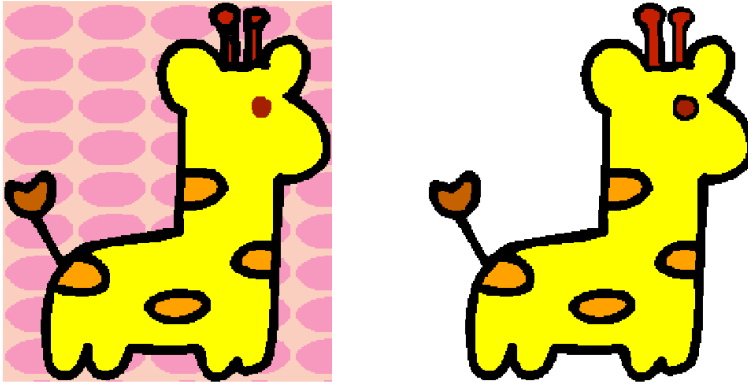
Um einen Schnittbereich zu entfernen, markieren Sie alle Umformungspunkte und drücken auf Entfernen.

## Bildvorlage Extern Bearbeiten



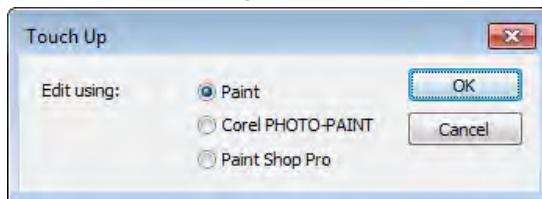
Benutzen Sie Bildvorlage > Bildvorlage bearbeiten, um markierte Bitmap-Bilder in der vorausgewählten Grafikanwendung zu bearbeiten, die im Allgemein-Karteireiter des Benutzeroberflächen-Einstellungen-Dialogfelds geändert werden kann.

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

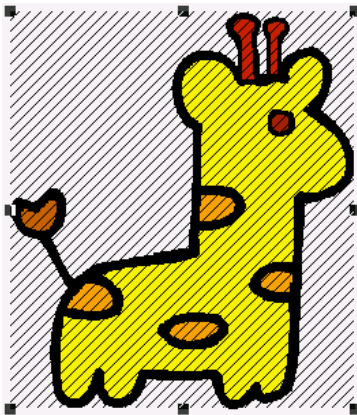


Sie können Bilder von Ihrer Software aus direkt in Paint, Photopaint oder Paint Shop Pro öffnen. Bilder, die auf diese Art aktualisiert werden, werden automatisch in die Sticksoftware zurückimportiert. Um ein Bild in einer Grafikanwendung zu bearbeiten...

- Markieren Sie das Bild.
- Wählen Sie Bildvorlage Bearbeiten aus und wählen Sie ein Grafikpaket aus dem Dialogfeld aus.



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



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

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

## BILDQUALITÄT

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



### Bilder bereinigen

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

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

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

### Konturierte und nicht-konturierte Bilder

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

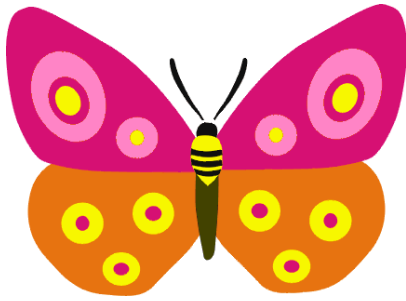


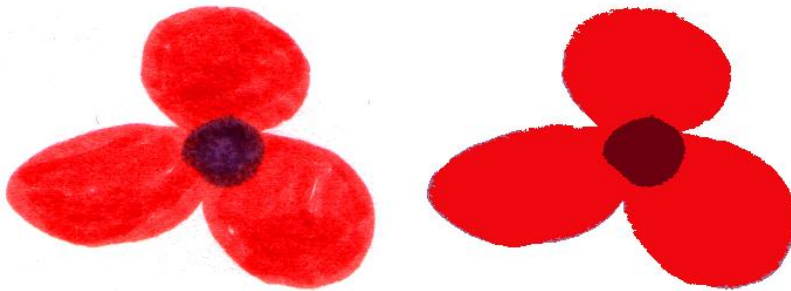
Bild ohne Konturen



Bild mit Konturen

## Farbenreduzierung

Manchmal sieht ein Bild klar aus, enthält jedoch zusätzliche Farben, die während des Scannens oder in einem Grafikpaket eingeführt wurden. Eine Farbenreduzierung bedeutet, die tatsächliche Anzahl der Bildfarben zu verringern, um überflüssige Details zu beseitigen und jeden Block auf eine einzelne, solide Farbe zu reduzieren. Das Bild wird durch die Farbenreduzierung überarbeitet, vorhandene Störungen werden entfernt oder Konturenglättungen ausgeführt. Auf diese Weise wird die Anzahl der benötigten Abtrennungen und Farbwechsel für das Stickdesign minimiert.



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

## Konturen verschärfen

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



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

## Störungsfilterung

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



Bild vor der Störungsfilterung,  
gesprenkelte Farbe

Bild nach der Störungsfilterung, einzelne,  
solide Farben

## Zusammenfassung

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

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
Scan images	Im RGB-Modus scannen Verschärfung benutzen	Im RGB-Modus scannen Keine Verschärfung	Wird im RGB-Modus gescannt
Strichzeichnung scannen	Im Zweifarbig-Modus scannen	-	-
Retuschieren im Grafikpaket	Beschneiden	Beschneiden Bildformen bearbeiten	Beschneiden

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
	Konturen hinzufügen oder bearbeiten Farben bearbeiten Störungen entfernen	Farben bearbeiten Störungen entfernen	In Graustufen konvertieren Hintergrund entfernen Heller oder dunkler machen Kontrast anpassen
Bildmaterial vorbereiten-Werkzeug benutzen	Konturkontrast anpassen. Automatisch: jeden konturierten Block zu einer einzigen Farbe mischen Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Konturen verschärfen	Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren. Automatisch: jeden Block auf eine einzige Farbe reduzieren Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen Farben, die nicht die gesamte Fläche vollständig ausfüllen, entfernen.	-
Digitalisieren	Manuell Klicken-zum-Füllen Autom. Digitalisierung	Manuell Klicken-zum-Füllen Autom. Digitalisierung	PhotoStitch Autom. Digitalisieren

## Hilfslinien

Beachten Sie die folgenden Kernpunkte, wenn Sie Bildmaterial für die Autom. Digitalisierung auswählen:

- Benutzen Sie Bilder mit hoher Auflösung von 300 DPI , NICHT niedriger Auflösung von 96 DPI.
- Benutzen Sie kein Anti-Aliasing.
- Benutzen Sie das Format PNG, nicht JPG.
- Benutzen Sie transparente Hintergründe.
- Wenn die Bilder diesen Angaben nicht entsprechend, gehen Sie zum ursprünglichen Vektorbild zurück und generieren Sie ein Bitmap-Bild, das über diese Eigenschaften verfügt.

## BILDMATERIAL VORBEREITEN

Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge bieten Ihnen alles, was Sie benötigen, um Formen in elektronischen Bildvorlagen ohne manuelle Eingabemethoden automatisch zu digitalisieren. Selbst wenn Ihre Bildvorlage nach der Eingabe in der Software stickfertig aussieht, ist es notwendig, vor der Konvertierung eine Bildverarbeitung vorzunehmen. Eine Verarbeitung erleichtert es der Software, eindeutige Flächen im Bildmaterial zu erkennen. Diese Flächen werden zu den Stickobjekten des fertigen Design.



Der Vorgang der Bildvorbereitung bewirkt Folgendes:

- Farben auf eine bestimmte Anzahl reduzieren
- Jeden Block auf eine einzelne Farbe reduzieren
- Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering entfernen
- Konturen verschärfen.

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

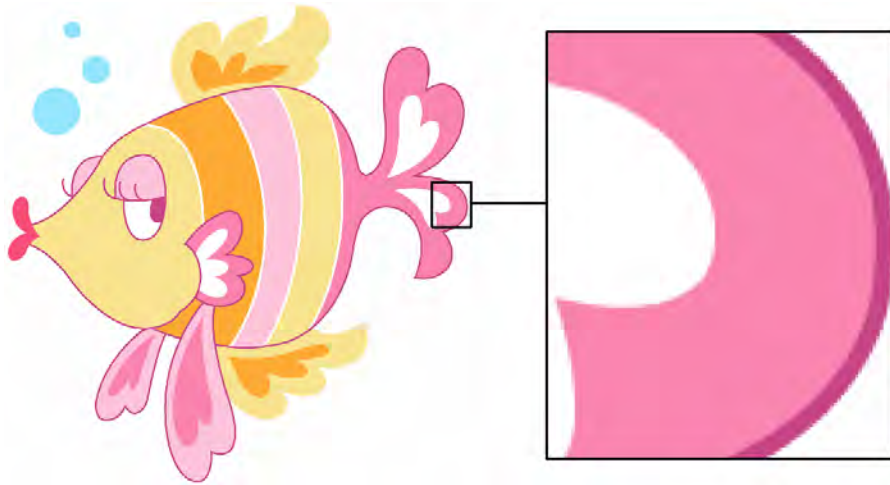
### Bildmaterial zur Auto-Digitalisierung vorbereiten



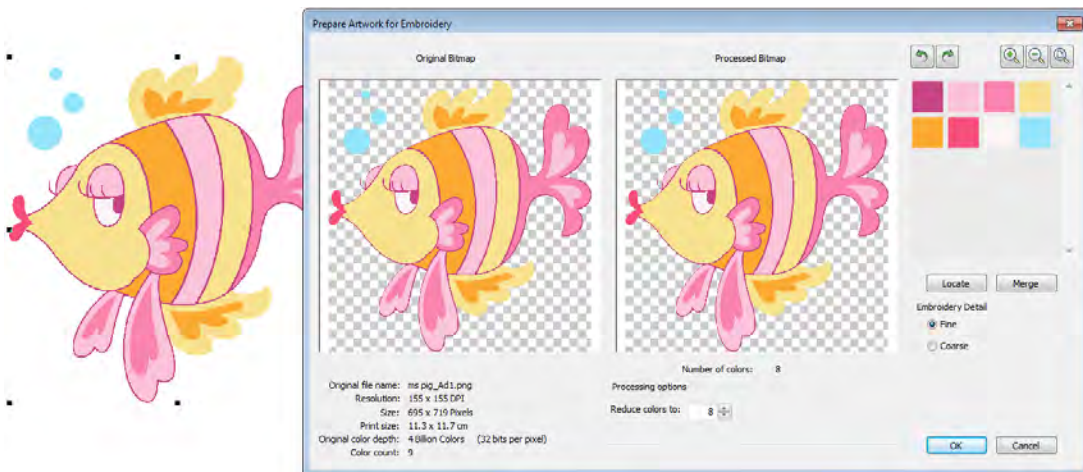
Bildvorlage zum Sticken vorbereiten > Bildvorlage zum Sticken vorbereiten um Markierte Bitmap-Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

Benutzen Sie das Bildvorlage zum Sticken vorbereiten-Werkzeug, um Bilder für das automatische Digitalisieren vorzubereiten. Diese Funktion glättet Farben automatisch, verschärft Konturen und reduziert Störungen. Flächen, welche anhand einer schwarzen Kontur umrandet sind, werden auf eine einzelne Farbe reduziert. Um Bilder vorzubereiten...

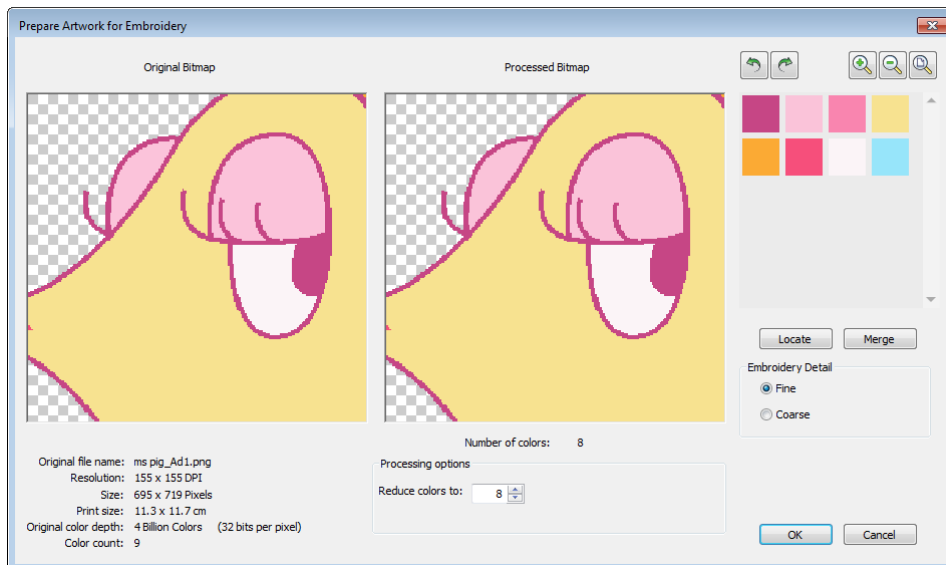
- Scannen oder importieren Sie das zu verwendende Bild. Siehe auch Unterstütztes Bildmaterial.
- Je nach Ausgangsmaterial kann das Bild Dithering, Anti-Aliasing oder andere Quellen von 'Störfaktoren' enthalten. Wenn das Bild Konturen enthält, werden diese im Allgemeinen durch Anti-Aliasing 'unscharf' geworden sein.



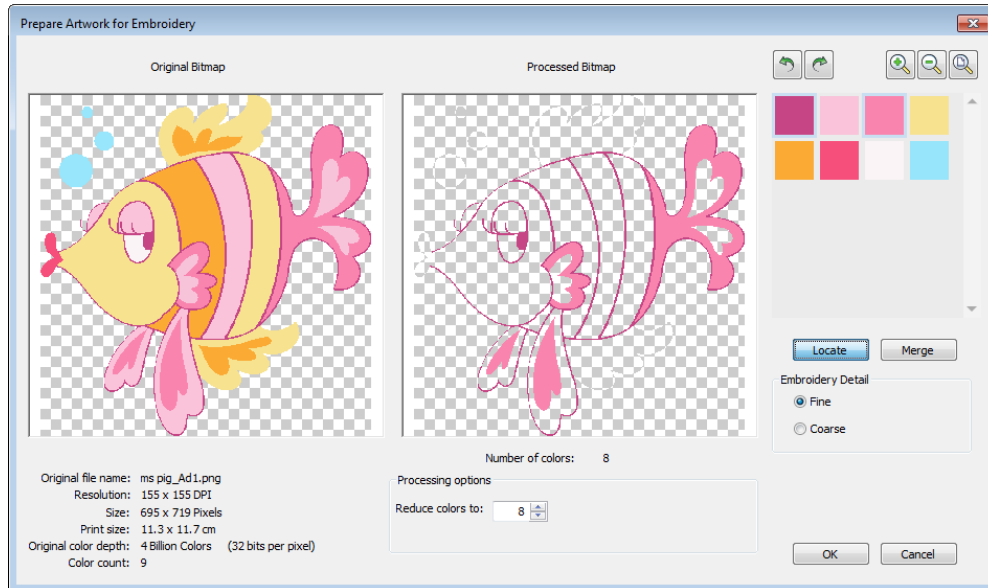
- Wählen Sie das Bild aus und klicken Sie auf das Bildvorlage zum Sticken vorbereiten-Symbol. Das Bild wird sowohl in im ‚Vorher‘- als auch im ‚Nachher‘-Vorschaufeld angezeigt.



- Überprüfen Sie die in der verarbeiteten Bitmap enthaltene Farbenanzahl. Die Software schlägt eine Farbenanzahl vor und zeigt eine Vorschau des resultierenden Bildes an. Sollten zu viele Farben vorhanden sein, enthält das Bild wahrscheinlich Störungen.
- Benutzen Sie die Scrolltaste Ihrer Maus, um zu vergrößern und die Details zu begutachten.

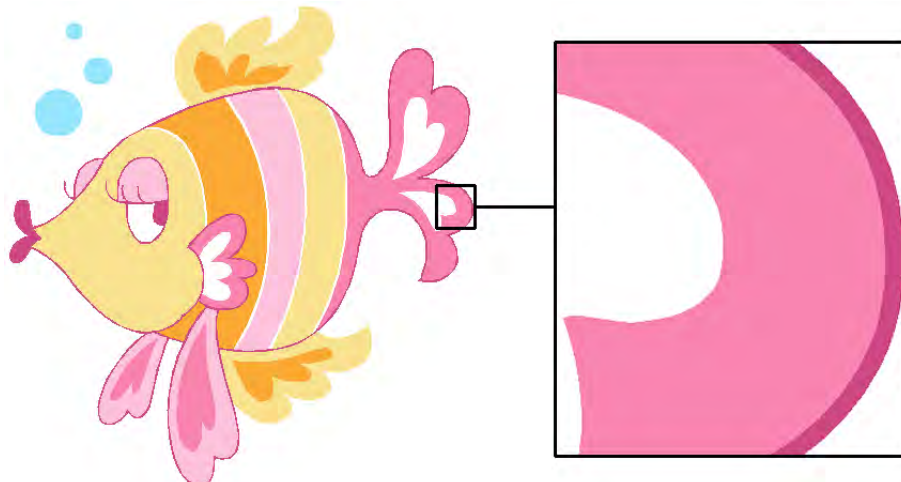


- Wenn zu wenige Farben vorhanden zu sein scheinen, um alle Details zu bieten, die Sie gerne hätten, benutzen Sie die 'Aufbereitungsoptionen', um die Farbenanzahl zu erhöhen.
- Bei Bedarf können Sie ähnliche Farben manuell lokalisieren und verbinden:
  - Halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie auf ähnliche Farben, um sie zu markieren.
  - Klicken und halten Sie 'Lokalisieren' für eine Vorschau.
  - Klicken Sie auf 'Verbinden', um ähnliche Farben zu einer einzigen Farbe zu verbinden.



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

Hohe Auflösung	Resultiert im Allgemeinen in mehr Detail und einer höheren Anzahl von Stickobjekten.
Grobe Auflösung	Resultiert im Allgemeinen in etwas weniger Detail, reduziert dafür aber die Anzahl der Stickobjekte. Dies ist für 'verrauschte' Bilder mit vielen kleinen Flächen nützlich. Es funktioniert besonders gut bei JPG-Dateien, die von Natur aus verrauschter sind.
- Klicken Sie auf OK, um das Bild zu verarbeiten. Die Bildfarben sollten wie in der Vorschau reduziert werden. Nun kann das Bild auto-digitalisiert werden. Siehe Stickerei autom. digitalisieren.



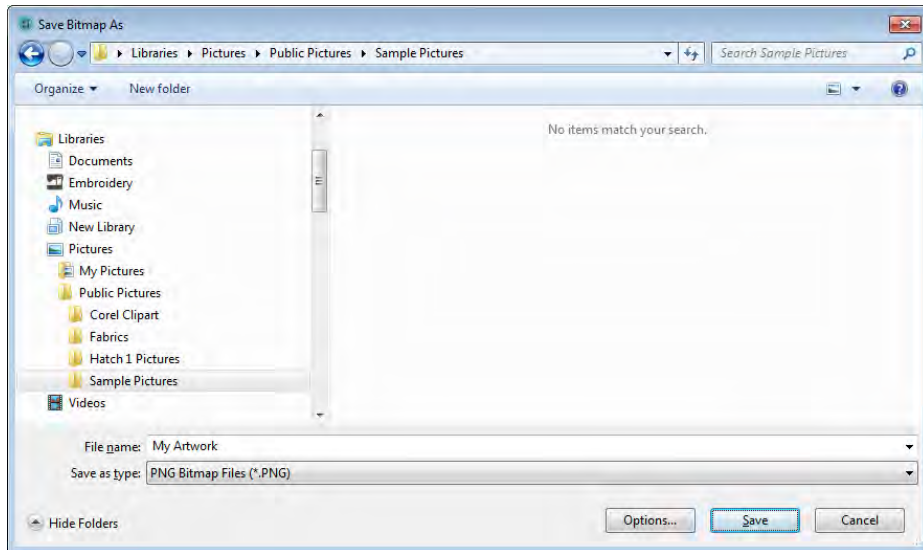
## Verarbeitete Bildvorlagen speichern



Bild speichern > Bild speichern um aktuell markiertes Bitmap-Bild speichern.

Alle Bilder, die im Designfenster platziert werden, sei es durch Scannen, Einfügen oder Einfügen von der Festplatte, werden zusammen mit dem Stickmuster in der EMB-Datei gespeichert. Nach dem Bearbeiten in der Sticksoftware oder einer anderen Grafikanwendung möchten Sie das Bild aber vielleicht als separate Datei speichern. Um einen Hintergrund als separate Datei zu speichern...

- Markieren Sie das Bild.
- Klicken Sie auf das Bild speichern-Symbol. Das Bitmap Speichern-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie einen Ordner und ein Dateiformat aus dem 'Dateityp Speichern'-Dropdown-Menü aus.
- Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf Speichern.
- Diese Datei ist keine Referenzdatei der EMB-Datei. Etwaige externe Änderungen betreffen das eingebettete Bild nicht.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

AUTOM. DIGITALISIERUNG  
AUTOM. DIGITALISIERUNG

# INHALT

<b>Stickerei autom. digitalisieren .....</b>	<b>1</b>
Sofort-Stickerei autom. Digitalisieren .....	1
Stickerei autom. digitalisieren (Erweitert) .....	2
Der Stickmusterpalette Fäden zuweisen .....	5
Bilder mit CorelDRAW® in Stickerei konvertieren .....	8
<b>Digitalisieren mit Klicken-zum-Sticken .....</b>	<b>10</b>
Füllungen digitalisieren .....	10
Konturen digitalisieren.....	11
<b>Fotos konvertieren .....</b>	<b>12</b>
Autom. Digitalisierung mit Blitzfoto .....	12
Autom. Digitalisierung mit Farb-PhotoStitch.....	15
Um das Bild vorzubereiten.....	16
Um das Bild zu verarbeiten.....	17
Um die Ergebnisse zu bearbeiten .....	18
<b>Formen glätten.....</b>	<b>20</b>
Um Kurven zu glätten .....	20

## STICKEREI AUTOM. DIGITALISIEREN

Die Software kann Bilder automatisch in Stickerei konvertieren. Das Bildmaterial wird ‚stapelweise verarbeitet‘, um die zahlreichen Stickobjekte zu erstellen, die das Design ergeben. Die Software erkennt Formen in Bildvorlagen - Bitmap und Vektor - und sucht jeweils geeignete Sticharten aus. Sie kann zudem auf der Basis der Kürzesten Verbindung eine Ausstickreihenfolge festlegen. Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge werden verfügbar, wenn ein Bild ausgewählt wird. Es kann jeweils nur ein Bild gleichzeitig ausgewählt werden.

Die Autom. Digitalisierung-Werkzeuge akzeptieren Bildvorlagen sowohl im Roh- als auch im verarbeiteten Zustand. Die Qualität des fertigen Stickmusters hängt jedoch stark von Art und Qualität des Ausgangsbildmaterials ab. Allgemein gesprochen, bewahren Vektor-Zeichnungen bei einer Größenänderung die Bildqualität, während es bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung von Bitmap-Bildern zu Problemen mit Pixilation und Bildverschlechterung kommen kann. Allerdings sollten etwaige Skalierungen vor dem Importieren in die Software durchgeführt werden, da der Importiervorgang Vektorzeichnungen automatisch in Bitmaps umsetzt. Um Bitmap-Bilder besser zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten, verfügt die Software auch über Bildverarbeitungskapazitäten und Verbindungen zu Grafikpaketen. Siehe auch Digitales Bildmaterial.

### Sofort-Stickerei autom. Digitalisieren



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren, um Stickmuster unter Anwendung der Standardeinstellungen direkt aus importierten Bildern zu erstellen.

Im Grunde müssen Sie zum Erstellen eines Stickmusters mit dem Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren-Werkzeug einfach nur das Bild auswählen, das Sie konvertieren möchten, und das Werkzeug anklicken. Das System bestimmt automatisch, welche Farben gefüllt, in Details umgewandelt oder ganz weggelassen werden. Zudem wählt es unter Benutzung der Standardeinstellungen die geeignetsten Sticharten aus. Selbst wenn ein Bild nicht mit dem Bildvorbereitungs-Werkzeug vorbereitet wurde, verarbeitet und konvertiert Sofort-Stickerei Autom. Digitalisieren es automatisch. Löschen Sie etwaige unerwünschte Hintergrundstiche. Bearbeiten Sie Stichfarben und -arten wie gewünscht. Siehe auch Bildvorlage importieren.



Es empfiehlt sich, die Stickmusterfarben entsprechend der Ihnen zur Verfügung stehenden Fäden vor einzustellen, bevor Sie das Bild verarbeiten. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Sie können bis zu 128 Farbfelder zuweisen.

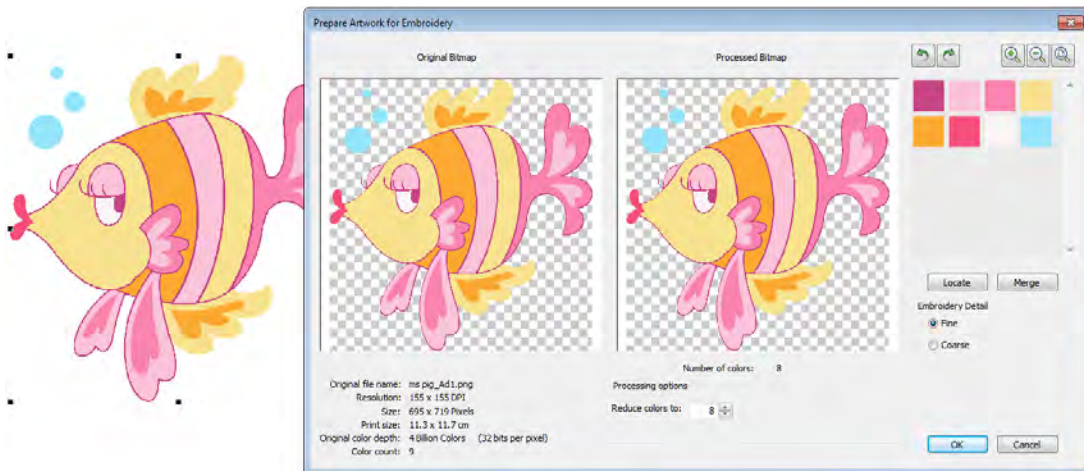
## Stickerei autom. digitalisieren (Erweitert)



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Stickerei autom. digitalisieren, um vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch zu digitalisieren, auf Wunsch mit Benutzereinstellungen.

Für mehr Kontrolle über die Objektkonvertierung benutzen Sie die Stickerei Autom. Digitalisieren-Methode. Auch sie erkennt Formen in Bildvorlagen - Bitmap und Vektor - und sucht jeweils geeignete Sticharten aus. Sie bietet jedoch mehr Kontrolle über die Konvertierungseinstellungen.

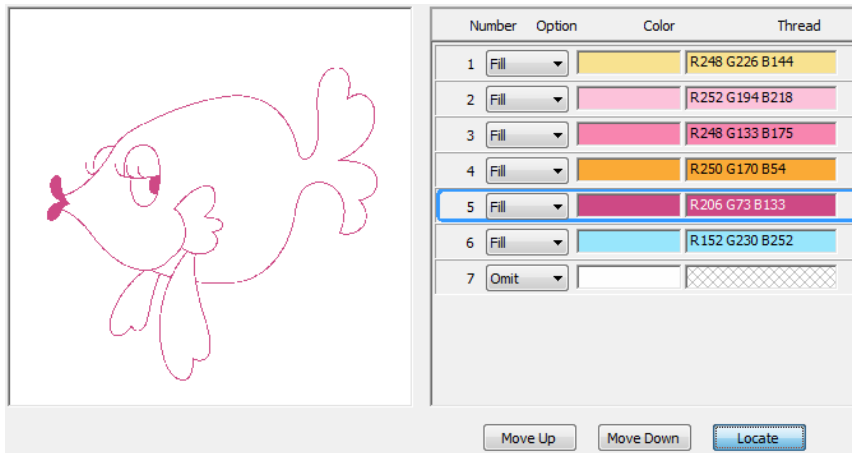
- Um die Funktion zu benutzen, scannen oder laden Sie ein Bild und be- und verarbeiten es wie gewünscht. Siehe auch Bildvorlage importieren.
- Stellen Sie die Größe des Bildes in der Kontext-Werkzeugleiste auf die ungefähren Abmessungen ein.
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf Stickerei Autom. Digitalisieren. Wenn Sie das Bild noch nicht verarbeitet haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert. Siehe auch Bildmaterial vorbereiten.



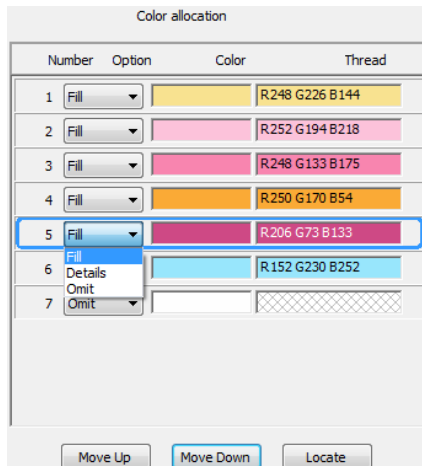
- Die Bildfarben werden automatisch als Füllungen oder Details eingestuft oder aber komplett weggelassen. Sie können Sie bei Bedarf ändern.



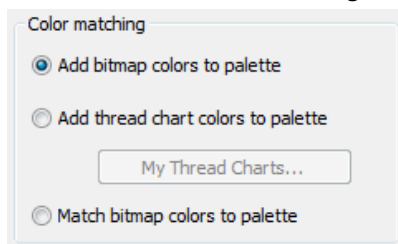
- Wählen Sie eine Farbe auf der Liste und benutzen Sie für eine Vorschau die Lokalisieren-Schaltfläche. Die Software erkennt die Hintergrundfarbe standardmäßig und lässt diese weg.



- Wenn Sie die Farben im Stickmuster lokalisiert haben, müssen Sie entscheiden, ob Sie sie als Füllungen oder als Details behandeln möchten. In ähnlicher Weise müssen Sie entscheiden, wo sie in der Ausstickreihenfolge auftauchen sollen. Benutzen Sie die Dropdown-Menüs, um die Farben wie gewünscht neu zuzuweisen. Und benutzen Sie die 'Verschieben'-Schaltfläche, um die Farbreihenfolge wie gewünscht umzusortieren. Füllungen sollten stets zuerst ausgestickt werden, Konturen und Details zuletzt.

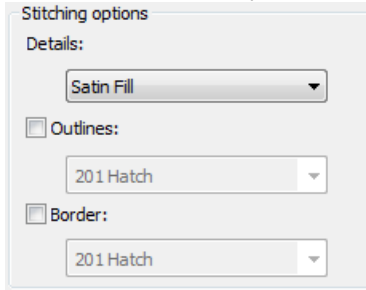


- Wählen Sie eine Konvertierungsmethode für die Farbverarbeitung aus:



- Sie haben drei Optionen:
  - Die Bitmap-Farben werden zur aktuellen Palette hinzugefügt (= Standardvorgabe). Siehe unten.
  - Wählen Sie eine bestimmte Fadentabelle, an die die Bitmap-Farben angeglichen werden sollen – klicken Sie auf die 'Fadentabellen Wählen'-Schaltfläche, um auf die Fadentabellen-Liste zuzugreifen.
  - Oder gleichen Sie die Bildfarbe an die ähnlichsten Farben in der Stickmusterpalette an.

- Wählen Sie die Stickoptionen für die Behandlung von Details und Konturen aus:



Stitching options

Details:

Satin Fill

Outlines:

201 Hatch

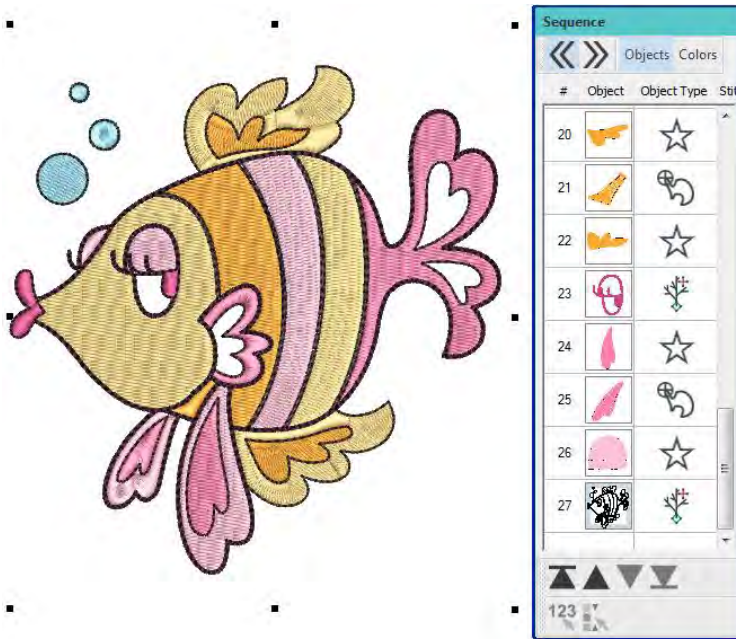
Border:

201 Hatch

- Sie haben drei Optionen:
  - Behandeln Sie Details als Mittellinie, Satinstichlinie oder Satinfüllung. Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü aus.
  - Fügen Sie allen erkannten Farbblöcken Konturen hinzu. Haken Sie 'Konturen' ab und wählen Sie eine Fadenfarbe aus dem Dropdown-Menü aus.
  - Fügen Sie dem gesamten Stickmuster eine Satinstich-Umrandung hinzu. Suchen Sie dazu wieder eine Farbe aus dem Dropdown-Menü aus.
- Klicken Sie auf OK, um das Bild zu verarbeiten.



- Die 'Konturen'-Option verstärkt alle Farbblöcke mit kontinuierlichen, verzweigten Laufstichen.



Ihnen stehen Bearbeitungsmethoden zur Verfügung, um das autom. digitalisierte Bild noch genauer anzupassen. Je nachdem, welche Hatch-Produktstufe Sie besitzen, kann es dabei Beschränkungen bei den Bearbeitungsmöglichkeiten geben. Siehe auch Objekte bearbeiten.

## Der Stickmusterpalette Fäden zuweisen



Benutzen Sie Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Fäden >>, um die Anzeige des Fäden-Dockers ein-/auszuschalten. Benutzen Sie ihn, um Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Unbenutzte Farben ausblenden, um alle unbenutzten Farben in der Stickmusterpalette ein- oder auszublenden.



Benutzen Sie Stickmusterfarben > Unbenutzte Farben entfernen, um alle unbenutzten Farben aus der Stickmusterpalette zu entfernen.

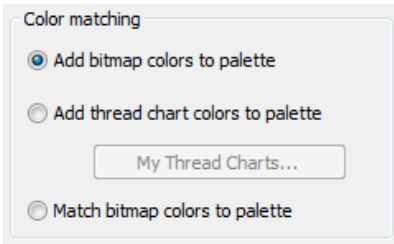


Benutzen Sie Fäden > Wählen Sie die Fadentabellen, um die Fadentabellen auszuwählen, die Ihnen aktuell zur Verfügung stehen.

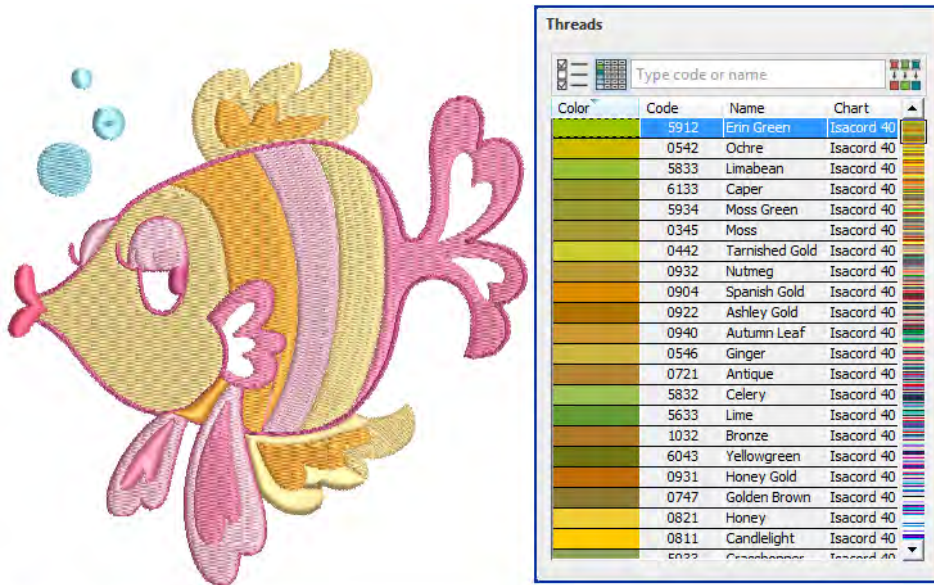


Benutzen Sie Fäden / Stickmuster benutzerdefiniert anpassen > Alle Stickmusterfarben anpassen um Fäden in der Fadenliste automatisch allen Farben in der Stickmusterfarbewerkzeugeiste angleichen und zuweisen.

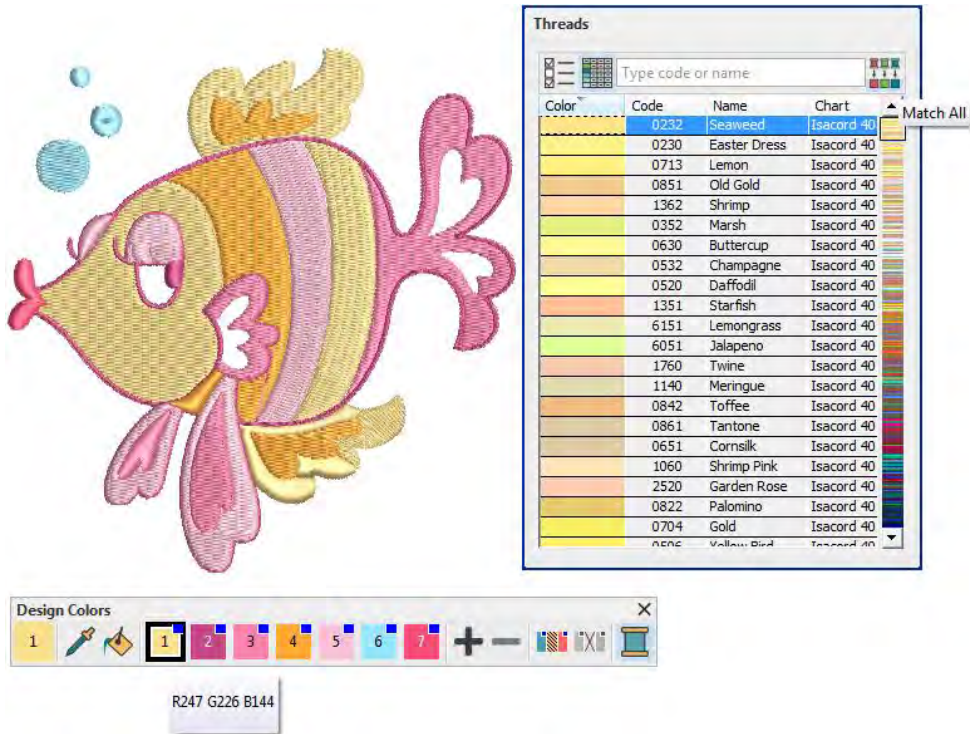
In der Software können Sie die Fadenfarben für jedes Stickmuster verwalten. Wenn Sie sich entschieden haben, der Stickmusterfarbpalette Bitmap-Farben hinzuzufügen (= Standardvorgabe), besteht der nächste Schritt darin, diesen Bitmap-Farben Fäden aus Ihrer bevorzugten Fadentabelle zuzuweisen. Sie können aus einer Reihe von kommerziellen Fadentabellen wählen. Anhand des Farbcodes können Sie bestimmte Fäden auffinden und sortieren. Oder Sie lassen die Software die Fäden automatisch an die Bitmap-Farben angleichen.



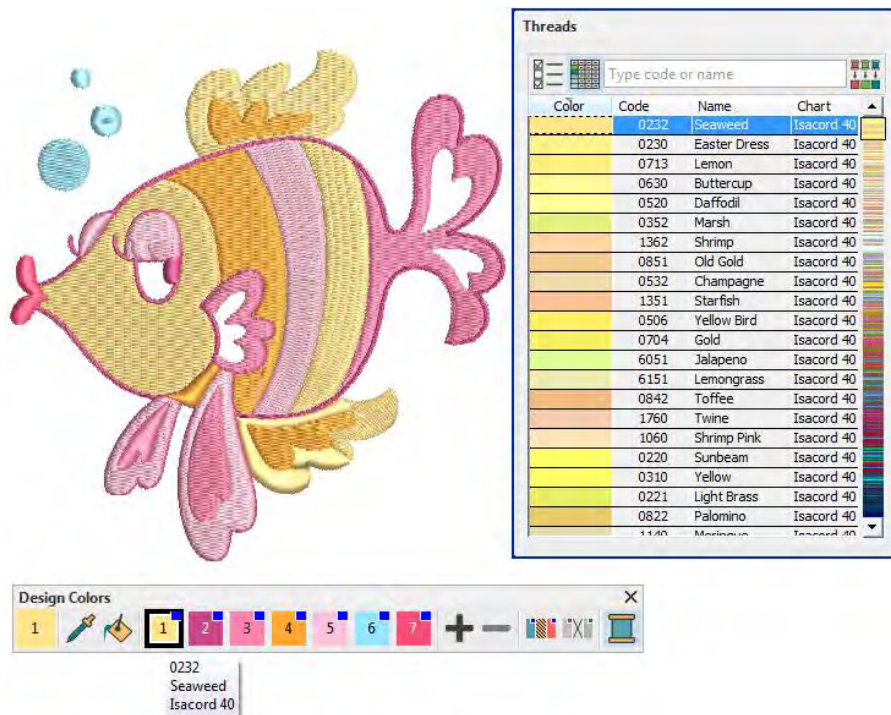
Beachten Sie zunächst, dass die Bitmap-Farben am Ende der Stickmusterfarbpalette hinzugefügt und mit einem blauen Quadrat markiert wurden. (Zum Vergrößern auf das Bild klicken.)



Benutzen Sie den Unbenutzte Farben Entfernen-Befehl, um die Palette nur auf benutzte Farben zu verkleinern. Bewegen Sie den Mauszeiger über jede Farbe. Beachten Sie, dass sie nur durch ihre RGB-Werte identifiziert werden.



Wählen Sie über den Docker eine Fadentabelle aus. Wenn es schnell gehen soll, benutzen Sie den Alles anpassen-Befehl, um den RGB-Werten Fäden aus der Tabelle anzugleichen. Die am besten passenden Fäden werden automatisch zugewiesen. Bewegen Sie wiederum den Mauszeiger über die Stickmusterfarben, um die zugewiesenen Fäden zu überprüfen.



Zum Ändern der Stickmusterfarben in der Stickmusterpalette stehen verschiedene Methoden zur Verfügung. Siehe auch Stickmusterfarben.

## Bilder mit CoreDRAW® in Stickerei konvertieren



Klicken Sie auf Wechseln und Konvertieren > In den Grafikmodus wechseln, um Bildvorlagen als Hintergrund zur manuellen oder automatischen Stickereidigitalisierung zu importieren, zu bearbeiten oder zu erstellen.



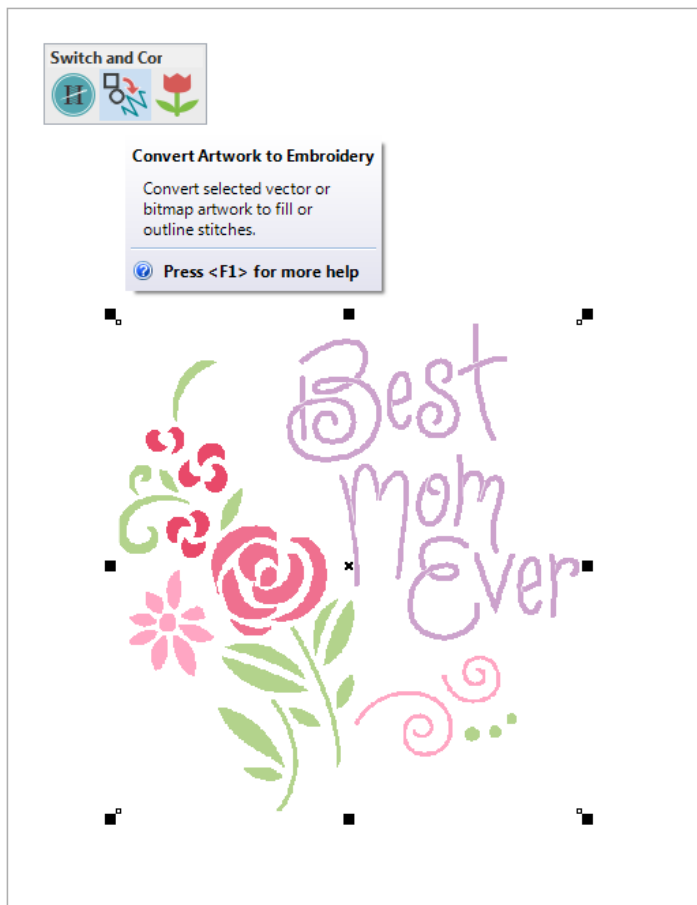
Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Stickerei in Bild konvertieren, um markierte Stickobjekte in Vektorbilder zu konvertieren.



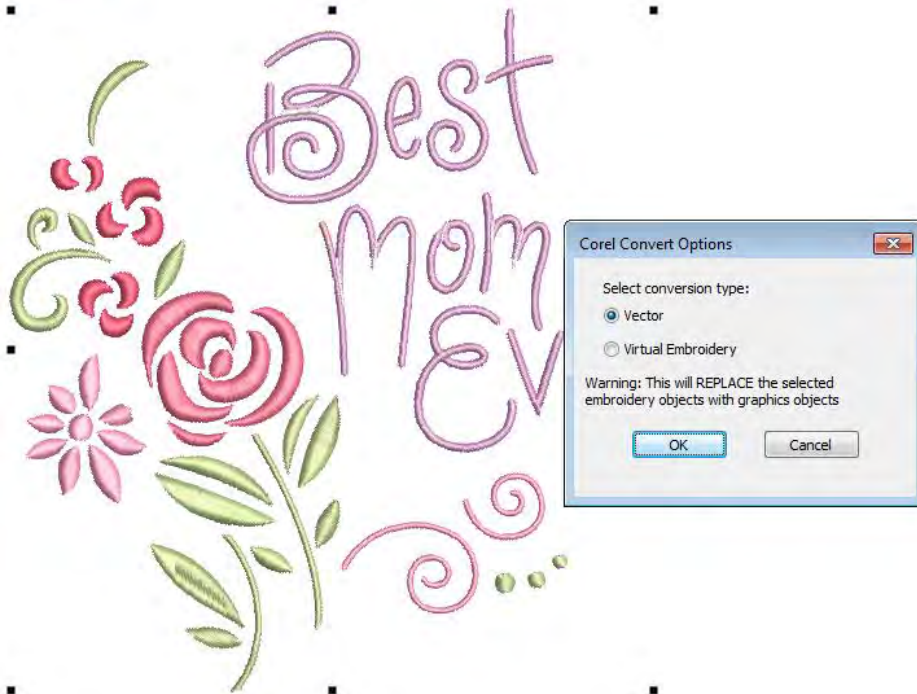
Benutzen Sie Wechseln und Konvertieren > Stickerei in Bild konvertieren, um markierte Stickobjekte in Vektorbilder zu konvertieren.

Wenn eine unterstützte Version der CoreDRAW® Graphics Suite auf Ihrem System installiert ist, bietet die Software eine weitere Option für das Konvertieren von Grafik in Stickmuster, und umgekehrt. Es können individuelle Objekte wie auch vollständige Stickmuster konvertiert werden. Es können sowohl Vektorgrafiken als auch Bitmaps benutzt werden. Benutzen Sie die Wechseln und Konvertieren-Werkzeugleiste, um in der Software zwischen Stickmodus und Grafikmodus hin- und herzuwechseln. Die Konvertieren-Funktion befindet sich ebenfalls in dieser Werkzeugleiste. Ihr Verhalten hängt vom Betriebsmodus ab...

- Grafiken können entweder im Stickmodus oder im Grafikmodus in das System importiert werden. Siehe auch Bildvorlage importieren.
- Im Grafikmodus benutzen Sie das Konvertieren-Werkzeug, um markierte Grafiken – Vektor oder Bitmaps – direkt in Stickerei zu konvertieren.



- Markierte Objekte oder das gesamte Stickmuster werden im Stickmodus angezeigt. Hier können Sie generierte Stickobjekte bearbeiten, neu einfärben, ihre Größe verändern, Sticharten ändern und so weiter.
- Im Stickmodus haben Sie die Option, Stickobjekte in Vektoren oder 'Virtuelle Stickerei' zu konvertieren.



- Virtuelle Stickerei erstellt ein TrueView-Bitmapbild Ihres Stickmusters im Grafikmodus. Dieses kann für Referenzzwecke in einer Datei gespeichert oder sogar auf Stoff gedruckt werden.



## DIGITALISIEREN MIT KLICKEN-ZUM-STICKEN

Die Klicken-zum-Sticken-Werkzeuge bietet Ihnen alles, was Sie benötigen, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch, ohne Anwendung manueller Digitalisierungsmethoden zu digitalisieren. Diese Werkzeuge sind nützlich, um Stickobjekte schnell aus gescannten Bildern zu erstellen, ohne Formen manuell digitalisieren zu müssen.

Mit den Klicken-zum-Sticken-Werkzeugen passiert es schnell, dass man durch einen Doppelklick unabsichtlich doppelte Stichlagen erstellt. Überprüfen Sie alles, was Sie getan haben, im Neueinrichtung-Docker und löschen Sie alle unnötigen Objekte.

### Füllungen digitalisieren



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen, um große Bildvorlagenformen unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.



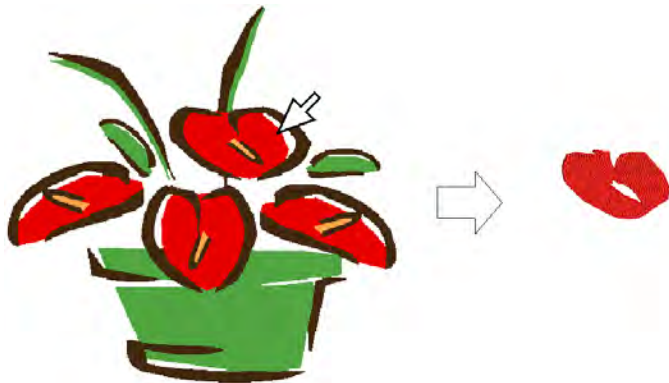
Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Füllen ohne Leerräume, um große Bildvorlagenformen ohne Beachtung etwaiger Leerräume mit Steppstichfüllung zu digitalisieren.



Benutzen Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Wendefüllstich, um schmale Spaltenformen in Bildvorlagen mit Satinstich zu digitalisieren.

Klicken-zum-Sticken kann zur Erstellung von 'geschlossenen' Steppstichfüllung-Objekten sowie von Objekten mit Satin-Wendefüllstichen benutzt werden. Benutzen Sie Klicken-zum-Füllen, um große Flächen in Ihrer Bildvorlage unter Beibehaltung etwaiger Leerräume mit Stepp-Füllstichen zu digitalisieren. Wenn Leerräume ignoriert werden sollen, benutzen Sie das Klicken-zum-Füllen ohne Leerräume-Werkzeug. Benutzen Sie Klicken-zum-Wendefüllstich, um schmale Spaltenformen mit Wende-Satinstichen zu digitalisieren. Die aktuellen Eigenschaften werden verwendet. Es steht Ihnen frei diese vor oder nach der Anwendung der Werkzeuge nach Bedarf zu modifizieren. Um Füllungen mit Klicken-zum-Sticken zu digitalisieren...

- Scannen und verarbeiten Sie die Bildvorlage.
- Wählen Sie eine Fadenfarbe aus der Stickmusterfarben-Werkzeugleiste aus.
- Wählen Sie die geeignete Klicken-zum-Sticken-Eingabemethode.
- Klicken Sie auf die Form, die Sie digitalisieren wollen.



- Sie können andere gefüllte Formen der Bildvorlage genauso digitalisieren, indem Sie die Garnfarbe und Eingabemethode nach Bedarf verändern. Klicken Sie auf TrueView, um das Ergebnis zu überprüfen.

- Die Stiche werden gemäss den aktuellen Sticheinstellungen generiert. Diese können modifiziert werden. Es wird die aktuell ausgewählte Farbe benutzt.



Der Palette angeglichen



In der aktuellen Farbe digitalisiert

## Konturen digitalisieren

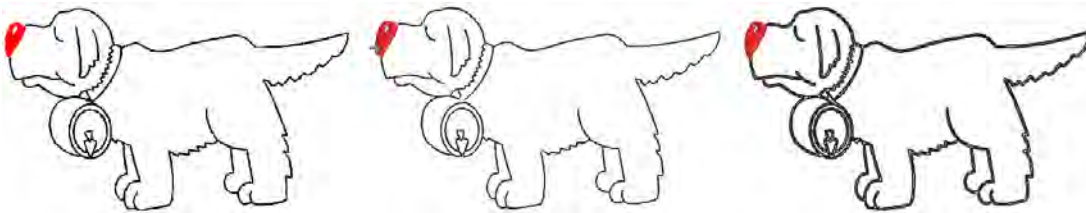


Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-zum-Konturieren, um Ränder von Formen unter Anwendung der aktuellen Eigenschaften mit Laufstichen zu digitalisieren.



Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Klicken-für-Mittellinie, um in Bildvorlagen enthaltene Mittellinien mit Laufstichlinien zu digitalisieren.

Benutzen Sie Klicken-zum-Sticken, um Ränder und Details mit Laufstichen zu digitalisieren. Die aktuellen Eigenschaften werden verwendet. Sie können die Ergebnisse nach Wunsch verändern. Dies erfolgt auf dieselbe Weise wie das Digitalisieren von Füllungen mit Klicken-zum-Füllen. In der Regel benutzen Sie Klicken-für-Mittellinie, um vorhandene Konturen mit Laufstichen nachzuzeichnen. Klicken-für-Mittellinie findet immer die Mitte der Kontur, unabhängig davon, wie breit sie ist. Abhängig von der Breite erhalten Sie mit Klicken-zum-Konturieren unter Umständen Doppellinien.



Klicken-zum-Konturieren ist im Allgemeinen nützlicher, um die Ränder von Formen ohne vorhandene Konturen zu erkennen.



Es empfiehlt sich, für die Konturen-Werkzeuge Der Palette Angleichen abzuschalten. In der Regel wählen Sie am besten eine dunkle Farbe aus der Palette aus, um Konturen zu betonen.

## FOTOS KONVERTIEREN

Die Software bietet eigene Methoden für die Auto-Digitalisierung von Fotos. Sowohl Farb- als auch Graustufenfotos können als Material benutzt werden. Der Blitzfoto-Effekt ähnelt der Ausgabe eines Zeilendruckers. Farb-PhotoStitch produziert unter Benutzung mehrerer Fadenfarben verschiedenartige Stickung.



Sie können Stickmuster sogar direkt auf Spezialstoffe oder mittels Ihres Inkjet-Druckers als Abzieh- oder Aufbügelmuster drucken lassen. Gedruckte Bilder können dann mit Farbfotostickung kombiniert werden, um dem Bild gestickte Highlights zu verleihen. Für bessere Ergebnisse kann es erforderlich sein, Bilder mit einem Bildbearbeitungswerkzeug wie CorelDRAW, Photo-Paint oder Adobe Photoshop zu bearbeiten.

### Autom. Digitalisierung mit Blitzfoto



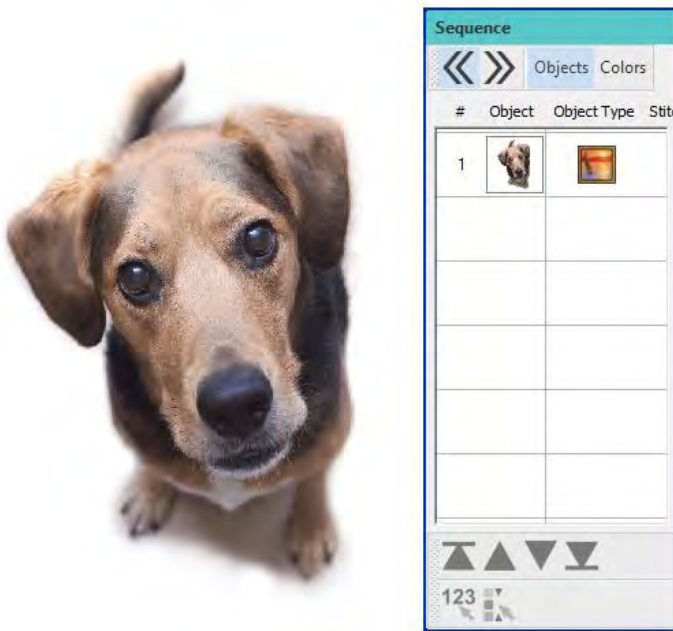
Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Blitzfoto, um Reihen von PhotoSatinstichen mit variierendem Abstand in der aktuellen Farbe für markierte Fotos oder andere Bitmap-Bilder zu erstellen. Es entstehen ähnliche Linien wie bei einem Zeilendrucker.



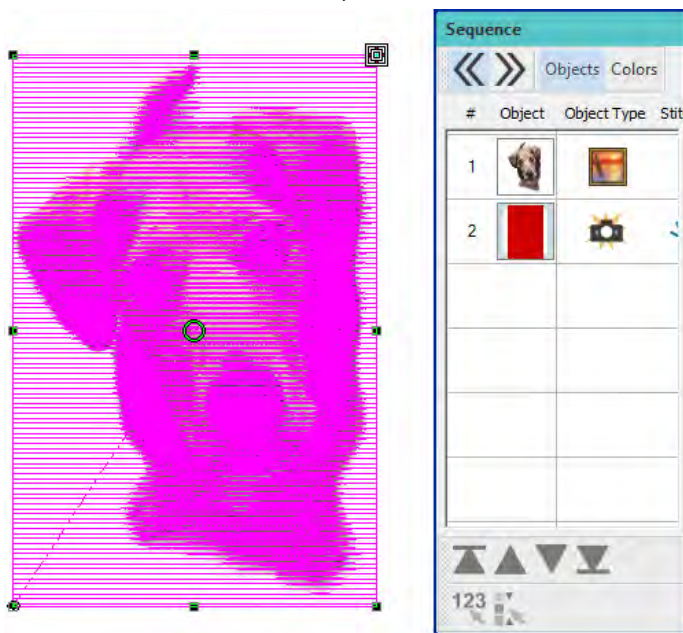
Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

Benutzen Sie Blitzfoto, um Stickerei aus Fotos oder anderen Bildern zu erstellen. Diese können Farb- oder Grautonbilder sein. Farbbilder werden automatisch in Grautonabbildungen konvertiert. Blitzfoto-Stickmuster bestehen aus Stichreihen mit variierenden Abstandseinstellungen. Es entstehen ähnliche Linien wie bei einem Zeilendrucker. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, benutzen Sie Bilder mit klar definierten Bereichen oder deutlich unterscheidbaren Schattierungen. Um mit Blitzfoto zu auto-digitalisieren...

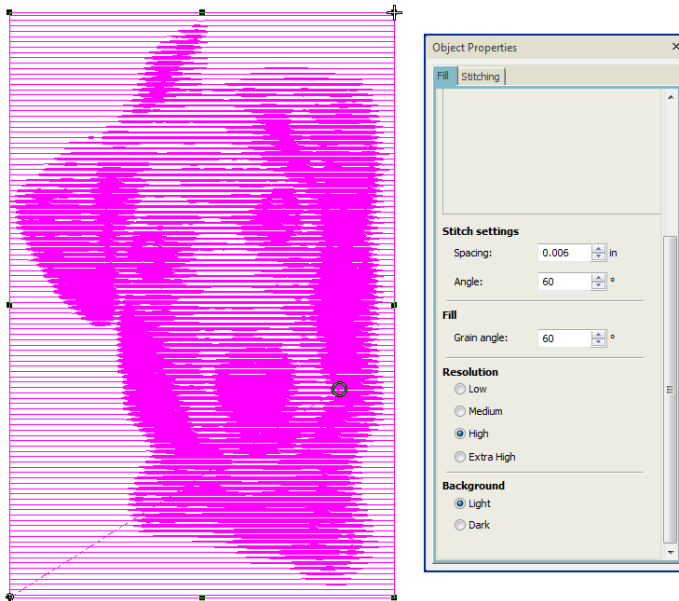
- Scannen oder laden Sie ein Bild. Siehe auch Bilder scannen.



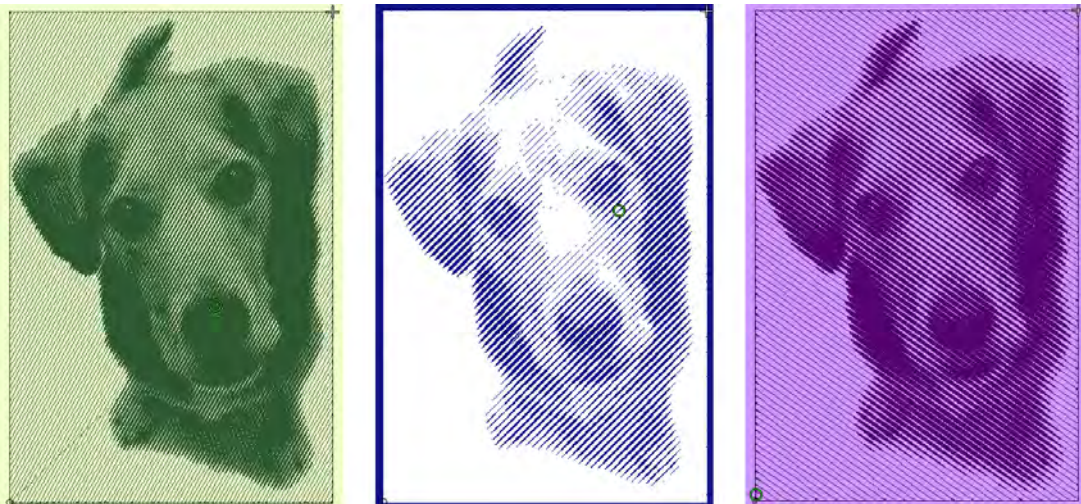
- Wählen Sie eine Garnfarbe.
- Während das Bild markiert ist, klicken Sie auf das Blitzfoto-Symbol.



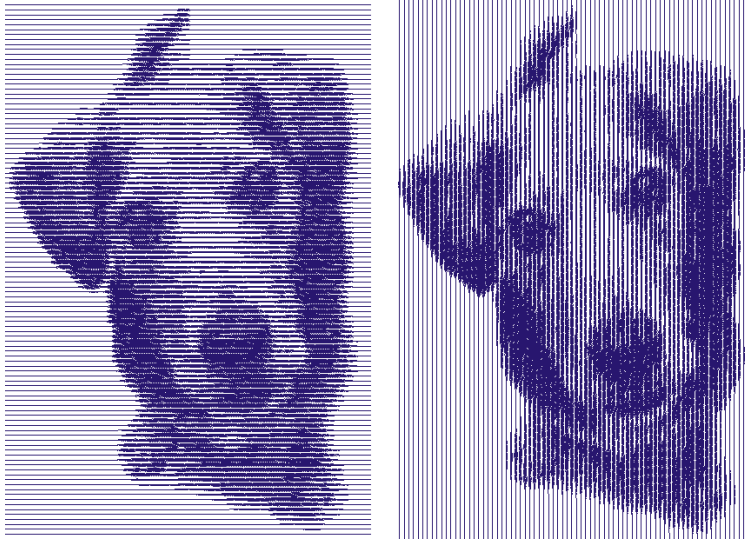
- Mit dem Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter können Sie Einstellungen wie Laufrichtung or Ausrichtung, Stichwinkel, Dichte oder Auflösung sowie den Hintergrundkontrast kontrollieren.



- Für eine bessere Übersicht schalten Sie das Bild ab - drücken Sie <D>. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um den besten Effekt für Ihren ausgewählten Hintergrund zu erzielen.



- Wählen Sie eine Auflösung aus – Niedrig, Mittel, Hoch oder Extra Hoch. Je größer die Auflösung, desto größer der Abstand zwischen den Zeilen.
- Wählen Sie eine Hintergrund-Option aus:
- Hell: Wendet die maximale Reihenbreite auf den hellsten Teil des Bildes an.
- Dunkel: Wendet die maximale Reihenbreite auf den dunkelsten Teil des Bildes an.
- Normalerweise hängt die von Ihnen gewählte Option davon ab, ob der Stoff hell oder dunkel ist. Die Dunkel-Option produziert ein Negativ des Bildes.
- Passen Sie den Laufrichtungswinkel an, um den Gesamtwinkel der Stichlinien anzupassen.



- Passen Sie den Stichwinkel an, damit er in komplementärer Richtung zum Laufrichtungswinkel verläuft.



## Autom. Digitalisierung mit Farb-PhotoStitch



Klicken Sie auf Wechseln und Konvertieren > In den Grafikmodus wechseln, um Bildvorlagen als Hintergrund zur manuellen oder automatischen Stickereidigitalisierung zu importieren, zu bearbeiten oder zu erstellen.



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

Benutzen Sie Farb-PhotoStitch zum Erstellen von Stickmustern aus Fotos und anderem Bildmaterial. Während Blitzfoto-Stickmuster aus Reihen einfarbiger Satinstiche bestehen, produziert Farbfotostickung abwechslungsreiche Stickung aus mehreren Fadenfarben. Der Gesamteindruck erinnert an mehrfarbige Mäanderfüllung. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, benutzen Sie scharfe Bilder mit klar definierten Motiven und deutlich unterscheidbaren Schattierungen.

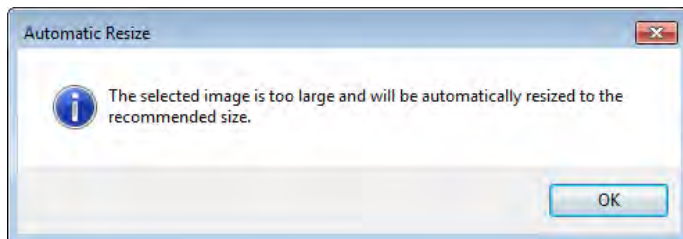
In der Software bestehen Breiten- und Höhenbeschränkungen für die Verarbeitung von Farbfotostickung. Wenn Breite oder Höhe größer als 210 mm sind, wird die jeweils größere Dimension auf etwa 150 mm reduziert. Ein Bild von 200 mm x 200 mm wird nicht reduziert, aber ein Bild von 220 mm x 220 mm wird auf circa 150mm x 150mm reduziert. Die besten Ergebnisse erzielen Sie im Allgemeinen mit Bildern, die kleiner als 150 mm sind.

## Um das Bild vorzubereiten

- Scannen Sie das zu benutzende Bild oder fügen Sie es ein. Um die besten Stickergebnisse zu erzielen, importieren Sie die Bilder am besten im Grafikmodus.



- Wenn Sie das Bild nicht sehen können, aktivieren Sie Bitmap-Bildvorlage anzeigen.
- Passen Sie die Bildgröße für Ihre Zwecke an. Die optimale Größe beträgt 150mm x 150mm oder etwa 6" x 6". Die Obergrenze liegt bei 210mm. Alternativ werden Sie aufgefordert, die Größe zu ändern, wenn Sie Farb-PhotoStitch ausführen.



- Auf Wunsch:
  - Retuschieren im Grafikmodus.
  - Bild beschneiden.
  - Bildhelligkeit und Kontrast anpassen. Für das volle Sortiment an Bildanpassungsmethoden benutzen Sie am besten ein spezielles Grafikprogramm wie PHOTO-PAINT.

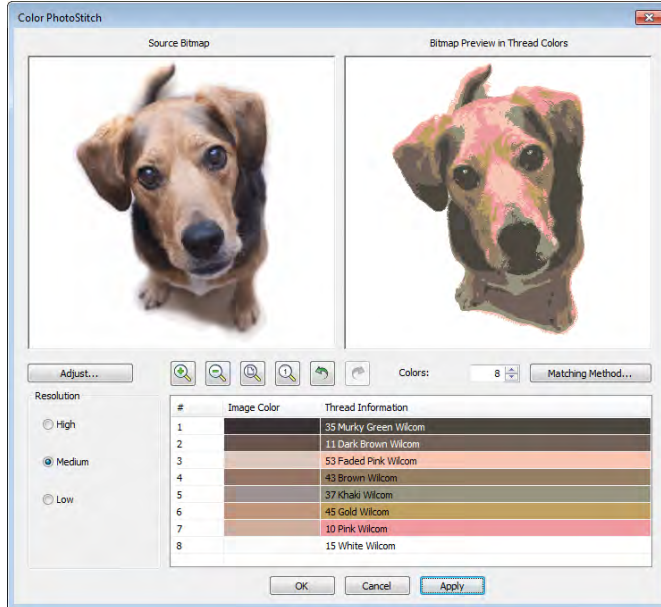
Bei Farbfotosticking ist der Fadenwert auf 15 Farben beschränkt. Die Ergebnisse hängen stark von der Bildqualität ab. Es kann sich lohnen, das Foto in einer externen Grafikbearbeitungs-Umgebung wie zum Beispiel CorelDRAW vorzubereiten. Stellen Sie beispielsweise die Bildgröße vorab auf die gewünschten Dimensionen ein – die besten Ergebnisse lassen sich im Allgemeinen mit Bildern erzielen, die kleiner als 150 mm sind. Schneiden Sie das Bild nach Bedarf vorab zu. Versuchen Sie, Helligkeit und Kontrast anzupassen sowie die Farbtiefe zu reduzieren – z.B. 24 Bit. Versuchen Sie, das Bild als PNG zu speichern, um die Dateigröße zu reduzieren. In Hatch können Sie zudem versuchen, das Bild vorab mit dem Bildvorlage zum Sticken vorbereiten-Werkzeug zu verarbeiten. Experimentieren Sie etwas, um die beste Methode für Ihr ausgewähltes Bild zu finden.

## Um das Bild zu verarbeiten

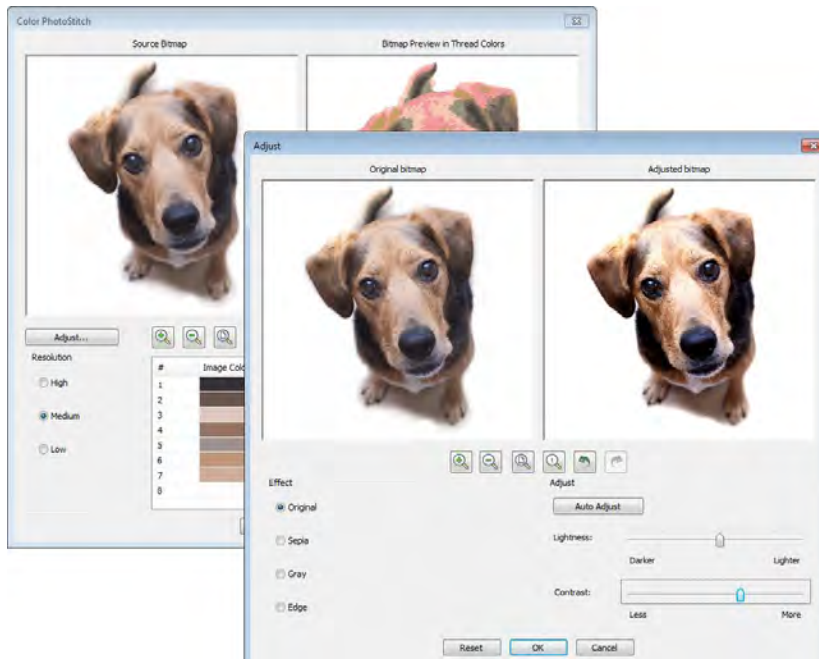


Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Farbfotostickung um automatische Umwandlung von Farb- oder Graustufen-Foto in Stickerei.

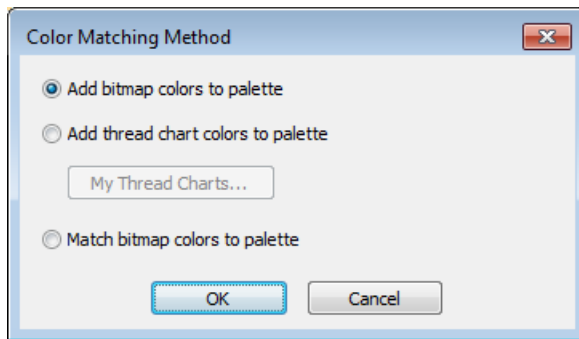
- Markieren Sie das Bild und klicken Sie auf Farb-PhotoStitch.



- Legen Sie die Anzahl der Fadenfarben fest. In der Regel gibt es einen Punkt, ab dem mehr Farben nicht mehr zu besserer Klarheit oder Stickbarkeit des Stickmusters führen. In der Regel erzielen Sie mit 7 bis 10 Farben die besten Resultate.
- Benutzen Sie die Zoom-Schaltflächen, um die Vorschau in allen Details zu begutachten. Sie können zum Vergrößern und Verkleinern auch das Mauseisrad benutzen.
- Stellen Sie die Stickauflösung nach Wunsch auf hoch, mittel oder niedrig. Eine höhere Auflösung ermöglicht mehr Details, führt jedoch auch zu einer höheren Stichzahl.



- Klicken Sie für weitere Optionen auf Bitmap anpassen. Wählen Sie zwischen mehreren Bildvariationen:
  - Sepia: In der Fotografie bezeichnet 'Sepia' die dunkelbraune Farbe alter Fotoabzüge. Ursprünglich beinhaltete der Prozess das Hinzufügen eines aus Tintenfisch-Tinte hergestellten Pigments während der Entwicklung.
  - Grau: In der Fotografie bezeichnet man als Graustufen oder Graustufenbilder diejenigen, die ausschließlich aus Grauschattierungen bestehen, von Schwarz bei geringster Intensität bis zu Weiß bei stärkster Intensität.
- Passen Sie Grundhelligkeit und Kontrast des Bildes nach Wunsch an, wenn Sie dies nicht bereits getan haben.
- Benutzen Sie Farbenabgleich, um der Farbpalette zum manuellen Fadenabgleich Bildfarben zuzuweisen. Dies stellt eine optimale Wiedergabe sicher. Alternativ können Sie sie automatisch der aktuellen Farbpalette oder der aktuellen Fadentabelle angleichen. Wählen Sie eine oder mehrere verfügbare Fadentabellen zum Angleichen aus.

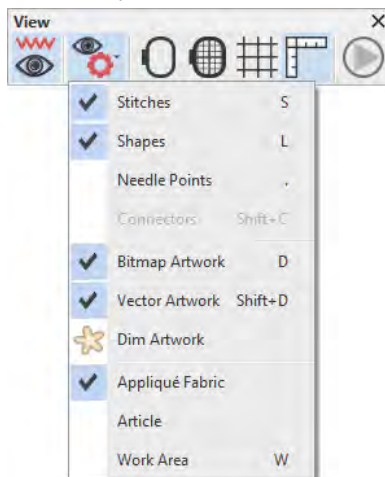


- Klicken Sie auf OK, um das Bild zu verarbeiten.

## Um die Ergebnisse zu bearbeiten

- Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen.
- Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

- Überprüfen Sie die Resultate sowohl mit als auch ohne TrueView. Blenden Sie die Verbindungsstiche ein und aus. Für eine bessere Visualisierung stellen Sie die TrueView-Ansichtsoptionen auf dünnen Faden ein.



- Wenn Sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind, klicken Sie auf Rückgängig und versuchen es erneut. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus und überprüfen Sie jeweils die

Vorschau. Wenn keines der Ergebnisse zufriedenstellend sein sollte, kann es sein, dass Sie das Bild in PHOTO-PAINT retuschieren müssen.

- Bearbeiten Sie die Ergebnisse und verbinden Sie die Fadenfarben mithilfe des Reihenfolge-Dockers manuell wie gewünscht.



- Wenn Sie der Farbpalette RGB-Farben hinzugefügt haben, öffnen Sie die Reihenfolge- und Fäden-Docker nebeneinander und wählen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Fadentabellen im Fadentabellen-Dialogfeld aus.
- Markieren Sie einen Farbblock nach dem anderen, überprüfen Sie die ähnlichste Farbe im Fäden-Docker und wählen Sie manuell einen Faden aus. Manchmal ist die ähnlichste Farbe gar nicht die beste oder ist nicht verfügbar. Die Auswahl des richtigen Fadens ist der Schlüssel zu einem guten Ergebnis.

## FORMEN GLÄTTEN

Genau wie Vektor-Objekte verfügen auch Stickobjekte über Umformungspunkte auf Ihren Konturen. Bei Formen, deren Winkel sich laufend ändern, fügt die Software unter Umständen Hunderte von Umformungspunkten ein, was das Umformen erschwert. Dies trifft insbesondere zu, wenn Sie Autom. Digitalisierung-Methoden benutzen, um Objekte zu generieren. Mit dem Formen glätten-Befehl können Sie 'Kurvenglättung' auf Stickobjekte anwenden.

### Um Kurven zu glätten



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



Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

- Wählen Sie das/die zu glättende/n Objekt/e aus. Sie können nur Objekte glätten, die ungruppiert und markiert wurden. Sie können jedoch mehrere Objekte auswählen.
- Klicken Sie optional auf das Objekt umformen-Symbol. Es werden Umformungspunkte auf der Kontur angezeigt.
- Klicken Sie auf Formen glätten und geben Sie den Glättungspräzisionswert in Millimeter ein. Dieser Wert bestimmt, wie eng die geglättete Kontur dem Original folgt. Je grösser der Präzisionswert, desto weniger Umformungspunkte.



# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
 Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
 Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
 PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
 Phone: +61 2 9578 5100  
 Fax: +61 2 9578 5108  
 Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
 Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH  
STICHARTEN UND EFFEKT  
STICHARTEN UND EFFEKT

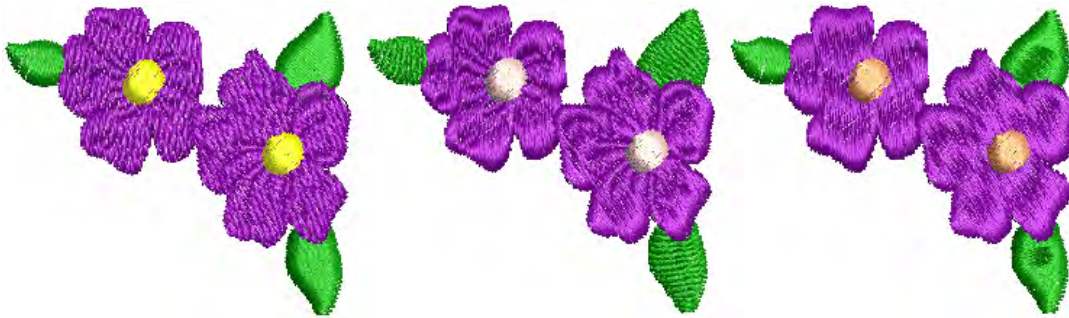
# INHALT

<b>Objekteigenschaften .....</b>	<b>1</b>
Auf Eigenschaften zugreifen .....	1
Eigenschaften kopieren .....	2
<b>Sticharten.....</b>	<b>4</b>
<b>Konturen .....</b>	<b>6</b>
Einfache Konturen .....	6
Satinstichlinien .....	8
Motivlinie .....	8
Rückstichlinie .....	8
Stielstichlinie .....	9
Skulpturlaufstiche .....	9
Zickzacklinie .....	10
Pariserstich-Linien.....	10
Anmerkungen... .....	11
<b>Satinstich .....</b>	<b>12</b>
Satinstichlinien.....	12
Liniendicke .....	12
Stichabstand.....	13
Stickqualität .....	13
Satinstichfüllungen .....	14
Automatische Stichteilungen.....	15
Sprungstiche automatisch .....	15
Wende-Satinstich.....	16
Kalligraphischer Wende-Satinstich .....	16
<b>Steppstichfüllungen.....</b>	<b>18</b>
Steppstichfüllung anwenden .....	18
Dichte der Steppstichfüllung.....	19
<b>Geprägte Füllungen .....</b>	<b>21</b>
Geprägten Füllstich anwenden .....	21
Geprägter Füllstich-Einstellungen.....	22
Mustergröße .....	23
Musterabstand.....	23
Musterausrichtung.....	23
Musterlayout .....	23
Rasterausrichtung.....	24
Bogenförmige geprägte Füllstiche .....	25
<b>Motivstich .....</b>	<b>26</b>
Motivmuster auswählen .....	26
Motiv-Konturen .....	27
Motivgröße & -abstand.....	27
Motivreihen umformen .....	27
Motivausrichtung.....	28
Motivfüllstiche .....	29

Alternierende Motivfüllstiche.....	29
Motivmuster-Einstellungen anpassen .....	30
Motiv-Layouts visuell anpassen .....	31
Dekorstiche .....	32
<b>Kreuzstich .....</b>	<b>34</b>
Mäanderfüllstiche .....	35
Mäanderstich-Werte.....	36
Stichwerte .....	36
Mäanderfüllstiche umformen.....	37
<b>Kurvenfüllstiche .....</b>	<b>38</b>
Konturfüllstiche.....	38
Relief-Füllstiche.....	39
Florentine-Füllungen.....	40
Sternfüllstiche .....	42
Tipps zur Verwendung .....	43
Dehnbare geprägte Füllstiche .....	44
3D-Krümmung.....	46
<b>Gezackte Kante .....</b>	<b>48</b>
Erstellen gezackter Kanten .....	48
<b>Füllstichverlauf.....</b>	<b>50</b>
Farbverläufe erstellen.....	50
Füllstichverlauf-Winkel .....	51
Füllstichverlauf-Abstand .....	52

## 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 Stichtart. Andere wichtige Eigenschaften sind Unterlagentyp und Schrumpfausgleich.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

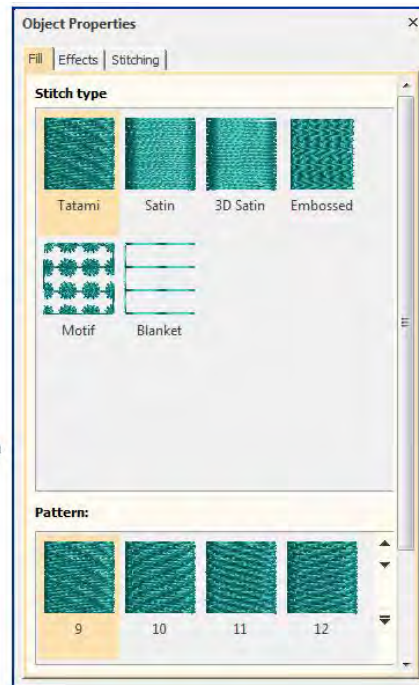
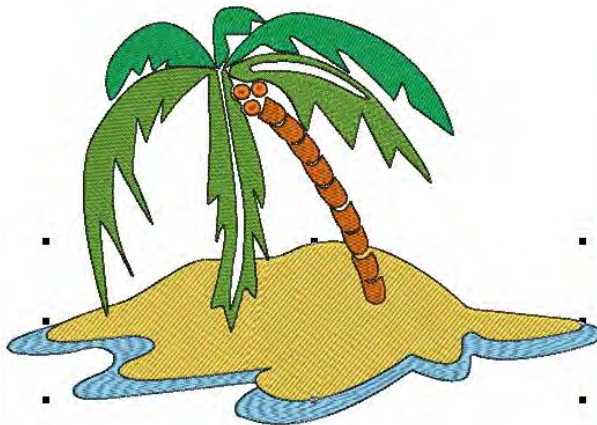
### Auf Eigenschaften zugreifen



Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften**, um Eigenschaften voreinzustellen 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 Stichtabstände 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.

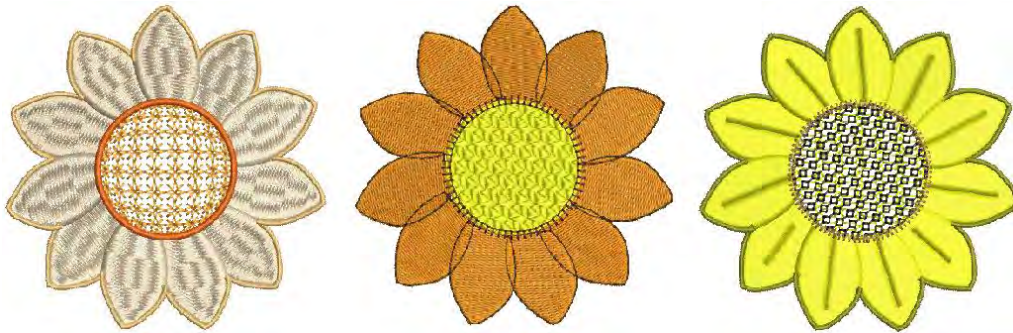


## STICHARTEN



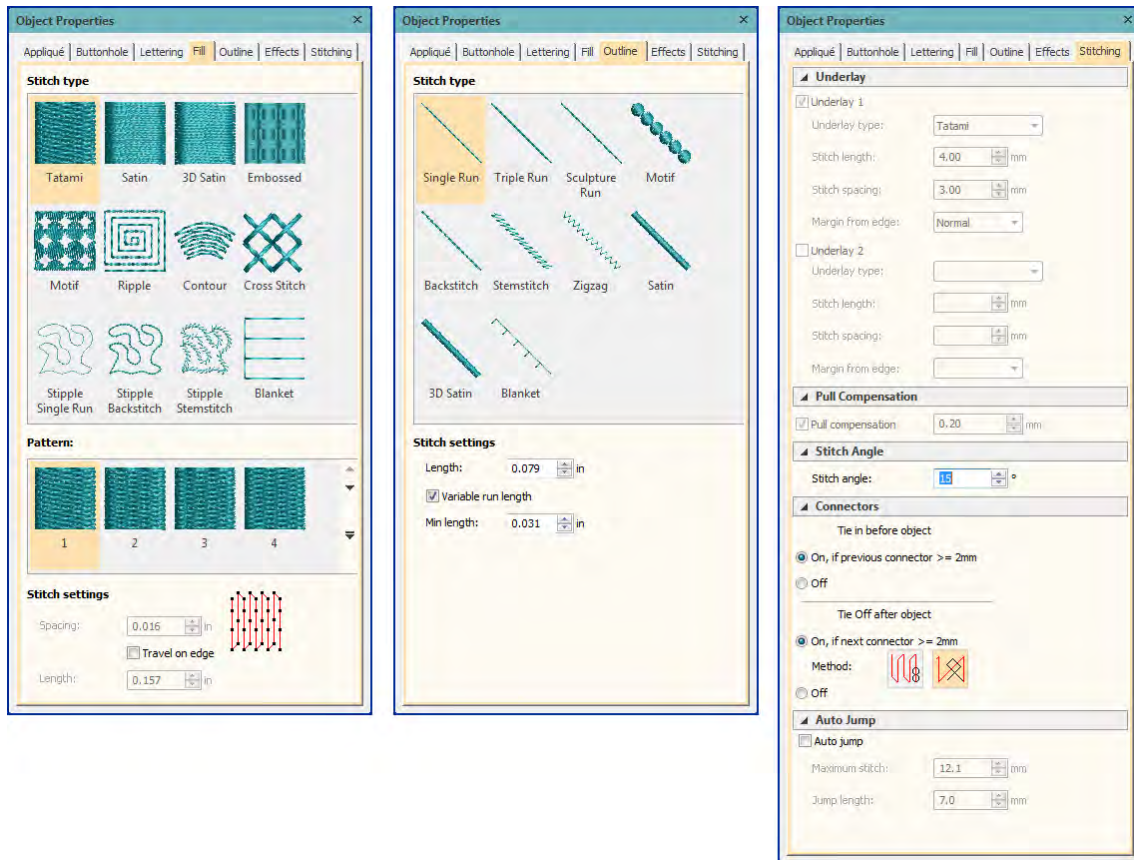
Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften, um Eigenschaften vor einzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Die wichtigste Objekteigenschaft ist die Stichart. Die Software benutzt Objektkonturen und die assoziierte Stichart, um die Stiche zu erstellen. Wenn Sie ein Objekt umformen, umwandeln oder skalieren, werden die Stiche entsprechend den aktuellen Einstellungen neu generiert. Je nach Ihrer Produktstufe haben Sie möglicherweise Zugriff auf die Eigenschaften aller Stickobjekte oder nur bestimmter Objekte wie zum Beispiel Schriftzüge.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

Unterschiedliche Stiche eignen sich für unterschiedliche Objekte. Sie können die Sticharten jederzeit ändern. Eine breite Auswahl an Füll- und Liniensticharten steht über den Objekteigenschaften-Docker zur Verfügung.



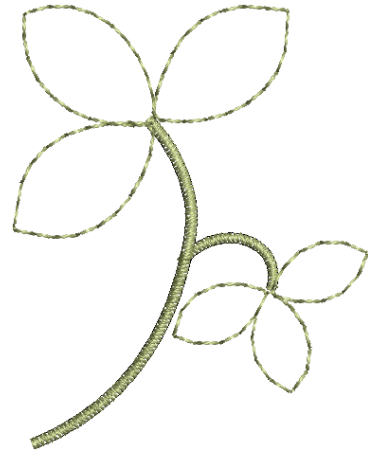
Zusätzlich zu den zahlreichen Sticharten bietet die Software auch Stickeffekte, um kunstvolle Effekte wie strukturierte oder konturierte Füllstiche zu erstellen.

Sie können zudem attraktive kurvenartige Effekte erzielen, indem Sie die Nadeldurchdringungen den Konturen digitalisierter Linien folgen lassen. Sie können raue Kanten und Schattierungseffekte erstellen oder Fell und andere flauschige Gewebe imitieren.

Variieren Sie den Stichabstand zwischen dichter und offener Füllung, um Schattierungseffekte zu produzieren, die manuell nur sehr schwer zu erzielen sind. Sie können unterliegende Streckenlaufstiche an die Ränder eines Objekts bewegen, so dass sie bei einer offenen, lichten Stickung nicht gesehen werden können.

## KONTUREN

Ihre Sticksoftware bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen unterschiedlicher Breite und Art. Digitalisieren Sie Konturen mit der Offene Form- sowie der Geschlossene Form-Methode. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Neben Werkzeugen zum Erstellen einfacher Laufstiche finden Sie auch Werkzeuge für dekorative Konturen, die mithilfe von Motiven erstellt werden. Der Rückstich stellt eine altmodischere, veränderbare Stichtart dar, welche bei delikaten Konturen angewendet werden kann. Stielstich ist dicker und kann zur Imitation von Handstickerei benutzt werden. Satinstichlinien können für Stielformen oder dickere Umrandungen benutzt werden.



In allen Fällen sind die Digitalisierungsmethoden dieselben. Die meisten Digitalisierungswerkzeuge stehen zur Verfügung. Wählen Sie einfach ein Digitalisierungswerkzeug, eine Füll- oder Linienmethode und eine Stichtart aus und klicken Sie auf die Referenzpunkte. Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe> oder zum Abbrechen auf <Esc>. Die Stichtarten lassen sich leicht austauschen. Markieren Sie einfach das Objekt und wählen eine andere Stichtart aus.

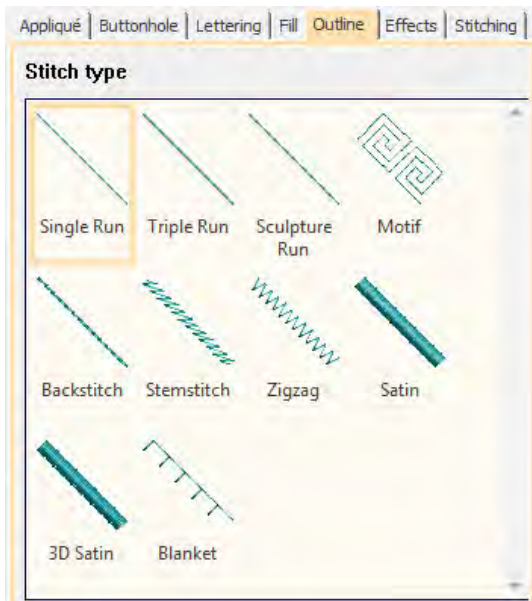
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Einfache Konturen

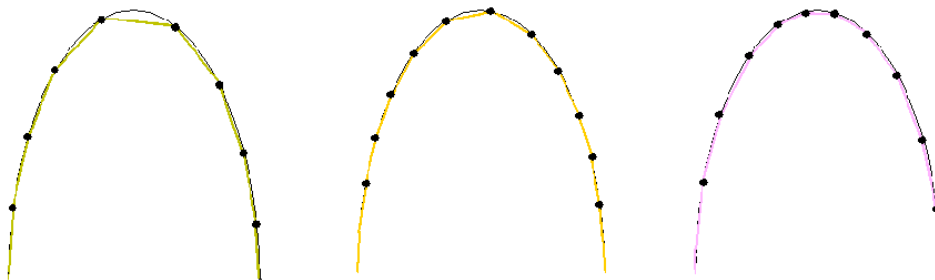
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Einfachlaufstich, um einzelne Stichreihen für Umrandungen oder Details einer digitalisierten Linie zu erstellen.

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Dreifachlaufstich, um eine dickere Kontur für breitere Umrandungen oder Details zu erstellen.

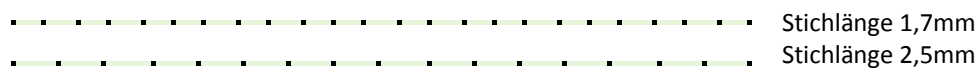
Benutzen Sie die Einfach- und Dreifachlaufstich-Werkzeuge, um Linien mit einfachen Laufstichen zu digitalisieren.



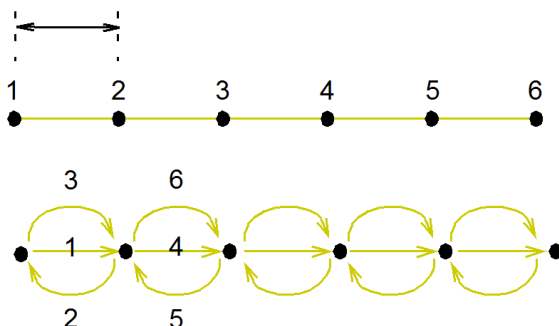
Digitalisieren Sie einfache Laufstiche genauso wie jeden anderen Konturstich. Passen Sie die Einstellungen über die Objekteigenschaften an.



Für Lauf- und Dreifachlaufstiche kann die Stichelänge über die Objekteigenschaften geändert werden, um sie an die Form anzupassen. Wenn eine Linie enge, scharfe Kurven aufweist, reduzieren Sie die Länge, zum Beispiel auf 1,8 mm, so dass die Stiche der Linie folgen. Um die Stichanzahl für weitere Kurven zu verringern, erhöhen Sie die Stichelänge.



Wählen Sie für breitere Linien zwischen Laufstich und Dreifachlaufstich...

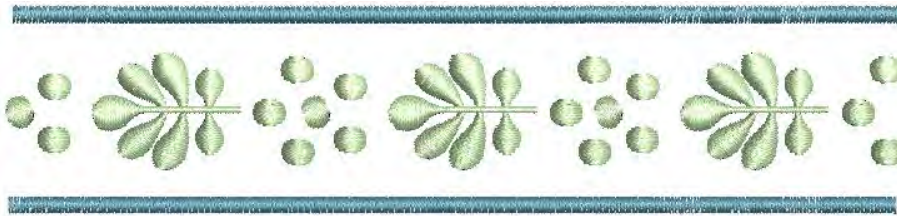


Ahmen Sie handgefertigte Stickerei nach, indem Sie Dreifachlaufstich benutzen und die Laufstichelänge auf 4,0 mm einstellen.

## Satinstichlinien

- Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.
- Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

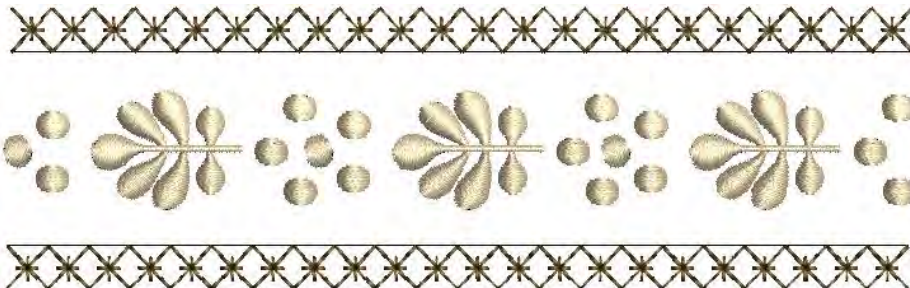
Satinstich kann für Konturen benutzt werden. Er eignet sich bestens für breitere Umrandungen. Passen Sie die Stichtichte an, indem Sie einen festen Abstandswert eingeben, oder lassen Sie sie bequem von Autom. Abstand berechnen. Benutzen Sie 3D-Satin, um erhabene Umrandungen zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstichen bestehen. Die Sticheinstellungen können vor oder nach dem Digitalisieren angepasst werden. Siehe auch Satinstich.



## Motivlinie

- Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Motive sind vordefinierte Stickmuster-Elemente wie Herzen, Blätter oder Umrandungsmuster, die schnell in ein Stickmuster eingefügt werden können. Im Allgemeinen bestehen sie aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in Kategorien unterteilt und gespeichert. Motivlinie ist eine Stichtart, die Motivwiederholungen entlang einer digitalisierten Linie erstellt. Wählen Sie aus einem Motiv-Archiv aus oder erstellen Sie Ihre eigenen Motive. Motive können, genauso wie andere Objekte, skaliert, rotiert und gespiegelt werden.

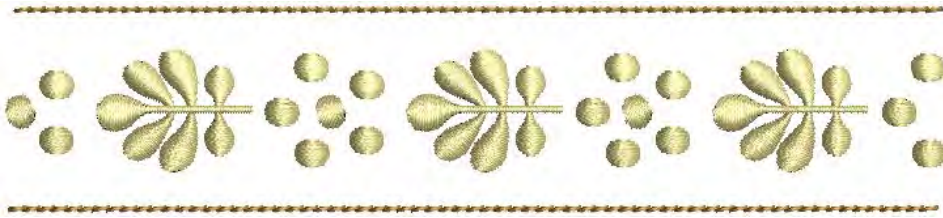


Sie können dieselben Motivmuster einzeln - eines nach dem anderen - oder in Motivfüllungen für offene, dekorative Stickung benutzen. Siehe auch Motivstich.

## Rückstichlinie

- Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Rückstich, um traditionelle Rückstich-Umrandungen zu erstellen – eine alte, wandlungsfähige Stichtart, die für feine Konturen benutzt wird.

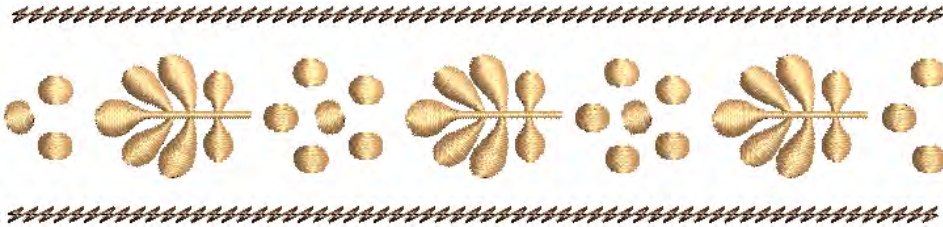
Rückstich ist ein alte, wandlungsfähige Stichtart, die für feine Konturen benutzt werden kann. Die kleinen, regelmäßigen Stiche sind besonders für enge und heikle Kurven gut geeignet. Rückstich kann für Schwarzstickerei- und Rotstickerei-Stickmuster benutzt werden. Sie können die exakte Stichlänge, Stichstärke und Überlappungswerte sowie die Anzahl der Ausführungen pro Stich festlegen.



## Stielstichlinie

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Stielstich, um traditionelle Stielstich-Umrandungen oder Details wie Stiele und Ranken zu erstellen.

Stielstich ist ein Detailstich. Er wird zusammen mit anderen dekorativen Stichen für Stiele und Ranken oder als Kontur für Satin-Füllstich oder Musterfüllungen benutzt. Sie können verschiedene Einstellungen festlegen, darunter Linienbreite, Abstand, Winkel, Einfach- oder Dreifachstich und Stichstärke.

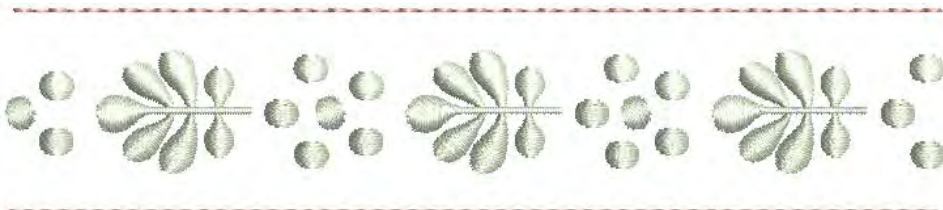


Stielstich kann auch benutzt werden, um schwerere Mäanderfüllungen mit Stielstich-Linien zu erstellen. Siehe auch Mäanderfüllstiche.

## Skulpturlaufstiche

Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Skulptur, um eine Reihe von 'Skulptur'-Stichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen und so beim Quilten benutzte Linienstiche zu simulieren.

Die Skulpturlaufstich-Kontur wird verwendet, um die Stiche zu simulieren, die beim Quilten benutzt werden. Sie stellt eine Variante der mehrfachen Laufstiche dar, bei welcher jeder abwechselnde Dreifach-/Mehrfachlaufstich durch einen einzelnen Laufstich ersetzt wird. Wir empfehlen, die Skulpturlaufstich-Kontur nur mit neueren Maschinen zu benutzen.



Empfohlene Näheinstellungen schließen ein:

Einstellung	Empfohlen
Nadel	Nadel 'Rote Spitze' Nr. 14
Nadelfaden	Klares Monofilament-Garn Nr. 60 (mit Spulennetz)
Spulenfaden	Reyon Nr. 60 (75d)
Spulengehäuse	Spulengehäuse für wie handgearbeitet aussehende Stiche (niedrigere Spannung voreingestellt)
Oberfadenspannung	7
Stichlänge	2
Geschwindigkeit	400 spm

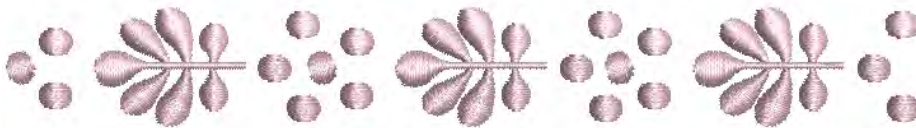
Die Ergebnisse werden je nach Stoffart und anderen Faktoren, die das Austicken beeinflussen, variieren. In diesem Fall empfiehlt es sich, die 'Quilting-Stich in Handstickerei-Optik'-Option auf neueren Maschinen zu benutzen. Testen Sie Ihr Design auf einem kleinen Stück Stoff bevor Sie Ihr Projekt austicken lassen.

## Zickzacklinie



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Zickzack für lange, schmale Spalten mit geneigten, Seite an Seite liegenden Stichen im Zickzack-Muster.

Der Zickzackstich ist dem Plattstich darin ähnlich, dass bei beiden die Nadel jede Spaltenseite durchdringt. Während der Plattstich jedoch eine gerade Linie erstellt, die von einer diagonalen Linie gefolgt wird, erstellt Zickzack zwei diagonale Linien und somit eine offenere Stickung.

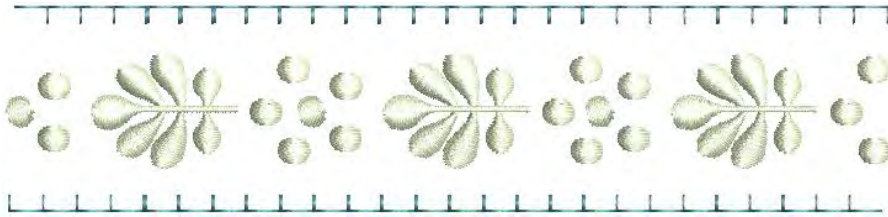


## Pariserstich-Linien



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Satinstich für lange, schmale Spalten mit 'Kamm'-Effekt.

Haftstich, welcher auch manchmal als 'Deckenstich' oder 'Umkantelstich' bezeichnet wird, produziert lange, schmale Spalten mit einem kammartigen Effekt. Oft wird er für die Stickung verwendet, um um Applikationen Umrandungen zu sticken. Die Nadel durchdringt beide Spaltenseiten und durchdringt dann die zweite Seite nochmals, wobei der Faden entlang der zweiten Seite angelegt wird. Haftstiche sind normalerweise offener als Plattstiche oder Zickzackstiche.

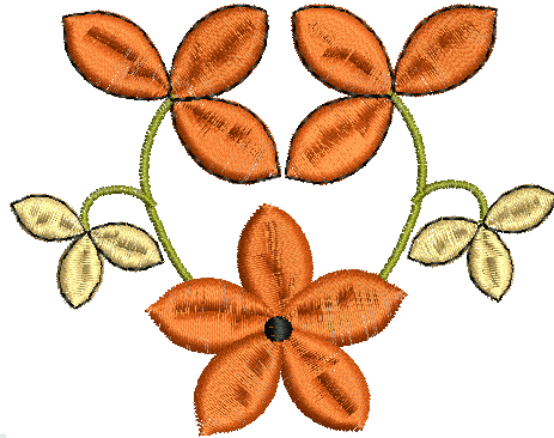


#### Anmerkungen...

- Die Software bietet auch Werkzeuge, um Konturen automatisch zu generieren. Siehe auch Konturen & Versetzungen.
- Sie können Retourstich und Wiederholen zur Verstärkung von Konturen verwenden, wobei Sie die Stickrichtung festlegen können. Siehe auch Stichverstärkung.



## SATINSTICH

Satinstich kann für Konturen oder Füllungen benutzt werden. Er eignet sich bestens für Umrandungen und breitere Konturen. Er eignet sich außerdem gut für schmalere Formen, bei denen die Stiche die gesamte Breite der Spalte ausfüllen. Satinstiche sind beinahe parallel. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugt Satinstich einen glänzenden, hochwertigen Effekt. Satinstich kann mit jedem der Digitalisierwerkzeuge benutzt werden.

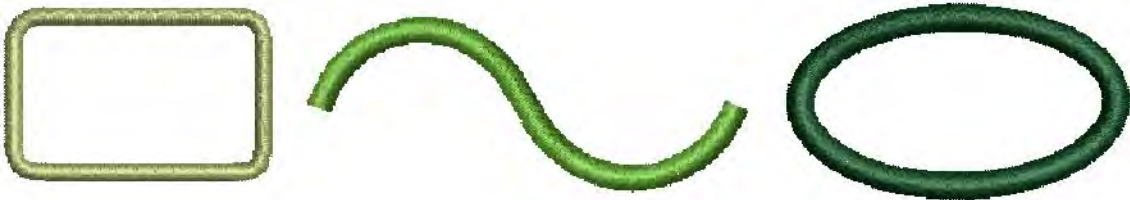


Wattierter Schaumstoff wird häufig eingesetzt, um 3D-Effekte wie bei Erhabener Stickerei zu erzielen. Das Digitalisieren für wattierten Schaumstoff mag etwas technischer sein als das, was Sie sonst digitalisieren, aber wenn Sie sicherstellen, dass Sie bestimmte Regeln befolgen, ist es eigentlich gar nicht so kompliziert. Werfen Sie einen Blick auf diesen Artikel.


### Satinstichlinien

-  Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.
-  Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > 3D-Satin, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen – kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Benutzen Sie Satinstichlinie, um breitere Umrandungen zu erstellen. Benutzen Sie 3D-Satinlinie, um erhabene Stickmuster zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstichen bestehen. Stichabstand und -breite können vor oder nach dem Digitalisieren über die Objekteigenschaften angepasst werden.

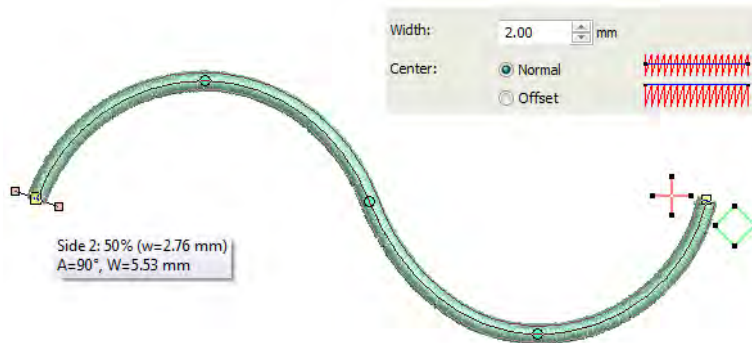


### Liniendicke

-  Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

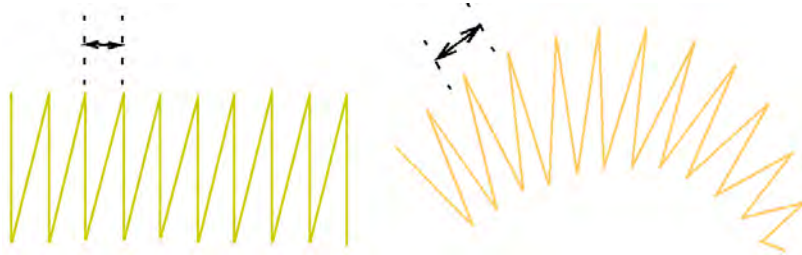
Die Breite der Satinstichlinie kann entweder über die Breite-Einstellung in Objekteigenschaften oder interaktiv festgelegt werden, indem Sie das Umformen-Werkzeug benutzen und an den Größenpunkten ziehen. Wenn Sie sie ziehen, erscheint eine Eingabeaufforderung, die wie unten

abgebildet die Linienbreite angibt. Benutzen Sie die Versetzungseinstellung, wenn Sie möchten, dass Ihre Satinstichlinie den Rand der Form überlappt. Dies sorgt dafür, dass keine Lücken entstehen, wenn die Satinstichlinie als Umrandung benutzt wird, die an ein anderes Objekt grenzt.

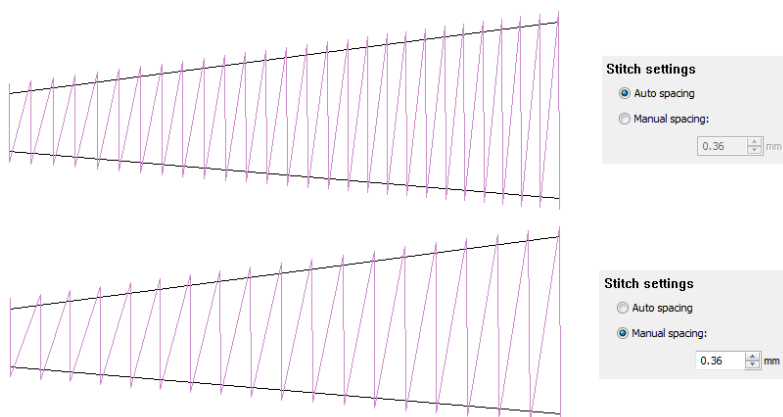


## Stichabstand

Der Stichabstand ist der Abstand in Millimetern zwischen zwei Nadeldurchdringungen auf derselben Seite einer Form. An sehr schmalen Stellen müssen die Stiche weniger dicht sein, weil zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können.

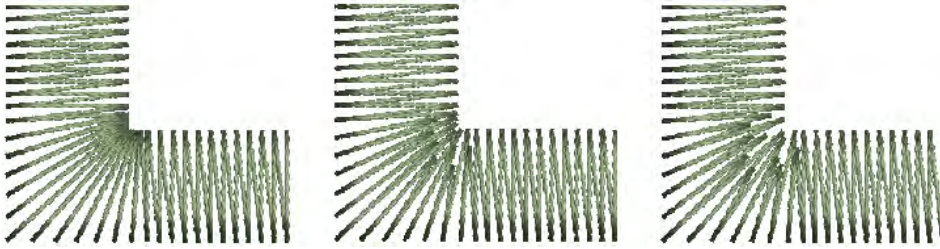


Wenn eine Umrandung schmaler wird, liegen die Stiche eng, sodass weniger Stiche nötig sind, um den Stoff abzudecken. Die Automatisch-Einstellung passt den Stichabstand für Satinstiche entsprechend der Konturbreite an. Für Objekte mit variierender Breite passt Automatisch den Abstand entsprechend an. Manueller Abstand erlaubt Ihnen, einen festen Abstand mit höherer oder geringerer Dichte festzulegen.



## Stickqualität

Stickkürzung wird bei spitzen Ecken automatisch angewendet, um die Stichdichte entlang der inneren Kante zu verringern...



## Satinstichfüllungen



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllung > Satinstich, um Stichfüllungen für schmale Formen und dicke Umrandungen zu erstellen.

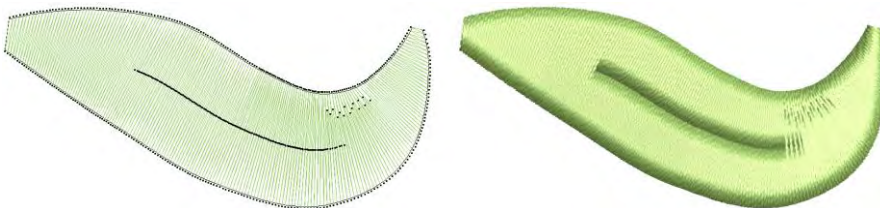


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Satinfüllstich eignet sich sehr gut für schmale Spalten und Formen, bei denen jeder Stich die gesamte Breite der Spalte ausfüllt. Plattstiche sind beinahe parallel, wobei jeder zweite Stich leicht geneigt ist. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugt Satinstich einen glänzenden, hochwertigen Effekt.



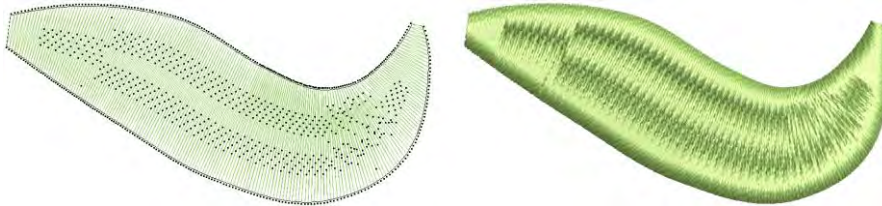
Wie oben abgebildet, kann Satinstückung auch für größere Formen benutzt werden, bei denen ein schimmernder Effekt gewünscht wird. Stickmaschinen haben jedoch eine maximal mögliche Stichlänge, die von der realen Rahmenbewegung bestimmt wird. Falls ein Stich diese überschreitet, wird er generell in kleinere Stiche derselben Größe zerlegt. Die von den Nadeldurchdringungen gebildete Linie kann sich auf das Erscheinungsbild des Stickmusters auswirken. Das unten abgebildete Beispiel zeigt eine harte Linie von Nadeldurchdringungen, wo lange Satinstiche die maximale Stichlänge überschritten haben. Dieser Maximalwert beträgt in der Regel 12,1 oder 12,7 mm und variiert mit dem ausgewählten Maschinentyp.



Es gibt zwei Methoden für den Umgang mit unerwünschten Aufteilungslinien - automatische Stichteilungen und automatische Sprungstiche...

## Automatische Stichteilungen

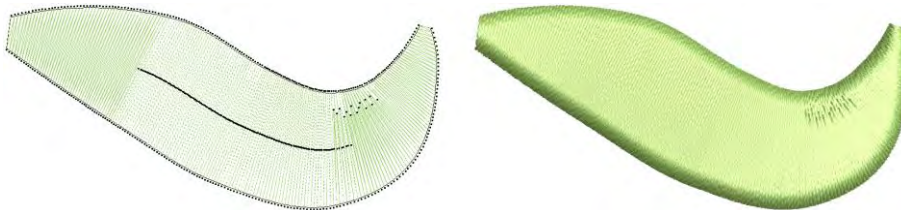
Die Autom. Stichteilung zerlegt lange Satinstiche in kürzere. Aber sie verteilt Nadeldurchdringungen auch in einem zufälligen Muster, sodass sie keine Linie entlang der Mitte der Form bilden.



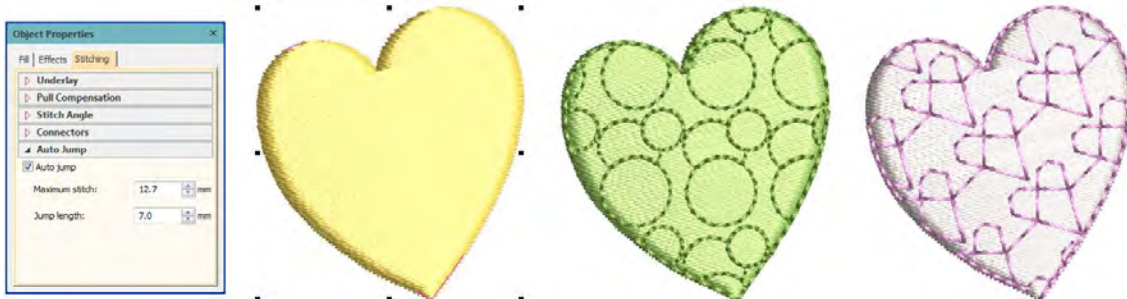
Während Autom. Stichteilung hauptsächlich benutzt wird, um lange Stiche in breiten Formen zu verhindern, kann sie auch als Alternative zur Steppstichfüllung benutzt werden. Autom. Stichteilung ähnelt dem Satinstich und eignet sich gut für sich wendende Stiche, wo sie sanfte Linien und etwas mehr Tiefe erzielt. Im Gegensatz dazu ist Steppstich flach und kann bei engen Kurven unerwünschte Muster bilden.

## Sprungstiche automatisch

Alternativ können Sie Autom. Sprungstich bei Satinstich-Objekten anwenden, die die maximale Stichlänge überschreiten. Im Grunde ist Autom. Sprungstich eine Methode, um lange Stiche beizubehalten. Sie wirkt sich auf andere Stickung aus, wird aber hauptsächlich mit Satinstich benutzt. Lange Stiche werden automatisch in Inkremente der maximalen Stichlänge aufgeteilt, jedoch ohne Nadeldurchdringungen. Um den Effekt zu sehen, müssen Sie Autom. Stichteilung deaktivieren. In der Stich-Ansicht repräsentiert die Linie entlang der Mitte Sprungstiche oder 'Nadel hoch'-Bewegungen am maximalen Stichpunkt. Sofern keine Fadenschnitte vorhanden sind, ergibt dies einen langen, ungeschnittenen Faden. TrueView zeigt lange Stiche so an, wie sie in der Ausstickung auftauchen werden.



Autom. Sprungstich macht die Stickung im Allgemeinen loser, was dazu führt, dass sie leichter hängenbleibt, an ihr gezogen wird und sie möglicherweise sogar bricht. Daher kann Autom. Sprungstich beispielsweise mit manuell digitalisierten Unterlagen benutzt werden, die von Deckungsstichen festgehalten werden. Er kann zudem zur Erstellung gesteppter Effekte verwendet werden, wenn Sie ihn, zum Beispiel, bei Satinstich-Flächen, die mit Laufstich oder Motivfüllstich überstickt worden sind, anwenden.



Typischerweise wird 3D-Satin benutzt, um in Satinstichobjekten für einen optischen Effekt mehr Volumen und eine erhabene oder 'skulpturierte' Oberfläche zu erzeugen. Siehe auch Erhabene Stickerei.

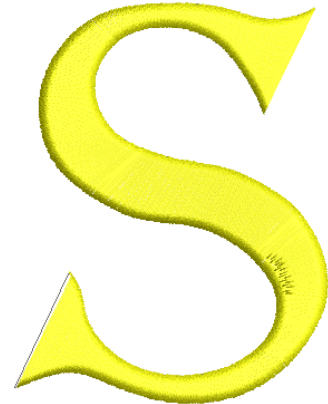
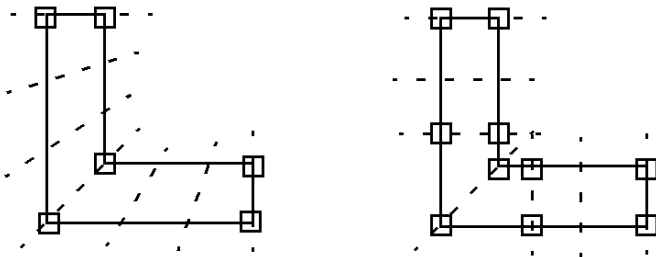
## Wende-Satinstich



Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Spaltenformen mit variierender Breite zu digitalisieren, wobei der Stichwinkel bei jedem Punktepaar eingestellt wird.

Neben den üblichen Digitalisierwerkzeugen kann auch das Blöcke digitalisieren-Werkzeug zusammen mit Satinstich benutzt werden, um sich wendende Füllungen variierender Breite zu erstellen.

- Digitalisieren Sie die Spalte durch ein alternierendes Markieren von Punkten auf beiden Spaltenseiten. Klicken Sie, um Eckpunkte einzugeben. Rechtsklicken Sie, um Kurvenpunkte einzugeben.
- Die Kontrollpunkte eines Punktepaars müssen nicht vom selben Typ sein. Zum Beispiel kann ein Punkt ein Eckpunkt sein, der andere ein Kurvenpunkt.



- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Punkt zu löschen. Drücken Sie <Esc>, um alle neuen Punkte rückgängig zu machen. Drücken Sie <Esc> erneut, um den Digitalisiermodus zu verlassen.
- Wenn Sie mit dem Digitalisieren fertig sind, haben Sie die folgenden Möglichkeiten:
  - Drücken Sie auf <Eingabe>, um den letzten Stich beizubehalten und den Endpunkt beim letzten Punkt, den Sie digitalisiert haben, zu platzieren, oder
  - Drücken Sie die <Leertaste>, um den letzten Stich wegzulassen und den Endpunkt auf der gegenüberliegenden Spaltenseite zu platzieren.

## Kalligraphischer Wende-Satinstich

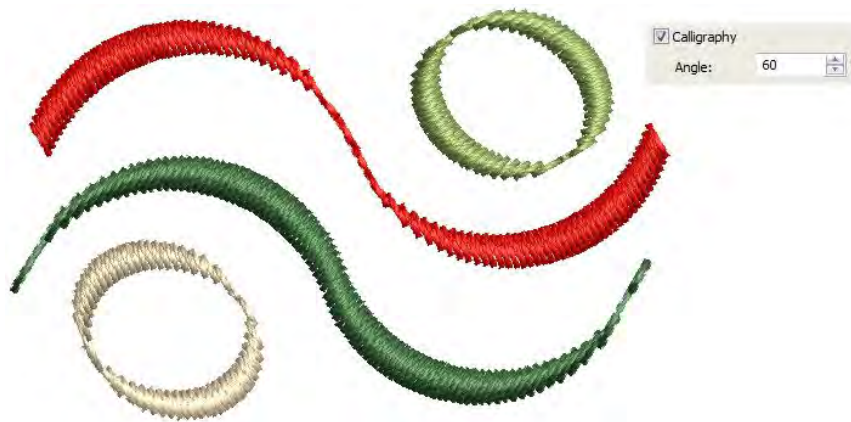


Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Offene wie geschlossene Satinstichlinien verfügen über eine 'Kalligraphie'-Einstellung, mit der Sie einen Winkel wie bei einer kursiven Schreibfeder einstellen können. Im Allgemeinen benutzt man diese Einstellung zusammen mit Offene Linie digitalisieren, sie kann aber auch auf Geschlossene Form digitalisieren angewendet werden, wenn Linienstiche ausgewählt ist.



Dieselbe Einstellung kann zusammen mit den Handzeichnung-Werkzeugen benutzt werden, um auffälligere 'kalligraphische' Effekte zu erzielen. Siehe Freihand.

# STEPSTICHFÜLLUNGEN

Stepstichfüllungen bestehen aus Reihen von Laufstichen und eignen sich zum Füllen großer, unregelmäßiger Formen. Die Stiche werden in Reihen angelegt, welche vorwärts und rückwärts über die Figur verlaufen. Diese Reihen können parallel oder leicht drehend sein. Stichversetzungen in jeder Reihe eliminieren unerwünschte Aufteilungslinien. Sie können die Stichdichte in Stepstichfüllung-Objekten steuern, indem Sie das Muster, den Stichabstand und die Stichlänge anpassen.



## Stepstichfüllung anwenden

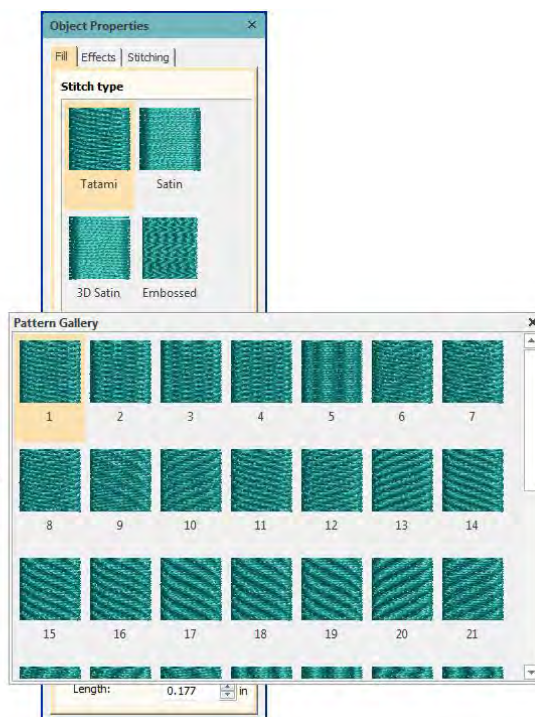


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Stepstich, um Stichauffüllungen für größere, unregelmäßige Formen mit dicht gefüllten, gleichmäßig flachen Stichbereichen zu erstellen.

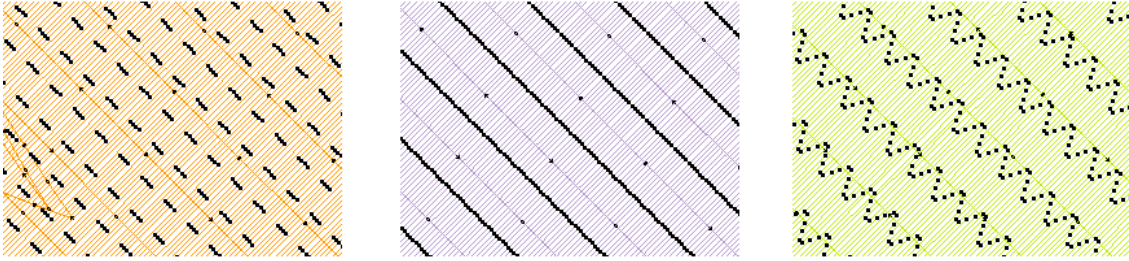


Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Um Stepstichfüllung voreinzustellen, öffnen Sie die Objekteigenschaften, ohne dass Objekte markiert sind. Um die Einstellungen zu bearbeiten, markieren Sie ein Stepstichfüllung-Objekt. Der Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter wird geöffnet. Wählen Sie Stepstich und dann ein geeignetes Muster aus der Galerie aus. Alle Geschlossene Linie-Digitalisierwerkzeuge stehen zur Verfügung.

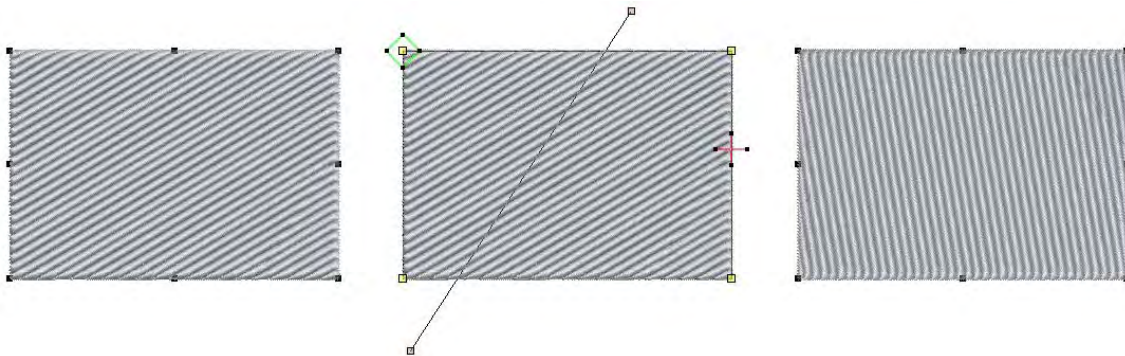


Stepstichmuster werden von Nadeldurchdringungen gebildet. Das Standardmuster (Nr. 1) zielt darauf ab, eine einheitlich flache und glatte Struktur zu erstellen, die einer gewebten Matte ähnelt. Sie können aber auch aus einer Reihe anderer voreingestellter Muster auswählen. Experimentieren Sie etwas, um das für Ihre Zwecke geeignetste Muster zu finden.



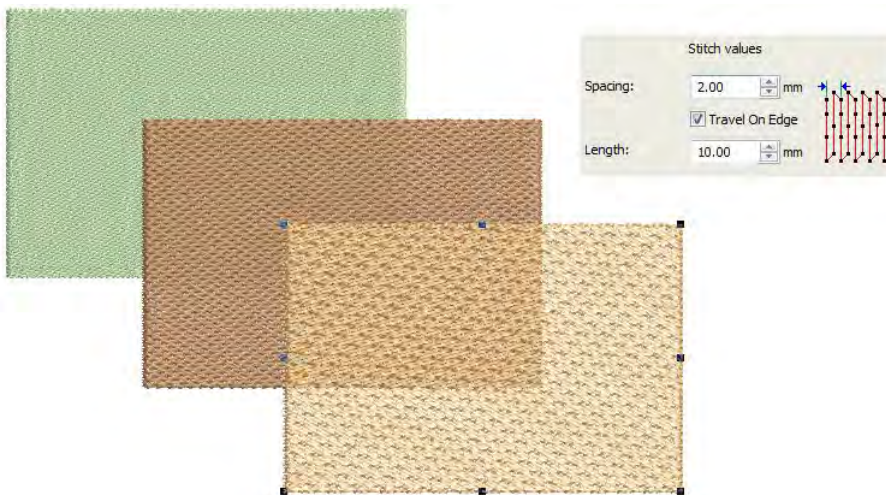
Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Im Allgemeinen führen Standardgröße und -abstand zu den besten Ergebnissen, unter Umständen möchten Sie aber den Stichwinkel ändern.

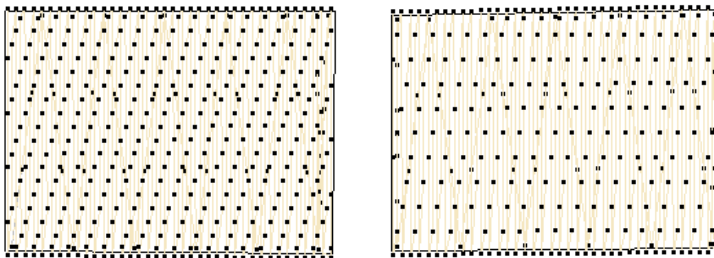


## Dichte der Stepstichfüllung

Die Stichdichte der Stepstichfüllung wird vom Reihenabstand bestimmt. Die Abstandseinstellung ist die Entfernung zwischen zwei vorwärts verlaufenden Reihen. Um die Dichte zu erhöhen, geben Sie einen kleineren Wert ein. Um eine offenere Füllung zu erstellen, geben Sie einen höheren Wert ein.



Die Stichlänge variiert in Steppstich-Füllungen leicht, um sicherzustellen, dass an den Rändern der Form keine kleinen Stiche generiert werden. Erhöhen Sie die Länge für ein loseres, glänzenderes Erscheinungsbild.



Beachten Sie, dass die Kanten-Transportstiche-Einstellung für Abstände von mehr als 0,9 mm automatisch aktiviert wird. Dies zwingt unterliegende Transportstiche an die Ränder der Formen, damit sie nicht durch offene Sticking hindurch sichtbar sind. Siehe auch Füllstichverlauf.

## GEPRÄGTE FÜLLUNGEN

Geprägter Füllstich ist ein dekorativer Füllstich, der benutzt wird, um breite und große Flächen mit gemusterten Stichen zu füllen, aber gleichzeitig den Anschein einer soliden Fläche aufrechtzuerhalten. Das Muster wird entlang eines Rasters wiederholt. Für mehr Variation können Sie die Rastereinstellungen ändern.



Dehnbarer geprägter Füllstich ist ein dekorativer Effekt, bei dem das Muster dem Stichwinkel folgt und entsprechend der Breite des Objekts skaliert werden kann. Sie können Dehnbarer Geprägter Füllstich bei einer großen Vielzahl von Objekten und Stichtypen anwenden. Siehe auch Kurvenfüllstiche.

### Geprägten Füllstich anwenden

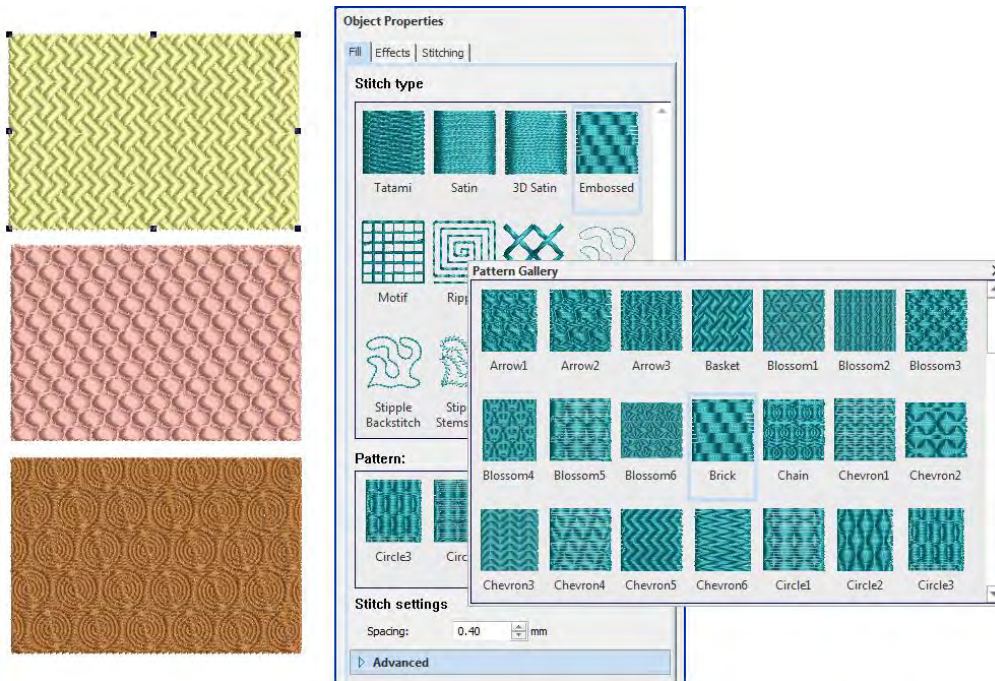


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Geprägt, um dekorative Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen, wobei das Erscheinungsbild dichter Bestickung beibehalten wird. Wählen Sie aus einem Musterarchiv aus.



Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

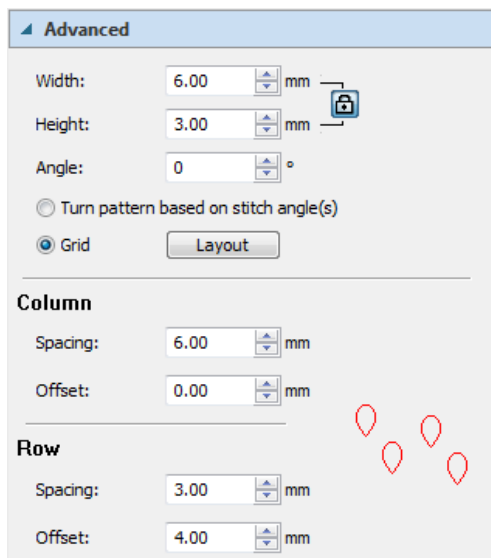
Um Geprägten Füllstich voreinzustellen, öffnen Sie den Objekteigenschaften-Docker, ohne dass Objekte markiert sind. Alle Geschlossene Linie-Digitalisierwerkzeuge stehen zur Verfügung. Doppelklicken Sie, um vorhandene Objekte zu bearbeiten. Der Objekteigenschaften > Füllstich-Karteireiter wird geöffnet. Wählen Sie Geprägter Füllstich aus. Sie können aus einer Reihe von Mustern auswählen.



Es werden die Standardeinstellungen angewendet. Diese können je nach Ihrer Produktstufe angepasst werden. Nicht alle Einstellungen sind in allen Produktstufen verfügbar.

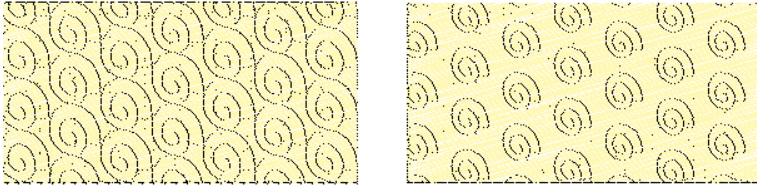
## Geprägter Füllstich-Einstellungen

Die Geprägter Füllstich-Einstellungen können ähnlich wie die Motivfüllungseinstellungen kontrolliert werden, nämlich sowohl über den Objekteigenschaften-Docker als auch interaktiv auf dem Bildschirm. Mit dem Docker können Sie Mustergröße, -abstand und -ausrichtung mit denselben Einstellungen wie für Motivfüllstich einstellen. Sie können zudem über die Stichwerte die Stichdichte einstellen. Siehe auch Motivstich.



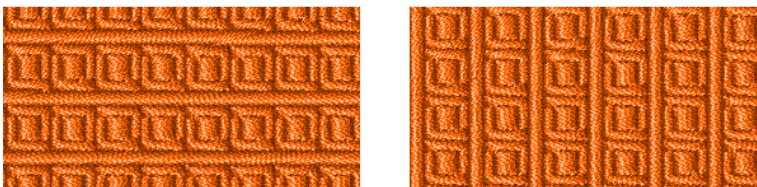
## Mustergröße

Sie können die Mustergröße ändern, um weniger dichte gemusterte Effekte zu erhalten. Die Größen-Einstellung wirkt sich nicht auf den Abstand zwischen den Mustern aus.



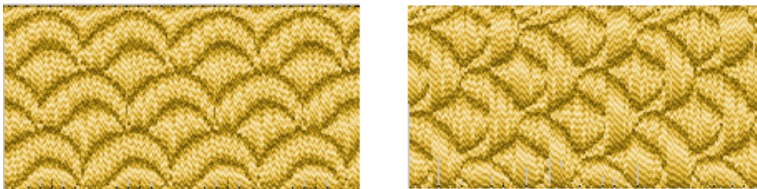
## Musterabstand

Die Abstand-Einstellung legt die Entfernung zwischen den Mustern fest. Sie können den waagrechten (X) und senkrechten (Y) Abstand jeweils separat einstellen. Das Abstand-Feld wirkt sich nicht auf die Mustergröße aus.



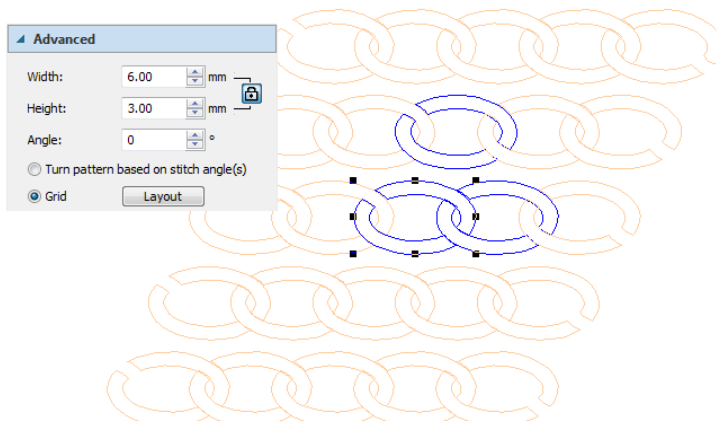
## Musterausrichtung

Sie können für verschiedene Effekte die Musterausrichtung ändern. Probieren Sie im Drehwinkel-Feld verschiedene Winkel aus.



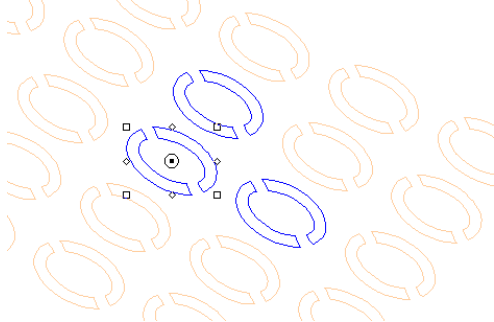
## Musterlayout

Zusätzlich zu den Objekteigenschaften können Sie auch die Musterlayouts interaktiv anpassen. Entwerfen Sie das Layout für die Muster auf dem Bildschirm, indem Sie 'Richtmotive' benutzen, um das gesamte Muster zu skalieren, den Abstand einzustellen, es umzuwandeln und zu versetzen.



Klicken Sie auf Layout. Beispiel- und Hilfsmuster erscheinen im Designfenster. Es gibt drei blaue Hilfsmuster. Andere Beispielmotive erscheinen in Gelb. Jedes Hilfsmuster ermöglicht die Veränderung unterschiedlicher Elemente des Layouts.

- Benutzen Sie das linke Hilfsmuster wie jedes andere Objekt auch, um Muster zu verschieben, zu drehen und schrägzustellen. Klicken Sie zweimal, um auf die Drehpunkte zuzugreifen.



- Benutzen Sie das obere Hilfsmuster, um Reihenabstand und Versetzung zu ändern.
- Benutzen das rechte Hilfsmuster, um den Spaltenabstand zu ändern.
- Alle Hilfsmuster können benutzt werden, um durch Ziehen der Größenpunkte den Mustermaßstab anzupassen.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Änderungen zu bestätigen. Alle Muster in der Füllung ändern sich entsprechend.
- Vergrößern Sie und passen Sie markierte Hilfslinien an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

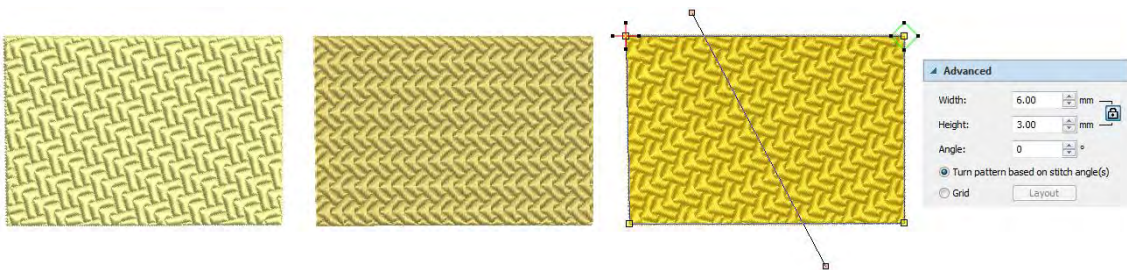
## Rasterausrichtung



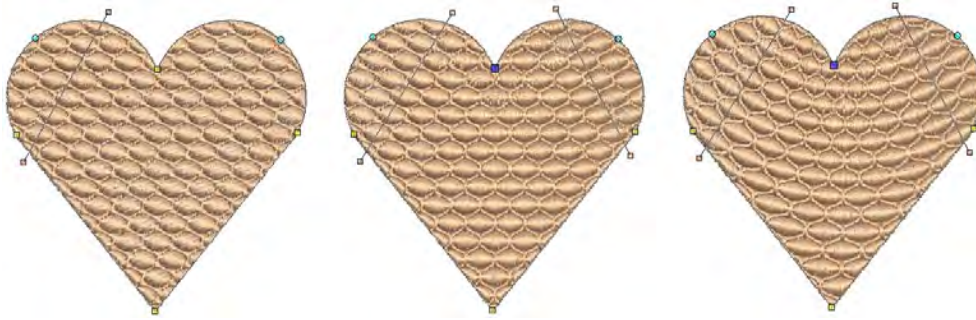
Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Use Edit Objects / Digitize > Add Stitch Angles to add stitch angles to selected closed objects with or without holes.

Als Alternative zur Benutzung der Layout-Hilfslinien, um die Rasterausrichtung zu steuern, können Sie auch den Stichwinkel benutzen, um die Musterausrichtung zu steuern.



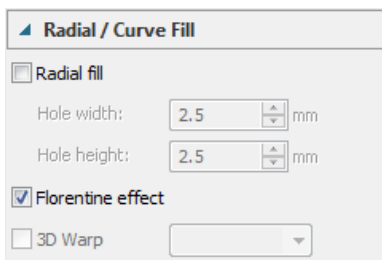
Die wahren Stärken dieser Funktion jedoch zeigen sich in Kombination mit mehreren Stichwinkeln. Wenn sie aktiviert ist, passt sich das Raster so an, dass es sich an den Stichwinkeln ausrichtet, die für das Objekt definiert sind.



Der Unterschied liegt darin, dass Geprägte Füllstiche auf Objekte mit Wendestichen angewendet werden können, um dreidimensionale, sich wendende Mustereffekte zu erzeugen, die mit Geprägtem Füllstich allein nicht zu erzielen sind.



Wenn das Objekt, an dem Sie arbeiten, keine Wendestiche enthält, können Sie sie in der Regel mit dem Stichwinkel hinzufügen-Werkzeug hinzufügen. Siehe auch Stichwinkel.



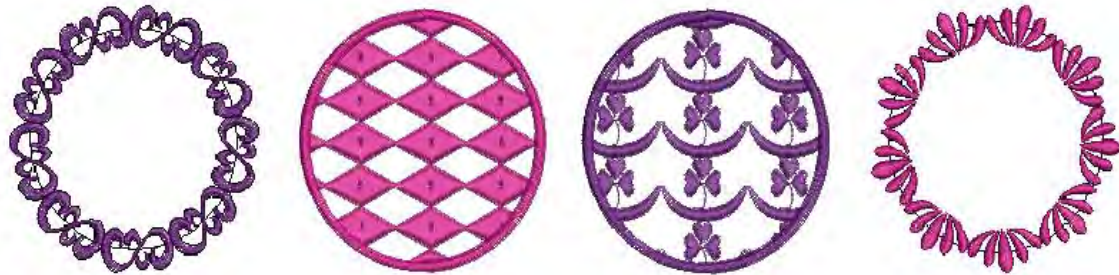
## Bogenförmige geprägte Füllstiche

Geprägte Füllstiche können mit Stickeffekten kombiniert werden, um Muster um bogenförmige Linien herum zu konturieren. Siehe auch Kurvenfüllstiche.



## MOTIVSTICH

Motivstich kann für Konturen oder Füllungen benutzt werden. Sie können mithilfe beliebiger Muster aus der Auswahlliste dekorative Konturen erstellen. Sie können Drehwinkel, Ausrichtung und Maßstab sowie den Abstand zwischen den Mustern ändern. Motive werden in parallelen Reihen wiederholt, um dekorative Füllungen zu bilden.



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. Siehe auch Benutzerdefinierte Motive & Umrandungen.

### Motivmuster auswählen

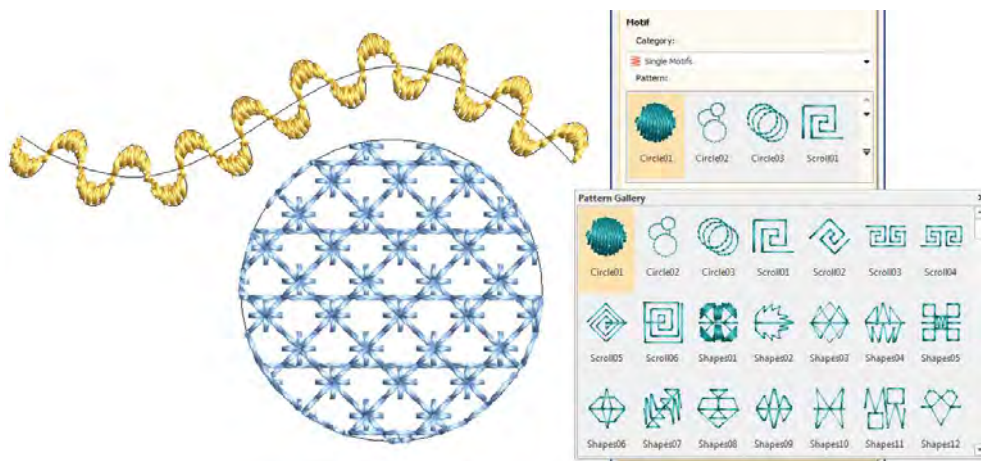


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

Beim Digitalisieren von Motivlinie wie von Füllungen steht Ihnen die selbe Mustergalerie zur Verfügung. Wählen Sie ein Archiv aus dem Dropdown-Menü. Beachten Sie, dass Sie die Mustergalerie vom Docker trennen und für einen leichteren Zugriff frei im Designfenster schweben lassen können. Ändern Sie ein Motiv, wann immer Sie möchten, indem Sie eine Motivlinie oder Füllung - oder auch eine beliebige andere Linie oder Füllung - markieren und ein anderes Motiv aus der Galerie wählen. Sie können sogar Ihre eigenen Motive und Motivarchive definieren. Siehe auch Motivstempel.



## Motiv-Konturen



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Motiv, um dekorative Handstick-Umrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.



Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Linie digitalisieren, um eine Reihe von Lauf- oder anderen Konturstichen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Benutzen Sie Motivlinie in Kombination mit Offene Linie digitalisieren oder jeder anderen Linien-Eingabemethode. Digitalisieren Sie die Motivlinie wie eine ganz normale Laufstichlinie. Linksklicks erstellen Eckpunkte, Rechtsklicks erstellen Kurvenpunkte.

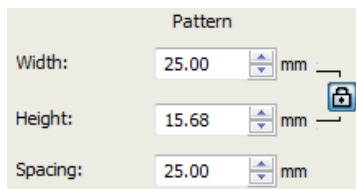


Drücken Sie zur Fertigstellung auf <Eingabe>.

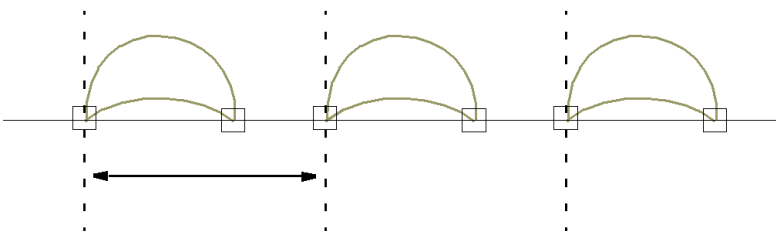
- Um Originalgröße und -ausrichtung des Motivs zu verwenden, drücken Sie auf <Eingabe>.
- Um das Motiv zu skalieren, verschieben Sie den Mauszeiger, bis das Motiv die gewünschte Größe erreicht hat, klicken und drücken dann auf <Eingabe>.

## Motivgröße & -abstand

Legen Sie die genaue Größe und Abstand von Motiven in einer Motivlinie vor oder nach dem Digitalisieren über den Objekteigenschaften-Dialogfeld fest.



Skalieren Sie einzelne Motive in der Motivreihe, indem Sie die Breiten- und Höheneinstellungen anpassen. Geben Sie im Abstand-Feld die Entfernung zwischen jeder Wiederholung ein. Wenn die Motive nicht ganz genau auf die digitalisierte Linie passen, passt die Software den Abstand entsprechend an.

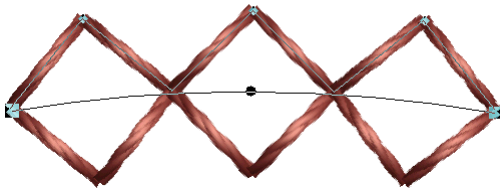


## Motivreihen umformen



Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.





Formen Sie Motivreihen auf dieselbe Art um wie Schriftobjekte. Markieren Sie ein Motivlinien-Objekt und klicken Sie auf das Umformen-Symbol.



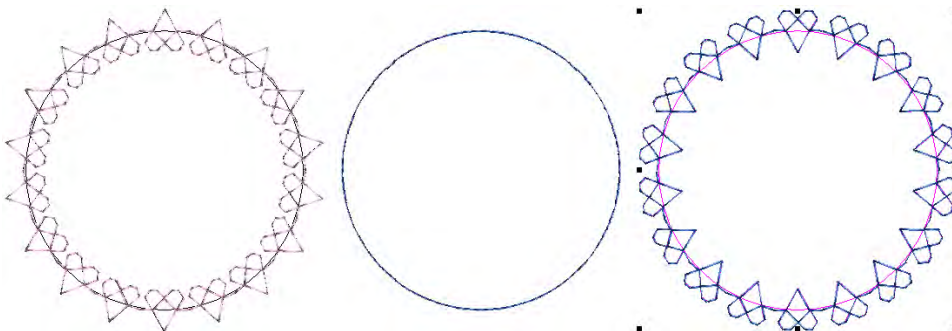
Benutzen Sie die Kontrollpunkte, um Kontur und Motivabstände anzupassen:

- Ziehen Sie am Größensymbol, um das Objekt proportional zu skalieren.
- Rechts-/Linksklicken Sie, um Umformungspunkte hinzuzufügen.
- Klicken und ziehen Sie individuelle Motive zum Justieren des Abstands.
- Markieren Sie die Umformungspunkte und drücken Sie die <Leertaste>, um zwischen Eck- und Kurvenpunkten hin und her zu schalten.

## Motivausrichtung

-  Benutzen Sie Digitalisieren > Kreis / Oval, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen kreisförmige Formen zu digitalisieren.
-  Benutzen Sie Digitalisieren > Rechteck / Quadrat, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen rechteckige Formen zu digitalisieren.
-  Benutzen Sie Kontext > Um X spiegeln, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln.
-  Benutzen Sie Kontext > Um Y spiegeln um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln.

Wenn Sie ein kreisförmiges Konturobjekt (mithilfe des Kreis/Oval-Werkzeugs) mit einem asymmetrischen Motiv digitalisieren, verläuft das Motiv innerhalb des Kreises gegen den Uhrzeigersinn. Rechteck-Objekte platzieren das Motiv außerhalb der Form. Wenn Sie die Ausrichtung umkehren möchten, wenden Sie zuerst Um X oder Y spiegeln auf das Einfachlaufstich-Objekt und dann erst das Motiv an.



Wenn Sie das Motiv bereits erstellt haben und es invertieren möchten, markieren Sie zuerst das Objekt und klicken Sie dann auf Einfachlaufstich. Danach invertieren Sie es mithilfe von Um X oder Y spiegeln und markieren das gewünschte Motiv erneut.

## Motivfüllstiche

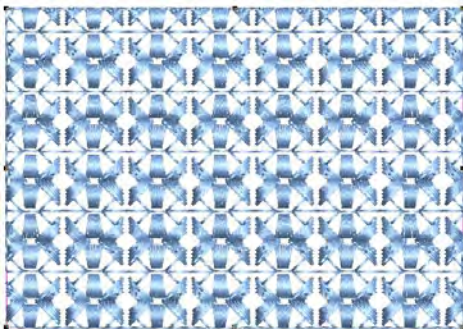


Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv**, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

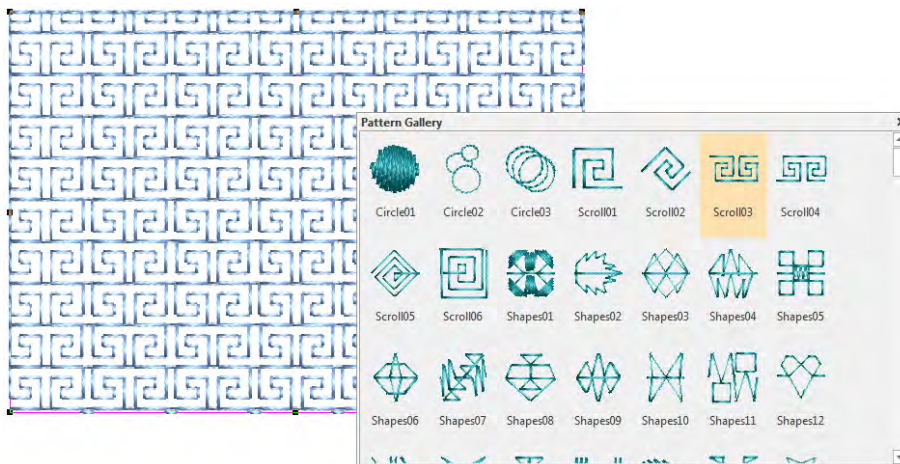


Benutzen Sie **Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren**, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

Benutzen Sie Motivfüllstich in Kombination mit Geschlossene Form digitalisieren oder jeder anderen verfügbaren Geschlossene-Form-Digitalisierungsmethode. Digitalisieren Sie Motivfüllstiche wie ganz normale Steppfüllstiche. Klicken Sie für Eckpunkte. Rechtsklicken erstellt Kurvenpunkte. Sobald die Start- und Endpunkte eingegeben sind, werden die Motivfüllstiche anhand der aktuellen Einstellungen erstellt.



Alternativ wenden Sie Motivfüllstich auf vorhandene geschlossene Objekte an. Ändern Sie Motive wie gewünscht über das **Objekteigenschaften-Dialogfeld**.



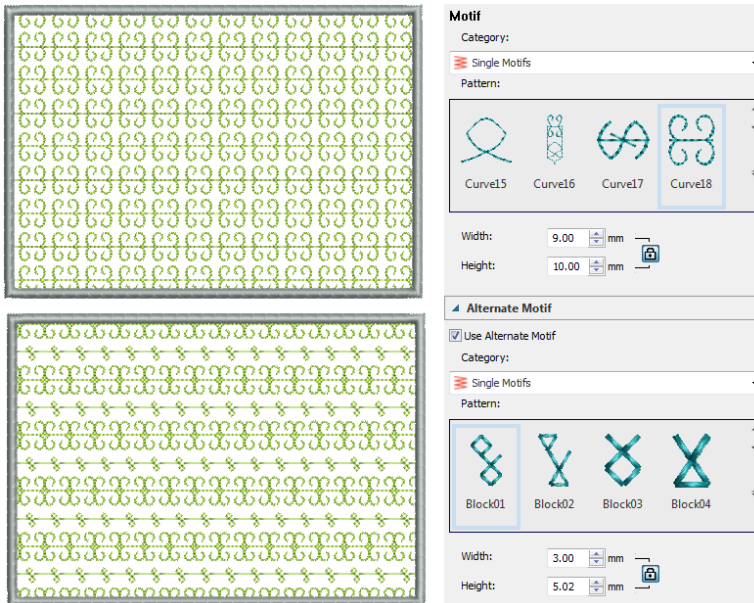
Die Bezeichnung **Schwarzstickerei** kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Sie können den speziellen Schwarzfüllstich-Mustersatz benutzen, um attraktive Zierleisten oder geometrische Muster zu erstellen.

## Alternierende Motivfüllstiche

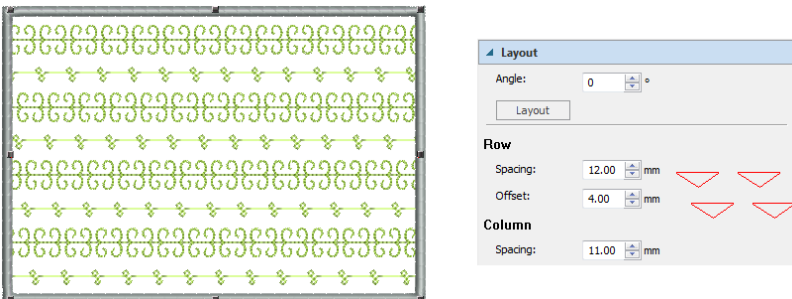


Benutzen Sie **Objekteigenschaften > Füllstich > Motiv**, um dekorative offene Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus einem Motivarchiv aus.

Sie können verschiedene Motive für vorwärts und rückwärts verlaufende Reihen auswählen. Haken Sie das 'Alternierendes Motiv Benutzen'-Kontrollkästchen ab und wählen Sie ein komplementäres Motiv aus der Mustergalerie aus. Vorwärts- und Rückwärtsreihe von Motiven haben ihre eigenen Breite- und Höhe-Einstellungen.



Benutzen Sie die Layout-Einstellungen, um den Reihenabstand zu steuern. Weitere Informationen finden Sie weiter unten.



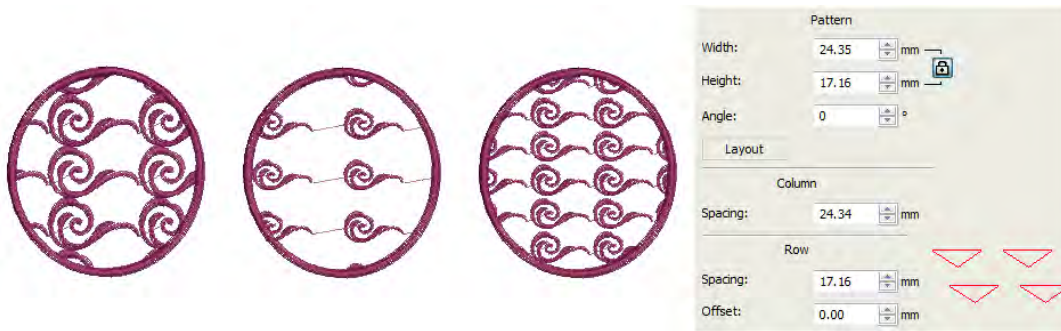
Probieren Sie aus, alternierende Motive mit bogenförmigen Füllsticheffekten wie 3D-Krümmung zu kombinieren. Siehe auch Kurvenfüllstiche.



### Motivmuster-Einstellungen anpassen

Sie können Größe und Abstand des Motivfüllstichs analog zu Motivlinien anpassen. Die selben Bedienelemente sind auch für die Mustergröße vorhanden. Der Abstand ist die Entfernung zwischen jeder Musterwiederholung, mit der Ausnahme, dass Sie bei einer Motivfüllung sowohl

Reihen- als auch Spaltenabstand einstellen können. Standardmäßig entspricht der Spaltenabstand der Musterbreite, während der Reihenabstand der Musterhöhe entspricht.



Bei Motivfüllstichen können Sie zudem mithilfe der Winkel-Einstellung eine Ausrichtung für die gesamte Füllung angeben.



Zusätzlich können Sie eine Reihe gegenüber der nächsten versetzen. Halten Sie den Mauszeiger für eine grafische Darstellung über das Feld.

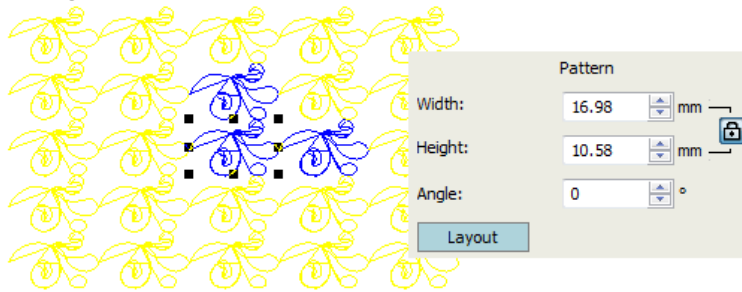


Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Layout.

## Motiv-Layouts visuell anpassen

Motiv-Layouts können mithilfe der Layout-Funktion interaktiv angepasst werden. Mithilfe von 'Richtmotiven' können Sie die gesamte Motivfüllung direkt auf dem Bildschirm skalieren, Abstände

festlegen, umwandeln und versetzen.

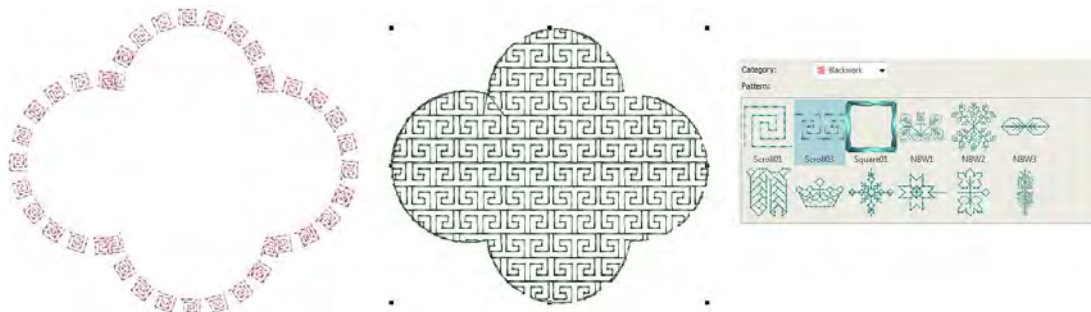


Klicken Sie auf die Layout-Schaltfläche. Die drei Richtmotive werden angezeigt und blau hervorgehoben. Referenzmotive werden in Gelb angezeigt. Mit jedem Richtmotiv können Sie eine andere Einstellung ändern. Vergrößern Sie Ihre Ansicht der ausgewählten Richtmotive und passen Sie diese an, um den von Ihnen gewünschten Effekt zu erzielen...

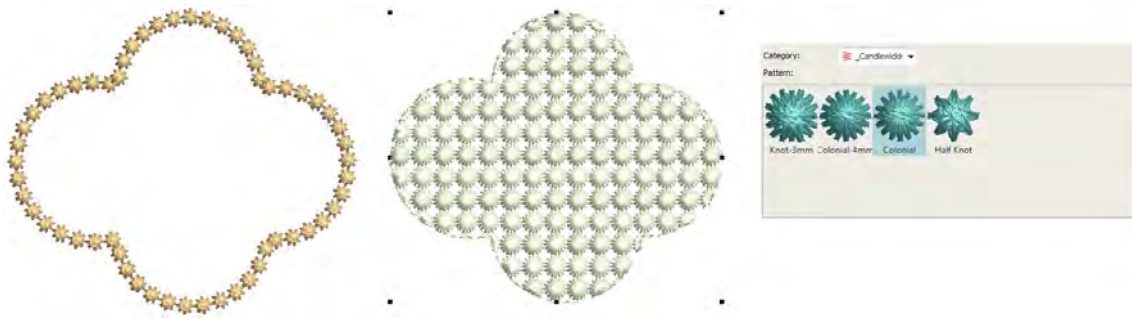
- Klicken Sie auf das mittlere Richtmotiv, um die Drehpunkte zu aktivieren. Ziehen Sie an den Punkten, um die Motive zu drehen oder schrägzustellen.
- Klicken und ziehen Sie das oberste Richtmotiv, um den Spaltenabstand und die Reihenversetzungen anzupassen.
- Benutzen Sie das Richtmotiv an der Seite, um den Reihenabstand zu ändern.
- Alle Richtmotive können benutzt werden, um Motive zu skalieren oder die Höhen- und Breitereinstellungen unabhängig voneinander zu ändern. Klicken und ziehen Sie einfach an den Größepunkten.
- Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe> oder zum Abbrechen auf <Esc>.

## Dekorstiche

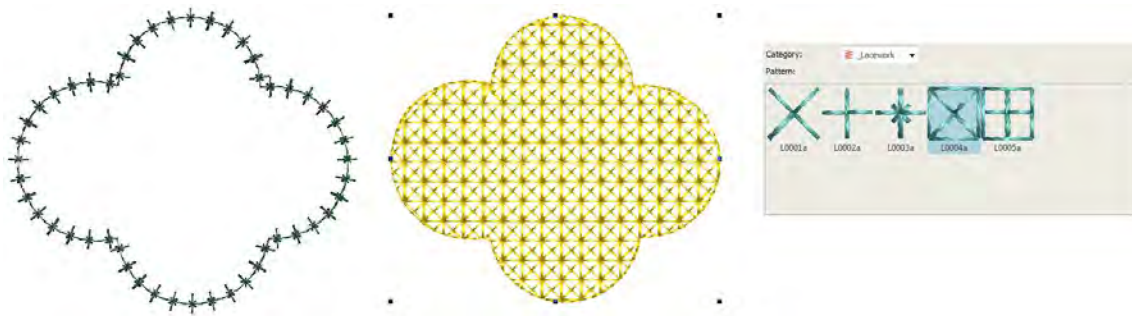
Neben der Standard-Motivgalerie bietet die Software auch eine Reihe von Experten- oder Dekor-Motivfüllstichen. Die Bezeichnung Schwarzstickerei beispielsweise kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Ältere Stickmuster sind in der Regel eher eckig, wohingegen spätere Stickmuster mehr diagonale Stiche verwenden. Schwarzstickerei setzt nur einige wenige einfache Stiche ein, um komplexe Stickmuster zu erstellen. Sie kann benutzt werden, um Kleidungsstücke oder Artikel wie Taschentücher, Servietten, Tischdecken und Zierdeckchen zu verzieren.



Der Knötchenstich ist eine traditionelle 'Weiß-auf-Weiß'-Sticktechnik, welche normalerweise mit starken Baumwollgarnen auf weißem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Die Benutzung von Farben ist jedoch mehr und mehr im Kommen. Die benutzten Stiche sind hauptsächlich Knoten (Kolonial- und Knötchenstich) sowie Stielstiche. Knötchenstich kann benutzt werden, um weiße Bettwäsche, Kissen und Kleidung zu besticken. Knötchenstich-Kontur eignet sich für kunstvolle Umrandungen.



Gitterfüllstich besteht aus einem offenen, quadratischen, spalterähnlichen Muster und verleiht Objekten ein spitzenähnliches Aussehen. Bei Gitterfüllstichen können Sie das Layout der voreingestellten Muster anpassen. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.



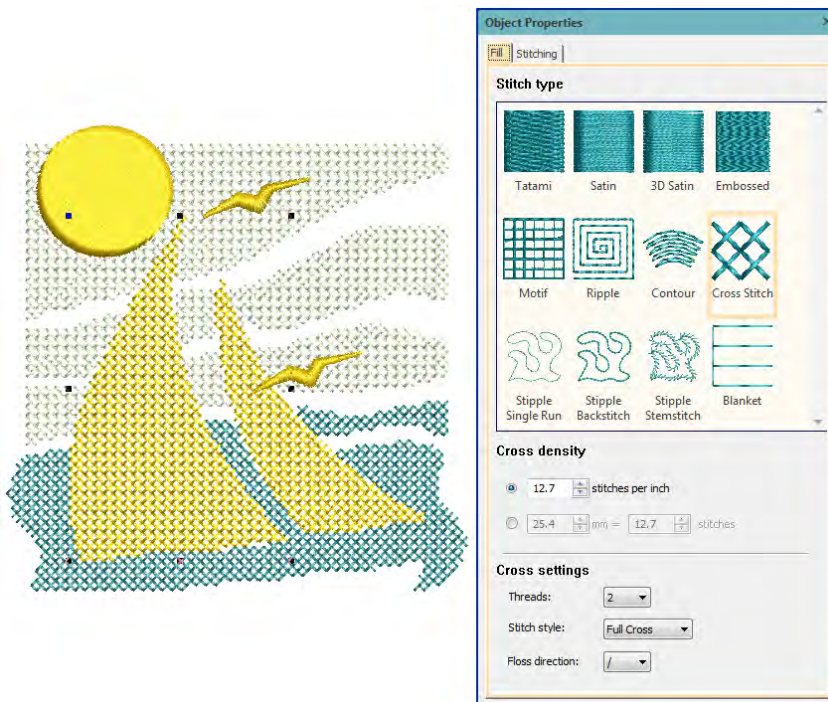
# KREUZSTICH



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Kreuzstich, um offene Musterfüllungen mit Kreuzen zu erstellen, die zum Standard-Raster für das gesamte Stickmuster passen.

Kreuzstiche sind eine beliebte Technik, um grosse Flächen mit wenigen Stichen zu füllen. Kreuzstich wird manchmal mit Applikation kombiniert. Der Kreuzfüllstich ist dem Motivfüllstich ähnlich, wird jedoch anders erstellt. Kreuze in separaten Objekten liegen genau auf einer Linie, wenn dasselbe Stichverhältnis benutzt wird. Der Grund liegt darin, dass Kreuzstichfüllungen mithilfe eines universellen Rasters und nicht Objekt für Objekt erstellt werden. An den Objektändern werden Teile der Kreuzformen so erstellt, dass keine Lücken entstehen. Bei Kreuzstichfüllungen werden unter und entlang der Kreuzstiche Streckenlaufstiche erstellt. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

Um die Einstellungen anzupassen, markieren und doppelklicken Sie ein Objekt. Wählen Sie Kreuzstich aus, falls er nicht schon ausgewählt ist.

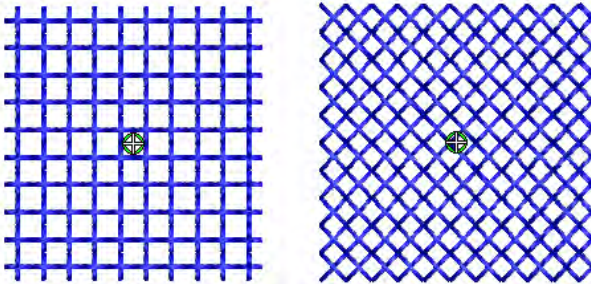


Zu den Kreuzstich-Einstellungen gehören:

Einstellung	Zweck
Kreuzdichte	Kontrolliert die Kreuzstichgröße anhand der Stoffmenge anstelle der tatsächlichen Größe. Kreuze in verschiedenen Objekten sind genau aneinander ausgerichtet, wenn dieselbe Kreuzstichdichte benutzt wird.

Einstellung	Zweck
Fäden	Legt fest, wie oft – 2-, 4- oder 6-mal – der Faden über dasselbe Kreuz sticht, um es dicker zu machen.
Stichstil	Legt fest, ob Volles Kreuz (X), diagonal oder aufrecht (+). Der Stichstil hat keine Auswirkung auf die Rasterausrichtung, wenn dieselbe Stichgröße benutzt wird.
Faserrichtung	Kontrolliert, wie der obere Balken des Kreuzstiches - d.h. der gesamte Stich - ausgerichtet ist: vorwärts oder rückwärts für diagonale Volle Kreuze, waagrecht oder senkrecht für aufrechte Volle Kreuze.

Kreuzstich kann aufrecht oder diagonal sein. Beachten Sie, dass sich der Stichwinkel nicht auf das Kreuzstich-Raster auswirkt.



Das Kreuzstich-Raster wird nicht angezeigt, Sie können jedoch das Hintergrund-Raster auf Kreuzstichgröße stellen, um zu sehen, wie das Raster benutzt wird. Siehe Raster und Richtlinien.

## Mäanderfüllstiche

Die Mäanderfüllstichung ist eine Methode zur Erstellung texturierter Auffüllungen von sich windenden Laufstichen, welche innerhalb einer Umrandung mehr oder weniger zufällig verteilt angelegt werden. Sie kann bei geschlossenen Objekten angewendet werden, die einen einzigen Stichwinkel besitzen. Sie können die Stichtichte in Mäanderstich-Objekten kontrollieren, indem Sie die Stichelänge und den Schlingenabstand justieren.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäander-Einzellaufstich, um Füllung aus Laufstichen zu erstellen, die sich innerhalb einer Umrandung winden.

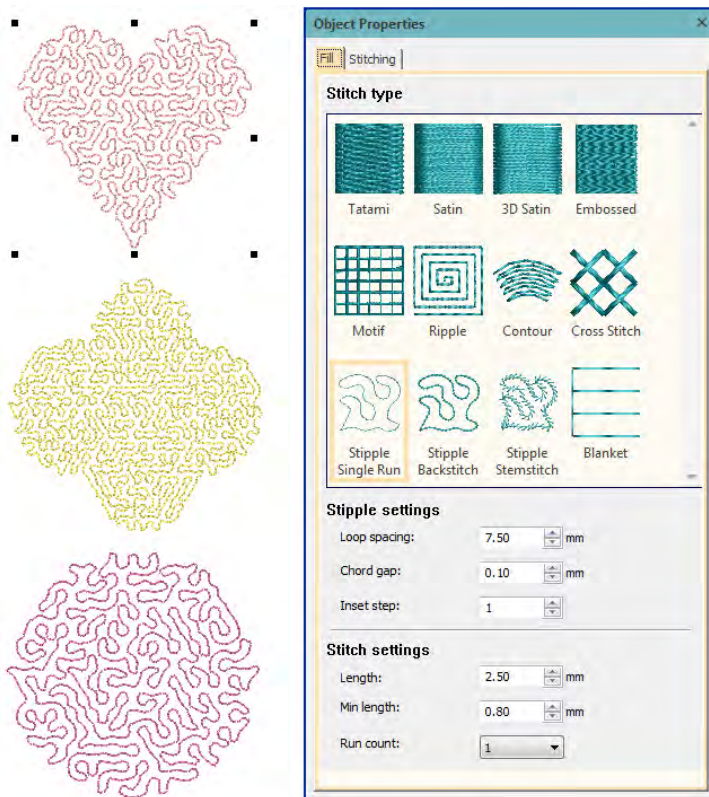


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderstielstich, um breitere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Stielstichkonturen zu erstellen.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderrückstich, um breitere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Rückstichkonturen zu erstellen.

Mäanderfüllstiche bestehen eigentlich aus einem langen, sich windenden Laufstich. Es stehen drei Arten zur Verfügung - Einfach-, Stiel- und Rückstich. Wenden Sie sie an wie jede andere Füllstichart.



## Mäanderstich-Werte

Das Mäanderstich-Werte-Feld hilft Ihnen dabei, den Mäandereffekt zu steuern. Passen Sie den Schlingenabstand für dichtere oder offenere Stickung an. Passen Sie den Einlagenschritt an, um die Randzugabe von der Objektkontur anzupassen.



## Stichwerte

Stellen Sie die Laufstich-Einstellungen im Stichwerte-Feld ein. Passen Sie die Stichlänge für glattere oder engere Kurven an. Die Laufstichanzahl legt die Anzahl der Stichwiederholungen – z.B. 1, 3, 5, 7, 9 – und damit die Stichdicke fest. Stielstich und Rückstich bieten weitere Einstellungen. Siehe auch Konturen.

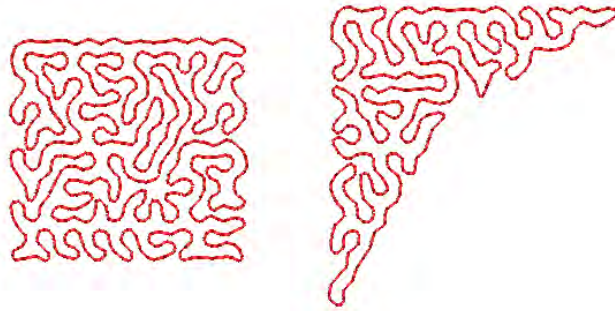


## Mäanderfüllstiche umformen



Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Auch wenn sie aus Laufstichen bestehen, können Mäanderfüllstich-Objekte umgeformt werden wie jedes andere Geschlossene Objekt.



## KURVENFÜLLSTICHE

Die Software bietet mehrere Methoden zur Erstellung kurvenförmiger Stickung. Der Konturfüllstich folgt den Konturen einer Form und erstellt einen kurvenartigen Helldunkel-Effekt. Relief-Füllstich wird erzeugt, indem ein Stichmuster von einem gemeinsamen Mittelpunkt aus spiralförmig nach nach außen verläuft. Florentine-Effekt kann zur Erstellung eines fließenden Sticheffekts entlang einer digitalisierten Linie auf gefüllte Objekte angewendet werden. Sternfüllstich erzeugt in den meisten Füllsticharten radiale, sich wendende Stiche.



### Konturfüllstiche



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Konturstich, um Stiche zu erstellen, die den Objektkonturen folgen und so einen gebogenen Licht-und-Schatten-Effekt erzeugen.

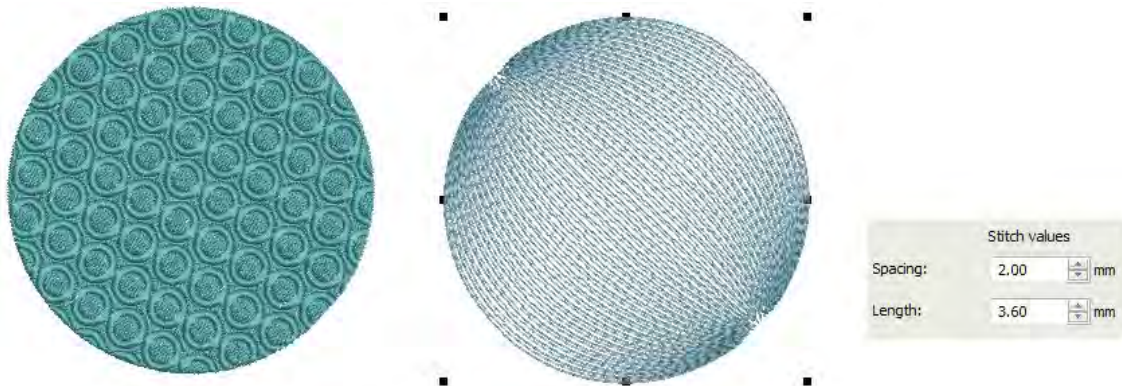


Benutzen Sie Digitalisieren > Kreis / Oval, um mit den aktuellen Sticheinstellungen im Handumdrehen kreisförmige Formen zu digitalisieren.

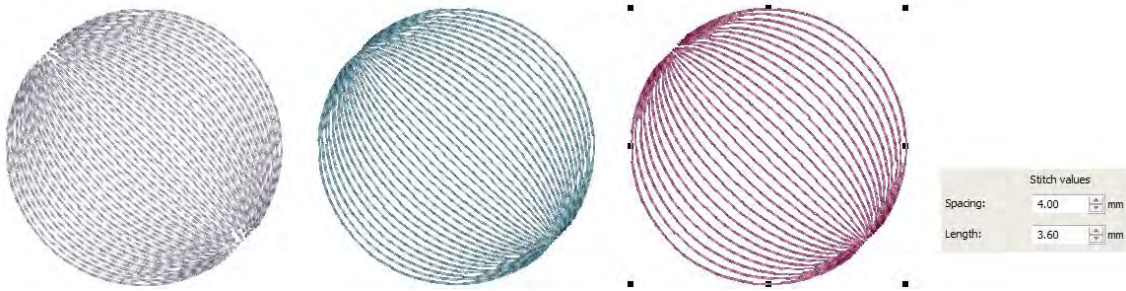


Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Spaltenformen mit variierender Breite zu digitalisieren, wobei der Stichwinkel bei jedem Punktepaar eingestellt wird.

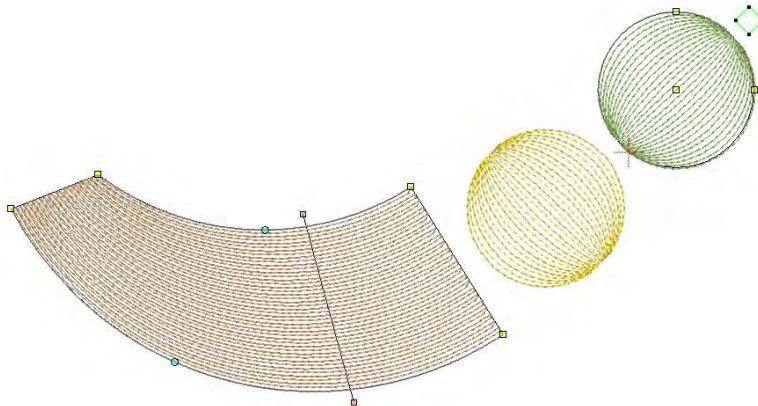
Konturstich ist eine gebogene Füllstichart – Stiche folgen den Konturen einer Form, wobei sie einen gebogenen ‚Licht-und-Schatten‘-Effekt hervorrufen. Benutzen Sie ihn, um - als Kontrast zu flacheren Füllungen mit Satin- oder Steppstich - den Eindruck von Bewegung zu erzeugen. Er kann zusammen mit den Kreis- oder Blöcke digitalisieren-Eingabewerkzeugen benutzt werden.



Stichlänge für glattere oder engere Kurven anpassen. Passen Sie den Stichabstand für eine dichtere oder offenere Stickung an.



Der Stichwinkel wirkt sich kaum auf das Musterlayout aus, der Startpunkt in Kreisobjekten jedoch schon.

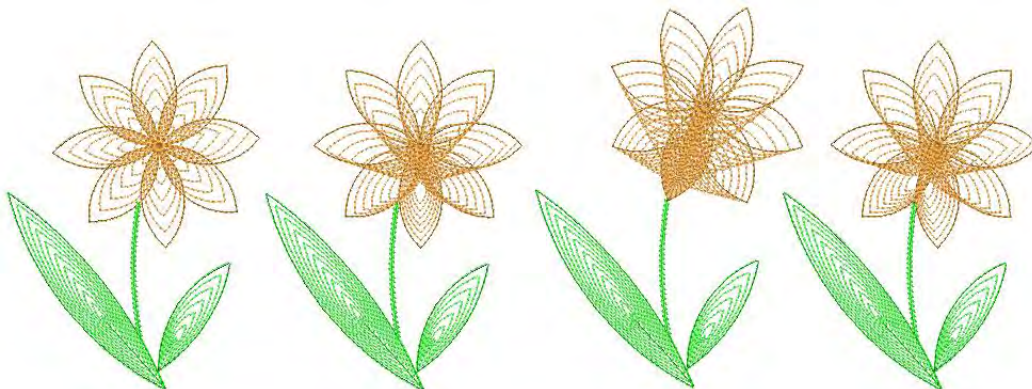


## Relief-Füllstiche

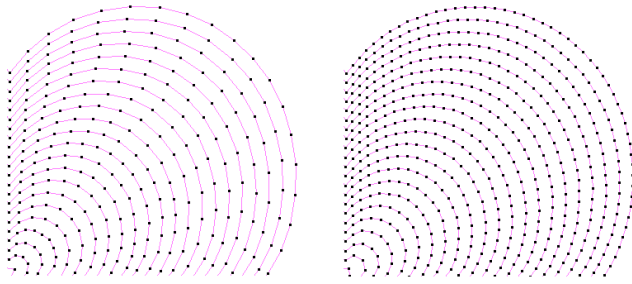


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > Reliefstich, um spiralförmig von der Mitte eines gefüllten Objekts nach außen verlaufende Stiche zu erstellen.

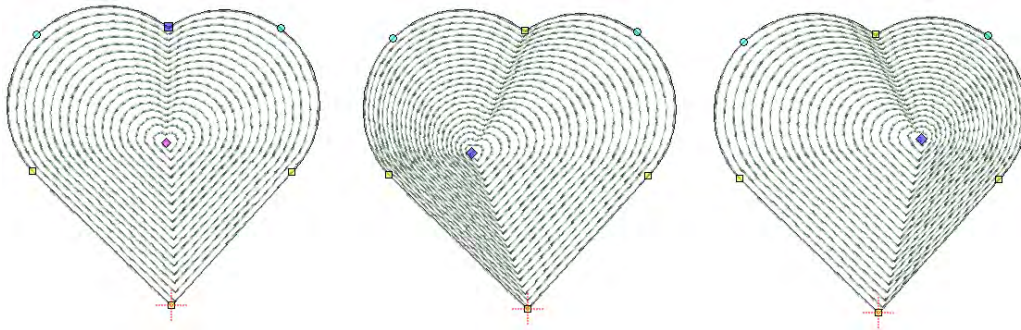
Reliefstich-Füllung ist mit dem Konturstich verwandt und sorgt für ein ähnliches Erscheinungsbild (mit festgelegter Anzahl von Linien und variablem Abstand), verläuft jedoch spiralförmig von der Mitte eines gefüllten Objekts nach außen. Sie können auf jedes gefüllte Objekt angewendet werden. Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.



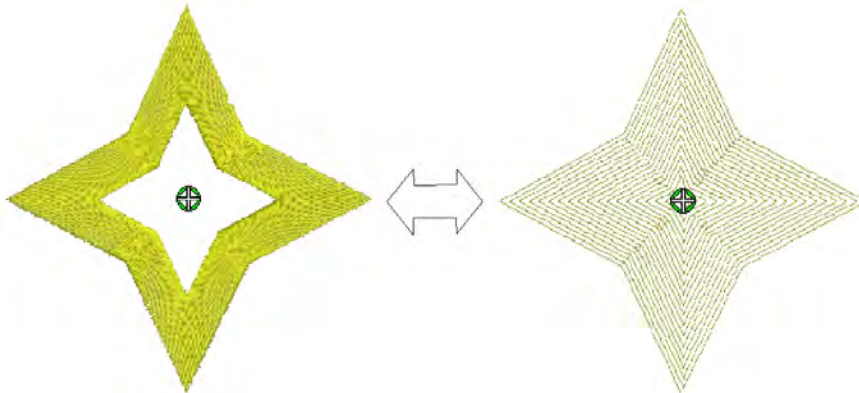
Passen Sie den Stichabstand für eine dichtere oder offenere Stickung an. Stichlänge für glattere oder engere Kurven anpassen.



Die Mitte des Reliefstichs kann mit dem Umformen-Werkzeug verschoben werden.



Wenn das Objekt einen Leerraum aufweist, wird dieser bei der Anwendung von Reliefstich ignoriert, ist jedoch weiterhin vorhanden, wenn andere Sticharten angewendet werden.



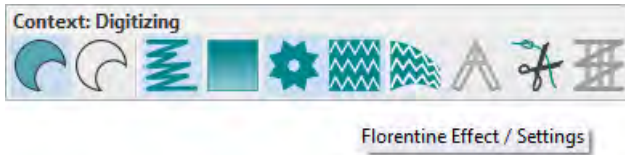
Einer unserer Kunden bemerkte zum Einsatz von Reliefstich-Füllung: "Die Effekte, die sich mit Reliefstich-Füllung und einfachen Objekten erzielen lassen, sind schlicht endlos."

## Florentine-Füllungen

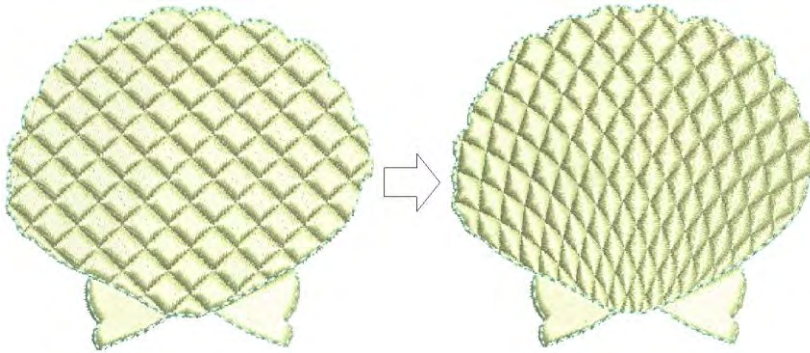


Benutzen Sie Florentine-Effekt > Anwenden oder schließen Sie Florentine-Effekt für neue oder markierte Objekte aus. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

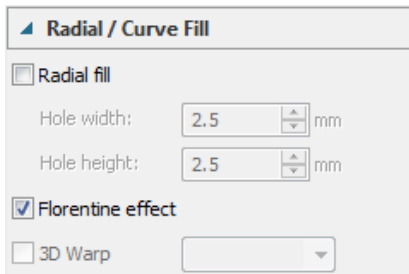
Der Florentine-Effekt konturiert Füllstiche entlang einer digitalisierten Hilfslinie. Die Stiche folgen der Linie, behalten dabei jedoch eine gleichmäßige Dichte und ein gleichmäßiges Nadeldurchdringungsmuster bei. Der Effekt auf normale Steppstich-Muster, Geprägte Füllstiche sowie auf Motivfüllstiche angewendet werden. Er wird allerdings nicht auf Kontur-Objekte angewendet. Um den Effekt auf neue Objekte anzuwenden, markieren Sie ein Digitalisierwerkzeug und klicken Sie auf den Schalter in der Kontext-Werkzeuggestreife. Siehe auch Eingabemethoden.



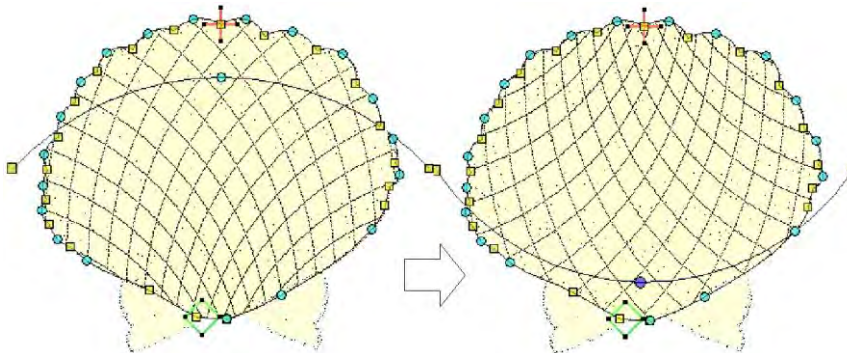
Um den Effekt auf vorhandene Objekte anzuwenden, markieren Sie ein gefülltes Objekt und wählen Sie im Effekte > Radial- / Bogenförmiger Füllstich-Feld eine Option aus.



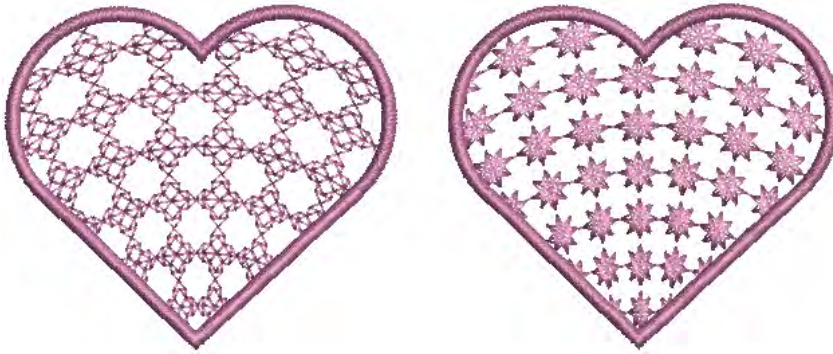
Benutzen Sie kleinere Stichlängen – z.B. 4,00 mm oder weniger –, um beste Ergebnisse zu erzielen.



Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um die Form der Kurve zu verändern. Drücken Sie zur Fertigstellung auf <Eingabe>.



Benutzen Sie es mit Motivfüllstichen als Alternative zur 3D-Krümmung.



## Sternfüllstiche

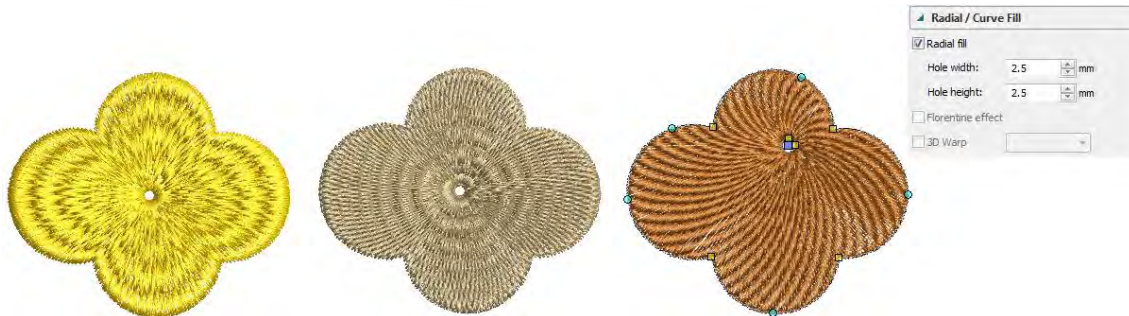


Benutzen Sie Kontext > Radialfüllstich, um Füllstichverlauf für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Sternfüllstich erzeugt radiale, sich wendende Stiche in mehreren Sticharten, darunter Satinstich und Steppstich. Benutzen Sie Steppstich-Muster, um den Effekt zu verstärken. Die Stiche werden vom äußeren Rand zur geometrischen Mitte hin generiert. Um den Effekt auf neue Objekte anzuwenden, markieren Sie ein Digitalisierwerkzeug und klicken Sie auf den Schalter in der Kontext-Werkzeugleiste. Der Effekt wird auf alle neu digitalisierten gefüllten Objekte angewendet. Er wird allerdings nicht auf Kontur-Objekte angewendet. Siehe auch Eingabemethoden.

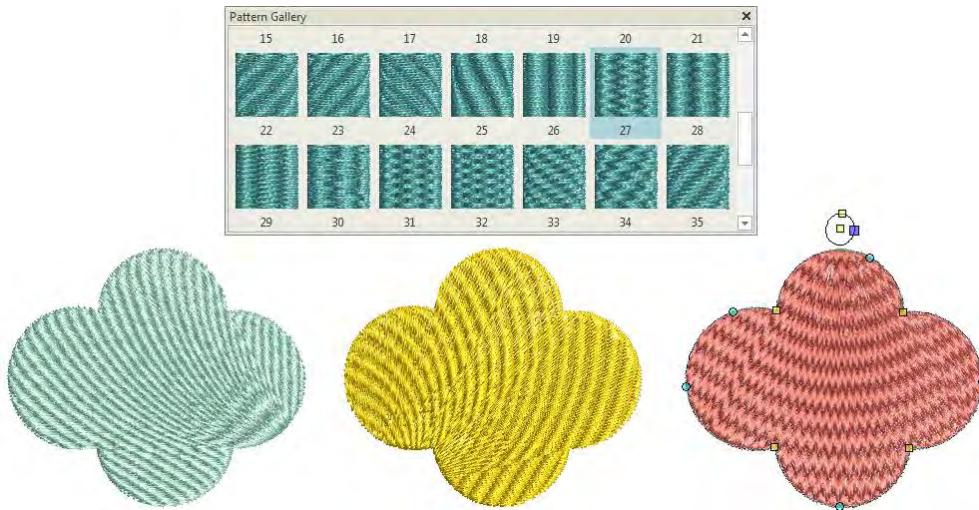


Um den Effekt auf vorhandene Objekte anzuwenden, markieren Sie ein gefülltes Objekt und wählen Sie im Effekte > Radial- / Bogenförmiger Füllstich-Feld eine Option aus.



Sternfüllstich kann auf mehrere Objektformen angewendet werden – Geschlossen, Kreis und Rechteck. Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um den Effekt zu modifizieren. Die Größe des Leerraums kann entweder interaktiv oder über die Objekteigenschaften verändert werden. Er kann mithilfe des Positioniergriffs in der Mitte verschoben werden.

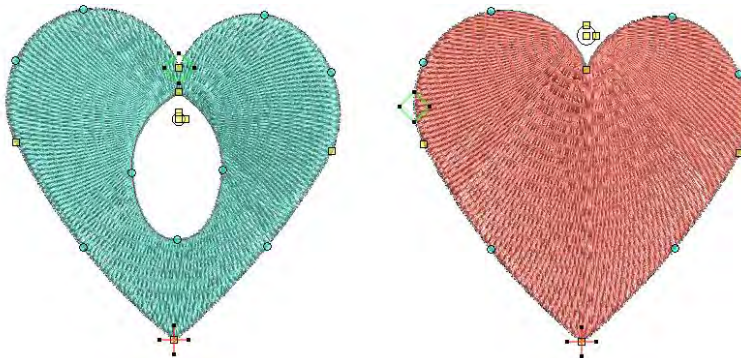
Anders als beim Relief-Füllstich kann die Mitte des Sternfüllstichs nach außerhalb der Form oder in einen in der Form liegenden Leerraum verschoben werden, um einen anderen Effekt zu erzielen. Verschiedene Steppstich-Muster erzielen unterschiedliche Effekte. Er kann auch zusammen mit verschiedenen Dekorfüllstichen angewendet werden.



### Tipps zur Verwendung

Nicht alle Muster und Sticheinstellungen oder Objekte (größenabhängig) sind für Sternfüllstich geeignet. Insbesondere für größere Objekte empfiehlt es sich, eine oder mehrere der folgenden Methoden anzuwenden, um eine Bauschung in der Mitte zu vermeiden:

- Vergrößern Sie den Leerraum.
- Verschieben Sie die Mitte in einen vorhandenen Leerraum im Objekt oder ganz außerhalb des Objekts.



- Fügen Sie dem Inneren eine Gezackte Kante hinzu. Siehe auch Gezackte Kante.
- Benutzen Sie einen größeren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um ca. 20%.
- Vermeiden Sie Muster, die Nadeldurchdringungen nahe der Mitte des Objekts hinzufügen.
- Benutzen Sie bei kleineren Objekten eine Kantenlaufstich-Unterlage, um die Anzahl der Stiche in der Objektmitte zu reduzieren. Siehe auch Stichverstärkung.
- Für weniger Probleme und ein besseres Stickergebnis benutzen Sie am besten eine SUK- oder H/E-Sticknadel, falls Ihre Maschine diese Nadelarten benutzen kann.
- Den größten Effekt erzielen Sie, wenn Sie Sternfüllstich bei Ringformen benutzen. Die Größe des Rings sollte etwa 20% des äußeren Durchmessers betragen.

Sie können die vom Sternfüllstich generierten Stichwinkel nicht direkt bearbeiten. Sie können jedoch Zerlegen benutzen, um das resultierende Geschlossene Objekt mit Wendestichen zu bearbeiten.

## Dehnbare geprägte Füllstiche



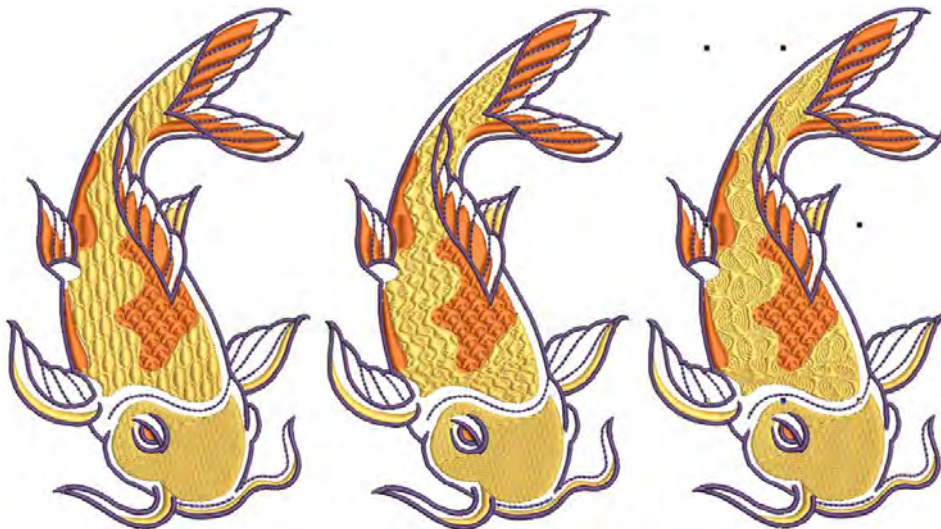
Benutzen Sie Kontext > Dehnbarer Geprägter Füllstich, um Geprägter Füllstich-Muster zu erstellen, die den den Stichwinkeln folgen und sich in der Größe an die Objektbreite anpassen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Dehnbarer geprägter Füllstich ist ein dekorativer Effekt, bei dem das Muster dem Stichwinkel folgt und entsprechend der Breite des Objekts skaliert werden kann. Sie können die Dehnbarer geprägter Füllstich bei einer großen Vielzahl von Objekten und Stichtypen anwenden. Er funktioniert am besten für Satinstückung. Sie wurde speziell für die Objekte gedacht, welche Wendestiche oder eine ständig wechselnde Spaltenbreite aufweisen. Um den Effekt auf neue Objekte anzuwenden, markieren Sie ein Digitalisierungswerkzeug und klicken Sie auf den Schalter in der Kontext-Werkzeugleiste. Der Effekt wird auf alle neu digitalisierten gefüllten Objekte angewendet. Er wird allerdings nicht auf Kontur-Objekte angewendet. Siehe auch Eingabemethoden.



Elastic Embossed Fill / Settings

Im Gegensatz zu normalen geprägten Füllstichen wenden sich dehnbare geprägte Füllstiche zusammen mit der Form...



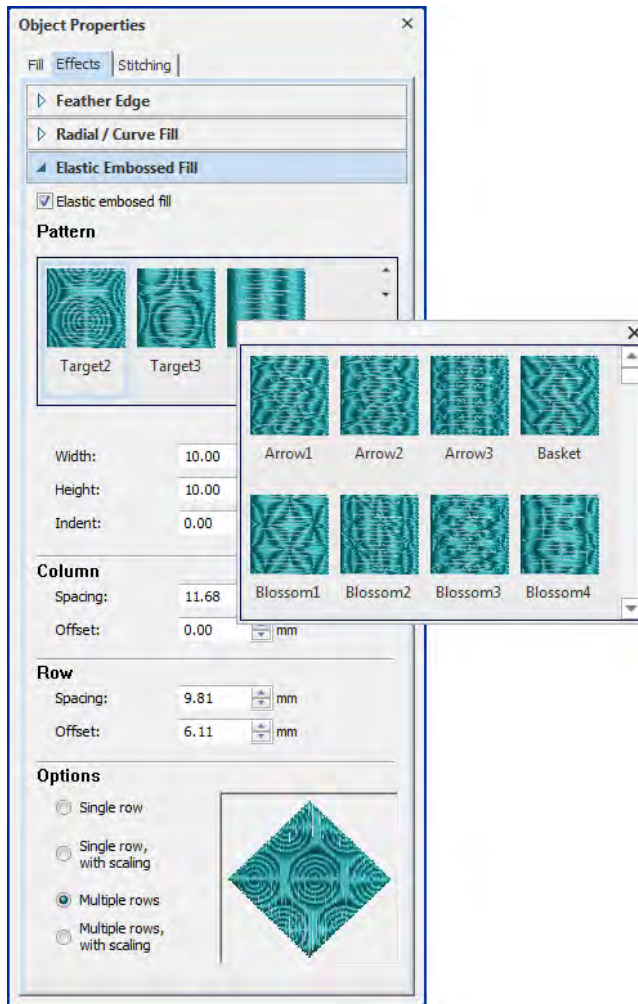
Regulärer Geprägter Füllstich

Dehnbarer Geprägter Füllstich

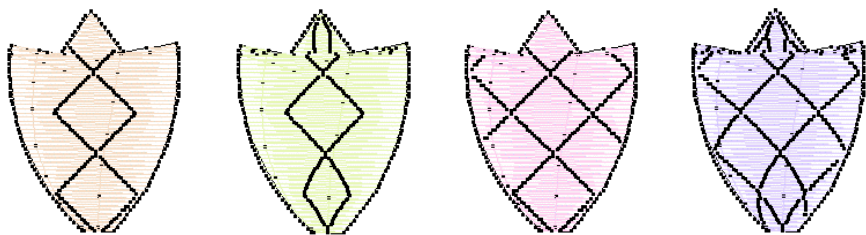
Wenn Sie Satinstückung zusammen mit Dehnbarer Geprägter Füllstich benutzen, sollten Sie Autom. Stichteilung deaktivieren. Siehe auch Satinstückung.

Um dehnbare Dekorstickfüllung zu modifizieren...

- Markieren Sie ein Objekt und wählen Sie Dehnbarer Geprägter Füllstich aus dem Objekteigenschaften > Effekte-Karteireiter aus.

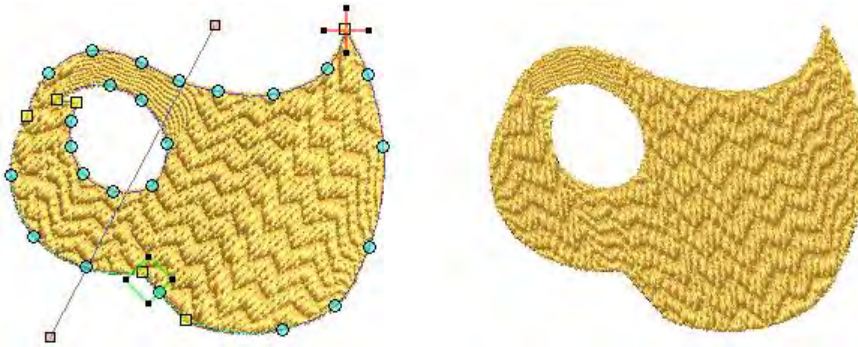


- Wählen Sie ein Muster aus der Mustergalerie aus. Ihnen steht dieselbe Palette an Mustern zur Verfügung wie bei Geprägter Füllstich. Siehe auch Geprägte Füllungen.
- Wählen Sie eine der vier Layout-Optionen.

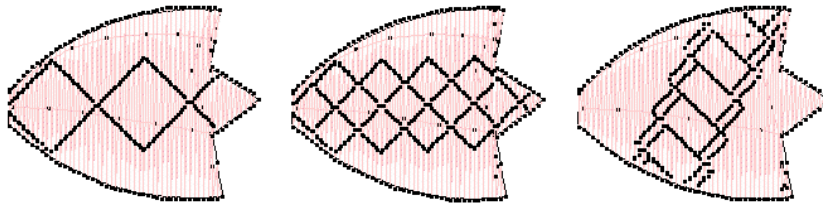


Einzelne Reihe      Einzelne Reihe mit Skalierung      Mehrere Reihen      Mehrere Reihen mit Skalierung

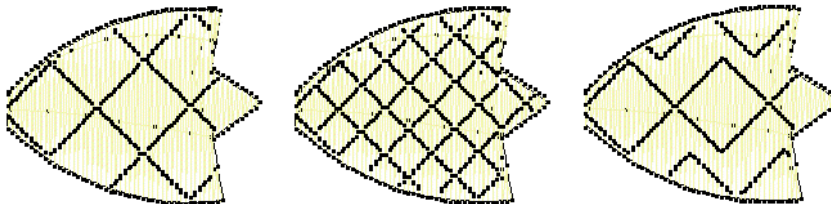
- Auf Wunsch können Sie Stichwinkel anpassen oder hinzufügen. Die Stichwinkel haben großen Einfluss auf die Ausrichtung des Musters.



- Auf Wunsch können Sie die Dehnbarer geprägter Füllstich-Einstellungen anpassen, um Größe, Formeinrückung, Abstand und Muster-Versetzungen zu variieren. Siehe auch Geprägte Füllungen.
- Geben Sie in den Größe X- und Größe Y-Feldern die Ausmaße des größten Musters an, das in dem Effekt enthalten ist.
- Geben Sie in dem Einrückung-Feld die Entfernung zwischen dem ersten Musterelement und der ersten Stichlinie an.
- Geben Sie in dem Spalte-Feld die benötigten Abstand- und Versetzung-Einstellungen an:



- Falls Sie eine Option ausgewählt haben, die mehr als eine Reihe von Mustern verwendet, werden die Felder des Reihe-Feldes nicht verfügbar sein.



- Der geprägte Satinstich wendet sich mit dem Objekt und wird entsprechend skaliert...

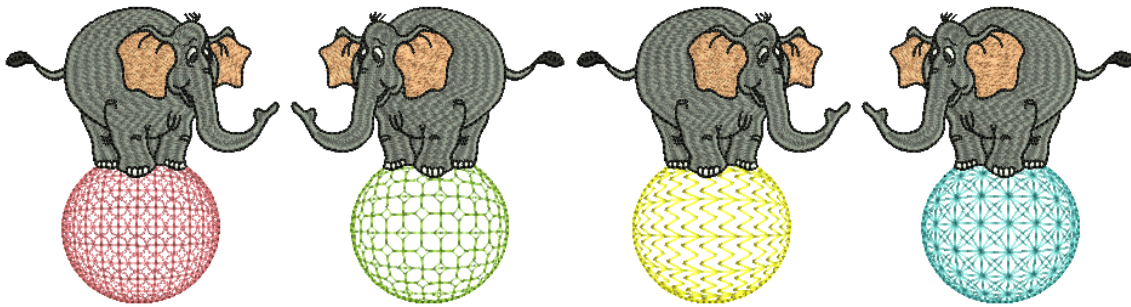


Satinstich-Kontur Dehnbare

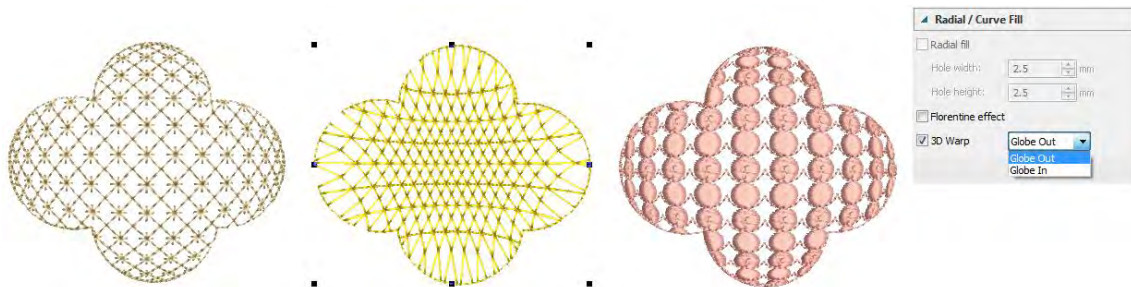
Satinstich-Konturen

### 3D-Krümmung

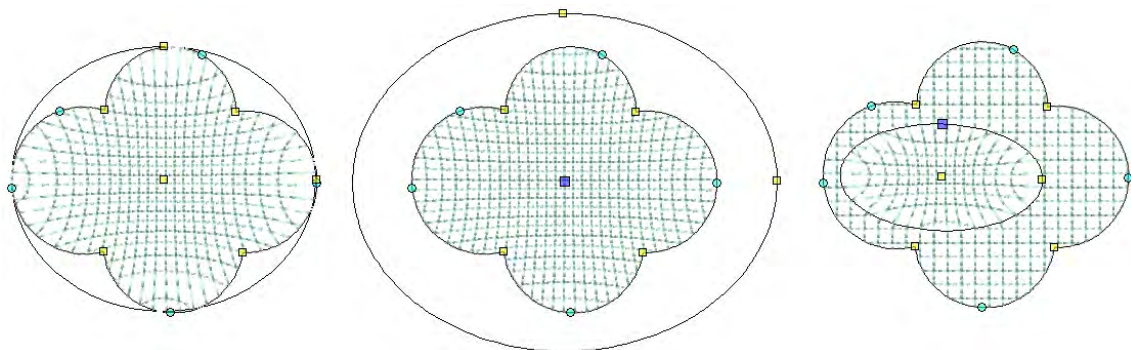
Eine weitere Methode, kurvenförmige Motivfüllstiche zu erstellen, ist die 3D-Krümmung. Benutzen Sie sie, um Formen konkav oder konvex aussehen zu lassen.



Die Benutzung von Kugel EIN in Kombination mit 3D-Krümmung ergibt einen konkaven Effekt, indem Motivgröße und Abstand um einen Mittelpunkt erhöht werden. Kugel AUS gibt eine konvexen Effekt, da Motivgröße und Motivabstand reduziert werden.



Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um die Form der 3D-Krümmung-Hüllkurve benutzerdefiniert anzupassen. Sie können den Effekt auf ein ganzes Objekt oder auf einen bestimmten Teil der Füllung anwenden.



Sie können Schichten aus farbigen Motiven erstellen, indem Sie ein Objekt duplizieren und eine andere Farbe darauf anwenden. Zum Beispiel können Sie nach der Auffüllung einer Form mit Kreisen eine zweite Lage erstellen, diese versetzen und eine andere Farbe dafür verwenden. Sie können darüber hinaus dann auch Effekte wie z.B. Kugel AUS auf den gesamten Motivfüllstich anwenden.

## GEZACKTE KANTE

Benutzen Sie Gezackte Kante, um raue Kanten oder Schattierungseffekte zu erstellen sowie Fell und andere flauschige Strukturen in Ihrem Stickmuster zu imitieren.



### Erstellen gezackter Kanten



Benutzen Sie Kontext > Gezackte Kante, um Gezackte Kante für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

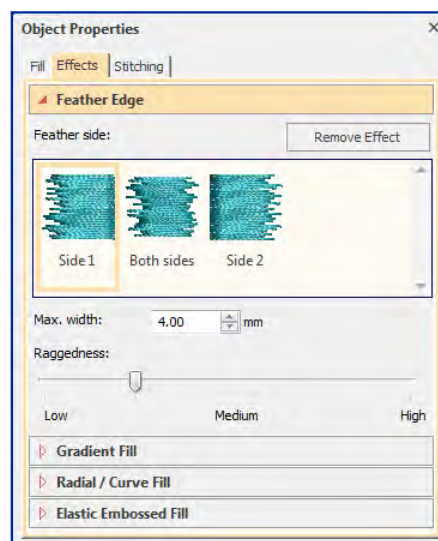
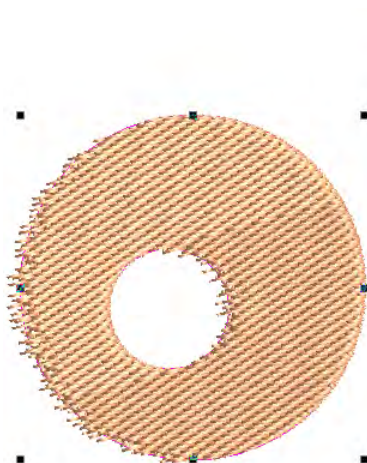


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Gezackte Kante, um raue Kanten und Schattierungseffekte zu erstellen oder flauschige Strukturen zu imitieren.

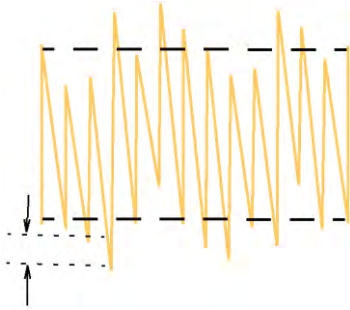
Um den Effekt auf neue Objekte anzuwenden, markieren Sie ein Digitalisierwerkzeug und klicken Sie auf den Schalter in der Kontext-Werkzeugleiste. Der Effekt wird auf alle neu digitalisierten gefüllten Objekte angewendet. Er wird allerdings nicht auf Kontur-Objekte angewendet. Siehe auch Eingabemethoden.



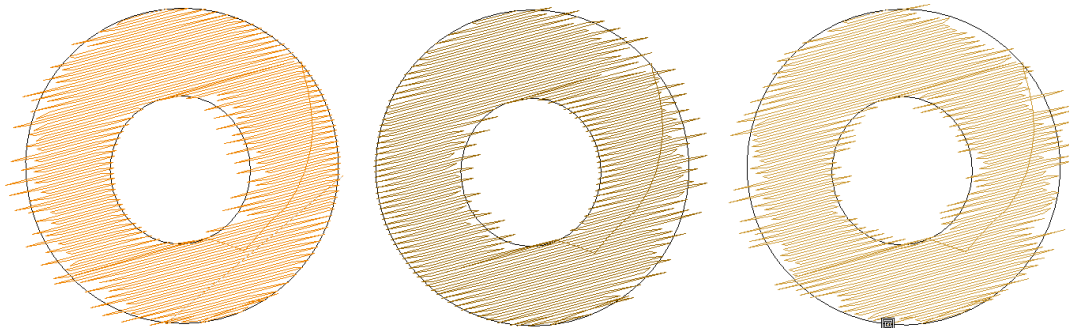
Um den Effekt auf vorhandene Objekte anzuwenden, markieren Sie ein gefülltes Objekt und wählen Sie im Effekte > Gezackte Kante-Feld eine Option aus.



Benutzen Sie den Unregelmäßigkeit-Schieberegler, um den Grad der Strukturierung festzulegen. Benutzen Sie die Max. Breite-Einstellung, um den Stichbereich zu bestimmen, in den die Stiche fallen sollen.



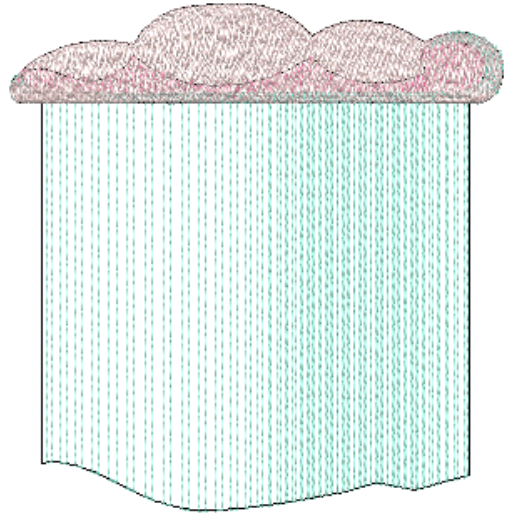
Sie können den Effekt auf eine oder beide Seiten des Objekts anwenden.



Um den Effekt aus markierten Objekten zu entfernen, klicken Sie auf die Effekt entfernen-Schaltfläche.

## FÜLLSTICHVERLAUF

Bei der Füllstichverlauf-Funktion werden die Füllabstände von dicht bis weit variiert, was Schatten- und Farbeffekte ergibt, die manuell nur schwierig herzustellen wären. Sie bietet eine einfache Art, in einem gefüllten Muster für Abwechslung und die Illusion von Tiefe zu sorgen. Am besten benutzen Sie sie zusammen mit Steppstichfüllung. Wenn Sie diese anwenden, werden die aktuellen Abstand-Einstellungen – einschließlich von Autom. Abstand und Bruchzahliger Abstand – ignoriert. Andere Stickeffekte werden jedoch immer noch angewendet.



### Farbverläufe erstellen



Benutzen Sie Kontext > Füllstichverlauf, um Füllstichverlauf für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, variiert der Stichabstand zwischen dichter und offener Füllung. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



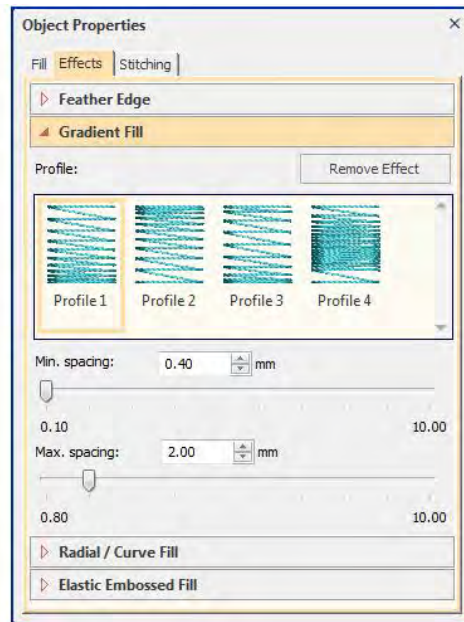
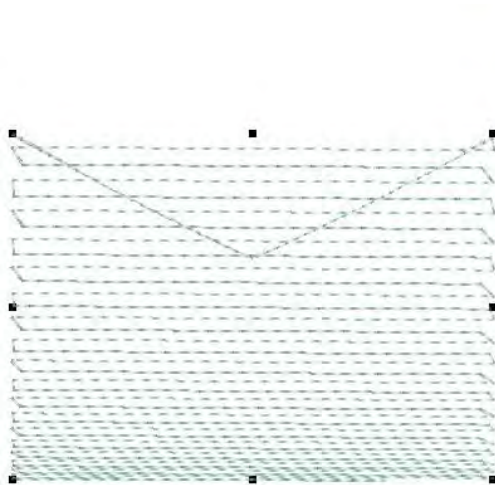
Benutzen Sie Objekteigenschaften > Effekte > Füllstichverlauf, um Perspektiv- und Schattierungseffekte zu erstellen.

Um den Effekt auf neue Objekte anzuwenden, markieren Sie ein Digitalisierwerkzeug und klicken Sie auf den Schalter in der Kontext-Werkzeuggestreife. Der Effekt wird auf alle neu digitalisierten gefüllten Objekte angewendet. Er wird allerdings nicht auf Kontur-Objekte angewendet. Siehe auch Eingabemethoden.

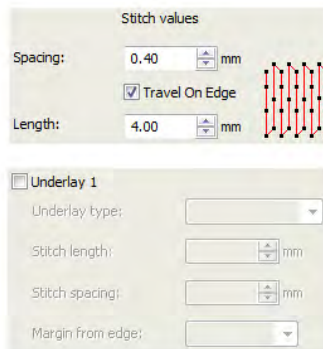
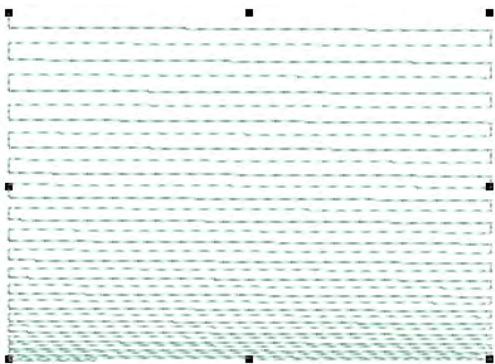


Gradient Fill / Settings

Um den Effekt auf vorhandene Objekte anzuwenden, markieren Sie ein gefülltes Objekt und wählen Sie im Effekte > Füllstichverlauf-Feld eine Option aus. Füllstichverlauf kann auf Steppstich- oder Satinstichobjekte angewendet werden. Benutzen Sie ein beliebiges der voreingestellten Profile.



Wenden Sie Kanten-Transportstiche an, um unterliegende Transportstiche an die Ränder eines Objekts zu zwingen, damit sie durch offene Sticking hindurch nicht sichtbar sind. Wegen seiner offenen Sticking wird Füllstichverlauf daher auch am besten ohne Autom. Unterlage benutzt.



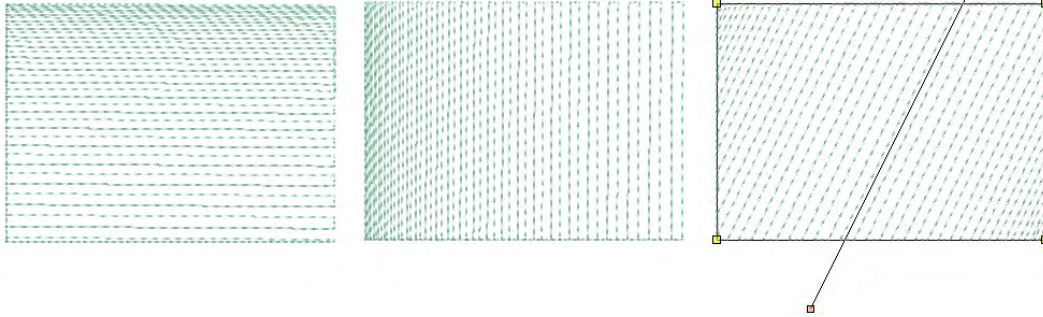
Neben Füllstichverlauf können Sie auch mit Farben mischen abwechslungsreiche Farbmischungen, Perspektiv- und Schattierungseffekte erzeugen. Zwei Farben werden mithilfe einer Mischung dichter und offener Füllung nahtlos fusioniert. Siehe auch Farben mischen.

## Füllstichverlauf-Winkel



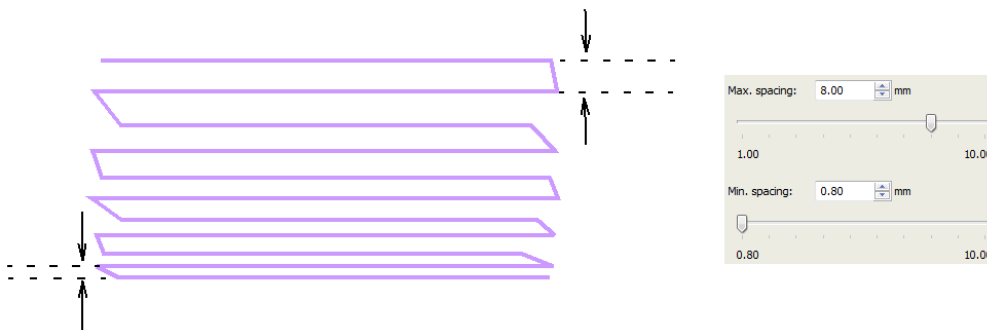
Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Benutzen Sie das Umformen-Werkzeug, um den Winkel des Füllstichverlaufs anzupassen.



### Füllstichverlauf-Abstand

Benutzen Sie das Füllstichverlauf-Feld, um die Abstandswerte zwischen Höchst- und Mindestabstand anzupassen.



Kanten-Transportstiche und Füllstichverlauf können auch mit Florentine-Effekt kombiniert werden, um kurvenförmige Farbmischungen zu ermöglichen. Siehe auch Kurvenfüllstiche.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
 Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
 Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
 PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
 Phone: +61 2 9578 5100  
 Fax: +61 2 9578 5108  
 Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
 Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

OBJEKTE BEARBEITEN  
OBJEKTE BEARBEITEN

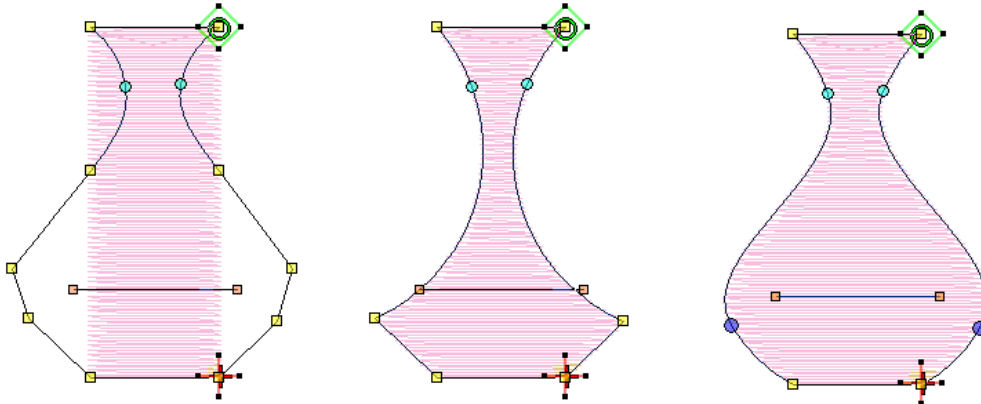
# INHALT

<b>Objekte bearbeiten</b> .....	<b>1</b>
Auswahlfunktionen .....	1
Bearbeitungsfunktionen .....	2
<b>Objekteigenschaften</b> .....	<b>3</b>
Auf Eigenschaften zugreifen .....	3
Eigenschaften kopieren .....	4
Stichabstand einstellen .....	5
Eckenstickung .....	6
<b>Objekte anordnen</b> .....	<b>7</b>
Objekte positionieren .....	7
Objekte ausrichten .....	8
Objekte anordnen .....	8
<b>Objekte umwandeln</b> .....	<b>9</b>
Objekte skalieren .....	9
Objekte drehen .....	10
Objekte schrägstellen .....	11
Spiegeln von Objekten .....	11
<b>Objekte umformen</b> .....	<b>13</b>
Kontrollpunkte anpassen .....	13
Formen glätten .....	15
Start-/Endpunkte anpassen .....	16
Umformen von Kreis-Objekten .....	17
Stichwinkel anpassen .....	18
Entfernen unterliegender Stiche .....	18
<b>Farben mischen</b> .....	<b>19</b>
Farbmischungen anwenden .....	19
Farbmischungen bearbeiten .....	20
<b>Kürzeste Verbindungen</b> .....	<b>22</b>
Kürzeste Verbindung anwenden .....	22
Kürzeste Verbindung-Option .....	23
Beschränkungen beim Anwenden von Kürzeste Verbindung .....	23
<b>Stickerei-Verbindungsstiche</b> .....	<b>25</b>
Verbindungsstiche ansehen .....	25
Automatische Verbindungsstiche .....	26
<b>Objekte einreihen</b> .....	<b>28</b>
Reihenfolge mit Ausschneiden & Einfügen .....	28
Reihenfolge nach Objekt .....	29
Reihenfolge nach Farbliste .....	31
Einreihung nach Auswahlreihenfolge .....	32
Reihenfolge nach Farbe .....	34
Farbwechsel optimieren .....	35
<b>Erhabene Stickerei</b> .....	<b>37</b>

3D-Satin.....	37
Trapunto-Konturen .....	38
<b>Objekte aufteilen .....</b>	<b>41</b>
Objekte aufteilen .....	41
Manuelles Ausschneiden von Formen .....	43
<b>Stiche bearbeiten .....</b>	<b>44</b>
Auswählen von Stichen .....	44
Stiche einfügen .....	45
Stiche verschieben .....	45
Beim Durchlaufen markieren.....	46

## OBJEKTE BEARBEITEN

Neben Änderungen am gesamten Stickmuster wie etwa dem Ändern der Fadenpalette und der Stickmusterfarben können Sie in manchen Produktstufen auch Stickmuster-Objekte oder sogar einzelne Stiche bearbeiten. Wenn sie verfügbar ist, bietet die Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette eine Reihe von Werkzeugen für die Umformung, die Größenänderung und das Drehen von Objekten sowie das Hinzufügen oder Entfernen von Stichwinkeln. Andere Bearbeitungsfunktionen stehen über die Kontext-Werkzeugleiste, ein Popup-Menü und das Bearbeiten-Menü zur Verfügung. Erkunden Sie die Themen rechts, um zu erfahren, was Sie mit den Bearbeitungsfunktionen der Software noch alles tun können.



Die Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette bietet spezialisierte Digitalisierfunktionen, um Spezialeffekte zu erstellen und Ihnen beim Digitalisieren Zeit zu sparen. 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.

### Auswahlfunktionen

Für die meisten Auswahl-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Das nächste Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Karteireiter>
Das vorherige Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Umschalten + Karteireiter>
Auswahl-Werkzeug auswählen	<O>
Die Markierung aller Objekte aufzuheben	<Esc> oder <X>
Eine Reihe von Objekten auszuwählen	<Umschalten> + Linksklick auf erstes und letztes Objekt
Alle Objekte zu markieren	<Strg + A>
Mehrere Objekte zu markieren	<Strg> + Linksklick
Das nächste Objekt zu markieren	<Karteireiter>
Das vorherige Objekt zu markieren	<Umschalten + Karteireiter>

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## Bearbeitungsfunktionen

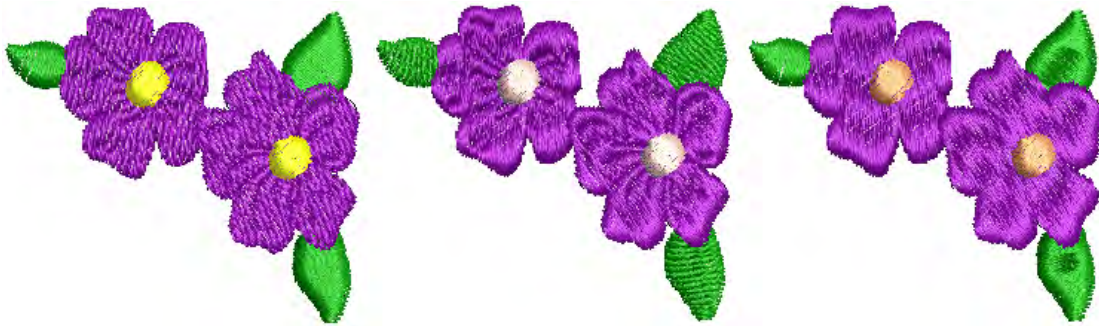
Für die meisten Bearbeiten-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Kürzeste Verbindung auf markierte Objekte anwenden	<J>
Wenden Sie Redwork auf markierte Objekte an.	<Ctrl + I>
Zerlegen von zusammengesetzten Objekten	<Ctrl + K>
Befehl abbrechen	<Esc>
Den aktuellen Stich zu zentrieren	<C>
Markierte Objekte kopieren	<Strg + C>
Markierte Objekte ausschneiden	<Strg + X>
Letzten Referenzpunkt löschen (beim Digitalisieren)	<Bksp>
Markierte Objekte löschen	<Löschen>
Markierte Objekte duplizieren	<Strg + D>
Markierte Objekte mit Versetzung duplizieren	<Strg + Umschalten + D>
Markierte Objekte zu gruppieren	<Strg + G>
Ein Sperren ausgewählter Objekte auszuführen	<K>
Markierte Objekte einpassen	Linksklick + Pfeiltasten
Markierte Objekte einfügen	<Strg + V>
Einen Befehl wiederherstellen	<Strg + Y>
Markierte Objekte umformen	<H>
Unterlage in markierten Objekten ein-/ausschalten	<U>
Befehl rückgängig machen	<Strg + Z>
Die Gruppierung markierte Objekte aufheben	<Strg + U>
Objekte entsperren	<Umschalten + K>

Einige Befehle sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.

## 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 Stichtart. Andere wichtige Eigenschaften sind Unterlagentyp und Schrumpfausgleich.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

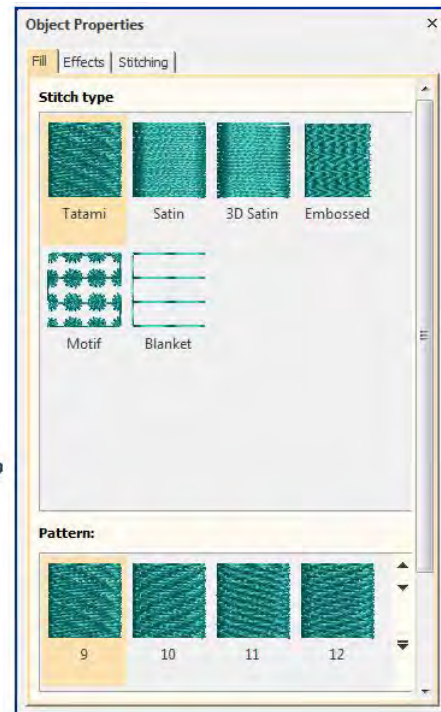
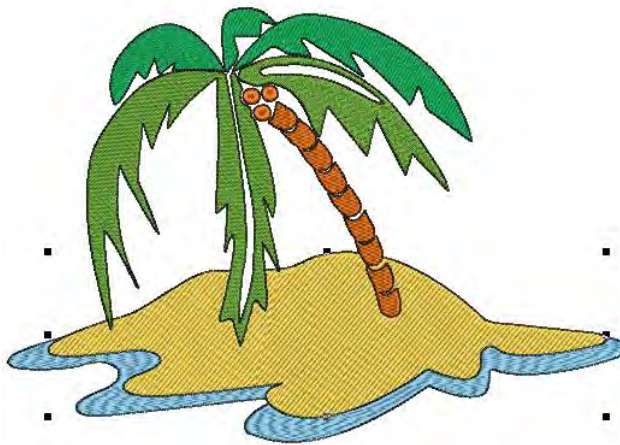
### Auf Eigenschaften zugreifen



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



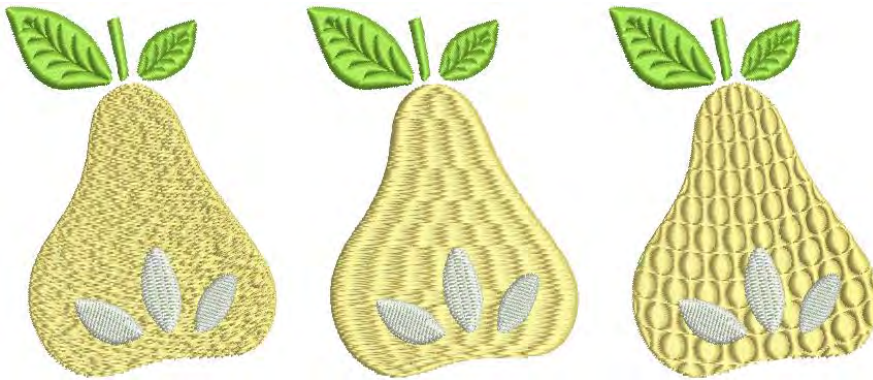
Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften kopieren, um die Eigenschaften eines markierten Objekts auf das Stickmuster zu übertragen.



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.



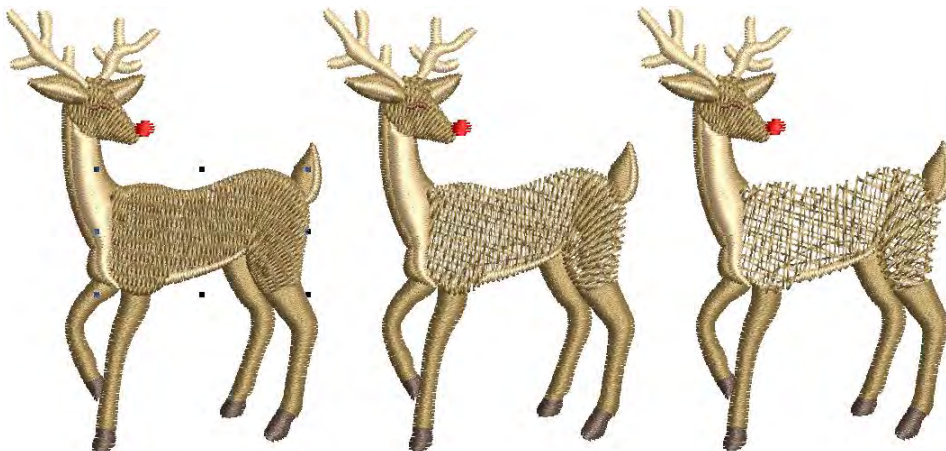
- Markieren Sie das/die Zielobjekt/e und klicken Sie auf Objekteigenschaften anwenden. Der Befehl steht auch im Popup-Menü zur Verfügung.



## Stichabstand einstellen

**%** Use Customize Design / Edit Objects > Adjust Stitch Spacing to manually override stitch densities for selected objects.

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 Stoffe und Dichte.

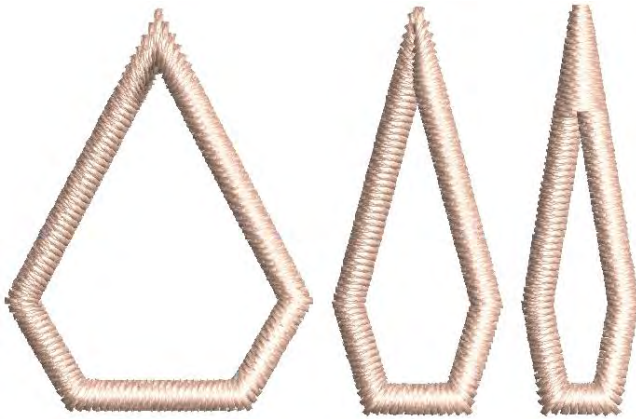


## Eckenstickung



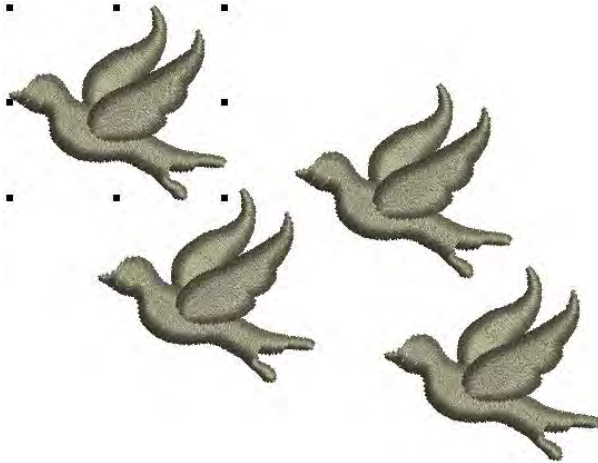
Benutzen Sie Kontext > Autom. Ecken, um Autom. Ecken ein- oder auszuschalten. Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden die Ecken in Linienobjekten automatisch gekehrt oder gekappt, je nachdem, wie spitz die Ecke ist. Kann auf Objekt-für-Objekt-Basis ein- oder ausgeschaltet werden.

Qualität und Stil von Ecken sind bei Umrandungen und Applikationen sowie generell beim Sticken von Satinstich-Spalten wichtig. Spitze Ecken können u.U. zu Stichanhäufungen führen, welche harte Stellen in der Stickerei kreieren und den Stoff oder die Nadel beschädigen können. Die Automatische Ecken-Funktion hilft Ihnen, spitze Ecken in Satinstich-Objekten zu kontrollieren. Wenn diese Funktion angewendet wird, werden die Eckenarten entsprechend dem Eckenwinkel automatisch optimiert.



## OBJEKTE ANORDNEN

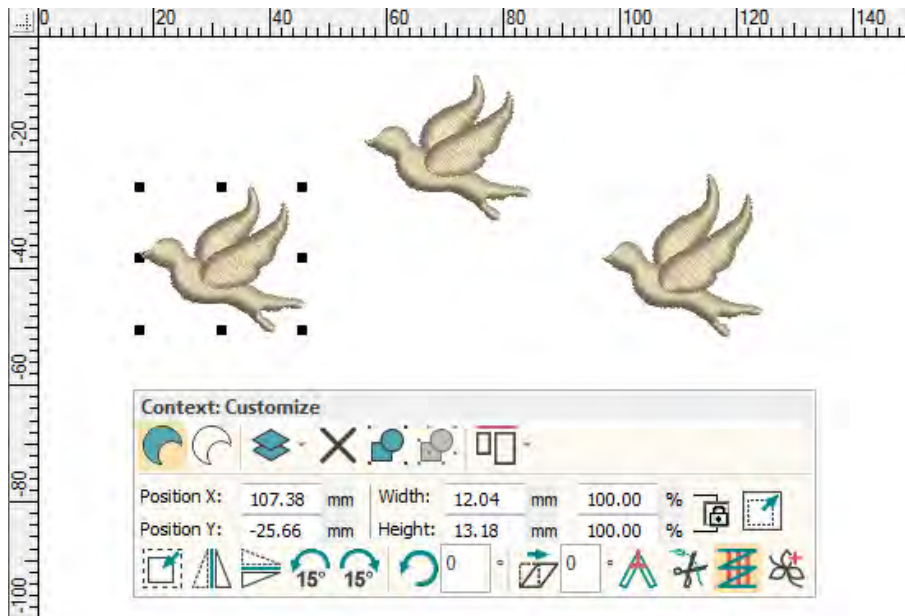
Positionieren Sie Objekte in Ihrem Stickmuster, indem Sie sie mithilfe der Maus in eine neue Position ziehen und sie dann mit den Pfeiltasten oder durch Eingeben der X:Y-Koordinaten in der Benutzerdefiniert-Werkzeugleiste einpassen.



### 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.



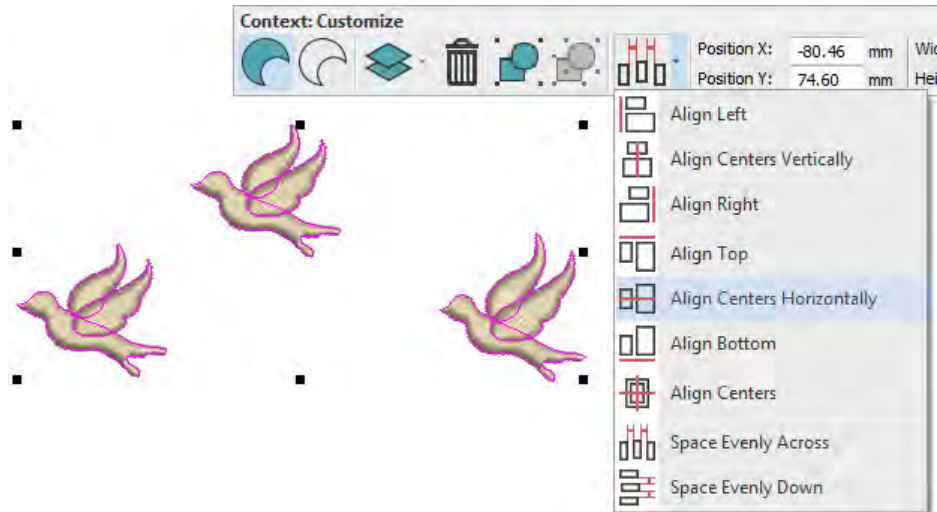
Sie können markierte Objekte auch relativ zur Mitte eines Stickmusters positionieren, indem Sie ihre X:Y-Koordinaten in die Benutzerdefiniert-Werkzeugleiste eingeben, die immer erscheint, wenn Sie Objekte markieren. Benutzen das Lineal (Strg + R) für präzisere Maße.

## Objekte ausrichten



Benutzen Sie Kontext > Mittelpunkte ausrichten, um ausgewählte Objekte anhand ihrer Mittelpunkte auszurichten.

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.

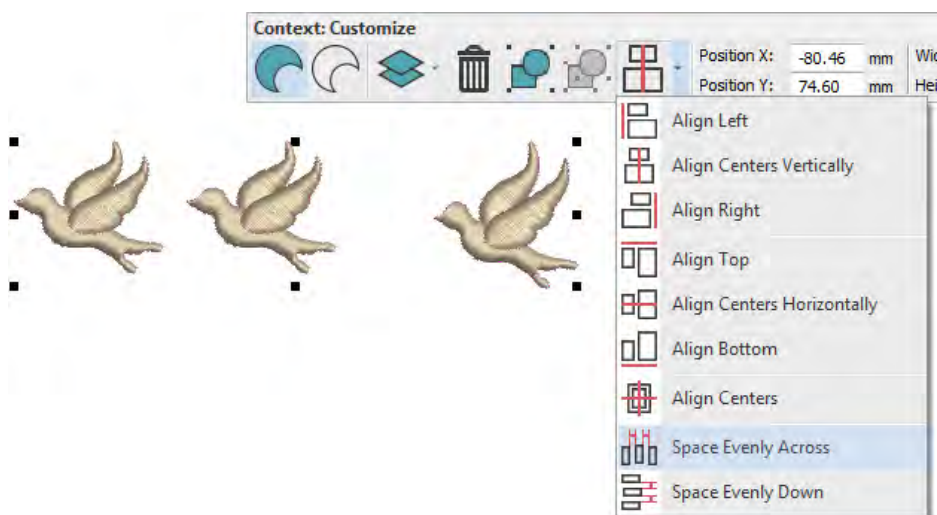


## Objekte anordnen



Benutzen Sie Kontext > Mittelpunkte ausrichten, um ausgewählte Objekte anhand ihrer Mittelpunkte auszurichten.

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



## 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 10% 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.



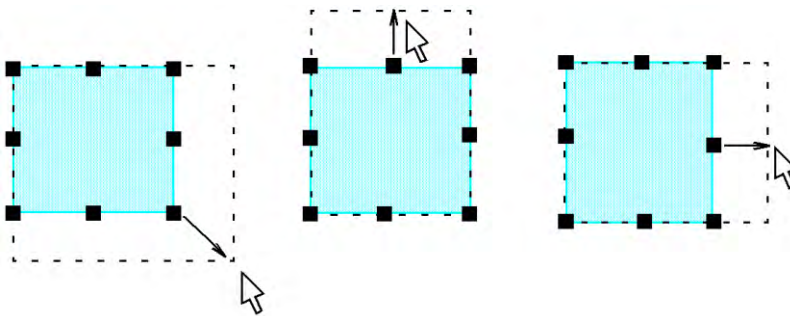
Benutzen Sie Kontext > Größe + 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.



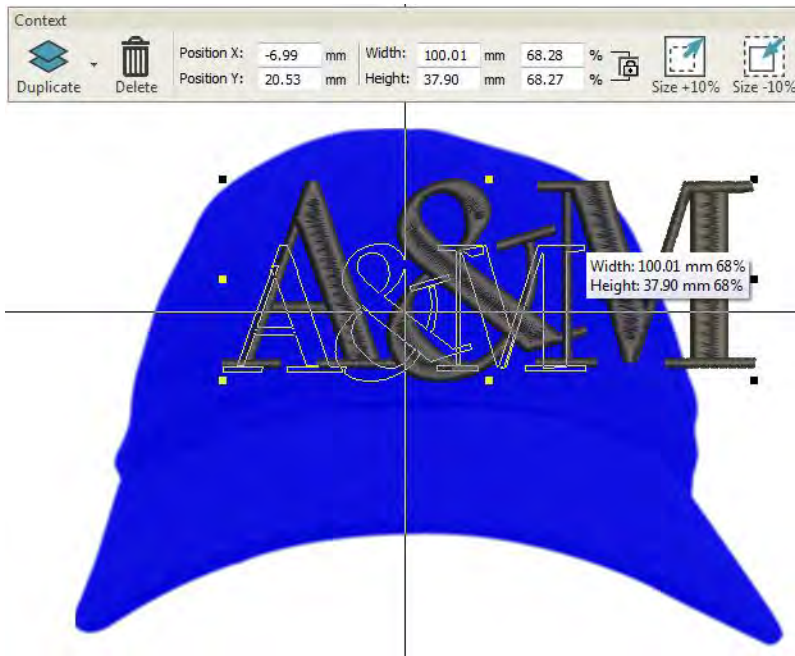
Benutzen Sie Kontext > Größe - 10%, um die Größe markierter Objekte in 10%-Schritten zu verkleinern.

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.

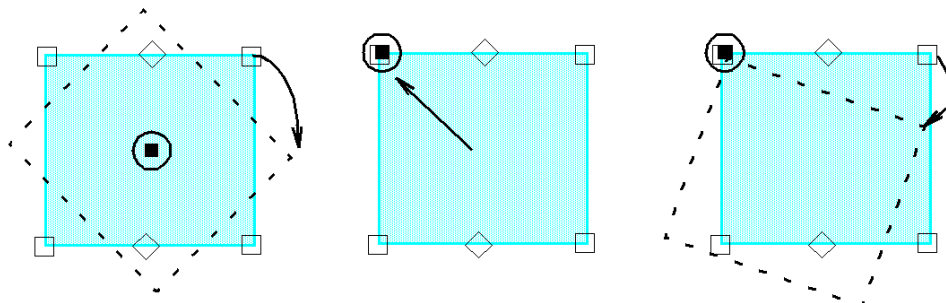
Die neue Objektgröße beträgt nach dem Skalieren 100%.

## Objekte drehen

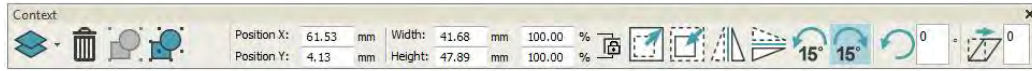
- Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.
- Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach links drehen, um den markierten Rahmen in 15°-Schritten nach links zu drehen.
- Benutzen Sie Kontext > Um 15° nach rechts drehen, um den markierten Rahmen in 15°-Schritten nach rechts 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.

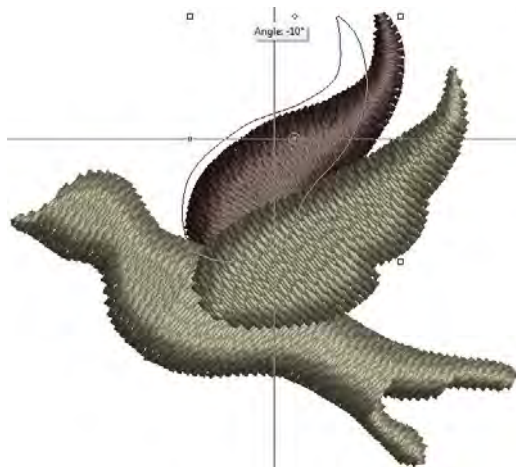


- Alternativ rechtsklicken Sie auf das Objekt und wählen einen Drehen-Befehl aus dem Pop-up-Menü.


## 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.

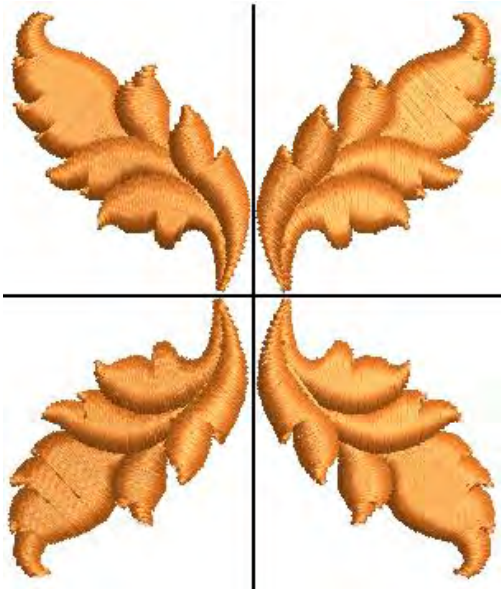


## Spiegeln von Objekten

 Benutzen Sie Kontext > Um X spiegeln, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln.

 Benutzen Sie Kontext > Um Y spiegeln um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln.

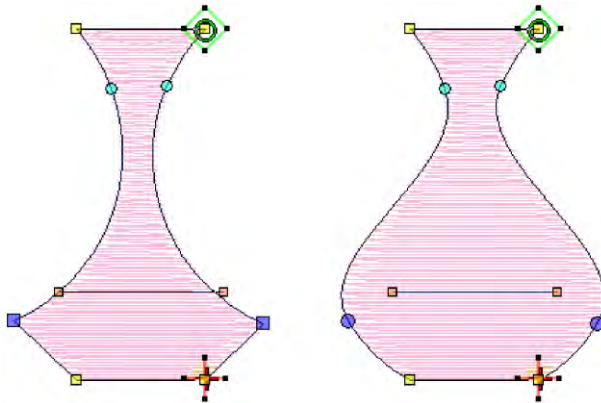
Mode- und Textilstickmuster benutzen häufig kodierte und gespiegelte Stickmuster-Elemente. Sie können Objekte mithilfe der Spiegeln-Werkzeuge in der Kontext-Werkzeugleiste waagrecht oder senkrecht spiegeln. Markieren Sie die Objekte, die gespiegelt werden sollen, und klicken Sie auf ein Spiegeln-Symbol. Für bessere Produktivität stehen für Spiegelungsvorgänge Tastaturbefehle zur Verfügung.





Mit den Spiegeln-Kopieren-Werkzeugen können Sie markierte Stickobjekte duplizieren und umwandeln sowie sie zu einem einzigen Objekt verschmelzen. Diese Funktion wird häufig für die Erstellung von Mode- oder Textilstickmustern benutzt. Siehe auch Objekte Spiegeln-und-Kopieren.

## 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.

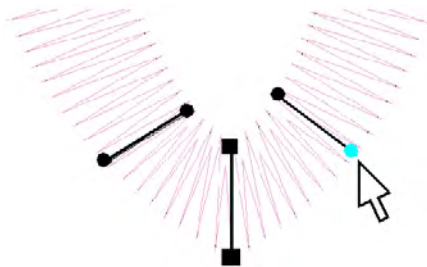


### Kontrollpunkte anpassen

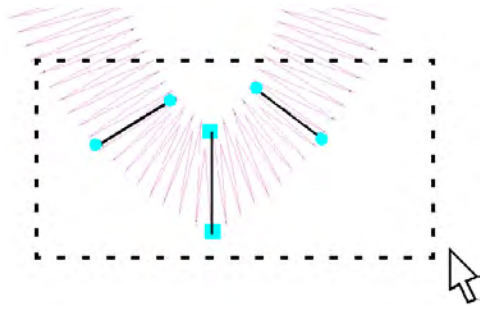
-  Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.
-  Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

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

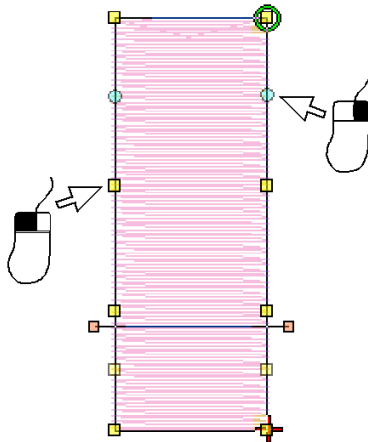
- Klicken Sie, um einen einzelnen Kontrollpunkt auszuwählen.



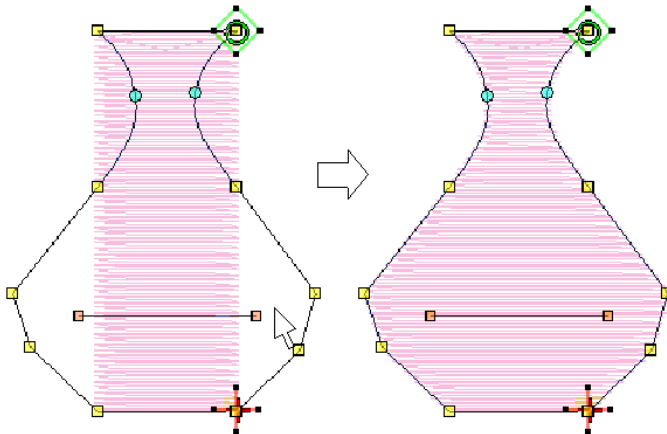
- Halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie, um mehrere Kontrollpunkte auszuwählen. Oder klicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um eine Gruppe von Kontrollpunkten.



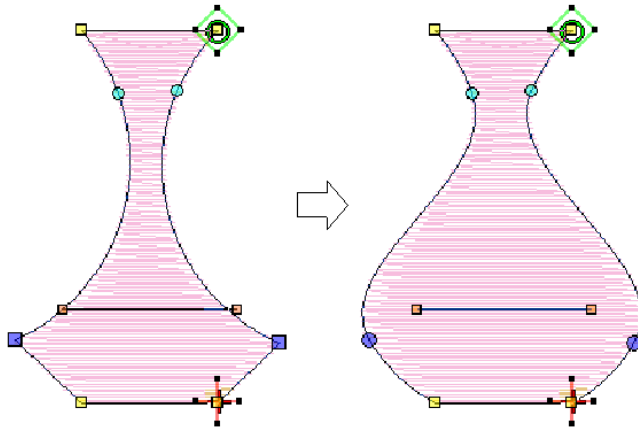
- Drücken Sie <Entfernen>, um markierte Kontrollpunkte zu löschen.
- Fügen Sie Objektkonturen Kontrollpunkte hinzu, indem Sie bei ausgewähltem Umformen-Werkzeug auf sie klicken. Linksklicken Sie, um dadurch einen Eckpunkt hinzuzufügen. Rechtsklicken erstellt Kurvenpunkte.



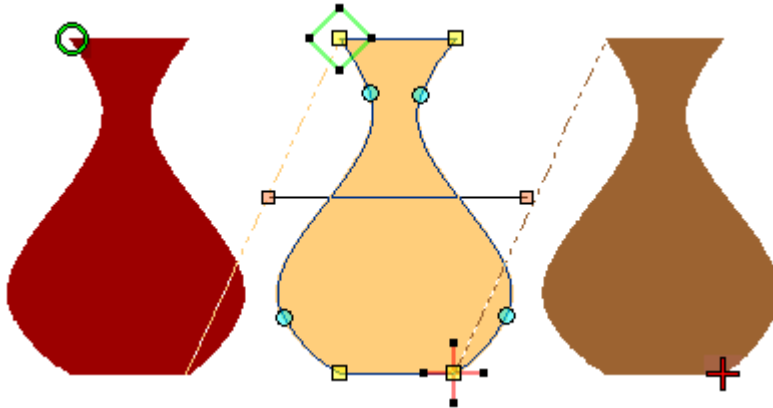
- Positionieren Sie Kontrollpunkte neu, um die Form einer Kontur zu verändern. Klicken und ziehen Sie sie einfach an eine neue Position entlang der Umrandung. Oder klicken und ziehen Sie ganz nach Bedarf mehrere Punkte. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Umformungspunkte 'einzupassen'.



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



- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie <Strg> + <Z>, um die Änderungen rückgängig zu machen. 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 Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert 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 <Esc>.
- Es empfiehlt sich, den Stichwinkel so zu definieren, dass er senkrecht zu der Linie zwischen den Start- und Endpunkten verläuft.

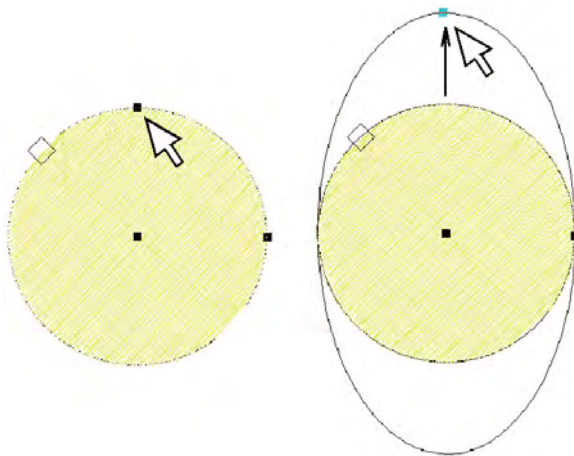
Die Standard-Kürzeste Verbindung-Methode berechnet beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten – Sie müssen also nicht über die Objekt-Start- und Endpunkte nachdenken. Bei Bedarf können Sie sie im Software-Einstellungen > Benutzeroberfläche > Allgemein-Karteireiter deaktivieren. 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 Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

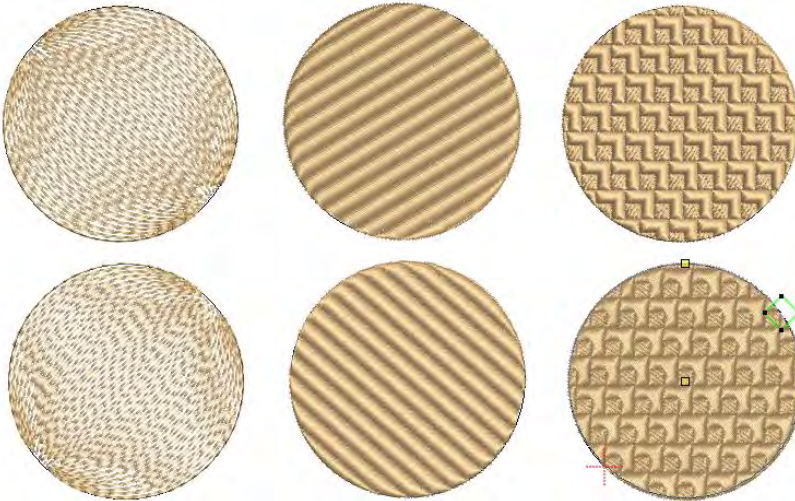
Mit dem Umformen-Werkzeug können Sie Kreis-Objekte in Ovale ändern. Kreis-Objekte besitzen zwei Umformungskontrollpunkte (zur Änderung des Radius und Ausrichtung des Objekts), einen Mittelpunkt (zur Umplatzierung) und einen Stichstartpunkt. Sie können bei diesen Objekten kein Hinzufügen, Verändern oder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

## Entfernen unterliegender Stiche

-  Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Überlappungen entfernen, um Stiche zu entfernen, die von den markierten Objekten überdeckt werden. Der Überlappungswert kann im Überlappung-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds geändert werden.

Sie können das Überlappungen entfernen-Werkzeug verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Beziehen Sie sich für Details auf das Leerräume ausschneiden und füllen.



## 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.

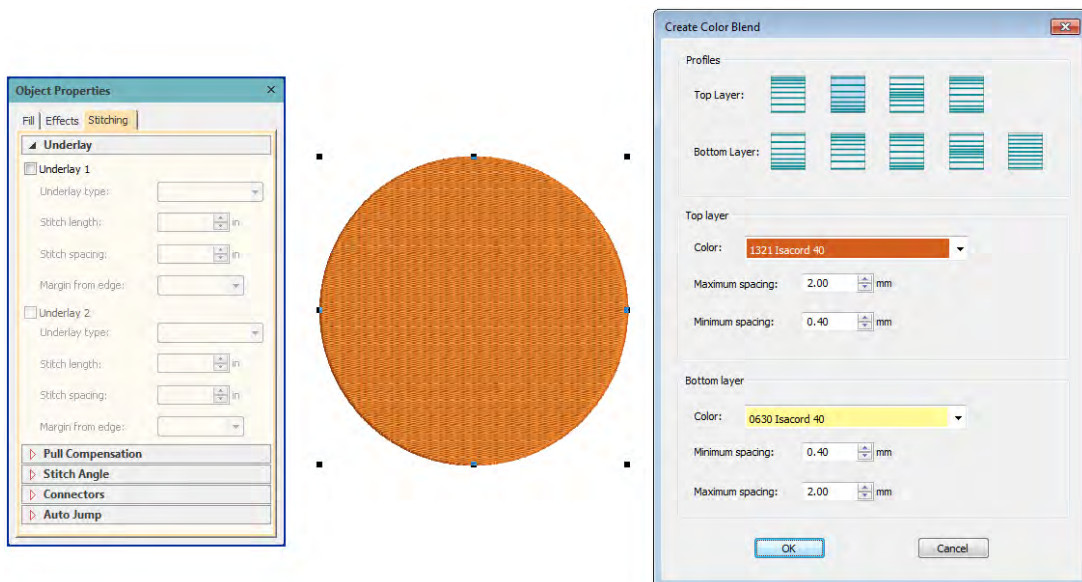


### Farbmischungen anwenden

Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Farbmischung erstellen**, um bei markierten Objekten Farbmischungen, Perspektiveffekte und Schattierungen zu erzeugen.

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

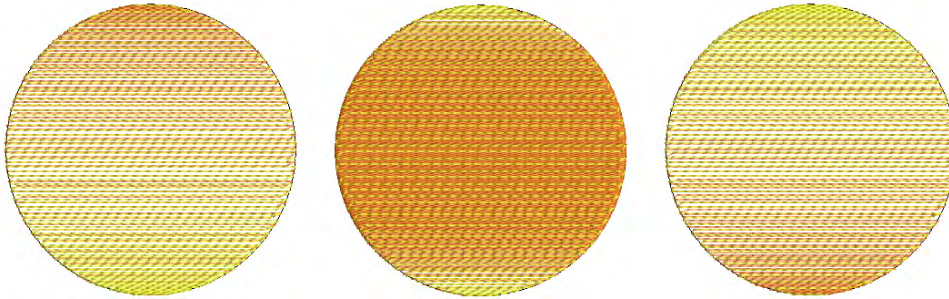
- Ein Objekt markieren.
- Um zu verhindern, dass die Unterlagenstichung sichtbar ist, sollten Sie Unterlage deaktivieren. Kanten-Transportstiche ist standardmäßig aktiviert. Siehe auch Füllstichverlauf.
- Klicken Sie auf **Farbmischung erstellen**. Das **Farben mischen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 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.

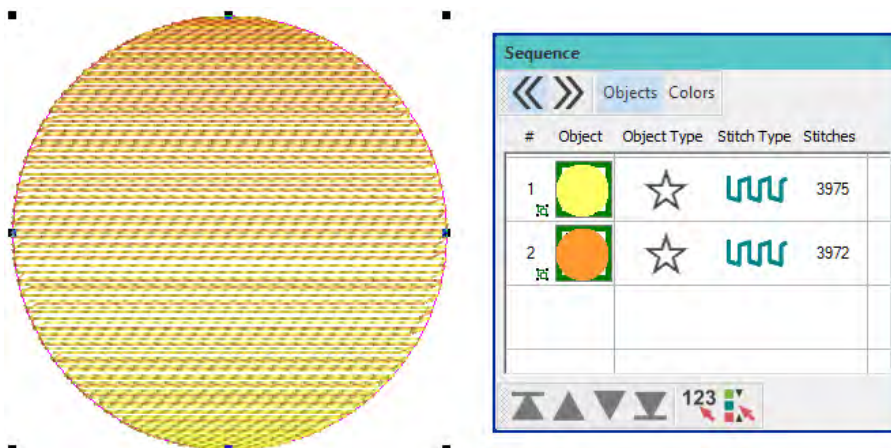


## Farbmischungen bearbeiten

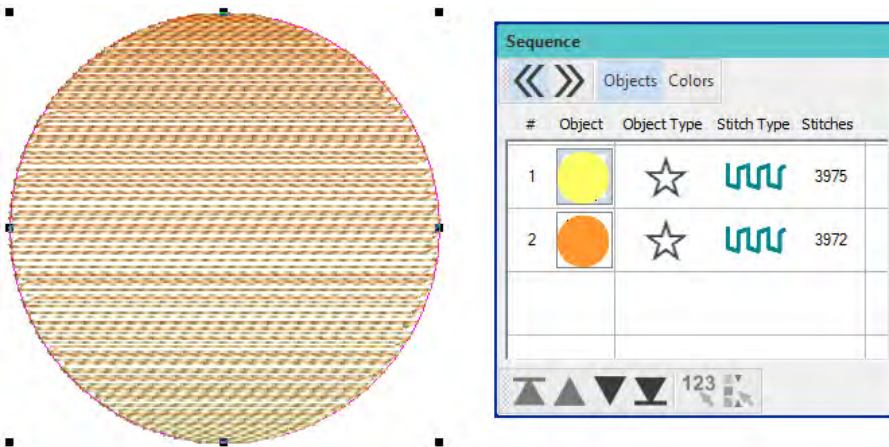
- Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um die Auswahl zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.
- Benutzen Sie Kontext > Gruppierung aufheben, um die Gruppierung einer gruppierten Auswahl aufzuheben. Oder drücken Sie <Strg+U>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.
- Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert 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.

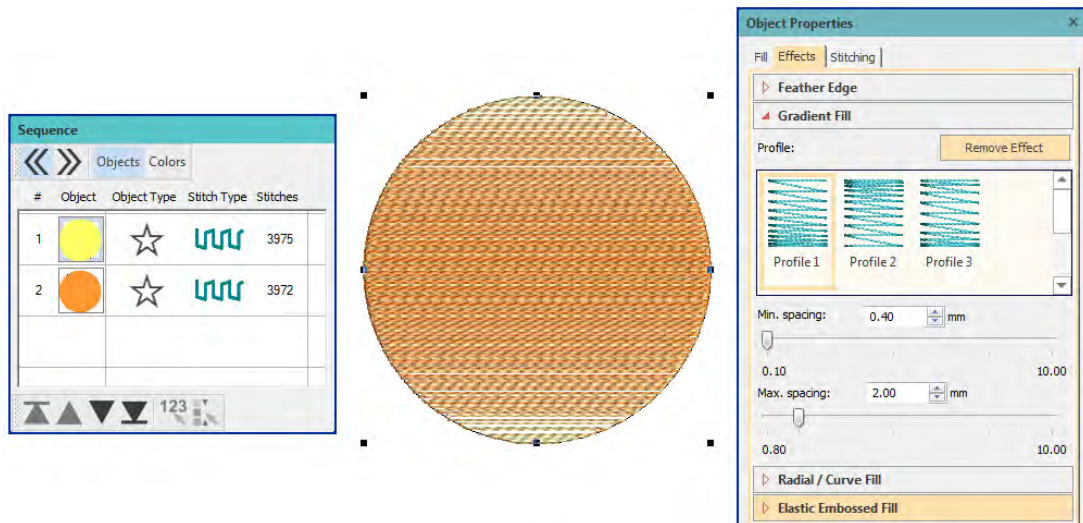
- Markieren Sie das gemischte Objekt und drücken Sie <Strg+U>, um die Gruppierung aufzuheben.



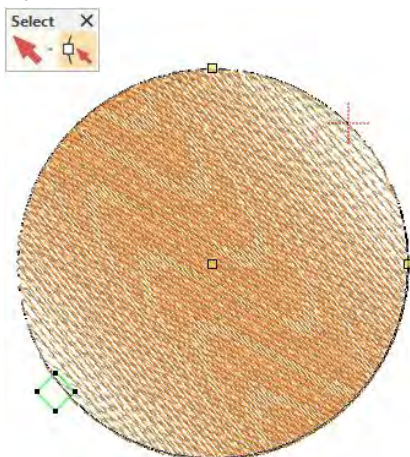
- Markieren Sie ein Objekt und ändern Sie die Farbe nach Bedarf.



- 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.



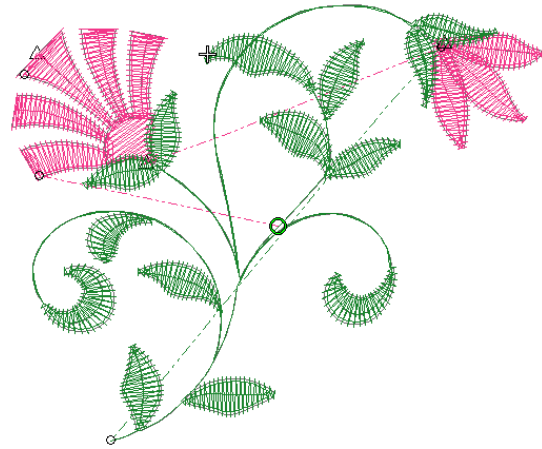
- Optional können Sie mit Umformen die Füllstichverlauf-Ausrichtung anpassen.



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

## 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.



Verbindungsstiche verknüpfen die Objekte eines Stickmusters. Dabei handelt es sich um Verbindungsstiche und Transportstiche. Sie können die automatischen Einstellungen benutzen, um Verbindungsstiche, Fadenschnitte und Abbindestiche zu digitalisieren, oder sie manuell hinzufügen. Falls Sie Abbindestiche und Abtrennungen lieber während der Digitalisierung hinzufügen, steht es Ihnen frei, die Autom. Verbindungsstiche-Funktion vollständig abzuschalten. Siehe auch Stickerei-Verbindungsstiche.

### 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.

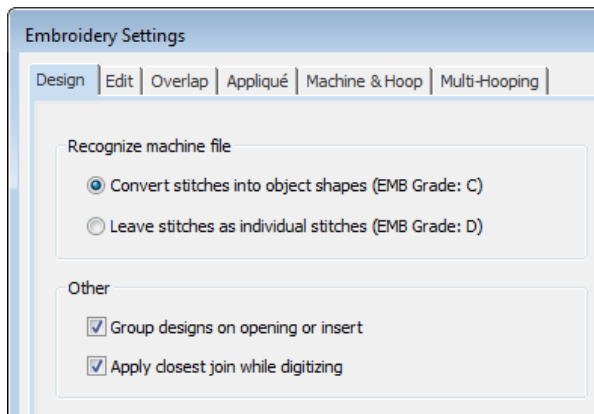


Kürzeste Verbindung anwenden steht auch über das Bearbeiten-Menü oder durch Drücken von <J> zur Verfügung.

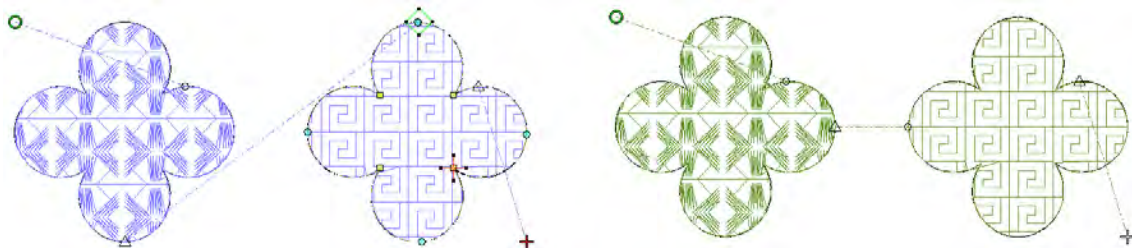
Die Software ermöglicht Ihnen auch, die Start- und Endpunkte individueller Objekte manuell zu verändern. Siehe auch Objekte umformen.

## 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.



Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte anhand der Wie digitalisiert-Methode verbunden. Wie im ersten Beispiel unten abgebildet.



Dies heißt, dass Sie während des Digitalisieren alle Start- und Endpunkte manuell setzen müssen. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, vor der Ausstickung die Start- und Endpunkte zu überprüfen. Siehe auch Objekte umformen.

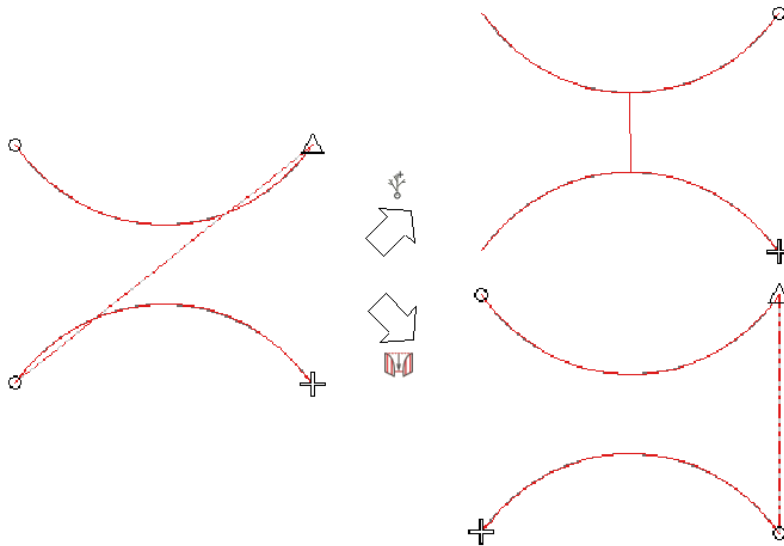
## Beschränkungen beim Anwenden von Kürzeste Verbindung

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.

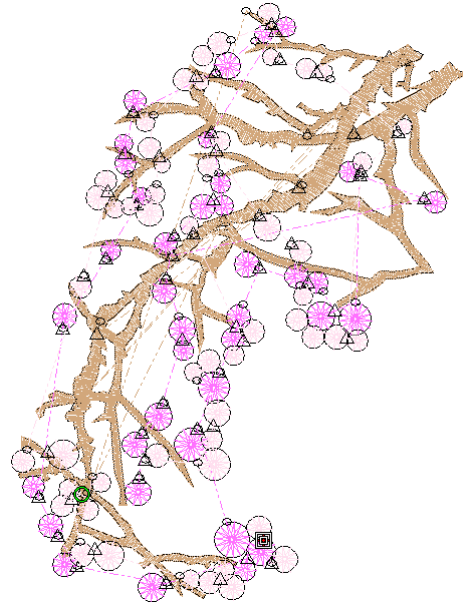
Die Kürzeste Verbindung-Funktion ist bei Laufstich-Objekten nicht so wirkungsvoll wie die Verzweigung-Funktion. Im besten Fall kann die Funktion die Enden der Laufstiche austauschen, wohingegen Verzweigung einen sorgfältig fusionierten Doppellaufstich produziert, der in der Mitte zusammengefügt ist.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

## STICKEREI-VERBINDUNGSSTICHE

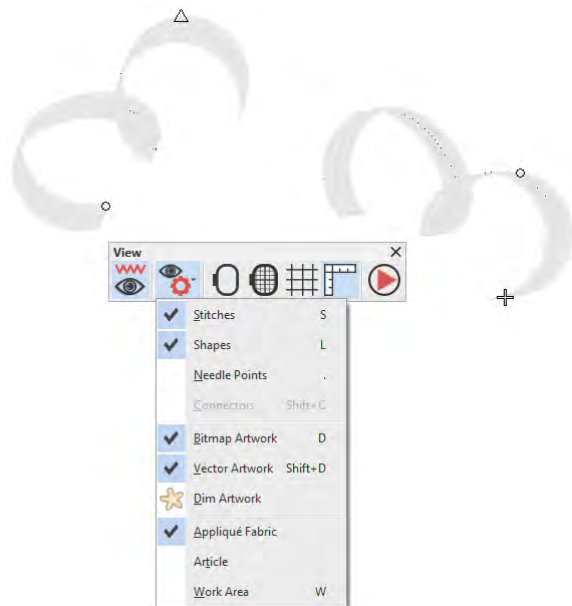
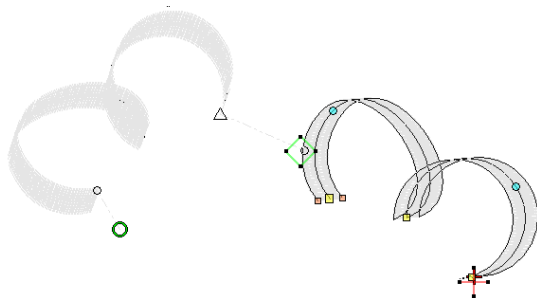
Verbindungsstiche verknüpfen die Objekte eines Stickmusters. Dabei handelt es sich um Verbindungsstiche und Transportstiche. Sie können die automatischen Einstellungen benutzen, um Verbindungsstiche, Fadenschnitte und Abbindestiche zu digitalisieren, oder sie manuell hinzufügen. Falls Sie Abbindestiche und Abtrennungen lieber während der Digitalisierung hinzufügen, steht es Ihnen frei, die Autom. Verbindungsstiche-Funktion vollständig abzuschalten.



### Verbindungsstiche ansehen

-  Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden.
-  Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.
-  Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Schalten Sie Verbindungsstiche über das Stickmuster anzeigen-Dropdown-Menü oder durch Drücken von <Umschalten + C> ein. Das Dreieck zeigt einen Fadenschnitt an, während eine gepunktete Linie einen Sprungstich anzeigt. In TrueView werden Sprungstiche nicht angezeigt.



Wenn Sie Verbindungsstiche begutachten, stellen Sie womöglich fest, dass der Abstand zwischen aufeinander folgenden Objekten nicht so gering ist, wie er sein könnte. Um die Verbindungsstiche anzupassen, benutzen Sie Umformen, um die Start- und Endpunkte zurückzusetzen.

Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion ermöglicht Ihnen, Kürzeste Verbindung nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte (erneut) anzuwenden. Der Befehl ist aktiviert, wenn zwei oder mehr Stickobjekte ausgewählt sind. Siehe Kürzeste Verbindungen.

## Automatische Verbindungsstiche

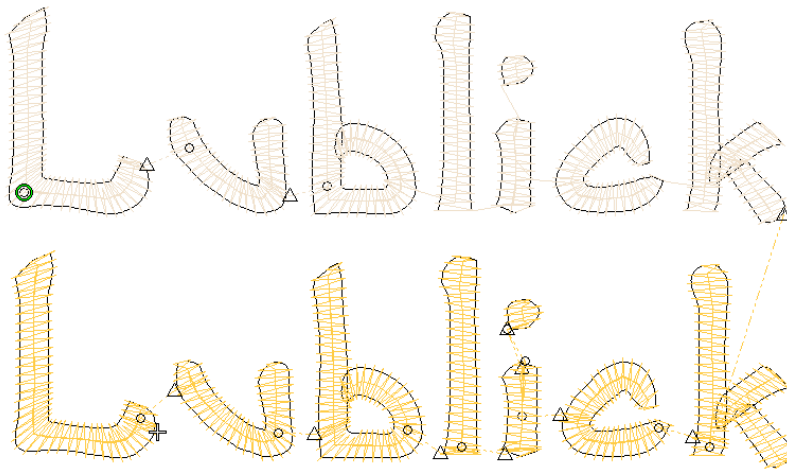


Benutzen Sie Kontext > Immer am Schluss vernähen & Fadenschnitt, um Verbindungsstiche abzuschneiden. Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden Verbindungsstiche vernäht und abgeschnitten. Andernfalls entscheidet die Software, wann ein Fadenschnitt erfolgt.

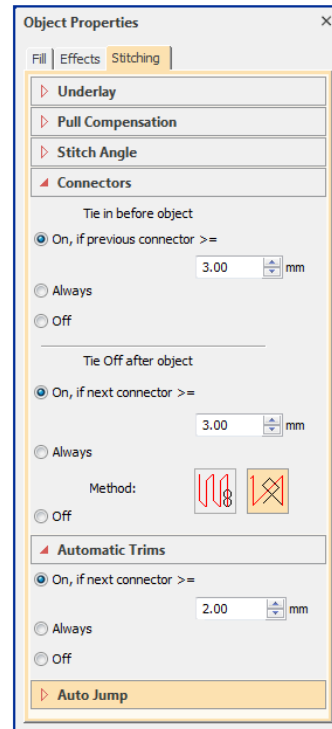
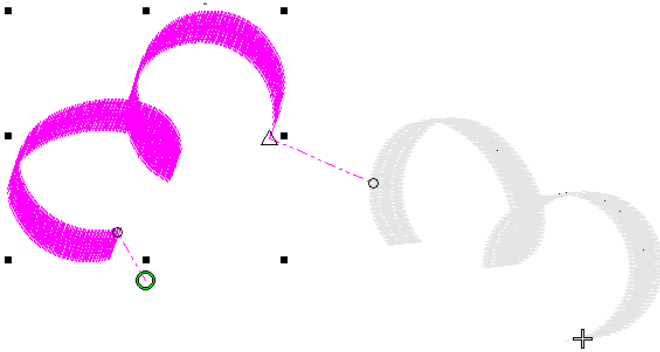


Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Objekteigenschaften, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Die Software generiert Verbindungsstiche sowohl innerhalb als auch zwischen Objekte, basierend auf den Objekteigenschaften. Sie können das Immer Abbinden & Fadenschnitt-Werkzeug in der Kontext-Werkzeugleiste benutzen, um die Benutzung von Fadenschnitten zu erzwingen, wenn Sie nicht möchten, dass Verbindungsstiche sichtbar sind. So enthalten Schriftobjekte beispielsweise häufig Verbindungsstiche zwischen den Buchstaben. Im unten stehenden Beispiel benutzt das erste Objekt die Standardeinstellungen und enthält Verbindungsstiche zwischen den Buchstaben 'b\_l\_i\_c\_k'. Das zweite Objekt enthält Fadenschnitte zwischen jedem Buchstaben, was durch die kleinen Dreiecke angezeigt wird. Das Immer Abbinden & Fadenschnitt-Werkzeug erscheint immer dann in der Kontext-Werkzeugleiste, wenn Sie eines oder mehrere Stickobjekte auswählen. Siehe auch Stickerei-Elemente ansehen.



Sie können die Verbindungsstich-Einstellungen für ein ganzes Stickmuster oder auch nur für markierte Objekte verändern. Manchmal möchten Sie beispielsweise einen Sprungstich als Verbindungsstich zwischen Stickobjekten einfügen. Die Software fügt Abbinde- und Fadenschnitt-Funktionen ein, die die Maschine anweisen, den Verbindungsfaden abzuschneiden. Am einfachsten tun Sie dies, indem Sie das erste Objekt markieren und in der Kontext-Werkzeugleiste auf Immer Abbinden & Fadenschnitt klicken.



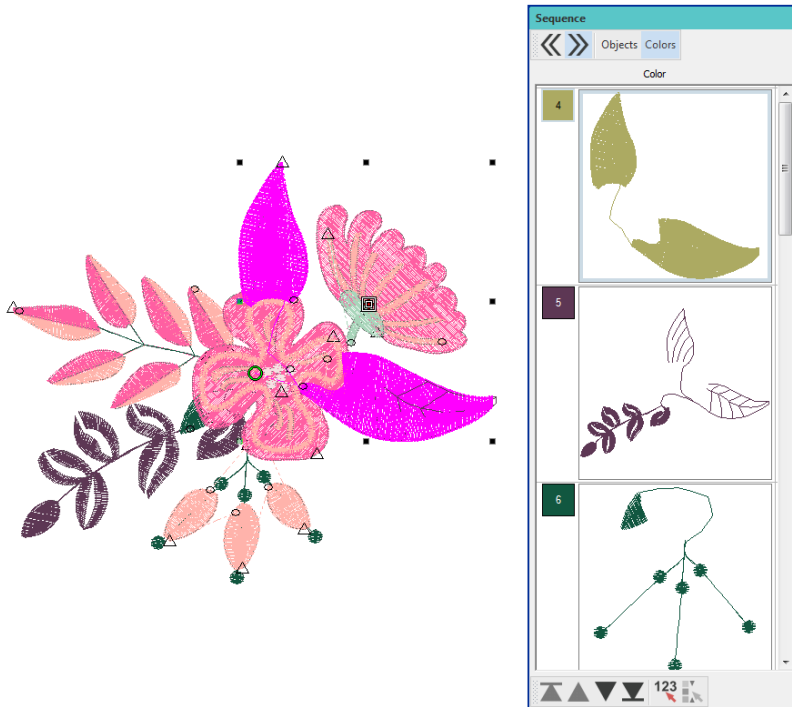
Bei anderen Gelegenheiten möchten Sie jedoch vielleicht, dass die Software Fadenschnitte und Abbindestiche für markierte Objekte oder ganze Stickmuster abschaltet. Wenn etwa der Verbindungslaufstich unter einem anderen Objekt versteckt liegt, ist es effizienter, einen Verbindungslaufstich statt einem Fadenschnitt und Abbindestich zu benutzen. Sie können dies über den Objekteigenschaften > Stickerei-Karteireiter vornehmen. Die folgenden Einstellungen gelten selektiv für Einbindestiche, Abbindestiche und/oder Fadenschnitte. Sie funktionieren sowohl für markierte Objekte als auch beim Digitalisieren neuer Objekte.

Einstellung	Zweck
Ein, wenn nächster Verbindungsstich >=	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden automatische Fadenschnitte angewendet, wenn die Verbindungsstiche größer oder gleich dem eingegebenen Wert sind (Standardvorgabe = 3mm). Diese Einstellung kann für markierte Objekte aktiviert werden. Das 'Immer Abbinden & Fadenschnitt'-Symbol in der Kontext-Werkzeuleiste ist freigegeben, aber nicht aktiviert.
Immer	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden automatische Fadenschnitte beim Digitalisieren oder auf markierte Objekte immer angewendet. Diese Einstellung ist aktiviert, wann immer das 'Immer Abbinden & Fadenschnitt'-Symbol aktiviert ist.
Aus	Dies hat den Effekt, dass Fadenschnitte beim Digitalisieren ausgeschaltet sind. Diese Einstellung kann für markierte Objekte ausgeschaltet werden. Wenn diese Option ausgewählt ist, ist das 'Immer Abbinden & Fadenschnitt'-Symbol in der Kontext-Werkzeuleiste ausgegraut.

Mit der Software können Sie 'Verzweigte Objekte' erstellen. Markierte Objekte werden neu eingereiht, Verbindungsstiche minimiert, Komponenten gruppiert und Stiche neu generiert. Unterlagen können bei allen angewendet werden. Siehe auch Verzweigung.

## OBJEKTE EINREIHEN

Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine Stickreihenfolge. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden.



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.

Sie können die Position markierter Objekte ändern, indem Sie sie ausschneiden und an einer anderen Stelle in der Reihenfolge einfügen. Die Reihenfolge-Docker bietet verschiedene Methoden, um Objekte oder ganze Farblöcke in einem Stickmuster einzureihen.

Die Reihenfolge-Docker bietet eine mühelose Methode, Objekte und Farblöcke selektiv zu begutachten und neu in der Reihenfolge einzureihen. Benutzen Sie die 'Wechseln'-Schaltflächen in der Reihenfolge-Docker-Werkzeugleiste, um zwischen Farblöcken und individuellen Objekten hin- und herzuwechseln. Die 'Stickmusterfarben'-Werkzeugleiste bietet einen einfachen Weg, Farblöcke und Stickobjekte selektiv anzusehen. Dies ist vor allem bei der Neueinreihung nützlich. Vergleichen Sie hierzu auch Stickmusterfarben und Ansicht-Methoden.

### 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.

Sie können Objekte einreihen, indem Sie ein Objekt aus dem Stickmuster ausschneiden und es an einer anderen Stelle in der Reihenfolge wieder einfügen. Dies ändert die eigentliche Position des Objekts im Design nicht, sondern lediglich dessen Position in der Stickreihenfolge.



Schneiden Sie das 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



Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen.



Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

Objects

Benutzen Sie Reihenfolge > Objektliste anzeigen, um individuelle Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.



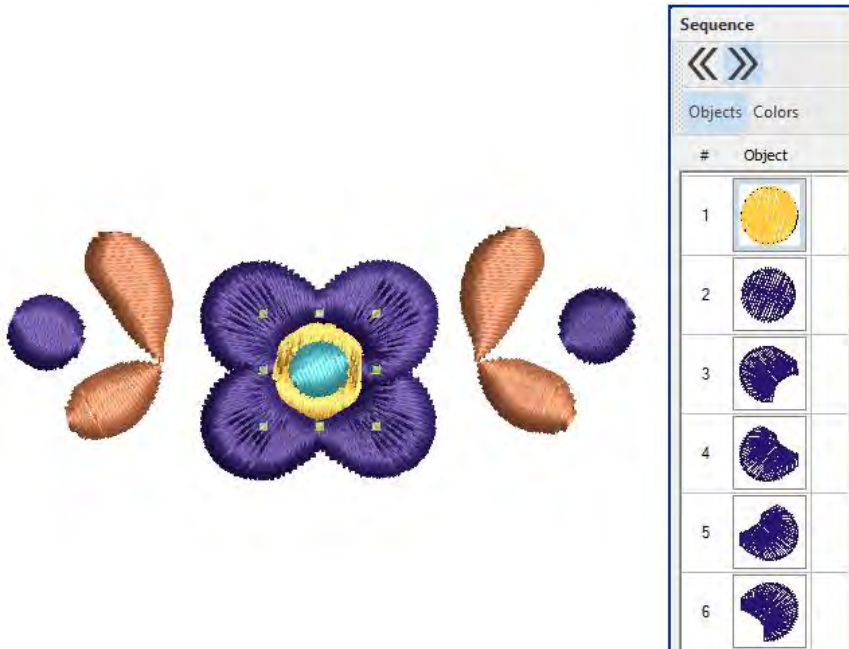
Benutzen Sie Reihenfolge > Mehr anzeigen, um mehr Details im Docker anzuzeigen. Die Größe der Objekt-Miniaturansichten kann nicht verändert werden.



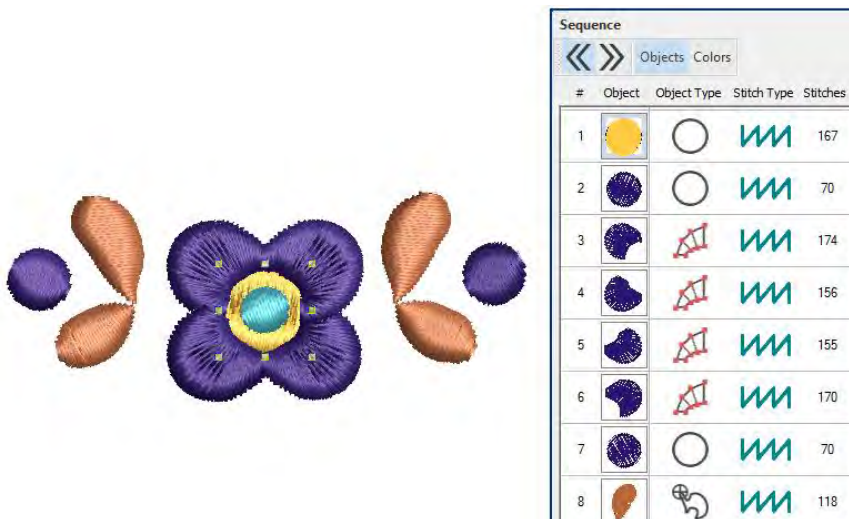
Benutzen Sie Reihenfolge > Weniger anzeigen, um nur Überblicksdetails im Docker anzuzeigen. Die Größe der Objekt-Miniaturansichten kann nicht verändert werden.

Der Reihenfolge-Docker bietet eine einfache Art, Stickmusterobjekt zu markieren und sie in der bevorzugten Ausstickreihenfolge neu zu positionieren.

- Wechseln Sie über den Schalter zur Objektlisten-Ansicht.



- Benutzen Sie die 'Mehr'-Schaltfläche, um mehr Informationen über jedes Stickmusterobjekt anzuzeigen, darunter Objekttyp, benutzte Stichart und Anzahl der Stiche.



- Klicken Sie, um das/die einzureihende/n Objekt/e zu markieren. Halten Sie <Strg> gedrückt, um mehrere Objekte zu markieren.

- ▲ Benutzen Sie Reihenfolge > Nach oben, um die Auswahl abhängig vom Anzeigemodus um ein Objekt oder Farbblock nach oben zu verschieben.
- ▼ Benutzen Sie Reihenfolge > Nach unten, um die Auswahl abhängig vom Anzeigemodus um ein Objekt oder Farbblock nach unten zu verschieben.
- ▲ Benutzen Sie ‚Abfolge > Ans obere Ende verschieben‘, um die Auswahl zum Ende der Stickfolge zu verschieben.
- ▼ Benutzen Sie ‚Abfolge > Zum Ende verschieben‘, um die Auswahl zum Ende der Stickfolge zu verschieben.

- Benutzen Sie die Schaltflächen in der Werkzeugleiste, um die Auswahl in der Liste neu zu positionieren. Alternativ können Sie sie einfach per Drag & Drop an die gewünschte Position bewegen. Die Liste scrollt automatisch.



Sequence					
		Objects	Colors		
#	Object	Object Type	Stitch Type	Stitches	
1				70	
2				174	
3				156	
4				155	
5				170	
6				70	
7				167	
8				118	

Die Kürzeste Verbindung anwenden-Funktion ermöglicht Ihnen, Kürzeste Verbindung nach dem Bearbeiten auf markierte Objekte (erneut) anzuwenden. Sie steht über das Bearbeiten-Menü oder durch Drücken von <J> zur Verfügung. Siehe auch Kürzeste Verbindungen.

## Reihenfolge nach Farbliste

### Colors

Benutzen Sie Reihenfolge > Farbliste anzeigen, um Farbblöcke inklusive Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.



Benutzen Sie Reihenfolge > Nach oben, um die Auswahl abhängig vom Anzeigemodus um ein Objekt oder Farbblock nach oben zu verschieben.



Benutzen Sie Reihenfolge > Nach unten, um die Auswahl abhängig vom Anzeigemodus um ein Objekt oder Farbblock nach unten zu verschieben.

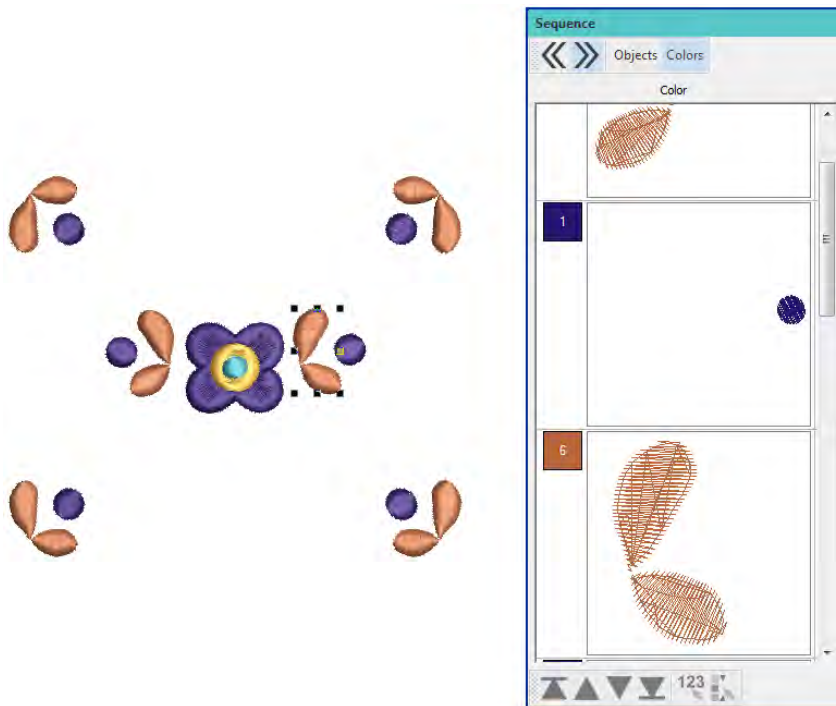


Benutzen Sie ‚Abfolge > Ans obere Ende verschieben‘, um die Auswahl zum Ende der Stickfolge zu verschieben.

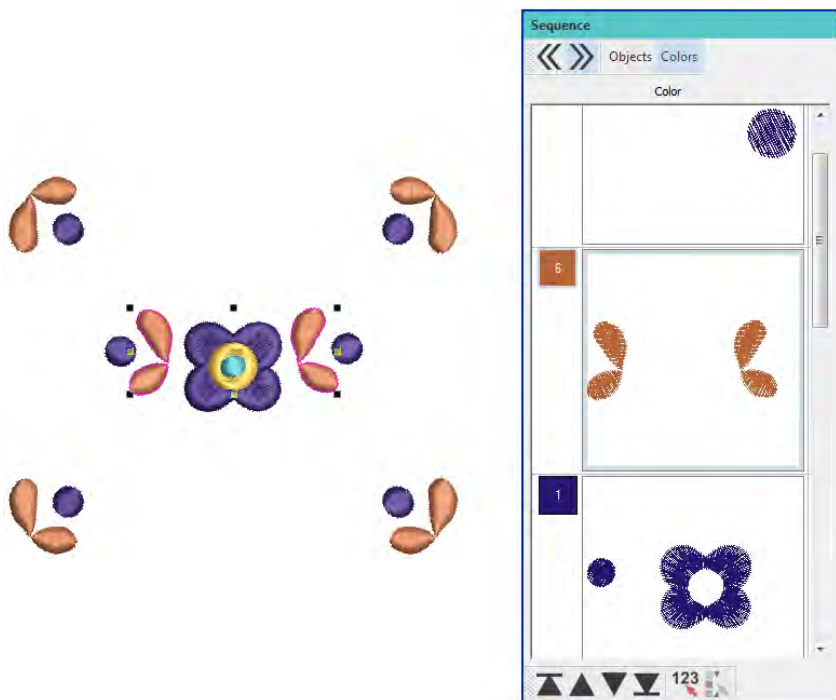


Benutzen Sie ‚Abfolge > Zum Ende verschieben‘, um die Auswahl zum Ende der Stickfolge zu verschieben.

Die Reihenfolge-Docker bietet zudem einen einfachen Weg, Stickmuster nach Farbe einzureihen. Wechseln Sie über den Schalter zur Farblisten-Ansicht. Markieren Sie den/die einzureihende/n Farbblock/-blöcke. Halten Sie <Strg> gedrückt, um mehrere Objekte zu markieren.



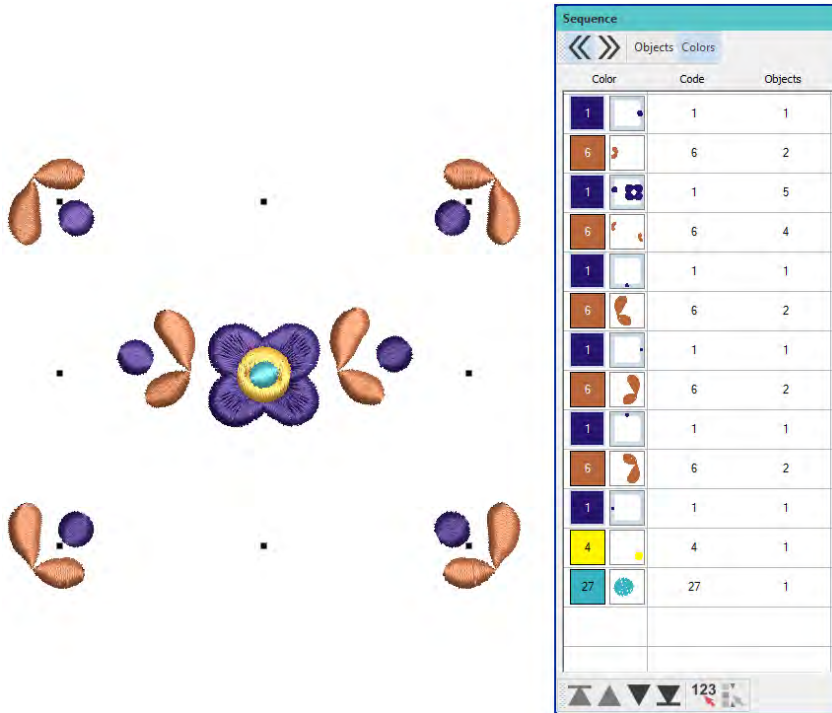
Benutzen Sie die Schaltflächen in der Werkzeugleiste oder Drag & Drop, um die Auswahl neu zu positionieren.



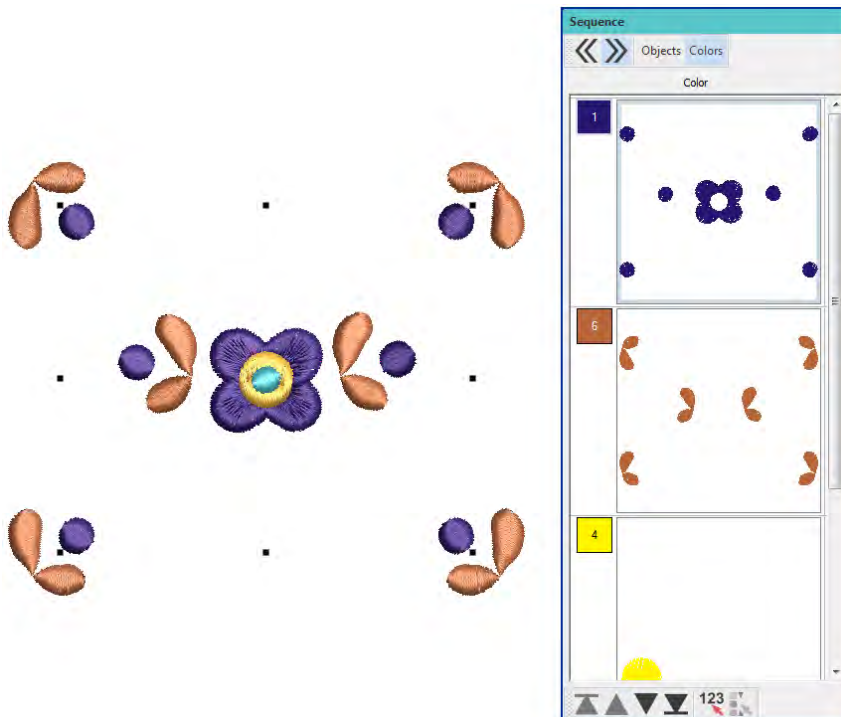
### Einreihung nach Auswahlreihenfolge

**123** Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Reihenfolge-Docker > Abfolge nach Auswahlreihenfolge, um Objekte in der Reihenfolge ihrer Auswahl neu einzureihen. Zum Markieren Strg gedrückt halten und klicken

Eine weitere nützliche Methode ist das Einreihen von Objekten nach Auswahlreihenfolge. Dies kann sowohl in der Objekt- als auch in der Farb-Ansicht vorgenommen werden. Markieren Sie einfach das erste Objekt oder den ersten Farbblock, das/der 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 Reihenfolge-Docker vornehmen.



Klicken Sie auf die In der ausgewählten Reihenfolge einreihen-Schaltfläche. Die Objekte werden der ausgewählten Reihenfolge entsprechend eingereiht.

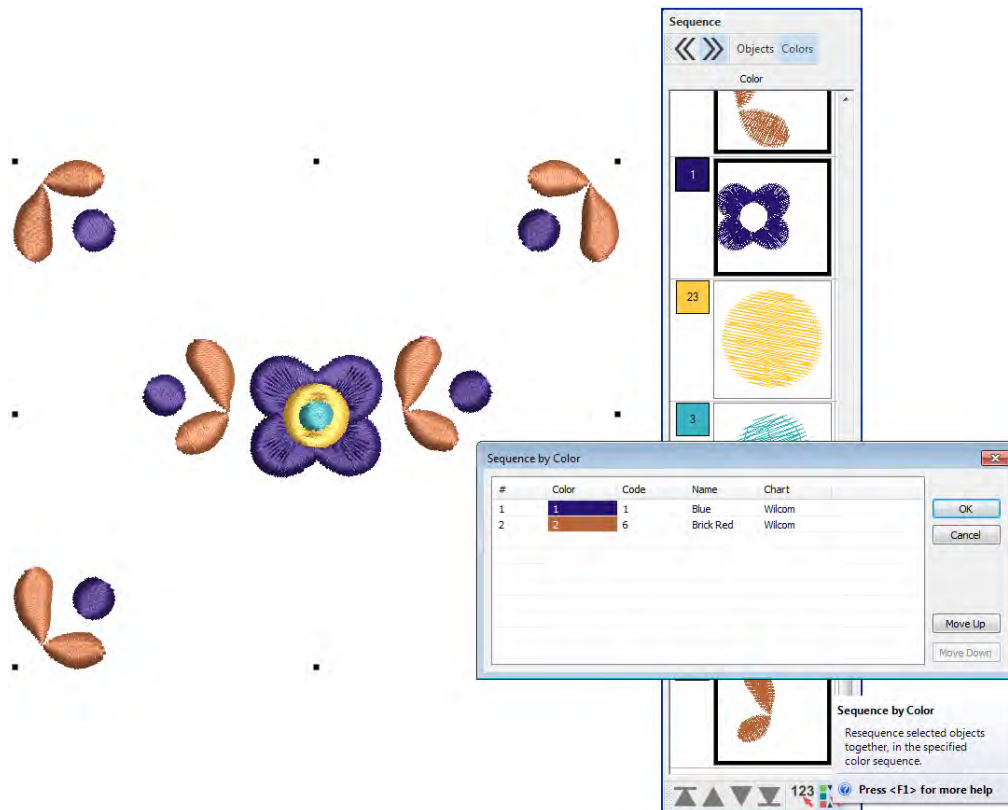


## Reihenfolge nach Farbe



Benutzen Sie Reihenfolge > Abfolge nach Farbe, um die markierten Farblöcke in der Reihenfolge-Docker-Werkzeugleiste neu einzureihen. Zum Markieren Strg gedrückt halten und klicken

Eine weitere Einreihungsmethode ist das Einreihen markierter Farblöcke. Markieren Sie einfach die Farblöcke, die in die Reihenfolge aufgenommen werden sollen. Sie können dies auf dem Bildschirm oder mit dem Reihenfolge-Docker vornehmen. Das Abfolge nach Farbe-Werkzeug wird verfügbar. Klicken Sie, um das Dialogfeld aufzurufen.



Verschieben Sie mithilfe der 'Verschieben'-Schaltflächen Farben in der Reihenfolge nach oben oder nach unten und klicken Sie auf OK. Farben und Einzelobjekte werden in der ausgewählten Farbreihenfolge eingereiht.



In vielen Fällen können Sie sich darauf verlassen, dass die Software die optimale Ausstickreihenfolge für Sie ausarbeitet. Das Beispiel zeigt rechts die Ergebnisse der Farbereihung - 3 Farbwechsel statt ursprünglich 14.

The screenshot shows a software interface for embroidery design. On the left, there are several embroidered objects: a central purple flower with a yellow center, surrounded by four pairs of brown and purple leaves. On the right, a 'Sequence' window is open, displaying a table with columns for 'Color', 'Code', and 'Objects'. The table shows the following data:

Color	Code	Objects
1	1	10
6	6	12
4	4	1
27	27	1

The 'Color' column shows color swatches for each row. The 'Code' column shows numerical codes, and the 'Objects' column shows the count of objects for each color. The total number of objects is 24 (10 + 12 + 1 + 1).

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.

## 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 3D-Satin statt Füllmaterial oder Wattevlies Volumen zu erzeugen.



Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### 3D-Satin



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

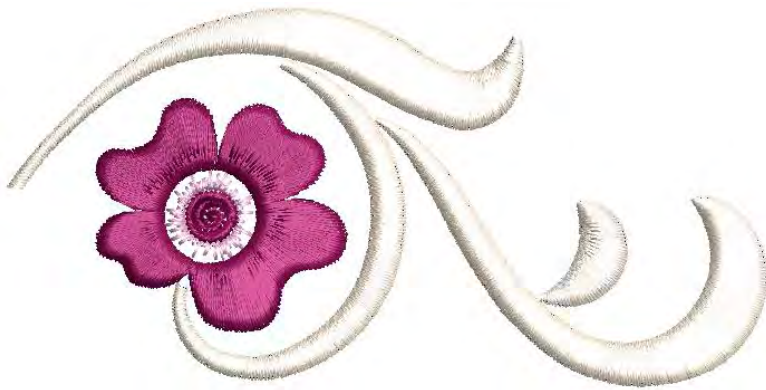


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

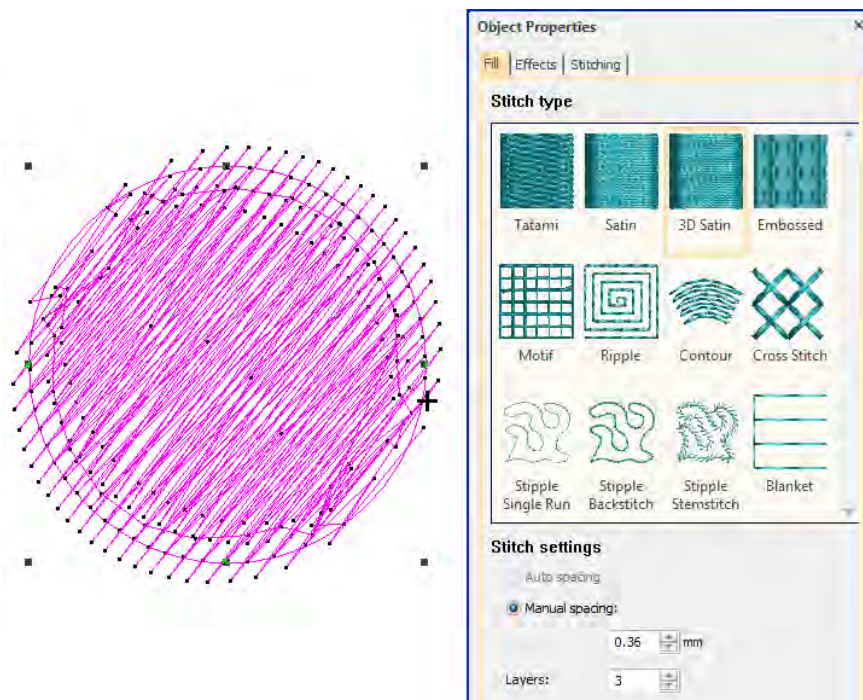


Benutzen Sie Objekteigenschaften > Füllstich > 3D-Satin, um erhabene Oberflächen zu erstellen – kann auf Schriftzüge angewendet werden oder in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

Typischerweise wird 3D-Satin benutzt, um in Satinstichobjekten für einen optischen Effekt mehr Volumen und eine erhabene oder 'skulpturierte' Oberfläche zu erzeugen. 3D-Satinlinie wird hauptsächlich mit schmalen Linien von gleichmäßiger Breite benutzt.



Die empfohlenen Einstellungen für ein optimales Bauschvolumen liegen bei 0,30mm für manuellen Satinstichabstand mit 3 oder 4 Lagen.



## Trapunto-Konturen



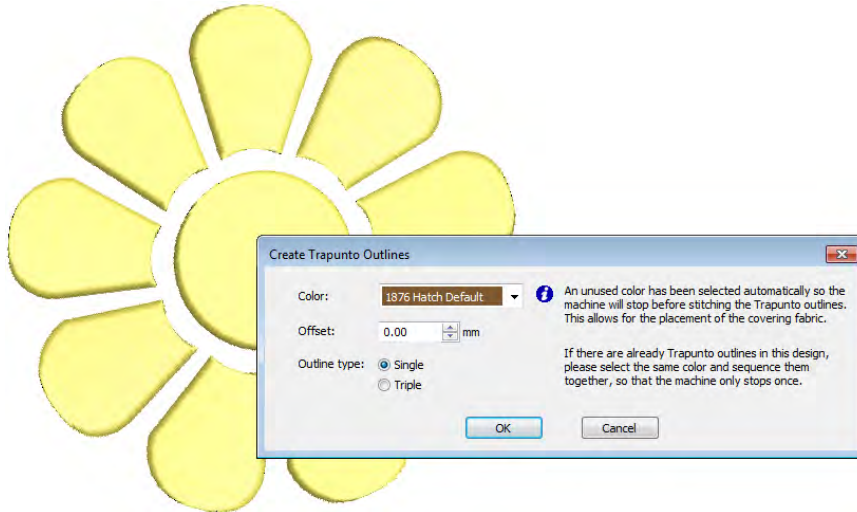
Benutzen Sie Layouts erstellen > Trapunto-Kontur erstellen in Verbindung mit Erhabenem Satinstich, um Quilting-Stiche für eine erhabene Quilt-Optik.

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. Ein ähnlicher Effekt lässt sich auch mithilfe zweier Softwaretools erzielen:

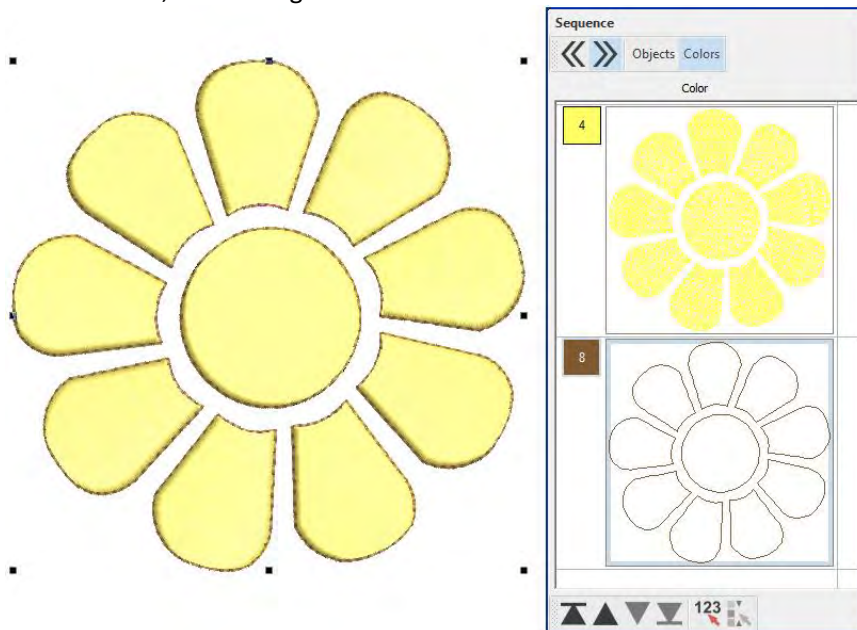
- 3D-Satin: Damit können Sie ‚wattierte Stickerei‘ als Alternative zum Füttern mit Stoff oder Watte erstellen.
- Trapunto-Konturen: Mit der Trapunto-Komponente können Sie Stofflagen übereinander sticken.

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



- Stickern 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.



Studieren Sie das Quilt-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer Maschine.

## OBJEKTE AUFTEILEN

Je nach Ihrer Produktstufe können Sie in der Software zusammengesetzte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc – in ihre Komponenten aufteilen. Sie können zudem Formen in kleinere Fragmente zerschneiden, was für die Bearbeitung konvertierter TrueType-Schriftarten besonders nützlich ist.

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.

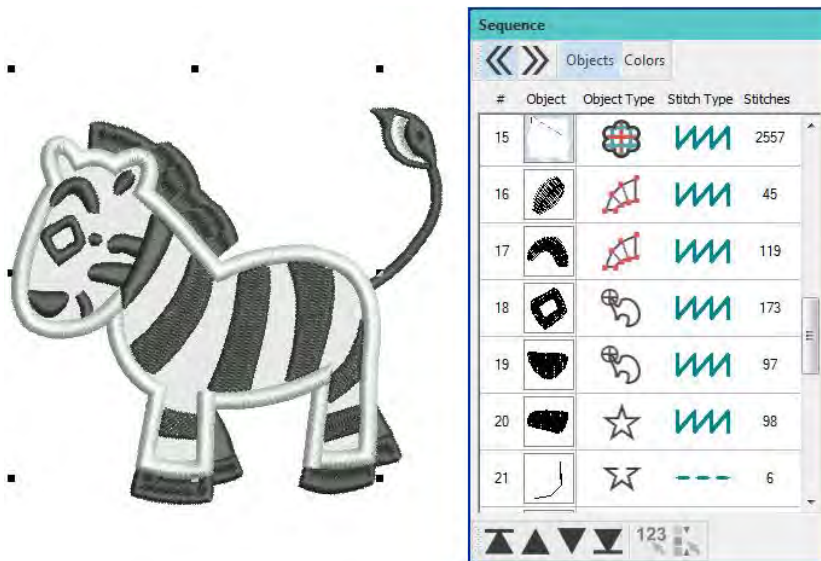
### Objekte aufteilen



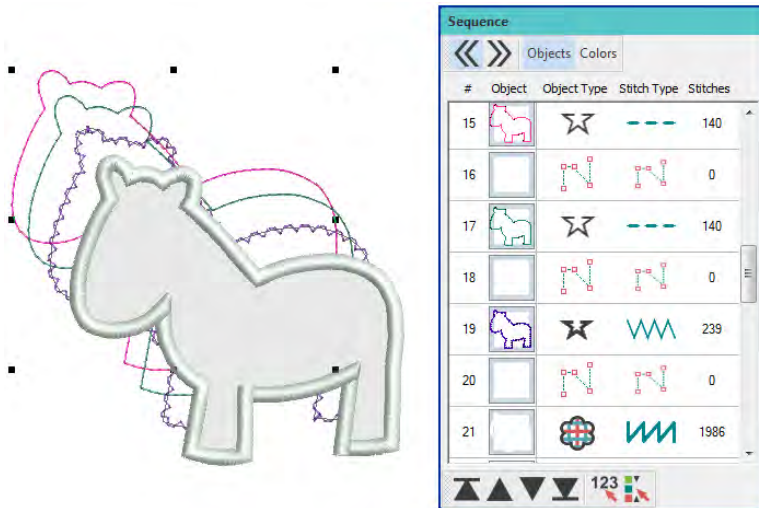
Use Edit Objects, Appliqué or Lettering / Monogramming > Break Apart to split composite objects – monograms, appliqués, lettering, etc – into components. Allows each to be edited individually. This tool is also available via Edit menu.

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 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 einreihen. Um solche Bearbeitungsvorgänge durchzuführen, müssen zusammengesetzte Objekte 'zerlegt' werden. Der Effekt ist ähnlich wie beim Aufheben der Gruppierung. 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 Monogramme in Einzelobjekte – ein Schriftobjekt, Ornamente (jedes Ornament-Set verbleibt als Gruppe) und Umrandungen (ebenfalls gruppiert).



- Auch Schriftzüge können in separate Buchstaben zerlegt werden. Individuelle Buchstaben können sogar in Stickelemente zerlegt werden. Die Schriftzug-Eigenschaften gehen verloren. Nur die Objekteigenschaften werden beibehalten. Siehe auch Schriftzüge aufteilen.



- Um individuelle Objekte zu verändern – z.B. um die Ausstickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie den Reihenfolge-Docker, um die Gruppierung von Objekten aufzuheben und sie einzureihen. Siehe auch Objekte einreihen.

Wenn sie in älteren Versionen der Software gespeichert wurden, werden Monogramme, Applikationen, und Schriftzüge unter Umständen standardmäßig dem Zerlegen-Vorgang unterworfen.

## Manuelles Ausschneiden von Formen

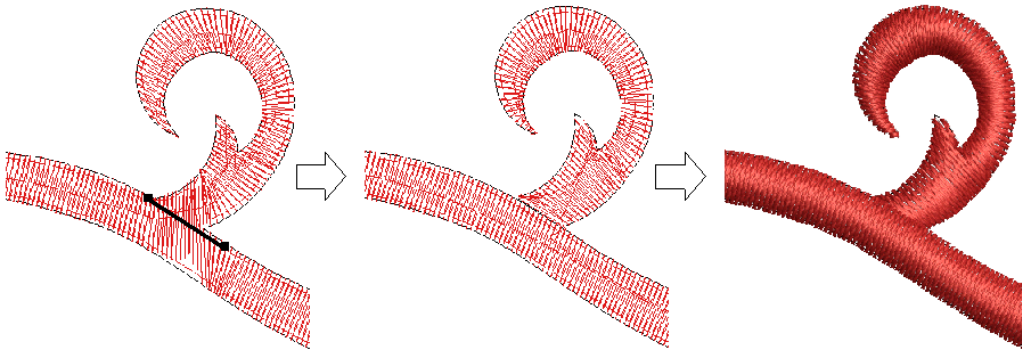


Benutzen Sie Objekte bearbeiten oder Schriftzüge / Monogramme > Messer, um Objekte unter Beibehaltung der Stich-Einstellungen und Farben entlang einer digitalisierten Linie auszuschneiden.



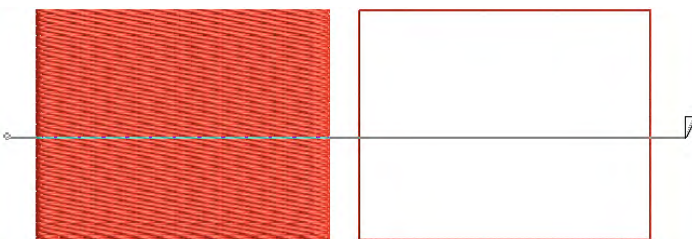
Benutzen Sie Objekte bearbeiten / Auswählen > Umformen, um Objektkonturen, Stichwinkel und Hüllkurven umzuformen.

Je nach Ihrer Produktstufe kann in Ihrer Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette das Messer-Werkzeug zur Verfügung stehen. Benutzen Sie es, um geschlossene oder block-digitalisierte Formen manuell in kleinere Fragmente zu zerschneiden. Es kann beispielsweise nützlich sein, wenn Sie in Stickerei konvertierte Bildvorlagen mit Autom. Digitalisierung-Methoden bearbeiten.



- Das Messer-Werkzeug hat zwei Funktionsweisen:  
Wenn nichts markiert ist, schneidet es alle Objekte unter dem Messer.
- Wenn Objekte markiert sind, schneidet es nur Objekte innerhalb der Markierung.

Beachten Sie, dass das Messer-Werkzeug sowohl gefüllte Objekte als auch Konturen schneidet. Dies ist häufig erforderlich, wenn Objekte konturartige Stiche enthalten, die abgeschnitten werden müssen. Dies ist häufig der Fall, wenn Sie beispielsweise ein aufgeteiltes Monogramm erstellen möchten. In der Regel lassen sich Autom. Digitalisierung-Konvertierungsprobleme mit einer Kombination aus Messer- und Umformen-Werkzeug beheben.



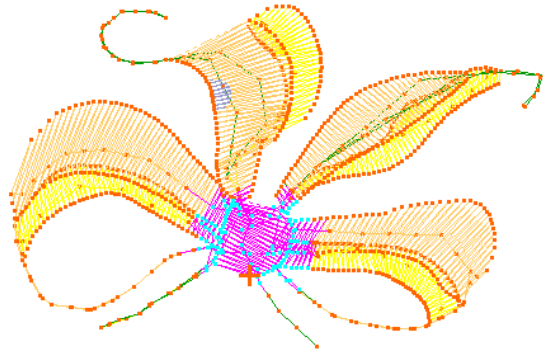
Das Messer-Werkzeug funktioniert mit Satin-, Zickzack- und Pariserstich-Konturen. Es funktioniert zudem mit Unterlagen, darunter auch Doppelzickzack. Es kann mit Maschinenformat-Stickmustern angewendet werden, mit denen Sie möglicherweise arbeiten. Es funktioniert jedoch nicht mit verzweigten Objekten. Diese müssen zuerst zerlegt werden.

## 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.



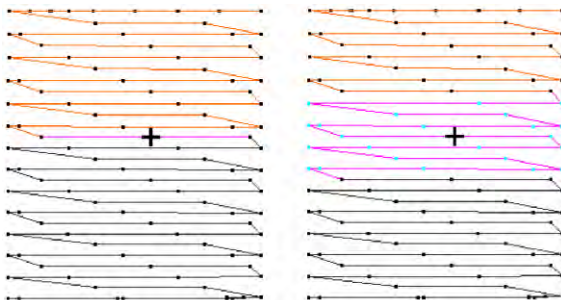
### Auswählen von Stichen



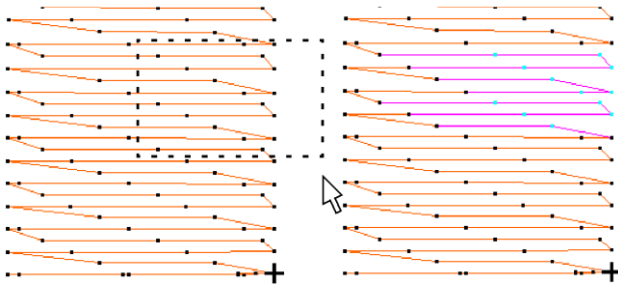
Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Stichbearbeitung**, um den Stichcursor am markierten Einfügepunkt zu platzieren.

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

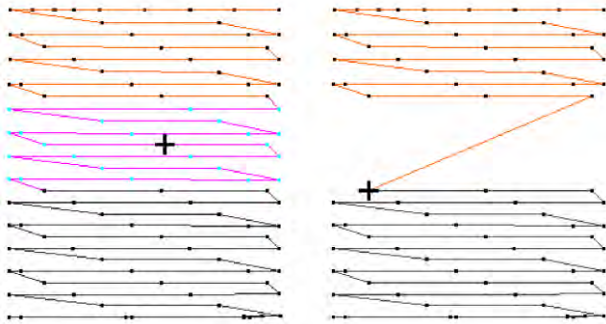
- Vergrößern Sie die Ansicht und lassen Sie die Nadelpunkte zur einfacheren Auswahl anzeigen.
- Markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf Stichbearbeitung.
- Markieren Sie im Stichbearbeitungs-Modus einzelne Stiche, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.
- Der Nadelpunkt und die Stichfarben ändern 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.



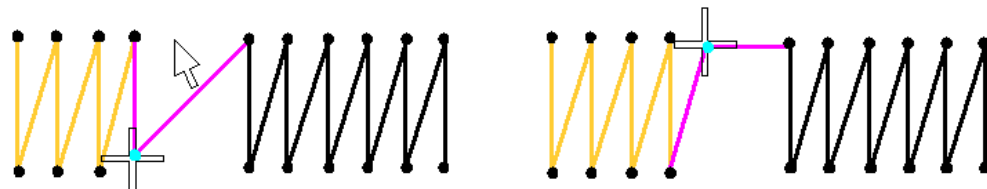
- Drücken Sie <Entfernen>, um unerwünschte Stiche zu eliminieren.



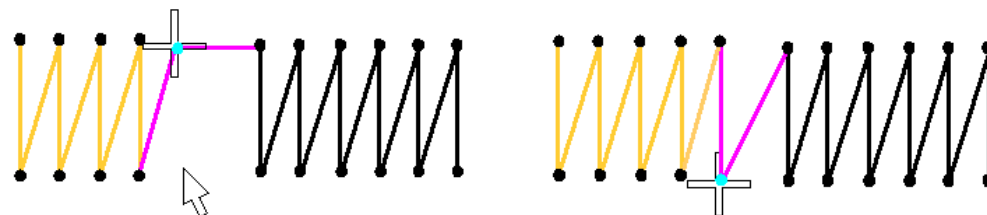
## Stiche einfügen

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.



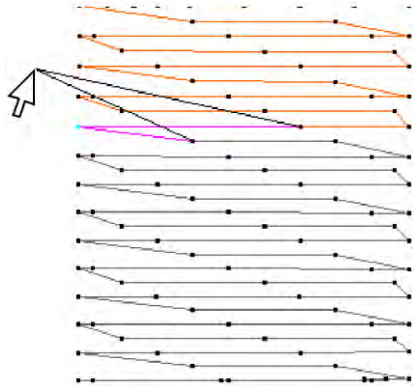
- Fahren Sie mit dem Rechtsklicken nach Bedarf fort.



## 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 Sticks zeigt die neue Position an.



### Beim Durchlaufen markieren

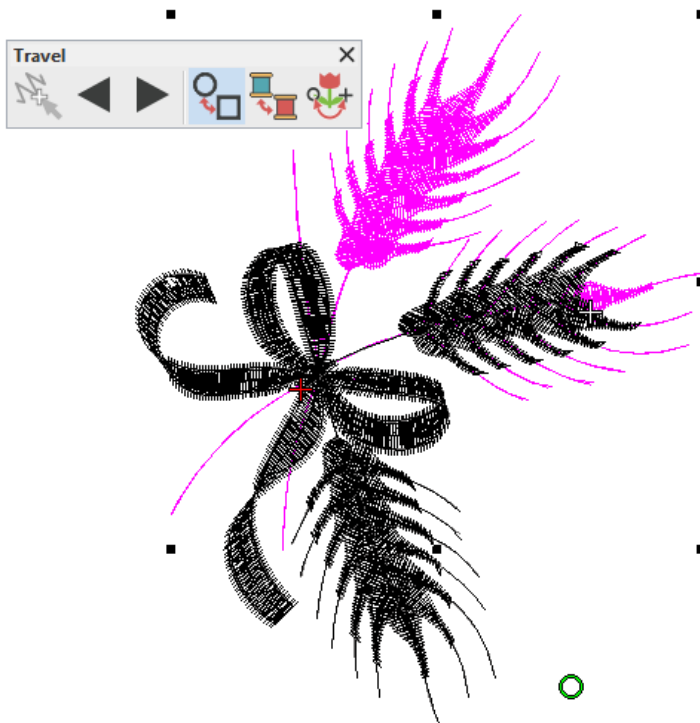


Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am markierten Einfügepunkt zu platzieren.



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. Wechseln Sie in den Stichbearbeitungs-Modus. Benutzen Sie dann, während das Beim Durchlaufen Markieren-Werkzeug aktiviert ist, ein beliebiges Durchlaufen-Werkzeug, und es werden beim Durchlaufen des Stickmusters Objekte markiert. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.



# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

OBJEKTE DIGITALISIEREN  
OBJEKTE DIGITALISIEREN

# INHALT

<b>Objekte digitalisieren .....</b>	<b>1</b>
Allgemeine Funktionen .....	1
<b>Eingabemethoden .....</b>	<b>3</b>
Formen digitalisieren .....	3
Kontrollpunkte .....	6
Verbindungsmethoden .....	6
Linien.....	7
Parallelfüllstiche - Geschlossene Form-Werkzeug .....	7
Wendefüllstiche - Blöcke Digitalisieren-Werkzeug .....	7
Kreise & Quadrate.....	8
Standardformen.....	9
<b>Freihand.....</b>	<b>10</b>
Handgezeichnete Formen erstellen .....	10
Handzeichnungsmethoden .....	11
Linienglättung anpassen .....	11
Kalligraphische Handzeichnungsstickerei .....	12
<b>Stanzstempel.....</b>	<b>13</b>
Stanzstempel-Docker .....	13
Vordefinierte Muster anwenden .....	13
Objekte als Stanzstempel benutzen.....	14
Anmerkungen .....	15
Benutzerdefinierte Stichteilungen digitalisieren .....	15
Stempel zu einem Archiv hinzufügen .....	16
Stanzstempel-Erscheinung.....	17
<b>Motivstempel.....</b>	<b>18</b>
Stempel auswählen & einfügen .....	18
Stempel drehen.....	19
Stempel skalieren.....	20
<b>Benutzerdefinierte Motive &amp; Umrandungen.....</b>	<b>21</b>
Benutzerdefinierte Motive erstellen .....	21
Motive verwalten.....	22
Umrandung erstellen .....	22
Umrandungen verwalten .....	23
<b>Stichwinkel.....</b>	<b>24</b>
Stichwinkel hinzufügen .....	24
Stichwinkel anpassen.....	24
Kreisobjekte .....	25
<b>Leerräume ausschneiden und füllen .....</b>	<b>26</b>
Entfernen unterliegender Stiche.....	26
Leerräume in Objekten digitalisieren .....	27
Auffüllen der Leerräume in Objekten .....	28
<b>Stichverstärkung .....</b>	<b>30</b>

Automatische Unterlage .....	30
Unterlageneinstellungen .....	31
Schrumpfausgleich.....	32
Konturen verstärken .....	32
<b>Verzweigung .....</b>	<b>34</b>
Verzweigungen erstellen .....	34
Kompatible Objekte .....	36
Verzweigte Objekte bearbeiten .....	37
<b>Redwork.....</b>	<b>38</b>
Redwork erstellen .....	38
Redwork-Objekte bearbeiten .....	40

## OBJEKTE DIGITALISIEREN

In der Software erstellen Sie Stickmuster aus grundlegenden Formen oder 'Stickobjekten'. Dieser Vorgang wird 'Digitalisieren' genannt. Digitalisierwerkzeuge werden in Verbindung mit Sticharten benutzt, um Stickobjekte zu erstellen. Die Werkzeuge ähneln den Grafikwerkzeugen in einer Grafikanwendung, nur dass die Objekte, die Sie erstellen, neben allgemeinen Eigenschaften wie abgebildet auch Sticheigenschaften haben.



In der Digitalisieren-Werkzeugpalette finden Sie alle Digitalisierwerkzeuge, die Sie benötigen, um gestickte Formen zu erstellen. Werkzeuge wie zum Beispiel die Freihand-Werkzeuge können benutzt werden, um Stickmuster zu erstellen, die wie von Hand gezeichnet aussehen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erreichen ist. Sie können auf Ihre Stickobjekte verschiedene Effekte anwenden. Effekte wie Gezackte Kante werden dazu benutzt, um Schattierungseffekte zu erzeugen oder Fell und andere flauschige Strukturen zu imitieren. Benutzen Sie Spezialwerkzeuge zum Ausschneiden von Leerräumen, Entfernen überschüssiger Stickung und zum Füllen von Leerräumen.

Zudem stehen Sticheinstellungen zum Stabilisieren großer Flächen sowie zur Verstärkung von Konturen zur Verfügung. Verzweigung ist eine fortgeschrittene Funktion, die Sie auf ähnliche, überlappende Objekte – z.B. die Finger einer Hand oder Teile eines benutzerdefinierten Buchstabens – anwenden können, ohne über die effizienteste Stickfolge und Verbindungen nachdenken zu müssen.

### Allgemeine Funktionen

Für die meisten Allgemeinen Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Satinstich anwenden/auswählen	<Umschalten + I>
Stepstich anwenden/auswählen	<Umschalten + M>
Laufstich anwenden/auswählen	<Umschalten + N>, dann auf <Eingabe> drücken
Neues Stickmuster erstellen	<Strg + N>
Software schließen	<Alt + F4>
Layout-Arbeitsfläche definieren	^ <Strg + W>
Existierendes Stickmuster öffnen	<Strg + O>
Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Stickmuster drucken	<Strg + P>

Vorgang	Tastenkombination
Stickmuster speichern	<Strg + S>
Stickmusterfarben-Werkzeugleiste ein-/ausblenden	<Strg> + <Umschalten> + <R>
Raster ein-/ausblenden	<Umschalten + G>
Lineale ein-/ausblenden	<Strg + R>
Übersichtsfenster ein-/ausblenden	<Umschalten + V>
Reihenfolge-Docker ein-/ausblenden	<Umschalten + L>
Fäden-Docker ein-/ausblenden	<Alt + T>
Arbeitsfläche ein-/ausblenden	<W>
^ Zum Schließen <Esc> drücken	

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## EINGABEMETHODEN

In der Software erstellen Sie Stickmuster aus grundlegenden Formen oder 'Stickobjekten'. Stickobjekte haben allgemeine Eigenschaften wie Farbe, Größe, Position und so weiter. Sie verfügen zudem über Stickerei-Eigenschaften wie Stichart und Stichdichte. Die Eigenschaften werden beim Digitalisieren definiert, können jedoch jederzeit verändert werden. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist dessen Stichtyp. Unterschiedliche Sticharten sind passen zu unterschiedliche Formen.

Der Vorgang des Erstellens von Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als 'Digitalisierung' bezeichnet. Stickerei-

Digitalisierungswerkzeuge ähneln Grafikwerkzeugen, aber das Endergebnis sind Stickobjekte und nicht Vektor-Objekte.



### Formen digitalisieren



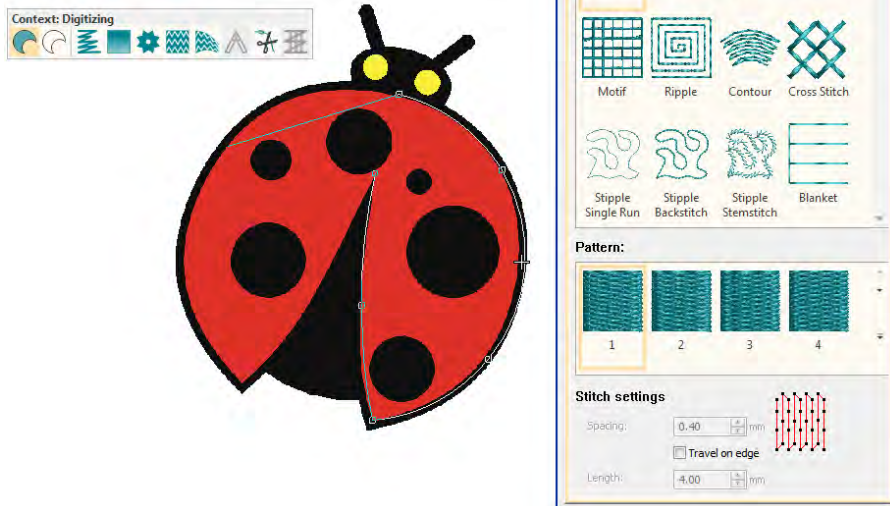
Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Form digitalisieren um Offene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.



Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren um Geschlossene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.

Verschiedene Digitalisierwerkzeuge eignen sich für unterschiedliche Formen oder Stickmuster-Elemente wie Füllungen, Konturen oder Details. Formen können geschlossen oder offen sein. Wenn Sie geschlossen sind, kann die Stickung aus Füllungen oder Konturen bestehen. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, werden verschiedene Sticharten verfügbar. Die Kontext-Werkzeugleiste ändert sich ebenfalls, um zu reflektieren, welche Optionen zur Verfügung stehen. Die Eingabemethode ist im Grunde für alle Digitalisierwerkzeuge dieselbe. Allgemeine Regeln...

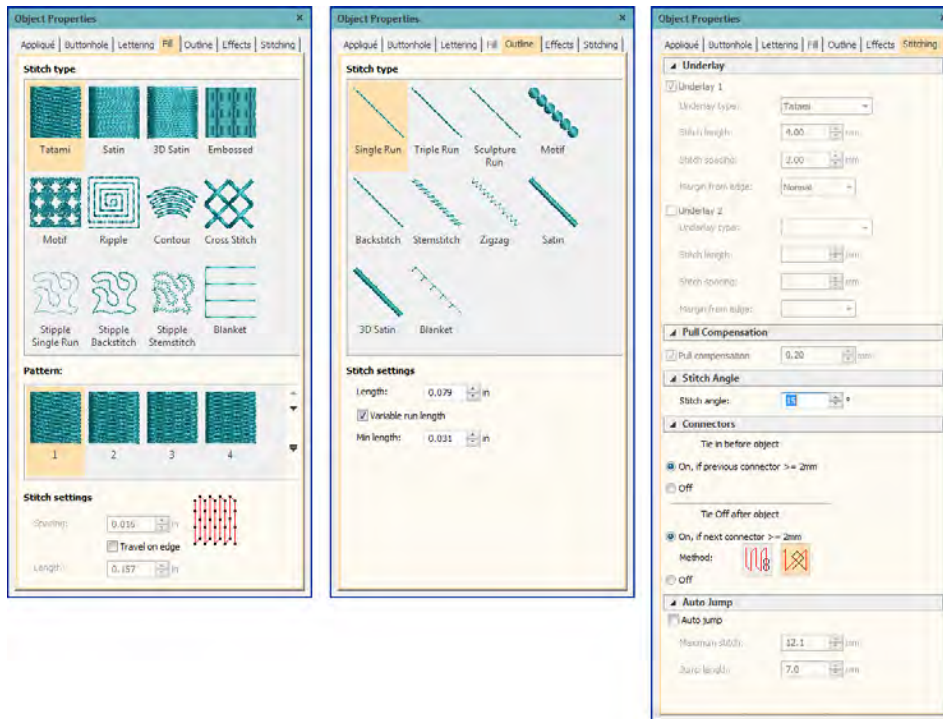
- Für manuelles Digitalisieren importiert man in der Regel Bildmaterial als Digitalisier-Hintergrund. Siehe auch Bildvorlage importieren.



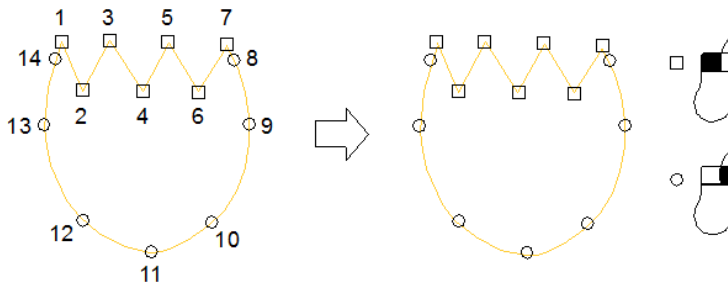
- Wählen Sie ein Digitalisierwerkzeug aus der Digitalisieren-Werkzeugpalette - entweder Offene Linie oder Geschlossene Form.
- Wählen Sie eine Farbe aus der Stickmusterpalette aus. Siehe Stickmusterfarben.


- Benutzen Sie Kontext > Kontur, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichart zu konturieren.
- Benutzen Sie Kontext > Füllstich, um geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichart zu füllen.


- Wichtig! Wählen Sie eine 'Füllung-' oder 'Kontur'-Methode aus der Kontext-Werkzeugleiste. Dies bestimmt, ob das Objekt als Füllung oder als Kontur digitalisiert wird. Füllungen werden selbstverständlich nur auf geschlossene Formen angewendet.
- Wählen Sie eine geeignete Stichart aus dem Objekteigenschaften-Docker aus. Diese kann später jederzeit geändert werden.




- Erstellen Sie Ränder mithilfe von Links- und Rechtsklicks mit der Maus, um Referenzpunkte zu markieren - Linksklicks für Kurvenpunkte, Rechtsklicks für Ecken.



 Benutzen Sie Standard > Rückgängig, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

 Benutzen Sie Standard > Wiederherstellen, um einen rückgängig gemachten Vorgang erneut auszuführen.

 Benutzen Sie Standard > Abbrechen, um den laufenden Vorgang abzubrechen und die Markierung etwaiger markierten Objekte aufzuheben. Genau wie bei der <Esc>-Taste.

- Für Hilfe vergleichen Sie bitte die Statusleiste. Diese enthält oft Eingabeaufforderungen, um Sie anzuleiten.

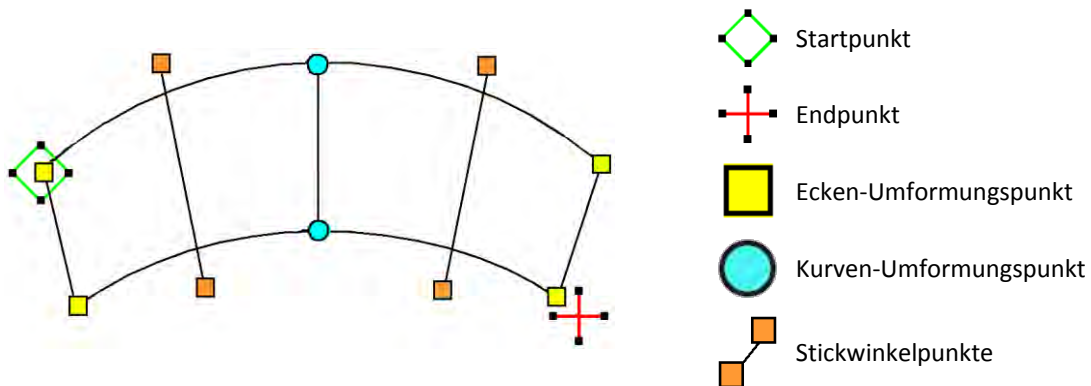
Enter point 1 on the curve. W 2.02 H 3.40 X=-6.94 Y= 2.80 L= 7.49 A= 158 17387 Poly Cotton

- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Punkt zu löschen. Alternativ benutzen Sie die Rückgängig-/Wiederherstellen-Werkzeuge auf der Standard-Werkzeugleiste.
- Wenn Sie einen Eckpunkt in einen Kurvenpunkt umwandeln möchten, oder umgekehrt, markieren Sie den Punkt und drücken Sie die <Leertaste>.

- Drücken Sie <Esc>, um alle neuen Punkte rückgängig zu machen. Drücken Sie <Esc> erneut, um den Digitalisiermodus zu verlassen. Alternativ klicken Sie auf die Stopp-Schaltfläche in der Standard-Werkzeugleiste.
- Um eine Linie auf 15°-Schritte zu beschränken, halten Sie beim Digitalisieren <Strg> gedrückt.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Digitalisierung einer Linie oder Form fertig zu stellen.
- Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung im Designfenster automatisch einen Bildlauf durchzuführen.
- Halten Sie die <Alt>-Taste gedrückt, um Autom. Bildlauf vorübergehend zu deaktivieren.
- Benutzen Sie die Tastenkombination <Strg+Umschalten+A>, um Autom. Bildlauf ein- und auszuschalten.
- Um die Einstellungen zu ändern, doppelklicken Sie auf ein Objekt, um den Objekteigenschaften-Docker zu öffnen. Ändern Sie Linien- oder Füllsticharten über den Docker.

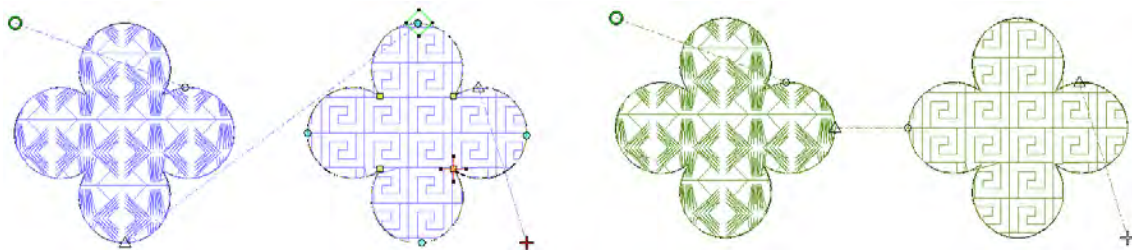
## Kontrollpunkte

Die Referenzpunkte, die Sie beim Digitalisieren einer Form markieren, werden zu 'Kontrollpunkten'. Diese können je nach Objekttyp leicht variieren. Bei meisten Punkten können hinzugefügt, gelöscht oder verschoben werden. Eck- und Kurvenpunkte können über die <Leertaste> hin- und hergeschaltet werden. Manche Kontrollpunkte, darunter Start- und Endpunkte, können nicht gelöscht, aber durchaus verschoben werden.





## Verbindungsmethoden

Wenn Sie geschlossene Objekte digitalisieren, berechnet die Kürzeste Verbindung-Methode automatisch die Verbindungsstich-Punkte. Vergleichen Sie das zweite Beispiel weiter unten.



Diese Methode kann über den Stickmuster-Einstellungen > Stickmuster-Karteireiter im Software-Einstellungen-Menü ausgeschaltet werden. Siehe auch Kürzeste Verbindungen.


## Linien

-  Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Form digitalisieren um Offene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.
-  Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren um Geschlossene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.

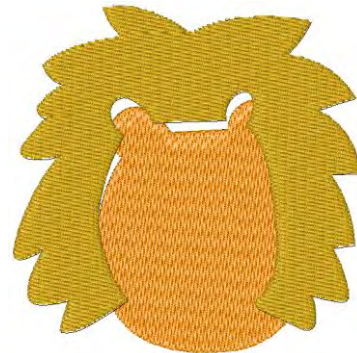
Die Software bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen variierender Stichbreiten und -arten. Digitalisieren Sie Konturen mit der Offene Form- sowie der Geschlossene Form-Methode. Linien variierender Stärke werden typischerweise benutzt, um Formen Umrandungen, Konturen und Details hinzuzufügen. Siehe auch Konturen.




## Parallelfüllstiche - Geschlossene Form-Werkzeug

-  Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.

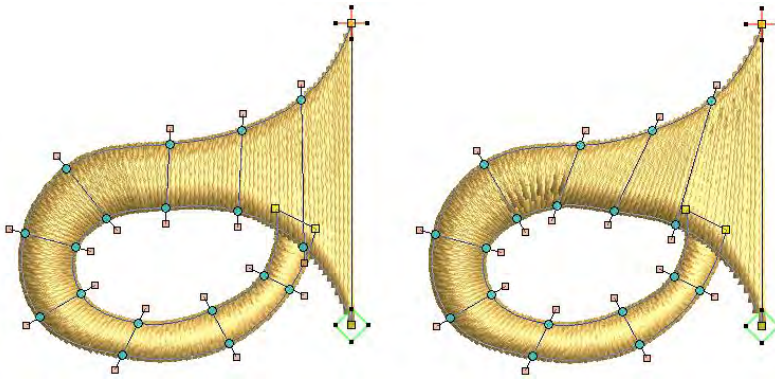
Benutzen Sie das Geschlossene Form-Werkzeug, um große und komplexe Formen zu digitalisieren, die in der Regel feste statt sich wendende Stichwinkel aufweisen. Die meisten Formen können mit diesem Werkzeug digitalisiert werden. Digitalisieren Sie den Rand genau wie Laufstichlinien. Folgen Sie den Aufforderungen in der Statusleiste, die Ihnen als Hilfe beim Digitalisieren dienen. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen, und fahren dann mit dem Digitalisieren fort.



## Wendefüllstiche - Blöcke Digitalisieren-Werkzeug

-  Benutzen Sie Digitalisieren > Blöcke digitalisieren, um Spaltenformen mit variierender Breite zu digitalisieren, wobei der Stichwinkel bei jedem Punktepaar eingestellt wird.

Benutzen Sie das Blöcke digitalisieren-Werkzeug, um Spalten mit variierender Breite und Wendestichen zu digitalisieren. Bei diesem Werkzeug erstellen Sie die Form, indem Sie Referenzpunkte auf abwechselnden Seiten der Spalte markieren. Klicken Sie, um Eckpunkte einzugeben. Rechtsklicken Sie, um Kurvenpunkte einzugeben. Markieren Sie ein Punktepaar wo sich die Kontur verändert, und wo Sie eine Änderung des Stichwinkels wünschen.



### Tipps

- Die Kontrollpunkte eines Punktepaars müssen nicht vom selben Typ sein. Zum Beispiel kann ein Punkt ein Eckpunkt sein, der andere ein Kurvenpunkt.
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen, und fahren dann mit dem Digitalisieren fort.
- Drücken Sie auf <Eingabe>, um den letzten Stich beizubehalten und den Endpunkt beim letzten digitalisierten Referenzpunkt zu platzieren, oder
- Drücken Sie die <Leertaste>, um den letzten Stich wegzulassen und den Endpunkt auf der gegenüberliegenden Spaltenseite zu platzieren.
- Falls Sie zwei Spalten verbinden, dann lassen Sie den letzten Stich der ersten Spalte weg, so dass der Endpunkt dicht zu dem Startpunkt der nächsten Spalte liegt.

### Kreise & Quadrate

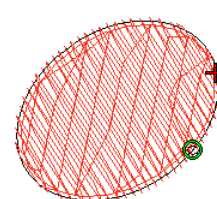
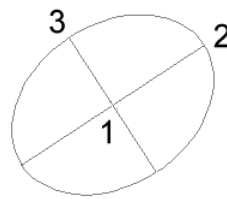
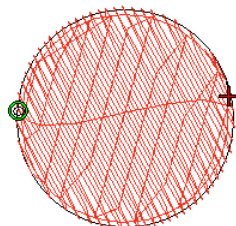
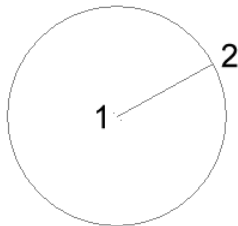


Benutzen Sie Digitalisieren > Rechteck / Quadrat, um 2 Ecken eines Rechtecks anzuklicken, oder drücken Sie <Strg> für ein Quadrat.

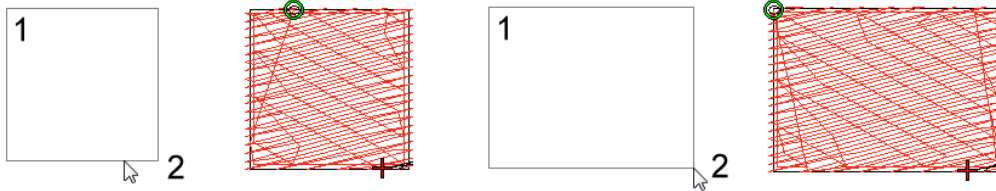


Benutzen Sie Digitalisieren > Kreis / Oval, um den Mittelpunkt plus 2 Größenpunkte für ein Oval anzuklicken, oder drücken Sie <Strg> für einen Kreis.

Digitalisieren Sie Kreise und Ovale, Quadrate und Rechtecke mit nur ein paar Klicks. Durch einen zusätzlichen dritten Referenzpunkt lassen sich mit dem Kreis-Werkzeug ovale Formen erstellen. Drücken Sie auf <Eingabe>, um das Objekt fertig zu stellen. Wenn Sie nur einen Kreis zeichnen möchten, drücken Sie zweimal auf <Eingabe>. Sie können jede beliebige Füllstichart benutzen. Wenn Sie unsicher sind, folgen Sie einfach den Eingabeaufforderungen.



Wenn Sie das Rechteck / Quadrat-Werkzeug benutzen, sind nur zwei Punkte erforderlich. Um ein perfektes Quadrat zu erstellen, halten Sie <Strg> gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.



## Standardformen



Benutzen Sie Digitalisieren > Standardformen, um Standardformen zu digitalisieren. Drücken Sie <Strg>, um die Proportionen der Form beizubehalten. Drücken Sie <Umschalten>, um am ersten eingegebenen Punkt zu zentrieren.

Die Digitalisieren-Werkzeugpalette bietet zudem ein eigenes Standardformen-Werkzeug, mit dem Sie Stickmuster-Objekte schnell aus einer Bibliothek voreingestellter Formen erstellen können. Sie können die gesamte Bandbreite an Kontur- und Füllsticharten anwenden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie Logodesigns oder gestickte Abzeichen erstellen. Die verfügbaren Formen sind genau dieselben wie bei voreingestellten Umrandungen. Benutzen Sie die <Strg>- und <Umschalten>-Tasten einzeln oder kombiniert, um Seitenverhältnis und Mittelpunkt beizubehalten.



## FREIHAND

Mit der Handgezeichnete Stickerei-Funktion können Sie Stickmuster mit handgezeichneter Optik erstellen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erreichen ist. Das Ziel ist es, Stickmuster nachzuahmen, die auf einer Stickmaschine durch freihändige Bewegungen entstanden sind. Der Unterschied liegt darin, dass der Stoff in einem Stickrahmen befestigt ist, sodass die Nadel auf dem Stoff ‚zeichnen‘ kann, genau wie Sie zuvor auf dem Bildschirm. Die Handgezeichnete Stickerei-Werkzeuge können mit einer Maus oder einem WACOM-Stift benutzt werden.



### Handgezeichnete Formen erstellen



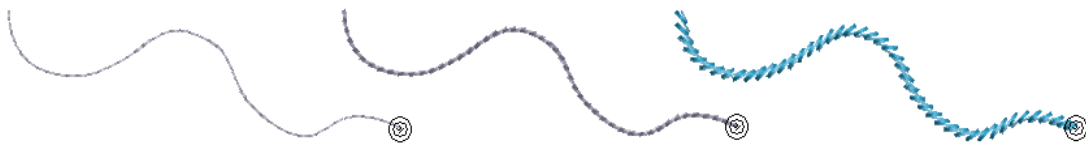
Benutzen Sie Digitalisieren > Offene handgezeichnete Form, um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so offene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.



Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene handgezeichnete Form, um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so geschlossene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.

Genau wie andere Digitalisierwerkzeuge können die Handzeichnung-Werkzeuge in Verbindung mit allen verfügbaren Sticharten benutzt werden. Mit diesen Werkzeugen können Sie jedoch Objekte direkt auf dem Bildschirm zeichnen. So können Sie kunstvolle Effekte kreieren, die freier Maschinenstickerei oder einem ‚Fadenbild‘ ähneln.

- Klicken und ziehen Sie Offene handgezeichnete Form, um frei fließende Linien zu erstellen. Ihnen stehen die meisten Liniensticharten zur Verfügung.



- 
- 
- Klicken und ziehen Sie Geschlossene handgezeichnete Form, um geschlossene Formen zu erstellen. Ihnen stehen die meisten Füllsticharten zur Verfügung.



- Um einen Teil einer Linie zu löschen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie den Mauszeiger rückwärts über die Linie ziehen. Alternativ können Sie die <Rücktaste> drücken, um Kontrollpunkt zu löschen.
- Lassen Sie zur Vervollständigung des Arbeitsvorgangs die Maustaste los. Alternativ drücken Sie <Esc>, um die Eingabe des Objekts abzubrechen.

## Handzeichnungsmethoden

Andere Techniken beinhalten das Sticken auf Fotografien sowie detaillierte Strichzeichnungen. Sie können diese Werkzeuge z.B. benutzen, um ein Farbfoto-Stickmuster manuell nachzuzeichnen. Ähnlich wie beim CorelDRAW®-Polygonzug-Werkzeug erfordert diese Technik Präzision und Kontrolle über die Ecken.

Alternativ können Sie Stickmuster, die Bleistift- oder Kohlezeichnungen ähneln, schnell digitalisieren. Benutzen Sie die Werkzeuge, um ‚gekritzelt‘ Zeicheneffekte zu erstellen, ohne dabei einer Vorlage genau zu folgen – zum Beispiel können Sie einfache Clipart-Stickmuster oder dekorativen Text erweitern.

## Linienglättung anpassen

Die Handgezeichnete Stickerei-Werkzeuge haben einen speziellen Mauszeiger. Er dient bei der Benutzung der Werkzeuge als Anhaltspunkt für den Abstand. Stellen Sie Anzahl und Abstand der konzentrischen Kreise wie gewünscht ein. Passen Sie die ‚Glätte‘ handgezeichneter Linie mithilfe der Glättung-Kontrolle an. Geben Sie in Prozent an, wie eng die geglätteten Konturen dem Original folgen sollen.



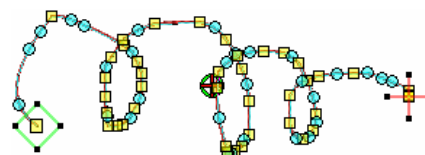
Schalten Sie die Anzeige der Handzeichnungsführung ein und aus:

- Benutzen Sie ‚Führung anzeigen‘, um den Führungscursor zum handgezeichneten Digitalisieren ein-/auszuschalten – er bietet mehr Kontrolle über ‚Handzeichnungen‘ als der Standard-Mauszeiger.
- Benutzen Sie ‚Hilfsradius‘, um die Größe des inneren Kreises der Handzeichnungs-Digitalisierführung festzulegen.
- Benutzen Sie ‚Anzahl Führungskreise‘, um die Anzahl der Kreise der Handzeichnungsführung festzulegen - wenn der Innenkreisradius 2mm beträgt, beträgt der Abstand zu jedem weiteren Führungskreis ebenfalls 2mm.

Sie können die Kontrollpunkte, die von den Handgezeichnete Stickerei-Werkzeugen generiert wurden, im Umformen-Modus ansehen und bearbeiten.



Mit Glättung



Ohne Glättung

## Kalligraphische Handzeichnungsstickerei



Benutzen Sie Digitalisieren > Offene handgezeichnete Form, um mithilfe der aktuellen Sticheinstellungen auf dem Bildschirm offene Linien für eine handgezeichnete Optik zu klicken & ziehen.



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > Satinstich, um dickere Umrandungen oder Spalten gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Die Handzeichnung-Werkzeuge können mit Satinstichlinie und der Kalligraphie-Einstellung benutzt werden, um echt kalligraphische Handzeichnungseffekte zu kreieren. Im Allgemeinen benutzt man diese Einstellung zusammen mit Offene handgezeichnete Form, sie kann aber auch auf Geschlossene handgezeichnete Form angewendet werden, wenn Konturstiche ausgewählt sind.



Die Möglichkeiten, die Ihnen diese Optionen zur kreativen und künstlerischen Entfaltung bieten, sind grenzenlos. Insbesondere, wenn Sie sie zusammen mit einem Tablet mit Eingabestift anwenden. Sie können diese Einstellungen sogar benutzen, um gestickte Kalligraphie zu erstellen.

# Freehand

## 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.



### Stanzstempel-Docker



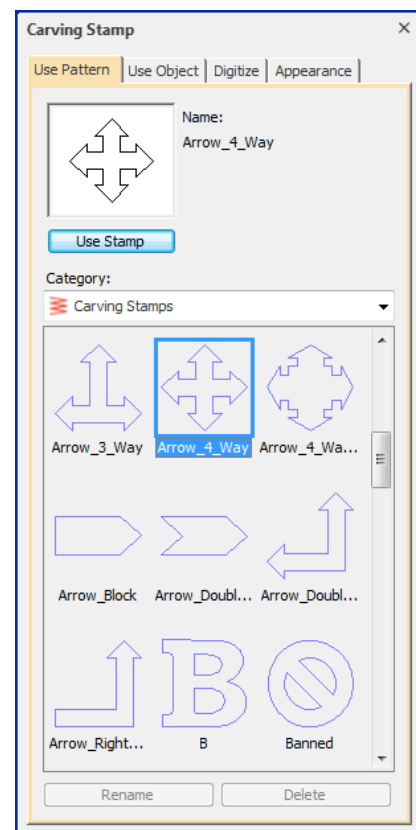
Benutzen Sie Digitalisieren > Stanzstempel, um den Stanzstempel-Docker ein- oder auszublenden. Sie können sie benutzen, um mittels eines ‚Ausstechstempels als Vorlage Nadeldurchdringungen zu erstellen.

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

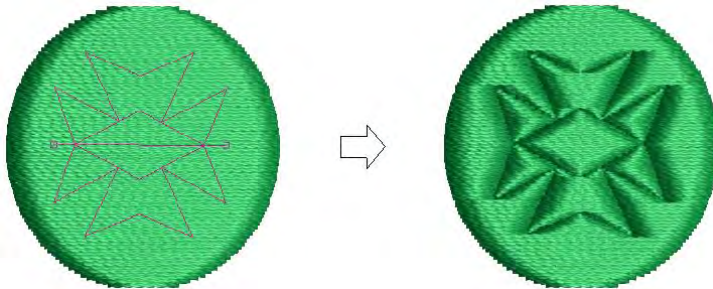
- Der Muster benutzen-Karteireiter ermöglicht es Ihnen, bei markierten Objekten vordefinierte Stempelmuster auszuwählen und anzuwenden.
- Mit dem Objekt benutzen-Karteireiter können Sie im Designfenster Objektkonturen auszuwählen und vorübergehend als Stempel einsetzen. Markierbare Objekte können Vektorgrafiken 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 Muster Kategorie – z. '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.

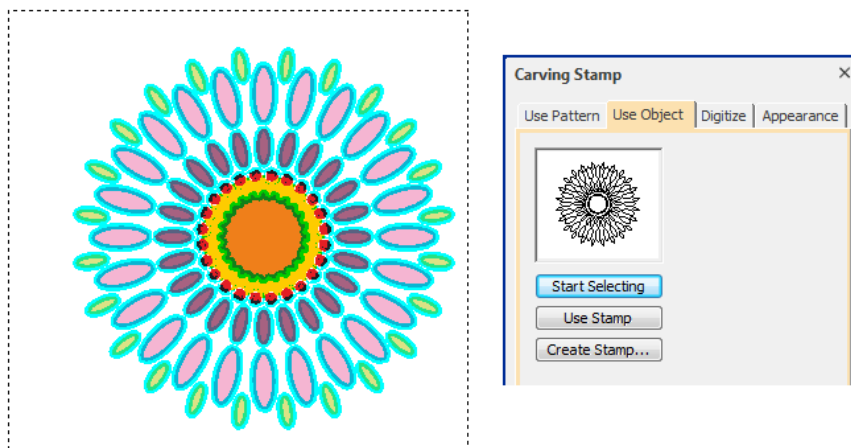


- Optional können Sie mit gedrückter <Umschalten>-Taste die Größe des Stempels ändern, indem Sie den Mauszeiger bewegen. Klicken Sie auf die Maustaste.
  - Wenn Sie eines oder mehrere Objekte bereits markiert haben, wird das Stempelmuster nur auf diese Objekte angewendet.
  - Wenn keine Objekte markiert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



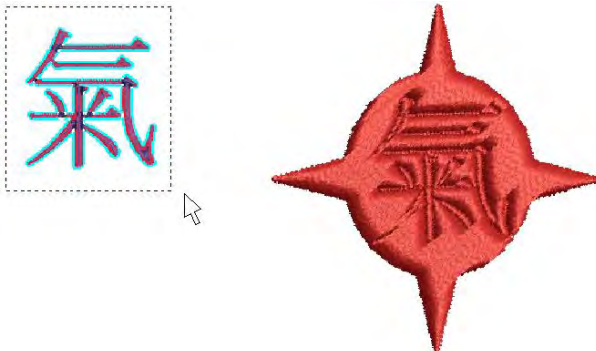
- Halten Sie die Maus über ein beliebiges Zielobjekt im Designfenster.
- Klicken Sie auf die Stempel benutzen-Schaltfläche, um die Auswahl als Stanzstempel zu benutzen.



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

### Anmerkungen

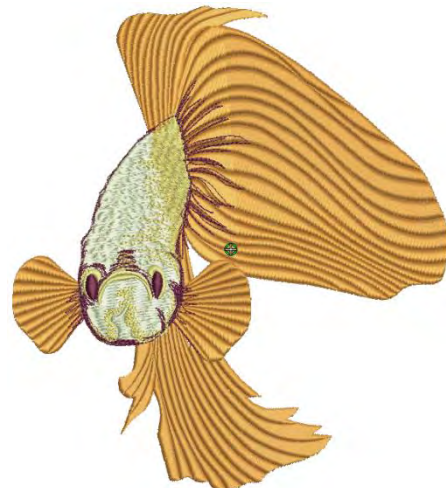
- CorelDRAW® ist mit einem kompletten Anzug von ClipArt-Bibliotheken. Viele davon können als Eingabe für die Stanzstempel-Funktion benutzt werden.
- Wenn Sie jedoch ein Bitmap-Bild benutzen möchten, können Sie es mithilfe der Bitmaps > Konturerkennung-Befehlsgruppe in CorelDRAW Graphics in das Vektorformat konvertieren.
- Sie können auch Stickerei- oder TrueType-Schriftzüge als Eingabe zur Erstellung von Stempeln benutzen.



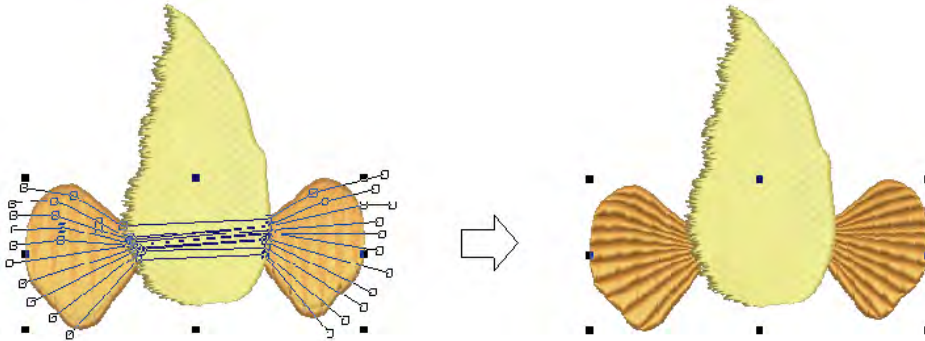
### Benutzerdefinierte Stichteilungen digitalisieren

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.

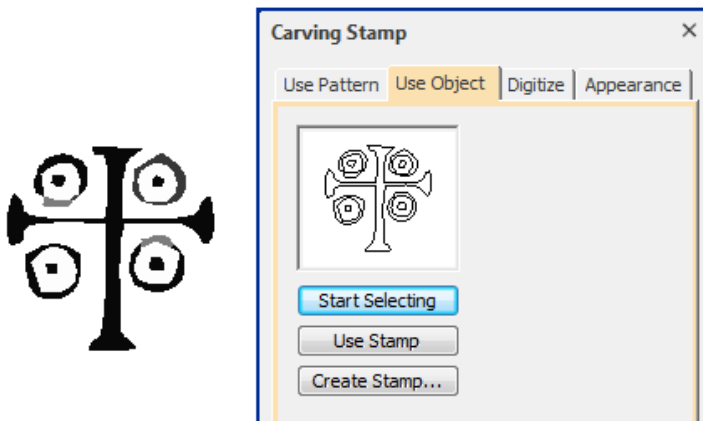


- Auf Wunsch können Sie zudem auf die Dem Archiv hinzufügen-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen.

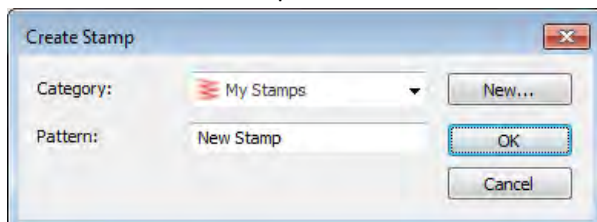
## Stempel zu einem Archiv hinzufügen

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.

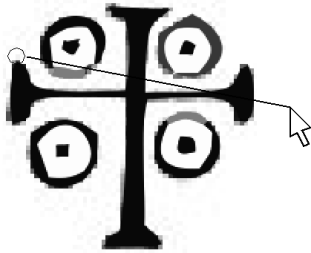


- Klicken Sie auf Auswahl beginnen und markieren Sie das Zielobjekt.
- Klicken Sie auf die Stempel erstellen-Schaltfläche. Das Dialogfeld wird geöffnet.



- 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.

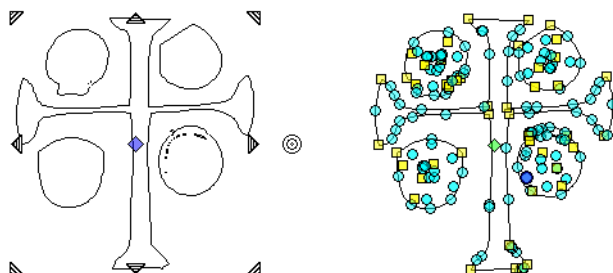
## Stanzstempel-Erscheinung

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.



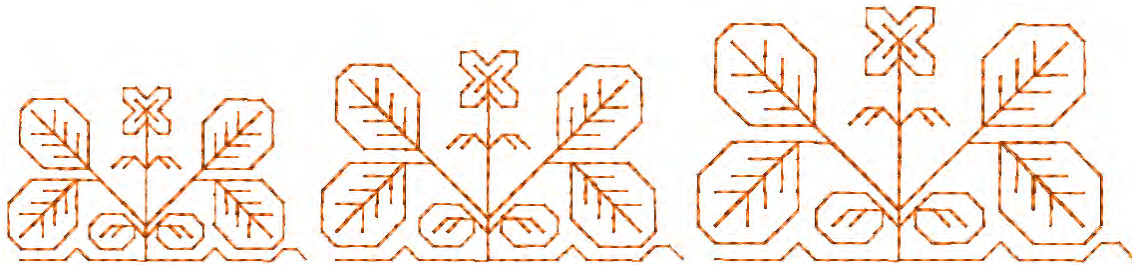
Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

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. Siehe auch Benutzerdefinierte Motive & Umrandungen.



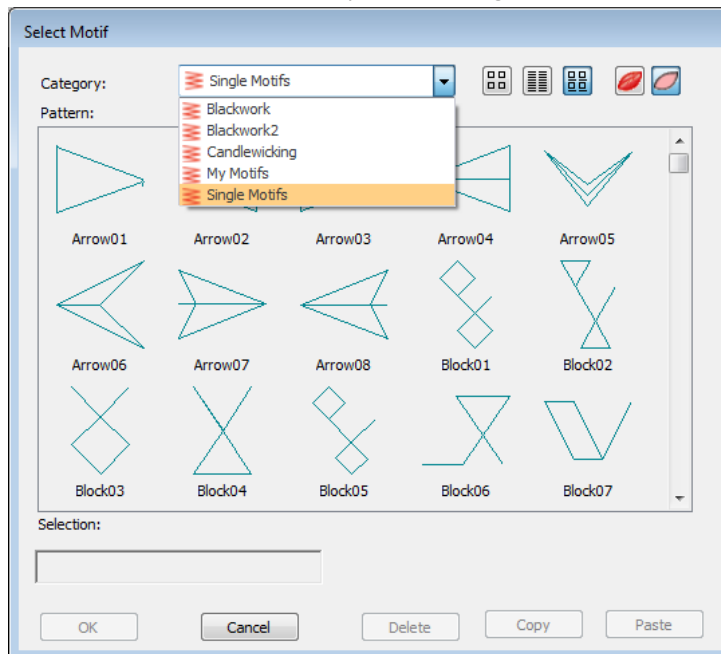
### Stempel auswählen & einfügen



Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Motivstempel‘, um dem Stickmuster Motive eins nach dem anderen hinzuzufügen. Sie können beim Hinzufügen drehen, mit <Umschalten> skalieren oder mit Rechtsklick spiegeln, oder auf <Eingabe> drücken, um Standard-Position und -Einstellungen zu akzeptieren. Drücken Sie Esc, um mit dem Hinzufügen von Motiven aufzuhören.

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 Mauszeiger, bis der Stempel den erforderlichen Winkel aufweist. Halten Sie <Strg> gedrückt, um den Ankerpunkt auf 15°-Inkrementen zu beschränken. Klicken Sie erneut, um die Hilfslinie zu markieren. Drücken Sie auf Eingabe. Wiederholen Sie dies, um den Stempel erneut einzufügen. Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.



## 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.



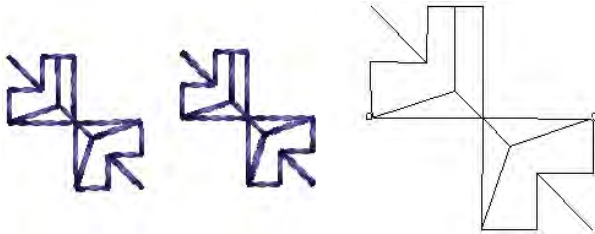
Um den Stempel zu drehen, bewegen Sie den Zeiger solange, bis der Drehwinkel korrekt ist, und klicken dann erneut.

- Halten Sie <Strg> gedrückt, um die Drehwinkel zu beschränken.

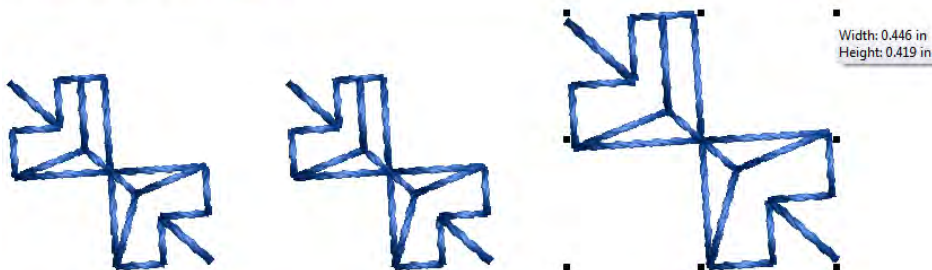
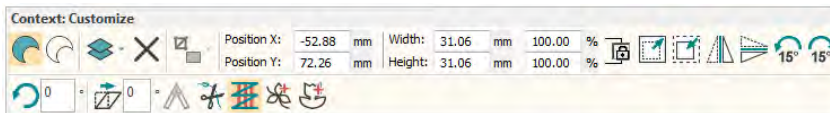
- Um den Stempel zu spiegeln, müssen Sie rechtsklicken.
- Alternativ können Sie die Drehungssteuerung in der Kontext-Werkzeugleiste benutzen.
- Zum Fertigstellen drücken Sie <Esc>.

## 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.

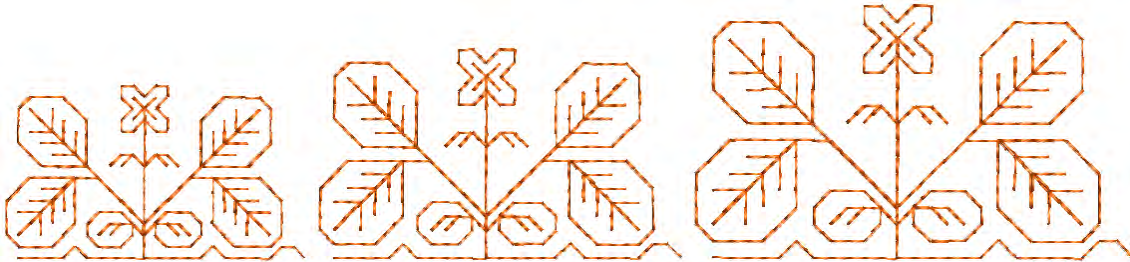


Alternativ können Sie mithilfe der Kontext-Werkzeugleiste eine genaue Größe festlegen. Geben Sie die genauen Dimensionen in mm oder als Prozentsatz des Originals ein.



## BENUTZERDEFINIERTER MOTIVE & UMRANDUNGEN

Motivstempel sind stickfertige Stickmuster-Elemente wie Herzen, Blätter oder geometrische Muster, die in Archiven oder 'Kategorien' enthalten sind. Sie können jedes dieser Muster als 'Motivstempel' benutzen. Sie können Ihre eigenen Stempel für Ihre eigenen Zwecke oder zur Benutzung in Motivreihen oder Füllungen verwenden. Auf ähnliche Weise können Sie Ihre eigenen Umrandungen zur Benutzung in Monogrammen erstellen.



### Benutzerdefinierte Motive erstellen



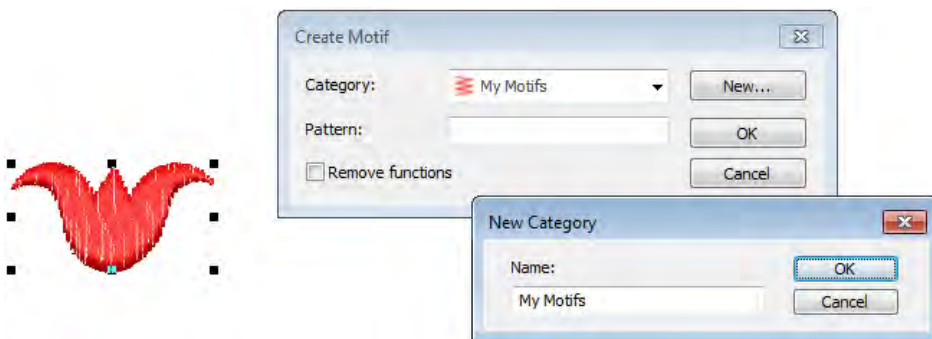
Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.



Benutzen Sie Kontext > Motiv erstellen um Benutzerdefiniertes Motivmuster zur späteren Benutzung erstellen.

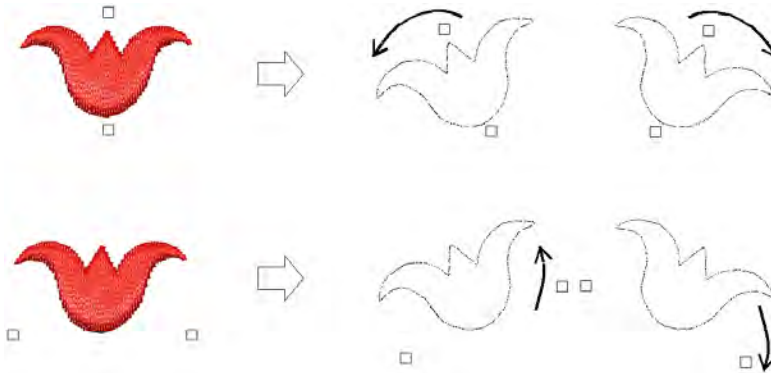
Mit der Motiv erstellen-Funktion können Sie Ihre eigenen Motivformen zur späteren Benutzung speichern. Erstellen Sie Ihre eigenen 'Motivkategorien', um Ihre Motive zu organisieren und einzuordnen. Siehe auch Motivstempel.

- Markieren Sie das Objekt, das Sie als Motiv verwenden möchten.
- Wählen Sie Motiv erstellen aus der Kontext-Werkzeugleiste aus.

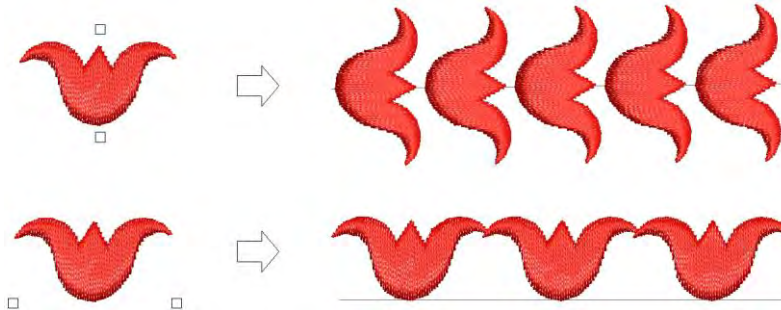


- Wählen Sie eine Kategorie aus dem Dropdown-Menü aus und geben Sie im Muster-Feld einen Namen ein. Alternativ klicken Sie auf Neu, um eine neue Kategorie zu erstellen.
- Wenn Sie Maschinenfunktionen beibehalten möchten – z.B. Farbwechsel –, haken Sie das Funktionen entfernen-Kontrollkästchen nicht ab. Falls Sie Maschinenfunktionen automatisch aus dem Motiv entfernen lassen möchten, markieren Sie das Funktionen entfernen-Ankreuzfeld.
- Klicken Sie auf OK.

- Klicken Sie, um zwei Referenzpunkte zu markieren. Referenzpunkt 1 wird zum Festpunkt des letzten Motivs. Referenzpunkt 2 wird zum Drehpunkt.



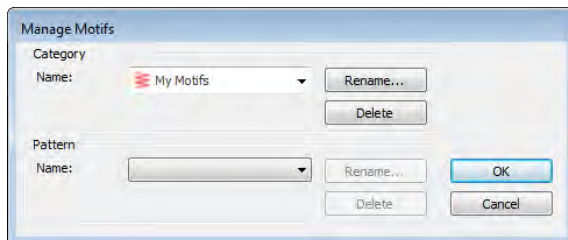
- Bezugspunkte bestimmen auch die Orientierung in Motiv Läufen und-Füllungen.







- Klicken Sie auf OK. Das Motiv ist einsatzbereit und wird in der Mustergalerie angezeigt.

## Motive verwalten

Wenn Sie erst einmal Ihre eigenen Motive erstellt haben, können Sie sie über das Software-Einstellungen-Menü verwalten. Wählen Sie den Motive verwalten-Befehl aus, um auf das Dialogfeld zuzugreifen. Benutzen Sie es, um individuelle Motive oder ganze benutzerdefinierte Kategorien umzubenennen oder zu löschen.

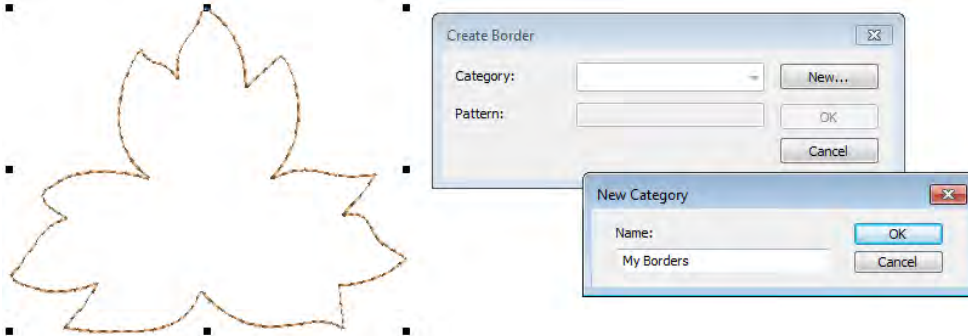


## Umrandung erstellen

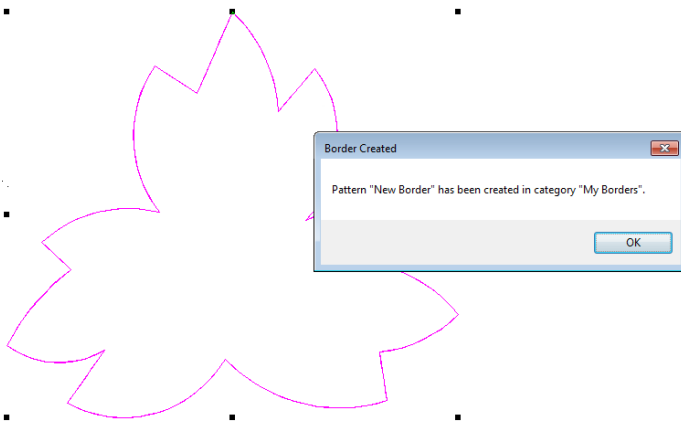
-  Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Form digitalisieren, um mit Kontur- oder Füllstichen geschlossene Formen zu erstellen. Linksklick für Eckpunkte, Rechtsklick für Kurven.
-  Benutzen Sie Kontext > Umrandung erstellen um Benutzerdefiniertes Umrandungsmuster zur späteren Benutzung erstellen.
-  Benutzen Sie Kontext > Kontur, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichtart zu konturieren. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
-  Benutzen Sie Kontext > Füllstich, um geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichtart zu füllen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

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.

- 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.
- Wählen Sie Umrandung erstellen aus der Kontext-Werkzeugleiste aus.

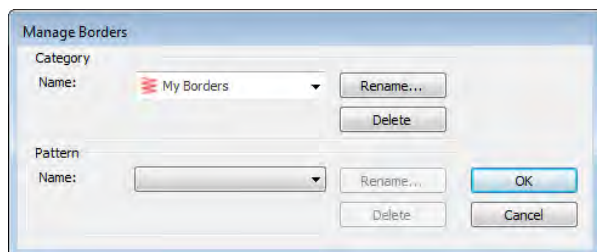


- Wählen Sie eine Kategorie aus dem Dropdown-Menü aus und geben Sie im Muster-Feld einen Namen ein. Alternativ klicken Sie auf Neu, um eine neue Kategorie zu erstellen.
- Digitalisieren Sie zwei Referenzpunkte. Diese bestimmen die Standard-Umrandungsausrichtung.
- Klicken Sie auf OK, wenn die Bestätigungsnachricht angezeigt wird.



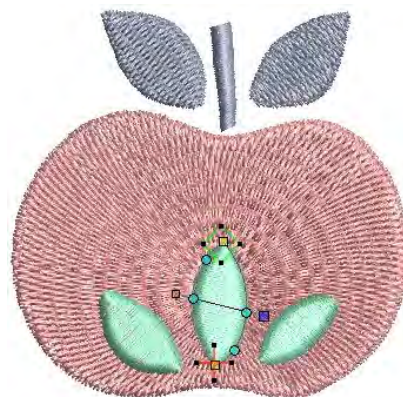
## Umrandungen verwalten

Wenn Sie erst einmal Ihre eigenen Umrandungen erstellt haben, können Sie sie über das Software-Einstellungen-Menü verwalten. Wählen Sie den Umrandungen verwalten-Befehl aus, um auf das Dialogfeld zuzugreifen. Benutzen Sie es, um individuelle Umrandungen oder ganze benutzerdefinierte Kategorien umzubenennen oder zu löschen.



## STICHWINKEL

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 Umformen-Werkzeugs anpassen.



### Stichwinkel hinzufügen



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 aller gefüllten Objekte, ob mit oder ohne Leerräume, werden auf dieselbe Art und Weise modifiziert. Mehrfache Stichwinkel können mithilfe der Stichwinkel-Werkzeuge hinzugefügt oder entfernt werden.

- Um Stichwinkel hinzuzufügen, markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne Wendestiche.
- Bei Bedarf klicken Sie auf das Stichwinkel entfernen-Werkzeug, um es auf den aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzusetzen.



- Klicken Sie auf das Stichwinkel hinzufügen-Symbol. Geben Sie wie aufgefordert Stichwinkel ein. Stichwinkel können Leerräume in Objekten überlappen.

### Stichwinkel anpassen

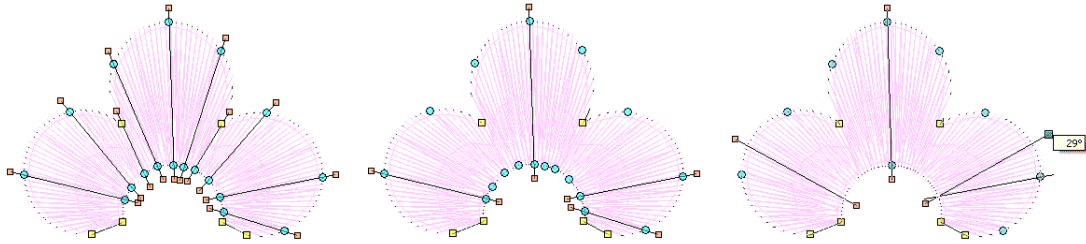


Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

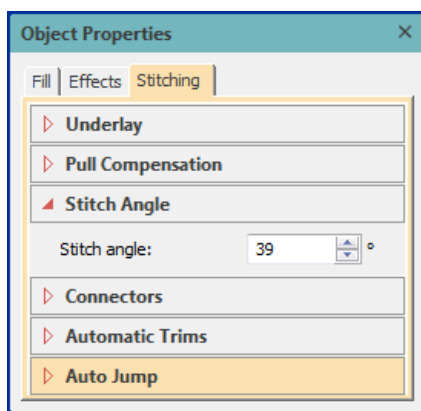
Sie können die Stichwinkel gefüllter Objekte mithilfe des Umformen-Werkzeugs ändern. Um die Stichwinkel anzupassen, markieren Sie das gefüllte Objekt und klicken auf das Umformen-Symbol.

- Markieren Sie die Stichwinkel-Punkte und drücken Sie <Entfernen>, um Stichwinkel zu entfernen.

- Wenn Sie den über den Stichwinkel-Punkt bewegen, zeigt ein Tooltip den Stichwinkel des markierten Objekts an.
- Klicken und ziehen Sie die Linien nach Bedarf.



- Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Änderungen anzuwenden, und dann zum Fertigstellen <Esc>.
- Beachten Sie, dass der nominelle Stichwinkel auch über die Objekteigenschaften eingestellt werden kann:

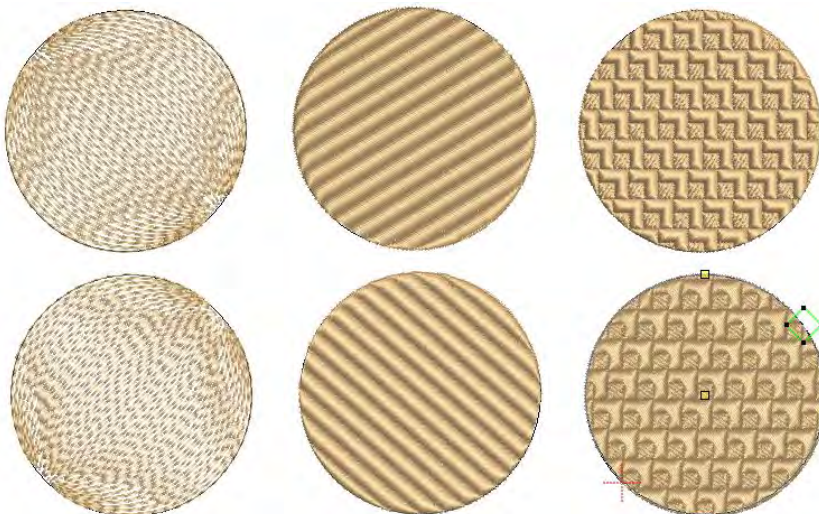


## Kreisobjekte



Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

Sie können die Stichwinkel der Kreis-Objekte ändern, indem Sie den Startpunkt verschieben.



## LEERRÄUME AUSSCHNEIDEN UND FÜLLEN

Die Software bietet spezielle Werkzeuge zum Ausschneiden von Leerräumen aus Objekten, zum Entfernen von unterliegenden Stichen sowie zum Füllen von Leerräumen. Benutzen Sie sie, um eine Anhäufung von Stichen zu vermeiden, Flächen mit unerwünschten Stichen zu eliminieren oder neue Objekte auf der Basis der Leerräume im Ausgangsobjekt zu erstellen.



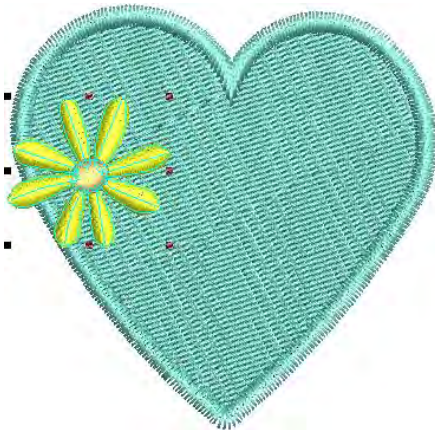
### Entfernen unterliegender Stiche



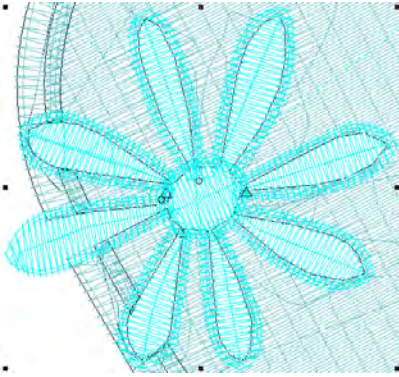
Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Überlappungen entfernen**, um Stiche zu entfernen, die von den markierten Objekten überdeckt werden. Der Überlappungswert kann im **Überlappung-Karteireiter** des **Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds** geändert werden.

Sie können das **Überlappungen entfernen-Werkzeug** verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Um unterliegende Stiche zu entfernen

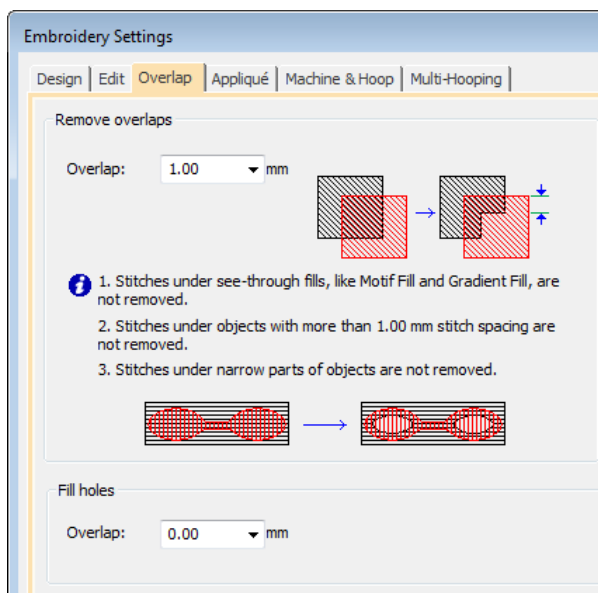
- Wählen Sie einen oder mehrere ‚Schneideschablonen‘.



- Klicken Sie auf das **Überlappungen entfernen-Werkzeug**. Die Sticküberlappung wird entfernt. Ein bestimmter Überlappungsbereich zwischen dem Applikationsstanzer und unterliegenden Objekten wird automatisch kalkuliert, um Ein Erscheinen unschöner Lücken zu vermeiden.





- Beachten Sie, dass Sie die Überlappungs-Randzugabe über den Stickmuster-Einstellungen > Überlappung-Karteireiter festlegen können, auf den Sie über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen können. Für weichere Stoffe kann mehr Überlappung erforderlich sein, damit sich keine Lücken bilden.



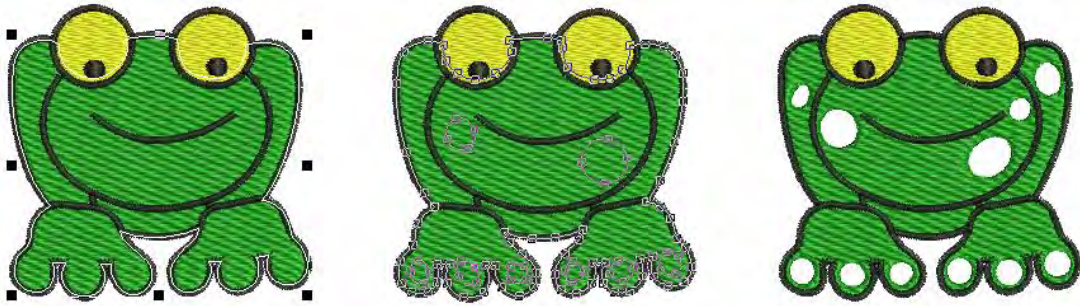
Sie können ein gesamtes Stickmuster als Ausstechform einsetzen, wobei Sie Objekte, wie zum Beispiel Ränder oder Details, die schmaller als eine festgelegte Breite ausfallen, ausschließen können.

## Leerräume in Objekten digitalisieren

-  Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume digitalisieren, um in markierten Objekten Leerräume zu erstellen. Funktioniert für jedes geschlossene Objekt.
-  Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume entfernen, um Leerräume aus markierten Objekten zu entfernen.

Benutzen Sie das Leerräume digitalisieren-Werkzeug, um Leerräume in Objekte zu schneiden und Flächen mit unerwünschten Stichen zu eliminieren oder bestimmte Effekte zu erzielen. Um Leerräume in Objekten zu digitalisieren:

- Markieren Sie ein beliebiges geschlossenes Objekt, in das Sie einen Leerraum schneiden möchten.



- Wählen Sie das Leerräume digitalisieren-Werkzeug aus und digitalisieren Sie die Form, die Sie ausschneiden möchten.
- Drücken Sie zweimal auf <Eingabe>, um Stiche aus der digitalisierten Fläche zu entfernen.
- Benutzen Sie das Leerräume entfernen-Werkzeug, um beliebige Objekte mit Leerräumen wiederherzustellen.

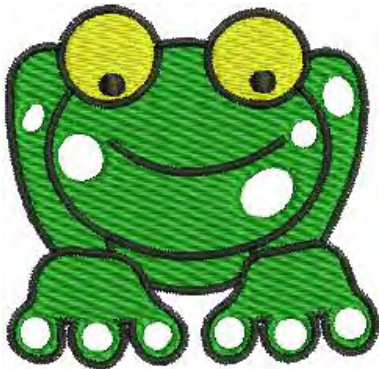
## Auffüllen der Leerräume in Objekten



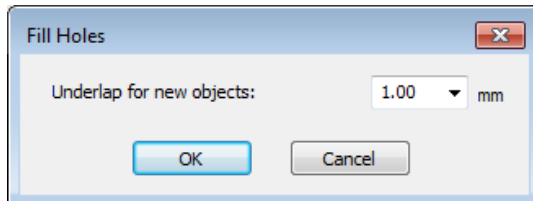
Benutzen Sie Digitalisieren > Leerräume füllen, um Leerräume durch das Erstellen neuer Objekte auf der Basis der Leerraumränder des markierten Objekts mit der aktuellen Füllstichart zu füllen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Die Leerräume füllen-Funktion bewirkt das Gegenteil von Leerräume digitalisieren. Benutzen Sie das Werkzeug, um Leerräume in geschlossenen Objekten zu füllen, indem Sie auf der Basis der vorhandenen Leerräume neue Objekte erstellen.

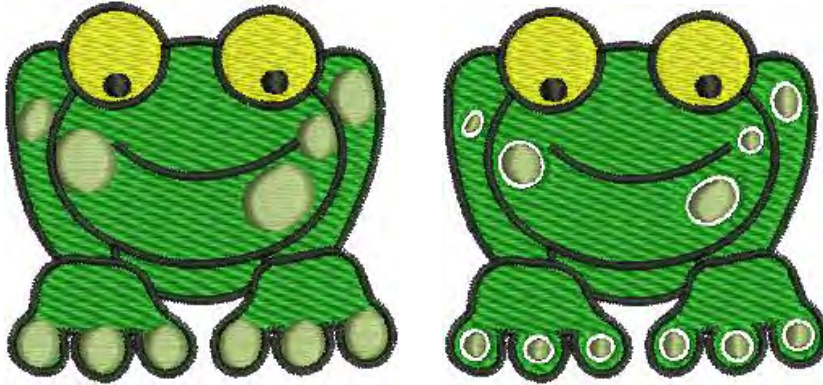
- Wählen Sie das Originalobjekt.



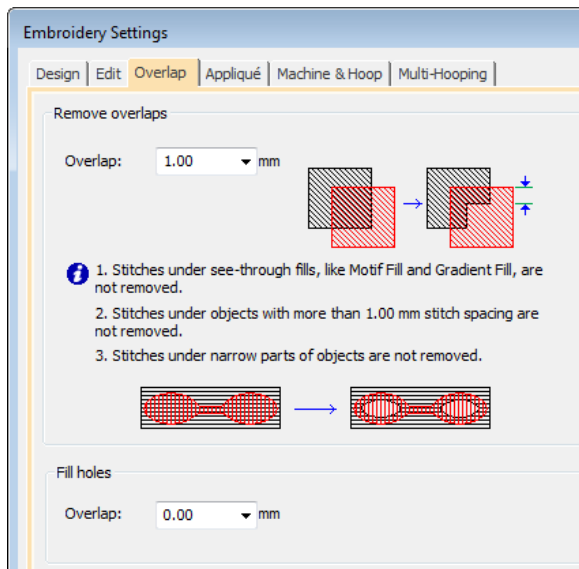
- Klicken Sie auf das Werkzeug. Sie werden aufgefordert, eine Über- oder Unterlappungs-Randzugabe einzugeben:



- Im Normalfall lässt man generierte Objekte überlappen, um Lücken zu vermeiden. Manchmal jedoch möchte man, wie abgebildet, absichtlich eine Unterlappung erstellen.

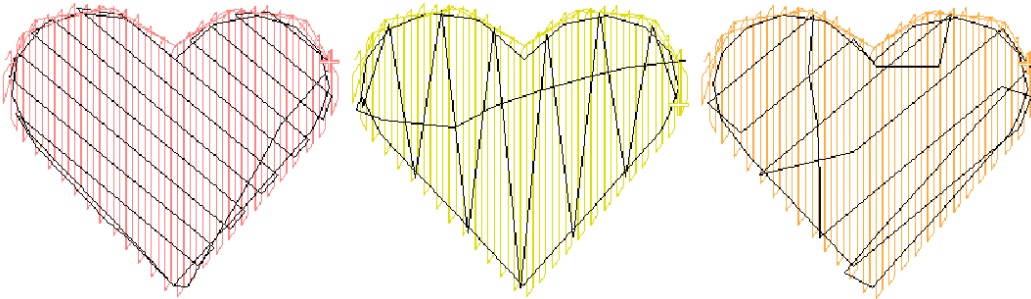


- Um Leerräume genau abzudecken, geben Sie einen Wert von 0,00 ein.
- Um eine Überlappung der gefüllten Leerräume und des Originalobjekts zu veranlassen, müssen Sie eine positive Versetzung – z.B. 1.00. Das Überlappen der Objekte verhindert ein eventuelles Auftreten von Lücken.
- Um Lücken zwischen den gefüllten Leerräumen und dem Originalobjekt zu belassen, müssen Sie eine negative Versetzung – z.B. -1.00.
- Leerraum-Ränder werden mit denselben Füllstich-Einstellungen, Stichwinkeln, Stickeffekten und Fadenfarben wie das Ausgangsobjekt in geschlossene Objekte konvertiert. Bearbeiten Sie sie nach Bedarf.
- Beachten Sie, dass Sie die Überlappungs-Randzugabe über den Stickmuster-Einstellungen > Überlappung-Karteireiter festlegen können, auf den Sie über das Software-Einstellungen-Menü zugreifen können. Für weichere Stoffe kann mehr Überlappung erforderlich sein, damit sich keine Lücken bilden.



## STICHVERSTÄRKUNG

Aussehen und Qualität der Stickerei hängen letztendlich stark von der Unterlage ab, die als Basis für die Deckstiche dient. Ohne Unterlage liegt die Stickerei flach auf dem unterliegenden Stoff, der oft auch durchscheinen kann. Neue Digitalisierer werden oft dazu neigen, einfach die Stichdichte zu erhöhen, jedoch ist es viel effektiver, eine Unterlage zu benutzen. Obwohl auch dadurch die Stichzahl erhöht wird, hilft eine Unterlage zudem, Stoffe zu stabilisieren, wie auch vor allem bei großen Designs, eine Faltenbildung und Verzerrung des Stoffes zu reduzieren. Sie bietet darüber hinaus auch ‚Flauschigkeit‘, hebt die Deckungsstiche und verhindert, dass diese bei weichen Stoffen in diesen versenken. Sie wird zudem benutzt, um aufgeraute Stoffe durch Flachdrücken vorzubereiten.



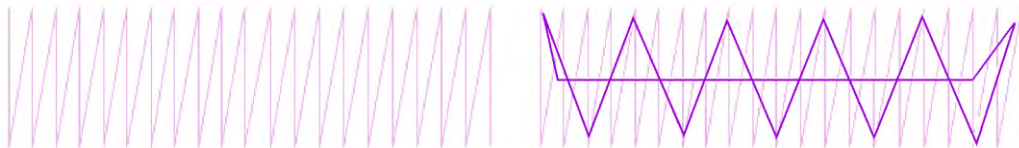
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Automatische Unterlage



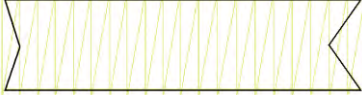


Benutzen Sie Kontext > Unterlage / Einstellungen, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Das Unterlage-Werkzeug ist ein Ein-/Aus-Schalter, mit dem Sie Automatische Unterlage auf neue oder markierte Objekte anwenden können. Standardmäßig ist Unterlage nicht ausgewählt.



Neben den grundlegenden Unterlage-Sticharten – Mittellinie, Zickzack, Kantenlaufstich und Stepstich – bietet die Software auch eine Auswahl an Unterlagenkombinationen wie Doppelzickzack, Mittellinie + Zickzack etc. Dies ermöglicht Ihnen, doppelte Unterlagen auf Stickmusterobjekte anzuwenden.

Unterlage	Art	Zweck
	Mittellaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um schmale Spalten zu stabilisieren – z.B. 2-3 mm breit. Sie können Mittellinie nicht mit Parallelfüllstich- oder Parallelfüllstich-Rechteck-Objekten benutzen.

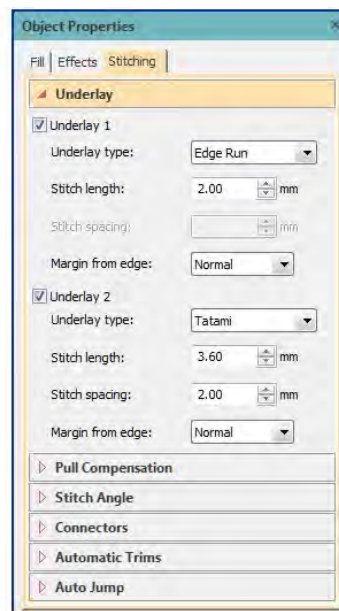
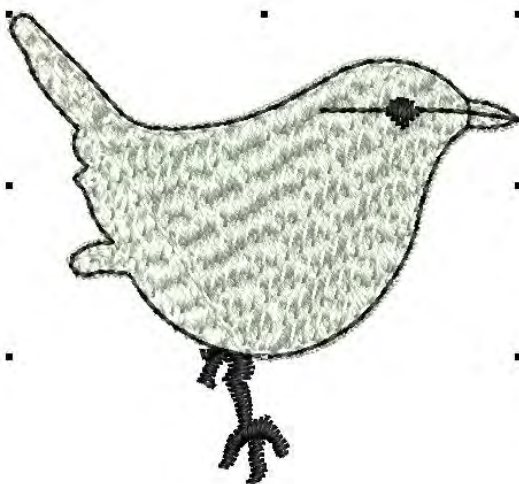
Unterlage	Art	Zweck
	Kantenlaufstich-Unterlage	Benutzen Sie sie, um etwas größere Formen wie zum Beispiel Buchstaben zu stabilisieren.
	Zickzackunterlage	Sie können Zickzack-Unterlagen verwenden, um breite Stichspalten zu unterlegen und somit zu stützen. Es steht Ihnen bei Zickzack-Unterlagen frei die Eigenschaften für die Stichlänge festzulegen. Die Stichlänge ist die Länge jedes Zickzack-Stichs.
	Steppstich-Unterlage	Die Steppstich-Unterlage wird zur Stabilisierung großer, gefüllter Formen benutzt. Sie sieht wie eine extrem offen gestickte Steppstichfüllung aus, bei der Stichreihen über das Objekt verteilt werden, um die Stützung zu erstellen.

## Unterlageneinstellungen

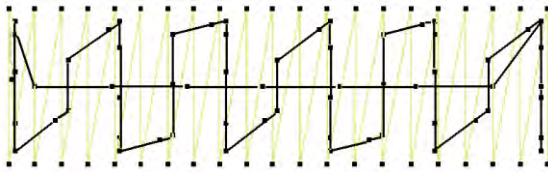


Benutzen Sie Kontext > Unterlage / Einstellungen, um automatische Unterlagen für neue oder markierte Objekte anzuwenden oder auszuschließen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

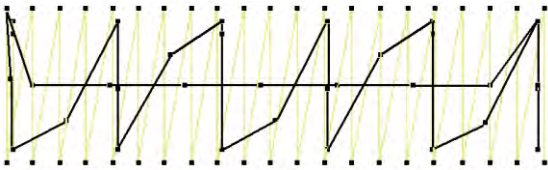
Mit der Software können Sie die Werte für unterschiedliche Stoffe, das Erscheinungsbild von Schriftzügen und verschiedene Größen anpassen. Größere Flächen und dehnbare Stoffe, wie zum Beispiel gestrickte Gewebe und Pikee, benötigen generell mehr Unterlagenstiche als kleinere Flächen und feste Stoffe, wie zum Beispiel Drillich oder Leder. Manchmal eignet sich eine Steppstich-Unterlage am besten, etwa wenn Sie ein ganzes Stickmuster mit zusätzlicher Hebung unter den Stichen erstellen möchten. Bei Maschenware funktioniert der Kantenlaufstich am besten. Um die Unterlagen zu ändern, markieren und doppelklicken Sie auf ein gefülltes Objekt. Gehen Sie zum Stickern-Karteireiter und öffnen Sie die Unterlageneinstellungen. Wenn es noch nicht markiert ist, markieren Sie das Unterlage-Kontrollkästchen und wählen aus dem Dropdown-Menü aus.



Unterlagenstiche verfügen über ähnliche Einstellungen wie Deckstiche, nur ist der Standard-Stichabstand viel offener.



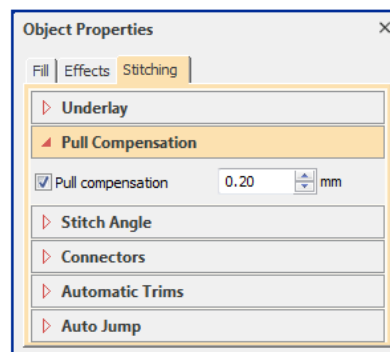
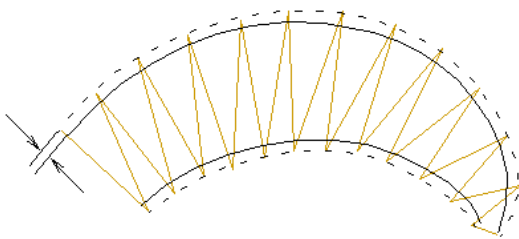
Stichlänge: 2,0 mm



Stichlänge: 4,0 mm

## Schrumpfausgleich

Gestickte Stiche neigen dazu, den Stoff nach innen zu ziehen, zu dem Punkt hin, wo die Nadel ihn durchdringt. Dies kann eine Kräuselung des Stoffs verursachen, sowie ein Erscheinen von Lücken in der fertigen Stickerei. Erfahrene Digitalisierer können für die Dehnung einen manuellen Ausgleich schaffen, indem Sie während der Digitalisierung Objekte überlappen lassen. Ein automatischer Schrumpfausgleich wirkt dem Dehneffekt dadurch entgegen, indem an den Seiten gefüllter Formen, wo die Nadeldurchdringung stattfindet, die Konturen ‚überstickt‘ werden.



Der gewählte Autom. Stoff wendet automatisch einen berechneten Schrumpfausgleich-Wert an. Sie können die Überstückung jedoch auch im Objekteigenschaften-Dialogfeld selbst anpassen. Dies ist ideal, wenn Sie die Autom. Stoff-Einstellungen außer Kraft setzen möchten, um unterschiedliche Dehnbarkeiten zu kompensieren.

Die Anwendung von Unterlagenstickung sowie die Benutzung geeigneter Unterlagen und Deckschichten kann den Schrumpf-Dehn-Effekt bei der Stickung ebenfalls reduzieren.

## Konturen verstärken



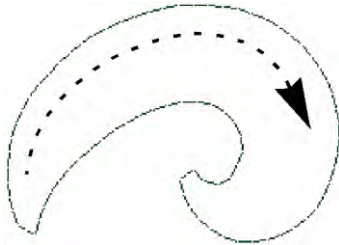
Benutzen Sie Digitalisieren > Retourstich, um eine Kontur zu verstärken, indem sie in Gegenrichtung erneut gestickt wird.



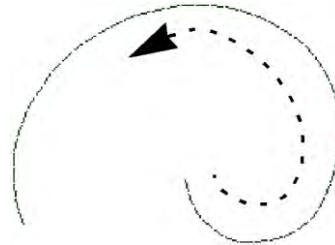
Benutzen Sie Digitalisieren > Wiederholen, um eine Kontur in derselben Richtung zu duplizieren. Wird in der Regel für geschlossene Formen benutzt.

Sie können Retourstich und Wiederholen zur Verstärkung von Konturen verwenden, wobei Sie die Stickrichtung festlegen können. Retourstich stickt in die entgegengesetzte Richtung zu dem Original. Er wird typischerweise dazu benutzt, um Laufstichkonturen dicker zu gestalten, ohne dabei unerwünschte Verbindungsstiche zu kreieren. Wiederholen dupliziert die ursprüngliche Stickrichtung und wird typischerweise bei geschlossenen Formen verwendet. Wenn Sie es auf offene Formen anwenden, wird vom Ende zum Anfang des Objekts ein Verbindungsstich eingefügt. Dieser erfordert einen Fadenschnitt. Um Konturen zu verstärken...

- Markieren Sie das/die zu verstärkende/n Objekt/e. Beide Werkzeuge sind aktiviert, wenn Einfachlaufstich-Linien, Dreifachlaufstich-Linien oder Satinstichlinien ausgewählt sind.
- Wählen Sie das beste Werkzeug für der Aufgabe; dies hängt davon ab, ob Sie ein offenes oder ein geschlossenes Objekt gewählt haben. Allgemein gilt:



Wiederholen bei geschlossenen Formen  
anwenden



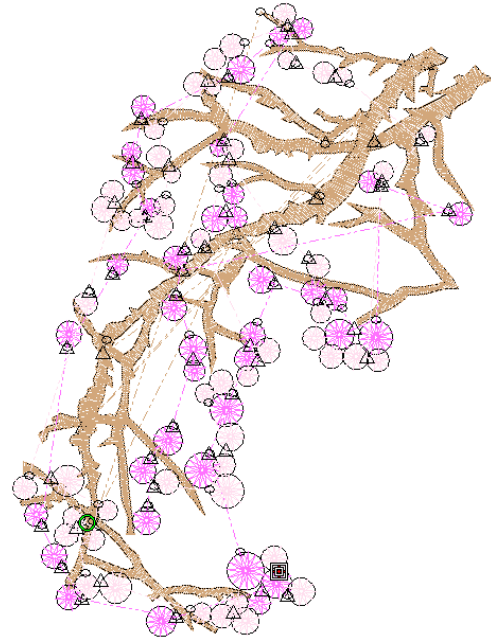
Retourstich bei offenen Formen  
anwenden

- Das Objekt wurde dupliziert und genau auf dem Original platziert. Es hat die gleiche Farbe und wird in der Stichreihenfolge gleich nach diesem positioniert.
- Überprüfen Sie mit den folgenden Hilfsmitteln, dass das Objekt dupliziert wurde:
  - Überprüfen Sie in der Statusleiste die Stichanzahl.
  - Benutzen den Stich-Player oder durchlaufen Sie die Stiche. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.

## VERZWEIGUNG

Verbindungsstiche verknüpfen die Objekte eines Stickmusters. Dabei handelt es sich um Verbindungsstiche und Transportstiche. Sie können die automatischen Einstellungen benutzen, um Verbindungsstiche, Fadenschnitte und Abbindestiche zu digitalisieren, oder sie manuell hinzufügen. Falls Sie Abbindestiche und Abtrennungen lieber während der Digitalisierung hinzufügen, steht es Ihnen frei, die Autom. Verbindungsstiche-Funktion vollständig abzuschalten.

Mit der Software können Sie zudem 'verzweigte' Objekte erstellen. Markierte Objekte werden eingereiht, Verbindungsstiche minimiert, Komponenten gruppiert und Stiche neu generiert. Unterlagen können bei allen angewendet werden.



### Verzweigungen erstellen



Benutzen Sie Digitalisieren / Objekte bearbeiten > Verzweigung um Markierte Stickobjekte automatisch einreihen und gruppieren.

Verzweigung ist eine fortgeschrittene Funktion, mit der Sie ähnliche, überlappende Objekte – z.B. die Finger einer Hand oder Teile eines benutzerdefinierten Buchstabens – digitalisieren können, ohne über die effizienteste Ausstickreihenfolge und Verbindungen nachdenken zu müssen. Wenden Sie den Befehl an, um markierte Objekte zu verbinden, sodass Sie ein einziges Zusammengesetztes Objekt bilden. Die Komponenten werden neu eingereiht, die Verbindungsstiche minimiert und die Stiche neu generiert. Alle Teilobjekte werden gruppiert und sind als ein Objekt auswählbar. Um Verzweigung anzuwenden...

- Wählen Sie die einzureihenden Objekte aus. Achten Sie auf etwaige lange Verbindungsstiche zwischen Objekten.



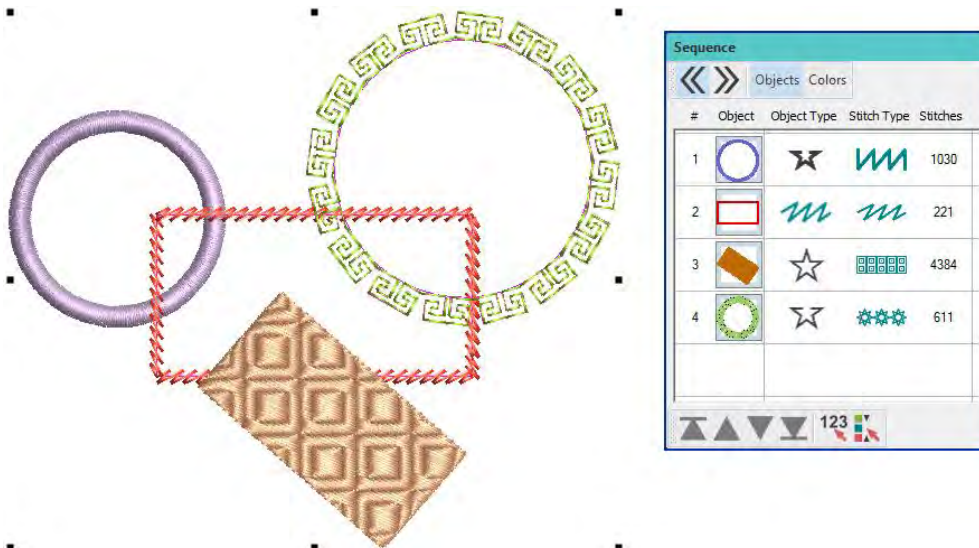
Wenn Start- und Endpunkt derselbe sind, bedeutet dies zwei Lagen Konturstiche. Wenn sie unterschiedlich sind, bedeutet dies auf dem Pfad zwischen Start- und Endpunkt drei Lagen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese zusätzliche Lage Streckenlaufstiche möchten oder einer Abtrennungsverbindung zum nächsten Objekt den Vorzug geben.

## Kompatible Objekte

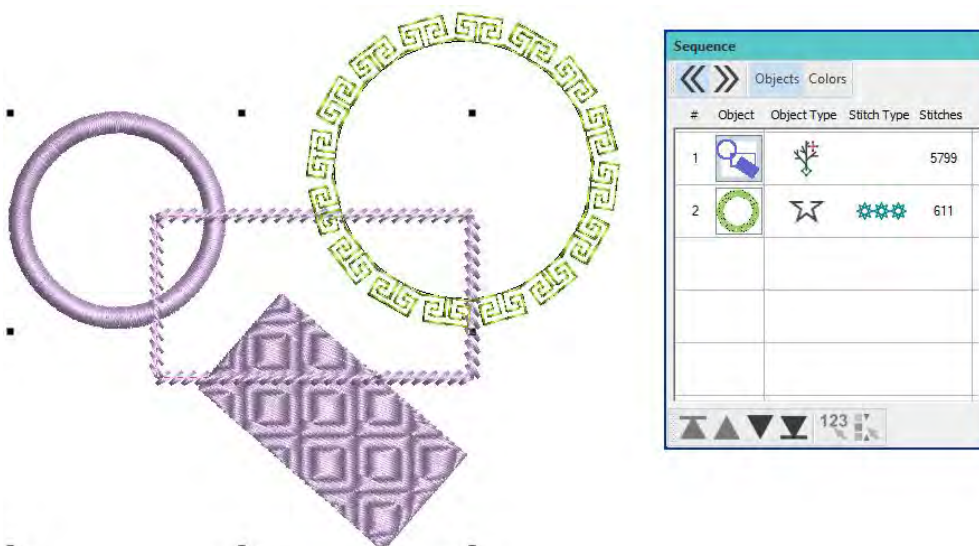


Benutzen Sie Digitalisieren / Objekte bearbeiten > Verzweigung um Markierte Stickobjekte automatisch einreihen und gruppieren.

Verzweigung funktioniert für die meisten Objekte.



Verzweigte Objekte behalten ihre ursprünglichen Einstellungen, nehmen jedoch dieselbe Farbe an wie das erste Objekt in der Stickfolge. Inkompatible Objekte wie zum Beispiel Motivlaufstiche und Füllungen sind aus der Reihenfolge ausgeschlossen.



## Verzweigte Objekte bearbeiten

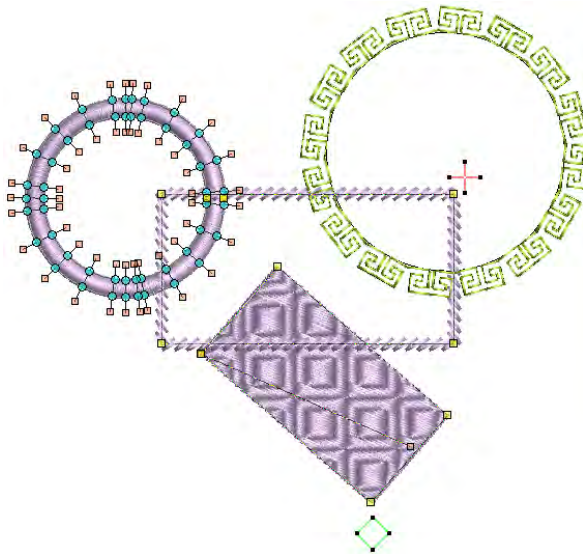


Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.



Use Edit Objects, Appliqué or Lettering / Monogramming > Break Apart to split composite objects – monograms, appliqués, lettering, etc – into components. Allows each to be edited individually. This tool is also available via Edit menu.

Verzweigte Objekte bleiben bearbeitbar. Sie können umgeformt werden. Es gibt zwar nur einen Start- und einen Endpunkt, jedoch besitzen alle Teilobjekte individuelle Umformungspunkte. Auf die Objekteigenschaften eines verzweigten Objekts kann mittels des Objekteigenschaften-Docker zugegriffen werden. Bei Bedarf können verzweigte Objekte mithilfe des Zerlegen-Werkzeugs auf ihre Einzelobjekte zurückgeführt werden. Siehe auch Objekte aufteilen.



Sequence			
		Objects	Colors
#	Object	Object Type	Stitch Type
1			5447
2			611
			123

## REDWORK

Hobbyanwender erstellen viel 'Redwork' – auch als Schwarzstickerei, Bluework oder Greenwork bekannt – in Handarbeit. Ähnlich wie bei der Verzweigung erstellt das Ein-Klick-Redwork-Werkzeug zwei Stickdurchgänge.



### Redwork erstellen



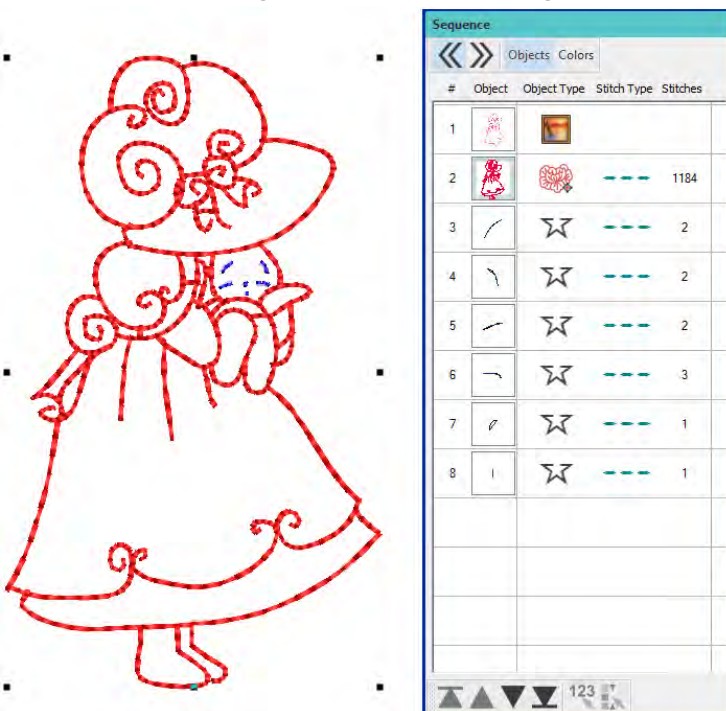
Benutzen Sie Digitalisieren / Objekte bearbeiten > Redwork, um markierte Stickobjekte automatisch einzureihen und zu gruppieren und so ein Redwork-Objekt mit seinen Start- und Endpunkten an derselben Position zu erstellen.

Mit dem Redwork-Werkzeug können Sie realistische Redwork erstellen, ähnlich dem, was sich mit Handstickerei erzielen lässt. Redwork wird mit Konturstichen und ohne gefüllte Objekte erstellt. Zu den am häufigsten benutzten Sticharten für einen handgestickten Look gehören Einfachlaufstich, Dreifachlaufstich, Skulpturlaufstich, Rückstich und Stielstich. Um Redwork zu erstellen...

- Digitalisieren Sie Ihre Konturen und stellen Sie sicher, dass diese sich berühren oder überschneiden. Die Reihenfolge ist dabei unwichtig.
- Markieren Sie die Konturen und klicken Sie auf das Redwork-Werkzeug. Folgen Sie den Angaben in der Statusleiste. In Redwork fallen der Start- und der Endpunkt zusammen, sodass Sie nur einen einzigen Punkt digitalisieren müssen.



- Klicken Sie dort, wo Sticking beginnen soll. Sie endet an derselben Stelle, nachdem zwei Durchgänge jeder Kontur gestickt wurden. Wenn Ihre Redwork mehrere Farben umfasst, wenden Sie Redwork nacheinander auf jede Farbe an.
- Das Erscheinungsbild der Objekte ändert sich nicht. Beachten Sie jedoch, dass die markierten Konturen im Reihenfolge-Docker zu einem einzigen 'Redwork-Objekt' kombiniert wurden.



### Tips

- Wenn Sie mit einem Stickmuster arbeiten, das gefüllte Objekte enthält, benutzen Sie lieber die Verzweigung-Funktion als Redwork, oder eine Kombination aus beiden.
- Die von Ihnen gewählte Stichart wird beim zweiten Durchgang angewendet. Der erste Durchgang besteht immer aus einem Einfachlaufstich.
- Manchmal empfiehlt es sich, 'Dichteste Verbindung' abzuschalten, da diese Funktion die Startposition außer Kraft setzen kann. In manchen Fällen kann sie sogar zu mehr als zwei Durchgängen führen.
- Wenn Sie fertig sind, schalten Sie TrueView ab, um zu überprüfen, dass keine Sprungstiche vorhanden sind.

## Redwork-Objekte bearbeiten

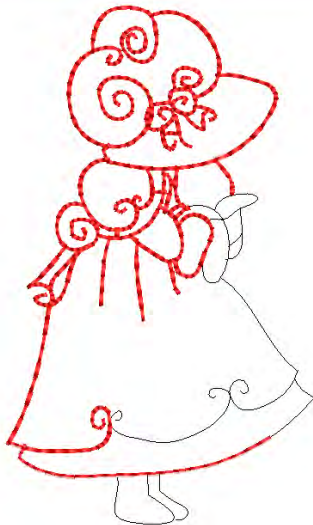


Benutzen Sie Markieren > Umformen, um eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, Start- und Endpunkte anzupassen oder Hüllkurven benutzerdefiniert anzupassen.

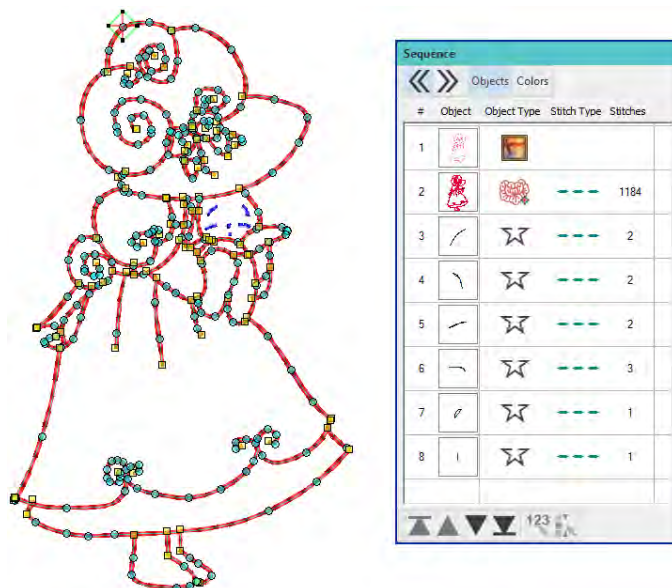


Benutzen Sie Objekte bearbeiten, Applikation oder Schriftzüge / Monogramme > Zerlegen, um zusammengesetzte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge etc. – in Komponenten aufzuteilen. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

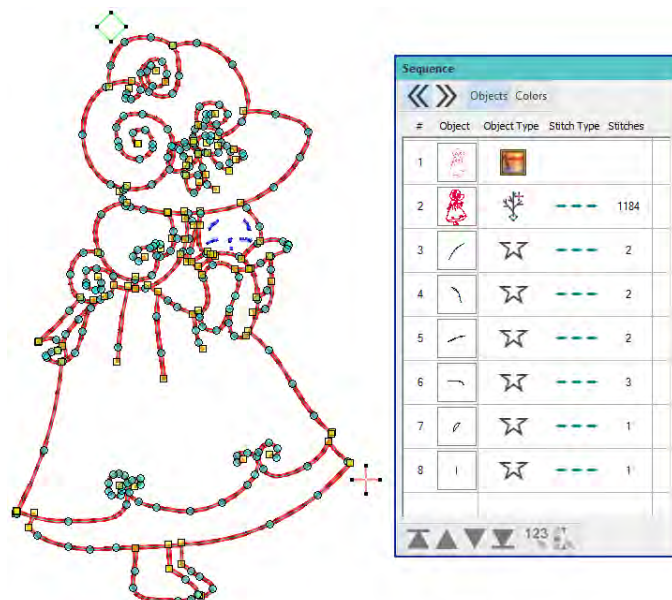
Ändern Sie die Farben wie gewünscht – rot, blau, grün, schwarz, es spielt absolut keine Rolle. Sie können jede Farbe benutzen, die Ihnen auf der Maschine gefällt. Überprüfen Sie die Ausstickreihenfolge mit dem Stich-Player. Beachten Sie, dass jede Kontur des Redwork-Objekts zweimal gestickt wird. Nicht in der Auswahl enthaltene Konturen werden separat ausgestickt.



Wenn Sie ein Redwork-Objekt im Umformen-Modus bearbeiten, sind Start- und Endmarkierungen gruppiert und können nicht ungruppiert werden. Sie können markiert und gemeinsam verschoben werden.



Wenn ein Redwork-Objekt zerlegt wird, ändert es sich zu einem verzweigten Objekt. Start- und Endmarkierungen sind ungruppiert und können im Umformen-Modus markiert und separat verschoben werden. Sie können das resultierende verzweigte Objekt wieder zerlegen, um auf die Einzelobjekte zuzugreifen.



### Tips

- Überprüfen Sie Ihre Ergebnisse und benutzen Sie 'Umformen', wenn Sie Änderungen vornehmen möchten.
- Wenn Sie die Redwork noch einmal neu erstellen möchten, klicken Sie zweimal auf Zerlegen und beginnen dann den gesamten Vorgang von vorne.
- Wenn die Redwork mehr als zwei Durchgänge enthält, schalten Sie 'Dichteste Verbindung' aus, zerlegen Sie sie und wenden Redwork dann erneut an.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



BENUTZERHANDBUCH  
APPLIKATION

# INHALT

<b>Applikation .....</b>	<b>1</b>
<b>Digitalisieren von Applikationen .....</b>	<b>2</b>
Applikationsstoffe .....	2
Applikationsobjekte erstellen .....	4
Rahmen aus-Position ändern .....	6
Applikation mit Löchern erstellen .....	7
In Applikation konvertieren .....	8
Applikationsstile .....	10
Sticheinstellungen, Applikation .....	12
Pariser-Deckstich umkehren .....	13
Automatische Ecken für Applikationen .....	14
<b>Applikationskomponenten kombinieren.....</b>	<b>15</b>
Überlappungen entfernen .....	15
Teilapplikation.....	15
Applikationskomponenten kombinieren .....	17
Applikation zerlegen .....	18

## APPLIKATION

Applikation spielt beim Nähen eine wichtige Rolle, und mit der Applikation-Werkzeugpalette ist es ein Leichtes, hochwertige Arbeiten zu erstellen. Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Abhängig von den aktuellen Einstellungen können bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Platzierungslinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche. Wählen Sie einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihren Applikationsstücken hinzufügen möchten.

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie zudem überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln.



Sie können eine Kopie der Applikationsteile ausdrucken, die Sie dann als Schnittmuster für die Stoffstücke benutzen können. Jedes Applikationsschnittmusterstück ist der Ausstickreihenfolge entsprechend nummeriert. Siehe Stickmuster drucken.

## DIGITALISIEREN VON APPLIKATIONEN

Erstellen Sie mithilfe des Applikation Digitalisieren-Werkzeugs automatisch alle Stiche, die Sie für Applikationen benötigen. Bis zu drei Arten von 'Sekundärobjekten' können zusammen mit einer Rahmen AUS-Position generiert werden.



Element	Zweck
Platzierungslinien	Diese sind die erste Applikationsschicht, die gestickt wird. Optional können Sie sie zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsteile auf dem Hintergrundmaterial benutzen.
Schnittlinien:	Schnittlinien dienen als Hilfslinien, um den Stoff eines Applikationsstücks zuzuschneiden, wenn Sie den 'An Ort und Stelle zuschneiden'-Stil benutzen.
Heftstich	Es handelt sich dabei um einen Zickzack- oder Laufstich, der nach den Platzierungs- und Schnittlinien platziert und dazu benutzt wird, Applikationsstück auf dem Stoffhintergrund zu fixieren, bevor die Deckstiche genäht werden.
Rahmen AUS	Standardmäßig wird eine 'Rahmen aus'-Position automatisch gesetzt. Während der Ausstickung führt sie dazu, dass sich der Rahmen von unterhalb der Nadel wegbewegt, was das Platzieren und Zuschneiden der Applikationsformen erleichtert.

Beim Aussticken einer Applikation hält die Maschine nach jeder ausgeführten Stichlage an. Bevor Sie anfangen, legen Sie den Stoff auf das Design, und starten Sie die Maschine. Trennen Sie nach der Stickung der Hilfslinie den überschüssigen Applikationsstoff ab und starten Sie die Maschine für Heft- und Deckstichstickung neu. Wenn Sie eine Schnittlinie verwenden, sollten Sie das Stoffstück erst nach der Stickung der Platzierungslinie anbringen und dann es nach Stickung der Schnittlinie beschneiden.

### Applikationsstoffe

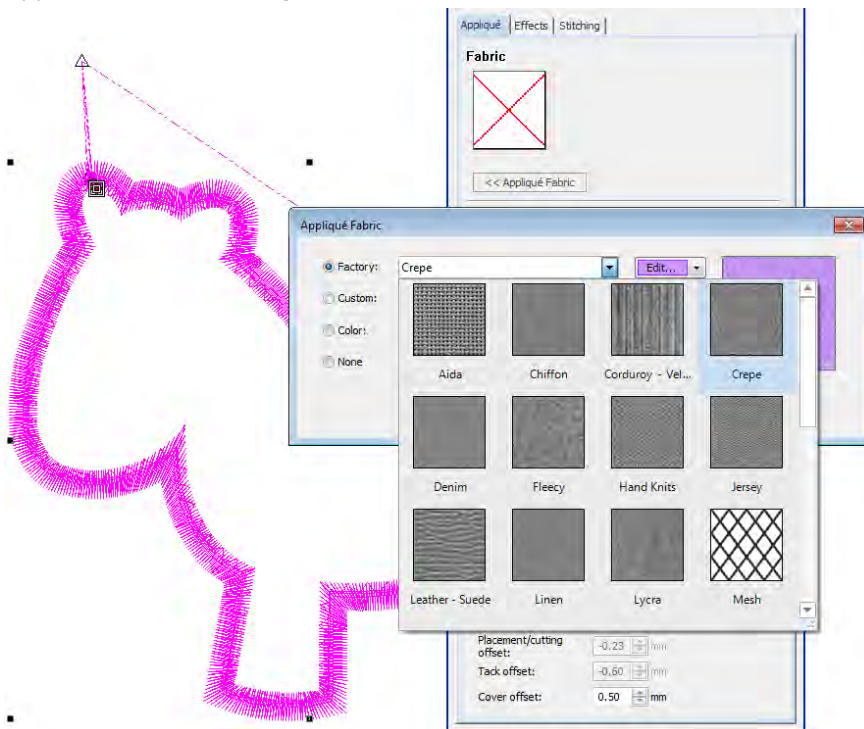


Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um den Applikation-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Applikationsobjekte können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Platzierungslinie, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

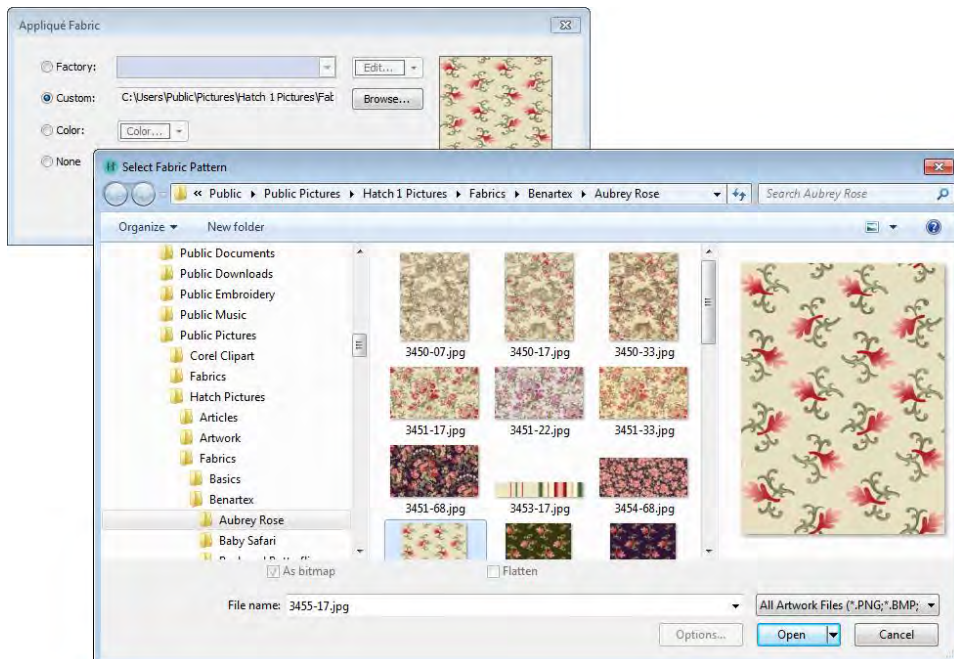
Der Objekteigenschaften > Applikation-Docker enthält ein Stoff-Feld, mit dem Sie Ihrem Applikationsstück einen Stoff oder eine Unifarbe zuweisen können. Jedes Applikationsobjekt in

einem Stickmuster kann einen anderen Stoff haben. Sie besitzen die Auswahl aus eingeschlossenen ‚Fabrik‘-Stoffmustern oder Sie können auch ein gewünschtes Stoffmuster einscannen. Um einen Stoff zu platzieren...

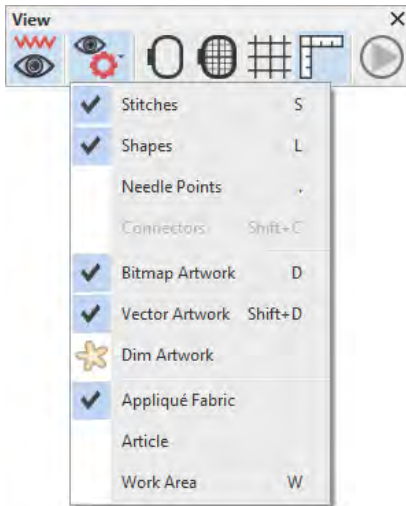
- Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Applikationsobjekt. Der Docker wird mit dem Applikation-Karteireiter geöffnet.



- Klicken Sie auf die Applikations-Stoff-Schaltfläche. Wählen Sie im Dialogfeld einen Stoff oder eine Unifarbe, die Sie Ihrem Applikationsstück zuweisen möchten. Mit den Stoff/Farbe/Keine-Optionen können Sie zwischen Stoffen oder Unifarben wählen.
- Alternativ benutzen Sie die Benutzerdefiniert-Einstellung, um aus einer Reihe installierter Stoffmuster im Hatch-Bilder-Ordner auszuwählen.



- Benutzen Sie den Applikations-Stoff-Ein-/Ausschalter, um die Anzeige von Applikations-Stoff/-Farben ein- oder auszuschalten.



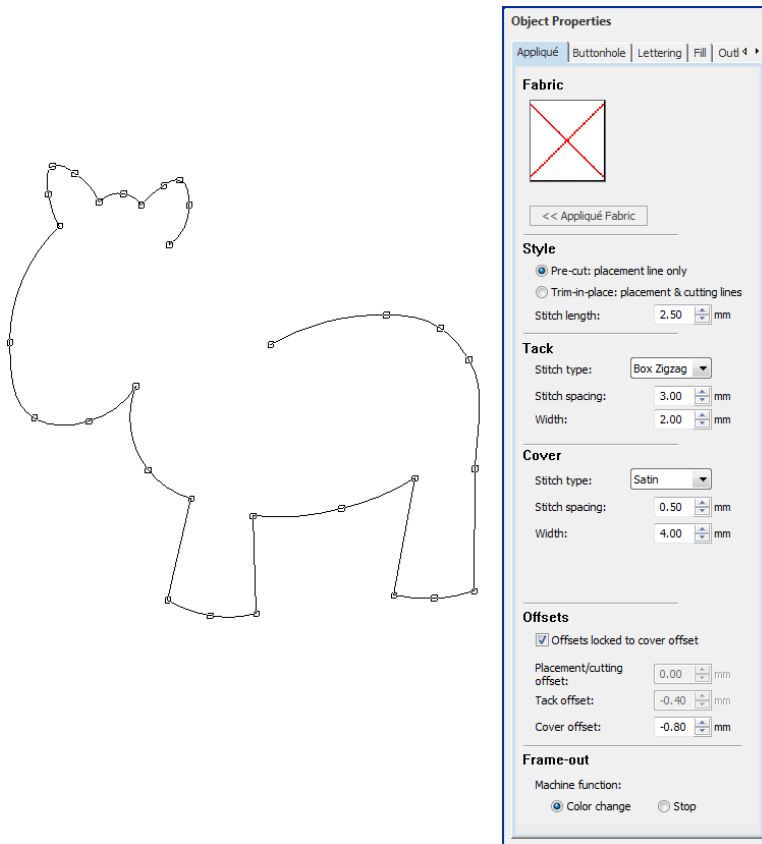
## Applikationsobjekte erstellen



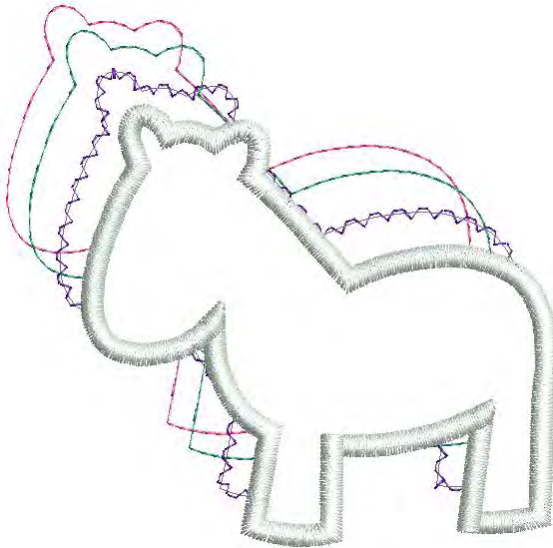
Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um den Applikation-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Applikationsobjekte können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Platzierungslinie, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

Benutzen Sie Applikation Digitalisieren, um alle Stiche zu generieren, die für normale Applikationen erforderlich sind. Die Digitalisiermethode ist dieselbe wie für normale geschlossene Formen. Bis zu vier Lagen Sticklung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Um Applikationsobjekte zu erstellen...

- Fügen Sie ein Bild zur Benutzung als Digitalisier-Hintergrund ein und klicken Sie auf Applikation Digitalisieren. Der Applikation-Docker wird geöffnet.
- Digitalisieren Sie den Rand der Applikation, indem Sie Referenzpunkte um den Umfang herum markieren - linksklicken Sie für Eckpunkte, rechtsklicken Sie für Kurvenpunkte.



- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die <Rücktaste>, um den letzten Referenzpunkt zu löschen. Drücken Sie auf <Eingabe>, um die Form zu schließen.
- Markieren Sie je nach Ihren Rahmen aus-Einstellungen (siehe unten) Ihre Rahmen aus-Position oder drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben zu akzeptieren. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden entsprechend der aktuellen Einstellungen generiert. Das Objekt in diesem Bild wurde aufgeteilt, um die vier Lagen zu veranschaulichen...

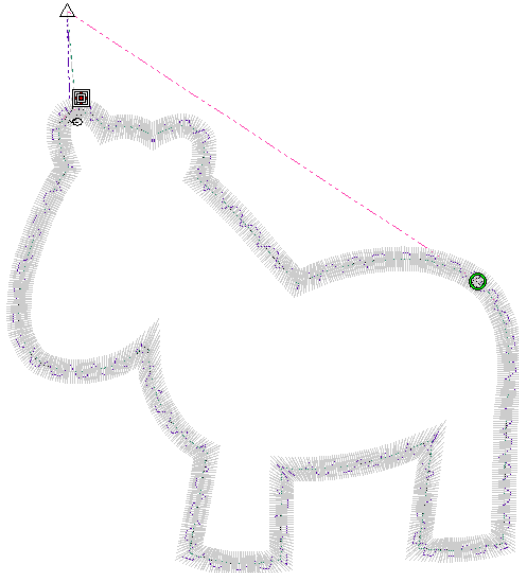


## Rahmen aus-Position ändern



Benutzen Sie Applikation > Rahmen-aus-Optionen, um auf die Rahmen-aus-Optionen im Applikation-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds zuzugreifen.

Standardmäßig ist 'Rahmen aus' automatisch auf oben links eingestellt. Während der Stickung wird dies den Rahmen unter der Nadel wegbewegen, wodurch es einfacher ist die Applikationsformen zu platzieren und zu beschneiden. Um dies zu sehen, müssen Sie TrueView deaktivieren.



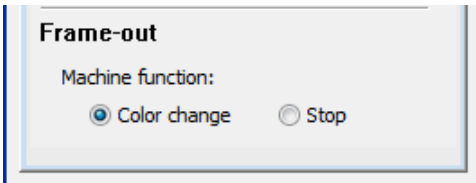
Bei manchen Maschinen formt die Nadel überall dort, wo sich der Rahmen bewegt, einen Abbindestich. Wenn er wieder anfängt, fügt sie einen Einbindestich ein. Um unerwünschte Nadeldurchdringungen und das Auftreten von 'Knoten' in Ihrem Stoff zu vermeiden, stehen über das Rahmen-aus-Optionen-Werkzeug zwei weitere Voreinstellungen zur Verfügung...



Zusätzlich zum automatischen Rahmen aus haben Sie die Option, diesen manuell einzustellen oder ihn unter den Deckungstichen zu platzieren. Dies versteckt unerwünschte Ein- und Abbindestiche. Wenn Sie 'Manuell' auswählen, werden Sie dazu aufgefordert, nach dem Drücken auf <Eingabe> einen Rahmen aus-Punkt zu digitalisieren. Dies kann wünschenswert sein, wo der Rahmen an der Maschine befestigt ist. Alternativ möchten Sie vielleicht, dass sich die Nadel in die obere Ecke des Rahmens bewegt, um 'An Ort und Stelle zuzuschneiden'. Benutzen Sie die 'Unter Deckstichen platzieren'-Option, wenn sich die Nadel überhaupt nicht bewegen soll.

In der Regel werden Sie entweder die 'Manuell-' oder die 'Unter Deckstichen platzieren'-Option benutzen. Vielleicht benutzen Sie sogar 'manuell', um die Nadel an einem ganz bestimmten Punkt unter den Deckungsstichen zu platzieren.

Je nach Ihrem Maschinentyp sind unter Umständen bestimmte Funktionen erforderlich, um die Maschine zu initialisieren oder ein Rahmen aus auszulösen. Rahmen aus werden als 'Stopp'- oder 'Farbwechsel'-Funktionen angegeben...



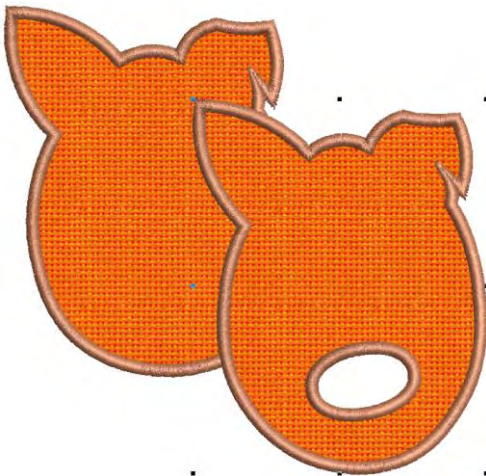
Die Software erlaubt Ihnen, Fadenschnitte und Abbindestich ein- und auszuschalten, aber manche Maschinen setzen dies immer dann außer Kraft, wenn Sie auf einen Farbwechsel stoßen.

## Applikation mit Löchern erstellen



Benutzen Sie Applikation > Applikation mit Löchern digitalisieren, um den Applikation-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Applikationsobjekte mit Löchern können mit bis zu vier Stichlagen digitalisiert werden – Platzierungslinie, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

Das Applikation Digitalisieren-Werkzeug digitalisiert normale Applikationsobjekte mit einem einzigen Rand. Es kann jedoch Fälle geben, in denen Sie Applikationsobjekte mit einem oder mehreren Löchern erstellen möchten. Zum Beispiel...



Um Applikationsobjekte mit mehreren Rändern zu generieren, benutzen Sie das Applikation mit Löchern digitalisieren-Werkzeug. Sie werden nach dem Drücken von <Eingabe> aufgefordert, einen weiteren Rand zu digitalisieren. Drücken Sie zweimal auf <Eingabe>, um den Vorgang abzuschließen und das Objekt zu generieren.

Es werden die aktuellen Eigenschaften angewendet. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden entsprechend der aktuellen Einstellungen generiert. Doppelklick zum Öffnen des Objekteigenschaften-Dialogfelds.

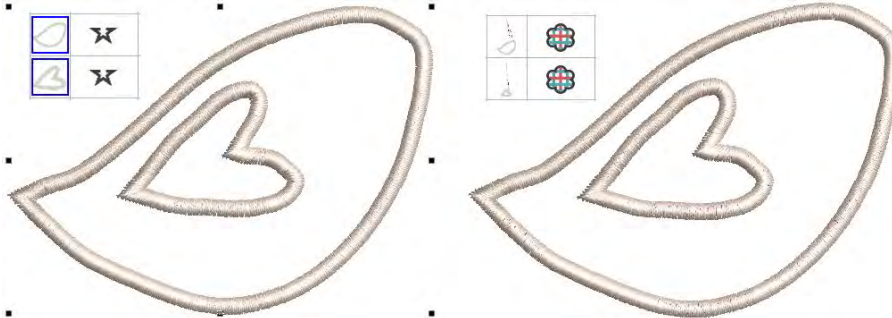
## In Applikation konvertieren



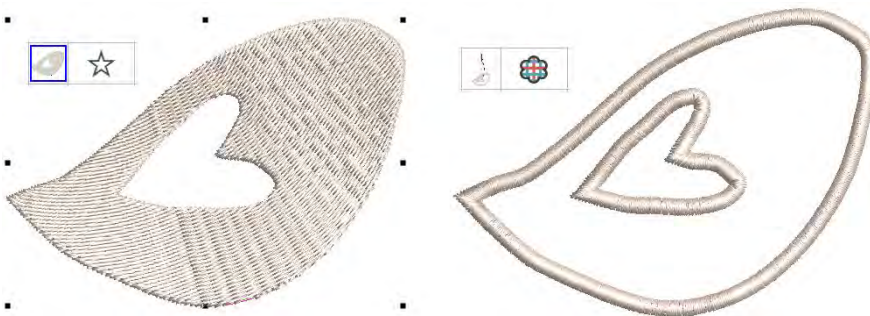
Benutzen Sie Applikation > In Applikation konvertieren, um markierte geschlossene Objekte in individuelle Applikationen zu konvertieren.

Als Alternative zum kompletten Neudigitalisieren von Applikationsobjekten...

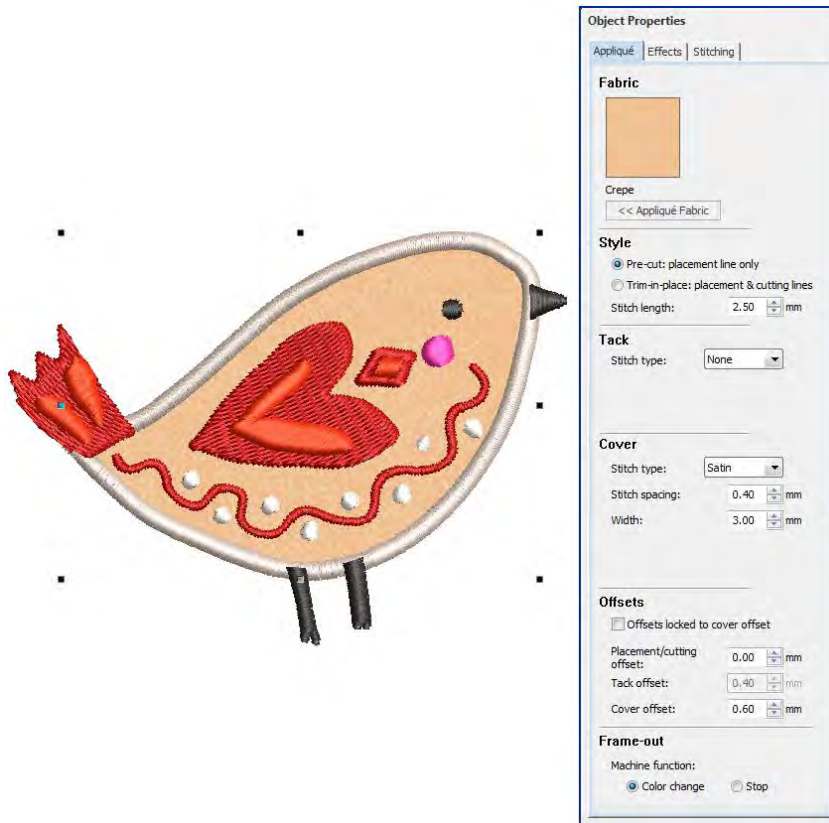
- Benutzen Sie das In Applikation konvertieren-Werkzeug, um geschlossene Stickobjekte in Applikation mit bis zu vier Stichlagen zu verwandeln – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckungsstiche. Separate Konturen werden in separate Applikationsobjekte konvertiert...



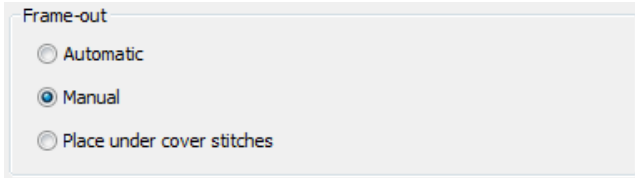
- Gefüllte Formen mit Löchern werden in ein einziges Applikationsobjekt mit Löchern konvertiert...



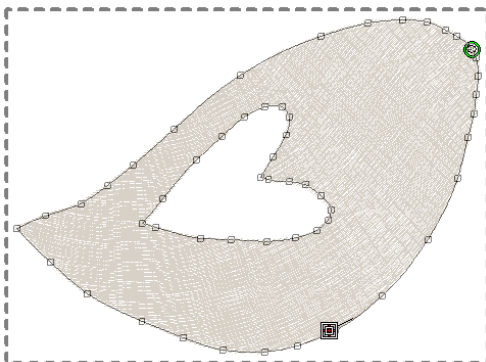
- Doppelklicken Sie auf generierte Objekte, um auf die Applikationseigenschaften zuzugreifen.



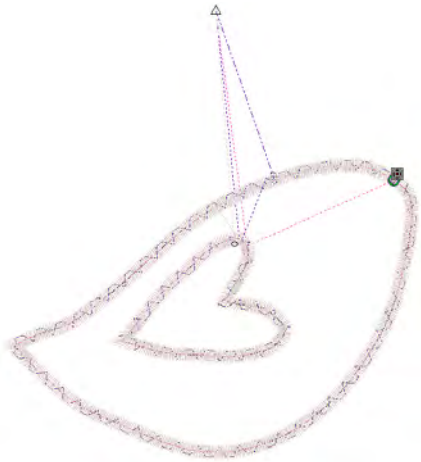
- Wenn Sie 'Manuell' als Ihre bevorzugte Rahmen aus-Option ausgewählt haben, ändert sich das Verhalten des In Applikation konvertieren-Werkzeugs.



- Ein Abgrenzungsfeld erscheint um das Objekt herum, das Sie in Applikation konvertieren. Folgen Sie den Aufforderungen in der Statusleiste unten auf dem Bildschirm.



- Sie werden aufgefordert werden, drei Punkte einzugeben – Start-, End- und Rahmen aus-Position. Klicken Sie, um einen nach dem anderen einzugeben, oder drücken Sie auf <Eingabe>, um die Standardvorgaben des Systems zu akzeptieren.



- Benutzen Sie das 'Umformen'-Werkzeug in der 'Auswahl'-Werkzeugleiste, um die Rahmen aus-Position bei Bedarf zu ändern.

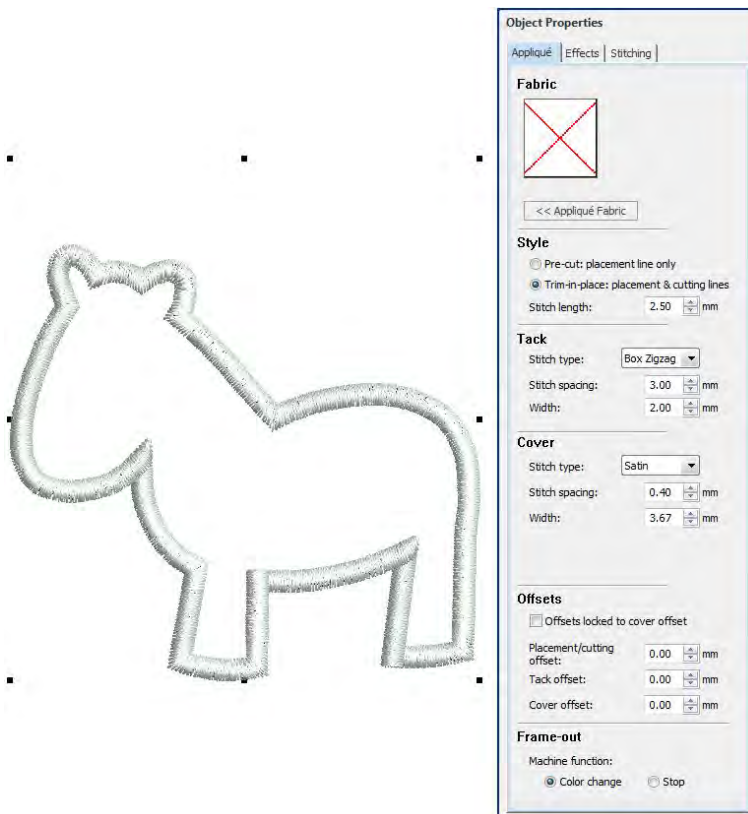
## Applikationsstile



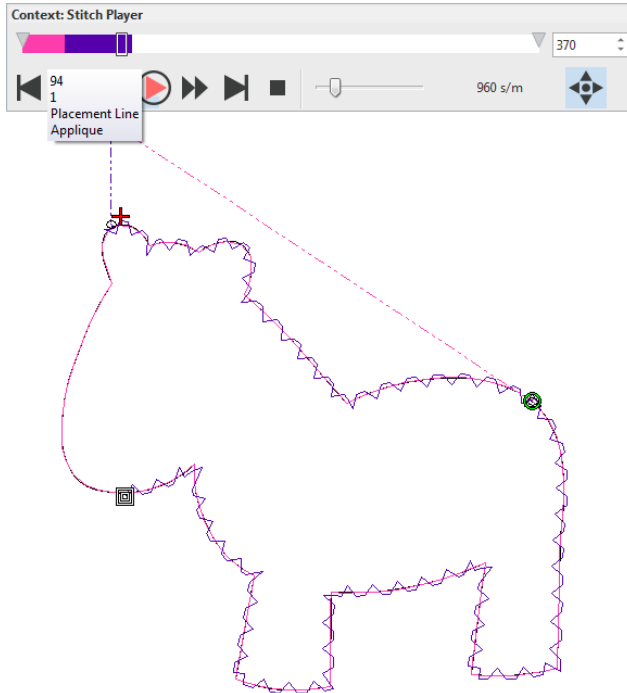
Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um den Applikation-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Applikationsobjekte können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Platzierungslinie, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

Sie können festlegen, ob Sie Ihre Applikation vorab oder an Ort und Stelle zuschneiden möchten.

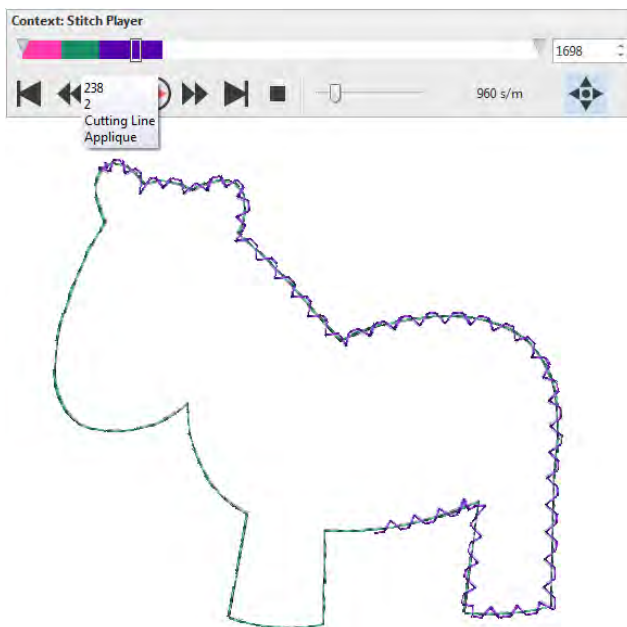
- Wählen und doppelklicken Sie das Applikationsobjekt. Der Applikation-Docker-Karteireiter ist in fünf Funktionsbereiche aufgeteilt - Stoff, Stil, Heftstich, Deckstich und Versetzung.



- Benutzen Sie 'vorab zuschneiden', wenn die Applikationsform bereits auf einem Applikationsstanzer oder auf andere Weise zugeschnitten wurde. Diese Option umfasst eine Platzierungslinie als Hilfslinie, um bereits zugeschnittene Stoffflicken vor dem Heften zu positionieren. Überprüfen Sie sie mithilfe des Stich-Players. Beachten Sie, dass 'vorab zuschneiden' drei Applikationselemente umfasst – Platzierungslinie, Heftstich, Deckstich...



- Neben einer Platzierungslinie fügt die An Ort und Stelle zuschneiden-Option auch eine Schnittlinie hinzu, um den Stoff in Position zu halten und als Schneidehilfe zu dienen. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie den Applikations-Stoff an Ort und Stelle zuschneiden möchten.



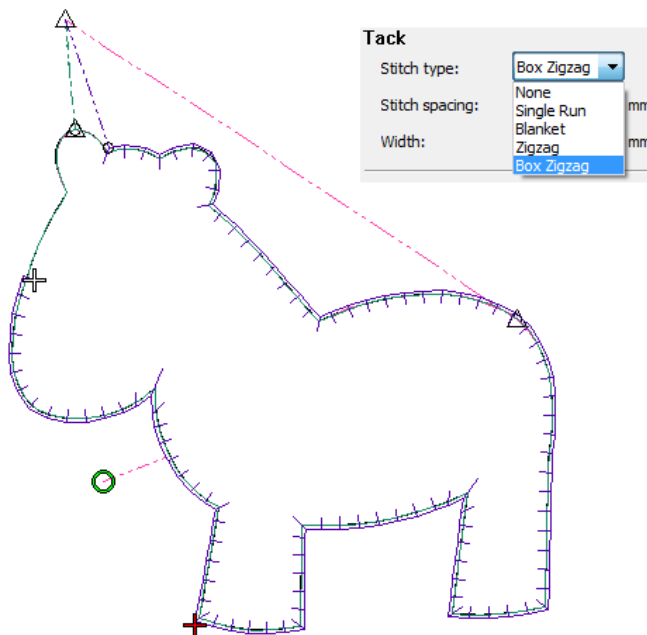
## Sticheinstellungen, Applikation



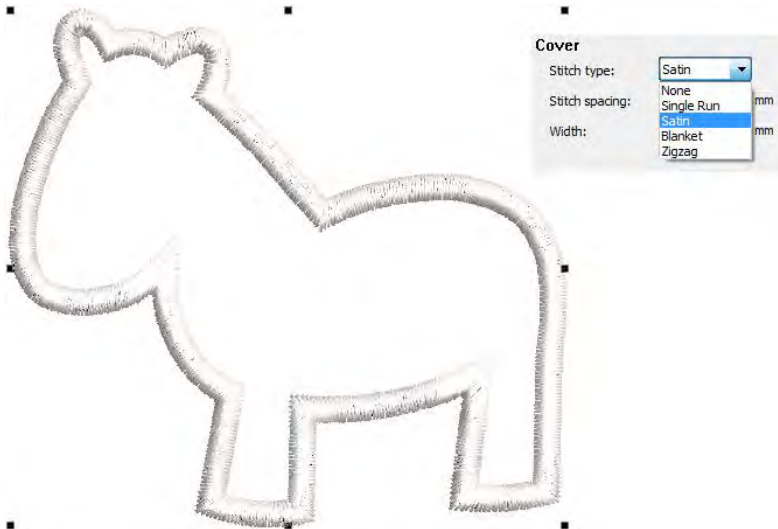
Benutzen Sie Applikation > Applikation Digitalisieren, um den Applikation-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Applikationsobjekte können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Platzierungslinie, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.

Der Deckstich ist die Umrandung um eine Applikationsform. Sie können verschiedene Deckstich-Einstellungen festlegen, darunter Stichart – Satinstich, Satinstich oder Zickzack –, Breite, Stichabstand und Versetzung. Der Heftstich wird, wie der Name schon andeutet, benutzt, um das Applikationsstück festzuheften, nachdem es an der gewünschten Stelle platziert wurde.

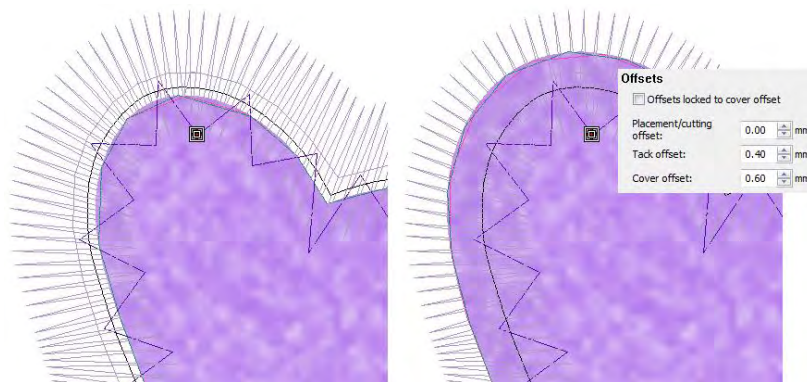
- Wählen Sie eine Heftstichart aus dem Dropdown-Menü aus - Einfachlaufstich, Pariserstich oder Zickzack – und passen Sie Breite und/oder Abstand nach Bedarf an. Die Wahl des Heftstichs hängt von der Rauigkeit des Stoffrands und unter Umständen auch vom Gewicht des verwendeten Stoffes ab. Die Breite ist durch die Breite des Deckstichs begrenzt.



- Wählen Sie einen Deckungsstich aus dem Dropdown-Menü aus – Satinstich, Zickzack etc. Auf ähnliche Weise haben Sie Kontrolle über Deckungsstich-Breite und -Abstand.

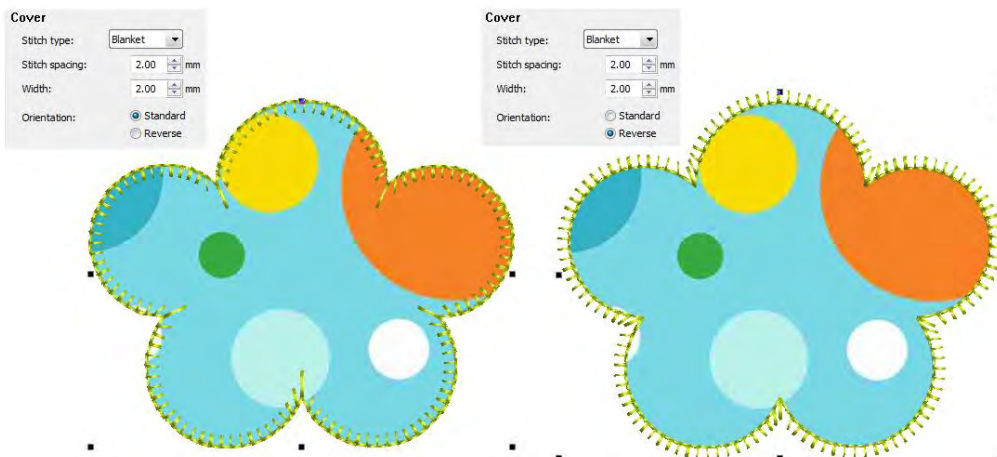


- Benutzen Sie die Versetzungen-Bedienelemente, um den Deckstich im Verhältnis zum Applikationsrand zu versetzen – innerhalb oder außerhalb. Platzierungslinie und Heftstichversetzung können unabhängig kontrolliert werden. Alternativ haken Sie das Kontrollkästchen ab, um Platzierungslinie und Heftstichversetzung zusammen mit dem Deckungsstich zu versetzen.



### Pariser-Deckstich umkehren

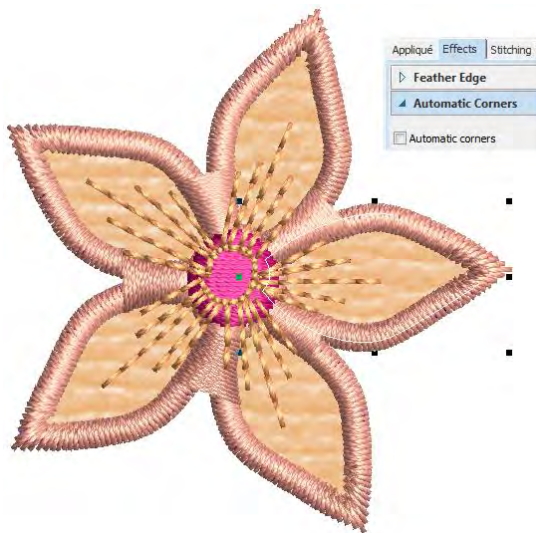
Beachten Sie, dass eine zusätzliche 'Ausrichtung'-Einstellung verfügbar wird, wenn Sie 'Pariserstich' als Deckungsstich auswählen. Damit können Sie die Stickungsausrichtung wie abgebildet wechseln...



Stellen Sie sicher, dass Sie die 'Bereits zugeschnitten'-Methode verwenden, wenn Sie Pariserstich benutzen, und schneiden Sie Ihren Stoff vorab mit einer klebenden Stabilisierung auf der Rückseite zu.

## Automatische Ecken für Applikationen

Automatische Ecken können mit Applikation verwendet werden. Sie können den Effekt sowohl in Applikation als auch in normaler Stickerei ein- und ausschalten.



## APPLIKATIONSKOMPONENTEN KOMBINIEREN

Häufig enthält ein Applikation-Stickmuster zwei oder mehr Applikationsobjekte. Jedem Objekt kann dabei ein eigener Stoff zugewiesen werden. Wo Objekte überlappen, können Umrandungen entfernt werden, um Verdoppelungen zu vermeiden. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, Applikationselemente zusammen auszusticken statt Objekt-für-Objekt. So ist es beispielsweise effizienter, alle Platzierungslinien, Heftstiche und Deckstiche zusammen auszusticken. Um dies zu erreichen, können Sie entweder die Applikationsobjekte zerlegen und ihre Elemente nach Wunsch neu einreihen oder die Software das Neueinreihen der Elemente übernehmen lassen.



### Überlappungen entfernen



Benutzen Sie Appliqué > Überlappungen entfernen, um Stiche zu entfernen, die von den markierten Objekten überdeckt werden. Der Überlappungswert kann im Überlappung-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds geändert werden.

Sie können das Überlappungen entfernen-Werkzeug verwenden, um bei überlappenden Objekten unterliegende Stichlagen zu entfernen. Dies hilft die Stichanzahl zu verringern und eine Stichaufhäufung dort zu vermeiden, wo sie nicht in einer solch großen Anzahl benötigt werden. Siehe auch Leerräume ausschneiden & füllen.



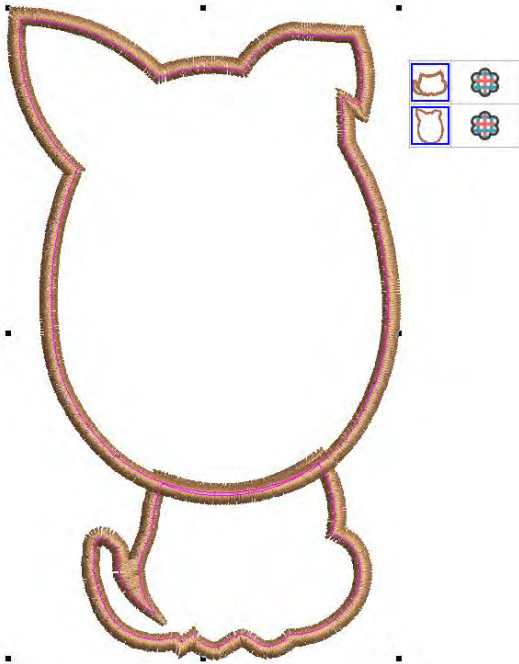
### Teilapplikation



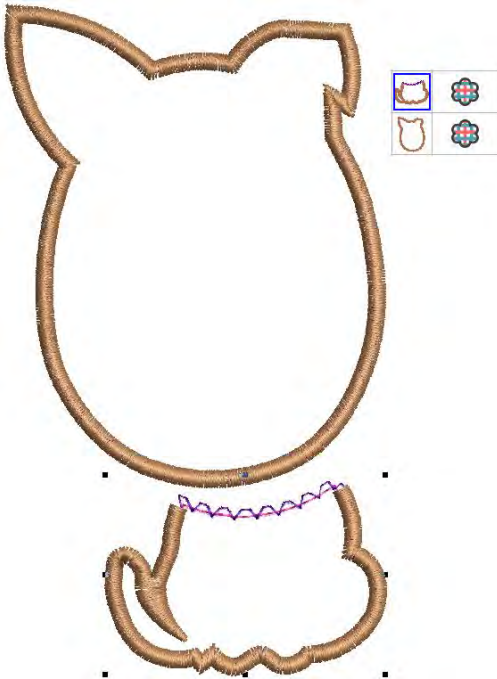
Benutzen Sie Applikation > Teilapplikation, um unerwünschte Deckstiche aus unterliegenden Applikationsobjekten zu entfernen.

Mit dem Teilapplikation-Werkzeug können Sie überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln. Die unteren Lagen werden nur teilweise ausgestickt. Um Teilapplikationen zu erstellen.

- Markieren Sie die Applikationsobjekte, deren Teildeckstiche und überlappende Objekte Sie entfernen möchten.



- Klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug. Wo Objekte überlappen, werden Deckstiche entfernt, sodass nur die Sekundärobjekte verbleiben – Heftstich, Platzierungs- und Schnittlinien. Im unten stehenden Bild wurde die untere Lage vorübergehend verschoben, um die Teilabdeckung besser sehen zu können.



- Beachten Sie, dass das Schnittobjekt bei einer Teilapplikation nicht selbst ein Applikationsobjekt sein muss.



Um die Teilapplikation zu entfernen, wiederherzustellen oder wieder in eine reguläre Applikation umzuwandeln, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das Teilapplikation-Werkzeug.

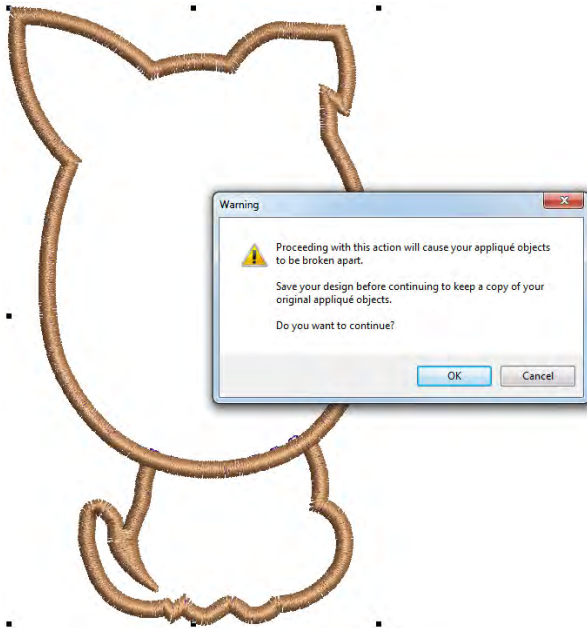
Wenn Sie Teilapplikationen umformen, können entfernte Deckungsstich sich verschieben und sich daher nicht korrekt an dem anderen Applikationsobjekt. Sollte dies passieren, wenden Sie Teilapplikation einfach erneut an.

## Applikationskomponenten kombinieren



Benutzen Sie Applikation > Applikationskomponenten kombinieren, um Applikationen in ihre Einzelobjekte zu zerlegen und für eine effiziente Ausstickung neu zu kombinieren und einzureihen.

Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug zerlegt Mehrfach-Applikationsobjekte in ihre Komponenten – Platzierungslinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche – und kombiniert und reiht sie für eine effiziente Ausstickung neu ein. Das Ergebnis ist, dass die Platzierungslinien aller Applikationsobjekte auf einmal gestickt werden, gefolgt bei den Heftstichen und danach bei den Deckstichen. So wird lediglich eine einzelne Rahmen AUS-Bewegung nach den Platzierungslinien- und Heftstichkomponenten vorkommen. Eine Nachricht warnt Sie, dass das Applikationsobjekt zerlegt wird. Es empfiehlt sich, eine Kopie des Stickmusters zu speichern, bevor Sie fortfahren.



Das Applikationskomponenten kombinieren-Werkzeug wird deaktiviert, wenn die Auswahl Nicht-Applikationsobjekte enthält.

## Applikation zerlegen



Use Edit Objects, Appliqué or Lettering / Monogramming > Break Apart to split composite objects – monograms, appliqués, lettering, etc – into components. Allows each to be edited individually. This tool is also available via Edit menu.

Wenn Sie beim Kombinieren von Applikationsobjekten mehr Kontrolle haben möchten, ist es unter Umständen günstiger, das Zerlegen-Werkzeug zu benutzen, um Mehrfach-Applikationsobjekte zu zerlegen, und sie manuell neu einzureihen. Mit dieser Methode können Sie auch Nicht-Applikationsobjekte in die Ausstickreihenfolge einfügen, was mit der Applikationskomponenten kombinieren-Methode nicht möglich ist.



# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)  
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



**Hatch**<sup>®</sup>  
by **WILCOM**<sup>®</sup>

BENUTZERHANDBUCH  
STICKMUSTER-LAYOUTS

# INHALT

<b>Stickmuster-Layouts .....</b>	<b>1</b>
<b>Stickmuster einfügen.....</b>	<b>2</b>
Motiv einfügen.....	2
Stoffe & Farbpaletten .....	3
Einfügen & Ändern.....	3
<b>Objektauswahl .....</b>	<b>5</b>
Auswahl mit 'Auswahl'.....	5
Auswahl mit 'Reihenfolge' .....	6
Auswahlfunktionen .....	8
<b>Umgang mit Objekten .....</b>	<b>9</b>
Objekte kopieren & einfügen.....	9
Objekte gruppieren.....	10
Objekte duplizieren.....	11
Objekte klonen.....	12
<b>Objekte Spiegeln-und-Kopieren .....</b>	<b>14</b>
Spiegeln-und-Kopieren und Verbinden .....	14
Auswahlen waagrecht & senkrecht spiegeln.....	15
Mehrfache Reflexionen erstellen.....	16
Kranzformen erstellen .....	17
Erstellen von Stickmuster-Anordnungen .....	18
<b>Arbeitsflächen.....</b>	<b>20</b>
Arbeitsfläche definieren .....	20
Arbeitsfläche aktivieren .....	21
Rechteckiges Layout erstellen .....	21
Kreisförmiges Layout erstellen .....	23
Farbwechsel optimieren .....	24
<b>Knopflöcher.....</b>	<b>26</b>
Knopflöcher hinzufügen.....	26
Knopfloch-Einstellungen ändern.....	28
<b>Quilten mit Flair .....</b>	<b>30</b>
Trapunto-Stickerei .....	30
Quilten mit Flair .....	32
<b>Konturen &amp; Versetzungen .....</b>	<b>36</b>
Konturen erstellen .....	36
Versetzungen erstellen .....	38
<b>Referenzmarkierungen .....</b>	<b>41</b>
Heftstich-Marker hinzufügen.....	41
Grafik-Marker hinzufügen.....	42
<b>Copyright .....</b>	<b>44</b>

## STICKMUSTER-LAYOUTS

Wenn vorhanden, 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. In einigen Produktebenen, 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

Mit der Software können Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen. Diese zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Wenn Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen, werden die zwei Farbpaletten miteinander kombiniert. Farben mit den gleichen RGB-Werten werden automatisch als gleiche Fadenfarbe erkannt. Falls Sie diese als separate Farben beibehalten möchten, müssen Sie eine oder die andere vor der Verschmelzung verändern.



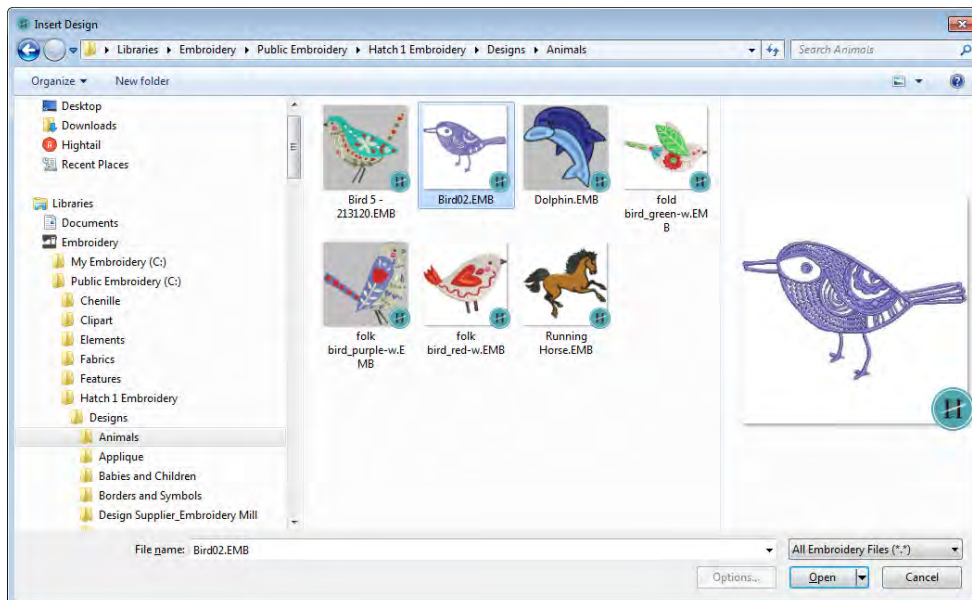
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### Motiv einfügen

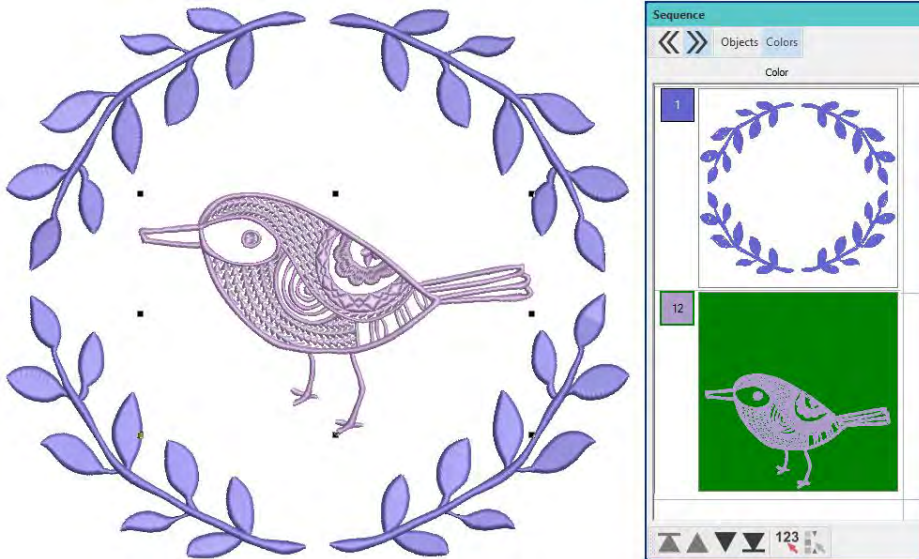


Use Customize Design / Standard / Create Layout > Insert Design to insert an existing embroidery design into the current design. This tool is also available via File menu.

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. Benutzen Sie das Stickmuster einfügen-Werkzeug in der Standard-Werkzeugleiste oder der Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette.



Standardmäßig wird das eingefügte Stickmuster dem ersten Stickmuster hinzugefügt und erscheint nach ihm in der Ausstickreihenfolge.



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‘. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.

Diese zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Siehe auch Stickmuster speichern.

## 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.

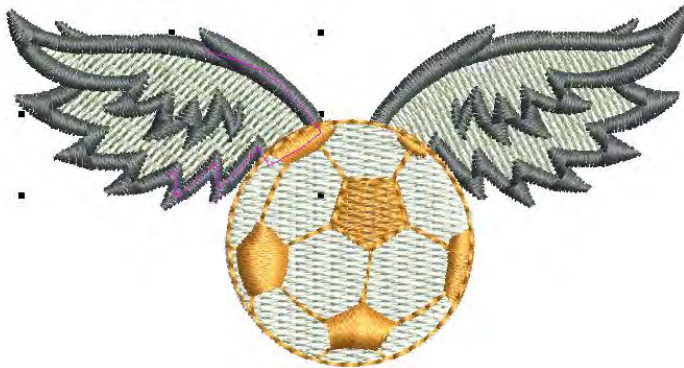
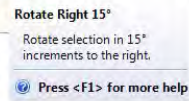
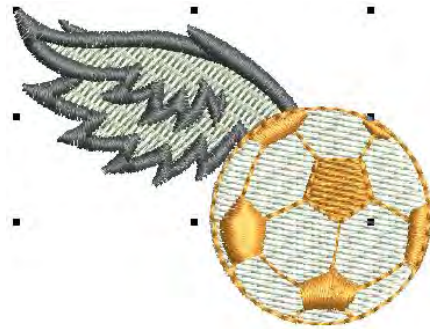
## Einfügen & Ändern



Use Customize Design / Standard / Create Layout > Insert Design to insert an existing embroidery design into the current design. This tool is also available via File menu.

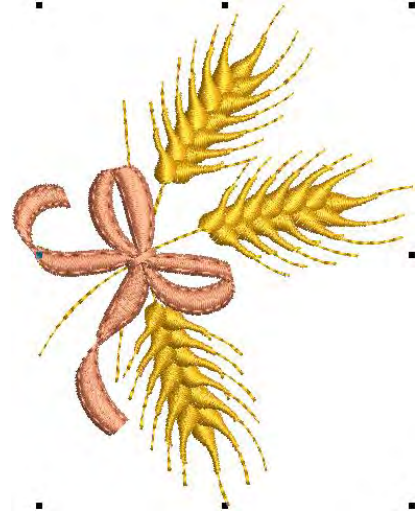
Wenn Stickmuster-Elemente kombiniert werden, möchten Sie im Normalfall verschiedene Umwandlungen vornehmen, darunter Duplizierung, Skalierung, Spiegelung und andere Vorgänge.

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'



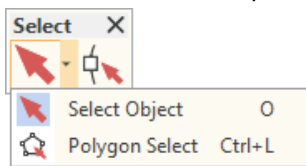
Benutzen Sie Auswahl > Objekt Markieren, um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren.



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

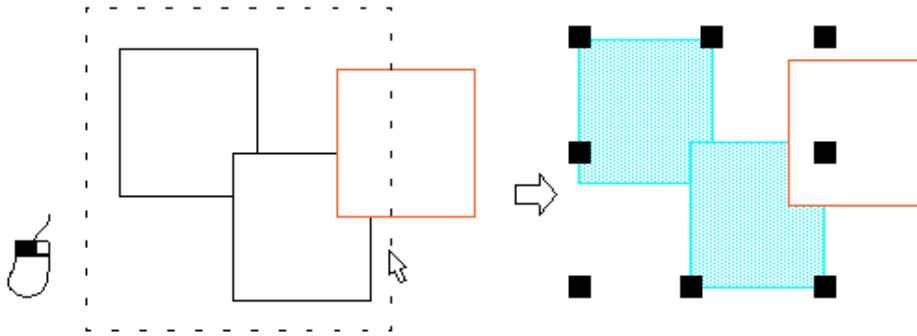
Die Auswahl-Werkzeuge bieten verschiedene Arten, um Objekte zu markieren, darunter Point-and-Click, Auswahl per Auswahlfeld und – in Verbindung mit den Umschalten+Tab-Tasten – die Auswahl des ersten/letzten und nächsten/vorherigen Objekts. Zudem können Sie alle Objekte auswählen, um am gesamten Stickmuster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

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



- Das Auswahl-Werkzeug bietet verschiedene Weisen zur Auswahl der Objekte: Auswahl durch gezieltes Anklicken, 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.
- 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.

### Auswahl mit 'Reihenfolge'



Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen. Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

#### Colors

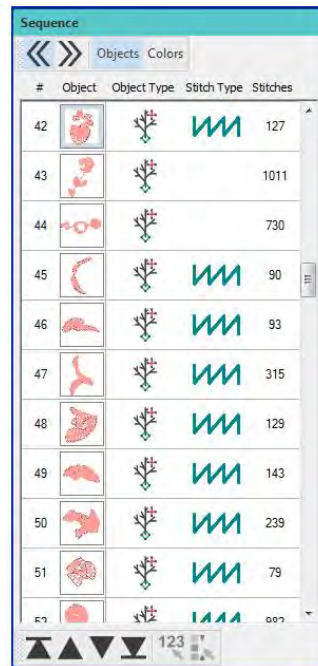
Benutzen Sie Reihenfolge > Farbliste anzeigen, um Farbblöcke inklusive Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.

#### Objects

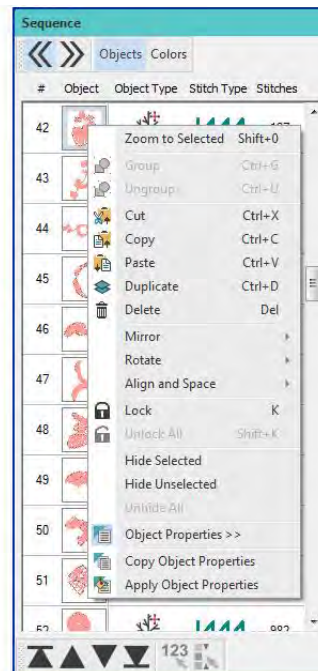
Benutzen Sie Reihenfolge > Objektliste anzeigen, um individuelle Objekt-Miniaturansichten im Docker anzuzeigen.

Der Reihenfolge-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. Siehe auch Objekte einreihen.

- Schalten Sie über die Schalter auf der Werkzeugleiste zwischen Objekt-Ansicht und Farbblock-Ansicht hin und her. 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

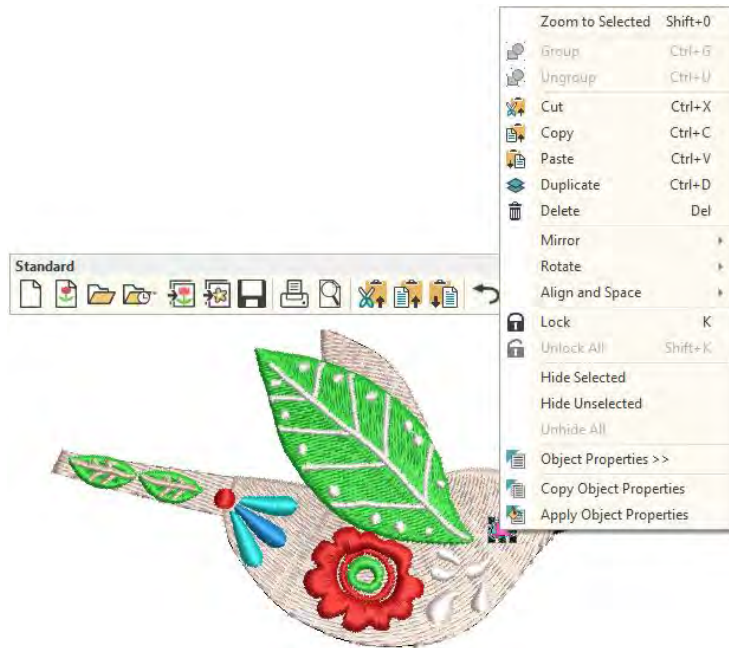
Für die meisten Auswahl-Funktionen stehen Tastaturbefehle zur Verfügung:

Vorgang	Tastenkombination
Das nächste Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Karteireiter>
Das vorherige Objekt der Auswahl hinzufügen	<Strg + Umschalten + Karteireiter>
Auswahl-Werkzeug auswählen	<O>
Die Markierung aller Objekte aufzuheben	<Esc> oder <X>
Eine Reihe von Objekten auszuwählen	<Umschalten> + Linksklick auf erstes und letztes Objekt
Alle Objekte zu markieren	<Strg + A>
Mehrere Objekte zu markieren	<Strg> + Linksklick
Das nächste Objekt zu markieren	<Karteireiter>
Das vorherige Objekt zu markieren	<Umschalten + Karteireiter>

Abhängig von den jeweils gekauften Optionen sind Stickmuster, Schriftarten und andere in diesem Video benutzte Elemente in Ihrer Software möglicherweise nicht verfügbar.

## UMGANG MIT OBJEKTEN




Mit der Software können Sie Stickmuster ausbauen, indem Sie mithilfe einer Reihe von Methoden Objekte kopieren und einfügen. Die Standard-Werkzeugleiste bietet Standardwerkzeuge zum Kopieren/Ausschneiden/Einfügen. Rechtsklicken Sie auf ein markiertes Objekt, um das Pop-up-Menü aufzurufen. 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.

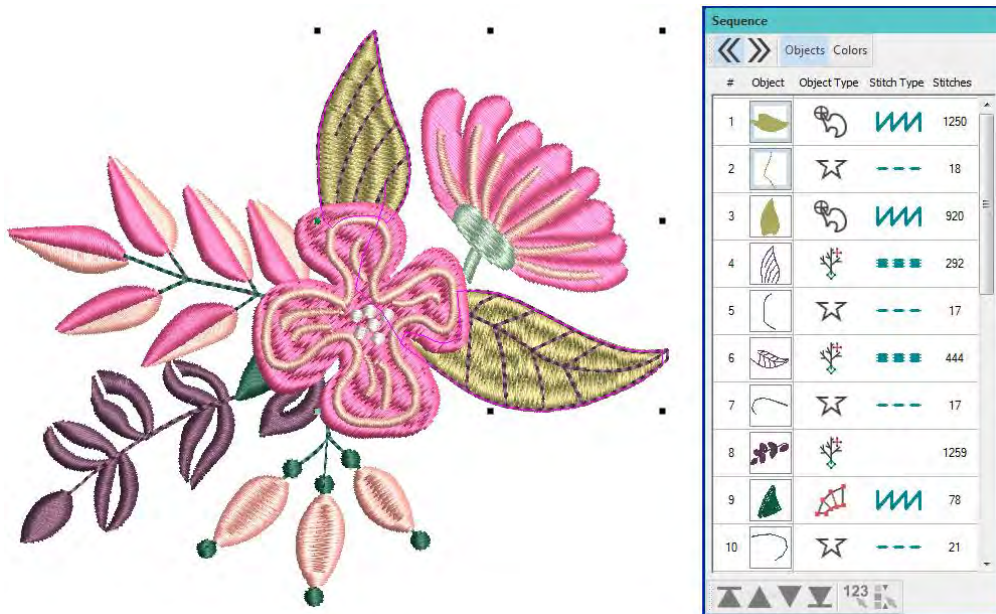
Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, anhand derer die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, sind, abhängig von Ihrer Produktstufe, unter Umständen nicht exakt duplizierbar.

### 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

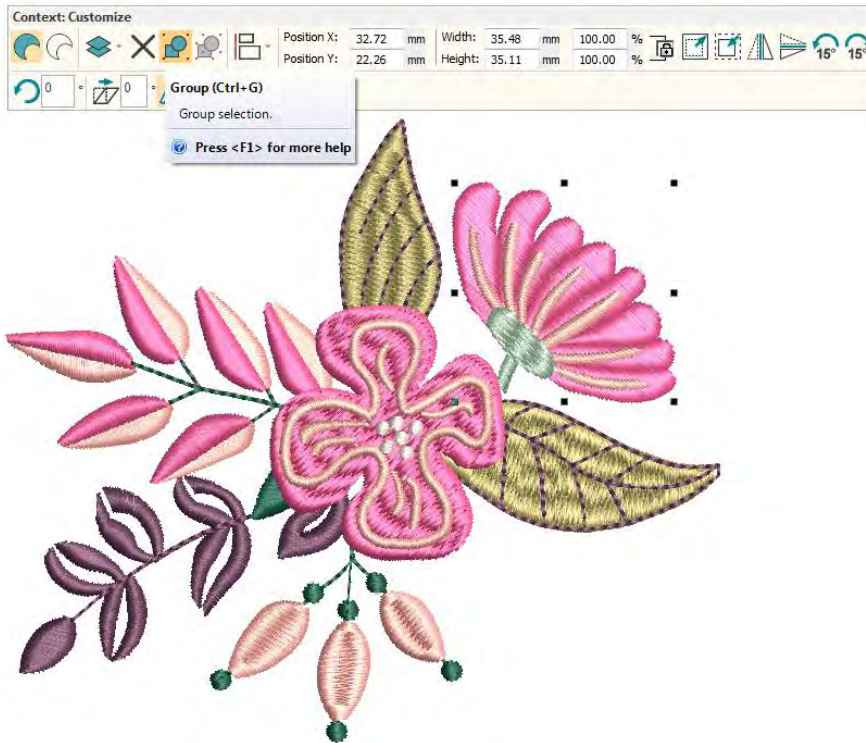


Benutzen Sie Kontext > Gruppieren, um die Auswahl zu gruppieren. Oder drücken Sie <Strg+G>. Dieses Werkzeug steht auch über das Anordnen-Menü zur Verfügung.







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

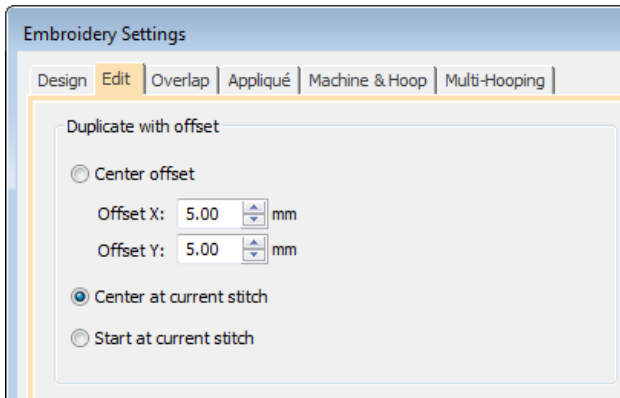
- 
 Benutzen Sie Kontext > Duplizieren, um die Auswahl an derselben Position zu duplizieren. Das Duplikat Duplikat wird am Ende der Ausstickreihenfolge platziert. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.
- 
 Benutzen Sie Kontext > Duplizieren, um die Auswahl an derselben Position zu duplizieren. Das Duplikat Duplikat wird am Ende der Ausstickreihenfolge platziert. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.
- 
 Benutzen Sie Kontext > Mit Versetzung duplizieren, um die Auswahl an einer versetzten Position zu duplizieren. Dies ist nützlich, um regelmäßige Muster aus Duplikaten zu erstellen.
- 
 Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf. Dieses Werkzeug steht auch über das Bearbeiten-Menü zur Verfügung.

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 Pop-up-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

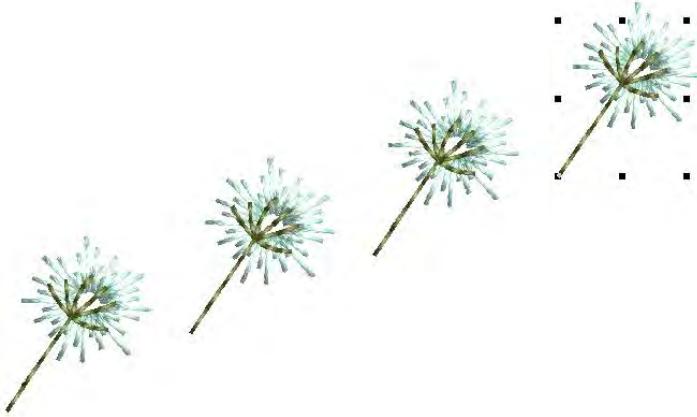
Als Alternative zum Duplizieren kann die 'Schnellkopieren'-Funktion zum Kopieren markierter Objekte benutzt werden.

- Rechtsklicken und ziehen Sie markierte Objekte einfach.



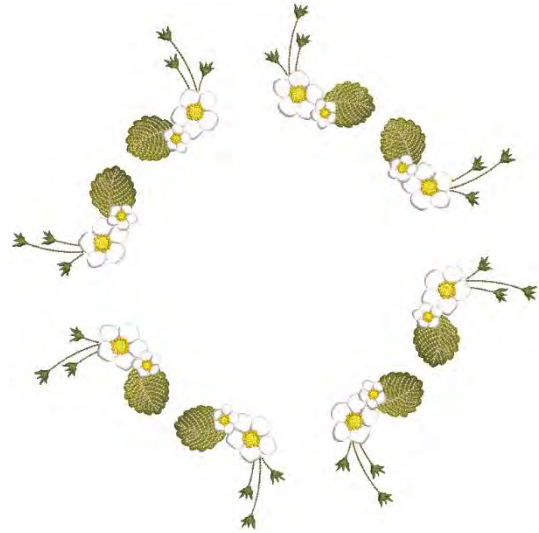
- Sie können Objekte auf dieselbe Weise in anderen Fenster klonen. Eine Kopie der Auswahl wird an genau denselben Koordinaten erstellt wie im ersten Fenster, unabhängig davon, wo die Maus losgelassen wurde.

- 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 SPIEGELN-UND-KOPIEREN

Spiegeln und Verbinden-Werkzeuge gestatten Ihnen ein Duplizieren und Umwandeln ausgewählter Stickobjekte, wie auch deren Verschmelzung zu einem einzelnen Objekt. Benutzen Sie sie, um Kränze oder dekorative Umrandungen zu erstellen. Oder setzen Sie sie ein, um absolut symmetrische Objekte zu erstellen.



### Spiegeln-und-Kopieren und Verbinden



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

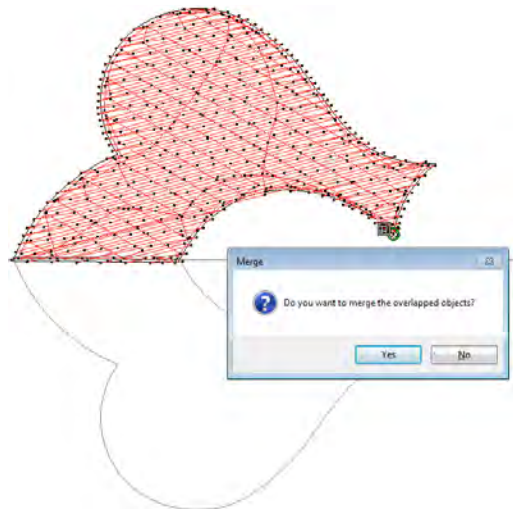


Benutzen Sie Layouts erstellen > Senkrecht Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte senkrecht spiegeln und kopieren.

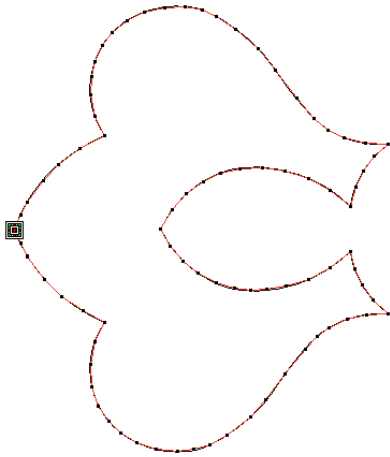


Benutzen Sie Kontext > Kontur, um geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichart zu konturieren. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Die Spiegeln-und-Kopieren-Werkzeuge können benutzt werden, um gespiegelte Objekte zu einem einzigen Objekt zu verbinden. Falls die Duplikate das Original überlappen sollten, dann werden Sie zur Verschmelzung der Objekte aufgefordert.



Benutzen Sie diese Funktion, um Duplikate zu einem perfekt symmetrischen Objekt zu verbinden. Wenden Sie Kontext > Kontur an, um den aktuellen Konturstich anzuwenden und so konturierte Formen zu erstellen.



## Auswählen waagrecht & senkrecht spiegeln



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



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

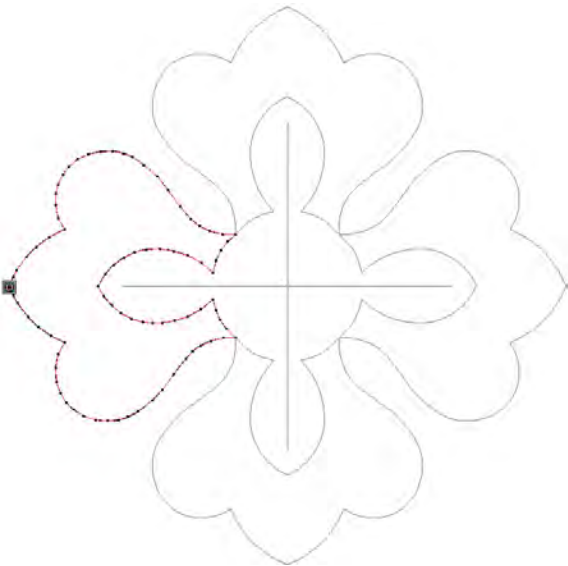


Benutzen Sie Layouts erstellen > Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu spiegeln und zu kopieren.

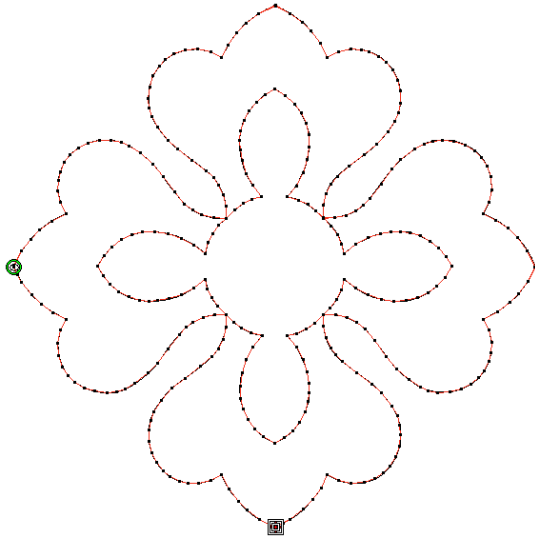


Benutzen Sie Layouts erstellen > Kreis-Layout, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Kopien fest und ob alternierende Kopien in der Kontext-Werkzeugleiste gespiegelt werden.

Benutzen Sie die Horizontal spiegeln und kopieren- und Senkrecht-Werkzeuge, um Auswahlen gleichzeitig zu duplizieren und zu spiegeln. Markieren Sie einfach die Objekte und klicken Sie auf ein Werkzeug, um in die gewünschte Richtung zu duplizieren und zu spiegeln.



Klicken Sie, um den Reflexionspunkt zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung auf Eingabe.



Benutzen Sie das Verzweigung-Werkzeug, um markierte Stickobjekte automatisch einzureihen und in einem einzigen markierbaren Objekt zu gruppieren. Siehe auch Verzweigung.

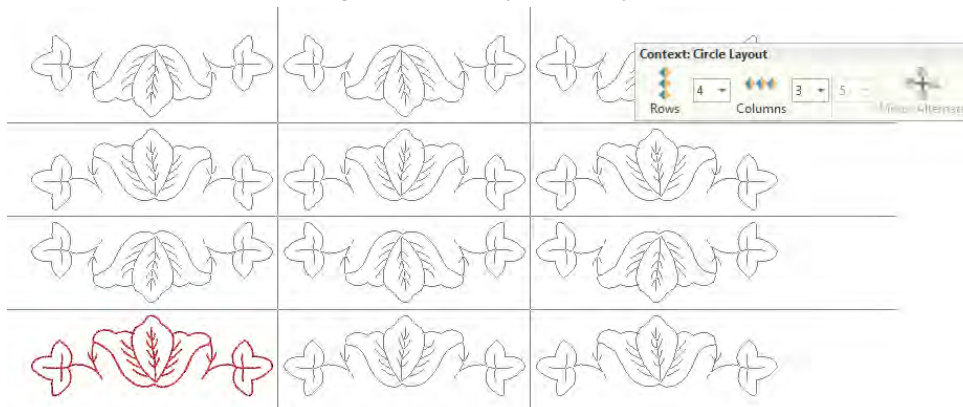
## Mehrfache Reflexionen erstellen



Benutzen Sie ‚Layouts erstellen > Kopieren-und-Spiegeln‘, um Objekte oder Stickmuster zu duplizieren und zu spiegeln. Sie können die Funktion benutzen, um dekorative Umrandungen zu erstellen.

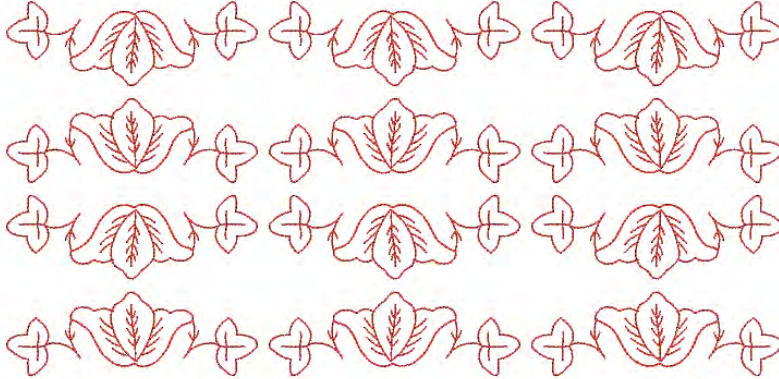
Sie können das Kopieren-und-Spiegeln-Werkzeug verwenden, um Stickmuster gleichzeitig duplizieren und spiegeln zu lassen. Legen Sie die Anzahl an Reihen und Spalten fest. Diese Funktion wird häufig für die Erstellung von Mode- oder Textilstickmustern benutzt. Die Obergrenze für zulässige Kranzpunkte ist 100. Um reflektierte Objekte zu erstellen...

- Markieren Sie das Objekt oder Stickmuster.
- Symbol Kopieren-und-Spiegeln anklicken. Die Kontext-Werkzeugleiste wird angezeigt.
- Verschieben Sie den Mauszeiger, um die Duplikate zu positionieren.



- Drücken Sie auf <Umschalten>, um den Autom. Bildlauf während der Benutzung von Kopieren-und-Spiegeln zu deaktivieren.

- Passen Sie die Anzahl der erforderlichen Spalten und Reihen in der Einstellungs-Werkzeugleiste an. Gehen Sie per Tab-Taste von Feld zu Feld, und geben Sie die Werte ein.
- Für eine genauere Platzierung können Sie ebenfalls die Abstand-Einstellungen justieren. Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe>.
- Klicken Sie, um den Reflexionspunkt zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung auf Eingabe.



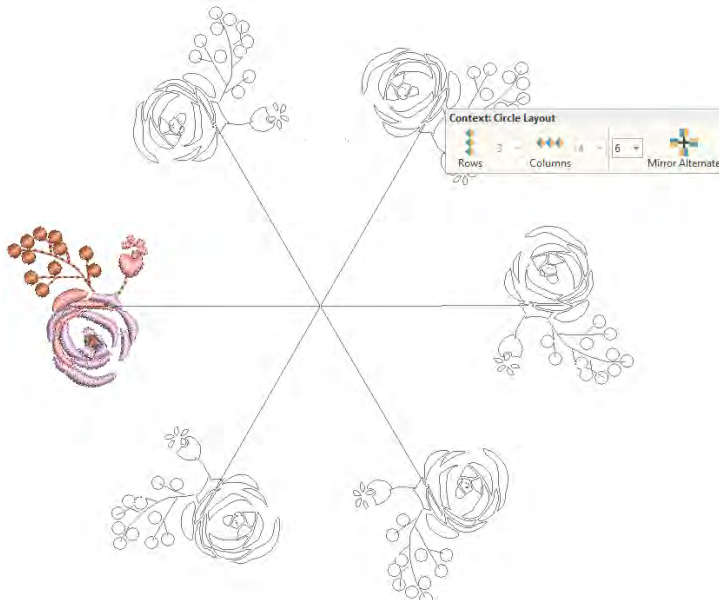
## Kranzformen erstellen



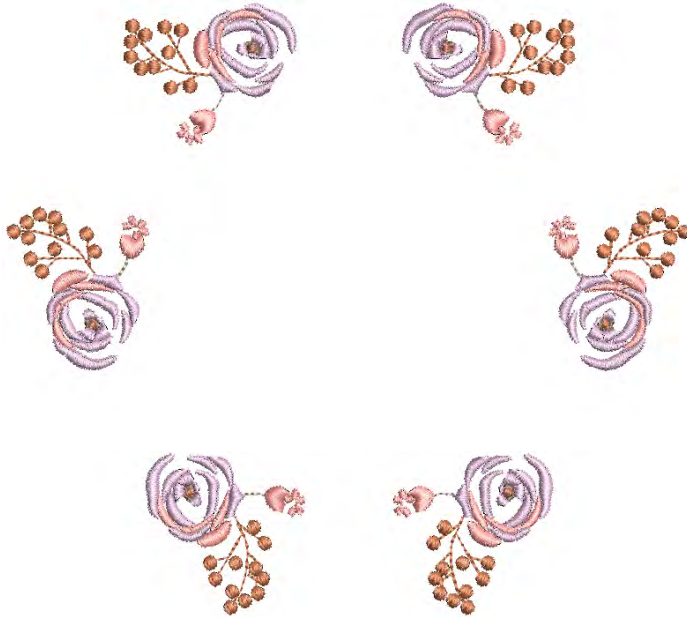
Benutzen Sie **Layouts erstellen > Kreis-Layout**, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren. Legen Sie die Anzahl der Kopien fest und ob alternierende Kopien in der Kontext-Werkzeugleiste gespiegelt werden.

Sie können das Kreis-Layout-Werkzeug dazu verwenden, um Objekte um einen Mittelpunkt herum duplizieren zu lassen. Der Alternierend spiegeln-Schalter spiegelt die Auswahl zudem. Um Kränze zu erstellen

- Markieren Sie das Objekt oder Stickmuster.
- Funktion Kreis-Layout anklicken. Die Kontext-Werkzeugleiste wird angezeigt.
- Geben Sie die Anzahl der Kranz-Eckpunkte an. Geben Sie eine gerade Anzahl ein, um Alternierend spiegeln zu aktivieren. Damit können Sie Duplikate spiegeln.



- Verschieben Sie den Mauszeiger, um die Duplikate zu positionieren. Halten Sie Strg runtergedrückt, um die Referenzlinie auf 45°-Gradzunahmen zu beschränken.
- Für eine genauere Platzierung müssen Sie die Entfernung- und Winkel-Einstellungen justieren. Gehen Sie per Tab-Taste von Feld zu Feld, und geben Sie die Werte ein. Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe>.
- Klicken Sie, um den Reflexionspunkt zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung auf Eingabe. Das Auswahl wird dupliziert und um den Mittelpunkt verteilt angeordnet.



- Falls die Duplikate das Original überlappen sollten, dann werden Sie zur Verschmelzung der Objekte aufgefordert.

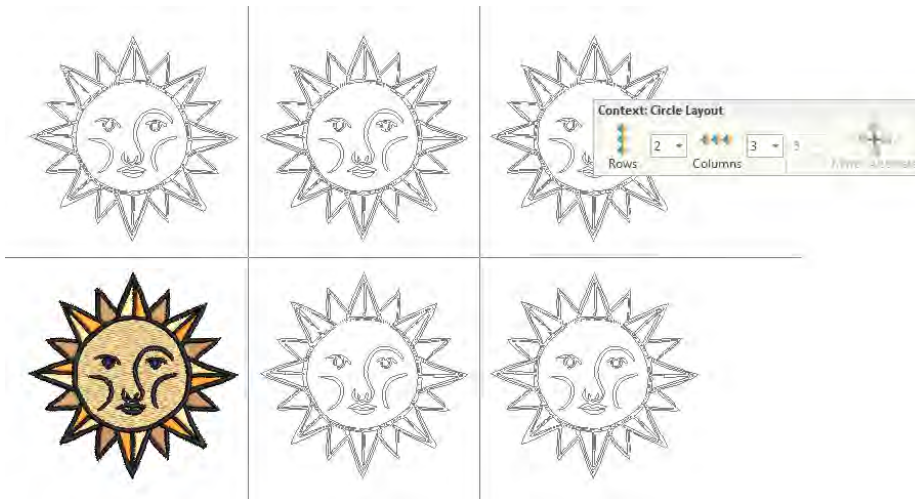
## Erstellen von Stickmuster-Anordnungen



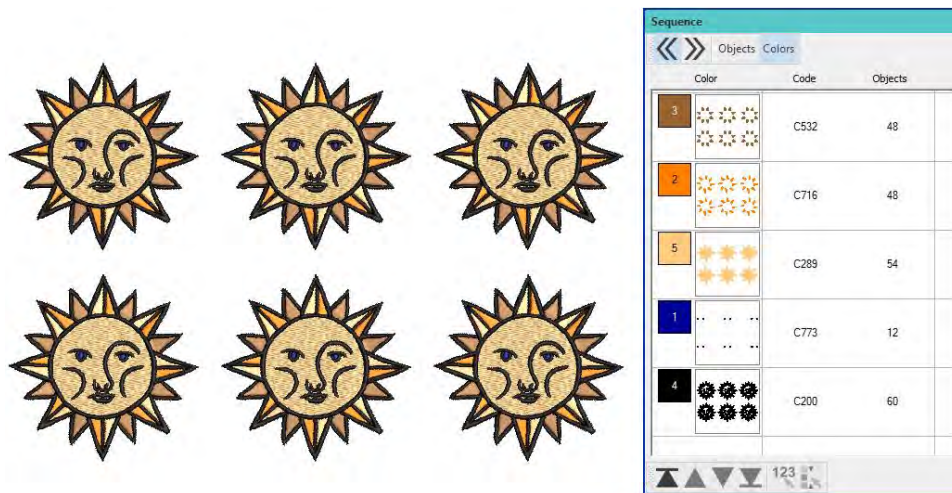
Benutzen Sie ‚Layouts erstellen > In Matrix kopieren‘, um Stickmuster, wie z.B. Abzeichen, zu duplizieren und da die bei Farblöcke zwecks einer effizienten, mehrfachen Ausstickung neu einzureihen.

Benutzen Sie das In Matrix kopieren-Werkzeug, um mehrere Kopien von Stickmustern wie z.B. Abzeichen zu erstellen, die zur schnelleren Ausstickung in Reihen und Spalten angeordnet sind. Die Farblöcke werden neu eingereiht, um unnötige Farbwechsel zu eliminieren. Um Stickmuster-Anordnungen zu erstellen

- Markieren Sie das Objekt oder Stickmuster.
- Symbol In Matrix kopieren anklicken. Die Kontext-Werkzeugleiste wird angezeigt. Während Sie ihn verschieben, werden sich die duplizierten Konturen entsprechend verschieben.



- Drücken Sie <Umschalten>, um Autom. Bildlauf während der Benutzung von In Matrix kopieren zu deaktivieren.
- Legen Sie die Anzahl an Reihen und Spalten fest. Gehen Sie per Tab-Taste von Feld zu Feld, und geben Sie die Werte ein.
- Verschieben Sie den Mauszeiger, um die Duplikate zu positionieren.
- Klicken Sie zur Markierung des Ankerpunkts oder drücken Sie zur Bestätigung auf Eingabe.



- Für eine genauere Platzierung können Sie ebenfalls die Abstand-Einstellungen justieren. Drücken Sie zur Bestätigung auf <Eingabe>.

# 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. 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.

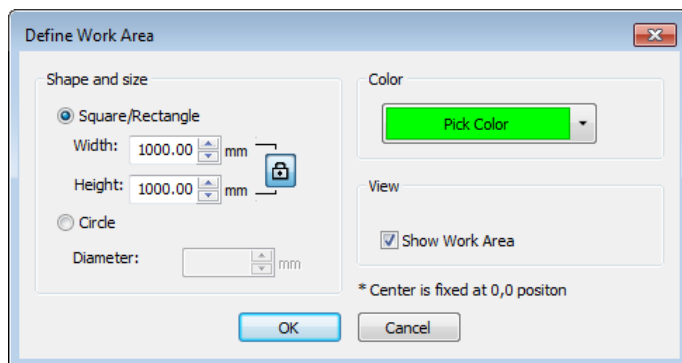
## Arbeitsfläche definieren



Benutzen Sie Layouts erstellen > Arbeitsfläche definieren, um Form, Größe und Farbe der Arbeitsfläche festzulegen.

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.
- Vergewissern Sie sich, dass Arbeitsfläche anzeigen aktiviert ist.

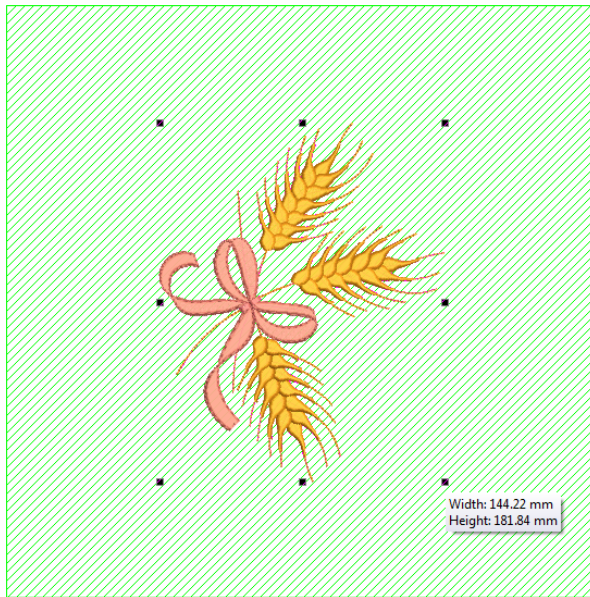


Use Customize Design / Standard / Create Layout > Insert Design to insert an existing embroidery design into the current design. This tool is also available via File menu.





Benutzen Sie Layouts erstellen > Autom. in der Arbeitsfläche zentrieren, um markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche zu verschieben (0,0).

- Fügen Sie das Bild oder Stickmuster ein und ändern Sie nach Bedarf seine Größe.

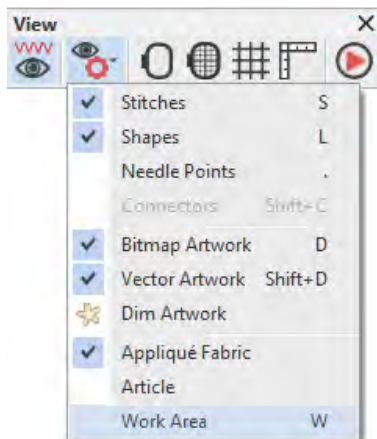


- Während des Stickmuster oder Bild markiert ist, klicken Sie auf das Autom. Zentrierung-Werkzeug und drücken Sie auf <Eingabe>, um es in der Arbeitsfläche zu zentrieren.


## 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. Der Tastaturbefehl <W> ist ebenfalls verfügbar, um die Arbeitsfläche ein- und auszuschalten.

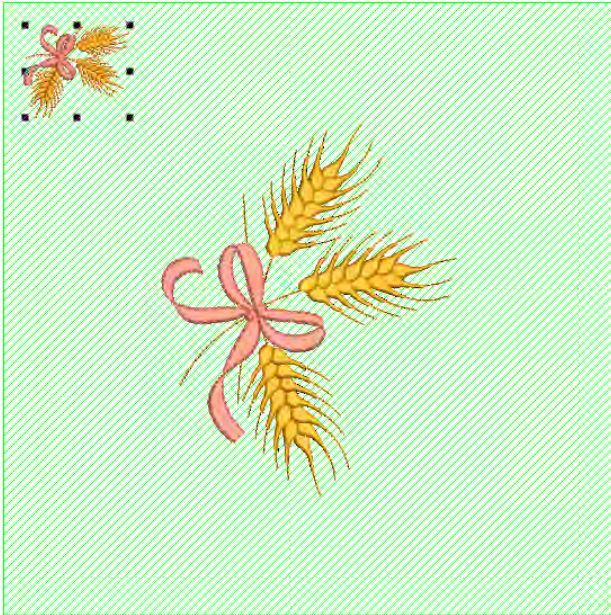


## Rechteckiges Layout erstellen

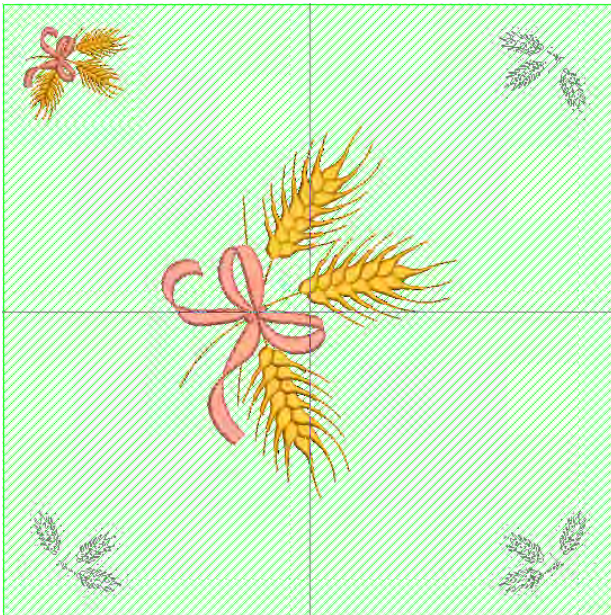
-  Benutzen Sie Layouts erstellen > In die Arbeitsfläche Spiegeln-und-Kopieren, um markierte Objekte automatisch um die Mitte der Arbeitsfläche (0,0) zu spiegeln und zu kopieren.

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

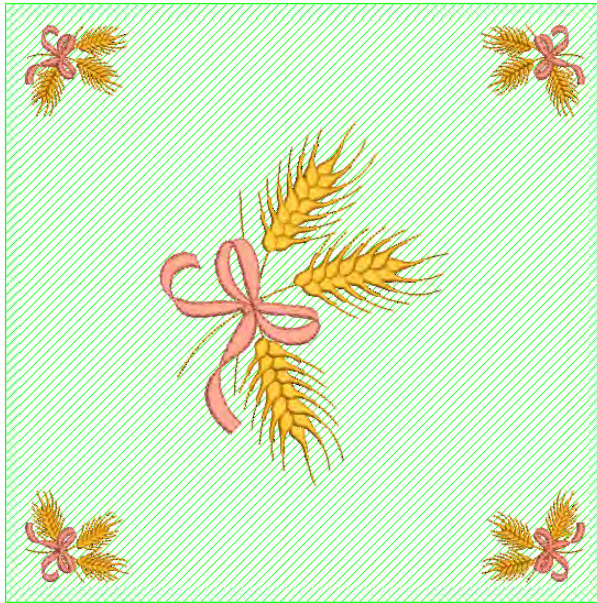
- Fügen Sie ein Stickmuster ein, stellen Sie seine Größe ein und positionieren Sie es sorgfältig innerhalb der Arbeitsfläche.



- Wählen Sie die Spiegeln und in die Ecken der Arbeitsfläche Kopieren-Methode aus. 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.

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 Ausstücker farboptimiert – d.h. Farbblock für Farbblock.

## Kreisförmiges Layout erstellen

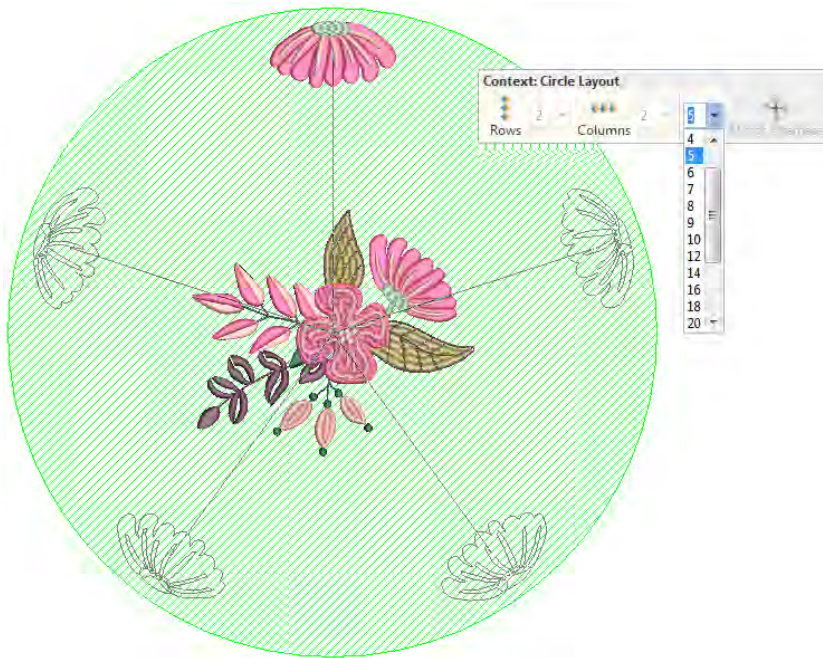


Benutzen Sie Layouts erstellen > Arbeitsfläche definieren, um Form, Größe und Farbe der Arbeitsfläche festzulegen.



Benutzen Sie Layouts erstellen > Kopieren und kreisförmig anlegen, um automatisch Kopien von markierten Objekten (festgelegt durch Anzahl der Kopien in der Kontext-Werkzeugleiste) um die Mitte der Arbeitsfläche zu erstellen.




Versuchen Sie statt der Spiegeln und in die Ecken Kopieren-Methode, eine kreisförmige Arbeitsfläche zu definieren und mithilfe der Kreis-Layout-Methode Ornamente entlang der Umfangslinie zu spiegeln. Die Vorgehensweise ist im Grunde genommen dieselbe, mit der Ausnahme, dass Sie die Anzahl der Kopien in einem Drehfeld festlegen können.



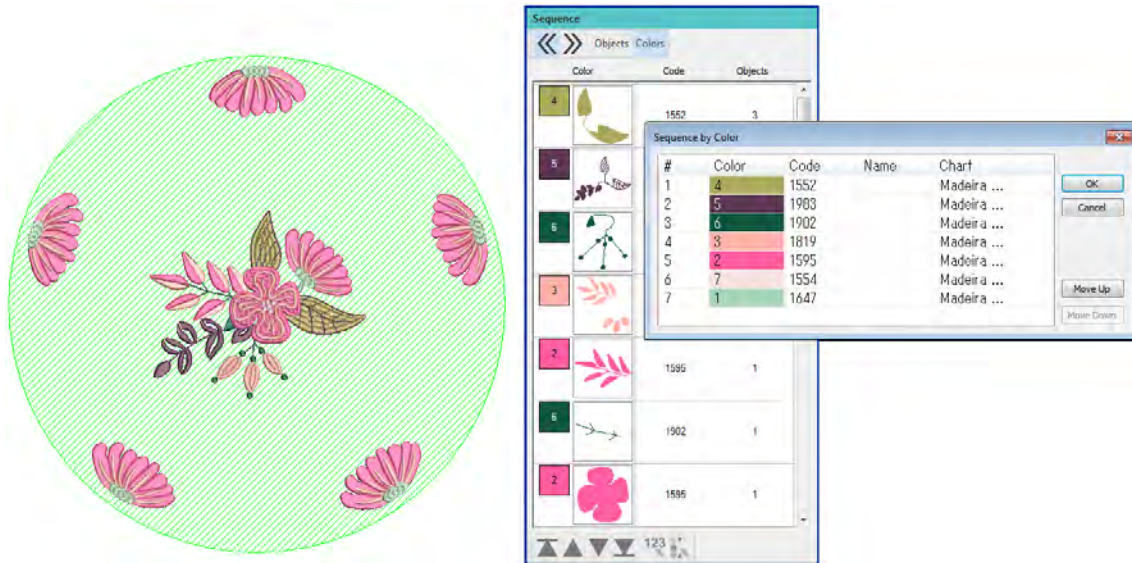
Zur Bestätigung linksklicken Sie oder drücken Sie auf <Eingabe>. Erstellen oder fügen Sie nach Bedarf zusätzliche Stickmuster ein.



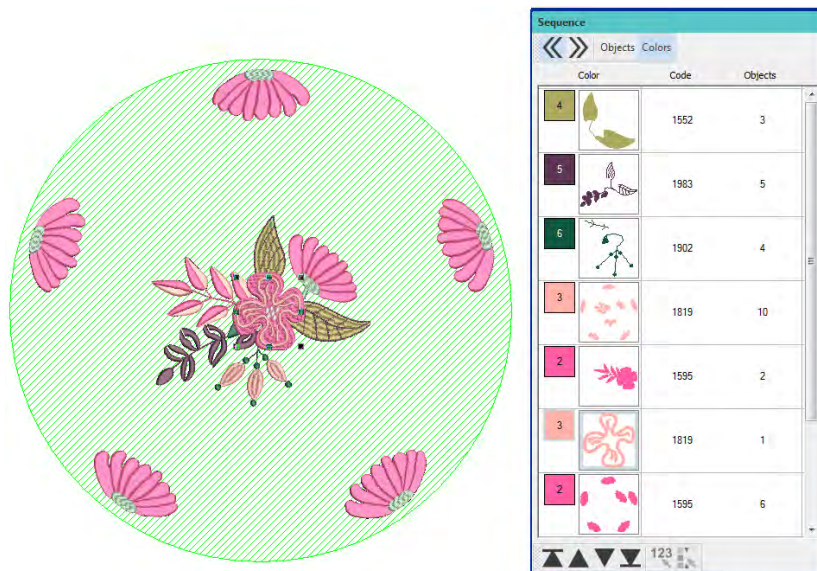
## Farbwechsel optimieren

-  Benutzen Sie Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen. Klicken
-  Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.
-  Benutzen Sie Reihenfolge > Abfolge nach Farbe, um die markierten Farblöcke in der Reihenfolge-Docker-Werkzeugleiste neu einzureihen. Zum Markieren Strg gedrückt halten und klicken

Wenn Sie Ihr Layout erstellt haben, überprüfen Sie die Ausstickreihenfolge mithilfe der Stickmuster-Durchlauf-Werkzeuge und/oder des Reihenfolge-Dockers. Die Spiegeln- und Kopieren-Funktionen optimieren nicht für Sie die Farbwechsel.

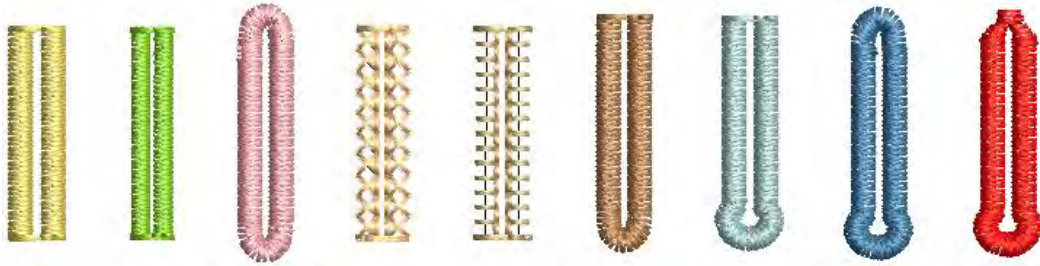


Wenn Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente kombinieren, sollten Sie zudem sicherstellen, dass gleiche Farben zusammen ausgestickt werden. Die Reihenfolge-Docker bietet verschiedene Methoden, um Objekte oder ganze Farbblöcke einzureihen. Siehe auch Objekte einreihen.



## 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 Satinsticheraupe mit einem riegelförmigen Heftstich.



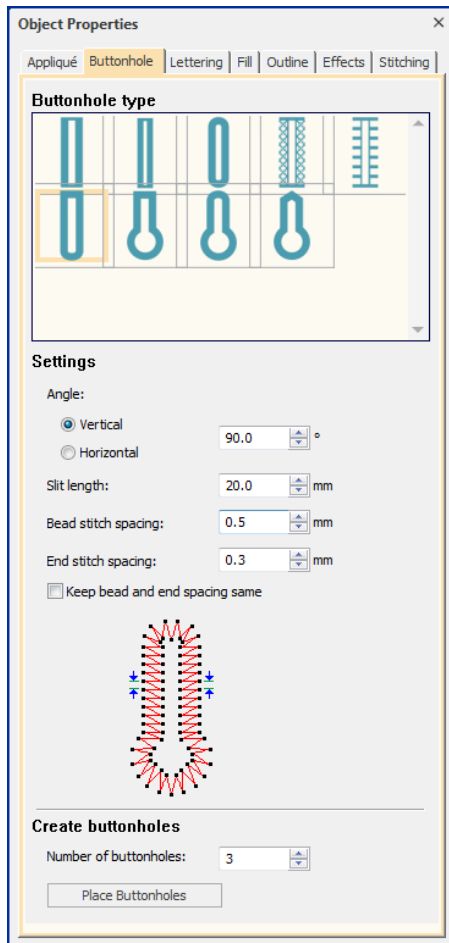
### Knopflöcher hinzufügen



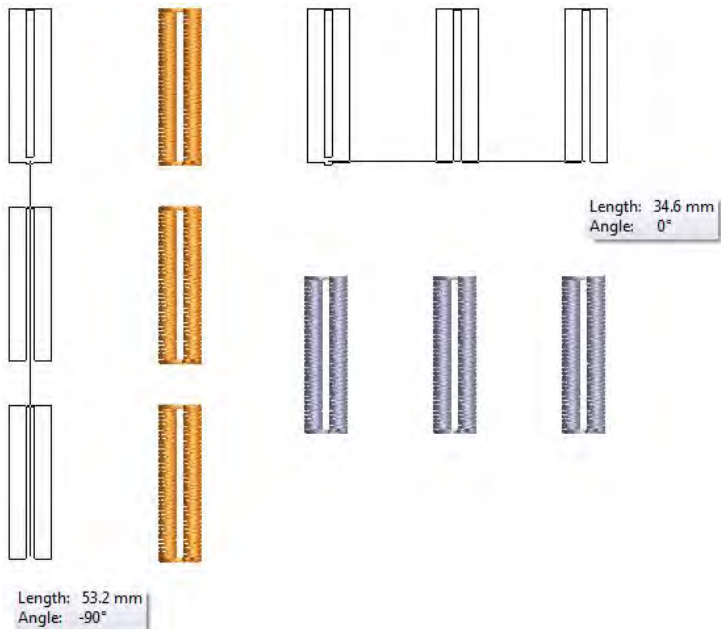
Benutzen Sie **Layouts erstellen > Knopflöcher**, um den Knopflöcher-Karteireiter im Objekteigenschaften-Docker anzuzeigen. Benutzen Sie die **Knopflöcher platzieren-Schaltfläche**, um eine Reihe von Knopflöchern mit aller erforderlicher Stickung zu platzieren.

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

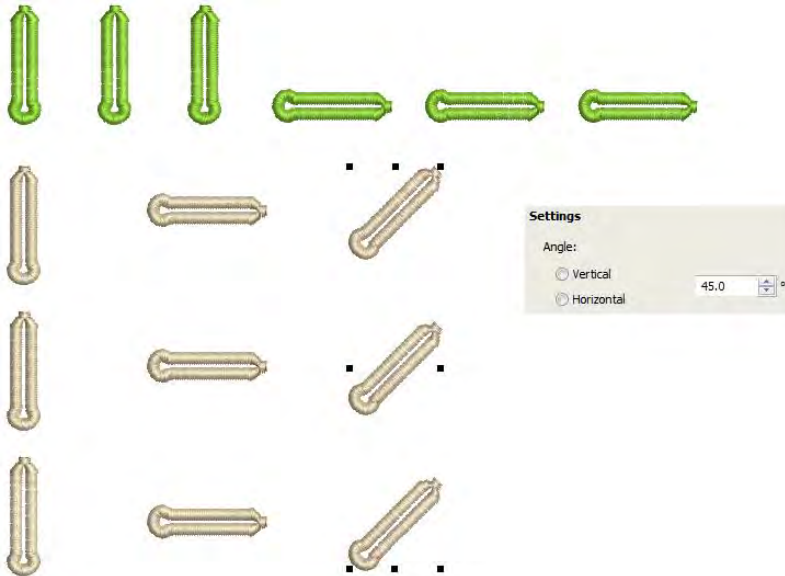
- Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt. Oder öffnen Sie einen Artikel-Hintergrund.
- Wählen Sie das Knopflöcher-Werkzeug aus.



- 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.

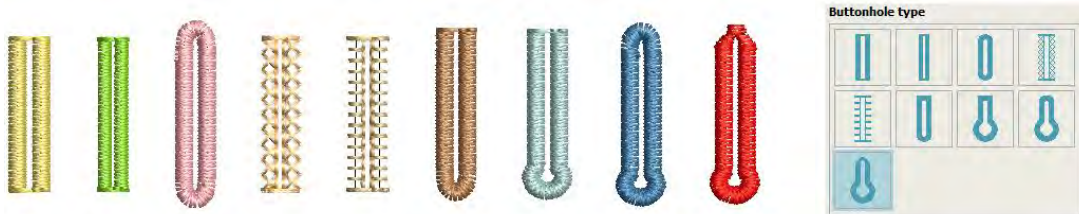


## Knopfloch-Einstellungen ändern

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.

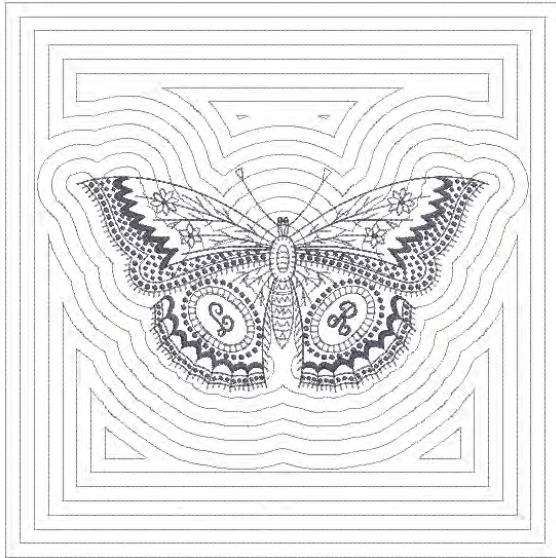


- Passen Sie die Raupendichte nach Wunsch an. Für Raupen- und Endabstand stehen jeweils eigene Einstellungen zur Verfügung.



## QUILTEN MIT FLAIR

Die Software bietet außerdem Werkzeuge und Methoden, um flache Stickerei-Oberflächen zu erhabenen oder 'skulpturierten' Oberflächen auszuweiten.



Beim Quilten werden Flächen ausgestopft oder gefüllt und so durch eine erhabene Oberfläche Volumen geschaffen. Besteht die Quilt-Funktion aus zwei Komponenten: 3D-Satin, um ‚wattierte Stickerei‘ zu erzielen, und Trapunto-Konturen, um wattierte Stickmuster in Trapunto-Stickmuster umzuwandeln.

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.

### Trapunto-Stickerei



Benutzen Sie Objekteigenschaften > Kontur > 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.



Benutzen Sie Layouts erstellen > Trapunto-Kontur erstellen in Verbindung mit Erhabenem Satinstich, um Quilting-Stiche für eine erhabene Quilt-Optik.

Bei der Quiltstickerei werden Flächen ausgestopft oder gefüllt und so durch eine erhabene Oberfläche Volumen geschaffen. Dazu gehört eine als ‚Trapunto‘ bekannte Technik, die auch ‚ausgestopfte Stickerei‘ genannt wird. Zum Erstellen von Trapunto-Stickmustern stehen eine Reihe von Methoden zur Verfügung.

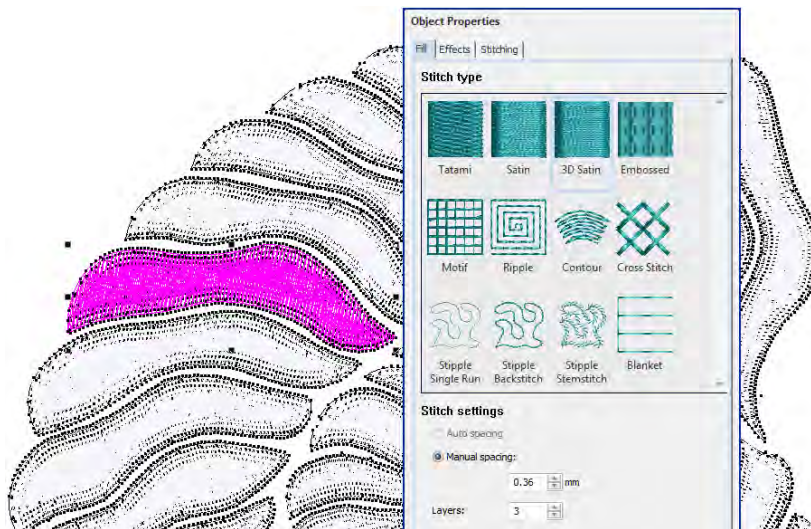
## Trapunto-Techniken

Traditionelles Hand-Trapunto beinhaltet das Zusammennähen von zwei Stofflagen mit einer Motivkontur. Die Unterseite wird dann aufgeschnitten und mit Faden oder Baumwolle ausgestopft. Eine andere Technik – manchmal auch Maschinentrapunto oder Schnitt-Trapunto genannt – besteht darin, das zu stickende Muster oben auf dem Quiltstoff mit einem wasserlöslichen Stift zu markieren. Eine Lage Füllung wird dann an der Unterseite des Stoffs befestigt und die zwei Lagen werden zusammengenäht. Die Füllung wird nahe an der Stickung abgeschnitten, um das aufgemalte Stickmuster zu erstellen. Danach wird der Quilt dadurch konstruiert, das die Quiltoberseite mit einer weiteren Lage Füllung dazwischen auf die Quiltunterseite genäht wird.



## Erhabener Satinstich

Eine weitere Technik besteht darin, mit Fadenschichten statt Füllmaterial Volumen zu erzeugen. Das Stickmuster, das aus mehreren Lagen Satinstichen besteht, wird zunächst auf eine wasserlösliche Aqua Mesh-Stabilisierung genäht. Danach werden eine obere und eine untere Stoffschicht hinzugefügt, bevor die endgültige Kontur um das Stickmuster herum gestickt wird. Die empfohlenen Einstellungen für ein optimales Bauschvolumen liegen bei 0,36mm für manuellen Satinstichabstand mit 3 Lagen.

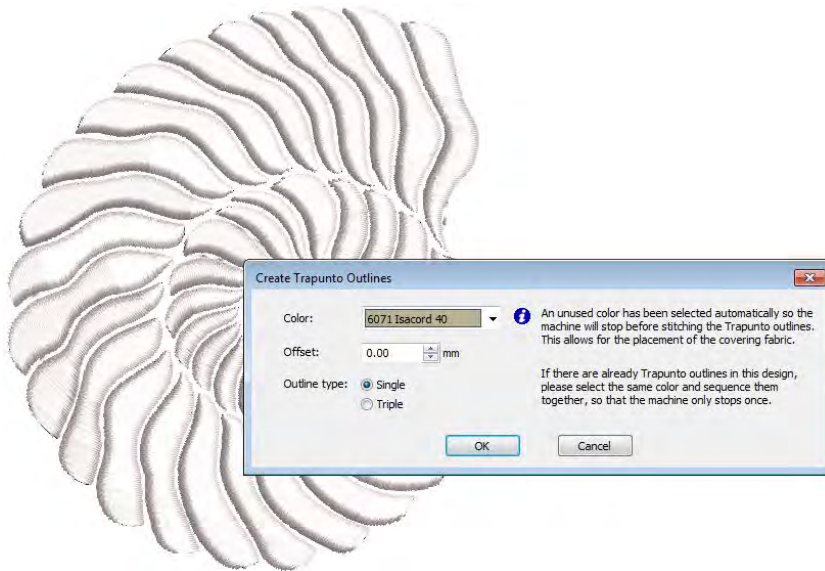


Werden für Quilting-Arbeiten hauptsächlich die beiden folgenden Werkzeuge benutzt:

- Erhabener Satinstich: Damit können Sie ‚wattierte Stickerei‘ erstellen. Die Konturen können für Schriftzüge und spezielle Kalligraphie-Effekte benutzt werden.
- Trapunto-Konturen: Damit können Sie wattierte Stickmuster in Trapunto-Quiltstickmuster umwandeln.

Die Komponente wattierte Stickerei erlaubt Ihnen, erhabene Stickerei zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstichen besteht. Dies eignet sich als Alternative zum Füttern mit Stoff oder Watte. Mit der Trapunto-Komponente können Sie Stofflagen über den erhabenen Satinstich sticken. Die Trapunto-Konturen-Funktion wird exklusiv mit Erhabener Satinstich benutzt, um für eine Quiltoptik zu sorgen. 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.



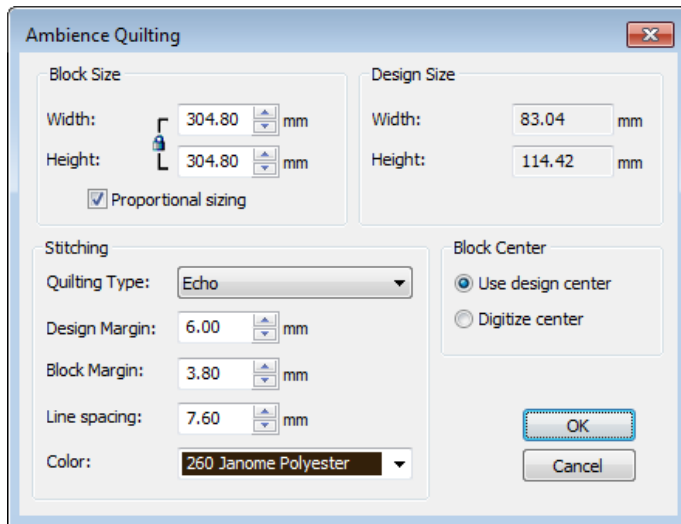
Studieren Sie das Quilt-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer Maschine.

Um sicher zu stellen, dass Ihr Stickmuster in 3D korrekt angezeigt wird - insbesondere mit Erhabenem Satinstich -, sollten Sie Ihren Bildschirm kalibrieren. Siehe Bildschirmkalibrierung.

## Quilten mit Flair

-  Benutzen Sie Kontext > Maßeinheiten, um die Maßeinheiten innerhalb der Software zu ändern, ohne die Systemeinstellungen ändern zu müssen.
-  Benutzen Sie Layouts erstellen > Quilten mit Flair, um damit 'Echo'-Quiltstickmuster zu erstellen.

1. 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.
2. 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.
3. Klicken Sie auf Quilten mit Flair. Das Quilten mit Flair-Dialogfeld ist in vier Funktionsbereiche gruppiert: Blockgröße, Stickmustergröße, Stickung und Blockmitte.



4. Legen Sie im Blockgröße-Feld die Quiltblock-Größe fest.
5. 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.
6. 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.

7. 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.

8. 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

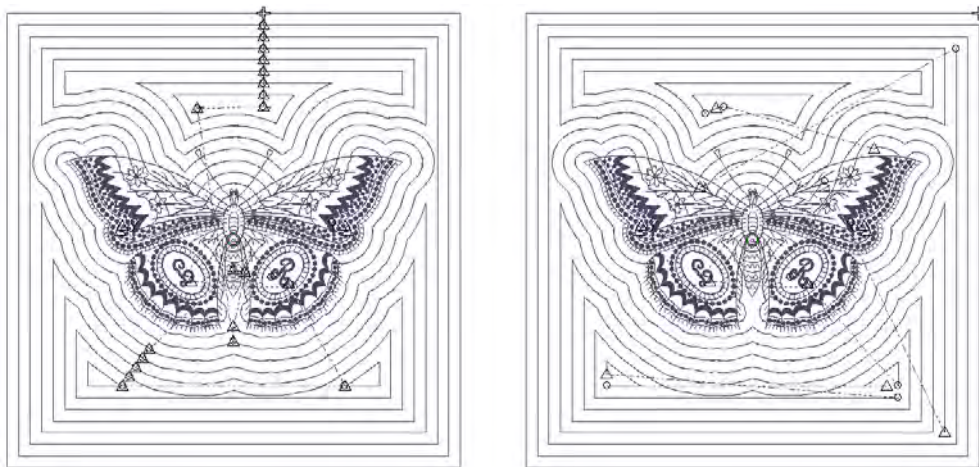


Benutzen Sie Ansicht > Stickmuster anzeigen, um Stickmuster-Elemente ein- oder auszublenden. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.

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

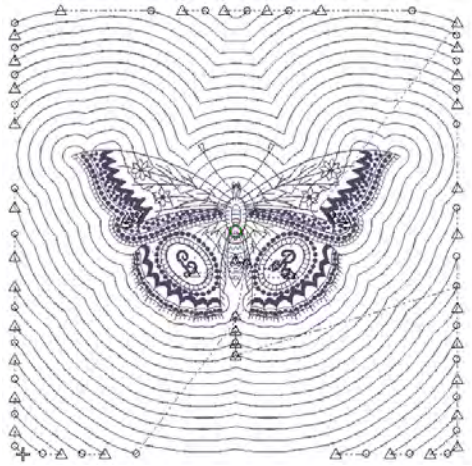


In allen Fällen beginnt die generierte Stickung mit der Form des Mittenstickmusters und verläuft strahlenförmig nach außen zu der von der Blockgröße bestimmten Begrenzung - normalerweise zwischen 8" und 12". Auf den ersten Blick liefern Echo und Spirale ähnliche Ergebnisse. Schalten Sie die Verbindungsstiche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



Echo-Stickung generiert separate Linien um das Stickmuster herum. Jede Linie wird abgebuend 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.



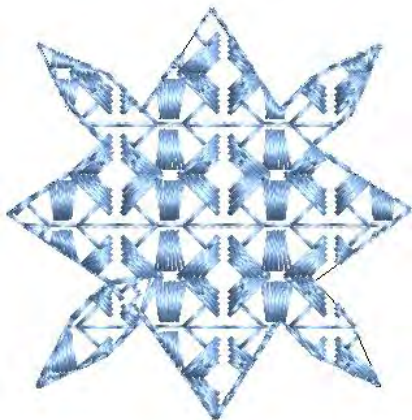
### Konturen erstellen



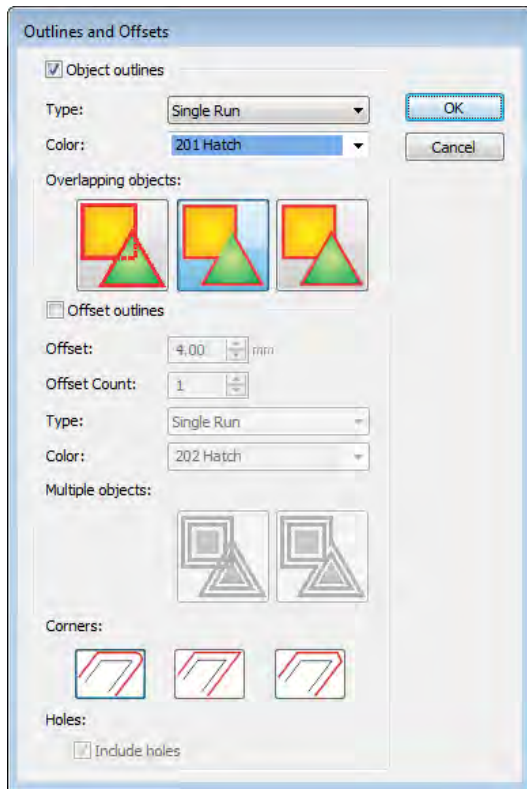
Benutzen Sie Layouts erstellen > Konturen & Versetzungen erstellen um Konturen und Versetzungen für markierte geschlossene Stickobjekt(e) erstellen).

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 das Konturen & Versetzungen-Symbol. Das Konturen & Versetzungen-Dialogfeld öffnet sich. Mit dem Dialogfeld können Sie in einem einzigen Vorgang Konturen und Versetzungen hinzufügen.



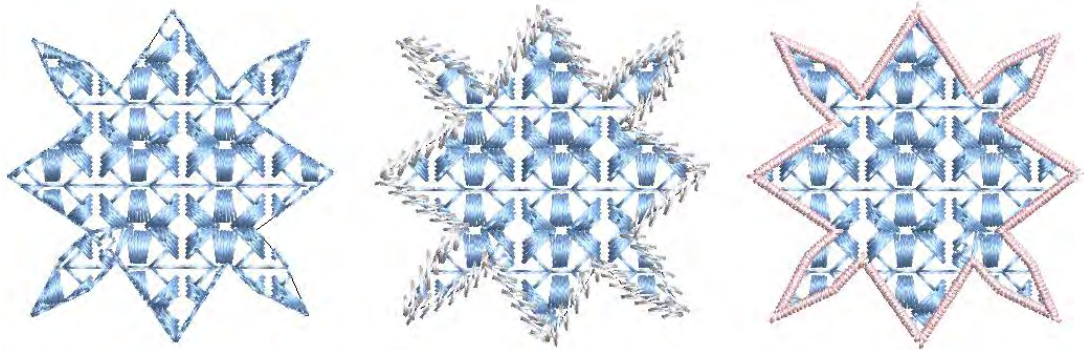
- Haken Sie 'Objektkonturen' ab.
- Wählen Sie die gewünschte Art der Kontur. Das Art-Dropdown-Menü enthält alle Optionen – Einfachlaufstich, Dreifachlaufstich etc.
- Wählen Sie die gewünschte Konturfarbe. Standardmäßig enthält das Farbe-Dropdown-Menü die aktuelle Farbe in der Stickmusterpalette.
- Wählen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

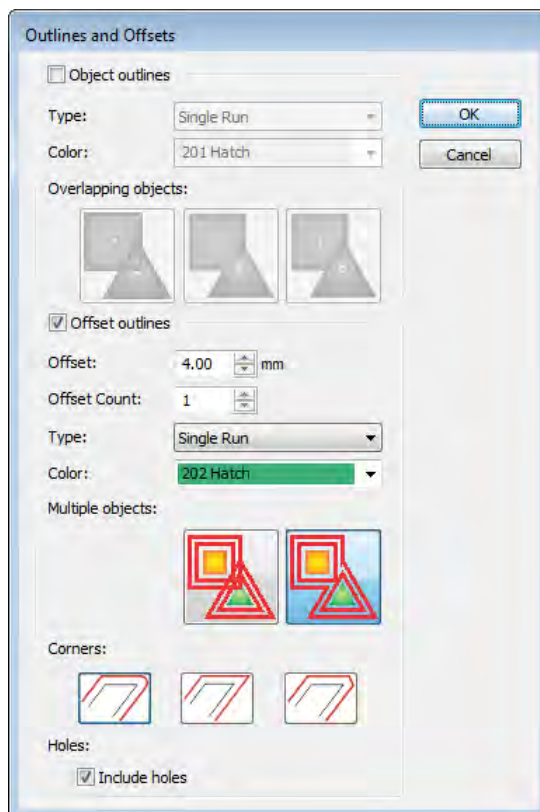


## Versetzungen erstellen





Benutzen Sie Layouts erstellen > Konturen & Versetzungen erstellen um Konturen und Versetzungen für markierte geschlossene Stickobjekt(e) erstellen).

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

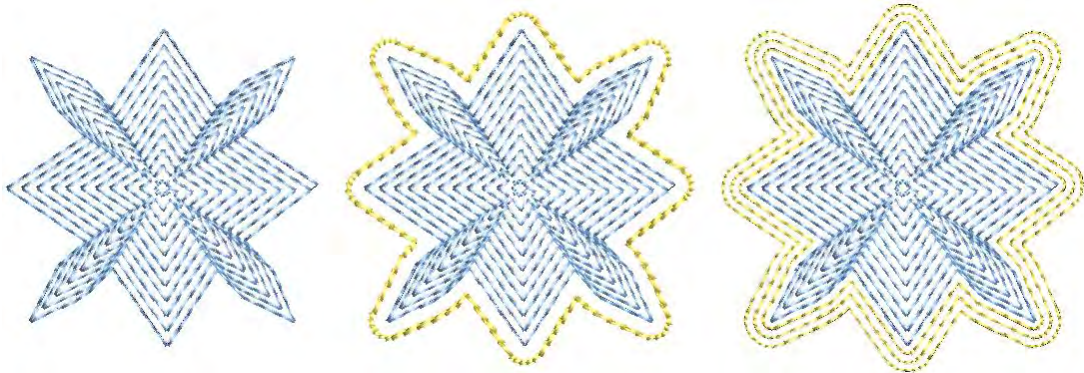


- Wählen Sie Farbe und Stichart genau wie für Objektkonturen aus.
- Geben Sie im Versetzungsanzahl-Feld die Anzahl der erforderlichen Versetzungsobjekte sowie eine Versetzung in Millimetern an. Wenn Sie mehrere Umrandungen einstellen, wird die von Ihnen angegebene Versetzung von der vorhergehenden Umrandung aus berechnet. Die Versetzung bestimmt den Abstand zwischen allen Umrandungen.

- 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.



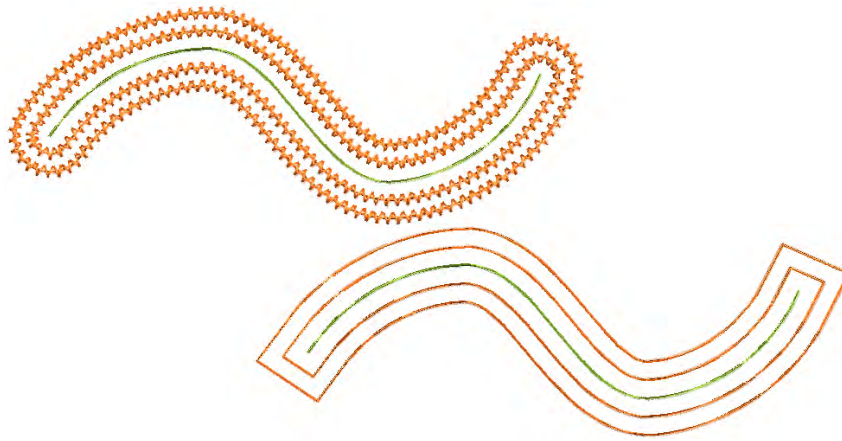
- Generierte Versetzungen sind eigenständige Objekte und können nach Wunsch weiter modifiziert werden.



- Leerräume können auf Wunsch mit aufgenommen 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.



## REFERENZMARKIERUNGEN

Manchmal sind für fortlaufende Stickerei und möglicherweise für Werkstück-Layouts Referenzmarkierungen erforderlich. Die Software beinhaltet zwei Arten von Referenzmarkierungen:

- Heftstich-Marker in verschiedenen Formen und Größen.
- Grafik-Referenzmarkierungen repräsentieren die verschiedenen Arten von Positionierungsaufklebern, die im Handel erhältlich sind.

### Tipps...

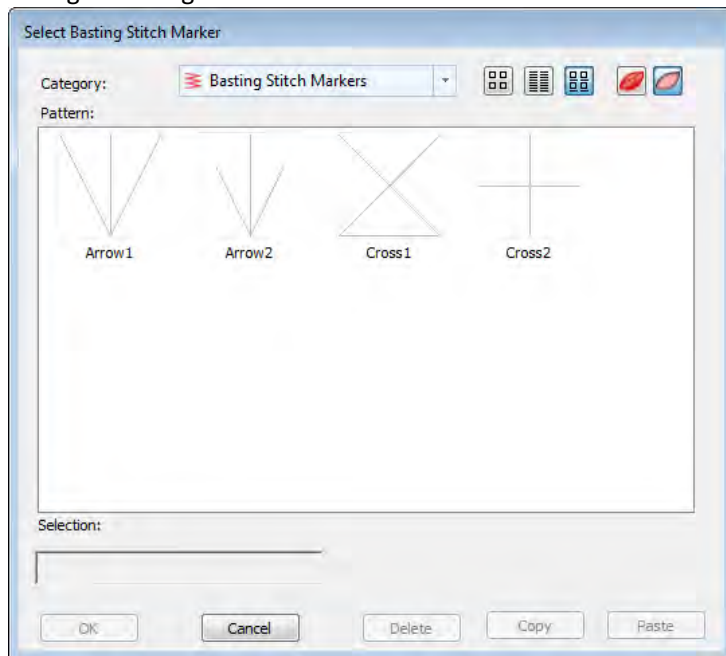
- Stickern Sie die Heftstich-Marker zuerst aus, um bei der Ausrichtung des Stoffs im Rahmen behilflich zu sein.
- Reißen Sie sie so ein, dass sie am Anfang des Stickmusters liegen.
- Befestigen Sie tatsächliche selbstklebende Aufkleber am Stoff, um Rahmenplatzierung und -ausrichtung anzugeben, oder drucken Sie sie zusammen mit dem Arbeitsblatt als Vorlage aus.
- Benutzen Sie Heftstich-Referenzmarkierungen, die zu diesen Aufklebern passen.

### Heftstich-Marker hinzufügen



Benutzen Sie Layouts erstellen > Heftstich-Marker, um eine Referenzmarkierung mit beliebigem Winkel und beliebiger Position einzufügen.

Benutzen Sie das Heftstich-Marker-Werkzeug, um den Heftstich-Marker einzufügen, und platzieren Sie ihn vor dem Stickmuster, damit er zuerst ausgestickt wird. Wenn Sie ein mehrfach gerahmtes oder fortlaufendes Stickmuster mit einem einzelnen Stickmuster manuell erstellen möchten, können Sie auf Wunsch am Ende des Stickmusters Heftstich- oder Bitmap-Marker einfügen. Klicken Sie auf das 'Heftstich-Marker'-Werkzeug in der Layouts erstellen-Werkzeugpalette, um auf das Dialogfeld zuzugreifen. Es stehen verschiedene Größen und Formen zur Verfügung.



### Um Heftstich-Marker hinzuzufügen...

- Fügen Sie das Stickmuster ein. Gruppieren Sie es, wenn es noch nicht gruppiert ist.
- Verwenden Sie statt benutzten Farben eine neue Farbe, damit Ihre Marker eine andere Farbe aufweisen.
- Klicken Sie auf das 'Heftstich-Marker'-Werkzeug in der Layouts erstellen-Werkzeugpalette.
- Wählen Sie den gewünschten Marker aus und klicken Sie auf OK.
- Klicken Sie an die Stelle im Stickmuster, wo Sie den Marker platzieren möchten. Bewegen Sie die Maus, um ihn bei Bedarf zu drehen.
- Klicken Sie erneut, um den Marker zu verankern.
- Fahren Sie mit dem Klicken fort, um nach Bedarf weitere Marker hinzuzufügen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf die <Eingabe>-Taste.
- Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die Heftstich-Marker in der letzten Stickposition. Benutzen Sie den Reihenfolge-Docker, um sie oben an die erste Stickposition zu verschieben.
- Gruppieren Sie den Heftstich mit der Stickerei.
- Drucken Sie die Stickmuster-Layout-Vorlage aus und benutzen Sie einen physischen Positionsmarkierungs-Aufkleber an derselben Position und mit derselben Ausrichtung wie der Heftstich-Marker.
- Maschinendatei exportieren Der Heftstich-Marker wird zuerst ausgestickt.
- Verschieben Sie die Nadelstartposition in die Mitte des Aufklebers auf dem Werkstück.
- Beginnen Sie mit der Ausstickung des Heftstich-Markers, um Position und Ausrichtung zu bestätigen. Passen Sie dies nach Bedarf an.
- Sticken Sie das Stickmuster aus.

Bitte beachten Sie, dass Marker bei mehrfach gerahmten Stickmustern automatisch generiert werden, wenn Passkreuze aktiviert sind. Weitere Informationen finden Sie unter Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).

### Grafik-Marker hinzufügen

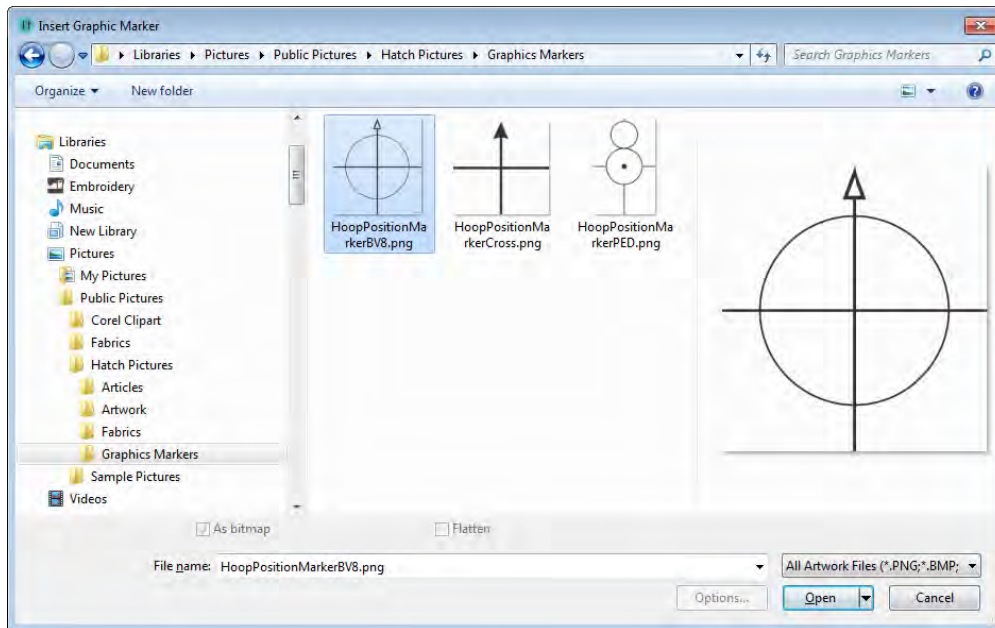


Benutzen Sie Layouts erstellen > Grafik-Marker einfügen, um einen Grafik-Marker einzufügen, der am Stoff befestigte Aufkleber repräsentiert, die Position und Ausrichtung angeben.

Grafische Referenzmarkierungen sind nur Bilddateien, es gehört also keine Stickung dazu. Sie werden bei Ausdrucken benutzt, um beim Sticken mit der Platzierung zu helfen.

### Um Grafik-Marker zu benutzen...

- Gruppieren Sie das Stickmuster, wenn es noch nicht gruppiert ist.
- Benutzen Sie das 'Grafik-Marker einfügen'-Werkzeug, um nach Bedarf Markierungen einzufügen. Sie finden eine Auswahl wie abgebildet im Hatch-Bilder > Grafik-Marker-Ordner.



- Markieren Sie beide und benutzen Sie Mittelpunkte ausrichten.
- Gruppieren Sie Grafik und Stickerei.
- Positionieren und drehen Sie ihn nach Bedarf im Stickmuster.
- Drucken Sie in den Druckoptionen die Grafik zusammen mit dem Stickmuster.
- Drucken Sie die Stickmuster-Layout-Vorlage aus und benutzen Sie einen physischen Positionsmarkierungs-Aufkleber an derselben Position und mit derselben Ausrichtung wie die Positionsmarkierungs-Grafik.
- Maschinendatei exportieren
- Verschieben Sie die Nadelstartposition in die Mitte des physikalischen Aufklebers.
- Stickern Sie das Stickmuster aus.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



Hatch<sup>®</sup>  
by WILCOM<sup>®</sup>

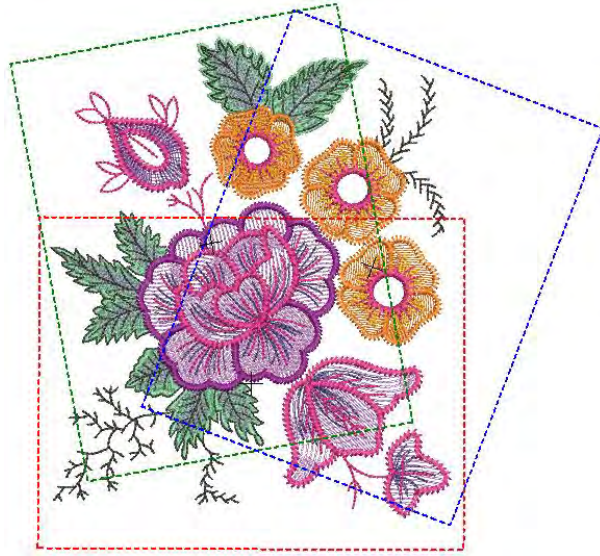
BENUTZERHANDBUCH  
MEHRFACHRAHMUNG

# INHALT

<b>Mehrfachrahmung .....</b>	<b>1</b>
<b>Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen .....</b>	<b>2</b>
Einen Rahmen auswählen.....	2
Automatische Rahmensetzungen erstellen .....	3
Rahmen platzieren.....	4
Weitere Rahmenpositionen hinzufügen .....	5
Rahmenpositionen anpassen.....	6
Rahmensetzungen berechnen .....	7
<b>Mehrfachrahmungs-Hilfslinien .....</b>	<b>9</b>
Rahmenpositionen.....	9
Allgemeine Regeln .....	10
Stickmusterabfolge überprüfen .....	10
Stickmusterabfolge anpassen .....	11
<b>Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen .....</b>	<b>13</b>
<b>Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken .....</b>	<b>15</b>
<b>Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen) .....</b>	<b>18</b>
Rahmensetzungen vs Ausgabedateien .....	18
Passkreuze hinzufügen.....	19
Farbwechsel für Auto-Rahmensetzung optimieren.....	19
Mehrfach gerahmte Stickmuster als Maschinendateien exportieren .....	20
<b>Ausgabe mit Mehrfach-Positionsrahmen .....</b>	<b>23</b>
Sticken mit einem MA-Rahmen .....	23
Sticken mit einem Giga-Rahmen.....	24
<b>Copyright .....</b>	<b>25</b>

## MEHRFACHRAHMUNG

Wenn Ihre Stickerei zu groß ist oder eine Reihe von Stickmustern enthält, die über einen Artikel verteilt sind, können Sie sie mithilfe der Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette in mehrere Rahmensetzungen aufteilen. Jeder Rahmen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, das/die in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt werden kann. Diese können nacheinander ausgestickt werden, um das gesamte Stickmuster zu bilden. Sie können in einen Maschinenordner übertragen oder in einer Reihe von Dateiformaten gespeichert werden.



## MEHRFACH GERAHMTE STICKMUSTER ERSTELLEN

Die Software bietet eine Mehrfachrahmungs-Funktion, mit der Sie mehrere Rahmenpositionen erstellen können. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster austicken können, die zu groß sind, um in einer einzigen Rahmensetzung ausgestickt zu werden. Das Ziel ist es, Rahmen hinzuzufügen und zu verschieben, bis Sie die geringste Anzahl von Rahmensetzungen gefunden haben, die benötigt werden, um das gesamte Stickmuster auszusticken. Diese werden dann nacheinander ausgestickt. Da jede Ausstückerung nur eine Rahmengröße benutzen kann, müssen Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.

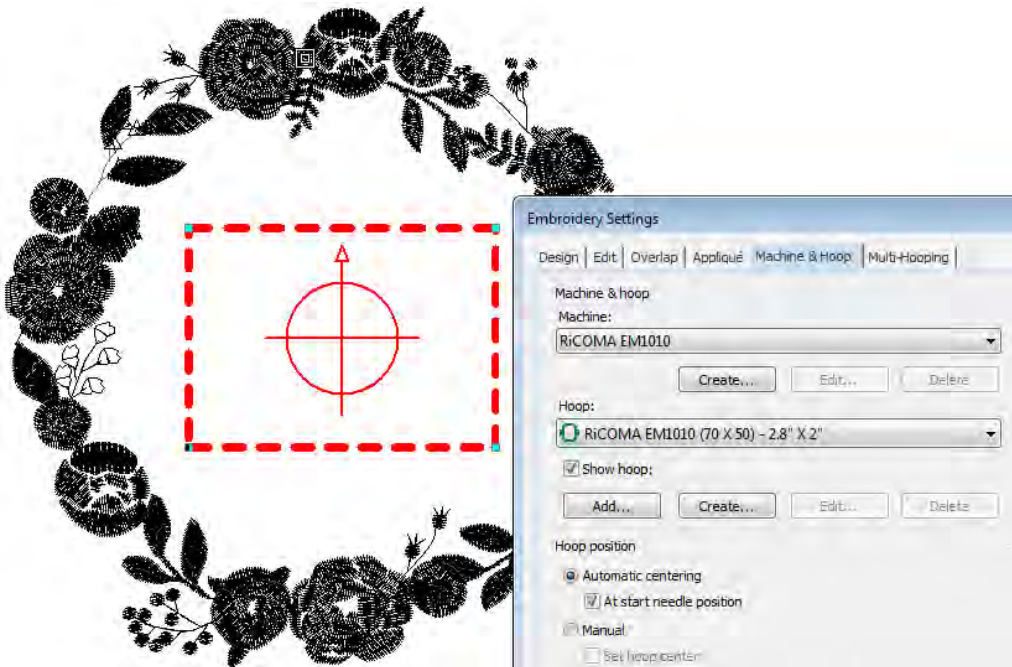
Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, den Reihenfolge-Docker im Objekt-Modus zu benutzen. Wenn Sie Objekte aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Ein weiteres nützliches Werkzeug ist der Stich-Player. Siehe auch Stickreihenfolge-Ansicht.

### Einen Rahmen auswählen



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen auswählen, um Rahmen-Eigenschaften anzuzeigen.

Wählen Sie zunächst den Rahmen aus, mit dem Sie arbeiten möchten. Klicken Sie auf das Rahmen auswählen-Symbol, um auf die Einstellungen zuzugreifen und einen Rahmen zu wählen. Da jede Ausstückerung nur eine Rahmengröße benutzen kann, müssen Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster oder sogar das ganze Stickmuster abdeckt.



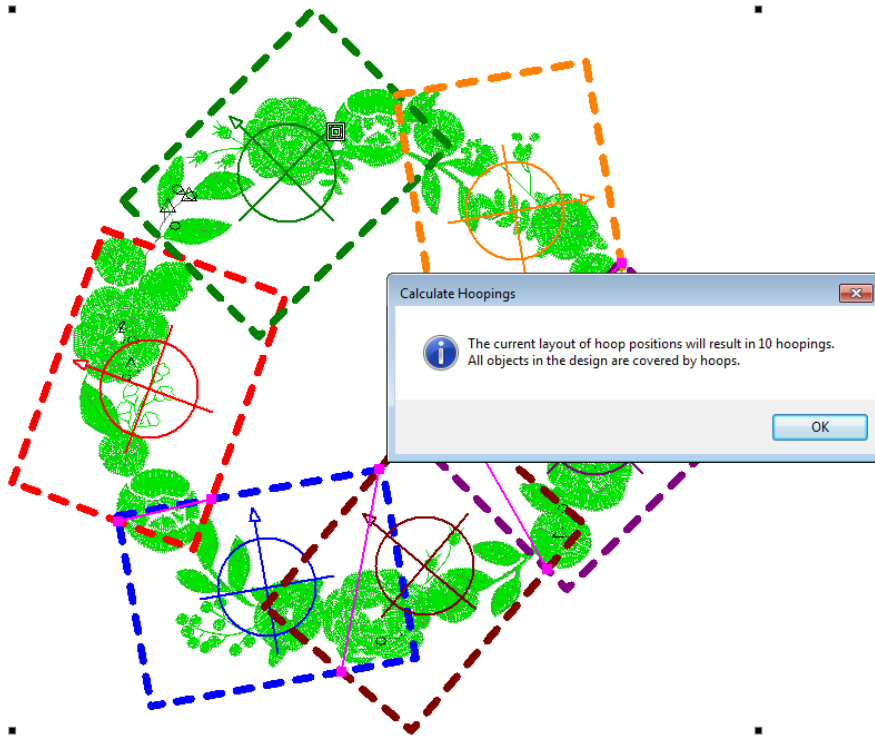
## Automatische Rahmensetzungen erstellen



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Aufteilungslinien, um in einem Mehrfachrahmungs-Layout eine oder mehrere Hilfslinien zu digitalisieren und so Objekte zwischen den Rahmenpositionen aufzuteilen.

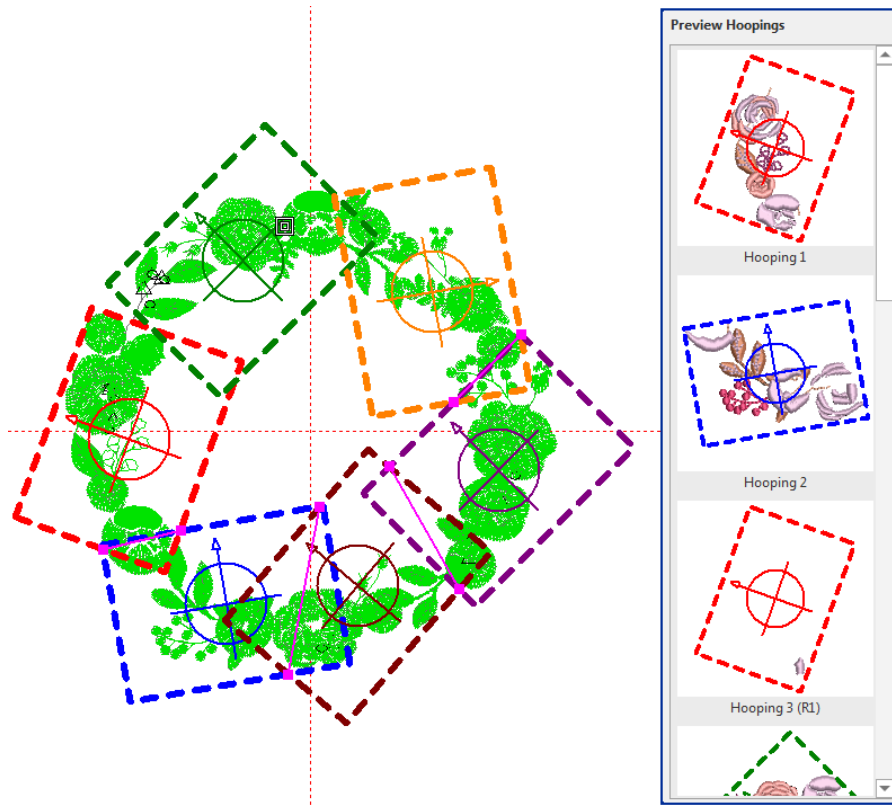
Die einfachste Art, die Rahmenpositionen auszuarbeiten, ist mit dem Rahmen automatisch hinzufügen-Werkzeug. Denken Sie daran, dass diese Methode einen rein regelbasierten Software-Algorithmus benutzt. Sie funktioniert daher am besten für einfache Stickmuster.

- Es empfiehlt sich immer die Anzahl potentieller Farbwechsel in einem Stickmuster zu reduzieren, bevor man automatische Rahmensetzungen erstellt. Sie können Farboptimierung über den Stickmuster-Einstellungen > Mehrfachrahmung-Karteireiter aktivieren. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).
- Benutzen Sie die Rahmen automatisch hinzufügen-Werkzeuge, um Rahmenpositionen automatisch hinzuzufügen. Diese werden entsprechend der Objektreihenfolge berechnet.



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmensetzungs-Vorschau, um Objektverteilung und Passkreuze für gegebene Rahmenpositionen zu berechnen und Rahmensetzung-Miniaturansichten in einem Docker anzuzeigen. Wenn Sie auf eine der Rahmensetzung-Miniaturansicht im Docker klicken, wird nur diese Rahmensetzung im Designfenster angezeigt.

- Benutzen Sie das Rahmungs-Vorschau-Werkzeug für eine Vorschau der Rahmenpositionen im Rahmensetzungsfolge-Docker. Klicken-und-halten Sie, um die Rahmensetzung im Designfenster zu isolieren.



- Die Software versucht stets, ganze Objekte in aufeinanderfolgende Rahmensetzungen aufzunehmen. Wo dies nicht möglich ist, teilt sie die Objekte zwischen den Rahmensetzungen auf. Obwohl Aufteilungslinien nur im Mehrfachrahmung-Modus sichtbar sind, werden sie auch beim Wechsel in einen anderen Modus beibehalten. Sie haben keine Auswirkungen auf die Unversehrtheit der Objekte. Siehe auch Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen.
- Dieselbe Rahmenposition kann abhängig von der Objektreihenfolge wiederholt werden. Das leichte Verschieben eines Rahmens, um ein nicht eingeschlossenes Objekt abzudecken, kann die Anzahl der Wiederholungs-Rahmensetzungen verringern. Alternativ können Sie versuchen, die Ausstickreihenfolge anzupassen.
- Jede Rahmensetzung enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, die in einer einzelnen Rahmensetzung ausgestickt werden können. Diese werden nacheinander ausgestickt und ergeben letztlich das ganze Stickmuster.
- Sie können das Stickmuster jetzt als eine oder mehrere Dateien speichern oder an Ihre Stickmaschine senden. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).
- Optional drucken Sie eine Kopie des Stickmusters aus, das die Rahmenpositionen anzeigt – dies wird Ihnen helfen sicherzustellen, dass das Sticken in der richtigen Rahmensetzungsfolge passiert. Siehe Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken.

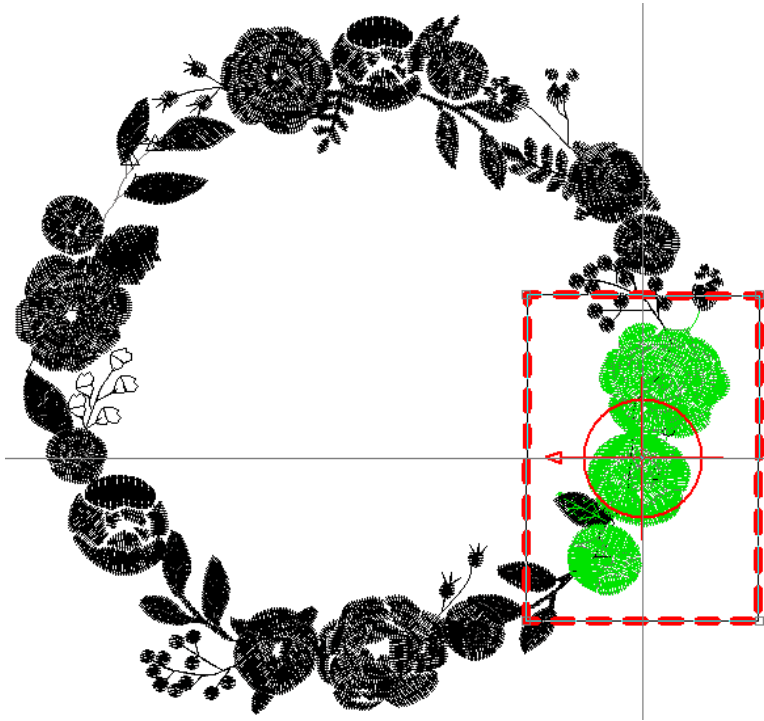
## Rahmen platzieren



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen auswählen, um Rahmen-Eigenschaften anzuzeigen.


Wenn Sie den Mehrfachrahmung-Modus starten, werden gedeckte Objekte – solche, die komplett in einen Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – solche, die nicht hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt. Wenn Sie planen, Rahmen manuell


hinzufügen, markieren Sie eine Rahmenkontur und ziehen Sie sie, bis Sie das größte Objekt im Stickmuster abdeckt. Klicken Sie, um auf die Drehpunkte zuzugreifen, und drehen Sie sie bei Bedarf in Position.





Es ist wichtig, die Anzahl möglicher Farbwechsel in einem Stickmuster zu reduzieren. Wenn Sie Rahmen manuell hinzufügen, empfiehlt es sich, zunächst eine Farboptimierung durchzuführen. Siehe auch Stickmusterfarben.


## Weitere Rahmenpositionen hinzufügen

- 

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout einen neuen Rahmen hinzuzufügen.
- 

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen rechts hinzufügen, um rechts von dem markierten Rahmen eine neue Rahmenposition hinzuzufügen. Berücksichtigen Sie eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
- 

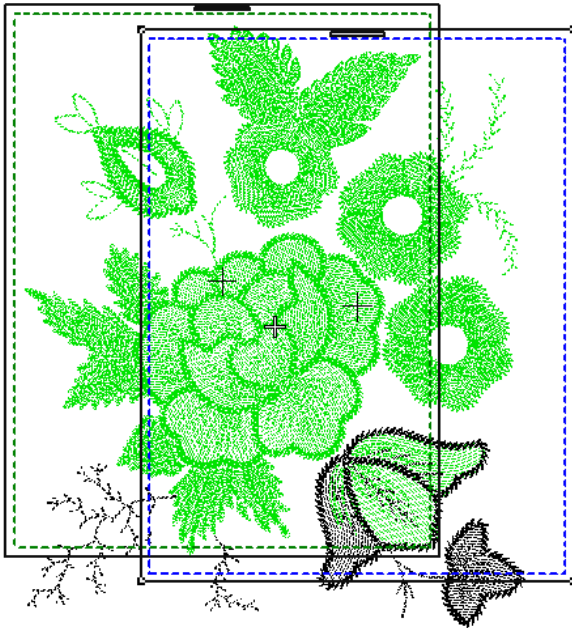
Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen oben hinzufügen, um über dem markierten Rahmen eine neue Rahmenposition hinzuzufügen. Berücksichtigt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
- 

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Vier Rahmen hinzufügen, um vier Rahmenpositionen um den Umfang eines markierten Rahmens hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
- 

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Vier Rahmen hinzufügen, um acht Rahmenpositionen um den Umfang eines markierten Rahmens hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

Benutzen Sie die Rahmen hinzufügen-Werkzeuge, um weitere Rahmenpositionen hinzuzufügen. Sobald ein Rahmen verschoben wird oder weitere Rahmen hinzukommen, wird die Automatische

Zentrierung deaktiviert und der Rahmen zentriert sich nicht mehr automatisch um Objekte im Stickmuster herum.



Die vier benachbarten Rahmen hinzufügen und acht Rahmen kreisartig anlegen-Werkzeuge werden verfügbar, sobald ein einzelner Rahmen im Designfenster markiert ist. Durch Anklicken des entsprechenden Symbols werden um den Originalrahmen zunächst oben und dann weiter im Uhrzeigersinn vier oder acht Rahmensetzungen mit 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen hinzugefügt.

## Rahmenpositionen anpassen



Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 15° nach links drehen, um den ersten Rahmen, oder, im Mehrfachrahmenmodus, die aktuell markierten Rahmen, in 15°-Schritten nach links zu drehen.



Benutzen Sie Kontext > Rahmen um 15° nach rechts drehen, um den ersten Rahmen, oder, im Mehrfachrahmenmodus, die aktuell markierten Rahmen, in 15°-Schritten nach rechts zu drehen.

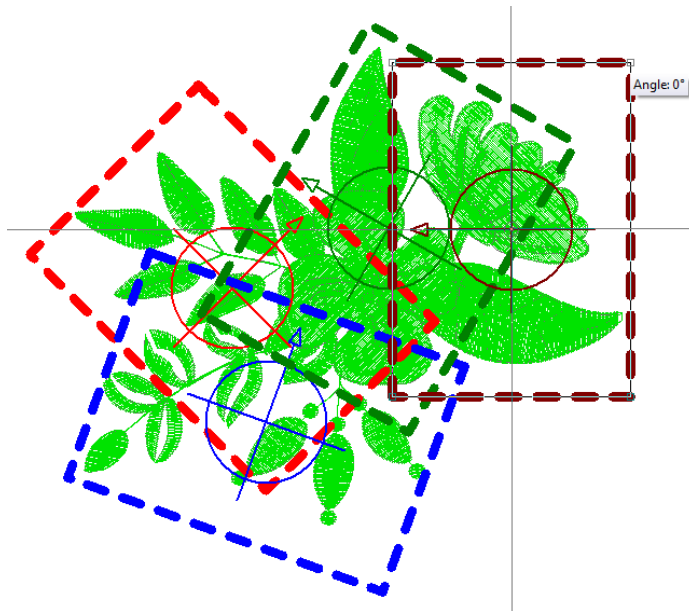


Benutzen Sie Kontext > Rahmen rotieren, um um einen bestimmten Betrag - positiv oder negativ - in Grad zu drehen.



Benutzen Sie Mehrfachrahmen > Rahmen löschen, um einen markierten Rahmen aus einem Mehrfachrahmen-Layout zu entfernen.

Platzieren Sie die zusätzlichen Rahmen um und rotieren Sie diese, falls notwendig, sodass diese alle im Design vorhandenen Objekte einrahmen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Rahmen in ihre Position einzupassen. Benutzen Sie die Rahmen rotieren-Schaltflächen in der Kontext-Werkzeugleiste, um Rahmen in 15°-Schritten oder um einen bestimmten Betrag zu drehen. Alternativ klicken Sie zweimal, um die Drehpunkte zu aktivieren und ziehen Sie zum Drehen. Benutzen Sie die Rahmen löschen-Schaltfläche, um unerwünschte Rahmensetzungen zu löschen.



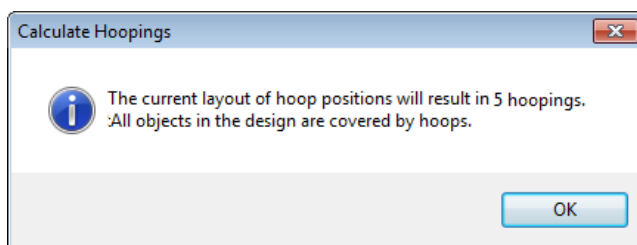
Während ein Stickmuster durch separate Rahmenpositionen zur Gänze abgedeckt sein kann, können manche Objekte, wie durch schwarze Stiche angezeigt, unter Umständen dennoch ungedeckt bleiben. Das Aufteilungslinie-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Siehe auch Objekte zwischen Rahmensetzungen aufteilen.

## Rahmensetzungen berechnen



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmensetzungen berechnen, um die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultierenden Rahmensetzungen zu berechnen.

Zum Schluss müssen Sie das Rahmensetzungen berechnen-Symbol anklicken, um die Rahmensetzungen zu auswerten, die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultieren. Denken Sie daran, dass eine berechnete 'Rahmensetzung' nicht unbedingt dasselbe ist wie eine 'Rahmenposition'.



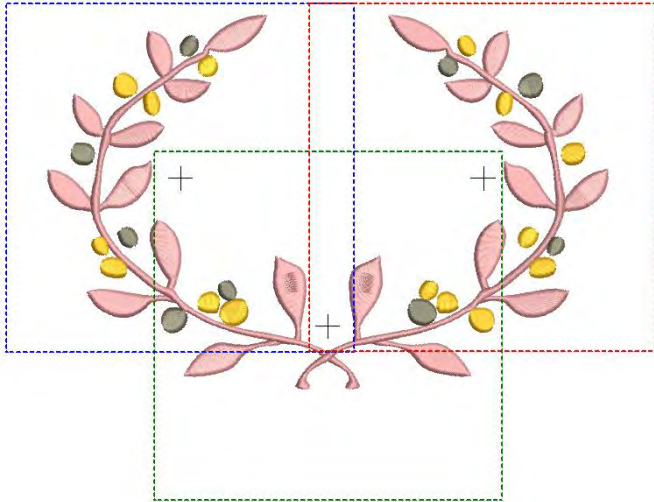
Die Software behält stets die Original-Ausstickreihenfolge bei. Rahmenplatzierungen, die der Objektreihenfolge folgen, reduzieren jedoch die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen. Die für das Berechnen der Stickmuster-Rahmensetzungen benötigte Zeit hängt stärker von der Anzahl der Objekte und Rahmenpositionen als von der Stichanzahl ab. Stickmuster, die von EXP, PES, HUS usw. konvertiert wurden, resultieren im Allgemeinen in einer größeren Anzahl von Objekten als systemeigene Stickmuster. Daher dauert die Berechnung dieser Stickmuster etwas länger. Jedoch kann die Berechnung auch bei reinen ART-Dateien länger dauern, wenn sie komplex und groß sind und zahlreiche Rahmenpositionen beinhalten.

Je nach dem, ob Sie manche Objekte zwischen Rahmensetzungen aufgeteilt haben, wird die Datei in mindestens so viele Dateien aufgeteilt, wie es Rahmensetzungen gibt. Sie können das Stickmuster jetzt als eine oder mehrere Dateien speichern oder an Ihre Stickmaschine senden. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).

Drucken Sie eine Kopie des Stickmusters aus, das die Rahmenpositionen anzeigt – dies wird Ihnen helfen sicherzustellen, dass das Sticken in der richtigen Rahmensetzungsfolge passiert. Siehe auch Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen).

## MEHRFACHRAHMUNGS-HILFSLINIEN

Wenn die Software mehrere Rahmensetzungen berechnet, versucht sie, ganze Objekte zwischen aufeinanderfolgenden Rahmensetzungen aufzuteilen. Wo ein Objekt ein anderes überlappt, muss das überlappte Objekt zuerst ausgestickt werden.



Die folgenden Richtlinien gelten für die manuelle Platzierung von Rahmen. Der 'Rahmen automatisch hinzufügen'-Befehl optimiert die Rahmenplatzierung entsprechend der aktuellen Objektreihenfolge. Er versucht zudem, die Farben in jeder Rahmensetzung zu optimieren. Siehe auch Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen.

### Rahmenpositionen



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout einen neuen Rahmen hinzuzufügen.

Natürlich empfiehlt es sich, die Ausstickreihenfolge so festzulegen, dass Objekte im Vordergrund nach denen im Hintergrund ausgestickt werden. Wenn ein großes Stickmuster mehrere Rahmensetzungen erfordert, können Sie mit der Software die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einstellen. Mehrfache Rahmenpositionen sind wie im Folgenden entsprechend der Reihenfolge, in der sie platziert werden, farbcodiert:

Rahmen	Farbe
1	Dunkelgrün
2	Blau
3	Rot
4	Braun
5	Orange
6	Lila
7	Blaugrün

Rahmen	Farbe
8	Aquamarin

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Sie mehr als acht Rahmensetzungen benötigen, wird die Farbabfolge wiederholt, solange keine der zuvor festgelegten Rahmenpositionen gelöscht wird.



### Hint

Eine ‚Rahmensetzung‘ ist dasselbe wie eine ‚Rahmenposition‘ – Sie können mehr Rahmensetzungen als Rahmenpositionen haben, aber nie weniger. Mit anderen Worten, eine einzelne Rahmenposition kann mehr als eine Rahmensetzung beinhalten, um die Stickmuster-Reihenfolge zu erhalten.

## Allgemeine Regeln

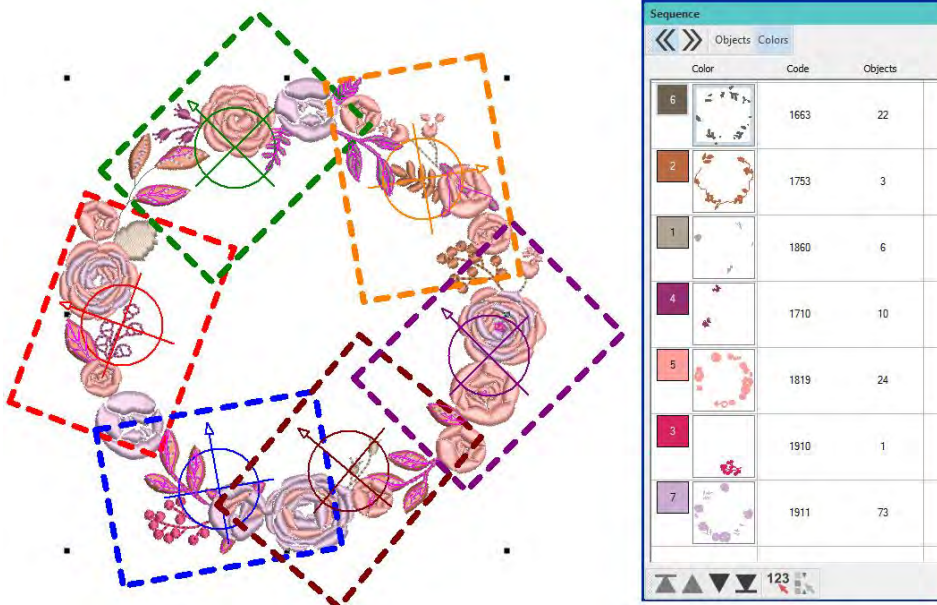
Stellen Sie Folgendes sicher...

- Jede nachfolgende Rahmenposition überlappt eine zuvor ausgestickte Rahmenposition.
- Rahmen werden so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge platziert. Dies hilft die Anzahl letztendlicher Rahmensetzungen minimieren.


 Benutzen Sie **Objekte bearbeiten > Reihenfolge >>**, um den Reihenfolge-Docker zu öffnen.  
 Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü.

## Stickmusterabfolge überprüfen

Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, dafür das Reihenfolge-Werkzeug zu benutzen. Wenn Sie Objekte oder Farblöcke aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Dies hilft Ihnen zu verstehen, in welcher Reihenfolge die Objekte ausgestickt werden und in welcher Reihenfolge sie daher gerahmt werden sollten.



Der Reihenfolge-Docker kann nur bei normaler Ansicht benutzt werden, nicht jedoch im Mehrfachrahmung-Modus. Studieren Sie daher die Ausstickerreihenfolge sorgfältig, bevor sie eine Mehrfachrahmung des Stickmusters versuchen.

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

Ein weiteres nützliches Werkzeug ist der Stich-Player. Wenn Sie den Stich-Player benutzen, überprüfen Sie, ob der Start- und Endpunkt eines bestimmten Objekts einen Einfluss auf die Anzahl der Rahmensetzungen haben könnte. Wenn Sie beispielsweise ein großes Objekt aufteilen, die erste Hälfte jedoch im zweiten Rahmen liegt, kann dies zu einer zusätzlichen Rahmensetzung führen. Mit Stich-Player versuchen Sie sicherzustellen, dass alle aufgeteilten Objekte zwischen benachbarten Rahmen aufgeteilt werden (sowohl in Bezug auf Position als auch auf die Rahmenplatzierungs-Reihenfolge) und dass mit dem Aussticken des Objekts im früheren Rahmen begonnen wird.



## Stickmusterabfolge anpassen

Während die richtigen Rahmenplatzierungen die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen reduziert, kann die Stickobjektreihenfolge manchmal für Mehrfachrahmungen nicht ideal sein. In solchen Fällen kann es vorkommen, dass der einzige Weg, die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren, darin liegt, das Stickmuster selbst neu einzureihen. Beachten Sie daher als allgemeine Richtlinie Folgendes...

- Bestehende Stickmuster, die für einen einzigen Rahmen erstellt wurden, sind in der Regel nach Farbe eingereiht, um die Anzahl der Farbwechsel zu reduzieren. Dies ist bei Stickmaschinen mit einer einzelnen Nadel wichtig.

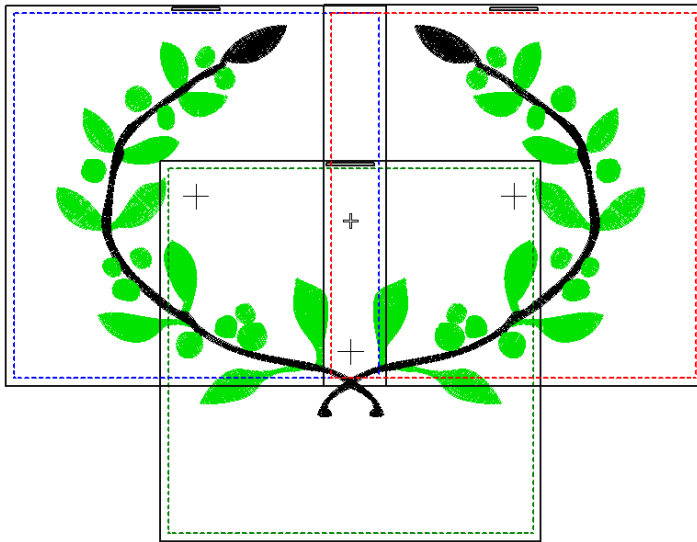
- Wenn Sie ein mitgeliefertes Stickmuster vergrößern, bis es mehrfache Rahmensetzungen benötigt, kann es erforderlich sein, die Stickmuster-Reihenfolge zu ändern, um die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren.
- Da jede Ausstickung nur eine Rahmengröße benutzen kann, sollten Sie einen Rahmen auswählen, der das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.
- Sie sollten stets versuchen, die Rahmen so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge zu platzieren.

## OBJEKTE AUF MEHRERE RAHMENSETZUNGEN VERTEILEN

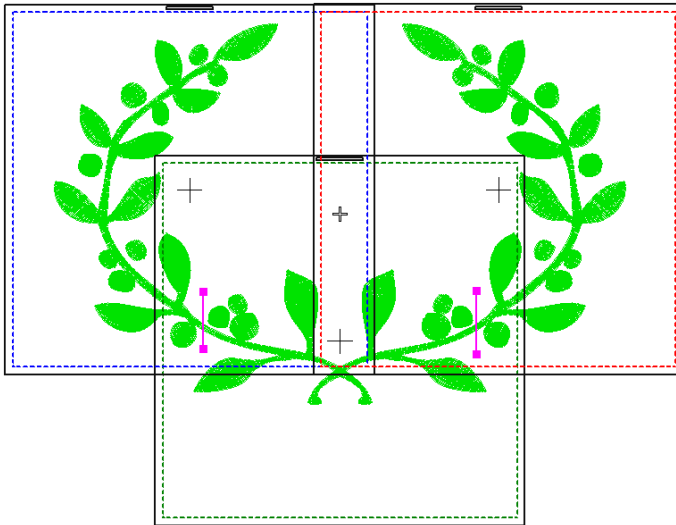


Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Aufteilungslinie hinzufügen, um in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien zu digitalisieren, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.

Das Aufteilungslinie-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Dies bedeutet, dass Sie in einem mehrfach gerahmten Stickmuster eine oder mehrere Aufteilungslinien digitalisieren können, bevor Sie es an eine Datei, Stickmaschine oder Speicherkarte ausgeben. Eine Aufteilung wird erforderlich, wenn Objekte, die nicht in eine einzige Rahmensetzung passen, nach wie vor in Schwarz angezeigt werden, obwohl ein Stickmuster vollständig gerahmt ist.



Digitalisieren Sie Aufteilungslinien wie gewohnt, mit Rechtsklicks für Kurven und Linksklicks für Eckpunkte. Solange Aufteilungen innerhalb der Nähfläche überlappender Rahmensetzung auftreten, werden die resultierenden 'aufgeteilten Objekte' grün angezeigt. Objekte werden in der Stickdatei nicht aufgeteilt, bei der Ausgabe dann jedoch schon. Die Aufteilung erfolgt nicht unbedingt entlang der digitalisierten Linie. Stattdessen wird sie so unauffällig wie möglich angelegt. Die resultierenden Objekte behalten ihre ursprüngliche Objektart, die Stichwinkel, Parameter und Farben bei.



Obwohl Aufteilungslinien nur im Mehrfachrahmung-Modus sichtbar sind, werden sie auch beim Wechsel in einen anderen Modus beibehalten. Aufteilungslinien beeinflussen die Integrität von Objekten nicht, sodass Sie aufgeteilte Objekte genau wie vorher umformen und umwandeln können.

# STICKMUSTER MIT MEHREREN RAHMENSETZUNGEN DRUCKEN

Wenn Ihr Stickmuster mehr als eine Rahmensetzung hat, können Sie die Rahmen in der Mehrfachrahmung-Ansicht in der richtigen Farbreihenfolge ausdrucken. Die Rahmensetzungsfolge-Option zeigt die Objekte in jeder Rahmensetzung an.

Wenn Sie ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zur Ausstickung ausrichten, stellen Sie sicher, dass Sie wissen, wo die eigentliche Mitte des Gesamtstickmusters liegt. Dies sollte Sie bei der Platzierung Ihrer ersten Rahmensetzung anleiten. Denken Sie daran, dass die Mitte des Stickmusters in der Regel nicht mit der Mitte der ersten Rahmensetzung zusammenfällt. Dies ist kein Problem, wenn Sie auf einem Stück Stoff aussticken, das dann ausgeschnitten und auf etwas anderes aufgenäht wird. Wenn Sie jedoch direkt auf einen gebrauchsfertigen Artikel aussticken, ist dies entscheidend. Um Ihnen bei der Platzierung der ersten Rahmensetzung zu helfen, drucken Sie ein Arbeitsblatt aus, das ein Hintergrundbild des Artikels enthält. Siehe auch Hintergründe.



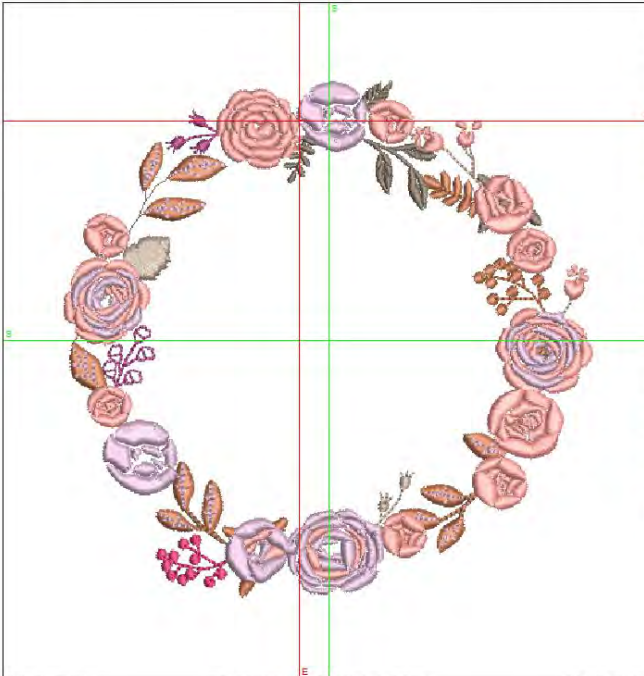
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.

- Wählen Sie Datei > Druckvorschau.

Design Worksheet Zoom: 1:1 Hatch Embroidery Software



Design: wreath\_spring-w.EMB

**Borders and Symbols**

Height: 150.2 mm  
 Width: 153.6 mm  
 Stitches: 19,191  
 Colors: 7  
 Color changes: 6  
 Trims: 103

Machine format: Janome  
 Hoop: RICOMA EM1010 (70 X 50) - 2.8" X 2"  
 Fabric type: Generic  
 Required stabilizer: Topping  
 Backing: Tear Away x 2

Total bobbin: 30.70m

**Color Sequence:**

#	Color	Code	Name	Chart
1	6	1863	Madeira PolyNeon 40	
2	2	1753	Madeira PolyNeon 40	
3	1	1860	Madeira PolyNeon 40	
4	4	1710	Madeira PolyNeon 40	
5	5	1819	Madeira PolyNeon 40	
6	3	1910	Madeira PolyNeon 40	
7	7	1911	Madeira PolyNeon 40	

Thread usage: 90.19m

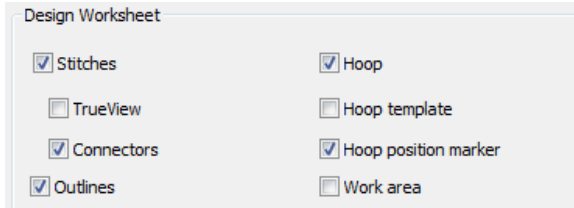
#	Color	Name	Length
6	6		12.40m
2	2		14.47m
1	1		2.95m
4	4		1.81m
5	5		33.88m
3	3		1.96m
7	7		22.72m

Cord usage: 0.00m

CSP	Color	Diameter	Length
-----	-------	----------	--------

Authors: Wilcom Design last saved: 9/07/2018 10:13:54 AM Date printed: 9/07/2018 4:16:31 PM Page 1 of 1

- Klicken Sie auf das Optionen-Symbol. Die Standard-Ansicht umfasst keine Rahmen-Elemente. Wählen Sie aus, ob Rahmen, Rahmenvorlage und/oder Rahmenpositionsmarker miteinbezogen werden sollen.



- Rahmenvorlage und Rahmenpositionsmarker sind gleichzeitig auswählbar, es empfiehlt sich jedoch, nur eines von beiden auszuwählen und nicht beide auf einmal.

Design Worksheet Zoom: 1:1 **Hatch Embroidery Software**

Design: wreath\_spring-w.EMB

Borders and Symbols

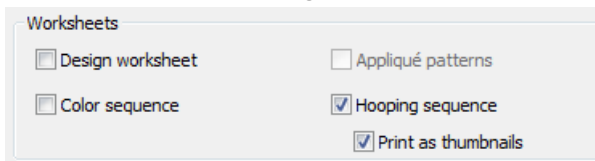
Height: 150.2 mm  
 Width: 153.6 mm  
 Stitches: 19,191  
 Colors: 7  
 Color changes: 6  
 Trims: 103  
 Machine format: Janome  
 Hoop: RICOMA EM1010 (70 X 50) - 2.8" X 2"  
 Fabric type: Generic  
 Required stabilizer: Topping;  
 Backing: Tear Away x 2  
 Total bobbin: 30.70m

Color Sequence:

#	Color	Code	Name	Chart
1.	6	1663	Madeira PolyNeon 40	
2.	2	1753	Madeira PolyNeon 40	
3.	1	1860	Madeira PolyNeon 40	
4.	4	1710	Madeira PolyNeon 40	
5.	5	1819	Madeira PolyNeon 40	
6.	3	1910	Madeira PolyNeon 40	
7.	7	1911	Madeira PolyNeon 40	

Authors: Wilcom Design last saved: 9/07/2018 10:13:54 AM Date printed: 9/07/2018 3:56:48 PM Page 1 of 1

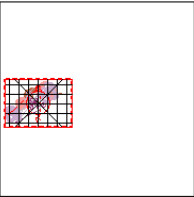
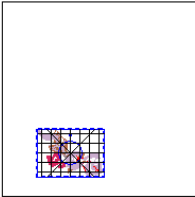
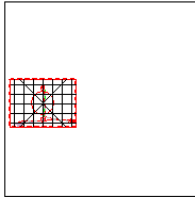
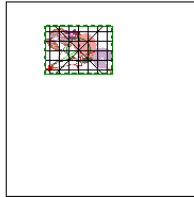
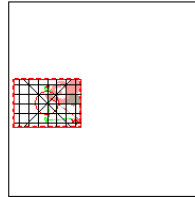
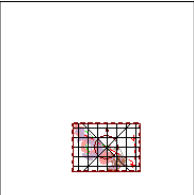
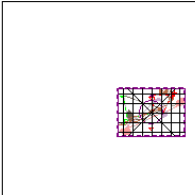
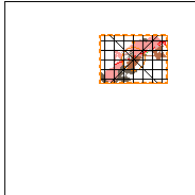
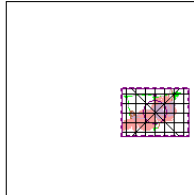
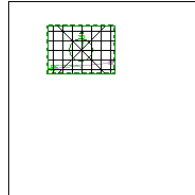
- Wählen Sie auf Wunsch das Rahmensetzungsfolge-Kontrollkästchen aus. Sie können sich entscheiden, die Rahmensetzungsfolge auszudrucken, mit oder ohne dass das Stickmuster-Arbeitsblatt selbst mit ausgedruckt wird.



- Wenn Sie die Rahmensetzungsfolge auswählen, haben Sie die Option, als Miniaturansichten oder als separate Rahmensetzung pro Seite in Echtgröße zu drucken.

# Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken

**Hooping Sequence** **Zoom: 0.25** **Hatch Embroidery Software**

 <p>Hooping Sequence: 1 Hoop Position: 1</p>	 <p>Hooping Sequence: 2 Hoop Position: 2</p>	 <p>Hooping Sequence: 3 Hoop Position: 1</p>	 <p>Hooping Sequence: 4 Hoop Position: 3</p>	 <p>Hooping Sequence: 5 Hoop Position: 1</p>
 <p>Hooping Sequence: 6 Hoop Position: 4</p>	 <p>Hooping Sequence: 7 Hoop Position: 6</p>	 <p>Hooping Sequence: 8 Hoop Position: 5</p>	 <p>Hooping Sequence: 9 Hoop Position: 6</p>	 <p>Hooping Sequence: 10 Hoop Position: 3</p>

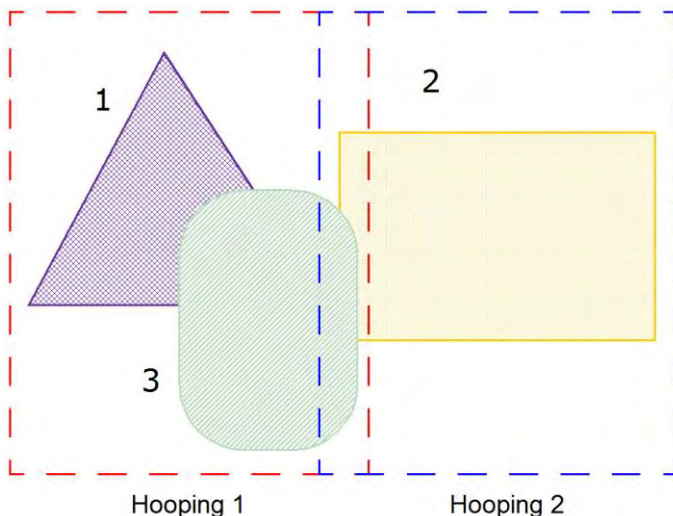
## GROßE STICKMUSTER (MEHRERE RAHMENSETZUNGEN)

Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der tatsächlich verfügbare Stickrahmen, teilt die Software sie in Bestandteile auf, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Wenn ein mehrfach gerahmtes Design ausgegeben wird, wird – nach Neurahmung des Stoffes – jeder Teil separat ausgestickt. Mehrfachrahmungen und Aufteilungslinien werden beim Speichern als Stichdatei oder bei Senden zur Maschine angewendet. Der Rahmensetzungsfolge-Modus wird aktiviert und die separaten Rahmensetzungen angezeigt.

Wenn Sie ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zur Ausstickung ausrichten, stellen Sie sicher, dass Sie wissen, wo die eigentliche Mitte des Gesamtstickmusters liegt. Dies sollte Sie bei der Platzierung Ihrer ersten Rahmensetzung anleiten. Denken Sie daran, dass die Mitte des Stickmusters in der Regel nicht mit der Mitte der ersten Rahmensetzung zusammenfällt. Dies ist kein Problem, wenn Sie auf einem Stück Stoff aussticken, das dann ausgeschnitten und auf etwas anderes aufgenäht wird. Wenn Sie jedoch direkt auf einen gebrauchsfertigen Artikel aussticken, ist dies entscheidend. Um Ihnen bei der Platzierung der ersten Rahmensetzung zu helfen, drucken Sie ein Arbeitsblatt aus, das ein Hintergrundbild des Artikels enthält. Siehe auch Hintergründe.

### Rahmensetzungen vs Ausgabedateien

Es ist wichtig, sich bewusst zu machen, dass die Anzahl der Rahmensetzungen in einem mehrfach gerahmten Design nicht unbedingt der Anzahl von Ausgabedateien entspricht. Vielmehr ist dies abhängig von der Schichtung der Objekte im Design. Um die digitalisierte Stickfolge beizubehalten, muss dieselbe Rahmensetzung unter Umständen mehr als einmal aufgesucht werden. Nehmen Sie das hier illustrierte, einfache Szenario. Hier haben wir ein Stickmuster mit drei Objekten und zwei Rahmensetzungen. Objekt #1 wird zuerst ausgestickt. Dann jedoch muss die Rahmensetzung gewechselt werden, um Objekt #2 auszusticken. Um Objekt #3 zu sticken, müssen wir zur ersten Rahmensetzung zurückkehren. So kommt es dazu, dass wir mehr Ausgabedateien als Rahmensetzungen haben.



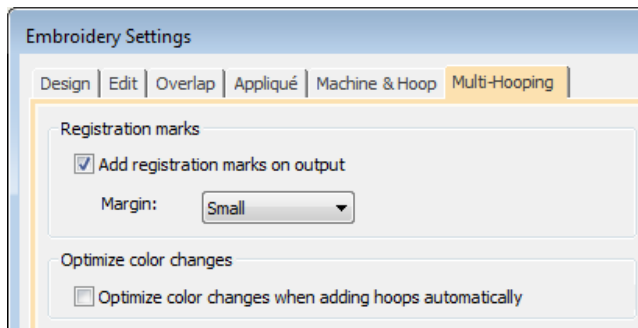
## Passkreuze hinzufügen



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Mehrfachrahmungs-Optionen, um die Mehrfachrahmungs-Optionen im Mehrfachrahmung-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds zu ändern.

Um Ihnen während der Ausstickung bei der korrekten Ausrichtung mehrerer Rahmensetzungen zu helfen, kann die Software Ausrichtungsmarkierungen für jede Rahmensetzung ausstickern. Diese sind kein Bestandteil des Designs und werden nicht in der Design-Datei gespeichert. Sie werden jedoch bei der Ausgabe hinzugefügt und können im Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld eingesehen werden. Siehe unten.

- Um Passkreuze einzustellen, klicken Sie auf das Mehrfachrahmungs-Optionen-Symbol, um auf den Mehrfachrahmung-Karteireiter zuzugreifen.



- Wählen Sie 'Passkreuze hinzufügen' und legen Sie eine Randzugabe fest. Je größer die Randzugabe, desto größer der Abstand zwischen der Passkreuze und dem maximalen Stickbereich des Rahmens. Dies erleichtert die Ausrichtung, kann jedoch zu etwas geringerer Präzision führen.
- Um zu überprüfen, dass die Passkreuze hinzugefügt wurden, aktivieren Sie in der Druckvorschau die Rahmenliste. Siehe auch Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken.

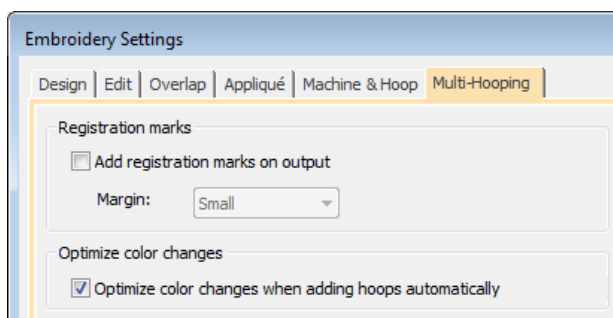
Die korrekte Ausrichtung mehrfach gerahmter Designs erfordert etwas Übung. Im Internet finden Sie Trainingsprogramme anderer Firmen, die die richtige Methode demonstrieren. Die meisten empfehlen die Verwendung eines anlebb- und abreißbaren Stabilisators, der schwer genug ist, dass die Passkreuze keine Risse verursachen. Stecken Sie Stecknadeln durch die Passkreuze einer Rahmensetzung, um die zugehörigen Markierungen der nächsten Rahmensetzung auszurichten.

## Farbwechsel für Auto-Rahmensetzung optimieren



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Mehrfachrahmungs-Optionen, um die Mehrfachrahmungs-Optionen im Mehrfachrahmung-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds zu ändern.

Es ist wichtig, die Anzahl möglicher Farbwechsel in einem Stickmuster zu reduzieren. Wenn Sie die Farboptimierung-Einstellung im Mehrfachrahmung-Karteireiter aktivieren, wird die Farboptimierung automatisch auf ein ganzes Stickmuster angewendet, wann immer Sie automatische Rahmensetzungen generieren.



Wenn Sie nach dem Generieren automatischer Rahmensetzungen Maschinendateien exportieren, werden die Farben für jede Rahmensetzung optimiert, wenn die Farboptimierungs-Option aktiviert ist. Wenn nicht, wird während der Ausgabe keine Optimierung durchgeführt.

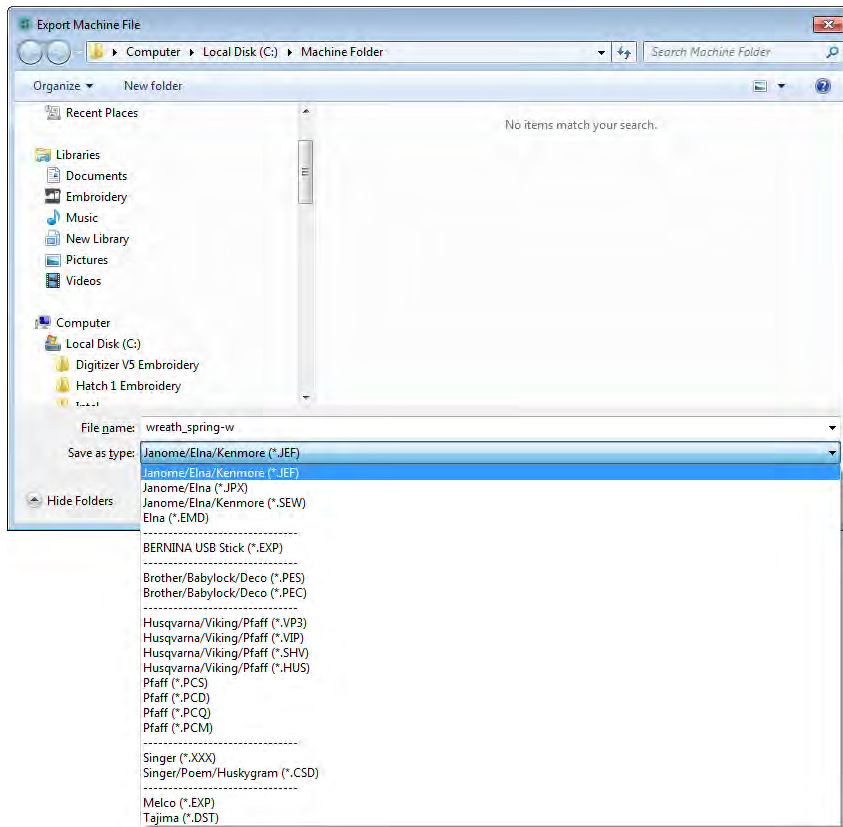
## Mehrfach gerahmte Stickmuster als Maschinendateien exportieren



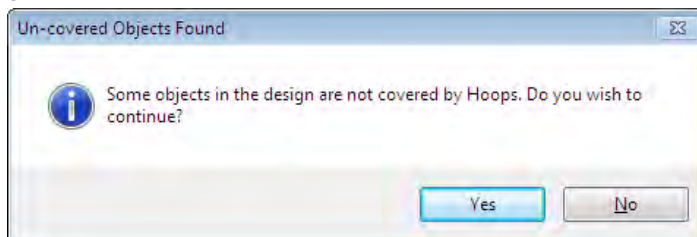
Benutzen Sie **Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren**, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstückerung in eine Maschinendatei zu exportieren.

Speichern Sie das Stickmuster zuerst, bevor Sie es als Maschinendatei exportieren, als .EMB, falls Sie zu einem späteren Zeitpunkt an diesem Stickmuster weitere Bearbeitungen vornehmen möchten. Es wird in .EMB als nur eine Datei gespeichert, was eine etwaige spätere Bearbeitung erleichtert. Wenn Sie mehrfach gerahmte Stickmuster als Maschinendateien ausgeben möchten, haben Sie die Wahl zwischen der Stickmuster exportieren-Funktion und dem Schreiben von Stickmustern zu Maschinenkarte oder USB. In jedem Fall werden Sie aufgefordert, das Stickmuster für jede Rahmensetzung in separate Dateien aufzuteilen. Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zu speichern

1. Erstellen oder öffnen Sie Ihr mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe auch **Mehrfach Gerahmte Stickmuster Erstellen**.
2. Klicken Sie auf das **Stickmuster exportieren**-Symbol. Das **Maschinendatei exportieren**-Dialogfeld wird angezeigt, mit dem Sie zu einem beliebigen Ordner gehen können.

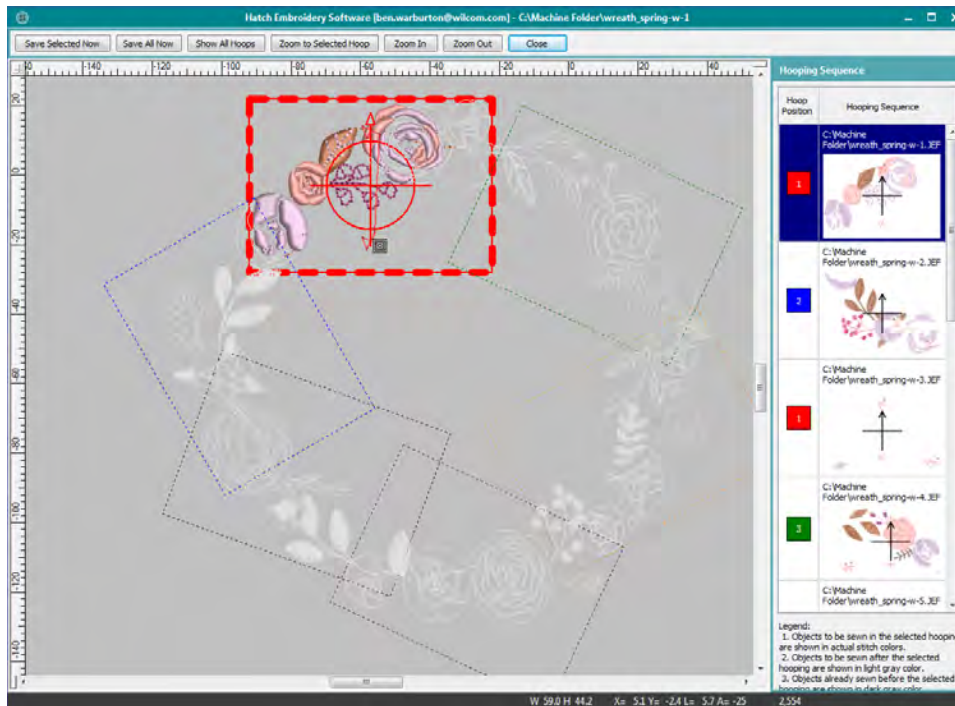


3. Wählen Sie ein Maschinendateiformat aus dem Dropdown-Menü aus.
4. Ändern Sie den Export-Dateinamen nach Bedarf und wählen Sie einen Zielordner aus. Die Software wird prüfen, dass alle Stickobjekte gedeckt sind. Falls sie es nicht sind, werden Sie gewarnt.

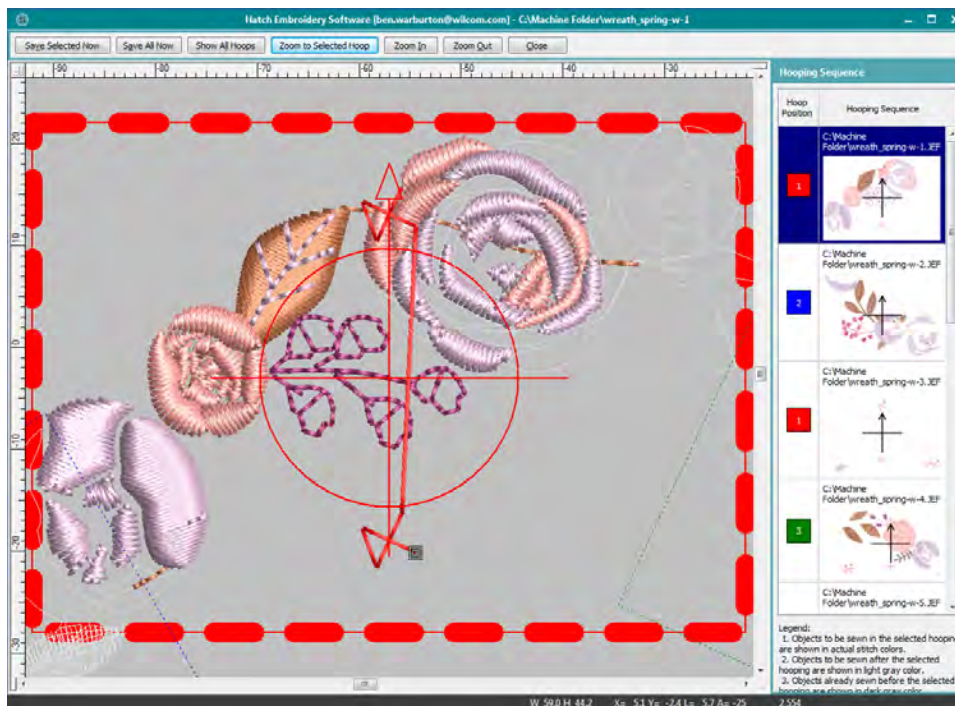


5. Andernfalls werden alle zur Ausstickung benötigten Rahmensetzungen berechnet und im Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld angezeigt. Rahmensetzungen werden Dateinamen zugewiesen und die gewählte Dateiendung gegeben. Alle eventuell angewendeten Aufteilungslinien werden bei der Ausgabe berechnet und die Objekte zwischen ihren jeweiligen Rahmensetzungen aufgeteilt.

## Große Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen)



6. Wählen Sie eine Rahmensetzung und klicken Sie auf Auswahl jetzt speichern. Alternativ klicken Sie auf Alles jetzt speichern, um alle Dateien auf der Liste - benannt wie im Rahmenfolge-Feld angegeben - zu speichern. Die Software gibt die Rahmensetzungen in jeweils eigenen Dateien aus.
7. Klicken Sie auf Wunsch auf Ausgewählten Rahmen vergrößern, um eine Detailansicht jeder Rahmensetzung anzusehen. Wenn Sie Passkreuze aktiviert haben, können Sie diese deutlich in Rot markiert sehen.



8. Klicken Sie auf Schließen, um zum normalen Designfenster zurückzukehren.

## AUSGABE MIT MEHRFACH-POSITIONSRAHMEN

Die Sticksoftware unterstützt sowohl MA- als auch Giga-Rahmen. Es handelt sich dabei um Zwei-Positionsrahmen, welche bei der Maschine, für welche sie geschaffen wurden, die verfügbare Nähfläche erweitern.

### Sticken mit einem MA-Rahmen



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung in eine Maschinendatei zu exportieren.

Die Software unterstützt den MA-Rahmen. Es handelt sich dabei um einen Zwei-Positionsrahmen, welcher bei der Maschine, für welche geschaffen wurde, die verfügbare Nähfläche erweitert. In der Liste verfügbarer Rahmen wird der MA-Rahmen als ‚Rahmen MA (200 x 280)‘ aufgelistet. Die zwei Nähflächen werden in Rot und Blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen.

Der MA-Rahmen verhält sich beim Laden und Bearbeiten von Stickerei-Designs genauso wie ein normaler rechteckiger Rahmen der Größe 200 x 280. Die Tatsache, dass zwei Nähflächen vorhanden sind, hat keine Auswirkungen, bis Sie das Stickmuster exportieren. In den meisten Fällen erstellt die Software nur eine Datei, da die beiden Rahmenpositionen in einer einzigen Maschinen-(JEF-)Datei gespeichert werden. Falls jedoch ein Rückkehr zur Rahmenposition 1 erforderlich ist, erstellt die Software zwei (oder in seltenen Fällen sogar mehr) Dateien.

#### Um ein Stickmuster mit einem MA-Rahmen auszusticken...

1. Öffnen Sie das Stickmuster, um es als Maschinendatei zu exportieren.  
Die beiden Nähflächen werden in rot und blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen. Die Größen werden für eine 1:1-Anzeige in Millimeter angezeigt. Bei einer Anzeige in einem anderen Maßstab, werden die Werte proportional skaliert.
2. Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol. Die Software ermittelt, ob Objekte vorhanden sind, die nicht vollständig innerhalb einer der beiden Rahmenpositionen liegen:
  - Falls welche vorhanden sind, werden diese im Designfenster markiert und Sie werden aufgefordert, sie zu bearbeiten oder zu löschen. Andernfalls ermittelt die Software, wieviele Rahmensetzungen erforderlich sind.
  - Falls nur eine benötigt wird – oder zuerst zwei in der oberen Position – wird die Software eine einzelne JEF-Datei erstellen, welche diese Rahmensetzungen beinhaltet.
  - Andernfalls berechnet die Software die Anzahl der notwendigen Rahmenpositionwechsel und wird Sie zum Bestätigen des Vorgangs auffordern. Wenn Sie zustimmen, werden mehrere JEF-Dateien erstellt.
3. Klicken Sie auf OK.  
Die JEF-Dateiname sind mit einem Bindestrich nummeriert – ‚My Flower- 1.JEF‘ und ‚My Flower- 2.JEF‘.  
Wenn die Maschine die erste von mehreren JEF-Dateien lädt, stickt sie die obere Position zuerst und fordert Sie dann auf, den Rahmen in die untere Position zu bringen. Wenn die Maschine mit dem Sticken einer neuen JEF-Datei beginnt, muss sich der Rahmen stets in der oberen Position befinden, es sei denn, dass Sie ausdrücklich zum Verschieben des Rahmens

aufgefordert werden. Dies kann notwendig werden, wo ein Rahmensetzungspaar zu viele Stiche oder Farbwechsel aufweist und deshalb aufgeteilt werden muss.

## Sticken mit einem Giga-Rahmen



Benutzen Sie **Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren**, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstickung in eine Maschinendatei zu exportieren.

Ihre Sticksoftware unterstützt den Giga-Rahmen. Es handelt sich dabei um einen Zwei-Positionsrahmen, welcher bei der Maschine, für welche geschaffen wurde, die verfügbare Nähfläche erweitert. Der Giga-Rahmen wird ähnlich wie der MA-Rahmen benutzt. Siehe auch Stickmuster mit einem MA-Rahmen sticken.

In der Liste verfügbarer Rahmen erscheint der Giga-Rahmen als ‚Rahmen D (220 x 190)‘. Die zwei Nähflächen werden in Rot und Blau angezeigt. Der rote Bereich wird normalerweise zuerst ausgestickt. Danach wird nach einer Drehung des Rahmens der blaue Bereich gestickt.

Der physische Stickbereich des Giga-Rahmen beträgt 230 x 200 mm. Er wird durch die durchgezogene Linie markiert. Jede Drehung des Rahmens kann jedoch zur einer kleinen Lücke in der Positionierung führen. Um dies zu vermeiden, wird auf beiden Seiten eine Randzugabe von 5mm hinzugefügt, sodass die tatsächliche Stickfläche 220 x 190 mm beträgt. Sie wird durch die gestrichelte Linie markiert. Wir empfehlen, innerhalb der gestrichelten Linie zu bleiben.

Wenn Sie digitalisieren, müssen die Stickobjekte vollständig in eine der zwei Rahmenpositionen passen. Das bedeutet, dass Sie keine Stickmuster mit Objekten speichern können, die sich über beide Rahmenpositionen erstrecken.

Zudem können Sie ein Stickmuster, bei dem Objekte im blauen Bereich vor denen im roten Bereich eingereiht sind, nicht als Giga-Rahmen-Stickmuster speichern. Das bedeutet, dass Sie keine Giga-Rahmen-JEF-Datei erstellen können, die in der zweiten Rahmenposition startet, da dies mehr als eine JEF-Datei erfordern würde - und das ist nicht erlaubt.

### Um ein Stickmuster mit einem Giga-Rahmen auszusticken...

1. Öffnen Sie das Stickmuster, um es als Maschinendatei zu exportieren.  
Die beiden Nähflächen werden in rot und blau angezeigt. Wenn Sie digitalisieren, muss jedes Stickobjekt vollommen in eine der zwei Rahmenpositionen passen.
2. Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol. Die Software ermittelt, ob Objekte vorhanden sind, die nicht vollständig innerhalb einer der beiden Rahmenpositionen liegen:
  - Wenn das Stickmuster in dem Giga-Rahmen gestickt werden kann, wird das Stickmuster senden-(Online)-Dialogfeld angezeigt.
  - Wenn sich das Stickmuster nicht als ein einzelnes Giga-Rahmen-Stickmuster austicken lässt – d. h. es würde mehr als eine Drehung des Giga-Rahmens benötigen, um die Ausstickreihenfolge des Benutzers zu bewahren – wird die folgende Nachricht angezeigt:
3. Klicken Sie auf OK und benutzen Sie den Instruktionen folgend den Kombinieren-Modus zum Erstellen von zwei Rahmen B-Rahmensetzungen.
4. Wählen Sie den Stickmusteramen aus und klicken Sie auf die Senden-Schaltfläche.  
Das Stickmuster wird als zwei individuelle JEF-Dateien an die Maschine gesendet – Rahmenposition A und Rahmenposition B. Wie auch immer, die Maschinenanzeige wird das Design als ein einfaches, einzelnes Design darstellen, außer es seie, dass die Design-Datei nicht in zwei Dateien ausgedruckt werden kann wegen der Stickfolge der Objekte.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softtek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.



Hatch<sup>®</sup>  
by WILCOM<sup>®</sup>

BENUTZERHANDBUCH  
BENUTZERHANDBUCH

STICKMUSTER AUSGEBEN  
STICKMUSTER AUSGEBEN

# INHALT

<b>Stickmuster ausgeben .....</b>	<b>1</b>
USB-Sticks .....	1
<b>Stickmuster speichern .....</b>	<b>2</b>
Stickmuster speichern.....	2
Kleine Stiche entfernen.....	3
Stickmuster exportieren .....	3
Markierte Stickmuster konvertieren.....	4
Schnittlinien exportieren .....	4
<b>Stickmuster übertragen .....</b>	<b>8</b>
Maschinenanschluss einrichten.....	8
Stickmuster an die Maschinenordner übertragen.....	10
<b>Stickmuster drucken.....</b>	<b>12</b>
Druckvorschau .....	12
Druckoptionen .....	13
Bericht-Optionen .....	15
Applikationsschnittmuster.....	16
Farbreihenfolge.....	17
Rahmensetzungsfolge.....	18
Stickmuster-Layouts.....	18
<b>Stickmuster erfassen .....</b>	<b>19</b>
Bildschirmdarstellungen erfassen & senden .....	19
<b>Layouts drucken .....</b>	<b>21</b>
Um ein Stickmuster-Layout zu drucken .....	21

## STICKMUSTER AUSGEBEN

Mithilfe der Stickmuster ausgeben-Werkzeugpalette können Sie Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen drucken. Die Software erlaubt Ihnen zudem, Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungsstück-Anwendungen als Bilder zu speichern. Zudem können Sie sie zur Ausstickung direkt an die Maschine senden. Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die größer sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie im Kombinieren-Modus in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden.



### USB-Sticks

Die neuesten Maschinenmodelle können USB-Sticks sowohl lesen als auch auf ihnen schreiben. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten auf einem kleinen ‚Stift‘ speichern können.



Neben dem USB-Anschluss können Sie auch auf ein externes Medienlaufwerk schreiben.

Es wird empfohlen, die auf Ihrer Maschine gespeicherten Daten durch zusätzliche Speicherung auf Festplatte oder ATA-PC-Karte vor versehentlichem Verlust durch Funktionsstörungen oder anderen Fehlern zu schützen.

## STICKMUSTER SPEICHERN

Es gibt zwei Arten von Stickdateiformaten:

**Stickmuster:** Stickdateien, auch 'Kontur-' oder 'All-in-one' Dateien genannt, beinhalten normalerweise digitalisierte Formen und Linien, ausgewählte Sticharten, Stichwerte und -effekte.

**Maschine:** Maschinendateien sind 'Stickdateien', die einzig Stiche und Maschinenfunktionen enthalten und zur Verwendung auf bestimmten computerisierten Stickmaschinen geeignet sind.

EMB ist das systemeigene Dateiformat der Sticksoftware. Andere 'All-in-one'-Formaten wie zum Beispiel JAN werden unterstützt. Zusätzlich unterstützt die Software eine Reihe von Stichdatei- oder Maschinenformaten wie JEF, SEW, DST, EXP und andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

### Stickmuster speichern



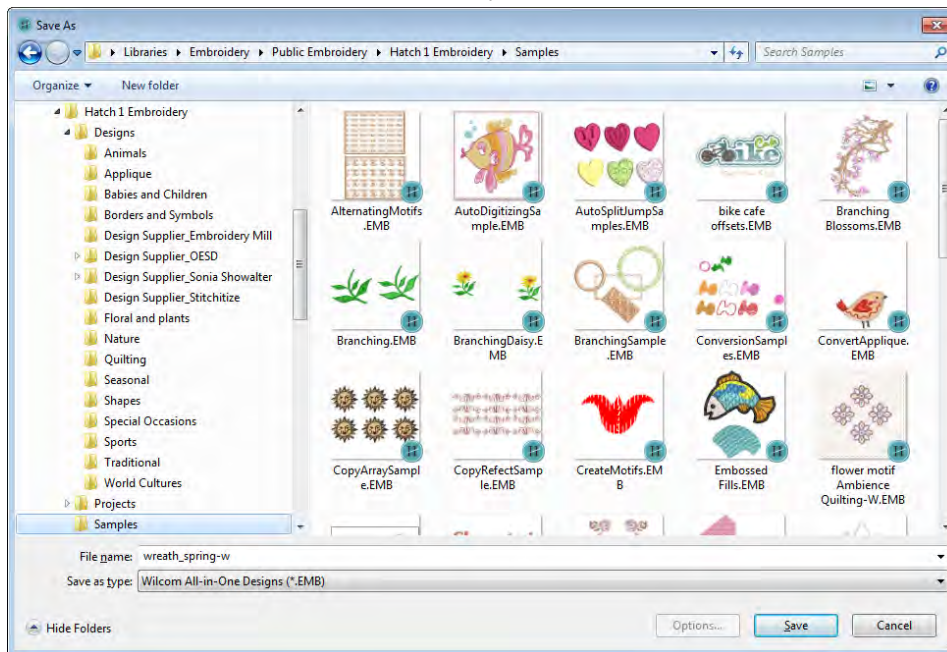
Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern.



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster speichern als, um das aktuelle Stickmuster (EMB) mit anderem Namen, anderem Ort oder anderem Format zu speichern.

Mit der Speicheroptionen können Sie ein Stickmuster im systemeigenen EMB-Format oder ähnlichen 'All-in-one'-Formaten wie JAN speichern.

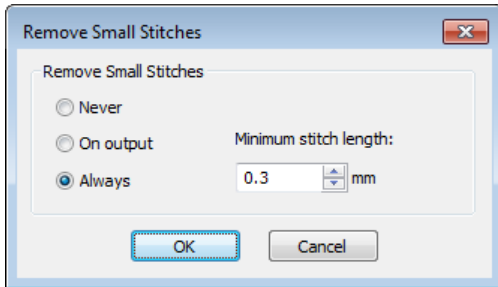
- Um Änderungen an einem vorhandenen Stickmuster zu speichern, klicken Sie einfach auf das Stickmuster speichern-Symbol in der Standard-Werkzeugleiste oder drücken Sie <Strg + S>
- Um Änderungen bei existierenden Dateien zu speichern, jedoch das Original unverändert beizubehalten, benutzen Sie Stickmuster speichern als.



- Navigieren Sie zum Stickmuster-Ordner und speichern Sie in einem Format Ihrer Wahl.
- Wählen Sie aus der Dateityp speichern-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch Unterstützte Stickdateien.

## Kleine Stiche entfernen

Sie haben die Kontrolle über die automatische Entfernung kleiner Stiche. Der Zugriff auf diese Funktion erfolgt nun über Stickmuster-Einstellungen > Kleine Stiche entfernen...



Der Filter kann kontinuierlich, nur bei der Ausgabe oder nie angewendet werden. Wenn der Filter auf 'Immer' gesetzt ist, wird er automatisch immer im Hintergrund angewendet, wenn Objekte bearbeitet oder digitalisiert werden. Die Standardvorgabe ist 'Bei der Ausgabe'. Diese Option wird auf alle Stickmustersausgaben angewendet, unabhängig davon, ob Sie als Stickdatei speichern oder als Maschinendatei exportieren.

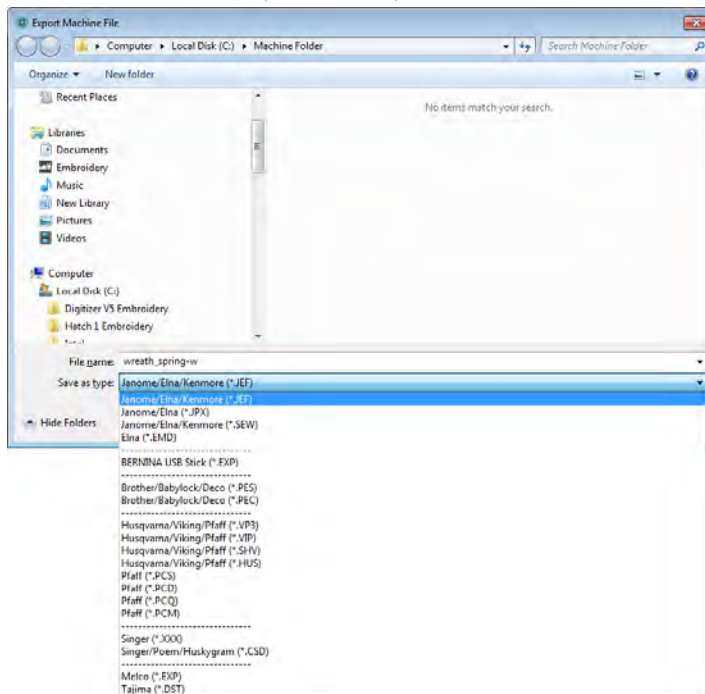
## Stickmuster exportieren



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmuster exportieren, um das aktuelle Stickmuster zur Ausstattung in eine Maschinendatei zu exportieren.

Sie können ein offenes Stickmuster zur Benutzung durch Stickmaschinen in ein Maschinendateiformat exportieren. Die Software unterstützt Maschinenformate wie JEF, SEW, DST, EXP und viele andere. Für eine umfassende Liste vergleichen Sie bitte Unterstützte Stickdateien.

- Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie exportieren möchten.
- Um in ein Format zu exportieren, das von Ihrer gewählten Maschine erkannt wird, klicken Sie auf das Stickmuster exportieren-Symbol.



- Wählen Sie das Maschinendateiformat aus, als das Sie exportieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.

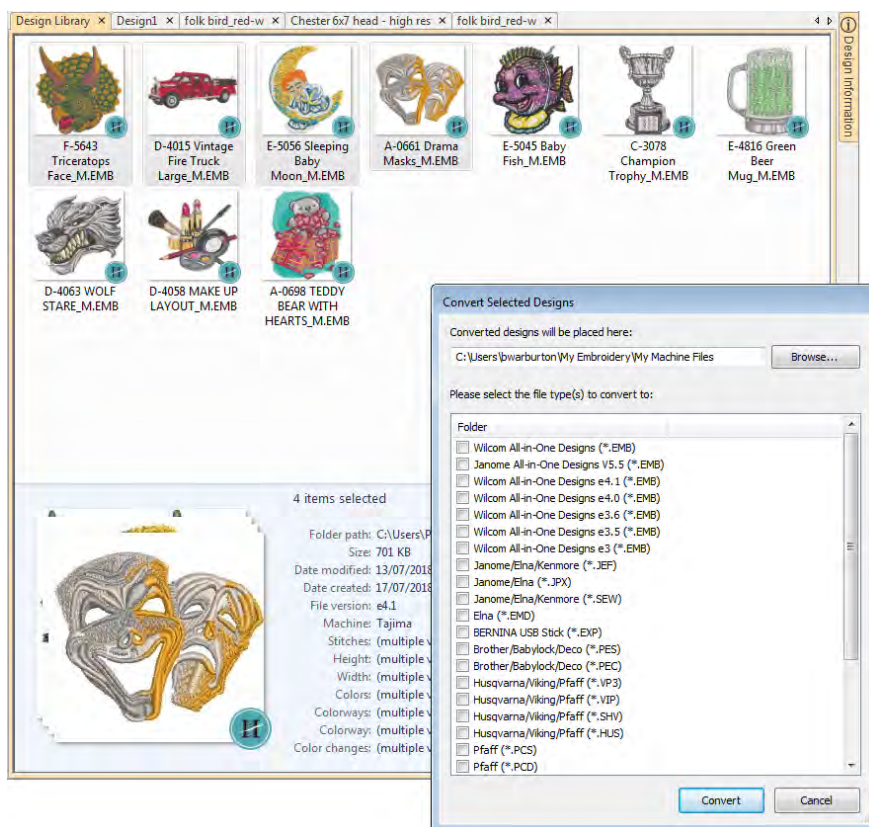
## Markierte Stickmuster konvertieren



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster konvertieren, um das im Stickmuster-Bibliothek markierte Stickmuster in verschiedene Maschinendateiformate zu konvertieren.

Sie können Ihre EMB- und anderen Stickdateien direkt aus Ihrem Stickmuster-Bibliothek von und in andere Dateiformate konvertieren.

- Wählen Sie die zu konvertierende(n) Datei(en) aus und klicken Sie auf das Markierte Stickmuster konvertieren-Symbol. Das Dialogfeld listet alle von der Software unterstützten Maschinendateiformate auf.



- Wählen Sie die Dateitypen aus, in die Sie konvertieren möchten.
- Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Zielordner für die konvertierten Stickmuster zu finden.
- Klicken Sie auf Konvertieren, um mit der Konvertierung zu beginnen. Die konvertierten Motivdateien werden im genannten Ordner gespeichert.

## Schnittlinien exportieren



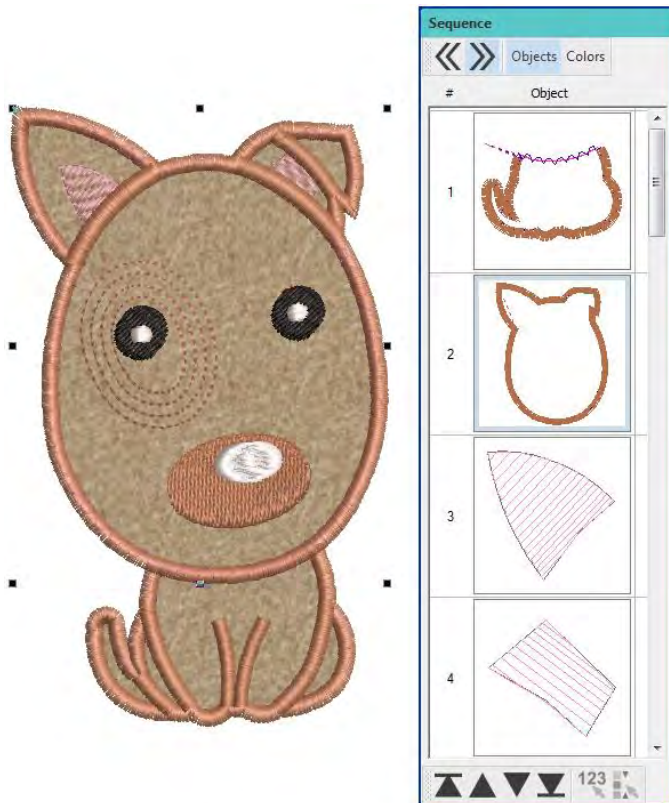
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Schnittlinien exportieren, um das aktuelle Stickmuster oder markierte Objekte als SVG-Dateiformat zum Schneiden zu exportieren.

Mit dem Schnittlinien exportieren-Befehl können Sie Applikationen und/oder Stickereiformen als SVG-Dateiformat exportieren. Der Befehl funktioniert auch für Schriftarten. Sie können ganze Schriftobjekte als Schnittlinien exportieren oder sie zerlegen, um einzelne Buchstaben zu exportieren. Zu den Schnittliniendaten gehören:

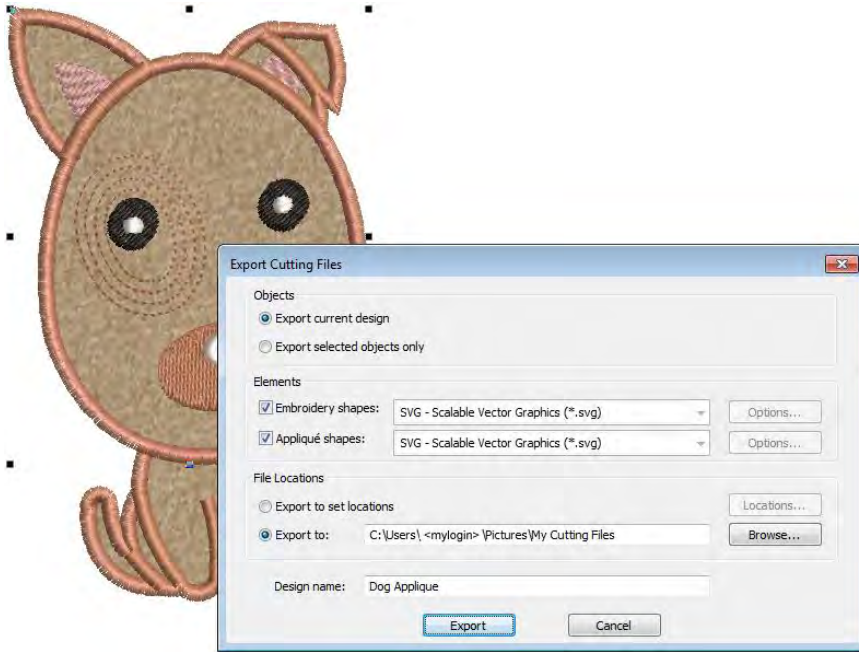
- Applikationsformen: der Stoff, der die Applikation ausfüllt.
- Ausschnittstickerei-Schnittlinien: keine individuellen Stichpunkte, sondern die äquivalente Vektorform der Schnittlinie.

Die Software gibt Ihnen die Möglichkeit, ganze Dateien oder nur markierte Objekte zu exportieren. Exportierte SVG-Dateien können in manchen Schneidemaschinen direkt benutzt oder in ein Format wie zum Beispiel FCM konvertiert werden.

- Öffnen Sie das Stickmuster zum Exportieren. Wählen Sie auf Wunsch das Objekt oder die Objekte aus, das/die Sie exportieren möchten.

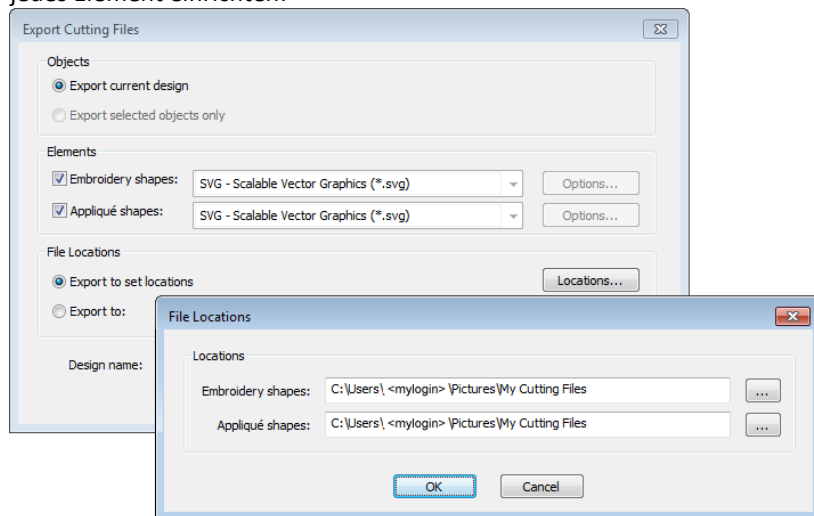


- Klicken Sie auf Stickmuster ausgeben > Schnittlinien exportieren oder wählen Sie den Befehl aus dem Datei-Menü aus.



- Einstellungen nach Bedarf anpassen:

Einstellungen	Details
Objekte	Wählen Sie, ob Sie das gesamte Stickmuster oder nur markierte Objekt/e exportieren möchten.
Elemente	Wählen Sie, ob Sie nur Applikations-Schnittlinien und/oder auch Schnittlinien für andere Stickereiformen exportieren möchten. Ausschnittstickerei und Bling werden nur angezeigt, wenn diese Funktion in der Software freigegeben sind.
Dateispeicherstellen	Die Exportdateien werden standardmäßig in einem Ordner namens 'My Cutting Files' im 'Bilder'-Ordner in der Stickmuster-Bibliothek gespeichert. Dieser Ordner wird beim Exportieren erstellt, wenn er noch nicht existieren sollte. Alternativ können Sie wie abgebildet separate Export-Speicherorte für jedes Element einrichten:



Stickmustername	Es handelt sich standardmäßig um den aktuellen Stickmustername. Er kann vor dem Exportieren der Schnittliniendateien geändert werden. Für jedes
-----------------	---

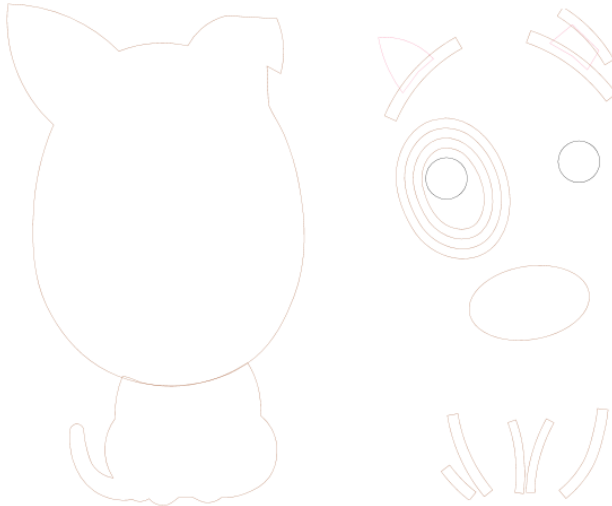
**Einstellungen****Details**

Element werden separate Dateien exportiert. Der Elementname wird an den Stickdateinamen angehängt - z.B.

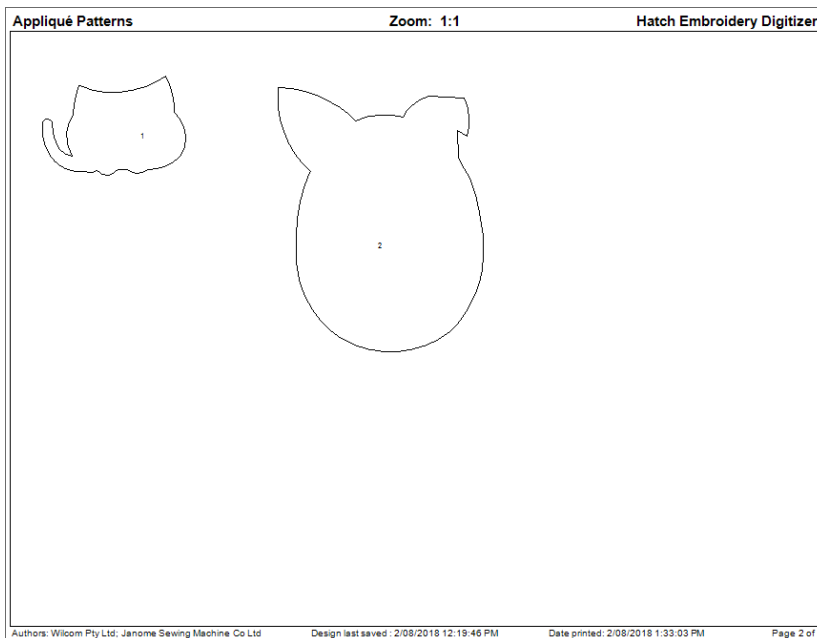
- Dog Applique\_applique.SVG
- Dog Applique\_embroidery.SVG

Wenn Sie mehrere Dateien für Bling ausgeben, wird an den Stickmusteramen zudem der Bling-Farbename angehängt - z.B. 'Design2\_bling\_red'.

- Öffnen Sie die Dateien in einem geeigneten SVG-Editor. Brother-Schneidemaschinen benutzen ihr eigenes FCM-Format. Dieses Format kann mithilfe ihrer kostenlosen Online-Konvertierungssoftware erstellt werden. Andere Schneidemaschinen lesen nun PES-Dateien. Bei mehreren Schneidemaschinen ist zudem eine Online-Bearbeitung möglich. Wenn Sie sich entschieden haben, das gesamte Stickmuster zu exportieren, müssen Sie die Objekte unter Umständen im Editor zum individuellen Schneiden trennen.



- Applikations-Schnittlinien lassen sich in Stickmusterberichte drucken. Siehe auch Stickmuster drucken.



## STICKMUSTER ÜBERTRAGEN

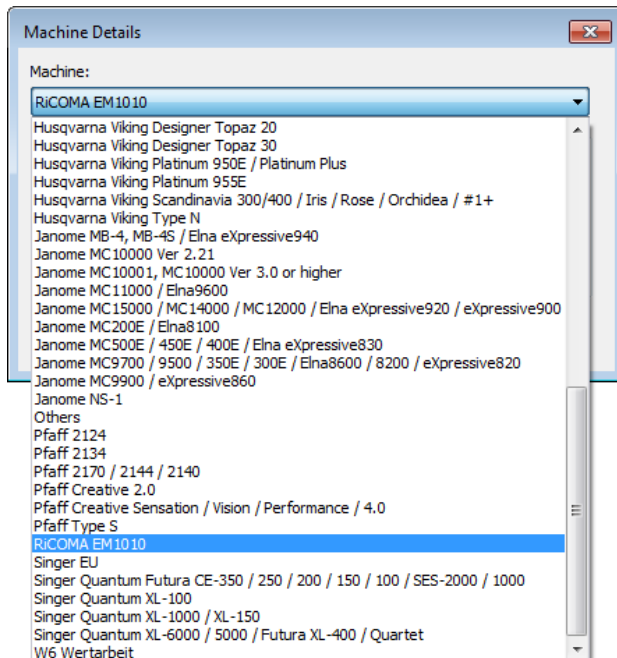
Die Software bietet eine Art des Maschinenanschlusses, die als Wechseldatenträger erscheint oder für den Maschinenanschluss eine Drittanwendung benutzt und für die Dateien an einem bestimmten Netzwerkspeicherort abgelegt werden müssen. Wenn Ihre Maschine eingerichtet ist, ist nur ein einziger Klick erforderlich, um ein markiertes Stickmuster an den voreingestellten Ordner auf Ihrem Netzwerk oder PC zu senden.



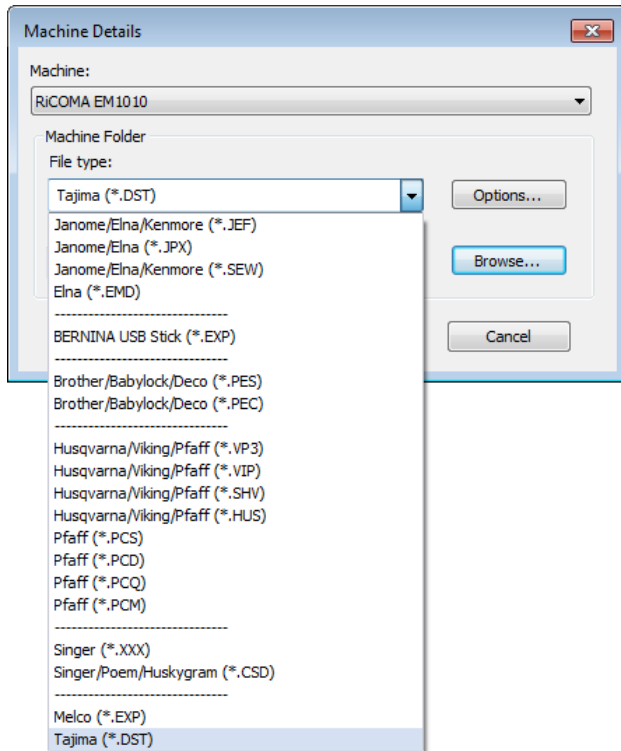
### Maschinenanschluss einrichten

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster übertragen, um das aktuelle Stickmuster in den Stickmuster-Ordner zu übertragen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

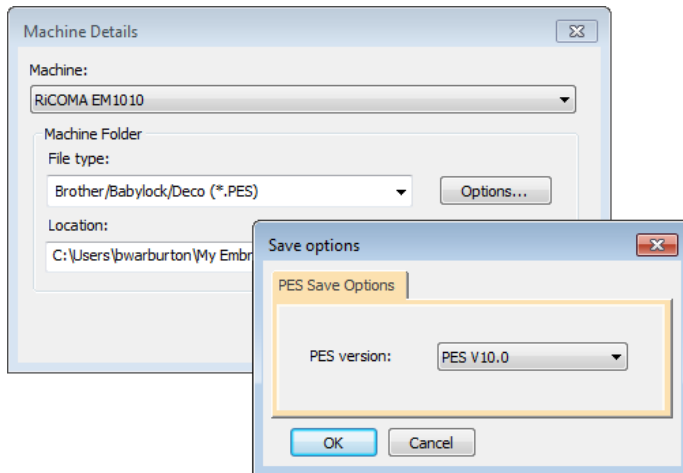
1. Rechtsklicken Sie auf die Stickmuster übertragen-Schaltfläche.



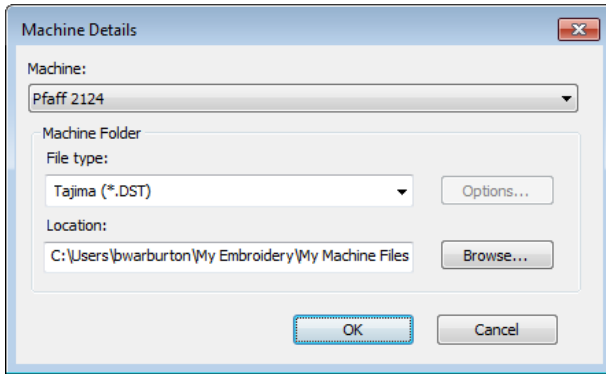
2. Wählen Sie Ihre Maschine aus dem Dropdown-Menü aus.
3. Wählen Sie das für die Maschine erforderliche Dateiformat aus.



4. Abhängig vom ausgewählten Dateiformat können über die Optionen-Schaltfläche weitere Optionen zur Verfügung stehen.



5. Geben Sie im Netzwerk oder auf dem PC einen Datei-Speicherort ein oder navigieren Sie dorthin

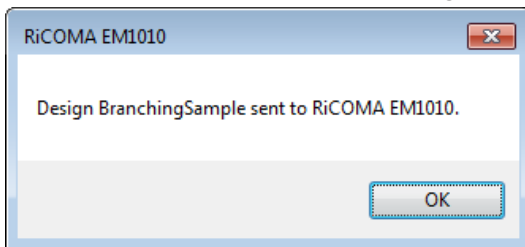


6. Klicken Sie auf OK, wenn Sie fertig sind. Die neue Maschine und der neue Maschinenordner sind nun für die Stickmuster übertragen-Schaltfläche voreingestellt.

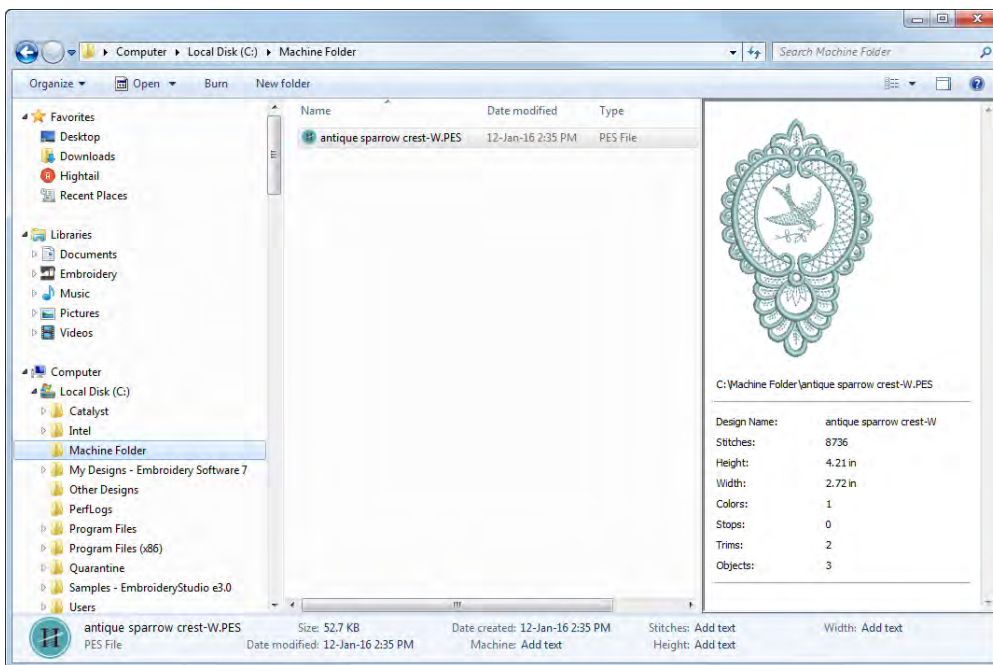
## Stickmuster an die Maschinenordner übertragen

Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Kontext > Stickmuster übertragen, um das aktuelle Stickmuster in den Stickmuster-Ordner zu übertragen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

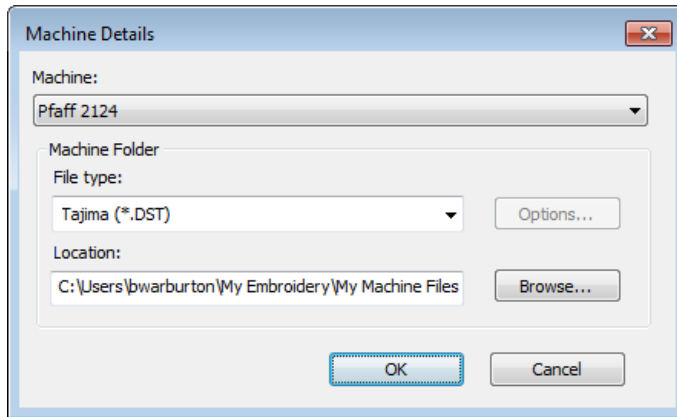
- Klicken Sie auf die Stickmuster übertragen-Schaltfläche. Eine Bestätigungsmeldung erscheint.



- Das Stickmuster wird im erforderlichen Dateiformat in den voreingestellten Maschinenordner übertragen. Von hier kann es von einer externen Maschinenanschluss-Software abgeholt werden.



- Wann immer Sie Maschinentyp und/oder Dateiformat ändern möchten, rechtsklicken Sie auf Stickmuster übertragen, um auf das Maschinenangaben-Dialogfeld zuzugreifen.



## STICKMUSTER DRUCKEN

Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – indem Sie sie als Arbeitsblätter, als Applikationsschnittmuster, als Farbreihenfolge oder als Fadentabellen ausdrucken. Sie können Fadentabellen sogar als Referenz für Ihren Fadeneinkauf ausdrucken.

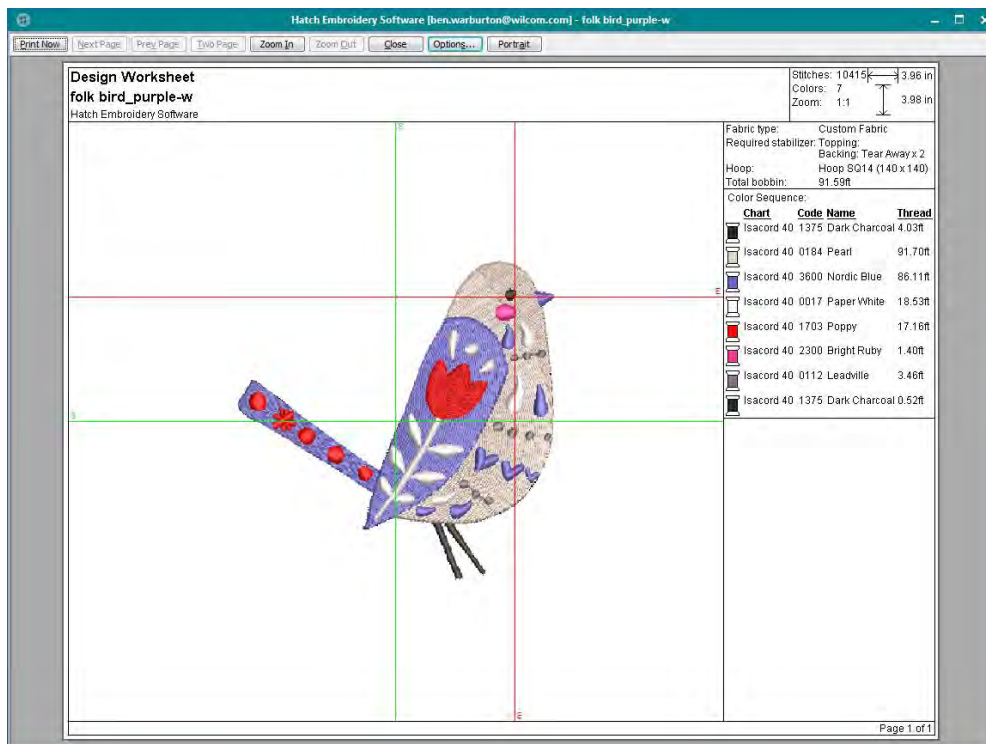
‘PDF’ ist ein Adobe-Dateiformat für Dokumente, das für das Ansehen auf dem Bildschirm, zum Ausdrucken und für die elektronische Weitergabe gedacht ist. In Hatch Embroidery können Sie die ‘Stickmuster drucken’-Funktion benutzen, um als PDF zu speichern. Diese Funktionalität muss jedoch bereits auf Ihrem Computer installiert sein. Sie kann beispielsweise in Ihrer Version von Windows enthalten sein. Oder es ist bereits über Adobe, MS Office oder ein externes Programm ein PDF-Writer installiert. Kostenlose PDF-Writer sind online verfügbar. Siehe auch [Wie Sie in Hatch Embroidery als PDF speichern](#).

### Druckvorschau



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

Benutzen Sie die Druckvorschau, um Stickinformationen anzusehen und die Ausstickreihenfolge zu überprüfen. Ihr Design wird so gezeigt, wie es ausgedruckt werden wird. Wenn Sie einen Farbdrucker verwenden, können Sie in TrueView ausdrucken. Große Stickmuster werden unter Umständen über mehreren Seiten angezeigt, wenn sie in Echtgröße gedruckt werden sollen. Benutzen Sie die Optionen-Schaltfläche oben auf dem Bildschirm, um das Erscheinungsbild des Ausdrucks zu konfigurieren.



Zu den Stickmusterinformationen gehören Stickmustergröße, Farbreihenfolge und Stichanzahl, zusammen mit einer Abbildung des Stickmusters. Dazu kommen Autor, geschätzte Länge des Oberfadens pro Farbe und der gesamte Spulenfadenverbrauch.

## Druckoptionen



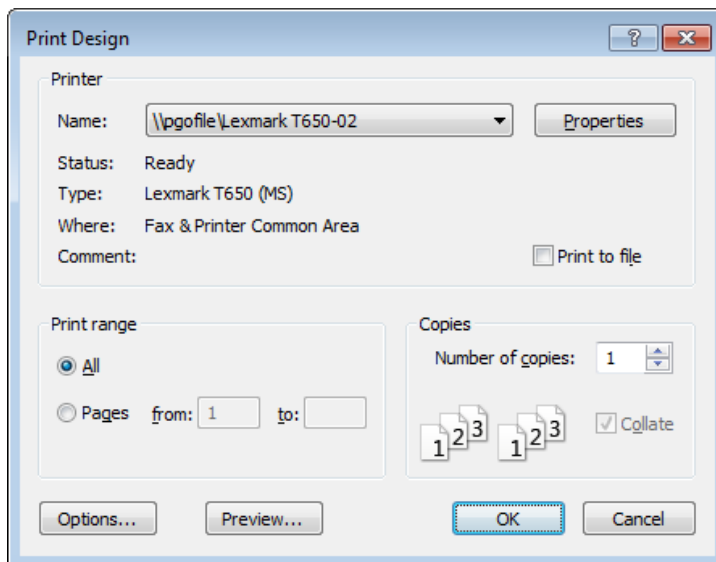
Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.



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

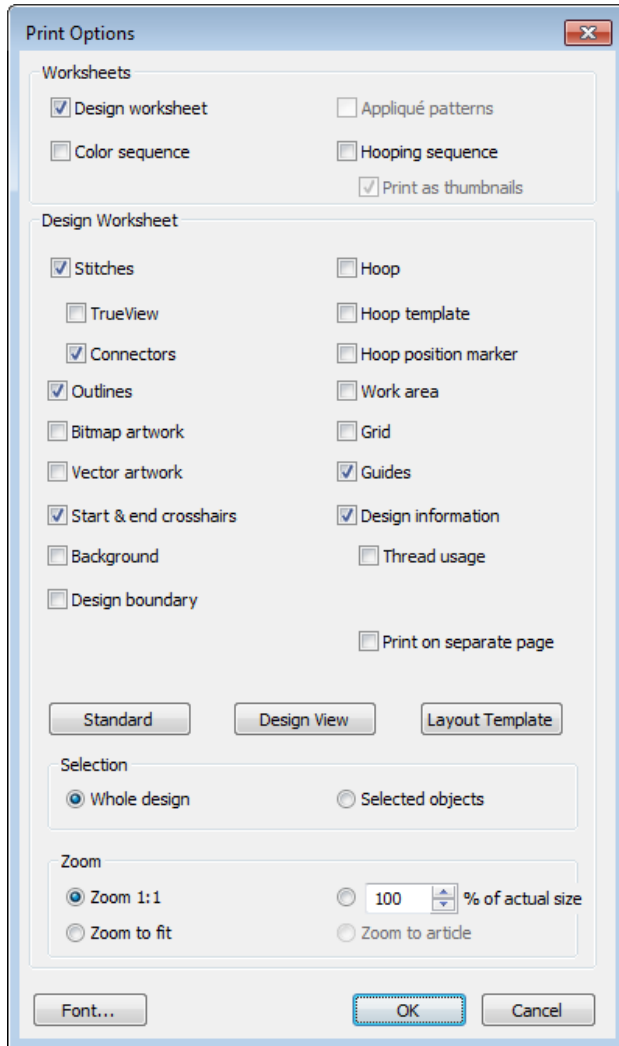
Druckoptionen geben Ihnen die präzise Kontrolle über Ihren Design-Ausdruck. Für unterschiedliche Zwecke stehen verschiedene Arbeitsblatt-Konfigurationen zur Verfügung - Stickmuster-Arbeitsblatt, Farbreihenfolge, Applikationsmuster und Rahmensetzungsfolge. Jede Konfiguration kann weiter benutzerdefiniert angepasst werden.

- Klicken Sie auf Druckvorschau oder Stickmuster drucken.



- Wählen Sie Ihren bevorzugten Drucker aus, sofern dies nicht bereits geschehen ist. Viele PDF-Programme sind als PDF-Drucker eingerichtet. In diesem Fall können Sie 'Als PDF drucken', wodurch die Datei einfach im PDF-Format gespeichert wird.

- Klicken Sie im Dialogfeld auf Optionen, um die Druckoptionen weiter einzustellen. Die Standard-Art des Arbeitsblattes ist das 'Stickmuster-Arbeitsblatt'.



- Legen Sie die Art des Arbeitsblattes fest.

Art	Zweck
Stickmuster-Arbeitsblatt	Dieses umfasst alle fertigungsrelevanten Informationen wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Material des Kleidungsstücks etc.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Er kann als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken benutzt werden.
Farbreihenfolge	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht.
Rahmensetzungsfolge	Wenn ein Stickmuster mehr als eine Rahmung aufweist, zeigt diese Option die Rahmensetzungen in ihrer korrekten Farbreihenfolge an.

- Wenn Sie 'Stickmuster-Arbeitsblatt' ausgewählt haben, stehen drei Voreinstellungen zur Verfügung:

Voreinstellen	Zweck
Standard	Bewirkt eine Rücksetzung der Druckoptionen zu den Standardwerten.

Voreinstellen	Zweck
Stickmuster-Ansicht	Zeigt das Stickmuster so an, wie es im Designfenster erscheint.
Vorlagenmodus	Zeigt die Stickmuster-Konturen ohne Stiche an.

- Konfigurieren Sie die restlichen Stickmuster-Arbeitsblatt-Optionen wie gewünscht. Beziehen Sie sich für Einzelheiten auf die nachfolgenden Details.
- Entscheiden Sie, ob das gesamte Stickmuster oder nur markierte Objekte gedruckt werden sollen. Für letzteres müssen Sie die gewünschten Objekte vor dem Zugriff auf das Druckoptionen-Dialogfeld markieren.
- Wählen Sie im Zoom-Feld eine Größenoption aus. Wenn Sie den Vorlagenmodus wählen, ist die Echtgröße-Option automatisch markiert. Wenn die Zoom 1:1-Option ausgewählt ist, werden sowohl ein zusammengesetztes Applikations-Layout wie auch die individuellen Schnittmusterstücke in Echtgröße auf mehreren Seiten erstellt. Wenn die Auf Fenstergröße zoomen oder % des Echtgröße-Optionen ausgewählt sind, wird das zusammengesetzte Applikations-Layout in der ausgewählten Größe erstellt, die individuellen Schnittmusterstücke werden jedoch nach wie vor in Echtgröße auf mehreren Seiten gedruckt.

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.

## Bericht-Optionen



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Stickmuster drucken, um das aktuelle Stickmuster zu drucken.

Im Druckoptionen-Dialogfeld finden Sie drei voreingestellte Konfigurationen:

Voreinstellen	Zweck
Standard	Bewirkt eine Rücksetzung der Druckoptionen zu den Standardwerten.
Stickmuster-Ansicht	Zeigt das Stickmuster so an, wie es im Designfenster erscheint.
Vorlagenmodus	Zeigt die Stickmuster-Konturen ohne Stiche an.

Sie können diese Druckoptionen weiter benutzerdefiniert anpassen, indem Sie die folgenden Punkte ein- oder ausschließen:

Option	Zweck
Stiche	Zeigen Sie das Stickmuster mit oder ohne Stickansicht als Stiche an. In der Stichansicht können auch Verbindungsstiche angezeigt werden. Benutzen Sie sie als Hilfe, wenn Sie für eine mehrfach gerahmte Positionierung in mehreren Dateien speichern.
Konturen	In der Stichansicht unterstützen die Konturen die Darstellung von Formen. Alternativ können Sie die Stiche abschalten und nur die Konturen drucken.
Bildmaterial	Beziehen Sie beliebige Bitmap- oder Vektorbilder in den Ausdruck mit ein.

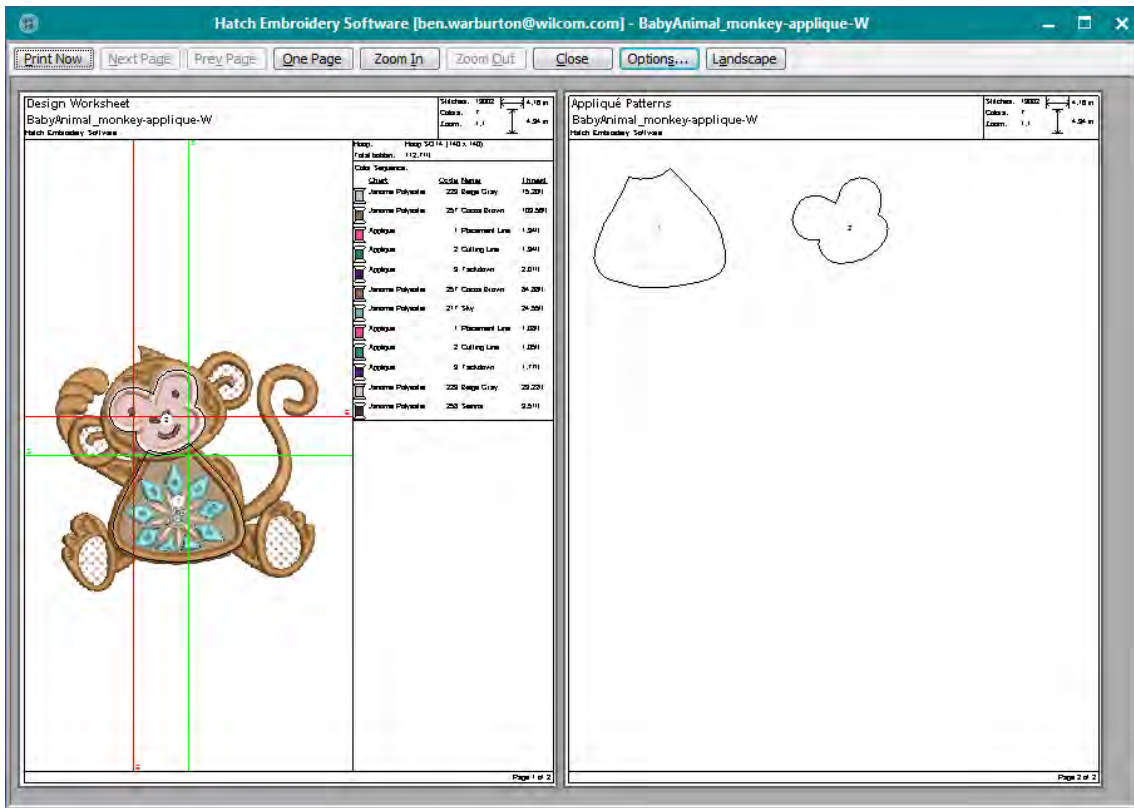
Option	Zweck
Start-/Endpunkt-Fadenkreuz	Die Nadelstart-/endposition ist im Ausdruck enthalten. Siehe auch Festlegen automatischer Start- & Endpunkte.
Hintergrund	Falls ein Stickmuster-Hintergrund eingestellt ist, wird dieser mit aufgenommen – beispielsweise um das Erscheinungsbild des Stoffs oder die Position auf dem Kleidungsstück anzudeuten. Siehe auch Hintergründe Einstellen.
Stickmuster-Randlinie	Zeigt ein Auswahlrechteck um das Stickmuster und Referenzmarkierungen ähnlich der Maschinen-Anzeige an. So können Start- und Endpunkt-Positionen leicht identifiziert werden. Wenn sich Stickmuster auf einem großen Werkstück wie z.B. einem Tischtuch befinden, werden die Stickmustermaße und die geometrische Mitte für die Positionierung umso wichtiger.
Rahmen	Zu Positionierungszwecken kann es wichtig sein, den Rahmen in den Ausdruck mit aufzunehmen. Alternativ können Sie die Rahmenpositionsmarkierung benutzen, um Nadel und Rahmen auszurichten.
Rahmenvorlage	Wenn Sie die Rahmenvorlage ausdrucken, können Sie das gedruckte Stickmuster ausschneiden und es im Rahmen ausrichten. Benutzen Sie die Vorlagenmarkierungen, um es an der physischen Rahmenvorlage auszurichten.
Rahmenpositionsmarkierung	Gibt Rahmenmitte und -Ausrichtung für genauere Rahmensetzungen an.
Arbeitsfläche	Damit können Sie Mehrfachrahmungen auf einem Artikel oder Stoff arrangieren, auf dem ausgestickt werden soll. Sie sollte zusammen mit den Rahmenpositionsmarkierungen ausgedruckt werden. Siehe auch Stickmuster-Layouts Erstellen.
Raster / Hilfslinien	Diese dienen der besseren Ausrichtung der Rahmenvorlage-Linien. Siehe auch Rasteroptionen Einstellen.

Auf Wunsch können Sie 'Stickmusterinformationen' abhaken, um Produktionsinformationen in den Ausdruck mit aufzunehmen:

Information	Zweck
Oberfadenverbrauch	Hilft Ihnen dabei, die erforderliche Länge der Fäden zu bestimmen und vor der Produktion zusammenzustellen. Der Oberfadenverbrauch erscheint unterhalb der Farbreihenfolge-Liste.
Auf einer separaten Seite drucken	Drucken Sie alle Stickmusterinformationen zum unkomplizierten Nachschlagen auf einer separaten Seite. So kann ein mehrfach gerahmtes Stickmuster beispielsweise zahlreiche Farbwechsel enthalten, was für die Anzeige eine eigene Seite erfordert.

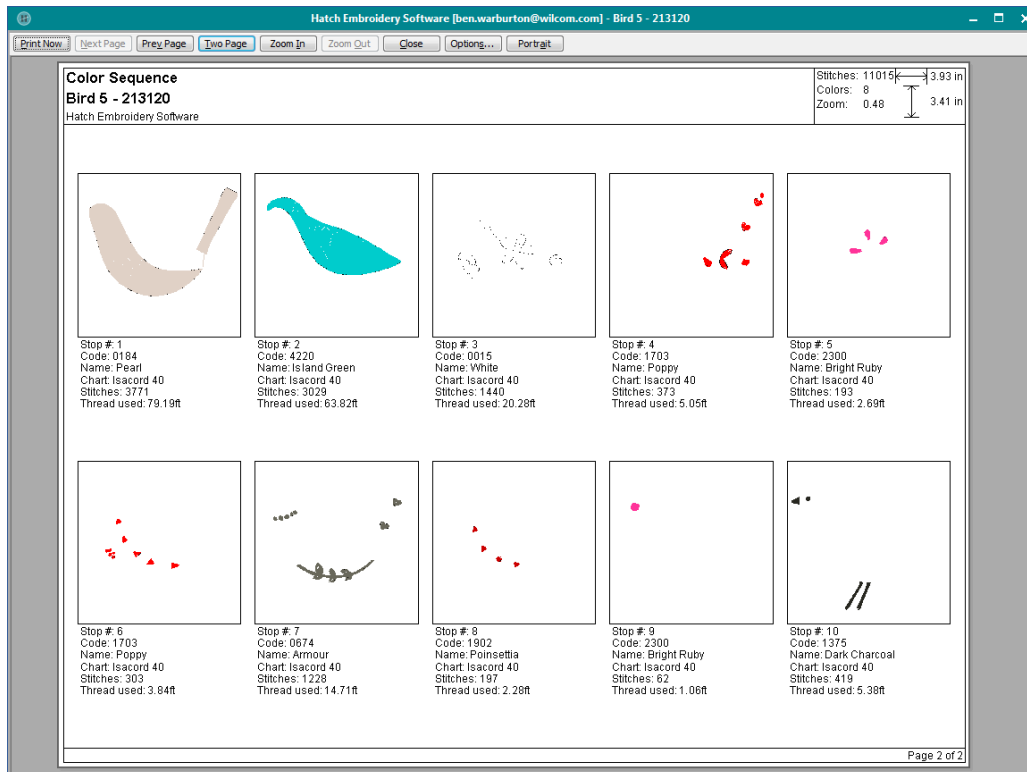
## Applikationsschnittmuster

Drucken Sie eine Kopie des Applikationsmusters aus, um die Stoffstücke auszuschneiden. Jedes Applikationsschnittmusterstück ist der Ausstickreihenfolge entsprechend nummeriert.



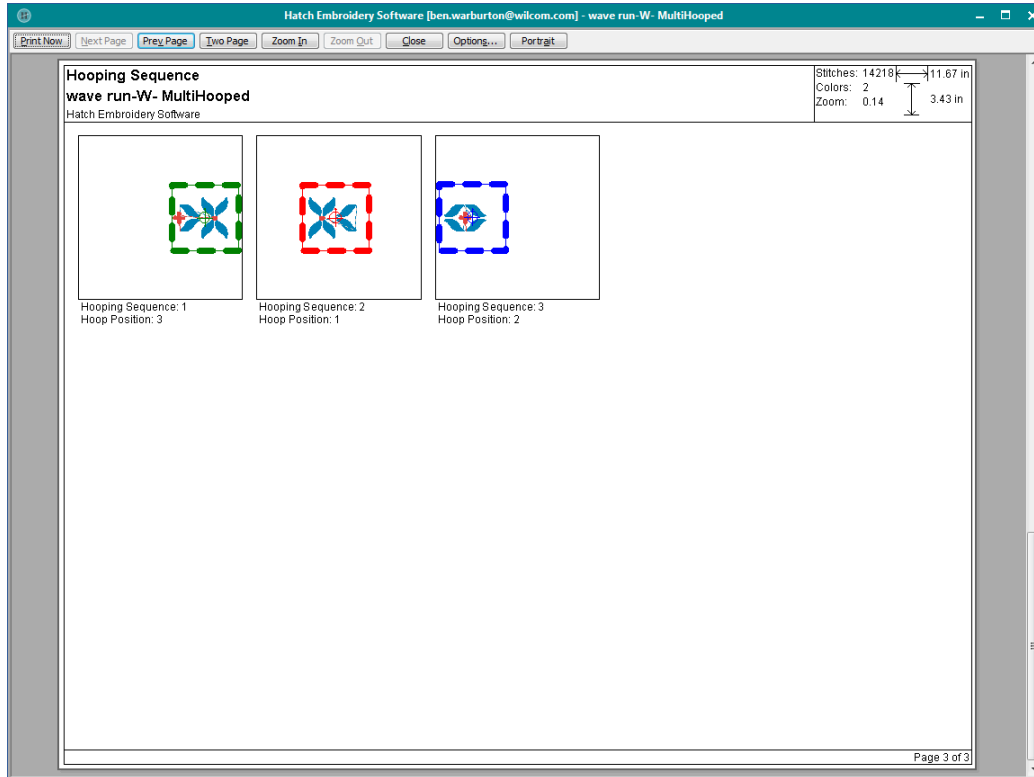
## Farbreihenfolge

Mit der Farbreihenfolge-Option können Sie eine Liste der Farbschichten im aktuellen Stickmuster einschließen, zusammen mit den Farb- und Stickinformationen für jede Schicht.



## Rahmensetzungsfolge

Wenn Ihr Stickmuster mehr als eine Rahmensetzung hat, können Sie die Rahmen in der Mehrfachrahmung-Ansicht in der richtigen Farbreihenfolge ausdrucken. Mit der Rahmensetzungsfolge-Option können Sie einen Farbfilm-ähnlichen Ausdruck drucken, der die Objekte in jeder Rahmensetzung anzeigt.



## Stickmuster-Layouts



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

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 durchschnittige Plastikschiene, auf welcher ein Kreuz markiert ist. Siehe Layouts drucken.

## STICKMUSTER ERFASSEN

Designer möchten Stickmuster häufig zur Begutachtung in Echtfarben verschicken, sei es über TrueView oder auf anderem Wege und mit oder ohne Stoffhintergründe. In einem kommerziellen Umfeld kann dies dem Verkauf in Stickmuster-Galerien, der Freigabe digitalisierter Stickmuster oder ihrer Präsentation im Internet oder in Katalogen dienen.

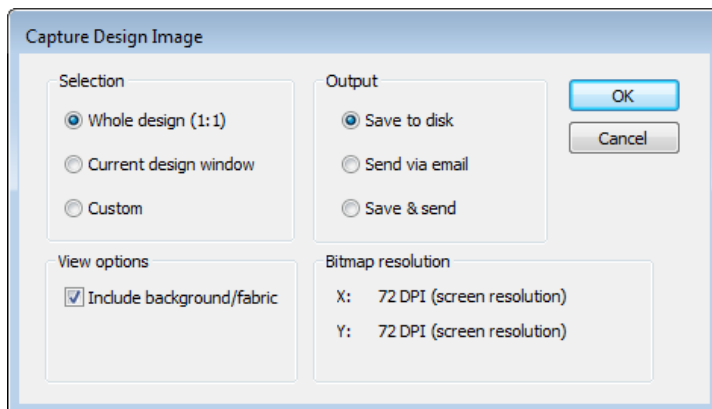


### Bildschirmdarstellungen erfassen & senden



Benutzen Sie Stickmuster ausgeben > Stickmusterbild erfassen, um das Stickmusterbild als Bitmap genau so zu speichern, wie es im aktuellen Stickmuster-Fenster angezeigt wird.

Bildschirmdarstellungen werden im PNG-Format erfasst. Die Bitmap-Auflösung liegt standardmäßig bei der aktuellen Bildschirmauflösung. Bei richtiger Kalibrierung sollte dieser Wert standardmäßig bei etwa 72 oder 96 DPI (dots per inch) liegen, in Abhängigkeit von der Auflösung Ihres Bildschirms. Die Optionen sind selbsterklärend...



Zu den Auswahloptionen gehören:

Option	Beschreibung
Ganzes Stickmuster (1:1)	Erfasst den abgebildeten Bildschirm in einem Größenverhältnis von 1:1.
Aktuelles Designfenster	Erfasst den abgebildeten Bildschirm im ausgewählten Zoomfaktor.

Option	Beschreibung
Benutzerdefiniert	Ermöglicht Ihnen, den Erfassungsbereich zu bestimmen. Sie werden aufgefordert, den zu erfassenden Bereich festzulegen.

Zu den Ausgabeoptionen gehören:

Option	Beschreibung
Auf Diskette speichern	Bildschirmbild auf der Festplatte speichern. Wählen Sie einen Speicherort, einen Namen und ein Format für das erfasste Stickmusterbild.
Per E-Mail senden	Eine neue E-Mail mit dem Bild als Anhang wird geöffnet.
Speichern & senden	Speichern Sie es auf der Festplatte und senden Sie es als E-Mail-Anhang.

Am schnellsten e-mailen Sie ein Stickmusterbild, indem Sie im Dialogfeld auf die Per E-Mail senden-Option klicken. Wenn Sie die E-Mail-Option im Stickmusterbild erfassen-Dialogfeld benutzen, können Sie die Bildgröße auswählen - von groß (1280 x 1024) bis klein (640 x 480).

## LAYOUTS DRUCKEN

Sie können Stickerei aussticken, indem Sie sie an Wechseldatenträger senden und mithilfe einer Layout-Vorlage und dem ‚Cloth Setter‘ aussticken. Das Gerät besitzt eine durchschichtige 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.



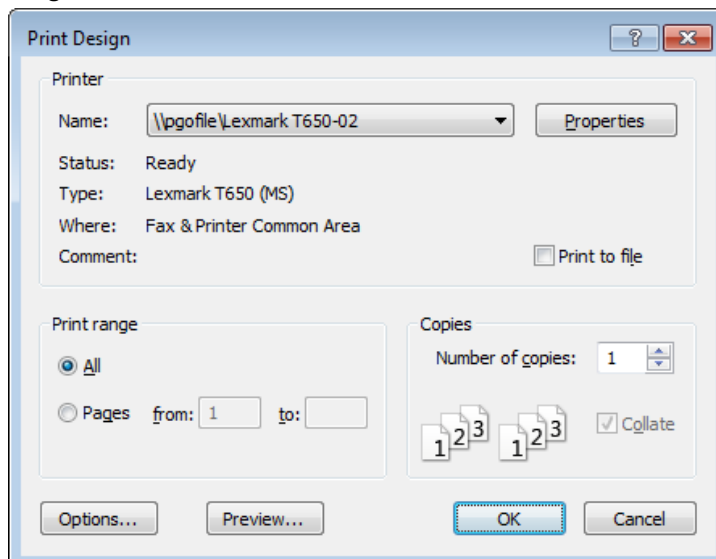
%	Skalierung	Faktor
50%	2:1	x 2
25%	4:1	x 4
20%	5:1	x 5
10%	10:1	x 10

### Um ein Stickmuster-Layout zu drucken

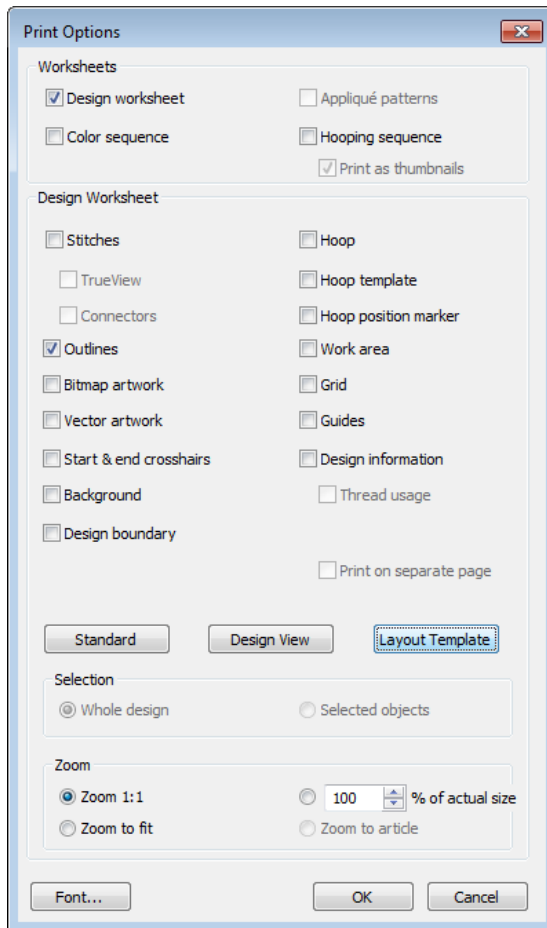


Benutzen Sie Stickmuster ausgeben / Standard > Druckvorschau für eine Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts. Der Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.

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



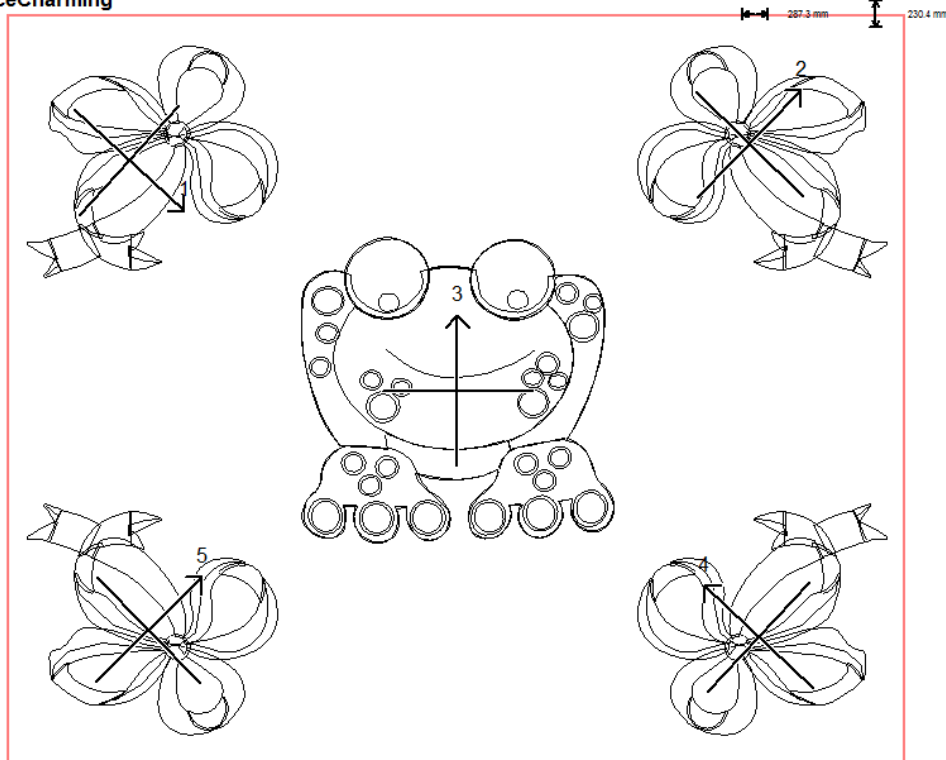
- Klicken Sie auf Optionen. Das Druckoptionen-Dialogfeld wird geöffnet.
- Wählen Sie Vorlagenmodus. Diese Einstellungen zeigen die Stickmusterkontur ohne Stiche an.



- 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.

PrinceCharming

S: 40995 C: 77



- 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.

# COPYRIGHT

Copyright © 2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australia

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Phone: +61 2 9578 5100

Fax: +61 2 9578 5108

Email: [wilcom@wilcom.com](mailto:wilcom@wilcom.com)

Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd. Teile der Bildgebungstechnologie dieses Produkts sind von AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Der in diesem Produkt benutzte EPS File Import/Export Converter ist von Access Softek, Inc. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.