

Software Zum Kreieren Von Stickmotiven

PE#DESIGN *10*

Bedienungsanleitung



Informieren Sie sich vor Verwendung der Software in der Kurzanleitung über Installation und Upgrade der Software.
Lesen Sie vor Verwendung der Software außerdem dieses Benutzerhandbuch.
Wir empfehlen, dieses Dokument zum Nachschlagen griffbereit aufzubewahren.

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl unseres Produktes!

Vielen Dank, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben. Um eine optimale Leistung des Gerätes und einen sicheren und ordnungsgemäßen Betrieb zu gewährleisten, lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch, und bewahren Sie es gemeinsam mit der Kaufrechnung an einem sicheren Ort auf.

Lesen Sie die folgenden Informationen, bevor Sie das Produkt verwenden

Für das Entwerfen schöner Stickdesigns

- Mit diesem System können Sie eine Vielzahl an Stickdesigns erzeugen. Zudem unterstützt es eine größere Bandbreite an Stickattributeinstellungen (Stickdichte, Stichlänge usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch von Ihrer jeweiligen Nähmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten.

Für einen sicheren Betrieb

- Speichern Sie keine Dateien zum Übertragen oder Aufbewahren auf dem „PE-DESIGN Softwareschlüssel“.
- Stecken Sie den „PE-DESIGN-Softwareschlüssel“ nicht in die Nähmaschine ein.

Für eine höhere Lebensdauer

- Vermeiden Sie bei der Aufbewahrung des „PE-DESIGN Softwareschlüssels“ direktes Sonnenlicht und Orte mit hoher Luftfeuchtigkeit. Bewahren Sie den „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ nicht neben einer Heizung, einem Bügeleisen oder sonstigen heißen Gegenständen auf.
- Kein Wasser oder sonstige Flüssigkeiten auf den „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ schütten.
- Vermeiden Sie, dass der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ herunterfällt oder gestoßen wird.

Info zu Reparaturen oder Einstellungen

- Wenn eine Fehlfunktion auftritt oder eine Einstellung erforderlich ist, wenden Sie sich an ein Servicecenter in Ihrer Nähe.

Hinweis

- Da dieses „PE-DESIGN Softwareschlüssel“-Gerät für die Ausführung des Programms erforderlich ist, entspricht sein Ersatzwert dem Einzelhandelspreis der Software. Bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf, wenn Sie es nicht verwenden.
- Weder in dieser Bedienungsanleitung noch in der Kurzanleitung wird erläutert, wie man den Computer unter Windows® verwendet. Informationen hierzu finden Sie in den Windows®-Handbüchern.

Anmerkung zum Copyright

Windows® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Andere in der Bedienungsanleitung und in der Kurzanleitung erwähnte Produktnamen können Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen sein und werden hiermit anerkannt.

Vorsicht

Die zu diesem Produkt gehörende Software ist durch Urheberrechtsgesetze geschützt. Diese Software darf nur in Übereinstimmung mit den Urheberrechtsgesetzen verwendet und kopiert werden.

DIESE ANLEITUNGEN AUFBEWAHREN
Dieses Produkt ist für die Verwendung im Haushalt bestimmt.

Weitere Produktinformationen und Aktualisierungen finden Sie auf unserer Website unter:

<http://www.brother.com/> oder <http://support.brother.com/>

Inhalt2

Benutzung der Handbücher4

Unterstützung/Kundendienst5

- Technischer Kundendienst.....5
- Online-Registrierung5
- Prüfen auf die neueste Programmversion.....6

PE-DESIGN Softwareschlüssel7

Vergleich der mit PE-DESIGN 10 erstellten Datentypen8

Ausführen/Beenden von Anwendungen.....9

- Ausführen von Anwendungen9
- Beenden von Anwendungen9
- Der Start-Assistent10

Beschreibung der Programmfenster ... 11

- Das Layout & Editing-Fenster11
- Beispiel für Importieren von Stickdaten13

Grundlegende Softwareeinstellungen14

- Einstellungen der Stickmusterseite festlegen .14
- Stoff-Listenfeld verwenden.....17
- Festlegen von Bildschirm-Grundeinstellungen 18

Layout & Editing- Standardfunktionen.....22

- Lernprogramm 1: Formen zeichnen für
Stickmuster23
- Bearbeiten von Stickmustern31
- Festlegen der Garnfarben und Sticktypen für
Linien und Flächen.....46
- Formen zeichnen60
- Umformen von Stickmustern66
- Bearbeiten von Stichmustern71
- Prüfen von Stickmustern77
- Stickdesigns öffnen/importieren90
- Speichern und drucken95

Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten100

- Lernprogramm 2: Verwenden von
Schablonen.....101
- Schablonenfunktion104
- Lernprogramm 3: Texteingabe105
- Erweiterte Funktionen zur Texteingabe106
- Lernprogramm 4: Monogramme120
- Erweiterte Funktionen zur Eingabe von
Monogrammen123
- Lernprogramm 5: Muster mit „Namen einfügen“
erzeugen.....124
- Namen einfügen (Text ersetzen)127

Erstellen von Stickmustern mit Bildern130

- Stichassistent: Bild automatisch in ein
Stickdesign konvertieren131
- Lernprogramm 6-1: Automatisches Sticken...132
- Automatisches Sticken - Funktionen134
- Lernprogramm 6-2: Kreuzstich135
- Kreuzstich - Funktionen.....137
- Lernprogramm 6-3: Foto-Stich 1139
- Foto-Stich 1 - Funktionen142
- Lernprogramm 6-4: Foto-Stich 2144
- Foto-Stich 2 - Funktionen146
- Erweiterte Funktionen des Stichassistenten ...147
- Importieren von Bilddaten.....150
- Ändern von Bildeinstellungen.....152
- Lernprogramm 7: Drucken und Sticken.....154

Funktionen für spezielle Anwendungen.....160

- Lernprogramm 8-1: Erstellen von Applikationen....161
- Lernprogramm 8-2: Erstellen von gestickten
Flicken166
- Lernprogramm 8-3: Erstellen eines Cutwork-
Musters mit Netzstichfüllung.....169
- Verwendung der Cutwork-Funktionen173
- Lernprogramm 9-1: Erstellen von geteilten
Stickdesigns177
- Lernprogramm 9-2: Erstellen von Designs
für Mehrfachpositions-Stickrahmen183
- Lernprogramm 9-3: Sticken mit dem
Riesenrahmen188
- Festlegen/Speichern von benutzerdefinierten
Stickattributen.....192
- Handstickmuster-Werkzeug verwenden197

Übertragen von Daten 200

Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen	201
Vom Computer sticken mit der Link-Funktion	204

Design Center..... 210

Grundfunktionen von Design Center	211
Das Design Center-Fenster	221
Originalbildstufe	222
Linienbildstufe.....	224
Vektorbildstufe	226
Stickattributstufe	231

Design Database 240

Design Database-Fenster.....	241
Design Database starten	242
Organisieren von Stickmustern	243
Öffnen von Stickmustern	245
Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen	246
Suchen von Stickdesigns	251
Konvertieren von Stickdesigns in verschiedene Formate.....	252
Prüfen von Stickmustern	253
Ausgabe eines Stickmusterkataloges.....	255

Programmable Stitch Creator 258

Programmable Stitch Creator- Standardfunktionen	259
Erzeugen von Füll-/Stanzmustern	260
Bearbeiten eines Musters im Füll-/Stanzmodus.....	264
Erzeugen eines Motivstichmusters	266
Bearbeiten eines Musters im Motivmodus.....	269
Das Programmable Stitch Creator-Fenster ...	270
Öffnen einer Schablone.....	271
Vorschauenfenster	272
Speichern von Mustern.....	272
Ändern von Einstellungen.....	273

Font Creator 274

Font Creator-Standardfunktionen	275
Das Font Creator-Fenster.....	282
Öffnen einer Datei	284
Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone	285
Erstellen eines Buchstabens	287
Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens ...	288
Prüfen der erstellten Buchstabenmuster	289

Speichern von Buchstaben	291
Ändern von Einstellungen	292

Ergänzung 294

Für Grundfunktionen	295
Aktivierte Einstellungen	297
Ändern von verschiedenen Einstellungen ...	298
Zur effektiven Nutzung dieses Programms...	303

Menüs/Werkzeuge und Referenz ... 306

Layout & Editing.....	307
Design Center	312
Design Database	315
Programmable Stitch Creator	317
Font Creator.....	318
Stickattribute	320
Liste der Schriftarten.....	340
Fehlerdiagnose	344
Neue Funktionen von PE-DESIGN 10	346

Index..... 348

Benutzung der Handbücher

Mit dieser Software werden die folgenden Handbücher geliefert.

Kurzanleitung

Lesen Sie diese Anleitung vor Verwendung der Software durch. In dieser Anleitung werden für den ersten Einsatz der Software Anweisungen und notwendige Vorsichtsmaßnahmen beschrieben. Die zweite Hälfte enthält Lernprogramme zu Hauptfunktionen für das Erstellen von Stickmustern sowie Projektbeispiele.

Bedienungsanleitung

In diesem Handbuch wird die Verwendung der PE-DESIGN-Software beschrieben.

Lesen Sie zuerst „PE-DESIGN Softwareschlüssel“, „Ausführen/Beenden von Anwendungen“, „Vergleich der mit PE-DESIGN 10 erstellten Datentypen“, „Beispiel für Importieren von Stickdaten“ und „Beschreibung der Programmfenster“, um ein allgemeines Verständnis der Standardsoftware zu gewinnen.

Lesen Sie dann „Layout & Editing-Standardfunktionen“. In diesem Kapitel finden Sie Beispiele dafür, wie Sie Stickmuster mit grundlegenden Funktionen von Layout & Editing erstellen und Muster auf die Stickmaschine übertragen können. Erstellen Sie mit diesen Verfahren gleich richtige Stickmuster.

In den Kapiteln der jeweiligen Anwendung sind nützliche Funktionen und verschiedene Einstellungen beschrieben. Jeder anschauliche Titel ermöglicht Ihnen das schnelle Auffinden der Information, die Sie benötigen. In den Kapiteln mit Lernprogrammen können Sie mit den angegebenen Prozeduren die verschiedenen Funktionen üben und danach die detaillierten Beschreibungen lesen.

In den nachfolgenden Kapiteln finden Sie noch weitere Informationen. Lesen Sie bei Bedarf das entsprechende Kapitel.

Unterstützung/Kundendienst: Enthält Garantieinformationen für dieses Produkt und zusätzlich das Verfahren zur Softwareaktualisierung.

Ergänzung: Enthält Funktionsbeschreibungen, Informationen zu den im Dialogfeld **[Optionen]** verfügbaren Einstellungen sowie Tipps und Vorsichtsmaßnahmen zur Nutzung des vollen Funktionsumfangs der Software und darüber hinaus Verfahren zur Problemlösung.

Menüs/Werkzeuge und Referenz: Enthält Listen der Näharten, Stickattribute und Schriftarten sowie die verschiedenen Befehle.


Die Prozeduren in diesem Handbuch sind zur Verwendung in Windows® 8.1 geschrieben. Wird diese Software auf einem anderen Betriebssystem als Windows® 8.1 verwendet, können die Prozeduren und die Dialogfenster leicht abweichen.

■ Öffnen der Bedienungsanleitung (PDF-Format)

Dieses Benutzerhandbuch finden Sie auch im PDF-Format auf dem mitgelieferten „PE-DESIGN-Softwareschlüssel“. Die Bedienungsanleitung wird auch während der Programminstallation installiert.

Klicken Sie auf die NACH-UNTEN-TASTE in der unteren linken Ecke des Bildschirms **[Start]**, um **[Alle Apps]** anzuzeigen, und klicken Sie dann auf dem Bildschirm unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** auf

[Bedienungsanleitung]. (Für Benutzer von Windows® 7 oder Windows Vista®: Klicken Sie auf **[Alle Programme]**, dann auf **[PE-DESIGN 10]**, dann auf **[Bedienungsanleitung]**.)

Bei allen anderen Anwendungen außer Design Database, klicken Sie auf , dann auf **[Bedienungsanleitung]**.

In Design Database, klicken Sie auf **[Hilfe]** und dann auf **[Bedienungsanleitung]**.



- Adobe® Reader® ist für die Anzeige und zum Ausdrucken der PDF-Dateiversion der Bedienungsanleitung erforderlich.
- Wenn Adobe® Reader® nicht auf Ihrem Computer vorhanden ist, muss es installiert werden. Das Programm kann von der Adobe Systems Incorporated Website (<http://www.adobe.com/>) heruntergeladen werden.

Technischer Kundendienst


Bitte wenden Sie sich bei Problemen an den technischen Kundendienst. Die Adresse des technischen Kundendienstes in Ihrer Umgebung erfahren Sie auf der Brother-Website (<http://www.brother.com/>). Häufig gestellte Fragen (FAQ) und Informationen über Software-Aktualisierungen finden Sie im Brother Solutions Center unter <http://support.brother.com/>.



-
- Halten Sie die Informationen bereit, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden.
 - ◆ Achten Sie darauf, dass das Betriebssystem Ihres Computers auf dem neuesten Stand ist.
 - ◆ Notieren Sie Hersteller und Modell Ihres Computers und des Windows®-Betriebssystems. (Systemanforderungen siehe Kurzanleitung.)
 - ◆ Informationen über angezeigte Fehlermeldungen. Diese Informationen helfen, Ihre Fragen schneller zu beantworten.
 - ◆ Achten Sie darauf, dass PE-DESIGN 10 auf dem aktuellen Stand ist.
-

Online-Registrierung

Wenn Sie rechtzeitig über Upgrades informiert werden und Informationen über zukünftige Produktentwicklungen und -verbesserungen erhalten möchten, können Sie Ihr Produkt wie im Folgenden beschrieben auf einfache Weise online registrieren lassen.

Klicken Sie in Layout & Editing auf , dann auf **[Online-Registrierung]**, um den installierten Web-Browser zu starten und die Online-Registrierungsseite auf unserer Website zu öffnen.


Die Online-Registrierungsseite der Website wird angezeigt, wenn folgende Adresse in der Adressleiste des Browsers eingegeben wird.

<http://www.brother.com/registration/>



Die Online-Registrierung ist in bestimmten Ländern und Regionen nicht möglich.

Prüfen auf die neueste Programmversion

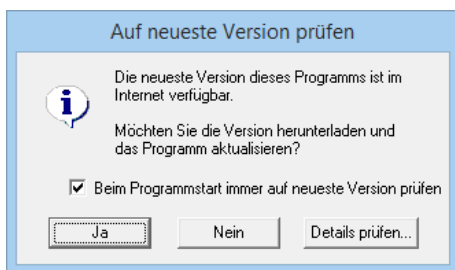
Klicken Sie auf  in Layout & Editing und anschließend auf **[Auf Updates prüfen]**.

Die Software wird darauf überprüft, ob es die neueste Version ist.

Wenn die unten dargestellte Meldung angezeigt wird, verwenden Sie die neueste Version.



Wenn die unten dargestellte Meldung angezeigt wird, verwenden Sie nicht die neueste Version. Klicken Sie auf **[Ja]** und laden Sie anschließend die neueste Software-Version von der Website herunter.

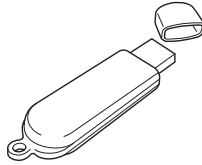



Wenn das Kontrollkästchen **[Beim Programmstart immer auf neueste Version prüfen]** aktiviert ist, wird die Software beim Programmstart darauf überprüft, ob eine neuere Version verfügbar ist.

PE-DESIGN Softwareschlüssel

Damit PE-DESIGN 10 verwendet werden kann, muss der enthaltene „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ in einen USB-Anschluss des Computers eingesteckt sein.

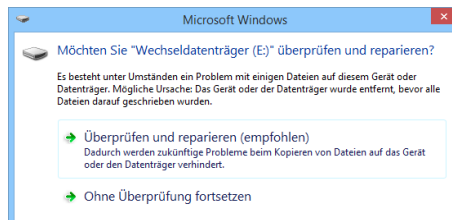
Der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ verhindert nicht autorisierte Verwendung dieser Software. Die Software kann nicht gestartet werden, wenn der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ nicht eingesteckt ist.



- Der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ kann nicht als USB-Datenträger verwendet werden. Speichern Sie keine Stickmusterdateien auf dem „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ zur Übertragung oder Speicherung.
- Wenn der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ in einen USB-Anschluss des Computers eingesteckt wird, wird das Dialogfeld **[Automatische Wiedergabe]** angezeigt. Verwenden Sie dieses Dialogfeld nicht. Klicken Sie auf , um das Dialogfeld zu schließen, und starten Sie dann PE-DESIGN 10.



- Wenn die Meldung „Möchten Sie Wechseldatenträger (E:) überprüfen und reparieren?“ angezeigt wird, wählen Sie **[Ohne Überprüfung fortsetzen]** und starten Sie anschließend PE-DESIGN 10. Die Laufwerksbezeichnung für den Wechseldatenträger variiert je nach Computer.



- Klicken Sie zum Trennen des „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ vom Computer auf **[Start] - [Computer]**, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ und klicken Sie dann auf **[Auswerfen]**.
- Formatieren Sie den „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ nicht.
- Wir empfehlen, die Software zu sichern, damit Sie bei unerwarteten Problemen vorbereitet sind.

Vergleich der mit PE-DESIGN 10 erstellten Datentypen

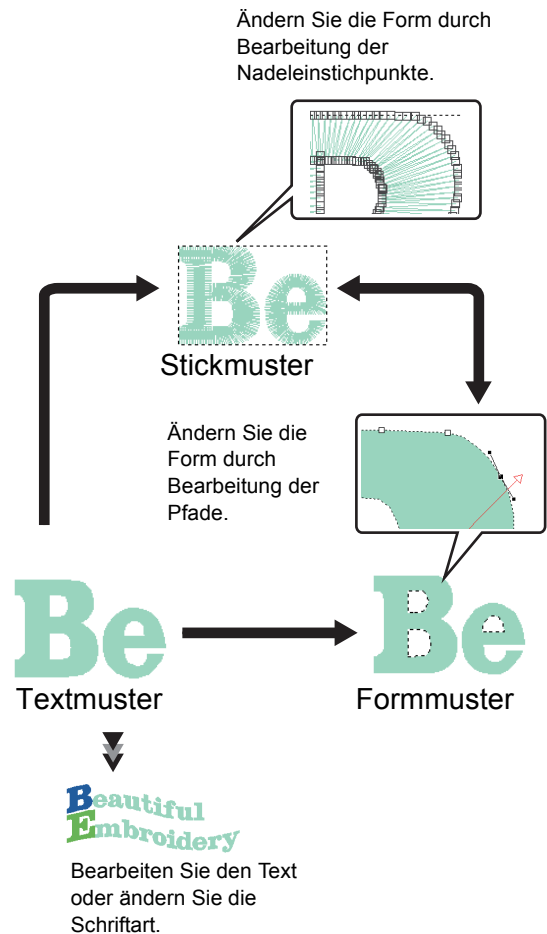
Es werden drei Datentypen in PE-DESIGN 10 verwendet.

Stickmuster: Interne Stickdaten (erstellt durch eine Konvertierung in PE-DESIGN 10)

Textmuster: Daten, die mit den Werkzeugen **[Text]** erstellt wurden

Formmuster (Umrandungsmuster): Daten, die mit den Werkzeugen **[Formen]** erstellt wurden. Eine einheitliche Stickrichtung bzw. mehrere Stickrichtungen werden auf eine ganze Fläche angewandt.

Jeder Datentyp kann wie unten gezeigt in einen anderen Typ konvertiert werden. Die Pfeile geben an, in welchen Richtungen die Daten konvertiert werden können. Die Methoden zur Bearbeitung variieren je nach Datentyp.

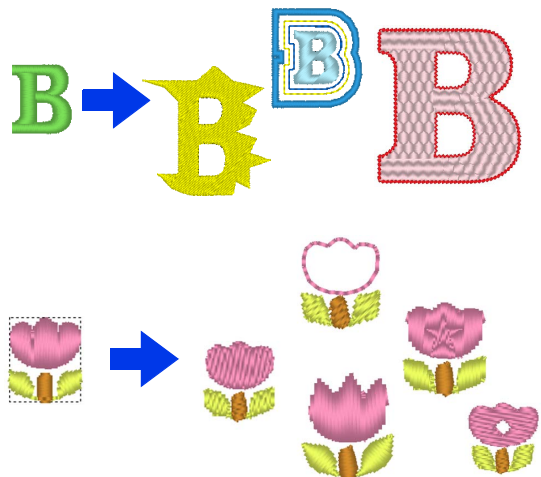


zum Beispiel Schriftart oder Transformationsform) und Stickattribute festlegen.

Formmuster

Sie können Flächenstich und Randnahtstich sowie Stickattribute festlegen, Pfade bearbeiten (durch Verschieben/Löschen von Punkten, Umformung durch Verschieben von Ziehpunkten oder durch Aufteilen/Verbinden von Linien in den Punkten), die Stickrichtung ändern, Stanzmuster eingeben/bearbeiten, Relief-/Gravureffekte anwenden, überlappende Bereiche entfernen/zusammenführen, Aussparungen aktivieren, Umrandungen aufteilen sowie Versatzlinien und Blumenmuster erstellen.

Wenn zum Beispiel ein Stickmuster in Formen konvertiert wird, können die Sticktypen und die Stickattribute geändert werden, und die Formen lassen sich einfach bearbeiten und in der Größe ändern. Wenn ein Textmuster in Formen konvertiert wird, können die Stickrichtung und die Zeichenformen bearbeitet und Versatzlinien erstellt werden.



Funktionen, die bei einem Datentyp nicht verfügbar sind, können ausgeführt werden, nachdem die Daten in einen anderen Typ konvertiert wurden. Konvertieren Sie die Daten in den Typ, bei dem Sie die erforderlichen Funktionen zum Erstellen der gewünschten Stickdaten ausführen können.

Stickmuster

Sie können Punkte (Nadeleinstichpunkte) bearbeiten (Umformen durch Verschieben/Löschen von Punkten oder Aufteilen/Verbinden von Linien in den Punkten) und Stiche aufteilen; Flächenstich und Randnahtstich sowie Stickattribute können Sie jedoch nicht festlegen.

Textmuster

Sie können den Text durch Eingeben/Löschen von Zeichen bearbeiten, Textattribute festlegen (wie

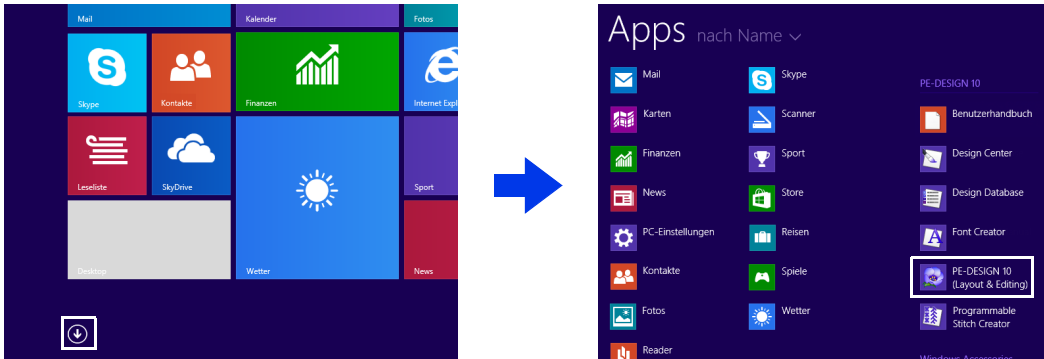
Ausführen/Beenden von Anwendungen

Ausführen von Anwendungen

Klicken Sie auf die NACH-UNTEN-TASTE in der unteren linken Ecke des Bildschirms **[Start]**, um **[Alle Apps]** anzuzeigen, und klicken Sie dann auf dem Bildschirm unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** auf **[PE-DESIGN 10 (Layout & Editing)]**.

Beim Starten der Anwendung erscheint der Start-Assistent.

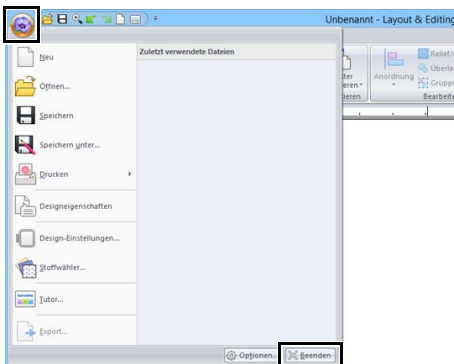
▶▶ „Der Start-Assistent“ auf Seite 10



Für Benutzer von Windows® 7 oder Windows Vista®: Klicken Sie auf , dann auf **[Alle Programme]**, dann auf **[PE-DESIGN 10]** und klicken Sie anschließend auf **[PE-DESIGN 10 (Layout & Editing)]**.

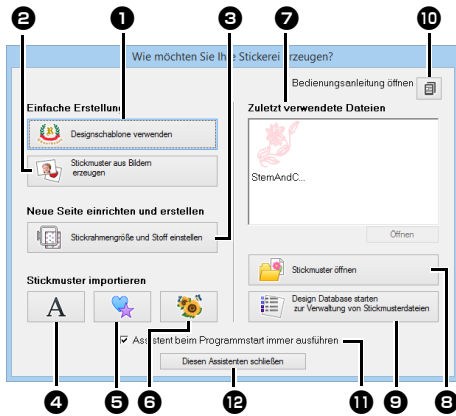
Beenden von Anwendungen

Klicken Sie auf , dann auf **[Beenden]**.



Der Start-Assistent

Beim Starten von [Layout & Editing] erscheint der folgende Assistent.



1 Designschablone verwenden
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um [Schablonen-Assistent] zu starten.




▶▶ „Lernprogramm 2: Verwenden von Schablonen“ auf Seite 101

2 Stickmuster aus Bildern erzeugen
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Assistenten zum Erstellen eines Stickmusters von einem Bild zu starten.

▶▶ „Stichassistent: Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren“ auf Seite 131 und „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 150

3 Stickrahmengröße und Stoff einstellen
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Größe der Designseite (Größe des Stickrahmens) einzustellen. Sie können den Stoff auswählen, den Sie besticken möchten, und die für diesen Stoff geeigneten Stickattribute einstellen.

▶▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14 und „Laden einer Gruppe von Einstellungen aus der Liste“ auf Seite 192

4 , **5** , **6** 
Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um das auf der Schaltfläche gezeigte Muster im Fensterbereich [Importieren] zu importieren.


7 Zuletzt verwendete Dateien
Wählen Sie eine der Miniaturansichten der zuletzt verwendeten Dateien aus der Liste aus, und klicken Sie anschließend auf [Öffnen], um die Datei zu laden.

8 Stickmuster öffnen
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Stickdatendatei (.pes) zu öffnen.

▶▶ „Layout & Editing-Datei öffnen“ auf Seite 90

9 Design Database starten zur Verwaltung von Stickmusterdateien
Klicken Sie auf dieser Schaltfläche, um Design Database zu starten.

▶▶ „Design Database“ auf Seite 240

10 
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Bedienungsanleitung (im PDF-Format) zu öffnen.

11 Assistent beim Programmstart immer ausführen
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Assistent bei jedem Starten von „Layout & Editing“ gestartet werden soll.


12 Diesen Assistenten schließen
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Start-Assistenten ohne Ausführen einer Funktion zu schließen.



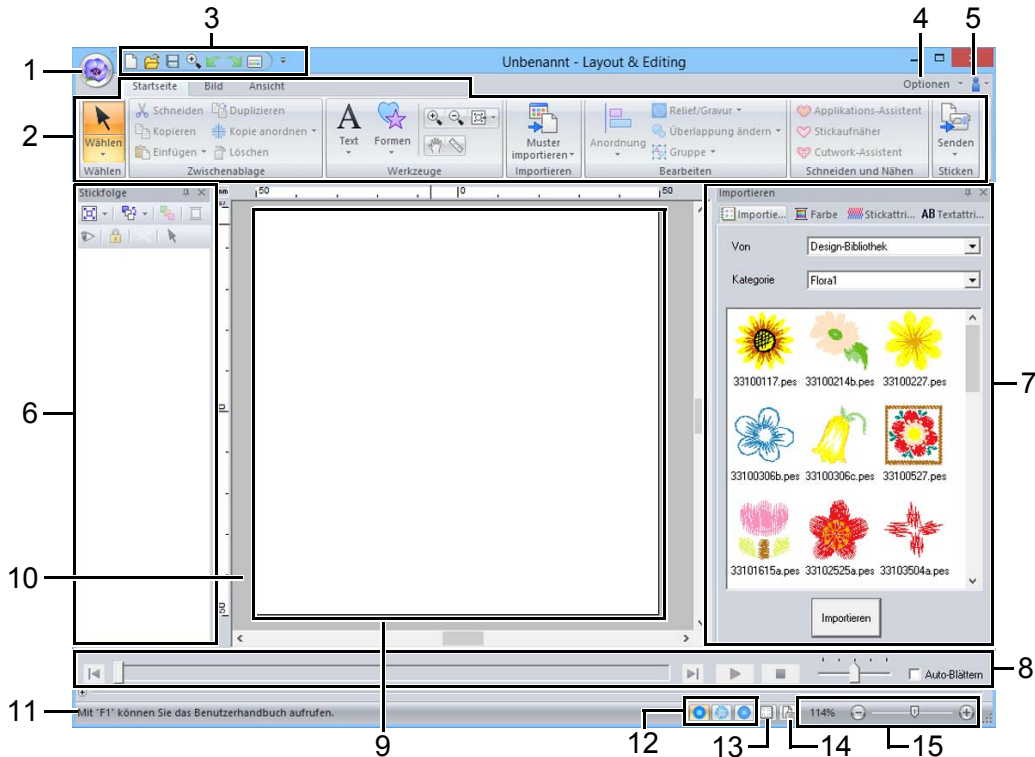
Um den Assistenten während der Verwendung von [Layout & Editing] zu öffnen, klicken Sie auf



oben im Fenster (in der [Symbolleiste für

den Schnellzugriff]) oder klicken Sie auf  und wählen Sie dann [Tutor] aus dem Befehlsmenü.

Das Layout & Editing-Fenster



1 Schaltfläche „Anwendung“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige eines Menüs mit Befehlen zur Dateiverarbeitung, wie zum Beispiel **[Neu]**, **[Speichern]**, **[Drucken]** und **[Design-Einstellungen]**.

2 Menüband

Klicken Sie oben auf eine Registerkarte, um die entsprechenden Befehle anzuzeigen. Wählen Sie den gewünschten Befehl anhand des Namens unter **jeder** Gruppe aus. Wenn Sie auf einen Befehl klicken, der mit ∇ markiert ist, wird ein Menü angezeigt, das eine Auswahl von Befehlen enthält. Je nach ausgewähltem Werkzeug oder Stickmuster können auch einige andere Registerkarten erscheinen. Diese Registerkarten enthalten verschiedene Befehle zur Ausführung von Funktionen mit dem aktiven Werkzeug oder dem Stickmuster.

Beispiel: Wenn das Werkzeug „Formen (Rechteck)“ ausgewählt ist



3 Symbolleiste für den Schnellzugriff

Diese Symbolleiste enthält die am häufigsten verwendeten Befehle. Da diese Symbolleiste unabhängig von der gerade gewählten Menüband-Registerkarte immer angezeigt wird, können Ihre am häufigsten verwendeten Befehle durch Hinzufügen noch einfacher aufgerufen werden.

►► „Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff“ auf Seite 300

4 Schaltfläche „Optionen“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um andere Anwendungen zu starten, und zur Festlegung von Anwendungseinstellungen, wie z. B. die Anwender-Garntabelle.

5 Schaltfläche „Hilfe“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige der Bedienungsanleitung und von Informationen über das Programm.

6 Fensterbereich „Stickfolge“

In diesem Fensterbereich wird die Stickreihenfolge angezeigt. Durch Klicken auf die Schaltflächen am Fenster oben können Sie die Stickreihenfolge oder die Garnfarbe ändern.

7 Fensterbereiche Importieren/Farbe/ Stickattribute/Textattribute

Dieser Fensterbereich enthält Registerkarten für das Importieren von Stickmustern sowie die Festlegung von Garnfarben, Stickattributen und Textattributen. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um die verfügbaren Parameter anzuzeigen.

8 Fensterbereich „Stichsimulator“

Der Stichsimulator zeigt, wie das Stickmuster von der Maschine gestickt und wie die Stickerei aussehen wird.

9 Designseite

Der eigentliche Bereich der Arbeitsfläche, der gespeichert und bestickt werden kann.

10 Arbeitsbereich

11 Statusleiste

Auf der Statusleiste wird die Größe der Stickdaten, die Stichanzahl oder eine Beschreibung des ausgewählten Befehls angezeigt.

12 Schaltflächen „Ansichtsmodus“

Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um den Modus „Ansicht“ zu ändern.

13 Schaltfläche „Gitter zeigen“

Klicken zum Anzeigen/Ausblenden des Gitters.

14 Schaltfläche „Eigenschaften des Stickmustergenerators“

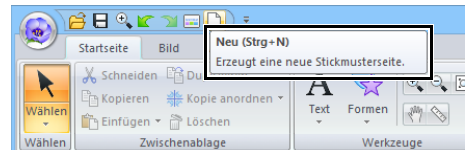
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Dialogfeld mit Stickinformationen der Stickdaten aufzurufen.

15 Zoom-Schiebereglern

Zeigt den aktuellen Vergrößerungsfaktor an. Klicken Sie darauf, um einen Wert für den Vergrößerungsfaktor einzugeben. Durch Ziehen des Schiebers können Sie den Vergrößerungsfaktor ebenfalls ändern.



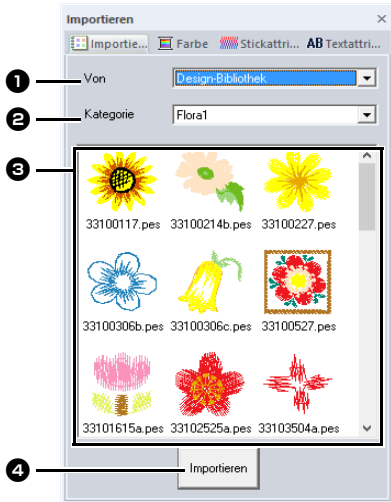
- Die Fensterbereiche 6, 7 und 8 können in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]** auf der Registerkarte **[Ansicht]** ein- bzw. ausgeblendet werden. Außerdem können diese Fensterbereiche als separate Dialogfenster (Unverankert) oder an das Hauptfenster angehängt (Andocken) dargestellt werden.
- Setzen Sie den Mauszeiger auf einen Befehl, um einen Bildschirmtipp mit einer Beschreibung des Befehls und Anzeige des Tastaturbefehls anzuzeigen.



Beispiel für Importieren von Stickdaten

Verwenden des Fensterbereiches „Importieren“

Stickdaten können im Fensterbereich **[Importieren]** importiert werden.



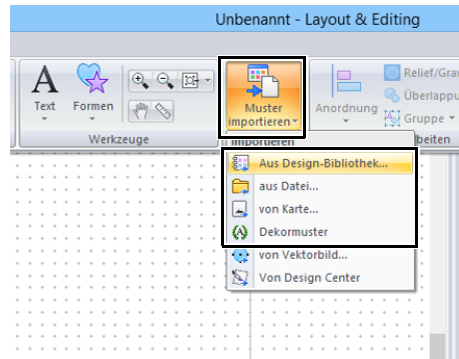
- 1 **Von**
Wählen Sie den Musterspeicherort.
- 2 **Kategorie**
Wählen Sie eine Musterkategorie. Es werden die Kategorien des im Listenfeld **[Von]** ausgewählten Musterspeicherorts aufgelistet.
- 3 Die Muster in der Kategorie, die im Listenfeld **[Kategorie]** ausgewählt wurde, werden in der Liste angezeigt. Wenn Sie auf ein Muster zeigen und die linke Maustaste gedrückt halten, wird ein gepunktetes Feld in der Designseite angezeigt. So können Sie die Größe des Musters überprüfen.
- 4 **Importieren**
Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das ausgewählte Muster zu importieren.



- Das Muster kann auch durch Doppelklicken auf das Muster in der Liste oder durch Ziehen des Musters auf die Designseite importiert werden.
 - Es ist nicht möglich, mehrere Dateien für den gleichzeitigen Import zu markieren.
- „Von einem Ordner“ auf Seite 91 und „Von einer Stickkarte“ auf Seite 92

Verwenden von Importbefehlen

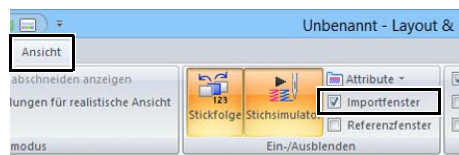
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[Aus Design-Bibliothek]**, **[aus Datei]**, **[von Karte]** oder **[Dekormuster]** im Menü **[Importieren]**.



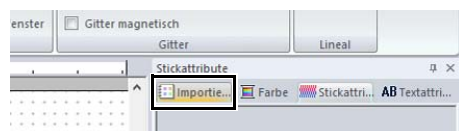
→ Der Fensterbereich **[Importieren]** wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.



Der Fensterbereich **[Importieren]** kann auch durch Aktivieren des Kontrollkästchens **[Importfenster]** auf der Registerkarte **[Ansicht]** angezeigt werden.




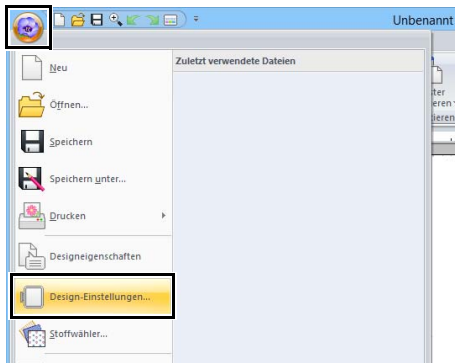
Wenn der Fensterbereich **[Farbe]**, der Fensterbereich **[Stickattribute]** oder der Fensterbereich **[Textattribute]** angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **[Importieren]**, um den Fensterbereich **[Importieren]** aufzurufen.



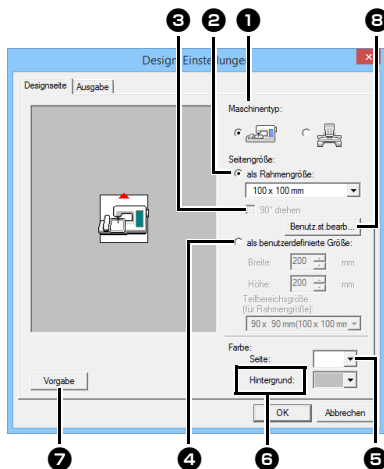
Einstellungen der Stickmusterseite festlegen

Farbe und Größe der Designseite können geändert werden. Sie können die Größe für eine Designseite entsprechend der Rahmengröße auswählen, die Sie für Ihre Stickmaschine verwenden. Die Festlegung einer benutzerdefinierten Größe der Designseite für Stickmuster, die aufgeteilt und in mehreren Abschnitten gestickt werden, ist ebenfalls möglich.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.



- 2 Geben Sie die Einstellungen für die Designseite ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.

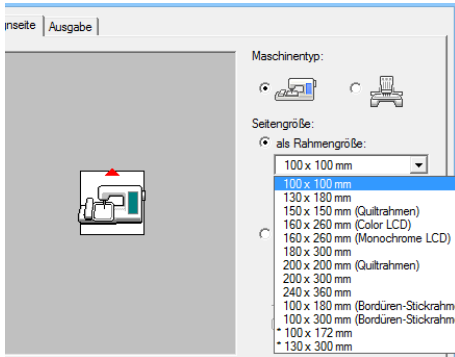


- 1 **Maschinentyp**
Wählen Sie Ihren Maschinentyp. Die im Listenfeld **[Seitengröße]** verfügbaren Einstellungen variieren je nach ausgewähltem Maschinentyp.
- 2 **als Rahmengröße**
Wählen Sie aus dem Listenfeld die gewünschte Rahmengröße.
- 3 **90° drehen**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Muster in einer Designseite um 90° zu drehen.

- 4 **als benutzerdefinierte Größe**
Geben Sie für aufgeteilte Stickmuster eine benutzerdefinierte Größe ein. Wählen Sie diese Option, und geben Sie anschließend die gewünschte Breite und Höhe für die Designseite ein oder wählen Sie sie aus.
▶ „Lernprogramm 9-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns“ auf Seite 177
- 5 **Seite**
Wählen Sie die gewünschte Farbe für die Designseite.
- 6 **Hintergrund**
Wählen Sie die gewünschte Farbe für den Arbeitsbereich.
- 7 **Vorgabe**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
- 8 **Benutz.st.bearb**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **[Einstellungen für Benutzerstickrahmen]** aufzurufen, in dem eine benutzerdefinierte Rahmengröße hinzugefügt werden kann. Der hinzugefügte Benutzerstickrahmen erscheint unten am Ende der Liste.
▶ „Benutzerdefinierte Rahmengröße festlegen“ auf Seite 15



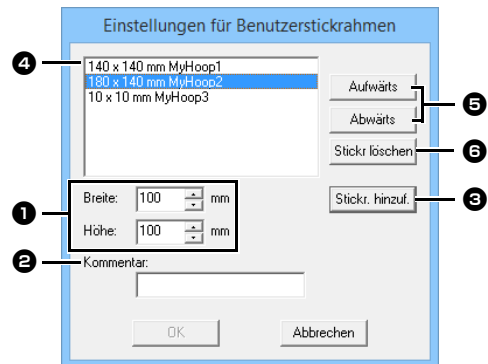
- Die Größen **130 × 300 mm** und **100 × 172 mm**, auf der Designseite, markiert mit „*“, werden benötigt, um besonders große Stickmuster mit einem speziellen Stickrahmen zu stecken, der in drei verschiedenen Positionen an der Maschine befestigt wird.



► *„Lernprogramm 9-2: Erstellen von Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen“ auf Seite 183*

- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Wenn ein Kappenrahmen, Zylinderrahmen oder Runder Rahmen ausgewählt ist, kann die Designseite nicht um 90° gedreht werden.

Benutzerdefinierte Rahmengröße festlegen



- Breite, Höhe**
Geben Sie die Größe des Rahmens ein, der hinzugefügt werden soll.
- Kommentar**
Ein in diesem Feld eingegebener Text erscheint neben der Größe.
- Stickr. hinzuf.**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Rahmengröße hinzuzufügen.
- Liste der Benutzerstickrahmen**
Die hinzugefügte Rahmengröße erscheint in der Liste. Markieren Sie eine Rahmengröße in dieser Liste, um die Anzeigereihenfolge zu ändern oder um sie zu löschen.
- Aufwärts, Abwärts**
Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die markierte Rahmengröße um eine Position nach oben oder unten in der Anzeigereihenfolge zu verschieben.
- Stickr löschen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte Rahmengröße zu entfernen.

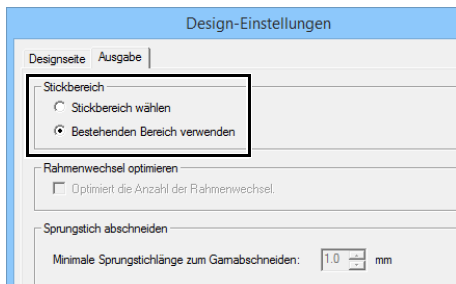


- Ein Benutzerstickrahmen kann nicht um 90° gedreht werden.
- Ein Benutzerstickrahmen kann nicht im Listenfeld „Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)“ unter „als benutzerdefinierte Größe“ hinzugefügt werden.
- Erstellen Sie keinen Benutzerstickrahmen, der größer ist als der Stickrahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Stickdaten, die in einem Benutzerstickrahmen erzeugt worden sind, können nicht in einem Format für eine frühere Version gespeichert werden.

Stickbereich festlegen

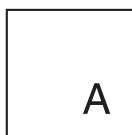
Das auf der Designseite gezeichnete Muster wird je nach Einstellung für den Stickbereich unterschiedlich gestickt.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ausgabe]**.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Stickbereich (**[Stickbereich wählen]** oder **[Bestehenden Bereich verwenden]**).

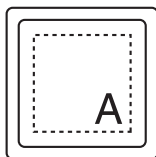


Stickbereich wählen

Die Muster werden so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der Designseite ausgerichtet ist. Die Abmessungen des Musters stimmen mit der Größe der Designseite überein. Sie können hierbei das Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine kaum noch verschieben.



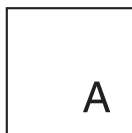
Designseite (auf dem Bildschirm)



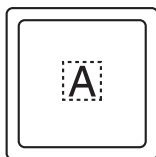
Stickbereich = Stickbereich wählen

Bestehenden Bereich verwenden

Die Muster werden so gestickt, dass die Nadelposition bei Stickbeginn mit der Mitte der tatsächlichen Mustergröße ausgerichtet ist. Die tatsächliche Mustergröße wird beibehalten. In diesem Fall können die Muster in der Layout-Anzeige Ihrer Stickmaschine in stärkerem Umfang verschoben werden.



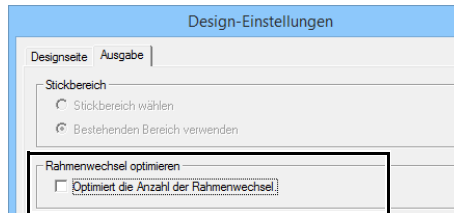
Designseite (auf dem Bildschirm)



Stickbereich = Bestehenden Bereich verwenden

Rahmenwechsel optimieren


Diese Einstellung kann ausgewählt werden, wenn ein Mehrfachpositionsrahmen (100 × 172 mm oder 130 × 300 mm) für die Größe der Designseite eingestellt ist.

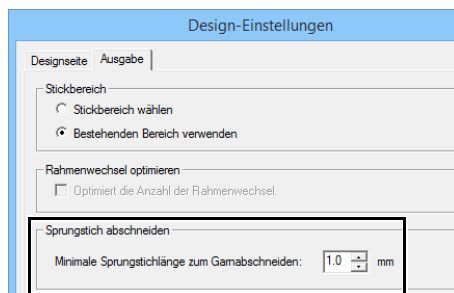


Aktivieren Sie das Kontrollkästchen zur Optimierung der Stickreihenfolge/Reihenfolge der Rahmenwechsel, damit die Rahmenwechsel auf ein Minimum reduziert werden.

Das verringert das Risiko von Fehlausrichtungen im Stickmuster oder ungleichmäßigen Stichen durch zu häufiges Wechseln der Rahmenposition.

Sprungstich abschneiden

Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen eingegeben werden können, wählen Sie  unter **[Maschinentyp]** im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]**.



Geben Sie die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden ein.



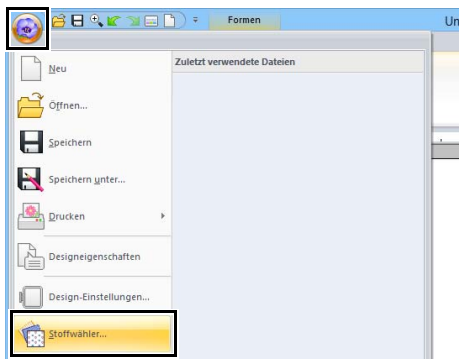
Diese Einstellungen werden bei anderen Stickmaschinen nicht angewandt. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maschine.

- „Sprungstich abschneiden“ auf Seite 87, „Festlegen der Schneideinstellungen in Layout & Editing“ auf Seite 297 und „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen“ auf Seite 302

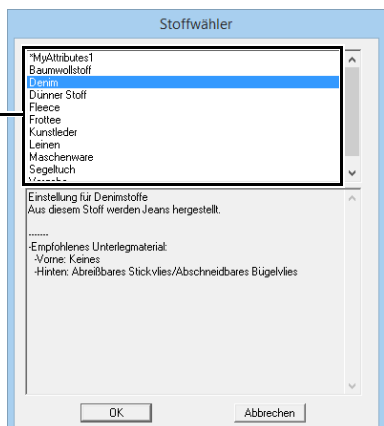
Stoff-Listenfeld verwenden

Eine Gruppe von Stickattributeinstellungen, die für die wichtigsten Stoffarten geeignet sind, können im Dialogfeld **[Stoffwähler]** geladen werden. Wählen Sie den Stoff, den Sie besticken möchten, um eine Beschreibung des Stoffes und Hinweise zum Sticken aufzurufen.

1 Klicken Sie auf , dann auf **[Stoffwähler]**.



2 Wählen Sie die Gruppe von Einstellungen, die Sie laden möchten.



1 Wählen Sie die Art des Stoffes, den Sie besticken möchten, um die für diesen Stoff empfohlenen Einstellungen festzulegen.
Bei der Auswahl einer Stoffart erscheint eine Beschreibung.

3 Klicken Sie auf **[OK]**.

Bei Eingabe von Formen und Text werden die für den ausgewählten Stoff empfohlenen Stickattribute eingestellt.

▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54




- Die Stickattribute importierter Formen und Texte werden nicht geändert.
- Sticken Sie eine Probe, bevor Sie mit dem Sticken Ihres Projektes beginnen.

▶▶ „Für Grundfunktionen“ auf Seite 295



Originaleinstellungen können gespeichert und später im **[Stoffwähler]** verwendet werden.

Klicken Sie auf  in der Registerkarte **[Stickattribute]**, dann auf **[Speichern unter]** und anschließend auf **[OK]**, ohne den Namen für die Einstellungen zu ändern. Bei der Gruppe von Einstellungen, die Sie gespeichert haben, erscheint „*“ neben dem Namen.

▶▶ „Speichern der Einstellungen in einer Liste“ auf Seite 192

Festlegen von Bildschirm-Grundeinstellungen

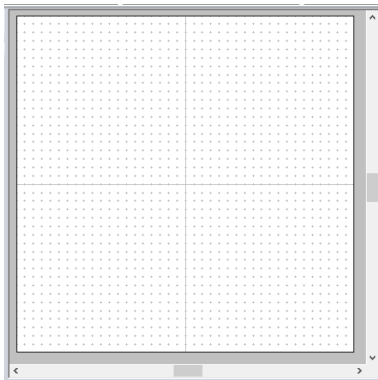
Gittereinstellungen ändern

Sie können ein Gitter aus gepunkteten oder durchgezogenen Linien anzeigen oder verbergen, und der Gitterabstand kann angepasst werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Legen Sie die Gittereinstellungen fest.



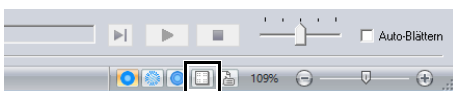
- 1 **Gitter zeigen**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Gitter anzuzeigen.



- 2 **mit Achsen**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Gitter mit durchgezogenen Linien anzuzeigen.
- 3 **Intervall**
Legen Sie den Gitterabstand fest.
- 4 **Gitter magnetisch**
Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Muster am Gitter auszurichten. Gitter magnetisch wirkt unabhängig davon, ob das Gitter angezeigt wird oder nicht.



Mit der Schaltfläche  kann das Gitter auch ein- bzw. ausgeblendet werden.

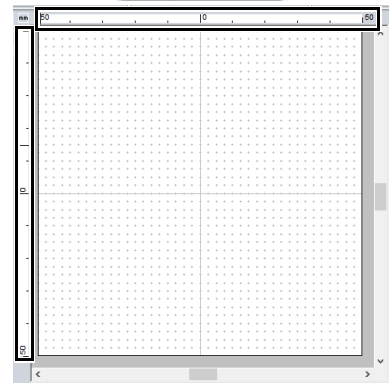


Linealeinstellungen ändern

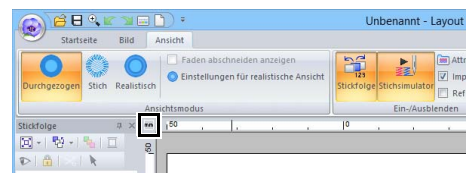
Das Lineal kann ein- oder ausgeblendet werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Um das Lineal anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Lineal]** in der Gruppe **[Lineal]**.

Um das Lineal auszublenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Lineal]**.



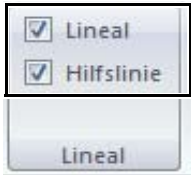
Klicken Sie auf **mm**, um die Maßeinheiten zwischen Millimeter und Zoll umzuschalten.



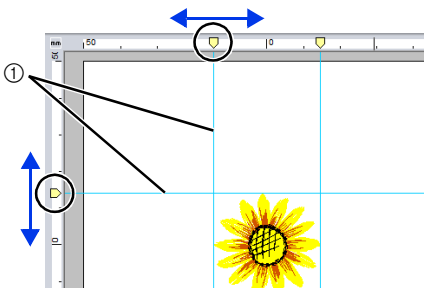
Ändern der Hilfslinieneinstellungen

Hilfslinien können auch bei Anzeige des Lineals verwendet werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Lineal]** und dann das Kontrollkästchen **[Hilfslinie]** in der Gruppe **[Lineal]**.



- 3 Klicken Sie auf ein Lineal in der Designseite.
→ erscheint und eine Hilfslinie wird gezeichnet.



- ① Hilfslinie
- Um eine Hilfslinie zu verschieben, ziehen Sie .
- Um eine Hilfslinie zu löschen, klicken Sie auf .



- Bei jedem Klicken auf das Lineal wird eine Hilfslinie hinzugefügt. Darüber hinaus können jeweils bis zu 100 Hilfslinien zu den horizontalen und vertikalen Linealen hinzugefügt werden.
- Beim Ziehen einer Hilfslinie wird ihre Position in der Statusleiste angezeigt.
- Wenn das Kontrollkästchen **[Lineal]** oder **[Hilfslinie]** deaktiviert wird, werden die Hilfslinien ausgeblendet.
- Wenn sowohl das Kontrollkästchen **[Gitter zeigen]** als auch das Kontrollkästchen **[Gitter magnetisch]** aktiviert sind, werden die Hilfslinien entlang der Gitterlinien hinzugefügt/verschoben.

►► „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 18

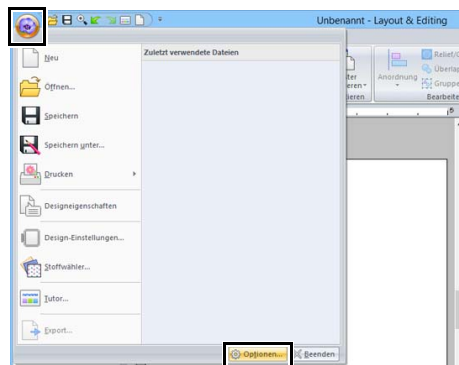


Beim Speichern eines Musters werden die Hilfslinien mit dem Muster gespeichert. Jedoch werden die Hilfslinien gelöscht, wenn das Muster im Format einer früheren Version als Version 10 gespeichert wird.

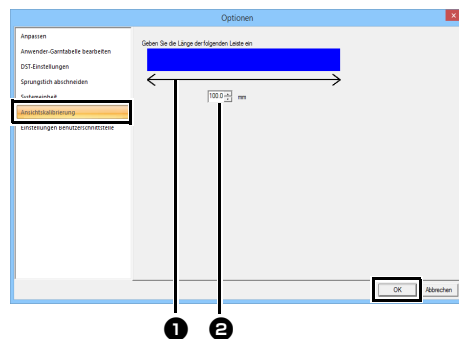
Einstellen der Maße am Bildschirm (Ansichtskalibrierung)

Maße können so eingestellt werden, dass Objekte in derselben Größe wie die reale Stickerei bei einem Vergrößerungsfaktor von 100% angezeigt werden. Eine einmal abgeschlossene Einstellung ist später nicht mehr erforderlich.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Optionen]**.



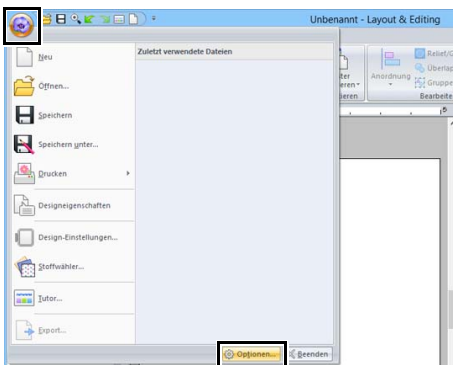
- 2 Klicken Sie auf **[Ansichtskalibrierung]**. Messen Sie die Länge von ① mit einem Lineal am Bildschirm. Geben Sie dann diesen Wert in ② ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.



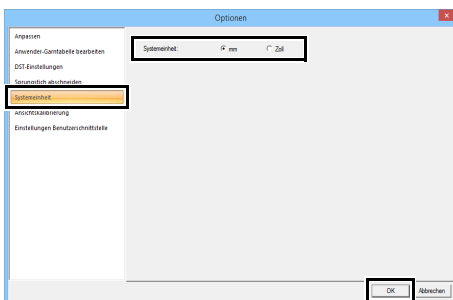
Achten Sie darauf, die Länge in Millimetern einzugeben. Ein Wert in Zoll ist nicht gültig.

Systemeinheit

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Optionen]**.



- 2 Klicken Sie auf **[Systemeinheit]** und wählen Sie die gewünschten Maßeinheiten (**[mm]** oder **[Zoll]**).



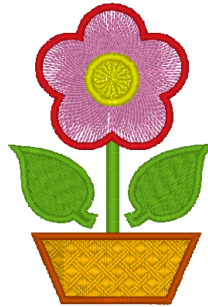
Layout & Editing-Standardfunktionen

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Layout & Editing beschrieben, wie z. B. das Zeichnen von Formen, Bearbeiten von Stickdesigns, Festlegen von Stickattributen, Speichern und Drucken von Dateien.

Lernprogramm 1: Formen zeichnen für Stickmuster

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie verschiedene Formen zur Erzeugung von Stickmustern kombinieren können.

Mit dem Werkzeug „Umrandung“ zeichnen Sie den Stiel. Anschließend erstellen Sie Blätter, Blüte und Blumentopf durch Importieren von Formmustern.



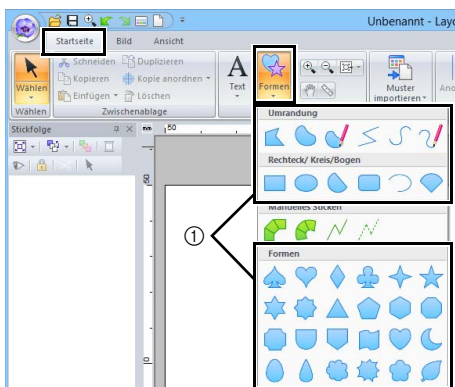
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_1.

Schritt 1	Formen zeichnen, importieren und verschieben
Schritt 2	Formen duplizieren, kippen und verschieben
Schritt 3	Aussparungen festlegen
Schritt 4	Ein Muster auf Stiche anwenden
Schritt 5	Punkte bearbeiten und Formen modifizieren

Schritt 1 Formen zeichnen, importieren und verschieben

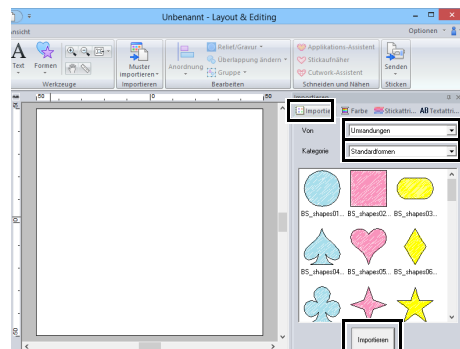
Formen können entweder mit den Werkzeugen „Formen“ gezeichnet oder durch Importieren von Beispielformmustern erstellt werden.

- Um eine Form zu zeichnen, wählen Sie ein Werkzeug „Formen“ und ziehen Sie dann den Mauszeiger in der Designseite, um die Form zu zeichnen.

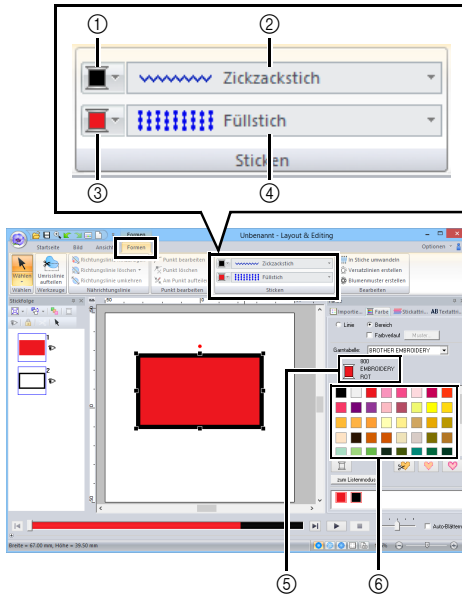


① Werkzeuge „Formen“

- Um eine Form zu importieren, wählen Sie **[Umrandungen]** im Listenfeld **[Von]** im Fensterbereich **[Importieren]**, dann **[Standardformen]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Wählen Sie die Form und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.




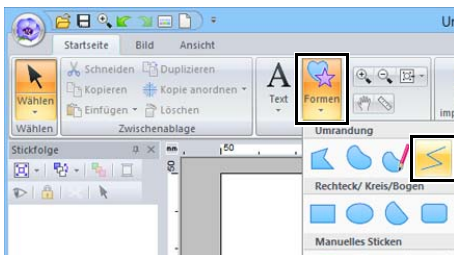
Legen Sie die Sticktypen für die Form auf der Registerkarte **[Formen]** fest und die Garnfarben auf der Registerkarte **[Formen]** oder im Fensterbereich **[Farbe]**.



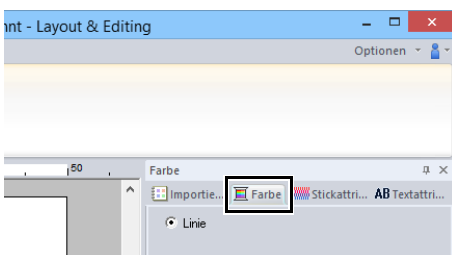
- ① Randnahtfarbe, Schaltfläche
- ② Randnahtstich, Pulldown-Menü
- ③ Flächenfarbe, Schaltfläche
- ④ Flächenstich, Pulldown-Menü
- ⑤ Garnfarbe und Farbnamen wählen
- ⑥ Garnfarbenpalette

1 Zeichnen Sie den Stiel.

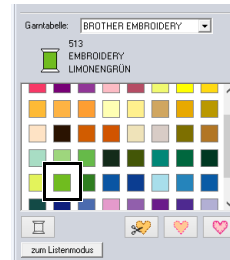
- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- (B) Klicken Sie auf **[Formen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf .



- (C) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Farbe]**, um die Farbpalette anzuzeigen.



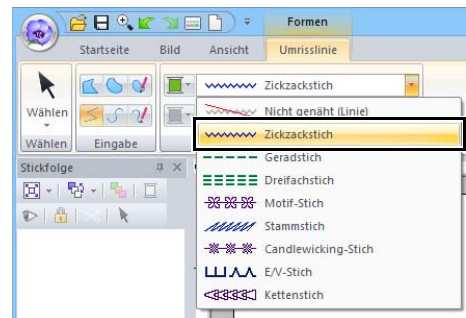
- (D) Klicken Sie auf **[LIMONENGRÜN]**. Wenn die gewünschte Farbe nicht angezeigt wird, verschieben Sie die Bildlaufleiste, bis sie erscheint.



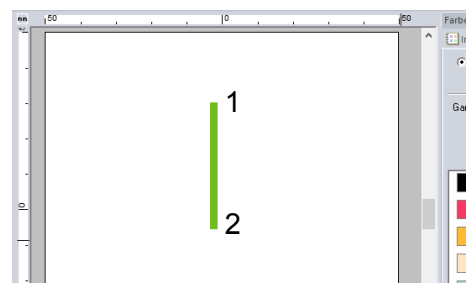
Um die Garnfarben in einer Liste anzuzeigen, damit die gewünschte Farbe leichter gefunden werden kann, klicken Sie auf **[zum Listenmodus]**.

►► „Sticktyp einstellen“ auf Seite 49

- (E) Klicken Sie in das Listenfeld **[Randnahtstich]** und wählen Sie dann **[Zickzackstich]**.



- (F) Markieren Sie den Startpunkt **1** und doppelklicken Sie dann auf den Endpunkt **2**.

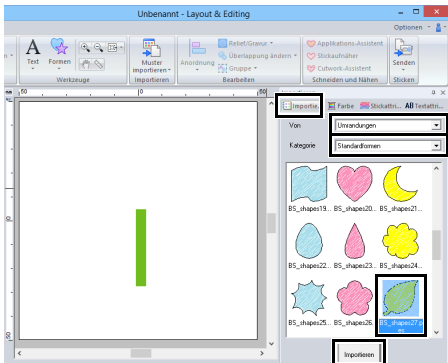




Farbe, Stickattribute und Größe können auch nach dem Zeichnen der Form geändert werden.

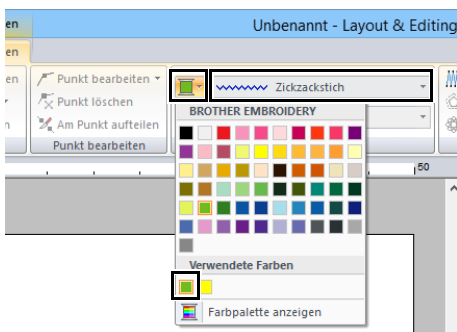
2 Erstellen Sie das Blatt rechts.



Diesmal importieren Sie ein Formmuster. Legen Sie auch die Farbe und den Sticktyp für die Fläche fest.

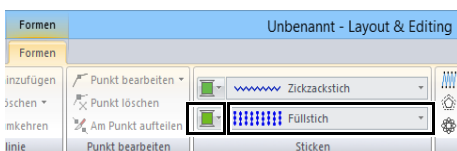
- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Importieren]**.
- (B) Wählen Sie **[Umrandungen]** im Listenfeld **[Von]** und **[Standardformen]** im Listenfeld **[Kategorie]**.
- (C) Wählen Sie **[BS_shapes27.pes]** und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



- (D) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- (E) Klicken Sie auf  für Randnähte und klicken Sie auf  unter **[Verwendete Farben]**, um **[LIMONENGRÜN]** auszuwählen.
- (F) Klicken Sie in das Listenfeld **[Randnahtstich]** und wählen Sie dann **[Zickzackstich]**.

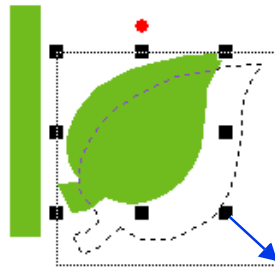



- (G) Klicken Sie wie bei der Randnahtfarbe auf  für Flächennähte und klicken Sie dann auf  unter **[Verwendete Farben]**, um **[LIMONENGRÜN]** auszuwählen.



Die verwendeten Garnfarben werden unter **[Verwendete Farben]** aufgeführt.

- (H) Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des Blattes anzupassen.

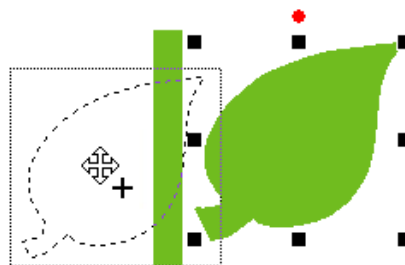


- (I) Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Blatt, bis er diese Form  annimmt, und ziehen Sie dann das Blatt an die gewünschte Position.

Schritt 2 Formen duplizieren, kippen und verschieben

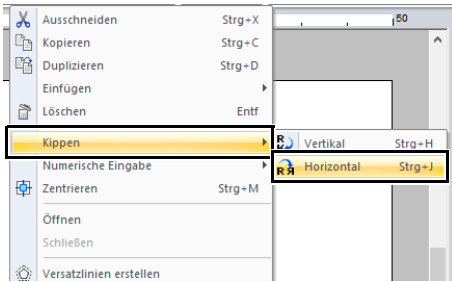
Jetzt duplizieren Sie das Blatt auf der rechten Seite, kippen es horizontal und verschieben es auf die linke Stielseite.

- 1 Um das Blatt rechts zu duplizieren:



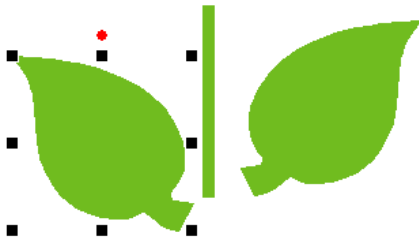
- (A) Markieren Sie das Blatt.
- (B) Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und ziehen Sie das Blatt, um es zu verschieben.
- (C) Lassen Sie die Maustaste los.

2 Um das duplizierte Blatt horizontal zu kippen:



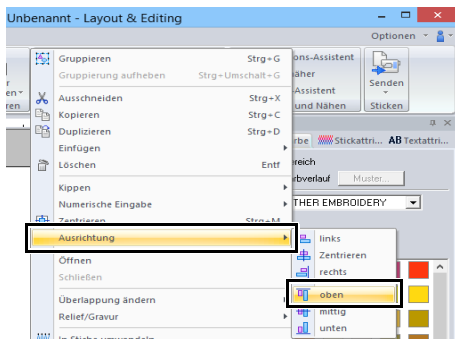
- (A) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das duplizierte Blatt.
→ Ein Dropdown-Menü erscheint.
- (B) Klicken Sie auf **[Kippen]**, dann auf **[Horizontal]**.

3 Ziehen Sie das duplizierte Blatt auf die linke Stielseite.



Um ein Objekt horizontal zu verschieben, halten Sie beim Ziehen des Objektes die Taste **<Shift>** gedrückt.

4 Richten Sie die Blätter links und rechts aus.



- (A) Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf das Blatt auf der rechten Seite, dann auf das Blatt auf der linken Seite, um die beiden Blätter zu markieren. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die ausgewählten Blätter.
- (B) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Blätter und anschließend auf **[Ausrichtung]** und dann auf **[Oben]**.



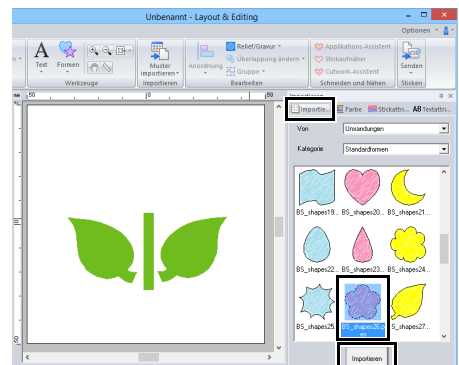
- Mehrere Stickmuster können auf eine der folgenden Arten markiert werden.
 - ♦ Klicken Sie auf das erste Muster, halten Sie dann die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf das nächste Muster.
 - ♦ Ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Auswahlrahmen um die Muster, die Sie markieren möchten.
 - Gespiegelte Kopien können auch durch Klicken auf **[Kopie anordnen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** auf der Registerkarte **[Startseite]** und anschließendes Klicken auf **[Vertikale Spiegelkopie]** erstellt werden.
- „Verwenden des Spiegelkopie-Werkzeugs“ auf Seite 35.

Schritt 3 Aussparungen festlegen

Jetzt erstellen Sie die Blütenblätter. Sie werden dann eine Einstellung anwenden, damit die überlappenden Bereiche nicht zweimal gestickt werden.

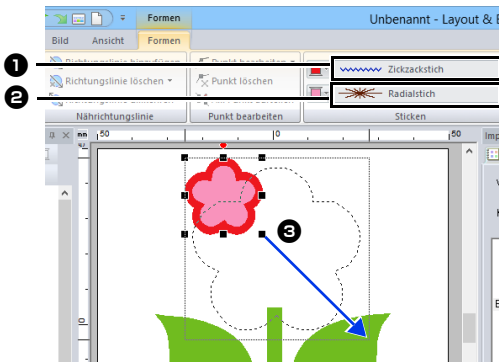
1 Erstellen Sie die Blütenblätter.

- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Importieren]**.
- (B) Wählen Sie **[BS_shapes26.pes]** und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.

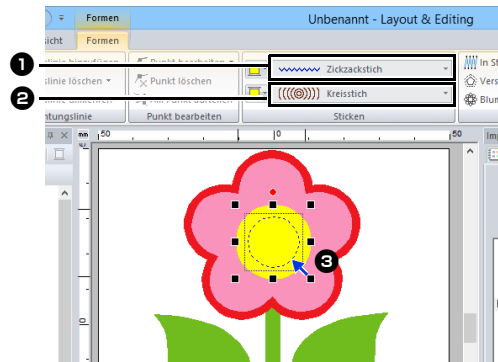


- (C) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.

- (D) Wählen Sie **[ROT]** in der Farbpalette als Randnahtfarbe und **[Zickzackstich]** als Nähart **1**.



- (D) Wählen Sie **[GELB]** in der Farbpalette als Randnahtfarbe und **[Zickzackstich]** als Nähart **1**.

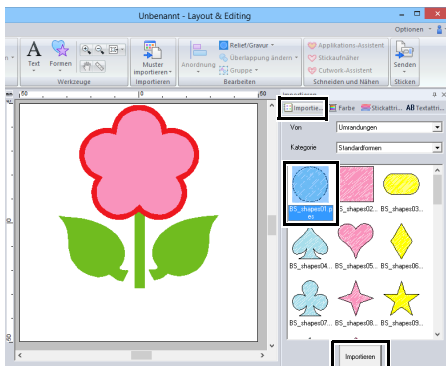


- (E) Wählen Sie **[Radialstich]** als Nähart **2**.
 (F) Ziehen Sie den Ziehpunkt **(3)**, um die Größe der Blütenblätter anzupassen.
 (G) Ziehen Sie die Blütenblätter, um ihre Position anzupassen.

- (E) Wählen Sie **[GELB]** in der Farbpalette als Flächenfarbe und **[Kreisstich]** als Nähart **2**.
 (F) Ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Blütenblätter.
 (G) Halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und ziehen Sie den Ziehpunkt **(3)**, um die Größe des Kreises anzupassen.

2 Erstellen Sie einen Kreis in der Mitte.

- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Importieren]**.
 (B) Wählen Sie **[BS_shapes01.pes]** und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



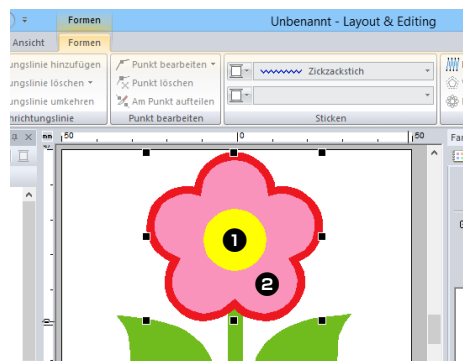
- (C) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.



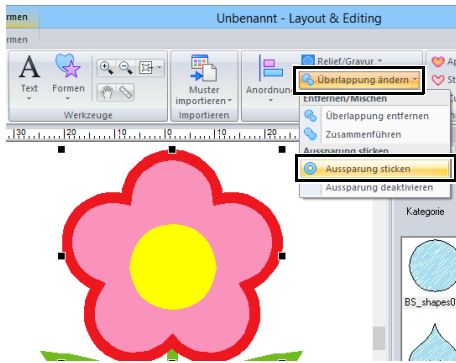
Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.

3 Markieren Sie die Muster, die als Aussparung gestickt werden sollen.

- (A) Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf den gelben Kreis **1** und die Blütenblätter **2**.



- 4 Legen Sie die Aussparungen fest.
- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- (B) Klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Aussparung sticken]**.



Die Aussparung kann nicht verwendet werden, wenn eines der Muster nicht vollständig innerhalb eines anderen Musters eingeschlossen ist.

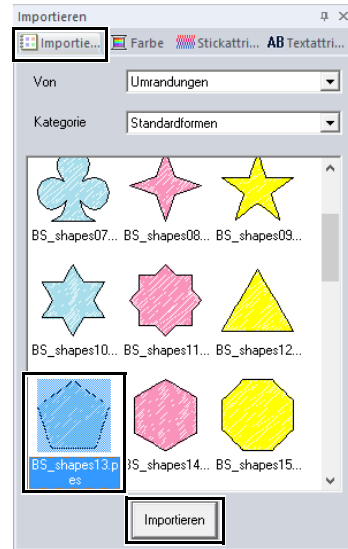
►► „Aussparung sticken“ auf Seite 39.

Schritt 4 Ein Muster auf Stiche anwenden

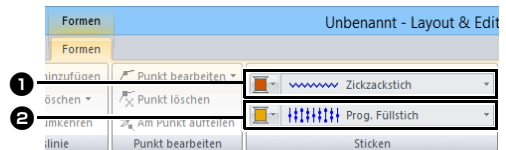
Ausführliche Randnaht- und Flächenfüllungsattribute können im Fensterbereich **[Stickattribute]** festgelegt werden. Jetzt bestimmen Sie die Einstellungen der Flächenfüllung für den Blumentopf.

- 1 Legen Sie die Farbe und den Sticktyp für die Randnaht und die Fläche des Blumentopfes fest.
- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Importieren]**.

- (B) Wählen Sie **[BS_shapes13.pes]** und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



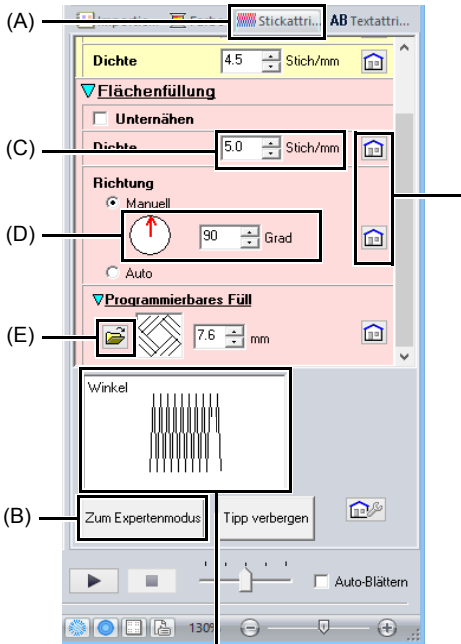
- (C) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- (D) Wählen Sie **[LEHMBRAUN]** in der Farbpalette als Randnahtfarbe und **[Zickzackstich]** als Nähart **1**.



- (E) Wählen Sie **[TIEFGOLD]** in der Farbpalette als Flächenfarbe und **[Prog. Füllstich]** als Nähart **2**.


2 Legen Sie die Stickattribute fest.

- (A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickattribute]**.
Wenn der Fensterbereich **[Stickattribute]** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**, dann auf **[Attribute]**, dann auf **[Stickattribute]**.

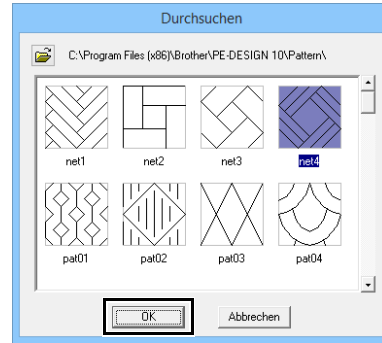


Die Auswirkungen der festgelegten Einstellungen werden in der Vorschau angezeigt. Diese Vorschau kann durch Klicken auf die Schaltfläche „Tipp zeigen/ Tipp verbergen“ angezeigt/ausgeblendet werden.

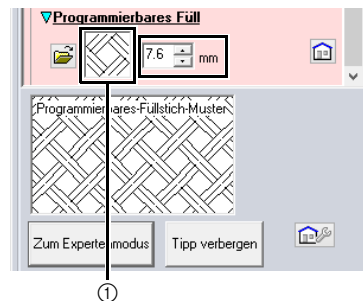
Hier klicken, um das Attribut auf die Vorgabe zurückzusetzen.

- (B) Für den Fensterbereich **[Stickattribute]** gibt es zwei Anzeigemodi. In diesem Beispiel legen Sie die Einstellungen im Anfängermodus fest.
- (C) Geben Sie in das Feld **[Dichte]** „5,0“ ein.
- (D) Ziehen Sie unter **[Richtung]** den roten Pfeil auf 90°. Geben Sie ansonsten „90“ ein.
- (E) Klicken Sie auf  unter **[Programmierbares Füll]**.

- (F) Wählen Sie **[net4]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- (G) Geben Sie „7,6“ ein, um die Größe des Musters festzulegen.

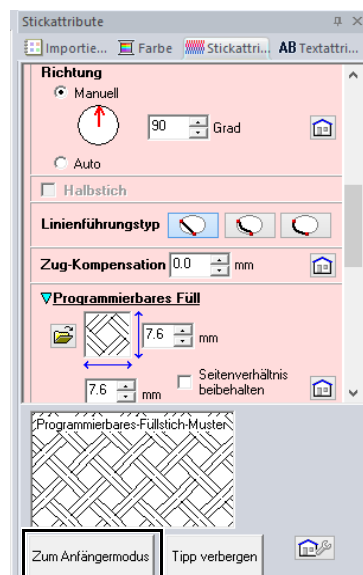


- ① Das gewählte Muster wird angezeigt.



- Wenn das Dialogfeld im Expertenmodus angezeigt wird, klicken Sie auf **[Zum Anfängermodus]**, um das Dialogfeld im Anfängermodus anzuzeigen.
- Im Expertenmodus können noch weitere Einstellungen konfiguriert werden.

►► „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

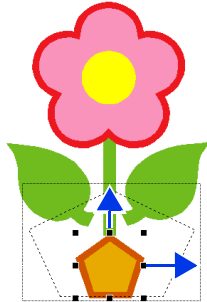


Schritt 5 Punkte bearbeiten und Formen modifizieren

Jetzt löschen Sie eine Ecke des Fünfecks, um den Blumentopf zu erzeugen.


- 1 Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des Blumentopfes anzupassen.

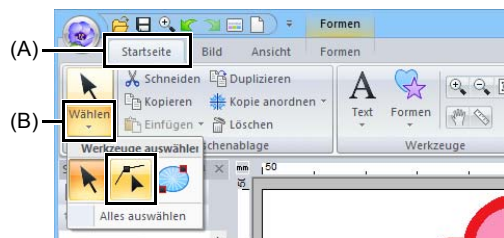
Ziehen Sie den Blumentopf zum Anpassen der Position.



- 2 Löschen Sie einen Punkt.

(A) Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

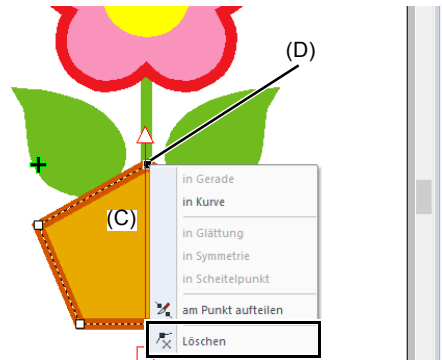
(B) Klicken Sie auf **[Wählen]** in der Gruppe **[Wählen]** und klicken Sie dann auf .



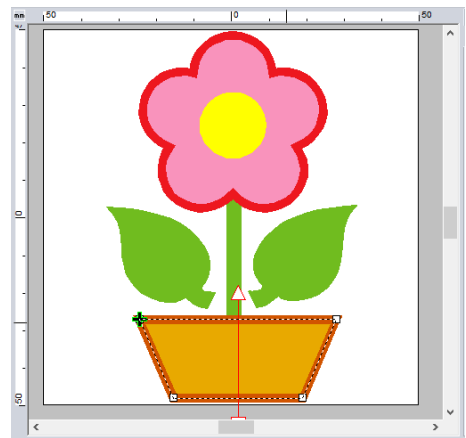
(C) Klicken Sie auf die Blumentopfform.

→ Die Punkte in der Form werden angezeigt.

(D) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den oberen Punkt, der gelöscht werden soll, und anschließend auf **[Löschen]**.



→ Der Punkt wird gelöscht und ein Trapez geformt.




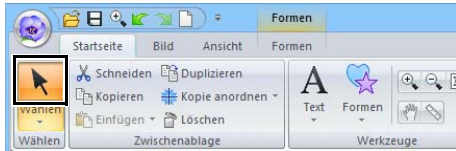
Zum Speichern oder Exportieren

- Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter *„Speichern“ auf Seite 95*. Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Stickmaschinen finden Sie unter *„Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen“ auf Seite 201*.

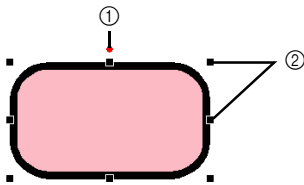
Bearbeiten von Stickmustern

Muster auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf  in der Gruppe **[Wählen]**.





- 3 Klicken Sie auf das Objekt.



- ① Drehpunkt
- ② Ziehpunkte



- Wenn  in der Gruppe **[Wählen]** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf den Pfeil unten in der Schaltfläche und anschließend auf .
- Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Musters an.

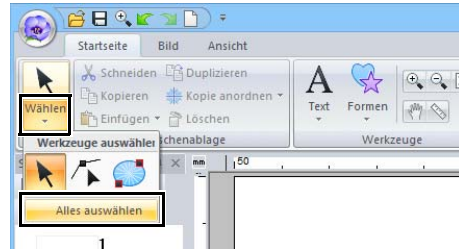
- 4 Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.



- Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.
- Mit der Taste **<Tab>** können Sie das nächste Objekt in der Reihenfolge der Erstellung auswählen.
- Wenn mehrere Muster ausgewählt sind, kann eine Auswahl durch Anklicken bei gedrückter Taste **<Strg>** wieder aufgehoben werden.

Alle Stickmuster auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Wählen]** in der Gruppe **[Wählen]** und klicken Sie dann auf **[Alles auswählen]**.



- Alle Muster können auch mit den Tastenbefehlen **<Strg> + <A>** markiert werden.
- Es ist nicht möglich, gesperrte Stickmuster auszuwählen.

►► „Stickmuster sperren“ auf Seite 86

Muster verschieben

Manuell verschieben

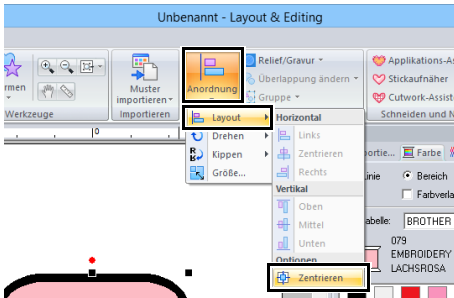
Ziehen Sie das/die gewählte/n Muster an die gewünschte Stelle.



- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster verschoben.
- Wenn Sie die Taste **<Strg>** gedrückt halten und das Muster ziehen, wird ein Duplikat des Musters an der gewünschten Stelle erstellt.

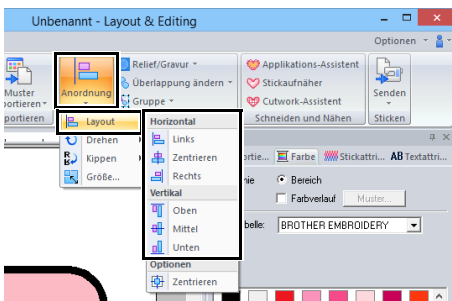
■ Stickmuster in die Mitte bewegen

- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte [Startseite].
- 2 Klicken Sie auf [Anordnung] in der Gruppe [Bearbeiten] und klicken Sie dann auf [Layout], dann auf [Zentrieren].

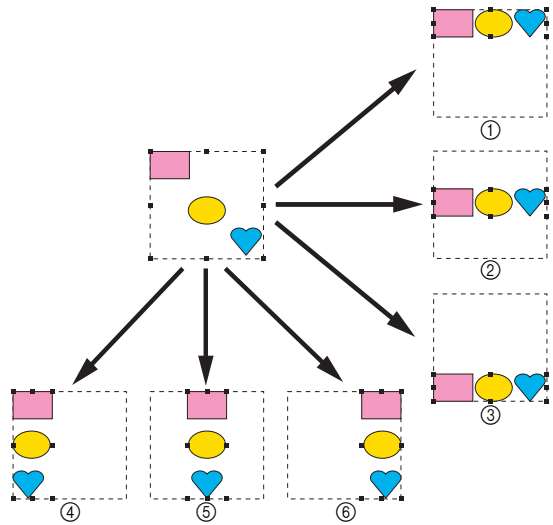


■ Stickmuster ausrichten

- 1 Markieren Sie die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte [Startseite].
- 2 Klicken Sie auf [Anordnung] in der Gruppe [Bearbeiten], klicken Sie auf [Layout] und anschließend auf den gewünschten Befehl unter [Horizontal] oder [Vertikal].



→ Die ausgewählten Muster werden ausgerichtet (siehe unten).

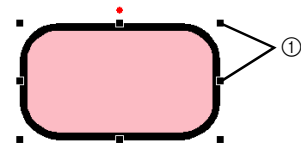


- 1 Oben
- 2 Mittel
- 3 Unten
- 4 Links
- 5 Zentrieren
- 6 Rechts

Muster skalieren

■ Manuell Skalieren

- 1 Wählen Sie das/die Muster.



- 1 Ziehpunkte

- 2 Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.



Wir empfehlen, von einer Speicherkarte geladene Muster nicht zu skalieren.

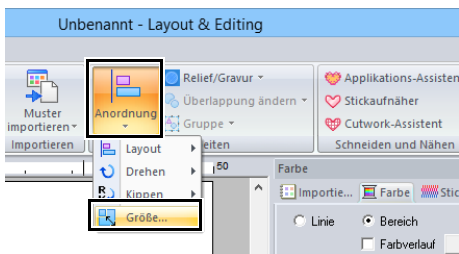


- Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Während Sie den Ziehpunkt verschieben, wird die aktuelle Größe in der Statusleiste angezeigt.
- Wenn Sie Stichmuster skalieren, bleibt die Anzahl der Stiche gleich, was zu einem Qualitätsverlust führt. Um Dichte und Füllmuster des Stickmusters beizubehalten, halten Sie beim Skalieren die Taste **<Strg>** gedrückt. Sogar Stickmuster mit nicht gleichmäßiger Stichtichte und nicht gleichmäßigem Nadeleinstichpunkt können unter Beibehaltung von Dichte und Füllmuster skaliert werden.

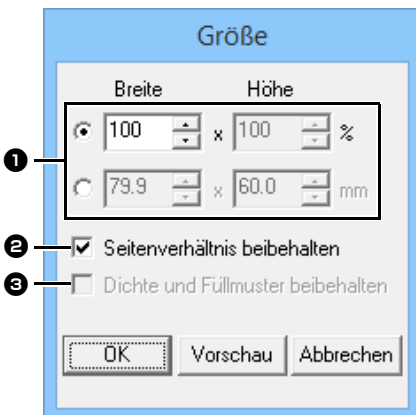
►► „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 295.

Numerisches Skalieren

- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Anordnung]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Größe]**.



- 3 Geben Sie eine Größe ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 1 Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt wird. Geben Sie Breite und Höhe ein.
- 2 Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Seitenverhältnis beibehalten]**.
- 3 Um das ausgewählte Muster zu vergrößern bzw. zu verkleinern, während die Originaldichte und das Füllmuster erhalten bleiben, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Dichte und Füllmuster beibehalten]**.



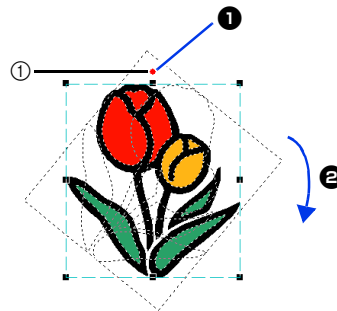
Das Kontrollkästchen **[Dichte und Füllmuster beibehalten]** ist nur verfügbar, wenn ein Stichmuster ausgewählt ist.

►► „Stickmuster vergrößern/verkleinern“ auf Seite 295

Muster drehen

Manuell drehen

- 1 Wählen Sie das/die Muster.
- 2 Ziehen Sie den Drehpunkt.



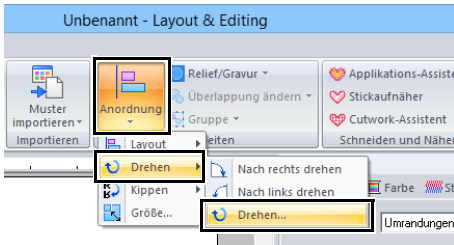
- 1 Der Mauszeiger sieht jetzt so aus
 - 2 drehen
- ① Drehpunkt



Um das Muster in 15°-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste **<Shift>** beim Ziehen des Ziehpunktes gedrückt.

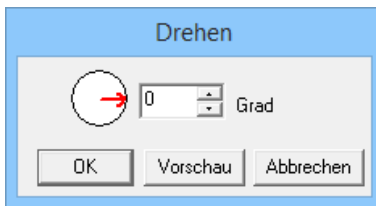
Numerisch drehen


- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Anordnung]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Drehen]**, dann auf **[Drehen]**.



Klicken Sie auf **[Nach rechts drehen]** oder **[Nach links drehen]**, um das Muster 90° im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

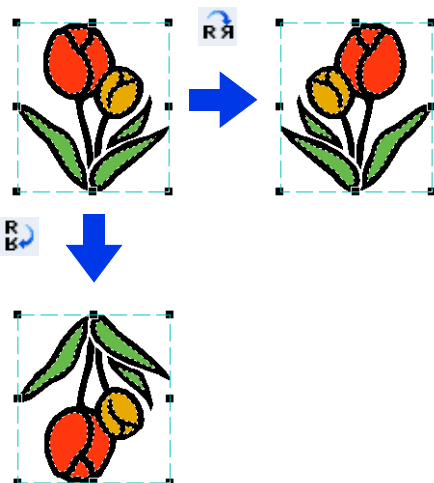
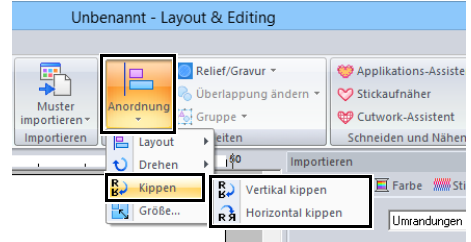
- 3 Geben Sie den Drehwinkel ein, oder wählen Sie ihn aus. Klicken Sie auf **[OK]**.



Ein Winkel kann auch durch Ziehen des Pfeiles  im Dialogfeld **[Drehen]** eingestellt werden.

Muster horizontal oder vertikal spiegeln

- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Anordnung]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Kippen]**, dann auf **[Vertikal kippen]** oder **[Horizontal kippen]**.



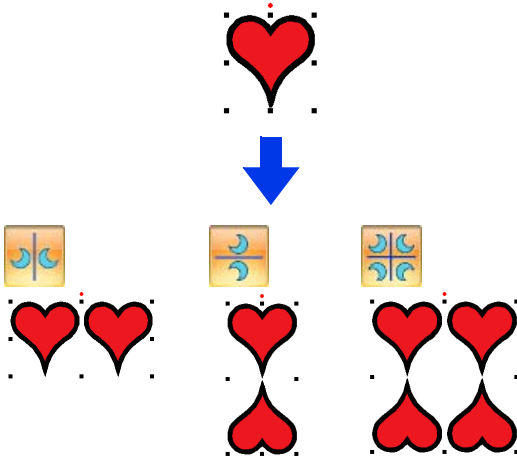
Einige von einer Speicherkarte geladene Muster können nicht gespiegelt werden.

Kopien anordnen

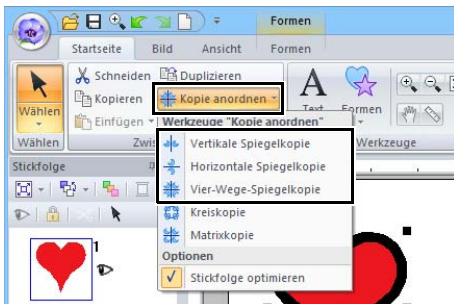


Bei Stickdaten von Speicherkarten kann es sein, dass keine Spiegelkopien erstellt werden können.

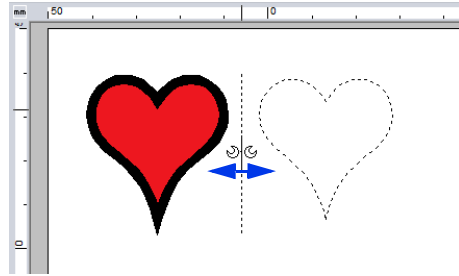
Verwenden des Spiegelkopie-Werkzeugs



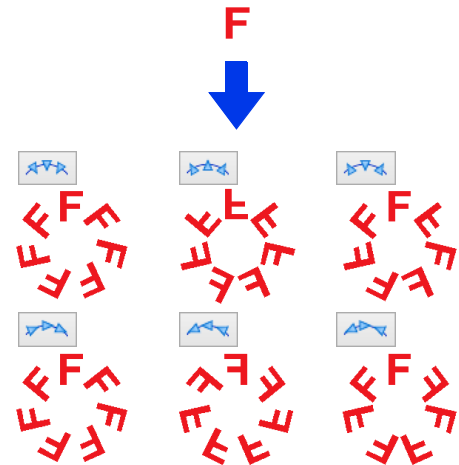
- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Kopie anordnen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und anschließend auf **[Vertikale Spiegelkopie]**, **[Horizontale Spiegelkopie]** oder **[Vier-Wege-Spiegelkopie]**.



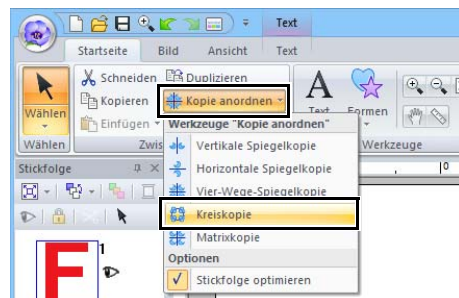
- 3 Bewegen Sie den Mauszeiger und klicken Sie, wenn die Muster wie gewünscht angeordnet sind.



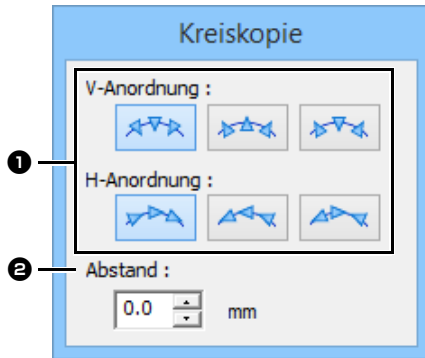
Verwenden des Kreiskopie-Werkzeugs



- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Kopie anordnen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und klicken Sie dann auf **[Kreiskopie]**.

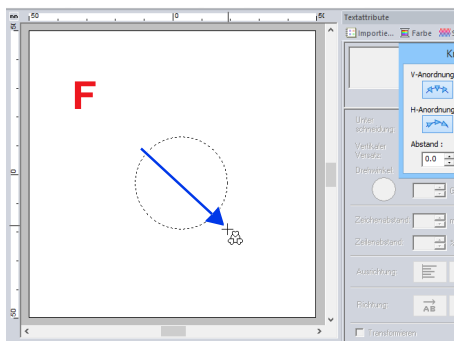


- 3 Geben Sie die Anordnung und den Abstand der Muster ein.



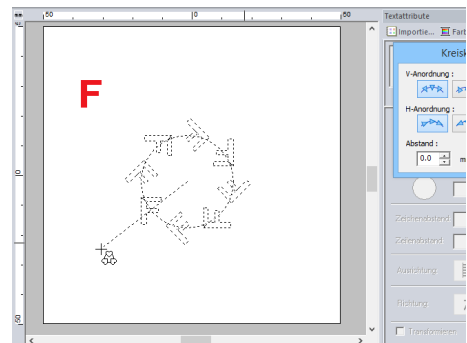
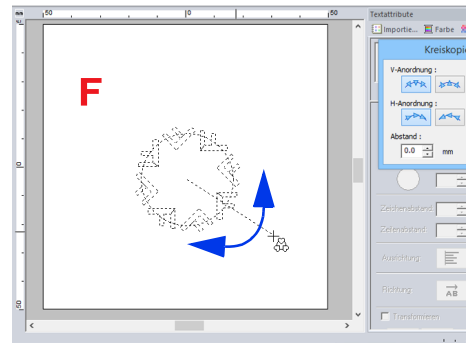
- 1 Wählen Sie die gewünschte Anordnung.
 2 Stellen Sie den Abstand zwischen den Mustern ein. Je höher der Wert, desto größer ist der Abstand zwischen den Mustern.

- 4 Ziehen Sie den Mauszeiger, um einen Kreis oder eine Ellipse zu zeichnen.



- Um einen Kreis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Um die Ellipse erneut zu zeichnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite und der Zustand vor dem Zeichnen der Ellipse wird wiederhergestellt.

- 5 Bewegen Sie den Mauszeiger zur Auswahl des gewünschten Winkels.



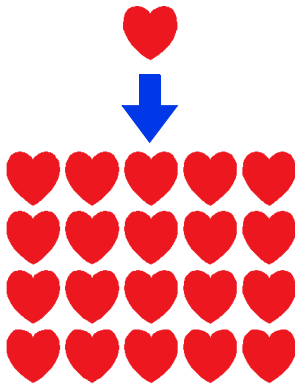
Durch Drehen der Linie wird die Ausrichtung der Muster verändert.



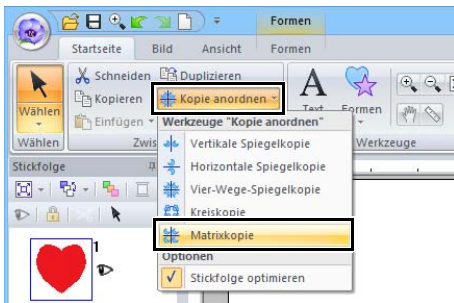
- Um die Linie in 15°-Schritten zu drehen, halten Sie die Taste **<Shift>** beim Bewegen des Mauszeigers gedrückt. Der Linienwinkel wird in der Statusleiste angezeigt.
- Während die Ausrichtung durch Bewegen des Mauszeigers geändert wird, können die Anordnung und der Abstand der Muster im Dialogfeld **[Kreiskopie]** immer noch geändert werden.

- 6 Klicken Sie mit der Maus, um die Kopien fertigzustellen.

■ Verwenden des Matrixkopie-Werkzeugs



- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Kopie anordnen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und klicken Sie dann auf **[Matrixkopie]**.

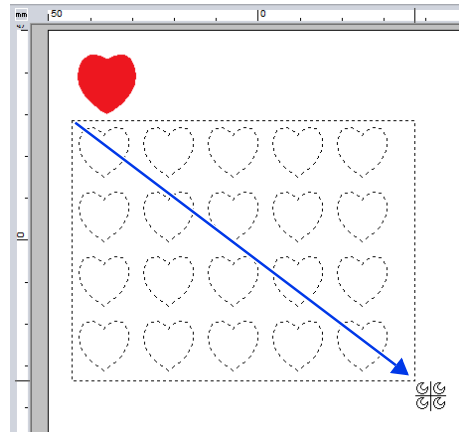


- 3 Stellen Sie den Abstand zwischen den Mustern ein. Je höher der Wert, desto größer ist der Abstand zwischen den Mustern.



- 4 Klicken Sie in die Designseite und bewegen Sie dann den Mauszeiger.

Ein Rechteck und die Muster, die innerhalb des Rechtecks angeordnet werden können, werden als gepunktete Linien angezeigt.



- Um das Rechteck erneut zu zeichnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite und der Zustand vor dem Zeichnen des Rechtecks wird wiederhergestellt.
- Während die Größe des Rechtecks geändert wird, kann der Abstand der Muster im Dialogfeld **[Matrixkopie]** immer noch geändert werden.

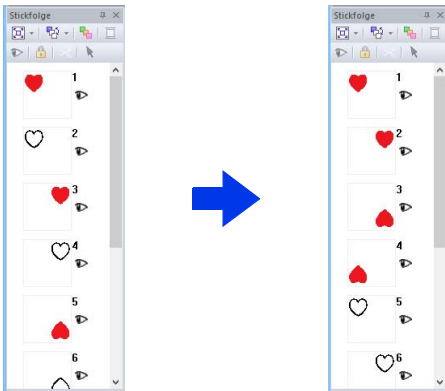
- 5 Klicken Sie mit der Maus, um die Kopien fertigzustellen.

Stickreihenfolge optimieren

Vor der Verwendung eines **[Kopie anordnen]**-Werkzeugs wird durch Optimieren der Stickreihenfolge die Stickreihenfolge der Muster, die mit dem **[Kopie anordnen]**-Werkzeug erstellt werden, so eingerichtet, dass die Garnfarben weniger geändert werden müssen.

[Stickfolge optimieren] nicht aktiviert

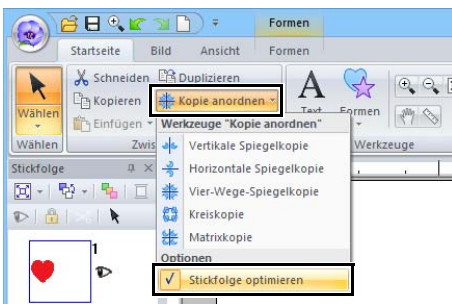
[Stickfolge optimieren] aktiviert



Die Stickreihenfolge ist die Reihenfolge, in der Muster erstellt werden.

Die Muster werden so gestickt, dass Muster mit der gleichen Garnfarbe verbunden sind.

- 1 Markieren Sie das/die Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Kopie anordnen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und anschließend auf **[Stickfolge optimieren]**, sodass ein Häkchen erscheint.

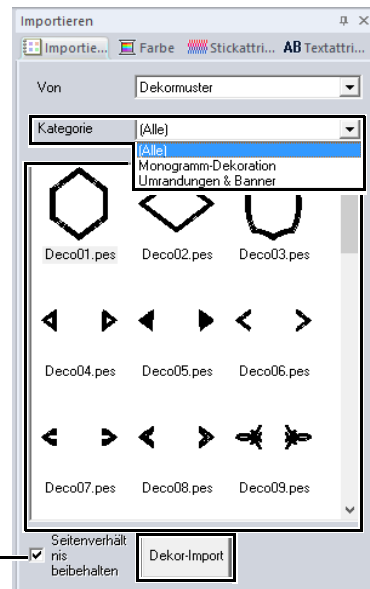


- 3 Führen Sie „Kopie anordnen“ aus.

Dekormuster hinzufügen

Einem ausgewählten Stickmuster kann ein Dekormuster hinzugefügt werden.

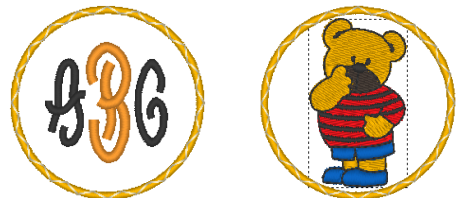
- 1 Wählen Sie das/die Muster.
- 2 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an und wählen Sie **[Dekormuster]** im Listenfeld **[Von]**.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **[Kategorie]** eine Kategorie, wählen Sie in der Liste das gewünschte Dekormuster und klicken Sie dann auf **[Dekor-Import]**.



- 1 **Seitenverhältnis beibehalten**

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist

Das ursprüngliche Seitenverhältnis des Dekormusters wird beibehalten.



Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist

Das Seitenverhältnis des Dekormusters ändert sich mit dem Seitenverhältnis des gewählten Stickmusters.

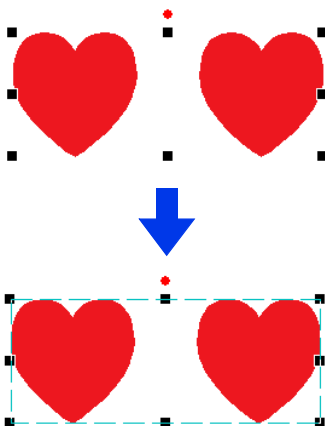
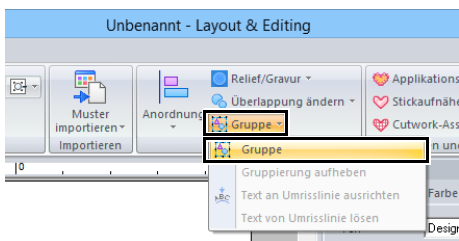


Wenn kein Muster ausgewählt wurde, erscheint die Schaltfläche als Schaltfläche **[Importieren]**. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dekormuster in seinem Standardformat importiert.

Stickmustergruppen bilden/aufheben

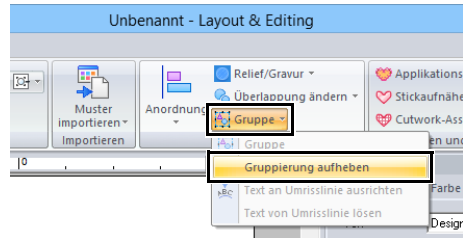
Stickmuster gruppieren

- 1 Markieren Sie mehrere Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Gruppe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Gruppe]**.



Stickmustergruppen aufheben

- 1 Markieren Sie gruppierte Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Gruppe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Gruppierung aufheben]**.



Gruppierte Muster einzeln bearbeiten

Muster können sogar nach der Gruppierung einzeln bearbeitet werden.

- 1 Um ein einzelnes Muster innerhalb einer Gruppe auszuwählen, halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt, während Sie das Muster anklicken.
- 2 Bearbeiten Sie das Muster.

Aussparung sticken

Durch das Festlegen von Aussparungen wird ein doppeltes Sticken in überlappenden Flächen vermieden. Aussparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

Stickmuster, die mit den Werkzeugen „Formen“ erstellt worden sind, können zum Sticken von Aussparungen ausgewählt werden.



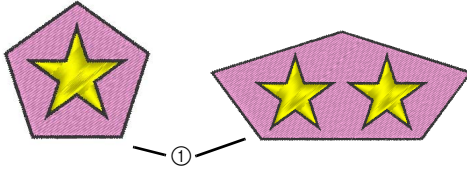
Aussparung deaktiviert

- ① Doppelt gestickt
- ② Einmal gestickt

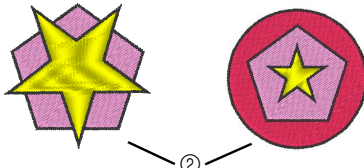


Aussparung aktiviert

- 1 Wählen Sie ein Musterpaar, z. B. einen Stern in einem Fünfeck.
Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf den Stern, dann auf das Fünfeck.



① Gültig



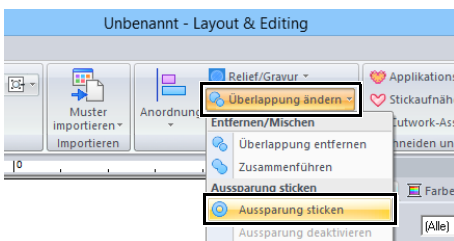
② Ungültig



Aussparungen können bei folgenden Formmustern nicht eingestellt werden.

- Muster mit einer Umrandung mit Schnittpunkten.
- Muster mit mehreren Nährichtungslinien.

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Aussparung sticken]**.

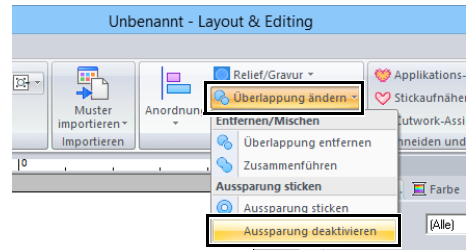


Um das Ergebnis der aktivierten Aussparungsfunktion zu sehen, zeigen Sie die Vorschau der Muster vor und nach dem Aussparen an.

►► „Stichansicht“ auf Seite 78

Aussparung deaktivieren

- 1 Wählen Sie ein Muster, bei dem die Aussparung aktiviert ist.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Aussparung deaktivieren]**.

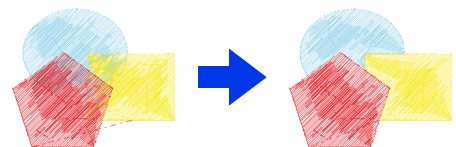


Formen von überlappenden Mustern ändern

Bei Stickmustern, die mit den Werkzeugen „Formen“ erstellt worden sind, können überlappende Bereiche entfernt oder zusammengeführt werden.

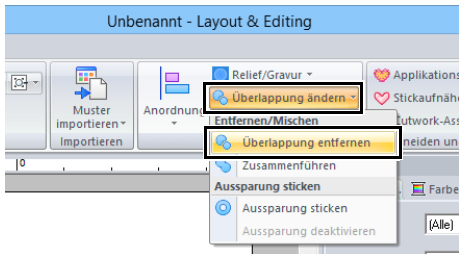
Überlappungen entfernen

Überlappende Muster können so bearbeitet werden, dass der überlappende Bereich entfernt wird.

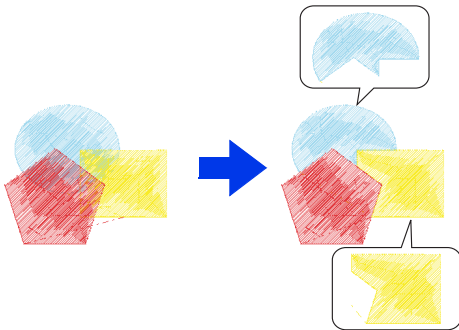


- 1 Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf zwei oder mehr überlappende Muster, um sie zu markieren.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

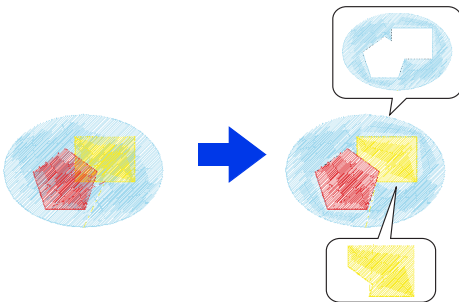
- 3 Klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Überlappung entfernen]**.



- Teilweise überlappt



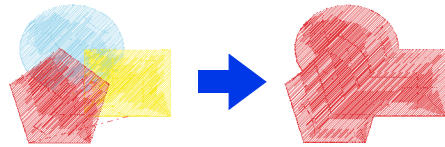
- Eingeschlossen



- Erstes Muster in der Stickreihenfolge
- Zweites Muster in der Stickreihenfolge
- Drittes Muster in der Stickreihenfolge

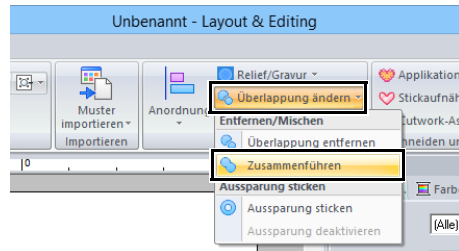
Zusammenführen

Überlappende Muster können zusammengeführt werden.



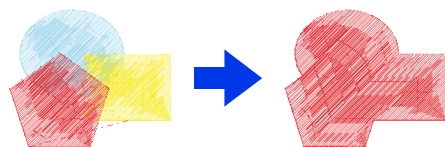
→ Das zusammengeführte Muster erhält die Farbe und den Sticktyp des zuletzt gezeichneten Musters (obenliegendes Muster).

- 1 Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf zwei oder mehr überlappende Muster, um sie zu markieren.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Zusammenführen]**.



→ Wenn dies nicht auf die ausgewählten Muster angewandt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung.

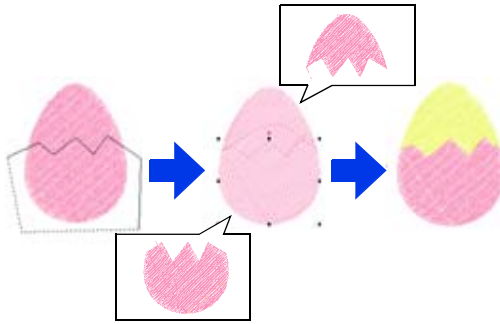
- Teilweise überlappt



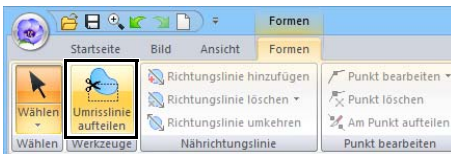
Nach dem Entfernen oder Zusammenführen eines überlappenden Bereichs von Mustern mit festgelegten Stickrichtungen wird die gleichbleibende Standardrichtung wiederhergestellt.

►► „Festlegen der Stickrichtung“ auf Seite 51

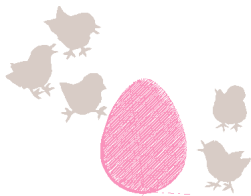
Formmuster teilen



- 1 Markieren Sie ein Formmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Formen]**.
 - ▶▶ Weitere Informationen zu Formmustern finden Sie auf *Seite 8*
- 2 Klicken Sie auf **[Umrisslinie aufteilen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**, um das Werkzeug **[Umrisslinie aufteilen]** zu wählen.



→ Wenn das Design überlappende Muster enthält, erscheint das markierte Muster vor den anderen. Alle Muster außer dem markierten Muster werden grau angezeigt.



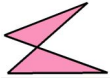
- 3 Klicken Sie in der Designseite auf den Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der einschließenden Linien beginnen möchten.
- 4 Klicken Sie weiter in der Designseite, um jede Ecke des Einschusses um die auszuschneidende Fläche festzulegen.



Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

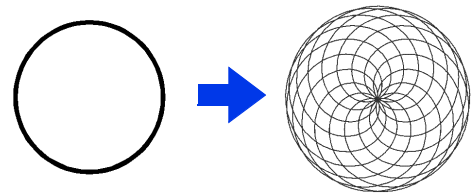
- 5 Doppelklicken Sie auf die Designseite, um den abzuschneidenden Abschnitt festzulegen.



- Nur geschlossene Muster ohne Schnittpunkte können geteilt werden. Ein Muster wie rechts gezeigt kann nicht geteilt werden. 
- Das innere Muster, auf das „Ausparung sticken“ angewandt worden ist, kann nicht geteilt werden.
- Wenn die einschließende Linie, die gezeichnet wurde, sich selbst schneidet, kann der Abschnitt nicht abgeschnitten werden, und eine Meldung wird angezeigt.
- Nach dem Teilen eines Musters, auf das „Text an Umrisslinie ausrichten“ angewandt wurde, wird „Text an Umrisslinie ausrichten“ deaktiviert.
- Wenn die Reihenfolge der eingegebenen Muster nicht der gewünschten Reihenfolge entspricht, ändern Sie sie im Fensterbereich **[Stickfolge]**.
 - ▶▶ „Optimierung der Stickreihenfolge“ auf *Seite 83* und „Farben ändern“ auf *Seite 85*
 - ▶▶ „Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten“ auf *Seite 82*

Erstellen eines Blumenmusters

Eine Liniennaht in einem Blumenmuster kann ausgehend von der gewählten Form erzeugt werden.



- 1 Zeichnen und markieren Sie eine Form.

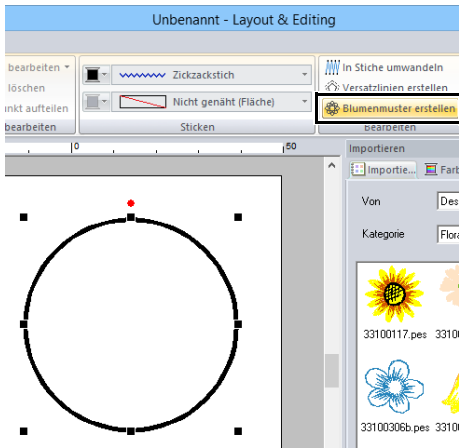


Achten Sie darauf, eine geschlossene Linie zu markieren.

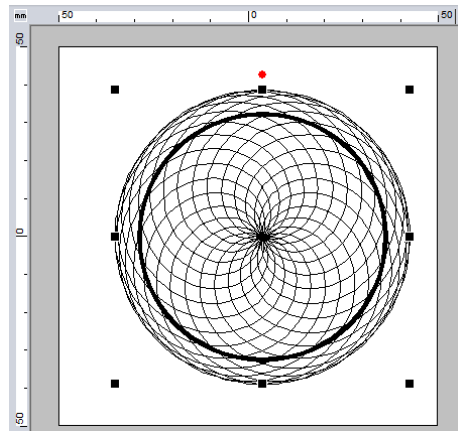
- ▶▶ „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf *Seite 64*

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.

- 3 Klicken Sie auf **[Blumenmuster erstellen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.

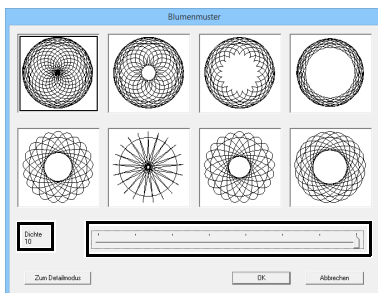
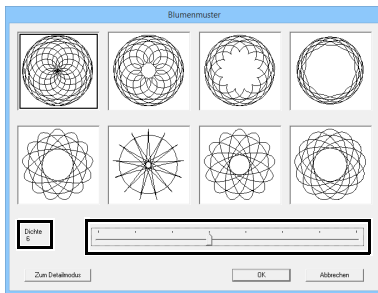


- 2 Klicken Sie auf das gewünschte Muster und anschließend auf **[OK]**.



Basismodus

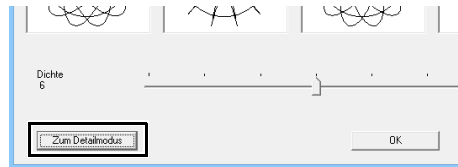
- 1 Stellen Sie das Muster durch Ziehen des Schiebereglers **[Dichte]** ein.



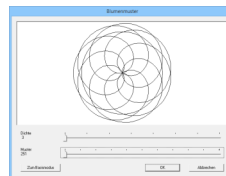
Detailmodus

Im Detailmodus können noch weitere Einstellungen konfiguriert werden.

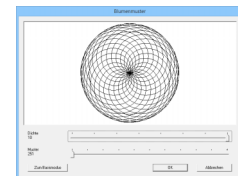
- 1 Klicken Sie auf **[Zum Detailmodus]** im Dialogfeld **[Blumenmuster]**.



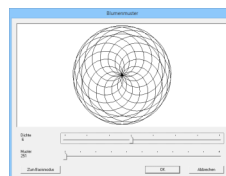
- 2 Stellen Sie das Muster durch Ziehen des Schiebereglers **[Dichte]** und des Schiebereglers **[Muster]** ein.



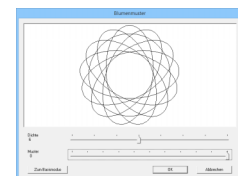
Dichte 3, Muster 251



Dichte 10, Muster 251

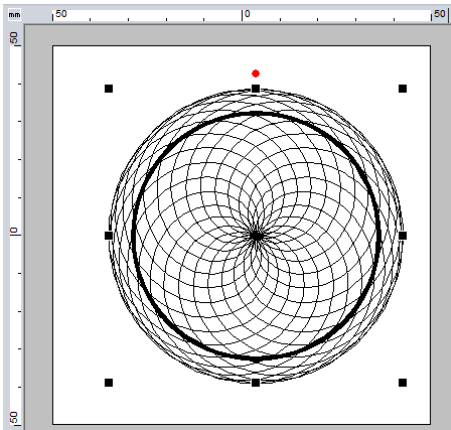


Dichte 6, Muster 251



Dichte 6, Muster 0

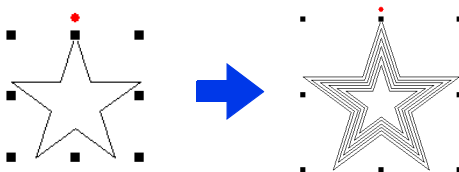
- 3 Wenn das Muster wie gewünscht eingestellt ist, klicken Sie auf **[OK]**.



Für das Blumenlinienmuster wird der Geradstich festgelegt.

Erstellen eines Versatzlinienmusters

Eine Liniennaht in einem konzentrischen Muster kann ausgehend von der gewählten Form erzeugt werden.



- 1 Zeichnen und markieren Sie eine Form.

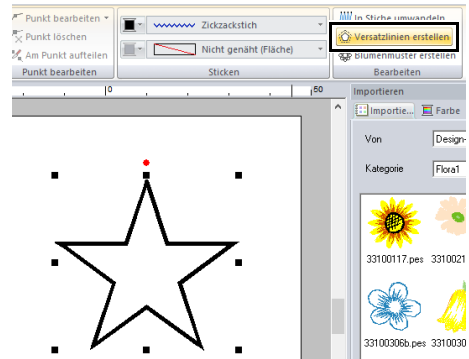


Achten Sie darauf, eine geschlossene Linie zu markieren.

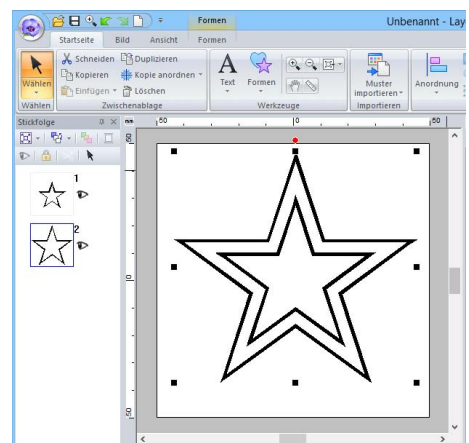
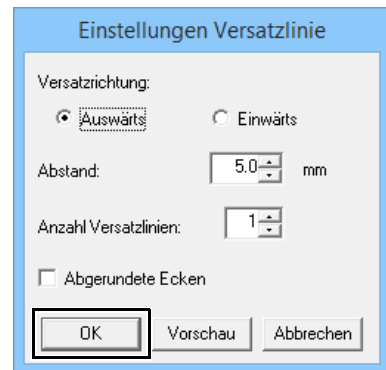
►► „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 64

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.

- 3 Klicken Sie auf **[Versatzlinien erstellen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



- 4 Geben Sie die gewünschten Einstellungen für das Versatzlinienmuster ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.

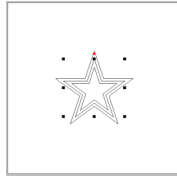


Versatzrichtung

Auswärts

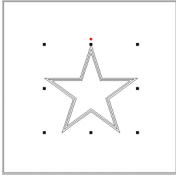


Einwärts

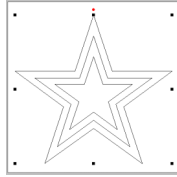


Abstand

1 mm

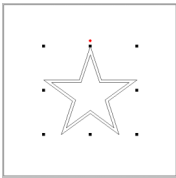


5 mm

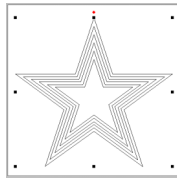


Anzahl Versatzlinien

1 Linie



5 Linien

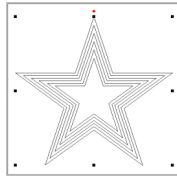


Abgerundete Ecken

Kontrollkästchen aktiviert.



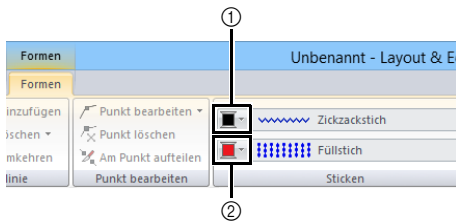
Kontrollkästchen nicht aktiviert.



Festlegen der Garnfarben und Sticktypen für Linien und Flächen

Garnfarbe einstellen

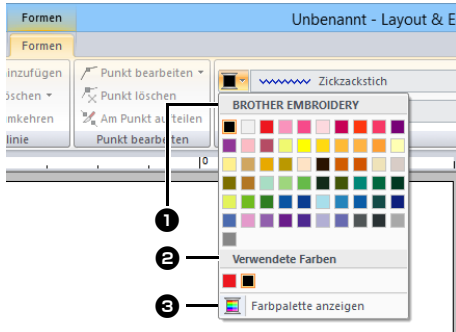
Mit der Gruppe **[Stickern]** auf der Registerkarte **[Formen]** können Sie die Garnfarbe von Formen einstellen.



- ① Linienfarbe
- ② Bereichsfarbe

Farbe

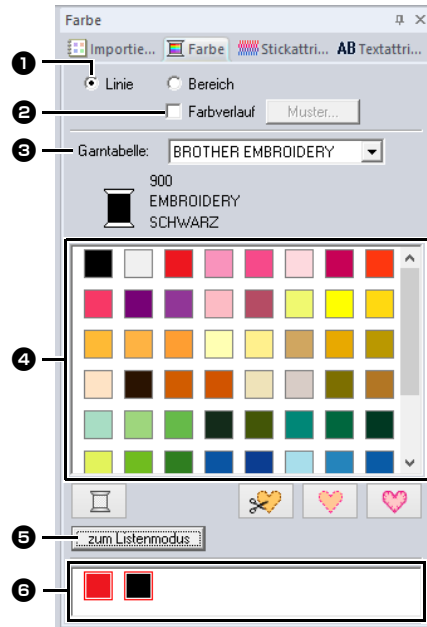
Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Farbe]** und wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.



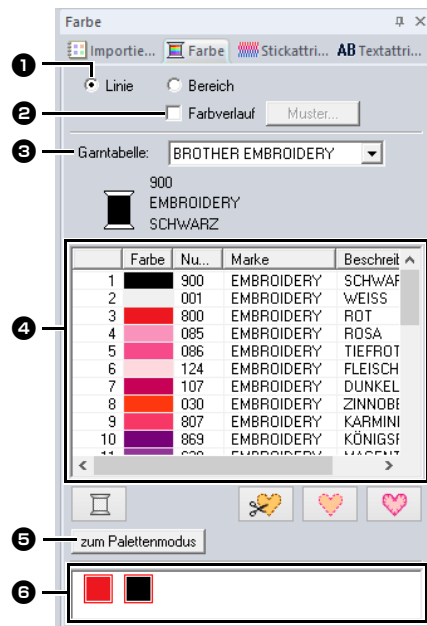
- ① Name des Markengarns oder Name der Anwender-Garntabelle und die entsprechende Garnfarbenliste: Zeigt den Markennamen und die Garnfarbentabelle für das gerade ausgewählte Muster an.
- ② **Verwendete Farben**
Zeigt alle im Stickdesign verwendeten Garnfarben an.
- ③ **Farbpalette anzeigen**
Klicken zum Anzeigen des Fensterbereiches **[Farbe]**.

■ Fensterbereich „Farbe“

Palettenmodus



Listenmodus



- Wählen Sie den Sticktyp (**[Linie]** oder **[Bereich]**), der für die verwendeten korrespondierenden Farben angezeigt werden soll.

Linie

Randnahtfarbe

Bereich

Flächenfarbe

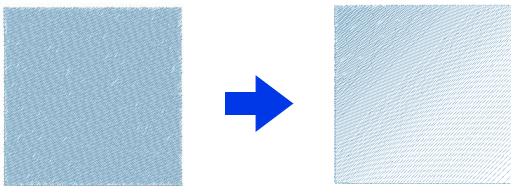
- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen zum Anwenden von Farbverlauf/Mischung. Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Muster]**, um ein Muster für Farbverlauf/Mischung festzulegen. (Nur verfügbar, wenn ein Formmuster ausgewählt ist)

►► „Erzeugen eines Farbverlaufes/ Mischung“ auf Seite 47

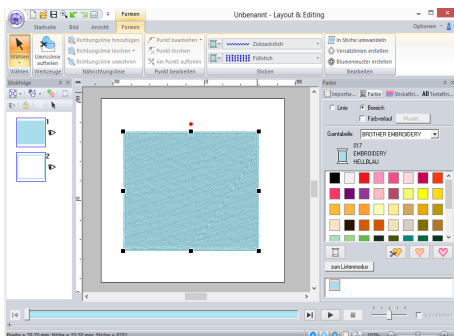
- Wählen Sie im Listenfeld **[Garntabelle]** eine Markengarn- oder eine Anwendergarntabelle.
- Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.
- Klicken zur Modusumschaltung.
- Zeigt alle im Stickdesign verwendeten Garnfarben an. Wenn ein Stickmuster ausgewählt wird, erscheint ein Rahmen um die Farben, die in diesem Muster verwendet werden. Dieselben Garnfarben können hier durch Auswählen festgelegt werden.

■ Erzeugen eines Farbverlaufes/ Mischung

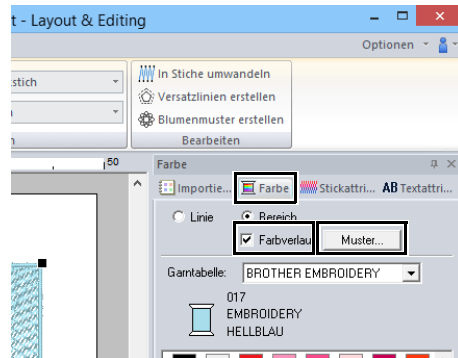
Die Dichte von ein oder zwei Farben kann an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Farbverlaufsmuster zu erstellen.



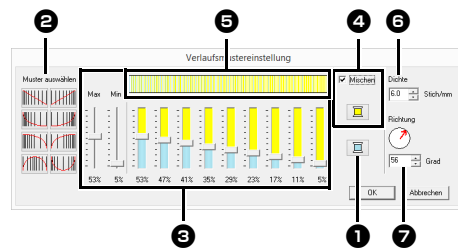
- Markieren Sie ein Stickmuster mit festgelegter Flächenfüllung.




- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Farbe]**, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Farbverlauf]** und klicken Sie dann auf **[Muster]**.



- Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **[Verlaufsmustereinstellung]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.




- Um die Garnfarbe zu ändern, klicken Sie auf . Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **[Garnfarbe]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.

- Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **[Muster auswählen]**.

- Stellen Sie mit den Schiebereglern die Dichte des Verlaufsmusters ein. Die Gesamtdichte des Verlaufs kann mit den Schiebereglern **[Max]** und **[Min]** eingestellt werden.

Ziehen Sie den Schieberegler **[Max]**, um den Maximalwert einzustellen, und den Schieberegler **[Min]** für den Minimalwert. Die Werte zwischen dem Maximum und dem Minimum werden automatisch eingestellt.

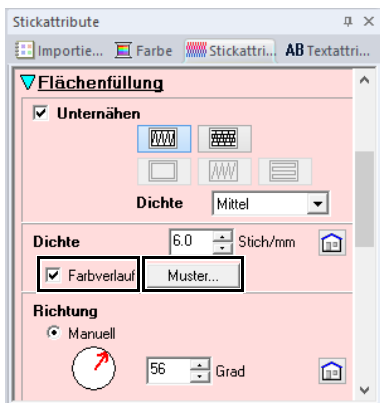
- Um zwei Farben zu mischen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Mischen]** und klicken Sie dann auf . Wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld **[Garnfarbe]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.

- Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.
- Legen Sie die Dichte fest.

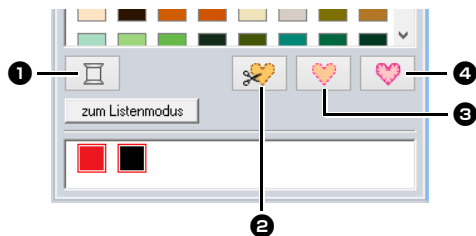
- 7 Legen Sie eine Richtung fest oder ziehen Sie den roten Pfeil, um sie einzustellen.



- Farbverlauf/Mischung kann festgelegt werden, wenn Satinstiche, Füllstiche oder programmierbare Füllstiche für Flächenfüllungen eingestellt sind und als Stickrichtung **[Manuell]** gewählt ist.
- Wenn das Kontrollkästchen **[Mischen]** deaktiviert ist, werden die Farbverlaufeinstellungen auf die restliche Farbe angewandt.
- Farbverlauf/Mischung kann auch unter **[Dichte]** festgelegt werden, wenn der Fensterbereich **[Stickattribute]** im Expertenmodus angezeigt wird.



Sonderfarben



- 1 NICHT DEFINIERT**
Wenn Sie die Farbe für ein monochromes Muster manuell auswählen möchten, können Sie **[NICHT DEFINIERT]** wählen.
Farben für die Erstellung von Applikationen:
Sie können Applikationen mit den folgenden drei speziellen Farben erstellen.
- 2 MATERIAL**
markiert die Umrandung der Fläche, die aus dem Applikationsmaterial ausgeschnitten werden soll.
- 3 POSITION DER APPLIKATION**
markiert die Position auf dem Untermaterial, wo die Applikation aufgestickt werden soll.
- 4 APPLIKATION**
stickt die Applikation auf das Untermaterial.

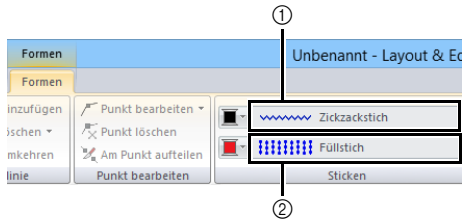


Mit dem Applikations-Assistent können Sie Applikationen ganz leicht erstellen.

►► „Lernprogramm 8-1: Erstellen von Applikationen“ auf Seite 161

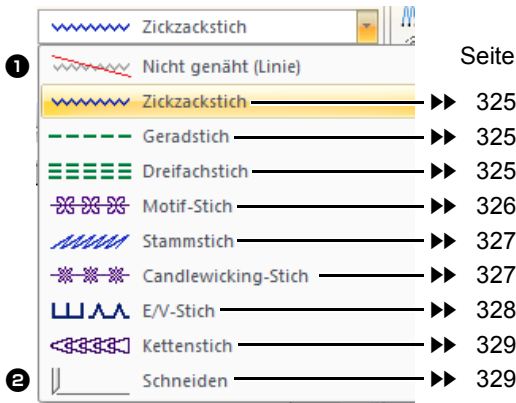
Sticktyp einstellen

Mit der Gruppe **[Sticken]** auf der Registerkarte **[Formen]** können Sie den Sticktyp einstellen.



- ① Randnahtstich, Pull-down-Menü
- ② Flächenstich, Pull-down-Menü

Randnahtstiche

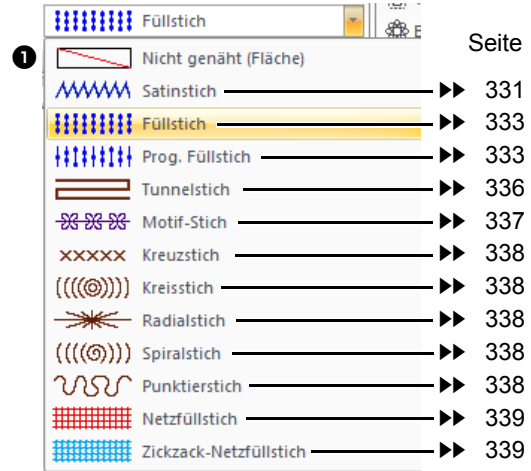


Der Sticktyp für Randnähte in Formen und Text kann im Listenfeld **[Randnahtstich]** ausgewählt werden.

Klicken Sie in das Listenfeld **[Randnahtstich]** und wählen Sie anschließend den gewünschten Sticktyp.

- ① **Nicht genäht (Linie)**
Wählen Sie diese Einstellung, um die Randnaht auszuschalten (es wird keine Randnaht gestickt).
- ② **Schneiden**
Wählen Sie diese Einstellung, um die Randnaht als Schnittlinie in einem Cutwork-Muster festzulegen.
- ▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54, „Praktische Anwendung von Satinstichen und Schnittlinien“ auf Seite 168 und „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325

Pfadformen



Der Sticktyp für Flächen in Formen und Text kann im Listenfeld **[Flächenstich]** ausgewählt werden.


Klicken Sie in das Listenfeld **[Flächenstich]** und wählen Sie anschließend den gewünschten Sticktyp.

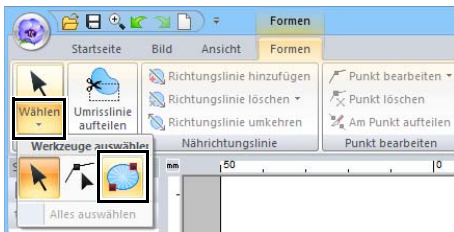
→ Die verfügbaren Pfadformen hängen davon ab, ob ein Formmuster oder ein Textmuster ausgewählt wird.

- ① **Nicht genäht (Fläche)**
Wählen Sie diese Einstellung, um die Flächenfüllung auszuschalten (es wird keine Fläche gestickt).
- ▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331

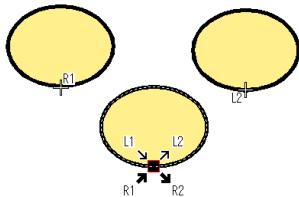
Ein-/Ausstiegspunkte, Mittelpunkt und Stickmuster-Referenzpunkt verschieben





Ein-/Ausstiegspunkte verschieben

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [Startseite].
- 2 Klicken Sie auf [Wählen] in der Gruppe [Wählen] und klicken Sie dann auf , um das Werkzeug „Ein-/Ausstiegspunkte wählen“ zu wählen.




- 3 Klicken Sie auf das Objekt.

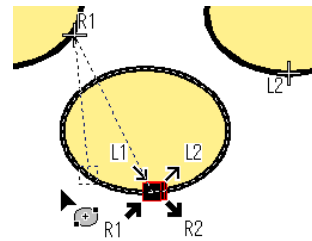


-  Dies ist der Einstiegspunkt für das Nähen der Umrandung. Das vorher genähte Muster ist mit diesem Punkt verbunden.
-  Dies ist der Endpunkt für das Nähen der Umrandung. Von diesem Punkt an wird das Nähen bis zum nächsten Muster fortgesetzt.
-  Dies ist der Einstiegspunkt für das Nähen der Innenfläche. Das vorher genähte Muster ist mit diesem Punkt verbunden.
-  Dies ist der Endpunkt für das Nähen der Innenfläche. Von diesem Punkt an wird das Nähen bis zum nächsten Muster fortgesetzt.

Die angezeigten Codes bedeuten Folgendes.
L: Randnaht R: Flächenfüllung
1: Einstiegspunkt 2: Ausstiegspunkt

 Dies ist der Einstiegspunkt (oder Ausstiegspunkt) für das nächste (oder vorherige) Muster, das mit dem Einstiegspunkt (oder Ausstiegspunkt) des gerade ausgewählten Musters verbunden ist. Dieser Punkt ist mit dem Ein-/Ausstiegspunkt mit demselben Code im gerade ausgewählten Muster verbunden. In diesem Beispiel sind R1 im gerade ausgewählten Muster und R1 im vorherigen Muster verbunden.

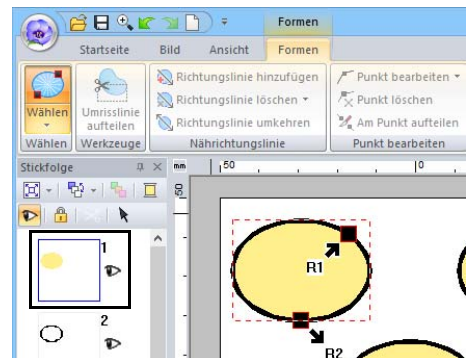
- 4 Ziehen Sie den Pfeil für den Punkt an die gewünschte Position auf der Umrandung.



Eine gepunktete Linie erscheint zwischen dem verschobenen Einstiegspunkt (oder Ausstiegspunkt) und dem Kreuz, das den Ausstiegspunkt (oder Einstiegspunkt) des vorherigen (oder nächsten) Musters kennzeichnet.



- Wenn die Umrandung oder die Innenfläche nicht genäht werden soll, erscheinen die entsprechenden Punkte nicht.
- Die Ein- und Ausstiegspunkte können im Fensterbereich [Stickfolge] geprüft werden. Wählen Sie das Werkzeug „Ein-/Ausstiegspunkte wählen“ und klicken Sie dann auf einen Rahmen im Fensterbereich [Stickfolge]. Die Ein- und Ausstiegspunkte des ausgewählten Musters erscheinen.



Beenden Sie in diesem Fall den Vorgang durch Klicken in einen freien Bereich im Fenster [Stickfolge].



Es können nur Ein-/Ausstiegspunkte für Muster bearbeitet werden, die mit dem Werkzeug „Formen“ erstellt wurden. Stickmuster oder Muster, die mit den Werkzeugen „Text“ erstellt wurden, können nicht bearbeitet werden.

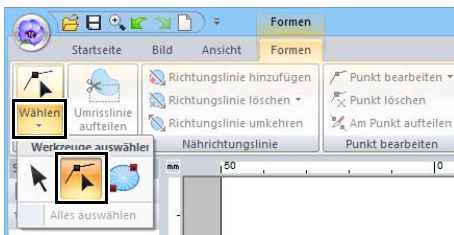
Mittelpunkt und Stickmuster-Referenzpunkt verschieben

Der Mittelpunkt und der Referenzpunkt zum Anordnen des Stickmusters können aus Gründen einer besseren Optik verändert werden.



- Flächen, für die der Kreis- oder Radialstich festgelegt wurde, verfügen über einen Mittelpunkt.
- Flächen, für die der Prog. Füllstich, Motivstich, Kreuzstich, Netzfüllstich oder Zickzack-Netzfüllstich festgelegt wurde, verfügen über einen Stickmuster-Referenzpunkt.

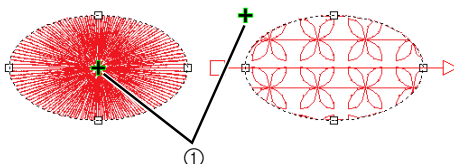
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Wählen]** in der Gruppe **[Wählen]** und klicken Sie dann auf



- 3 Klicken Sie auf eine Fläche, für die der Kreisstich, Radialstich, Prog. Füllstich, Motivstich, Kreuzstich, Netzfüllstich oder Zickzack-Netzfüllstich festgelegt wurde.

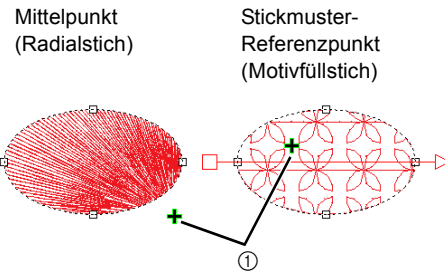
Mittelpunkt
(Radialstich)

Stickmuster-
Referenzpunkt
(Motivfüllstich)



① Ziehpunkt

- 4 Ziehen Sie den Ziehpunkt an die gewünschte Stelle.

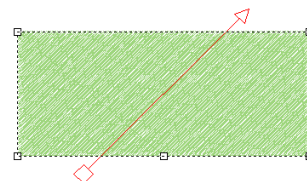


① Ziehpunkt

Festlegen der Stickrichtung

Mit den Werkzeugen „Umrandung“, „Rechteck/ Kreis/Bogen“ oder „Formen“ werden Formen mit einer einzigen Stickrichtung erstellt. Mit den Werkzeugen „Manuelles Stickten“ werden Formen mit mehreren Stickrichtungen erstellt.

Die Stickrichtung wird durch eine Stickrichtungslinie (roter Pfeil) gekennzeichnet. Diese Linien können durch Verschieben der Endpunkte bearbeitet werden oder neue Stickrichtungslinien können hinzugefügt werden.




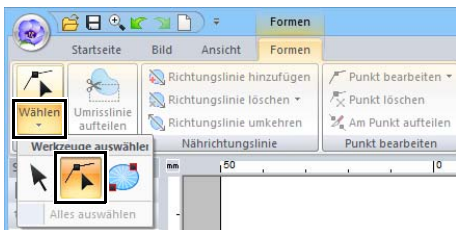
Diese Einstellungen können für Flächen, für die der Satinstich, Füllstich, Prog. Füllstich, Tunnelstich oder Motivstich festgelegt wurde, angepasst werden.



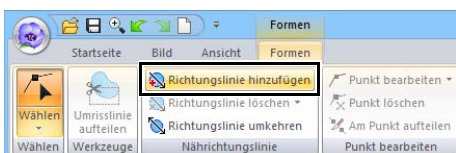
Diese Funktion kann verwendet werden, wenn **[Richtung]** im Fensterbereich **[Stickattribute]** auf **[Manuell]** (Standardeinstellung) eingestellt ist.

■ Festlegen mehrerer Stickrichtungen

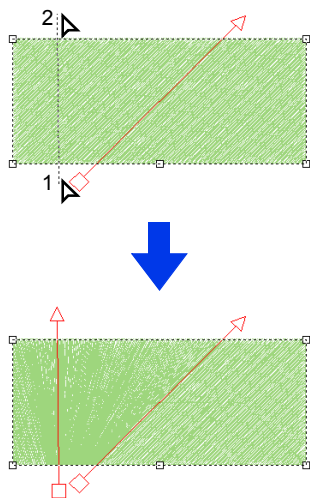
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Wählen]** in der Gruppe **[Wählen]** und klicken Sie dann auf , um das Werkzeug „Punkt wählen“ zu wählen.



- 3 Klicken Sie auf ein Formmuster.
→ Die Stickrichtungslinien werden angezeigt.
- 4 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 5 Klicken Sie auf **[Richtungslinie hinzufügen]** in der Gruppe **[Nährichtungslinie]**.



- 6 Klicken Sie auf den Punkt für ein Ende der Stickrichtungslinie, die hinzugefügt werden soll, und klicken Sie dann auf den Punkt für das andere Ende.



- Legen Sie die Stickrichtungslinien wie nachfolgend beschrieben fest.
 - ◆ Wählen Sie für beide Endpunkte eine Position außerhalb des Musters.
 - ◆ Nur Linien können über das Muster gelegt werden.
 - ◆ Wenn mehrere Stickrichtungslinien festgelegt werden, dürfen sie sich nicht innerhalb des Musters schneiden.

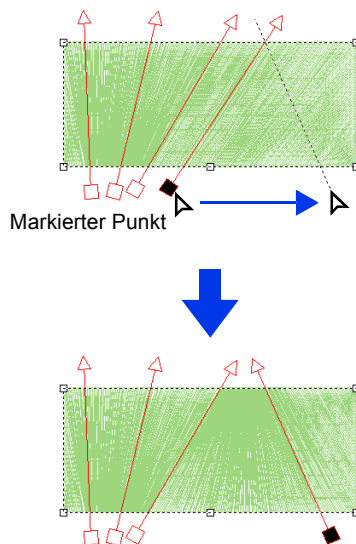
Stickrichtungslinien, die anders festgelegt werden als oben beschrieben, werden nicht hinzugefügt.



Wenn Aussparungen angewandt wurden, können keine Stickrichtungslinien hinzugefügt werden.

■ Stickwinkel ändern

- 1 Wählen Sie das Werkzeug „Punkt wählen“.
- 2 Klicken Sie auf ein Formmuster und klicken Sie dann auf ein leeres Rechteck oder ein leeres Dreieck an der Stickrichtungslinie, um einen Punkt auszuwählen.
- 3 Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.



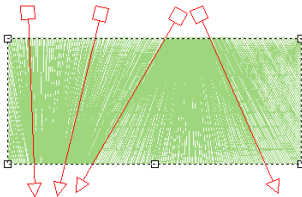
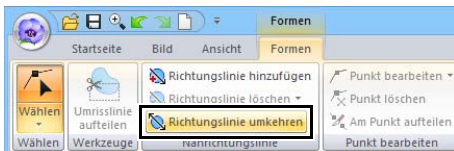


Der Stickwinkel kann auch mit den Einstellungen unter **[Richtung]** im Fensterbereich **[Stickattribute]** auf eine bestimmte Richtung (eine Stickrichtungslinie) eingestellt werden.

►► „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

■ Umkehren der Stickrichtung

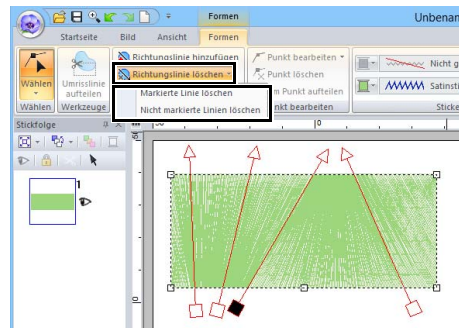
- 1 Wählen Sie das Werkzeug „Punkt wählen“.
- 2 Klicken Sie auf ein Formmuster.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 4 Klicken Sie auf **[Richtungslinie umkehren]** in der Gruppe **[Nährichtungslinie]**.



Wenn mehrere Stickrichtungslinien vorhanden sind, werden alle Linien umgekehrt.

■ Löschen von Stickrichtungslinien

- 1 Wählen Sie das Werkzeug „Punkt wählen“.
- 2 Klicken Sie auf ein Formmuster und klicken Sie dann auf ein leeres Rechteck oder ein leeres Dreieck an der Stickrichtungslinie, um einen Punkt auszuwählen.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 4 Klicken Sie auf **[Richtungslinie löschen]** in der Gruppe **[Nährichtungslinie]** und klicken Sie dann auf **[Markierte Linie löschen]** oder **[Nicht markierte Linien löschen]**.



Markierte Linie löschen

Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ausgewählte Stickrichtungslinie zu löschen. Oder drücken Sie die Taste **<Entf>**, um die Stickrichtung zu löschen.

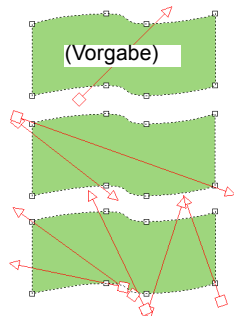
Nicht markierte Linien löschen

Klicken Sie auf diesen Befehl, um alle Stickrichtungslinien zu löschen außer der gerade ausgewählten. Die Stickrichtung wird einheitlich.

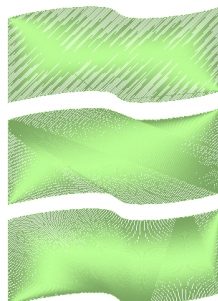
Beispielmuster mit geänderten Stickrichtungen

Wenn die Stickrichtung geändert wird, ändern sich die Musterstiche wie nachfolgend gezeigt.

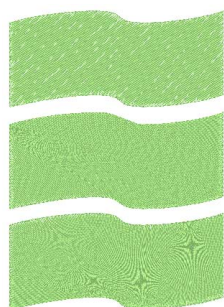
Stickrichtung



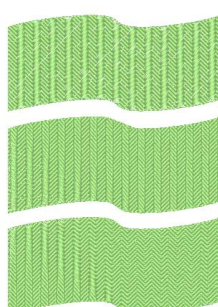
Satinstich



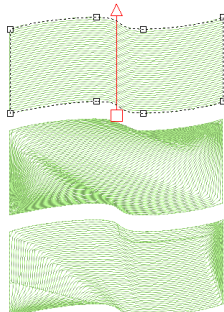
Füllstich



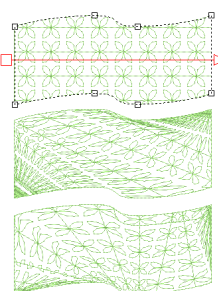
Programmierbarer Füllstich (Prog. Füllstich)



Tunnelstich



Motif-Stich



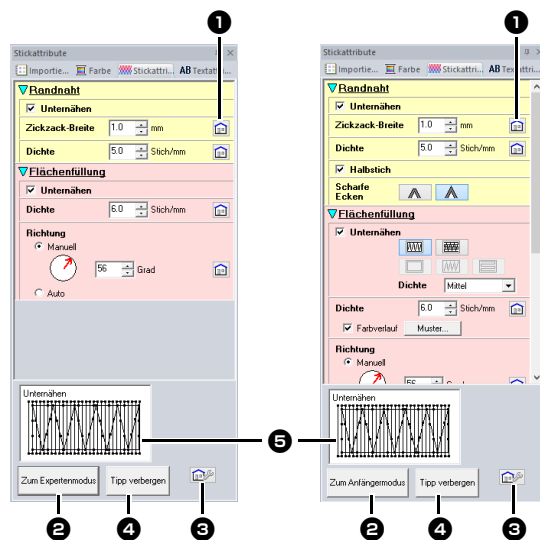
Die Stickrichtung wird ebenfalls geändert, wenn die Mustergröße und -form geändert werden.

Stickattribute festlegen

- 1 Wählen Sie ein Stickmuster, ein Werkzeug „Formen“ oder ein Werkzeug „Text“.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte [Stickattribute].

Anfängermodus

Expertenmodus



- 1 Klicken für Standardeinstellung.
- 2 Klicken zum Umschalten der Attribute zwischen den Attributen im Anfängermodus und jenen im Expertenmodus.
- 3 Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.
- 4 Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippsicht.
- 5 **Tippsicht**
Bei jeder Einstellungsänderung kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Einstellung bewegen, wird eine Vorschau der Einstellung angezeigt.



Die im Dialogfeld angezeigten Stickattribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

- 3** Ändern Sie die unter **[Randnaht]** oder **[Flächenfüllung]** angezeigten Stickattribute.
- Jede Änderung der Einstellungen wirkt sich sofort auf das Stickmuster aus.
- ▶▶ Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331.

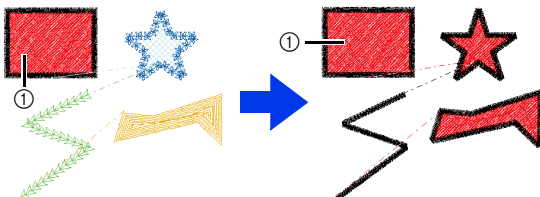


Häufig verwendete Stickattribute können gespeichert werden.

- ▶▶ Einzelheiten dazu finden Sie unter „Speichern der Einstellungen in einer Liste“ auf Seite 192

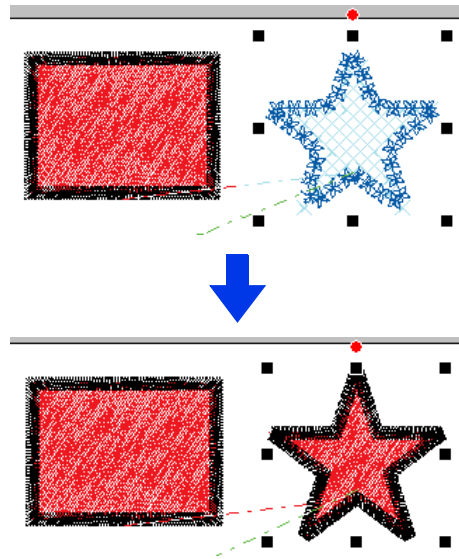
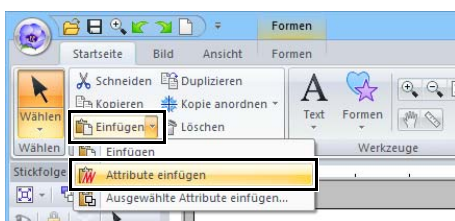
Kopieren von Stickattributen

Garnfarben, Sticktypen und Stickattribute können von einem Muster kopiert und in ein anderes Muster eingefügt werden, um die gleichen Einstellungen für dieses Muster anzuwenden.

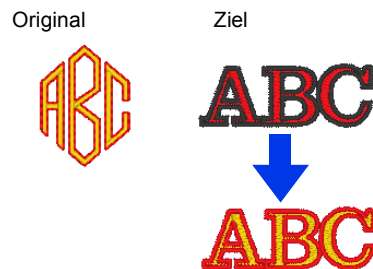
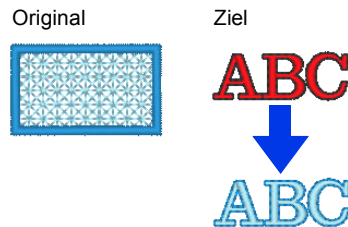


① Original

- 1** Markieren Sie das Formmuster oder das Textmuster, dessen Einstellungen kopiert werden sollen, und drücken Sie anschließend die Tastenkombination **<Strg> + <C>** zum Kopieren.
- 2** Markieren Sie das Formmuster oder das Textmuster, in das die Einstellungen eingefügt werden sollen, und klicken Sie anschließend auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- ▶▶ Weitere Informationen zu Formmustern und Textmustern finden Sie auf Seite 8.
- 3** Klicken Sie auf **[Einfügen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und klicken Sie dann auf **[Attribute einfügen]**.



- Beim Kopieren von Attributen von einem Formmuster, Textmuster, Monogramm oder „kleiner Text“-Muster und Einfügen in ein Muster eines anderen Typs werden nur die Farben eingefügt. Die Sticktypen und Stickattribute können nicht eingefügt werden.



- Beim Kopieren von Textmustern, bei denen für die Zeichen unterschiedliche Stickattribute festgelegt wurden, werden nur die Stickattribute des ersten Zeichens kopiert.

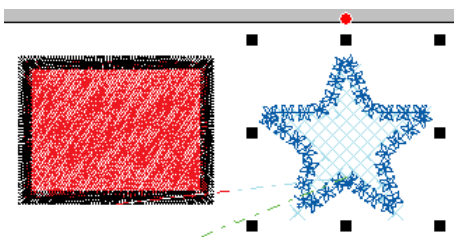
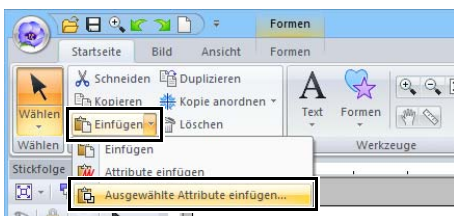


Diese Funktion kann nicht für Stickmuster verwendet werden.

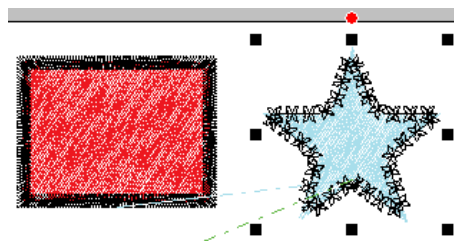
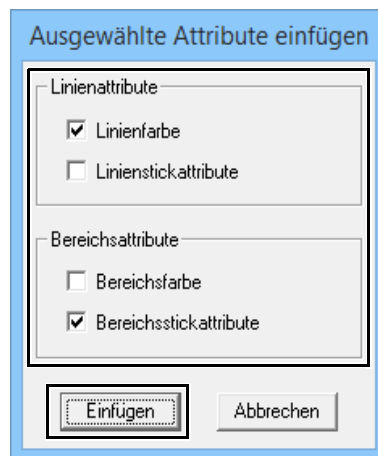
■ Kopieren einzelner Attribute

Einzelne Attribute, wie zum Beispiel die Randnahtfarbe, können kopiert und in andere Muster eingefügt werden.

- 1 Markieren Sie das Formmuster oder das Textmuster, dessen Einstellungen kopiert werden sollen, und drücken Sie anschließend die Tastenkombination **<Strg> + <C>** zum Kopieren.
- 2 Markieren Sie das Formmuster oder das Textmuster, in das die Einstellungen eingefügt werden sollen, und klicken Sie anschließend auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Einfügen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]** und klicken Sie dann auf **[Ausgewählte Attribute einfügen]**.

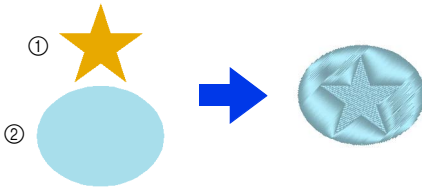


- 4 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Attribute, die Sie einfügen möchten, und klicken Sie dann auf **[Einfügen]**.



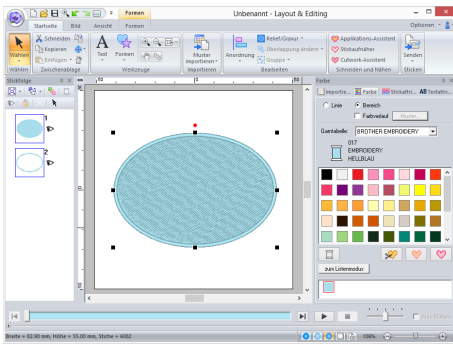
Relief/Gravur

Zur Erzeugung eines Relief-/Gravureffektes können mehrere Formmuster ausgewählt werden.



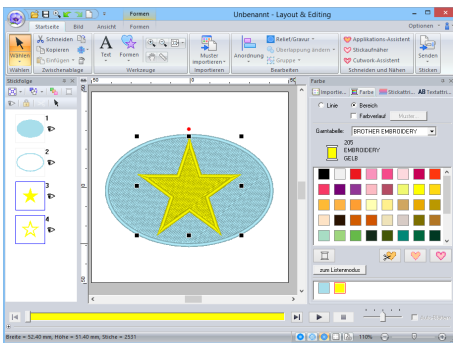
- ① oben
- ② unten

1 Zeichnen Sie eine Form.



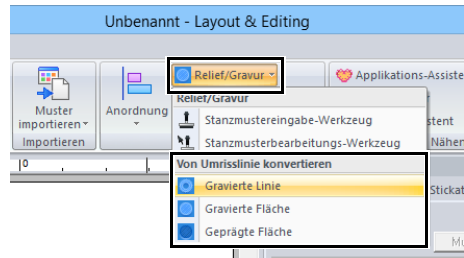
In diesem Beispiel wird zur Flächenfüllung der Füllstich gewählt.

2 Zeichnen Sie eine Form, die die in Schritt 1 gezeichnete Form überlappt.

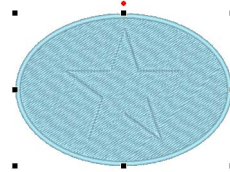


3 Markieren Sie die beiden Formen und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.

4 Klicken Sie auf **[Relief/Gravur]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf den gewünschten Befehl unter **[Von Umrisslinie konvertieren]**.



Beispiel: Wenn der Befehl **[Gravierte Linie]** ausgewählt wird



Gravierte Linie

Die untere Form wird mit der Umrandung der oberen Form graviert.



Gravierte Fläche

In der unteren Form wird ein Relief mit der oberen Form erzeugt. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie **[Satinstich]** für die Flächenfüllung der unteren Form.



Geprägte Fläche

In der unteren Form wird ein Relief mit der oberen Form erzeugt. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie **[Füllstich]** für die Flächenfüllung der unteren Form.



Dieser Effekt kann mit dem Werkzeug „Stanzmuster bearbeiten“ bearbeitet werden.



- Diese Befehle können nur für Formmuster verwendet werden.
- Für das untere Formmuster muss zur Flächenfüllung einer der folgenden Sticktypen festgelegt sein.
 - ◆ Satinstich
 - ◆ Füllstich
 - ◆ Programmierbarer Füllstich
- Damit der Befehl **[Gravierte Linie]** verwendet werden kann, muss **[Randnahtstich]** für das Formmuster auf eine andere Einstellung als **[Nicht genäht (Linie)]** eingestellt sein. Damit die Befehle **[Gravierte Fläche]** oder **[Geprägte Fläche]** verwendet werden können, muss **[Flächenstich]** für das Formmuster auf eine andere Einstellung als **[Nicht genäht (Fläche)]** eingestellt sein.

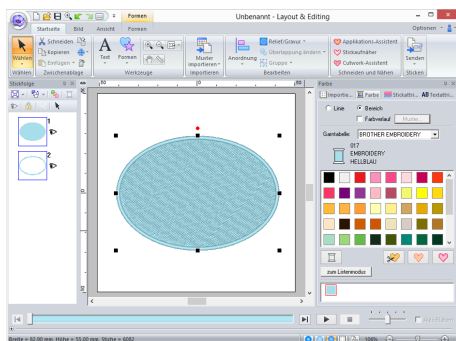
Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern

Durch Stanzen eines Stanzmusters in eine Form können Sie Gravur-/Relieffeffekte erzielen. Sie erscheinen als Stickerei, die in verschiedene Richtungen genäht ist.



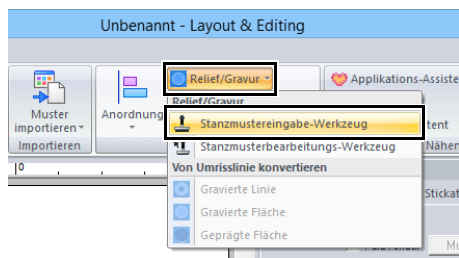
■ Stanzmuster anwenden

- 1 Zeichnen Sie eine Form.

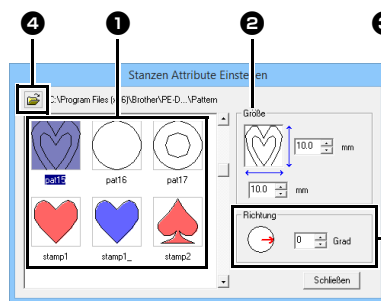


- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

- 3 Klicken Sie auf **[Relief/Gravur]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Stanzmustereingabe-Werkzeug]**.



- 4 Wählen Sie ein Stanzmuster (PAS-Datei mit angewandten Stanzeinstellungen).

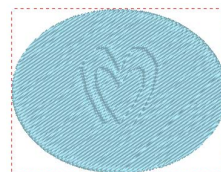


- 1 Wählen Sie ein Stanzmuster.
- 2 Geben Sie die Größe des Stanzmusters ein.
- 3 Geben Sie die Richtung des Stanzmusters ein.
- 4 Um einen anderen Ordner auszuwählen, klicken Sie auf



Gravur- und Reliefstanzeinstellungen werden als rot- und blaugefüllte Flächen angezeigt.

- 5 Markieren Sie das in Schritt 1 gezeichnete Formmuster mit der Maus.
 - Um das ausgewählte Formmuster werden „Wandernde Linien“ angezeigt.
- 6 Klicken Sie auf die gewünschten Punkte innerhalb des Formmusters.



Unter „Realistische Ansicht“ können Sie eine Vorschau des erzeugten Stanzmuster-effektes sehen.

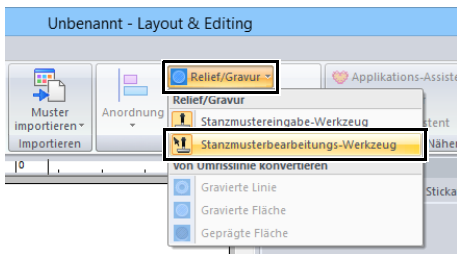


- Stanzmuster können auf Formmusterflächen angewandt werden, für die Satinstich, Füllstich oder programmierbarer Füllstich festgelegt ist.
- Mit Programmable Stitch Creator können Sie Stanzmuster, die bereitgestellt wurden, bearbeiten oder eigene erstellen.

►► „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 258

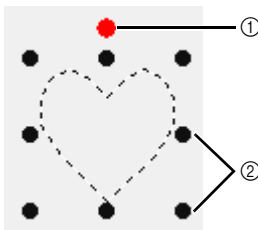
■ Stanzmuster bearbeiten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Relief/Gravur]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Stanzmusterbearbeitungs-Werkzeug]**.



- 3 Klicken Sie auf das Formmuster mit dem Stanzmuster.
→ Um das ausgewählte Formmuster werden „Wandernde Linien“ angezeigt.

- 4 Klicken Sie auf das Stanzmuster.

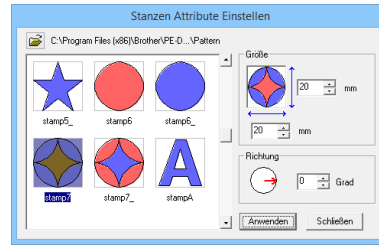


- ① Drehpunkt
- ② Skalierungspunkte

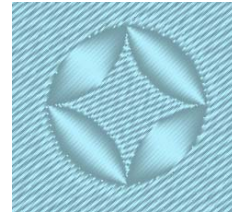


- Es kann nur jeweils ein Stanzmuster ausgewählt werden.
- Um das Stanzmuster zu vergrößern, ziehen Sie einen Skalierungspunkt.
- Um das Stanzmuster zu drehen, ziehen Sie einen Drehpunkt.
- Um das Stanzmuster zu löschen, drücken Sie die Taste **<Entf>**.

- 5 Bearbeiten Sie das Stanzmuster.



- Um ein Stanzmuster zu ändern, wählen Sie ein anderes Muster und klicken Sie dann auf **[Anwenden]**.



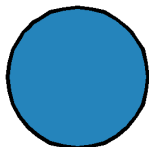
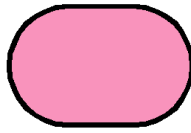
- Wird die Größe eines Formmusters geändert, ändert sich die Größe des Stanzmusters nicht. Prüfen Sie deshalb das Stanzmuster nach dem Bearbeiten eines Formmusters.
- Wenn ein Formmuster mit einem Stanzmuster bearbeitet wird, müssen Sie das Stanzmuster prüfen, nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist.

Formen zeichnen

Rechteck-, Kreis- oder Bogenform zeichnen



Rechteck



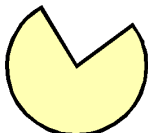
Kreis



Ellipse



Bogen

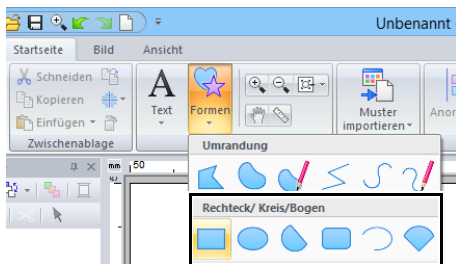


Segment

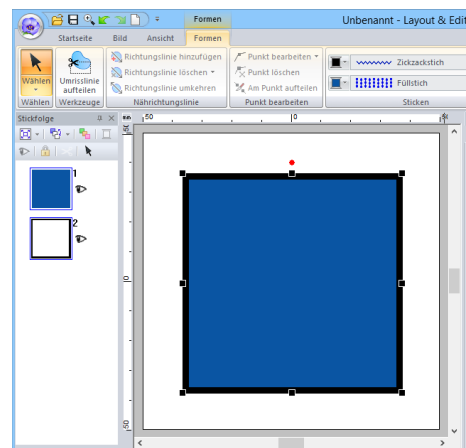
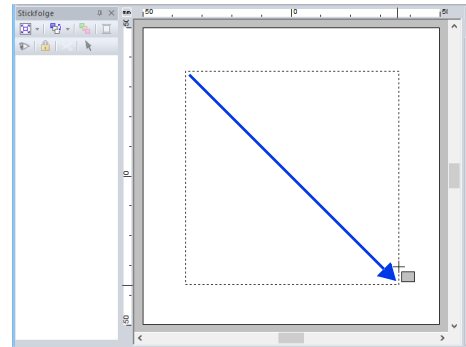


Bogen & Sehne

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Formen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf ein Werkzeugsymbol unter **[Rechteck]/[Kreis]/[Bogen]**, um das gewünschte Werkzeug **[Rechteck]/[Kreis]/[Bogen]** auszuwählen.



Ziehen Sie den Mauszeiger in der Designseite.



Um einen Kreis oder ein Quadrat zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **<Shift>** gedrückt.

 : Rechteck

 : Kreis oder Ellipse

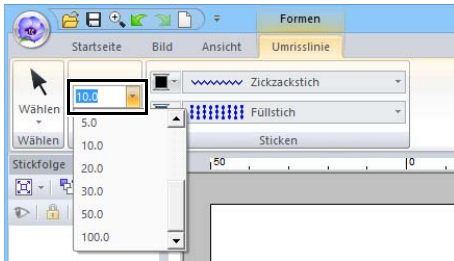
 : Rechteck mit abgerundeten Ecken



Rechtecke mit abgerundeten Ecken

Um den Radius der Ecken zu ändern, klicken Sie in das Listenfeld **[Eckenradius]** auf der Registerkarte **[Umrandung]**. Geben Sie dann den gewünschten Radius ein oder wählen Sie den gewünschten Wert.

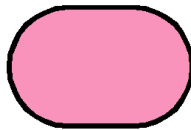
Legen Sie den Radius der Ecken vor dem Zeichnen des Rechtecks fest. Diese Einstellung kann nicht geändert werden, nachdem das Rechteck gezeichnet wurde.



Beispiel 1
Eckenradius: 0,0 mm



Beispiel 2
Eckenradius: 20,0 mm

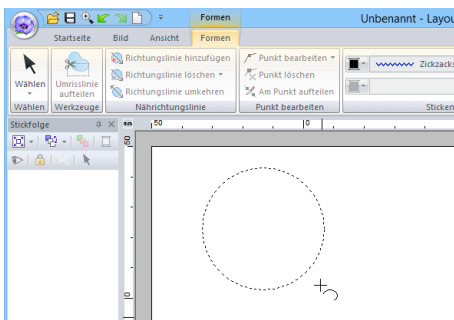


 : Bogen und Sehne

 : Bogen

 : Segment

1 Fahren Sie fort, als würden Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen.



→ Eine Kreislinie wird auf der Ellipse angezeigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.

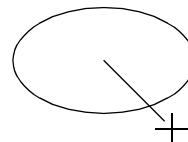
2 Bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfangspunkt des Bogens, und klicken Sie.
→ Die Kreislinie verschwindet.

3 Bewegen Sie den Mauszeiger, bis Bogen/ Bogen & Sehne/Segment die gewünschte Form haben, und klicken Sie.

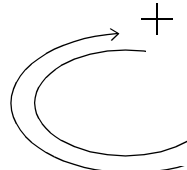


Wenn Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **<Shift>** gedrückt halten, wird die Form in 15°-Schritten bewegt. Der aktuelle Winkel wird in der Statusleiste angezeigt.


Bogen

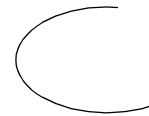


An den Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.

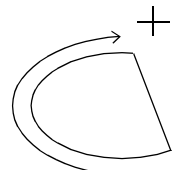
 An den Endpunkt klicken.




Bogen und Sehne

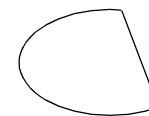


An den Anfangspunkt klicken.

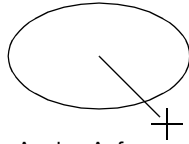


An den Endpunkt bewegen.

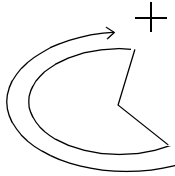
 An den Endpunkt klicken.



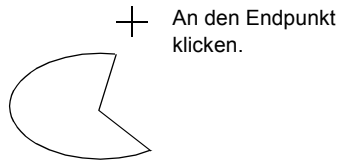
Segment



An den Anfangspunkt klicken.



An den Endpunkt bewegen.



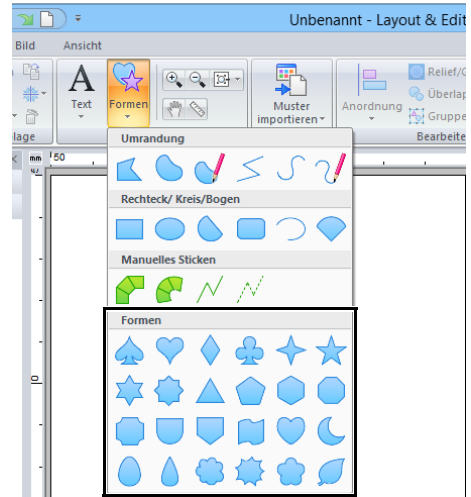
An den Endpunkt klicken.



- Sie können die Farbe und den Sticktyp entweder vor oder nach dem Zeichnen der Form ändern.
- ▶▶ „Sticktyp einstellen“ auf Seite 49
- Sie können auch die Einstellungen im Fensterbereich **[Stickattribute]** verwenden, um vor oder nach dem Zeichnen der Form die anderen Attribute der Form festzulegen.
- ▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

Verschiedene Formen zeichnen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Formen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf ein Werkzeugsymbol unter **[Formen]**, um das gewünschte Werkzeug „Formen“ auszuwählen.

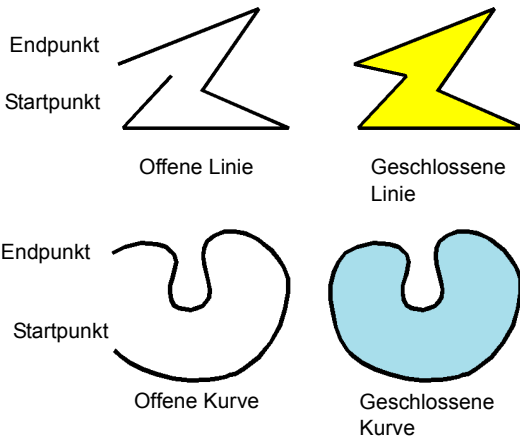


- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger in der Designseite.

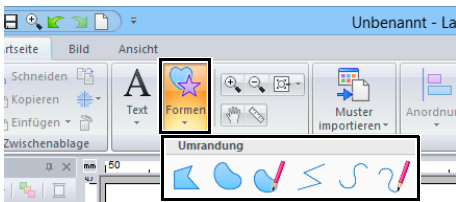


- Um die Form mit gleichbleibendem Seitenverhältnis zu zeichnen, halten Sie beim Ziehen des Mauszeigers die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Verschiedene Beispielformmuster sind im Fensterbereich **[Importieren]** verfügbar, wenn **[Umrandungen]** im Listenfeld **[Von]** ausgewählt wird und **[Standardformen]** im Listenfeld **[Kategorie]** ausgewählt wird.
- ▶▶ „Verwenden des Fensterbereiches „Importieren““ auf Seite 13

Zeichnen von Umrisslinien (gerade Linien und Kurven)



- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Formen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf ein Werkzeugsymbol unter **[Umrandung]**, um das gewünschte Werkzeug „Umrandung“ auszuwählen.



- : Punkte markieren und eine geschlossene Linie aus geraden Linien zeichnen. (Tastenbefehl: **<Z>**)
- : Punkte markieren und eine geschlossene Kurve zeichnen. (Tastenbefehl: **<X>**)
- : Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine geschlossene Freihandkurve zu zeichnen.
- : Punkte markieren und eine offene Linie aus geraden Linien zeichnen. (Tastenbefehl: **<Z>**)
- : Punkte markieren und eine offene Kurve zeichnen. (Tastenbefehl: **<X>**)
- : Ziehen Sie den Mauszeiger, um eine offene Freihandkurve zu zeichnen.

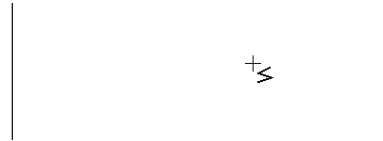
- 3 Klicken Sie in die Designseite oder ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.



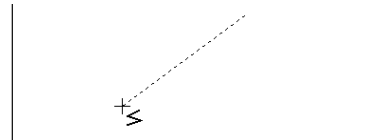
Die Tastenbefehle sind erst verfügbar, nachdem ein Werkzeug „Umrandung“ ausgewählt wurde.

Gerade Linien/Kurven

- 1 Klicken Sie in die Designseite, um den Startpunkt anzugeben.



- 2 Klicken Sie in die Designseite, um den nächsten Punkt anzugeben.

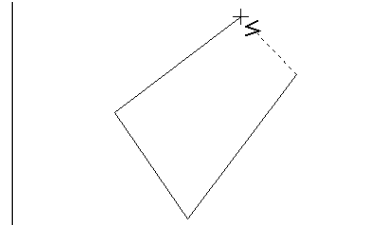


→ Die gepunkteten Linien ändern sich in durchgezogene Linien.



- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste **<BackSpace>**.
- Das Werkzeug „Kurve“ wird in der gleichen Weise verwendet.

- 3 Fahren Sie mit dem Klicken fort, um jeden Punkt anzugeben, und doppelklicken Sie für den letzten Punkt, oder drücken Sie die Taste **<Enter>**.

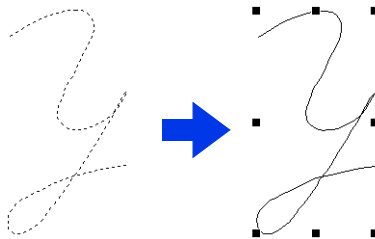




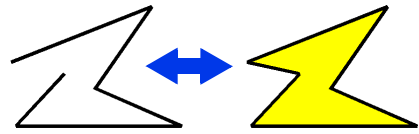
- Sie können beliebig zwischen den beiden Linientypen hin- und herschalten, indem Sie einfach eine andere Schaltfläche anklicken oder den Tastaturbefehl ausführen.
- Wenn Sie eine gerade Linie zeichnen, halten Sie beim Ziehen mit der Maus die Taste **<Shift>** gedrückt, während Sie den Mauszeiger vertikal oder horizontal ziehen.
- Auch nach dem Zeichnen eines Musters können Sie die Attribute der Linienenden ändern.
- ▶▶ „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 64.
- Sie können auch nach dem Zeichnen des Musters gerade Linien in Kurven transformieren und umgekehrt.
- ▶▶ „Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 70.

■ Freihandlinien

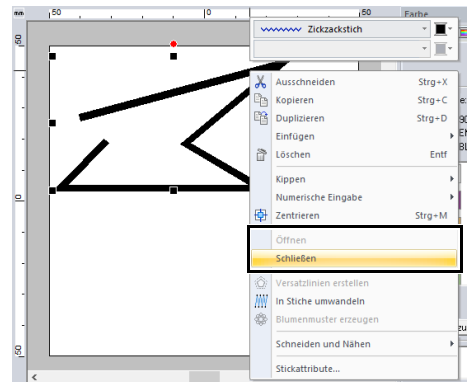
- 1 Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen.
- 2 Lassen Sie den Mauszeiger los, um das Zeichnen abzuschließen.



Attribute von Linienendpunkten ändern



Klicken Sie nach dem Markieren des Formenmusters mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie dann auf **[Öffnen]** oder **[Schließen]**, um das Linienende zu ändern.



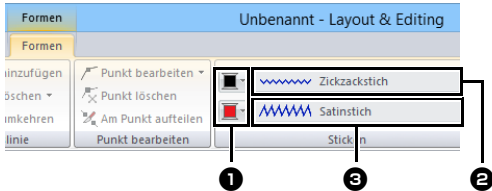
Es können auch geschlossene Formmuster an Punkten geteilt werden, um offene Linien zu erstellen, oder die Endpunkte offener Formmuster können verbunden werden, um geschlossene Linien zu erstellen.

- ▶▶ „Punkte verbinden/Umrandungen teilen (Formmuster)“ auf Seite 67

Stickattribute von Formen

Auf der Registerkarte **[Formen]** können Sie die Stickattribute einstellen (Garnfarbe und Sticktyp).

Beispiel: Wenn ein Rechteck ausgewählt ist.



1 Linienfarbe/Bereichsfarbe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Garnfarbe für Randnähte und Flächen festzulegen.

Für Sonderfarben:

►► „Sonderfarben“ auf Seite 48

2 Randnahtstich, Pulldown-Menü

Alle Randnähte in einer Form können auf den gleichen Sticktyp eingestellt werden. Mit diesen Listenelementen können Sie den Sticktyp für Randnähte festlegen.

►► „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325

3 Flächenstich, Pulldown-Menü

Alle Flächen in einer Form können auf den gleichen Sticktyp eingestellt werden. Mit diesen Listenelementen können Sie den Sticktyp für Flächen festlegen.

►► „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331

►► „Festlegen der Garnfarben und Sticktypen für Linien und Flächen“ auf Seite 46




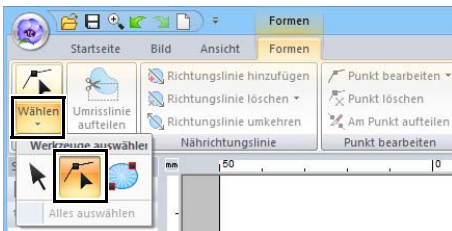
- Um die Randnaht auszuschalten, wählen Sie **[Nicht genäht (Linie)]** im Listenelement **[Randnahtstich]**.
- Um die Flächenfüllung auszuschalten, wählen Sie **[Nicht genäht (Fläche)]** im Listenelement **[Flächenstich]**.

Umformen von Stickmustern

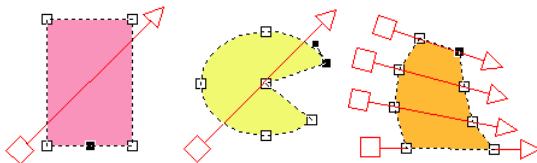
Muster können durch Verschieben, Hinzufügen oder Löschen von Punkten umgeformt werden. Beim Erstellen von Formmustern entsteht durch Klicken auf eine Position ein Punkt.

Punkte auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [**Startseite**].
- 2 Klicken Sie auf [**Wählen**] in der Gruppe [**Wählen**] und klicken Sie dann auf , um das Werkzeug [**Punkt wählen**] auszuwählen.



- 3 Klicken Sie auf das Objekt.
- 4 Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.

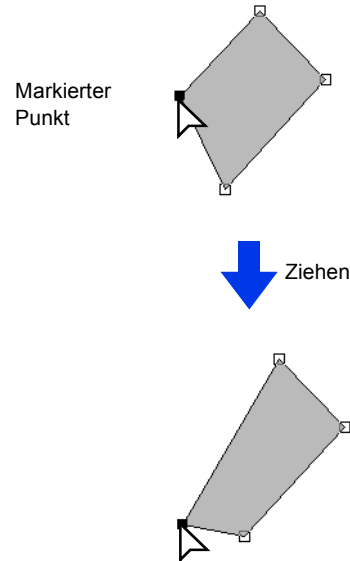


Mehrere Punkte können auf eine der folgenden Arten markiert werden.

- Ziehen Sie den Mauszeiger.
 - Alle Punkte innerhalb des Fensters werden ausgewählt.
- Halten Sie beim Klicken auf die Punkte die Taste **<Strg>** gedrückt.
 - Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, klicken Sie auf den markierten Punkt.
- Zur Auswahl von mehreren Punkten, halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste.
- Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste, um den markierten Punkt zu ändern.


Punkte verschieben

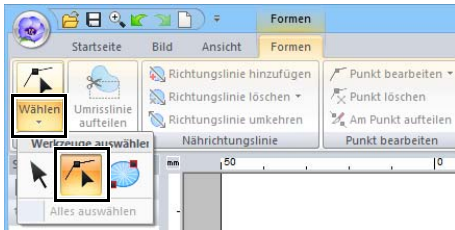
- 1 Markieren Sie den Punkt.
- 2 Ziehen Sie den Punkt auf die neue Position.



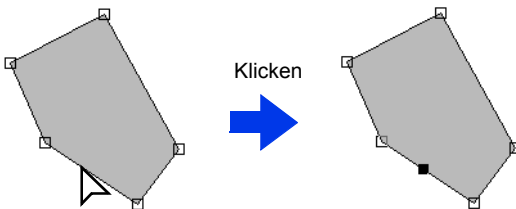
- Um den Punkt einer unterbrochenen Linie, eine Kurve oder Stichdaten horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie während des Ziehens die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Ein markierter Punkt kann ebenfalls mit den Pfeiltasten verschoben werden.
- Punkte in Mustern, bei denen die Aussparung aktiviert ist. Der Punkt kann jedoch nicht über eine Umrandung bewegt werden. Um den Punkt auf diese Art zu bewegen, brechen Sie zunächst das Nähen der Aussparung ab.
- Wenn Sie auf eine andere Stelle der Umrandung des Musters klicken und mit dem Ziehen beginnen, wird ein neuer Punkt eingefügt, oder die Auswahl der (des) gewählte(n) Punkte(s) wird aufgehoben.

Punkte einfügen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Wählen]** in der Gruppe **[Wählen]** und klicken Sie dann auf , um das Werkzeug „Punkt wählen“ zu wählen.

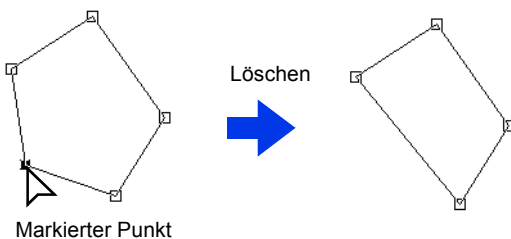
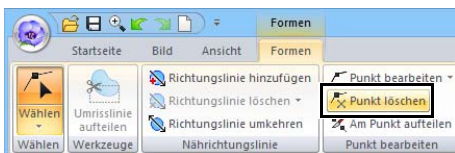


- 3 Klicken Sie auf das Objekt.
- 4 Klicken Sie auf die Umrandung, um einen neuen Punkt hinzuzufügen.



Punkte löschen

- 1 Markieren Sie den Punkt.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Punkt löschen]** in der Gruppe **[Punkt bearbeiten]**. Oder drücken Sie die Taste **<Entf>**, um den Punkt zu entfernen.

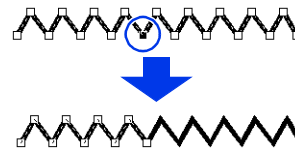
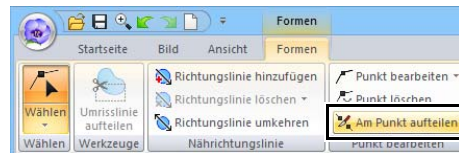


Punkte verbinden/ Umrandungen teilen (Formmuster)

■ Umrandungen offener Formmuster teilen

Die Umrandung eines offenen Formmusters kann an einem Punkt geteilt werden.

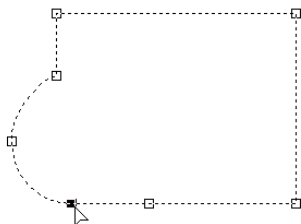
- 1 Markieren Sie einen Punkt in einem offenen Formmuster.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Am Punkt aufteilen]** in der Gruppe **[Punkt bearbeiten]**, um die Linie zu teilen.



■ Umrandungen geschlossener Formmuster teilen

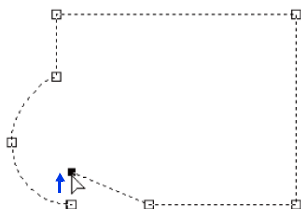
Der geschlossene Pfad eines Formmusters kann geteilt werden. Ein geschlossener Pfad besteht aus verbundenen Punkten, die das Formmuster bilden.

- 1 Markieren Sie einen Punkt in einem geschlossenen Formmuster.



- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Formen]**.

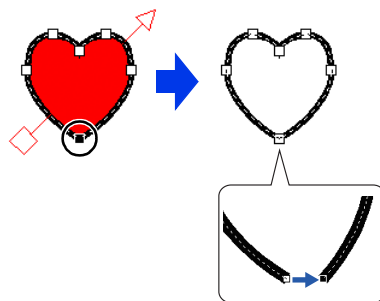
- 3 Klicken Sie auf **[Am Punkt aufteilen]** in der Gruppe **[Punkt bearbeiten]**, um die Linie zu teilen.



- Wenn ein Formmuster in eine Form geteilt wird, auf die „Ausparung sticken“ angewandt wurde, wird „Ausparung sticken“ deaktiviert.
- Wenn ein Formmuster in eine Form geteilt wird, auf die „Text an Umrisslinie ausrichten“ angewandt wurde, wird „Text an Umrisslinie ausrichten“ deaktiviert.



- Wenn die Umrandung eines geschlossenen Formmusters geteilt wird, um ein offenes Formmuster zu erstellen, können Stickattribute für die Flächenfüllung nicht mehr festgelegt werden.



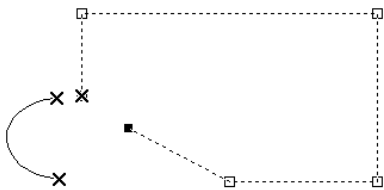
- Der Befehl **[Öffnen]** steht auch zur Verfügung, um ein geschlossenes Formmuster in ein offenes Formmuster zu ändern.

►► „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 64


■ Zwei offene Formmuster verbinden

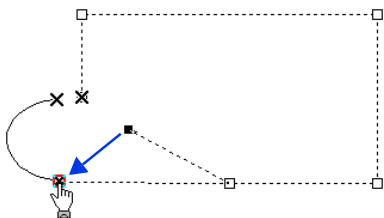
Die Endpunkte von zwei Formmustern können verbunden werden, um ein einzelnes Formmuster zu erstellen.

- 1 Markieren Sie einen Endpunkt (Einstiegspunkt oder Ausstiegspunkt).
- 2 Drücken Sie **<Alt>**.
→ Die Punkte, die verbunden werden können, werden als **x** angezeigt.

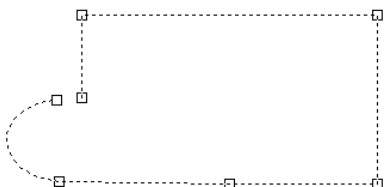


Der andere Endpunkt des Formmusters, in dem ein Endpunkt markiert ist, sowie die Endpunkte (Einstiegspunkte und Ausstiegspunkte) anderer Formmuster werden als **x** angezeigt.

- 3 Halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt und ziehen Sie den markierten Punkt zu dem Punkt, mit dem Sie ihn verbinden möchten.
→ Der Mauszeiger nimmt die Form  an und es erscheint ein rotes Rechteck, wenn die beiden Punkte überlappen.



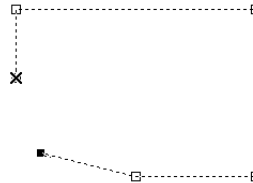
- 4 Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Punkte zu verbinden.



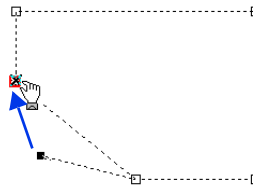
■ Die zwei Endpunkte eines Formmusters verbinden

Die zwei Endpunkte eines offenen Formmusters können verbunden werden, um ein einzelnes geschlossenes Formmuster zu erstellen.

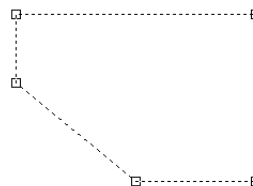
- 1 Markieren Sie einen Endpunkt (Einstiegspunkt oder Ausstiegspunkt).
- 2 Drücken Sie **<Alt>**.
→ Der andere Endpunkt wird als **x** angezeigt.



- 3 Halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt und ziehen Sie den gewählten Punkt zu dem anderen Endpunkt.



- 4 Wenn die zwei Punkte überlappen und ein rotes Rechteck erscheint, lassen Sie die Maustaste los.



Wenn ein Formmuster geschlossen wird, erscheinen möglicherweise Stickattribute für die Flächenfüllung.

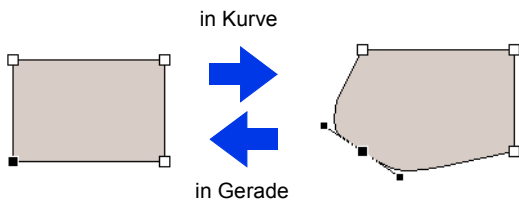
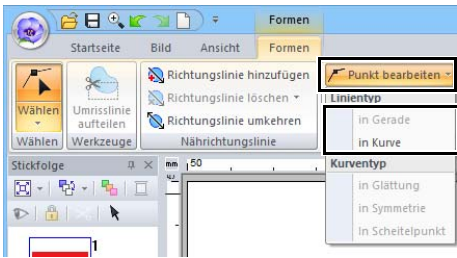


Der Befehl **[Schließen]** steht auch zur Verfügung, um ein offenes Formmuster in ein geschlossenes Formmuster zu ändern.

►► „Attribute von Linienendpunkten ändern“ auf Seite 64

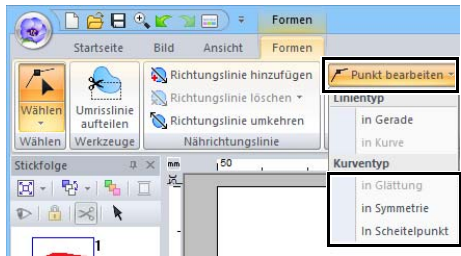
Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien

- 1 Markieren Sie den Punkt.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte [Formen].
- 3 Klicken Sie auf [Punkt bearbeiten] in der Gruppe [Punkt bearbeiten] und klicken Sie dann auf [in Gerade] oder [in Kurve].

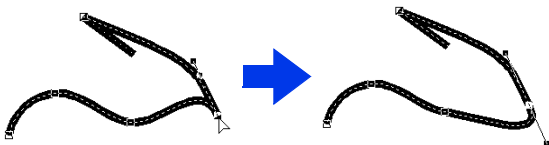


Ändern des Kurventyps

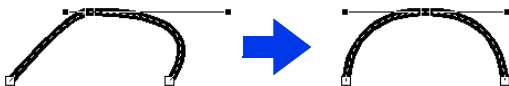
- 1 Markieren Sie einen Punkt auf einer Kurve.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte [Formen].
- 3 Klicken Sie auf [Punkt bearbeiten] in der Gruppe [Punkt bearbeiten] und anschließend auf [in Glättung], [in Symmetrie] oder [in Scheitelpunkt].



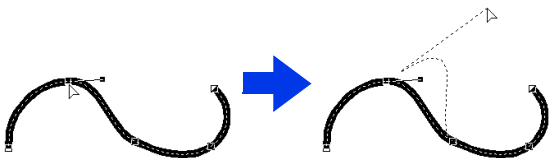
in Glättung



in Symmetrie



in Scheitelpunkt



- 4 Ziehen Sie den durchgezogenen schwarzen Ziehpunkt, um die Form der Linie anzupassen.



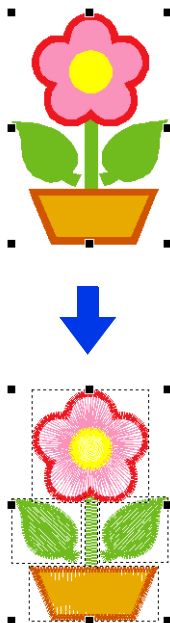
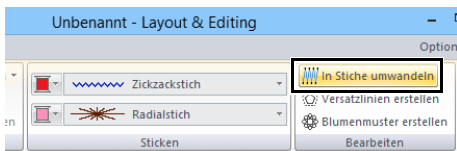
Die Form lässt sich durch Ziehen des durchgezogenen schwarzen Ziehpunktes zu beiden Seiten des Punktes ändern.

Bearbeiten von Stichmustern

Formmuster oder Textmuster in Stichmuster konvertieren

Formmuster oder Textmuster können in ein Stichmuster konvertiert werden. Dabei können Sie detaillierte Änderungen vornehmen, indem Sie die Position der einzelnen Stiche ändern.

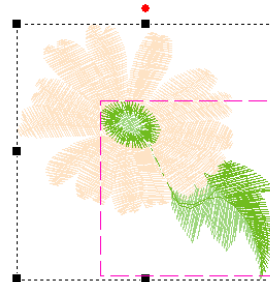
- 1 Markieren Sie das Formmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Formen]**.
- 2 Klicken Sie auf **[In Stiche umwandeln]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



- **[In Stiche umwandeln]** kann auch bei einem Textmuster verwendet werden, um es in ein Stichmuster umzuwandeln.
- In Stichmustern erscheinen Stiche als durchgezogene Linien (——) und Vorschübe als gepunktete Linien (- - -).
- Werden gruppierte Muster teilweise oder für Aussparungen eingestellte Muster sowie auf Formen angeordneter Text ausgewählt, werden alle Muster der Gruppe in Stichmuster umgewandelt.
- Muster ohne Stiche werden gelöscht, wenn das Muster in ein Stichmuster umgewandelt wird.


Auswählen von Stichmustern nach Garnfarbe

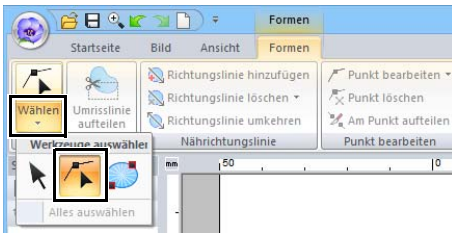
Halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt und klicken Sie auf die Garnfarbe der Stichmuster, die Sie auswählen möchten.



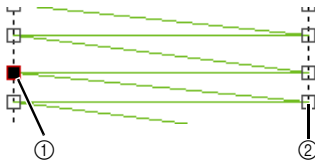
- Wenn Sie Muster mit dieser Methode auswählen, können Sie die Garnfarbe ändern.
- ▶▶ „Garnfarbe einstellen“ auf Seite 46
- Einzelne Muster in gruppierten Stichmustern können mit dieser Methode nicht nach der Farbe ausgewählt werden.

Stichmusterpunkte auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [**Startseite**].
- 2 Klicken Sie auf [**Wählen**] in der Gruppe [**Wählen**] und klicken Sie dann auf , um das Werkzeug „Punkt wählen“ zu wählen.



- 3 Klicken Sie auf das Stichmuster.
- 4 Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.



- ① Markierter Punkt
② Nicht markierter Punkt



- Drücken Sie **<Tab>**.
→ Alle Stichpunkte der nächsten Farbe werden markiert.
- Drücken Sie die Tasten **<Shift>** und **<Tab>**.
→ Alle Stichpunkte der vorhergehenden Farbe werden markiert.
- Drücken Sie die Tasten **<Strg>** und **<Pos1>**.
→ Der Einstiegspunkt für die erste Garnfarbe ist ausgewählt.
- Drücken Sie die Tasten **<Strg>** und **<Ende>**.
→ Der Ausstiegspunkt für die letzte Garnfarbe ist ausgewählt.
- Wählen Sie mindestens einen Punkt für eine Garnfarbe und drücken Sie dann die Taste **<Pos1>**.
→ Der Einstiegspunkt für die Garnfarbe ist ausgewählt.
- Wählen Sie mindestens einen Punkt für eine Garnfarbe und drücken Sie dann die Taste **<Ende>**.
→ Der Ausstiegspunkt für die Garnfarbe ist ausgewählt.



- Achten Sie beim Auswählen von Punkten darauf, den Punkt anzuklicken (klicken Sie nicht auf eine leere Fläche der Designseite), da sonst die Auswahl aller ausgewählten Punkte aufgehoben wird.
- Wenn Sie auf einen Sprungstich klicken, werden die Punkte an beiden Enden ausgewählt.
- Auf dieselbe Weise wie Stichmuster können mehrere Stichmusterpunkte ausgewählt werden.

►► „Punkte auswählen“ auf Seite 66



Stichmusterpunkte können nicht bearbeitet werden, wenn das Objekt kein Stichmuster ist. Das Muster kann unter „Solide Ansicht“ angezeigt werden.

■ Punkte verschieben

Ziehen Sie den ausgewählten Punkt auf die neue Position.



Stichmusterpunkte können auf dieselbe Weise wie Stichmuster verschoben werden.

►► „Punkte verschieben“ auf Seite 66

■ Stichpunkte einfügen

Wenn Sie anstatt auf einen Punkt auf eine Linie klicken, wird ein neuer Punkt eingefügt.

■ Punkte löschen

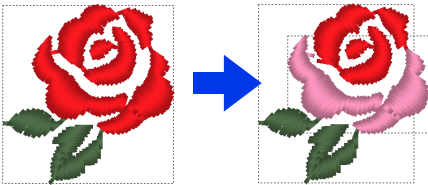
Drücken Sie die Taste **<Entf>**, um den ausgewählten Punkt zu löschen.



- Wenn der Endpunkt eines Sprungstiches gelöscht wird, wird dieses Sprungstichsegment gelöscht und die Stiche vor und nach dem Sprungstich werden verbunden.
- Um einen Punkt einzufügen und die vorherige Linie in einen Sprungstich zu ändern, halten Sie die Tasten **<Strg>** und **<Shift>** gedrückt, während Sie auf die Linie klicken.

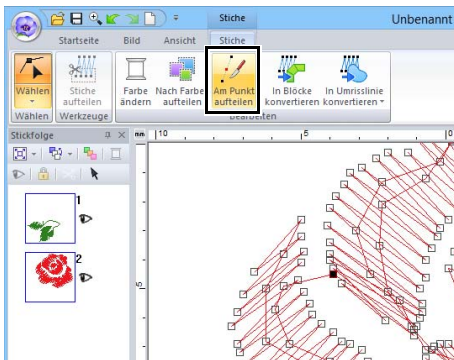
Punkte verbinden/Stiche teilen (Stichmuster)

Ein einfarbiges Muster kann durch Teilen von Stichen an einem Punkt in zwei Muster geteilt werden und ein zweifarbiges Muster kann durch Verbinden von Punkten zu einem Muster kombiniert werden. Wenn ein Stichmuster in mehrere Teile geteilt ist, kann jeder Teil separat bearbeitet werden, um zum Beispiel unterschiedliche Farben einzustellen.

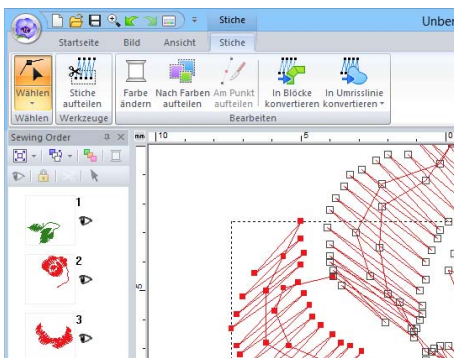


Ein Stichmuster am gewählten Punkt in zwei Muster teilen

- 1 Markieren Sie einen Punkt in einem Stichmuster.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stiche]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Am Punkt aufteilen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**, um das Stichmuster zu teilen.



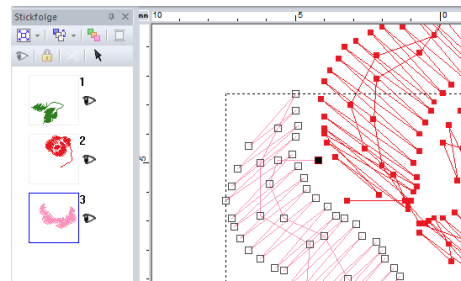
→ Das Stichmuster wird an dem Punkt geteilt.



Wenn ein Einstiegspunkt oder ein Ausstiegspunkt markiert wird, ist **[Am Punkt aufteilen]** nicht verfügbar.

Zum Erstellen eines Stichmusters zwei Stichmuster verbinden

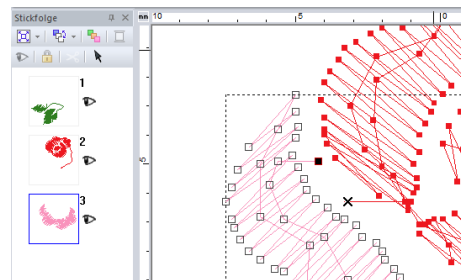
- 1 Markieren Sie einen Endpunkt (Einstiegspunkt oder Ausstiegspunkt) eines Stichmusters.



Markieren Sie den Einstiegspunkt eines Stichmusters durch Drücken der Tasten **<Strg> + <Pos1>**. Markieren Sie den Ausstiegspunkt eines Stichmusters durch Drücken der Tasten **<Strg> + <Ende>**. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Stichmusterpunkte auswählen“ auf Seite 72.


- 2 Drücken Sie **<Alt>**.

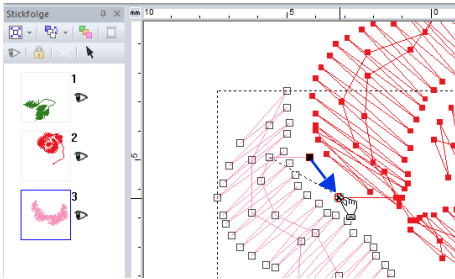
→ Die Punkte, die verbunden werden können, werden als **x** angezeigt.



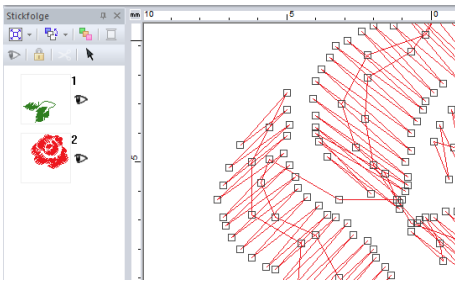
Wenn der Einstiegspunkt eines Stichmusters markiert wird, werden die Ausstiegspunkte der anderen Stichmuster als **x** angezeigt. Wenn der Ausstiegspunkt eines Stichmusters markiert wird, werden die Einstiegspunkte der anderen Stichmuster als **x** angezeigt.

- Halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt und ziehen Sie den markierten Punkt zu dem Punkt, mit dem Sie ihn verbinden möchten.

→ Der Mauszeiger nimmt die Form  an und es erscheint ein rotes Rechteck, wenn die beiden Punkte überlappen.

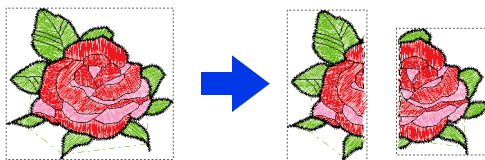


- Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Punkte zu verbinden.



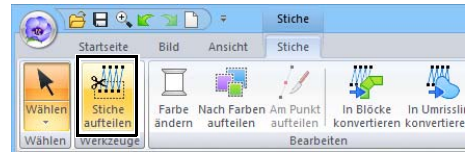
Nach dem Verbinden der Punkte wird dem Muster die Garnfarbe des ersten Musters in der Stickreihenfolge vor dem Verbinden der Punkte zugewiesen.

Teile von Stickmustern aufteilen

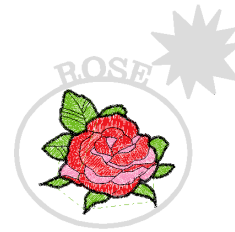


- Markieren Sie ein Stickmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Stiche]**.

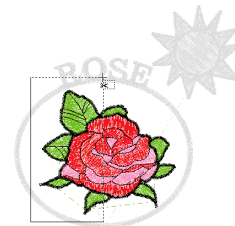
- Klicken Sie auf **[Stiche aufteilen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**, um das Werkzeug **[Stiche aufteilen]** zu wählen.



→ Alle anderen Muster werden grau angezeigt. Das ausgewählte Muster erscheint vor den anderen Mustern.



- Klicken Sie in der Designseite auf den Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der einschließenden Linien beginnen möchten.
- Klicken Sie weiter in der Designseite, um jede Ecke des Einschusses um die auszuschneidende Fläche festzulegen.



Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

- Doppelklicken Sie auf die Designseite, um den abzuschneidenden Abschnitt festzulegen.



Das abgeschnittene Stück wird ans Ende der Stickreihenfolge gesetzt.

►► „Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten“ auf Seite 82

Farbliche Aufteilung von Stickmustern

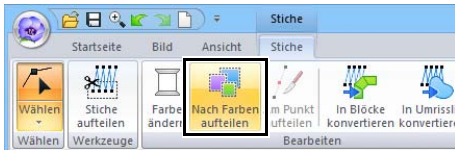
Vor dem Aufteilen



Nach dem Aufteilen



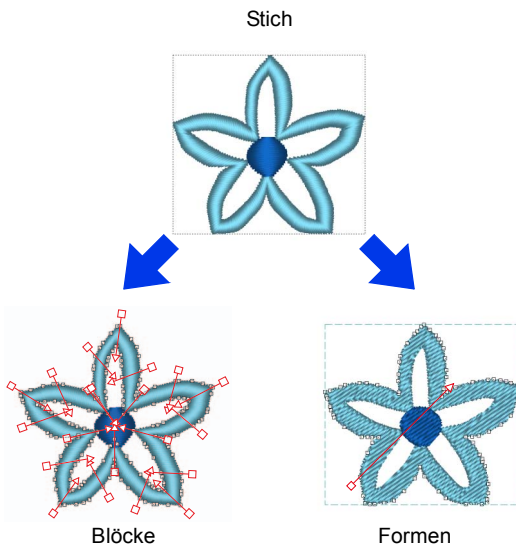
- 1 Markieren Sie das/die Stickmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Stiche]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Nach Farben aufteilen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



→ Um jeden Teil des Stickmusters erscheinen gepunktete Linien.

Stickmuster konvertieren

Stickmuster können in zwei Arten von Formmustern konvertiert werden.



*Blöcke: Gruppe von Formmustern mit mehreren Stickrichtungslinien

Nach der Konvertierung können verschiedene Bearbeitungsfunktionen ausgeführt werden.

In Blöcke konvertieren

Das Muster wird unter Beibehaltung der Stickrichtungslinien konvertiert.

Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie ein Stickmuster mit Satin- oder Füllstichen vergrößern oder verkleinern möchten.

In Umrisslinie konvertieren

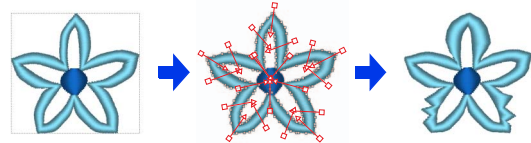
Das Muster wird entsprechend der Form der Umrisslinie konvertiert.



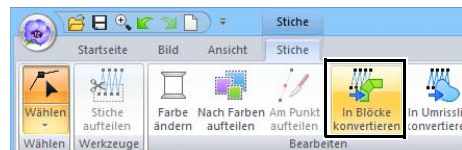
- Nach der Konvertierung können die Umrandungsmuster bearbeitet werden.
 - ▶▶ „Sticktyp einstellen“ auf Seite 49
 - „Festlegen der Stickrichtung“ auf Seite 51
 - „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54
 - „Umformen von Stickmustern“ auf Seite 66
- Weitere Informationen zu Formmustern und Stickmustern finden Sie auf Seite 8.

Stickmuster in Blöcke konvertieren

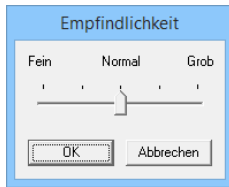
Ein Stickmuster kann in Blöcke konvertiert werden (Gruppe von Formmustern mit mehreren Stickrichtungslinien). Bei Blockmustern (Formmustern) können die Sticktypen und die Stickattribute geändert werden, und das Muster lässt sich einfach bearbeiten.



- 1 Markieren Sie das/die Stickmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Stiche]**.
- 2 Klicken Sie auf **[In Blöcke konvertieren]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



- 3 Ziehen Sie den Schieberegler, um die gewünschte Empfindlichkeit auszuwählen. Klicken Sie auf **[OK]**.



Die Einstellung **[Normal]** sollte in den meisten Fällen zufriedenstellende Ergebnisse erzielen, abhängig von der Komplexität eines Musters müssen Sie jedoch evtl. eher eine Einstellung in Richtung **[Grob]** oder **[Fein]** wählen.

→ Das Stickmuster wird in gruppierte Formmuster umgewandelt. Nach der Umwandlung in Formmuster können die Umrisslinien des Stickmusters bearbeitet werden.

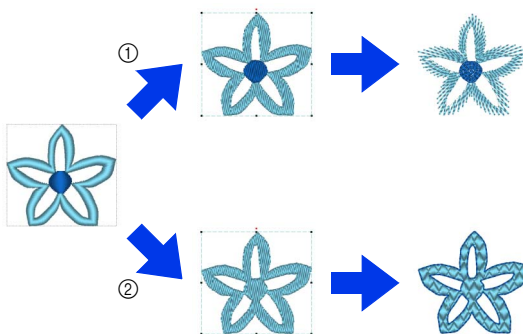
- ▶ Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Anleitungen;
 - „Sticktyp einstellen“ auf Seite 49
 - „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54
 - „Umformen von Stickmustern“ auf Seite 66
 - „Festlegen der Stickrichtung“ auf Seite 51



Der Befehl **[In Blöcke konvertieren]** kann für bestimmte von einer Speicherkarte importierte Muster nicht verwendet werden.

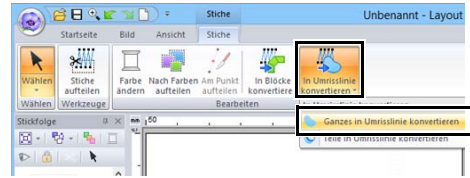
■ Stickmuster in Umrandungsmuster konvertieren

Umrandungsmuster können aus jeder Farbe in einem Stickmuster oder aus einer Umrandung des gesamten Musters erstellt werden.



- 1 Ganzes in Umrisslinie konvertieren
- 2 Teile in Umrisslinie konvertieren

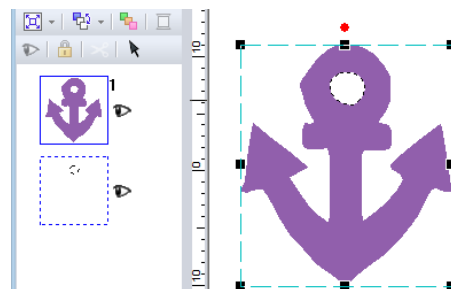
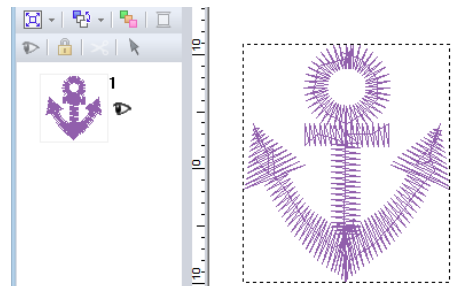
- 1 Wählen Sie das/die Stickmuster.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stiche]**.
- 3 Klicken Sie auf **[In Umrisslinie konvertieren]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Ganzes in Umrisslinie konvertieren]** oder **[Teile in Umrisslinie konvertieren]**.



→ Die Umrandungsmuster werden erstellt und die ursprünglichen Stickmuster werden gelöscht.





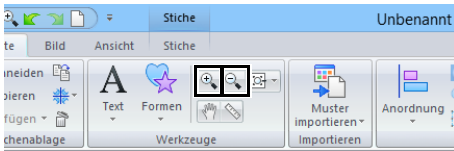
- Randnaht wird in den erstellten Umrandungsmustern auf **[Nicht genäht (Linie)]** eingestellt und die Flächenfüllung wird auf **[Füllstich]** eingestellt.
- Bei Auswahl des Befehls **[Ganzes in Umrisslinie konvertieren]** wird die Garnfarbe auf die erste Garnfarbe in der Reihenfolge des ursprünglichen Stickmusters eingestellt.
- Bei Erstellung mehrerer Umrandungsmuster aus einem einzelnen Stickmuster werden die Umrandungsmuster gruppiert.
- Wenn es einen offenen Bereich (Bereich ohne Stickerei, aber umgeben von Stickerei) im ursprünglichen Stickmuster gibt, können Aussparungen angewandt werden.





Prüfen von Stickmustern



Vergrößern und Verkleinern

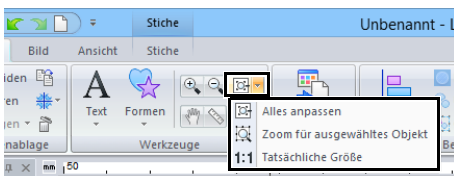
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf  oder  in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



 : Klicken Sie in die Designseite zum Vergrößern.
(Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite zum Verkleinern.)


 : Klicken Sie in die Designseite zum Verkleinern.
(Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Designseite zum Vergrößern.)

Oder klicken Sie auf  neben  und klicken Sie anschließend auf **[Alles anpassen]**, **[Zoom für ausgewähltes Objekt]** oder **[Tatsächliche Größe]**.



Alles anpassen

Die ganze Designseite wird an die Größe des Fensters angepasst. Die gleiche Funktion

kann durch Klicken auf  in der Gruppe **[Werkzeuge]** ausgeführt werden.

Zoom für ausgewähltes Objekt

Die Größe der Designseite wird so geändert, dass nur die ausgewählten Objekte angezeigt werden.

Tatsächliche Größe

Die Designseite wird in der tatsächlichen Größe angezeigt.




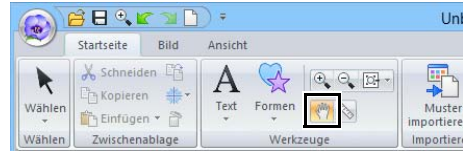
- Vergrößern ist auch möglich durch Ziehen des **[Zoom]**-Schiebereglers in der Statusleiste oder Klicken auf den Vergrößerungsfaktor „Zoom“.
- Sie können auch vergrößern oder verkleinern, wenn ein anderes Werkzeug ausgewählt ist, indem Sie die Taste **<Strg>** gedrückt halten, während Sie das Mauselement drehen.

►► „Das Layout & Editing-Fenster“ auf Seite 11

Verwenden des Pan-Werkzeugs

Der angezeigte Arbeitsbereich kann einfach mit dem Pan-Werkzeug verschoben werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf  in der Gruppe **[Werkzeuge]**.




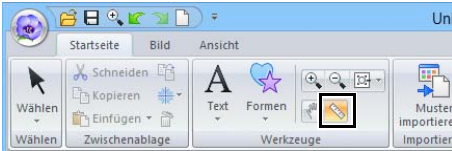
- 3 Ziehen Sie den Arbeitsbereich, um den gewünschten Teil anzuzeigen.



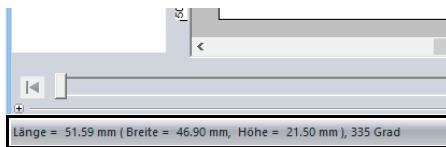
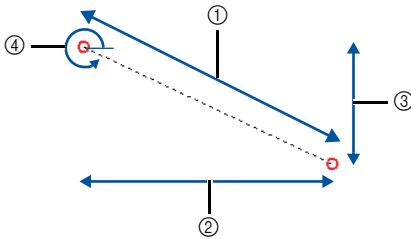
- Außerdem können Sie den Arbeitsbereich verschieben, wenn ein anderes Werkzeug ausgewählt ist, indem Sie die Taste **<Leertaste>** beim Ziehen des Mauszeigers gedrückt halten.
- Um horizontal zu scrollen, halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt, während Sie das Mauselement drehen.

Verwenden des Werkzeugs „Messen“

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [Startseite].
- 2 Klicken Sie auf  in der Gruppe [Werkzeuge].



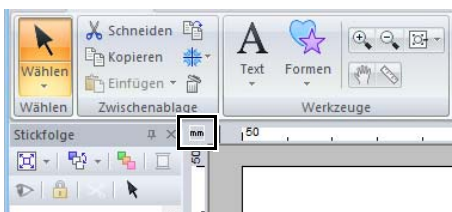
- 3 Klicken Sie auf zwei Punkte, jeweils einen am Ende der Distanz, die Sie messen möchten.
→ Die Länge wird in der Statusleiste angezeigt.



- ① Länge
- ② Breite
- ③ Höhe
- ④ Winkel

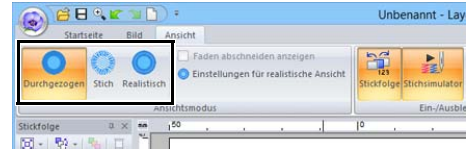


Wenn die Lineale angezeigt werden, klicken Sie auf **mm / in.**, um die Maßeinheiten zwischen Millimeter und Zoll umzuschalten.

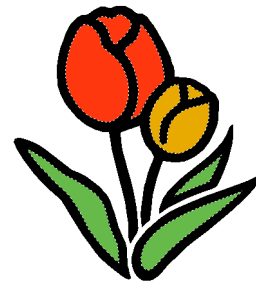


Ändern der Stickdesign-Ansicht

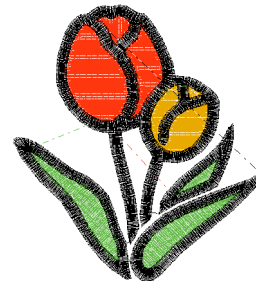
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [Ansicht].
- 2 Klicken Sie auf [Durchgezogen], [Stich] oder [Realistisch] in der Gruppe [Ansichtsmodus].



■ Solide Ansicht




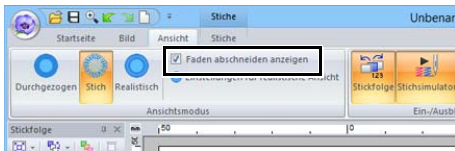
■ Stichansicht



Mit einer Stichansicht des Stickmusters können Sie sehen, wie die Stiche verbunden sind.



Wenn  unter **[Maschinentyp]** im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** ausgewählt ist, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]** und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **[Faden abschneiden anzeigen]**, um die Fadenabschneidpunkte in der Designseite anzuzeigen.



AUS



EIN



■ Realistische Ansicht

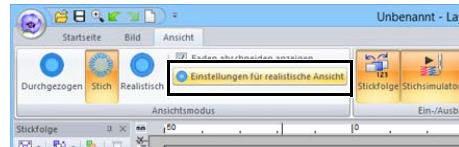


Um zu sehen, wie die Stickerei nach dem Stickern aussehen wird, können Sie eine realistische Ansicht anzeigen.

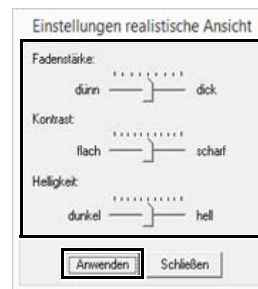


Einstellungen für realistische Ansicht ändern

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
2. Klicken Sie auf **[Einstellungen für realistische Ansicht]** in der Gruppe **[Ansichtsmodus]**.

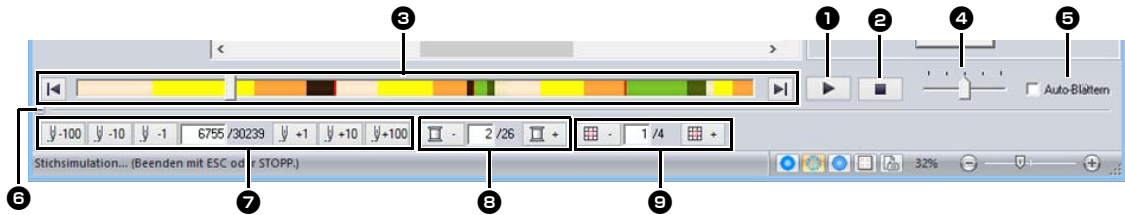


3. Stellen Sie bei Bedarf **[Fadenstärke]**, **[Kontrast]** und **[Helligkeit]** ein und klicken Sie dann auf **[Anwenden]** ([OK]).



Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator

- 1 Klicken Sie zur Anzeige einer Stichsimulation auf diese Schaltflächen.



- 1 Startet die Stichsimulation. Während der Stichsimulation sieht diese Taste so



aus und kann zum kurzzeitigen Anhalten der Simulation angeklickt werden.

- 2 Stoppt die Simulation und die vorhergehende Anzeige wird wiederhergestellt.

- 3 Der Schieberegler zeigt die aktuelle Position innerhalb der Simulation an. Diese Position kann auch durch Verschieben des Schiebereglers verändert werden.




: Kehrt zum Anfang der Stiche zurück und stoppt die Simulation.



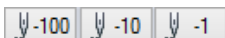
: Rückt auf das Ende der Stiche vor und stoppt die Simulation.

- 4 Ziehen Sie den Schieberegler zur Einstellung der Simulations-Stichgeschwindigkeit.

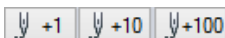
- 5 Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Simulation des Musters automatisch zu scrollen, wenn das Muster für eine vollständige Anzeige zu groß ist.

- 6 Klicken Sie darauf, um den unteren Abschnitt des Stichsimulator auszublenden. Klicken Sie auf , um ihn wieder anzuzeigen.

- 7 Zeigt die aktuelle Stichanzahl und die Gesamtanzahl der Stiche.



: Kehrt die Simulation um die angezeigte Stichanzahl um.



: Rückt die Simulation um die angezeigte Stichanzahl vor.

- 8 Zeigt die Nummer der gezeichneten Farbe und die Gesamtanzahl der verwendeten Farben an.



: Kehrt zum Anfang der Stiche für die aktuelle oder vorhergehende Garnfarbe zurück.



: Rückt auf den Anfang der Stiche für die nächste Farbe vor.

- 9 Zeigt den aktuellen Stickmusterabschnitt und die Gesamtanzahl der Rahmenabschnitte im Stickmuster. (Erscheint nur bei aufgeteilten Stickmustern.)



: Kehrt zum Anfang der Stiche im aktuellen oder vorhergehenden Rahmenabschnitt zurück.



: Rückt auf den Anfang des Designs im nächsten Rahmenabschnitt vor.



Wenn der Stichsimulator unten im Fenster nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **[Stichsimulator]** auf der Registerkarte **[Ansicht]**.



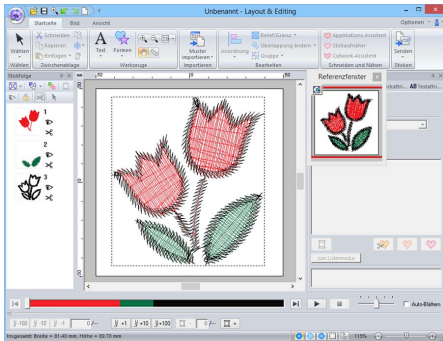
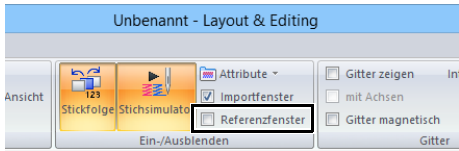
- Während der Simulationsanzeige können die Zoom-Werkzeuge und das Pan-Werkzeug verwendet werden. Wenn irgendein anderer Befehl gewählt wird, hält die Simulation an.
- Wenn Sie unter **7**, **8** oder **9** einen Wert eingeben, wird die Simulation an der jeweiligen Position umgekehrt/vorgerückt.



- Ist beim Starten der Stichsimulation ein Stickmuster markiert, wird in der Simulation nur das markierte Muster gezeichnet.
- Das Kontrollkästchen **[Auto-Blättern]** ist in „Realistische Ansicht“ nicht verfügbar.

Design im Referenzfenster anzeigen

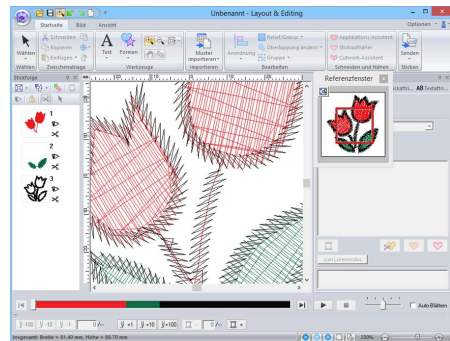
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Referenzfenster]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**.



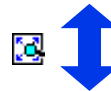
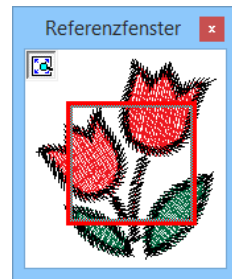
Der Rahmen des Anzeigebereichs (rotes Rechteck) kennzeichnet den Teil des in der Designseite angezeigten Musters.

Vergrößern und Verkleinern

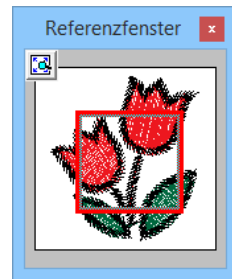
Das Referenzfenster kann zur Anzeige der ganzen Designseite oder eines einzelnen Stickmusters umgeschaltet werden.



EIN

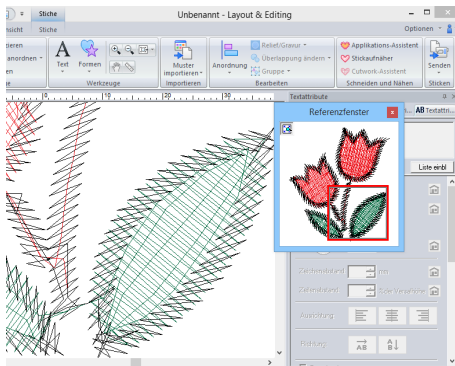
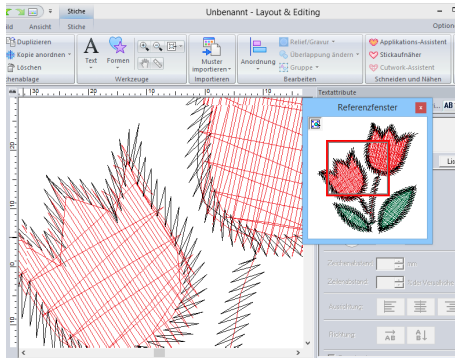


AUS

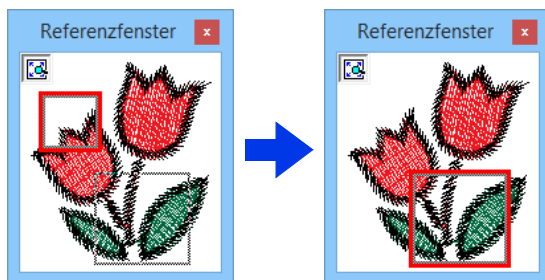


Rahmen des Anzeigebereichs verschieben/vergrößern/verkleinern/neu zeichnen

Der Teil des in der Designseite angezeigten Designs kann im Referenzfenster ausgewählt werden.

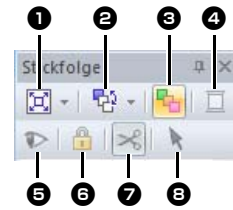


Anstatt den Rahmen des Anzeigebereichs zu verschieben, kann der Rahmen auch neu gezeichnet werden, um den gewünschten Teil des Designs in der Designseite anzuzeigen.



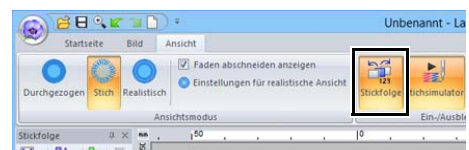
Mit dem Rahmen können Sie einen Bereich im Referenzfenster auswählen, der vergrößert angezeigt werden soll.


Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

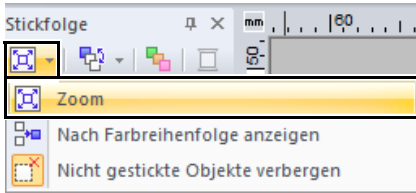



- 1 Wählen Sie aus, wie Muster im Fensterbereich **[Stickfolge]** angezeigt werden.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Befehl zum Ändern der Stickreihenfolge aus.
- 3 **Stickfolge optimieren**
Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Stickreihenfolge so zu ändern, dass die Teile der eingegebenen Objekte mit der gleichen Garnfarbe gemeinsam gestickt werden.
- 4 **Garnfarbe**
Legen Sie die Farbe des ausgewählten Objekts fest.
- 5 Blendet die gestickten Objekte im Arbeitsbereich ein bzw. blendet sie aus.
- 6 **Sperren**
Klicken Sie auf das Symbol, um das ausgewählte Objekt zu sperren, sodass es nicht bearbeitet werden kann.
- 7 **Sprungstich abschneiden**
Die Funktion „Sprungstich abschneiden“ kann ein- und ausgeschaltet werden.
- 8 **Muster auswählen**
Zum Auswählen der Muster in der Designseite.


- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stickfolge]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**.
Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird zwischen Ein- und Ausblenden von „Stickfolge“ umgeschaltet.

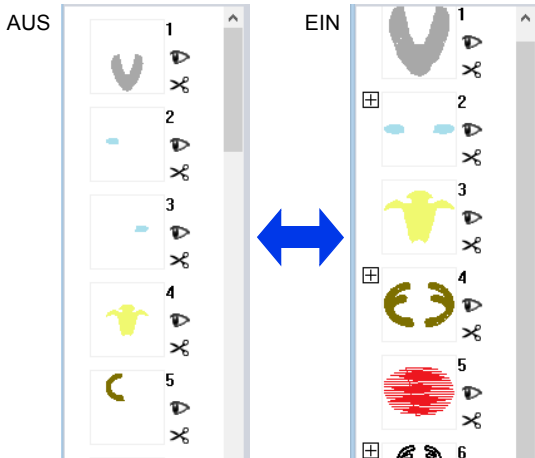




- 3** Klicken Sie auf  im Fensterbereich **[Stickfolge]** und klicken Sie dann auf **[Zoom]** und **[Nach Farbreihenfolge anzeigen]**.





 **Zoom**
Anklicken, um jedes Muster so zu vergrößern, dass es den Rahmen ausfüllt.


 **Nach Farbreihenfolge anzeigen**
Anklicken, um in einem Rahmen alle Muster einer Farbe anzuzeigen, die gemeinsam gestickt werden.



 Wenn in einem Rahmen mehrere Muster angezeigt werden, erscheint links neben diesem Rahmen ein  .

Klicken Sie auf  , um die kombinierten Muster in separaten Rahmen anzuzeigen.


 wird unter dem ersten Rahmen angezeigt. Jeder Rahmen wird mit einer Unternummer nach der ersten Nummer angezeigt, um die Stickreihenfolge innerhalb der Muster mit gleicher Farbe anzuzeigen.

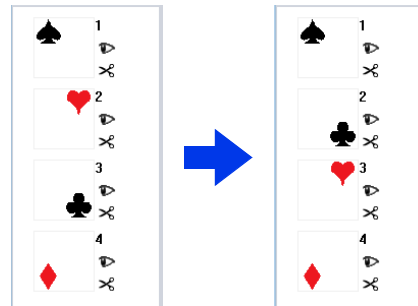
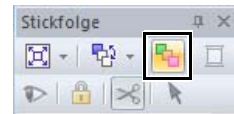
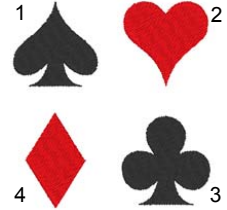
Klicken Sie auf  , um alle Muster wieder in einem Rahmen zu kombinieren.



■ Optimierung der Stickreihenfolge

Die Stickreihenfolge sowie die Einstiegspunkte und Ausstiegspunkte können automatisch so eingestellt werden, dass die Anzahl der Garnfarbenänderungen und der Sprungstiche reduziert wird.

Klicken Sie auf  , um die Stickreihenfolge zu optimieren. Beim Muster rechts (die Ziffern geben die Stickreihenfolge an) wird die Stickreihenfolge wie folgt angepasst.

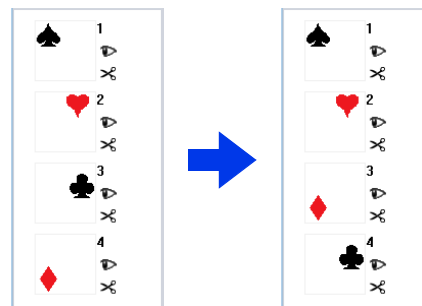


Die Stickreihenfolge wird so angepasst, dass die Muster derselben Farbe in der optimalen Reihenfolge gruppiert sind.

Außerdem werden gleichfarbige Muster so optimiert, dass der Ausstiegspunkt des vorangegangenen Musters und der Einstiegspunkt des nächsten Musters so nah wie möglich beieinanderliegen.



Überlappende Muster jedoch werden in der am besten geeigneten Stickreihenfolge angeordnet.






- Auch die Muster in gesperrten Mustern und ausgeblendeten Rahmen werden optimiert.
- Die Stickreihenfolge von Mehrfachpositions-Mustern kann nicht optimiert werden.

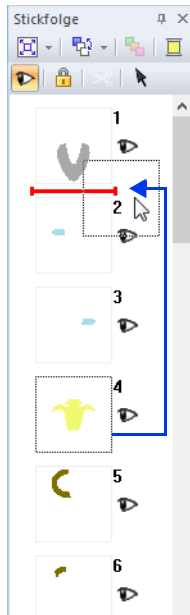
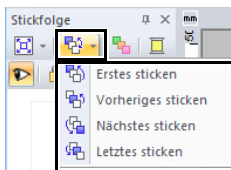
►► „Stickreihenfolge optimieren“ auf Seite 38

■ Stickreihenfolge bearbeiten

Sie können die Stickreihenfolge ändern, indem Sie den Rahmen mit dem Muster markieren und anschließend den Rahmen an die neue Position ziehen. Es wird eine rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.

Der Rahmen kann auch durch

Klicken auf  im Fensterbereich **[Stickfolge]** und anschließendes Klicken auf den gewünschten Befehl im angezeigten Menü verschoben werden.



Erstes sticken

Anklicken, um das markierte Muster an den Anfang der Stickreihenfolge zu verschieben.

Vorheriges sticken

Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach vorne zu verschieben.

Nächstes sticken

Anklicken, um das markierte Muster in der Reihenfolge eine Position nach hinten zu verschieben.

Letztes sticken

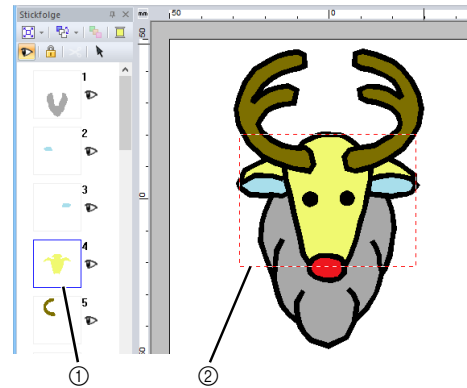
Anklicken, um das markierte Muster an das Ende der Stickreihenfolge zu verschieben.



Prüfen Sie die Nähte, nachdem Sie die Stickreihenfolge geändert haben, um sicherzustellen, dass überlappende Muster nicht in der falschen Reihenfolge gestickt werden.

■ Auswählen eines Musters


- 1 Klicken Sie auf einen Rahmen, der das Muster im Fensterbereich **[Stickfolge]** enthält.




- ① Blaue Linie
- ② Wandernde Linie



Um mehrere Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **<Shift>** oder **<Strg>** gedrückt, während Sie auf die Rahmen für die gewünschten Muster klicken. Sie können auch mehrere Rahmen auswählen, indem Sie den Mauszeiger über die Rahmen ziehen.

- 2 Klicken Sie auf  im Fensterbereich **[Stickfolge]**, um das Muster in der Designseite zu wählen, das dem im Fensterbereich **[Stickfolge]** gewählten Rahmen entspricht. Das Muster kann auch durch Doppelklicken auf seinen Rahmen im Fensterbereich **[Stickfolge]** gewählt werden.

■ Farben ändern

- 1 Wählen Sie einen oder mehrere Rahmen im Fensterbereich **[Stickfolge]** und klicken Sie auf  oben im Fensterbereich **[Stickfolge]**.
→ Vor den anderen Fensterbereichen erscheint der Fensterbereich „Farbe“.
- 2 Klicken Sie im Fensterbereich **[Farbe]** auf die gewünschte Farbe.




►► „Fensterbereich „Farbe““ auf Seite 46

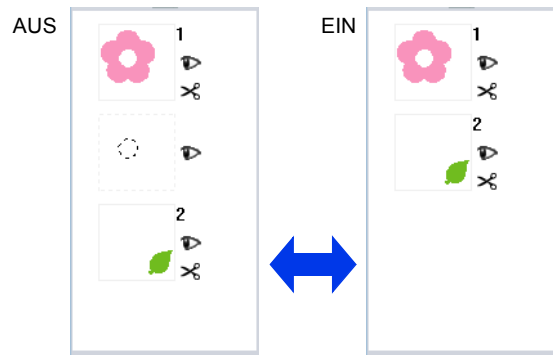
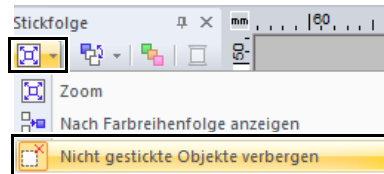
■ Stickattribute ändern

- 1 Wählen Sie im Fensterbereich **[Stickfolge]** einen oder mehrere Rahmen, die ein Muster außer Stichmuster enthalten.
→ Das Sticktyp-Listefeld für den ausgewählten Rahmen erscheint.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickattribute]**.
Wenn der Fensterbereich **[Stickattribute]** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**, dann auf **[Attribute]** und anschließend auf **[Stickattribute]**.
- 3 Ändern Sie die Stickattribute und den Sticktyp.
►► „Randnahtstiche“, „Pfadformen“ auf Seite 49 und „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

■ Anzeigen/Ausblenden von nicht gestickten Rahmen

Rahmen mit Mustern, die nicht gestickt werden, können angezeigt oder ausgeblendet werden.

Klicken Sie auf , dann auf **[Nicht gestickte Objekte verbergen]**.




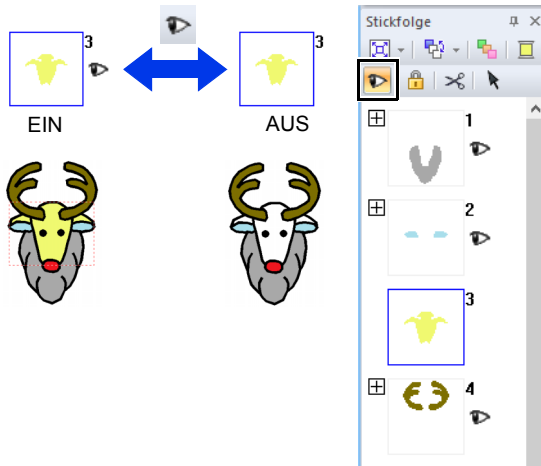
Als Vorgabe werden Rahmen mit Mustern, die nicht gestickt werden, ausgeblendet.




Wenn Rahmen mit Mustern, die nicht gestickt werden, angezeigt werden, kann der Rahmen markiert und sein Muster bearbeitet werden.

■ Stickmuster anzeigen

Jedes Stickmuster kann in der Designseite angezeigt oder ausgeblendet werden. Überlappende Stickmuster lassen sich einfach bearbeiten, wenn nicht bearbeitete Muster ausgeblendet werden.


Markieren Sie einen Rahmen und klicken Sie dann auf .






- Rahmen mit  enthalten mehrere Stickmuster derselben Farbe. Wenn diese Rahmen zur Anzeige markiert werden, wirkt sich die Anzeige auf alle Muster aus.
-  erscheint, wenn die Anzeigeeinstellung nicht für alle Muster in einem Rahmen mit der Kennzeichnung  gleich ist.
- Die Anzeige einer Linie oder eines Bereiches in einem Stickmuster, das aus einer Umrandung und Innenfläche besteht, wirkt sich auf das ganze Stickmuster aus.

■ Stickmuster sperren

Um das Verschieben oder Löschen von Stickmustern zu verhindern, können sie gesperrt werden. Es ist nicht möglich, gesperrte Stickmuster in der Designseite auszuwählen oder zu bearbeiten.

Markieren Sie einen Rahmen und klicken Sie dann auf .



- Rahmen mit  enthalten mehrere Stickmuster derselben Farbe. Wenn diese Rahmen zur Sperrung markiert werden, wirkt sich die Sperrung auf alle Muster aus.
-  erscheint, wenn die Sperrung nicht für alle Muster in einem Rahmen mit der Kennzeichnung  gleich ist.
- Das Sperren einer Linie oder eines Bereiches in einem Stickmuster, das aus einer Umrandung und Innenfläche besteht, wirkt sich auf das ganze Stickmuster aus.
- Beim Sperren von Teilen eines kombinierten Musters, wie z. B. gruppierte Muster, auf einer Kurve angeordneter Text oder Aussparungsmuster, wird das ganze Stickmuster gesperrt.

Sprungstich abschneiden

Die Funktion „Sprungstich abschneiden“ kann ein- und ausgeschaltet werden.



Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen eingegeben

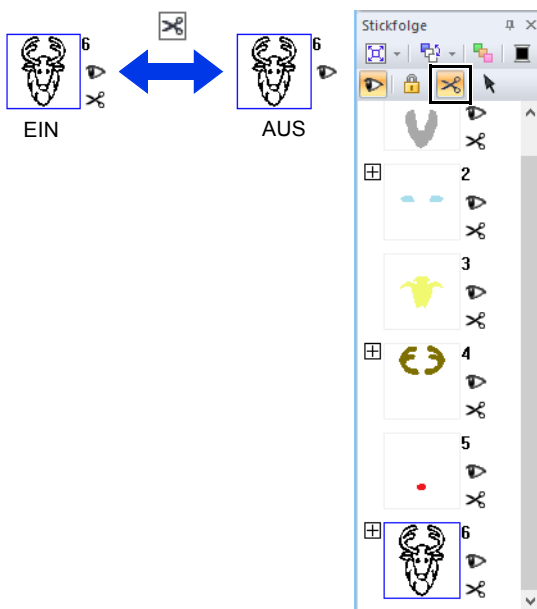
werden können, wählen Sie unter

[Maschinentyp] im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]**.

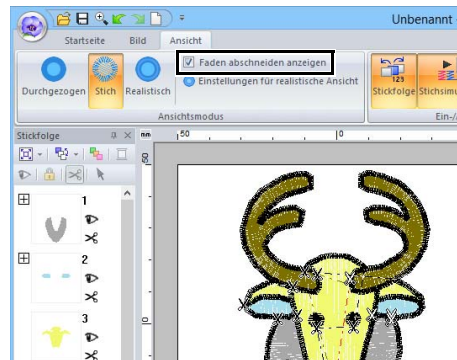
►► „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14

Die Schaltfläche „Sprungstich abschneiden“ () ist im Fensterbereich **[Stickfolge]** verfügbar.

Markieren Sie einen Rahmen und klicken Sie dann auf .

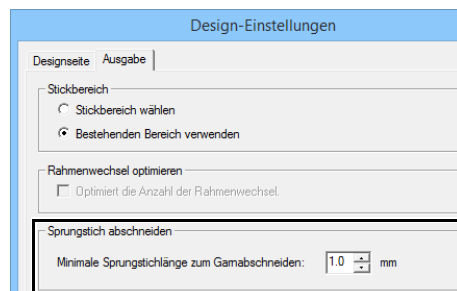


- erscheint, wenn die Fadenabschneideinstellung nicht für alle Muster in einem Rahmen mit der Kennzeichnung gleich ist.
- Der Faden wird vor dem Ändern der Garnfarbe abgeschnitten, auch wenn **[Sprungstich abschneiden]** für den Rahmen ausgeschaltet worden ist.
- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]** und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **[Faden abschneiden anzeigen]** in der Gruppe **[Ansichtsmodus]**, um die Fadenabschneidpunkte in der Designseite anzuzeigen.



Die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden

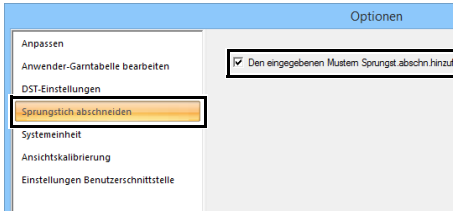
- Die Sprungstichlänge kann auf der Registerkarte **[Ausgabe]** im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** eingegeben werden. (Klicken Sie zum Anzeigen auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**).



- Wenn die Sprungstichlänge kleiner als die für **[Minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden]** festgelegte Länge ist, wird der Faden nicht abgeschnitten, auch wenn **[Sprungstich abschneiden]** aktiviert wurde.
- Ob **[Minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden]** verfügbar ist, hängt vom ausgewählten Maschinenmodell ab. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.



Ob das Garnabschneiden auf erzeugte Objekte angewandt werden soll, kann als Standardeinstellung festgelegt werden. Klicken Sie auf **[Optionen]** über dem Menüband und klicken Sie dann auf **[Optionen]**, um das Dialogfeld **[Optionen]** anzuzeigen. Klicken Sie dann auf **[Sprungstich abschneiden]** und aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Den eingegebenen Mustern Sprungst. abschn. hinzufügen.]**.

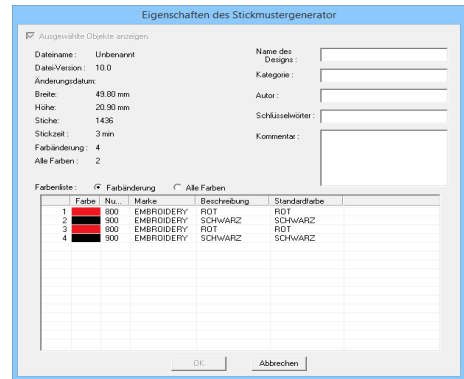
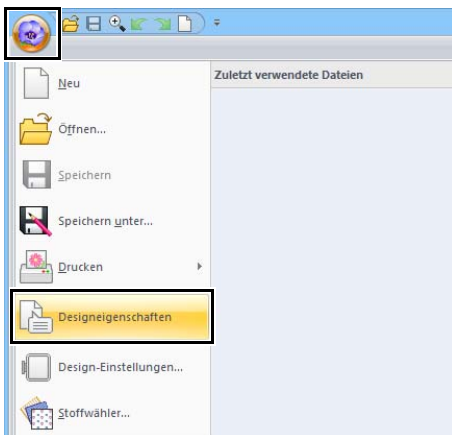


►► „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen“ auf Seite 302

►► „Sprungstich abschneiden“ auf Seite 16, „Maschinen-Fadenabschneiden entsprechend den Einstellungen in Layout & Editing“ auf Seite 297 und „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen“ auf Seite 302

Stickdesign-Informationen prüfen

Klicken Sie auf , dann auf **[Designeigenschaften]**.



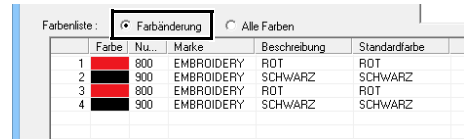
Sie können Kommentare und Informationen über das Muster in eine gespeicherte PES-Datei eingeben.



Die Informationen, die in der Farbenliste angezeigt werden, können umgeschaltet werden.

• Farbänderung

Die Garnfarbeninformationen für jede Farbänderung werden angezeigt. So können Sie die Gesamtanzahl der Garnfarbenänderungen überprüfen.



• Alle Farben

Die Garnfarbeninformationen für die benötigten Garne werden angezeigt. So können Sie die Gesamtanzahl der Garnfarben überprüfen.





- Sie können die Eigenschaften einzelner Muster innerhalb des Stickdesigns auswählen und prüfen, indem Sie das Muster vor dem Öffnen dieses Dialogfelds auswählen. In diesem Fall bewirkt Deaktivieren des Kontrollkästchens **[Ausgewählte Objekte anzeigen.]**, dass im Dialogfeld die Eigenschaften aller Muster in der Designseite angezeigt werden.
- Wenn die Designseite auf **[als benutzerdefinierte Größe]** oder die **[als Rahmengröße]** auf Mehrfachpositionsrahmen (100 × 172 mm oder 130 × 300 mm) oder den Riesenrahmen (360 × 360 mm) eingestellt worden ist, erscheint ein Dialogfeld **[Eigenschaften des Stickmustergenerator]** mit den Stickinformationen für jeden Rahmen des Musters in der Designseite.

Über die Rahmenposition 1 / 2

<< Voriges | Nächstes >>

Ausgewählte Objekte anzeigen

Datenname : Urbenannt | Name des Design :
Date/Version : 10.0 | Kategorie :
Änderungsdatum : | Autor :
Breite : 100.00 mm | Schlüsselwörter :
Höhe : 97.70 mm | Kommentar :
Stiche : 6474
Stickzeit : 22 min
Farbänderung : 2
Alle Farben : 2

Farbenliste : Farbänderung Alle Farben

Farbe	Nra.	Marke	Beschreibung	Standardfarbe
1	515	EMBROIDERY	MOOSGRÜN	MOOSGRÜN
2	513	EMBROIDERY	LIMONENGRÜN	LIMONENGRÜN

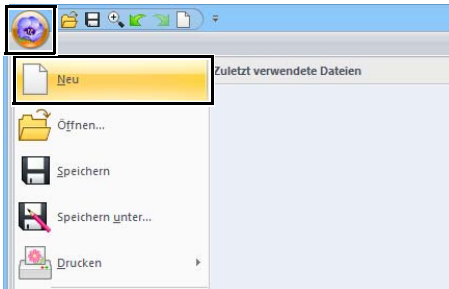
OK | Abbrechen

- In Design Database können Sie anhand der eingegebenen Informationen nach Dateien suchen.

Stickdesigns öffnen/importieren

Neues Stickmusterdesign erstellen

Klicken Sie auf , dann auf **[Neu]**.

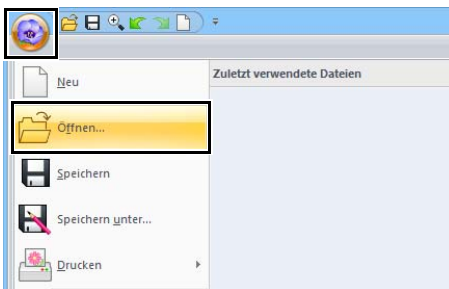


Die Größe der Designseite kann geändert werden.

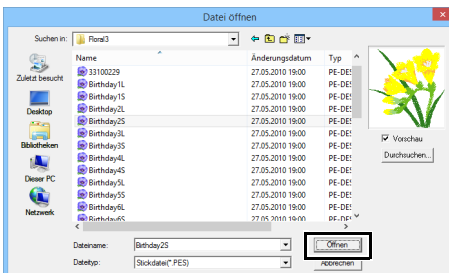
- ▶▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14

Layout & Editing-Datei öffnen

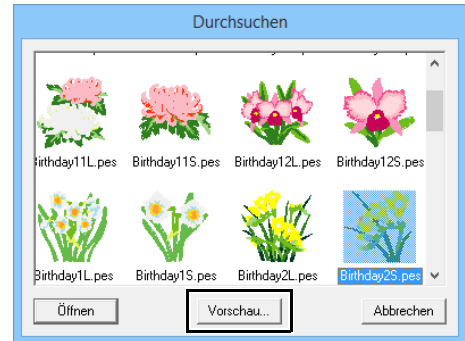
- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Öffnen]**.



- 2 Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei, und klicken Sie anschließend auf **[Öffnen]** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.



- Um die Daten im ausgewählten Ordner als Miniaturansicht im Dialogfeld **[Durchsuchen]** anzuzeigen, klicken Sie auf **[Durchsuchen]**.



Um ein detailgenaueres Bild des Designs anzuschauen, markieren Sie eine Datei und klicken Sie auf **[Vorschau]**.



- Klicken Sie auf **[Öffnen]**, um die Datei zu öffnen.
- Wenn keine Dateien aufgelistet werden, befinden sich im ausgewählten Ordner keine PES-Dateien. Wählen Sie einen Ordner, in dem eine PES-Datei gespeichert ist.
- Ist die ausgewählte Datei nicht im PES-Format gespeichert, wird im Fenster **[Vorschau]** die Meldung „Unerwartetes Dateiformat“ angezeigt.



Eine Datei kann auf eine der folgenden Arten geöffnet werden.

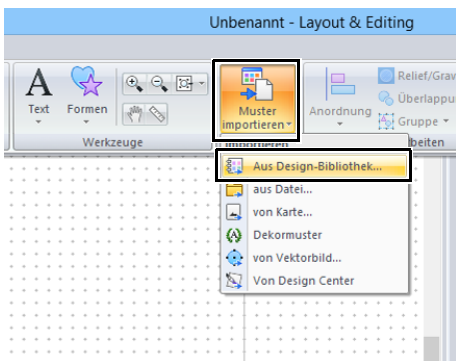
- Ziehen Sie die Stickdesign-Datei vom Windows Explorer in das Layout & Editing-Fenster.
- Doppelklicken Sie auf die Stickdesign-Datei im Windows Explorer.
- Doppelklicken Sie auf die Stickdesign-Datei in Design Database.

Stickmuster importieren

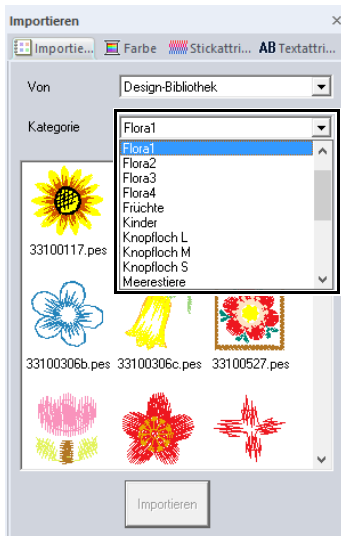
Stickdesigns können im Fensterbereich **[Importieren]** importiert werden. Weitere Informationen zum Fensterbereich **[Importieren]** finden Sie unter „*Beispiel für Importieren von Stickdaten*“ auf Seite 13.

Von der Design-Bibliothek

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[Aus Design-Bibliothek]**.



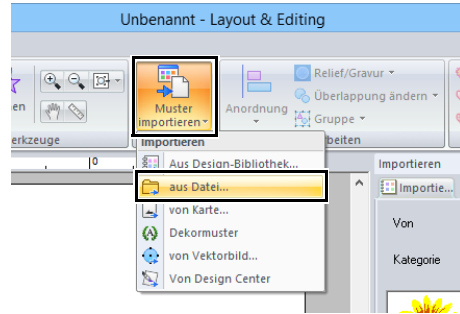
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **[Kategorie]** eine Kategorie zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten.




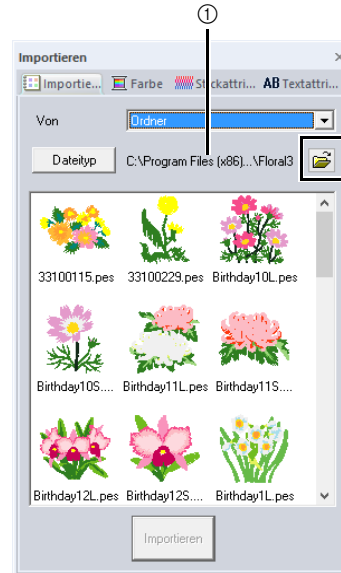
- 4 Markieren Sie das Dateisymbol des Stickmusters, das Sie importieren möchten, und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.

Von einem Ordner

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[aus Datei]**.

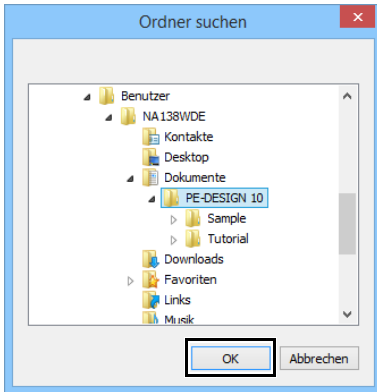


- 3 Klicken Sie auf .

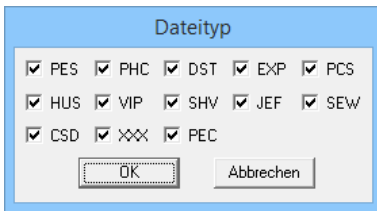


- ① Pfadanzeige des gerade gewählten Ordners.

- 4 Wählen Sie einen Ordner und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 5 Klicken Sie auf **[Dateityp]** im Fensterbereich **[Importieren]**. Wählen Sie die Dateinamenerweiterungen zur Anzeige der entsprechenden Stickdaten und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 6 Wählen Sie das Dateisymbol und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



Wenn Sie Designs anderer Lieferanten importieren, achten Sie darauf, dass das ausgewählte Design auf Ihre Designseite passt.

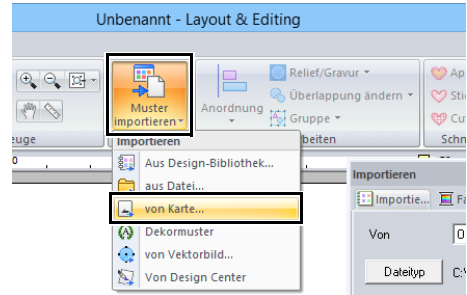


Da DST-Dateien keine Garnfarbeninformationen enthalten, kann es sein, dass die Farben einer importierten DST-Datei nicht den Erwartungen entsprechen. Sie können die Garnfarben mit den Funktionen im Fensterbereich **[Stickfolge]** oder durch Drücken und Halten der Taste **<Alt>** und Auswählen eines Stickmusters ändern.

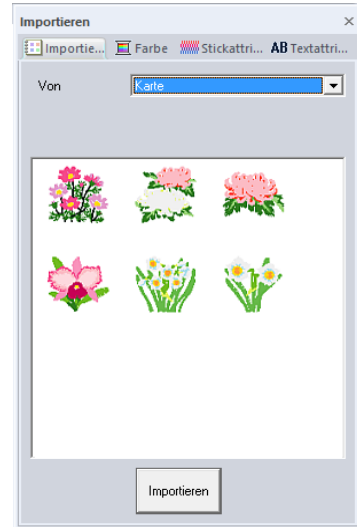
- ▶▶ „Auswählen von Stichmustern nach Garnfarbe“ auf Seite 71
- Beim Importieren von DST-Dateien kann die Anzahl von Sprungstichen zum Garnabschneiden eingegeben werden.
- ▶▶ „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 301

Von einer Stickkarte

- 1 Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.
 - ▶▶ Siehe „Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 202
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[von Karte]**.



→ Nach dem Lesen der Karte werden die auf der Karte gespeicherten Stickdesigns angezeigt.



- 4 Wählen Sie das Dateisymbol und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.

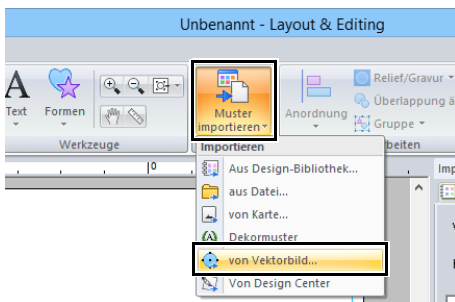


Aufgrund urheberrechtlicher Bestimmungen ist diese Funktion für bestimmte Speicherkarten eventuell deaktiviert.

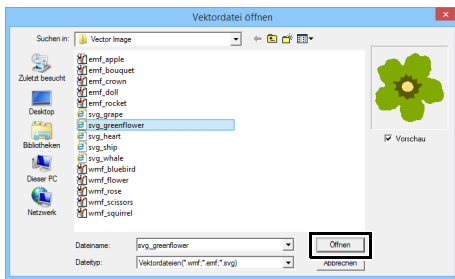
Importieren von Vektorbildern (WMF/EMF/SVG)

Vektorbilddaten in den Dateiformaten „wmf“ (Windows Metafile), „emf“ (Enhanced Metafile) und „svg“ (Scalable Vector Graphics) können in Formmuster konvertiert werden.

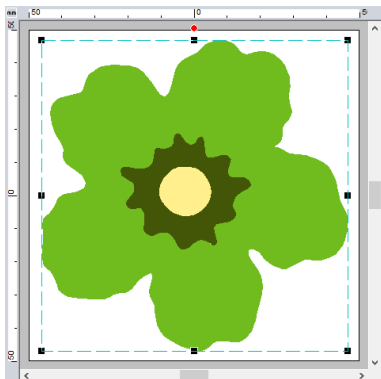
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[Aus Vektorbild importieren]**.



- 3 Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei und klicken Sie dann auf **[Öffnen]**.



→ Das importierte Bild wird in der Designseite angezeigt.



- Bild, Text, Linienbreite, Verlauf, Opazität und andere Stile oder Attribute von Grafiken werden nicht importiert. Mit Dateien in den Formaten „emf“ und „svg“ werden die Daten unter Beibehaltung von Kurven konvertiert.
- Die Daten aller Ebenen einer SVG-Datei werden unabhängig davon, ob sie angezeigt oder ausgeblendet sind, in das Stickmuster konvertiert.

Erstellen von Stickmustern mit Vektorbildern, die mit anderen Bildbearbeitungsanwendungen gezeichnet wurden

Nach der Konvertierung in das SVG-Dateiformat können Vektorbilddateien, die mit anderen handelsüblichen Anwendungen (z. B. „ai“ (Adobe Illustrator Artwork) und „cdr“ (CorelDraw-Datei)) erstellt wurden, in PE-DESIGN importiert und bearbeitet werden.

Konvertieren Sie die Vektorbilddateien zuerst mit Ihren Anwendungen in eines der Dateiformate WMF, EMF oder SVG und importieren Sie sie dann in PE-DESIGN wie unter „Importieren von Vektorbildern (WMF/EMF/SVG)“ beschrieben.

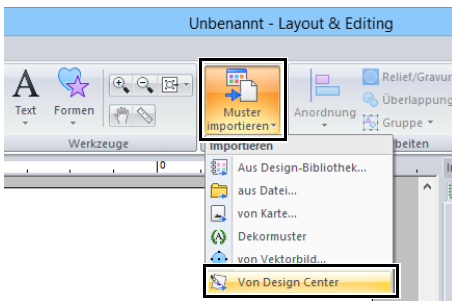


Rasterbilddateien (z. B. „bmp“ und „jpg“) können in PE-DESIGN als Hintergrundbild verwendet oder mit dem Zu stickendes Bild-Assistenten in Stickmuster umgewandelt werden.

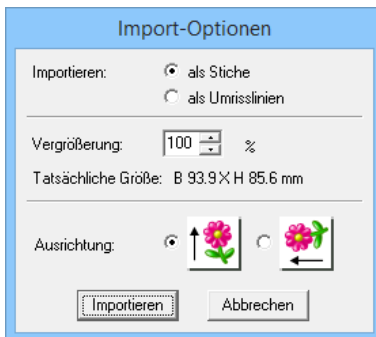
►► Einzelheiten dazu finden Sie unter *Seite 131*.

Stickmuster aus Design Center importieren

- 1 Starten Sie Design Center und öffnen Sie die Datei.
 - ▶ „Originalbildstufe“ auf Seite 212 und „Eine Datei öffnen“ auf Seite 223
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Muster importieren]** in der Gruppe **[Importieren]** und klicken Sie dann auf **[Von Design Center]**.



- 4 Geben Sie neben **[Importieren]**, **[Vergrößerung]** und **[Ausrichtung]** die gewünschten Einstellungen ein und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



Importieren

als Stiche:

Import, als Stickmuster, von Stickdaten erstellt mit Design Center.

als Umrisslinien:

Import, als Umrandungsmuster, von Stickdaten erstellt mit Design Center. Diese Daten können auf die gleiche Weise wie Umrandungsmuster, die mit Layout & Editing erstellt wurden, bearbeitet werden.




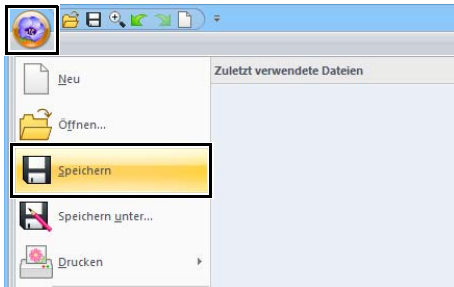
Der maximale Vergrößerungsfaktor, der angegeben werden kann, ist der Faktor, der das Stickmuster bis auf die Größe der Designseite vergrößert.

Speichern und drucken

Speichern


■ Überschreiben

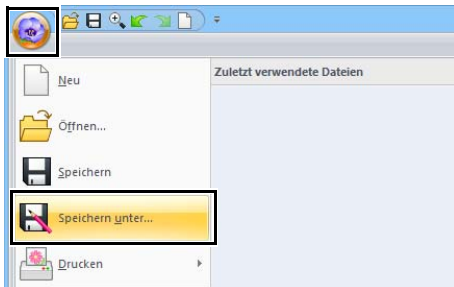
Klicken Sie auf , dann auf **[Speichern]**.



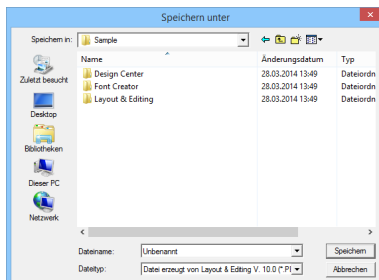
Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **[Speichern unter]** angezeigt.

■ Unter neuem Namen speichern

1 Klicken Sie auf , dann auf **[Speichern unter]**.



2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



Wenn Sie einen Dateityp einer früheren Software-Version wählen, können gespeicherte .pes-Dateien mit dieser Version der Software geöffnet werden. Jedoch werden alle gespeicherten Designs in Stichmuster konvertiert.

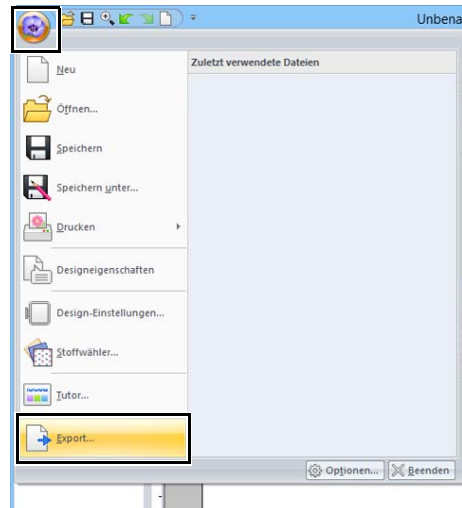
3 Klicken Sie auf **[Speichern]**, um die Daten zu speichern.

→ Der neue Dateiname erscheint in der Titelleiste des Fensters Layout & Editing.

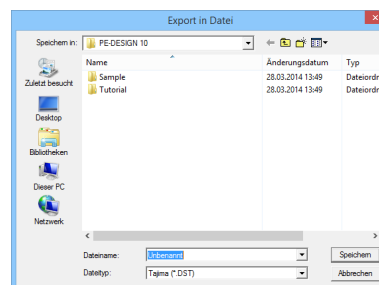
■ Daten in einem anderen Format ausgeben

Die in der Designseite angezeigten Daten können in einem anderen Dateiformat (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx und .shv) exportiert werden.

1 Klicken Sie auf , dann auf **[Export]**.



2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



- 3 Wählen Sie ein Format (.dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd oder .xxx) aus, in dem die Datei exportiert werden soll.



Zur Ausgabe ins .dst-Format kann die Einstellung **[Anzahl der Sprünge beim Beschneiden]** festgelegt werden. Klicken Sie vor dem Ausgeben auf die Schaltfläche **[Optionen]**, dann auf **[Optionen]**, dann auf **[DST-Einstellungen]**, um die Einstellungen festzulegen.

►► „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 301



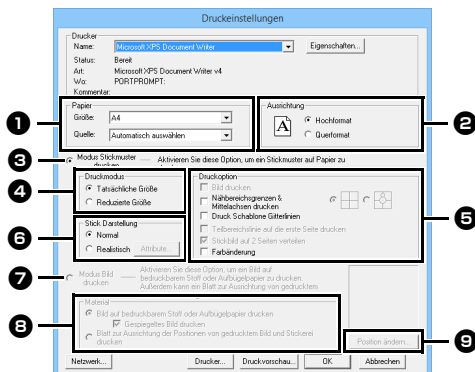
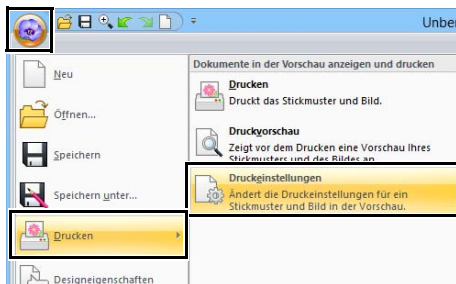
- Einige von einer Speicherkarte geladene Muster können nicht exportiert werden.
- Aufgeteilte Stickmuster und Stickmuster für den Riesenrahmen oder Mehrfachpositionsrahmen werden als einzelne Datei exportiert und nicht in Abschnitte unterteilt.

Drucken

Druckeinstellungen festlegen

Vor dem Drucken müssen Sie möglicherweise die Druckeinstellungen für die Stickmusterdateien ändern.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Drucken]**, dann auf **[Druckeinstellungen]**.



- 1 Geben Sie die Papiergröße ein.
- 2 Geben Sie die Papierausrichtung ein.
- 3 Wählen Sie **[Modus Stickmuster drucken]**, um das Stickmuster zu drucken.
- 4 **Druckmodus**

Tatsächliche Größe:

Wählen Sie diese Option, um das Design in der tatsächlichen Größe und die Stickinformationen (Abmessungen des Stickmusters, Reihenfolge der Stickfarben, Stichanzahl und Rahmenposition) auf getrennten Seiten zu drucken.

Reduzierte Größe:

Wählen Sie diese Option, um ein verkleinertes Bild und alle oben erwähnten Informationen auf einer Seite zu drucken.

- 5 **Druckoption**

Bild drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das in die Designseite importierte Bild zusätzlich zum Stickmuster gedruckt werden soll. Teile, die außerhalb des Stickmuster-Druckbereiches liegen, werden jedoch nicht gedruckt.

Nähereichsgrenzen & Mittelachsen drucken:

(Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **[Tatsächliche Größe]** ausgewählt ist.)



: Wählen Sie diese Option, um zur Kennzeichnung des Stickbereichs (siehe „Stickbereich festlegen“ auf Seite 16) und der Mittelachsen für die Daten schwarze Linien zu drucken.



: Wählen Sie diese Option, um eine Stickpositionsmarkierung in der Mitte der Achsen zu drucken. (Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn **[Riesenrahmen]** als Größe der Designseite gewählt ist.)

Druck Schablone Gitterlinien:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn für das Gitter auf der zum Rahmen gehörenden Stickschablone grüne Linien gedruckt werden sollen. (Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn „Benutzerstickrahmen“, **[Kappenrahmen]**, **[Zylinderrahmen]**, **[Riesenrahmen]**, **[Klemmrahmen]** oder **[Runder Rahmen]** als Größe der Designseite gewählt ist.)

Teilbereichslinie auf die erste Seite drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Designbereiche eines Designs zu drucken, bei dem die Größe der Designseite benutzerdefiniert oder auf **[Riesenrahmen]** gesetzt ist. Die Musterbereiche werden in rot gedruckt.

Stickbild auf 2 Seiten verteilen:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um ein Design, das größer als das Papierformat ist, durch Aufteilen in zwei Hälften und Drucken auf verschiedene Seiten in tatsächlicher Größe und im A4- oder Letter-Format zu drucken. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn **[Tatsächliche Größe]** im Dialogfeld **[Druckeinstellungen]** ausgewählt ist und wenn die Designseite auf größere Rahmen eingestellt ist. Diese Einstellung ist nicht verfügbar, wenn die Größe auf einen **[Benutzerstickrahmen]** eingestellt ist.)

Bei dieser Druckaufteilung wird zur Kennzeichnung der gedruckten Hälfte in der unteren rechten Ecke des Papiers

 /  oder  /  gedruckt.

Farbänderung:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Informationen zur Garnfarbenänderung für das Muster zu drucken.

Wenn dieses Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Informationen für die benötigten Garne gedruckt. So können Sie die Gesamtanzahl der Garnfarben überprüfen.

6 Stick Darstellung

Normal:

Wählen Sie diese Option, um das Design als Linien und Punkte zu drucken.

Realistisch:

Wählen Sie diese Option, um ein realistisches Bild des Designs zu drucken. Um die Einstellungen für das realistische Bild zu ändern, klicken Sie auf **[Attribute]**.

▶▶ „Einstellungen für realistische Ansicht ändern“ auf Seite 79



Wenn das Kontrollkästchen **[Stickbild auf 2 Seiten verteilen]** beim Drucken auf größeres Papier deaktiviert ist, wird das Design nicht in zwei Hälften gedruckt. Auch wenn Sie auf kleineres Papier drucken, kann es sein, dass das Design abgeschnitten wird.

7 Beim Drucken eines importierten Bildes auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff, oder wenn das Blatt zum Positionieren der Stickerei im gedruckten Bild gedruckt wird, aktivieren Sie **[Modus Bild drucken]** und wählen Sie dann unter **[Material]** eine Option.

8 Material

Bild auf bedruckbarem Stoff oder Aufbügelpapier drucken:

Wählen Sie diese Option, um das Hintergrundbild auf Aufbügelpapier oder einem bedruckbaren Stoff zu drucken. Es wird nur das Bild gedruckt.

Gespiegeltes Bild drucken:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild vertikal gespiegelt zu drucken. Zum Drucken auf Aufbügelpapier wird ein Bild in der Regel gespiegelt gedruckt (Spiegelbild). (Weitere Informationen dazu finden Sie in der Anleitung zum verwendeten Aufbügelpapier.)

Wählen Sie diese Option, wenn der Drucker nicht mit einer Funktion zum Drucken von Spiegelbildern ausgestattet ist. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Druckerhandbuch.)

Blatt zur Ausrichtung der Positionen von gedrucktem Bild und Stickerei drucken:

Wählen Sie diese Option, um ein Blatt zum Ausrichten der Positionen des Bildes und der Stickerei zu drucken. Auf dem Bild werden Positionierungsmarken und Hilfslinien für die Stickbereiche gedruckt.

9 Position ändern

Die Druckposition des Bildes auf dem Papier kann geändert werden. (Teile des Bildes, die außerhalb des Papierdruckbereiches liegen, werden nicht gedruckt.) Klicken Sie auf **[Position ändern]** zur Anzeige des Dialogfelds **[Einstellung der Bilddruckposition]** und ziehen Sie dann das Bild an die gewünschte Position im Papier.

2 Klicken Sie auf **[OK]**.

▶▶ „Ändern der Stickdesign-Ansicht“ auf Seite 78.




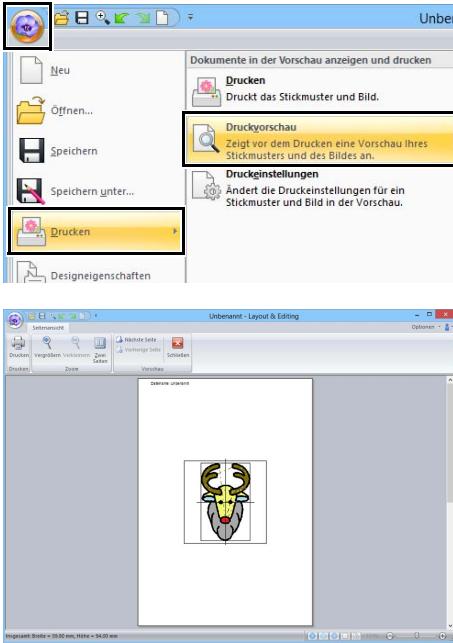
Mit Stickmustern für den Riesenrahmen

Das Muster auf Seite 2 eines Stickmusters für den Riesenrahmen wird mit der Ausrichtung der tatsächlichen Stickerei gedruckt (180° gedreht).

■ Druckbild prüfen

Vor dem Drucken der Designseite können Sie ihren Inhalt in einer Vorschau anzeigen.


Klicken Sie auf , dann auf **[Drucken]**, dann auf **[Druckvorschau]**.

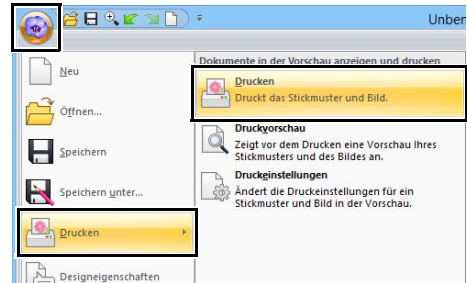


Das Druckbild kann auch durch Klicken auf **[Druckvorschau]** im Dialogfeld **[Druckeinstellungen]** angezeigt werden.

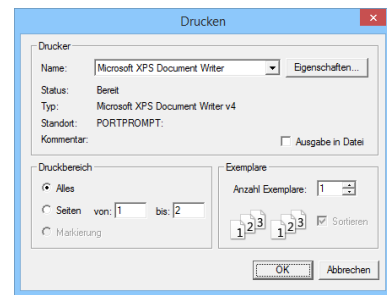
■ Drucken einer Designseite mit Stickinformationen

Sie können die Designseite zusammen mit den Stickinformationen drucken.

1 Klicken Sie auf , dann auf **[Drucken]**, dann auf **[Drucken]**.



2 Wählen Sie die erforderlichen Einstellungen aus.



3 Klicken Sie auf **[OK]**, um den Ausdruck zu starten.

4 Folgen Sie den Anweisungen für den Drucker, um das Drucken fertigzustellen.

Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Text eingegeben und auf vielfältige Weise angeordnet werden kann. Darüber hinaus finden Sie Informationen zum Erstellen von Stickmustern mit Text, den Sie ganz einfach austauschen können.

In Layout & Editing können verschiedene Stickmuster für Text erzeugt werden.

Sie können die folgenden Textarten erstellen.

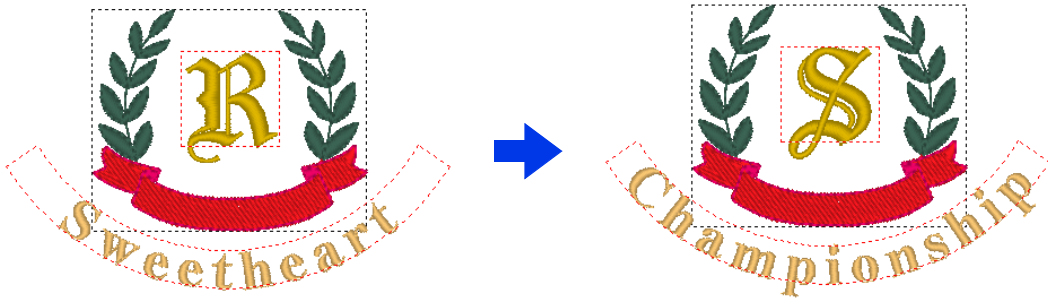
Interne Schriftarten:	Dieses Programm wird mit 130 internen Schriftarten geliefert. (10 interne Schriftarten sind speziell für kleinen Text)
TrueType-Schriftarten:	Auf dem Computer installierte TrueType-Schriftarten können zur Erzeugung von Stickmustern verwendet werden.
Kleiner Text:	Diese kleinen Schriftarten sind zwischen 3 und 6 mm (0,12 und 0,24 Zoll) groß. Wegen ihrer Größe eignen sich diese Schriftarten für besonders schöne Stickereien mit kleinem Text.
Monogramm:	Entwerfen Sie eigene Monogramme durch Kombinieren von Text mit dekorativen Mustern.
Benutzerdefinierte Schriftarten:	Mit dem Font Creator können benutzerdefinierte Schriftarten erstellt werden.

Darüber hinaus kann Text auf folgende Weise angeordnet werden.

Textanordnung:	Der Text kann an einer Umrandung oder einem Bogen entlang angeordnet werden.
Transformieren:	Text kann in eine der 26 Transformierungsarten umgewandelt werden.

Lernprogramm 2: Verwenden von Schablonen

Mit **[Schablonen-Assistent]** können Sie durch einfaches Ersetzen des Textes in bereits vorhandenen Mustern ganz leicht eigene Stickmuster erstellen. Führen Sie jeden Schritt aus, um ein benutzerdefiniertes Stickmuster zu erzeugen.



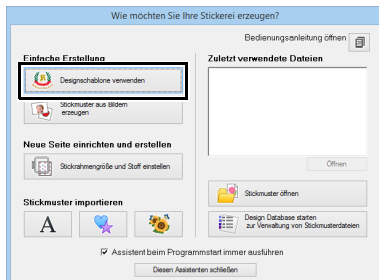
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_2.

Schritt 1	Schablonenassistent starten
Schritt 2	Art der gewünschten Schablone wählen
Schritt 3	Text bearbeiten
Schritt 4	Bearbeitete Schablone ausgeben

Schritt 1 Schablonenassistent starten

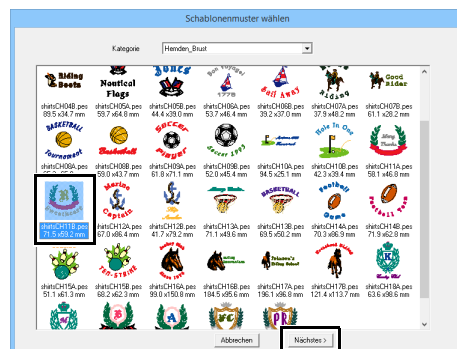
Beim Starten von Layout & Editing wird das erste Dialogfeld des Assistenten angezeigt.

- 1 Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
- 2 Klicken Sie auf **[Designschablone verwenden]**.



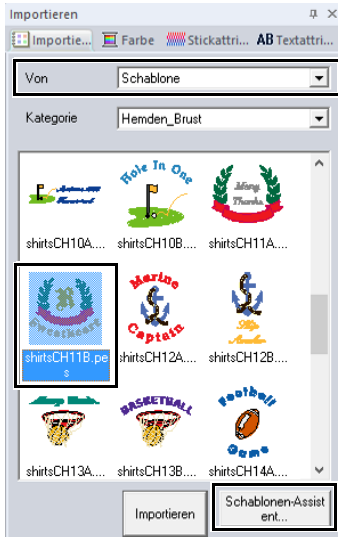
Schritt 2 Art der gewünschten Schablone wählen

- 1 Wählen Sie **[shirtsCH11B.pes]** aus der Kategorie **[Hemden_Brust]** und klicken Sie dann auf **[Nächstes]**.

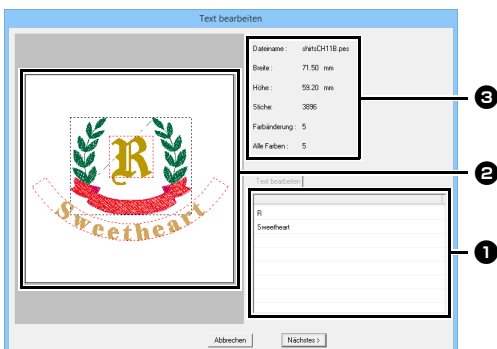




Verschiedene Schablonen sind verfügbar, wenn **[Schablone]** im Listenfeld **[Von]** im Fensterbereich **[Importieren]** ausgewählt wird. Wählen Sie **[shirtsCH11B.pes]** aus der Kategorie **[Hemden_Brust]** und klicken Sie dann auf **[Schablonen-Assistent]**, um „Schablonen-Assistent“ zu öffnen.



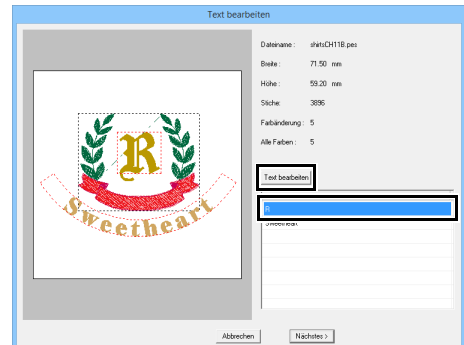
Schritt 3 Text bearbeiten



- 1 Textliste: Bearbeiten Sie den Text hier.
- 2 Vorschauenfenster: Prüfen Sie das Ergebnis des bearbeiteten Textes.
- 3 Stickinformationen der Schablone

- 1 Klicken Sie auf das zu bearbeitende „R“ im Textbearbeitungsfeld und anschließend auf **[Text bearbeiten]**.

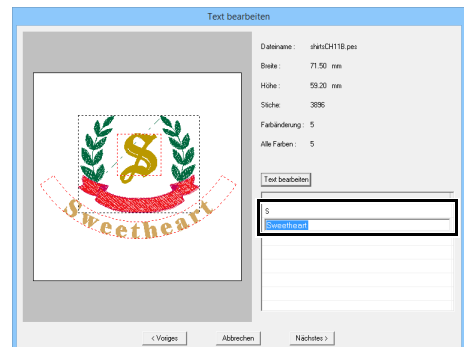
→ Der Text wird hervorgehoben.



- 2 Geben Sie „S“ ein und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

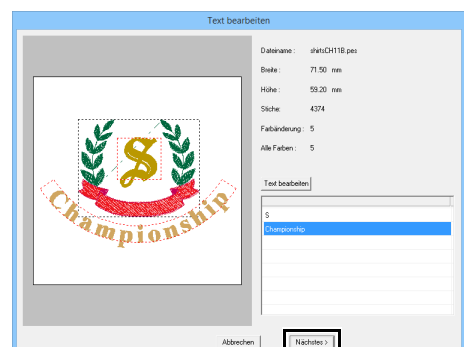
→ Das Ergebnis der Bearbeitung erscheint im Vorschauenfenster.

Der Text „Sweetheart“ in der zweiten Reihe wird markiert.

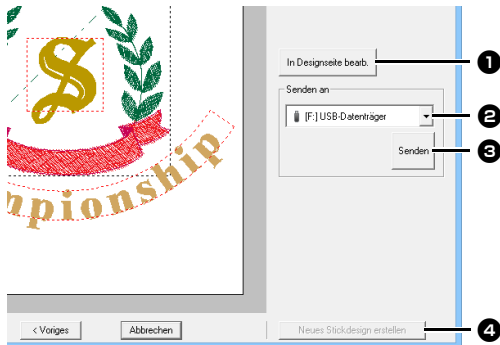


- 3 Geben Sie „Championship“ ein und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

- 4 Klicken Sie auf **[Nächstes]**.

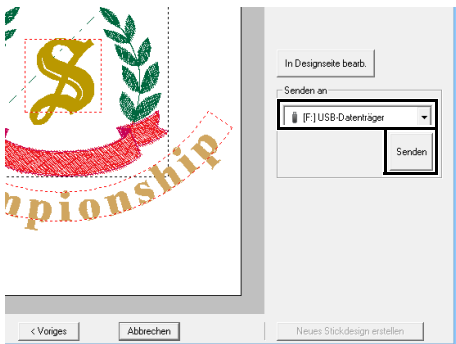


Schritt 4 Bearbeitete Schablone ausgeben



- 1 In Designseite bearb.**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schablone in einer Designseite zu öffnen, wo sie bearbeitet oder gespeichert werden kann.
- 2 Listenfeld „Senden an“**
Wählen Sie das Ausgabeziel.
- 3 Senden**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schablone auszugeben.
- 4 Neues Stickdesign erstellen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zum Dialogfeld zur Auswahl einer Schablone zurückzukehren. Eine andere Schablone kann bearbeitet werden.

- 1** Klicken Sie im Listenfeld **[Senden]** auf den zu verwendenden USB-Datenträger und anschließend auf **[Senden]**.

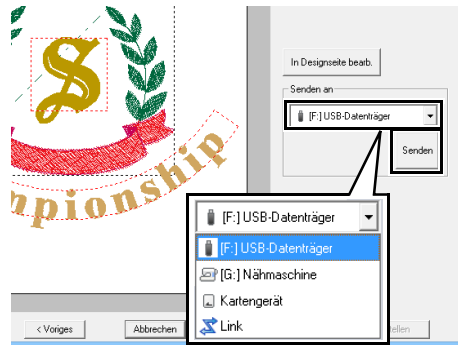


- 2** Um ein weiteres Stickmuster mit einer anderen Schablone zu erzeugen, klicken Sie auf **[Neues Stickdesign erstellen]**. Das Dialogfeld aus Schritt 2 wird angezeigt.
Klicken Sie auf **[Abbrechen]**, um „Schablonen-Assistent“ zu schließen.

Bearbeitete Schablone ausgeben

Ein USB-Datenträger, eine Nähmaschine, eine Originalkarte oder die Link-Funktion können als Ausgabeziel ausgewählt werden.

- 1** Je nach gewünschtem Ausgabeziel, bereiten Sie den USB-Datenträger oder die Originalkarte vor. Andernfalls verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer.
- 2** Wählen Sie das Ausgabeziel im Listenfeld **[Senden]** und klicken Sie dann auf **[Senden]**.




- Wählen Sie ein Ausgabeziel entsprechend der verwendeten Methode zur Übertragung von Daten auf Ihre Stickmaschine.
 - Wenn kein Ausgabeziel gefunden wird, wird die Schaltfläche **[Senden]** deaktiviert und ist nicht verfügbar.
- „Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen“ auf Seite 201 und „Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 204

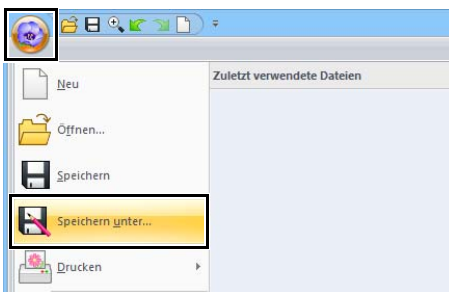
Schablonenfunktion

Eigenes Design als neue Schablone speichern

Ein Design, das Sie erstellt haben, kann als Schablone verwendet werden.

- 1 Erstellen Sie ein Stickmuster, das Text enthält.
- 2 Wenden Sie das Attribut **[Namen einfügen]** auf den Text an.
 - ▶ „Lernprogramm 5: Muster mit „Namen einfügen“ erzeugen“ auf Seite 124 und „Namen einfügen (Text ersetzen)“ auf Seite 127

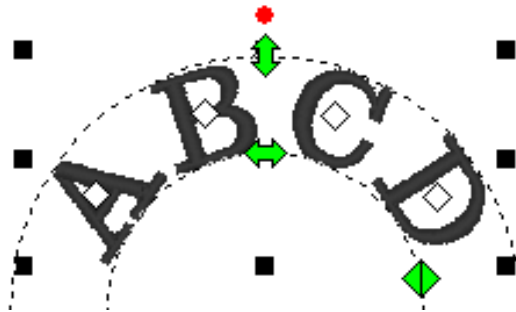
- 3 Klicken Sie auf , dann auf **[Speichern unter]**.



- 4 Speichern Sie das erstellte Stickmuster in einem Ordner des Ordners **[Schablonen-Bibliothek]**. Öffnen Sie den Ordner (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\ **Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\ Schablonen-Bibliothek\Beispiel**, geben Sie den Dateinamen ein und klicken Sie dann auf **[Speichern]**.

Lernprogramm 3: Texteingabe

In diesem Abschnitt werden die Prozeduren zum Importieren eines transformierten Textmusters und zur Bearbeitung des Textes beschrieben.



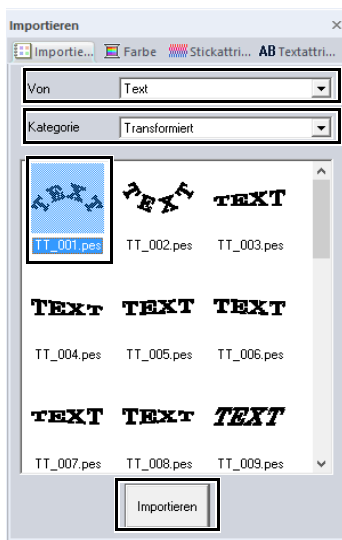
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_3.

Schritt 1	Transformiertes Textmuster importieren
Schritt 2	Eingegebenen Text bearbeiten

Schritt 1 Transformiertes Textmuster importieren

Importieren Sie ein Textmuster im Fensterbereich [Importieren].

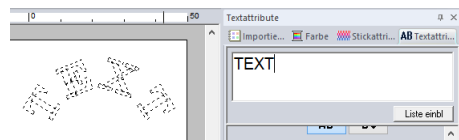
- 1 Zeigen Sie den Fensterbereich [Importieren] an.
- 2 Wählen Sie [Text] im Listenfeld [Von] und [Transformiert] im Listenfeld [Kategorie]. Wählen Sie [TT_001.pes] und klicken Sie dann auf [Importieren].



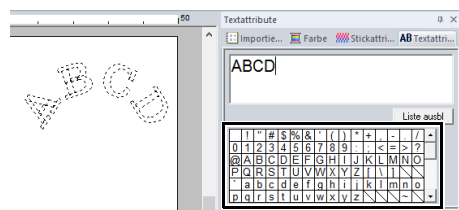
Interne Beispielschriftarten sind im Fensterbereich [Importieren] verfügbar, wenn [Text] im Listenfeld [Von] ausgewählt wird.

Schritt 2 Eingegebenen Text bearbeiten

- 1 Markieren Sie das importierte Textmuster und klicken Sie dann auf die Registerkarte [Textattribute].
- 2 Klicken Sie in das Textfeld.
→ Das Textmuster wird mit gepunkteten Linien angezeigt und der Cursor erscheint am Ende des Textes.



- 3 Drücken Sie die Taste <BackSpace>, um den Text zu löschen, und klicken Sie dann auf Zeichen in der Zeichentabelle, um Text einzugeben. Drücken Sie zum Abschluss die Taste <Enter>, um sie zu übernehmen.



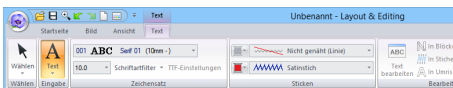
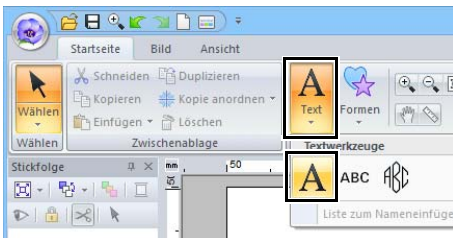
Weitere Informationen zu anderen Möglichkeiten der Textbearbeitung finden Sie im folgenden Abschnitt.

► „Eingegebenen Text bearbeiten“ auf Seite 107

Erweiterte Funktionen zur Texteingabe

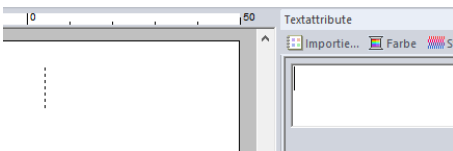
Text eingeben

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Text]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf **A**.

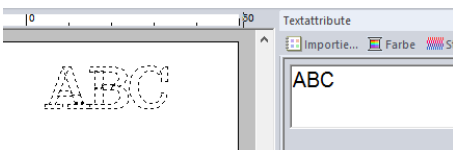


- 3 Wenn nötig, ändern Sie die Schriftart, Textgröße, Farbe und den Sticktyp.
 - ▶▶ „Textattribute einstellen“ auf Seite 107 und „Stickattribute für Text“ auf Seite 117

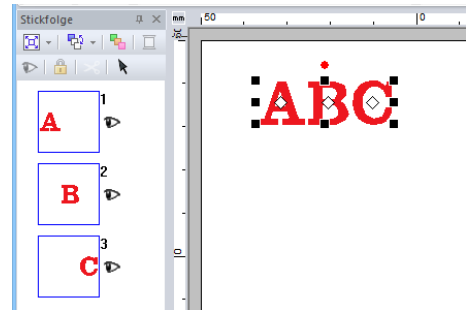
- 4 Klicken Sie in die Designseite.



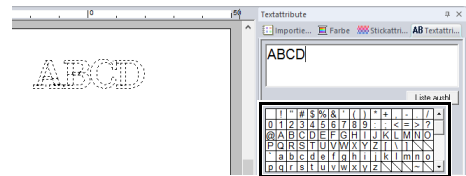
- 5 Geben Sie den Text ein.



- 6 Drücken Sie die Taste **<Enter>** oder klicken Sie in die Designseite.



- Um eine neue Textzeile einzugeben, halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und drücken Sie die Taste **<Enter>**.
- Zeichen können auch durch Anklicken in der Zeichentabelle eingegeben werden. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das gewünschte Zeichen nicht auf der Tastatur zu finden ist.



- Klicken Sie auf **[Liste ausbl.]**, um die Zeichentabelle auszublenden. Wenn Sie ausgeblendet ist, klicken Sie auf **[Liste einbl.]**, um die Zeichentabelle anzuzeigen.



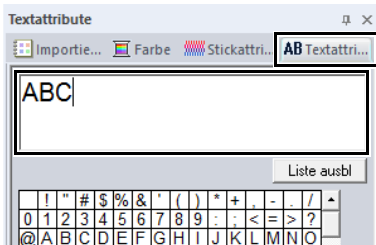
Wenn das eingegebene Zeichen nicht in der ausgewählten Schriftart enthalten ist, oder das Zeichen nicht in ein Stickmuster konvertiert werden kann, erscheint das Zeichen als in der Designseite. Geben Sie in diesem Fall ein anderes Zeichen ein.

Eingegebenen Text bearbeiten

Schalten Sie auf einen der folgenden Textbearbeitungsmodi um und geben Sie dann den gewünschten Text mit dem Cursor, der am Ende des Textes erscheint, ein.

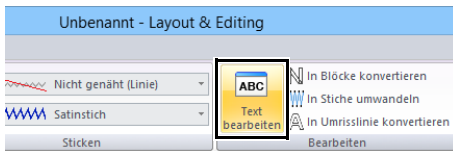
■ Registerkarte „Textattribute“ verwenden

- 1 Wählen Sie ein einzelnes Textmuster.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Textattribute]** und anschließend in das Textfeld.



■ Werkzeug „Text bearbeiten“ verwenden

- 1 Wählen Sie ein einzelnes Textmuster.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Text]** und anschließend auf **[Text bearbeiten]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



■ Tastatur verwenden

- 1 Wählen Sie ein einzelnes Textmuster.
- 2 Drücken Sie eine Zeichentaste auf der Tastatur.

■ Werkzeug „Text“ verwenden

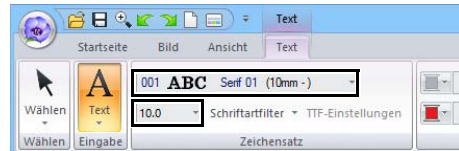
- 1 Klicken Sie auf **[Text]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** auf der Registerkarte **[Startseite]** und wählen Sie **A**.



- 2 Klicken Sie auf ein Textmuster, das Sie bearbeiten möchten.

Textattribute einstellen

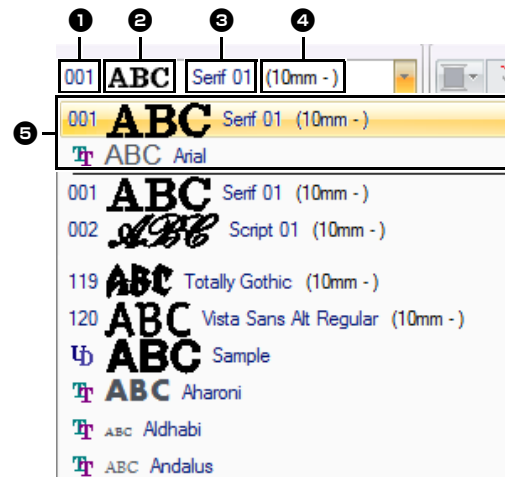
Textattribute können im Listenfeld **[Zeichensatz]** und im Listenfeld **[Textgröße]** auf der Registerkarte **[Text]** festgelegt werden.



Die Registerkarte **[Text]** erscheint bei Auswahl eines Textmusters oder eines Werkzeugs „Text“.

■ Schriftart

Klicken Sie in das Listenfeld **[Zeichensatz]** und wählen Sie anschließend die gewünschte Schriftart.



① Schriftart

- Eine Nummer kennzeichnet interne Schriftarten.
- **U** kennzeichnet benutzerdefinierte Schriftarten.
- **T** kennzeichnet TrueType-Schriftarten.

② Schriftprobe

Wenn eine einzelne Zeichenfolge markiert ist, erscheinen die Schriftarten in der Liste mit den gewählten Zeichen.

③ Schriftartname

④ Empfohlene Mindestgröße

⑤ Zuletzt verwendete Schriftarten



Benutzerdefinierte Schriftarten



Mit Font Creator erzeugte PEF-Dateien, die im Ordner [MyFont] im PE-DESIGN-Installationsordner gespeichert sind, erscheinen als benutzerdefinierte Schriftarten nach den in der Tabelle oben aufgeführten Schriftarten. Das UD-Symbol wird bei benutzerdefinierten Schriftarten angezeigt.

►► „Font Creator“ auf Seite 274

- TrueType-Schriftarten
Die installierten TrueType-Schriftarten erscheinen nach den benutzerdefinierten Schriftarten.



Einstellungen für TrueType-Schriftarten können im Dialogfeld **[TrueType-Schriftattribute einstellen]** geändert werden.


►► „TrueType-Textattribute festlegen“ auf Seite 110

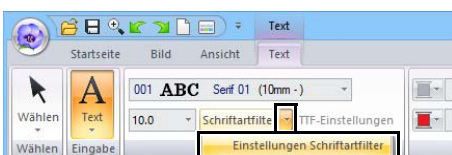


- Text, den Sie mit bestimmten TrueType-Schriftarten erstellt haben, kann möglicherweise aufgrund der Zeichenform nicht ordnungsgemäß in ein Stickmuster konvertiert werden. Diese Zeichen können nicht korrekt gestickt werden. Sticken Sie ein Testmuster, bevor Sie an Ihrem Projekt sticken.
- Außerdem kann Text, der mit bestimmten TrueType-Schriftarten erstellt wurde, nicht konvertiert werden.

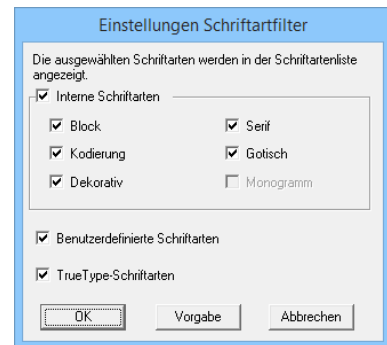
Schriftartenfilter

Eine Schriftart, die im Listenfeld **[Zeichensatz]** aufgeführt ist, kann ausgewählt werden.

- 1 Klicken Sie auf einen Text oder ein Monogramm, oder wählen Sie das Werkzeug **[Text]** bzw. **[Monogramm]**.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Text]**.
- 3 Klicken Sie auf  neben **[Schriftartenfilter]** in der Gruppe **[Zeichensatz]** und anschließend auf **[Einstellungen Schriftartenfilter]**.



- 4 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Schriftarten, die angezeigt werden sollen, und deaktivieren Sie die Kontrollkästchen der Schriftarten, die ausgeblendet werden sollen.



Das Kontrollkästchen **[Monogramm]** ist verfügbar, wenn ein Muster mit einer Monogrammschriftart oder das Werkzeug **[Monogramm]** ausgewählt ist.

- 5 Klicken Sie auf **[OK]**, um die Filtereinstellungen anzuwenden.



Klicken Sie auf **[Vorgabe]**, um die Schriftarten auf die Vorgabe (alle Schriftarten werden angezeigt) zurückzustellen.

- 6 Klicken Sie zum Filtern der Schriftarten auf **[Schriftartenfilter]**, sodass die Schaltfläche als **Schriftartenfilter** angezeigt wird. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird der Schriftartenfilter aktiviert bzw. deaktiviert.



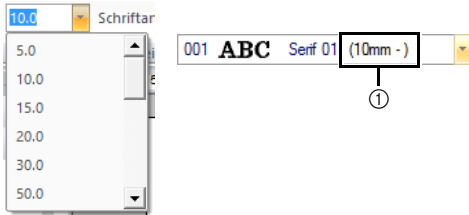
Der Schriftartenfilter kann nicht auf Schriftarten für kleinen Text angewandt werden.

►► „Kleiner Text“ auf Seite 118

Schriftgröße

Klicken Sie in das Listenfeld **[Textgröße]**. Geben Sie die gewünschte Größe ein und drücken Sie die Taste **<Enter>**, oder wählen Sie den gewünschten Wert.

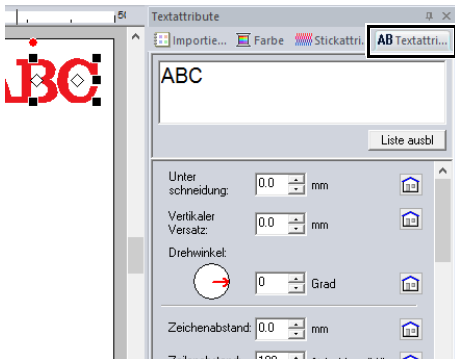
Interne Schriftarten werden im Listenfeld **[Zeichensatz]** mit der empfohlenen Mindestgröße aufgeführt. Wir empfehlen, diese Schriftarten in einer Größe zu verwenden, die gleich oder größer als die angegebene ist.



① Empfohlene Mindestgröße

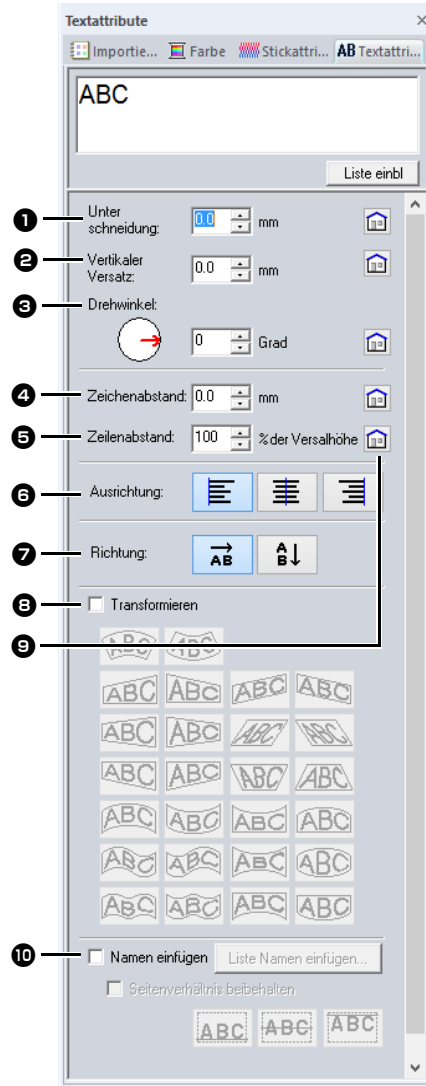
Verschiedene Textattribute festlegen

- 1 Markieren Sie den Text.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Textattribute]**.

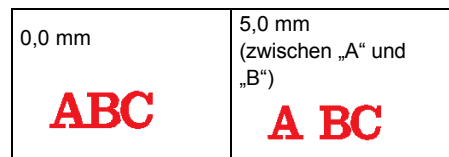


Wenn der Fensterbereich **[Textattribute]** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**, dann auf **[Attribute]** und anschließend auf **[Textattribute]**.

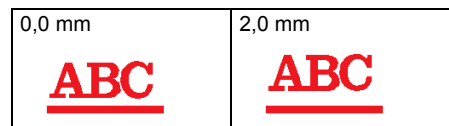
3 Ändern Sie die Textattribute.



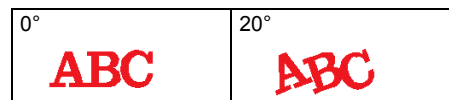
1 Unterscheidung

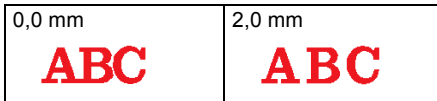
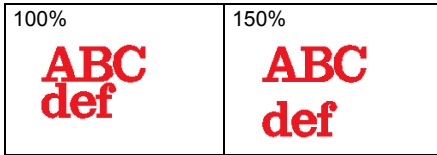
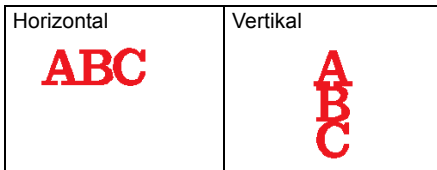


2 Vertikaler Versatz



3 Drehwinkel



4 Zeichenabstand**5 Zeilenabstand****6 Ausrichtung****7 Richtung****8 Transformieren**

▶▶ „Text transformieren“ auf Seite 111



Klicken für Standardeinstellung.

10 Namen einfügen

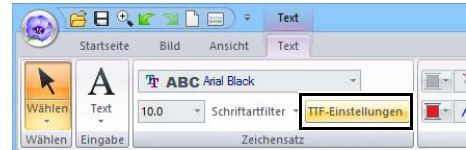
▶▶ „Namen einfügen (Text ersetzen)“ auf Seite 127



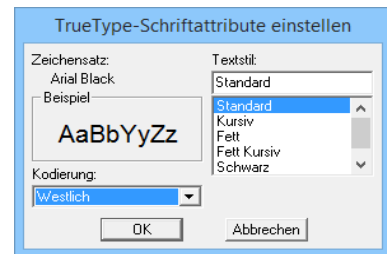
- Sowohl **[Unter schneidung]** als auch **[Zeichenabstand]** legen den Abstand zwischen den Zeichen fest. **[Zeichenabstand]** wird immer auf das gesamte Textmuster angewandt, während **[Unter schneidung]** auf einzelne Zeichen angewandt werden kann.
- ▶▶ Weitere Einzelheiten über das Auswählen einzelner Zeichen in einem Textmuster finden Sie unter „Einzelne Zeichen bearbeiten“ auf Seite 113.
- Die für **[Unter schneidung]**, **[Vertikaler Versatz]** und **[Drehwinkel]** im Fensterbereich **[Textattribute]** eingegebenen Einstellungen werden auf alle markierten Zeichen angewandt.

TrueType-Textattribute festlegen

- 1 Wählen Sie Text in einer TrueType-Schriftart.
- 2 Klicken Sie auf **[TTF-Einstellungen]** in der Gruppe **[Zeichensatz]**.



- 3 Wählen Sie ein Schriftattribut im Listenfeld **[Textstil]**, einen Zeichensatz im Listenfeld **[Kodierung]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.

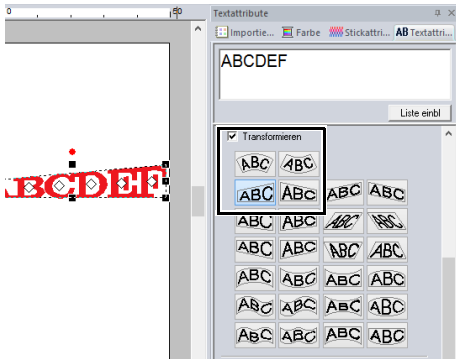




- Die Einstellungen für **[Textstil]** und **[Kodierung]** hängen von der ausgewählten TrueType-Schriftart ab.
- Wenn Text ausgewählt wird, der aus mehreren TrueType-Schriftarten erstellt wurde, steht dieser Befehl nicht zur Verfügung. Wenn Text des gleichen Zeichensatzes, jedoch mit unterschiedlichem Textstil oder einer anderen Kodierung ausgewählt wird, erscheint dieses Dialogfeld mit den Attributeinstellungen für den ersten Buchstaben im Text. In jedem der oben erwähnten Fälle wird bei Auswahl nur eines Textzeichens ein Dialogfeld mit nur dessen Attributeinstellungen angezeigt.

■ Text transformieren

ABCDE → ABCDE

- 1 Markieren Sie den Text.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Transformieren]** und klicken Sie dann auf die Schaltfläche mit der Transformationsform.




Je nach gewählter Form wird um den Text eine gepunktete Linie und  oder  angezeigt.

ABCDE → ABCDE





Ein Textmuster enthält Daten für die Randnaht und für die Flächenfüllung. Wenn Sie diesen Befehl wählen, kann je nach der Form der Schriftart eine Lücke zwischen der Randnaht und der Fläche im Text entstehen.


- 3 Ziehen Sie , um den Text zu transformieren.




ABCDE → ABCDE

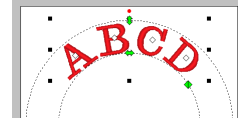



-  kann nur vertikal gezogen werden.
-  kann nur horizontal gezogen werden.
- Um die ursprüngliche Form des transformierten Textes wiederherzustellen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Transformieren]**.

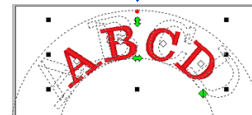
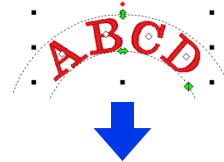
ABCDE → ABCDE


Wenn in Schritt 2  ausgewählt wurde, können die folgenden Funktionen ausgeführt werden.

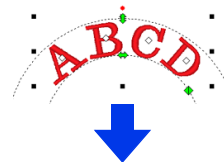
Ziehen Sie ,  und , um den Text zu transformieren.




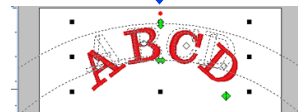
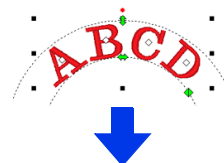
: Stellt die Textgröße ein.



: Verschiebt den Text am Kreis entlang.

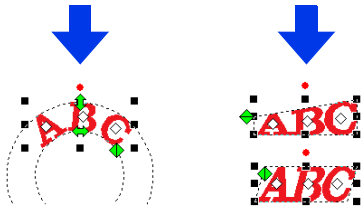
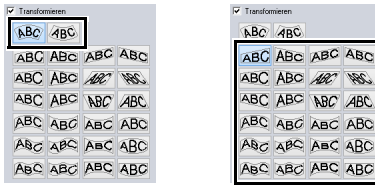


: Stellt den Radius des Kreises ein.

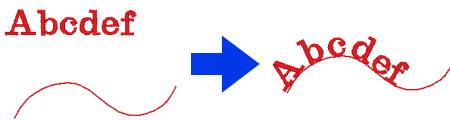




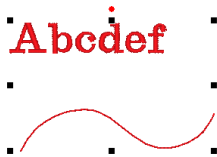
Je nach der unter **[Transformieren]** ausgewählten Form werden verschiedene Ziehpunkte zur Textbearbeitung angezeigt.



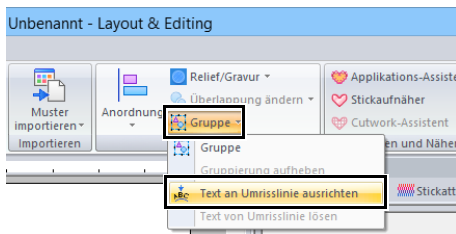
Text an einer Umrisslinie ausrichten



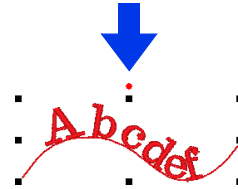
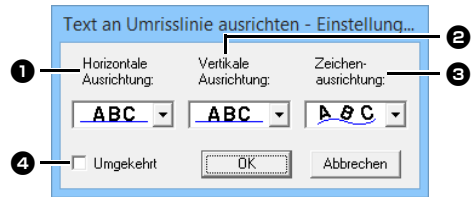
- 1 Wählen Sie den Text oder kleinen Text und eine Umrisslinie.



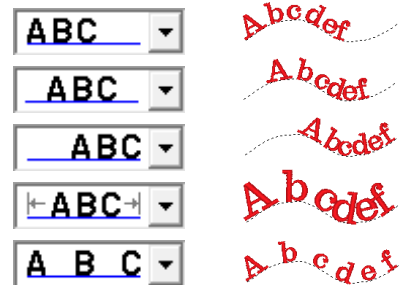
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Gruppe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Text an Umrisslinie ausrichten]**.



- 4 Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **[Text an Umrisslinie ausrichten - Einstellungen]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 1 Horizontale Ausrichtung



- 2 Vertikale Ausrichtung



- 3 Zeichen-ausrichtung



- 4 Umgekehrt





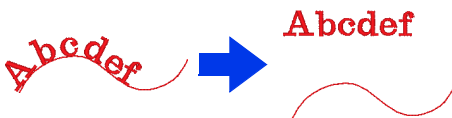
- Beim Festlegen der Textausrichtung an einer Umrisslinie wird die Texttransformation abgebrochen.
- Sie können nur eine Textzeichenfolge entlang einer Umrisslinie anordnen.



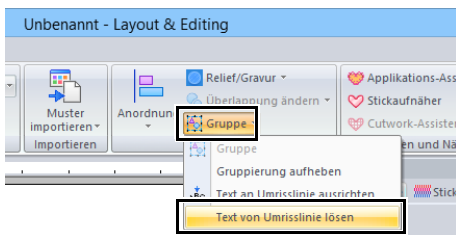
- Um die Position des Textes auf der Umrisslinie zu ändern, markieren Sie den Text und ziehen Sie ihn dann mit der Maus.
- Die Einstellungen für einige Textattribute (**[Größe]**, **[Zeichenabstand]**, **[Vertikaler Versatz]** und **[Drehwinkel]**) können für einzelne Zeichen geändert werden, auch wenn der Text an einer Umrisslinie ausgerichtet ist.

► „Einzelne Zeichen bearbeiten“ auf Seite 113

■ Text von einer Umrandung lösen



- 1 Wählen Sie Text oder kleinen Text, der an einer Umrisslinie ausgerichtet ist.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Gruppe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und klicken Sie dann auf **[Text von Umrisslinie lösen]**.

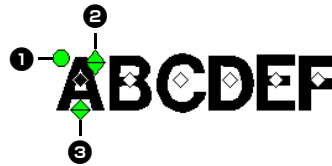


Einzelne Zeichen bearbeiten

1 Markieren Sie den Text.

2 Markieren Sie Zeichen im Text.

Um ein einzelnes Zeichen auszuwählen, klicken Sie auf des Zeichens.



1 Drehpunkt

2 Ziehpunkt für Größe

3 Ziehpunkt für vertikalen Versatz

Einzelne Zeichen können gedreht, vergrößert/verkleinert oder verschoben werden. Klicken Sie bei Auswahl von Text außerdem auf die Registerkarte **[Text]**, um die Garnfarbe und Stickattribute zu ändern.



Es können mehrere ausgewählt und die markierten auf dieselbe Weise wie markierte Stickmusterpunkte geändert werden.

- Ziehen Sie den Mauszeiger.

→ Alle Punkte innerhalb des Fensters werden ausgewählt.

- Halten Sie beim Klicken auf die Punkte die Taste **<Strg>** gedrückt.

→ Um die Auswahl eines Punktes aufzuheben, klicken Sie auf den markierten Punkt.

- Zur Auswahl von mehreren Punkten, halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste.


- Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste, um den markierten Punkt zu ändern.

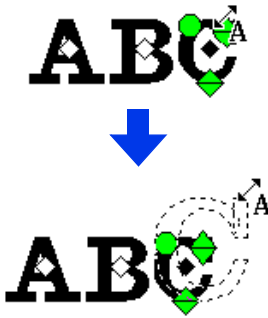
► „Punkte auswählen“ auf Seite 66

Ändern der Zeichengröße und der Zeichenattribute

Die Größe und andere Textattribute können Sie leicht durch Ziehen verändern.

■ Ändern der Größe




- 1 Setzen Sie den Mauszeiger auf den oberen rechten Ziehpunkt .
- 2 Ziehen Sie den Ziehpunkt.

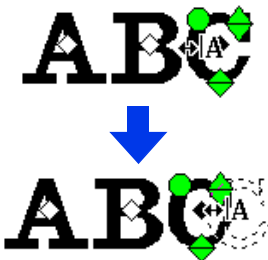


- 3 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Zeichengröße geändert.



■ Ändern der Unterschneidung


- 1 Setzen Sie den Mauszeiger auf das Zeichen, aber nicht auf die Ziehpunkte   , und ziehen Sie das Zeichen horizontal.



- 2 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenabstand geändert.



■ Ändern des vertikalen Versatzes


- 1 Setzen Sie den Mauszeiger auf den unteren Ziehpunkt .
- 2 Ziehen Sie den Ziehpunkt vertikal.

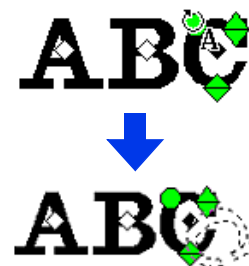


- 3 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenversatz geändert.



■ Zeichen drehen

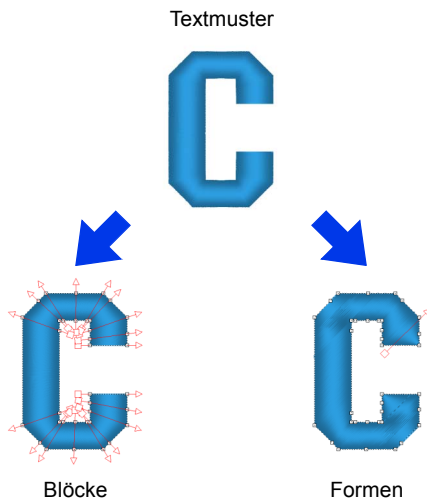
- 1 Setzen Sie den Mauszeiger auf den Ziehpunkt .
- 2 Ziehen Sie den Ziehpunkt.



- 3 Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Zeichenwinkel geändert.



Textmuster konvertieren



*Blöcke: Gruppe von Formmustern mit mehreren Stickrichtungslinien

Nach der Konvertierung sind Textattribute zwar nicht mehr verfügbar, jedoch können folgende Bearbeitungsfunktionen ausgeführt werden.

In Blöcke konvertieren

Das Muster wird unter Beibehaltung der Stickrichtungslinien konvertiert.

Die Zeichenformen können teilweise neu angeordnet werden.

In Umrisslinie konvertieren

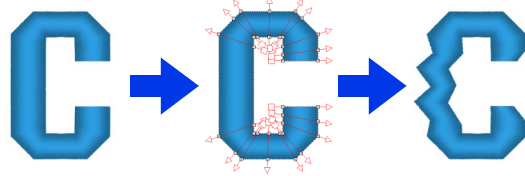
Der Text wird in Formen konvertiert, die sich bearbeiten lassen.

Verschiedene Sticktypen oder Relief-/Gravureffekte können angewandt werden.



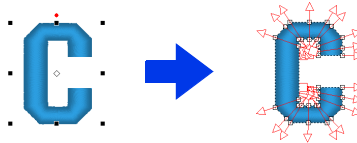
Weitere Informationen zu Formmustern und Textmustern finden Sie auf *Seite 8*.

In Textblöcke konvertieren



Text kann in Blöcke konvertiert werden, sodass Sie Zeichen umformen können. Durch Ändern der Stickrichtungslinie in jeder dieser kleinen Flächen können Sie Textmuster erstellen, die noch mehr wie handgestickt aussehen.

- 1 Markieren Sie den Text oder den Monogrammtext.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Text]**.
- 3 Klicken Sie auf **[In Blöcke konvertieren]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.

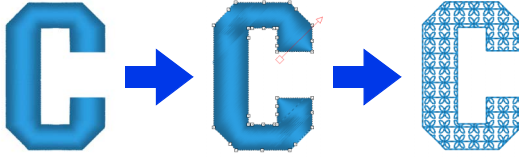


Kleiner Text kann nicht in Blöcke konvertiert werden (Formmuster mit mehreren Stickrichtungslinien).

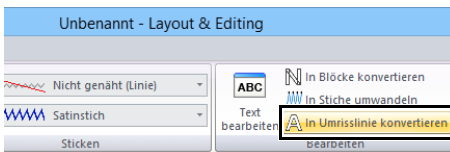


- Das Textmuster wird unter Beibehaltung der Originalstickqualität konvertiert.
- Die Formen der erzeugten Blöcke können bis ins kleinste Detail bearbeitet werden.
- ▶ Weitere Informationen zum Bearbeiten von Blöcken oder Umrissen, siehe „*Umformen von Stickmustern*“ auf *Seite 66*
- Da die Textdaten nicht mehr verfügbar sind, kann der Text nicht bearbeitet werden.

■ Text in Umrangungsmuster konvertieren



- 1 Markieren Sie den Text.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Text]**.
- 3 Klicken Sie auf **[In Umrisslinie konvertieren]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



Transformierte Formen werden gruppiert. Außerdem wird für Öffnungen (wie z. B. das Dreieck im Buchstaben „A“) automatisch „Aussparung sticken“ festgelegt.



Textmuster, die mit den internen Schriftarten 025 und 029, benutzerdefinierten oder kleinen Schriftarten erzeugt worden sind, können nicht in Umrangungen konvertiert werden.



- Wenn ein Muster in Umrangungen konvertiert wurde, verringert sich die Stickqualität ein wenig.
- Die Stickrichtung wird einheitlich, kann jedoch bearbeitet werden.

►► „Festlegen der Stickrichtung“ auf Seite 51

- Da die Textdaten nicht mehr verfügbar sind, kann der Text nicht bearbeitet werden.

Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen

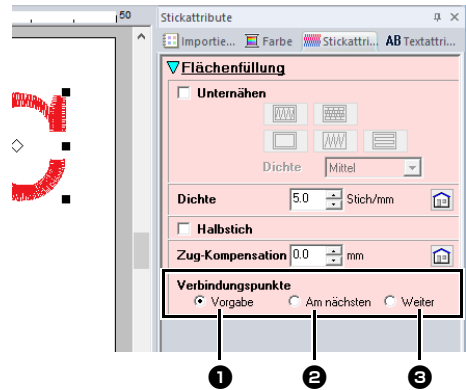
Die Positionen von Verbindungspunkten zwischen Zeichen innerhalb eines Textes (Endpunkt eines Zeichens und der Startpunkt des nächsten Zeichens) können festgelegt werden.

Die verfügbaren Einstellungen sind **[Vorgabe]**, **[Am nächsten]** und **[Weiter]**.

- 1 Markieren Sie den Text oder den Monogrammtext.

Wenn der Fensterbereich **[Stickattribute]** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]** im Menüband und anschließend auf **[Stickattribute]**.

- 2 Klicken Sie auf eine Einstellung unter **[Verbindungspunkte]**.



- 1 **Vorgabe**



Die Stiche werden für eine gute Stickqualität aller Zeichen in der Standard-Stickreihenfolge erzeugt.

2 Am nächsten



Die Stiche werden mit der kürzesten Distanz zwischen Endpunkt eines Zeichens und Startpunkt des nächsten Zeichens erzeugt. Das reduziert Sprungstiche und der Faden wird nicht so oft abgeschnitten.

3 Weiter



Die Stiche werden mit einer größeren Distanz zwischen Endpunkt eines Zeichens und Startpunkt des nächsten Zeichens erzeugt. Dadurch werden Sprungstiche länger und können leichter manuell abgeschnitten werden.

Eine Einstellung für Verbindungspunkte kann nicht nur für die Flächenfüllung, sondern auch für Randnähte ausgewählt werden.

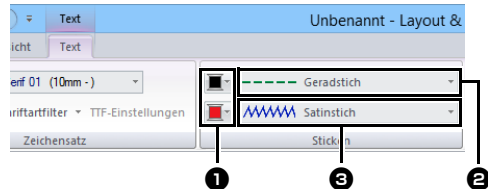


- Diese Einstellungen sind nicht verfügbar für Text, der mit den internen Schriftarten 025 und 029, TrueType-, benutzerdefinierten oder kleinen Schriftarten erzeugt worden ist.
- Diese Einstellungen sind nicht verfügbar für Text, der Zeichen mit unterschiedlichen Farben enthält.
- Diese Einstellungen sind für Text nicht verfügbar, wenn die Zeichen nicht nacheinander gestickt werden.

Stickattribute für Text

In der Gruppe „Sticken“ auf der Registerkarte „Attribute“ können Sie die Stickattribute einstellen (Garnfarbe und Sticktyp, Umrandung und Innenbereich ein/aus).

Bei der Auswahl von Text können folgende Einstellungen festgelegt werden.



1 Linienfarbe/Bereichsfarbe

Zur Einstellung der Garnfarbe für Umrandungen und Innenflächen.

►► „Farbe“ auf Seite 46

2 Randnahtstich

Zur Einstellung des Sticktyps für Umrandungen.

Außer bei den internen Schriftarten 025 und 029 sowie benutzerdefinierten Schriftarten sind alle Sticktypen für Randnähte in Text verfügbar.

►► „Randnahtstiche“ auf Seite 49

3 Flächenstich

Zur Einstellung des Sticktyps für Innenflächen.

[Satinstich], **[Füllstich]** und **[Prog. Füllstich]** sind für Randnähte in Text verfügbar.

►► „Pfadformen“ auf Seite 49



- Textmuster, die mit den internen Schriftarten 025 und 029 oder benutzerdefinierten Schriftarten erstellt worden sind, haben nur eine Innenfläche. Es ist daher nur die Garnfarbe und der Sticktyp für die Fläche wählbar.
- Stickattribut, das mit „Text“ unter Nähen eingestellt werden kann. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331.



- Um die Randnaht auszuschalten, wählen Sie **[Nicht genäht (Linie)]** im Listenfeld **[Randnahtstich]**.
- Um die Flächenfüllung auszuschalten, wählen Sie **[Nicht genäht (Fläche)]** im Listenfeld **[Flächenstich]**.
- Die möglichen Stickeffekte variieren je nach ausgewählter Kombination der Einstellungen für Randnaht und Flächenfüllung.

	Festgelegte Randnaht (Nähart für Textumrisslinien)	Festgelegte Flächenfüllung (Nähart für Text)
	Alle außer [Nicht genäht (Linie)]	Alle außer [Nicht genäht (Fläche)]
	[Nicht genäht (Linie)]	Alle außer [Nicht genäht (Fläche)]
	Alle außer [Nicht genäht (Linie)]	[Nicht genäht (Fläche)]

Kleiner Text

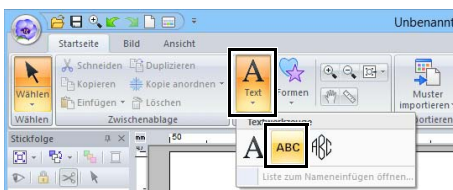


Zur Beachtung beim Sticken von kleinen Textmustern.

- ▶▶ „Zum Sticken geeignete Schriftarten“ auf Seite 303

Kleinen Text eingeben

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Text]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf **ABC**.



- 3 Geben Sie Text in der gleichen Weise ein wie normalen Text; beginnen Sie mit Schritt 3.
 - ▶▶ „Text eingeben“ auf Seite 106

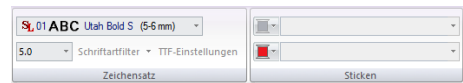


Beispielschriftarten für kleinen Text sind im Fensterbereich **[Importieren]** verfügbar, wenn **[Text]** im Listenfeld **[Von]** ausgewählt wird und **[Kleiner Text]** im Listenfeld **[Kategorie]** ausgewählt wird.

- ▶▶ „Beispiel für Importieren von Stickdaten“ auf Seite 13

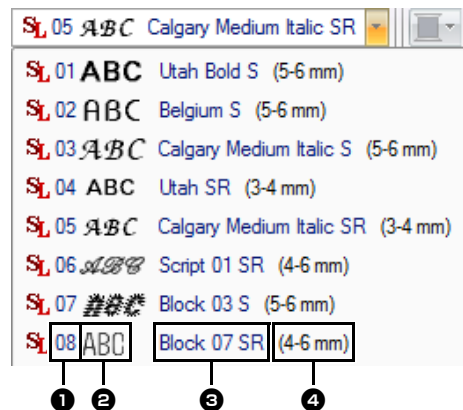
Kleinen Text bearbeiten

Attribute für kleinen Text können auf der Registerkarte **[Text]**, im Fensterbereich **[Textattribute]** und im Fensterbereich **[Farbe]** ausgewählt werden. Bei Auswahl des Werkzeugs für kleinen Text erscheint die Registerkarte **[Text]** wie folgt.



Die Registerkarte **[Text]** erscheint, wenn ein kleines Textmuster oder das Werkzeug „Kleiner Text“ ausgewählt wird.

Schriftarten für kleinen Text



- 1 **Schriftartnummer**
- 2 **Schriftprobe**
- 3 **Schriftartname**
- 4 **Empfohlene Größe**

- ▶▶ „Liste der Schriftarten“ auf Seite 340



Es können nur interne Schriftarten speziell für kleinen Text verwendet werden.

- ▶ Eine Liste der internen Schriftarten speziell für kleinen Text finden Sie unter „*Kleiner Text*“ auf Seite 342.

Die Einstellungen für alle Attribute für kleinen Text, außer der Schriftart, werden in der gleichen Weise wie für normale Textmuster eingegeben.

Bei kleinem Text können jedoch die Einstellungen für Folgendes nicht festgelegt werden.

- Typ „Sticken“
- Stickattribute
- Transformieren
- Namen einfügen



Um eingegebenen kleinen Text zu ändern, markieren Sie den kleinen Text mit dem Werkzeug **[Wählen]** und geben Sie dann den neuen Text in das Textfeld im Fensterbereich **[Textattribute]** ein. Es gibt drei weitere Möglichkeiten zur Bearbeitung von Text.

- ▶ „*Eingegebenen Text bearbeiten*“ auf Seite 107

■ Beim Sticken kleiner Schriftarten

Folgen Sie den nachfolgend ausgeführten Empfehlungen, um mit Ihrer Stickmaschine die besten Ergebnisse beim Sticken von Stickmustern mit kleinen Schriftarten zu erzielen.

- 1** Sticken Sie mit einer geringeren Fadenspannung als beim Sticken normaler Designs.
- 2** Sticken Sie langsamer als beim Sticken normaler Designs.
(Informationen zur Einstellung der Fadenspannung und Geschwindigkeit finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)
- 3** Schneiden Sie die Sprungstiche zwischen den Zeichen nicht ab.
(Informationen zur Einstellung des Fadenabschneidens in der Maschine finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.)

Lernprogramm 4: Monogramme

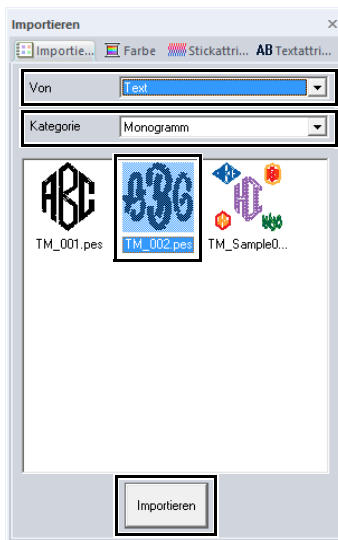


Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10 Tutorial\Tutorial_4.

Schritt 1	Monogramme eingeben
Schritt 2	Dekormuster hinzufügen
Schritt 3	Ändern der Zeichengröße des Monogramms
Schritt 4	Garnfarbe und Sticktyp des Monogramms ändern

Schritt 1 Monogramme eingeben

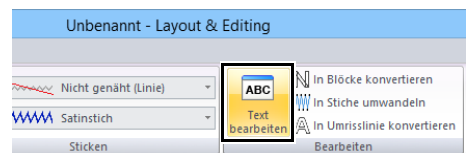
- 1 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an.
- 2 Wählen Sie **[Text]** im Listenfeld **[Von]** und **[Monogramm]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Klicken Sie auf **[TM_002.pes]**, dann auf **[Importieren]**.



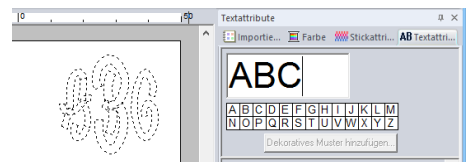
Beispielmuster für Monogramme sind im Fensterbereich **[Importieren]** verfügbar, wenn **[Text]** im Listenfeld **[Von]** ausgewählt wird und **[Monogramm]** im Listenfeld **[Kategorie]** ausgewählt wird.

- 3 Markieren Sie das importierte Monogramm-Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Text]**.

- 4 Klicken Sie auf **[Text bearbeiten]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



→ Das Textmuster wird mit gepunkteten Linien angezeigt und der Cursor erscheint am Ende des Textes.



- 5 Drücken Sie die Taste **<BackSpace>**, um den Text zu löschen, und geben Sie anschließend auf der Tastatur „XYZ“ ein.
- 6 Drücken Sie **<Enter>**.
→ Der Text wird in der Designseite angezeigt.

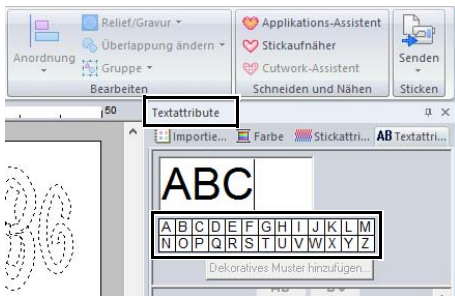




- In diesem Beispiel wurde ein Monogramm-Muster im Fensterbereich **[Importieren]** importiert; das Muster kann jedoch auch durch Auswählen des Werkzeugs „Monogramm“ und anschließendes Eingeben des Textes erstellt werden.

►► „Text eingeben“ auf Seite 106

- Zeichen können auch mit der Zeichentabelle auf der Registerkarte **[Textattribute]** eingegeben werden.



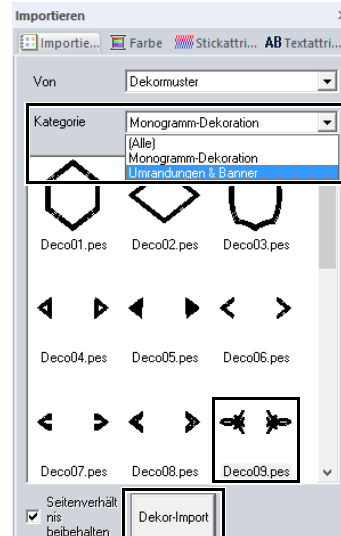
- Sie können keine Zeilenumbrüche einfügen.
- Es können maximal drei Buchstaben eingegeben werden.
- Es können nur Großbuchstaben (die in der Zeichentabelle angezeigten Zeichen) eingegeben werden.

Schritt 2 Dekormuster hinzufügen

Es kann ein Dekormuster hinzugefügt werden.

- 1 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an und wählen Sie **[Dekormuster]** im Listenfeld **[Von]**.
- 2 Markieren Sie das Monogramm.

- 3 Wählen Sie **[Monogramm-Dekoration]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Klicken Sie auf **[Deco09.pes]**, dann auf **[Dekor-Import]**.



→ Das Dekormuster ist hinzugefügt.

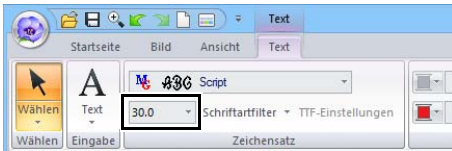


- Wenn ein Monogramm markiert ist, werden die Kontrollkästchen **[Dekor-Import]** und **[Seitenverhältnis beibehalten]** angezeigt. Um das Dekormuster angepasst an die Größe des Monogramms unter Beibehaltung seines ursprünglichen Seitenverhältnisses zu importieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Seitenverhältnis beibehalten]**. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um das Dekormuster mit einem an das Monogramm angepassten Seitenverhältnis zu importieren.
- Wenn kein Monogramm ausgewählt wurde, erscheint die Schaltfläche als Schaltfläche **[Importieren]**. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dekormuster in seinem Standardformat importiert.

Schritt 3 Ändern der Zeichengröße des Monogramms

■ Ändern der Zeichengröße des Monogramms

Klicken Sie in das Listenfeld [Textgröße] und geben Sie „22“ ein.



„Diamond“ und „Kodierung“ sind Schriftarten ausschließlich für Monogramme. Sie können aber auch andere integrierte oder TrueType-Schriftarten verwenden.

►► „Monogramme bearbeiten“ auf Seite 123

Schritt 4 Garnfarbe und Sticktyp des Monogramms ändern

Klicken Sie auf den Punkt des Monogrammzeichens, dessen Einstellungen geändert werden sollen.



① Hier klicken.

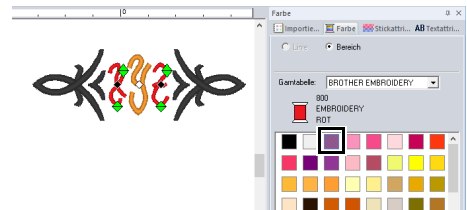


■ Ändern der Garnfarbe

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbe], um die Farbpalette anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf [MANDARINENORANGE].

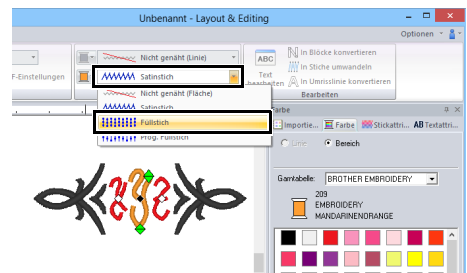


- 3 Wählen Sie die Buchstaben „YZ“ und klicken Sie dann auf [ROT].



■ Ändern des Sticktyps

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte [Text].
- 2 Klicken Sie in das Listenfeld [Nähart für Text] in der Gruppe [Sticken] und wählen Sie dann [Füllstich].



Erweiterte Funktionen zur Eingabe von Monogrammen

Monogramme bearbeiten

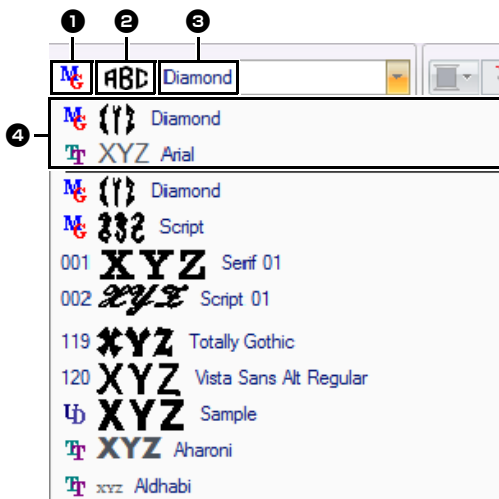
Monogrammattribute können auf der Registerkarte **[Text]**, im Fensterbereich **[Textattribute]**, im Fensterbereich **[Stickattribute]** und im Fensterbereich **[Farbe]** ausgewählt werden. Bei Auswahl des Werkzeugs „Monogramm“ erscheint die Registerkarte **[Text]** wie folgt.




Die Registerkarte **[Text]** erscheint bei Auswahl eines Monogramms oder des Werkzeugs „Monogramm“.

Monogramm-Schriftart

Klicken Sie in das Listenfeld **[Zeichensatz]** und wählen Sie anschließend die gewünschte Schriftart.



1 Schriftart

- Eine Nummer kennzeichnet interne Schriftarten.
-  kennzeichnet Monogramm-Schriftarten.

2 Schriftprobe

Wenn eine einzelne Zeichenfolge markiert ist, erscheinen die Schriftarten in der Liste mit den gewählten Zeichen.

3 Schriftartname

4 Zuletzt verwendete Schriftarten



„Diamond“ und „Kodierung“ sind Schriftarten ausschließlich für Monogramme. Sie können auch interne, benutzerdefinierte und TrueType-Schriftarten verwenden.

- ▶ Eine Liste der internen und Monogramm-Schriftarten finden Sie unter „Liste der Schriftarten“ auf Seite 340.

Die Einstellungen für alle Monogramm-Attribute, außer der Schriftart, werden in der gleichen Weise wie für normale Textmuster eingegeben.

Bei Monogrammen können jedoch die Einstellungen für folgendes nicht festgelegt werden.

- Drehwinkel, Zeichenabstand, Zeilenabstand, Ausrichtung, Richtung
- Transformieren
- Namen einfügen
- Text an Umrisslinie ausrichten



- Um ein eingegebenes Monogramm zu ändern, markieren Sie das Textmuster mit dem Werkzeug **[Wählen]** und geben Sie dann den neuen Text in das Textfeld im Fensterbereich **[Textattribute]** ein.

- Es gibt drei weitere Möglichkeiten zur Bearbeitung von Text.

- ▶ „Eingegebenen Text bearbeiten“ auf Seite 107

Lernprogramm 5: Muster mit „Namen einfügen“ erzeugen

Durch Erstellen eines Stickmusters, das Text enthält, und Verwendung der Funktion „Namen einfügen“ können Sie durch Ersetzen des Namens in einem Muster ganz einfach eine Reihe von gleichen Stickmustern erzeugen, z. B. für Uniformen.

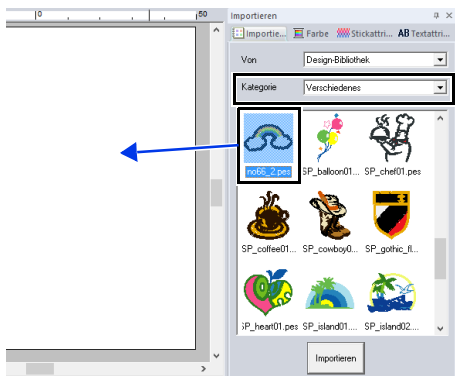


Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_5.

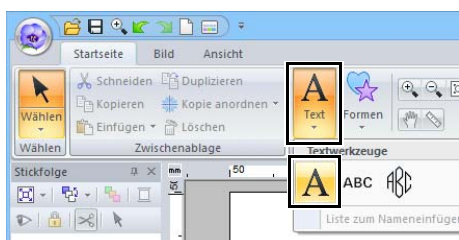
Schritt 1	Entwerfen des Stickmusters
Schritt 2	Erstellen der Liste
Schritt 3	Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Schritt 1 Entwerfen des Stickmusters

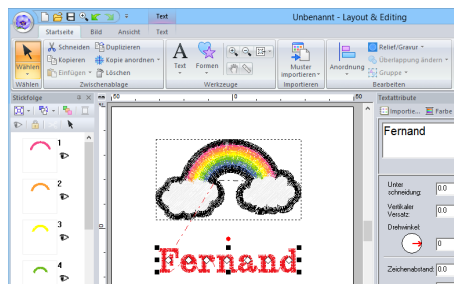
- 1 Zeigen Sie den Fensterbereich [Importieren] an und wählen Sie [Design-Bibliothek] im Listenfeld [Von].
- 2 Wählen Sie [Verschiedenes] im Listenfeld [Kategorie] und ziehen Sie das Regenbogenmuster in die Designseite.



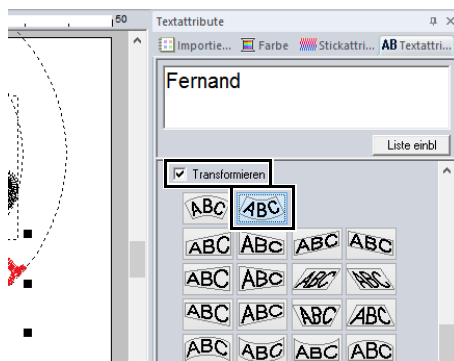
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte [Startseite].
- 4 Klicken Sie auf [Text] in der Gruppe [Werkzeuge], klicken Sie auf **A** und anschließend auf Designseite.



- 5 Geben Sie „Fernand“ ein und drücken Sie dann die Taste <Enter>.

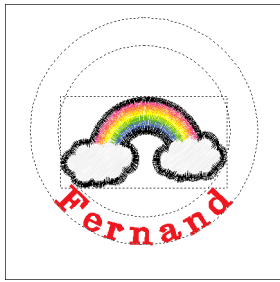


- 6 Markieren Sie das Textmuster, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [Transformieren] und klicken Sie dann auf **ABC**.



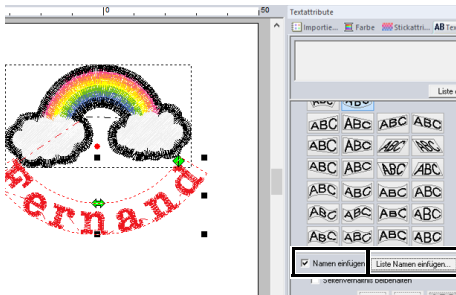
Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten

- 7 Ziehen Sie das Muster zum Anpassen der Position.



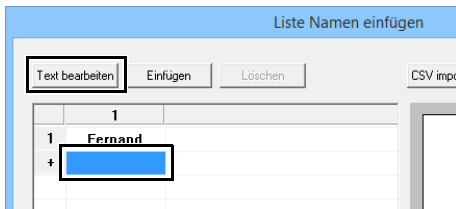
Schritt 2 Erstellen der Liste

- 1 Markieren Sie „Fernand“ und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **[Namen einfügen]** und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **[Liste Namen einfügen]**.

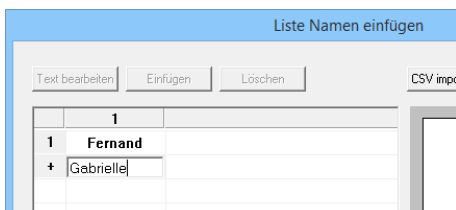


- 2 Geben Sie Text in die Liste ein. In diesem Beispiel werden Sie jetzt Text am Ende der Liste hinzufügen.

- (1) Klicken Sie auf eine Zelle in der Zeile + und anschließend auf **[Text bearbeiten]**, oder klicken Sie auf die Zelle, um den Eingabemodus zu aktivieren.



- (2) Geben Sie auf der Tastatur den Text ein.

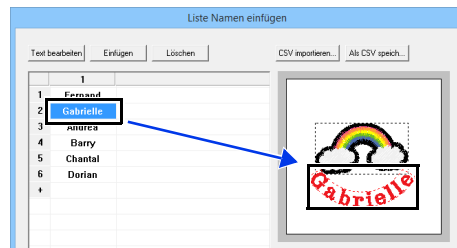


- (3) Drücken Sie nach der Texteingabe die Taste **<Enter>**, damit der Eingabemodus für die nächste Zelle aufgerufen wird.

Wiederholen Sie die Schritte (1) bis (3) zum Erstellen der Textliste.



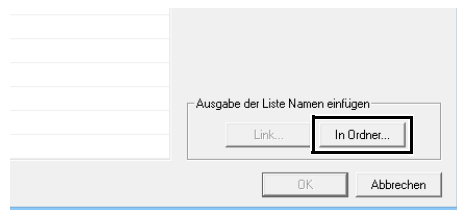
Wenn Sie eine Zelle markieren, die Text enthält, können Sie eine Vorschau des Textes anzeigen.



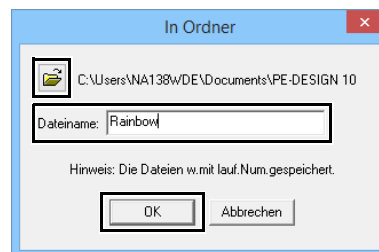
Schritt 3 Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

Sie üben jetzt die Ausgabe von Mustern in Dateien. Stickdaten, bei denen der Text durch jede Textreihe der Liste ersetzt worden ist, kann ausgegeben werden.

- 1 Klicken Sie auf **[In Ordner]**.



- 2 Wählen Sie Laufwerk und Ordner im Dialogfeld, das angezeigt wird, nachdem Sie auf geklickt haben, geben Sie den Dateinamen im Feld **[Dateiname]** ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.

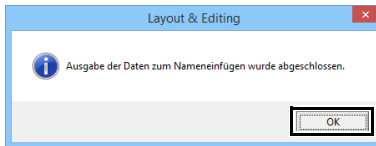


→ Die Anwendung beginnt, die Stickdaten auf Fehler zu überprüfen. Wenn keine Fehler gefunden werden, beginnt die Ausgabe der Daten.

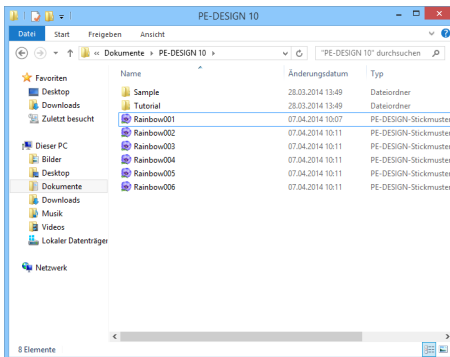


Die Dateien erhalten die Namen „<Dateiname>xxx.pes“ (wobei „xxx“ fortlaufende Nummern ab 001 sind).

- 3 Wenn die Daten ausgegeben sind, erscheint die folgende Meldung. Klicken Sie auf **[OK]**.

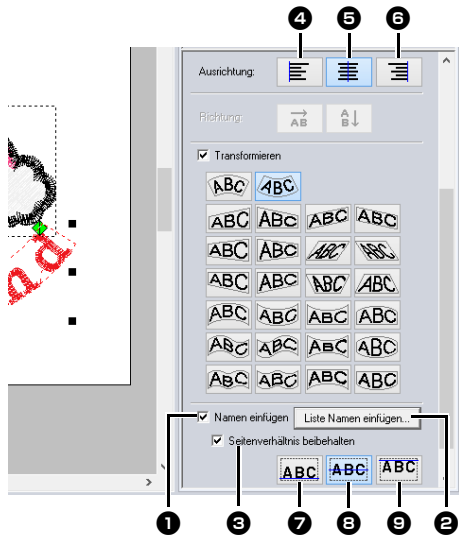


Für jede Textzeile in der Liste wird im angegebenen Ordner eine Stickdatei gespeichert.



Namen einfügen (Text ersetzen)

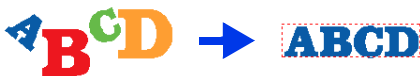
Textattribute mit angewandtem Attribut „Namen einfügen“



- 1 Namen einfügen**
Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird das Attribut **[Namen einfügen]** angewandt.



- Wenn das Attribut **[Namen einfügen]** angewandt wird, werden die Einstellungen für **[Unter schneidung]**, **[Vertikaler Versatz]**, **[Drehwinkel]**, **[Zeichenabstand]**, **[Zeilenabstand]**, Zeichengröße und Farbe zurückgesetzt.

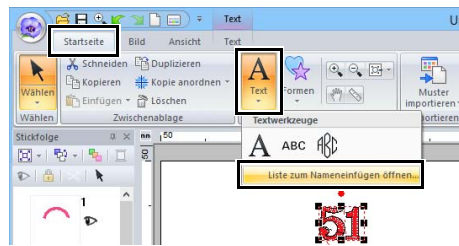


- Das Attribut **[Namen einfügen]** ist nicht verfügbar bei Text, der mit dem Befehl **[Text an Umrisslinie ausrichten]** bearbeitet worden ist, kleinem Text oder Monogrammtext.

- 2 Liste Namen einfügen**
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **[Liste Namen einfügen]** anzuzeigen.

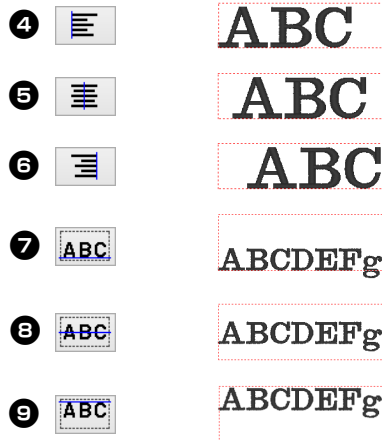


Das Dialogfeld **[Liste Namen einfügen]** für ein Textmuster kann durch Auswahl eines Textmusters mit angewandtem Attribut **[Namen einfügen]**, Klicken auf **[Text]** auf der Registerkarte **[Startseite]**, dann auf **[Text]**, dann auf **[Liste zum Nameinfügen öffnen]** angezeigt werden.

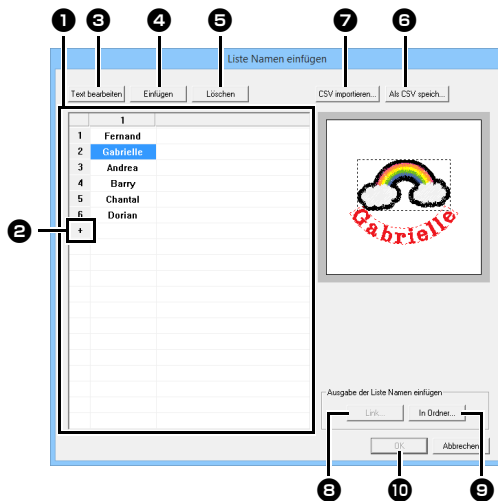





- 3 Seitenverhältnis beibehalten**
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, bleibt das Seitenverhältnis des Textes erhalten.

Ausrichtung



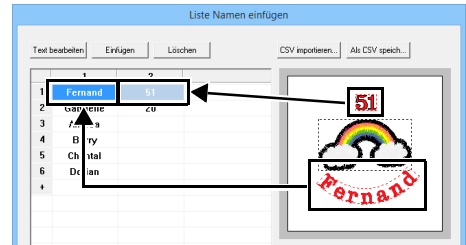
Funktionen im Dialogfeld „Liste ,Namen einfügen“



- 1 **Liste Namen einfügen**
Erstellen Sie die Liste mit Text, der den Text im Muster ersetzen soll. Doppelklicken Sie in eine Zeile, um den Eingabemodus zu aktivieren. Wählen Sie eine Zeile, um eine Vorschau des Musters mit dem Text in dieser Zeile anzuzeigen. Eine Zeile in der Textliste kann durch Drücken der Taste  oder  ausgewählt werden.
- 2 Klicken Sie auf , um am Ende der Liste eine Zeile hinzuzufügen.
(Bis zu 500 Zeilen können hinzugefügt werden.)
- 3 **Text bearbeiten**
Ruft für den Text in der gewählten Zeile den Eingabemodus auf. (Der Eingabemodus kann auch durch Doppelklicken auf eine Zeile aufgerufen werden.)
- 4 Markieren Sie eine Zeile und klicken Sie dann auf **[Einfügen]**. Über der markierten Zeile wird eine neue Zeile eingefügt.
- 5 Markieren Sie eine Zeile und klicken Sie dann auf **[Löschen]**. Die markierte Zeile wird gelöscht.



Wenn das Stickmuster zwei Textmuster mit dem Attribut **[Namen einfügen]** enthält, erscheint die Textliste wie unten dargestellt.



Speichern/Importieren einer Textliste (CSV)

- 6 Speichert die erstellte Liste Namen einfügen.
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wählen Sie Laufwerk und Ordner, geben Sie den Namen der Datei im Feld **[Dateiname]** ein und klicken Sie dann auf **[Speichern]**, um die Liste als .csv-Datei zu speichern.
- 7 Importiert eine Liste Namen einfügen als .csv-Datei.
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wählen Sie Laufwerk und Ordner, klicken Sie auf den Dateinamen und anschließend auf **[Öffnen]**, oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.

Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben

- 8 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Muster mit der Link-Funktion an Maschinen zu senden. Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn eine mit der Link-Funktion kompatible Stickmaschine mit dem Computer verbunden ist. Stellen Sie eine Verbindung mit einer Stickmaschine her, die im Link-Modus gestartet worden ist.
 - ▶▶ „Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 204
- 9 **In Ordner**
 - ▶▶ „Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben“ auf Seite 125

Bearbeiten eines Musters mit ersetzttem Text

- 10 Wählen Sie den Text im Dialogfeld **[Liste Namen einfügen]** und klicken Sie auf **[OK]**, um zur Designseite zurückzukehren, und bearbeiten Sie das Muster mit dem ersetzten Text.

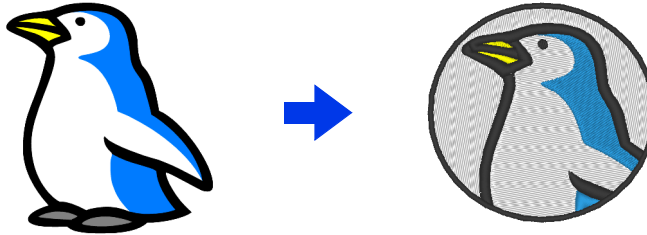
Erstellen von Stickmustern mit Bildern

Stickmuster können ganz einfach von Bildern erzeugt werden. In diesem Abschnitt erfahren Sie außerdem, wie man Stickmuster mit Bildern kombinieren kann.

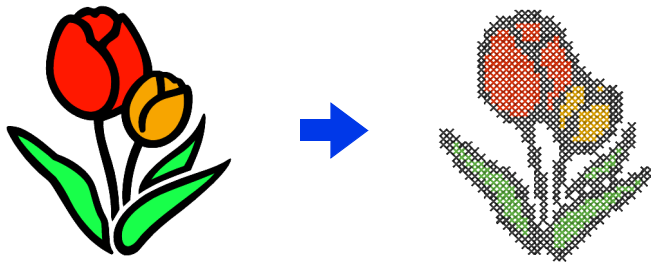
Stichassistent: Bild automatisch in ein Stickdesign konvertieren

Stickmuster können von einem mit einer Digitalkamera aufgenommenen Foto, einer gescannten Illustration oder einem Clipart-Bild erzeugt werden.

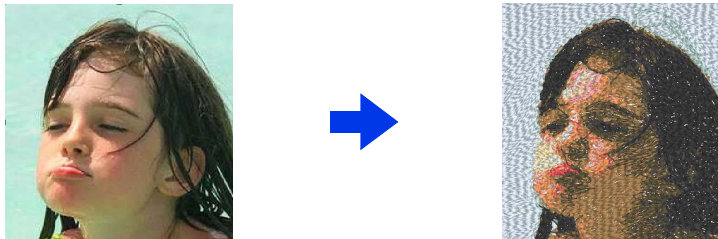
■ Automatisches Sticken (▶▶ S. 132)



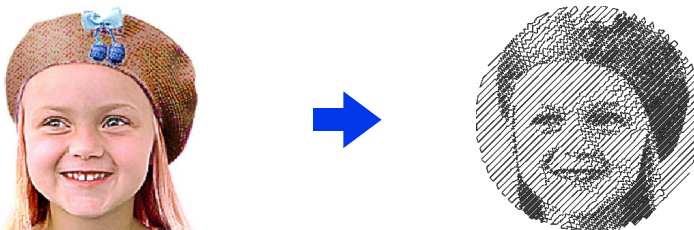
■ Kreuzstich (▶▶ S. 135)



■ Foto-Stich 1 (▶▶ S. 139)



■ Foto-Stich 2 (▶▶ S. 144)



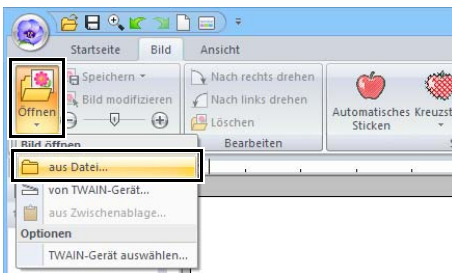
Lernprogramm 6-1: Automatisches Sticken

In diesem Abschnitt werden Sie die Funktion „Automatisches Sticken“ verwenden, um ein Stickmuster automatisch von einem Bild zu erzeugen. Dadurch wird ein Stickmuster von Formen und Farben in dem Bild erzeugt.

Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Assistent „Automatisches Sticken“ starten
Schritt 3	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
Schritt 4	Einen Rand aus der Maskenumrisslinie erzeugen und in ein Stickmuster konvertieren

Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[aus Datei]**.

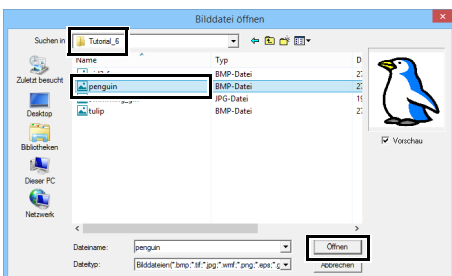


- 3 Doppelklicken Sie auf den Ordner **[Dokumente (Eigene Dokumente)]** **PE-DESIGN 10\Lernprogramm\ Lernprogramm_6]**, um ihn zu öffnen.

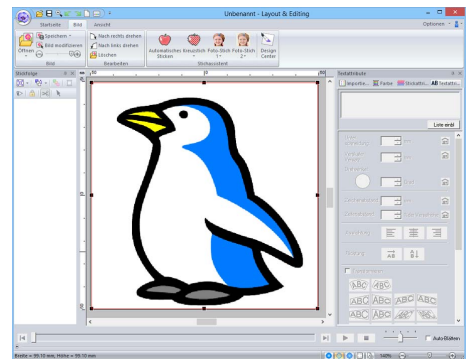


Bei der Programminstallation wird der Ordner **[PE-DESIGN 10]** im Ordner „Dokumente“ angelegt.

- 4 Markieren Sie die Beispieldatei **[penguin.bmp]** und klicken Sie dann auf **[Öffnen]** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.



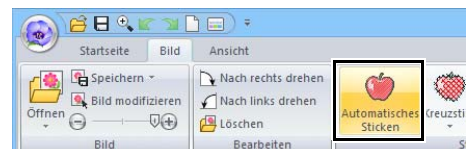
→ Das Bild wird im Arbeitsbereich angezeigt.




- Für **[Automatisches Sticken]** eignen sich Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben am besten.
- Wiederholen Sie die Schritte **1** bis **4**, um ein anderes Bild zu wählen. Das Bild kann auch im Dialogfeld aus Schritt **4** ersetzt werden.
- ▶▶ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 147
- Sie können Bilder von einem Scanner oder aus der Zwischenablage importieren.
- ▶▶ „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 150

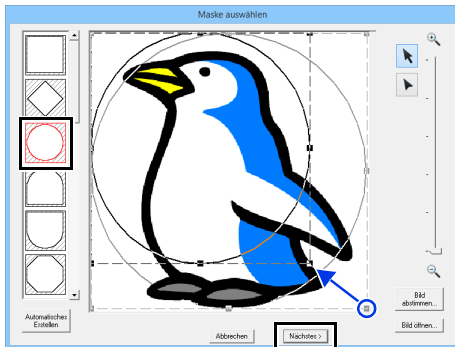
Schritt 2 Assistent „Automatisches Sticken“ starten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Automatisches Sticken]** in der Gruppe **[Stichassistent]**.



Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

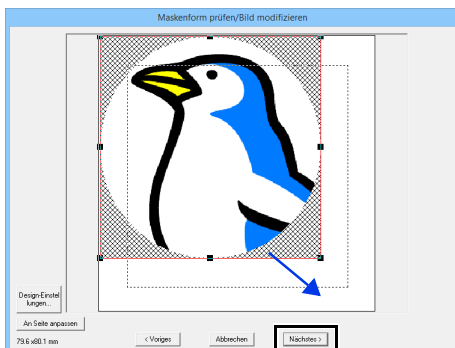
- 1 Klicken Sie auf , um die Kreismaske zu wählen.
Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe der Maske anzupassen, und ziehen Sie dann die Maske zur Einstellung ihrer Position.
Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



Die hier markierte Maskenumrisslinie kann in Schritt 4 für die Liniendaten (Rand) verwendet werden.

- ▶▶ „Dialogfeld „Maske auswählen““ auf Seite 147.

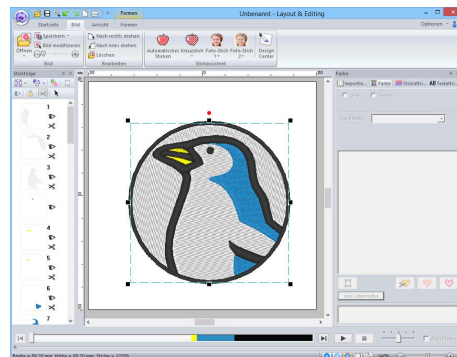
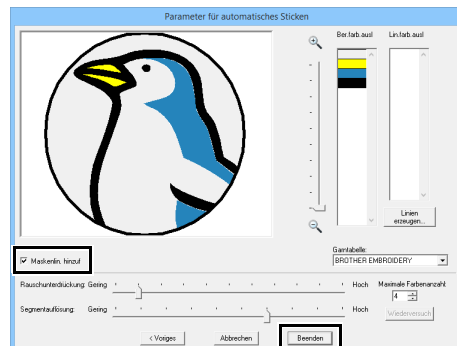
- 2 Ziehen Sie das Bild zur Anpassung der Ausgabeposition und Größe. Der weiße Hintergrund gibt den Stickbereich in der Designseite an.
Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



- ▶▶ „Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 148

Schritt 4 Einen Rand aus der Maskenumrisslinie erzeugen und in ein Stickmuster konvertieren

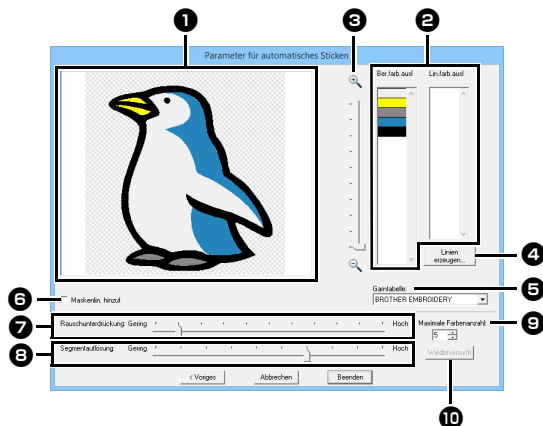
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Maskenlin. hinzuf.]**, prüfen Sie das Bild in der Vorschau und klicken Sie dann auf **[Beenden]**.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet und Stiche werden automatisch eingegeben.

Automatisches Sticken - Funktionen

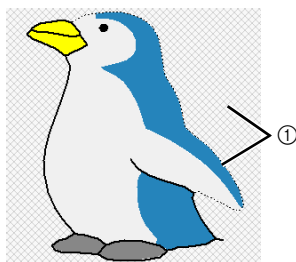
Dialogfeld „Parameter für automatisches Sticken“



- 1 Ergebnisansicht**
Das analysierte Bildergebnis erscheint im Feld „Ergebnisansicht“.
- 2 Ber.farb.aus/Lin.farb.aus**
Klicken Sie in der Liste **[Ber.farb.aus]** und der Liste **[Lin.farb.aus]** auf die Farben, um festzulegen, ob sie gestickt werden.
Sie können festlegen, welche Flächen gestickt werden, indem Sie ihre Farben auswählen. Farben, die durchgestrichen sind, werden nicht gestickt.



- Um festzulegen, ob ein Teil des Bildes gestickt wird, klicken Sie in das Feld „Ergebnisansicht“ oder klicken Sie in die Listen **[Ber.farb.aus]** und **[Lin.farb.aus]**.
- Schraffurmusterbereiche im Feld „Ergebnisansicht“ werden nicht gestickt. Außerdem werden gepunktete Linien nicht gestickt.

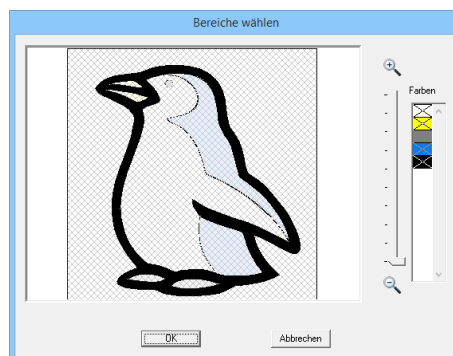


① Diese Bereiche werden nicht gestickt.

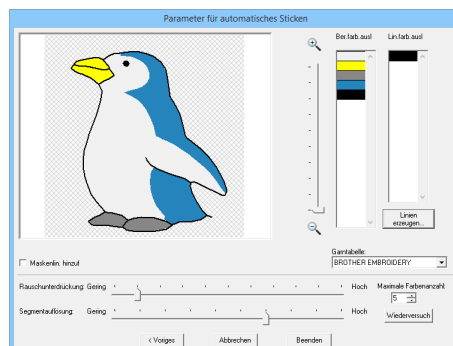
3 Zoom

4 Linien erzeugen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **[Bereiche wählen]** anzuzeigen, in dem Sie die Bereiche wählen können, die zu Linien konvertiert werden sollen.



Klicken Sie auf die Bereiche, die zu Linien konvertiert werden sollen, und anschließend auf **[OK]**.



5 Garntabelle

Wählen Sie die Garntabelle, die verwendet werden soll.

6 Maskenlin. hinzuf

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

7 Rauschunterdrückung

Stellt den Rauschteil (Verzerrungen) ein, der aus dem Bild entfernt werden soll.

8 Segmentauflösung

Stellt die Empfindlichkeit für die Bildanalyse ein.

9 Maximale Farbenanzahl

Legt die Anzahl der verwendeten Farben fest.

10 Wiederversuch

Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Lernprogramm 6-2: Kreuzstich

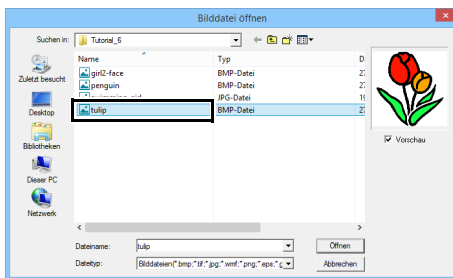
Die Funktion „Kreuzstich“ erzeugt Kreuzstich-Stickmuster von Bildern. In diesem Abschnitt werden Sie ein Kreuzstich-Stickmuster von einem Bild erzeugen.

Schritt 1	Bilddaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Kreuzstich-Assistent starten

Schritt 1 Bilddaten in Layout & Editing importieren

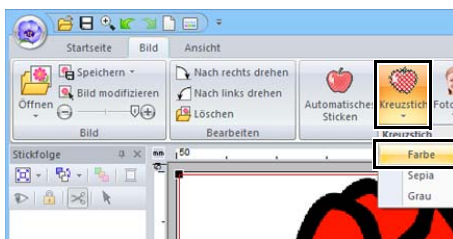
Öffnen Sie den Ordner **[Tutorial_6]** und wählen Sie als Bild **[tulip.bmp]**.

▶▶ „*Bilddaten in Layout & Editing importieren*“ auf Seite 132

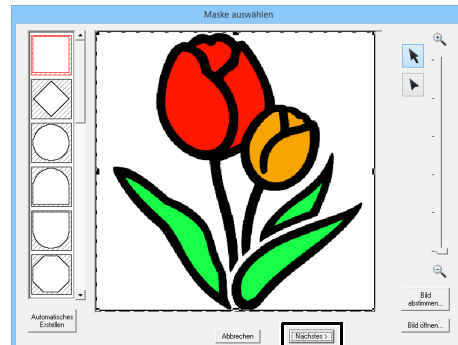


Schritt 2 Kreuzstich-Assistent starten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Kreuzstich]** in der Gruppe **[Stichassistent]** und klicken Sie dann auf **[Farbe]**.



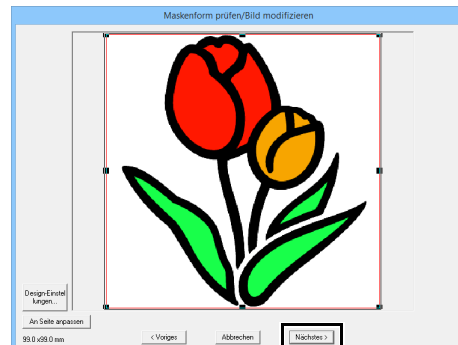
- 3 Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



In diesem Dialogfeld kann eine Bildmaske angewandt und ihre Größe angepasst und die Form bearbeitet werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

▶▶ „*Dialogfeld „Maske auswählen“*“ auf Seite 147

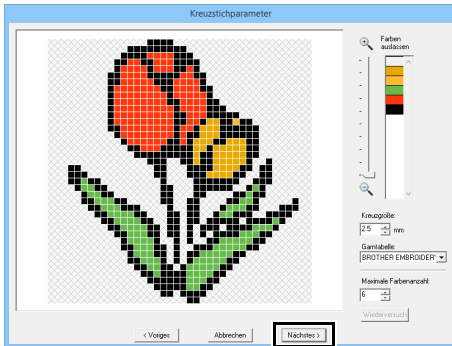
- 4 Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



In diesem Dialogfeld kann die Größe und Position des Bildes angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

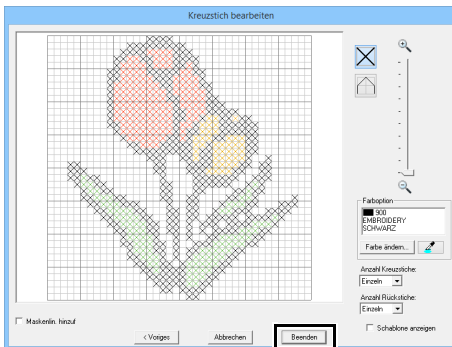
▶▶ „*Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren“*“ auf Seite 148

5 Klicken Sie auf [Nächstes].

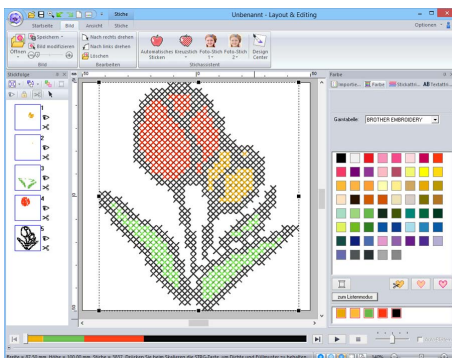


In diesem Dialogfeld kann die Kreuzgröße und die Anzahl der Farben festgelegt werden. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.

6 Klicken Sie auf [Beenden].



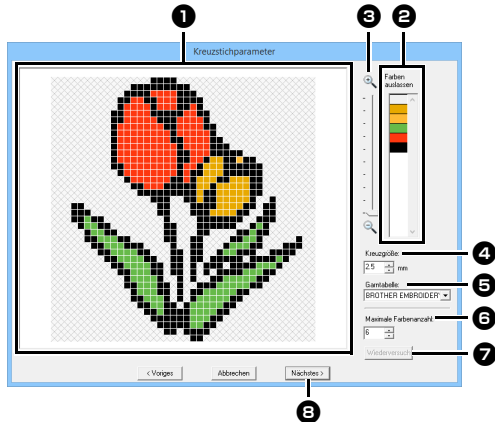
In diesem Dialogfeld können Stiche hinzugefügt, gelöscht oder geändert werden, Sie können Farben festlegen und wie oft jeder Stich genäht werden soll. Verwenden Sie für dieses Beispiel die Standardeinstellungen.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet und Stiche werden automatisch eingegeben.

Kreuzstich - Funktionen

Dialogfeld „Kreuzstichparameter“



1 Ergebnisansicht

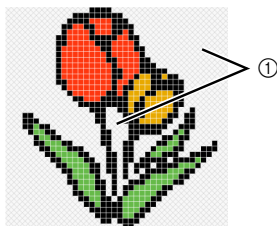
Bereiche, die nicht in den Kreuzstich konvertiert werden, sind mit einem Schraffurmuster gekennzeichnet.

2 Farben auslassen

Klicken Sie in der Liste Farben auslassen auf die Farben, um festzulegen, ob sie gestickt werden.



- Um festzulegen, ob ein Teil des Bildes gestickt wird, klicken Sie in das Feld „Ergebnisansicht“ oder klicken Sie in die Liste **[Farben auslassen]**.
- Schraffurmusterbereiche im Feld „Ergebnisansicht“ werden nicht gestickt.



1 Diese Bereiche werden nicht gestickt.

3 Zoom

4 Kreuzgröße

Stellt die Größe des Musters ein.

5 Gartabelle

Sie können die Garnmarke auswählen, die Sie in dem erzeugten Kreuzstichmuster verwenden möchten.

6 Maximale Farbenanzahl

Stellt die Anzahl von Farben ein, die im erzeugten Muster verwendet werden.

7 Wiederversuch

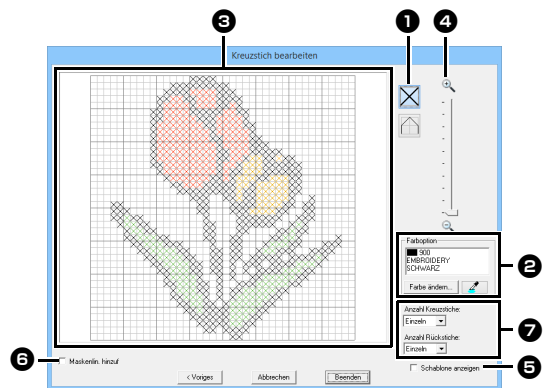
Um die Ergebnisse der Änderungen anzuzeigen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

8 Nächstes

Fährt mit dem nächsten Schritt fort (Dialogfeld **[Kreuzstich bearbeiten]**).

Dialogfeld „Kreuzstich bearbeiten“

Klicken Sie zur Auswahl des Stichtyps auf eine Schaltfläche in (1), wählen Sie eine Garnfarbe in (2) klicken Sie dann auf oder ziehen Sie in (3), um die Stiche zu bearbeiten.



1 Stiche auswählen

Auswählen von Stichen zum Hinzufügen/ Löschen


(Kreuzstiche): Legt einen Kreuzstich in einem Kästchen fest.

(Rückstiche): Legt einen Rückstich innen (oder) oder auf der Kante (oder) eines Kästchens fest.

2 Farboption

Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf **[Farbe ändern]** zur Anzeige des Dialogfeldes **[Garnfarbe]** und klicken Sie dann auf die gewünschte Farbe.

Um die für einen Stich zu verwendende Farbe auszuwählen, klicken Sie auf

 und anschließend auf den Stich, der mit dieser Farbe gestickt werden soll.

3 Bearbeitungsbereich

- ◆ Für Kreuzstiche
Klicken auf ein Kästchen: Ein Stich wird hinzugefügt.
- ◆ Für Rückstiche
Klicken auf die Kante eines Kästchens:
Fügt einen Stich an der Kante hinzu.
Klicken auf eine Diagonale in einem Kästchen: Fügt einen Stich auf der Diagonale hinzu.
- ◆ Für Kreuzstiche und Rückstiche
Ziehen des Mauszeigers: Fügt aufeinanderfolgende Stiche hinzu.
Klicken mit der rechten Maustaste/
Ziehen mit gedrückter rechter Maustaste: Löscht einen Stich/Löscht aufeinanderfolgende Stiche.

4 Zoom**5 Schablone anzeigen**

Um das importierte Bild anzuzeigen, klicken Sie auf **[Schablone anzeigen]**.

6 Maskenlin. hinzuf

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

7 Anzahl Kreuzstiche/Anzahl Rückstiche

Für die Anzahl, wie häufig ein Stich gestickt werden soll, wählen Sie **[Einzel]**, **[Doppelt]** oder **[Dreifach]**.



Wenn Sie nach dem Bearbeiten der Stiche zur Rückkehr zum Dialogfeld **[Kreuzstichparameter]** auf **[Voriges]** klicken, werden die bearbeiteten Stiche auf ihre vorhergehende Anordnung zurückgesetzt.

Lernprogramm 6-3: Foto-Stich 1

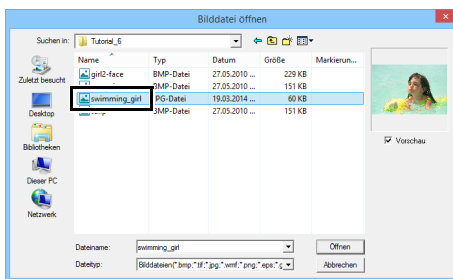
Mit der Funktion „Foto-Stich 1“ können Stickmuster von Fotos erzeugt werden. Solch ein Stickmuster, erstellt von einem Foto, weist detaillierte und überlappende Stiche auf.

Schritt 1	Fotodaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Foto-Sticken-1-Assistent starten
Schritt 3	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
Schritt 4	Geeignete Garnfarben wählen und ein Stickmuster erstellen

Schritt 1 Fotodaten in Layout & Editing importieren

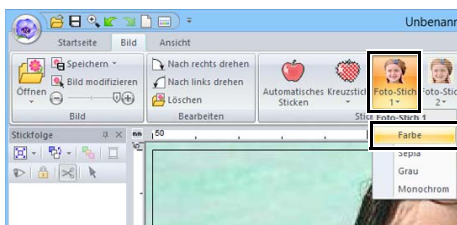
Öffnen Sie den Ordner **[Tutorial_6]** und wählen Sie als Bild **[swimming_girl.jpg]**.

►► „*Bilddaten in Layout & Editing importieren*“ auf Seite 132



Schritt 2 Foto-Sticken-1-Assistent starten

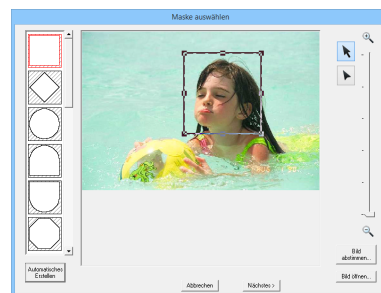
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Foto-Stich 1]** in der Gruppe **[Stichassistent]** und klicken Sie dann auf **[Farbe]**.



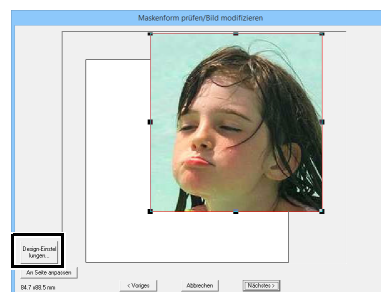
Mit **[Foto-Stich 1]** kann das Stickmuster in Farbe (Farbe), Sepia (Sepia), Grauton (Grau) oder in nur einer Farbe (Monochrom) erstellt werden. Wählen Sie für dieses Beispiel **[Farbe]**.

Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

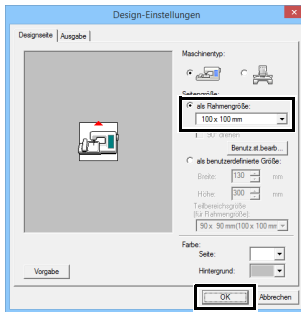
- 1 Ziehen Sie die Ziehpunkte zur Anpassung der Maskenform. Ziehen Sie die Maske zum Anpassen der Position.



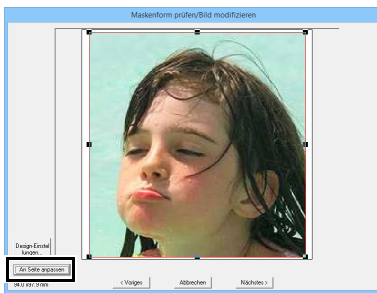
- 2 Klicken Sie dann auf **Nächstes**.
- 3 Klicken Sie auf **[Design-Einstellungen]**.



- 4 Aktivieren Sie **[als Rahmengröße]** und wählen Sie eine Größe der Designseite von 100 × 100 mm im Listenfeld. Klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 5 Klicken Sie auf **[An Seite anpassen]**, um die Endgröße zu ändern.

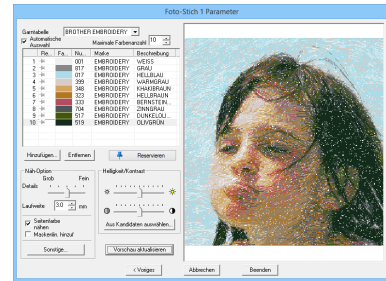


- Die Stickmustergröße wird unten links in der Ecke des Dialogfensters angezeigt. Mit dieser Anzeige kann die Größe beliebig geändert werden.
- Die Mindestgrößen von Stickmustern, die gestickt werden können, sind nachfolgend aufgeführt.
 - ◆ Nur Gesicht: 100 × 100 mm
 - ◆ Kopf und Gesicht: 130 × 180 mm

►► „Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren““ auf Seite 148 und „Dialogfeld „Graustufenbalance/Bild modifizieren““ auf Seite 149

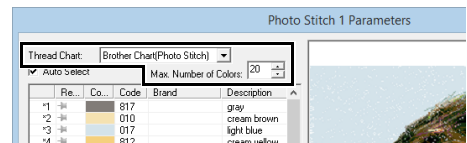
- 6 Prüfen Sie den zu konvertierenden Bereich in einer Vorschau und klicken Sie dann auf **[Nächstes]**.

Schritt 4 Geeignete Garnfarben wählen und ein Stickmuster erstellen



An diesem Punkt kann das Stickmuster durch Klicken auf **[Beenden]** abgeschlossen werden. In diesem Abschnitt wird jedoch beschrieben, wie sich Fotostickereien durch Ändern verschiedener Einstellungen verbessern lassen.

- 1 Wählen Sie im Listenfeld **[Garntabelle]** **[Brother Chart (Photo Stitch)]**. Geben Sie im Listenfeld **[Maximale Farbenanzahl]** „20“ ein. Klicken Sie auf **[Vorschau aktualisieren]**.



- 2 Schieben Sie den Schieberegler **[Helligkeit]** eine Position nach links und den Schieberegler **[Kontrast]** zwei Positionen nach rechts. Klicken Sie auf **[Vorschau aktualisieren]**.

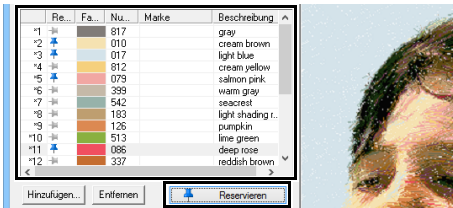


Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf, je nach Bild. Wenn sich der Farbtton schwer einstellen lässt, klicken Sie auf **[Aus Kandidaten auswählen]**.

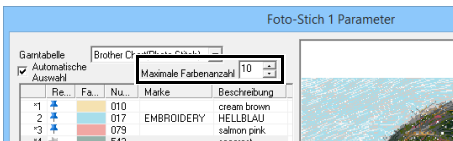
►► „Aus Kandidaten auswählen“ auf Seite 143.

- 3** Betrachten Sie die Vorschau auf der rechten Seite und wählen Sie Farben aus der Liste der am häufigsten verwendeten Farben (hellblau für den Hintergrund) und der charakteristischen Farben (tiefrot für die Lippen) und klicken Sie dann auf **[Reservieren]**.

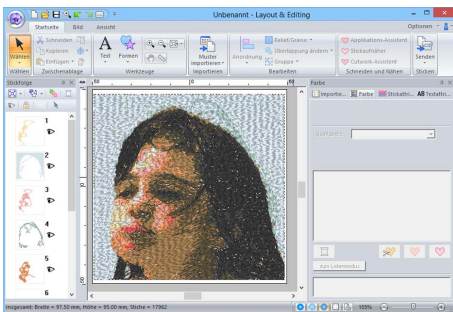
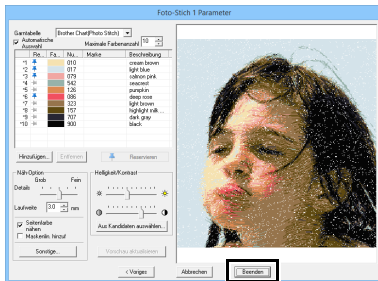
→ In diesem Beispiel werden vier Farben (braunweiss, hellblau, lachsrosa und tiefrot) reserviert.



- 4** Geben Sie im Listenfeld **[Maximale Farbenanzahl]** „10“ ein und klicken Sie dann auf **[Vorschau aktualisieren]**.



- 5** Klicken Sie auf **[Beenden]**.



→ Das Bild wird automatisch ausgeblendet.



Wenn das erzeugte Stickmuster Farben enthält, die unterdrückt werden sollen (zum Beispiel Grautöne im Gesicht), ändern Sie die Stickreihenfolge im Fensterbereich **[Stickfolge]** so, dass die unerwünschte Farbe vor allen anderen Farben gestickt wird.

▶▶ „Farben ändern“ auf Seite 85.

Tipps für bessere Ergebnisse

Wenn sich die tatsächlichen Garnfarben von den Garnfarben auf dem Bildschirm unterscheiden, werden die Stickergebnisse erheblich beeinflusst.

[Brother Chart (Photo Stitch)] ist eine Gartabelle für Brother-Stickgarnfarben und Hauttöne, und sie wurde optimiert unter Berücksichtigung der Unterschiede zwischen den Garnfarben auf dem Bildschirm und den tatsächlichen Garnfarben; jedoch können die Farben je nach Betriebsumgebung unterschiedlich angezeigt werden.

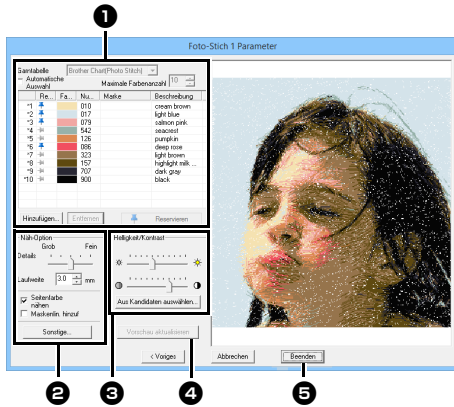
Wenn sich die Garnfarben auf dem Bildschirm von den tatsächlichen Garnfarben unterscheiden, verwenden Sie die Anwender-Garnfarbenlisten zur Einstellung der Garnfarben, um bessere Ergebnisse zu erzielen.

▶▶ „Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten“ auf Seite 192

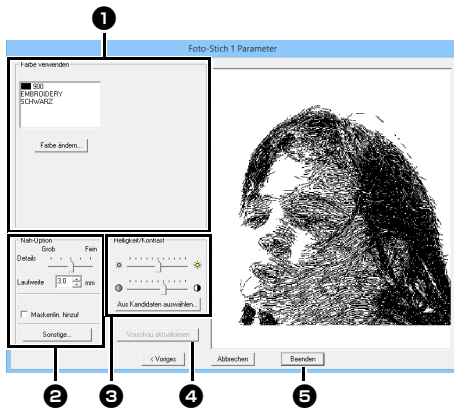
Foto-Stich 1 - Funktionen

Dialogfeld „Foto-Stich 1 Parameter“

Mit Farbe, Sepia oder Grau

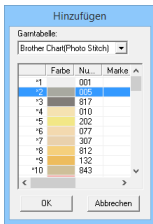




Mit Monochrom



Markieren Sie die Garnfarben in den Farboptionen **1**, wählen Sie die gewünschten Einstellungen unter **[Näh-Option]** **2** und **[Farboption]** **3** und klicken Sie anschließend auf **[Vorschau aktualisieren]** **4**, um die Auswirkungen der eingegebenen Einstellungen zu sehen. Klicken Sie auf **[Beenden]** **5**, um das Bild in ein Stickmuster zu konvertieren.

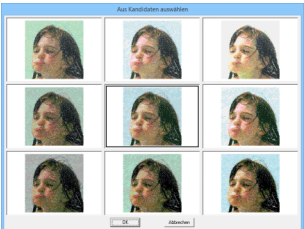
1 Farboptionen

Farbe/Sepia/Grau	
Garn Tabelle	Sie können die Garnmarke auswählen, die Sie in dem erzeugten Muster verwenden möchten.
Automatische Auswahl	Wählen Sie, ob die Garnfarben automatisch (aktiviert) oder manuell (deaktiviert) ausgewählt werden. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um diese Funktion einzuschalten.
Farbenanzahl	Stellt die Anzahl der Farben ein, die mit der Funktion „Automatische Auswahl“ ausgewählt werden.
Liste der verwendeten Farben	Zeigt die verwendeten Garnfarben an. In dieser Liste können verwendete Garnfarben überprüft und geändert werden.
Hinzufügen	<p>Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Garnfarbe zur Liste der verwendeten Farben hinzuzufügen. Nach dem Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld [Hinzufügen] angezeigt.</p>  <p>Wählen Sie eine Garnfarbe, dann eine Garnfarbe und klicken Sie anschließend auf [OK], um die Farbe zur Liste hinzuzufügen. Hinzugefügte Garnfarben werden als Garnfarben, die verwendet werden müssen, reserviert.</p>
Entfernen	Markieren Sie eine Garnfarbe in der Liste verwendeter Farben und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um die markierte Farbe aus der Liste zu löschen. Damit können nicht benötigte Garnfarben gelöscht und die Farbenanzahl reduziert werden.
Reservieren	Legt Garnfarben fest, die verwendet werden müssen. Markieren Sie eine Garnfarbe in der Liste verwendeter Farben und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um  in der Spalte „Reserviert“ anzuzeigen. Um die Einstellung wieder aufzuheben, klicken Sie auf das Symbol, sodass es als  angezeigt wird.
Monochrom	
Liste der verwendeten Farben	Zeigt die verwendeten Garnfarben an.
Farbe ändern	Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Dialogfeldes [Garnfarbe] , in dem die Garnfarben geändert werden können.

2 Näh-Option

Details	Eine Einstellung in Richtung [Fein] erzeugt mehr Details im Muster und erhöht die Anzahl der Stiche. (Die Stiche werden sich überlappen.)
Laufweite	Bei einem niedrigeren Wert wird der Stichabstand (Stichlänge) verringert und die Naht feiner.
Seitenfarbe nähen (nur verfügbar bei Farbe, Sepia und Grau)	Wenn dieses Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Bereiche des Stickmusters, die die Farbe der Designseite haben, nicht gestickt. Ist es aktiviert, werden diese Bereiche gestickt.
Maskenlin. hinzuf	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.
Sonstige	<p>Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige des Dialogfeldes [Sonstige], in dem die folgenden Einstellungen festgelegt werden können.</p> <p>[Umwandlungspriorität]: Um die Priorität bei der Erzeugung eines Stickmusters dem Originalfoto zu geben, wählen Sie [Stichqualität]. Um die Priorität auf die geringste Anzahl von Sprungstichen zu setzen, wählen Sie [Stichsprünge minimieren].</p> <p>[Bildtyp]: Wenn [Foto] ausgewählt ist, werden die Garnfarben gemischt, was ein natürlicheres Aussehen erzeugt. Wenn [Cartoon] ausgewählt ist, werden die Garnfarben nicht gemischt, die Farben erscheinen flächiger. Wählen Sie [Foto] für Bilddaten von einer Fotografie. Wählen Sie [Cartoon] für Bilddaten von einer Zeichnung, Illustration usw.</p>

3 Helligkeit / Kontrast

Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt.	
Aus Kandidaten auswählen	<p>Das Bild kann automatisch eingestellt werden. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um neun Muster mit unterschiedlichen Helligkeits- und Kontraststufen auf der Grundlage des Originalbildes anzuzeigen. Markieren Sie einen der Kandidaten und klicken Sie dann auf [OK].</p> 

4 Vorschau aktualisieren

Das Bild in der Vorschau wird nach dem Ändern von Einstellungen aktualisiert.



- Wenn das Kontrollkästchen **[Automatische Auswahl]** aktiviert ist, werden die Garnfarben automatisch aus der Tabelle ausgewählt, die im Listenfeld **[Garntabelle]** ausgewählt ist. Reservierte Garnfarben sind entsprechend der Anzahl, die im Feld **[Farbenanzahl]** festgelegt wurde, in den ausgewählten Farben enthalten. Wenn das Kontrollkästchen **[Automatische Auswahl]** deaktiviert ist, werden die Einstellungen im Listenfeld **[Garntabelle]** und im Feld **[Farbenanzahl]** nicht angewandt und nur die Garnfarben in der aktuellen Liste verwendeter Farben werden für die Zuweisung von Garnfarben verwendet.
- Wenn Garnfarben hinzugefügt/gelöscht werden, wird das Kontrollkästchen **[Automatische Auswahl]** deaktiviert. Um hinzugefügte Garnfarben zu verwenden und automatisch andere Garnfarben auszuwählen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Automatische Auswahl]** und aktualisieren Sie.
- Die Garnfarben in der Liste verwendeter Farben sind in der Reihenfolge beginnend bei der hellsten aufgeführt. Diese Reihenfolge ist die Stickreihenfolge und lässt sich nicht ändern.



Kreieren von schönen Fotostickereien

- **[Brother Chart (Photo Stitch)]** im Listenfeld **[Garntabelle]** ist eine Garntabelle, die eine Vorschau von Mustern mit Brother-Stickgarn in Farben, die den tatsächlichen Garnfarben beim Sticken möglichst ähnlich sind, ermöglicht. Die Tabelle enthält ein Farbschema, das dem erwarteten Ergebnis am besten entspricht. Jedoch können die Farben je nach Computerumgebung unterschiedlich angezeigt werden. Durch Bearbeiten der Farben, um eine Anwender-Garntabelle entsprechend den verwendeten Garnen zu erstellen, können Sie Muster erstellen, wobei die Muster in Farben, die den tatsächlich verwendeten Garnen möglichst ähnlich sind, angezeigt werden.
- ▶ „Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten“ auf Seite 192
- Die folgenden Fotos eignen sich nicht zur Erzeugung von Stickmustern.
 - ◆ Fotos mit kleinen Personen, wie z. B. Fotos von Versammlungen
 - ◆ Fotos mit dunklen Personen, wie z. B. in Innenräumen aufgenommene Fotos oder Fotos mit Gegenlicht
- Ein Bild mit einer Breite und Höhe zwischen 300 und 500 Punkten ist geeignet.

Lernprogramm 6-4: Foto-Stich 2

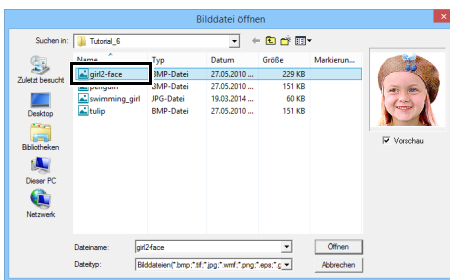
Sie werden ein Stickmuster mit **[Foto-Stich 2]** und auf eine andere Weise als mit **[Foto-Stich 1]** erstellen. Obwohl dieses Stickmuster auch von einem Foto erstellt wird, enthält diese Art von Stickmuster sich wiederholende Zickzackstiche. Es ergibt sich eine einfachere Darstellung als mit **[Foto-Stich 1]**; jedoch werden die Daten mit wohlgeordneten Stichen erzeugt.

Schritt 1	Fotodaten in Layout & Editing importieren
Schritt 2	Foto-Sticken-2-Assistent starten
Schritt 3	Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen
Schritt 4	Stickwinkel ändern

Schritt 1 Fotodaten in Layout & Editing importieren

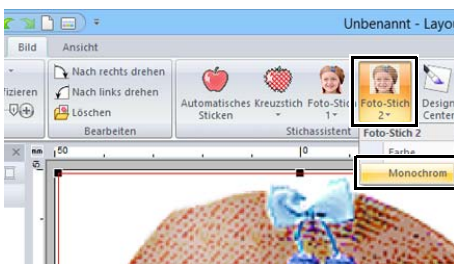
Öffnen Sie den Ordner **[Tutorial_6]** und wählen Sie als Bild **[girl2-face.bmp]**.

►► „*Bilddaten in Layout & Editing importieren*“ auf Seite 132




Schritt 2 Foto-Sticken-2-Assistent starten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Foto-Stich 2]** in der Gruppe **[Stichassistent]** und klicken Sie dann auf **[Monochrom]**.

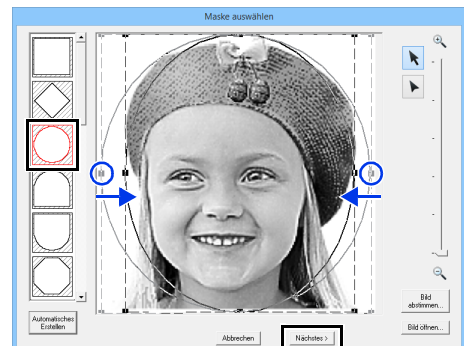


Schritt 3 Eine Bildmaske anwenden und Größe und Position anpassen

- 1 Klicken Sie auf , um die Kreismaske zu wählen.

Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe der Maske anzupassen, und ziehen Sie dann die Maske zur Einstellung ihrer Position.

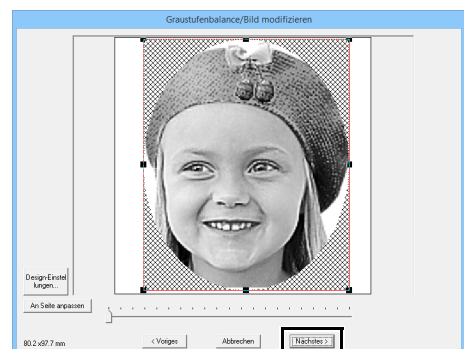
Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



►► „*Dialogfeld „Maske auswählen“*“ auf Seite 147

- 2 In diesem Dialogfeld kann die Größe und Position des Bildes angepasst werden. In diesem Beispiel fahren Sie einfach mit dem nächsten Schritt fort.

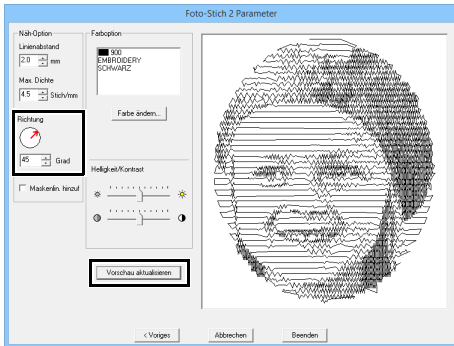
Klicken Sie auf **[Nächstes]**.



►► „*Dialogfeld „Maskenform prüfen/Bild modifizieren“*“ auf Seite 148 und „*Dialogfeld „Graustufenbalance/Bild modifizieren“*“ auf Seite 149

Schritt 4 Stickwinkel ändern

- 1 Geben Sie in das Feld **[Richtung]** „45“ ein.
- 2 Klicken Sie auf **[Vorschau aktualisieren]**.



- 3 Klicken Sie auf **[Beenden]**.

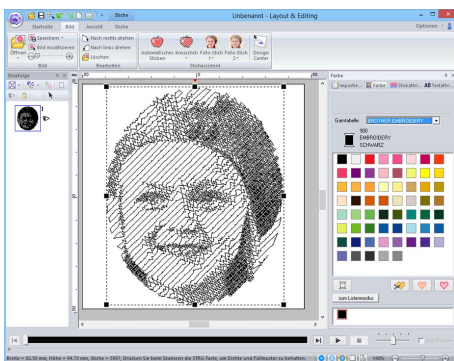
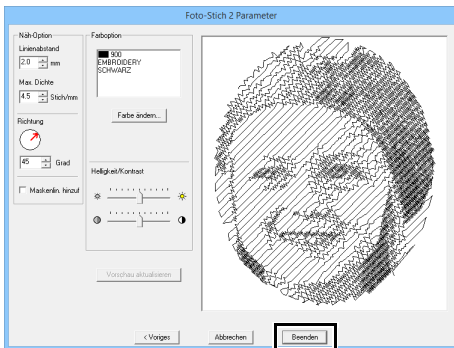
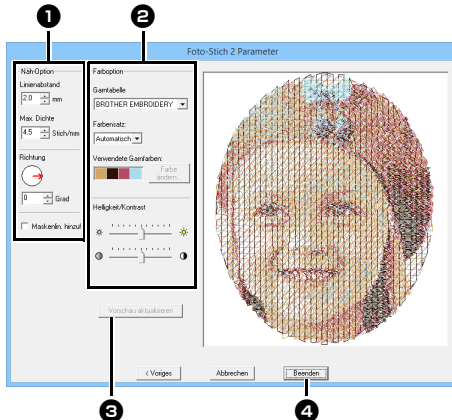


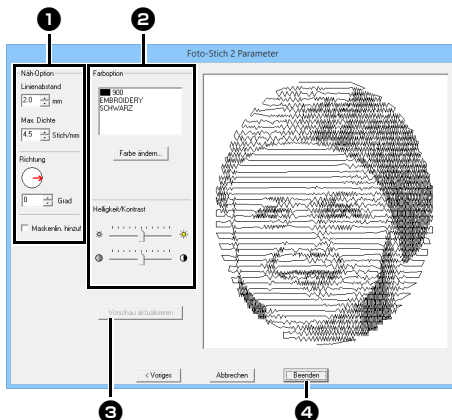
Foto-Stich 2 - Funktionen

Dialogfeld „Foto-Stich 2 Parameter“

Mit Farbe









Mit Monochrom



Geben Sie die gewünschten Einstellungen in **[Näh-Option]** **1** und **[Farboption]** **2** ein und klicken Sie dann auf **[Vorschau aktualisieren]** **3**, um die Auswirkungen der eingegebenen Einstellungen zu sehen. Klicken Sie auf **[Beenden]** **4**, um das Bild in ein Stickmuster zu konvertieren.

1 Näh-Option


Linienabstand	
Max. Dichte	Niedrigerer Wert  Höherer Wert 
Richtung	0°  45°  90° 
Maskenlin. hinzuf	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden Liniendaten aus der Maskenumrisslinie erzeugt.

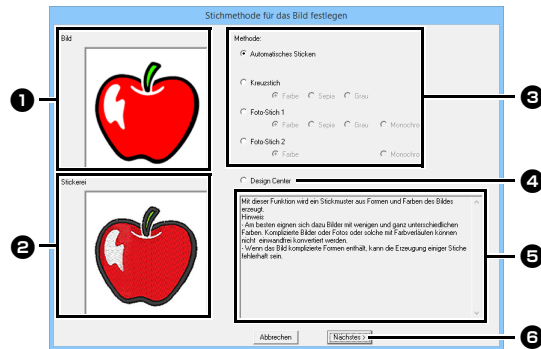
2 Farboption

Farbe	
Garntabelle	Sie können eine Garnmarke auswählen, die im Listenfeld [Farbensatz] verfügbar ist.
Farbensatz	Wenn [Automatische Auswahl] aktiviert wird, werden die vier am besten geeigneten Farben automatisch ausgewählt. Mit der Auswahl einer anderen Option werden die vier zur Erzeugung von Stickmustern verwendeten Farben festgelegt. Die Auswahl der Farben ist: Zyan (C), Magenta (M), Gelb (Y), Schwarz (K), Rot (R), Grün (G) und Blau (B). Wählen Sie aus einer der folgenden Kombinationen diejenige, welche die am häufigsten im Bild auftauchenden Farben enthält. Farbkombinationen: CMYK, RGBK, CRYK, BMYK
Verwendete Garnfarben	Zeigt die vier ausgewählten Garnfarben an.
Farbe ändern	Klicken Sie unter [Verwendete Garnfarben] auf eine Farbe. Klicken Sie dann auf [Farbe ändern] , um das Dialogfeld [Garnfarbe] anzuzeigen. Markieren Sie die neue Farbe und klicken Sie anschließend auf [OK] . Die gewählte Garnfarbe wird auf das im Vorschaufenster angezeigte Bild angewandt.
Monochrom	
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Schaltfläche [Farbe ändern] , um das Dialogfeld [Garnfarbe] zu öffnen, wenn Sie die Farbe der Fotostickerei ändern möchten. Wählen Sie die Farbe und klicken Sie anschließend auf [OK] , um die Farbe zu ändern.
Farbe/Monochrom	
Helligkeit / Kontrast	Mit dem Schieberegler oben wird die Helligkeit eingestellt. Mit dem Schieberegler unten wird der Kontrast eingestellt.
Vorschau aktualisieren	Das Bild in der Vorschau wird nach dem Ändern von Einstellungen aktualisiert.

Erweiterte Funktionen des Stichassistenten

Bild zum Stichassistenten senden

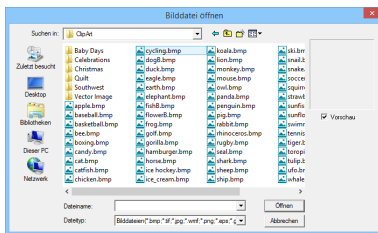
Klicken Sie auf  oben im Fenster (in der [Symbolleiste für den Schnellzugriff]), um den Start-Assistenten anzuzeigen, und klicken Sie anschließend auf [Stickmuster aus Bildern erzeugen]. Ist ein Bild bereits importiert, erscheint das nächste Dialogfeld.



- 1 Beispielbild vor der Konvertierung
- 2 Beispielbild des Stickmusters nach der Konvertierung
- 3 Wählen Sie die Konvertierungsmethode.
- 4 Aktivieren, um Design Center zu starten und das Bild in die Designseite zu importieren.
- 5 Beschreibung der Konvertierungsmethode
- 6 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.



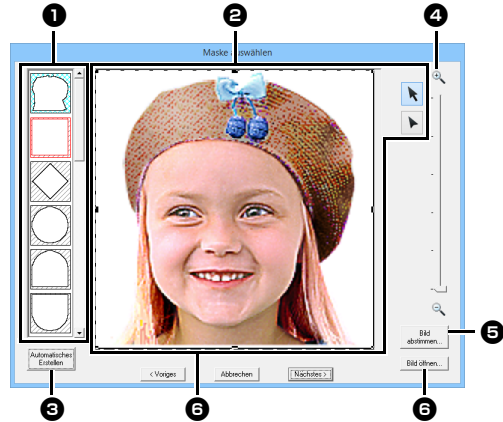
Wenn kein Bild in die Designseite importiert wurde, erscheint das Dialogfeld [Bilddatei öffnen].





Einstellen der Maske und des Bildes

Dialogfeld „Maske auswählen“

Das Dialogfeld [Maske auswählen] erscheint unabhängig von der gewählten Konvertierungsmethode.



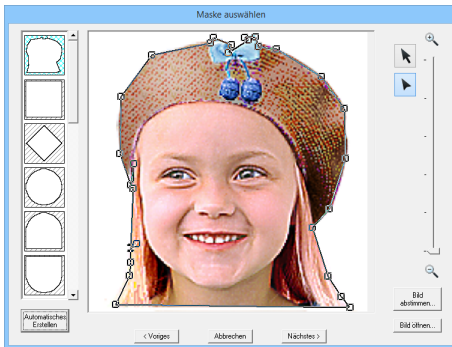
- 1 Maskenformen
Das Bild wird mit der gewählten Form maskiert.
- 2 Die Maske kann umgeformt oder verschoben werden. Wählen Sie ein Werkzeug entsprechend dem auszuführenden Vorgang.
 -  : Ziehen Sie die Ziehpunkte zum Vergrößern/Verkleinern der Maske. Ziehen Sie die Maske zum Anpassen der Position.
 -  : Punkte können eingegeben, verschoben und gelöscht werden, um eine Maske mit der gewünschten Form zu erzeugen. Um Punkte hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrisslinie der Maske. Um einen Punkt zu verschieben, markieren Sie den Punkt und ziehen Sie ihn dann. Um Punkte zu löschen, wählen Sie den Punkt aus und drücken Sie dann die Taste <Entf>.




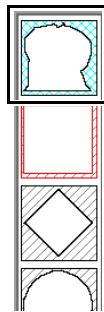
Bei einem kleinen Originalbild kann es sein, dass die Größe der Maske nicht verringert werden kann.

- 3 Wenn **[Automatisches Erstellen]** angeklickt worden ist, wird eine Maskenumrisslinie automatisch im Bild erkannt.

Die Schaltfläche **[Automatisches Erstellen]** ist nur bei Fotos verfügbar, die einen hellen Hintergrund haben, wie dieses Foto.

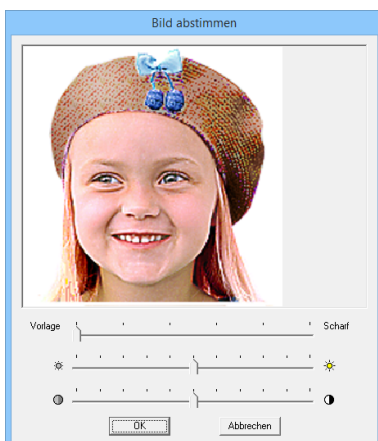


Eine Maskenform, die mit  bearbeitet oder durch Klicken auf **[Automatisches Erstellen]** erstellt wurde, wird oben in der Liste hinzugefügt. Anschließend kann diese Maskenform ausgewählt werden, wenn das nächste Mal ein Muster mit „Stichassistent“ erstellt wird. Maximal fünf Formen werden hinzugefügt und sie werden in der Reihenfolge der zuletzt verwendeten Form angezeigt. Diese Maskenformen erscheinen unabhängig von der ausgewählten Zu stickendes Bild-Funktion.



- 4 **Zoom**

- 5 Wenn Sie auf die Schaltfläche **[Bild abstimmen]** klicken, wird das Dialogfeld **[Bild abstimmen]** angezeigt.



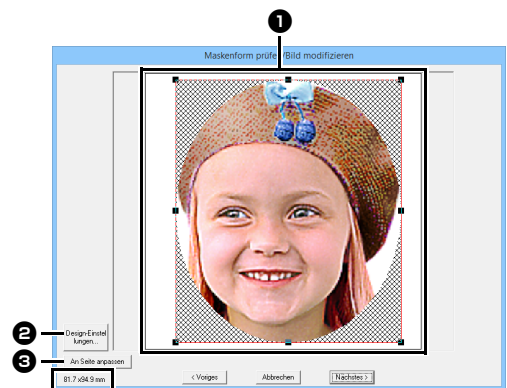
- Benutzen Sie den Schieberegler **[Vorlage] – [Scharf]**, um die Schärfe der Umrisslinien des Bildes anzupassen. Eine Einstellung in Richtung **[Scharf]** erzeugt kontrastreichere Übergänge zwischen hellen und dunklen Flächen.
 - Benutzen Sie **[Dunkel] – [Hell]**, um die Bildhelligkeit einzustellen.
 - Benutzen Sie **[Gering] – [Kontrast hoch]**, um den Bildkontrast einzustellen.
- 6 Wenn Sie auf **[Bild öffnen]** klicken, können Sie das Bild durch ein anderes ersetzen. Das Dialogfeld **[Bilddatei öffnen]** wird angezeigt. Wählen Sie eine Datei.

Der nächste Schritt variiert je nach gewähltem Farbbereich für das Stickmuster.

■ Dialogfeld „Maskenform prüfen/ Bild modifizieren“

Wenn Farbe, Sepia oder Grau für **[Foto-Stich 1]**, **[Foto-Stich 2]** oder **Kreuzstich** gewählt wurde, oder wenn **[Automatisches Stickern]** gewählt wurde:

Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.

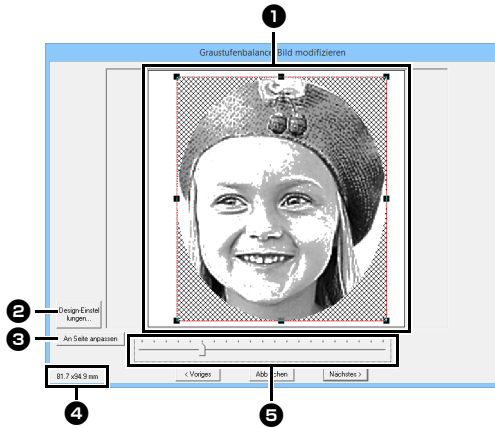


- 1 Passen Sie Position und Größe des Bildes an. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.
- 2 Klicken Sie auf **[Design-Einstellungen]**, um die Größe der Designseite zu ändern. Geben Sie die Einstellungen im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** ein.
- ▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14
- 3 Klicken Sie auf **[An Seite anpassen]**, um das Bild an die Größe der Designseite anzupassen.
- 4 **Stickmustergröße**

■ Dialogfeld „Graustufenbalance/ Bild modifizieren“

Wenn [Monochrom] für [Foto-Stich 1] oder [Foto-Stich 2] gewählt wurde:

Das folgende Dialogfeld wird angezeigt.

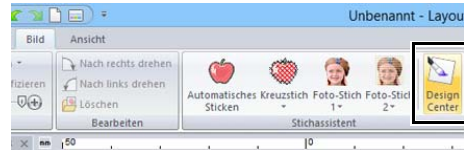


- 1 Passen Sie Position und Größe des Bildes an. Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Stelle. Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.
- 2 Klicken Sie auf **[Design-Einstellungen]**, um die Größe der Designseite zu ändern. Geben Sie die Einstellungen im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** ein.
 - ▶▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14
- 3 Klicken Sie auf **[An Seite anpassen]**, um das Bild an die Größe der Designseite anzupassen.
- 4 **Stickmustergröße**
- 5 Ziehen Sie den Schieberegler, um die Graustufenbalance einzustellen.

In Design Center importieren

Sie werden Stickdaten in Design Center mit einem Bild erzeugen, das in Layout & Editing geöffnet worden ist.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Design Center]** in der Gruppe **[Stichassistent]**.



- Design Center startet und das Bild erscheint in der Designseite.
- ▶▶ „Grundfunktionen von Design Center“ auf Seite 211 und „Linienbildstufe“ auf Seite 224

Importieren von Bilddaten

Ein importiertes Bild kann mit „Bild zum Stichassistenten senden“, als Schablone für manuelles Sticken oder mit „Drucken und Sticken“ für den Druck auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff eingesetzt werden.

Das Importieren von Bildern ist mit einer der folgenden vier Methoden möglich:

- Von einer Datei
- Aus der Zwischenablage
- Von einem Scanner (TWAIN-Gerät)



Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.

Bilddateiformate

Es können Bilder in den folgenden Formaten importiert werden.

- Windows Bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), Windows Metafile (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), GIF (.gif)

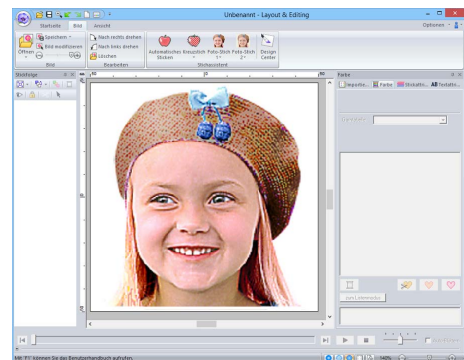
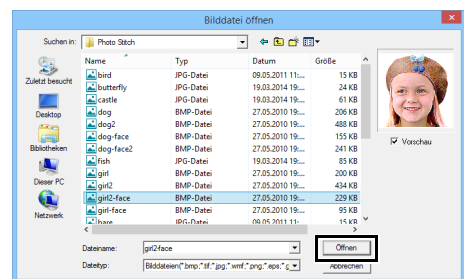


- Vektorbilddaten in den Dateiformaten „.wmf“ (Windows Metafile), „.emf“ (Enhanced Metafile) und „.svg“ (Scalable Vector Graphics) können Sie in Formmuster konvertieren, wobei nicht alle Informationen unterstützt werden.

►► „Importieren von Vektorbildern (WMF/EMF/SVG)“ auf Seite 93

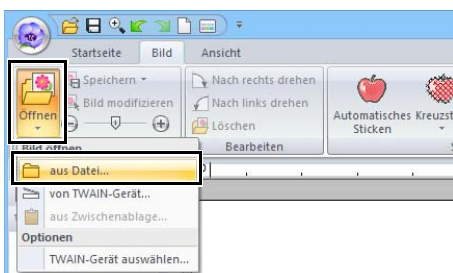
- Wenn eine EPS-Datei kein „Vorschau“-Bild enthält, wird sie nicht richtig angezeigt. Wenn Sie eine Datei im EPS-Format anlegen, achten Sie darauf, sie mit Vorschaubild zu speichern.

3 Wählen Sie Laufwerk, Ordner und die Datei. Klicken Sie auf **[Öffnen]**.



Importieren eines Bildes von einer Datei

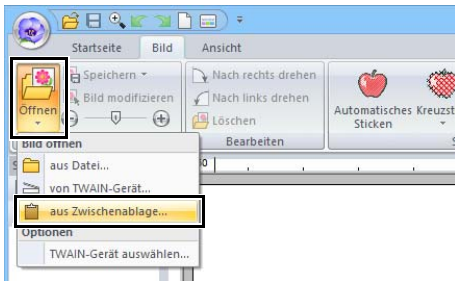
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[aus Datei]**.



- Wenn das Kontrollkästchen **[Vorschau]** aktiviert ist, wird der Inhalt der gewählten Datei im **[Vorschau]**-Fenster angezeigt.
- Verschiedene Clipart-Bilder finden Sie im Ordner **[ClipArt]** (im PE-DESIGN-Installationsordner) unter:
C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10 \ClipArt

Importieren eines Bildes aus der Zwischenablage

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[aus Zwischenablage]**.



→ Das Bild in der Zwischenablage wird in die Designseite importiert.



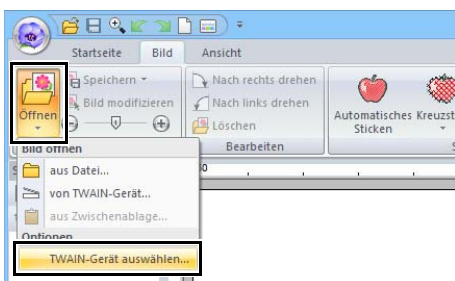
Dies ist nur möglich, wenn sich Bilddaten in der Zwischenablage befinden.

Importieren eines Bildes von einem Scanner (TWAIN-Gerät)

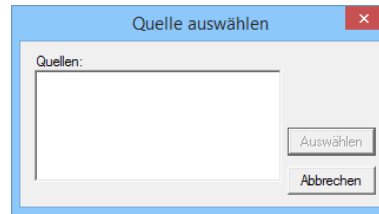


TWAIN ist eine standardisierte Anwendungsschnittstelle (Application Interface, API) für Software, die Scanner und andere Geräte steuert.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass der Scanner oder ein anderes TWAIN-Gerät richtig an den Computer angeschlossen ist.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[TWAIN-Gerät auswählen]**.

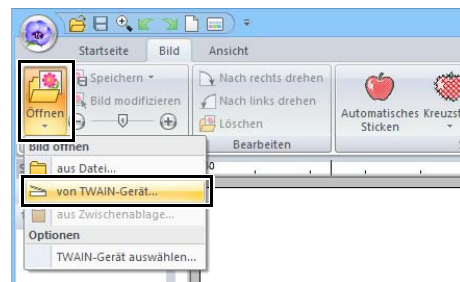


- 4 Klicken Sie in der Liste **[Quellen]** auf das gewünschte Gerät, um es auszuwählen. Klicken Sie auf **[Auswählen]**.



Wenn kein TWAIN-Gerät installiert ist, werden in der Liste **[Quellen]** keine Namen angezeigt. Installieren Sie zuerst die Treibersoftware für das TWAIN-Gerät.

- 5 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 6 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[Vom TWAIN-Gerät]**.



→ Es wird die im Dialogfeld „Quelle wählen“ eingestellte Treiberschnittstelle angezeigt.

- 7 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für den Bildimport vor, und importieren Sie das Bild.



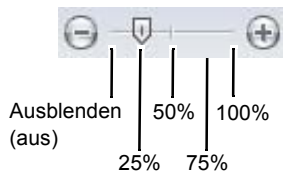
Für Informationen zur Bedienung der Treiberschnittstelle beachten Sie die Hilfefunktion der Schnittstelle, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Schnittstellengerätes.

→ Das importierte Bild wird in Originalgröße in die Designseite eingefügt.

Ändern von Bildeinstellungen

Dichte des Hintergrundbildes ändern

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Ziehen Sie den Schieberegler oder klicken Sie auf **–** oder **+** in der Gruppe **[Bild]**.

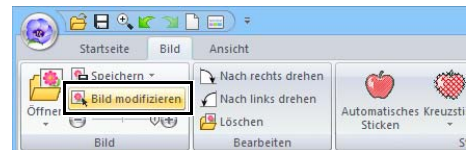


Mit der Taste **<F6>** können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

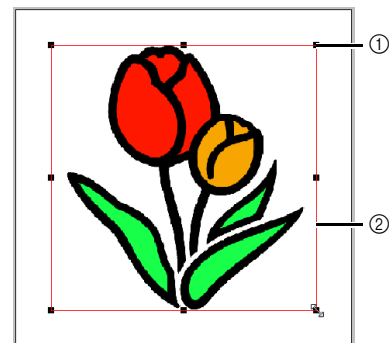
Größe, Winkel und Position des Bildes ändern

■ Bild auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Bild modifizieren]** in der Gruppe **[Bild]**.



→ Das Bild wird ausgewählt und wie folgt angezeigt.



- ① Ziehpunkt
- ② Rote Linie



Die Statusleiste zeigt die Abmessungen (Breite und Höhe) des Bildes an.

■ Bild bewegen

Ziehen Sie das gewählte Bild an die gewünschte Stelle.

■ Bild skalieren

Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Bildes anzupassen.

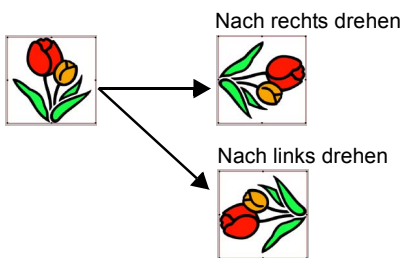
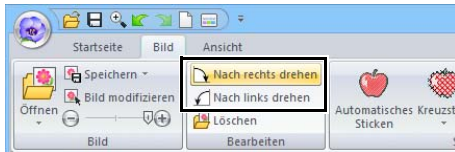


Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Bild von der Bildmitte aus vergrößert oder verkleinert.

■ Bild drehen

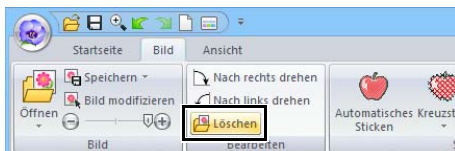
Ein Bild kann in 90°-Schritten gedreht werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Nach rechts drehen]** oder **[Nach links drehen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



■ Bild löschen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Löschen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



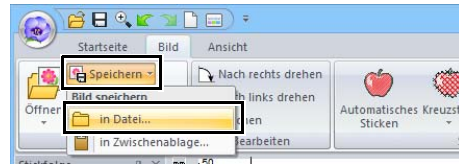
Sie können ein Bild auch löschen, indem Sie es markieren und anschließend die Taste **<Entf>** drücken.

- ▶▶ „Größe, Winkel und Position des Bildes ändern“ auf Seite 152

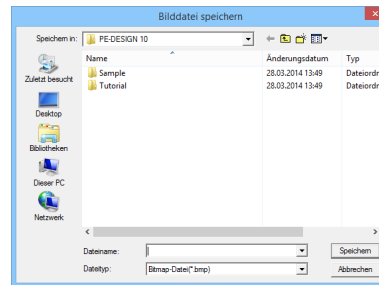
Speichern von Bilddaten

■ Als Datei speichern

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Speichern]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[in Datei]**.



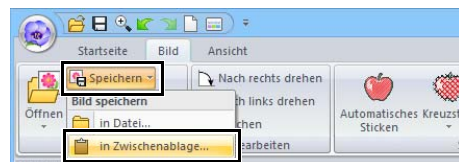
- 3 Wählen Sie Laufwerk, Ordner und das Format. Geben Sie den Dateinamen ein. Klicken Sie auf **[Speichern]**.



Die Bilddaten können in einem der folgenden Formate gespeichert werden: Windows Bitmap (.bmp), Exif (.jpg).

■ Ausgabe in die Zwischenablage

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Speichern]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[in Zwischenablage]**.



Lernprogramm 7: Drucken und Sticken

In diesem Beispiel wird durch Kombinieren von Stickerei und Bild ein Design erzeugt.

Hintergrundbild auf den Stoff drucken.



Sticken



Happy Birthday!



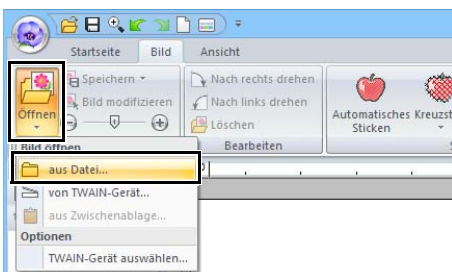
Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_7.

Schritt 1	Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen
Schritt 2	Hintergrundbild drucken
Schritt 3	Das Positionierblatt drucken
Schritt 4	Sticken

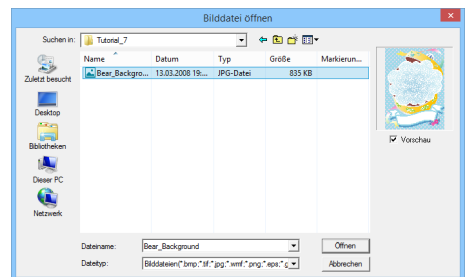
Schritt 1 Ein mit einem Hintergrundbild kombiniertes Design erstellen

In diesem Beispiel wird das Bild einer Geschenkbox (Bear_Background.jpg) und das Bär-Stickmuster (tutorial_7_Bear.pes) verwendet.

- Starten Sie Layout & Editing.
Legen Sie die Größe der Designseite auf 130 × 180 mm fest.
▶▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14
- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
- Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Bild]** und klicken Sie dann auf **[aus Datei]**.



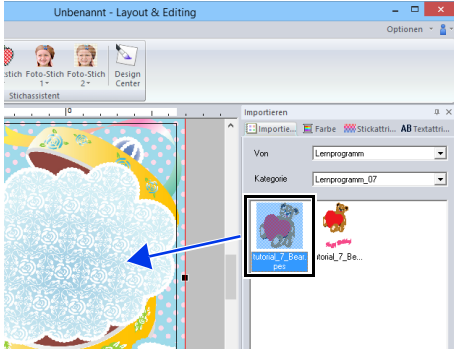
- Importieren Sie die Datei **[Bear_Background.jpg]**.
Wählen Sie die Datei Bear_Background.jpg im Ordner **[Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Lernprogramm 7]**.



- ▶▶ „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 150.

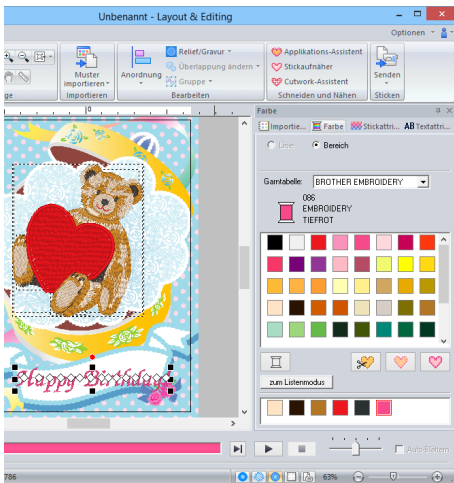
- Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an.

- 6** Importieren Sie die Datei **[tutorial_7_Bear.pes]**.
Wählen Sie **[Lernprogramm]** im Listenfeld **[Von]** und **[Lernprogramm_07]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Ziehen Sie **[tutorial_7_Bear.pes]** in die Designseite.




►► „Stickmuster importieren“ auf Seite 91

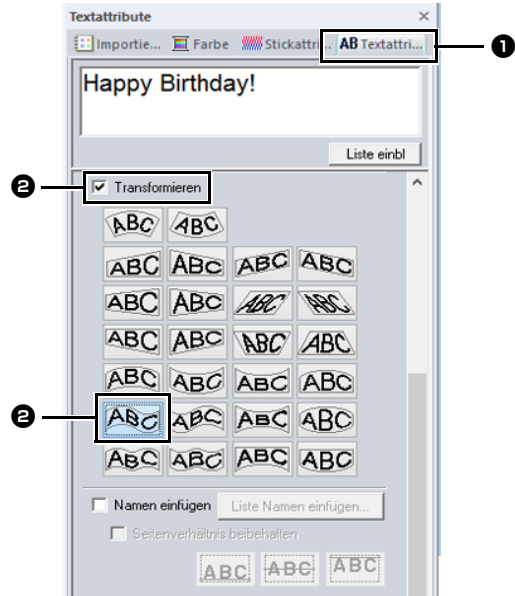
- 7** Geben Sie den Text ein.
Wählen Sie die interne Schriftart **[Nr. 30]** und die Garnfarbe **[TIEFROT]**. Geben Sie „Happy Birthday!“ ein.



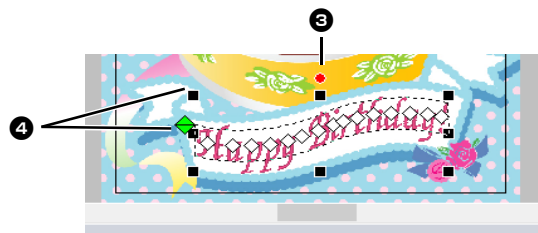
►► „Text eingeben“ auf Seite 106


- 8** Transformieren Sie den Text so, dass er in das Design des Bildes passt.

- 1** Klicken Sie auf die Registerkarte **[Textattribute]**.
- 2** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Transformieren]** und klicken Sie dann auf .



- 3** Stellen Sie den Winkel des Musters durch Ziehen des Drehpunktes ein.



- 4** Ziehen Sie  oder einen Ziehpunkt, um die Größe des Musters einzustellen.
- „Text transformieren“ auf Seite 111 und „Muster drehen“ auf Seite 33

- 9** Wenn das Design fertiggestellt ist, speichern Sie die Stickdaten auf ein Medium, damit es auf die Stickmaschine übertragen werden kann.

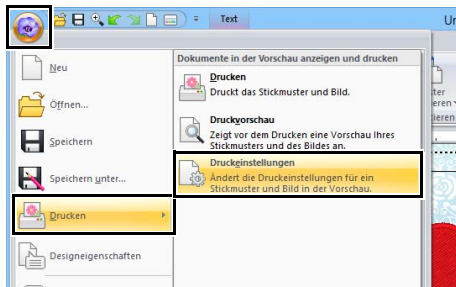
- Weitere Informationen zum Speichern von Stickmustern finden Sie unter „Speichern“ auf Seite 95.

Weitere Informationen zum Übertragen von Stickmustern auf Stickmaschinen finden Sie unter „Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen“ auf Seite 201.

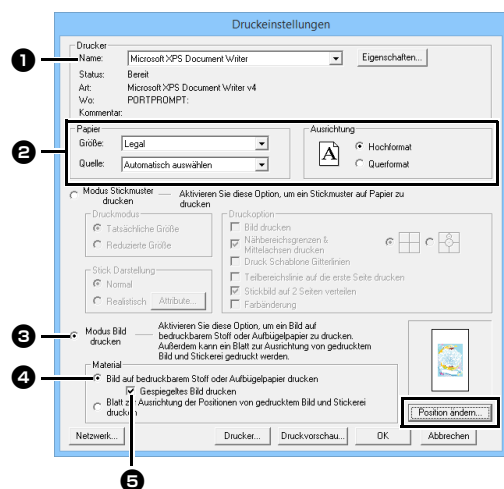
Schritt 2 Hintergrundbild drucken

Drucken Sie das Hintergrundbild auf ein Aufbügelpapier oder direkt auf bedruckbaren Stoff.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Drucken]**, dann auf **[Druckeinstellungen]**.



- 2 Legen Sie die Druckeinstellungen fest.



- 1 Wählen Sie den Drucker, der verwendet werden soll.
- 2 Wählen Sie unter **[Papier]** und **[Ausrichtung]** die geeigneten Einstellungen für das Aufbügelpapier oder den bedruckbaren Stoff, auf den gedruckt werden soll.
- 3 Wählen Sie **[Modus Bild drucken]**.
- 4 Wählen Sie **[Bild auf bedruckbarem Stoff oder Aufbügelpapier drucken]**.

- 5 Um ein gespiegeltes Bild auf ein Aufbügelpapier zu drucken, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gespiegeltes Bild drucken]**.

Einige Drucker drucken automatisch ein gespiegeltes Bild, wenn Aufbügelpapier als Papier ausgewählt ist. Wenn Sie einen solchen Drucker verwenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gespiegeltes Bild drucken]**.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Handbuch des verwendeten Druckers.

- 3 Klicken Sie auf **[Position ändern]**.

- 4 Prüfen Sie die Bildposition.



Wenn Teile des Bildes aus dem Druckbereich herausragen, korrigieren Sie die Bildposition durch Ziehen des Bildes.

- 5 Klicken Sie auf **[OK]**.

- 6 Klicken Sie auf **[Drucken]**.



Um das Druckbild zu prüfen, klicken Sie auf **[Druckvorschau]**.

7 Geben Sie die geeigneten Einstellungen im Dialogfeld **[Druckeinstellungen]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.

▶▶ „Drucken“ auf Seite 96.

→ Der Ausdruck beginnt.

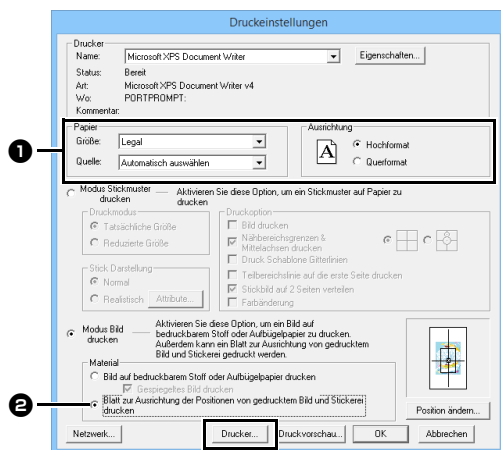


Weitere Informationen zum Drucken auf Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff finden Sie in den Anleitungen für Aufbügelpapier oder bedruckbaren Stoff.

Schritt 3 Das Positionierblatt drucken

Drucken Sie ein Blatt zur Ausrichtung des Bildes mit der Stickerei.

1 Legen Sie die Druckeinstellungen fest.



1 Wählen Sie unter **[Papier]** und **[Ausrichtung]** die geeigneten Einstellungen für das Papier, auf das gedruckt werden soll.

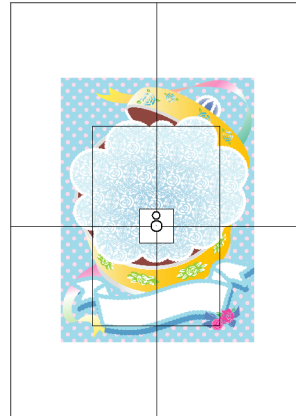
2 Wählen Sie **[Blatt zur Ausrichtung der Positionen von gedrucktem Bild und Stickerei drucken]**.

2 Klicken Sie auf **[Drucken]**.

3 Geben Sie die geeigneten Einstellungen im Dialogfeld **[Druckeinstellungen]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.

▶▶ „Drucken“ auf Seite 96.

→ Der Ausdruck beginnt.



Um das Druckbild zu prüfen, klicken Sie auf **[Druckvorschau]**.

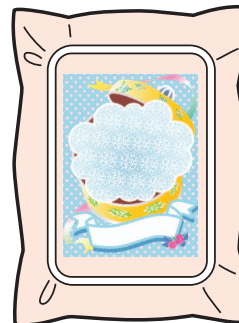
Schritt 4 Sticken

1 Wenn Sie ein Aufbügelpapier verwenden, übertragen Sie das Bild auf den Stoff.

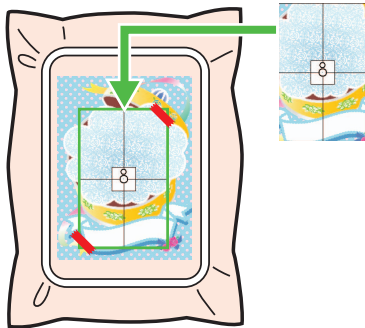


Weitere Informationen zum Übertragen von Aufbügelpapier finden Sie in der Anleitung für Aufbügelpapier.

2 Spannen Sie den Stoff in den Stickrahmen ein.



- 3** Legen Sie das Positionierblatt so auf den Stoff, dass es mit dem gedruckten Bild ausgerichtet ist.



- Wenn das Positionierblatt zu groß ist, schneiden Sie es auf eine geeignete Größe, damit es leichter zur Ausrichtung der Positionen verwendet werden kann.
 - Befestigen Sie das Positionierblatt mit Klebeband auf dem Stoff.
- 4** Setzen Sie den Stickrahmen in die Maschine ein.
Achten Sie darauf, dass das Positionierblatt nicht verrutscht.
- 5** Richten Sie die Nadel auf die Markierung in der Mitte des Positionierblattes aus.
- Wenn in der Stickmaschine eine Kamera eingebaut ist, drücken Sie die Taste „Positionierung starten“, um die Positionierungsmarke zu erfassen und die Stickposition automatisch auszurichten.
 - Richten Sie bei anderen Maschinen die Positionen manuell aus.
- 6** Wenn die Positionierung abgeschlossen ist, entfernen Sie das Blatt vom Stoff.
- 7** Starten Sie die Stickmaschine, um das Muster zu sticken.



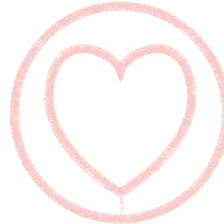
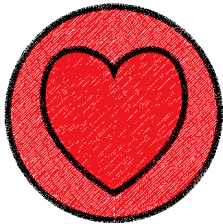
- Weitere Informationen zur Verwendung der Stickmaschine finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.
- Im folgenden Ordner finden Sie einige Muster mit vollständigen Beispielen für „Drucken und Sticken“:
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\
Beispiel\Layout & Editing\Drucken und Sticken

Funktionen für spezielle Anwendungen

In diesem Abschnitt werden andere Funktionen zum Erstellen von Stickmustern, wie Handstickmuster, sowie spezielle Anwendungen, wie z. B. Applikationen, gestickte Flicker und großformatige Stickmuster, beschrieben.

Lernprogramm 8-1: Erstellen von Applikationen

Der Applikations-Assistent enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von Applikationen. In diesem Beispiel erstellen Sie eine Applikation mit Aussparungen (leere Bereiche).



Fertig


Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\ Tutorial\Tutorial_8.

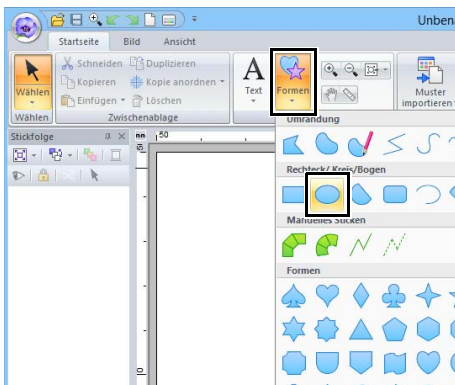
Schritt 1	Applikationsmuster erstellen
Schritt 2	Applikations-Assistent verwenden




Der „Applikations-Assistent“ kann nicht verwendet werden, wenn ein Textmuster mit angewandtem Attribut **[Namen einfügen]** ausgewählt wird.

Schritt 1 Applikationsmuster erstellen

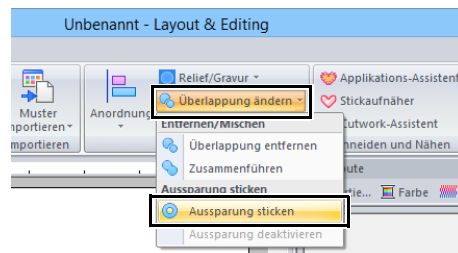
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Formen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und klicken Sie dann auf .



- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger in die Designseite, um einen Kreis zu zeichnen.
- 4 Wählen Sie  wie in den Schritten **1** und **2** beschrieben, und ziehen Sie den Mauszeiger dann in die Designseite, um auf dem Kreis ein Herz zu zeichnen.

5

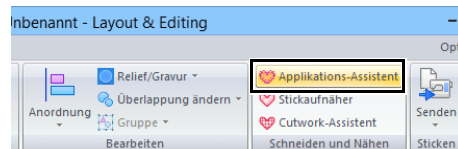
Markieren Sie beide Muster, klicken Sie auf **[Überlappung ändern]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und wählen Sie anschließend **[Aussparung sticken]**, um „Aussparung sticken“ anzuwenden.



►► „Aussparung sticken“ auf Seite 39

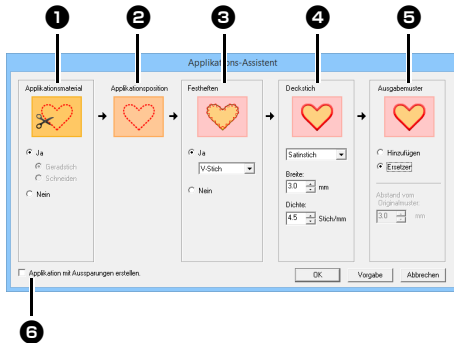
Schritt 2 Applikations-Assistent verwenden

- 1 Markieren Sie das äußere Muster und klicken Sie dann auf **[Applikations-Assistent]** auf der Registerkarte **[Startseite]**, um das Dialogfeld **[Applikations-Assistent]** zu starten.



Achten Sie darauf, dass Sie vor dem Starten von **[Applikations-Assistent]** das äußere Muster markieren.

2 Geben Sie die Einstellungen im Dialogfeld **[Applikations-Assistent]** in der folgenden Reihenfolge **1** - **6** ein.



- 1** Applikationsmaterial
- 2** Applikationsposition
- 3** Festheften
- 4** Deckstich
- 5** Ausgabemuster
- 6** Applikation mit Aussparungen erstellen

Dieses Kontrollkästchen erscheint, wenn ein Muster verwendet wird, das mit „Aussparung sticken“ gestickt worden ist, und **[Ersetzen]** unter **[Ausgabemuster]** ausgewählt wird.



Um zu den Standardeinstellungen aller Parameter zurückzukehren, klicken Sie auf **[Vorgabe]**.

3 Legen Sie Schnittlinien für die Applikation unter **[Applikationsmaterial]** fest.

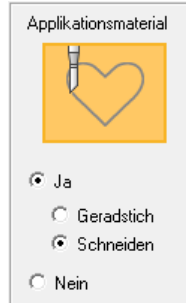
Die Umrandung der Applikation kann als Geradstich genäht werden oder die Applikation kann ausgeschnitten werden oder die Applikation kann weder genäht noch ausgeschnitten werden.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**, dann **[Schneiden]**.



Geradstich

Wählen Sie diese Einstellung, um die Schnittlinie zu nähen und dann entlang der Schnittlinie mit einer Schere zu schneiden.



Schneiden

Damit diese Einstellung verfügbar ist

▶▶ „Standardanforderungen für Cutwork-Funktionen“ auf Seite 173

Wählen Sie diese Einstellung, um den Stoff mit einer Maschine zu schneiden, in die Cutwork-Nadeln eingesetzt sind.

4 **[Applikationsposition]** wird automatisch festgelegt.

→ Die Hilfslinie zum Anbringen des Applikationsstoffes ist so eingestellt, dass sie automatisch genäht wird.

5 Legen Sie Heftung der Applikation unter **[Festheften]** fest.

Die Applikation kann auf den Grundstoff geheftet werden. Wählen Sie einen von drei Stichen.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**, dann **[V-Stich]**.



Satinstich



E-Stich



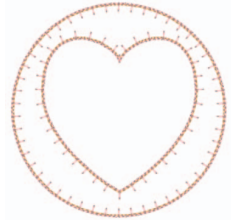
V-Stich

6 Legen Sie die Stiche zum Sichern der Applikation unter **[Deckstich]** fest. Wählen Sie den Sticktyp und andere Attribute (**[Breite]** und **[Dichte]**) zum Fertigstellen der Applikation.

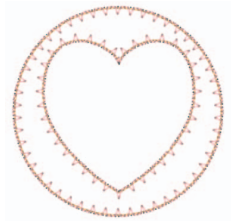
→ Wählen Sie für dieses Beispiel „Satinstich“ und stellen Sie dann **[Breite]** auf „3,0 mm“ und **[Dichte]** auf „5,0 Stich/mm“ ein.



Satinstich
Einstellungen können festgelegt werden für **[Breite]** und **[Dichte]**.



E-Stich
Einstellungen können festgelegt werden für **[Strich]**, **[Intervall]** und **[Abstand]**.



V-Stich
Einstellungen können festgelegt werden für **[Strich]**, **[Intervall]** und **[Abstand]**.

► Informationen zur Einstellung von **[Strich]**, **[Intervall]** und **[Abstand]** finden Sie unter „E/V-Stich“ auf Seite 328

7 Wählen Sie unter **[Ausgabemuster]**, ob Deckstiche um das ganze Muster hinzugefügt werden (**[Hinzufügen]**) oder Deckstiche für Formlinien gestickt werden (**[Ersetzen]**).

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ersetzen]**.

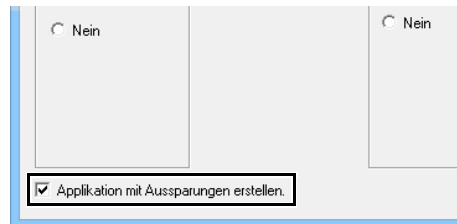


Hinzufügen
Einstellungen können festgelegt werden für **[Abstand vom Originalmuster]**.



Ersetzen

8 Legen Sie Aussparungen unter **[Applikation mit Aussparungen erstellen]** fest.



Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie eine Applikation mit Aussparungen (leeren Bereichen) erstellen.

→ Aktivieren Sie für dieses Beispiel dieses Kontrollkästchen.

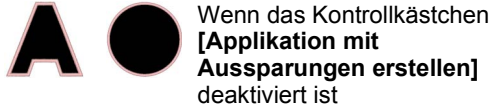


Dieses Kontrollkästchen wird angezeigt, wenn nur ein äußeres Muster mit angewandtem Aussparungsstichen oder nur ein Textmuster (mit Schriftarten außer den internen Schriftarten 025 und 029, einer benutzerdefinierten Schriftart oder einer Schriftart für „Kleiner Text“) gewählt ist oder wenn **[Ersetzen]** unter **[Ausgabemuster]** ausgewählt ist.

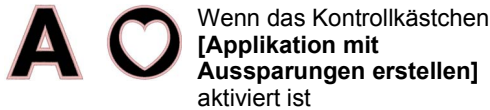
* Unter bestimmten Bedingungen können mehrere Textmuster ausgewählt werden.



Die Form des Applikationsmaterials erscheint wie folgt, je nachdem, ob das Kontrollkästchen **[Applikation mit Aussparungen erstellen]** aktiviert oder deaktiviert ist.

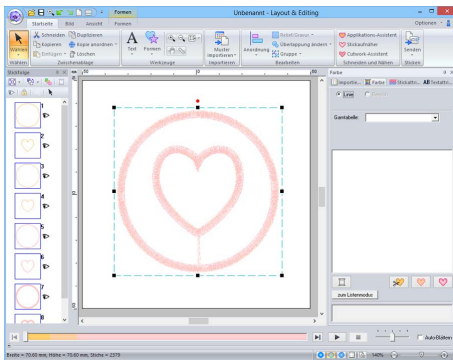


Wenn das Kontrollkästchen **[Applikation mit Aussparungen erstellen]** deaktiviert ist



Wenn das Kontrollkästchen **[Applikation mit Aussparungen erstellen]** aktiviert ist

- 9 Klicken Sie auf **[OK]**, um das Dialogfeld „Applikations-Assistent“ zu beenden.



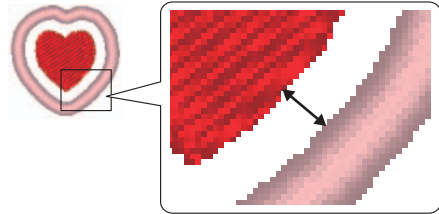
Wenn **[Schneiden]** unter **[Applikationsmaterial]** gewählt wird:

- Ungeschnittene Bereiche bleiben in den Schnittlinien, die mit „Applikations-Assistent“ festgelegt wurden. Achten Sie darauf, sie nach Abschluss des Stickvorgangs mit der Schere zu schneiden.

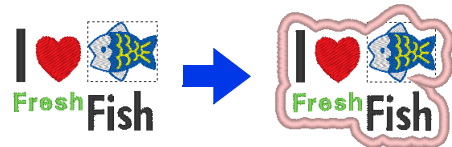
■ Einstellungen für das Ausgabemuster

Hinzufügen

- Deckstiche werden um das Originalmuster erstellt.
- Geben Sie unter **[Abstand vom Originalmuster]** den Abstand der Deckstiche vom Originalmuster ein.



- Damit lassen sich verschiedene Muster kombinieren.



Die Einstellung **[Hinzufügen]** ist nicht verfügbar, wenn das Stichmuster nicht vorhanden ist, wenn zum Beispiel sowohl Randnahtstich als auch Flächenstich auf **[Nicht genäht]** eingestellt sind.

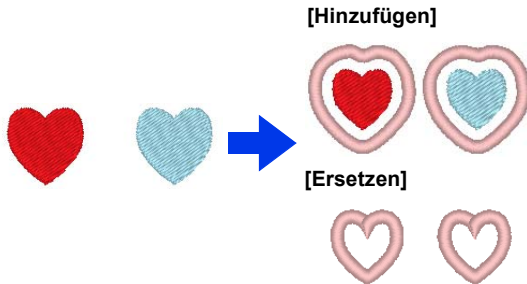
Ersetzen

- Deckstiche werden für Umrandungen im Originalmuster genäht.
- Das Originalmuster wird gelöscht.
- Form- und Textmuster können als Originalmuster verwendet werden. Die folgenden Muster können jedoch nicht verwendet werden.
 - Offene Linien
 - Geschlossene Linien mit Schnittpunkten
 - Text, der mit den internen Schriftarten 025 und 029, einer benutzerdefinierten Schriftart oder einer Schriftart für „Kleiner Text“ erstellt wurde
 - Originalmuster, die sowohl ein Formmuster als auch ein Textmuster enthalten



Bei Auswahl mehrerer Muster werden Deckstiche wie unten gezeigt erstellt.

- Wenn die Muster nicht überlappen
Deckstiche werden für jedes Muster erstellt.

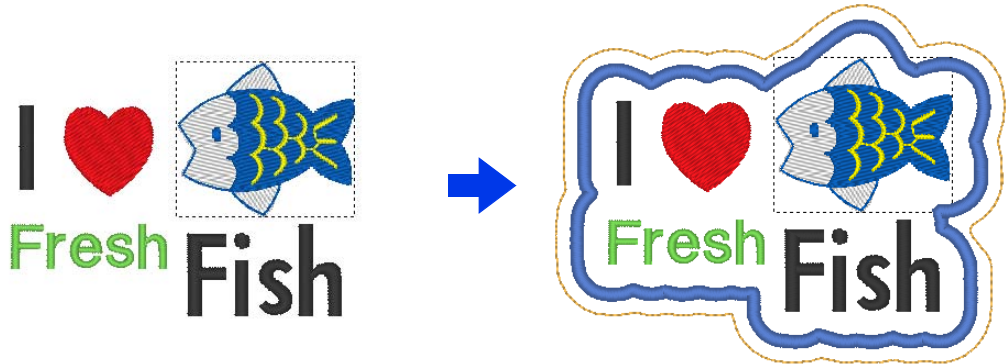


- Wenn die Muster überlappen
Mit der Einstellung **[Hinzufügen]** werden
Deckstiche für eine Umrandung um alle Muster
erstellt.



Lernprogramm 8-2: Erstellen von gestickten Flickern

Der „Stickaufnäher-Assistent“ enthält Anweisungen für das einfache Erstellen von gestickten Flickern.



Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_8.

Schritt 1	Flickermuster erstellen
Schritt 2	Assistent für gestickte Flicken verwenden



Der „Stickaufnäher-Assistent“ kann nicht verwendet werden, wenn ein Textmuster mit angewandtem Attribut **[Namen einfügen]** ausgewählt wird.

Schritt 1 Flickermuster erstellen

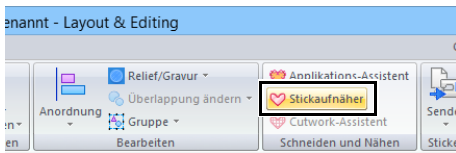
- 1** Wählen Sie das geeignete Werkzeug **[Formen]** und zeichnen Sie dann ein Herz.
 - ▶▶ „*Verschiedene Formen zeichnen*“ auf Seite 62.
- 2** Importieren Sie das Fischmuster aus der Kategorie **[Meerestiere]** der Design-Bibliothek.
 - ▶▶ „*Von der Design-Bibliothek*“ auf Seite 91.
- 3** Wählen Sie das Werkzeug **[Text]** und geben Sie dann „I“, „Fresh“ und „Fish“ ein.
 - ▶▶ „*Text eingeben*“ auf Seite 106.

- 4** Ziehen Sie die Muster, um sie in einem ausgewogenen Verhältnis anzuordnen.

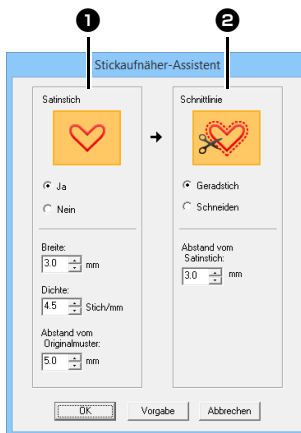


Schritt 2 Assistent für gestickte Flicker verwenden

- 1 Markieren Sie alle Muster und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stickaufnäher]** in der Gruppe **[Schneiden und Nähen]**, um den **[Stickaufnäher-Assistent]** zu starten.



- 3 Geben Sie die Einstellungen im Dialogfeld **[Stickaufnäher-Assistent]** in der folgenden Reihenfolge **1** - **2** ein.



- 1 **Satinstich**
- 2 **Schnittlinie**



Um zu den Standardeinstellungen aller Parameter im **[Stickaufnäher-Assistent]** zurückzukehren, klicken Sie auf **[Vorgabe]**.

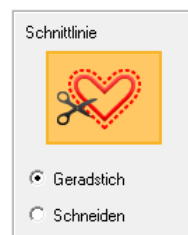
- 4 Geben Sie unter **[Satinstich]** einen Rand für den gestickten Flicker ein.
→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]** und stellen Sie dann **[Breite]** auf „3,0 mm“, **[Dichte]** auf „4,5 Stich/mm“ und **[Abstand vom Originalmuster]** auf „5,0 mm“ ein.



- **[Breite]**, **[Dichte]** und **[Abstand vom Originalmuster]** sind verfügbar, wenn **[Ja]** ausgewählt wurde.
- Legen Sie mit **[Abstand vom Originalmuster]** den Abstand zwischen Originalmuster und Rand fest.

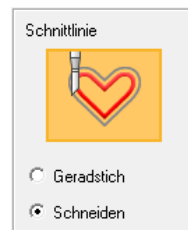
- 5 Geben Sie unter **[Schnittlinie]** die Schnittlinien für den gestickten Flicker ein.
Die Schnittlinien des gestickten Flickers können als Heftstiche genäht werden oder der gestickte Flicker kann ausgeschnitten werden.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Geradstich]** und stellen Sie dann **[Abstand vom Satinstich]** auf „3,0 mm“ ein.



Geradstich

Wählen Sie diese Einstellung, um die Schnittlinie zu nähen und dann entlang der Schnittlinie mit einer Schere zu schneiden.



Schneiden

Damit diese Einstellung verfügbar ist

► „Standardanforderungen für Cutwork-Funktionen“ auf Seite 173

Wählen Sie diese Einstellung, um den Stoff mit einer Maschine zu schneiden, in die Cutwork-Nadeln eingesetzt sind.

- 6 Klicken Sie auf **[OK]**, um das Dialogfeld **[Stickaufnäher-Assistent]** zu beenden.

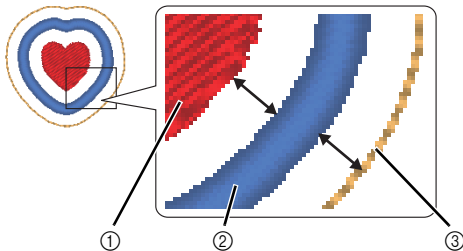


- Wenn **[Schneiden]** unter **[Schnittlinie]** ausgewählt ist, bleiben ungeschnittene Bereiche in den Schnittlinien, die mit „Stickaufnäher-Assistent“ erstellt wurden. Achten Sie darauf, sie nach Abschluss des Stickvorgangs mit der Schere zu schneiden.
- Die Garnfarbe der Satinstiche entspricht der aktuell in der Designseite festgelegten Farbe.

Praktische Anwendung von Satinstichen und Schnittlinien

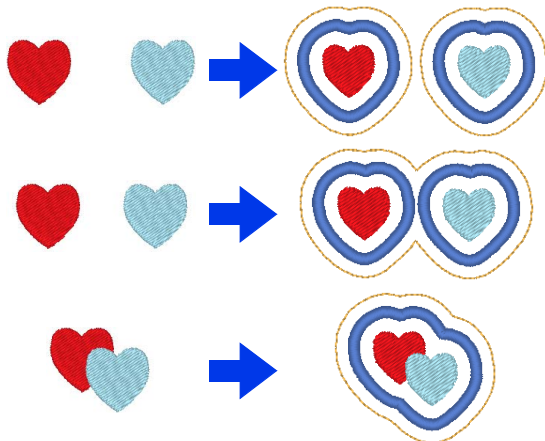
Wenn [Satinstich] auf [Ja] eingestellt ist

Der Abstand zwischen dem Flickermuster und den Satinstichen wird unter **[Abstand vom Originalmuster]** festgelegt, und der Abstand zwischen den Satinstichen und der Schnittlinie wird unter **[Abstand vom Satinstich]** festgelegt.



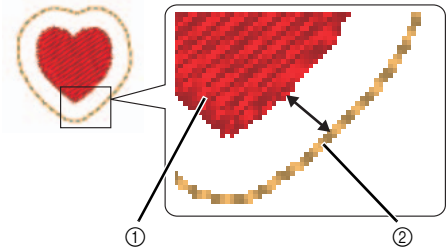
- ① Flickermuster
- ② Satinstich
- ③ Schnittlinie

Wenn mehrere Muster für das Flickermuster ausgewählt werden, ist das Ergebnis je nach den Abständen zwischen den Mustern sowie zwischen den Mustern, Satinstichen und der Schnittlinie unterschiedlich.



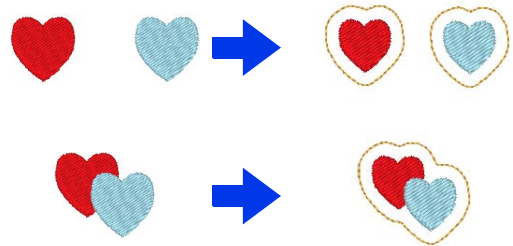
Wenn [Satinstich] auf [Nein] eingestellt ist

Der Abstand zwischen dem Flickermuster und der Schnittlinie wird unter **[Abstand vom Originalmuster]** festgelegt.



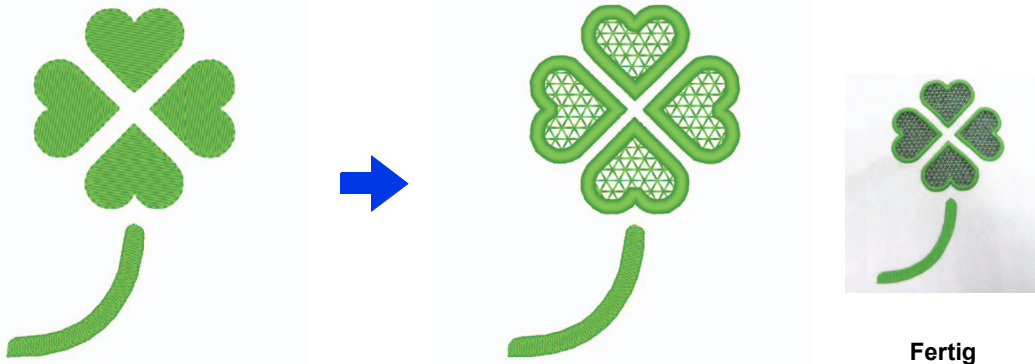
- ① Flickermuster
- ② Schnittlinie

Wenn mehrere Muster für das Flickermuster ausgewählt werden, ist das Ergebnis je nach den Abständen zwischen den Mustern sowie zwischen den Mustern und der Schnittlinie unterschiedlich.



Lernprogramm 8-3: Erstellen eines Cutwork-Musters mit Netzstichfüllung

Cutwork-Muster, d. h. Muster, die Stickerei und Schneiden mit Cutwork-Nadeln kombinieren, können mit den erweiterten Funktionen erstellt werden. Mit dem **[Cutwork-Assistent]** kann ganz einfach ein Cutwork-Muster erstellt werden.



Fertig

Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_8.

Schritt 1	Umrandungsform für Cutwork erstellen
Schritt 2	Cutwork-Assistent verwenden

Damit die Cutwork-Funktionen verfügbar sind, klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.

Wählen Sie unter **[Maschinentyp]** .

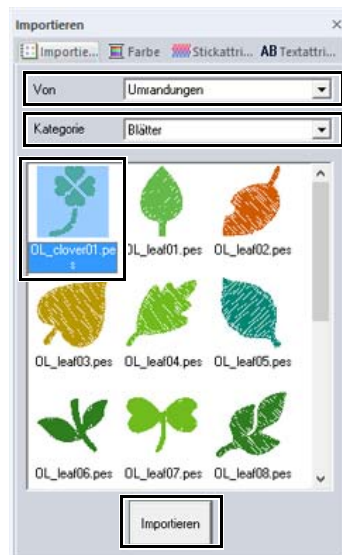
Wenn die Cutwork-Funktionen nicht verwendet werden, muss diese Einstellung nicht ausgewählt werden.

►► „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14

Schritt 1 Umrandungsform für Cutwork erstellen

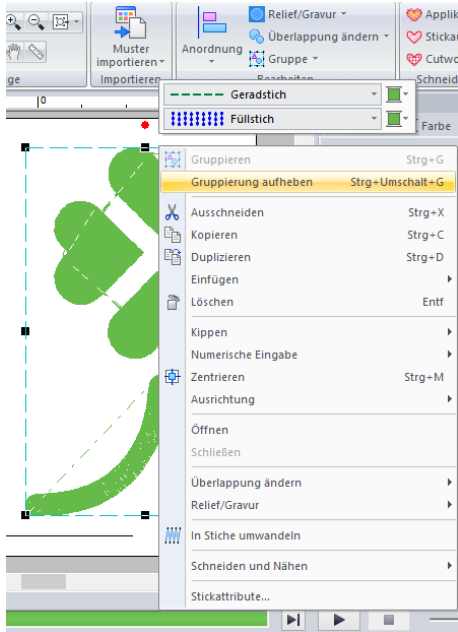
1 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an.

2 Wählen Sie **[Umrandungen]** im Listenfeld **[Von]**, wählen Sie **[Blätter]** im Listenfeld **[Kategorie]**, markieren Sie **[OL_clover01.pes]** und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



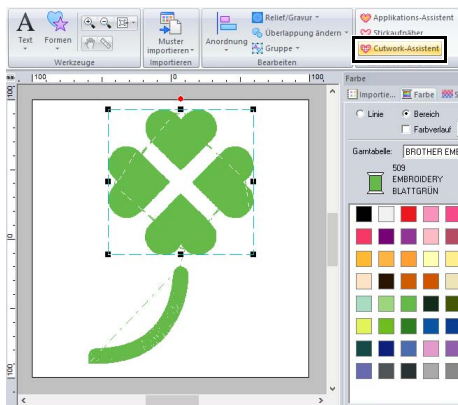
Muster unter **[Umrandungen]** im Listenfeld **[Von]** sind zum Erstellen von Cutwork-Mustern geeignet.

- 3 Vergrößern Sie das importierte Muster in der Designseite.
- 4 Heben Sie die Gruppierung des Musters auf. Markieren Sie das Muster, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie dann auf **[Gruppierung aufheben]**.



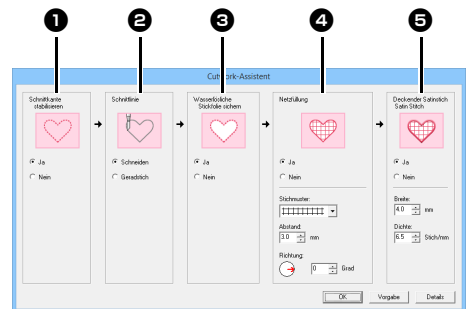
Schritt 2 Cutwork-Assistent verwenden

- 1 Markieren Sie die vier Blätter und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Cutwork-Assistent]** in der Gruppe **[Schneiden und Nähen]**, um den **[Cutwork-Assistent]** zu starten.



- Der **[Cutwork-Assistent]** kann auch verwendet werden, wenn geschlossene Formmuster oder Textmuster ausgewählt sind.
- Wenn eine Linie des Musters sich selbst schneidet, ist **[Cutwork-Assistent]** nicht verfügbar.
- Text mit den internen Schriftarten 025 oder 029 oder einer benutzerdefinierten Schriftart kann nicht verwendet werden.
- Formmuster und Textmuster können nicht kombiniert werden.

- 3 Geben Sie die Einstellungen im **[Cutwork-Assistent]** in der folgenden Reihenfolge **1** - **5** ein.



- 1 Schnittkante stabilisieren
- 2 Schnittlinie
- 3 Wasserlösliche Stickfolie sichern
- 4 Netzfüllung
- 5 Deckender Satinstich



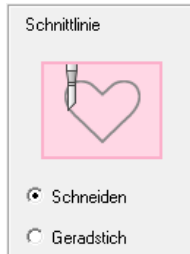
Um zu den Standardeinstellungen aller Parameter zurückzukehren, klicken Sie auf **[Vorgabe]**.

- 4 Legen Sie die Geradstiche entlang der Kante vor dem Schneiden unter **[Schnittkante stabilisieren]** fest. Durch die Festlegung, dass Geradstiche vor dem Schneiden des Stoffes genäht werden, werden die Schnittkanten verstärkt und ein Ausfransen verhindert. → Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**.



- 5** Geben Sie den Schnittlinientyp unter **[Schnittlinie]** ein.
Wählen Sie aus, ob der Stoff entlang der Schnittlinie geschnitten wird oder die Schnittlinie als Geradstich erhalten bleibt.

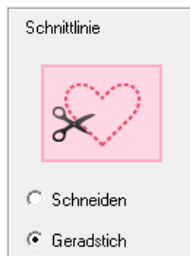
→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Schneiden]**.



Schneiden
Damit diese Einstellung verfügbar ist

▶▶ „Standardanforderungen für Cutwork-Funktionen“ auf Seite 173

Wählen Sie diese Einstellung, um den Stoff mit einer Maschine zu schneiden, in die Cutwork-Nadeln eingesetzt sind.



Geradstich
Wählen Sie diese Einstellung, um die Schnittlinie zu nähen und dann entlang der Schnittlinie mit einer Schere zu schneiden.

- 6** Legen Sie die Sicherung des wasserlöslichen Stickunterlegvlieses unter **[Wasserlösliche Stickfolie sichern]** fest.

Geradstiche werden genäht, um das wasserlösliche Stickunterlegvlies nach dem Schneiden des Stoffes zu sichern. Um zu verhindern, dass die Stickerei nach dem Schneiden ihre Form verliert, legen Sie wasserlösliches Stickunterlegvlies in die Ausschnittbereiche und nähen Sie es fest.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**.



- 7** Legen Sie Netzfüllstiche in den Ausschnittbereichen unter **[Netzfüllung]** fest.

Durch das Nähen von Netzfüllstichen in Ausschnitten können innere Ausschnitte verstärkt werden, um eine größere Flexibilität beim Design zu erreichen.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**.

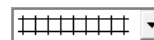


Wählen Sie die Parameter entsprechend dem Vorgang von Schritt **8** bis **10**, wenn **[Netzfüllung]** auf **[Ja]** eingestellt ist.

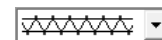
- 8** Legen Sie das Netzfüllstichmuster unter **[Muster]** fest.

Es sind fünf Netzfüllstichmuster verfügbar.

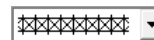
→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Muster 2]**.



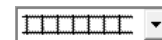
Muster 1



Muster 2



Muster 3



Muster 4



Muster 5

- 9** Geben Sie den Musterabstand für den Netzfüllstich unter **[Abstand]** ein.
 → Stellen Sie für dieses Beispiel auf **[3,0 mm]** ein.



2,0 mm



10,0 mm

- 10** Geben Sie die Musterrichtung für den Netzfüllstich unter **[Richtung]** ein.
 → Stellen Sie für dieses Beispiel auf **[0°]** ein.



0°



90°

- 11** Legen Sie die Satinstiche nach dem Schneiden unter **[Deckender Satinstich]** fest.

Satinstiche werden entlang der Kanten der inneren Ausschnitte genäht.
 Zickzackstich oder Stammstich wird als Unterlage für die Satinstiche verwendet.

→ Wählen Sie für dieses Beispiel **[Ja]**.



Wählen Sie die Parameter entsprechend dem Vorgang von Schritt **12** bis **13**, wenn **[Deckender Satinstich]** auf **[Ja]** eingestellt ist.

- 12** Geben Sie die Breite der Satinstiche unter **[Breite]** ein.
 → Stellen Sie für dieses Beispiel auf **[4,0 mm]** ein.



3,0 mm



6,0 mm

- 13** Geben Sie die Dichte der Satinstiche unter **[Dichte]** ein.
 → Stellen Sie für dieses Beispiel auf **[6,5 Stich/mm]** ein.

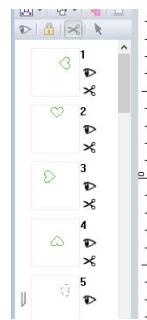


5,0 Stich/mm



7,0 Stich/mm

- 14** Klicken Sie auf **[OK]**, um **[Cutwork-Assistent]** zu beenden.




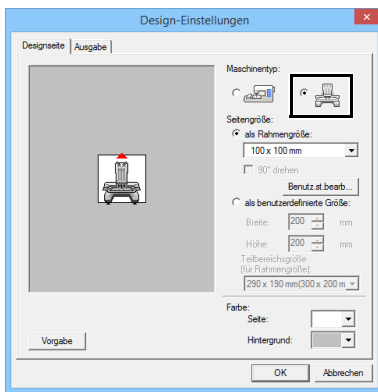
Verwendung der Cutwork-Funktionen

Überprüfen Sie Folgendes, bevor Sie Cutwork-Funktionen verwenden.

Standardanforderungen für Cutwork-Funktionen

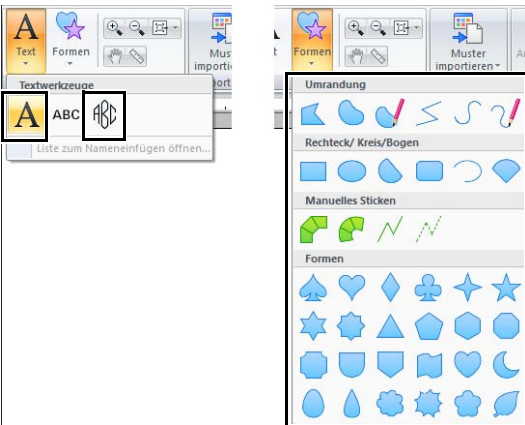
„Maschinentyp“ auf Mehrfach-Nadel-Stickmaschine stellen

Damit die Cutwork-Funktionen verfügbar sind, klicken Sie auf , dann auf [Design-Einstellungen]. Wählen Sie unter [Maschinentyp]



Zum Erstellen eines Cutwork-Musters können Umrandungsformen und -text verwendet werden

- Umrandungsformen, die mit einem der unten angegebenen Werkzeuge gezeichnet wurden.
- Text, der mit anderen Schriftarten als den internen Schriftarten 025 und 029, einer benutzerdefinierten Schriftart oder einer Schriftart für kleinen Text erstellt wurde.

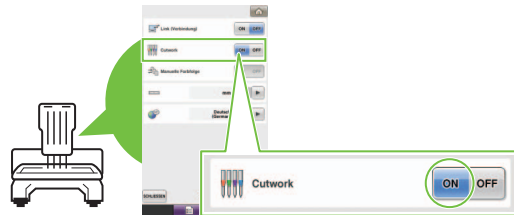


- Muster bei Auswahl von [Umrandungen] im Listenfeld [Von] im Fensterbereich [Importieren].



Mehrfach-Nadel-Maschine nach Upgrade zur Arbeit mit Cutwork-Funktionen verwenden

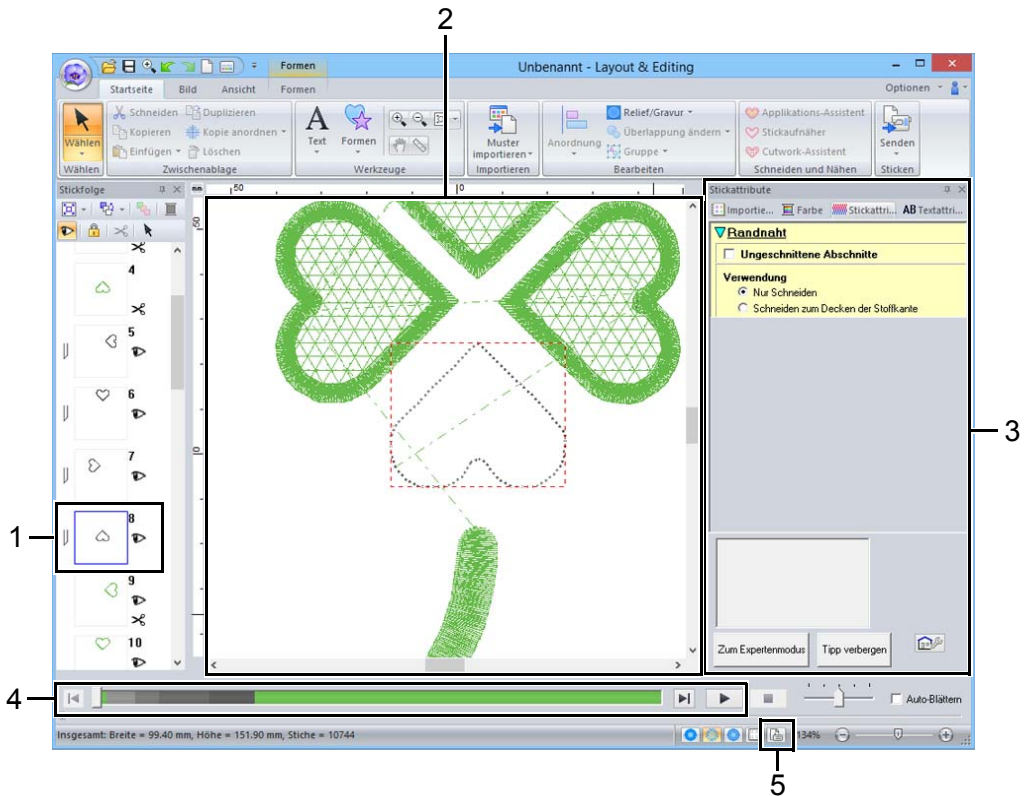
Die Stickmaschine sollte vor Stickbeginn im Einstellungsbildschirm auf den Cutwork-Modus gestellt werden. Weitere Informationen zur Bedienung der Stickmaschine finden Sie in der im Lieferumfang enthaltenen Bedienungsanleitung.



Cutwork-Funktionen können nicht bei Ein-Nadel-Stickmaschinen verwendet werden. Außerdem unterstützen bestimmte Mehrfach-Nadel-Maschinen die Funktionen möglicherweise nicht. Überprüfen Sie, ob Ihre Maschine mit Cutwork-Funktionen kompatibel ist.

Layout & Editing-Fenster für Cutwork-Muster

Die Einstellungen und Fensterbereiche speziell für Cutwork-Funktionen werden nachfolgend beschrieben.



1 Stickfolge

Die Schnittlinien erscheinen in einem Rahmen im Fensterbereich **[Stickfolge]** und das Symbol für die Cutwork-Nadel wird neben dem Rahmen angezeigt.

2 Designseite

Die Schnittlinien erscheinen als grau gepunktete Linien in der Designseite, unabhängig von der Auswahl **[Solide Ansicht]**, **[Stekenweergave]** oder **[Realistische Ansicht]**.

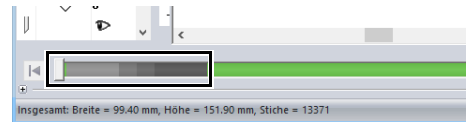
3 Stickattribute

Im Fensterbereich **[Stickattribute]** können detaillierte Schnitteinstellungen für die Cutwork-Funktionen festgelegt werden.

- ▶▶ „Schneiden“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 329

4 Vorschau der Schnittlinien

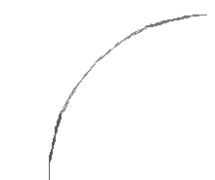
Im Fensterbereich **[Stichsimulator]** werden die Cutwork-Nadeln in vier verschiedenen Grautönen angezeigt.



Bei einer Stichsimulation erscheinen die Schnittlinien als kurze graue Linien, die die Nadeleinstichpunkte zum Erstellen der Schnitte angeben.



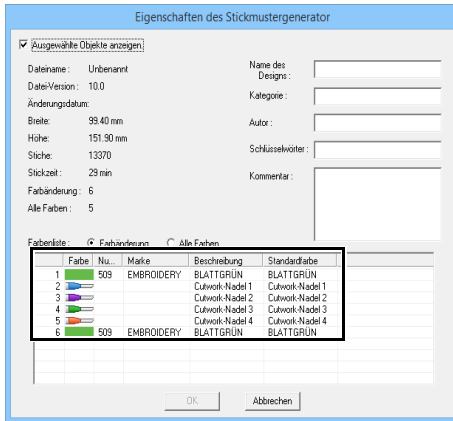
Während der Bearbeitung



Bei einer Stichsimulation

5 Eigenschaften des Stickmuster-Generator prüfen

Wenn einer Linie **[Schneiden]** im Listenfeld **[Randnahtstich]** zugewiesen wurde, erscheint der Bildschirm **[Designeigenschaften]** wie folgt.



[Farbreihenfolge] kann auch im Bildschirm **[Eigenschaften des Stickmuster-Generator]** in Design Database angezeigt werden.



- Bei Mustern, für die **[Schneiden]** im Listenfeld **[Randnahtstich]** ausgewählt ist, sind die Einstellungen für Randnahtfarbe und Flächenfüllung nicht verfügbar.
- Designs, die den Randnahtstich **[Schneiden]** enthalten, werden als Cutwork-Muster gespeichert.
- ▶▶ *„Übertragen/Speichern/Exportieren von Cutwork-Mustern“ auf Seite 175*
- Erstellte Cutwork-Muster können nur mit Stickmaschinen verwendet werden, die für Cutwork aktualisiert wurden.
- In PE-DESIGN 10 wird der Randnahtstich **[Schneiden]** in den folgenden Situationen in **[Geradstich]** geändert.
 - ◆ Wenn die Einstellung **[Maschinentyp]** (auf der Registerkarte **[Designseite]** im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]**) von Mehrfach-Nadel-Stickmaschine auf Ein-Nadel-Stickmaschine geändert wird
 - ◆ Wenn ein Cutwork-Muster importiert wird, während **[Maschinentyp]** (auf der Registerkarte **[Designseite]**) auf Ein-Nadel-Stickmaschine gestellt ist
- Cutwork-Muster können nicht mit einer Speicherkarte oder der Link-Funktion auf eine Maschine übertragen werden.
- Cutwork-Muster können nicht in Design Center erstellt werden. Um den Randnahtstich auf **[Schneiden]** einzustellen, verwenden Sie Layout & Editing.

Übertragen/Speichern/Exportieren von Cutwork-Mustern

Zusätzlich zum Übertragen von Cutwork-Mustern auf eine Maschine können Cutwork-Muster gespeichert oder gedruckt werden.

■ Übertragen

Übertragen mit USB-Datenträgern

Cutwork-Muster können mit handelsüblichen USB-Datenträgern auf Stickmaschinen übertragen werden, die mit USB-Datenträgern kompatibel sind.

- ▶▶ *„Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern“ auf Seite 201*

Übertragen direkt in den Speicher der Maschine

Es ist möglich, Cutwork-Muster auf Stickmaschinen zu übertragen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können.

- ▶▶ *„Übertragen direkt in den Speicher der Maschine“ auf Seite 201*



- Cutwork-Muster können nicht mit Speicherkarten oder der Link-Funktion auf eine Maschine übertragen werden.
- Cutwork-Muster können erst nach der Installation und Bestätigung des Cutwork-Upgrades auf der Maschine auf die Stickmaschine übertragen werden.

■ Speichern

Speichern von Cutwork-Mustern im PES-Format

Einzelheiten dazu finden Sie unter *„Speichern und drucken“ auf Seite 95.*



- Designs, die den Randnahtstich **[Schneiden]** enthalten, werden als Cutwork-Muster gespeichert.

■ Exportieren

Exportieren von Cutwork-Mustern in andere Formate

Erstellte Cutwork-Muster können in andere Formate konvertiert (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx und .shv) und ausgegeben werden.

Beim Exportieren in ein anderes Format werden die Schnittlinien in Geradstiche umgewandelt.


Lernprogramm 9-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns

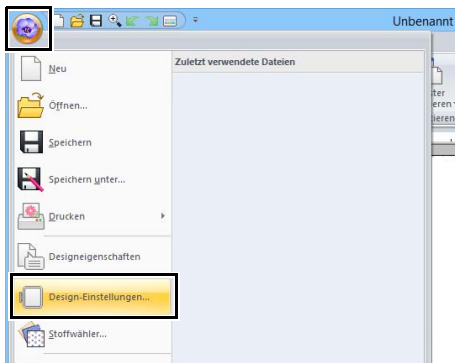
Layout & Editing bietet eine Funktion zum Aufteilen von Stickmustern, wenn das Stickmuster größer als der Stickrahmen ist.

Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\ Tutorial\Tutorial_9.

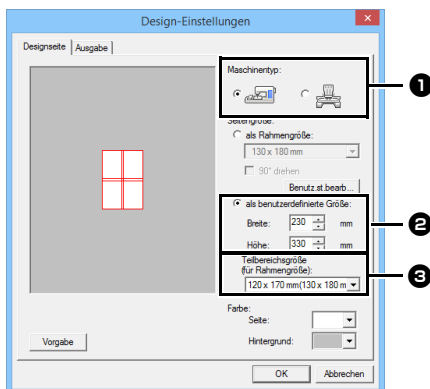
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen
Schritt 2	Stickdesign erstellen
Schritt 3	Stickreihenfolge prüfen
Schritt 4	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen
Schritt 5	Mit dem Positionierblatt die Stickposition auf dem Stoff markieren
Schritt 6	Stoff rahmen
Schritt 7	Sticken

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite in Layout & Editing festlegen

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.



- 2 Geben Sie die Größe der Designseite und die Größe der Designabschnitte ein.



- 1 Wählen Sie den verwendeten Stickmaschinentyp.
- 2 Aktivieren Sie **[als benutzerdefinierte Größe]** und geben Sie die gewünschte Breite und Höhe der Designseite ein oder wählen Sie sie aus. Mit dieser Einstellung sollen die genaue Breite und Höhe eines Designs festgelegt werden. Stellen Sie für dieses Beispiel eine Breite von 230 mm und eine Höhe von 330 mm ein.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **[Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)]** die Größe für die Bereiche (Ihr Stickrahmen) aus. Wählen Sie für dieses Beispiel **120 × 170 mm (130 × 180 mm)**.



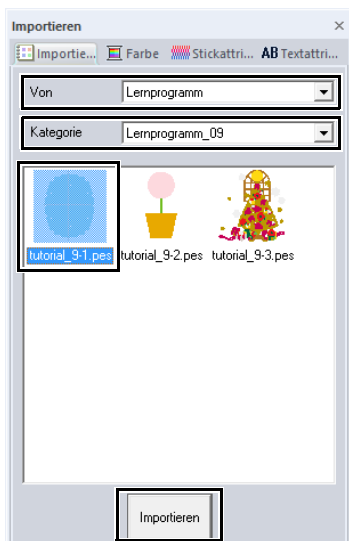
- Bei der Einstellung **[Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)]** liegen Breite und Höhe 10 mm unter der tatsächlichen Rahmengröße, damit noch Platz zur Feinpositionierung bleibt. 10 mm dienen dem Überlappen.
- Es ist nicht erforderlich, dass **[Teilbereichsgröße (für Rahmengröße)]** mit der Größe der Designseite übereinstimmt. Wählen Sie die Größe des Rahmens, der zum Sticken verwendet wird.

- 3 Klicken Sie auf **[OK]**.

Schritt 2 Stickdesign erstellen

In diesem Beispiel verwenden Sie eines der Spitzenstickmuster, das im Programm enthalten ist.

- 1 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an.
- 2 Wählen Sie **[Lernprogramm]** im Listenfeld **[Von]** und **[Lernprogramm_9]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Klicken Sie auf **[tutorial_9-1.pes]**, dann auf **[Importieren]**.




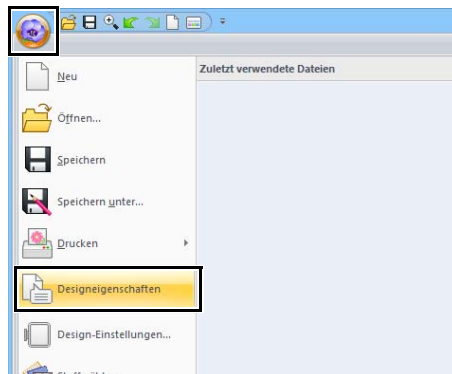
►► „Stickmuster importieren“ auf Seite 91.

Schritt 3 Stickreihenfolge prüfen

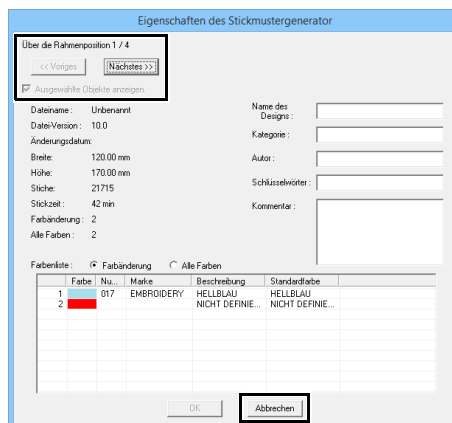
Prüfen Sie die Stickreihenfolge, in der die Designbereiche gestickt werden, und legen Sie fest, welche Teile des Stoffes in den Stickrahmen eingefügt werden sollen.

Die Designbereiche werden in der Reihenfolge von links nach rechts und von oben nach unten gestickt.

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Designereigenschaften]**.



- 2 Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Ausgewählte Objekte anzeigen.]**, um die separaten Designabschnitte anzuzeigen. Klicken Sie auf **[Nächstes]** und **[Voriges]**, um durch die Abschnitte zu blättern. Prüfen Sie das Design und klicken Sie dann auf **[Abbrechen]**.



Bevor ein in einer benutzerdefinierten Designseite erstelltes Stickmuster gespeichert wird, werden Geradstiche an den Kanten der Designbereiche hinzugefügt, so dass die Designbereiche während des Stickens einfach ausgerichtet werden können. Diese Ausrichtungsstiche werden in der Farbe **[NICHT DEFINIERT]** angezeigt und können nicht bearbeitet werden.

►► Anmerkung von „Schritt 7 Stickern“ auf Seite 181

Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Beim Stickten müssen Sie immer Stickunterlegvlies verwenden, um den Stoff zu stabilisieren. Es gibt viele Arten von Stickunterlegvlies. Das erforderliche Stickunterlegvlies hängt von der Stoffart ab, die Sie besticken. Für große Designs, die in Bereiche unterteilt sind, muss das Stickunterlegvlies auf dem Stoff befestigt werden, z. B. mit Stickunterlegvlies zum Aufbügeln. In einigen Fällen benötigen Sie zwei Stücke Stickunterlegvlies für die Stickerei.

Wenn Sie Stickunterlegvlies zum Sprühen verwenden, sprühen Sie den Klebstoff auf ein gerahmtes Stück Stickunterlegvlies, das für die große Stickerei stark genug ist. In einigen Fällen benötigen Sie zwei Stücke Stickunterlegvlies für die Stickerei.



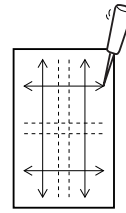
- Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie das Stickunterlegvlies wie auf dieser Seite beschrieben am Stoff befestigen. Ohne das richtige Stickunterlegvlies wird das Design möglicherweise falsch ausgerichtet, da sich Falten im Stoff bilden.
- Lesen Sie die Empfehlungen auf der Verpackung des Stickunterlegvlies.

Schritt 5 Mit dem Positionierblatt die Stickposition auf dem Stoff markieren

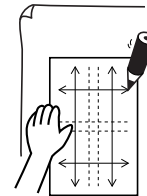


- Die Positionierblätter sind im Lieferumfang enthalten.
- Die Positionierblätter befinden sich auch im Ordner **[Positioning Sheet]** und können mit einem Drucker ausgedruckt werden.
- Speicherort der Positionierblätter:
C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Positioning Sheet.
- Die Positionierblätter in den PDF-Dateien haben die tatsächliche Größe. Beim Drucken eines Positionierblattes darauf achten, dass in tatsächlicher Größe gedruckt wird. Ein Positionierblatt nicht angepasst auf das Papierformat drucken.

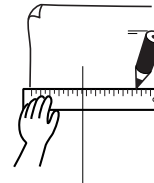
- 1 Stechen Sie ein Loch an jedem Pfeilende in das Positionierblatt.



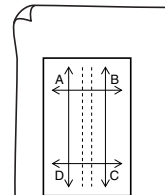
- 2 Legen Sie das Positionierblatt auf den Stoff und markieren Sie den Stoff durch Einführen eines Stiftes in jedes Loch.



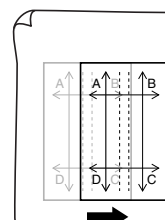
- 3 Zeichnen Sie Referenzlinien durch Verbinden der auf dem Stoff markierten Punkte.



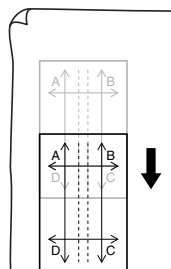
- 4 Legen Sie das Positionierblatt auf den Stoff und markieren Sie die Punkte A, B, C und D.



- 5 Um einen Bereich rechts von einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und D auf dem Positionierblatt mit den Markierungen B und C auf dem Stoff aus.



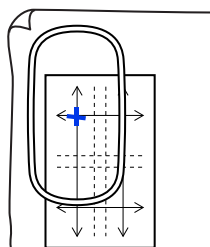
- 6** Um einen Bereich unter einem vorher markierten Bereich zu markieren, richten Sie die Punkte A und B auf dem Positionierblatt mit den Markierungen C und D auf dem Stoff aus.



- 7** Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 6 und verschieben Sie das Positionierblatt, um die Stickposition für jeden Bereich des Stickmusters zu zeichnen.

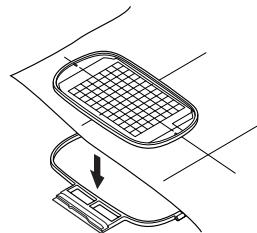


- Der Kreuzungspunkt der horizontalen und vertikalen Linie zeigt die Mitte des Stickrahmens an.
- Überlegen Sie sorgfältig, wie der Stoff gerahmt wird, legen Sie das Positionierblatt auf den Stoff, und zeichnen Sie anschließend die Linien, um die Stickposition anzugeben. Weil nicht alle Stickbereiche auf dem Positionierblatt für große Stickrahmen gezeichnet werden, sollten Sie außerdem darauf achten, dass der Stickbereich nicht über den markierten Stoffbereich hinausragt (siehe unten).

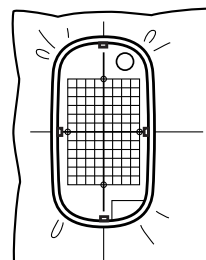


Schritt 6 Stoff rahmen

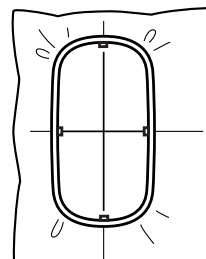
- 1** Legen Sie den Stickgitterbogen in den inneren Ring des Stickrahmens, und legen Sie ihn auf den Stoff, wobei die Mittellinie auf dem Stickgitterbogen mit den Referenzlinien (auf dem Stoff gezeichnet) für den ersten Stickbereich, der gestickt werden soll, ausgerichtet sein müssen.



- 2** Wenn die Referenzlinien des Stickgitterbogens mit den Referenzlinien für den ersten Stickbereich ausgerichtet sind, legen Sie den Stoff und den inneren Ring des Stickrahmens in den äußeren Ring des Rahmens. Anschließend spannen Sie den Stoff.



- 3** Beenden Sie das Rahmen des Stoffes, und entfernen Sie dann die Stickschablone.





- Legen Sie Stoff und Rahmen auf eine ebene Fläche und stellen Sie dann sicher, dass der innere Ring so hineingedrückt ist, damit die obere Kante des inneren Rings mit der oberen Kante des äußeren Rings abschließt.
- Wenn die Stickschablone nicht verwendet wird, können Sie die Markierungen auf dem Stickrahmen verwenden, um den Stoff vertikal und horizontal zu rahmen. Da jedoch der Mittelpunkt bei einigen Stickmaschinen nicht mittig ist, erzielen Sie mit der Stickschablone die besten Ergebnisse.
- Sie können den Stoff auch rahmen, indem Sie ein selbstklebendes Stickunterlegvlies verwenden, das separat gerahmt werden kann. Ziehen Sie das Schutzpapier ab und richten anschließend den Stoff auf der klebenden Oberfläche mithilfe der Stickschablonen aus.
- Tipp: Das selbstklebende Stickunterlegvlies sollte gleich nach dem Fertigstellen des Stickdesigns entfernt werden.
- Tipp: Der Stoff lässt sich einfacher rahmen, wenn Sie doppelseitiges Klebeband auf der Rückseite des inneren Ringes anbringen, der auf den Stoff gelegt wird. Der Stoff ist dann zwischen dem inneren und äußeren Ring eingeklemmt.

Schritt 7 Stickern

- 1 Wenn Sie große Stickdesigns auf die Stickmaschine übertragen, werden die Muster in der Anzeige der Stickmaschine wie folgt angezeigt. Wählen Sie für dieses Beispiel den ersten Stickbereich (Aa).



Wenn es im Bereich Aa keine Stiche gibt, wählen Sie den ersten Bereich, der Stiche enthält. Klicken Sie auf die Schaltfläche **[Anwendung]** und anschließend auf **[Designereigenschaften]**, um die Stickreihenfolge zu prüfen.

- 2 Befestigen Sie den Stickrahmen an der Stickmaschine, und richten Sie mithilfe der Layout-Anpassungsfunktionen der Stickmaschine die Nadelposition mit dem Kreuzungspunkt der auf dem Stoff gezeichneten Linien aus.
- 3 Stickern Sie das ausgewählte Muster.

- 4 Entfernen Sie den Stickrahmen von der Stickmaschine und anschließend den Stoff aus dem Rahmen.
- 5 Rahmen Sie den Stoff für den nächsten Designbereich.

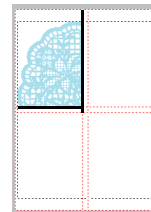
► „Stoff rahmen“ auf Seite 180



Wenn ein in einer benutzerdefinierten Designseite erstelltes Stickdesign auf eine Speicherkarte gespeichert oder übertragen wird, werden Ausrichtungsstiche (einzelne Linien aus Geradstichen mit der Farbe **[NICHT DEFINIERT]**, Stichlänge 7,0 mm, und beginnend mit festen Stichen mit einem Abstand von 0,3 mm) an den Kanten der Designbereiche hinzugefügt. (Die Ausrichtungsstiche werden in der Druckvorschau angezeigt und rot ausgedruckt.)

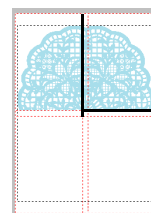
Beispieldaten für dieses Lernprogramm

- 1) Stickern Sie den oberen linken Designabschnitt.
 - Unten und auf der rechten Seite des Designbereiches werden Ausrichtungsstiche genäht.



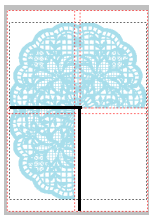
- 2) Spannen Sie den Stoff für den oberen rechten Designabschnitt so ein, dass die linke Rahmenseite mit den in Schritt 1 auf der rechten Seite des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und stickern Sie dann das Design.

- Vor dem Stickern des Designabschnitts werden auf der linken Seite Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnähe mit den in Schritt 1 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist. Wenn das Stickmuster gestickt ist, werden unter dem Designabschnitt Ausrichtungsstiche genäht.



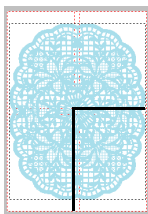
- 3) Spannen Sie den Stoff für den unteren linken Designabschnitt so ein, dass die obere Rahmenseite mit den in Schritt 1 unterhalb des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

→ Vor dem Stickten des Designabschnitts werden oben Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 1 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist. Wenn der Designabschnitt gestickt ist, werden rechts neben dem Designabschnitt Ausrichtungsstiche genäht.



- 4) Spannen Sie den Stoff für den unteren rechten Designabschnitt so ein, dass die linke Rahmenseite mit den in Schritt 3 auf der rechten Seite des Designabschnitts und mit den in Schritt 2 unterhalb des Designabschnitts genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist, und sticken Sie dann das Design.

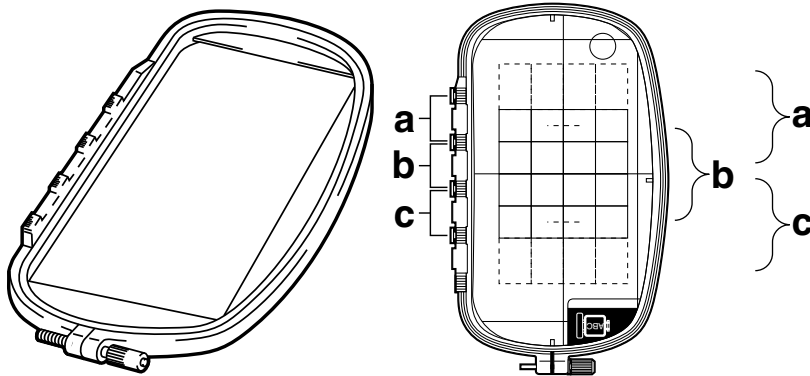
→ Vor dem Stickten des Designabschnitts werden auf der linken Seite und oben Ausrichtungsstiche genäht. Achten Sie darauf, dass diese Ausrichtungsnaht mit den in Schritt 3 und Schritt 2 genähten Ausrichtungsstichen ausgerichtet ist.



- 6** Rahmen Sie den Stoff und sticken Sie das Muster solange, bis das ganze Stickdesign gestickt ist.

Lernprogramm 9-2: Erstellen von Designs für Mehrfachpositions-Stickrahmen

Mit diesem Programm können Sie Mehrfachpositions-Muster erstellen, die Sie in einem beliebigen, an Ihrer Stickmaschine befestigten Mehrfachpositions-Rahmen stecken können.




Beispiel für einen Mehrfachpositions-Rahmen: Rahmen mit 100 × 172 mm

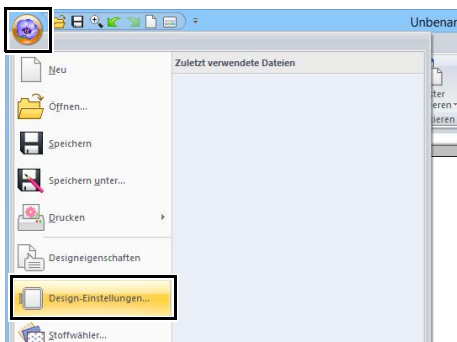
Obwohl die Größe des Designs, das Sie mit einem Mehrfachpositions-Rahmen stecken können, 130 × 180 mm (oder 100 × 100 mm, je nach Stickbereich der Stickmaschine) beträgt, müssen Sie zunächst bestimmen, in welcher der drei Montagepositionen (markiert mit a, b, und c in der obigen Abbildung) der Mehrfachpositions-Rahmen montiert werden soll. Außerdem müssen Sie die Ausrichtung des Designs festlegen.


Bei der Erstellung eines Designs kann jeder Designbereich nur so groß sein wie der Stickbereich der Maschine. Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_9.

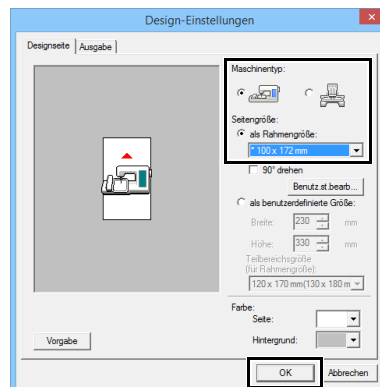
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite wählen
Schritt 2	Design erstellen
Schritt 3	Rahmenwechsel optimieren
Schritt 4	Überprüfen des Musters

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite wählen

1 Klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.



2 Wählen Sie  unter **[Maschinentyp]** und aktivieren Sie dann **[als Rahmengröße]** und wählen Sie im Listenfeld eine Größe der Designseite von 130 × 300 mm oder 100 × 172 mm. Klicken Sie dann auf **[OK]**.

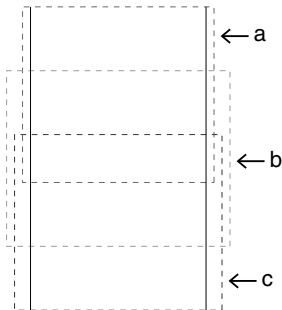




- Einstellungen für Mehrfachpositions-Rahmen sind durch ein „*“ gekennzeichnet.
- Wählen Sie die passende Einstellung, nachdem Sie die Größe der für Ihre Maschine erhältlichen Stickrahmen nachgelesen haben.

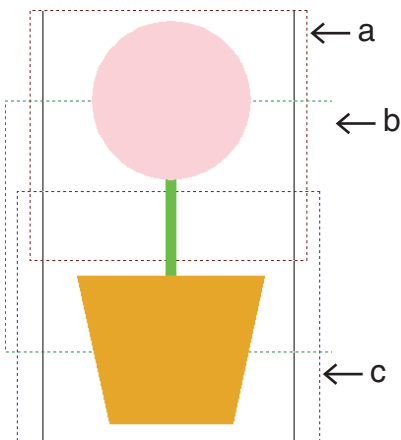
Schritt 2 Design erstellen

- 1** Die Designseite wird angezeigt (siehe Abbildung unten).

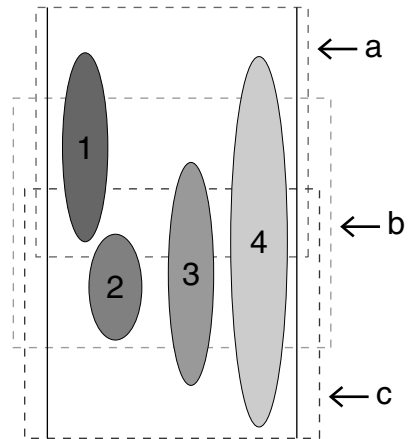


- **Bereich a**
Stickbereich, wenn der Mehrfachpositions-Rahmen in der oberen Position montiert ist.
- **Bereich b**
Stickbereich, wenn der Mehrfachpositions-Rahmen in der mittleren Position montiert ist.
- **Bereich c**
Stickbereich, wenn der Mehrfachpositions-Rahmen in der unteren Position montiert ist. Die gepunkteten Linien trennen jeden Bereich.

- 2** Erstellen Sie das Design und achten Sie darauf, dass es folgende Bedingungen erfüllt.




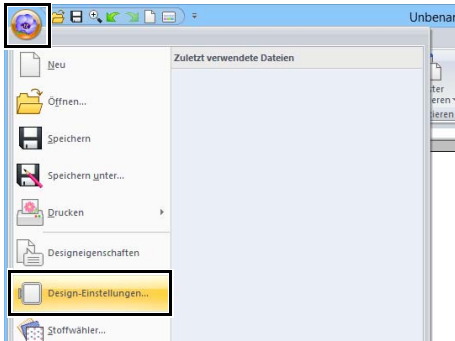
- Das Muster darf nicht größer sein als 100 × 100 mm (oder 130 × 180 mm).
- Jedes Muster muss vollständig in einen Bereich passen (a, b oder c).



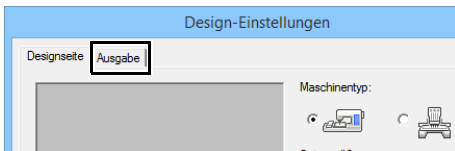
- 1: Die Position des Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich a befindet.
- 2: Die Position dieses Stickmusters ist richtig, da es sich vollständig in Bereich b oder Bereich c befindet.
- 3: Die Größe dieses Stickmusters ist richtig, aber die Position muss korrigiert werden, da es nicht vollständig in einen der Bereiche passt. (Die Position muss korrigiert werden, damit es entweder in b oder c passt.)
- 4: Dieses Stickmuster muss korrigiert werden, da es zu groß ist. (Die Position und Größe müssen korrigiert werden, damit es entweder in a, b oder c passt.)

Schritt 3 Rahmenwechsel optimieren

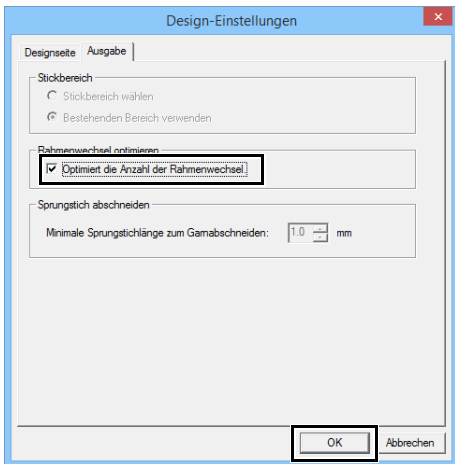
- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.



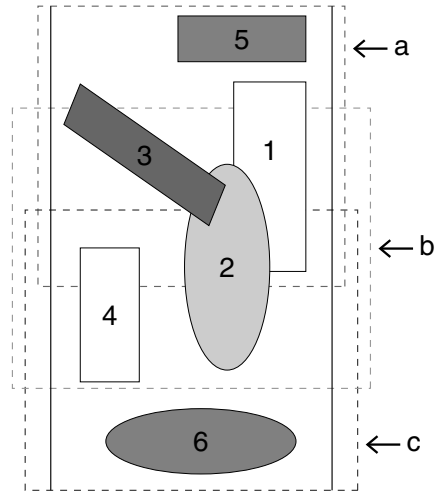
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ausgabe]**.



- 3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Optimiert die Anzahl der Rahmenwechsel.]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird dies durch ein Häkchen angezeigt. Wenn diese Einstellung deaktiviert ist, wird kein Häkchen angezeigt.



- Wenn die Funktion „Rahmenwechsel optimieren“ aktiviert ist, wird die von Ihnen gewählte Stickreihenfolge so optimiert, dass Sie die Position des Stickrahmens möglichst wenig wechseln müssen.
Im Beispiel auf dieser Seite ist die Stickreihenfolge wie folgt: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3 und 5) → c (Muster 4 und 6)

Wenn die Funktion „Rahmenwechsel optimieren“ deaktiviert ist, wird jedes Muster entsprechend der von Ihnen eingestellten Stickreihenfolge gestickt.


Im Beispiel auf dieser Seite ist die Stickreihenfolge wie folgt: a (Muster 1) → b (Muster 2) → a (Muster 3) → c (Muster 4) → a (Muster 5) → c (Muster 6)

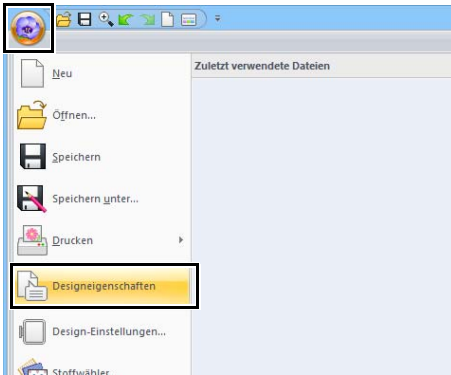
Da die Anzahl der Rahmenwechsel nicht optimiert ist, wird der Stickrahmen möglicherweise öfter gewechselt, als wenn der Rahmenwechsel optimiert gewesen wäre.



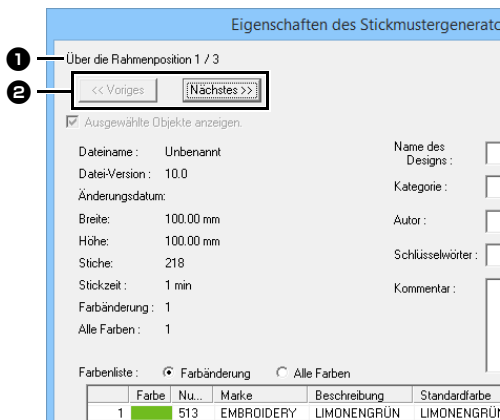
Da das Muster eventuell nicht richtig gestickt oder der Stoff nicht richtig transportiert wird, wenn die Position des Stickrahmens zu oft geändert wird, empfehlen wir, die Funktion „**[Rahmenwechsel optimieren]**“ zu aktivieren. Das Aktivieren dieser Funktion ändert jedoch die eingestellte Stickreihenfolge. Prüfen Sie deshalb die Stickreihenfolge vor dem Stickten.

Schritt 4 Überprüfen des Musters

- 1 Klicken Sie auf , dann auf [Designereigenschaften].



- 2 Prüfen Sie die Stickreihenfolge der Muster und wie oft die Rahmenposition gewechselt wird.



Nur die Muster, die in der aktuellen Reihenfolge der Stickrahmenposition gestickt würden, erscheinen in der Designseite. Der Stickbereich für die aktuelle Rahmenposition ist rot umrandet.

- 1 Die Position in der Reihenfolge der Stickrahmenmontage für das aktuelle Muster.
- 2 Um Informationen für Muster in anderen Positionen der Stickrahmenreihenfolge anzuzeigen, klicken Sie auf [Voriges] oder [Nächstes].



Wenn ein Muster größer als der Stickbereich ist oder wenn es so positioniert ist, dass es nicht vollständig in den Stickbereich passt, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Wenn das Muster, das den Fehler verursacht hat, angezeigt wird, markieren Sie es und ändern Sie die Größe oder Position.

Design speichern

Das angezeigte Design wird in einer einzigen Datei (.pes) gespeichert.






Wenn die Dateigröße oder die Anzahl der Farbenwechsel größer als die angegebene Anzahl ist oder wenn ein Muster nicht vollständig in einen Stickbereich passt, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Design auf eine Speicherkarte speichern

Ein Design für einen Multipositions-Rahmen wird erstellt, wobei das Muster in jeder Rahmenposition als ein Muster behandelt wird, die dann kombiniert werden.

Wenn dann dieser Designtyp auf eine Speicherkarte geschrieben wird, wird ein Multipositions-Rahmendesign als Kombination mehrerer Muster gespeichert.

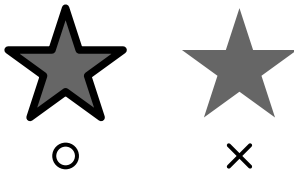


-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der oberen Position befindet (Position a).
-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der mittleren Position befindet (Position b).
-  : Dieses Muster wird gestickt, wenn der Rahmen sich in der unteren Position befindet (Position c).

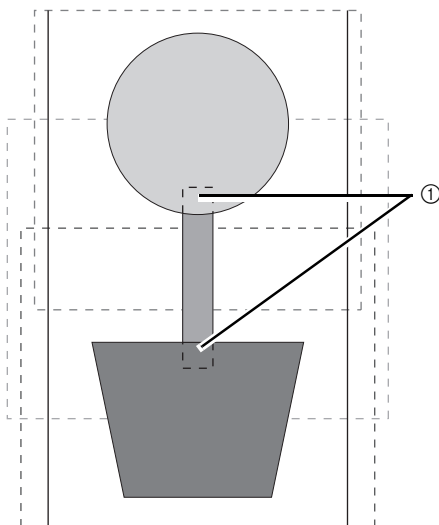
Die Stickreihenfolge der Rahmenpositionen für das oben gezeigte Stickmuster ist also b, a, dann c.

Hinweise zum Stickten mit dem Multipositions-Rahmen:

- Bevor Sie Ihr Design sticken, sollten Sie eine Probe des Designs auf einem Stoffrest sticken, den Sie auch später für das Design benutzen. Verwenden Sie dabei auch dieselbe Nadel und dasselbe Garn.
- Denken Sie daran, Stickunterlegvlies an der Stoffunterseite zu befestigen, und achten Sie darauf, den Stoff fest im Rahmen einzuspinnen. Wenn Sie auf sehr dünnen oder Stretch-Stoffen sticken, benutzen Sie zwei Lagen Stickunterlegvlies. Wenn kein Stickunterlegvlies benutzt wird, kann der Stoff überdehnt werden, sich zusammenziehen, oder die Stickerei wird nicht sauber gestickt.
 - ▶ Weitere Maßnahmen zum Stabilisieren von großen Designs finden Sie unter „Stickunterlegvlies am Stoff befestigen“ auf Seite 179
- Benutzen Sie den Zickzackstich für die Umrandungen, um ein Übersticken des Randes zu vermeiden.



- Bei Mustern, bei denen der Stickrahmen in verschiedenen Positionen montiert werden muss, entwerfen Sie die Stickmuster so, dass die verschiedenen Teile des Stickmusters überlappen, um eine Fehlausrichtung während des Stickens zu vermeiden.



① Überlappung

■ Stickmusterseite für einen Mehrfachpositions-Rahmen drucken

Auf der ersten Seite wird ein vollständiges Bild der Designseite in der tatsächlichen Größe gedruckt. (Bei dem Format 130 × 300 mm Designseite wird die Designseite jedoch in reduzierter Größe ausgedruckt.) Auf den folgenden Seiten werden in der Stickreihenfolge ein Bild pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen gedruckt.

Wenn **[Tatsächliche Größe]** gewählt ist:

Ein Bild des Musters pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen werden auf separaten Seiten gedruckt.

Wenn **[Reduzierte Größe]** gewählt ist:

Ein Bild des Musters pro Designabschnitt und die dazugehörigen Stickinformationen werden auf derselben Seite gedruckt.

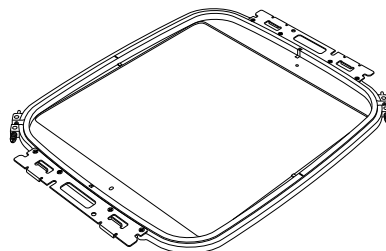
▶ „Drucken“ auf Seite 96

Lernprogramm 9-3: Sticken mit dem Riesenrahmen

In diesem Abschnitt werden die Prozeduren zum Erzeugen von Stickdaten für und zum Sticken mit dem Riesenrahmen beschrieben (Rahmengröße: 360 × 360 mm; mit Befestigung auf beiden Seiten des Stickrahmens).



- Bei Auswahl des Riesenrahmens wird eine Größe der Designseite von 350 × 350 mm eingestellt, um Ränder zu erzeugen, die eine automatische Positionierung mit Hilfe der eingebauten Kamera ermöglichen.
- Der hier beschriebene Riesenrahmen wurde speziell für unsere Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen konzipiert, die mit einer eingebauten Kamera ausgerüstet sind. Er kann mit keiner anderen Maschine, wie z. B. Ein-Nadel-Stickmaschinen, verwendet werden. Weitere Informationen zur Kompatibilität mit dem Riesenrahmen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Mehrfach-Nadel-Stickmaschine.



Riesenrahmen: 360 × 360 mm Stickrahmen




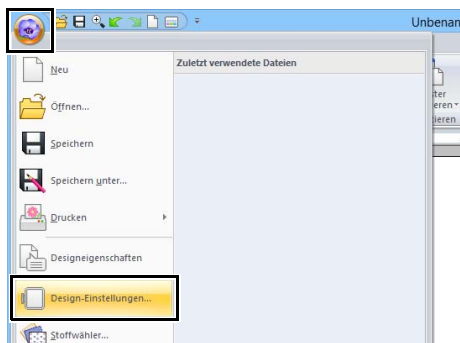
Weitere Informationen zur Verwendung der Kamera und zum Befestigen von Stickpositions-Aufklebern finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.


Die Beispieldatei für dieses Lernprogramm finden Sie unter Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial_9.

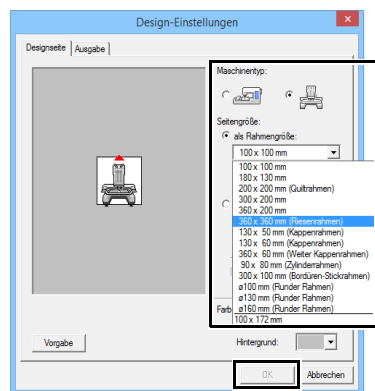
Schritt 1	Größe der Stickmusterseite wählen
Schritt 2	Stickdesign erstellen
Schritt 3	Ein geteiltes Muster prüfen
Schritt 4	Stickunterlegvlies am Stoff befestigen
Schritt 5	Sticken

Schritt 1 Größe der Stickmusterseite wählen

- 1 Klicken Sie auf , dann auf **[Design-Einstellungen]**.



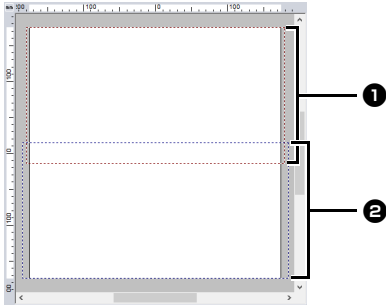
- 2 Klicken Sie auf  unter **[Maschinentyp]**, wählen Sie **360 × 360 mm (Riesenrahmen)** im Listenfeld **[als Rahmengröße]** unter **[Seitengröße]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.





Überprüfen Sie die Größe der Stickrahmen, die mit Ihrer Maschine verwendet werden können, bevor Sie diese Einstellung ändern.

- 3** Die Designseite wird angezeigt (siehe Abbildung unten).



- 1 Seite 1 Stickbereich**
Zuerst gestickter Bereich
- 2 Seite 2 Stickbereich**
Zweiter gestickter Bereich

Das Stickmuster wird automatisch in die beiden Bereiche geteilt.



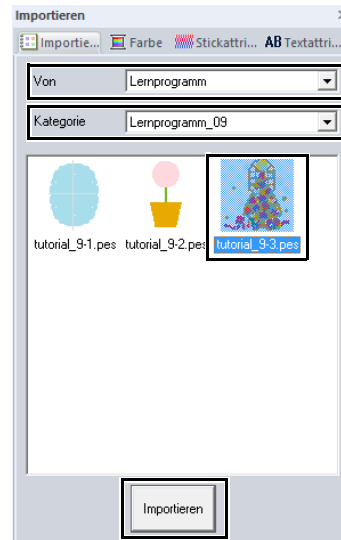
Das Stickmuster wird aufgeteilt, mit einem überlappenden Abschnitt **1** und **2**. Wenn Satinstiche in dem Muster in diesem Abschnitt verwendet werden, kann es sein, dass sich der Stich ändert, wenn das Muster aufgeteilt wird. Es wird daher empfohlen, das Muster zu verschieben oder die Nähart in Füllstiche zu ändern.

Schritt 2 Stickdesign erstellen

Für dieses Beispiel wird für die nachfolgend beschriebene Prozedur ein in dieser Software enthaltenes Stickmuster verwendet.

- 1** Zeigen Sie den Fensterbereich **[Importieren]** an.


- 2** Wählen Sie **[Lernprogramm]** im Listenfeld **[Von]** und **[Lernprogramm_9]** im Listenfeld **[Kategorie]**. Klicken Sie auf **[tutorial_9-3 pes]**, dann auf **[Importieren]**.

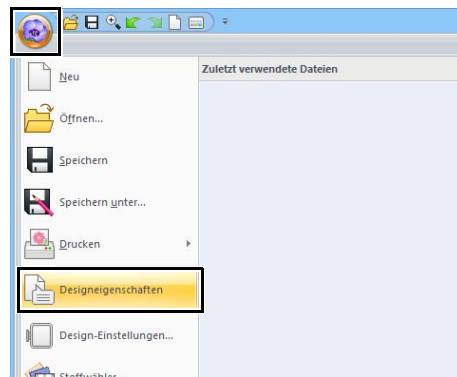


►► „Stickmuster importieren“ auf Seite 91.

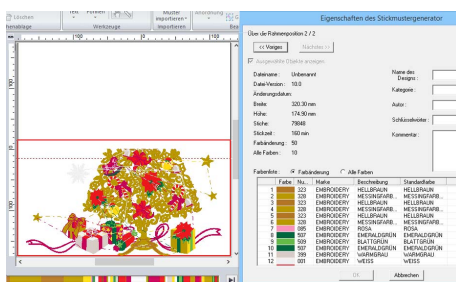
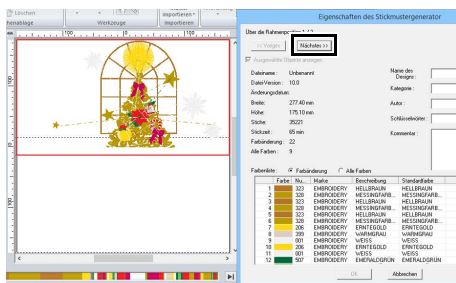
Schritt 3 Ein geteiltes Muster prüfen

Bevor mit dem Sticken begonnen wird, kann das aufgeteilte Stickmuster geprüft werden. Wenn ein Muster, das nicht aufgeteilt werden soll, auf Seite 1 und Seite 2 aufgeteilt worden ist, können Sie das Muster prüfen und so anpassen, dass es nicht aufgeteilt wird.

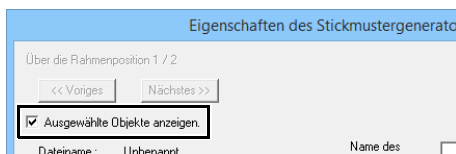
- 1** Klicken Sie auf , dann auf **[Designeigenschaften]**.



- 2** Klicken Sie auf **[Nächstes]**, um die nächste Seite des Stickmusters zu sehen.



Um das Stickmuster der einzelnen Seiten zu sehen, deaktivieren Sie **[Ausgewählte Objekte anzeigen]**.



■ Design speichern

Das angezeigte Design wird in einer einzigen Datei (.pes) gespeichert.

- ▶ „Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern“ auf Seite 201 und „Übertragen direkt in den Speicher der Maschine“ auf Seite 201



Ein Stickdesign für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden. Übertragen Sie diese Designs direkt in den Speicher der Maschine oder auf die Maschine mit USB-Datenträgern.

Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen

Verwenden Sie zum Sticken immer ein Stickunterlegvlies.

Bei großen, in Abschnitte aufgeteilten Stickmustern muss das Stickunterlegvlies am Stoff angebracht werden, z. B. ein Stickunterlegvlies zum Aufbügeln, ein selbstklebendes oder mit Sprühkleber befestigtes Stickunterlegvlies. Verwenden Sie Stickunterlegvlies, das für den Stoff geeignet ist.

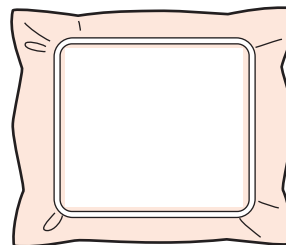
Achten Sie außerdem darauf, dass das Stickunterlegvlies für den ganzen Stickbereich stark und groß genug ist. Unter Umständen müssen zwei Lagen dünnes Stickunterlegvlies angebracht werden.

- ▶ Weitere Informationen zu Unterlegmaterial, siehe „Schritt 4 Stickunterlegvlies am Stoff befestigen“ auf Seite 179.

Schritt 5 Sticken

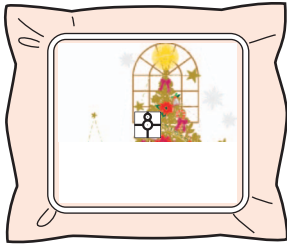
Sticken Sie mit Hilfe der im Lieferumfang der Stickmaschine enthaltenen Stickpositions-Aufkleber. Diese Aufkleber werden von der in der Stickmaschine eingebauten Kamera zur automatischen Positionierung des Stoffes erfasst.

- 1** Spannen Sie den Stoff in den Stickrahmen ein.



- 2** Setzen Sie den Stickrahmen in die Maschine ein.
- 3** Wählen Sie das Muster für Seite 1 und starten Sie dann die Stickmaschine zum Sticken der Seite 1 des Stickbereiches.

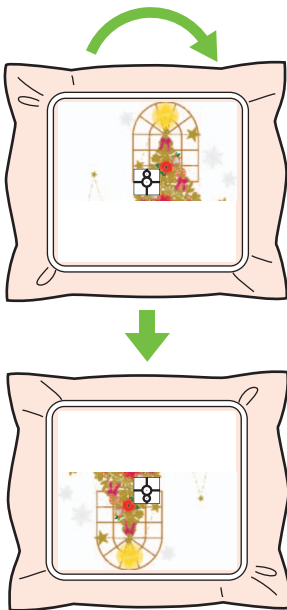
- 4** Wenn der Stickvorgang beendet ist, folgen Sie der Anleitung der Stickmaschine zum Anbringen der Stickpositions-Aufkleber im Stickbereich.



Im Bildschirm erscheint ein Bild der Nadelposition und der Positionierungs-Erfassungsbereich ist mit einem Rahmen gekennzeichnet. Befestigen Sie einen Stickpositions-Aufkleber innerhalb dieses Rahmens. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung der Maschine.

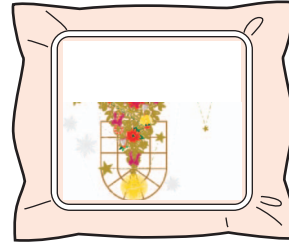
→ Die in der Stickmaschine eingebaute Kamera erfasst den Stickpositions-Aufkleber.

- 5** Wenn der Aufkleber erfasst worden ist, entfernen Sie den Stickrahmen, drehen ihn um 180° und befestigen ihn wieder an der Stickmaschine.

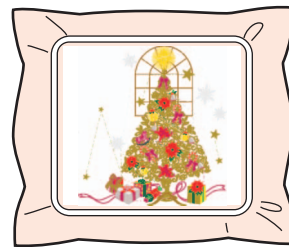


→ Die in der Stickmaschine eingebaute Kamera erfasst den Stickpositions-Aufkleber erneut.

- 6** Folgen Sie der Anleitung der Stickmaschine, um die Stickpositions-Aufkleber zu entfernen.



- 7** Wählen Sie das Muster für Seite 2 und starten Sie dann die Stickmaschine zum Sticken der Seite 2 des Stickbereiches.



- Weitere Informationen zur Verwendung der Stickmaschine finden Sie in Ihrer Bedienungsanleitung.
- Entfernen Sie den Stickrahmen vorsichtig und bringen Sie ihn wieder richtig an. Wenn der Stickrahmen nicht richtig befestigt ist oder der Stoff nicht richtig spannt, kann das Stickmuster ungleichmäßig werden.

■ Stickdaten für den Riesenrahmen


- Wenn das Stickdesign in **[Layout & Editing]** gespeichert wird, sind ältere Dateiformate nicht verfügbar. Darüber hinaus werden die Daten des Stickdesigns speziell für unsere Mehrfachnadel-Stickmaschinen mit eingebauter Kamera gespeichert. Das Design kann mit keiner anderen Maschine gestickt werden.
- Ein in einer Designseite für Riesenrahmen in **[Design Center]** erzeugtes Stickmuster kann nicht direkt auf die Maschine übertragen werden. Importieren Sie das Stickmuster in **[Layout & Editing]** und übertragen Sie es anschließend auf die Stickmaschine.

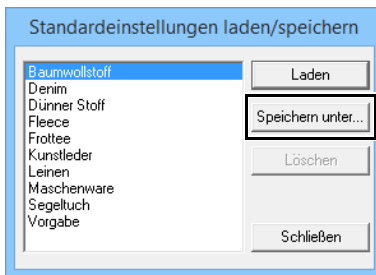
Festlegen/Speichern von benutzerdefinierten Stickattributen

Häufig verwendete Stickattribute speichern

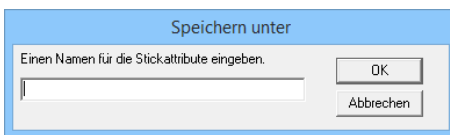
Häufig verwendete Stickattribute können zusammen gespeichert und beim Festlegen von Stickattributen wieder abgerufen werden.

■ Speichern der Einstellungen in einer Liste

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickattribute]**.
▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54
- 2 Ändern Sie bei Bedarf die Einstellungen und klicken Sie dann auf .
- 3 Klicken Sie auf **[Speichern unter]**.



- 4 Geben Sie einen Namen für die Gruppe der Einstellungen ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**, um die Gruppe in einer Liste zu speichern.



- Die gespeicherten Einstellungen können auch auf anderen Computern verwendet werden. Kopieren Sie einfach **[sastu.txt]** aus dem Ordner **[C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Einstellungen]** auf dem Originalcomputer in den Ordner „Einstellungen“ im gleichen Pfad auf dem Zielcomputer.
- Klicken Sie im Explorer auf „C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Einstellungen“. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf den Ordner „Einstellungen“, um seinen Inhalt anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf „sastu.txt“ und wählen Sie „Kopieren“ im Kontextmenü. Fügen Sie die Datei auf einem USB-Datenträger ein und übertragen Sie sie auf einen anderen Computer.

■ Löschen einer Gruppe von Einstellungen aus der Liste

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **[Standard-Einstellungen laden/speichern]** die Gruppe von Einstellungen, die gelöscht werden soll.
- 2 Klicken Sie auf **[Löschen]**, um die gewählte Gruppe von Einstellungen aus der Liste zu löschen.

■ Laden einer Gruppe von Einstellungen aus der Liste

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **[Standard-Einstellungen laden/speichern]** die Gruppe von Einstellungen, die Sie laden möchten.

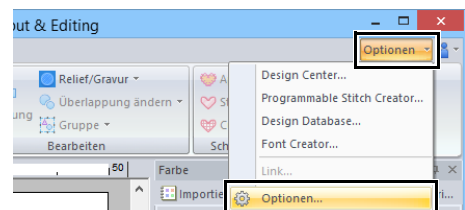


- 1 Bei Gruppen von Einstellungen, die Sie gespeichert haben, erscheint „*“ neben dem Namen.
 - 2 Für verschiedene Stoffe geeignete Stickattribute sind bereits verfügbar. Wählen Sie die Art des Stoffes, den Sie besticken möchten, um die für diesen Stoff empfohlenen Einstellungen festzulegen.
- 2 Klicken Sie auf **[Laden]**.
→ Die Einstellungen im Dialogfeld **[Einstellung der Stickattribute]** werden mit den gespeicherten Einstellungen ersetzt.

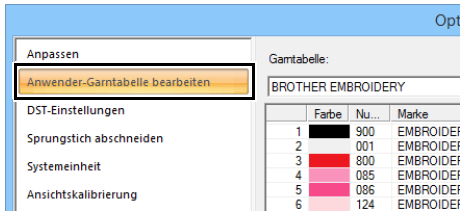
Anwender-Garnfarbenlisten bearbeiten

Wenn Sie eine Liste mit häufig verwendeten Garnfarben haben, können Sie diese in einer Anwender-Garnfarbentabelle speichern.

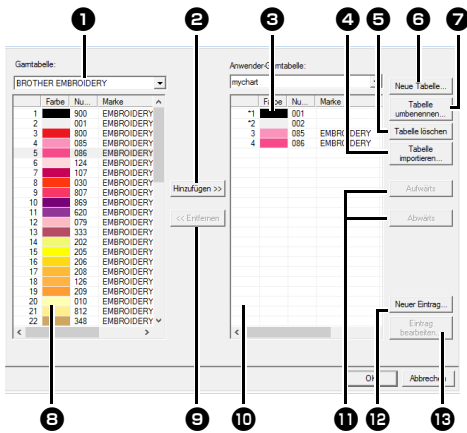
- 1 Klicken Sie auf **[Optionen]**, dann auf **[Optionen]**.



- 2** Klicken Sie auf **[Anwender-Garntabelle bearbeiten]**.



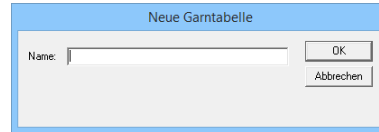
- 3** Eine Anwender-Garnfarbentabelle kann gespeichert, bearbeitet oder gelöscht werden.



- 1** Wählt eine vorhandene Garntabelle.
- 2** Fügt Garnfarben aus einer vorhandenen Garntabelle hinzu.
- 3** Zum Bearbeiten oder Löschen einer Garntabelle, wählen Sie hier zuerst die Garntabelle.
- 4** Importiert die Garntabelle.
- 5** Löscht eine Garntabelle.
- 6** Erzeugt eine neue Garntabelle.
- 7** Ändert den Namen der Garntabelle.
- 8** Zeigt die Garnfarben einer vorhandenen Garntabelle.
- 9** Löscht eine Garnfarbe.
- 10** Zeigt die Garnfarben einer Anwender-Garntabelle.
- 11** Ändert die Reihenfolge der Garnfarben.
- 12** Fügt eine neue Garnfarbe hinzu.
- 13** Bearbeitet eine Garnfarbe.

Neue Garntabelle erstellen

- 1** Klicken Sie auf **[Neue Tabelle]** **1**.
- 2** Geben Sie den Namen der Tabelle ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.



Eine gespeicherte Garntabelle kann im Listenfeld **[Anwender-Garntabelle]** und im Listenfeld **[Garntabelle]** ausgewählt werden.

Garntabelle umbenennen

- 1** Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **[Anwender-Garntabelle]** **10**.
- 2** Klicken Sie auf **[Tabelle umbenennen]** **2**.
- 3** Geben Sie den Namen der Tabelle ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.

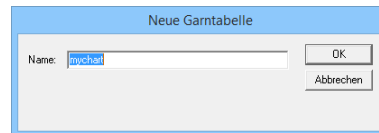
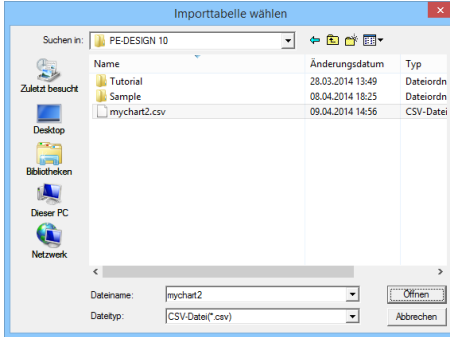


Tabelle löschen

- 1** Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **[Anwender-Garntabelle]** **10**.
- 2** Klicken Sie auf **[Tabelle löschen]** **3**.
- 3** Wenn eine Meldung erscheint, klicken Sie auf **[Ja]**.

■ Garntabelle importieren

- 1 Klicken Sie auf **[Tabelle importieren]** ③.
- 2 Wählen Sie ein Laufwerk, einen Ordner und die .btc-, .btc2- oder .csv-Datei, und klicken Sie dann auf **[Öffnen]**.



Dateien im Format .btc, .btc2 oder .csv können importiert werden.

►► „Dateien mit Anwender-Garntabellen“ auf Seite 195

- 3 Wenn eine Meldung erscheint, klicken Sie auf **[Ja]**.

■ Tabelle bearbeiten

- 1 Wählen Sie die Tabelle im Listenfeld **[Anwender-Garntabelle]** ⑩.
- 2 Fahren Sie mit der geeigneten Prozedur fort. Um die Änderungen zu speichern, klicken Sie auf **[OK]**.

■ Einträge aus einer Garntabelle hinzufügen

- 1 Wählen Sie im Listenfeld **[Garntabelle]** ⑧ eine Markengarn- oder eine Anwendergarntabelle. Wenn mehrere Anwender-Garntabellen erstellt wurden, können Garnfarben aus verschiedenen Anwender-Garntabellen ausgewählt werden.
- 2 Klicken Sie in der Liste ⑨ auf die Garnfarben.



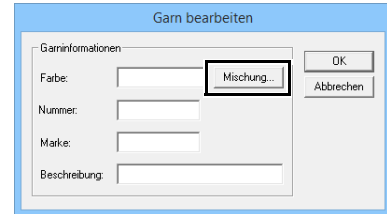
Um mehrere Einträge hinzuzufügen, halten Sie die Taste **<Shift>** oder **<Strg>** gedrückt, während Sie die Garnfarben auswählen.

- 3 Klicken Sie auf **[Hinzufügen]** ⑫.

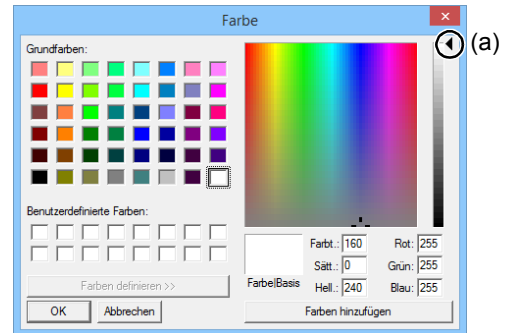
→ Die ausgewählten Einträge werden der Anwender-Garntabelle in der Liste ⑩ hinzugefügt.

■ Neuen Eintrag hinzufügen

- 1 Klicken Sie auf **[Neuer Eintrag]** ⑥.
- 2 Um eine neue Farbe zu erstellen, klicken Sie auf **[Mischung]**.



- 3 Geben Sie die Farbe an, und klicken Sie dann auf **[OK]**, um die angegebene Farbe dem Dialogfeld **[Garn bearbeiten]** hinzuzufügen.



Die Farbe kann nicht geändert werden, wenn der Schieberegler (a) ganz oben an die Skala bewegt wird.

- 4 Geben Sie bei Bedarf die Garnnummer, die Marke und eine Beschreibung in die entsprechenden Textfelder ein.



Im Feld für die Garnnummer können nur Zahlen eingegeben werden.

- 5 Klicken Sie auf **[OK]**, um den neuen Eintrag zur Anwender-Garntabelle ⑪ hinzuzufügen.



Vom Benutzer erstellte oder bearbeitete Elemente sind mit einem Sternchen (*) vor der Eintragsnummer gekennzeichnet.

■ Einträge löschen

- 1 Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle **11** den Eintrag, den Sie löschen möchten.
- 2 Klicken Sie auf **[Löschen]** **13**, um den Eintrag aus der Anwender-Garntabelle zu löschen.

■ Eintrag bearbeiten

Ein Eintrag in einer Anwender-Garntabelle kann bearbeitet werden, um die Farbe oder die Garnnummer zu ändern.

- 1 Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle **11** den Eintrag, den Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf **[Eintrag bearbeiten]** **7**.
- 2 Bearbeiten Sie die Details des Eintrags so wie beim Hinzufügen von neuen Einträgen.



Wie bei neu hinzugefügten Einträgen erscheint ein Sternchen (*) vor der Nummer des bearbeiteten Eintrags.

■ Reihenfolge der Einträge ändern

- 1 Markieren Sie in der Anwender-Garntabelle **11** den Eintrag, den Sie verschieben möchten.
- 2 Klicken Sie auf **[Aufwärts]** oder **[Abwärts]** **5**, um die Reihenfolge der Einträge zu ändern.



Dateien mit Anwender-Garntabellen

Vorhandene Anwender-Garntabellen können importiert werden oder bearbeitete Anwender-Garntabellen können auf einem anderen Computer verwendet werden.

- Eine neu erstellte Anwender-Garntabelle wird im Format .btc2 mit dem gleichen Namen wie die Garntabelle unter **[C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\EigeneTabelle]** gespeichert.
- Vorhandene, mit einer vorherigen Programmversion, wie z. B. PE-DESIGN NEXT, erstellte benutzerdefinierte Garnfarbentabellen können in PE-DESIGN 10 verwendet werden. Importieren Sie die Datei „chart2.btc“ aus dem folgenden Ordner:
[C:\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN NEXT\Color].
- Die Datei „chart1.btc“ im Ordner **[Farbe]** kann nicht importiert werden.
- Eine Datei mit einer Anwender-Garntabelle im .csv-Format kann importiert werden. Die .csv-Datei sollte Informationen für Code, Marke, Beschreibung, R, G und B enthalten, durch Kommas getrennt mit einer Farbe in jeder Zeile. Die RGB-Werte müssen innerhalb 0-255 liegen.

Beispiel: Für eine .csv-Datei

```
100, EigeneMarke, Schwarz, 10, 10, 10  
101, EigeneMarke, Weiß, 245, 245, 245
```



Je nach verwendetem Stickmaschinenmodell können Garnfarben in Stickmustern, die mit dieser Anwendung erstellt wurden, auf der Stickmaschine anders aussehen.

1. Stickmaschinen ohne Anzeigefunktion von Garnfarbeninformationen

Die angegebenen Garnfarbeninformationen können nicht angezeigt werden.

2. Stickmaschinen mit Funktion zur Anzeige von Garnfarbeninformationen

Von den im Stickmuster angegebenen Garnfarbeninformationen werden auf der Maschine nur die Garnfarbennamen angezeigt. Die Anzeige der Namen ist jedoch auf die in der Maschine voreingestellten Garnfarbennamen beschränkt. Daher zeigt die Maschine nur solche Namen, die den voreingestellten Garnfarbennamen in der Maschine am ehesten entsprechen.

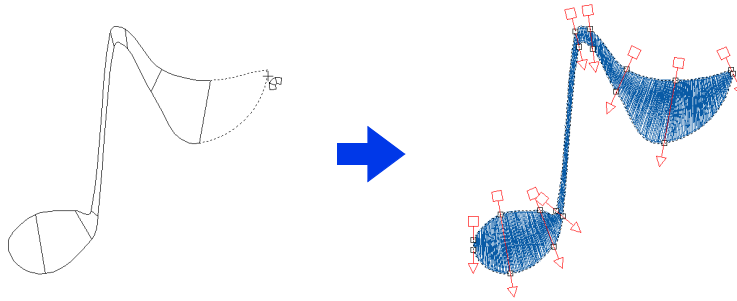
3. Stickmaschinen mit Garnfarbenindex

Einige Maschinen können die mit dieser Anwendung erzeugten Garninformationen anzeigen.

Für Farben, die vom Anwender bearbeitet oder hinzugefügt worden sind (Garnfarben markiert durch ein Sternchen (*) auf der linken Seite), wird jedoch nur die Garnnummer angezeigt.

Handstickmuster-Werkzeug verwenden

Mit den Werkzeugen **[Manuelles Sticken]** können Sie Stickmuster erstellen, deren Stickrichtungslinien sich manuell einstellen lassen.



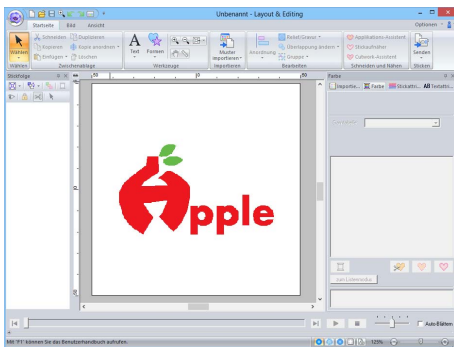
Formen, die mit den Werkzeugen **[Manuelles Sticken]** gezeichnet wurden, können auf die gleiche Weise bearbeitet werden wie Formen, die mit den Werkzeugen **[Formen]** gezeichnet wurden.

Erstellen eines Originallogos

Mit den Werkzeugen **[Manuelles Sticken]** kann ein Stickmuster mit einem Bild Ihres Logos im Hintergrund erstellt werden.

1 Öffnen Sie ein Bild des Logos, das zur Erzeugung des Stickmusters verwendet werden soll.

▶▶ „Importieren von Bilddaten“ auf Seite 150




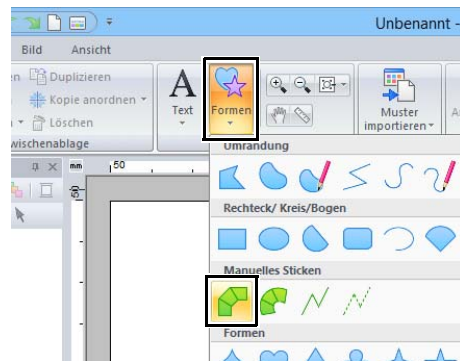
Für dieses Beispiel werden Sie ein Muster im roten Design ganz links erstellen.





Eine abgeblendete Kopie des Hintergrundbildes kann in der **[Designseite]** angezeigt werden.


▶▶ „Dichte des Hintergrundbildes ändern“ auf Seite 152


2 Wählen Sie zuerst das Werkzeug **[Manuelles Sticken]**. Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**, dann auf **[Formen]** und anschließend auf .



 : Wählen Sie dieses Werkzeug zum Erstellen von geraden Blockmustern (Flächenfüllung). (Tastebefehl: **<Z>**)

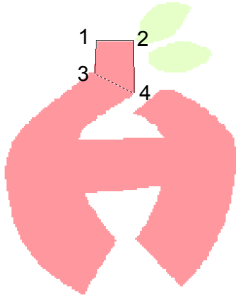
 : Wählen Sie dieses Werkzeug zum Erstellen von abgerundeten Blockmustern (Flächenfüllung). (Tastebefehl: **<X>**)

 : Wählen Sie dieses Werkzeug zum Erstellen von Linienmustern (Randnaht). (Tastebefehl: **<V>**)

 : Wählen Sie dieses Werkzeug zum Erstellen von Vorschubmustern (Sprungstiche). (Tastebefehl: ****)


▶▶ „Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden“ auf Seite 297

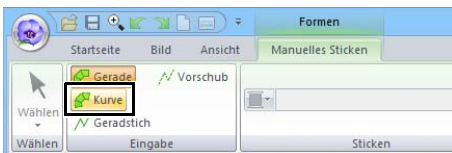
- 3** Klicken Sie auf die Punkte 1 bis 4, in dieser Reihenfolge.



Um einen eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt oder drücken Sie die Taste **<BackSpace>**.

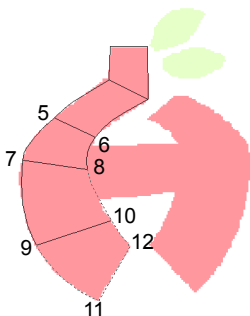
- 4** Wählen Sie das Werkzeug „Kurve“.

Klicken Sie auf  **Kurve** in der Gruppe **[Eingabe]** auf der Registerkarte **[Manuelles Sticken]**.




- 5** Klicken Sie auf die Punkte 5 bis 11, in dieser Reihenfolge.

Klicken Sie auf Punkt 12 (der letzte Punkt dieses Teils des Musters) und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

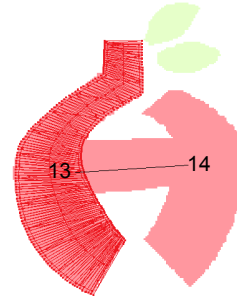


Anstatt die Taste **<Enter>** zu drücken, kann dieser Teil des Musters auch durch Doppelklicken abgeschlossen werden.

- 6** Klicken Sie auf  **Geradstich** in der Gruppe **[Eingabe]** auf der Registerkarte **[Manuelles Sticken]**.

- 7** Klicken Sie auf Punkt 13, dann auf Punkt 14 (letzter Punkt der Geradstiche zum Verbinden der Teile) und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

Legen Sie den Punkt so fest, dass er den in Schritt **5** erstellten Teil überlappt/verbindet.

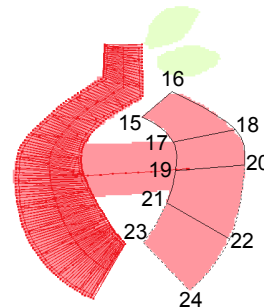


- 8** Klicken Sie auf  **Kurve** in der Gruppe **[Eingabe]** auf der Registerkarte **[Manuelles Sticken]**.

- 9** Klicken Sie auf die Punkte 15 bis 23, in dieser Reihenfolge.

Klicken Sie auf Punkt 24 (der letzte Punkt dieses Teils des Musters) und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

Legen Sie den Punkt so fest, dass er den in Schritt **7** erstellten Teil überlappt/verbindet.



- 10** Klicken Sie auf  **Gerade** in der Gruppe **[Eingabe]** auf der Registerkarte **[Manuelles Sticken]**.

11 Klicken Sie auf die Punkte 25 bis 27, in dieser Reihenfolge.

Klicken Sie auf Punkt 28 (der letzte Punkt dieses Teils des Musters) und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.

Legen Sie den Punkt so fest, dass er den in Schritt **9** erstellten Teil überlappt/verbindet.

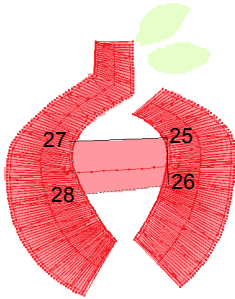


Bild des fertiggestellten Logos



- Beim Verbinden der vorherigen und nächsten Teile werden die Sprungstiche nicht in optimierter Reihenfolge der Ein- und Ausstiegspunkte erstellt.
Wir empfehlen, die Stickerei vor dem Sticken mit dem Stichsimulator zu überprüfen.
- ▶▶ „Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator“ auf Seite 80
- Wenn Sie Stickrichtungslinien in Formmustern manuell hinzufügen oder anpassen, können Sie fortfahren, Muster mit denselben Werkzeugen „Manuelles Sticken“ zu erstellen.
- ▶▶ „Festlegen der Stickrichtung“ auf Seite 51

Übertragen von Daten

In diesem Abschnitt wird die Übertragung von Stickdesigns auf Stickmaschinen beschrieben.

Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen

Die Prozeduren zum Übertragen eines erstellten Stickmusters auf eine Stickmaschine variieren je nach Stickmaschinenmodell. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

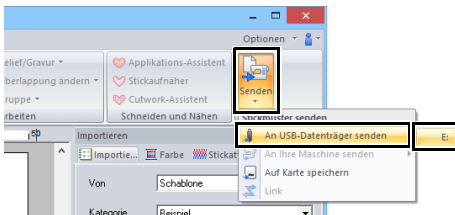
Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträgern

Designs können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit der USB-Host-Funktion kompatibel ist.



Der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ kann nicht als USB-Medium verwendet werden. Speichern Sie keine Stickmusterdateien auf dem „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ zur Übertragung.

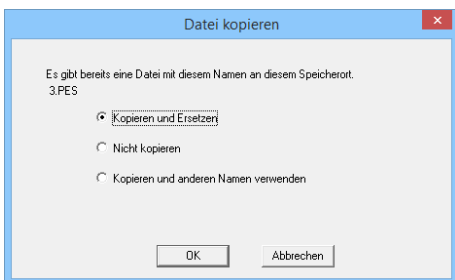
- 1 Verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Senden]** in der Gruppe **[Sticken]**, klicken Sie auf **[An USB-Datenträger senden]** und wählen Sie dann das gewünschte Laufwerk.



→ Die Datenübertragung beginnt.



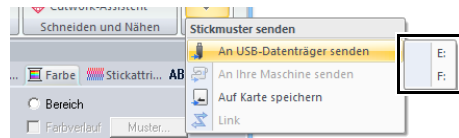
Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



- 4 Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“. Klicken Sie auf **[OK]** und entfernen Sie dann den USB-Datenträger.

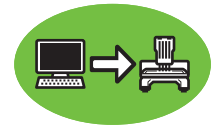


Wenn mehrere USB-Datenträger angeschlossen sind, geben Sie im unten dargestellten Bereich ein, wohin die Daten übertragen werden sollen.

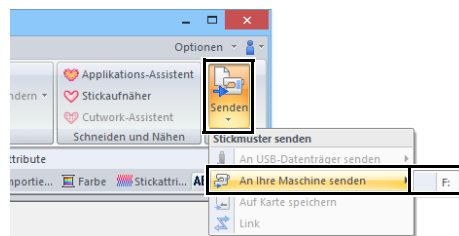


Übertragen direkt in den Speicher der Maschine

Es ist möglich, Designs auf Stickmaschinen zu übertragen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können.



- 1 Verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Senden]** in der Gruppe **[Sticken]**, klicken Sie auf **[An Ihre Maschine senden]** und wählen Sie dann das gewünschte Laufwerk.



→ Die Datenübertragung beginnt.



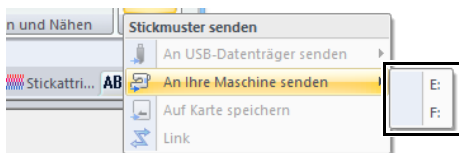
Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



- 4 Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“. Klicken Sie auf **[OK]**.



- Weitere Informationen zur Übertragung von Designs mit dieser Methode finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Wenn mehrere Maschinen angeschlossen sind, geben Sie im unten dargestellten Bereich ein, wohin die Daten übertragen werden sollen.



- Wenn in der verbundenen Stickmaschine der Link-Modus aktiviert ist, kann der in diesem Verfahren aufgeführte Befehl **[An Ihre Maschine senden]** nicht gewählt werden. Um diesen Befehl auszuwählen, setzen Sie die Maschine in den Normalmodus zurück.

Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte

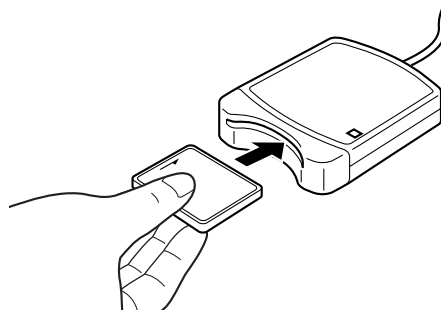
Designs können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit einem Karten-Steckplatz ausgerüstet ist.



- Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Designs den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.
- Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht. Vor dem Schreiben auf eine Karte alle benötigten Daten auf eine Festplatte oder ein anderes Medium sichern und prüfen, dass keine Daten mehr auf der Karte vorhanden sind.
- ▶▶ „Von einer Stickkarte“ auf Seite 92
- Ein Stickdesign für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden. Diese Größe wurde speziell für unsere Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen konzipiert, die mit einer eingebauten Kamera ausgerüstet sind.
- ▶▶ „Lernprogramm 9-3: Sticken mit dem Riesenrahmen“ auf Seite 188

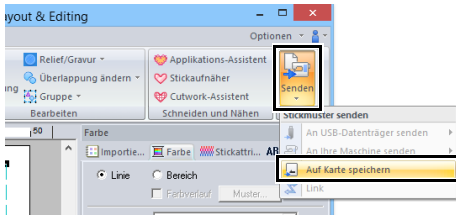
- ▶▶ Weitere Informationen zum Schreiben mehrerer Stickdesigns, siehe „Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen“ auf Seite 246.

- 1 Schließen Sie ein USB-Kartengerät an. Legen Sie eine Speicherkarte in das USB-Kartengerät.

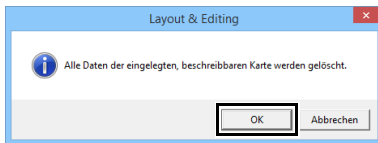


- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

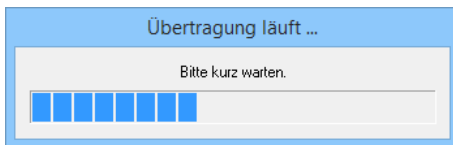
- 3 Klicken Sie auf **[Senden]** in der Gruppe **[Sticken]** und klicken Sie dann auf **[Auf Karte speichern]**.



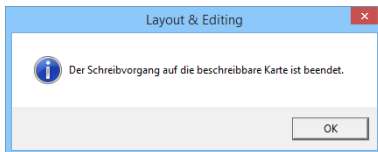
- 4 Wenn die folgende Meldung angezeigt wird, klicken Sie auf **[OK]**.



→ Die Datenübertragung beginnt. Während der Datenübertragung wird die folgende Meldung angezeigt.



- 5 Wenn die Daten übertragen worden sind, erscheint zur Anzeige der abgeschlossenen Datenübertragung die folgende Meldung. Klicken Sie auf **[OK]**.

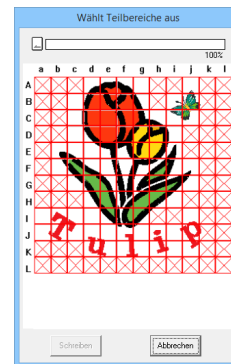


Übertragen von geteilten Stickdesigns

Stickmuster für aufgeteilte Muster, die auf einer Designseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedenen Rahmenbereiche geteilt.

Wenn die Gesamtgröße des Musters die Kapazität der Speicherkarte übersteigt oder wenn die Größe der Designseite auf 90 × 90 cm (35,4 × 35,4 Zoll) eingestellt ist und das Muster in über 80 Bereiche geteilt wird, müssen Sie das Muster in Bereiche teilen, die auf mehrere Speicherkarten gespeichert werden.

Wenn nicht alle Musterbereiche in einem Vorgang gespeichert werden können, erscheint das Dialogfeld **[Wählt Teilbereiche aus]**. Wählen Sie Musterbereiche, bis die Speicherkarte voll ist.



Die Anzeige der Kartenkapazität oben im Dialogfeld zeigt den verfügbaren Speicherplatz auf der Karte (weiß) und den von den Musterbereichen belegten Speicherplatz (blau) an.

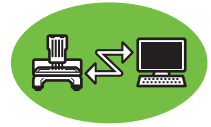
Bei der Auswahl eines Musterbereiches erscheint der von den ausgewählten Musterbereichen belegte Gesamtspeicherplatz in blau. Wenn die Kapazität erschöpft ist, wird die ganze Kartenkapazitätsanzeige rot angezeigt. Klicken Sie erneut auf einen Musterbereich, um ihn abzuwählen.

Klicken Sie auf **[Schreiben]**, um die ausgewählten Musterbereiche auf die Karte zu schreiben. (Die Schaltfläche **[Schreiben]** ist nur verfügbar, wenn ein Musterbereich gewählt ist und für die gewählten Musterbereiche genügend Speicherplatz auf der Karte vorhanden ist.)

- ▶ Einzelheiten zum Teilen von Stickdesigns finden Sie im „Lernprogramm 9-1: Erstellen von geteilten Stickdesigns“ auf Seite 177.

Vom Computer sticken mit der Link-Funktion

Sie können Stickdesigns sticken, indem Sie die Stickdaten von einem Computer auf eine oder mehrere Stickmaschinen übertragen, die mit der Link-Funktion kompatibel sind. Diese Stickdesigns werden nach dem Senden der Daten vom Computer an die Stickmaschine gestickt, etwa so, wie ein Dokument nach dem Senden der Daten vom Computer an den Drucker ausgedruckt wird.



- Die Link-Funktion kann nur mit Stickmaschinen verwendet werden, die mit dieser Funktion kompatibel sind; sie ist nicht mit anderen Maschinen einsetzbar. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Die Link-Funktion kann für die folgenden Stickdesigns nicht verwendet werden.
 - ◆ Design ist größer als der Stickbereich der Maschine
 - ◆ Stickdesign in einer Designseite mit benutzerdefinierter Größe oder für Riesenrahmen
 - ◆ Muster für den Rahmen 240 × 360 mm
- Mit der Link-Funktion können bis zu vier Stickmaschinen verbunden werden.

1 Erzeugen Sie ein Stickdesign in **[Layout & Editing]**.

2 Stellen Sie die Stickmaschine für den Link-Modus ein.

- Schalten Sie die Link-Funktion der Stickmaschine ein und schalten Sie die Maschine anschließend aus.



Informationen zur Einstellung des Link-Modus in der Maschine finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

3 Verbinden Sie die Maschine mit dem mit der Stickmaschine gelieferten USB-Kabel mit dem Computer.

- Schalten Sie die Stickmaschine ein.



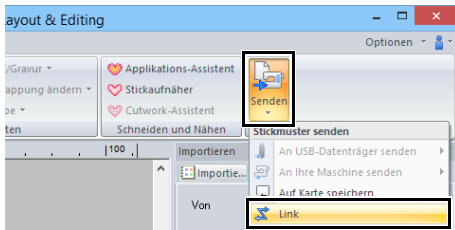
- Weitere Informationen zum Anschließen der Maschine an den Computer finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Wenn die Entfernung von der Maschine zum Computer groß ist, wird empfohlen, einen USB-Hub mit eigener Stromversorgung zu verwenden. Verwenden Sie keine USB-Verlängerungs- oder Repeaterkabel.
- Verbinden oder trennen Sie das USB-Kabel nicht, wenn die Maschine eingeschaltet ist.
- Wählen Sie **[Energieoptionen]** in der **[Systemsteuerung]** und stellen Sie **[Standby]** und **[Ruhezustand]** auf **[Nie]** ein.



Zur Nutzung der Link-Funktion können mehrere Stickmaschinen an den PC angeschlossen werden.

4 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

- 5 Klicken Sie auf **[Senden]** in der Gruppe **[Stickern]** und klicken Sie dann auf **[Link]**.

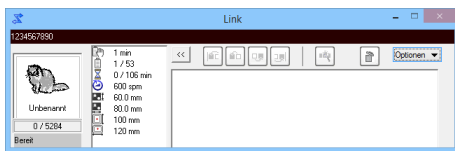


1 **Übertragenes Design**

2 **Warteschlange**

Zeigt die zur Übertragung an die Stickmaschine ausstehenden Daten.

→ Wenn die Maschine bereit ist, die Daten zu laden, beginnt die Datenübertragung. Während der Datenübertragung wird im Bildschirm der Stickmaschine eine Meldung angezeigt und das Design bewegt sich in den Zieldesignbereich.



Wenn die von **[Layout & Editing]** gesendeten Daten nicht im Fenster der übertragenen Designs erscheinen, fahren Sie im Bedienfeld der Stickmaschine fort.



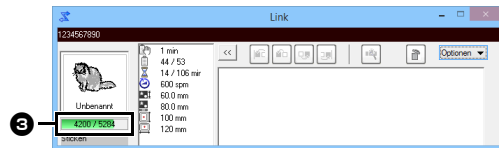
Wenn Sie mehr als ein Design zum Dialogfeld **[Link]** senden möchten, wiederholen Sie Schritt 4 für jedes Design. Das Dialogfeld **[Link]** bleibt geöffnet, während das ausgewählte Design von **[Layout & Editing]** zum Link gesendet wird.

- 6 Wenn das Design übertragen worden ist, drücken Sie die Taste „Start/Stop“ an der Stickmaschine, um das Stickern zu starten.



Eine Bearbeitung der übertragenen Daten an der Stickmaschine ist nicht möglich. Die empfangenen Daten können nur gestickt werden. Stickeinstellungen können jedoch festgelegt werden.

Wenn das Stickern gestartet wird, erscheint im Dialogfeld **[Link]** Folgendes.



3 Zeigt den Status der Stickmaschine.

Jede Statusanzeige wird nachfolgend beschrieben:

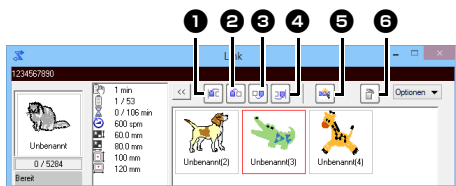
Status	Beschreibung
Bereit	Drücken Sie die Taste an der Stickmaschine (Start/Stop), um das Stickern zu starten.
Warten	Wenn die Warteschlange 2 leer ist, wählen Sie [Link] in der Anwendung als Ziel und senden Sie die Daten. Ist dieser Status aktiv, obwohl Daten in der Warteschlange 2 sind, setzen Sie den Vorgang mit dem Bedienfeld auf der Stickmaschine fort.
Stickern	Die Maschine stickt.
Pause	Die Maschine wurde vorübergehend angehalten.
Farbänderung	Wechseln Sie die Garnrolle an der Maschine.
Garn prüfen	Prüfen Sie den Unterfaden oder Oberfaden an der Maschine.
Rahmen prüfen	Installieren Sie an der Maschine einen anderen Stickrahmen.
Fehler	Prüfen Sie die Beschreibung des Fehlers, der auf der Maschine aufgetreten ist.

■ Wenn mehrere Designs an eine Maschine gesendet wurden

Nach dem Senden an das Dialogfeld **[Link]** können mehrere Designs gestickt werden. In diesem Fall erscheint das Dialogfeld wie unten dargestellt.



- Mit Design Database können mehrere Designs auf einmal gesendet werden.
- ▶▶ „Senden von Stickmustern an Maschinen mittels Link-Funktion“ auf Seite 250
- Mit der Funktion **[Namen einfügen]** können ebenfalls mehrere Designs gesendet werden, in denen nur der Text ersetzt wird.
- ▶▶ „Muster mit dem Text aus der Textliste ausgeben“ auf Seite 128



In diesem Dialogfeld können die folgenden Funktionen ausgeführt werden.

- 1 Verschiebt die markierten Designs an den Anfang der Stickreihenfolge.
- 2 Verschiebt die markierten Designs in der Stickreihenfolge um eine Position nach vorne.
- 3 Verschiebt die markierten Designs in der Stickreihenfolge um eine Position nach hinten.
- 4 Verschiebt die markierten Designs an das Ende der Stickreihenfolge.
- 5 Richtet die Stickreihenfolge der Designs automatisch so ein, dass die Garnfarben so wenig wie möglich geändert werden müssen.
- 6 Löscht die markierten Designs aus dem Dialogfeld **[Link]**.



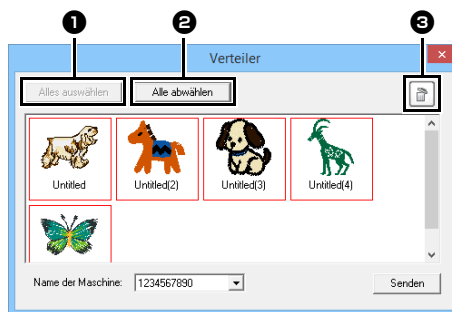
Bevor die Meldung „Die Maschine bewegt sich gleich. Hände usw. von der Maschine fernhalten.“ an der Maschine erscheint und **[OK]** gedrückt wird, kann die Stickreihenfolge der Designs, einschließlich dem ersten, geändert werden, da das erste Design noch nicht zur Maschine gesendet worden ist.

■ Bei Anschluss mehrerer Stickmaschinen

Das Dialogfeld **[Verteiler]** erscheint mit einem Dialogfeld **[Link]** für jede Stickmaschine. Die Designs im Dialogfeld **[Verteiler]** werden alle ausgewählt. Legen Sie fest, welche Datei auf welche Maschine übertragen werden soll.



Dialogfeld „Verteiler“

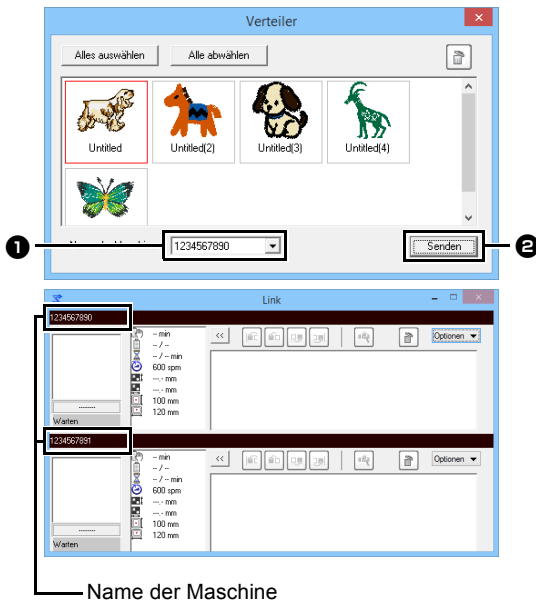


- 1 Wählt alle Stickdesigns.
- 2 Hebt die Auswahl der Stickdesigns auf.
- 3 Löscht das ausgewählte Stickdesign. (Das Design wird sofort gelöscht und nicht in den **<Papierkorb verschoben>** verschoben.)

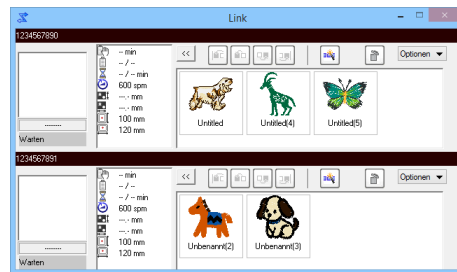
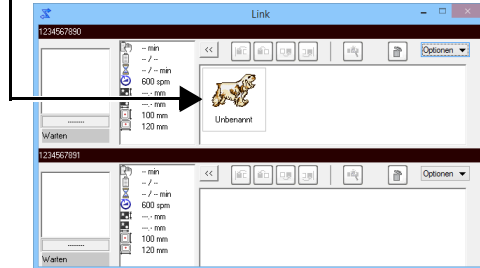


- Senden eines Designs an das Verteiler-Dialogfeld für mehrere Maschinen.
- Um mehrere Designs zu senden, wiederholen Sie den Schritt **5** für jedes Design.

- 1** Wählen Sie im Listenfeld **[Name der Maschine]** **1** eine Maschine, wählen eine Stickdatei und klicken Sie dann auf **[Senden]** **2**.



- 2** Wiederholen Sie Schritt **1**, um jedes Design in das Dialogfeld **[Link]** zu verschieben.



- Der Maschinenname besteht zunächst aus der Maschinen-ID.
Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Der Name der Maschine kann geändert werden. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Ändern des mit der Link-Funktion angezeigten Stickmaschinennamens“ auf Seite 208

→ Die Stickdesigns werden in das Dialogfeld **[Link]** verschoben.



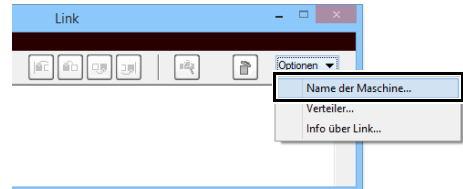
- Die Stickreihenfolge der Designs in der Warteschlange kann geändert werden.
- ▶ Einzelheiten dazu finden Sie unter „Wenn mehrere Designs an eine Maschine gesendet wurden“ auf Seite 206.
- Bei Anschluss weiterer Maschinen, solange das Dialogfeld **[Link]** angezeigt wird, erscheinen die entsprechenden Warteschlangen. Wenn Sie eine Maschine trennen, wird die entsprechende Warteschlange gelöscht.
- Um das Dialogfeld **[Eigenschaften]** einer Datei anzuzeigen, doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei oder markieren Sie sie mit der Maus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, und wählen Sie **[Eigenschaften]** im daraufhin angezeigten Kontextmenü.
- Um dieses Dialogfeld auf eine Schaltfläche in der Taskleiste zu reduzieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **[Minimieren]**.

Zum Trennen des USB-Kabels oder Herunterfahren des Computers

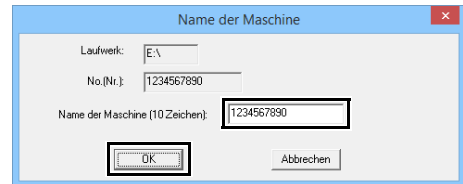
- Nach der Datenübertragung zur Stickmaschine und dem Schließen der Übertragungsmeldung im Bildschirm der Maschine können Sie das USB-Kabel trennen oder den Computer herunterfahren.
Bei erneuter Verbindung mit der Stickmaschine können Sie die Link-Funktion fortsetzen.
- Die Stickmaschine kann das gerade gestickte Design fertigstellen, auch wenn der Computer ausgeschaltet wird.
- Wenn die Stickmaschine während des Stickens ausgeschaltet wird, kann beim nächsten Einschalten die Fortsetzungsfunktion verwendet werden. Die Übertragung kann dann mit der Link-Funktion durch Klicken auf **[Link]** in **[Design Database]** oder in **[Layout & Editing]** durch Aufruf des Dialogfeldes **[Link]** im Menü **[Optionen]** wiederaufgenommen werden.
- Wenn keine Stickmaschinenverbindung festgestellt wird, schließt das Dialogfeld **[Link]** automatisch.
- Um das Dialogfeld **[Link]** nach einem Neustart des Computers wieder anzuzeigen, klicken Sie auf **[Link]** in **[Design Database]** oder im Menü **[Optionen]** (in der oberen rechten Ecke) von **[Layout & Editing]**.
- Um das Dialogfeld **[Verteiler]** anzuzeigen, klicken Sie auf **[Verteiler]** im Menü **[Optionen]** im Dialogfeld **[Link]**.

■ Ändern des mit der Link-Funktion angezeigten Stickmaschinennamens

- 1 Klicken Sie auf **[Name der Maschine]** im Menü **[Optionen]** der Warteschlange, deren Name geändert werden soll.



- 2 Geben Sie den Namen im Feld **[Name der Maschine]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.



Für die Stickmaschine kann ein Name (bis zu 10 alphanumerische Zeichen/Symbole) festgelegt werden.



- Beim Anschließen einer Stickmaschine an den Computer wird die Stickmaschine als Wechseldatenträger vom Computer erkannt und erhält einen Laufwerksbuchstaben. Wenn dieser Laufwerksbuchstabe bereits vom Computer zugewiesen worden ist, können von diesem Computer keine Stickdesigns an diese Stickmaschine gesendet werden. Dieses Problem tritt z. B. auf, wenn ein Laufwerksbuchstabe bereits an ein Netzlaufwerk vergeben ist. Löschen Sie in diesem Fall die Zuweisung für das Laufwerk mit dem kollidierenden Laufwerksbuchstaben.
- Wenn die Anzahl der über USB an den Computer angeschlossenen Stickmaschinen erhöht wird, muss der Computer vom Betriebssystem aus möglicherweise neu gestartet werden. Starten Sie an dieser Stelle den Computer neu.



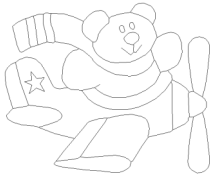

Design Center

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Design Center beschrieben. Sie erhalten eine einfache schrittweise Anleitung zur Erstellung von Stickdesigns mit einem Schablonenbild, z. B. einer Illustration.

Grundfunktionen von Design Center

In Design Center können Stickdesigns von einem Originalbild erstellt werden. Darüber hinaus können Sie die Farben und Stickattribute für Randnähte und Füllungen noch detaillierter festlegen als mit der Funktion **[Automatisches Stickern]** in Layout & Editing.

Ein Stickmuster wird in den folgenden vier Stufen erzeugt.

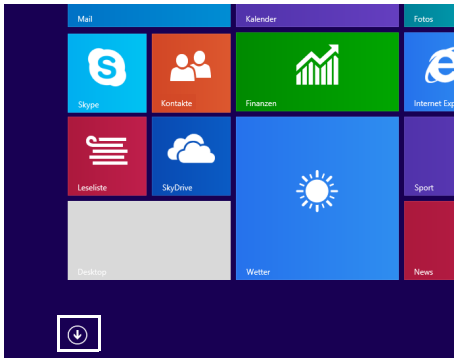
Schritt 1 Originalbildstufe	Schritt 2 Linienbildstufe	Schritt 3 Vektorbildstufe	Schritt 4 Stickattributstufe
			
Öffnen Sie eine Bilddatei und wählen Sie die Farben, die zur Erzeugung der Umrisslinien verwendet werden sollen.	Das Originalbild wird in ein schwarzweißes Linienbild umgewandelt. Umrisslinien können gezeichnet oder gelöscht werden. Beispiel: Die Streifen im Schal werden gelöscht. Streifen werden zum Schal hinzugefügt.	Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert. Punkte im Vektorbild können zur Veränderung des Stickmusters bearbeitet werden. Beispiel: Der Gesichtsausdruck wird durch Verschieben der Augen geändert. Am Flugzeugheck wird ein Stern hinzugefügt.	Zur Fertigstellung des Stickmusters werden Sticktyp und Garnfarben in den Umrissen festgelegt. Beispiel: Durch Zuweisen anderer Farben als im Originalbild erhält das Stickmuster ein anderes Erscheinungsbild.
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie die Daten speichern, kann die Arbeit in jeder Stufe unterbrochen und später fortgesetzt werden. • Am besten eignen sich dazu Bilder mit wenigen und ganz unterschiedlichen Farben. Bilder oder Fotos mit komplizierten Inhalten oder Farbverläufen eignen sich nicht, da deren Umrisslinien schwer zu extrahieren sind. • Die Daten des Linienbildes werden im PEL-Format, die Vektorbilddaten im PEM-Format gespeichert. • Die Stickdaten werden im PEM-Format gespeichert. Um in Design Center erzeugte PEM-Daten auf eine Stickmaschine zu übertragen, importieren Sie das Muster in Layout & Editing und übertragen die Daten dann auf eine Stickmaschine. <p>▶▶ „In Layout & Editing importieren“ auf Seite 220 und „Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen“ auf Seite 201</p>			

In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen von Design Center beschrieben. Weitere Informationen zu den Verfahren oder Einstellungen finden Sie unter „Das Design Center-Fenster“ auf Seite 221.

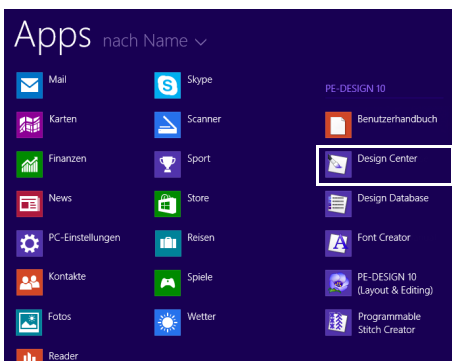
Schritt 1 Originalbildstufe


Umrisse von einem Bild extrahieren

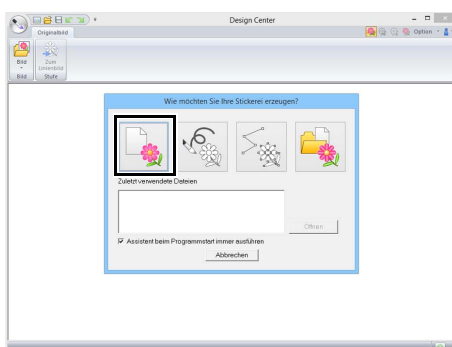
- 1 Klicken Sie auf den Pfeil nach unten in der Ecke unten links im Bildschirm **[Start]**, um die Ansicht **[Alle Apps]** aufzurufen.




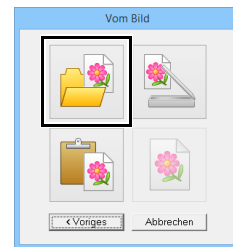
- 2 Klicken Sie auf **[Design Center]** unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** im Bildschirm.



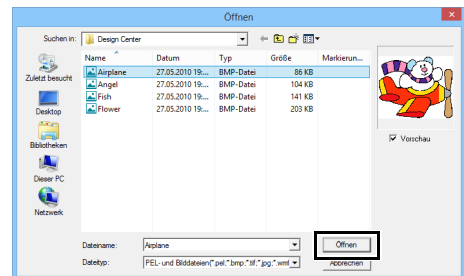
- 3 Klicken Sie auf .



- 4 Klicken Sie auf .



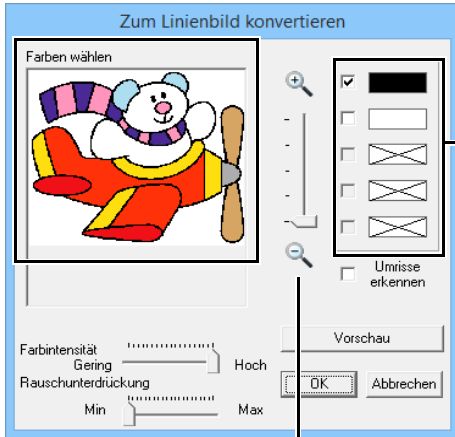
- 5 Wählen Sie die gewünschte Bilddatei und klicken Sie dann auf **[Öffnen]**.



Das Flugzeug-Bild finden Sie unter:
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Sample\Design Center.

- 6** Wenn das Bild im Fenster **[Farben wählen]** angezeigt wird, wählen Sie die Farben, die für die Umrisse (Linien der Stickerei) verwendet werden sollen.

→ Die gewählte Farbe wird in einem Feld rechts angezeigt und erscheint im Kontrollkästchen, um anzuzeigen, dass diese Farbe ausgewählt ist.

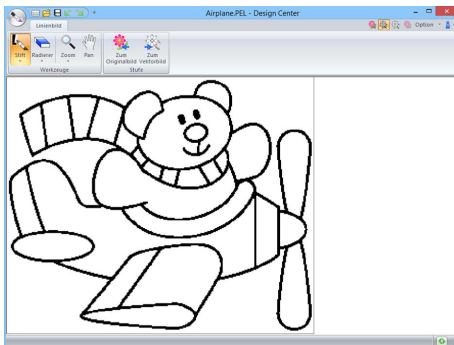


Die gewünschte Farbe kann leichter ausgewählt werden, wenn Sie das Bild mit dem Schieberegler **[Zoom]** vergrößern.

Wenn eine andere als die Farbe für die Umrundung ausgewählt ist, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dieser Farbe, um sie abzuwählen.

- 7** Klicken Sie nach dem Auswählen der Farben für die Umrisslinien auf **[OK]**.

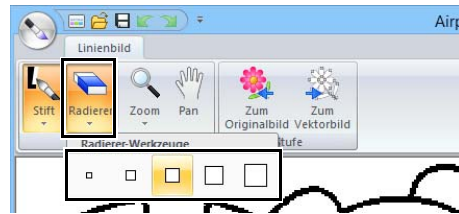
→ Das Linienbild wird in der Designseite angezeigt.



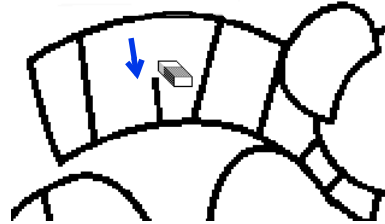
Schritt 2 Linienbildstufe

■ Verwendung des Radierers

- 1** Um eine Linie zu löschen, klicken Sie auf **[Radierer]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und wählen Sie ein Werkzeug entsprechend der Bereichsgröße oder Dicke der Linie, die gelöscht werden soll.



- 2** Stellen Sie den Mauszeiger über die Linie, die gelöscht werden soll, und klicken Sie dann auf die Linie oder ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu löschen.

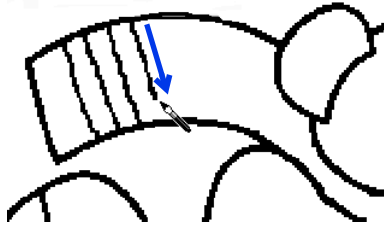


■ Verwendung des Stiftes

- 1** Wählen Sie zum Zeichnen von Linien den **[Stift]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und anschließend ein Werkzeug mit der gewünschten Dicke der Linie, die Sie zeichnen möchten.



- Ziehen Sie den Mauszeiger, um die Linie zu zeichnen. Um einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie in die Designseite.



Um senkrechte oder waagrechte Linien zu zeichnen, halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und bewegen dann den Mauszeiger.

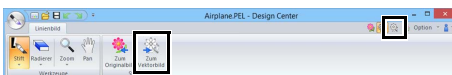


- Wenn Linien fälschlicherweise gezeichnet oder gelöscht werden, klicken Sie auf (Taste Rückgängig), um den letzten Vorgang rückgängig zu machen.
- Um die Größe der Anzeige zu ändern, verwenden sie den Befehl **[Zoom]**.
- Der angezeigte Arbeitsbereich kann einfach mit dem Werkzeug **[Pan]** verschoben werden.



■ Bearbeiten der extrahierten Umrisslinie

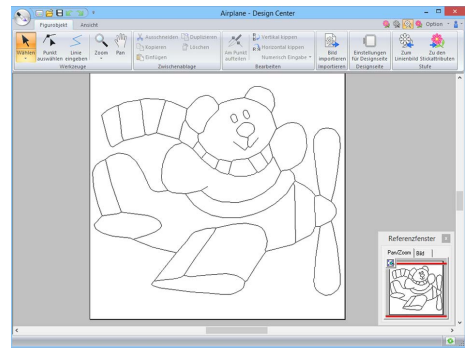
- Wenn das Linienbild fertig ist, klicken Sie auf **[Zum Vektorbild]** in der Gruppe **[Stufe]** oder auf (zweites Symbol von links) in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.



- Klicken Sie auf **[OK]**.



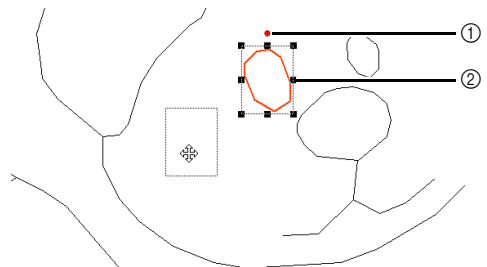
→ Das Linienbild wird in ein Vektorbild konvertiert.




Schritt 3 Vektorbildstufe

■ Umrisslinien verschieben

- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Figurobjekt]**.
- Klicken Sie auf in der Gruppe **[Werkzeuge]** und anschließend auf die Umrisslinie, die Sie verschieben möchten.



- ① Drehpunkt
- ② Skalierungspunkte

- 3** Stellen Sie den Mauszeiger so über die Umrisslinie, dass der Mauszeiger die Form  annimmt, und ziehen Sie dann die Umrisslinie.



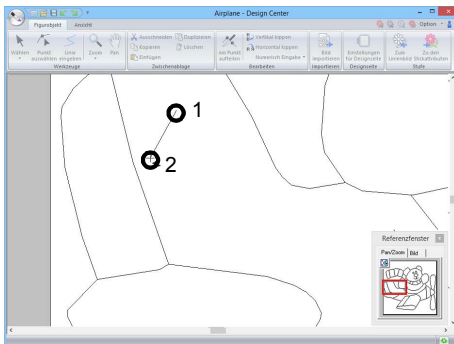
Ziehen Sie einen Ziehpunkt, um Größe oder Winkel zu ändern. Um die Umrisslinie zu löschen, drücken Sie die Taste **<Entf>**.

■ Linien zum Vektorbild hinzufügen

- 1** Klicken Sie auf **[Linie eingeben]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



- 2** Markieren Sie den Startpunkt (1) und dann den nächsten Punkt (2).

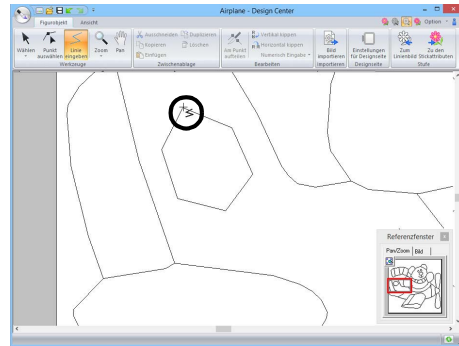


→ Es wird eine Linie gezeichnet, die die beiden Punkte verbindet. Zeichnen Sie weitere Linien durch Klicken mit der Maus.



- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.
- Um senkrechte oder waagrechte Linien zu zeichnen, halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und bewegen dann den Mauszeiger.

- 3** Doppelklicken Sie für den Endpunkt.

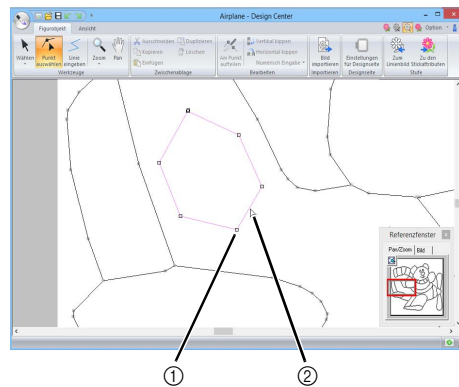


■ Umformen von Umrisslinien

- 1** Klicken Sie auf **[Punkt wählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



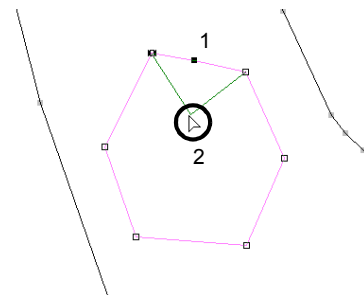
- 2** Klicken Sie auf eine Umrisslinie.



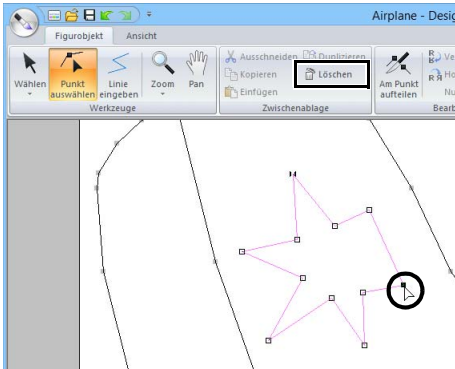
- ① Punkt
- ② Rosa Linie

- 3** Um einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie auf die Umrisslinie (1).

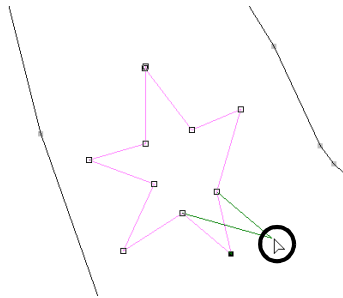
Um eine Ecke zu erzeugen, ziehen Sie den Punkt (2).



- 4** Wird der Punkt gelöscht, verschwindet auch die Ecke. Klicken Sie auf den Punkt, der gelöscht werden soll und drücken Sie dann die Taste **<Entf>** oder klicken Sie auf **[Löschen]** in der Gruppe **[Zwischenablage]**.



- 5** Ziehen Sie den Punkt, um die Form der Linie zu ändern.



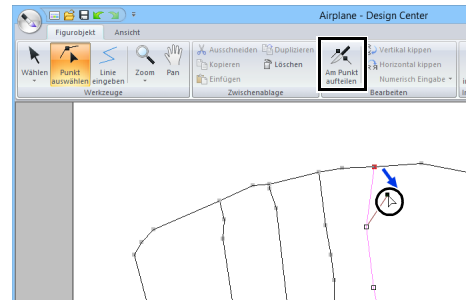
- Wenn mehrere Punkte markiert sind, werden alle Punkte verschoben oder gelöscht.
- Um zusätzliche Punkte zu markieren, halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf jeden Punkt oder ziehen Sie den Mauszeiger über die Punkte, die Sie markieren möchten.

■ Linien teilen

Linien können an einem Punkt geteilt werden.

- 1** Führen Sie die Schritte **1** und **2** unter „Umformen von Umrisslinien“ aus, um eine Linie zu markieren.

- 2** Markieren Sie einen Punkt und klicken Sie dann auf **[Am Punkt aufteilen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**, um die Linie zu teilen.




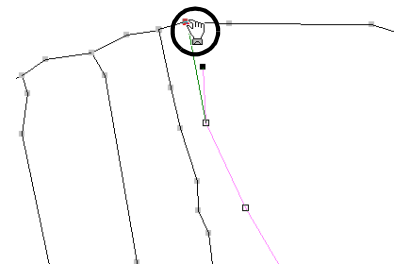
■ Linien verbinden

Zwei Punkte können zur Bildung einer Linie verbunden werden.

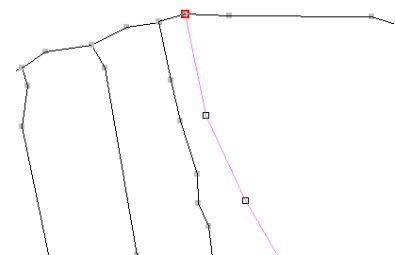
- 1** Führen Sie die Schritte **1** und **2** unter „Umformen von Umrisslinien“ aus, um eine Linie zu markieren.

- 2** Halten Sie die Taste **<Alt>** gedrückt und ziehen Sie den gewählten Punkt zu dem Punkt, mit dem Sie ihn verbinden möchten.

→ Der Mauszeiger nimmt die Form  an und es erscheint ein rotes Rechteck, wenn die beiden Punkte überlappen.




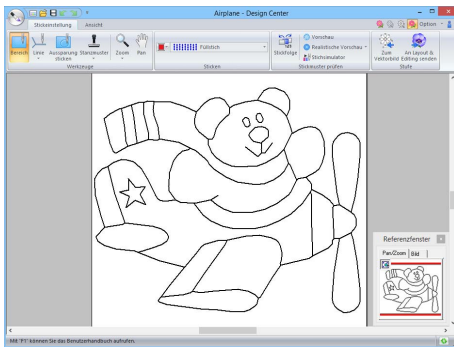
- 3** Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Punkte zu verbinden.



■ Weiter mit der Stickattributstufe

Wenn das Vektorbild fertig ist, fahren Sie mit Stickattributstufe fort.

- 1 Klicken Sie auf **[Zu den Stickattributen]** in der Gruppe **[Stufe]** oder auf  oben rechts im Bildschirm.



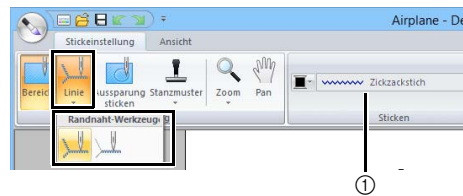
Auch wenn Sie mit der Stickattributstufe bereits weitergemacht haben, können Sie zur Bearbeitung des Vektorbildes zur Vektorbildstufe zurückkehren.

Schritt 4 Stickattributstufe

Sie werden nun verschiedenen Teilen des Vektorbildes Stickattribute zuweisen und so ein Stickmuster erzeugen.

■ Stickattribute festlegen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Um den Sticktyp für die Linie festzulegen, klicken Sie auf **[Linie]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und wählen Sie dann das gewünschte Werkzeug unter **[Randnaht-Werkzeuge]**.



- ① Listenfeld [Randnahtstich]

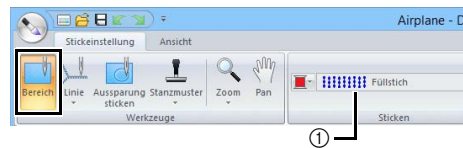


: Klicken Sie hier, um Stickattribute der ganzen Umrisslinie zuzuweisen.



: Klicken Sie hier, um Stickattribute einem Teil der Umrisslinie zuzuweisen.

Um den Sticktyp für die Fläche festzulegen, klicken Sie auf **[Bereich]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



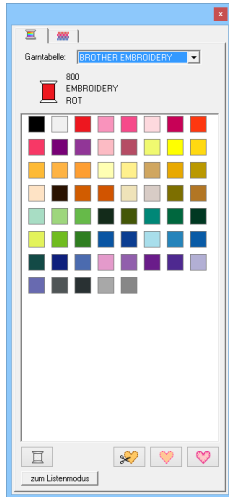
- ① Listenfeld [Flächenstich]





Stickattribute können nicht auf Flächen angewandt werden, die in der Vektorbildstufe nicht vollständig in einer Umrisslinie eingeschlossen sind.

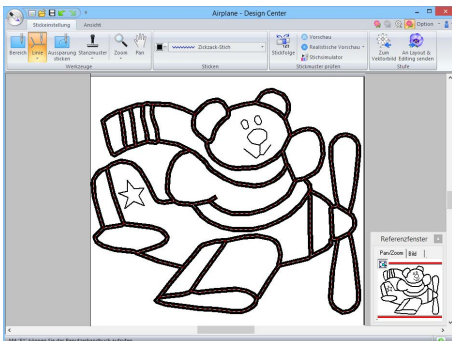
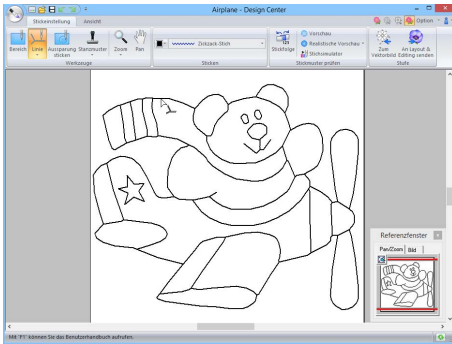
- 3 Klicken Sie auf .


- 4 Klicken Sie auf die gewünschte Farbe.

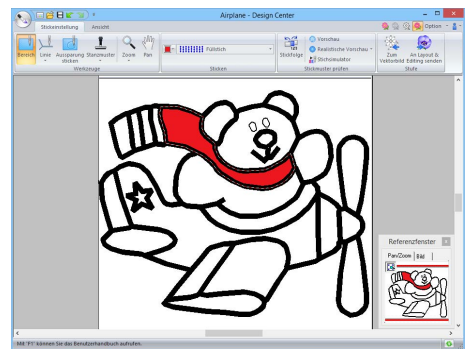
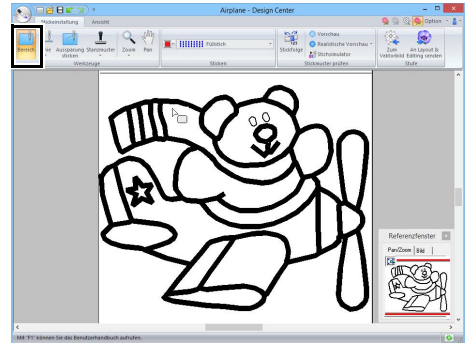


- 5 Klicken Sie auf den Pfeil nach unten im Listenfeld **Sticktyp** und wählen Sie den gewünschten Sticktyp.

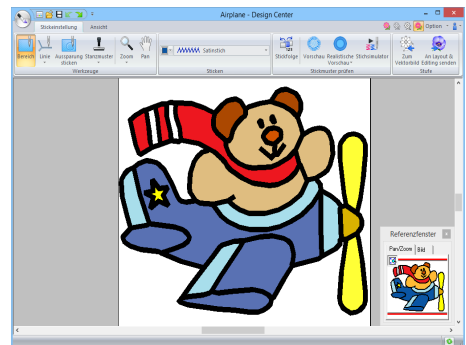
- 6 Wenn Sie  oder  verwenden, klicken Sie auf die Umrisslinie, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.



- 7 Wenn Sie  verwenden, klicken Sie auf die Fläche, der Sie die Stickattribute zuweisen möchten.

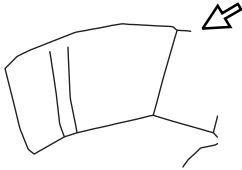


Um die Stickattribute zu ändern, wiederholen Sie die Schritte **1** bis **7**.





Stickattribute für Flächen können nicht offenen Bereichen (Bereiche, die nicht vollständig von einer Umrisslinie eingeschlossen sind) zugewiesen werden (siehe Abbildung unten).



Wenn Sie die Attribute nicht auf eine Fläche anwenden können, gehen Sie zurück zur Vektorbildstufe und stellen Sie sicher, dass die Fläche geschlossen ist. Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Werkzeug Punkt bearbeiten.

►► „Linien zum Vektorbild hinzufügen“ auf Seite 215

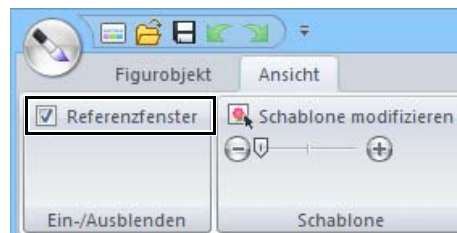


- Im Dialogfeld **[Einstellung der Stickattribute]** können Attributdetails festgelegt werden, wie z. B. die Breite von Satinstichen und die Laufweite.
- „Stickattribute festlegen“ auf Seite 233.
- Das Referenzfenster eignet sich gut zum Festlegen von Farben bei gleichzeitigem Vergleichen mit den Farben des Originalbildes.

Verwendung des Referenzfenster

Dieses Fenster ermöglicht, die Farben beim Auswählen mit den Farben des Originalbildes zu vergleichen.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Referenzfenster]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**.



3. Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.
→ Das in der Originalbildstufe geöffnete Bild wird angezeigt.



Wenn **[Referenz]** aktiviert ist, klicken Sie auf **[Vorlage]**.

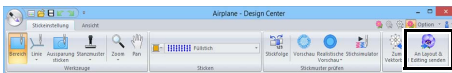
Schritt 5 In Layout & Editing importieren

Das im Design Center erstellte Stickmuster kann in Layout & Editing importiert werden. Außerdem ist die Übertragung der erzeugten Daten mit den Funktionen in Layout & Editing auf die Stickmaschine möglich.



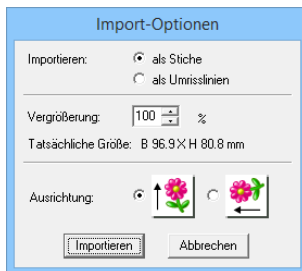
Wenn die Stickattribute einer Umrandung oder Fläche nicht eingestellt sind, ist das Importieren des Stickmusters nicht möglich.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[An Layout & Editing senden]** in der Gruppe **[Stufe]**.



→ Layout & Editing startet.

- 3 Wählen Sie, ob das Muster als Stickmuster oder als Umrissmuster importiert werden soll.

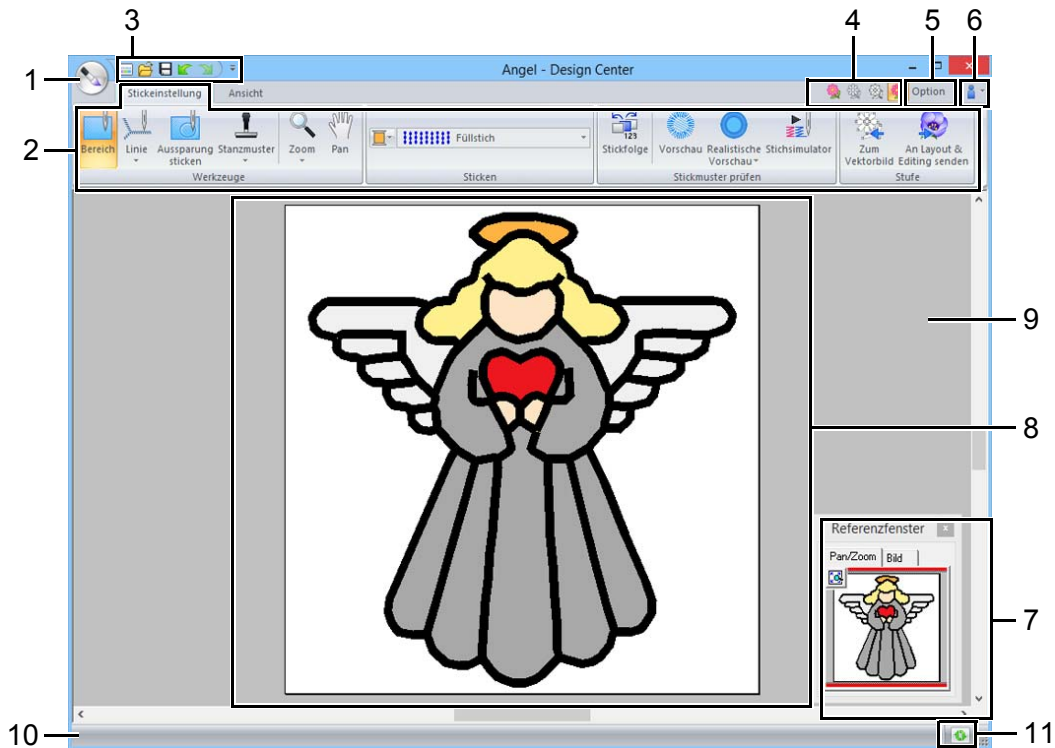


- 4 Legen Sie die Einstellungen für **[Importieren]**, **[Vergrößerung]** und **[Ausrichtung]** fest und klicken Sie dann auf **[Importieren]**.



Ausführliche Informationen zu den Einstellungen **[als Stiche]** und **[als Umrisslinien]** neben **[Importieren]** finden Sie unter „Stickmuster aus Design Center importieren“ auf Seite 94.

Das Design Center-Fenster



1 Schaltfläche „Anwendung“

2 Menüband

3 Symbolleiste für den Schnellzugriff

4 Schaltfläche „Stufe“

Zeigt die aktuelle Stufe an. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu einer anderen Stufe zu wechseln.

5 Schaltfläche „Optionen“

6 Schaltfläche „Hilfe“

7 Referenzfenster (►► S. 228)

Zeigt alle Umrandungen und Muster im Arbeitsbereich an und verschafft Ihnen einen Überblick, während Sie in einem Teilbereich arbeiten.

8 Designseite

9 Arbeitsbereich

10 Statusleiste


11 Schaltfläche „Darstellung aktualisieren“

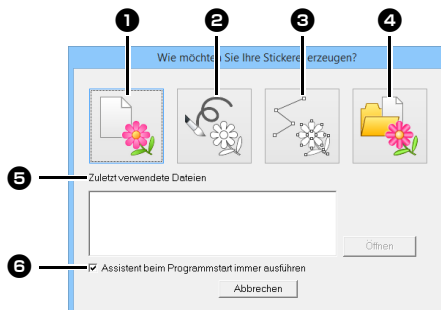
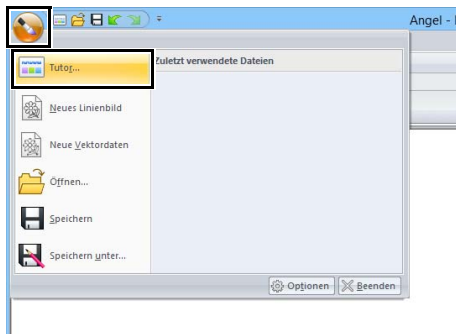
►► „Beschreibung der Programmfenster“ auf Seite 11

Originalbildstufe

Tutor verwenden

Dieser Tutor stellt Ihnen eine schrittweise Anleitung für das Erstellen von Stickmustern zur Verfügung.

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Tutor]** aus der Befehlsliste.



1 Vom Bild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **[Vom Bild]** angezeigt.

2 Neues Linienbild

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Designseite in der Linienbildstufe geöffnet.

►► „Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes“ auf Seite 225.

3 Neue Vektordaten

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine neue Designseite in der Vektorbildstufe geöffnet.

►► „Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 227.

4 PEM-Datei öffnen

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld **[Öffnen]** angezeigt, sodass eine PEM-Datei ausgewählt werden kann.

5 Zuletzt verwendete Dateien

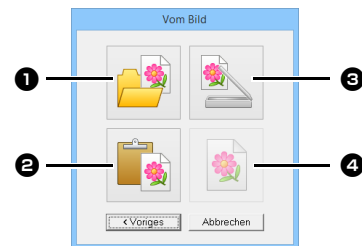
Klicken Sie in der Liste auf den Dateinamen und anschließend auf **[Öffnen]**.

6 Assistent beim Programmstart immer ausführen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Assistent bei jedem Starten von „Design Center“ gestartet werden soll.

■ Bild öffnen

Wenn Sie auf die Schaltfläche **[Vom Bild]** im Dialogfeld **[Wie möchten Sie Ihre Stickerei erzeugen?]** klicken, erscheint das Dialogfeld **[Vom Bild]**.



1 Bilddatei öffnen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld **[Öffnen]** zur Auswahl einer Bilddatei.

►► „Bilddateiformate“ auf Seite 150

2 Aus der Zwischenablage

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Bild aus der Zwischenablage in die Designseite einzufügen. Diese Funktion lässt sich nur benutzen, wenn sich in der Zwischenablage Bilddaten befinden.

3 Vom TWAIN-Gerät

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Bild aus einem am Computer angeschlossenen TWAIN-Gerät (z. B. ein Scanner) zu importieren. Fügen Sie es dann in die Designseite ein.


4 Aktuelles Bild verwenden

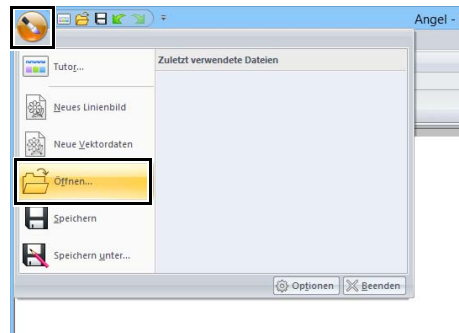
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein in der Originalbildstufe geöffnetes Bild zu verwenden. Diese Funktion kann nur dann eingesetzt werden, wenn in Originalbildstufe ein Bild geöffnet wurde.



- Um ein Bild von einem TWAIN-Gerät zu importieren:
 - ◆ Verbinden Sie das TWAIN-Gerät mit dem Computer und klicken Sie dann auf **[Bild]**, dann auf **[Aus TWAIN-Gerät öffnen]** oder klicken Sie auf **[Vom TWAIN-Gerät]** im Dialogfeld **[Vom Bild]**. Wenn das Dialogfeld **[Quelle wählen]** erscheint, wählen Sie ein Gerät. Klicken Sie dann auf **[Wählen]**.
 - ◆ Für Informationen zur Bedienung der Treiberschnittstelle beachten Sie die Hilfefunktion der Schnittstelle, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Schnittstellengerätes.
- Tipps zum Scannen von Abbildungen für Design Center
 - ◆ Wenn die Umrisse nicht klar sind, ziehen Sie die Umrisse auf Pauspapier nach.
 - ◆ Bessere Scanergebnisse erhalten Sie möglicherweise, wenn Sie den Farbtonumfang des Bildes reduzieren.

Eine Datei öffnen

- 1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Öffnen]** aus der Befehlsliste.



- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus.
- 3 Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken Sie dann auf **[Öffnen]** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.

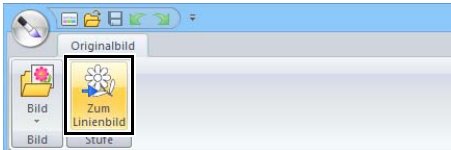


- Bei Auswahl einer Bilddatei wird die Datei in der Originalbildstufe geöffnet.
- Bei Auswahl einer PEL-Datei wird die Datei in der Linienbildstufe geöffnet.
- Bei Auswahl einer PEM-Datei wird die Datei in der Vektorbildstufe oder Stickattributstufe geöffnet.

Linienbildstufe

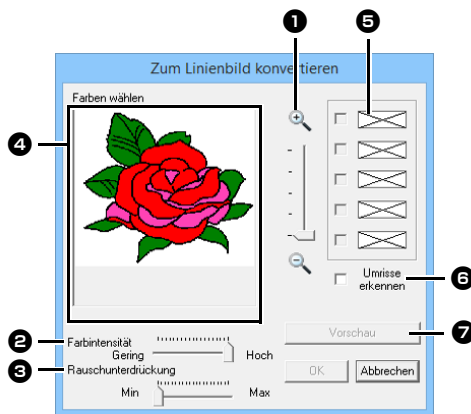
Extrahieren der Umrisslinien eines Bildes

- 1 Klicken Sie in der Originalbildstufe auf **[Zum Linienbild]**.



►► „Originalbildstufe“ auf Seite 212.

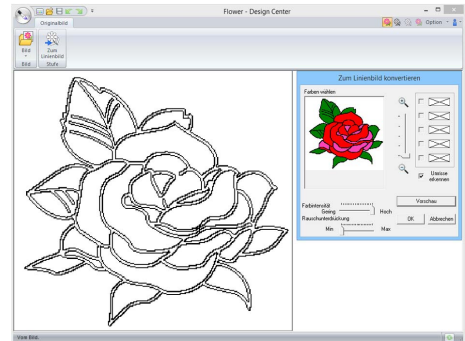
- 2 Wählen Sie die Farben für die Umrisslinien und klicken Sie dann auf **[OK]**.



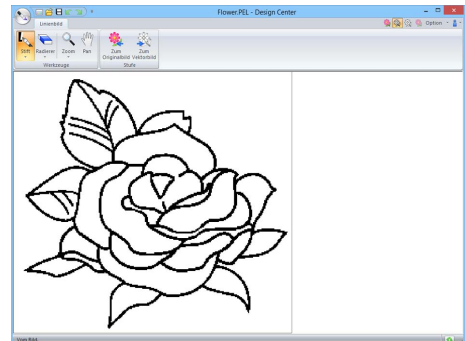
- 1 Schieberegler **Zoom**
Stellen Sie mit diesem Schieberegler den Vergrößerungsfaktor für die Anzeige des Bildes ein.
- 2 Schieberegler **Farbintensität**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler die Farbtöne in Bildern, in denen die Umrangungsfarbe schwer auszuwählen ist.
- 3 Schieberegler **Rauschunterdrückung**
Reduzieren Sie mit diesem Schieberegler das Bildrauschen (Verzerrungen) in Bildern mit undeutlichen Umrangungen.
- 4 Klicken Sie auf die Umrangungsfarbe(n), die zu schwarzen Umrangungen konvertiert werden sollen.
- 5 Anzeige der in 4 gewählten Farben. Um die Auswahl einer Farbe aufzuheben, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 6 Um die Farbbereichslinien zu extrahieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Umrisse erkennen]**.




Wenn Sie Farbbereichslinien mit **[Umrisse erkennen]** extrahieren, werden die Farben in ein Linienbild umgewandelt (siehe unten).

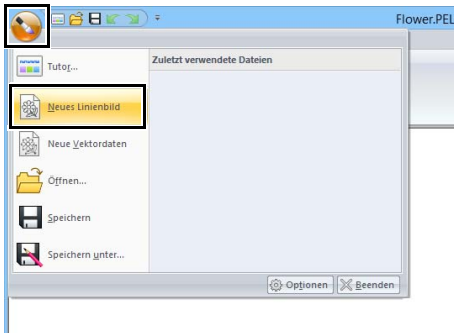


- 7 Klicken Sie auf **[Vorschau]**, um das Linienbild in der Designseite anzuzeigen.



Freihandzeichnen eines neuen Linienbildes

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Neues Linienbild]** aus der Befehlsliste.



Mit den Werkzeugen Stift und Radierer kann das Linienbild in der Designseite freihändig gezeichnet werden.

▶▶ „Linienbildstufe“ auf Seite 213.



In der Linienbildstufe wird die Datei als PEL-Datei gespeichert.

▶▶ „Speichern von Stickmustern“ auf Seite 237
und „Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes“ auf Seite 227.

Vektorbildstufe

Ändern von Einstellungen für das Konvertieren in Umrandungen

- 1 Klicken Sie in der Linienbildstufe auf **[Zum Vektorbild]**.



►► „Linienbildstufe“ auf Seite 213.

- 2 Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **[Einstellungen für die Vektorkonvertierung]** ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.



- 1 Wählen Sie eine Einstellung unter **[Auflösung]**.

Fein

Wählen Sie diese Einstellung nur, wenn das Bild viele kleine Details enthält.

Normal

Wählen Sie diese Einstellung für eine ausreichende Auflösung, ohne dass die Datei allzu groß wird.

Grob

Wählen Sie diese Einstellung, wenn die Datei so klein wie möglich bleiben soll.

- 2 Um die schwarzen Umrandungen durch Vektorlinien an der Mitte der Umrandungen zu ersetzen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Linienstärke]** und wählen Sie mit dem Schieberegler die Detailgenauigkeit aus.



Wenn der Schieberegler auf **[Mehr]** eingestellt ist, werden sogar dicke schwarze Linien durch eine Linie an der Mitte entlang ersetzt.



EIN



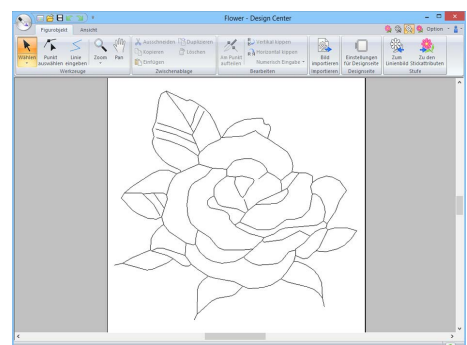
Um die schwarzen Linien durch Vektorlinien entlang der Umrandungsgrenze zu ersetzen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Linienstärke]**.



AUS



- 3 Stellen Sie mit dem Schieberegler **[GRÖSSE]** die Größe ein.
- 4 Sie können das Bild nicht über die Ränder des Stickbereich wählens hinaus vergrößern. Klicken Sie bei Bedarf auf **[Eigenschaften der Stickmusterseite]** und ändern Sie dann die Größe der Designseite.
- 5 Um Umrissliniendaten von einem Teil des Bildes zu erzeugen, markieren Sie den gewünschten Bereich durch Klicken auf **[Bereich auswählen]** und ziehen Sie dann mit dem Mauszeiger (+) einen Auswahlrahmen.

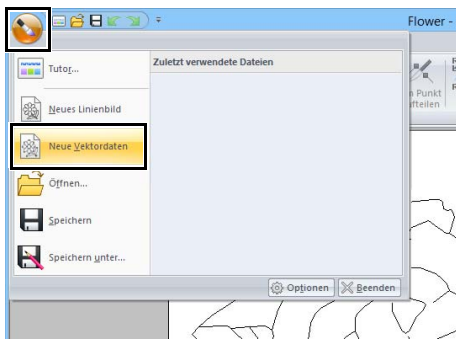




Es kann sein, dass Umrandungsdaten beim Wechsel von der Linienbildstufe zur Vektorbildstufe nicht von einem Bild erzeugt werden können, obwohl verschiedene Einstellungen zur Umrandungskonvertierung festgelegt worden sind. Kehren Sie in diesem Fall zur Linienbildstufe zurück und korrigieren Sie die Umrisslinien im Linienbild oder das Bild.

Freihandzeichnen eines neuen Vektorbildes

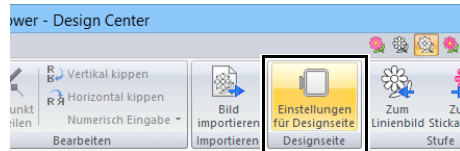
Klicken Sie auf und wählen Sie dann **[Neue Vektordaten]** aus der Befehlsliste.



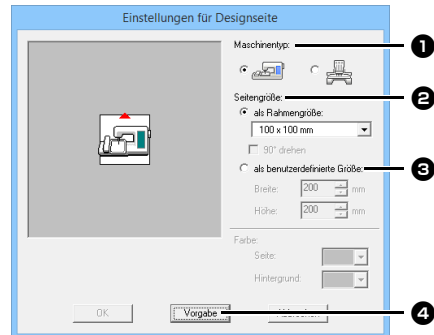
- In der Vektorbildstufe wird die Datei als PEM-Datei gespeichert.
- Um Daten aus einer gespeicherten PEM-Datei abzurufen, verwenden Sie den Befehl **[Bild importieren]** auf der Registerkarte **[Figurobjekt]**.

Größe der Stickmusterseite festlegen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Figurobjekt]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Einstellungen für Designseite]** in der Gruppe **[Designseite]**.



- 3 Wählen Sie die Größe der Designseite und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 1 Wählen Sie den Maschinentyp. Die im Listenfeld **[Seitengröße]** verfügbaren Einstellungen variieren je nach ausgewähltem Maschinentyp.
- 2 Um die Größe der Designseite entsprechend der Rahmengröße einzustellen, wählen Sie **[als Rahmengröße]** und dann im Listenfeld die gewünschte Rahmengröße aus.
- 3 Um eine benutzerdefinierte Größe für die Designseite einzustellen, wählen Sie **[als benutzerdefinierte Größe]** und geben Sie dann die gewünschte Breite und Höhe für die Designseite ein bzw. wählen Sie sie aus.
- 4 Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **[Vorgabe]**.



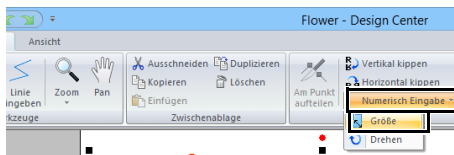
- Wählen Sie kein Rahmenformat größer als der größte Rahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.
- Erstellen Sie keinen Benutzerstickrahmen, der größer ist als der Stickrahmen, der mit Ihrer Maschine verwendet werden kann.

Bearbeiten von Umrandungen

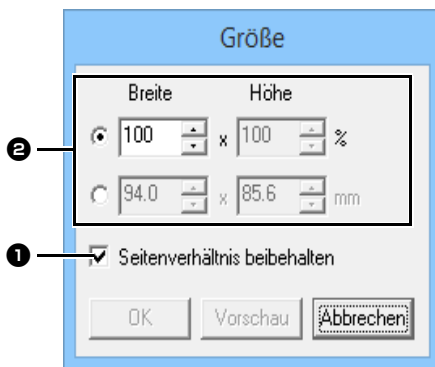
Umrandungen skalieren

Numerisches Skalieren:

- 1 Markieren Sie die Umrandung.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Figurobjekt]**.
- 3 Klicken Sie auf **[Numerisch Eingabe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und wählen Sie dann **[Größe]**.



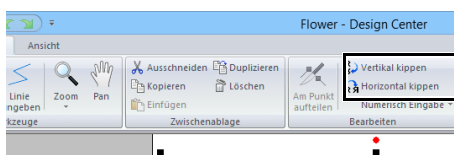
- 4 Wählen Sie eine Größe und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- 1 Um die Breite und Höhe proportional zu verändern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Seitenverhältnis beibehalten]**.
- 2 Wählen Sie aus, ob die Breite und Höhe als Prozentsatz (%) oder als Dimension (Millimeter oder Zoll) festgelegt wird. Geben Sie die gewünschte Breite und Höhe ein bzw. wählen Sie sie aus.

Umrandungen horizontal oder vertikal spiegeln

- 1 Markieren Sie die Umrandung.
- 2 Klicken Sie auf **[Vertikal kippen]** oder **[Horizontal kippen]** in der Gruppe **[Bearbeiten]**.



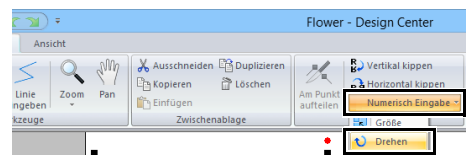
Umrandungen drehen

Manuell drehen

- 1 Markieren Sie die Umrandung.
- 2 Stellen Sie den Mauszeiger über den Drehpunkt. Und dann ziehen.

Numerisch drehen

- 1 Markieren Sie die Umrandung.
- 2 Klicken Sie auf **[Numerisch Eingabe]** in der Gruppe **[Bearbeiten]** und wählen Sie dann **[Drehen]**.



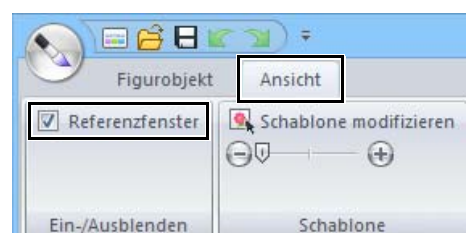
- 3 Geben Sie den gewünschten Drehwinkel ein oder wählen Sie ihn aus, und klicken Sie dann auf **[OK]**.



Ein Winkel kann auch durch Ziehen des Pfeiles im Dialogfeld **[Drehen]** eingestellt werden.


Umrandungen im Referenzfenster anzeigen

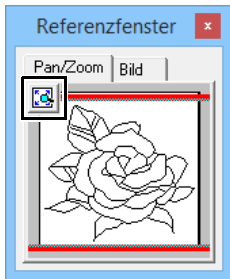
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansehen]**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Referenzfenster]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**.



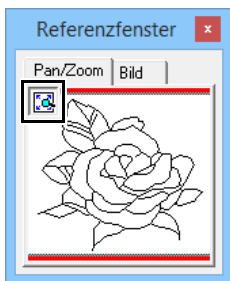
■ Vergrößern und Verkleinern

Das **[Referenzfenster]** kann zur Anzeige der ganzen Designseite oder eines einzelnen Stickmusters umgeschaltet werden.

Klicken Sie auf die Registerkarte **[Pan/Zoom]**, klicken Sie auf .



Anzeige der ganzen Designseite.



Zeigt das ganze Muster an.

■ Rahmen des Anzeigebereichs verschieben

Der in der Designseite angezeigte Teil der Umrandung kann im **[Referenzfenster]** gewählt werden.

- 1 Ziehen Sie den Mauszeiger über den Rahmen des Anzeigebereichs.
- 2 Ziehen Sie den Rahmen des Anzeigebereichs so, dass er den gewünschten Teil der Umrandung umschließt.
→ Der ausgewählte Teil der Umrandung wird in der Designseite angezeigt.

■ Rahmen des Anzeigebereichs neu zeichnen

Anstatt den Rahmen des Anzeigebereichs zu verschieben, kann der Rahmen auch neu gezeichnet werden, um den gewünschten Teil der Umrandung in der Designseite anzuzeigen.

Klicken Sie in den Bereich, der angezeigt werden soll, oder ziehen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Bereich der Umrandung im **[Referenzfenster]**.

■ Anzeigen eines anderen Referenzbildes

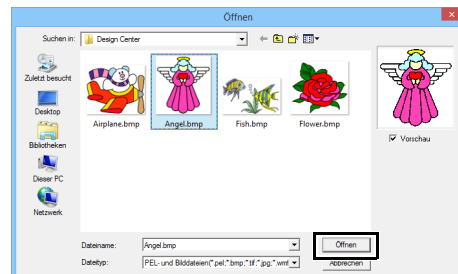
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Bild]**.



- 2 Klicken Sie auf **[Referenz]**, dann auf .



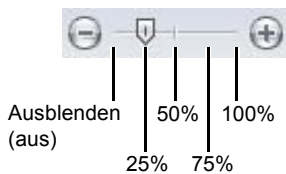
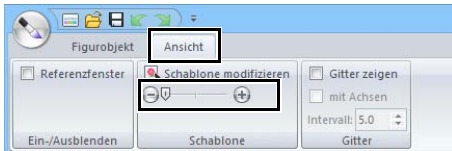
- 3 Wählen Sie das Referenzbild und klicken Sie anschließend auf **[Öffnen]**.



Hintergrundbild ändern

■ Ansicht des Hintergrundbildes ändern

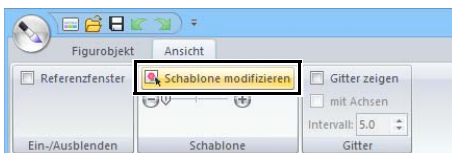
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Ziehen Sie den Schieberegler oder klicken Sie auf **−** oder **+** in der Gruppe **[Schablone]**.



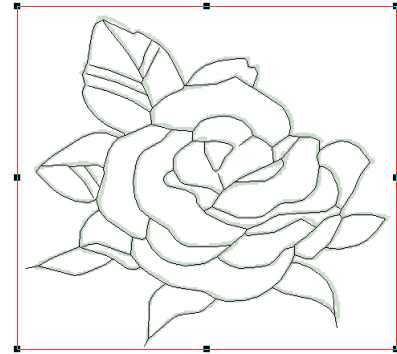
Mit der Taste **<F6>** können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%, 50% und 25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

■ Größe und Position des Hintergrundbildes ändern

- 1 Markieren Sie die Schablone. Klicken Sie auf **[Schablone modifizieren]** in der Gruppe **[Schablone]**.



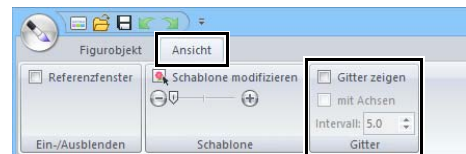
- 2 Ziehen Sie das Schablonenbild an die gewünschte Stelle.
Ziehen Sie einen Ziehpunkt, um das Schablonenbild zu vergrößern oder zu verkleinern.



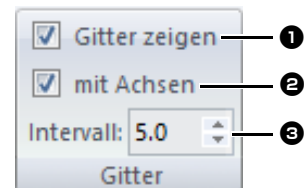
Programmeinstellungen ändern

■ Gittereinstellungen ändern

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.



- 2 Legen Sie die Gittereinstellungen in der Gruppe **[Gitter]** fest.



- 1 Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gitter zeigen]**.
Um das Gitter auszublenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gitter zeigen]**.
- 2 Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[mit Achsen]**.
Zur Darstellung des Gitters mit Punkten (Schnittpunkte des Gitters), deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[mit Achsen]**.
- 3 Um den Gitterabstand einzugeben, geben Sie einen Wert in das Feld **[Intervall]** ein oder wählen Sie einen aus.

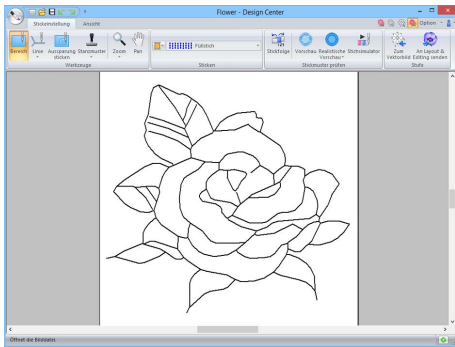
■ Maßeinheiten ändern

Klicken Sie auf **[Optionen]**, dann auf **[Optionen]**, dann auf **[Systemeinheit]** und wählen Sie dann die gewünschten Maßeinheiten (**[mm]** oder **[Zoll]**).

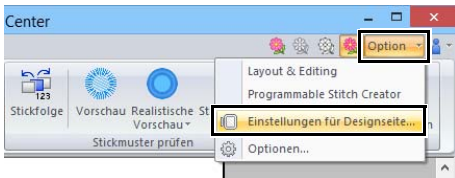
►► „Systemeinheit“ auf Seite 20

Stickattributstufe

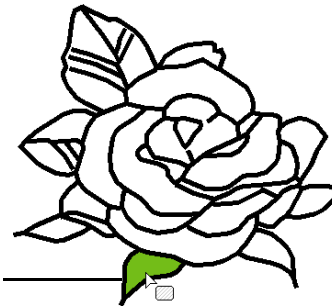
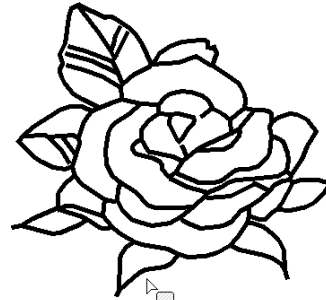
- 1 Klicken Sie in der Vektorbildstufe auf **[Zum Vektorbild]**, um die Gruppe **[Stufe]** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf **[Zu den Stickattributen]** in der Gruppe **[Stufe]**.



In der Stickattributstufe können die Farben der Designseite und des Hintergrundes im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** geändert werden (Anzeige durch Klicken auf das Menü **[Optionen]** und Auswahl von **[Einstellungen für Designseite]**.)



- 4 Klicken Sie auf die geschlossene Fläche, auf die die Stickattribute angewandt werden sollen.



- ① Wandernde Linien



- Wenn Sie die Attribute nicht auf eine Fläche anwenden können, gehen Sie zurück zur Vektorbildstufe und stellen Sie sicher, dass die Fläche geschlossen ist.
- Bearbeiten Sie alle unterbrochenen Linien mit dem Werkzeug Punkt bearbeiten.

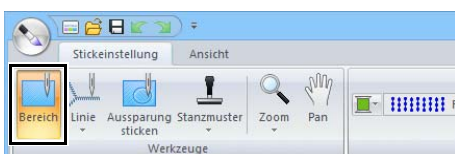


- Auch wenn ein Bereich geschlossen erscheint, kann es sein, dass der Bereich tatsächlich nicht geschlossen ist, wenn Stickattribute für den Bereich nicht festgelegt werden können.
- Um die Öffnung im Bereich zu finden, verwenden Sie den Zeichenmodus für Linien in der Vektorbildstufe und teilen den Bereich in kleinere Bereiche auf. Prüfen Sie dann, in welchem Bereich sich die Stickattribute in der Stickattributstufe nicht anwenden lassen.

Flächenfüllung/Randnaht einstellen



■ Flächenfüllung

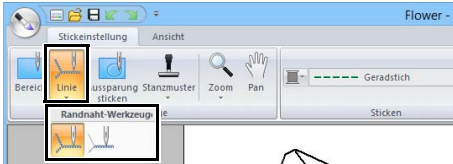
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Bereich]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



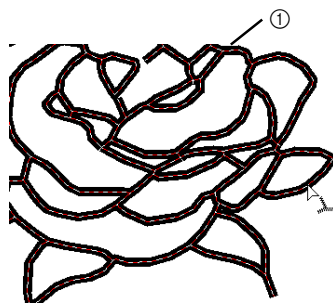
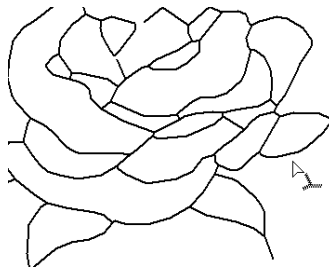
- 3 Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.
 - ▶▶ „Stickattribute“ auf Seite 232

Randnaht

- 1 Klicken Sie auf **[Linie]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und wählen Sie dann das gewünschte Werkzeug ( oder ) aus **[Randnaht-Werkzeug]**.




- 2 Wenn nötig, ändern Sie Farbe und Stichtyp.
 - ▶▶ „Stickattribute“ auf Seite 232.
- 3 Markieren Sie die Umrandung, um die Stickattribute zuzuweisen.



① Wandernde Linien



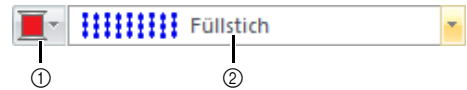
Bei Auswahl von  werden die Einstellungen nur auf einen Teil der markierten Umrandung angewandt.

Stickattribute



Mit dem in der **[Stickeinstellung]** verfügbaren Fensterbereich „Sticken“ auf der Registerkarte Stickattributstufe können Sie Farbe und Stichtyp von Flächen und Umrandungen einstellen.

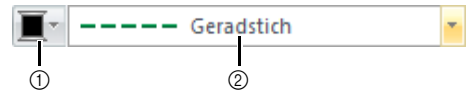
Die verfügbaren Stickattribute sind vom gewählten Werkzeug abhängig.

Beispiel 1: Bei Auswahl von 



- ① Flächenfarbe, Schaltfläche
- ② Flächenstich, Pulldown-Menü

Beispiel 2: Bei Auswahl von  oder 

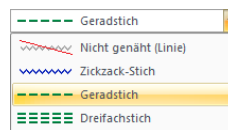


- ① Randnahtfarbe, Schaltfläche
- ② Randnahtstich, Pulldown-Menü

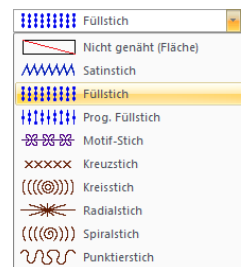
Nähart

- 1 Klicken Sie auf das Pulldown-Menü für den Stichtyp.
- 2 Klicken Sie auf den gewünschten Stichtyp.

Randnahtstich



Flächenstich



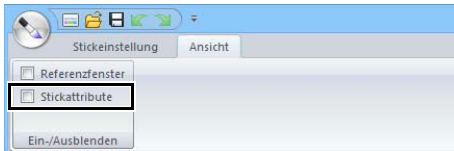
- 3 Klicken Sie auf die Fläche oder die Randnaht, der Sie den Stichtyp zuweisen möchten.



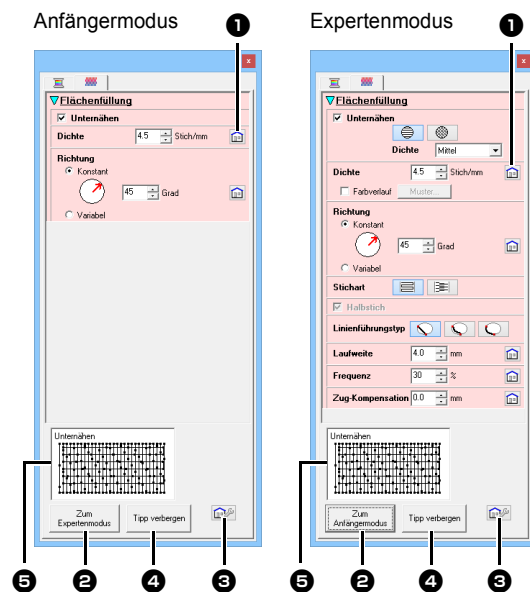
- Um das Sticken auszuschalten, wählen Sie **[Nicht genäht (Linie)]** im Listenfeld **[Randnahtstich]** oder **[Nicht genäht (Fläche)]** im Listenfeld **[Flächenstich]**.
- Wenn das Sticken ausgeschaltet ist, erscheinen die Flächen weiß und die Randnähte als gepunktete Linien.

■ Stickattribute festlegen

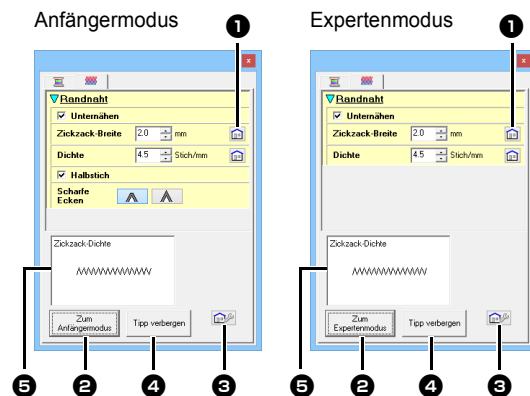
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Stickattribute]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**, um das Dialogfeld **[Stickattribute]** anzuzeigen.




• Für Flächenfüllung



• Für Randnaht



Klicken für Standardeinstellung.

- 2 **Zum Expertenmodus/Zum Anfängermodus**
Klicken zur Modumschaltung.
- 3 
Klicken zum Laden/Speichern der Stickeinstellungen.
▶▶ „Häufig verwendete Stickattribute speichern“ auf Seite 192
- 4 **Tipp verbergen/Tipp zeig**
Klicken zum Anzeigen/Ausblenden der Tippansicht.
- 5 Bei jeder Änderung der Stickattributeinstellungen kann hier die Auswirkung auf die Stickerei geprüft werden.

- 1 Ändern Sie die unter **[Randnaht]** oder **[Flächenfüllung]** angezeigten Stickattribute.
▶▶ Weitere Informationen zu den verschiedenen Stickattributen und Einstellungen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331
- 2 Wenn die Stickattribute für Randnähte angezeigt werden, klicken Sie auf die Umrandung, um die Attribute auf die Umrandung anzuwenden.
Wenn die Attribute für die Flächenfüllung angezeigt werden, klicken Sie auf eine Fläche, um die Flächenfüllungsattribute auf die Fläche anzuwenden.

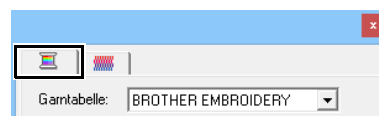


Häufig verwendete Stickattribute speichern

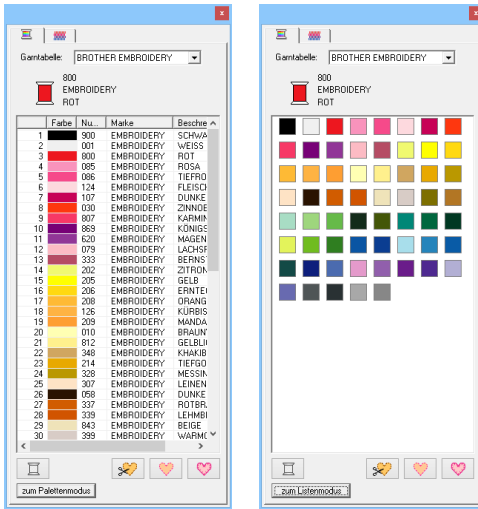
- Häufig verwendete Stickattribute können zusammen gespeichert und beim Festlegen von Stickattributen wieder abgerufen werden.
- Führen Sie diese Prozedur genauso aus wie in Layout & Editing.
▶▶ Einzelheiten dazu finden Sie unter „Häufig verwendete Stickattribute speichern“ auf Seite 192

■ Farbe

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Stickattribute]** in der Gruppe **[Ein-/Ausblenden]**, um das Dialogfeld **[Stickattribute]** anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Farbe]**.



- Wählen Sie aus dem Listenfeld **[Garntabelle]** eine Garnfarbtabelle oder eine Anwendergarntabelle aus.



- Wählen Sie aus der Liste der Garnfarben die gewünschte Farbe aus.

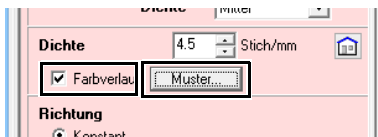
► Beschreibungen der vier Schaltflächen unter der Liste finden Sie unter „Sonderfarben“ auf Seite 48

- Klicken Sie auf die Fläche oder die Umrandung, der Sie die Farbeinstellung zuweisen möchten.

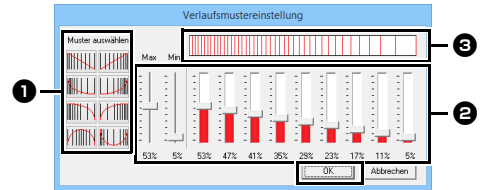
■ Farbverlauf erstellen

Die Dichte einer Farbe kann an verschiedenen Stellen angepasst werden, um ein benutzerdefiniertes Farbverlaufsmuster zu erstellen.

- Aktivieren Sie im Expertenmodus des Dialogfeldes **[Einstellung der Stickattribute]** das Kontrollkästchen **[Farbverlauf]** und klicken Sie dann auf **[Muster]**.



- Geben Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld **[Verlaufsmustereinstellung]** ein und klicken Sie dann auf **[OK]**.



- Um ein voreingestelltes Verlaufsmuster auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Muster unter **[Muster auswählen]**.
- Stellen Sie mit den Schieberegler die Dichte des Verlaufsmusters ein.
- Der Vorschaubereich zeigt Ihre Änderungen an.



Der Farbverlauf kann festgelegt werden, wenn Satinstiche, Füllstiche oder Programmierbare Füllstiche für Flächenfüllungen eingestellt sind und als Stickrichtung **[Manuell]** gewählt ist.

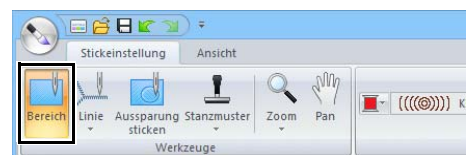


Mit der Farbverlaufeinstellung in Design Center kann keine zusätzliche Farbe (zum Mischen in Layout & Editing) festgelegt werden.


Effekte auf Kreis- und Radialstiche anwenden

Um den dekorativen Effekt zu erhöhen, können Sie den Mittelpunkt von Flächen verschieben, für die der Kreis- oder Radialstich eingestellt ist.

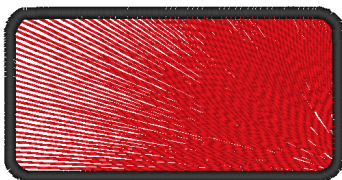
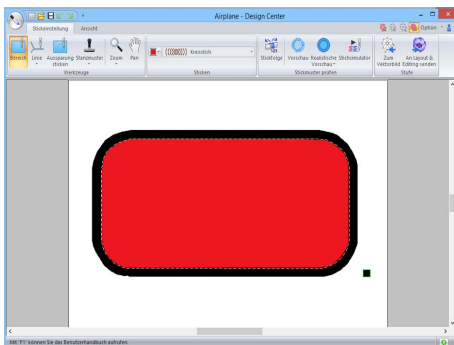
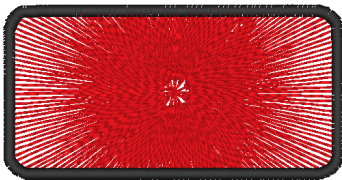
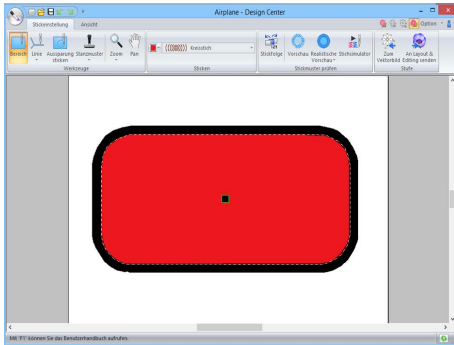
- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- Klicken Sie auf **[Bereich]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.




- Wählen Sie die gewünschte Farbe und den Sticktyp (**[Kreisstich]** oder **[Radialstich]**).

- 4 Klicken Sie auf die Fläche.
→ Der Mittelpunkt () wird angezeigt.

- 5 Ziehen Sie den Mittelpunkt an die gewünschte Stelle.

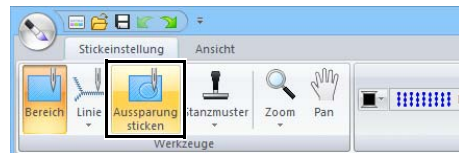


Um den Mittelpunkt später zu verschieben, klicken Sie auf  und auf die Fläche, auf die der Kreis- oder Radialstich angewendet werden soll. Der Mittelpunkt wird angezeigt und kann verschoben werden.

Vermeiden von überlappenden Stichen in Flächen (Ausparungen)

Durch das Festlegen von Ausparungen wird ein doppeltes Sticken in überlappenden Flächen vermieden. Ausparungen können nur dann festgelegt werden, wenn eine Fläche vollständig von einer anderen Fläche eingeschlossen wird.

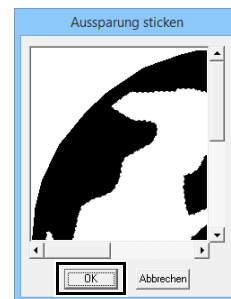
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Ausparung sticken]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



- 3 Klicken Sie auf die Fläche, die eine andere Fläche vollständig einschließt.

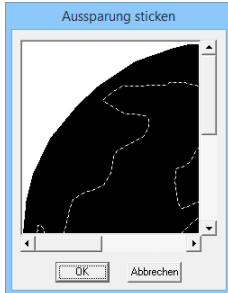


- 4 Klicken Sie auf **[OK]**, um Ausparung zu aktivieren.





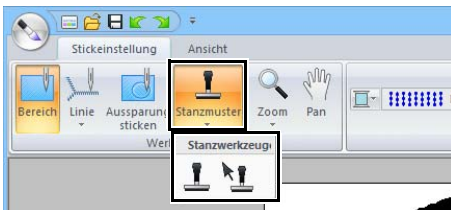
Um die Aussparung abzubrechen, klicken Sie in die weiße Innenfläche. Die Innenfläche wird zweimal gestickt, wenn sie in derselben Farbe wie die Außenfläche angezeigt wird.



Stanzmuster anwenden

Stanzmuster können in der Stickattributstufe von Design Center auf Flächen angewandt werden.

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stanzmuster]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und wählen Sie dann das gewünschte Werkzeug aus **[Stanzwerkzeuge]**.



: Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anwendung eines Stanzmusters.

: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das angewandte Stanzmuster zu bearbeiten.

Die Einstellungen für Stanzmuster werden in derselben Weise festgelegt wie in Layout & Editing.

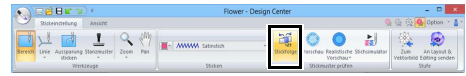
►► „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 58



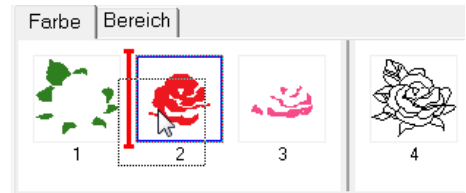
Dieses Programm enthält zwar schon einige Stanzmuster, mit Programmable Stitch Creator können Sie diese Muster aber auch bearbeiten oder eigene Muster erstellen.

Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stickfolge]** in der Gruppe **[Stickmuster prüfen]**.

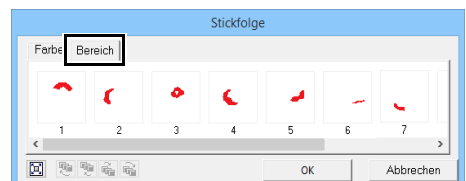


- 3 Um die Stickreihenfolge einer Farbe zu ändern, markieren Sie den Rahmen für die Farbe und ziehen den Rahmen auf die gewünschte Position.



- Um zusätzliche Rahmen auszuwählen, halten Sie die Taste **<Shift>** oder **<Strg>** gedrückt, während Sie die einzelnen Rahmen auswählen.
- Die Rahmen, die Flächen enthalten, werden von den Rahmen, die Umrandungen enthalten, durch eine dicke vertikale Linie getrennt. Rahmen können nicht von einem Teil der Linie in den anderen Teil verschoben werden.
- Um die Muster für eine bessere Ansicht zu vergrößern, klicken Sie auf .

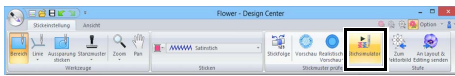
- 4 Um die Stickreihenfolge von mehreren Mustern derselben Farbe anzuzeigen, markieren Sie den Rahmen und klicken Sie dann auf die Registerkarte **[Bereich]**.



- 5 Um die Stickreihenfolge eines Musters zu ändern, markieren Sie den Rahmen für das Muster und ziehen Sie den Rahmen auf die gewünschte Position.
- 6 Klicken Sie auf **[OK]**.

Prüfen der Stickerei im Stichsimulator

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Stickeinstellung]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stichsimulator]** in der Gruppe **[Stickmuster prüfen]**, um die Naht mit dem Stichsimulator anzuzeigen.



Die grundlegenden Verfahren sind mit den für Layout & Editing beschriebenen Prozeduren identisch.

- ▶ „Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator“ auf Seite 80

Anzeige von Stickmustern im Referenzfenster


Stickmuster können im Referenzfenster in der Stickattributstufe auf dieselbe Weise angezeigt werden wie in der Vektorbildstufe.

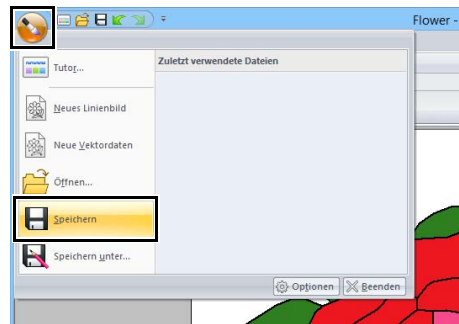
- ▶ „Umrandungen im Referenzfenster anzeigen“ auf Seite 228.

Speichern von Stickmustern

Die Datei kann in jeder Stufe gespeichert werden.

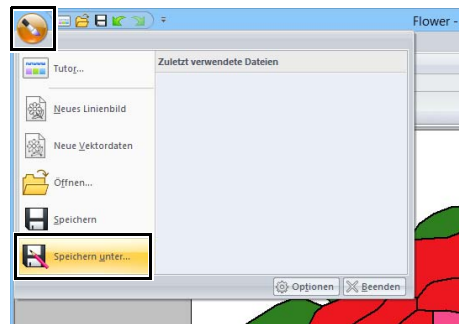
■ Überschreiben

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern]** aus der Befehlsliste.

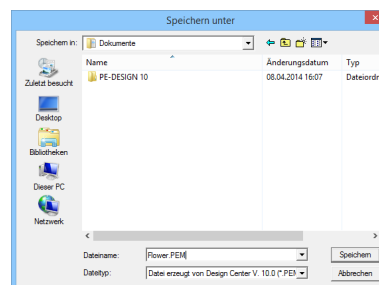


■ Unter neuem Namen speichern

- 1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern unter]** aus der Befehlsliste.



- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



3 Klicken Sie auf **[Speichern]**.



- Die Bilddaten der Originalbildstufe können als Bitmap-Datei (BMP) gespeichert werden.
- In der Linienbildstufe werden die Bilddaten als PEL-Datei gespeichert.
- In der Vektorbildstufe und der Stickattributstufe werden die Musterdaten als PEM-Datei gespeichert.

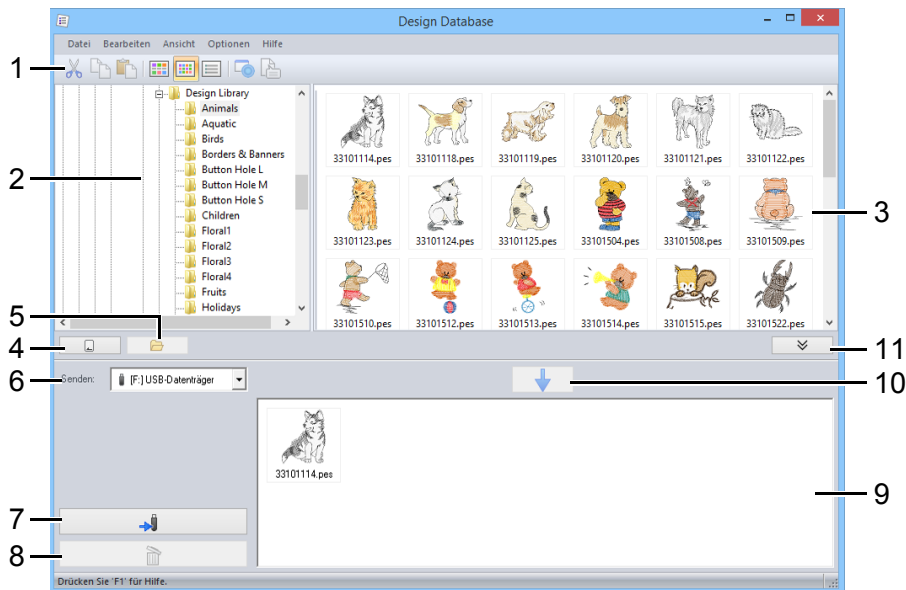


Wenn Sie einen Dateityp einer früheren Software-Version wählen, können gespeicherte PEM-Dateien mit dieser Version der Software geöffnet werden. Möglicherweise gehen dabei jedoch Informationen verloren.

Design Database

Mit Design Database können die erstellten Stickdaten verwaltet werden. Außerdem können die Dateien während der Anzeige von Bildern des Dateiinhaltes organisiert oder mehrere Stickdesigns auf Stickmaschinen übertragen werden.

Design Database-Fenster



1 Werkzeugleiste

2 Ordnerfenster

3 Inhaltsfenster

Zeigt Miniaturansichten aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner an.

4 Schaltfläche „Karte lesen“

Zum Einlesen einer Originalkarte.

5 Schaltfläche „Anzeige des Ordnerinhaltes“

Zeigt den Ordnerinhalt an.

6 Listenfeld „Senden an“

Wählen Sie, wo die Stickdateien gespeichert oder wohin sie gesendet werden sollen.

7 Schaltfläche „Schreiben“

Beginnt mit dem Schreiben der gewählten Muster (angezeigt in der Schreibliste).

8 Schaltfläche „Entfernen“

Hebt die Markierung des ausgewählten Designs (angezeigt in der Schreibliste) wieder auf.

9 Schreibliste

Zeigt die Liste der Muster an, die auf eine Originalkarte, einen USB-Datenträger oder eine Stickmaschine geschrieben werden sollen.

10 Schaltfläche „Hinzufügen“

Fügt das im Inhaltsfenster markierte Muster zur Schreib-/Übertragungsliste hinzu.

11 Schaltfläche „Kartenschreibfenster anzeigen/ausblenden“

Beim Schreiben/Übertragen von Mustern anklicken.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Schreibliste ein- oder auszublenden.

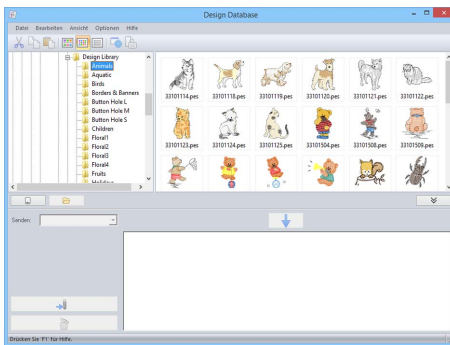


Die folgenden Einstellungen können im Menü **Optionen** eingegeben werden.

- Wählen Sie **mm** oder **Zoll** als Systemeinheiten.
- Wählen Sie **Blau**, **Schwarz Silber** oder **Wasser** als Anwendungsfarbe.

Design Database starten

- 1 Klicken Sie auf den Pfeil nach unten in der Ecke unten links im Bildschirm **[Start]**, um die Ansicht **[Alle Apps]** aufzurufen.
- 2 Klicken Sie auf **[Design Database]** unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** im Bildschirm.
- 3 Klicken Sie auf einen Ordner im Ordnerfenster.
→ Alle Stickdateien im Ordner werden im Inhaltsfenster rechts angezeigt.

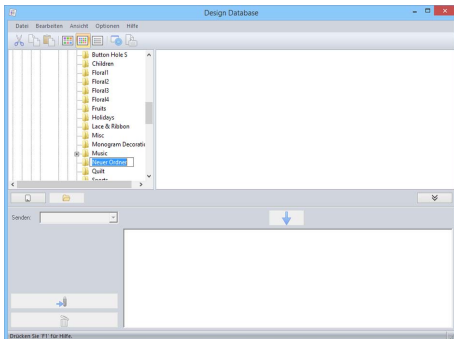


- Die angezeigten Dateien haben die folgenden Erweiterungen.
.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .jef, .shv, .sew, .csd, .xxx, .pen
 - Da PEM-Dateien nicht von der Maschine gelesen werden können, werden sie nicht angezeigt. Importieren Sie das Stickmuster von Design Center in Layout & Editing und speichern Sie es dann als PES-Datei.
 - Gezippte Dateien können in diesem Programm nicht gelesen werden.
- ▶▶ „In Layout & Editing importieren“ auf Seite 220

Organisieren von Stickmustern

Neue Ordner erstellen

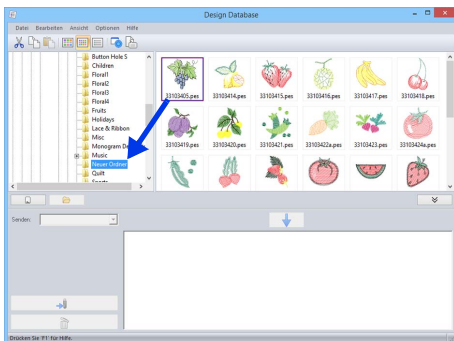
- 1 Wählen Sie den Ordner links im Ordnerfenster.
- 2 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Neuen Ordner erstellen]**.



- 3 Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein, und drücken Sie die Taste **<Enter>**.

Dateien in einen anderen Ordner verschieben/kopieren

- 1 Suchen Sie im Ordnerfenster den Ordner, in den Sie das Stickdesign verschieben möchten.
- 2 Klicken Sie im Ordnerfenster auf den Ordner, der das Stickmuster enthält.
- 3 Ziehen Sie das Stickdesign im Inhaltsfenster auf den vorher markierten Ordner im Ordnerfenster.



→ Wenn sich beide Ordner auf demselben Laufwerk befinden, wird das ausgewählte Stickmuster in den anderen Ordner **verschoben**.

→ Wenn sich beide Ordner auf unterschiedlichen Laufwerken befinden, wird das ausgewählte Stickmuster in den anderen Ordner **kopiert**.



- Um die Datei von einem Ordner in einen anderen auf demselben Laufwerk zu kopieren, halten Sie beim Ziehen des Stickdesigns die Taste **<Strg>** gedrückt.
- Um die Datei von einem Ordner in einen Ordner auf einem anderen Laufwerk zu verschieben, halten Sie beim Ziehen des Stickdesigns die Taste **<Shift>** gedrückt.
- So kann die Datei auch aus dem aktuellen Ordner entfernt (oder kopiert) werden: Auswählen des Menübefehls **[Bearbeiten] - [Ausschneiden]** (oder **[Bearbeiten] - [Kopieren]**). Die Datei kann dann durch Markieren im Ordnerfenster und Auswahl des Menübefehls **[Bearbeiten] - [Einfügen]** in den neuen Ordner eingefügt werden.

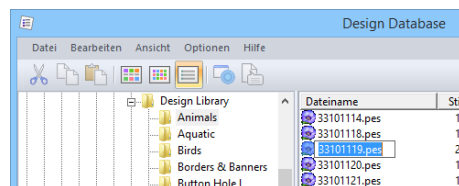
Dateien umbenennen



Sie können die Namen der Stickdesigns nur in Design Database ändern, wenn die Stickinformationen (Menübefehl **[Ansicht] - [Details]**) angezeigt werden.

►► „Anzeige der Dateien ändern“ auf Seite 244

- 1 Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der das Stickmuster enthält.
- 2 Wählen Sie das Stickmuster. Klicken Sie dann erneut.



- 3 Geben Sie den neuen Namen des Stickdesigns ein, und drücken Sie die Taste **<Enter>**.



Beim Umbenennen einer Datei kann die Dateinamenerweiterung nicht geändert werden.


Dateien löschen

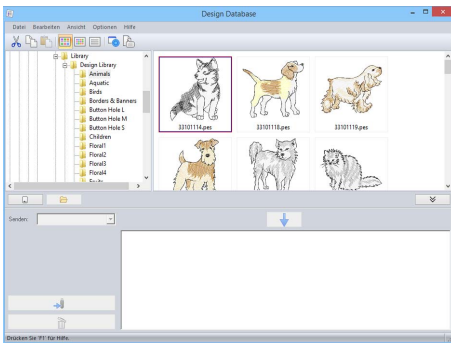
- 1 Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie löschen möchten.
- 2 Markieren Sie im Inhaltsfenster den Namen des Stickmusters.
- 3 Drücken Sie **<Entf>**.
→ Die Datei wird in den Papierkorb verschoben.

Anzeige der Dateien ändern


Die Stickdesigns im Inhaltsfenster können als große oder kleine Miniaturansichten angezeigt oder nach ihren Stickinformationen aufgelistet werden.

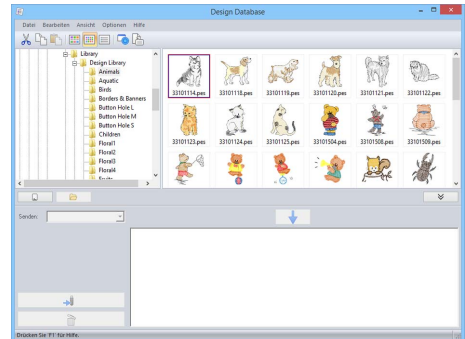
■ Große Miniaturansichten

Klicken Sie auf  oder auf **[Ansicht]**, dann auf **[Große Miniaturansichten]**.




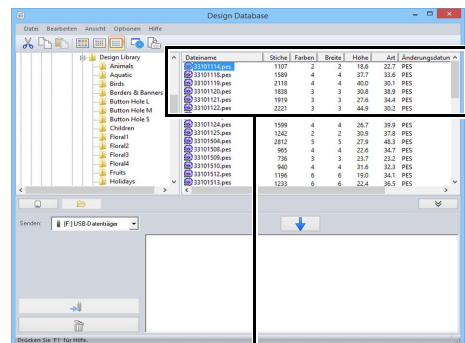
■ Kleine Miniaturansichten

Klicken Sie auf  oder auf **[Ansicht]**, dann auf **[Kleine Miniaturansichten]**.



■ Stickinformationen

Klicken Sie auf  oder auf **[Ansicht]**, dann auf **[Details]**.



Dateiname	Stiche	Farben	Breite	Höhe	Art	Änderungsdatum
33101114.pes	1107	2	2	18.6	22.7	PES
33101118.pes	1589	4	4	37.7	33.6	PES
33101119.pes	2118	4	4	40.0	30.1	PES
33101120.pes	1838	3	3	30.8	38.9	PES

Öffnen von Stickmustern

Dateien mit Layout & Editing öffnen

- 1 Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie in Layout & Editing öffnen möchten.



Achten Sie darauf, dass Sie einen Ordner wählen, der .pes-Dateien enthält.

- 2 Wählen Sie im Inhaltsfenster die PES-Datei.
- 3 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Öffnen mit Layout & Editing]**.

Dateien in Layout & Editing importieren

Dateien in den folgenden Formaten können importiert werden.

.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd oder .xxx

- 1 Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie in Layout & Editing importieren möchten.
- 2 Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickmuster.
- 3 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Importieren in Layout & Editing]**.
→ Das ausgewählte Stickdesign wird im Fenster Layout & Editing angezeigt.



Dateien im PEN-Format können nicht in Layout & Editing importiert werden.

Übertragen von Stickdesigns auf Maschinen



Die Prozeduren zum Übertragen eines erstellten Stickmusters auf eine Stickmaschine variieren je nach Stickmaschinenmodell. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

Übertragen auf eine Maschine mit USB-Datenträger/USB-Kabel/Originalkarte

- 1 Halten Sie das zu verwendende Medium bereit oder verbinden Sie eine Stickmaschine mit dem Computer.



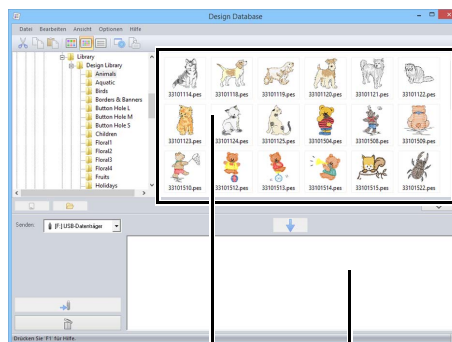
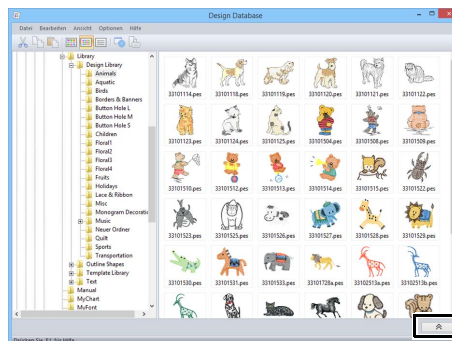
Vergewissern Sie sich, dass die Rahmengröße des Designs den Rahmen nicht überschreitet, den Sie auf der Stickmaschine verwenden.



- Soll das Muster auf eine Originalkarte geschrieben werden, legen Sie die Originalkarte im das USB-Kartengerät ein.
- Soll das Muster auf einen USB-Datenträger geschrieben werden, verbinden Sie den USB-Datenträger mit dem Computer.
- Soll das Muster direkt auf eine Stickmaschine übertragen werden, verbinden Sie die Stickmaschine mit dem Computer. Weitere Informationen zur Übertragung von Mustern finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.
- Damit die Link-Funktion zum Übertragen von Stickdesigns verwendet werden kann, muss eine mit der Link-Funktion kompatible Stickmaschine im Link-Modus laufen.

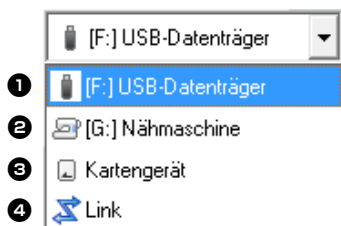
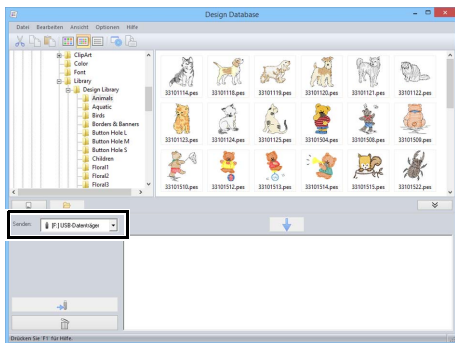
►► „Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 204

- 2 Klicken Sie auf .



- ① Inhaltsfenster (verfügbare Muster)
- ② Schreibliste (ausgewählte Muster)

- 3 Klicken Sie auf das Listenfeld **[Senden]** und anschließend auf das Ziel.



- 1 Sendet Muster an USB-Datenträger.
- 2 Sendet Muster direkt an eine Stickmaschine.
- 3 Sendet Muster an das USB-Kartengerät.
- 4 Sendet Muster an Stickmaschinen über die Link-Funktion.



Wenn Link im Listenfeld **[Senden]** nicht verfügbar ist, prüfen Sie, ob die Stickmaschine im Link-Modus läuft und das Kabel richtig angeschlossen ist.

►► „Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 204

Die verbleibenden Schritte variieren je nachdem, zu welchem Ziel die Daten gesendet werden sollen.


Verwendung eines USB-Mediums




Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit der USB-Host-Funktion kompatibel ist.






Der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ kann nicht als USB-Medium verwendet werden.

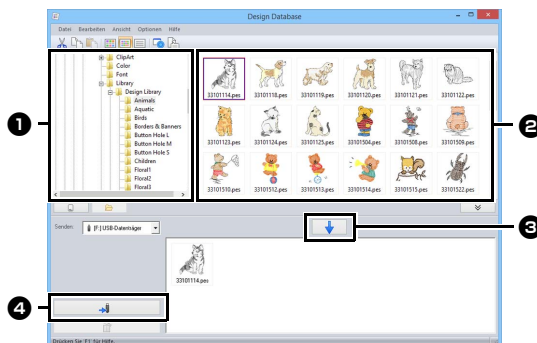
4. Wählen Sie  im Listenfeld **[Senden]**.



Wenn mehrere USB-Datenträger angeschlossen sind, wird für jeden Datenträger  angezeigt. Wählen Sie den USB-Datenträger, auf den das Muster geschrieben werden soll.

- 5 Klicken Sie auf .

- 6 Wählen Sie in 1 einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster 2 eine Stickdatei und klicken Sie dann auf , um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf .

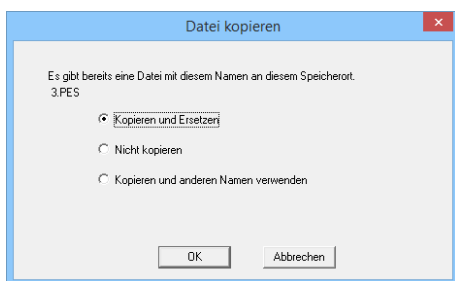


→ Die Muster in der Schreibliste werden auf den USB-Datenträger geschrieben.

→ Wenn die Designs gespeichert worden sind, erscheint die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“.



- Entfernen Sie den USB-Datenträger nicht, solange Muster geschrieben werden.
- Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint das folgende Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.



Wenn für den USB-Datenträger eine Datenträgerbezeichnung festgelegt worden ist, erscheint „ **[(Laufwerksbuchstabe):]** (Datenträgerbezeichnung)“ im Listenfeld **[Senden]**. Wenn keine Datenträgerbezeichnung eingegeben worden ist,

erscheint „ **[(Laufwerksbuchstabe):] USB-Datenträger**“.

Weitere Informationen zur Änderung des Namens (Datenträgerbezeichnung) eines USB-Datenträgers finden Sie im Handbuch des USB-Datenträgers.

Übertragen direkt in den Speicher der Maschine



Es ist möglich, Muster auf Stickmaschinen zu übertragen, die per USB-Kabel mit einem Computer verbunden werden können.

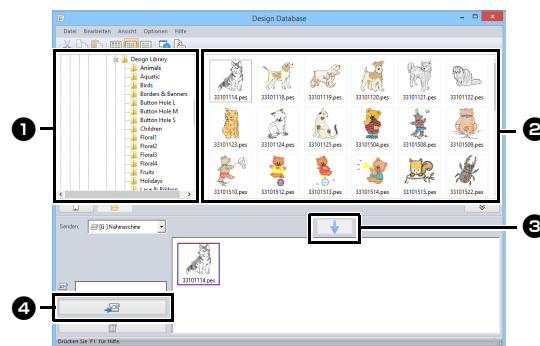
4. Wählen Sie im Listenfeld **[Senden]**.



Wenn mehrere Stickmaschinen angeschlossen sind, erscheint für jede Maschine. Wählen Sie die Maschine, die zum Sticken verwendet werden soll.

5. Klicken Sie auf .

6. Wählen Sie in **1** einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster **2** eine Stickdatei und klicken Sie dann auf , um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf .



→ Die Muster in der Schreibliste werden in den Speicher der Stickmaschine geschrieben.

→ Wenn die Designs gespeichert worden sind, erscheint die Meldung „Datenausgabe abgeschlossen.“.



- Entfernen Sie das USB-Kabel nicht, solange Muster geschrieben werden.
- Wenn bereits eine Datei mit demselben Dateinamen im Ziel existiert, erscheint ein Dialogfeld. Wählen Sie, ob die existierende Datei überschrieben, das Kopieren abgebrochen oder die Datei unter einem anderen Namen gespeichert werden soll.

Verwenden von Originalkarten

Muster können auf eine Stickmaschine übertragen werden, die mit einem Karten-Steckplatz ausgerüstet ist.



- PHC-Dateien können nicht geschrieben werden.
- Wenn kein USB-Kartengerät an den Computer angeschlossen ist, kann eine Originalkarte nicht als Ausgabeziel ausgewählt werden. Achten Sie vor der Übertragung darauf, dass ein USB-Kartengerät mit dem Computer verbunden ist.

4. Wählen Sie  im Listenfeld **[Senden]**.

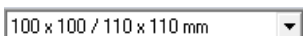
5. Wählen Sie unter **[Maschinentyp]** den Typ der verwendeten Stickmaschine.



1 Ein-Nadel-Maschine


2 Mehrfach-Nadel-Maschine



6. Wählen Sie im Listenfeld **[als Rahmengröße]** die entsprechende Größe des Stickrahmens.

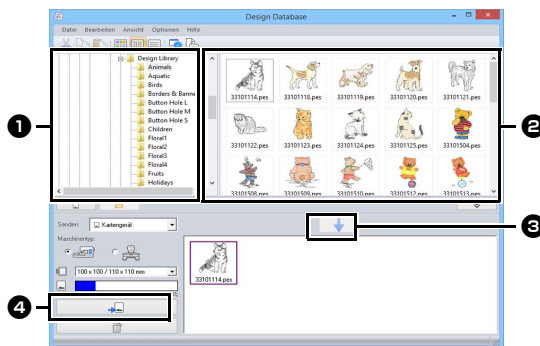


- Wählen Sie keine Rahmengröße, die größer als der größte Stickrahmen ist, der mit Ihrer Stickmaschine verwendet werden kann. Die erstellte Speicherkarte funktioniert sonst nicht richtig mit Ihrer Stickmaschine.
- Beim Schreiben auf eine Speicherkarte, die bereits Daten enthält, werden alle Daten auf der Karte gelöscht. Vor dem Schreiben auf eine Karte alle benötigten Daten auf eine Festplatte oder ein anderes Medium sichern und prüfen, dass keine Daten mehr auf der Karte vorhanden sind.

►► „Von einer Stickkarte“ auf Seite 92

7. Klicken Sie auf .

8. Wählen Sie in 1 einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster 2 eine Stickdatei und klicken Sie dann auf , um die Datei zur Schreibliste hinzuzufügen. Wenn alle zu schreibenden Stickdateien zur Schreibliste hinzugefügt sind, klicken Sie auf .

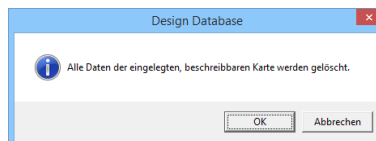


- Ein Stickdesign für den Riesenrahmen kann nicht mit einer Speicherkarte auf die Maschine übertragen werden.
- Wenn das Stickmuster in der gewählten Stickmusterdatei größer als die in Schritt 6 gewählte Rahmengröße ist, oder die Anzahl der Stiche oder Anzahl der Farben des Stickmusters den Maximalwert für den in Schritt 6 gewählten Rahmen übersteigt, kann die Datei nicht zur Schreibliste hinzugefügt werden. Nur die in der Schreibliste enthaltenen Stickdesigns werden auf die Speicherkarte geschrieben.



- Sie können Stickdateien auch folgendermaßen zur Schreibliste hinzufügen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei, dann auf **[Zu Schreibliste hinzufügen]**. Oder markieren Sie die Datei im Inhaltsfenster und ziehen Sie sie dann in die Schreibliste.
- Eine Datei kann auch durch Klicken mit der rechten Maustaste auf die Datei in der Schreibliste und anschließendem Klicken auf **[Aus Schreibliste entfernen]** aus der Schreibliste entfernt werden.

9. Wenn die Dateien auf eine Originalkarte geschrieben werden sollen, wird die folgende Meldung angezeigt. Klicken Sie auf **[OK]**.





Nehmen Sie die Karte nicht heraus, und ziehen Sie auch das USB-Kabel nicht ab, während die Muster auf die Karte geschrieben werden (während die LED blinkt).


- 10** Erscheint eine Meldung mit dem Hinweis, dass das Schreiben abgeschlossen ist, klicken Sie auf **[OK]**.

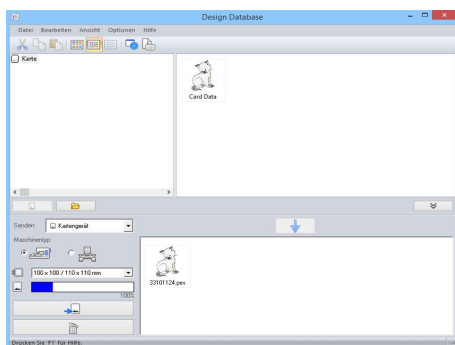





Muster, die auf einer Designseite mit benutzerdefinierter Größe erstellt wurden, werden beim Schreiben auf Speicherkarten in ihre verschiedenen Rahmenbereiche geteilt.

- *Hinweis unter „Übertragen auf eine Maschine mit einer Speicherkarte“ auf Seite 202*

- Um die auf die Speicherkarte geschriebenen Stickdateien erneut zu schreiben, wählen Sie mit  die entsprechenden Dateien und verschieben Sie die Dateien auf dieselbe Weise in die Schreibliste.
- Um die gerade auf die Speicherkarte geschriebene Stickdesigndatei zu prüfen, klicken Sie auf .

→  **Kartengerät** erscheint im Ordnerfenster und alle auf die Speicherkarte geschriebenen Stickmuster werden im Inhaltsfenster angezeigt.






- Auf die Speicherkarte geschriebene Stickdesigns erscheinen im Inhaltsfenster als **[Karten-Daten]**.
- Um den Inhalt des Ordners im Inhaltsfenster anzuzeigen, klicken Sie auf . Die Anzeige können Sie mit  und  umschalten.

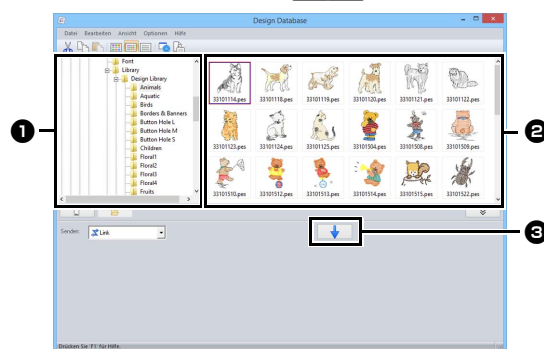
Senden von Stickmustern an Maschinen mittels Link-Funktion



Eine mit der Link-Funktion kompatible Stickmaschine muss im Link-Modus laufen.

- *„Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 204*

4. Wählen Sie  im Listenfeld **[Senden]**.
5. Klicken Sie auf .
6. Wählen Sie in **1** einen Ordner, wählen Sie aus dem Inhaltsfenster **2** eine Stickdatei und klicken Sie dann auf .



7. Setzen Sie die Prozedur so fort, wie in **Schritt 5** unter „Vom Computer sticken mit der Link-Funktion“ auf Seite 205.



Dateien im DST-, EXP- und PHC-Format können mit der Link-Funktion nicht übertragen werden. Wenn **[Link]** im Listenfeld **[Senden]** gewählt wird, erscheinen DST-, EXP- und PHC-Dateien nicht im Inhaltsfenster.

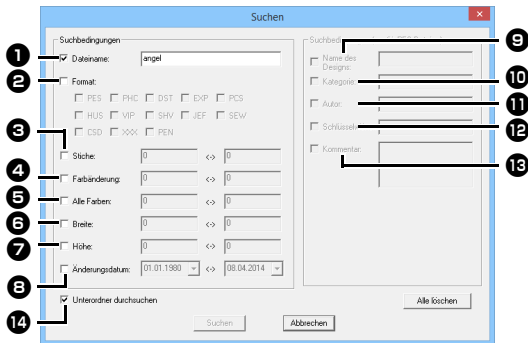
Darüber hinaus werden Stickdateien mit Einstellung der Größe der Designseite auf **[als benutzerdefinierte Größe]** oder mit einer **[als Rahmengröße]** von **360 × 360 mm (Riesenrahmen)** nicht im Inhaltsfenster angezeigt.



Um das Dialogfeld **[Link]** nach dem Neustart des Computers wieder anzuzeigen, klicken Sie auf **[Link]** im Menü **[Optionen]**.

Suchen von Stickdesigns

- 1 Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner.
- 2 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Suchen]**.
- 3 Geben Sie die Suchbedingungen an. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Suchbedingungen, die Sie festlegen möchten.



1 Dateiname

Zur Suche nach Dateien mit einem bestimmten Namen. Geben Sie den Dateinamen in das Feld ein.



Platzhalterzeichen („?“ für einzelne Zeichen und „*“ für mehrere Zeichen) können auch verwendet werden.

2 Format

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem gewünschten Dateiformat.

3 Stiche

Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Stiche ein.

4 Farbänderung

Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Anzahl der Farbwechsel ein.

5 Alle Farben

Geben Sie in den Feldern die untere bzw. obere Bereichsgrenze für die Gesamtanzahl der Garnfarben ein.

6 Breite

Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Breite ein.

7 Höhe

Geben Sie in den Feldern den unteren bzw. oberen Grenzwert für die Höhe ein.

8 Änderungsdatum

Geben Sie in den Feldern den Änderungsdatumsbereich ein (von wann bis wann).

Bei der Suche nach PES-Dateien können auch die folgenden Bedingungen eingegeben werden.

9 Name des Designs

Geben Sie den Stickmustername in das Feld ein.

10 Kategorie

Geben Sie in das Feld bestimmte Zeichen oder die Stickkategorie ein.

11 Autor

Geben Sie in das Feld den Autorennamen ein, nach dem gesucht werden soll.

12 Schlüsselwörter

Geben Sie in das Feld das Schlüsselwort ein, nach dem gesucht werden soll.

13 Kommentar

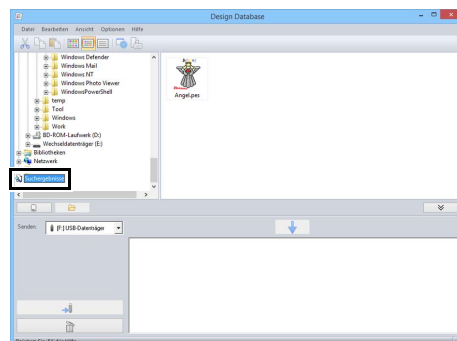
Geben Sie in das Feld den Kommentar ein, nach dem gesucht werden soll.



- Um auch die Unterordner (Ordner innerhalb der ausgewählten Ordner) zu durchsuchen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Unterordner durchsuchen]** 14.
- Alle Zeichen, die Sie in das Feld neben **[Dateiname]** eingeben, werden als ein Satz von Zeichen behandelt. Sie können jedoch auch nach Dateien suchen, die mit mehreren Wörtern in den Feldern unter **[Suchbedingungen (nur für PES-Dateien)]** übereinstimmen, indem Sie die Wörter durch ein Leerzeichen trennen.

4 Klicken Sie auf **[Suchen]**.

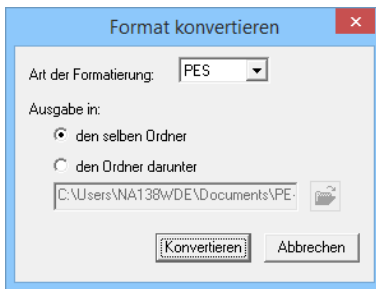
→ Eine Liste der Dateien, die mit den Suchbedingungen übereinstimmen, wird angezeigt.



Konvertieren von Stickdesigns in verschiedene Formate


Sie können Stickdesigndateien einfach in eine Datei des Formats .pes, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd oder .xxx konvertieren.

- 1 Wählen Sie im Ordnerfenster den Ordner mit dem Stickdesign aus, das Sie konvertieren möchten.
- 2 Wählen Sie im Inhaltsfenster das gewünschte Format.
- 3 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Format konvertieren]**.
- 4 Wählen Sie das gewünschte Format im Listenfeld **[Art der Formatierung]**.



- 5 Wählen Sie unter **[Ausgabe in]**, ob die neue Datei zum selben Ordner wie die Originaldatei (den selben Ordner) oder zu einem angegebenen Ordner (den Ordner darunter) hinzugefügt werden soll.



Um den Ordner zu ändern, dem die neue Datei hinzugefügt wird, klicken Sie auf .

- 6 Klicken Sie auf **[Konvertieren]**.

→ Die Datei wird konvertiert, und die neue Datei wird dem angegebenen Ordner hinzugefügt.



- Mit **[DST-Einstellungen]** im Menü **[Optionen]** kann die Anzahl der Sprungstiche beim Fadenabschneiden für DST-Dateien festgelegt werden.
- ▶▶ „Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format“ auf Seite 301
- Wenn mehrere Dateien mit verschiedenen Formaten für die Konvertierung ausgewählt werden, während **[den selben Ordner]** ausgewählt ist, wird jede Datei mit demselben Format wie die neue Datei nicht konvertiert. Wenn die Dateien jedoch zu einem anderen Ordner als dem Originalordner hinzugefügt werden, wird jede Datei mit demselben Format wie die neue Datei in den anderen Ordner kopiert und nicht konvertiert.
- Wenn die Datei in eine .pes-Datei konvertiert wird, werden die Garnfarben wie beim Importieren in Layout & Editing konvertiert.



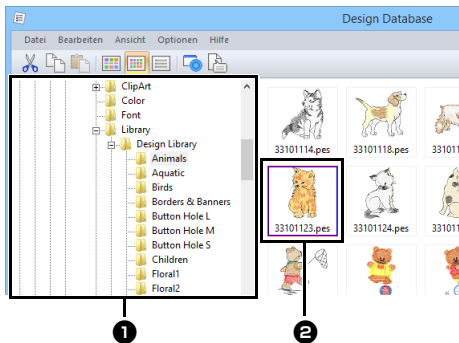
Dateien können nicht in die Formate PHC oder PEN umgewandelt werden.

Prüfen von Stickmustern

Vorschau einer Datei anzeigen

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

- 1 Wählen Sie in **1** einen Ordner und wählen Sie aus dem Inhaltsfenster **2** eine Stickdatei.



- 2 Klicken Sie auf oder klicken Sie auf das Menü **[Ansicht]** und anschließend auf **[Vorschau]**.



Dateien im PEN-Format können nicht in der Vorschau geöffnet werden.

Dateiinformatoren prüfen

Stickinformationen, wie Dateiname, Größe, Stichanzahl, Stickzeit, Anzahl der Farben und Änderungsdatum, können im Eigenschaftsfeld geprüft werden. Bei PES-Dateien können Sie zusätzliche Informationen über das Stickdesign anzeigen.

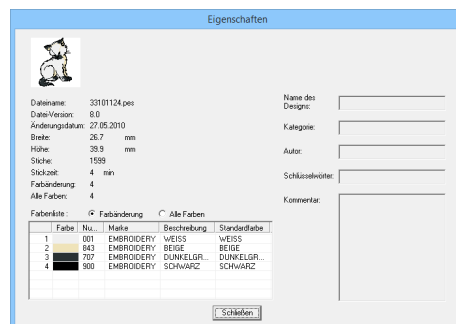


- Die angezeigte Stickzeit ist ein Schätzwert. Die tatsächliche Stickzeit ist abhängig vom Maschinenmodell und den festgelegten Einstellungen.

Bei PEN-Dateien wird die Stickzeit nicht angezeigt.

Schaltfläche auf der Werkzeugleiste:

- 1 Wählen Sie im Inhaltsfenster das Stickdesign aus, dessen Informationen Sie anzeigen möchten.
- 2 Klicken Sie auf oder klicken Sie auf das Menü **[Ansicht]** und anschließend auf **[Eigenschaften]**.



PES-Dateien (Version 4.0 oder höher)

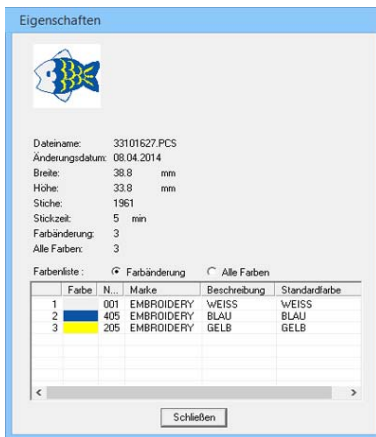


Wählen Sie **[Farbänderung]** neben **[Farbenliste]**, um die Garnfarbenwechsellinformationen in der Farbenliste anzuzeigen. Wählen Sie **[Alle Farben]** zur Anzeige der Informationen für alle Garnfarben in der Farbenliste.

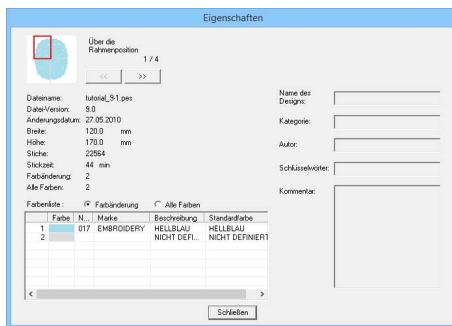
►► „Stickdesign-Informationen prüfen“ auf Seite 88



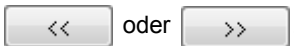
- PES- und andere Dateien (Version 3.0 oder früher)



- Wenn die Größe der Designseite auf **[als benutzerdefinierte Größe]** oder die **[als Rahmengröße]** auf Multipositions-Rahmen (100 × 172 mm oder 130 × 300 mm) oder einen Riesenrahmen (360 × 360 mm) eingestellt worden ist, wird das folgende Dialogfenster **[Eigenschaften]** angezeigt (Abbildung ähnlich).



- Der rote Rahmen im Dialogfenster zeigt die Position des dargestellten Musterbereichs.
- Um die Informationen für andere Rahmenpositionen anzuzeigen, klicken Sie auf

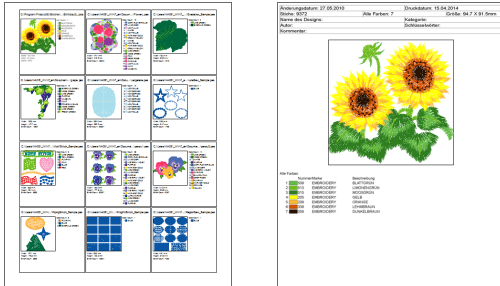


Ausgabe eines Stickmusterkataloges

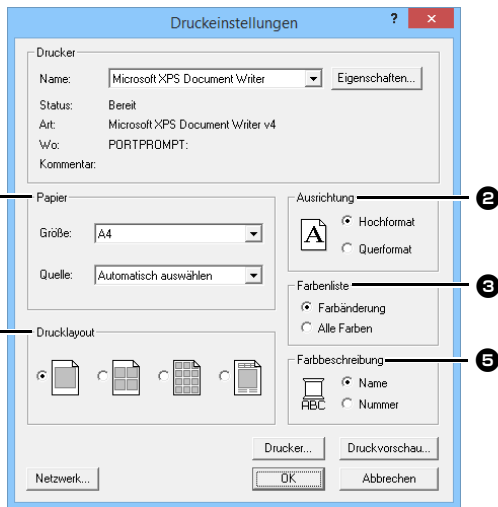
Bilder und Stickinformationen aller Stickdesigns können in einer Vielzahl von Formaten ausgegeben werden. Wählen Sie Ihren Präferenzen entsprechend aus den folgenden Modi.

Drucken

Sie können die Bilder aller Stickdesigns im ausgewählten Ordner als Katalog oder als Anleitung drucken.



- 1 Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
- 2 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Druckeinstellungen]**.
- 3 Wählen Sie die entsprechenden Einstellungen unter **[Papier]** 1 und **[Ausrichtung]** 2.



- 4 Wählen Sie **[Farbenliste]** 3.

Farbänderung

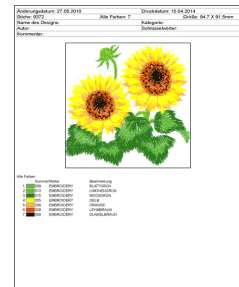
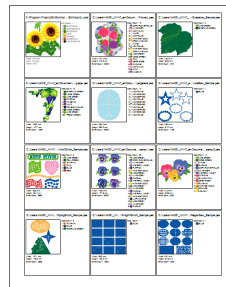
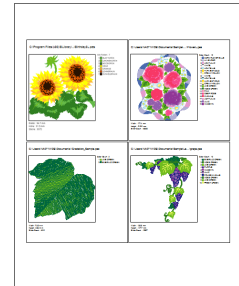
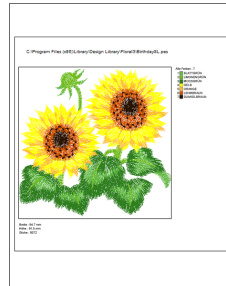
Die Garnfarbeninformationen für jede Farbänderung werden angezeigt.

Alle Farben

Die Garnfarbeninformationen für die benötigten Garne werden angezeigt. So können Sie die Gesamtanzahl der Garnfarben überprüfen.

►► „Stickdesign-Informationen prüfen“ auf Seite 88

- 5 Wählen Sie **[Drucklayout]** 4.



- 6 Wählen Sie unter **[Farbbeschreibung]** 5, ob die Garnfarben mit dem Farbnamen oder mit Markenname und Garnnummer dargestellt werden sollen.

- 7 Klicken Sie auf **[Drucken]**.

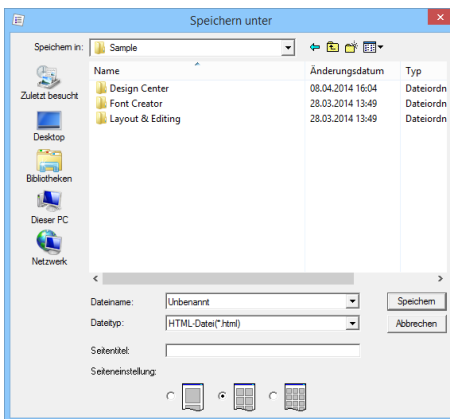


- Wenn ein oder mehrere Stickdesigns im Inhaltsfenster markiert sind, werden nur die markierten Designs gedruckt.
- Bei langen Markennamen, Garnnummern oder Dateieigenschaften wird möglicherweise nicht der ganze Text gedruckt.
- Wenn Sie auf **[Datei]**, dann auf **[Drucken]** klicken, werden die Stickdesigns entsprechend den im Dialogfeld **[Druckeinstellungen]** bereits gewählten Einstellungen gedruckt.

HTML-Datei ausgeben

Anstatt den Stickdesign-Katalog zu drucken, können Sie ihn auch als HTML-Datei ausgeben.

- 1 Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
- 2 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[HTML erstellen]**.
- 3 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der HTML-Datei ein.

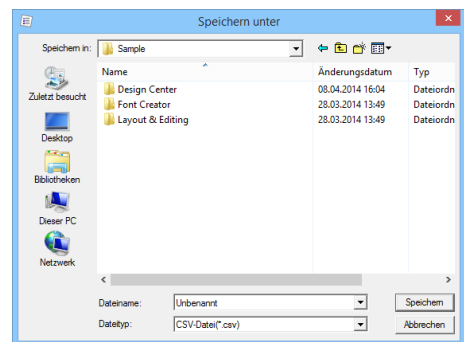


- 4 Um einen Namen oben in der Datei und in der Titelleiste einzufügen, geben Sie den Namen in das Feld **[Seitentitel]** ein.
- 5 Wählen Sie unter **[Seiteneinstellung]**, wie die Designs auf der Seite angezeigt werden sollen.
- 6 Klicken Sie auf **[Speichern]**.

CSV-Datei ausgeben

Sie können eine .csv-Datei mit den Stickinformationen (Dateiname, Abmessungen, Anzahl der Stiche, Anzahl der Farben, Dateipfad, Dateieigenschaften (nur .pes-Dateien), Namen der Garnfarben und Garnnummern) für ausgewählte Stickdesigns ausgeben.

- 1 Markieren Sie im Ordnerfenster den Ordner, der die Stickmuster enthält.
- 2 Klicken Sie auf **[Datei]**, dann auf **[CSV erstellen]**.
- 3 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, und geben Sie dann den Dateinamen der .csv-Datei ein.



- 4 Klicken Sie auf **[Speichern]**.

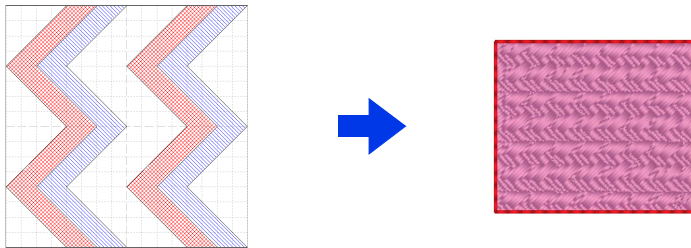
Programmable Stitch Creator

Mit Programmable Stitch Creator können Sie Stichmuster erzeugen und bearbeiten, die später als programmierbare Füll- oder Motivstiche in Layout & Editing und in Design Center verwendet werden können.

Programmable Stitch Creator-Standardfunktionen

Programmable Stitch Creator ist ein Programm zum Erstellen, Bearbeiten und Speichern von Stichmustern, die für einen programmierten Füllstich oder Motivstich verwendet werden können. Die folgenden beiden Mustertypen können im jeweiligen entsprechenden Modus erstellt werden.

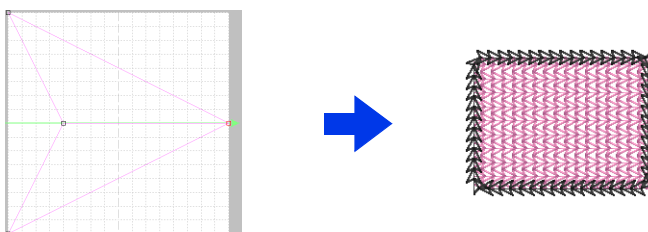
Füll-/Stanzmuster



- Diese Muster sind als Stanzmuster und zum Sticken mit programmierten Füllstichen in Layout & Editing oder Design Center einsetzbar.
- Sie können mit einer oder mit mehrfachen Linien erzeugt werden. Darüber hinaus erhalten Sie mit diesen Mustern Relief- oder Gravureffekte in Stickbereichen.
- Diese Muster werden im Modus „Füllen/Stanzen“ erzeugt.



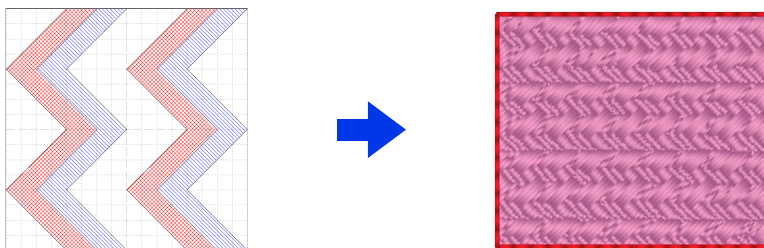
Motivstichmuster



- Sie können mit diesen Mustern Umrandungen mit Motivstich und Flächen mit Motivstich, Tunnelstich und Punktstich in Layout & Editing oder im Design Center sticken.
- Da diese Muster aus einer Linie bestehen, sehen sie aus wie eine Zeichnung, die nur aus einer Linie besteht. Sie werden zum Nähen von Dekorationen mit der Maschine verwendet.
- Diese Muster werden im Motivmodus erzeugt.

Erzeugen von Füll-/Stanzmustern


Zum Erstellen von neuen Mustern können vorhandene programmierbare Stichmuster bearbeitet werden.

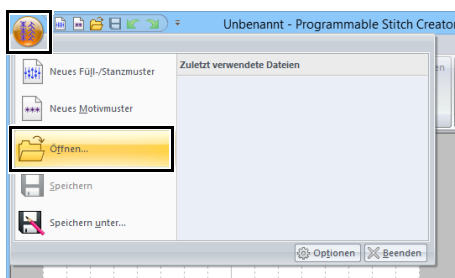


Schritt 1	Ein Füll-/Stanzmuster öffnen
Schritt 2	Linien für das Bearbeiten des Füll-/Stanzmusters zeichnen
Schritt 3	Relief-/Gravureffekte auf das Füll-/Stanzmuster anwenden
Schritt 4	Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern
Schritt 5	Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden

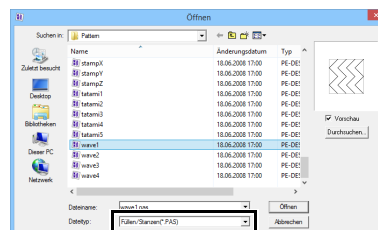
Schritt 1 Ein Füll-/Stanzmuster öffnen

Öffnen Sie zuerst ein Füll-/Stanzmuster zur Bearbeitung. In diesem Beispiel verwenden Sie das Muster **wave1.pas**.

- 1 Klicken Sie auf den Pfeil nach unten in der Ecke unten links im Bildschirm **[Start]**, um die Ansicht **[Alle Apps]** aufzurufen.
- 2 Klicken Sie auf **[Programmable Stitch Creator]** unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** im Bildschirm.
- 3 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Öffnen]** aus der Befehlsliste.



- 4 Wählen Sie „Füllen/Stanzen(*.pas)“ unter Dateien im Typ-Listefeld. Wählen Sie die Musterdatei **wave1.pas**.

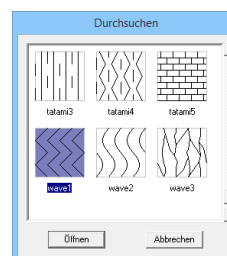


Die Musterdatei finden Sie am folgenden Speicherort.

Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Pattern.

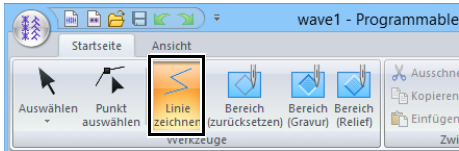


Um die Daten im ausgewählten Ordner als Miniaturansicht im Dialogfeld **[Durchsuchen]** anzuzeigen, klicken Sie auf **[Durchsuchen]**.

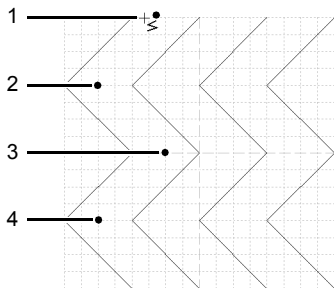


Schritt 2 Linien für das Bearbeiten des Füll-/ Stanzmusters zeichnen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Linie zeichnen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.

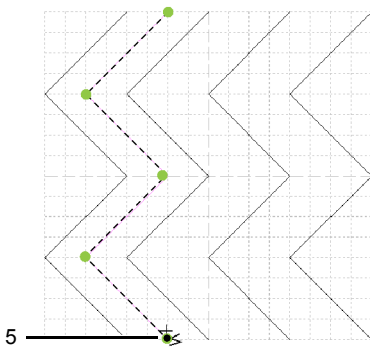


- 3 Markieren Sie die Punkte (1) bis (4).

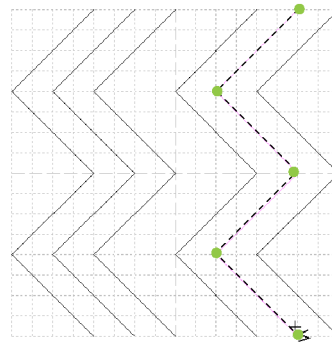


- Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.
- ▶▶ „Füll-/Stanzmuster umformen“ auf Seite 264
- Die Gitterbreite kann geändert werden.
- ▶▶ „Gittereinstellungen ändern“ auf Seite 273

- 4 Doppelklicken Sie auf (5) (Endpunkt).

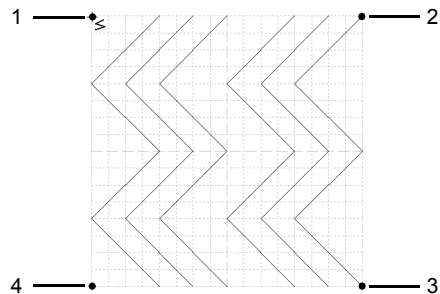


- 5 Wiederholen Sie die vorhergehende Prozedur.



Schritt 3 Relief-/Gravureffekte auf das Füll-/ Stanzmuster anwenden

- 1 Klicken Sie auf (1) und doppelklicken Sie dann auf (2).
Klicken Sie dann auf (3) und doppelklicken Sie anschließend auf (4).

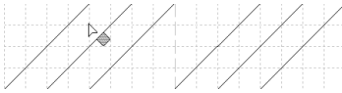
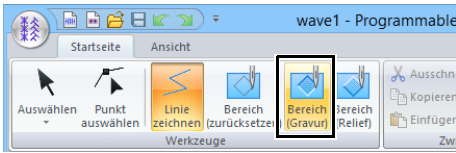


→ Oben und unten an den Kanten der Designseite werden Linien gezeichnet.

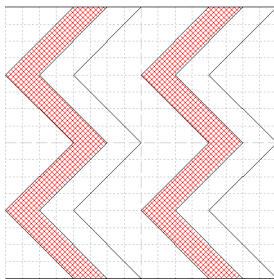


Damit ein Effekt erzielt werden kann, müssen die Linien einen geschlossenen Bereich bilden.

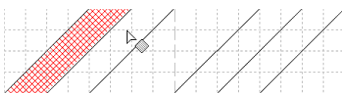
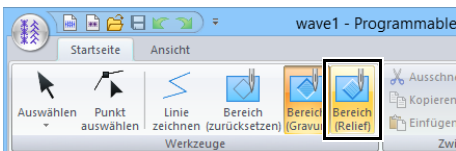
- 2 Klicken Sie auf **[Bereich (Gravur)]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und anschließend auf den ersten und vierten Wellenbereich.



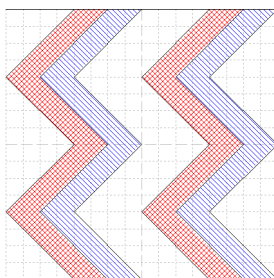
→ Diese Flächen werden rot angezeigt und mit kurzen Stichen gestickt, um einen Gravureffekt zu erzielen.



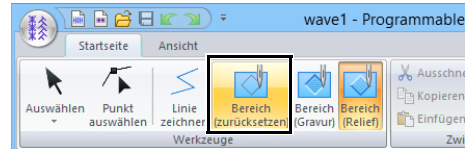
- 3 Klicken Sie auf **[Bereich (Relief)]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und anschließend auf den zweiten und fünften Wellenbereich.



→ Diese Fläche wird blau angezeigt und mit durchgehenden Stichen gestickt, um einen Reliefeffekt zu erzielen.



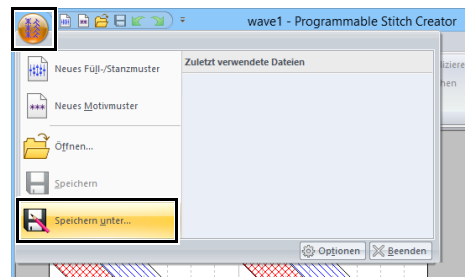
Verwenden Sie das Werkzeug **[Bereich (zurücksetzen)]**, um den Relief-/Gravureffekt zu entfernen. Klicken Sie auf **[Bereich (zurücksetzen)]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und anschließend auf einen Bereich mit angewandtem Effekt.



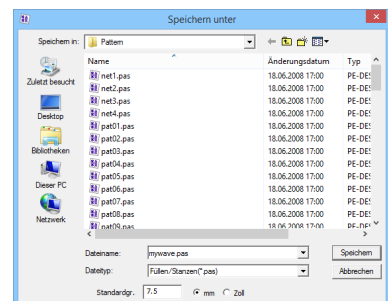
Schritt 4 Bearbeitetes Füll-/Stanzmuster speichern

Füll-/Stanzmuster werden im PAS-Format gespeichert.

- 1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern unter]** aus der Befehlsliste.




- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.

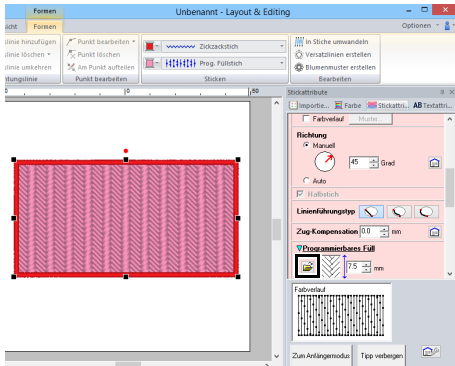


Geben Sie beim Speichern eines Füll-/Stanzmusters neben **[Standardgr.]** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **[mm]** oder **[Zoll]**.

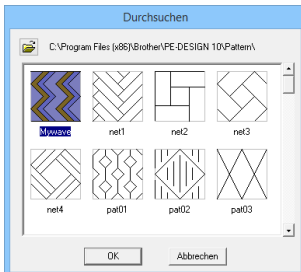
- 3 Klicken Sie auf **[Speichern]**.

Schritt 5 Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden

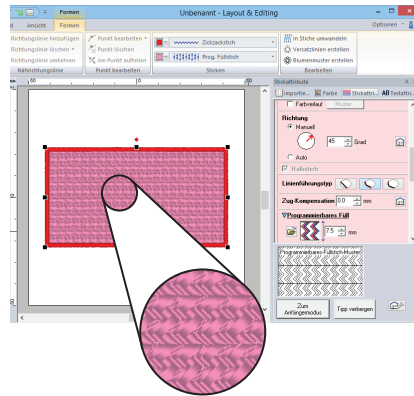
- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **[Flächenstich]** (auf der Registerkarte **[Formen]**) den Eintrag **[Prog. Füllstich]**.
- 4 Rufen Sie das Fenster **[Stickattribute]** auf.
 - ▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54
- 5 Klicken Sie auf  unter **[Programmierbares Füll]** im Abschnitt **[Flächenfüllung]**.



- 6 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Muster in Schritt 4 gespeichert worden ist.



- 7 Markieren Sie das bearbeitete Füll-/Stanzmuster und klicken Sie dann auf **[OK]**.
 - Dieses Muster wird auf die Innenbereiche des Stickmusters angewandt.

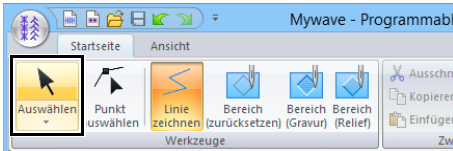


- Ein Füll-/Stanzmuster kann auch mit den Stanzwerkzeuge als Stanzmuster angewandt werden.
- ▶▶ „Anwenden und Bearbeiten von Stanzmustern“ auf Seite 58
- Um die besten Ergebnisse zu erzielen, siehe „Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster“ auf Seite 335.

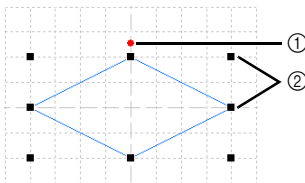
Bearbeiten eines Musters im Füll-/Stanzmodus

Muster auswählen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Auswählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**, um das Werkzeug **[Auswählen]** zu verwenden.



- 3 Klicken Sie auf das Objekt.



- ① Drehpunkt
- ② Ziehpunkte

- 4 Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.



- Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.
- Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf ein markiertes Muster, um die Auswahl aufzuheben.

Muster verschieben

Markierte Muster können durch Ziehen verschoben werden.



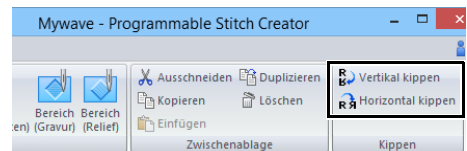
- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.

Muster skalieren

Ziehen Sie einen Ziehpunkt des markierten Musters, um die Mustergröße einzustellen. Um das Muster zu drehen, ziehen Sie den Drehpunkt.



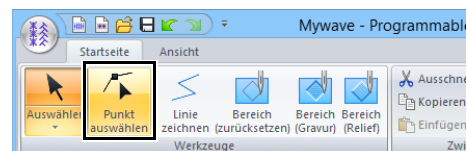
- Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Klicken Sie auf **[Vertikal kippen]** in der Gruppe **[Kippen]**, um das oder die ausgewählten Muster nach oben/unten zu spiegeln. Klicken Sie auf **[Horizontal kippen]** in der Gruppe **[Kippen]**, um das oder die ausgewählten Muster nach links/rechts zu spiegeln.



- Mit anderen Befehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.
- „Menüs/Werkzeuge“ „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 317.

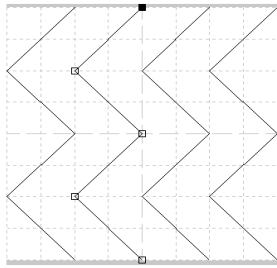
Füll-/Stanzmuster umformen

- 1 Klicken Sie auf **[Punkt wählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.




- 2 Klicken Sie auf die unterbrochene Linie.



- 3** Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.



■: Markierter Punkt
□: Nicht markierter Punkt

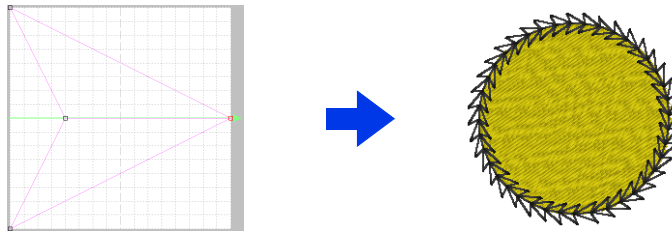
- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.
- Zum Einfügen eines Punktes, klicken Sie auf die Linie, wo ein neuer Punkt hinzugefügt werden soll.
→Ein neuer Punkt ist bereits markiert.
- Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf  oder drücken Sie die Taste **<Entf>**.



- Wenn eine Linie aus zwei Punkten besteht und Sie einen der Punkte löschen, wird die gesamte Linie gelöscht.
- Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste **<Strg>** gedrückt.
- Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und drücken Sie auf die Taste  oder . Die Auswählrichtung ändert sich zum End- oder Startpunkt.
- Halten Sie die Taste **<Shift>** gedrückt und ziehen Sie die Punkte. Die Punkte werden horizontal oder vertikal verschoben.
- Drücken Sie eine Pfeiltaste. Die Punkte werden in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben.


Erzeugen eines Motivstichmusters

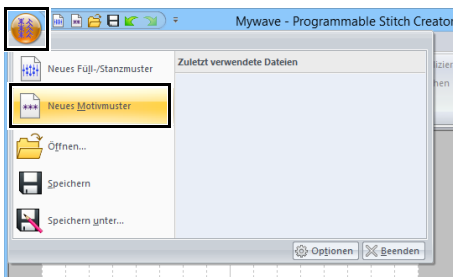
Wir erzeugen jetzt ein neues Motivstichmuster. Motivstichmuster werden im Motivmodus erstellt.



Schritt 1	Motivmodus aufrufen
Schritt 2	Zur Erzeugung eines Motivstichmusters eine Linie formen
Schritt 3	Das erzeugte Motivstichmuster speichern
Schritt 4	Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden

Schritt 1 Motivmodus aufrufen

- 1 Starten Sie Programmable Stitch Creator.
- 2 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Neues Motivmuster]** aus der Befehlsliste.

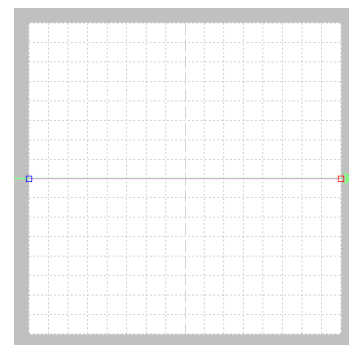
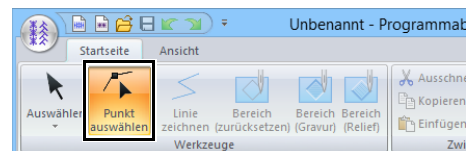


Schritt 2 Zur Erzeugung eines Motivstichmusters eine Linie formen

Im Motivmodus können Sie durch Ändern der Linienform originelle Stichmuster erzeugen.

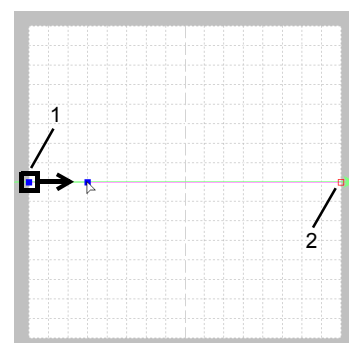
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

- 2 Klicken Sie auf **[Punkt wählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.

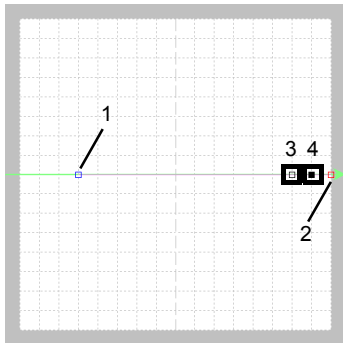


Blaues Rechteck: Startpunkt
Rotes Rechteck: Endpunkt

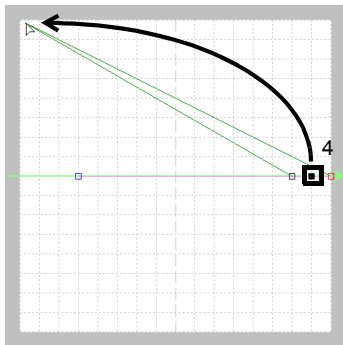
- 3 Wählen Sie (1) und ziehen Sie den Punkt. Die bewegte Linie wird grün, wenn ein Punkt verschoben wird.



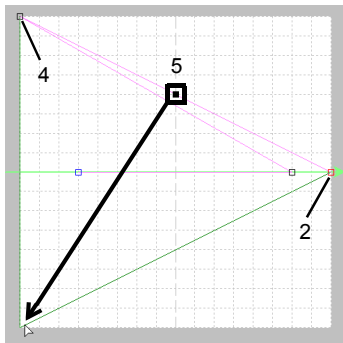
- 4** Klicken Sie auf die Linie, um Punkte einzufügen.
Klicken Sie auf (3) zwischen (1) und (2).
Klicken Sie auf (4) zwischen (3) und (2).



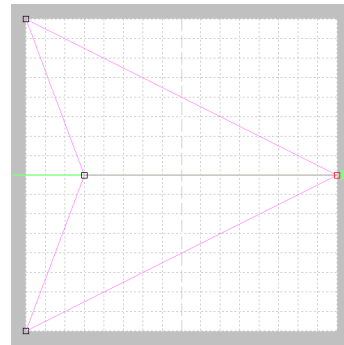
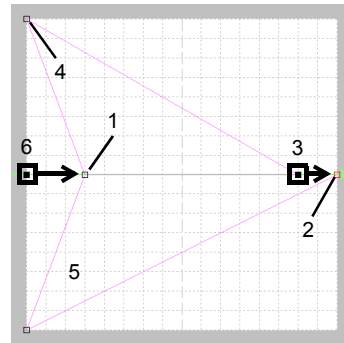
- 5** Wählen Sie (4) und ziehen Sie den Punkt.



- 6** Klicken Sie zwischen (2) und (4), um Punkt (5) einzufügen, und ziehen Sie dann Punkt (5).



- 7** Klicken Sie auf (6) zwischen (4) und (5) und ziehen Sie den Punkt dann zu (1).
Wählen Sie (3) und ziehen Sie den Punkt zu (2).

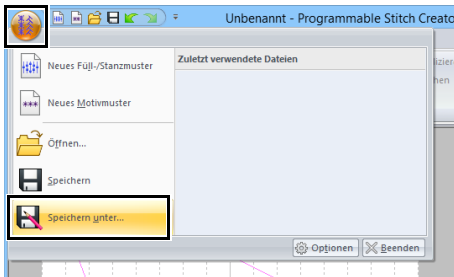


- Um den Punkt horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie die Taste **<Shift>** beim Ziehen gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird der ausgewählte Punkt um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.
- Um einen ausgewählten Punkt zu löschen, drücken Sie die Taste **<Entf>**.
- Diese Muster können Sie für Randnähte und Flächenfüllung in Layout & Editing und für Flächenfüllung in Design Center anwenden.

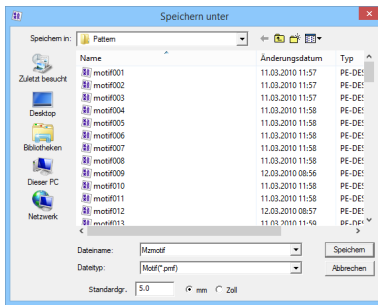
Schritt 3 Das erzeugte Motivstichmuster speichern

Motivstichmuster werden im PMF-Format gespeichert.

- 1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern unter]** aus der Befehlsliste.



- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, in dem das Muster in Schritt 3 gespeichert werden ist.




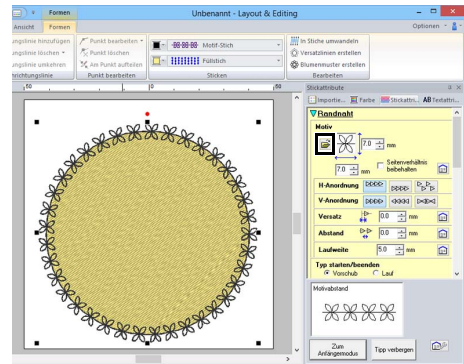
→ Geben Sie beim Speichern eines Motivmusters neben **[Standardgr.]** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **[mm]** oder **[Zoll]**.

- 3 Klicken Sie auf **[Speichern]**.

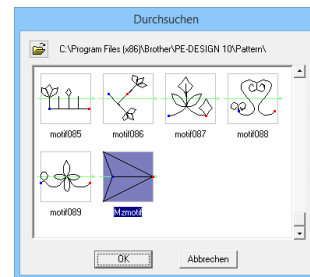
Schritt 4 Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden

- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster.
- 3 Wählen Sie im Listenfeld **[Randnahtstich]** (auf der Registerkarte **[Formen]**) den Eintrag **[Motif-Stich]**.
- 4 Zeigen Sie den Fensterbereich **[Stickattribute]** an.
 - ▶▶ „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

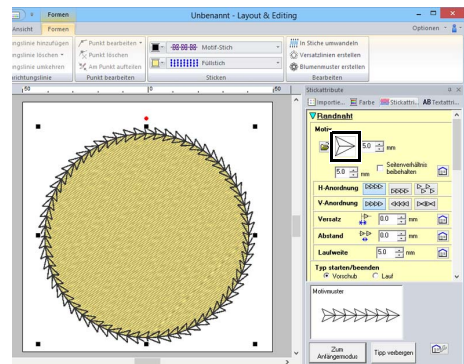
- 5 Klicken Sie auf  unter **[Motiv]** im Abschnitt **[Randnaht]**.



- 6 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Muster in Schritt 3 gespeichert worden ist.



- 7 Markieren Sie das erstellte Motivstichmuster und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.
 - Das Muster wird auf die Umrundungen des Stickmusters angewandt.

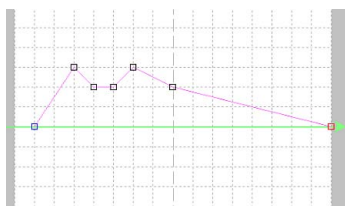
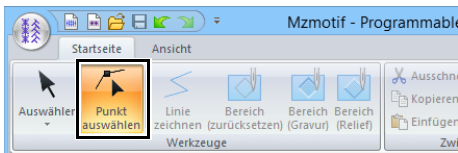


Ein Motivstichmuster kann verwendet werden, wenn ein Motivstich, Tunnelstich oder Punktierstich als Sticktyp für einen Bereich ausgewählt ist.

Bearbeiten eines Musters im Motivmodus

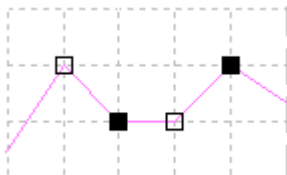
■ Mehrere Punkte gleichzeitig verschieben und löschen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Punkt wählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



Blaues Rechteck: Startpunkt
Rotes Rechteck: Endpunkt

- 3 Um einen einzelnen Punkt auszuwählen, klicken Sie auf ein leeres Rechteck.
Zum Markieren mehrerer Punkte, halten Sie beim Klicken auf oder Ziehen des Mauszeigers über die Punkte die Taste **<Strg>** gedrückt.



■: Markierter Punkt
□: Nicht markierter Punkt



Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und drücken Sie auf die Taste oder . Die Auswahlrichtung ändert sich zum End- oder Startpunkt.

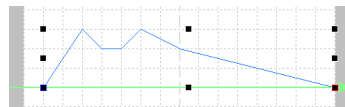
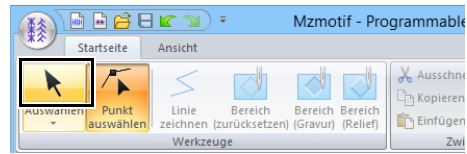
- 4 Bearbeiten Sie die Punkte.
 - Um die Punkte zu verschieben, ziehen Sie sie an die gewünschte Position.
 - Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf oder drücken Sie die Taste **<Entf>**.



Der Startpunkt (blaues Rechteck) und Endpunkt (rotes Rechteck) können nicht gelöscht werden.

■ Muster skalieren

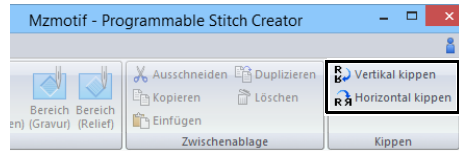
- 1 Klicken Sie auf in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



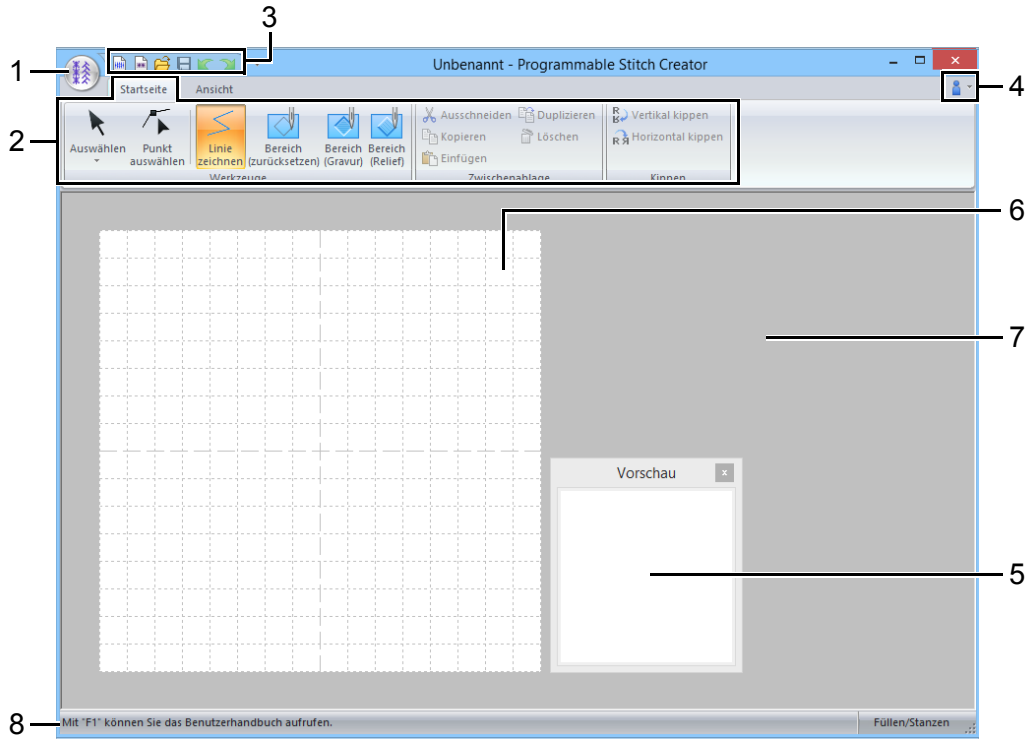
- 2 Ziehen Sie den Ziehpunkt, um die Größe des gewählten Musters anzupassen.



- Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermitte aus vergrößert oder verkleinert.
- Um das Muster auf der vertikalen Achse zu spiegeln, klicken Sie auf **[Vertikal kippen]** in der Gruppe **[Kippen]**.
- Um das Muster auf der horizontalen Achse zu spiegeln, klicken Sie auf **[Horizontal kippen]** in der Gruppe **[Kippen]**.



Das Programmable Stitch Creator-Fenster

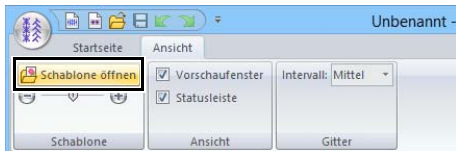


- 1 Schaltfläche „Anwendung“
- 2 Menüband
- 3 Symbolleiste für den Schnellzugriff
- 4 Schaltfläche „Hilfe“
- 5 Vorschauenfenster (►► S. 272)
Zeigt, wie das Muster gestickt wird.
- 6 Stickmusterseite
- 7 Arbeitsbereich
- 8 Statusleiste
 - „Beschreibung der Programmfenster“ auf Seite 11

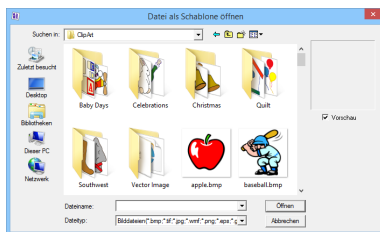
Öffnen einer Schablone

Bild im Hintergrund öffnen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Schablone öffnen]** in der Gruppe **[Schablone]**.



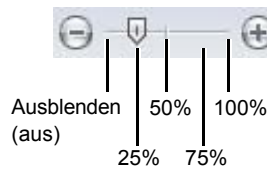
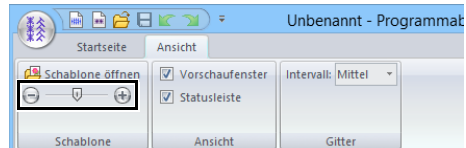
- 3 Wählen Sie Laufwerk, Ordner und Datei, und klicken Sie anschließend auf **[Öffnen]** oder doppelklicken Sie auf das Dateisymbol.



- Sie können dem Arbeitsbereich nur ein Bild hinzufügen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Bild anzuzeigen, wird das vorherige Bild ersetzt.
 - Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.
- ▶▶ „Bilddateiformate“ auf Seite 150

Ändern der Dichte des Hintergrundbildes

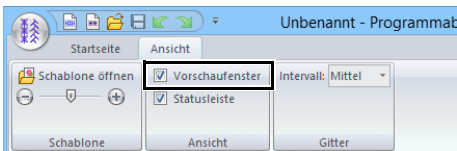
- 1 Ziehen Sie den Schieberegler in der Gruppe **[Schablone]** oder klicken Sie auf oder .



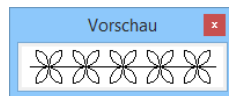
- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn kein Schablonenbild in den Arbeitsbereich importiert wurde.
- Mit der Taste **<F6>** können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%, 50% und 25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

Vorschaufenster

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Um das Fenster **[Vorschau]** anzuzeigen oder auszublenden, aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Vorschaufenster]** in der Gruppe **[Ansicht]**.




Im Füll-/Stanzmodus

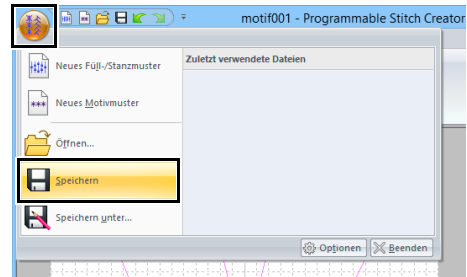


Im Motivmodus

Speichern von Mustern

Überschreiben

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern]** aus der Befehlsliste.

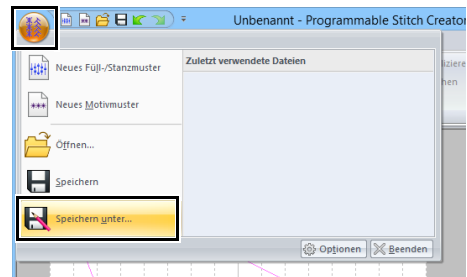


→ Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **[Speichern unter]** angezeigt.

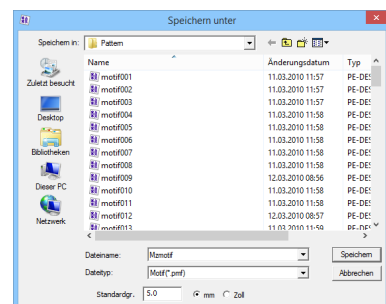
Unter neuem Namen speichern

Die Dateien werden im Füll-/Stanzmodus als PAS-Dateien und im Motivmodus als PMF-Dateien gespeichert.

- 1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern unter]** aus der Befehlsliste.



- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner aus, und geben Sie dann den Dateinamen ein.



→ Geben Sie beim Speichern eines Motivmusters neben **[Standardgr.]** die Größe ein. Wählen Sie die Maßeinheit durch Klicken auf **[mm]** oder **[Zoll]**.

- 3** Klicken Sie auf **[Speichern]**.



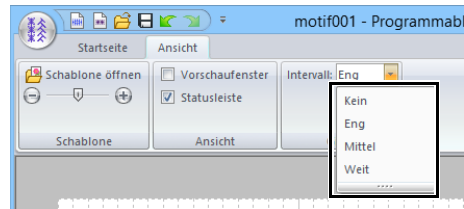
Gespeicherte Dateien können in Layout & Editing oder Design Center verwendet werden.

- „Das bearbeitete Füll-/Stanzmuster in Layout & Editing verwenden“ auf Seite 263 und „Das bearbeitete Motivstichmuster in Layout & Editing verwenden“ auf Seite 268

Ändern von Einstellungen

Gittereinstellungen ändern

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Abstand der Gitterlinien unter **[Intervall]** in der Gruppe **[Gitter]**.



Kein

Es wird kein Gitter angezeigt.

Eng

Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/32 der Breite der Designseite geändert.

Mittel

Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/16 der Breite der Designseite geändert.

Weit

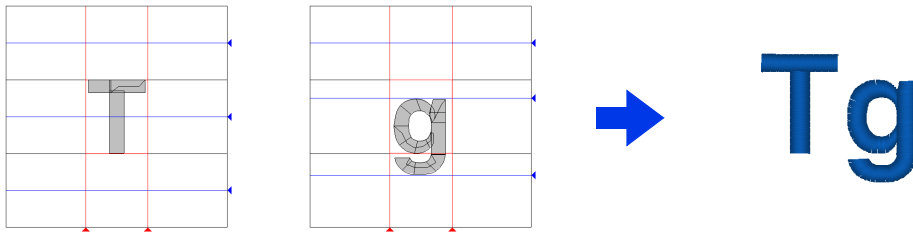
Der Abstand der Gitterlinien wird auf 1/8 der Breite der Designseite geändert.

Font Creator

Mit Font Creator können benutzerdefinierte Schriftarten erstellt werden. Diese Schriftarten können abgerufen und in Layout & Editing verwendet werden.

Font Creator-Standardfunktionen

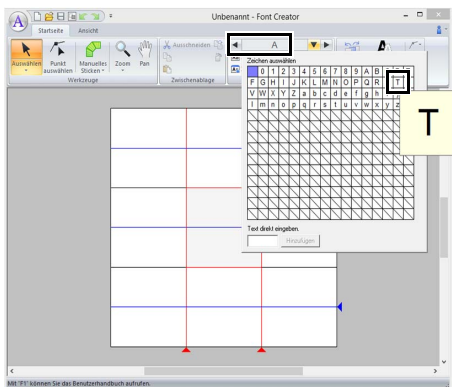
Mit Font Creator können Sie benutzerdefinierte Schriftarten erzeugen und bearbeiten, und später in Layout & Editing verwenden. Mit solchen benutzerdefinierten Zeichen sind ganz individuelle Stickmuster möglich.



Schritt 1	Auswählen des zu erstellenden Zeichens
Schritt 2	Hintergrundbild öffnen
Schritt 3	Einen Buchstaben erzeugen
Schritt 4	Andere Buchstaben erzeugen
Schritt 5	Speichern Sie den Buchstaben
Schritt 6	Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

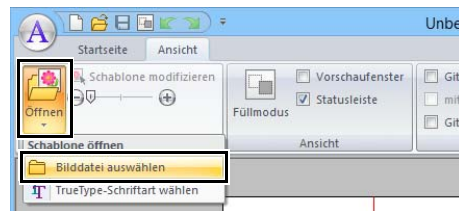
Schritt 1 Auswählen des zu erstellenden Zeichens

- 1 Klicken Sie auf den Pfeil nach unten in der Ecke unten links im Bildschirm **[Start]**, um die Ansicht **[Alle Apps]** aufzurufen.
- 2 Klicken Sie auf **[Font Creator]** unter dem Titel **[PE-DESIGN 10]** im Bildschirm.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 4 Klicken Sie auf das Feld **[Zeichen auswählen]** in der Gruppe **[Zeichen]** und wählen Sie „T“ aus der Liste.

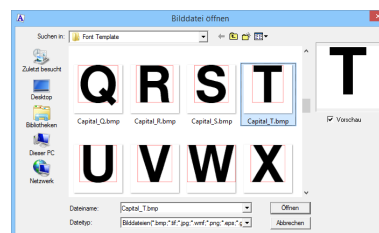


Schritt 2 Hintergrundbild öffnen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Schablone]** und wählen Sie dann **[Bilddatei auswählen]** aus der Liste.



- 3 Importieren Sie **Capital_T.bmp**.



Die Bilddatei finden Sie am folgenden Speicherort.

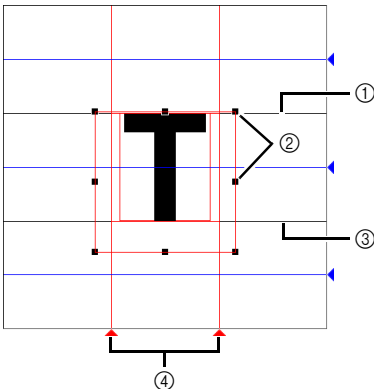
Dokumente (Eigene Dokumente)\PE-DESIGN 10\Sample\Font Creator\Font Template



Es können viele verschiedene Arten von Dateien geöffnet werden.

►► „*Bilddateiformate*“ auf Seite 150

- 4** Verschieben Sie das Zeichen so, dass es oben mit der **[Großbuchstabenlinie]** ausgerichtet ist. Um die Höhe des Zeichens anzupassen, stellen Sie mit einem Ziehpunkt die Höhe zwischen **[Großbuchstabenlinie]** und **[Grundlinie]** ein.



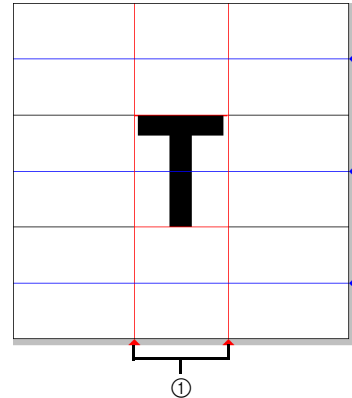
- ① Großbuchstabenlinie
- ② Ziehpunkte
- ③ Grundlinie
- ④ Seitenlinie



- Oberhalb, unterhalb, links und rechts des Beispielbildes werden rote Linien hinzugefügt. Verwenden Sie diese Linien als Führung zur Einstellung der **[Grundlinie]**, **[Großbuchstabenlinie]** und **[Seitenlinien]**.
- Wenn keine Ziehpunkte mehr angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und anschließend im darauf folgenden Menü auf **[Schablone modifizieren]**.

- 5** Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

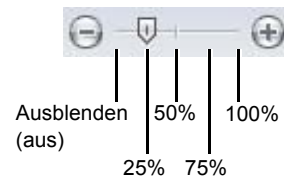
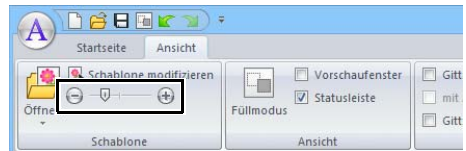
- 6** Klicken Sie auf in der Gruppe **[Werkzeuge]** und ziehen Sie die roten Dreiecksymbole zum Verschieben der Seitenlinien bis diese links und rechts mit dem Buchstaben ausgerichtet sind.



- ① Seitenlinie

- 7** Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.

- 8** Ziehen Sie mit dem Schieberegler in der Gruppe **[Schablone]** (oder klicken Sie auf oder) die Dichte des Schablonenbildes auf „25%“.

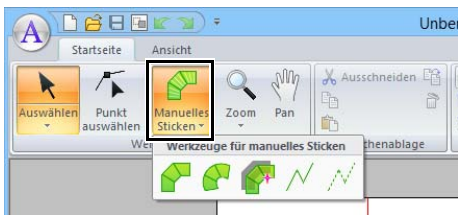






- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn kein Schablonenbild in den Arbeitsbereich importiert wurde.
- Mit der Taste **<F6>** können Sie zwischen der Anzeige des Bildes (**Ein (100%)**), der Anzeige einer verblassten Kopie in der gewünschten Dichte (**75%**, **50%** und **25%**) und dem Ausblenden des Bildes (**Aus**) umschalten.

Schritt 3 Einen Buchstaben erzeugen

- 1** Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.

- 2** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]** in der Gruppe **[Werkzeuge]** und wählen Sie dann das gewünschte Werkzeug aus **[Werkzeuge für manuelles Sticken]**.

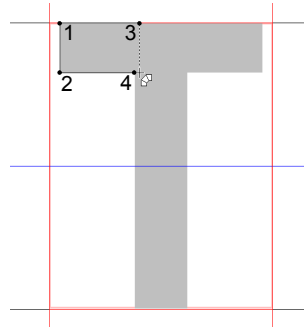



-  : Gerader-Blocktyp-Handstickmuster (Flächenfüllung)
(Tastaturbefehl: **<Z>**)
-  : Kurven-Blocktyp-Handstickmuster (Flächenfüllung)
(Tastaturbefehl: **<X>**)
-  : Halbautomatisch erzeugtes, Gerader-Blocktyp-Handstickmuster
Durch halbautomatisches Verfolgen können Punkte an den Linien einer Schablone entlang festgelegt werden.
(Tastaturbefehl: **<C>**)
-  : Linientyp-Handstickmuster (Randnaht)
(Tastaturbefehl: **<V>**)
-  : Vorschubtyp-Handstickmuster (Sprungstiche)
(Tastaturbefehl: ****)

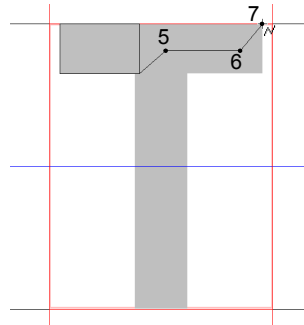



- Beim Eingeben von Punkten können Sie zwischen verschiedenen Werkzeugen umschalten. Das geht besonders einfach mit den Tastaturbefehlen.
 - Für das halbautomatische Blockzeichenwerkzeug muss eine Schablone vorhanden sein. Wenn kein Bild vorhanden ist, zeichnen Sie mit diesem Werkzeug ein Stickmuster wie mit dem Werkzeug für Handstickmuster im geraden Blocktyp. Darüber hinaus kann dieses Werkzeug nicht verwendet werden, wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone ausgewählt ist.
 - Nachdem Sie das Muster gezeichnet haben, können Sie Muster im geraden Blocktyp auch weiterhin in Muster im runden Blocktyp konvertieren und umgekehrt.
- Einzelheiten dazu finden Sie unter „In Gerade/ in Kurve“ auf Seite 288

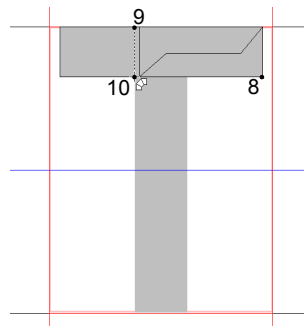
- 3** Klicken Sie auf  und dann in die Designseite, um die Punkte (1) (Startpunkt) bis (4) festzulegen.




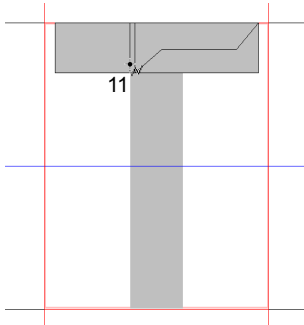
- 4** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (5) bis (7).




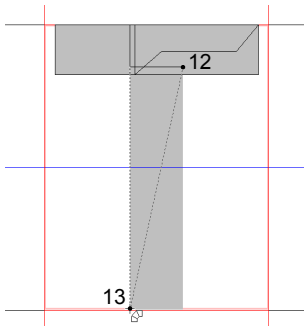
- 5** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (8) bis (10).



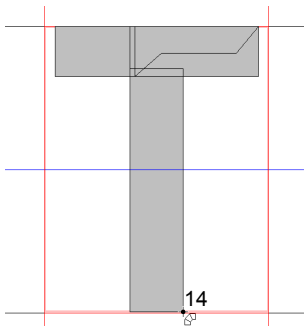
- 6** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf den Punkt (11).



- 7** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (12) bis (13).



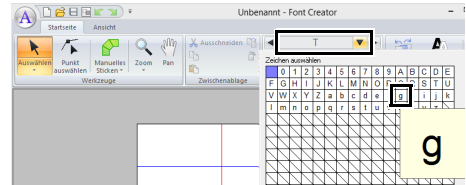
- 8** Doppelklicken Sie Punkt (14) (der letzte Punkt des ganzen Musters), oder klicken Sie Punkt (14) und drücken Sie dann die Taste **<Enter>**.



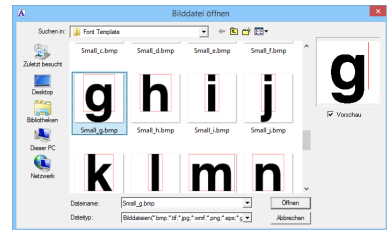
Um den zuletzt eingegebenen Punkt zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie die Taste **<BackSpace>**.

Schritt 4 Andere Buchstaben erzeugen

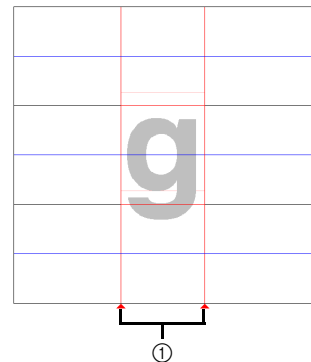
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf das Feld **[Zeichen auswählen]** in der Gruppe **[Zeichen]** und wählen Sie „g“ aus der Liste.



- 3 Importieren Sie die Datei **Small_g.bmp** in derselben Weise wie das „T“.




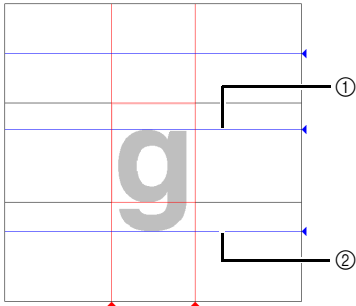
- 4 Ändern Sie die Buchstabengröße und -position auf dieselbe Weise wie die Einstellung des „T“ und ziehen Sie dann die roten Dreiecksymbole zum Verschieben der Seitenlinien bis diese links und rechts mit dem Buchstaben ausgerichtet sind.




① Seitenlinie

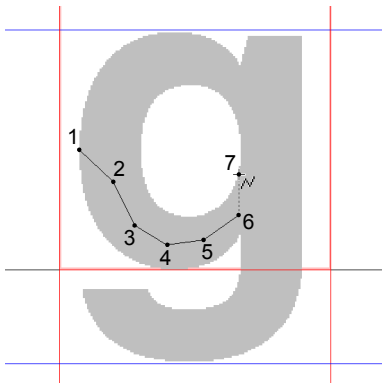
Wenn die roten Linien nicht angezeigt werden, ändern Sie die Dichte des Schablonenbildes.


5 Klicken Sie auf  in der Gruppe **[Werkzeuge]** und ziehen Sie dann die blauen Dreiecksymbole zum Verschieben der Mittel- und Unterlängelinie bis diese oben bzw. unten mit dem Buchstaben ausgerichtet sind.

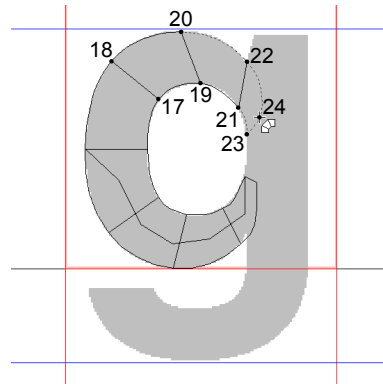
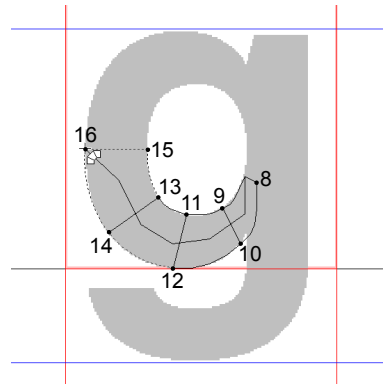



- ① Mittellinie
- ② Unterlängen-Linie

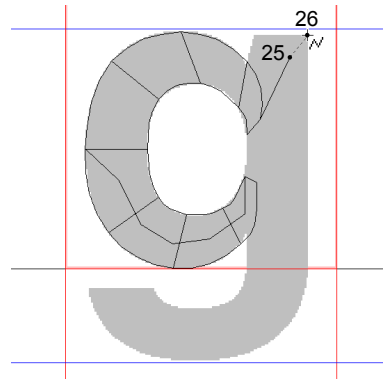
6 Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (1) bis (7).




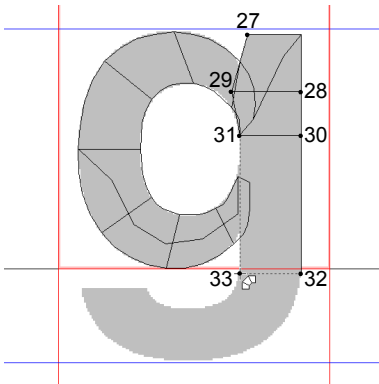
7 Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (8) bis (24).




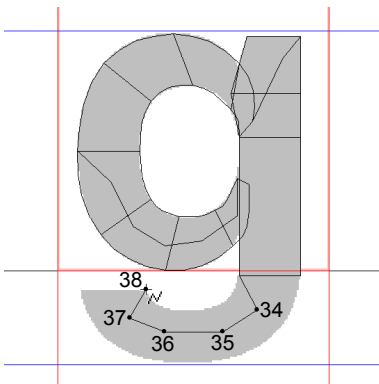
8 Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (25) bis (26).




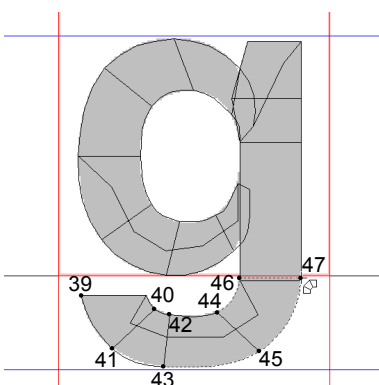
- 9** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (27) bis (33).




- 10** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]**, wählen Sie  und klicken Sie dann auf die Punkte (34) bis (38).

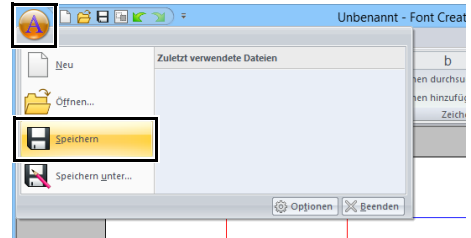


- 11** Klicken Sie auf **[Manuelles Sticken]** und wählen Sie , klicken Sie dann die Punkte (39) bis (46) und doppelklicken Sie zum Schluss den Punkt (47) (Endpunkt), oder klicken Sie Punkt (47) und drücken Sie anschließend die Taste **<Enter>**.

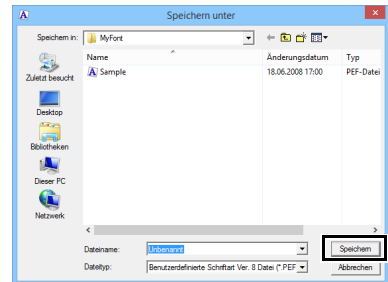


Schritt 5 Speichern Sie den Buchstaben

- 1** Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern]** aus der Befehlsliste.



- 2** Wählen Sie den Ordner **[MyFont]** am folgenden Speicherort.



Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (x86)**Brother\PE-DESIGN 10\MyFont**.

Geben Sie dann den Dateinamen ein. Geben Sie für dieses Beispiel den Namen „My font 1“ ein.

Klicken Sie auf **[Speichern]**.



- Die erstellte Schriftart wird im Ordner **[MyFont]** am folgenden Speicherort gespeichert.
- Wenn die Schriftart in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in Layout & Editing nicht verwendet werden.
Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (x86)**Brother\PE-DESIGN 10\MyFont**.
- Wenn Teile des Buchstabens über die Designseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie dann den Buchstaben so, dass keine Teile über die Designseite hinausragen.



Wenn das Hintergrundbild angezeigt wird, werden die Daten für das Hintergrundbild mit der Schriftartdatei gespeichert. Beim nächsten Öffnen der Schriftartdatei wird auch das Hintergrundbild angezeigt.

Schritt 6 Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen

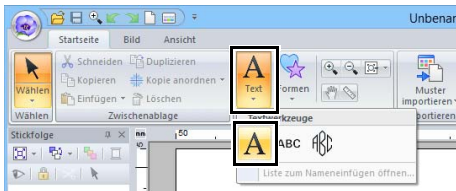
1 Starten Sie Layout & Editing.



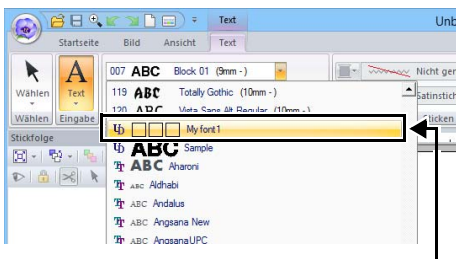
Wenn Layout & Editing bereits ausgeführt wird, beenden Sie das Programm und starten Sie es erneut. Die neue Schriftart wird erkannt, wenn das Programm startet.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte [Startseite].

3 Klicken Sie auf [Text] in der Gruppe [Werkzeuge] und wählen Sie dann **A** aus [Textwerkzeuge].



4 Klicken Sie in das Listenfeld Zeichensatz und wählen Sie „My font 1“.



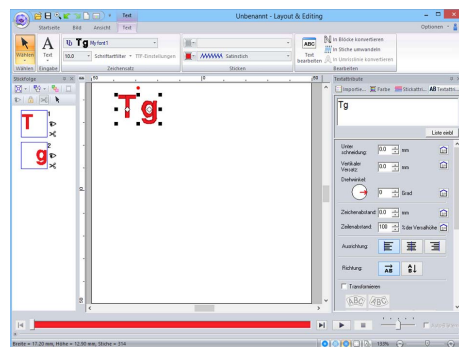
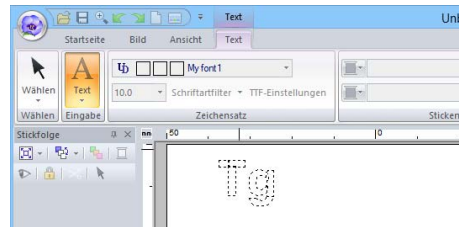
Schriftarten, die in Font Creator erstellt worden sind, erscheinen mit **U** vorne am Dateinamen.



Da in den vorangegangenen Beispielen nur die Schriftart für „T“ und „G“ erzeugt worden ist („A“, „B“, „C“, usw. fehlen), erscheinen in der Schriftprobe nur diese Buchstaben, wenn Sie das Listenfeld [Zeichensatz] aufrufen.

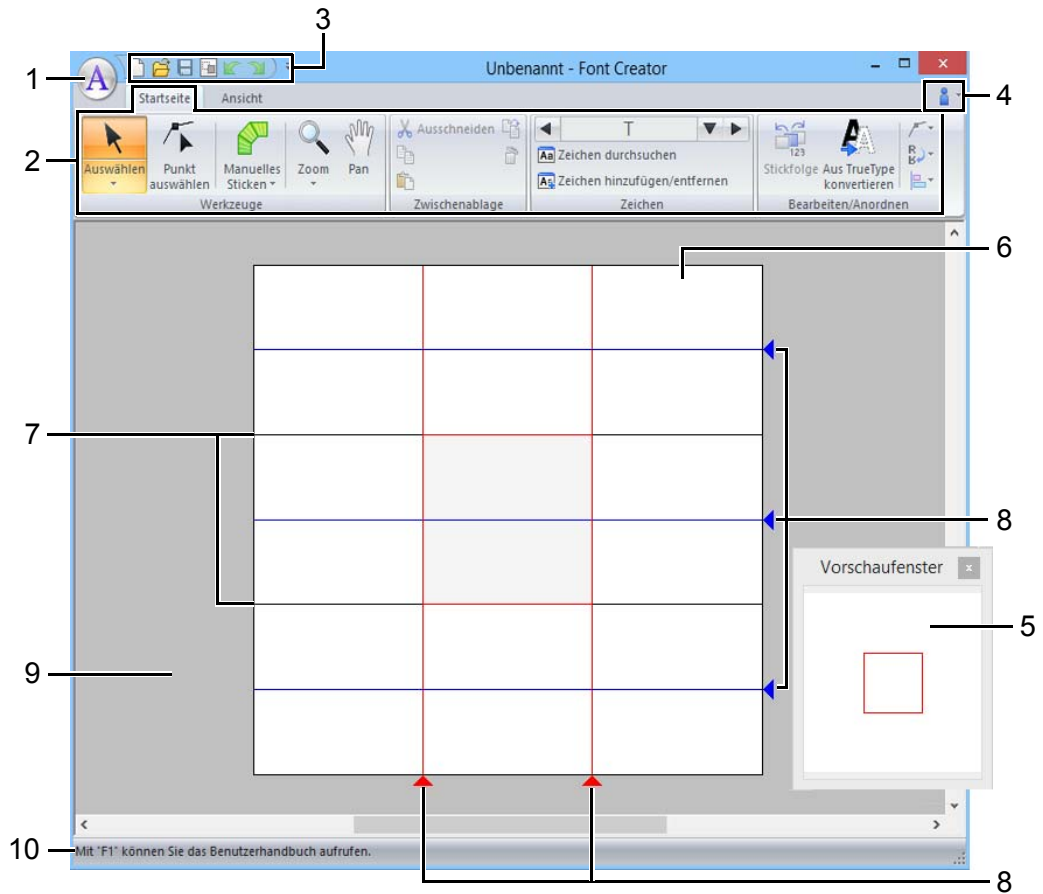
5 Klicken Sie in die Designseite.

Geben Sie den Text ein und drücken Sie dann die Taste <Enter> oder klicken Sie in die Designseite.



► „Erstellen von Stickmustern, die Text enthalten“ auf Seite 100

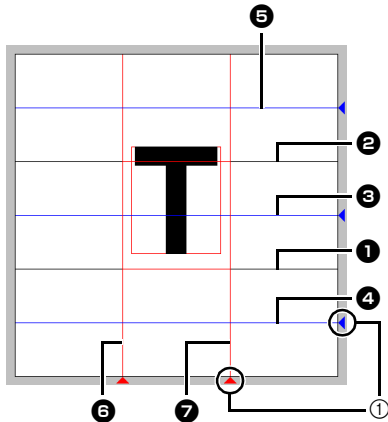
Das Font Creator-Fenster



- 1 Schaltfläche „Anwendung“
- 2 Menüband
- 3 Symbolleiste für den Schnellzugriff
- 4 Schaltfläche „Hilfe“
- 5 Vorschaufenster (►► S. 289)
Zeigt, wie das Stichmuster gestickt wird.
- 6 Stickmusterseite
- 7 Hilfslinien (fest) (►► S. 283)
- 8 Hilfslinien (beweglich) (►► S. 283)
- 9 Arbeitsbereich
- 10 Statusleiste
 - „Beschreibung der Programmfenster“ auf Seite 11

Die Hilfslinien der Designseite

Die Standardhilfslinien zur Erstellung von Schriftarten werden in den Designseiten angezeigt. Der Zweck der Hilfslinien wird nachfolgend gezeigt.



① Dreiecksymbol

① Grundlinie

② Großbuchstabenlinie

Die Standardhöhe der Schriftart reicht von der **Grundlinie** bis zur **Großbuchstabenlinie**. Diese Linien können nicht verschoben werden.

③ Mittellinie

Die Standardhöhe für Kleinbuchstaben der Schriftart reicht von der **Grundlinie** bis zu dieser Linie. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

④ Unterlängelinie

Diese Linie bildet die untere Standardgrenze für Zeichen mit Unterlängen, wie z. B. „g“ und „y“. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

⑤ Oberlängelinie

Diese Linie bildet die obere Standardgrenze für Zeichen mit Oberlängen, wie z. B. „k“ und „h“. Sie kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am rechten Rand verschoben werden.

⑥ Seitenlinie (links)

⑦ Seitenlinie (rechts)


Diese Linien bilden die Breite der Schriftart. Die Schriftartbreite kann durch Ziehen des Dreiecksymbols am unteren Rand eingestellt werden.

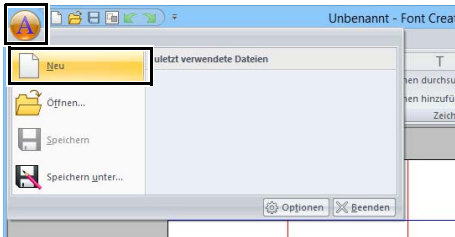


- Die mit der **[Grundlinie]**, **[Großbuchstabenlinie]** und den **[Seitenlinien]** eingestellte Höhe bzw. Breite ist die Referenzmaske zur Erstellung des Buchstabens.
- Wenn mit Font Creator erstellte Zeichen in Layout & Editing importiert werden, nehmen die Breite und Höhe der Zeichen die folgenden Bereiche ein.
 - ◆ Buchstabenhöhe: von der Grundlinie ① bis zur Großbuchstabenlinie ②
 - ◆ Buchstabenbreite: von der Seitenlinie (links) ⑥ bis zur Seitenlinie (rechts) ⑦
- Damit die Höhe aller Buchstaben gleich ist, sind die **[Oberlängelinie]**, **[Mittellinie]** und **[Unterlängelinie]** in allen Buchstaben gleich. Wenn daher die Höhe einer dieser Linien verändert wird, bleibt diese Einstellung erhalten, auch wenn ein anderes Zeichen zur Bearbeitung ausgewählt wird.
- Die mit den **[Seitenlinien]** eingestellte Breite kann für jedes Zeichen separat gewählt werden.

Öffnen einer Datei

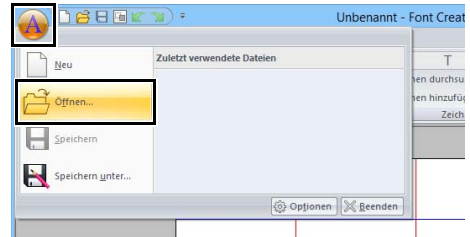
Neue Schriftart erzeugen

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Neu]** aus der Befehlsliste.

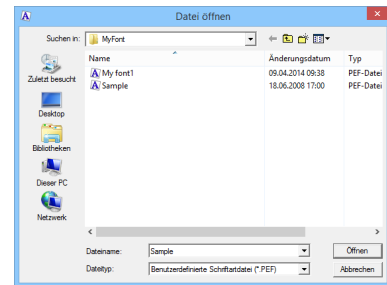


Schriftartdatei öffnen

1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Öffnen]** aus der Befehlsliste.



2 Die erstellte Schriftart wird im Ordner **[MyFont]** am folgenden Speicherort gespeichert.
(PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\
Programme (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont



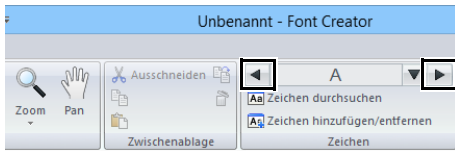
3 Um eine Datei zu öffnen, wählen Sie sie aus und klicken Sie dann auf **[Öffnen]** oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Datei.

Auswählen eines Zeichens und Vorbereiten der Schablone

Auswählen des zu erstellenden Zeichens

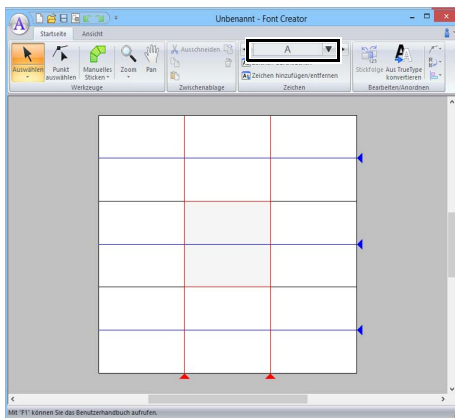
Auswahl aus dem Listenfeld

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil links oder rechts neben dem Listenfeld **[Zeichen auswählen]** in der Gruppe **[Zeichen]**, um das dem gerade angezeigten Zeichen vorhergehende bzw. nächste Zeichen zu wählen.

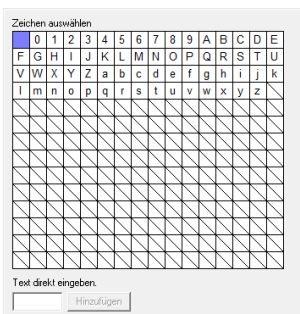


Auswahl aus einer Zeichenliste

- 1 Klicken Sie auf **[Zeichen auswählen]** in der Gruppe **[Zeichen]**.



- 2 Klicken Sie auf den zu erstellenden Buchstaben.



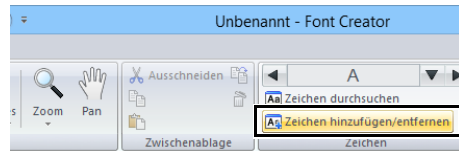
- Zeichen, für die bereits ein Muster erstellt worden ist, werden auf einem blauen Hintergrund angezeigt.
- Das leere Feld in der linken oberen Ecke ist ein Leerzeichen. Klicken Sie auf dieses Feld, um ein Leerzeichen auszuwählen.



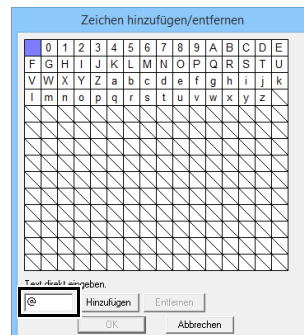
Wenn bei der Auswahl eines anderen Zeichens Teile des Buchstabens über die Designseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie den Buchstaben deshalb so, dass keine Teile über die Designseite hinausragen, bevor Sie ein anderes Zeichen auswählen.

Hinzufügen/Löschen von registrierten Zeichen

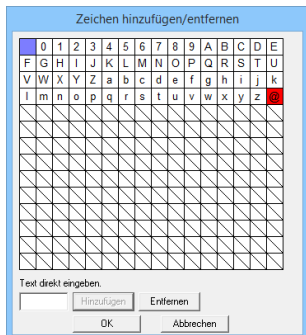
- 1 Klicken Sie auf **[Zeichen hinzufügen/entfernen]** in der Gruppe **[Zeichen]**.



- 2 Geben Sie auf der Tastatur das Zeichen ein, das registriert werden soll.



3 Klicken Sie auf **[Hinzufügen]**.



4 Um ein registriertes Zeichen zu löschen, markieren Sie das Zeichen und klicken Sie anschließend auf **[Entfernen]**.

Das Feld wird rot markiert. Mit jedem Klick auf das Zeichen wird es ausgewählt bzw. abgewählt.

5 Wenn die Einstellungen angewandt werden können, klicken Sie auf **[OK]**.

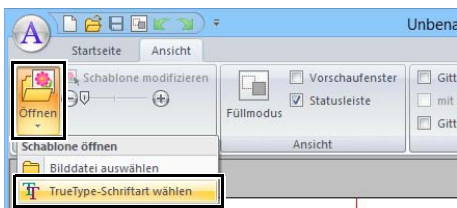


Wenn ein Zeichen registriert wird, obwohl noch keine Schriftart erstellt worden ist, werden die Daten für das registrierte Zeichen in einer Schriftartdatei gespeichert.

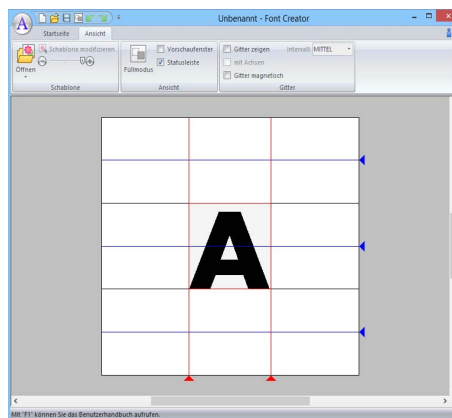
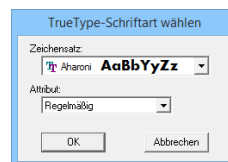
Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)

1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.

2 Klicken Sie auf **[Öffnen]** in der Gruppe **[Schablone]** und wählen Sie dann **[TrueType-Schriftart wählen]** aus der Liste.



3 Wählen Sie die Schriftart im Listenfeld **[Zeichensatz]**. Wählen Sie das Zeichenattribut im Listenfeld **[Attribut]**. Klicken Sie dann auf **[OK]**.



Während der Bearbeitung eines Zeichens in einer Schriftart, erscheint dieselbe TrueType-Schriftart bis eine andere Schablone für den Hintergrund ausgewählt wird. Jedes Mal, wenn ein anderes Zeichen im Listenfeld **[Zeichen auswählen]** ausgewählt wird, erscheint die Schablone des Zeichens in derselben TrueType-Schriftart.



- Ist das im Listenfeld **[Zeichen auswählen]** gewählte Zeichen in der TrueType-Schriftart nicht verfügbar, wird „?“ als Schablone angezeigt.

- Eine als Schablone gewählte TrueType-Schriftart kann nicht verschoben oder vergrößert/verkleinert werden.

- In diesem Fall ist die automatische Konvertierung in ein Buchstabenmuster möglich.

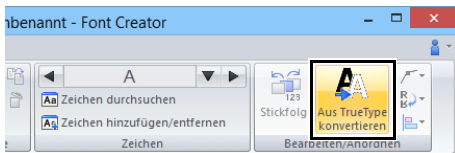
►► „TrueType-Schriftarten automatisch konvertieren“ auf Seite 287.

- Darüber hinaus ist das Zeichnen des Zeichens mit dem halbautomatischen Blockzeichenwerkzeug nicht möglich.

Erstellen eines Buchstabens

TrueType-Schriftarten automatisch konvertieren


- Öffnen Sie die TrueType-Schriftart, die als Schablone verwendet werden soll.
 - „Öffnen einer Schablone (TrueType-Schriftart)“ auf Seite 286.
- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- Klicken Sie auf **[Aus TrueType konvertieren]** in der Gruppe **[Bearbeiten/Anordnen]**.



- Wenn für die Schablone keine TrueType-Schriftart gewählt ist, erscheint das Dialogfeld **[TrueType-Schriftart wählen]**.

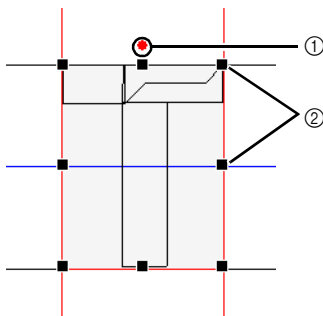
Bearbeiten von Buchstaben

Muster auswählen

- Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- Klicken Sie auf  in der Gruppe **[Werkzeuge]**, um das Werkzeug **[Auswählen]** zu verwenden.



- Klicken Sie auf das Objekt.



- Drehpunkt
- Ziehpunkte

- Um ein zusätzliches Muster auszuwählen, halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken auf das zusätzliche Muster.



- Objekte können auch durch Ziehen des Mauszeigers über das Objekt ausgewählt werden.
- Halten Sie die Taste **<Strg>** gedrückt und klicken Sie auf ein markiertes Muster, um die Auswahl aufzuheben.

Muster verschieben

Markierte Muster können durch Ziehen verschoben werden.



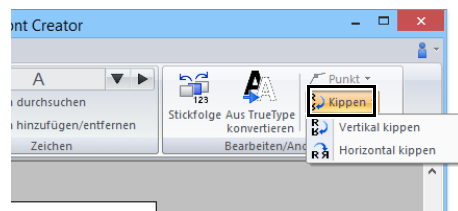
- Um das Muster horizontal oder vertikal zu verschieben, halten Sie beim Verschieben die Taste **<Shift>** gedrückt.
- Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, wird das ausgewählte Muster um ein Gitterraster in die Richtung des Pfeils auf der Taste verschoben. Wenn das Gitter nicht angezeigt wird, wird das Muster um eine Einheit kleiner als das kleinste Gitterintervall in Pfeilrichtung verschoben.

Muster skalieren

Ziehen Sie einen Ziehpunkt des markierten Musters, um die Mustersgröße einzustellen. Um das Muster zu drehen, ziehen Sie den Drehpunkt.



- Wenn Sie die Taste **<Shift>** während des Ziehens eines Ziehpunktes gedrückt halten, wird das Muster von der Mustermittelpunkt aus vergrößert oder verkleinert.
- Klicken Sie auf **[Kippen]** in der Gruppe **[Bearbeiten/Anordnen]** und wählen Sie dann **[Vertikal kippen]**, um das oder die ausgewählten Muster nach oben/ unten zu spiegeln. Wählen Sie **[Horizontal kippen]**, um das oder die ausgewählten Muster nach links/rechts zu spiegeln.



- Mit anderen Befehlen als den oben beschriebenen können markierte Muster auf andere Weise bearbeitet, z. B. dupliziert oder gelöscht, werden.
- „Menüs/Werkzeuge“ „Font Creator“ auf Seite 318.

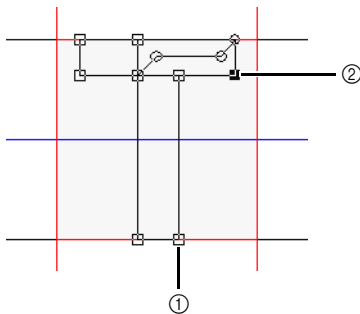
Bearbeiten der Punkte eines Buchstabens


Punkte bearbeiten und Muster umformen

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Punkt wählen]** in der Gruppe **[Werkzeuge]**.



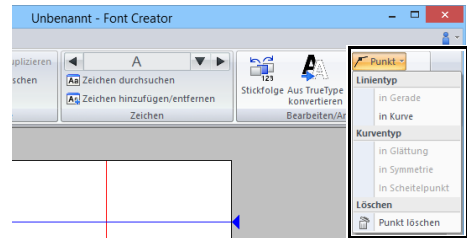
- 3 Klicken Sie auf das Objekt.
- 4 Um einen Punkt zu bearbeiten, markieren Sie den Punkt durch Anklicken.



- ① Nicht markierter Punkt
 - ② Markierter Punkt
- Um den Punkt zu verschieben, ziehen Sie ihn an die neue Position.
 - Zum Einfügen eines Punktes, klicken Sie auf die Linie, wo ein neuer Punkt hinzugefügt werden soll.
→Der neue Punkt ist ausgewählt und wird als kleines schwarzes Rechteck oder als Kreis angezeigt.
 - Um den Punkt zu löschen, klicken Sie auf  oder drücken Sie die Taste **<Entf>**.

In Gerade/in Kurve

- 1 Wählen Sie den/die Punkt(e).
- 2 Klicken Sie auf **[Punkt]** in der Gruppe **[Bearbeiten/Anordnen]** und wählen Sie dann den gewünschten Befehl aus der Liste.



- ▶ Ausführliche Informationen zu den Befehlen in Gerade, in Kurve, in Glättung, in Symmetrie und in Scheitelpunkt finden Sie unter *„Transformieren von geraden Linien in Kurven oder von Kurven in gerade Linien“ auf Seite 70* und *„Ändern des Kurventyps“ auf Seite 70*.

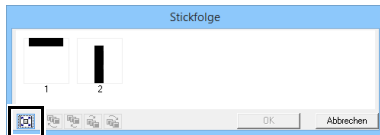
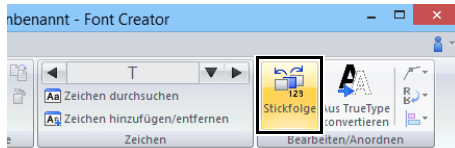



Diese Befehle sind nicht verfügbar bei Mustern, die mit den Werkzeugen **[Geradstich]** oder **[Vorschub]** eingegeben worden sind.

Prüfen der erstellten Buchstabenmuster

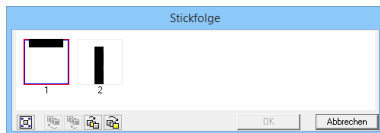
Stickreihenfolge prüfen und bearbeiten

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Stickfolge]** in der Gruppe **[Bearbeiten/Anordnen]**.

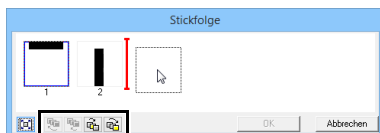


 : Anklicken, um jedes Muster so zu vergrößern, dass es den Rahmen ausfüllt.


- 3 Wählen Sie ein Muster im Dialogfeld **[Stickfolge]**.





- 4 Sie können die Stickreihenfolge ändern, indem Sie den Rahmen mit dem zu verschiebenden Muster auswählen und anschließend den Rahmen an die neue Position ziehen. Es wird eine vertikale rote Linie angezeigt, die die Position angibt, auf die der Rahmen verschoben wurde.




Sie können die Rahmen auch verschieben, indem Sie auf die Schaltflächen unten im Dialogfeld klicken.

 : An den Anfang der Stickreihenfolge stellen.

 : In der Stickreihenfolge eine Position vorrücken.

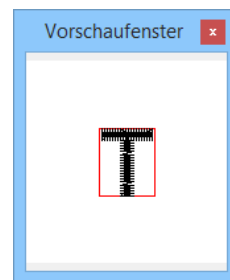
 : In der Stickreihenfolge eine Position nach hinten rücken.

 : An das Ende der Stickreihenfolge stellen.

Um die Stickreihenfolge zu ändern, klicken Sie auf **[OK]**.

Vorschau des Stickmusters

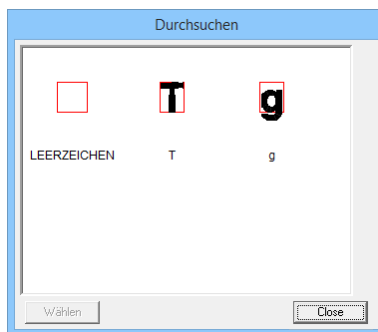
- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.
- 2 Um das **[Vorschaufenster]** anzuzeigen oder auszublenden, aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Vorschaufenster]** in der Gruppe **[Ansicht]**.



Prüfen und Auswählen aus der Liste von erstellten Zeichen

Es kann eine Liste der Zeichen angezeigt werden, die in der aktuellen Schriftartdatei gerade in Bearbeitung sind.


- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Startseite]**.
- 2 Klicken Sie auf **[Zeichen durchsuchen]** in der Gruppe **[Zeichen]**.

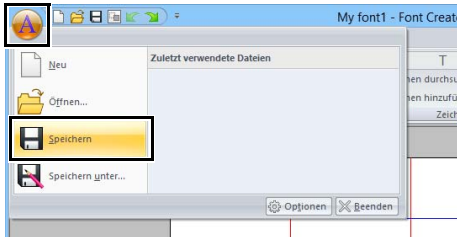


Um ein Zeichen zu wählen, klicken Sie auf das Zeichen und anschließend auf **[Wählen]**.

Speichern von Buchstaben

Überschreiben

Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern]** aus der Befehlsliste.



→ Wenn kein Dateiname angegeben wurde oder die Datei nicht gefunden werden kann, wird das Dialogfeld **[Speichern unter]** angezeigt.

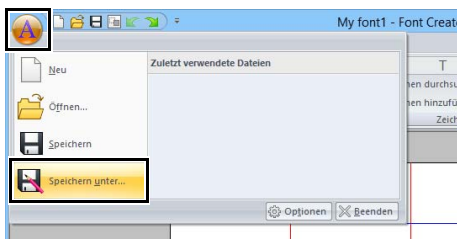


Wenn Teile des Buchstaben über die Designseite hinausragen, wird eine Meldung angezeigt. Bearbeiten Sie dann den Buchstaben so, dass keine Teile über die Designseite hinausragen.

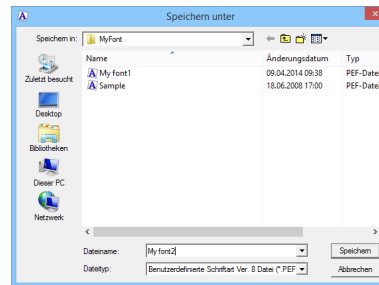
Unter neuem Namen speichern

Die Buchstaben werden als PEF-Datei gespeichert.

1 Klicken Sie auf  und wählen Sie dann **[Speichern unter]** aus der Befehlsliste.



2 Wählen Sie den Ordner **[MyFont]** am folgenden Speicherort.



Zum Beispiel, (PE-DESIGN-Installationslaufwerk)\Programme (x86)**Brother\PE-DESIGN 10\MyFont**
Geben Sie dann den Dateinamen ein und klicken Sie anschließend auf **[Speichern]**.



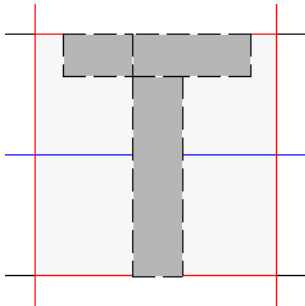
- Wenn die Schriftart in einem anderen Ordner gespeichert wird, kann sie in Layout & Editing nicht verwendet werden.
- Die erstellte Schriftart wird im Ordner **[MyFont]** am folgenden Speicherort gespeichert.
- Gespeicherte Dateien können in Layout & Editing verwendet werden.
- ▶▶ „Mit den erzeugten Buchstaben ein Stickmuster erstellen“ auf Seite 281
- Wenn Layout & Editing beim Speichern eines neuen Zeichens in Font Creator bereits gestartet worden ist, erscheint dieses Zeichen nicht im Listenfeld **[Zeichensatz]** in Layout & Editing. Beenden Sie in diesem Fall Layout & Editing und starten Sie das Programm erneut.

Ändern von Einstellungen

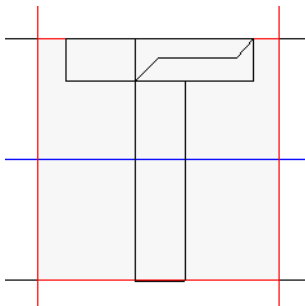
Ändern des Zeichenmodus

In Font Creator gibt es zwei Zeichenmodi.

- Füllmodus
Blöcke erscheinen gefüllt. In diesem Modus sind die überlappenden Bereiche eines Musters besser sichtbar.



- Umrissmodus (Füllmodus aus)
Blöcke werden nicht gefüllt dargestellt. In diesem Modus können Punkte leichter bearbeitet werden.



Mit der nachfolgend beschriebenen Prozedur können Sie zwischen diesen Modi umschalten.

Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.

Klicken Sie auf **[Füllmodus]** in der Gruppe **[Ansicht]**.



Hintergrundbild skalieren/verschieben

Klicken Sie auf **[Schablone modifizieren]** in der Gruppe **[Schablone]**.



→ Das Hintergrundbild wird markiert.

Das Hintergrundbild kann auf dieselbe Weise verschoben oder skaliert werden, wie Buchstabenmuster.

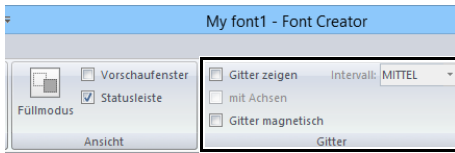
► *„Bearbeiten von Buchstaben“ auf Seite 287.*



Wenn eine TrueType-Schriftart als Schablone ausgewählt ist, kann das Hintergrundbild nicht skaliert oder verschoben werden.

Gittereinstellungen ändern

- 1 Klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]**.



- 2 Legen Sie die Gittereinstellungen in der Gruppe **[Gitter]** fest.



- 1 Um das Gitter anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gitter zeigen]**.
- 2 Um das Gitter als durchgezogene Linien anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[mit Achsen]**.
- 3 Wählen Sie im Feld **[Intervall]** den Abstand zwischen den Gitterlinien.
- 4 Um die Schriftart in einer gleichbleibenden Stärke einzugeben oder immer die gleichen vertikalen und horizontalen Positionen einzuhalten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Gitter magnetisch]**.



Der Mauszeiger wird entsprechend des in **[Intervall]** eingestellten Wertes verschoben. Gitter magnetisch wirkt unabhängig davon, ob das Gitter angezeigt wird oder nicht.

Ergänzung

Dieser Abschnitt enthält Tipps und ausführliche Techniken zum Kreieren von noch attraktiveren Stickereien.

Für Grundfunktionen

Stickmuster vergrößern/ verkleinern

Importierte Stickmuster können in Layout & Editing auf die folgenden drei Arten vergrößert oder verkleinert werden.

- 1 Stickmuster werden einfach vergrößert/verkleinert.
- 2 Stickmuster werden bei gedrückter Taste **<Strg>** vergrößert/verkleinert.
- 3 Mit den Werkzeugen **[In Blöcke konvertieren]** können Stickmuster nach dem Konvertieren zu Formmustergruppen mit mehreren Nährichtungslinien vergrößert/verkleinert werden.

Bei Methode **1** wird die Stickerei bei gleichbleibender Stichanzahl dichter oder lichter. Mit anderen Worten: Das starke Vergrößern oder Verkleinern eines Musters ändert die Qualität der Stickerei, da sich dies auf die Fadendichte auswirkt. Verwenden Sie diese Methode daher nur, um ein Stickmuster geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.

Bei Methode **2**, wird die Größe des Musters geändert, wobei die Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster erhalten bleiben. Wenn die ursprüngliche Fadendichte und das Nadeleinstichpunktmuster im Stickmuster jedoch nicht gleichmäßig sind, ändern sich Fadendichte und Nadeleinstichpunktmuster möglicherweise auch bei dieser Methode. Vergrößern/Verkleinern Sie das Muster und prüfen Sie dabei die Vorschau. Verwenden Sie diese Methode nicht, um ein Stickmuster nur geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.

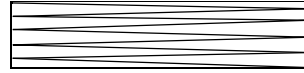
Bei Methode **3** bleibt die Fadendichte erhalten, wenn das Muster vergrößert/verkleinert wird. Das Nadeleinstichpunktmuster bleibt jedoch nicht vollständig erhalten. Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie die Stiche oder die Form verändern möchten. Verwenden Sie diese Methode nicht, um ein Stickmuster nur geringfügig zu vergrößern oder zu verkleinern.



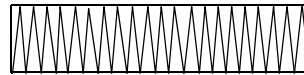
Mit dieser Software können Sie eine Vielzahl an Stickmuster erzeugen und mehr Stickattribute zuweisen (Stickdichte, Laufweite usw.). Das endgültige Ergebnis hängt jedoch auch von Ihrer Stickmaschine ab. Wir empfehlen, mit Ihren Stickdaten eine Probe zu sticken, bevor Sie das endgültige Material verarbeiten. Achten Sie darauf, Ihre Probe mit dem gleichen Stoff, mit der gleichen Nadel und mit dem gleichen Garn zu sticken, mit dem Sie auch an Ihrem Projekt arbeiten.

Nährichtung

Um Ziehen oder Faltenbildung zu verhindern, wählen Sie eine Stichrichtung senkrecht zur größeren Kante des Bereiches.



Ziehen oder Faltenbildung wahrscheinlicher



Ziehen oder Faltenbildung weniger wahrscheinlich

Stickfolge

Nachdem Sie ein Stickmuster aus verschiedenen Teilen erzeugt haben (in Layout & Editing oder in Design Center), denken Sie daran, die Stickreihenfolge zu prüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

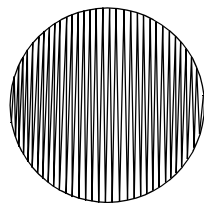
Bei Layout & Editing ergibt sich die Stickreihenfolge aus der Reihenfolge, in der Elemente gezeichnet werden.

Bei Design Center ergibt sich die Stickreihenfolge aus der Reihenfolge, in der die Stickattribute zugewiesen werden.

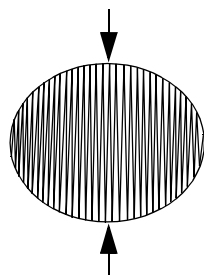
Ändern Sie die Stickreihenfolge mit Bedacht, da überlappende Bereiche möglicherweise falsch positioniert werden.

Große Bereiche sticken

- Die besten Stickergebnisse erhalten Sie, wenn Sie **[Unternähen]** beim Stickten von großen Bereichen auf **[Ein]** einstellen.
 - ▶▶ Weitere Informationen finden Sie unter „*Unternähen*“ auf Seite 331.
- Ändern der **[Nährichtung]** verhindert Ziehen oder Faltenbildung der Naht.
- Nehmen Sie zum Stickten ein spezielles Unterlegmaterial (Stickunterlegvlies). Verwenden Sie beim Stickten von leichten oder Stretchstoffen immer ein Stickunterlegvlies; die Nadel könnte sich sonst verbiegen oder abbrechen, die Stickerei könnte ziehen und Falten bilden oder das Muster ungleichmäßig werden.
- Wenn auf großen Bereichen der Satinstich angewendet wird, kann sich abhängig vom verwendeten Garn und Stoff der bestickte Bereich nach dem Stickten zusammenziehen. Wechseln Sie in einem solchen Fall zu folgender Alternativmethode: Wählen Sie den Füllstich, und verstärken Sie den Stoff durch Stickunterlegvlies auf der Stoffrückseite.



Stichmuster




Nach dem Stickten

Aktivierte Einstellungen

Sprungstiche und Sprungstiche abschneiden


■ Maschinen-Fadenabschneiden entsprechend den Einstellungen in Layout & Editing

Wenn  im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]** von Layout & Editing aktiviert ist, kann das Abschneiden an jeder Sprungstichposition ein- oder ausgeschaltet werden. Diese Einstellungen werden in Stickdatendateien (.pes) gespeichert. Wenn Sie zum Sticken dieser importierten PES-Datei unsere Mehrfachnadelmaschine mit aktivierter Funktion Sprungstich abschneiden verwenden, schneidet die Maschine den Faden entsprechend den Einstellungen der PES-Datei ab.



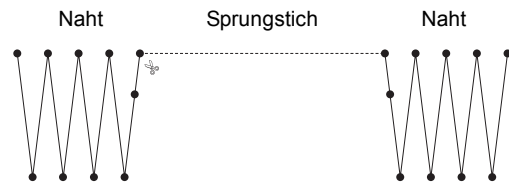
Weitere Informationen zur Maschinenfunktion „Sprungstiche abschneiden“ finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Stickmaschine.

■ Festlegen der Schneideinstellungen in Layout & Editing

- 1 Wählen Sie  im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]**.
 - ▶▶ „Einstellungen der Stickmusterseite festlegen“ auf Seite 14
- 2 Zeigen Sie in Layout & Editing die Schneidpositionen an.
 - ▶▶ Anmerkung von „Ändern der Stickdesign-Ansicht“ auf Seite 78
- 3 Schalten Sie für jedes Stickmuster „Sprungstich abschneiden“ ein oder aus.
 - ▶▶ „Sprungstich abschneiden“ auf Seite 87

Ändern Sie bei Bedarf die folgenden Einstellungen.

- Abschneiden automatisch ausschalten, wenn die Sprungstichlänge geringer als der festgelegte Wert ist.
- ▶▶ „Sprungstich abschneiden“ auf Seite 87 und „Die minimale Sprungstichlänge zum Garnabschneiden“ auf Seite 87
- Standardeinstellung zum Ein-/Ausschalten von „Sprungstich abschneiden“, wenn ein neues Stickmuster erzeugt wird.
- ▶▶ „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen“ auf Seite 302




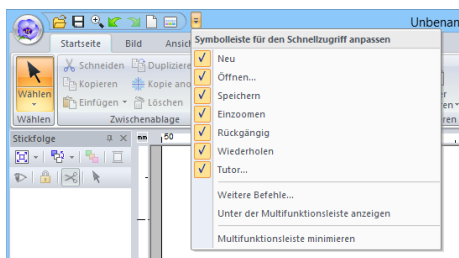
Diese Einstellungen werden nur beim Sticken mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Diese Einstellungen werden bei anderen Stickmaschinen nicht angewandt.

Ändern von verschiedenen Einstellungen

Anpassen des Fensters

■ Symbolleiste für den Schnellzugriff/Menüband

Wenn Sie auf  in der **[Symbolleiste für den Schnellzugriff]** klicken, wird ein Menü angezeigt.

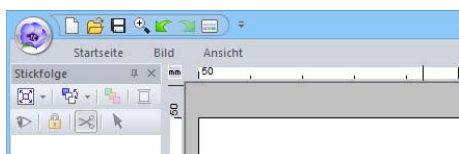


Klicken Sie auf **[Mehr Befehle]**, um Befehle zu den in der Liste der **[Symbolleiste für den Schnellzugriff]** angezeigten Befehlen hinzuzufügen oder daraus zu entfernen.

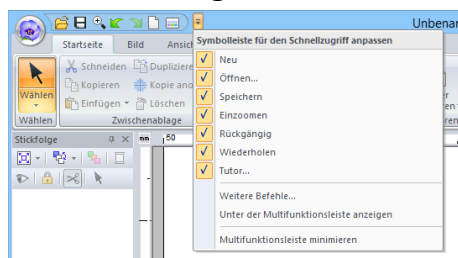
Klicken Sie auf **[Unter der Multifunktionsleiste anzeigen]**, um die **[Symbolleiste für den Schnellzugriff]** unter das Menüband zu verschieben. Um sie wieder an der ursprünglichen Position anzuzeigen, rufen Sie das Menü wie oben beschrieben auf und klicken Sie dann auf **[Über dem Menüband anzeigen]**.

Wenn neben **[Multifunktionsleiste minimieren]** ein Häkchen erscheint, ist das Menüband minimiert. Beim Klicken auf eine Registerkarte wird das Menüband angezeigt. Nach der Auswahl eines Befehls wird das Menüband wieder minimiert. Löschen Sie das Häkchen, um es wieder auf die ursprüngliche Anzeige zurückzusetzen.

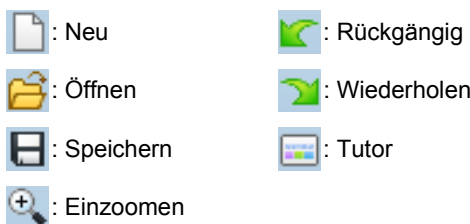
Beispiel: **[Unter der Multifunktionsleiste anzeigen]** aktiviert und Häkchen neben **[Multifunktionsleiste minimieren]**




■ Befehle auf der Symbolleiste für den Schnellzugriff



Nach dem ersten Start dieser Anwendung werden die folgenden Befehle in der Symbolleiste für den Schnellzugriff (A) angezeigt.



Klicken Sie auf  und aktivieren oder deaktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den Befehlen, um zwischen dem Einblenden bzw. Ausblenden der Befehle umzuschalten. Wenn Sie das Häkchen löschen, wird der Befehl ausgeblendet. Alternativ können Änderungen an der **[Symbolleiste für den Schnellzugriff]** auch im Dialogfeld **[Optionen]** eingegeben werden, und alle zur selben Zeit.

►► „Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff“ auf Seite 300

■ Fensterbereiche „Import/Farbe/Stickattribute/Textattribute“, „Stichfolge“ und „Stichsimulator“

Unverankert

Jede Registerkarte oder der ganze Fensterbereich kann abgekoppelt und dann als Dialogfeld im Bildschirm bewegt werden.

- Doppelklicken Sie auf die Titelleiste des Fensterbereiches oder auf die Registerkarte.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fensterbereich oder die Registerkarte, und anschließend auf **[Unverankert]**.
- Ziehen Sie eine Registerkarte aus dem Fensterbereich.


Andocken

Jeder unverankerte Fensterbereich kann wieder an das Programmfenster andockt werden.

- Doppelklicken Sie auf die Titelleiste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fensterbereich und anschließend auf **[Andocken]**.
- Ziehen Sie die Titelleiste an die Position, an der der Fensterbereich andockt werden soll.

Ausblenden


Nicht mehr benötigte Registerkarten oder Fensterbereiche können ausgeblendet werden.

- Klicken Sie auf  in der rechten oberen Ecke des Dialogfeldes.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte oder das Dialogfeld, und anschließend auf **[Ausblenden]**.
- Um eine Registerkarte auszublenden, klicken Sie auf die Registerkarte **[Ansicht]** im Menüband und anschließend auf den Namen auf der Registerkarte **[Ansicht]**. Soll die Registerkarte wieder angezeigt werden, wiederholen Sie diese Prozedur.


Automatisch im Hintergrund

Wenn ein Fensterbereich kurzzeitig nicht benötigt wird, können Sie ihn auf die Seitenleiste verschieben und durch Anklicken oder Mauszeigerpositionieren wieder anzeigen. Der Fensterbereich wird nach der Verwendung automatisch wieder ausgeblendet, z. B. wenn Sie auf eine Fläche außerhalb des Fensterbereiches klicken.



- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte oder die Titelleiste des Fensterbereiches und anschließend auf **[Automatisch im Hintergrund]**.
- Klicken Sie in der oberen rechten Ecke des Fensterbereiches auf .

Um „Automatisch im Hintergrund“ abzubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelleiste und anschließend auf **[Automatisch im**

Hintergrund] oder klicken Sie einfach auf  in der Titelleiste.

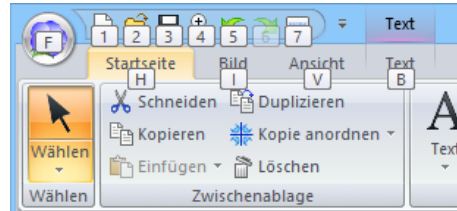


- Der Fensterbereich Stichsimulator kann nicht vorübergehend ausgeblendet (Automatisch im Hintergrund) werden.
- Diese Fensterbereiche können auf ihre Standardanzeige zurückgesetzt werden.

►► „Anpassen von Tastenbefehlen“ auf Seite 301

Verwenden von Tastenbefehlen


Wenn Sie die Taste **<Alt>** drücken, erscheint über jedem Befehl ein Tastentipp (Etikett mit dem Buchstaben des Tastenbefehls). Drücken Sie auf der Tastatur die Taste, die dem gewünschten Befehl entspricht.



Wenn Sie keine Tastenbefehle mehr verwenden und die Tastentipps ausblenden möchten, drücken Sie die Taste **<Alt>** erneut.


Ändern von Einstellungen in Optionen

Im Dialogfeld **[Optionen]** können die in der **[Symbolleiste für den Schnellzugriff]** angezeigten Befehle, die Einstellungen für das Erscheinungsbild der Anwendung sowie Einstellungen für Tastaturbefehle, Sprungstiche und Garntabellen festgelegt und geändert werden. Folgen Sie der nachfolgend beschriebenen Prozedur zur Anzeige des Dialogfeldes **[Optionen]**.

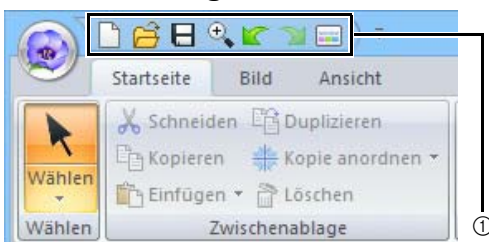
Klicken Sie auf  und anschließend auf **[Optionen]** unten im Fenster.



Das Dialogfeld **[Optionen]** kann auch mit einer der folgenden Methoden angezeigt werden.

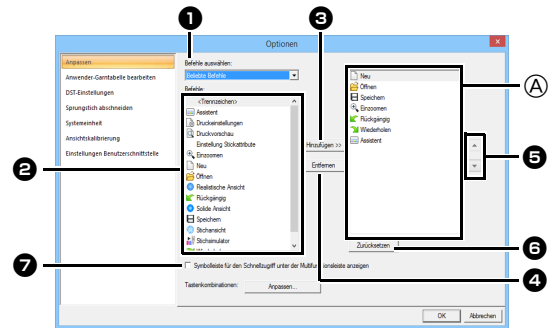
- Klicken Sie auf  am rechten Ende der Symbolleiste für den Schnellzugriff und anschließend auf **[Mehr Befehle]**.
- Klicken Sie auf **[Optionen]** in der oberen rechten Ecke des Fensters und klicken Sie dann auf **[Optionen]**.

Anpassen der Symbolleiste für den Schnellzugriff



① Symbolleiste für den Schnellzugriff

1 Klicken Sie auf **[Anpassen]**.



2 Wiederholen Sie die folgenden Prozeduren bis die gewünschten Befehle angezeigt werden.

- ① **Listefeld **Befehle auswählen****
Wählen Sie eine Befehlskategorie.
- ② **Liste **Befehle****
Wählen Sie den Befehl, der hinzugefügt werden soll.
- ③ **Schaltfläche **Hinzufügen****
Der gewählte Befehl wird hinzugefügt. Der Befehl erscheint in ④.
- ④ **Schaltfläche **Entfernen****
Der gewählte Befehl wird entfernt. Der Befehl wird aus ④ entfernt.



Markieren Sie ein Symbol in ④ und klicken Sie dann auf die Schaltflächen rechts, um es an die gewünschte Position zu verschieben.

- ⑥ **Schaltfläche **Zurücksetzen****
Stellt die Standardbefehle wieder her.

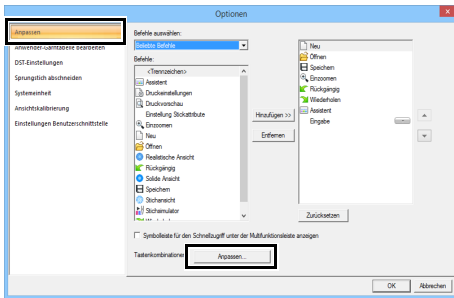
In diesem Dialogfeld können auch folgende Einstellungen festgelegt werden.

- ⑦ **Symbolleiste für den Schnellzugriff unter der Multifunktionsleiste anzeigen**
Wählen Sie, wo die Symbolleiste für den Schnellzugriff angezeigt werden soll. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Symbolleiste für den Schnellzugriff unter dem Menüband anzuzeigen.

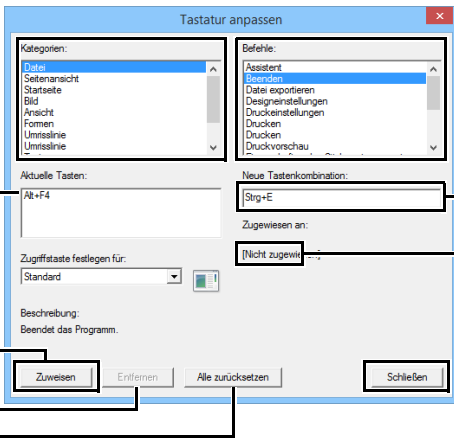
3 Wenn Sie die Einstellungen festgelegt haben, klicken Sie auf **[OK]**, um sie zu übernehmen.

■ Anpassen von Tastenbefehlen

- 1 Klicken Sie auf **[Anpassen]** in der Befehlsliste und dann auf **[Anpassen]** neben **[Tastenkombinationen]**.



- 2 Wählen Sie in der Liste **[Kategorien]** eine Befehlskategorie. Wählen Sie dann in der Liste **[Befehle]** den Befehl, für den ein Tastenbefehl festgelegt werden soll.



→ Die Standard-Tastenbefehle erscheinen im Feld **[Aktuelle Tasten]** ①.

- 3 Verwenden Sie die Tastatur zur Registrierung der neuen Tastaturbefehle im Feld **[Neue Tastenkombination]** ② und klicken Sie dann auf **[Zuweisen]** ④. Die neuen Tastaturbefehle erscheinen im Feld **[Aktuelle Tasten]** ①.

→ Informationen zur Verwendung der eingegebenen Tastenkombination werden angezeigt. Wenn die Tastenkombination bereits einem anderen Befehl zugeordnet ist, erscheint der Name dieses Befehls unter ③.

Um den Standard- oder festgelegten Tastenbefehl zu entfernen, markieren Sie den Tastenbefehl in ① und klicken Sie dann auf **[Entfernen]** ⑤.

Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf **[Alle zurücksetzen]** ⑥.

- 4 Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis Sie die gewünschten Tastenbefehle für die Befehle festgelegt haben und klicken Sie dann auf **[Schließen]**.
- 5 Klicken Sie auf **[OK]** im Dialogfeld **[Optionen]**.

■ Bearbeiten von Anwender-Garntabellen

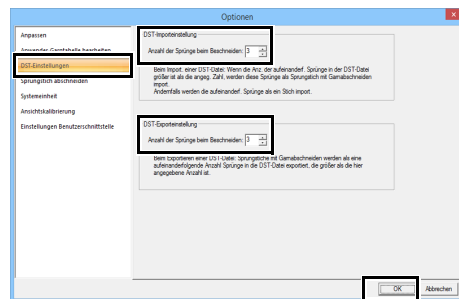
Eine ausführliche Anleitung finden Sie unter „Anwender-Garntabellen bearbeiten“ auf Seite 192.

■ Festlegen der Sprunganzahl in einem Stickmuster im DST-Format

Mit dem DST-Format können Sie festlegen, ob die Sprungstiche entsprechend der angegebenen Anzahl von Sprungcodes abgeschnitten werden sollen. Die Anzahl von Codes variiert je nach verwendeter Stickmaschine.

Klicken Sie auf **[DST-Einstellungen]** in der Befehlsliste, geben Sie die Anzahl von Sprüngen ein und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.

Zur Festlegung einer Einstellung für den Import, geben Sie einen Wert neben **[DST-Importeinstellung]** ein. Zur Festlegung einer Einstellung für den Export, geben Sie einen Wert neben **[DST-Exporteinstellung]** ein.



DST-Importeinstellung

Wenn die Anzahl aufeinanderfolgender Sprünge kleiner als die Anzahl der hier festgelegten Sprünge ist, werden jene aufeinanderfolgenden Sprünge mit einem Stich ersetzt.

Ist die Anzahl aufeinanderfolgender Sprünge größer oder gleich der Anzahl der hier festgelegten Sprünge, werden jene Sprünge mit einem Sprungstich ersetzt, wo der Faden abgeschnitten wird.

DST-Exporteinstellung


Bei der Ausgabe von PES-Dateien werden Sprungstiche mit Fadenabschneiden durch mehr aufeinanderfolgende Sprungcodes ersetzt als die festgelegte Anzahl von Sprüngen.

■ „Sprungstich abschneiden“ zu neuen Mustern hinzufügen

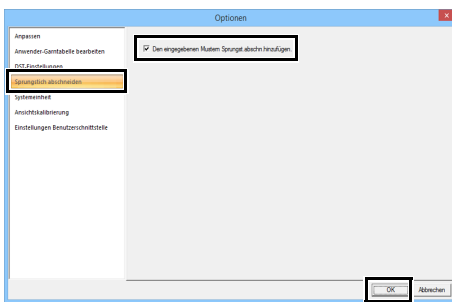
Bei der Erzeugung von neuen Stickmustern für Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen können Sie festlegen, ob das Stickmuster „Sprungstich abschneiden“ enthalten soll oder nicht.



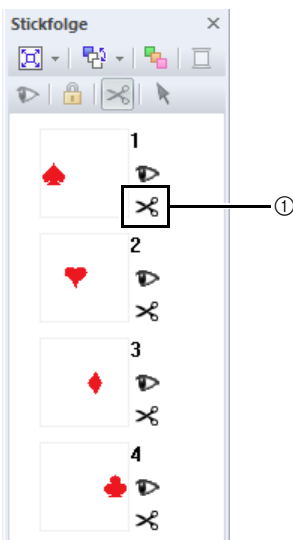
Diese Einstellungen werden nur beim Stickten mit unseren Mehrfach-Nadel-Stickmaschinen angewandt. Damit diese Einstellungen

eingetragen werden können, wählen Sie  unter **[Maschinentyp]** im Dialogfeld **[Design-Einstellungen]**.

Klicken Sie auf **[Sprungstich abschneiden]** in der Befehlsliste, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **[Den eingegebenen Mustern Sprungst. abschn.hinzufügen.]** und klicken Sie anschließend auf **[OK]**.



Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, erscheint neben den Rahmen das Scherensymbol zur Kennzeichnung, dass die Sprungstiche abgeschnitten werden.



① Scherensymbol

■ Ändern der Systemeinheit

Eine ausführliche Anleitung finden Sie unter „Systemeinheit“ auf Seite 20.

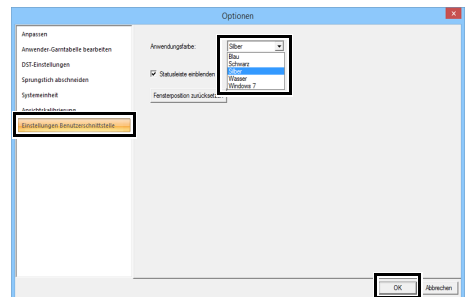
■ Einstellung der Bildschirmkalibrierung

Eine ausführliche Anleitung finden Sie unter „Einstellen der Maße am Bildschirm (Ansichtskalibrierung)“ auf Seite 19

■ Anpassen der Einstellungen für die Benutzeroberfläche

Das Farbschema der Anwendungen kann ausgewählt werden.

Klicken Sie auf **[Einstellungen Benutzerschnittstelle]** in der Befehlsliste, wählen Sie das gewünschte Farbschema aus **[Anwendungsfarbe]** und klicken Sie dann auf **[OK]**.



Legen Sie mit dem Kontrollkästchen **[Statusleiste einblenden]** fest, ob die Statusleiste angezeigt werden soll oder nicht. Um die Statusleiste anzuzeigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **[Fensterposition zurücksetzen]** klicken, kehren die verankerten Fenster (**[Importieren]**/**[Farbe]**/**[Stickattribute]**/**[Textattribute]**, **[Stickfolge]** und **[Stichsimulator]**) nach dem Neustart des Programms zu ihrer Standardanzeige zurück.

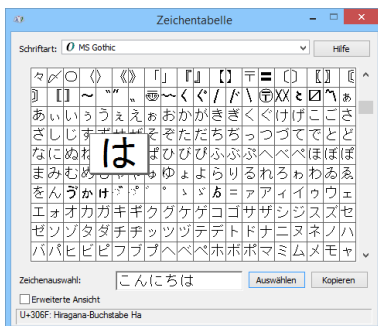
Zur effektiven Nutzung dieses Programms

Konvertieren von Zeichen (Japanisch, Chinesisch, Koreanisch usw.) in Stickmuster

Stickmuster können von verschiedenen Zeichen hergestellt werden, wie z. B. aus japanischen, chinesischen, koreanischen u. a. TrueType-Schriftarten.

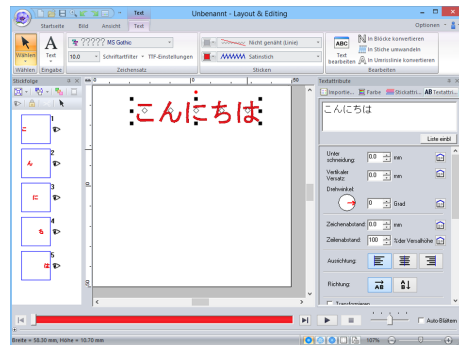
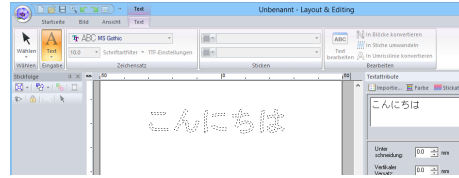
In diesem Beispiel erzeugen Sie ein Stickmuster aus japanischen Zeichen.

- 1 Starten Sie Layout & Editing.
- 2 Wählen Sie ein Text-Werkzeug und anschließend eine japanische TrueType-Schriftart (z. B. „MS Gotisch“).
- 3 Rufen Sie eine andere Zeichentabelle als die in Schritt 2 angezeigte auf. ([Start] – [Alle Programme] – [Zubehör] – [Systemprogramme] – [Zeichentabelle])
- 4 Wählen Sie **[MS Gotisch]** in der Liste **[Zeichensatz]** unter **[Zeichentabelle]** und aktivieren Sie dann das Kontrollkästchen **[Erweiterte Ansicht]**. Wählen Sie dann **[Windows]: [Japanisch]** aus der Liste **[Zeichensatz]**, wählen Sie das gewünschte Zeichen und klicken Sie anschließend auf **[Auswählen]**.
(Dieses Beispiel zeigt das japanische Hiragana für das Wort mit der Bedeutung „Guten Tag“.)



- 5 Wenn Sie alle gewünschten Zeichen ausgewählt haben, klicken Sie auf **[Kopieren]**, um die Zeichen zu kopieren.
- 6 Klicken Sie in der Designseite auf die Stelle, an der Sie den Text eingeben möchten.

- 7 Fügen Sie die Zeichen in das Textfeld auf der Registerkarte **[Textattribute]** ein und drücken Sie dann **<Enter>**.



Wenn japanische oder koreanische Schriftzeichen direkt mit der Tastatur aufrufbar sind, können Sie diese Zeichen direkt im Dialogfenster **[Bearbeitet Textzeichen]** eingeben.

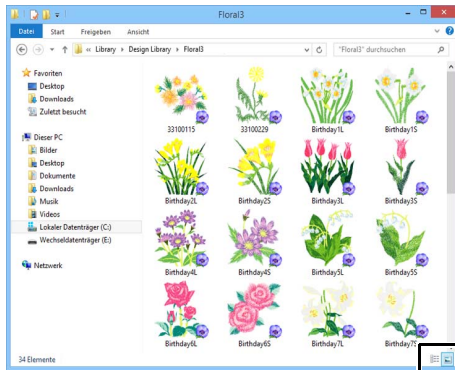
Zum Sticken geeignete Schriftarten


■ Beim Konvertieren von TrueType-Schriftarten in Stickmuster


Die besten Ergebnisse beim Konvertieren von TrueType-Schriftarten in Stickmuster erzielen Sie, wenn Sie eine Schriftart wählen, bei der alle Linien so dick wie möglich sind, wie z. B. bei einer Block-Schriftart.

Anzeigen von Stickdesigns im PES-Format als Miniaturansicht

Stickdateien im PES-Format können im Explorer als Miniaturansicht angezeigt werden (Windows® Explorer in Windows® 7 und Dateimanager in Windows® 8.1). Auf diese Weise können Sie Stickdesigns einfacher verwalten.



Zur Anzeige der Informationen der Stickdateien, klicken Sie auf  .

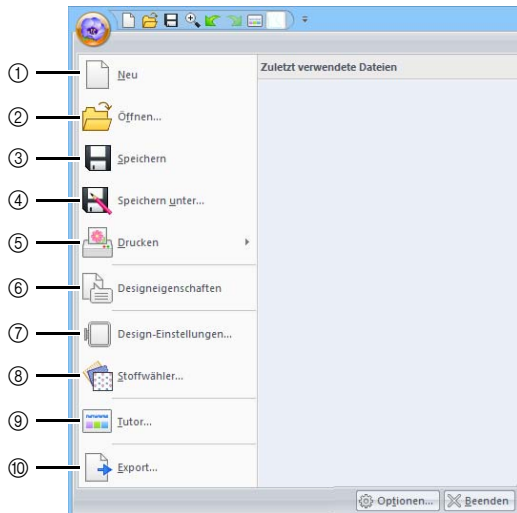
Zur Anzeige der Stickdateien mit Miniaturansichten, klicken Sie auf  .

Menüs/Werkzeuge und Referenz

In diesem Abschnitt sind die verschiedenen Menübandbefehle und Werkzeuge jedes Anwendungsfensters aufgeführt. Einzelheiten zu jedem Befehl oder Werkzeug finden Sie auf der entsprechenden Seite in diesem Handbuch. Dieser Abschnitt enthält außerdem Beispiele für Schriftarten und Informationen zu den verschiedenen Stickattributen.

Layout & Editing

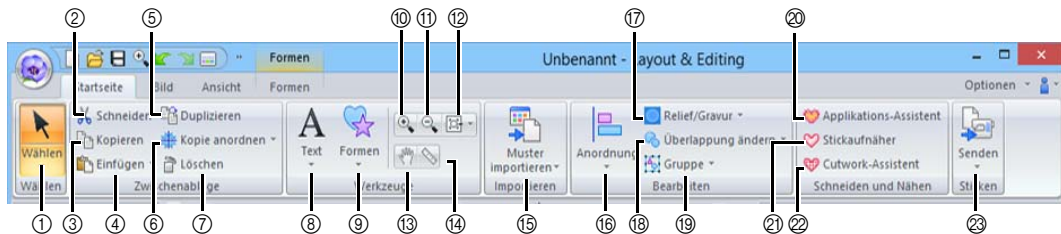
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neu	S. 90
2	Öffnen	S. 90
3	Speichern	S. 95
4	Speichern unter	S. 95
5	Drucken	S. 96
6	Designeigenschaften	S. 88
7	Design-Einstellungen	S. 14
8	Stoffwähler	S. 17
9	Tutor	S. 10
10	Export	S. 95

Registerkarten auf dem Menüband

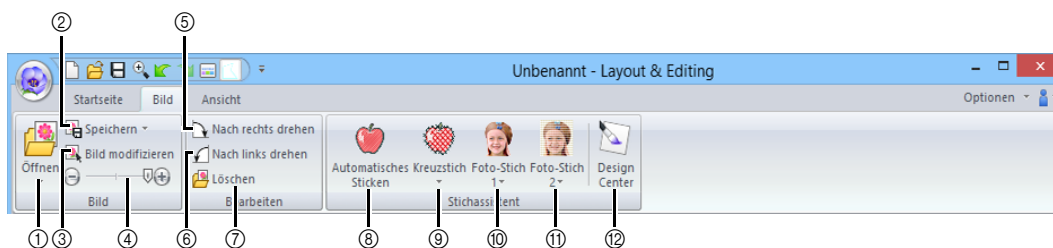
Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31
2	Ausschneiden	—
3	Kopieren	—
4	Einfügen	S. 55
5	Duplizieren	—
6	Werkzeuge „Kopie anordnen“	S. 35
7	Löschen	—
8	Textwerkzeuge	S. 106
9	Formenwerkzeuge	S. 60
10	Vergrößern	S. 77
11	Verkleinern	S. 77
12	Andere Zoom-Werkzeuge	S. 77

Nr.	Menü	Referenz
13	Pan	S. 77
14	Messen	S. 78
15	Muster importieren	S. 91
16	Anordnung	S. 32
17	Relief/Gravur	S. 57
18	Überlappung ändern	S. 40
19	Gruppe	S. 39
20	Applikations-Assistent	S. 161
21	Stickaufnäher-Assistent	S. 167
22	Cutwork-Assistent	S. 170
23	Stickmuster sticken	S. 201

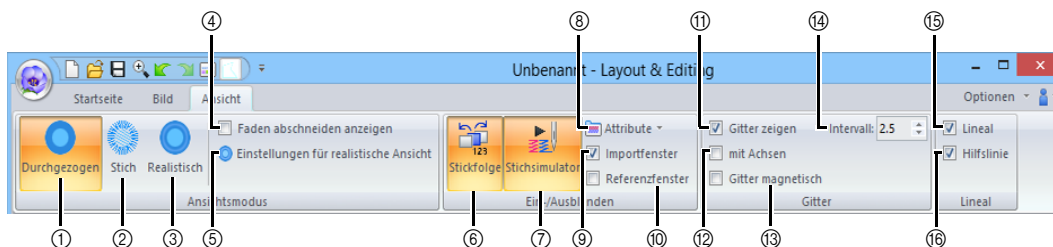
■ Registerkarte „Bild“



Nr.	Menü	Referenz
1	Bild öffnen	S. 150
2	Bild speichern	S. 153
3	Bild modifizieren	S. 152
4	Dichte des Hintergrundbildes	S. 152
5	Nach rechts drehen	S. 153
6	Nach links drehen	S. 153

Nr.	Menü	Referenz
7	Bild löschen	S. 153
8	Assistent Automatisch Sticken	S. 132
9	Kreuzstich-Assistent	S. 135
10	Foto-Sticken-1-Assistent	S. 139
11	Foto-Sticken-2-Assistent	S. 144
12	In Design Center importieren	S. 149

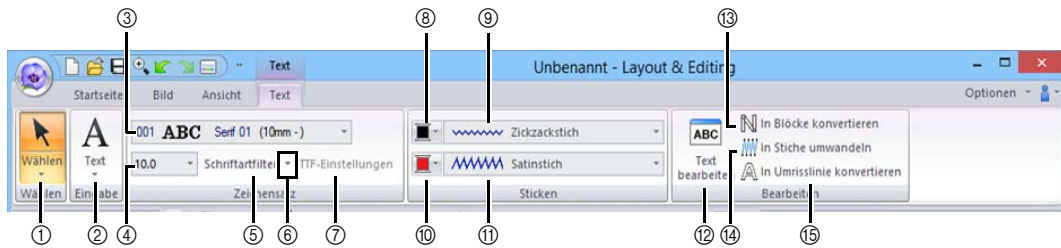
■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz
1	Solide Ansicht	S. 78
2	Stichansicht	S. 78
3	Realistische Ansicht	S. 79
4	Faden abschneiden anzeigen	S. 79
5	Einstellungen für realistische Ansicht	S. 79
6	Stickfolge	S. 82
7	Stichsimulator	S. 80
8	Einstellung von Attributen	S. 29

Nr.	Menü	Referenz
9	Importfenster	S. 13
10	Referenzfenster	S. 81
11	Gitter zeigen	S. 18
12	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 18
13	Gitter magnetisch	S. 18
14	Gitterabstand	S. 18
15	Lineal	S. 18
16	Hilfslinie	S. 19

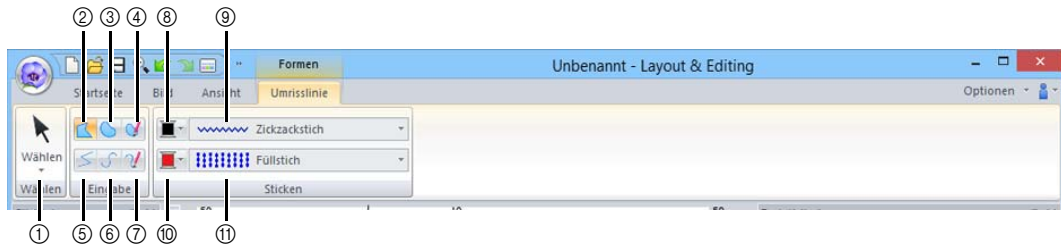
■ Registerkarte „Text“ (Text)



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31
2	Textwerkzeuge	S. 106
3	Zeichensatz	S. 107
4	Textgröße	S. 109
5	Schriftartfilter	S. 108
6	Einstellungen Schriftartfilter	S. 108
7	TrueType-Schriftattribute einstellen	S. 110
8	Linienfarbe	S. 117

Nr.	Menü	Referenz
9	Nähart für Textumrisslinien	S. 117
10	Bereichsfarbe	S. 117
11	Nähart für Text	S. 117
12	Text bearbeiten	S. 107
13	In Blöcke konvertieren	S. 115
14	In Stiche umwandeln	S. 71
15	In Umrisslinie konvertieren	S. 116

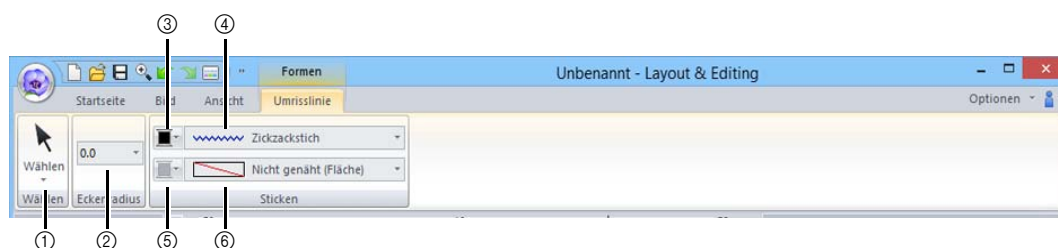
■ Registerkarte „Umrisslinie“ (Formen (Umrisslinie))



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31
2	Geschlossene gerade Linie	S. 63
3	Geschlossene Kurve	S. 63
4	Bleistift (Geschlossene Kurve)	S. 63
5	Offene gerade Linie	S. 63
6	Offene Kurve	S. 63

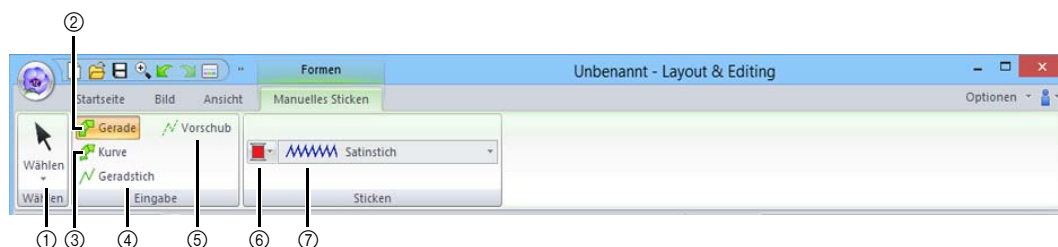
Nr.	Menü	Referenz
7	Bleistift (Offene Kurve)	S. 63
8	Linienfarbe	S. 65
9	Randnahtstich	S. 65
10	Bereichsfarbe	S. 65
11	Flächenstich	S. 65

■ Registerkarte „Umrisslinie“ (Formen (Rechteck))



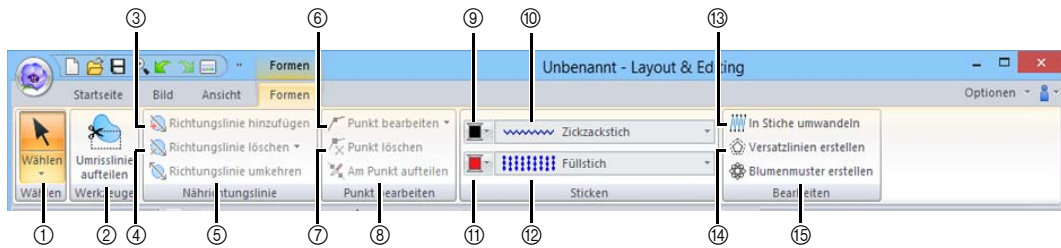
Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31	4	Randnahtstich	S. 65
2	Eckenradius	S. 61	5	Bereichsfarbe	S. 65
3	Linienfarbe	S. 65	6	Flächenstich	S. 65

■ Registerkarte „Manuelles Sticken“ (Formen (Handstickmuster))



Nr.	Menü	Referenz	Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31	5	Vorschub	S. 197
2	Gerader Block	S. 197	6	Bereichsfarbe	S. 65
3	Abgerundeter Block	S. 197	7	Sticktyp Block	S. 65
4	Geradstich	S. 197			

■ Registerkarte „Formen“ (Formen (Formen/Kreis/Bogen))



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31
2	Umrisslinie aufteilen	S. 42
3	Richtungslinie hinzufügen	S. 52
4	Richtungslinie löschen	S. 53
5	Richtungslinie umkehren	S. 53
6	Punkt bearbeiten	S. 70
7	Punkt löschen	S. 67
8	Am Punkt aufteilen	S. 67

Nr.	Menü	Referenz
9	Linienfarbe	S. 65
10	Randnahtstich	S. 65
11	Bereichsfarbe	S. 65
12	Flächenstich	S. 65
13	In Stiche umwandeln	S. 71
14	Versatzlinien erstellen	S. 44
15	Blumenmuster erstellen	S. 42

■ Registerkarte „Stiche“ (Stiche)

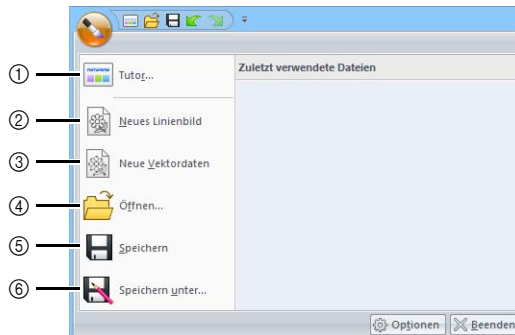


Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 31
2	Stichdaten aufteilen	S. 74
3	Farbe ändern	S. 71
4	Nach Farben aufteilen	S. 75

Nr.	Menü	Referenz
5	Am Punkt aufteilen	S. 73
6	In Blöcke konvertieren	S. 75
7	In Umrisslinie konvertieren	S. 76

Design Center

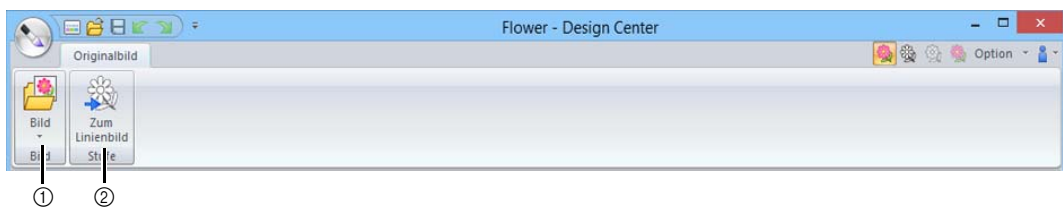
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Tutor	S. 222
2	Neues Linienbild	S. 225
3	Neue Vektordaten	S. 227
4	Öffnen	S. 223
5	Speichern	S. 237
6	Speichern unter	S. 237

Registerkarten auf dem Menüband

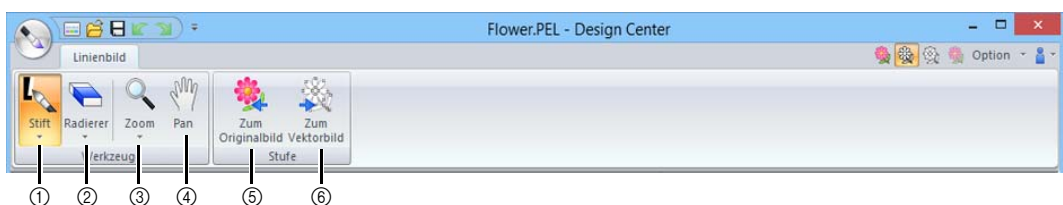
Registerkarte „Originalbild“



Nr.	Menü	Referenz
1	Bild öffnen	—

Nr.	Menü	Referenz
2	Zum Linienbild	S. 224

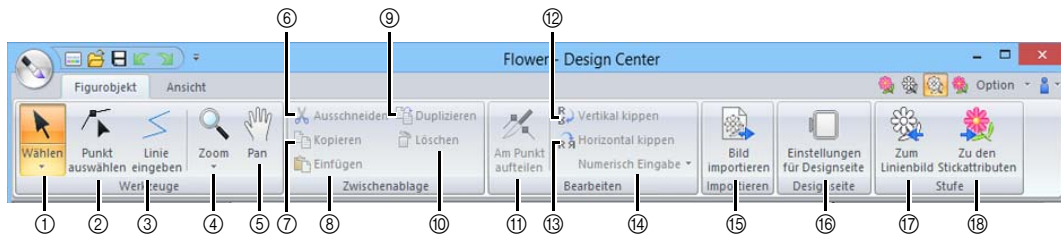
Registerkarte „Linienbild“



Nr.	Menü	Referenz
1	Stiftwerkzeuge	S. 213
2	Radierer-Werkzeuge	S. 213
3	Zoom-Werkzeuge	S. 214

Nr.	Menü	Referenz
4	Pan-Werkzeug	S. 214
5	Zum Originalbild	S. 222
6	Zum Vektorbild	S. 227

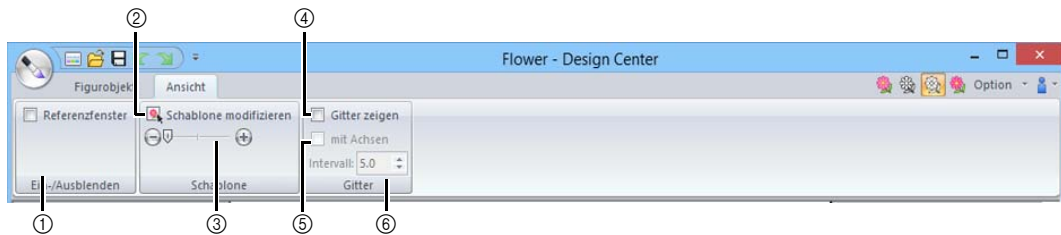
■ Registerkarte „Figurobjekt“



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeuge auswählen	S. 214
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 215
3	Linienwerkzeug	S. 215
4	Zoom-Werkzeuge	—
5	Pan-Werkzeug	—
6	Ausschneiden	—
7	Kopieren	—
8	Einfügen	—
9	Duplizieren	—

Nr.	Menü	Referenz
10	Löschen	S. 216
11	Am Punkt aufteilen	S. 216
12	Vertikal kippen	S. 228
13	Horizontal kippen	S. 228
14	Numerische Eingabe	S. 228
15	Bild importieren	S. 227
16	Einstellungen für Designseite	S. 227
17	Zum Linienbild	S. 224
18	Zu den Stickattributen	S. 217

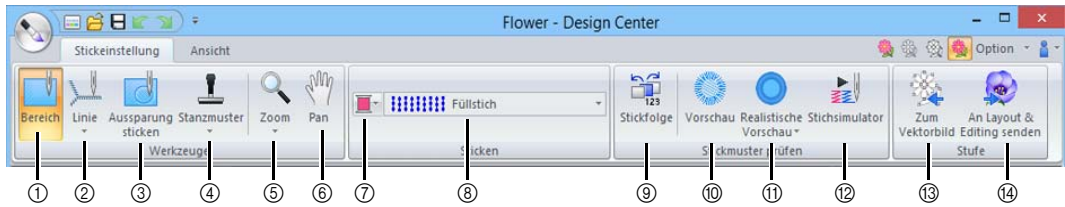
■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz
1	Referenzfenster	S. 228
2	Schablone modifizieren	S. 230
3	Dichte des Hintergrundbildes	S. 230

Nr.	Menü	Referenz
4	Gitter zeigen	S. 230
5	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 230
6	Gitterabstand	S. 230

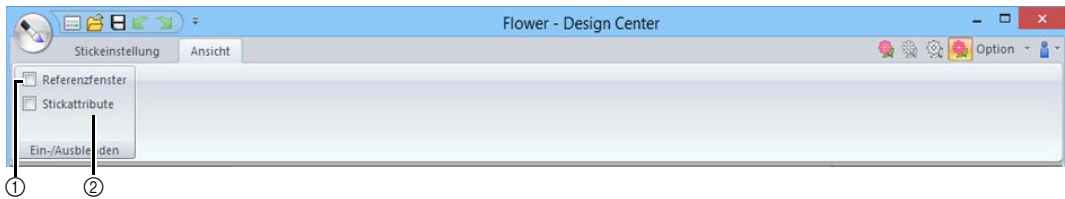
■ Registerkarte „Stickeinstellung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Bereichswerkzeug	S. 231
2	Linienwerkzeuge	S. 232
3	Werkzeug „Ausparung sticken“	S. 235
4	Stanzwerkzeuge	S. 236
5	Zoom-Werkzeuge	—
6	Pan-Werkzeug	—
7	Farbe	S. 232

Nr.	Menü	Referenz
8	Nähart	S. 232
9	Stickfolge	S. 236
10	Vorschau	—
11	Realistische Vorschau	—
12	Stichsimulator	S. 237
13	Zum Vektorbild	S. 226
14	Zu Layout & Editing	S. 220

■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz
1	Referenzfenster	S. 228

Nr.	Menü	Referenz
2	Stickattribute	S. 233




Design Database

Menüliste






■ Datei-Menü

Menü	Werk- zeugleiste	Referenz	Menü	Werk- zeugleiste	Referenz
Öffnen mit Layout & Editing	—	S. 245	Druckeinstellungen	—	S. 255
Importieren in Layout & Editing	—	S. 245	Druckvorschau	—	—
Neuen Ordner erstellen	—	S. 243	Drucken	—	S. 255
Format konvertieren	—	S. 252	HTML erstellen	—	S. 256
Löschen	—	S. 244	CSV erstellen	—	S. 256
Suchen	—	S. 251	Beenden	—	—

■ Bearbeiten-Menü

Menü	Werk- zeugleiste	Referenz	Menü	Werk- zeugleiste	Referenz
Ausschneiden		S. 243	Einfügen		S. 243
Kopieren			Alles auswählen	—	—

■ Ansicht-Menü

Menü	Werk- zeugleiste	Referenz	Menü	Werk- zeugleiste	Referenz
Große Miniaturansichten		S. 244	Eigenschaften		S. 253
Kleine Miniaturansichten			Aktualisieren	—	—
Details			Werkzeugleiste	—	S. 241
Vorschau		S. 253	Statusleiste	—	—

■ Optionen-Menü

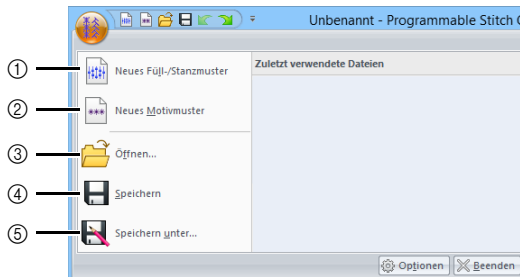
Menü		Werkzeugleiste	Referenz	Menü		Werkzeugleiste	Referenz
Maßeinheit wählen	mm	—	S. 20	Anwendungsfarbe	Blau	—	S. 302
	Zoll				Schwarz		
Link		—	S. 250		Silber		
DST-Einstellungen		—	S. 301		Wasser		

■ Hilfe -Menü

Menü	Werkzeugleiste	Referenz	Menü	Werkzeugleiste	Referenz
Bedienungsanleitung	—	S. 4	Über Design Database	—	—
Kundenunterstützung	—	S. 5			

Programmable Stitch Creator

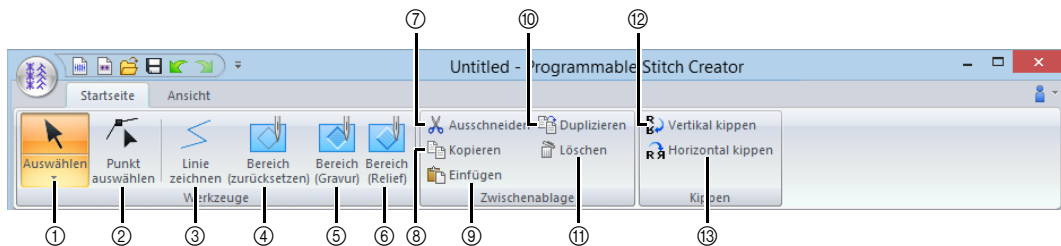
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neues Füll-/Stanzmuster	—
2	Neues Motivmuster	S. 266
3	Öffnen	S. 260
4	Speichern	S. 272
5	Speichern unter	S. 272

Registerkarten auf dem Menüband

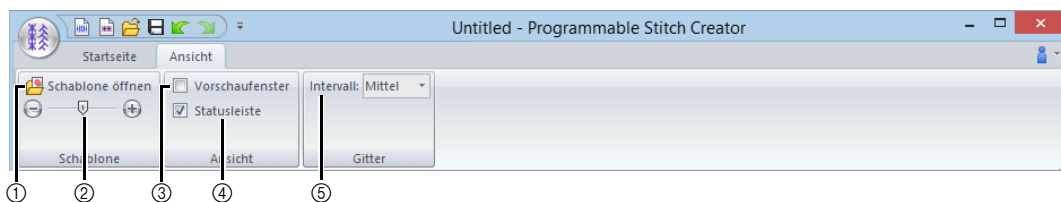
■ Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeug auswählen	S. 264
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 264
3	Werkzeug „Linie zeichnen“	S. 261
4	Werkzeug „Bereich (Zurücksetzen)“	S. 262
5	Werkzeug „Bereich (Gravur)“	S. 262
6	Werkzeug „Bereich (Relief)“	S. 262
7	Ausschneiden	—

Nr.	Menü	Referenz
8	Kopieren	—
9	Einfügen	—
10	Duplizieren	—
11	Löschen	S. 269
12	Vertikal kippen	S. 264
13	Horizontal kippen	S. 264

■ Registerkarte „Ansicht“

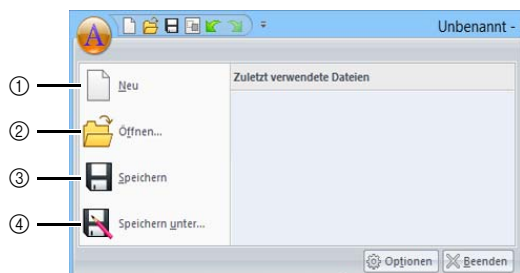


Nr.	Menü	Referenz
1	Schablone öffnen	S. 271
2	Dichte des Hintergrundbildes	S. 271
3	Vorschaufenster ein-/ausblenden	S. 272

Nr.	Menü	Referenz
4	Statusleiste ein-/ausblenden	S. 270
5	Gitter zeigen	S. 273

Font Creator

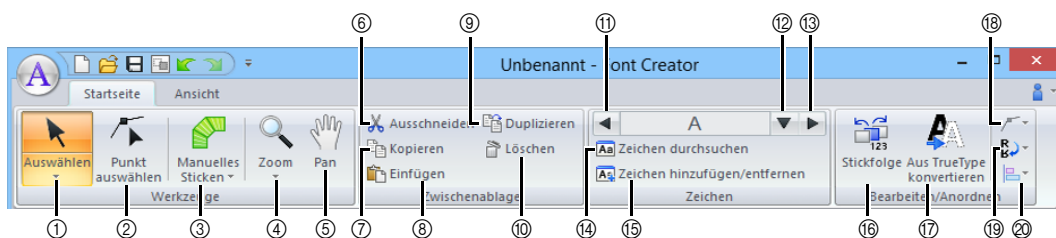
Schaltfläche „Anwendung“



Nr.	Menü	Referenz
1	Neu	S. 284
2	Öffnen	S. 284
3	Speichern	S. 291
4	Speichern unter	S. 291

Registerkarten auf dem Menüband

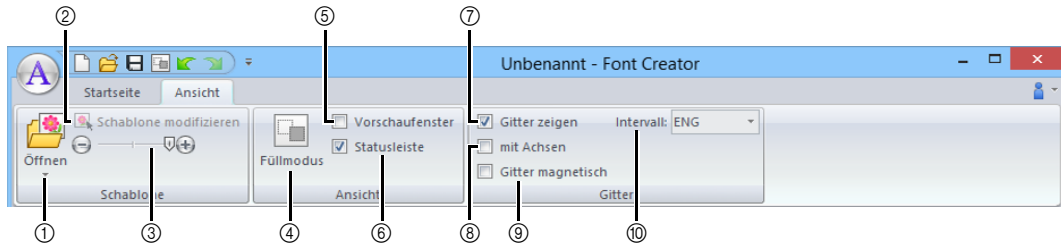
Registerkarte „Startseite“



Nr.	Menü	Referenz
1	Werkzeug „Objekt auswählen“	S. 287
2	Werkzeug „Punkt bearbeiten“	S. 288
3	Handstickmuster-Werkzeug	S. 277
4	Zoom-Werkzeuge	—
5	Pan-Werkzeug	—
6	Ausschneiden	—
7	Kopieren	—
8	Einfügen	—
9	Duplizieren	—
10	Löschen	S. 288

Nr.	Menü	Referenz
11	Voriges Zeichen	S. 285
12	Zeichen auswählen	S. 285
13	Nächstes Zeichen	S. 285
14	Zeichen durchsuchen	S. 290
15	Zeichen hinzufügen/entfernen	S. 285
16	Stickfolge	S. 289
17	TrueType-Schriftart zu Daten konvertieren	S. 287
18	Punkt bearbeiten	S. 288
19	Kippen	S. 287
20	Ausrichtung	—

■ Registerkarte „Ansicht“



Nr.	Menü	Referenz
1	Schablone öffnen	S. 275
2	Schablone modifizieren	S. 292
3	Dichte des Hintergrundbildes	S. 292
4	Füllmodus	S. 292
5	Vorschaufenster	S. 289

Nr.	Menü	Referenz
6	Statusleiste ein-/ausblenden	S. 282
7	Gitter zeigen	S. 293
8	Gitter mit Achsen anzeigen	S. 293
9	Gitter magnetisch	S. 293
10	Gitterabstand	S. 293

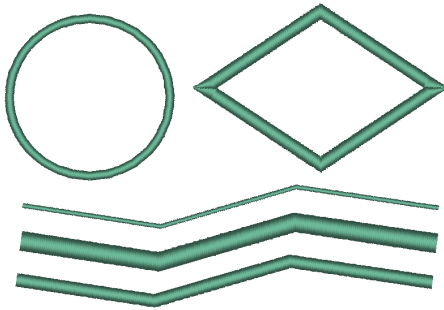
Stickattribute

Die Stickattribute eines Sticktyps werden zuerst auf die Standardeinstellungen gesetzt. Sie können jedoch durch Ändern der Stickattribute ganz eigene Stiche erzeugen.

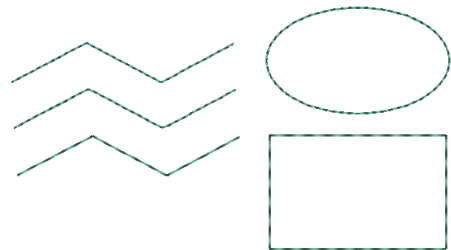
- ▶ Weitere Informationen finden Sie unter „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325 und „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331.

Randnahtstiche

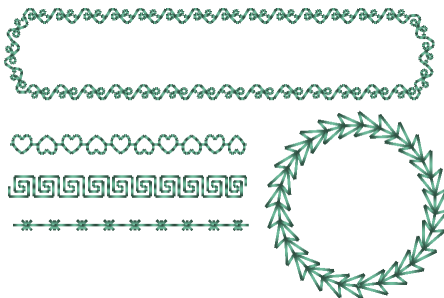
Zickzackstich (▶▶ S. 325)



Geradstich/Dreifachstich (▶▶ S. 325)



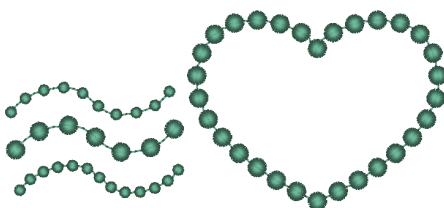
Motif-Stich (▶▶ S. 326)



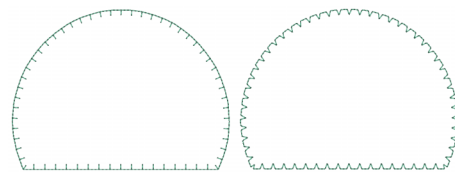
Stammstich (▶▶ S. 327)



Candlewicking-Stich (▶▶ S. 327)



E/V-Stich (▶▶ S. 328)



Kettenstich (▶▶ S. 329)



Schneiden (▶▶ S. 329)

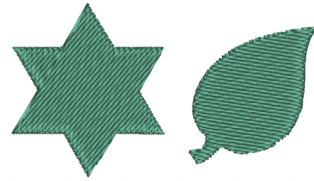


Pfadformen

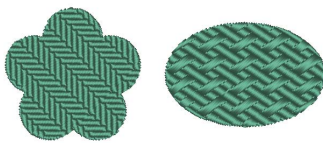
Satinstich (▶▶ S. 331)



Füllstich (▶▶ S. 333)



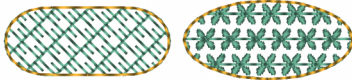
Programmierbarer Füllstich (Prog. Füllstich) (▶▶ S. 333)



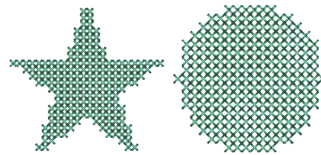
Tunnelstich (▶▶ S. 336)



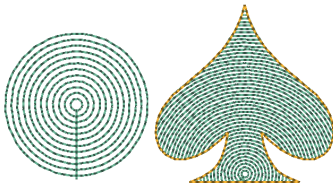
Motif-Stich (▶▶ S. 337)



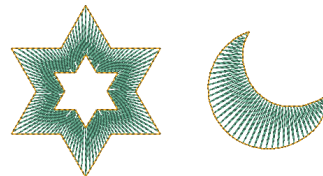
Kreuzstich (▶▶ S. 338)



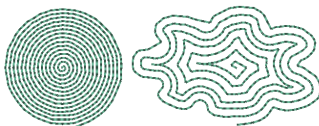
Kreisstich (▶▶ S. 338)



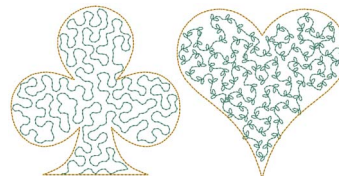
Radialstich (▶▶ S. 338)



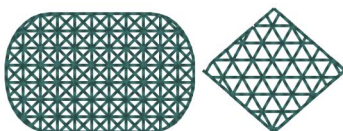
Spiralstich (▶▶ S. 338)



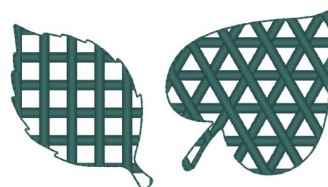
Punktierstich (▶▶ S. 338)



Netzfüllstich (▶▶ S. 339)



Zickzack-Netzfüllstich (▶▶ S. 339)



Motivstickmuster

Motivname	Stichmuster	Motivname	Stichmuster
motif001		motif020	
motif002		motif021	
motif003		motif022	
motif004		motif023	
motif005		motif024	
motif006		motif025	
motif007		motif026	
motif008		motif027	
motif009		motif028	
motif010		motif029	
motif011		motif030	
motif012		motif031	
motif013		motif032	
motif014		motif033	
motif015		motif034	
motif016		motif035	
motif017		motif036	
motif018		motif037	
motif019		motif038	
motif039		motif059	

Motivname	Stichmuster	Motivname	Stichmuster
motif040		motif060	
motif041		motif061	
motif042		motif062	
motif043		motif063	
motif044		motif064	
motif045		motif065	
motif046		motif066	
motif047		motif067	
motif048		motif068	
motif049		motif069	
motif050		motif070	
motif051		motif071	
motif052		motif072	
motif053		motif073	
motif054		motif074	
motif055		motif075	
motif056		motif076	
motif057		motif077	
motif058		motif078	







Menüs/Werkzeuge und Referenz

Motivname	Stichmuster	Motivname	Stichmuster
motif079		motif085	
motif080		motif086	
motif081		motif087	
motif082		motif088	
motif083		motif089	
motif084			

Prog. Füllstichmuster

Füllmustername	Stichmuster	Füllmustername	Stichmuster
net1		pat9	
net2		pat10	
net3		pat11	
net4		pat12	
pat1		pat13	
pat2		pat14	
pat3		pat15	
pat4		pat16	
pat5		pat17	
pat6		stamp1	
pat7		stamp1_	
pat8		stamp2	

Füllmustername	Stichmuster	Füllmustername	Stichmuster
stamp2_		stampJ	
stamp3		stampK	
stamp3_		stampL	
stamp4		stampM	
stamp4_		stampN	
stamp5		stampO	
stamp5_		stampP	
stamp6		stampQ	
stamp6_		stampR	
stamp7		stampS	
stamp7_		stampT	
stampA		stampU	
stampB		stampV	
stampC		stampW	
stampD		stampX	
stampE		stampY	
stampF		stampZ	
stampG		tatami1	
stampH		tatami2	
stampI		tatami3	

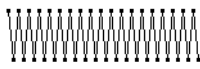
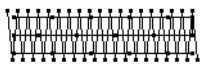

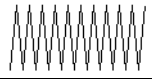

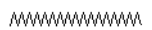
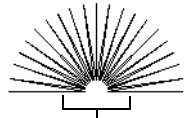
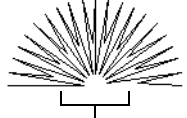


Füllmu- stername	Stichmuster	Füllmu- stername	Stichmuster
tatami4		wave2	
tatami5		wave3	
wave1		wave4	

■ Stickattribute für Randnähte



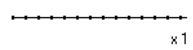
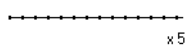
Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

►► „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

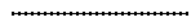

Zickzackstich

Unternähen	Aus 	Ein 
Zickzack-Breite	Eng 	Weit 
Dichte	Grob 	Fein 
Halbstich	Aus  Die innenliegenden Stiche sind dicht.	Ein  Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.
Scharfe Ecken		
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116	



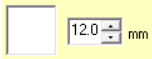
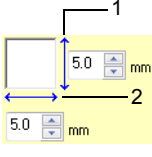
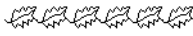

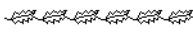






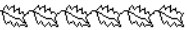


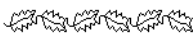








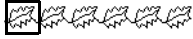


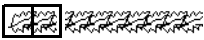
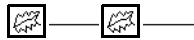
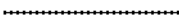



Geradstich

Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz 	Lang 
Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft der Umriss genäht werden soll.	1 x  x 1	5 x  x 5
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116		





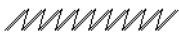


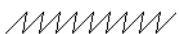


Dreifachstich

Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz 	Lang 
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116		










Motif-Stich

	<p>Wählt ein Muster für den Motiv-Stich.</p> <p>Klicken Sie auf  zur Anzeige des Dialogfeldes [Durchsuchen]. Wählen Sie einen Ordner und dann das gewünschte Muster (PMF-Datei) aus der Liste der angezeigten Muster.</p>	
	<p>Geben Sie die Mustergröße ein. Das Muster kann vergrößert oder verkleinert werden, wobei das Seitenverhältnis erhalten bleibt.</p>	
	<p>1 Höhe (vertikale Länge)</p>	<p>Geben Sie die Musterhöhe ein.</p> <p>Kleiner  Größer </p>
	<p>2 Breite (horizontale Länge)</p>	<p>Geben Sie die Musterbreite ein.</p> <p>Kurz  Hoch </p> <p>Kurz  Lang </p>
<p>Seitenverhältnis beibehalten</p>	<p>Ist diese Option aktiviert, bleibt das Höhe/Breite-Verhältnis des Musters erhalten.</p>	
<p>H-Anordnung (Horizontale Anordnung)</p>	<p>Geben Sie die Anordnung der Muster auf einer horizontalen Achse ein. Alle Muster oder einzelne Muster können auf der horizontalen Achse gekippt werden.</p> <p>  Normal   Spiegeln   Abwechselnd   </p>	
<p>V-Anordnung (Vertikale Anordnung)</p>	<p>Geben Sie die Anordnung der Muster auf einer vertikalen Achse ein. Alle Muster oder einzelne Muster können auf der vertikalen Achse gekippt werden.</p> <p>  Normal   Spiegeln   Abwechselnd   </p>	
<p>Versatz</p> 	<p>0,0 mm  Versatz: 4,5 mm </p>	
<p>Abstand</p> 	<p>Eng  Weit </p>	
<p>Laufweite</p>	<p>Legen Sie die Länge eines Stiches fest.</p> <p>Kurz  Lang </p>	
<p>Typ starten/ beenden</p>	<p>Vorschub  Lauf </p> <p>▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330</p>	
<p>Verbindungspunkte</p>	<p>Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist.</p> <p>▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116</p>	

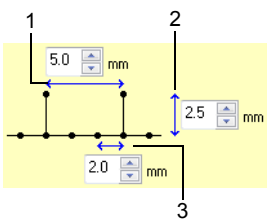
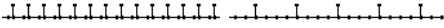
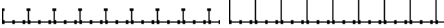
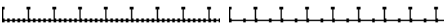
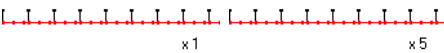
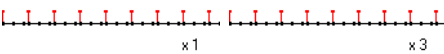
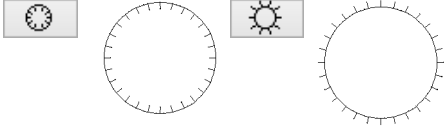
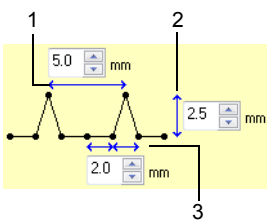
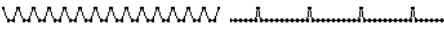


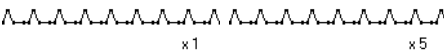
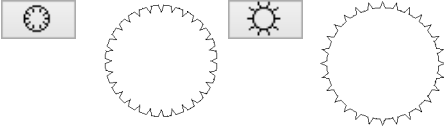
Stammstich

Breite	Eng 	Weit 
Abstand	Eng 	Weit 
Winkel	45° 	135° 
Stichart	Dreifach 	Einfach 
Typ starten/ beenden	Vorschub  ▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330	Lauf  ▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116	

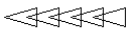

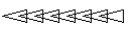




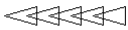




Candlewicking-Stich

Dichte	Dicht 	Mittel 	Gering 
Größe	Kleiner 	Größer 	
Abstand	Eng 	Weit 	
Typ starten/ beenden	Vorschub  ▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330	Lauf  ▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330	
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116		





E/V-Stich

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 2px;">E-Stich ▾</div> <div style="padding: 2px;">E-Stich</div> <div style="padding: 2px;">V-Stich</div> </div>	Wählen Sie E-Stich oder V-Stich.	
E-Stich		
	1 Intervall	Eng Weit 
	2 Strichbreite	Kurz Lang 
	3 Laufweite	Eng Weit 
Durchgänge	Legen Sie fest, wie oft die Linie genäht werden soll.	1 x 5 x 
Schlagzahl	Legen Sie fest, wie oft jeder Strich genäht werden soll.	1 x 3 x 
Anordnung		
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116	
V-Stich		
	1 Intervall	Eng Weit 
	2 Strichbreite	Kurz Lang 
	3 Laufweite	Eng Weit 
Durchgänge	Beim V-Stich werden gleich viel Linien und Striche genäht.	1 x 5 x 
Anordnung		
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116	

Kettenstich

Stichart	Dreieckig 	Diamantförmig 
Größe	Kleiner 	Größer 
Mal	1 x  x1	6 x  x6
Anordnung	 	 
Typ starten/ beenden	Vorschub  ▶▶ „Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind“ auf Seite 330	Lauf  ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116	

Schneiden

Ungeschnittene Abschnitte	Legen Sie fest, ob Teile der Schnittlinien ungeschnitten bleiben sollen. Dadurch wird verhindert, dass der Stoff beim Schneiden verrutscht. Bei Einstellung auf [Ein] können Sie sie nach dem Schneidvorgang mit einer Schere nachschneiden.	Aus  Ein 
Verwendung	Für sauberere Schnittkanten, z. B. bei Patches, wählen Sie [Nur Schneiden] . Wenn die Schnittkante gestickt werden soll, z. B. bei Applikationen, wählen Sie [Schneiden zum Decken der Stoffkante] .	Nur Schneiden  Schneiden zum Decken der Stoffkante 

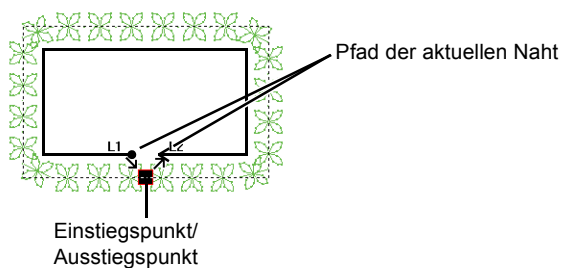
■ Wenn die Einstiegs-/Ausstiegspunkte der Naht geändert worden sind

Wenn die Ein-/Ausstiegspunkte der Randnaht beim Motivstich, Stammstich, Candlewicking-Stich oder Kettenstich geändert oder optimiert worden sind, wählen Sie eine Einstellung für **[Typ starten/beenden]** in den Randnahtattributen.

- ▶ „Typ starten/beenden“ auf Seite 326 und „Ein-/Ausstiegspunkte, Mittelpunkt und Stickmuster-Referenzpunkt verschieben“ auf Seite 50

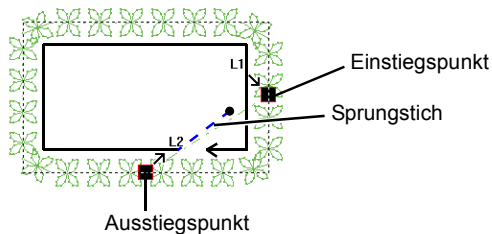
Bei Auswahl von **[Vorschub]** unter **[Typ starten/beenden]** werden Sprungstiche am Anfang oder Ende der Musterstiche (bei Motiv-Stich, Stammstich, Candlewicking-Stich oder Kettenstich) eingefügt. Bei Auswahl von **[Lauf]** unter **[Typ starten/beenden]** werden am Anfang und zwischen den Musterstichen dem Pfad folgende Geradstiche eingefügt.

Bevor die Ein-/Ausstiegspunkte geändert werden

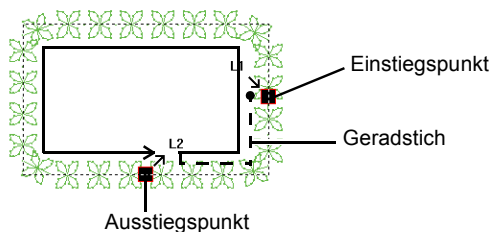


Wenn der Einstiegspunkt verschoben wird

Vorschub



Lauf



- Prüfen Sie die Naht nach dem Ändern der Start-/Endpunkttypen im Stichsimulator.

▶▶ „Prüfen der Stickerei mit dem Stichsimulator“ auf Seite 80






























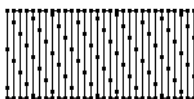
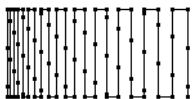



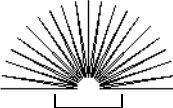
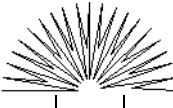
- Beim Öffnen oder Importieren von Stickmustern, in denen die Start-/Endpunkttypen von Randnähten beim Motivstich in einer früheren Anwendung als Version 8 geändert oder optimiert worden sind, werden diese Stiche als Sprungstiche festgelegt.


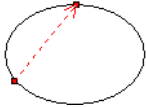

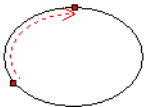




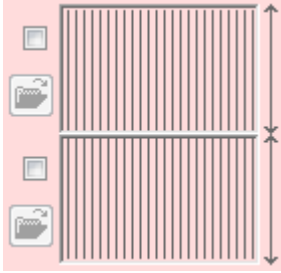




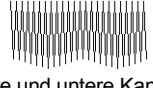
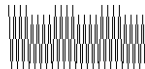

■ Stickattribute für die Flächenfüllung

Die verfügbaren Attribute hängen vom ausgewählten Sticktyp ab.

►► „Stickattribute festlegen“ auf Seite 54

Satinstich

Unternähen	<p>Aktivieren Sie zum Einschalten von Unternähen das Kontrollkästchen und legen Sie dann die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.</p> <p>Legen Sie die Art des Unternähens fest, die genäht werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> Für Textmuster oder Formmuster mit mehreren Nährichtungslinien Für Formmuster mit nur einer Nährichtungslinie 																			
	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>nur Kante</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)</td> </tr> </table>		nur Kante		nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)		nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)		Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)		nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Einfach</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Doppelt</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Für Bereiche in Design Center <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Einfach</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Doppelt</td> </tr> </table>		Einfach		Doppelt		Einfach		Doppelt
		nur Kante																		
	nur Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)																			
	nur Fläche (eine Ebene mit Tunnelstichen)																			
	Kante und Fläche (eine Ebene mit zickzackförmigen Stichen)																			
	nur Fläche (zwei Ebenen mit zickzackförmigen und Tunnelstichen)																			
	Einfach																			
	Doppelt																			
	Einfach																			
	Doppelt																			
<p>[Dichte] Wählen Sie [Dicht], [Mittel] oder [Gering] als Dichte für die untergelegte Naht.</p>																				
Dichte		<p>Grob  Fein </p>																		
	<p>[Farbverlauf] Nicht einstellbar unter den folgenden Bedingungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Nährichtung ist auf [Variabel] eingestellt Textmuster Wenn eine Pikotborte festgelegt ist <p>Klicken Sie auf [Muster], um das Verlaufsmuster festzulegen.</p> <p>►► „Erzeugen eines Farbverlaufes/Mischung“ auf Seite 47</p>	<p>Aus  Ein </p>																		
Richtung	<p>Kann für Textmuster nicht eingestellt werden.</p> <p>[Manuell]: Nähst mit fest eingestelltem Winkel.</p> <p>Ziehen Sie  oder wählen Sie einen Wert zur Eingabe des Winkels. Bei mehreren Nährichtungslinien kann für den Winkel kein Wert eingegeben werden.</p> <p>[Auto]: Ändert die Nährichtung automatisch entsprechend der Form oder Fläche.</p>	<p>[Manuell] </p> <p>[Auto] </p>																		
	<p>Wenn Halbstich verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen.</p> <p>Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf [Manuell] eingestellt und nur eine Nährichtungslinie vorhanden ist.</p>	<p>Aus  Ein </p> <p>Die innenliegenden Stiche sind dicht. Die Stiche sind für eine gleichmäßigere Dichte angepasst.</p>																		


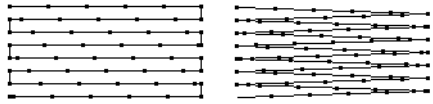
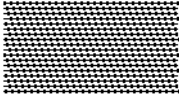
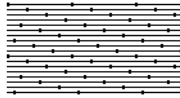
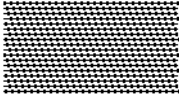
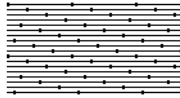
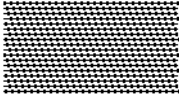
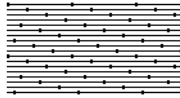
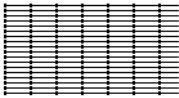
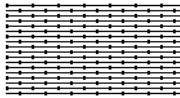
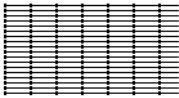
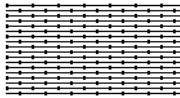
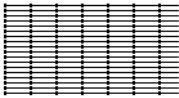
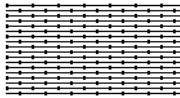
<p>Linienführungstyp</p>	<p>Die Einstellung „Innerhalb des Bereichs“ ist nicht verfügbar, wenn das Kontrollkästchen [Farbverlauf] aktiviert ist. Nicht einstellbar unter den folgenden Bedingungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Nährichtung ist auf [Auto] eingestellt. • Textmuster • Wenn eine Pikotborte festgelegt ist 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  Innerhalb des Bereichs </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Entlang der Umrandung </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Auf der Umrandung </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
<p>Zug-Kompensation</p>	<p>Verlängerung des Nähbereichs in Nährichtung, um das Schrumpfen des Musters während des Stickens auszugleichen.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Keine Kompensation</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Längste Kompensation</p>  </div> </div>
<p>Verbindungs- punkte</p>	<p>Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ►► „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116</p>	
<p>Pikotborte</p>	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>Legen Sie die Kante des Musters fest, die eine Pikotborte erhalten soll.</p> </div> <p>Klicken Sie auf  zur Anzeige des Dialogfeldes [Durchsuchen]. Wählen Sie das gewünschte Muster aus der angezeigten Musterliste. Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Formmuster ausgewählt ist. Außerdem kann dieses Attribut unter den folgenden Bedingungen nicht gewählt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Farbverlauf festgelegt ist • Bei Einstellung der Nährichtung auf [Auto] • Wenn Aussparungen gestickt werden sollen 	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Musteroberseite <Muster 11></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>nur obere Kante</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Musterunterseite <Muster 18></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>nur untere Kante</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Kurz</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Lang</p>  </div> </div>
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> 3.0 <div style="margin: 0 5px;"> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gray;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gray;" type="text"/> </div> mm </div>	<p>Stellen Sie die Breite der Pikotborte ein</p>	

Ohne Pikotborte

Mit Pikotborte



Füllstich

Unternähen						
Dichte	▶▶ „Satinstich“ auf Seite 331					
Richtung						
Stichart	Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf [Auto] eingestellt ist.	 				
Halbstich						
Linienführungstyp	▶▶ „Halbstich“ auf Seite 331 und „Linienführungstyp“ auf Seite 332					
Schrittweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	<table border="0"> <tr> <td>Kurz</td> <td>Lang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kurz	Lang		
Kurz	Lang					
						
Frequenz		<table border="0"> <tr> <td>0%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	0%	50%		
0%	50%					
						
Zug-Kompensation	▶▶ „Zug-Kompensation“ auf Seite 332					
Verbindungs- punkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116					
Federkante	▶▶ „Pikotborte“ auf Seite 332					

Programmierbarer Füllstich(Prog. Füllstich)

Unternähen	▶▶ „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331 und 332
Dichte	
Richtung	
Halbstich	
Linienführungstyp	
Zug-Kompensation	
Verbindungspunkte	Dieses Stickattribut ist nur verfügbar, wenn ein Textmuster ausgewählt ist. ▶▶ „Verbindungspunktpositionen in einem Textmuster wählen“ auf Seite 116
Federkante	▶▶ „Pikotborte“ auf Seite 332



▶▶ „Satinstich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 331

Programmierbares Füll							
	Klicken Sie auf zur Anzeige des Dialogfeldes [Durchsuchen] . Wählen Sie einen Ordner und dann das gewünschte Muster (PAS-Datei) aus der Liste der angezeigten Muster.						
	Geben Sie die Mustergröße ein. Das Muster kann vergrößert oder verkleinert werden, wobei das Seitenverhältnis erhalten bleibt. <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kleiner </td> <td style="width: 50%;">Größer </td> </tr> </table>	Kleiner 	Größer 				
Kleiner 	Größer 						
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">1 Höhe (vertikale Länge)</td> <td style="width: 50%;">Geben Sie die Musterhöhe ein.</td> </tr> <tr> <td>2 Breite (horizontale Länge)</td> <td>Geben Sie die Musterbreite ein.</td> </tr> </table>	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein.	2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein.		
	1 Höhe (vertikale Länge)	Geben Sie die Musterhöhe ein.					
2 Breite (horizontale Länge)	Geben Sie die Musterbreite ein.						
Seitenverhältnis beibehalten	Ist diese Option aktiviert, bleibt das Höhe/Breite-Verhältnis des Musters erhalten.						
Richtung							
Versatz	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Reihe</td> <td style="width: 50%;">0%</td> </tr> <tr> <td>Spalte</td> <td> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Reihe 50%</td> <td style="width: 50%;">Spalte 50%</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Reihe	0%	Spalte	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Reihe 50%</td> <td style="width: 50%;">Spalte 50%</td> </tr> </table>	Reihe 50%	Spalte 50%
	Reihe	0%					
Spalte	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Reihe 50%</td> <td style="width: 50%;">Spalte 50%</td> </tr> </table>	Reihe 50%	Spalte 50%				
Reihe 50%	Spalte 50%						
Grundlage Sticken	Aktivieren Sie zum Verwenden von „Grundlage-Sticken“ das Kontrollkästchen und legen Sie dann die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.						
Stichart	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf [Auto] eingestellt ist.</td> <td style="width: 50%;"> </td> </tr> </table>	Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf [Auto] eingestellt ist.					
Legen Sie die Nahtform an den Kanten fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn die Nährichtung auf [Auto] eingestellt ist.							
Schrittweite	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Legen Sie die Länge eines Stiches fest.</td> <td style="width: 50%;"> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz </td> <td style="width: 50%;">Lang </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz </td> <td style="width: 50%;">Lang </td> </tr> </table>	Kurz 	Lang 		
Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kurz </td> <td style="width: 50%;">Lang </td> </tr> </table>	Kurz 	Lang 				
Kurz 	Lang 						
Frequenz	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">0% </td> <td style="width: 50%;">50% </td> </tr> </table>	0% 	50% 				
0% 	50% 						

Stichmuster

 Bereich, auf den Relief- oder Gravureffekte angewandt werden

Dieser Bereich wird mit den Sticheinstellungen gestickt, die als Grundlage für den programmierbaren Füllstich festgelegt sind.
 Dieser Bereich wird mit den Sticheinstellungen der Stickmusterdatei gestickt.

Hinweise zu programmierbaren Füllstichen und Stanzmuster

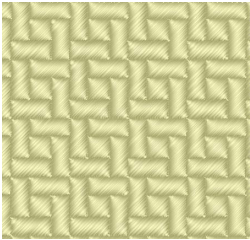
In manchen Fällen von Sticktyp- und Musterrichtungseinstellungen bei programmierbaren Füllstichen oder Stanzmustern werden Randnähte nicht gestickt.

Verwenden Sie Realistische Ansicht, um genau zu sehen, wie das Muster gestickt werden wird. Für eine noch bessere Darstellung sollten Sie zur Probe die Maschine mit verschiedenen Einstellungen sticken lassen.

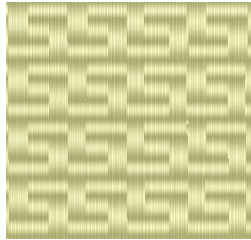
Beispiele programmierbarer Füllstiche:



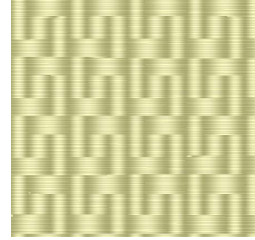
Beispiel 1
Stichrichtung: 45° (Standard)



Beispiel 2
Stichrichtung: 90°



Beispiel 3
Stichrichtung: 0°



►► „Ändern der Stickdesign-Ansicht“ auf Seite 78 und „Programmable Stitch Creator“ auf Seite 258

Tunnelstich




Stiche laufen durch die Länge von Blocks.

Richtung	Kann nicht für Muster mit mehreren Nährichtungslinien festgelegt werden.	
Wenn der Motivstich nicht verwendet wird, legen Sie die folgenden Einstellungen fest.		
Dichte	<p>Grob</p>	<p>Fein</p>
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	<p>Kurz</p> <p>Lang</p>
Frequenz	Stellen Sie die Größe des Versatzes in den Stichen ein.	<p>0%</p> <p>50%</p>
Motiv verwenden	Um einen Motivstich für ein Muster zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und legen Sie die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.	
<p>Motiv <input type="text" value="Nur Muster1"/></p>	<p>▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337</p>	
<p>Muster1/Muster2</p> <p>Muster und Größe von Motivstichmustern</p> <p>H-Anordnung</p> <p>V-Anordnung</p> <p>H-Versatz</p> <p>V-Versatz</p> <p>H-Abstand</p> <p>V-Abstand</p> <p>Reihenversatz</p> <p>Laufweite</p>	<p>▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 326</p> <p>▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337</p>	

Motif-Stich

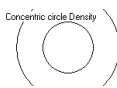
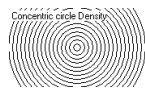
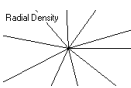
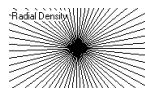
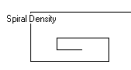
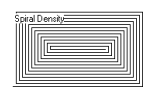
Motiv <input type="text" value="Nur Muster1"/> Wählen Sie das Muster für den Motivstich.		[Nur Muster1] 	[Nur Muster2]
		[Muster1 und 2] 	
Muster1/Muster2		Legen Sie die Einstellungen für jedes Muster fest.	
Typ und Größe des Motivstichmusters Seitenverhältnis beibehalten		▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 326	
H-Anordnung			
V-Anordnung			
H-Versatz (horizontaler Abstand)		0,0 mm 	2,5 mm
V-Versatz (vertikaler Abstand)		0,0 mm 	2,5 mm
H-Abstand (horizontaler Abstand)		Eng 	Weit
V-Abstand (vertikaler Abstand)		Eng 	Weit
Richtung			
Reihenversatz		Kleiner 	Größer
Laufweite		▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 326	

Kreuzstich



Größe	Kleiner 	Größer 
Anzahl	Einfach  x 2	Dreifach  x 6

Kreisstich, Radialstich und Spiralstich



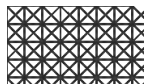
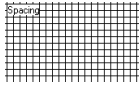
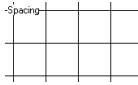
Einzelheiten über das Verschieben des Mittelpunkts beim Kreisstich und Radialstich finden Sie unter „Mittelpunkt und Stickmuster-Referenzpunkt verschieben“ auf Seite 51.

Dichte	Kreisstich, grob 	Kreisstich, fein 
	Radialstich, grob 	Radialstich, fein 
	Spiralstich, grob 	Spiralstich, fein 
Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest.	Kurz Lang




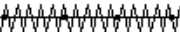

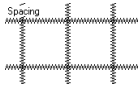
Punktierstich

Laufweite	Legen Sie die Länge eines Stiches fest. Kann nicht festgelegt werden, wenn ein Motivstich ausgewählt ist.	Kurz Lang Kurven sind weicher. Kurven sind winkliger.
Abstand	Eng  Feineres Muster.	Weit  Gröberes Muster.
Motiv verwenden	Um einen Motivstich für ein Muster zu verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und legen Sie die Einstellungen für die folgenden Attribute fest.	
Muster und Größe von Motivstichmustern	►► „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 326	
H-Anordnung		
V-Anordnung		
Versatz		
Abstand		
Laufweite		

Netzfüllstich

Muster	Geben Sie das Muster für den Netzfüllstich ein.	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
Abstand	Fein	Grob	
	 Feineres Muster.	 Gröberes Muster.	
Richtung	▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337		

Zickzack-Netzfüllstich

Muster	Geben Sie das Muster für den Zickzack-Netzfüllstich ein.	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
Unternähen	Wenn Unternähen verwendet werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen.	Aus 	Ein 
Zickzack-Breite	▶▶ „Zickzackstich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325		
Dichte	▶▶ „Zickzackstich“ in den „Stickattribute für Randnähte“ auf Seite 325		
Abstand	Fein	Grob	
	 Feineres Muster.	 Gröberes Muster.	
H-Versatz	▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337		
V-Versatz	▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337		
Richtung	▶▶ „Motif-Stich“ in den „Stickattribute für die Flächenfüllung“ auf Seite 337		

Liste der Schriftarten

Text

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
001	Serif 01	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
002	Script 01	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
003	Gothic 01	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
004	Serif 02	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
005	Script 02	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
006	Serif 03	ABCDE abcde	8 mm (0,31 Zoll)
007	Block 01	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
008	Block 02	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
009	Gothic 02	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
010	Block 03	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
011	Decorative 01	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
012	Block 04	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
013	Block 05	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
014	Script 03	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
015	Decorative 02	ABCDE abcde	20 mm (0,79 Zoll)
016	Decorative 03	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
017	Script 04	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
018	Gothic 03	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
019	Script 05	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
020	Block 06	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
021	Gothic 04	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
022	Decorative 04	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
023	Decorative 05	A.B.C.D.E.	8 mm (0,31 Zoll)
024	Gothic 05	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
025	Decorative 06	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
026	Gothic 06	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
027	Block 07	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
028	Gothic 07	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
029	Brussels Demi Outline	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
030	Calgary Mediumitalic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
031	Istanbul	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
032	Los Angeles	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
033	Saipan	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
034	San Diego	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
035	Sicilia Light Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
036	Alaska	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
037	Bayern Book	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
038	Belgium	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
039	Bengal	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
040	Bergen	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
041	Berlin Regular	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
042	Bermuda Script	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
043	Blackstone	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
044	BR-OCRA	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
045	Brougham Bold	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
046	Brougham Condensed ExtraBold	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
047	Brunei	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
048	Brussels Light	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
049	Cairo	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
050	Calgary BoldItalic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
051	Calgary BoldItalic LS	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
052	Canberra	ABGDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
053	Connecticut	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
054	Cordoba	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
055	Cyprus	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
056	Equador	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
057	Epsom Expanded	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
058	Epsom	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
059	Firenze Bold Expanded	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
060	Florida Medium	ABCDE abcde	8 mm (0,31 Zoll)
061	Frankfurt Bold	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
062	Frankfurt Medium	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
063	Germany	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
064	BR Symbol	ABXΔE αβχδε	10 mm (0,39 Zoll)

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
065	Haiti	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
066	Helsinki Narrow Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
067	Hungary	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
068	Jakarta	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
069	Jawa	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
070	Kentucky	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
071	Kingston Regular	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
072	Letter Gothic Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
073	Lillehammer	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
074	Liverpool Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
075	Maryland	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
076	Miami Roman	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
077	Montreal	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
078	Panama Bold	ABCDE abcde	8 mm (0,31 Zoll)
079	Princeton Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
080	Riesa	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
081	Salamanca	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
082	Seattle BoldItalic	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
083	Sofia Bold	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
084	Helsinki	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
085	Tennessee ExtraBold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
086	Themes	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
087	Tianjin	<i>ABCDE abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
088	Tirol	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
089	US Roman	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
090	Venezia	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
091	Vermont	<i>A B C D E abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
092	Wellington	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
093	Künstler-schreibschrift	<i>A B C D E abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
094	Toms Handwritten	<i>A B C D E abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
095	Luedickital	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
096	Atranta Book	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
097	Atranta Demi	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
098	Montana	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
099	Base 900 Sans Heavy Italic	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
100	Base Monospace Wide Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
101	Blockhead Alphabet Darkside	ABCDE abcde	15 mm (0,59 Zoll)
102	Dalliance Roman	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
103	Dalliance Script	<i>A B C D E abcde</i>	10 mm (0,39 Zoll)
104	Dogma Script Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
105	Elliotts Apollo Venus Dioxide	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
106	Exocet Medium	ABCDE ABCDE	13 mm (0,51 Zoll)
107	Los Feliz Bold Italic	ABCDE abcde	9 mm (0,35 Zoll)
108	Mason Serif Bold	ABCDE ABCDE	12 mm (0,47 Zoll)
109	Matrix Inline Extra Bold	ABCDE abcde	17 mm (0,67 Zoll)



Nr.	Schriftart	Textumrisse	Min.-Größe
110	Modula Outlined	ABCDE abcde	19 mm (0,75 Zoll)
111	Modula Round Serif Ultra	ABCDE abcde	17 mm (0,67 Zoll)
112	Modula Sans Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
113	Not Caslon Two	<i>A B C D E abcde</i>	30 mm (1,18 Zoll)
114	Remedy Double	ABCDE abcde	25 mm (0,98 Zoll)
115	Sabbath Black Regular	ABCDE abcde	13 mm (0,51 Zoll)
116	Senator Ultra	ABCDE abcde	13 mm (0,51 Zoll)
117	Soda Script Bold	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
118	Suburban Light	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
119	Totally Gothic	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)
120	Vista Sans Alt Regular	ABCDE abcde	10 mm (0,39 Zoll)

Kleiner Text


Nr.	Schriftart	Textumrisse	Größe
01	Utah Bold S	ABCDE abcde	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)
02	Belgium S	ABCDE abcde	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)
03	Calgary Mediumitalic S	<i>A B C D E abcde</i>	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)
04	Utah SR	ABCDE abcde	3-4 mm (0,12-0,16 Zoll)
05	Calgary Mediumitalic SR	<i>A B C D E abcde</i>	3-4 mm (0,12-0,16 Zoll)
06	Script 01 SR	<i>A B C D E abcde</i>	4-6 mm (0,16-0,24 Zoll)
07	Block 03 S	ABCDE abcde	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)

Nr.	Schriftart	Textumrisse	Größe
08	Block 07 SR	ABCDE	4-6 mm (0,16-0,24 Zoll)
09	Germany S	ABCDE abcde	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)
10	Riesa S	<i>ABCDE abcde</i>	5-6 mm (0,20-0,24 Zoll)

Monogramm

Symbol	Schriftart	Textumrisse
	Diamond	ABC XYZ
	Script	ABC XYZ

Fehlerdiagnose

Wenn ein Problem auftritt, klicken Sie im Menü auf  oder **[Hilfe]**, dann auf **[Kundenunterstützung]**, um die folgende Website aufzurufen, auf der Sie Ursachen und Lösungen zu verschiedenen Problemen und Antworten auf häufig gestellte Fragen finden.

Wenn Sie ein Problem haben, sollten Sie zuerst die folgenden Lösungsvorschläge ausprobieren. Sollten die vorgeschlagenen Lösungen das Problem nicht beheben, wenden Sie sich an Ihren autorisierten Händler oder an den Brother Customer Service.

Problem	Mögliche Ursache	Lösung	Seite
Die Software ist nicht richtig installiert.	Ein in der Installationsanleitung nicht genannter Bedienungsschritt wurde ausgeführt. (Zum Beispiel wurde auf „Abbrechen“ geklickt oder der PE-DESIGN Softwareschlüssel wurde vor dem Abschließen der Prozedur herausgenommen.)	Folgen Sie den Hinweisen während der Programminstallation, um das Programm korrekt zu installieren.	
Die Meldung „Kein PE-DESIGN Softwareschlüssel angeschlossen. Bitte schließen Sie einen PE-DESIGN Softwareschlüssel an.“ wurde angezeigt.	Der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ ist nicht verbunden.	Prüfen Sie, ob „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ in der Liste der Wechseldatenträger des Computers erscheint. Wenn er nicht angezeigt wird, trennen Sie den „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ und schließen Sie ihn wieder an.	Siehe „Kurzanleitung“.
	Die Daten im „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ sind beschädigt.	Trennen Sie ihn nicht, deinstallieren Sie PE-DESIGN 10 und installieren Sie das Programm neu.	
Wenn Sie ein Upgrade von einer älteren Version durchführen, wird die Meldung „Es kann keine Verbindung zum Internet aufgebaut werden.“ oder „Verbindung mit dem Server konnte nicht hergestellt werden. Warten Sie einige Minuten und versuchen Sie dann die Verbindung erneut.“ angezeigt und der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ konnte nicht aktualisiert werden.	Der Computer, an dessen USB-Anschluss der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ angeschlossen ist, konnte keine Internetverbindung herstellen.	Um den „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ zu aktualisieren, muss der Computer, an dessen USB-Port der „PE-DESIGN Softwareschlüssel“ angeschlossen ist, eine Internetverbindung herstellen können. Wenn Firewall-Software verwendet wird, muss diese während der Aktualisierung kurzzeitig deaktiviert werden. Wenn eine Internetverbindung nicht aufgebaut werden kann, wenden Sie sich an Ihren autorisierten Händler.	

Problem	Mögliche Ursache		
	Ursache	Dateiformat	Lösung
<p>Die Fehlermeldung „Unerwartetes Dateiformat“ wird angezeigt. oder Das Stickmuster oder Bild kann nicht geöffnet werden.</p>	<p>Öffnen eines Stickmusters (Schaltfläche „Anwendung“ > [Öffnen])</p>	.pes	Die Daten sind möglicherweise fehlerhaft.
		.phc (Stickmaschinenformat)	Die Datei kann nicht geöffnet, aber importiert werden. → ([Startseite] Registerkarte > [Muster importieren] > [aus Datei]) Andernfalls konvertieren Sie die Datei in das PES-Format und öffnen Sie die Datei.
		Kompatible Formate anderer Hersteller (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx und .shv)	Die Datei kann nicht geöffnet, aber importiert werden. → ([Startseite] Registerkarte > [Muster importieren] > [aus Datei]) Andernfalls konvertieren Sie die Datei in das PES-Format und öffnen Sie die Datei.
		Nicht kompatible Formate	Die Datei kann nicht verwendet werden.
	<p>Importieren von Stickmustern ([Startseite] Registerkarte > [Muster importieren] > [aus Datei])</p>	.pes, .phc, Kompatible Formate anderer Hersteller (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx und .shv)	Die Daten sind möglicherweise fehlerhaft.
		Nicht kompatible Formate	Konvertieren Sie die Datei in ein kompatibles Format, wie z. B. PES, und verwenden Sie die Datei.
	<p>Öffnen einer Hintergrunddatei ([Bild] Registerkarte > [Öffnen]) oder Öffnen eines Bildes für Stichassistent (Automatisches Sticken, Foto-Stich 1 und 2, und Kreuzstich)</p>	.bmp, .tif, .jpg, .wmf, .png, .eps und .gif	Die Daten sind möglicherweise fehlerhaft.
		Bilder in anderen als den oben aufgeführten Formaten	Diese Datei kann nicht geöffnet werden. → Verwenden Sie ein Bild in einem der oben aufgeführten Formate.
	<p>Importieren eines Bildes als Stickmuster ([Startseite] Registerkarte > [Muster importieren] > [von Vektorbild])</p>	.wmf, .emf und .svg	Die Daten sind möglicherweise fehlerhaft.
		Vektorbilder in anderen Formaten als .wmf, .emf oder .svg	Konvertieren Sie die Datei in das WMF-, EMF- oder SVG-Format und importieren Sie die Datei.
		Rasterbilder (.bmp, .jpg usw.)	Im Moment können diese Dateien nicht importiert werden. Öffnen Sie solche Dateien im Hintergrund und verwenden Sie sie zum Verfolgen.

Neue Funktionen von PE-DESIGN 10

Neues PE-DESIGN Sicherheitsgerät

- Der PE-DESIGN Softwareschlüssel ersetzt das Kartengerät als Sicherheitsgerät für PE-DESIGN 10. (►► S. 7)

Anzeigen von Miniaturansichten der Stickdateien

- Stickdateien (PES) können im Windows® Explorer als Miniaturansichten angezeigt werden. (►► S. 304)

Verbesserte Funktionen zur Bearbeitung von Mustern als Umrandungen

- Es können mehrere Linien zur Angabe der Stickrichtungen eines Umrandungsmusters festgelegt werden. Stickrichtungslinien können hinzugefügt, verschoben, gelöscht und umgekehrt werden, ohne die Form des Umrandungsmusters zu ändern. (►► S. 51)
- Mit den Werkzeugen „Manuelles Sticken“ eingegebene Blöcke können als Umrandungsmuster bearbeitet werden. (►► S. 197)
 - Auf diese Weise können Farbverläufe, Ein-/Ausstiegspunkte, Unternähen und Randaht für Blöcke festgelegt werden.
 - Außerdem können Blöcke mit Bearbeitungsfunktionen für die Form, wie zum Beispiel mit den Befehlen „Überlappung entfernen“/„Zusammenführen“, „Ausparungen aktivieren“ und „Versatzlinien erstellen“ sowie mit „Applikations-Assistent“, bearbeitet werden.

Erweiterte Funktionen zur Erzeugung von Stichvariationen

- Für Randahtnähte (Randahtstich) gibt es jetzt mehr Stichvariationen. (►► S. 329)
 - **Kettenstich**
 - **Schneiden**
- Für Flächenfüllung (Flächenstich) gibt es jetzt mehr Stichvariationen. (►► S. 339)

- Netzfüllstich

- Zickzack-Netzfüllstich

- Der Befehl **Stickfolge optimieren** wurde hinzugefügt. Der Befehl stellt die Stickreihenfolge sowie die Einstiegspunkte und Ausstiegspunkte so ein, dass die Anzahl der Garnfarbenänderungen und der Sprungstiche reduziert wird. (►► S. 83)
- Die Befehle **In Umrisslinie konvertieren** für Stichmuster wurden hinzugefügt. Diese Befehle konvertieren Stichmuster in Formmuster. (►► S. 76)
- Die Funktionen zum Bearbeiten von Punkten in Stichmustern wurden verbessert.
 - Der Befehl **Am Punkt aufteilen** teilt ein Stichmuster in zwei Muster. (►► S. 73)
 - Der Befehl **Punkte verbinden** verbindet zwei Stichmuster, um ein Stichmuster zu erstellen. (►► S. 73)
- Die Funktionen zum Bearbeiten von Punkten in Formmustern wurden verbessert.
 - Der Befehl **Am Punkt aufteilen** teilt ein offenes Formmuster in zwei Muster und teilt ein geschlossenes Formmuster in ein offenes Muster. (►► S. 68)
 - Der Befehl **Punkte verbinden** verbindet zwei Formmuster, um ein Muster zu erstellen, und verbindet die zwei Endpunkte eines offenen Musters, um ein geschlossenes zu erstellen. (►► S. 69)
- Das Werkzeug **Umrisslinie aufteilen** wurde hinzugefügt. Dieses Werkzeug schneidet den Teil des Formmuster ab, der von den festgelegten Punkten eingeschlossen wird. (►► S. 42)
- Der Befehl **Stoffwähler** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl können Sie die aktuellen Stickattributeinstellungen auf die für den ausgewählten Stoff empfohlenen Einstellungen ändern. (►► S. 17)
- Der Befehl **Matrixkopie** wurde hinzugefügt. Dieser Befehl erstellt Kopien des ausgewählten Musters in gleichen Abständen voneinander. (►► S. 37)
- Der Befehl **Attribute einfügen** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl können Farben, Sticktypen und Stickattribute des kopierten Musters in das ausgewählte Muster eingefügt werden. (►► S. 55)
- EMF- und SVG-Dateien können auch in Stickdaten konvertiert werden. (►► S. 93)
- Das Dialogfeld „Verlaufsmustereinstellung“ wurde verbessert. Der Farbverlauf von Mustern kann noch einfacher angepasst werden. (►► S. 47)

- Muster können vom Design Center in Layout & Editing als Formmuster importiert werden. (►► S. 94)

Zusätzliche und erweiterte Assistenten

- Der **Stickaufnäher-Assistent** wurde hinzugefügt. Der Assistent erstellt Satinstiche und Schnittlinien um das ausgewählte Originalmuster. (►► S. 166)
- Der **Cutwork-Assistent** wurde hinzugefügt. Mit diesem Assistenten kann ein Cutwork-Muster ganz einfach erstellt werden. (►► S. 169)
- Der Applikations-Assistent wurde erweitert. (►► S. 161)
 - Dieser Assistent kann mit Musterkombinationen verwendet werden, die sowohl Stickmuster als auch Textmuster enthalten.
 - Dieser Assistent kann auch Applikationsmuster um das ausgewählte Originalmuster erstellen.
- Der Start-Assistent wurde erweitert. Dieser Assistent ermöglicht den Zugriff auf die gewünschten Funktionen mit nur einem Klick. (►► S. 10)
- Foto-Stich 1-Funktionen wurden verbessert. (►► S. 142)

Verbesserte Benutzeroberfläche mit einfacherer Bedienung

- RichFaces-Kontextmenüs, die über Klicken mit der rechten Maustaste aufgerufen werden, wurden in die erweiterte Benutzeroberfläche integriert. Mit diesen Menüs können Benutzer die gewünschten Befehle leicht finden.
- Die Funktion **Hilfslinie** wurde hinzugefügt. Diese Funktion unterstützt beim Ausrichten der Stickmuster. (►► S. 19)
- Der Befehl **Gestickte Objekte zeigen** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl können Stickmuster in der Designseite angezeigt oder ausgeblendet werden. (►► S. 82)
- Der Befehl **Nicht gestickte Objekte verbergen** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl können Rahmen mit Mustern, die nicht gestickt werden, im Fensterbereich „Stickfolge“ angezeigt oder ausgeblendet werden. (►► S. 85)
- Die Funktion zur Anzeige der Ein-/Ausstiegspunkte wurde verbessert. Mit dieser

Funktion können auch die Ein-/Ausstiegspunkte der nächsten (oder vorherigen) Muster in der Stickreihenfolge angezeigt werden. (►► S. 50)

- Die Farbenliste kann so eingestellt werden, dass **Farbänderung** oder **Alle Farben** angezeigt wird. (►► S. 88, 97, 255)
- Der Fensterbereich „Importieren“ wurde erweitert. In diesem Fensterbereich können Stickmuster ganz einfach zur Designseite hinzugefügt werden. (►► S. 13)
- Das Werkzeug „Messen“ wurde verbessert. (►► S. 78)

Erweiterte Buchstabenfunktionen

- Mehr und verbesserte Schriftart-/Zeichenvariationen. (►► S. 340)
 - Die Anzahl der regulären internen Schriftarten wurde auf 120 Typen erhöht.
 - Die Anzahl der internen Schriftarten für „Kleiner Text“ wurde auf 10 Typen erhöht.
 - Die Anzahl von Symbolen und Zeichen mit Akzent wurde für einige reguläre interne Schriftarten erhöht.
 - Die Zeichen für einige reguläre interne Schriftarten wurden verbessert. Außerdem wurden der Zeichenabstand und die Größe der Zeichen angepasst.
- Die Benutzeroberfläche zur Auswahl der Schriftart wurde verbessert.
 - Die Namen der internen Schriftarten werden im Listenfeld „Schriftart“ angezeigt. (►► S. 107)
 - Die empfohlene Mindestgröße von regulären internen Schriftarten wird im Listenfeld „Schriftart“ angezeigt. (►► S. 107)
 - Der Befehl **Schriftartfilter** wurde hinzugefügt. Mit diesem Befehl werden die Schriftarten im Listenfeld „Schriftart“ gefiltert und nur die ausgewählten Schriftarten angezeigt. (►► S. 108)

Andere

- Mehr Beispiele für Stickmustervariationen.
- Eine neue Stickrahmeneinstellung (Rahmen mit 240 × 360 mm) ist im Dialogfeld „Design-Einstellungen“ verfügbar. (*Verfügbarkeit abhängig vom Modell der Stickmaschine.) (►► S. 15)

Index

A

Am Gitter ausrichten	18
Ändern	
Garnfarbenreihenfolge	195
Ändern des Zeichenabstands	114
Andocken	299
Anfängermodus	54, 233
Ansichtskalibrierung	19
Anwender-Garnfarbenliste	192
Anzeigen	
Bildern	152, 230
Details	244
Fenster „Importieren“	13
Fensterbereich „Farbe“	46
Große Miniaturansichten	244
Hintergrundbilder	271
Kleine Miniaturansichten	244
Stickmuster	244
Applikation	48, 161
Applikations-Assistent	161
Assistent für gestickte Flicker	166
Attributes	
„Namen einfügen“-Text	127
Stickattribute	54
Stickattribute für die Flächenfüllung	331
Stickattribute für Randnähte	325
Textattribute	107
Auf Updates prüfen	6
Aus Kandidaten auswählen	143
Ausblenden	299
Ausgabe	
In Datei	153
In die Zwischenablage	153
Schablone	103
Ausrichtung	
Stickmuster	32
Aussparung sticken	39, 235
Abbrechen	40
Applikation	162
Auswählen	
Alle Stickmuster	31
Farben	71
Muster	31, 84
Stickbereich	16
Auto-Blättern	80
Automatisch im Hintergrund	299
Automatisches Stickern	132
Parameter für automatisches Stickern	134

B

Bearbeiten	
Garnfarben	195
Garnfarbtabelle	194
Gruppierte Objekte	39
Namen einfügen	127
Punkte	66, 264
Schablone	102
Stickfolge	84
Bedienungsanleitung	4
Befestigen von Stickunterlegvlies	179
Bild abstimmen	148
Bild zum Stichassistenten senden	131, 147

Bildern	
Ausgabe	153
Größe ändern	152
Konvertieren in Stickmuster	131, 132, 147
Skalieren	152
Speichern	153
Verschieben	152
Bildtyp	143
Bleistift	64
Blockdaten	115
Blöcke	
In Blöcke konvertieren	75
Von Text konvertiert	115
Blockmuster	197, 277
Blumenmuster	42
Bogen	61
Bögen	61

C

Candlewicking-Stich	320, 327
CSV	128, 194
Cutwork	
Funktion	173
Netzstich	169
Schneiden	49
Cutwork-Assistent	169

D

Datei	
In Layout & Editing öffnen	245
Neues Linienbild	225
Suchen	251
Dateieigenschaften	253
Dekormuster	38
Design Center	211, 312
Design Database	240, 315
Design-Einstellungen	14, 227
Dialogfeld „Verteiler“	206
Drehen	33, 34, 228
Drehwinkel	109
Dreifachstich	325
Drucken	
Anleitung	255
Einstellungen	96
Kataloge	255
Stickmuster	98
Mehrfachpositions-Rahmen	187
Vorschau	98
Drucken und Stickern	154
DST	252, 301
Duplizieren	25

E

E/V-Stich	320, 328
Eigenschaften des Stickmustergenerators	12, 88
Ein-/Ausstiegspunkte	
Verschieben	50
Einfügen	
Punkte	72
Eingabe	

Aus Datei	150
Aus der Zwischenablage	151
Von TWAIN-Gerät	151
Einheit	20, 230
Ellipse	60
EMF	93
Erstellen	
Neue Garnfarbtabelle	193
Neue Ordner	243
Erweiterter Stichassistent	147
Expertenmodus	54, 233
Exportieren von Stickmustern	95

F

Farbänderungen	88
Farbe ändern	142, 146
Farbe, Schaltfläche	46, 232
Farboption	142, 146
Farbverlauf	47, 234
Fenster	11
Fensterbereich „Farbe“	12
Fensterbereich „Stickattribute“	14
Fensterbereich „Stickreihenfolge“	12
Fensterbereich „Textattribute“	12
Flächenfarbe, Schaltfläche	232
Flächenfüllung	49, 232
Font Creator	274, 318
Formmuster	8
Foto-Stich 1	139
Farbe	139
Kandidaten	143
Parameter	142
Foto-Stich 2	144
Farbe	146
Parameter	146
Füll-/Stanzmodus	260
Füllstich	321, 333

G

Garnfarben	
Anwenderliste	195
Aus Tabellen löschen	195
Bearbeiten	195
Farben insgesamt	88
Neue Farben erstellen	194
Neue Tabellen	192
Reihenfolge	195
Tabellen bearbeiten	194
Tabellen löschen	193
Zu Tabellen hinzufügen	194
Garn-tabelle	142, 146
Geöffnete Pfade	64
Geradstich	320, 325
Geschlossene Pfade	64
Gitter	18, 230, 273
Gitter einblenden	12, 18
Gravur	57, 259
Größe ändern	
Bildern	152
Größe der Stickmusterseite	14, 18, 227
Mehrfachpositions-Rahmen	183
Große Miniaturansichten	244
Gruppieren von Stickmustern	39

H

H-Abstand	337
Handstickmuster	197, 277, 310
H-Anordnung	326
Hilfslinie	19
Hoop changes	185
Horizontale Ausrichtung	112
H-Versatz	337

I

Importieren	
Aus Design Center	94
Bildern	150, 222
Fenster „Importieren“	13
Hintergrundbilder	271
Liste „Namen einfügen“	128
PEM-Dateien	222
Stickmuster	13, 91, 245
TWAIN-Bilder	151
Von Speicherkarten	92, 250
Zwischenablage-Bilder	151, 222

K

Kartengerät	202, 246
Kettenstich	320, 329
Kippen	26, 34, 156, 228
Kleiner Text	118
Kombinieren	
Musterfarben	83
Konvertieren	
Formmuster zu Stich	71
Stich als Block	75
Stich zu Formen	75
Stickmusterformate	252
Text zu Blöcken	115
Text zu Stichen	115
Text zu Umrißmuster	115
Textmuster zu Stich	71
Kopieren	
Kopien anordnen	35
Stickattribute	55
Kreis	61
Kreise	61
Kreiskopie	35
Kreisstich	321, 338
Mittelpunkt	51
Kreuzstich	321, 338
Kreuzstichfunktion	135
Kreuzstich-Parameter	137
Kundenunterstützung	5

L

Laufweite	143, 333, 334
Layout & Editing	9, 90, 307
Layout-Kopie	35
Lineal	18
Linienabstand	146
Linienbildstufe	312
Link-Funktion	204, 250
Liste „Namen einfügen“	125, 128
Liste der Schriftarten	340
Löschen	
Garnfarben aus Tabellen	195
Garnfarbtabelle	193

Punkt	67
Richtungslinien nähen	53

M

Maschinentyp	14, 227, 241
Maßeinheiten	20, 230
Matrixkopie	37
Max. Dichte	146
Maximale Farbenanzahl	134, 137
Mehrfachpositions-Rahmen	183
Menüband	11
Messen	20, 78
Miniaturansicht	244, 304
Mischung	47
Mittelpunkt	51
Modifizieren	152, 230
Monogramme	120, 123
Motif-Stich	321, 326, 337
Motiv-Modus	266
Muster skalieren	32, 264, 269, 287
Musterinformationen	88, 253
Kommentare hinzufügen	88
Mehrfachpositions-Rahmen	186

N

Namen einfügen	124, 127
Netzfüllstich	171, 339
Neu	90
Neues Linienbild	225
NICHT DEFINIERT	48
Nicht genäht	
Fläche	49
Linie	49
Numerisch	34

O

Öffnen	
Bildern	150, 222
Hintergrundbilder	271
Layout & Editing-Datei	90
Neue Stickmusterseite	90
Neue Vektorbilder	222
Neues Linienbild	222
Neues Stichmuster	266
PEM-Dateien	222
PES-Datei	90
Stichmuster	260
Stickmuster	94, 245
TWIN-Bilder	151
Zwischenablage-Bilder	151, 222
Online-Registrierung	5
Optimieren	
Hoop changes	185, 188
Optionen	300
Anwender-Garntabelle bearbeiten	192
Eigenschaften des Stickmustergenerators	186
Ordner	243
Organisieren von Stickmustern	243

P

Pan	77, 214
PE-DESIGN-Softwareschlüssel	7
Positionierblatt	179

Programmable Stitch Creator	258, 317
Programmierbarer Füllstich	333
Programmoberfläche	300
Prüfen	

Naht	80
Stickfolge	82

Punkte	
Bearbeiten	66, 264
Einfügen	72
Löschen	72
Verschieben	72
Punktierstich	321, 338

R

Radialstich	321, 338
Mittelpunkt	51
Radierer	213
Rahmen	180
Randnaht	49, 232
Randnahtfarbe, Schaltfläche	47
Realistische Ansicht	79
Einstellungen	79
Rechteck	60
Referenzfenster	81, 228
Relief	57, 259
Riesenrahmen	188
Rückgängig	214, 298
Rückstich	137

S

Satinstich	321, 331
Schablone (Hintergrund)	271, 285
Schablonenassistent	101
Schaltfläche „Anwendung“	11
Schaltfläche „Hilfe“	12
Schaltfläche „Optionen“	11
Schaltflächen „Ansichtsmodus“	12
Schnittlinie	49
Schriftart, Pulldown-Menü	107
Schriftartenfilter	108
Segment	61
Sehne	61
Seitenfarbe nähen	143
Selecting	
Farbe	143, 146
Skalieren	
Bildern	152
Solide Ansicht	78
Sonderfarben	48
Speichern	
Bildern	153
Liste „Namen einfügen“	128
Schablone	104
Stichmuster	272
Stickmuster	95, 237
Verschiedene Formate	95
Sperren	86
Spiegelkopie	35
Spiralstich	321, 338
Sprunganzahl	301
Sprungstich	297
Sprungstich abschneiden	16, 87, 297, 302
Stammstich	320, 327
Stanzmuster	58, 236
Start-/Endpunkt	330

Start-Assistent	10
Statusleiste	12
Stich als Block	75
Stichansicht	78
Stichdaten aufteilen	42, 73, 74, 216
Stiche nach Farben aufteilen	75
Stichmuster	8
Speichern	272
Vorschau	272
Stichsimulator	12, 80
Stickattribute	65
Einstellungen	54, 217
Kopieren	55
Stickattribute für Randnähte	325
Stickattribute für Text	117, 118
Stickattributleiste	232
Stickattributstufe	314
Stickbereich	184, 189
Stickdesigns teilen	177
Sticken	181, 190
Patch	166
Stickfolge	82, 236
Bearbeiten	84
Optimieren	38
Stickmuster	
Anzeigen	244
Ausrichtung	32
Exportieren	95
Formate konvertieren	252
Gruppieren	39
Importieren	245
Informationen	253
Kommentare hinzufügen	88
Mehrfachpositions-Rahmen	184
Drucken	187
Öffnen	245
Sortieren	243
Von Bildern	132, 147
Zentrieren	32
Stickmusterseite	14, 18, 183, 227
Stickoptionen:	143, 146
Stickrichtung	
Festlegen	51
Programmierbarer Füllstich	335
Sticktyp, Pulldown-Menü	49, 232
Stickunterlegvlies	179
Stufe	
Zu den Stickattributen	231
Zum Linienbild	224
Zum Vektorbild	226
Suchen	251
SVG	93
Symbolleiste für den Schnellzugriff	11, 298, 300

T

Tastenbefehl	299
Tastenbefehle	301
Text	
In Blöcke konvertieren	115
In Umrandungsobjekt umwandeln	116
Text an Umrisslinie ausrichten	112
Text Attribute einstellen	107
Text eingeben	105
Text von Umrisslinie lösen	113
Texteingabe	106
TrueType-Schriftattribute einstellen	110
Text -Menü	308

Textgröße, Listenfeld	109
Textmuster	8
Tippansicht	54, 233
TrueType-Schriftarten	108
Tunnelstich	321, 336

U

Überlappungen entfernen	40
Übertragen	201, 204, 246
Umrandung	8
In Umrisslinie konvertieren	76
Text	118
Von Text konvertiert	116
Unternähen	325, 331
Unerschneidung	109, 114
Unverankert	298
USB-Datenträger	201, 247
USB-Kabel	201, 248

V

V-Abstand	337
V-Anordnung	326
Vektorbilder	93
Vektorbildstufe	313
Verbindungspunkte	69, 73, 116
Versatz	109, 114, 326, 334
Versatzlinie	44
Verschieben	
Bildern	152
Ein-/Ausstiegspunkte	50
Mittelpunkte	51
Punkte	72
Stickmuster in die Mitte bewegen	32
Vertikale Ausrichtung	112
Vertikaler Versatz	109
Verwendete Garnfarben	146
Vorschau	78, 253
Stickmuster	272
Vorschauenfenster	272
V-Versatz	337

W

Wiederholen	298
WMF	93

Z

Zeichenabstand	110
Zeichenausrichtung	112
Zeichnen	60
Zeilenabstand	110
Zentrieren	32
Zickzack-Netzfüllstich	339
Zickzackstich	321, 325
Zoom	77
Zoomfaktor	12
Zug- Kompensation	332
Zusammenführen	41

Weitere Informationen finden Sie unter <http://support.brother.com> für Produktsupport und Antworten zu häufig gestellten Fragen (FAQs).