BERNINA DesignWorks

Mastery Book | Software Suite





DesignWorks Projekte in mehreren Sprachen: www.bernina.com/DesignWorks

So beherrschen Sie die DesignWorks Software	3	CutWork	31
> CutWork	4	> Options	31
> PaintWork	4	 Applikation 	32
> CrystalWork	4	> Säubern	33
Überblick DesignWorks	4	CutWork Übungen	35
		> Ein CutWork Design nur zum Schneiden und Sticken	
Sie besitzen bereits die BERNINA CutWork Software?	5	exportieren	35
 Erste Schritte 	5	 Ein bestehendes CutWork mit Stickdesign bearbeiten 	36
 Software Einstellungen 	6	 Mit CutWork ein bestehendes Stickdesign ergänzen 	37
 Der DesignWorks Assistent 	7	 Eine Vektorgrafik in ein Cutwork Design umwandeln. 	39
> Neues Muster erstellen	8	 Eine Form erstellen und CutWork manuell hinzufügen 	41
 Stickrahmen wählen 	9	 CutWork Umrandungsdesign 	43
 Beschaffenheit des Stoffes 	9	 Das Design zu einer Applikation umwandeln 	46
> Stofffarbe	10		
> Bilddatei <aus datei=""></aus>	10	PaintWork	49
 Als Hintergrundbild öffnen 	10	 Wechseln der Farben 	50
 Vektorisieren (in Umrisslinien umwandeln) 	10	 Die Breite des Pinsels ändern 	50
> Bildgrösse skalieren	11	 Füllung und Konturen 	50
> Genauigkeit	11	 Füllung 	51
> Max. Anzahl Farben	11	> Konturen	52
> Hintergrund verwenden	11	> Versatz	53
> Als Fotostickerei öffnen	11	> Dichte	53
		> Echtfarbe	53
Hauptmenü	12	> Fülleffekte	54
> Datei	12	> Fotostickerei	55
Tour durch den Arbeitsbereich	12	PaintWork Übungen	57
> Exportieren	13	 > Ein PaintWork Design zum Malen exportieren 	57
> Ansicht	14	> Ein Design mit dem <im ausrichten="" viereck=""> erstellen</im>	58
· Ausen	14	 Eine Vektorgrafik zu einem PaintWork-Design umwandeln 	59
Hintergrundbild	15		
> Werkzeugbalken	17	CrystalWork	64
		 Strasssteine einfügen 	64
Palette	18	 Strasssteine Füllung 	64
> Werkzeugleiste	19	 Strasssteine Kontur 	68
 Die Gestaltungswerkzeuge (Design Tools) benutzen 	22		
> Objekteigenschaften (Alt+enter)	29	CrystalWork Übungen	72
		 Ein Crystal Design entwerfen 	72
		 Crystal Design mit verschiedenen Farben erstellen 	76

> Details bearbeiten 78

So beherrschen Sie die DesignWorks Software

Herzliche Gratulation! Wir freuen uns sehr, dass Sie die BERNINA DesignWorks Software erworben haben.

Übersicht zum Mastery Book

Das folgende Mastery Book bietet Ihnen eine Übersicht über die Basisaktivitäten, welche mit der Design-Works Software Suite ausgeführt werden können.

Es enthält alle drei Softwaremodule PaintWork, CrystalWork und CutWork, da der Vorgang der Bearbeitung der Designs ähnlich ist. Der Unterschied liegt einzig und allein darin, was genau Sie mit den Designs machen wollen. Möchten Sie sie ausschneiden, malen oder mit Strasssteinen besetzen oder gar eine Kombination von allen drei Möglichkeiten?

In der ersten Hälfte des Mastery Books erhalten Sie eine Übersicht, wie die Software funktioniert. Im zweiten Teil finden Sie zu jedem Modul einen separaten Bereich mit einer Reihe von Anwendungsbeispielen, die Sie ausführen können, um Ihre Softwarekenntnis zu vertiefen.

Umfassende Instruktionen zur Nutzung des entsprechenden DesignWorks Tools sind der Packung des Zubehörs beigelegt.

Mehr Einzelheiten über die DesignWorks Installation erfahren Sie im DesignWorks Book, welches der Software Suite beiliegt.

Hinweis: Sie können die Installationsinstruktionen auch von bernina.com downloaden.

Registrationsnummer des Produkts und Codes

Bitte notieren Sie die Seriennummer und bewahren Sie diese an einem sicheren Ort auf.

USB Security Key/ Dongle Nummer

Zugangscode für:

CutWork

PaintWork

CrystalWork



Überblick DesignWorks

Die BERNINA DesignWorks Suite enthält drei voneinander unabhängige Softwaremodule, welche einzeln oder kombiniert eingesetzt werden können. Auf diese Weise gestalten Sie Ihre ganz individuellen Näh- und Stickdesigns; schneiden Sie aus, malen Sie oder dekorieren Sie mit Strasssteinen.

Die Software benötigt einen Arbeitsbereich. Die Elemente für die Designs werden mit ähnlichen Techniken kreiert. Entscheiden Sie, ob Sie ein Objekt mit geschlossenen oder offenen Linien erstellen, und dieses wird dann in CutWork, PaintWork oder CrystalWork umgewandelt.

Im Bereich der *<Objekteigenschaften>* der Arbeitsfläche erscheinen die Produktmodule, welche durch den Erwerb und die Eingabe des Software Codes aktiviert sind. Mehr Details zu den Software Codes und zum Updaten der Software mit zusätzlichen Modulen erfahren Sie aus dem BERNINA DesignWorks Book.

CutWork

Mit CutWork können Sie Stoffe oder anderes Material in einzelnen oder mehreren Lagen ausschneiden. Hierzu benötigen Sie eine kompatible Stickmaschine und eine Designdatei, welche mit der DesignWorks Software erstellt wurde. Entfernen Sie die Nadel und ersetzen Sie diese durch das schmale CutWork Messer, welches sich manuell dreht und in vier Positionen schneidet. Verschiedenes Material lässt sich schnell und einfach schneiden. Dies eignet sich sehr gut für Applikationen oder freistehende Formen. Erstellen Sie Ausschnitte in Projekten oder fügen Sie mehrere Schichten hinzu, um einen mehrdimensionalen Anschein zu erzielen.

PaintWork

Mit PaintWork erstellt eine kompatible Stickmaschine maschinengemalte Meisterwerke. Entwerfen Sie Formen und Umrisse, auch Schriftzeichen und Motive können einbezogen werden, und die Stickmaschine malt diese mühelos in verschiedenen Farben. Einfach Textilmarker einsetzen und das Zubehör an der Maschine befestigen. Die Maschine dekoriert Textilien schnell und problemlos.

CrystalWork

Mit CrystalWork können Sie Applikationen auf einfache Weise mit Strasssteinen besetzen. Die Anordnung der Strasssteine auf dem Design wird in der Software programmiert. Das CrystalWork Tool und Ihre kompatible Stickmaschine stanzen die Schablone für die Strasssteine. Die Schablone auf ein Stück starken Karton aufkleben und die Aufbügelsteinchen mit einer weichen Bürste in die Löcher schieben. Ein selbstklebendes Übertragungsband hält die Strasssteine an Ort und Stelle, bis sie mit Hilfe des warmen Bügeleisens auf dem Projekt aufgebügelt sind und dies glitzern lassen. Füllen Sie eine Form oder setzen Sie Konturen oder ergänzen Sie ein bestehendes Stickmotiv mit Strasssteinen. Die Schablonen lassen sich wiederholt verwenden.

Mit der ganzen DesignWorks Suite können die Techniken unabhängig voneinander oder in Kombination angewendet werden, dies hängt ganz davon ab, was Sie mit dem Design vorhaben. Mit zusätzlicher Stickerei kann eine Vielfalt von Effekten bei jedem Projekt erzielt werden.



Sie besitzen bereits die BERNINA CutWork Software?

Um Ihre ursprüngliche BERNINA CutWork Software auf den Stand von DesignWorks zu bringen, benötigen Sie den Software Code von PaintWork, CrystalWork oder den CutWork Update Code, mit dem entsprechenden Zubehör, welches Sie bei Ihrem nächstgelegenen BERNINA Fachhändler erwerben können.

Unter:

http://www.bernina.com/de-CH/Support-ch/Software-ch/DesignWorks-de/ CutWork-ch

können Sie die DesignWorks Software Installationsdatei herunterladen. Klicken Sie auf den Windows Startknopf unten links auf dem Bildschirm und installieren Sie die Software Codes.

Gehen Sie zu: Alle Programme >BERNINA DesignWorks >USB Key Upgrade.

Erste Schriffe

Die Anforderungen an den PC sind im beiliegenden DesignWorks Book aufgelistet. Es empfiehlt sich sehr, eine externe Maus zu verwenden, wenn mit der Software gearbeitet wird.

Das vollständige Benutzerhandbuch der DesignWorks Software auf Englisch kann als PDF eingesehen werden.

Folgender Pfad:

Start > Alle Programme >BERNINA DesignWorks > BERNINA Design-Works Manual.

Wenn die Software geöffnet ist, klicken Sie auf <Hilfe> <Hilfethemen>.

Options	-	-		
Colors/9	izes	Printing		Palette Order
General	Tools	Monitor	View	3D properties
English				-
Undo levels	3) 🗼			
Measureme	nt system			•
Autobacku	o steps			
		ОК	Abbreche	en Hilfe

_	
(Customize
	Commands Toolbars Menu Options
	Toolbar
	Show Screen Tips on toolbars
	Show shortcut <u>k</u> eys in Screen Tips
	Large Icons

Software Einstellungen

Die Benutzersprache ändern

Um die Benutzersprache zu ändern, klicken Sie auf *<Tools> <Options> <General>.*

Klicken Sie auf den drop-down Pfeil im Balken der *<Language>* und wählen Sie *<German>* für Deutsch aus.

Die neu gewählte Sprache erscheint, sobald die Software erneut geöffnet wird.

Das Masseinheitssystem ändern

Auch haben Sie die Möglichkeit in diesem Fenster das Masseinheitssystem zu ändern. Klicken Sie auf den drop-down Pfeil im Balken des Masseinheitssystems und wählen Sie Metric oder United States > OK.

Die Lineale werden sich anpassen, wenn sie versteckt sind und wieder angewählt werden (*Ansicht> <Lineale>*).

Änderung der Symbole

<Ansicht> <Werkzeugleiste> <Benutzerdefiniert einstellen> <Optionen> Hier ist es auch möglich:

- beim Überschweben der Symbole Tipps und Tastaturkurzbefehle zu erhalten.
- Grosse Symbole anzeigen zu lassen.

Name	Path-	Ì
Browse apple.Draw applecore.Draw applique.Draw border flower.Draw	Ci Ukersi Public Documentsi VEEN/NUA Designi Vorkis Samples Ci Ukersi Public Documentsi VEEN/NUA Designi Vorkis Samples Ci Ukersi Public Documentsi VEEN/NUA Designi Vorkis Samples Ci Ukersi Public Documentsi VEEN/NUA Designi Vorkis Samples	

Der DesignWorks Assistent

Aufrufen und Erstellen von Motiven

Wenn sich die BERNINA DesignWorks Software öffnet, erscheint das Assistentdialogfenster mit hilfreichen Instruktionen zum Entwerfen von Designs.

- > Wählen Sie zuerst zwischen:
 - Neu entwerfen mit Bild- oder Stickmotivdateien.
 - oder <bestehendes Muster öffnen>
 - Auf *<Fertig stellen>* klicken oder aus der Liste der kürzlich geöffneten Designs auswählen.

Es handelt sich hierbei um < Draw-Dateien>.

Folgender Pfad ermöglicht den Zugriff auf die Designs in den verschiedenen Operationssystemen.

XP

C>Dokumente und Einstellungen>Alle Benutzer>Dokumente>BERNINA DesignWorks>

Vista

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks>

Windows 7/8

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks>



Stoff

> Zu bestickenden Stoff wählen.

Nach dem Fenster *<Neues Muster erstellen>* erscheint das Fenster *<Stoff>*. Nähere Informationen unter *<Beschaffenheit des Stoffes>*.

Press exect where terms DesignWorks will find the attwork. Select the inopaction selection of the selection explores the selection explores the selection explores the selection explores the selection of the se	. 8
From Se Herman or Vector Artwork CrUbert/Wolk/Documents/IED/04/L Desgrifforts Sangles/VGC-00004.anx Ima From extpadery Thore extpadery CrUbert/Public/Documents/IED/04/L Desgrifforts Denders/CD/00001.ngs Ima Gettage for source, Image from Scanner	
C:User:FAA:/Doument/BERMA Desymbols SanderNoC-00004.ms ()) Promethysion C Import Stitch file C:User:FAA:/Doument/BERMA Desymbols Bander(CDW001.ng) ()) Get mage for score: () Image from scanner	
Cribes Public Documents WERNOWA Designifieds Samples (COW000 Lings Cribes Public Documents WERNOWA Designifieds Samples (COW000 Lings Comments Comments Statements Comments C	
C:{UsersPublic/Documents/BERNINA DesignWorks Samples/CDW0001.nps	
Cet image from scanner	
Get image from webcam	
New graphic New design from scratch	
Hose	
Bernina 130 x 100 Medum #48	

Thre	ads to u	se!	5	[]weads palette	- 5	G
			- of: 5	METTLER SERALON	 Undo	Re
#	Colors	Thread	Area			
1		175	877.56%			
2		1309	225.46%			
3		504	166.03%			
4		1402	147.95%			
5		891	99.64%			

Neues Muster erstellen

Wenn Sie ein neues Design erstellen möchten, haben Sie 5 Auswahlmöglichkeiten:

- Aus Datei
- Aus Stickmuster
- Bild vom Scanner importieren
- Bild von der Webcam importieren
- Neue Grafik anwählen

Aus Datei

Durch Anwählen das Bildmaterial aus einer Vielfalt von unterstützten Formaten öffnen. Diese Bilderdateien können entweder Bitmap oder Vektor Format aufweisen. Das Vektorformat bietet die bevorzugte Qualität, da die Software dieses automatisch umwandelt. Eine Bitmap Datei muss zuerst einem Nachverfolgungsablauf unterzogen werden.

Diese Software beinhaltet viele Vektor Bilder (cmx Format).

Auch hier haben Sie die Möglichkeit aus den mitgelieferten Motiven eine Auswahl zu treffen. Es sind die gleichen Pfade, wie auf der Seite 7 beschrieben.

Sobald ein Design markiert ist, wird es in Pinselfarben umgewandelt (falls PaintWork in der Software aktiviert ist und wenn nicht, werden die Farben der Fäden angezeigt).



Aus Stickmuster

 Das Browsersymbol anwählen, um die Designdatei zu lokalisieren. Eine grosse Vielfalt von Formaten wird unterstützt.

Tipp: Wenn Sie mit Hilfe der Werkzeuge ein Design in der Software erstellen möchten (keine Grafik), öffnen Sie *DesignWorks >Neues Muster erstellen >Weiter >Weiter >Neue Grafik >Fertig stellen*.

Bild vom Scanner importieren

Bild von der Webcam importieren

- > Wählen Sie < Weiter> und ein Dialogfenster mit weiteren Informationen erscheint.
- > Die Webcam und der Scanner müssen angeschlossen sein.
- > Das Design speichern.

Neue Grafik anwählen

> Ist dies angewählt wird, öffnet sich ein leeres Designfeld.

Stickrahmen wählen

> Wählen Sie den Stickrahmen und den Fuss/das Tool, welcher/welches für das Projekt benötigt werden.

Hinweis: Dies ist wichtig, um den zur Verfügung stehenden *<Stichbereich>* jedes Werkzeugs visuell darzustellen.

Zubehör/Fussnummer	Technik
Fuss # 26	Sticken
Fuss # 44C	CutWork
Fuss # 48	CrystalWork
Fuss # 93	PaintWork
Fuss # 43	Frei geführter Kordelfuss

Beschaffenheit des Stoffes

Dies wird für traditionelle Stickerei empfohlen und ist wichtig, um die angemessene Stichdichte im fertigen Design zu erhalten.

> Wählen Sie zwischen den 6 Stoffarten.

Art	Fadendicke	Dichte	Bermerkungen
Glatte Stickerei	40wt	55	Luftige und glatte Stickerei
Ultraleichte Stickerei	Wolle	85	Niedrige Dichte
Luftige Stickerei	30wt	55	Niedrige Dichte
Normal luftige Stickerei	40wt	40	Normale Dichte/Leichte Unterlage
Normale Stickerei	40wt	40	Normale Dichte
Schwere Stickerei	dünn	35 – schwerer Stoff	Hohe Dichte

Stofffarbe

Optional

- > Um einen realistischen Hintergrund zu erzeugen, wählen Sie die Farbe, welche dem verwendeten Material am ähnlichsten ist.
- > Durch Doppelklicken auf den Farbknopf wird ein Dialogfenster mit zusätzlichen Optionen geöffnet.
- > Wenn die Stofffarbe nicht wichtig ist, wählen Sie *<keine>* oder weiss. Dies bietet eine bessere Darstellung während des Entwerfens.
- > Wenn ein Stickdesign angewählt wird, erscheint das Dialogfenster *<Farben reduzieren>*.

Bilddatei < Aus Datei>

Sie haben 3 Auswahlmöglichkeiten:

- Als Hintergrundbild öffnen, um manuell zu digitalisieren.
- Vektorisieren (in Umrisslinien umwandeln) Dies wandelt das Bild automatisch in ein Design um.
- Als Fotostickerei öffnen, welches das Bild im *<gemalten Effekt>* darstellt. Diese Funktion steht nur im PaintWork Modul zur Verfügung.

Als Hintergrundbild öffnen

Bild wird als Hintergrundbild geöffnet. Nähere Informationen unter *<Hintergrund-bild>*.



Vektorisieren (in Umrisslinien umwandeln)

Dies wandelt ein Bitmap-Bild in eine Vektorgrafik um. Die Vektorgrafik wird automatisch in ein Design mit Konturen umgewandelt. Ein Bitmap kann auch als Hintergrund importiert werden, wenn Sie ein neues Stickdesign von Grund auf selber erstellen möchten - dies funktioniert aber nicht, wenn ein Bitmap zuerst in eine Vektorgrafik umgewandelt wird.

- > Vektorisieren anwählen und auf *<Weiter>* und das Dialogfenster Bild vektoriseren öffnet sich.
- **Tipp:** Das Dialogfenster zu Bild vektorisieren kann vergrössert werden, damit die Anpassungen besser zu erkennen sind. Anklicken und die Ecke des Dialogfenster für eine proportionale Vergrösserung ziehen oder an der oberen / unteren Seite ziehen, um die Höhe oder die Breite des Fensters zu verändern.

Bildgrösse skalieren

Das Vektordesign in diesem Fenster öffnet sich immer in der Grundeinstellung von 100% - dies entspricht der Originalgrösse des Bitmaps.

- > Um die Vektorgrösse zu Vergrössern oder zu verkleinern, auf *<Bild skalieren>* klicken, dann den gewünschten Wert oben eintragen oder auf die oben/unten Pfeile klicken.
 - Die Grössenveränderung erfolgt proportional in beide Dimensionen des Designs: Eine Designgrösse von 35 mm x 60 mm entspricht vergrössert 70 mm x 120 mm. In der Vorschau werden sämtliche Änderungen der Werte angepasst.

Genanigkeit

Wählen Sie die Stufe für die Details, welche für das originale Bildmaterial benötigt wird, um das endgültige DesignWorks Design zu erstellen.

Auf Genauigkeit klicken, der eingestellte Grundwert 5 ist aktiv, Sie können bis auf 8 erhöhen oder bis 1 reduzieren. Der Genauigkeitswert kann zwischen den Bitmap Bildern massiv variieren, also experimentieren Sie. Jedes Mal, wenn ein Wert angepasst wird, sind die Resultate im Vorschaufenster erkennbar.

Max. Anzahl Farben

Dies zeigt Ihnen die für das Bildmaterial erforderliche Anzahl der Fäden/Pinsel (Stifte). Auf das Fenster klicken. Der Grundwert von 99 (die maximale Anzahl der Farben) wird geöffnet, bestimmen Sie, wie viele Farben für das Design erforderlich sind und reduzieren Sie entsprechend.

Hintergrund verwenden

- > <Hintergrund verwenden> anwählen, um eine markierte Farbe oder ein Objekt im Vorschaubereich transparent zu machen. So können Sie auf einfache Weise spezifische Farben oder Objekte im Bitmap-Bild entfernen.
- > Um diese Möglichkeit zu aktivieren, müssen Sie auf die Checkbox nebenan klicken. Ziehen Sie den Cursor mit der Maus über die Vorschau; automatisch wandelt er sich zu einem Pipettenwerkzeug um.
- > Die im Vorschaubereich angewählte Farbe mit dem Pipettenwerkzeug wird transparent und zeigt die Farbe neben der Option *<Hintergrund verwenden>* in dem Farbfeld an. Nur ein Farbobjekt des Designs kann transparent gemacht werden.
- > Um eine andere Farbe transparent zu machen, markieren Sie eine andere Farbe des Designs mit dem Pipettenwerkzeug.

Als Fotostickerei öffnen

> siehe PaintWork Kapitel.

Tour durch den Arbeitsbereich



Hauptmenü

Viele der folgenden Werkzeuge werden gezeigt, wenn das Design einmal geöffnet ist.



Datei

Hier können Sie ein neues Design beginnen oder ein vorheriges Design öffnen. Hier finden Sie auch die Befehle wie *<speichern>*, *<drucken>* oder *<Designs* exportieren>.



Datei exportieren/als Draw speichern <Strg+B>

Um zu einem späteren Zeitpunkt ein beendetes Design bearbeiten zu können, muss das Design im Draw-Datei-Format gespeichert werden. Bevor Sie das Design exportieren, speichern Sie es zuerst im Draw-Format. Sobald das Design exportiert ist, wandelt es sich automatisch zu einem maschinenfertigen exp-Format um.

Schneller geht es, wenn Sie das Feld *<Exportieren>* anwählen *<Exportieren Knopf>* im Standardwerkzeug Balken. Strasssteine werden anders gehandhabt, siehe *>Datei>Export>Strasssteine zur Maschine>*.

Exportieren

zur Bilddatei

Die BERNINA DesignWorks Software kann das Stickdesign als eine erstellte Imagedatei exportieren. Die Stick-Imagedatei kann für viele grafische Designanwendungen verwendet werden, einschliesslich: Karten, Scrapbooking oder zum Drucken auf Übertragungspapier für textile Applikationen.

So exportieren Sie ein Stickdesign als Bilddatei:

- > <Datei> <Exportieren> <zur Bilddatei...>
- > Wählen Sie den Ort, wo die Datei gespeichert werden soll.
- > Benennen Sie die exportierte Imagedatei im Feld für den Dateinamen.
- > Wählen Sie den Dateityp f
 ür das Image (Tiff (*.tif), PNG (*.Png), Jpeg (*.jpg, *.jpeg) und Bitmap (*.Bmp)).
- > Speichern.

zur Vektordatei

Wenn ein Design mit Hilfe der Designwerkzeuge der BERNINA DesignWorks Software erstellt wird, haben Sie die Möglichkeit, die Datei in ein spezielles Format, das SVG (Scalable Vector Graphics), zu exportieren und können es als Vektordatei aufbewahren. Das exportierte Vektorformat kann mit vielfältigen Vektorbearbeitungswerkzeugen verändert werden, dient als Druckvorlage oder bietet Kombinationsmöglichkeiten von Stickerei und textilem Druck auf Bekleidung.

In einer SVG Datei können nur Vektordesigns und keine Bitmap Designs gespeichert werden. Falls für das Vektordesign ein Bitmap-Hintergrundmotiv verwendet wurde, geht das Bitmap verloren, wenn dies zum SVG exportiert wird. Nur Vektor Bildmaterial kann gespeichert werden.

zur Quiltdatei

Mit dieser Funktion habe Sie die Möglichkeit die Datei in das Quilt data Format (*.qdata) abzuspeichern.

Strasssteine zur Maschine

Wenn ein Design Strasssteine enthält, muss es als separate Datei exportiert werden.

port to machine	
Preview	
8.8 cm	
	6
	C.
*	
TerripUtets ① (7) 556 204 Amethyst ① (305 504 Shm) ② (7) 556 204 Amethyst ② (305 504 Shm) ③ (305 504 Shm) ③ (305 504 Shm) ③ (305 504 Shm) ④ (305 503 Shm) ④ (305 504 Shm)	



Ansicht

Im drop-down Menu *<Ansicht>* können Sie verschiedene Möglichkeiten wählen, um ein Design anzuschauen.

Die aktivierten Möglichkeiten sind mit Häckchen gekennzeichnet. Sie können mehrere Ansichten überprüfen; es hängt von den verwendeten Effekten ab, welches Sie auswählen.

Musterkontur schaltet zwischen den Ansichten des Designs in Farbblöcken und mit sichtbarer Aussenlinie hin und her. Bitte beachten, dass die 3D Vorschau deaktiviert sein muss.

Stiche (G) Schaltet die Sichtbarkeit der Stiche im Design ein oder aus.

Einstichpunkte Schaltet die Sichtbarkeit der Nadeldurchstiche ein oder aus (Bitte beachten: dass die 3D Vorschau deaktiviert sein muss).

Reihenfolge Die Reihenfolge zeigt die Abfolge der Schichten und ordnet jede Schicht des Designs (bitte beachten: unter *Ansicht>* muss die Reihenfolge im drop-down Menu mit einem Haken versehen sein). Die Symbole auf der rechten Seite von jeder Schicht zeigen den Objekttyp an, das linke Feld stellt die Füllung und das rechte Feld den Umriss dar.

Wenn nichts davon verwendet wird, erscheint ein Kreuz.

Die Symbole haben folgende Bedeutung:

Normale Stichobjekte (Lauf, Satin Netz)

- CutWork-Objekte
- Applikations-Objekte
- /// Importierte Stickdateien
- PaintWork-Objekte
- Photo paint-Objekte
- **keine** Füllung oder Linie
- **Anordnung** Füllung oder Linie
- CrystalWork Füllung oder Linie
- 99

Glühbirne wenn sich alle Folgen auf einer Ebene befinden, werden die Glühbirnen angezeigt.

Die Reihenfolge wird geändert, indem Sie die gewünschte Ebene anklicken und aufwärts oder abwärts ziehen. Wenn Sie eine oder mehrere Ebenen gemeinsam markieren, können Objekte kombiniert oder bearbeitet werden.





Hintergrundbild

Wenn ein Bild als Hintergrund geöffnet wird, kann es als Vorgabe dienen, um ein Design darüber zu zeichnen. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

Ausblenden (Alt+1) Klicken Sie auf *<Ausblenden>*, um den importiertes Hintergrundbild zu verstecken.

Hinter Stickmuster (Alt+2) Machen Sie das Bild im Hintergrund sichtbar und positionieren Sie es unter dem Design, das gerade erstellt wird. Dies ist bereits voreingestellt, wenn ein Bild als Hintergrund geöffnet wird.

Halbtransparent (Alt+3) Die Farben eines Hintergrundbildes erscheinen in blasseren Farbtönen.

Vor das Stickmuster (Alt+4) Das Hintergrundbild kann über dem erstellten Design platziert werden. Dies ermöglicht es Ihnen, das Hintergrundbild zu sehen und Objekte zu erstellen, welche über bereits vorhandenen Ebenen liegen.

<Ansicht> <Hintergrundbild> <Eigenschaften> stehen nur zur Verfügung, wenn ein Hintergrundbild in den Designbereich eingefügt wurde.

Im Arbeitsbereich erscheint ein 3D pop-up Dialogfenster mit folgenden Optionen:

Ausrichten: Wird dies angewählt, verwandelt sich der Cursor zu einem Fadenkreuz. Um das Bild auszurichten, klicken Sie zuerst auf eine Seite des Bildes und ziehen diese auf die andere Seite des Bildes; das Bild passt sich der erstellten Linie zwischen den beiden Punkten entsprechend an. Wenden Sie diese Option so oft wie nötig an, um die Hintergrundbilddatei in die richtige Position zu bringen.



ren und ziehen Sie ihn nach rechts, um das Hintergrundbild proportional zu vergrössern. Bilder können bezüglich ihrer ursprünglichen Grösse auf ein Minimum von 10% verkleinert und auf ein Maximum von 300 % vergrössert werden.

Massstab Ziehen Sie den Anzeigebalken nach links, um die Bildergrösse zu reduzie-



Drehen Mit diesem Werkzeug können Sie das Hintergrundbild drehen, indem Sie darauf klicken und den Zeiger im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn ziehen, bevor das Sickdesign gezeichnet wird. Der Drehkreis öffnet sich immer in der Null-Position.

Entfernen Klicken Sie auf diese Taste, um das importierte Hintergrundbild zu entfernen.

3D Vorschau (P) Das Design erscheint in 3D und Sie sehen es ausgestickt auf dem ausgewählten Stoff. In der 3D Vorschau erscheinen die Fäden viel dicker als in der Stichansicht. Dies kann in DRAW oder im Stichmodus aktiviert oder deaktiviert werden.

Im Designbereich kann der Stoff und seine Farben geändert werden. Benutzen Sie hierzu das Feld *«Stoff wählen»* (*Strg+F*) im Standard Werkzeugbalken oder das Feld *«Werkzeuge» «Zu bestickenden Stoff wählen»*. Die einzige Option, welche in 3D nicht möglich ist, ist die Ansicht der Einstichpunkte.

Ansicht Stichlagen Bezieht sich auf die verschiedenen Stichebenen und ob sich diese überschneiden. Ist dies der Fall, werden die Überschneidungen farblich angezeigt, gelb für zwei Farben und rot für zu viele Farben.

Echtfarbe Siehe PaintWork Kapitel.

Überlappende Strasssteine Siehe CrystelWork Kapitel.

Lichtquelle festlegen Steht nur in der 3D Ansicht zur Verfügung. Wird dieses Tool angewählt, erscheint das Menu im Designbereich. Der Einfallswinkel des Lichts ändert sich, wenn Sie mit der Maus über die Kugel fahren. Die Stärke des Lichts kann über die Drehscheibe erhöht oder verringert werden, indem Sie nach links oder nach rechts drehen.

Lineale (Strg+Umschalt+R) Die Lineale erscheinen in der oberen linken Ecke im Designbereich und zeigen die X und Y Achsen in der gewählten Masseinheit und in der entsprechend verwendeten Vergrösserung.

Raster (Strg+Umschalt+G) Das Raster der Hilfslinien erscheint als kleine Punkte über dem Designbereich in vertikalen und horizontalen Linien. Vergrössern Sie die Ansicht entsprechend, damit die Punkte erkennbar sind.

Hilfslinien (Strg+Umschalt+U) Hinweis: Unter *<Ansicht> <Stickrahmen>* muss aktiv sein, damit die Hilfslinien angezeigt werden. Drei Arten von Hilfslinien vereinfachen die Positionierung - vertikal, horizontal und diagonal. Die horizontalen und die vertikalen Linien erscheinen standardmässig. Die Hilfslinien können individuell eingestellt werden. Rechtsklick auf die Lineale und das Menu erscheint. Wählen Sie zwischen *<Neue Hilfslinie hinzufügen>, <Hilfslinien bearbeiten>* oder *<Hilfslinien-Optionen>*.



Stickrahmen (Strg+Umschalt+H) Die Ansicht des Stickrahmens kann ein- oder ausgeblendet werden. Über *«Werkzeuge» «Stickrahmen wechseln»* wählen Sie den passenden Stickrahmen für das Design oder Sie klicken auf das Feld im Standard Werkzeugbalken.

Zoom Drei Einstellungen können im Zoom angepasst werden:

Um die *<Ansicht vergrössern>* ziehen Sie einfach mit der gedrückten Maustaste um den Bereich, den Sie heranzoomen möchten. *<Zurück>*(*F3*) stellt die vorherige Ansicht wieder her. *<Alles>*(*F4*) zeigt das komplette Motiv.

Werkzeugleiste Hier haben Sie die Möglichkeit, die Werkzeugbalken anzeigen zu lassen oder auszublenden.

Statusleiste Zeigt Ihnen die Informationen wie Elemente, Designgrösse, Farben und Stiche an.

Werkzengbalken

Die folgenden anpassbaren Werkzeugbalken sind auf dem Bildschirm verfügbar:

Standard, Ausrichtungsbalken, Zeichnungsstich, Werkzeuge, Werzeug-Optionen, Palette und Objekteigenschaften (*Alt+Eingabe*). Falls eine der Optionen oder der Werkzeugbalken nicht sichtbar sind, gehen Sie zu *<Ansicht> <Werzeugleiste>* und aktiveren Sie die Option indem Sie mit der linken Maustaste draufklicken.

Tipp: Sie können im drop-down Menu Anpassungen vornehmen: *Ansicht> <Werk-zeugleiste> <Benutzerdefiniert einstellen...>*.



Align

Centers

Vertically

Left

Align

Align

Top

三王三三三十

Align

Centers

Horizontally

Align

Right

Standard (oberhalb des Designbereichs)

Der Standard-Werkzeugbalken besteht aus vertrauten und oft benutzten Funktionen – Neu, Öffnen, Speichern, Kopieren und einfügen. Sie finden dort ein voreingestellten Zoom, Umformungswerkzeuge, Stoff, Farbe und Hilfe.

Tipp: Wenn Sie mit der Maus über die Felder fahren, erscheinen deren Bezeichnungen.

Ausrichtungsbalken (oberhalb des Designbereich)



Equal

Spacing

Equal

Vertical

Spacing

Same Horizontal

正 田 田 田

Same

Size

Make

Align

Bottoms Height

Make

Same

Width

Zeichenstich (oberhalb des Designbereich)

Wird benutzt, um den Arbeitsmodus anzuwählen.

Zeichnen erstellt und bearbeitet Bildmaterial (Grundeinstellung).

Sticken wandelt Bildmaterial in Stichbilder um und passt Farben an.

Designbereich

Auf der grossen Fläche in der Mitte des Bildschirms können Designs erstellt und bearbeitet werden. Mehrere Designs können gleichzeitig geöffnet werden und sind als Reiter quer über dem oberen Rand aufgelistet. Ein Sternchen zeigt an, wenn bei einem offenen Design die Änderungen noch nicht gespeichert worden sind. Per Klick auf ein Register kann innerhalb der Designs gewechselt werden.

Palette



Hinweis: Der Zeichnungsmodus muss aktiviert sein, damit die Palette zu sehen ist. Die Palette erscheint am unteren Rand des Bildschirms und hier kann die Faden- und Pinselfarbe bearbeitet werden (falls das PaintWork Modul aktiviert worden ist). Die Fadenpalette befindet sich links und die Pinselpalette befindet sich rechts. Der obere Teil der Palette enthält alle verfügbaren Farboptionen; der untere Balken zeigt die verwendeten Farben für das derzeit geöffnete Design im Designbereich. Wenn Sie auf die linke obere Ecke eines Farbblocks klicken, wählen Sie die Kontur (Bleistift) und für die Füllung (Eimer) klicken Sie auf die rechte untere Ecke. Das erste Farbquadrat steht für *<keine>*; wenn weder Füllung noch Kontur gewünscht wird. Zum Beispiel für einen Bereich, der mit Strasssteinen ausgefüllt wird.

Status

Der Statusbalken ist am unteren Rand des Bildschirms und zeigt Informationen über die ausgewählten Objekte an – Breite, Höhe, Anzahl der Stiche und Farben.

Items:1 Width : 7.80 cm Height : 8.07 cm Colors : 1 Est. Stitches: 3400

Arbeitsbereich anpassen

Die Werkzeugbalken sind per Grundeinstellen angedockt aber können verschoben werden, um den Bildschirm individuell anzupassen.

Die meisten Bildschirmkomponenten lassen sich bewegen, in der Grösse verändern, andocken und automatisch einblenden.

Abdocken anklicken und den Werkzeugbalken von seiner Grundposition wegziehen.

Andocken auf den Werkzeugbalken doppelklicken und der Werkzeugbalken geht an die Grundposition zurück.

Bewegen einmal losgelöst, lässt sich der Balken in die neue Position ziehen.

Grösse den Cursor auf den Balkenrand setzen, bis dieser einen beidseits spitzen Pfeil zeigt und dann in die gewünschte Grösse ziehen.

Schliessen Zum Schliessen auf auf *<X>* in die oberen rechten Ecke klicken.

Aktivieren Aus dem drop-down Menu *<Ansicht> <Werkzeugleiste>* anklicken und den gewünschten Werkzeugbalken überprüfen.

Das Fenster *<Objekteigenschaften>* kann per Mausklick auf die Heftzwecke ausgeblendet werden. Das Dialogfenster verschwindet, wenn es nicht benutzt wird. Noch einmal auf das Feld mit der Heftzwecke klicken, um die offene Position beizubehalten.

Bitte beachten: Das Feld mit der Heftzwecke ist beim Ausblenden horizontal und bei geöffnetem Dialogfenster vertikal positioniert.



Werkzengleiste

Der Balken der Werkzeuge auf der linken Seite des Designbereichs beinhaltet weitere Funktionen für Ansicht und Gestaltung. Wird der Cursor auf dem Feld belassen, erscheinen der Name und eine kurze Beschreibung der Funktion.

Ein kleines Dreieck an der unteren rechten Ecke des Feldes zeigt an, dass da noch weitere Funktionen sind. Auf das Feld klicken und den Cursor auf dem Feld belassen, damit das weitere Menu erscheint. Die Maus darüber ziehen, um ein Werkzeug auszuwählen. Es wird dann im Werkzeugbalken angezeigt.

Tipp: Sie können diese Felder ausblenden und übereinstimmend anpassen. Linksklick auf den Pfeil am unteren Rand des Werkzeugbalkens. Werzeuge auswählen und den Balken anpassen, in welchem Werkzeuge angewählt oder deaktiviert werden. Sie erhalten die Grundeinstellung wieder, indem Sie auf den Pfeil am unteren Rand des Werkzeugbalkens klicken: *<Schaltfläche hinzufügen / oder entfernen> <Tools> <Symbolleiste zurücksetzen>*.

Auswahlrahmen

Auf das Feld *Auswahlrahmen>* klicken, und über den Designbereich *klicken und ziehen>*, damit ein Rechteck um die Objekte erstellt wird, die Sie markieren möchten. Die Objekte, welche vollständig innerhalb des Rechtecks liegen, werden markiert.



<u>الا</u>

Lassoanswahl

Auf das Feld *<Lassoauswahl>* klicken; es könnte sein, dass Sie zusätzlich auf das Feld *<Auswahlrahmen>* klicken und auf dem Feld bleiben müssen, um das Werkzeug *<Lassoauswahl>* aus dem fly-out Menu auszuwählen. Klicken Sie auf den Bereich, den Sie markieren möchten und ziehen dann die Maus, so dass ein Vieleck mit einem Lasso erstellt wird.

Tipp: Halten Sie dabei die *Alt* Taste gedrückt, während Sie den Rechteck- oder Lassobereich formen. So werden sämtliche Objekte markiert, auch diejenigen, die nur teilweise im gewählten Bereich liegen. Auf diese Weise ist es einfacher, Objekte zu markieren, die gross sind oder eine unregelmässige Form haben.

Umformpunkte bearbeiten (FIO)

Ein Knotenpunkt ist der Anfangs- oder Verbindungspunkt einer Linie oder eines Kurvensegmentes. Jede Bewegung eines Knotenpunktes beeinflusst die Form einer Linie oder eines Kurvensegmentes. Es gibt zwei Arten von Knotenpunkten:

• Die weichen Knotenpunkte befinden sich in kleinen runden Feldern.

• Die spitzen Knotenpunkte werden mit kleinen quadratischen Feldern angezeigt. Hinzugefügte Knotenpunkte können weich oder spitz sein, sie entsprechen dem verwendeten Werkzeug und dem Design, das Sie gerade erstellen. Weiche Knotenpunkte können zu spitzen Knotenpunkten umgewandelt werden, indem Sie auf den Knoten mit der linken Maustaste klicken (er ist jetzt markiert). Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste und das Bearbeitungsmenu öffnet sich. Dies macht es einfach, die Lage der Knotenpunkte und ihre Segmente (= die Linie zwischen zwei Knotenpunkten) zu verändern.

Die Bewegung der Segmente eines Objekts ermöglicht eine grobe Anpassung der Form des Objekts; derweil eine Positionsänderung der Knotenpunkte einen Feinabgleich der Objektform erlaubt.



Zoomwerkzenge

Die Zoom Werkzeuge aus dem Werkzeugbalken anwählen oder Zoom Optionen aus dem Hauptmenu anwählen *Ansicht> <Zoom>*.

Tipp: Für schnelles Ein- und Auszoomen im Designbereich können Sie das Scrollrad der externen Maus benutzen.



Ansicht vergrössern

Klicken und ein Umrandungsfenster über den Bereich ziehen, der vergrössert werden soll. Per Scrollrad an der Maus auszoomen. Der Cursor ändert sich in eine Lupe, wenn das Zoom aktiviert ist.



Zurück (F3)

Zeigt die vorherige Vergrösserung des Designs.



Vollbild (F4)

Das vollständige Design wird am Bildschirm sichtbar.



Schwenkfenster (H)

Linke Maustaste gedrückt halten. So haben Sie die Möglichkeit den Ansichtsbereich in allen Richtungen zu verändern.

Tipp: Die Grösse der Designansicht kann in Prozent eingestellt werden, indem Sie das Feld im Standard Werkzeugbalken anwählen. Auf den Prozentwert klicken und die gewünschte Prozentzahl vom drop-down Menu anwählen. Bitte beachten: Der Bildschirm muss für 100% Ansicht ausgerichtet sein, um die Designgrösse genau wiederzugeben. *«Werkzeuge» «Optionen» «Bildschirm»* anwählen.



Messen (F9)

Diese Funktion berechnet den Abstand zwischen zwei Punkten. Startpunkt im gewünschten Bereich anklicken und zum Endpunkt ziehen; die Längenangabe wird am Cursor-Ende sichtbar. Per Rechtsklick wird das Messwerkzeug deaktiviert.

Hinweis: Wenn es aktiv ist, wird aus dem Cursor ein Lineal.



Richtungen (D)

Anwählen, um die Richtung von Zickzack und Reihenfüllung bei Paint Objekten zu verändern. Werkzeug anwählen; roter Punkt erscheint. Startpunkt mit gedrückter linker Maustaste bestimmen, Maustaste gedrückt halten und über das Objekt ziehen. Es entsteht eine rote Linie.



Unterteilen (Umschalt+D)

Bereiche mit Zickzack oder Reihenfüllungen bei Paint Objekten aufteilen.

Das Feld *<Unterteilen>* anwählen und den Cursor über das Objekt ziehen. Ein grüner Punkt erscheint, linke Maustaste gedrückt halten und eine grüne Linie quer über den Bereich ziehen, der aufgeteilt werden soll.



Langsam neuzeichnen (Umschalt+Fll)

<Langsam neuzeichnen> aktivieren; verschieben Sie das Dialogfenster an den gewünschten Ort im Designbereich.



Geschwindigkeit

Die Neuzeichnungssimulationsgeschwindigkeit liegt zwischen 100 und 9900 UPM. Auf den Schiebebalken klicken und ziehen, um wie gewünscht anzupassen.

Start & Stop

Die Funktion mit entsprechender Taste starten oder stoppen. **Tipp:** Esc beendet den Prozess ebenfalls.

Zu den Objekten oder Stichen gehen

Über die Pfeile im Dialogfenster können Sie schnell zu einem spezifischen Punkt im Design gelangen:

- **Design Start** Zum ersten Stich des Designs.
- **Vorheriges Objekt** Geht zum vorangehenden Objekt zurück.
- **Vorherige Stiche** Geht zum vorangehenden Stich.
- **Nächster Stich** Geht zum nächsten Stich.
- Nächstes Objekt Geht zum ersten Stich des neuen Objekts.
- **Design Ende** Geht zum letzten Stich des Designs.

Ansichtsoptionen

Rahmen verschieben

Diese Vorschau zeigt eine Simulation der Rahmenbewegung genauso wie im wirklichen Sticken.

Stickfuss verschieben

Der Stickfuss der Stickmaschine bewegt sich in der Simulation.



Hinweis: Die Langsam neuzeichnen Simulation beinhaltet die Darstellung des entsprechenden Zubehörs, welches für diese Art von Objekt verwendet wird (CutWork/ PaintWork/CrystalWork oder traditionelles Sticken), wenn die 3D Ansicht aktiviert ist. Traditionelle Stickobjekte werden mit einem Standardstickfuss dargestellt, CutWork Objekte werden mit dem CutWork Tool gezeigt, Paint Objekte benutzen in dieser Funktion einen Stift.

Um das Langsam neuzeichnen Dialogfenster zu verkleinern, klicken Sie auf das mittlere Feld im Überschriftbalken.

Um das Langsam neuzeichnen Dialogfenster zu schliessen, klicken Sie auf «X».



Die Gestaltungswerkzeuge (Design Tools) benutzen



Freihandformen (F5)

Wird verwendet, um einfache Linien und Formen zu zeichnen. Per Linksklick definieren Sie den Anfangspunkt der Linie, mit der Maus eine Linie zeichnen und dann per Rechtsklick den Endpunkt der Linie setzen. Auf diese Weise weiterfahren, bis das Design vollständig ist.

Hinweise: Sie können beim Entwerfen einer Linie oder einer Form weiterführen, indem Sie auf den Endpunkt klicken.

- > Eine geschlossene Form wird erstellt, wenn der letzte Knotenpunkt mit dem ersten verbunden wird. Eine geschlossene Form wird mit Füllung und Konturenfarbe gestaltet. Wenn keine Füllung erforderlich ist, legen Sie die Füllfarbe auf *<Keine>* fest.
- Freihanddesigns werden erstellt, indem die Maus angeklickt und in gewünschter Form gezogen wird.

> Halten Sie die *<Umschalttaste>* gedrückt, damit die Kurven weicher werden.

Weichheitslevel: Der Weichheitslevel kann im Dialog für *«Werkzeug-Optionen»* in der Glättungsstufe angepasst werden. Die erhöhte Zahl bedeutet eine erhöhte Anzahl von Knotenpunkten für weichere Linien.

> Per Rechtsklick ein neues Objekt anfangen oder beenden.



Bezier Tool (Shift +F5)

Das Bezierwerkzeug bietet zusätzliche Kontrolle über Knotenpunkte, die entlang einer Form eingefügt werden. Bei komplizierten Formen anwählen.

Per Linksklick definieren Sie den ersten Knotenpunkt, bewegen die Maus zur Position des zweiten Hinweispunktes und setzen diesen. Mit der Maus den nächsten Punkt der Form definieren. Klicken und ziehen, wenn der Knotenpunkt definiert wird, um die Wölbung des Segmentes anzupassen. Während des Ziehens bleibt der Kontrollknotenpunkt des Segmentes stets sichtbar und unterstützt die Anpassung der Wölbung. Die Maus loslassen, um das angefügte Segment zu bestätigen und mit dem nächsten weiterfahren.

Gerade Linie zeichnen Aktivieren Sie dieses Werkzeug und klicken Sie auf den Designbereich; zur nächsten Position gehen und noch einmal klicken.

Gebogene Linie zeichnen Aktivieren Sie dieses Werkzeug und klicken Sie auf den Designbereich; zur nächsten Position gehen, anklicken und ziehen. Mit Hilfe der Kontrollgriffe die Kurve wie gewünscht ziehen.

Geschlossene Form zeichnen Den letzten Knotenpunkt mit dem ersten eingefügten Knotenpunkt verbinden. Die Form füllt sich mit einem Schatten und bestätigt somit, dass dies ein geschlossenes Gebilde ist. Ein Rechtsklick zwischen zwei Formen bestätigt sie als zwei unabhängige Objekte. Bei beiden können verschiedene Objekteigenschaften angewendet werden. Werden mehrere Formen ohne Rechtsklick nach Beenden erstellt, werden die Objekte gruppiert betrachtet; es gelten die gleichen Objekteigenschaften.

Gruppierte Objekte können getrennt werden, indem sie angeklickt werden und vom Dialogfenster per Rechtsklick *<Gruppierung aufheben>* angewählt wird.



Create Outline Tool

Die Funktionsweise des Werkzeugs *<Kontur erstellen>* basiert auf dem Bezierwerkzeug. Die mit diesem Werkzeug erstellten Linien sind standardmässig kurvenbasiert. Die Wölbung eines Segmentes wird mit den Kontrollgriffen bei den Knotenpunkten angepasst.

Um eine Kurve zu zeichnen klicken Sie auf den Designbereich. Mit der Maus zur gewünschten Position des zweiten Knotenpunktes gehen, anklicken und ziehen, um den zweiten Knotenpunkt zu definieren. Die Kontrollgriffe des Knotenpunktes entsprechend der Kurvenanpassung bewegen. Zum Bestätigen die Maustaste loslassen.

Um eine gerade Linie zu zeichnen halten Sie die *<Umschalt Taste>* gedrückt und klicken. Mit der Form fortfahren, indem entweder gerade Linien oder Kurven eingefügt werden.

Um eine geschlossene Form zu gestalten wird der letzte Knotenpunkt mit dem ersten Knotenpunkt verbunden. Per einmaligen Rechtklick wird die Form beendet.

Für ein Linienbildobjekt klicken Sie zweimal rechts, um die Objekte zu trennen und klicken nur einmal, um die Objekte zu gruppieren.

Gruppierte Objekte können getrennt werden, indem sie angeklickt werden und per Rechtsklick vom drop-down Kontextmenu *<Gruppierung aufheben>* gewählt wird.

Nachdem ein Knotenpunkt eingefügt wurde, kann mit der *Umschalt Taste>* der letzte Knotenpunkt bewegt werden.

Einzelne Knotenpunkte können bearbeitet werden. Wenn Sie einen Knotenpunkt anpassen möchten, klicken Sie ihn an und er lässt sich bewegen, anpassen oder löschen. Auf eine Linie klicken, um einen neuen Knotenpunkt einzufügen.

Diese Werkzeuge sind nützlich, wenn Sie innerhalb von Formen Löcher gestalten möchten, z.B. wenn Sie eine Radform erstellen, zeichnen Sie zuerst den äusseren Kreis und dann den inneren, kleineren Kreis. Im Inneren des grösseren Kreises wird ein Loch erstellt. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Formen über ein Hintergrundbild gezeichnet werden.



Zauberstab

Der Zauberstab erstellt genau diese Form, welche sich in der Schnittfläche von zwei oder mehreren Formen gebildet hat. Es ist ein sehr nützliches Werkzeug, das Ihnen helfen kann, aussergewöhnliche Formen einfach zu erstellen.

Damit dieses Werkzeug angewendet werden kann, müssen sich bereits einige vorhandene Designs überschneiden. Der Zauberstab lässt sich aktivieren, indem Sie ihn im Werzeugbalken markieren, ihn über einem Bereich positionieren, wo sich Objekte überschneiden und per Klick eine Form erstellen.

Das Werkzeug erstellt ein Objekt, das identisch ist mit der Schnittfläche der sich überschneidenden Objekte, und das sich an irgendeine Position verschieben lässt, indem Sie es anklicken und ziehen. Sie können auf diese Weise fortfahren, indem Sie per Klick gewisse Bereiche in ein Objekt umwandeln. Per Rechtsklick beenden Sie die Funktion des Zauberstabs und die Software wechselt zum Modus *<Auswahlrahmen>*.



Formen einfügen

Verschiedene Formen sind verfügbar, um schnell Formen zu erstellen. Auf das Feld *<Formen einfügen>* klicken, um es anzuwählen.

- Ellipsenwerkzeug (F7) Rechtecke (F6), Kreise (Strg+F7), Trapezoide/Parallelogramme (Strg+F6)
- Polygone (Y) und Sterne (S)

Markieren Sie eine spezifische Form, indem Sie auf den sichtbaren Umriss klicken und den Cursor zur gewünschten Form auf dem fly-out Balken bewegen.

Das markierte Gestaltungswerkzeug wird aktiv und kann benutzt werden, um die spezifische Form im Arbeitsbereich einzufügen.

Im Designbereich lässt sich eine Form erstellen, indem Sie die Form markieren, anklicken und ziehen, um die Form anzupassen. Die Form ist beendet, wenn die Maus losgelassen wird.

Spezialtasten

- > Löschen Sie so viele Knotenpunkte wie gewünscht, indem Sie auf die lange Taste <*Rück-Taste>* drücken.
- > Halten Sie die *<Strg-Taste>* gedrückt und Rasterlinien erscheinen in je 22.5 Grad.
- > Halten Sie die *Alt-Taste>* gedrückt; vertikale und horizontale Rasterlinien erscheinen auf der X und der Y Achse.
- > Halten Sie die *<Umschalt-Taste>* gedrückt, während dem Sie eine Form zeichnen, so wird die Form vom Mittelpunkt aus generiert.

Fortgeschritten

Mehrere Tastenbefehle können zusammen angewendet werden.

Zum Beispiel: *<Strg->* und *<Umschalt-Taste>* gleichzeitig während des Gestaltens gedrückt halten: die Form wird vom Mittelpunkt aus begonnen (so wie auch vom Mittelpunkt der Rasterlinien).

Weitere Bearbeitung der Form mit der Bearbeitung der Knotenpunkte. Die Form markieren und auf das Werkzeug *<Umformpunkte>* im Werkzeugbalken klicken.



Text bearbeiten (F8)

Das Werkzeug *<Text bearbeiten>* markieren und den Cursor im Designbereich positionieren, wo Sie den Text platzieren möchten. Tippen Sie die Buchstaben ein.

Tool options									×
Font size		30.0 🔃 mm	🗾 Bold	Smart text	Text placement	Ty. Baseline	•	Offset 0.00 🖶 mm	
Font name	Bookman Old Style	•	🕅 taic	Abbreviations	Text alignment	🎚 Let	•	Reverse direction	

Um die Schriftart zu ändern, wählen Sie die gewünschte Schriftart aus dem dropdown Menu im Balken der Werkzeugoptionen oder markieren Sie den Text und scrollen mit dem Cursor, um die gewünschte Schriftart auszuwählen. Im Designbereich erscheint eine Vorschau.

Im Balken der Werkzeugoptionen können Sie auch die Grösse des Textes ändern und die Buchstaben fett oder kursiv machen.

Den Text durch Anwählen bearbeiten (ein kontrastfarbener Schatten zeigt die Auswahl an); den Cursor dort positionieren (eine dünne, weisse Linie), wo ein zusätzlicher Buchstabe hinzugefügt wird. Den Cursor links vom Text positionieren, wenn der Text oder die Buchstaben gelöscht werden sollen.

Der angewählte Text kann auch kopiert, ausgeschnitten und gelöscht werden, indem Sie die entsprechende Option vom Rechtsklick Menu anwählen.

Text auf Basislinie gestalten

- Das Textobjekt erstellen.
- > Das Kurvenobjekt erstellen und als Basislinie benutzen.
- > Beide Objekte anwählen, Rechtsklick, und die Option *<Pfad zuweisen>* vom Optionsmenu anwählen.

Die Option *<Pfad zuweisen>* ist nur für Textobjekte verfügbar. Wenn ein Textobjekt in Kurven umgewandelt wird, kann es nicht auf eine Basislinie gesetzt werden.

Textbearbeitung auf der Basislinie

- Das Objekt markieren und das Textwerkzeug (F8) aktivieren, um den Text zu bearbeiten.
- > Die Platzierung des Textes, die Textanordnung, den Offset und die Richtung des Textes auf der Basislinie ändern.

Textplatzierung

Die Platzierung des Textes kann geändert werden, indem eine der vier möglichen Textpositionen vom drop-down Menu *<Textausrichtung>* im Balken der Werkzeugoptionen angewählt wird.

Die vier Möglichkeiten definieren die Position des Textes auf der Basislinie.



Text placement	Ty	Bottom
	Ty	Тор
	Ty	Ascent
	Ty	Baseline
	Ty	Bottom



Im Viereck oder Kreis anordnen

Mit Hilfe dieser Werkzeuge können Sie rechteckige oder kreisförmige Anordnungen erstellen. Diese Funktion erstellt Kopien von einem oder mehreren Objekten und platziert sie in einer strukturierten Weise (kreisförmig - rechteckig).

Die Felder für rechteckige und kreisförmige Anordnung im Balken der Werkzeuge anwählen.

Ein Objekt oder mehrere Objekte müssen markiert sein, um diese Funktion zu aktivieren. Die gewünschten Objekte markieren, das Feld Viereck/Kreis anordnen anklicken. Eine Vorschau der Anordnung erscheint. Die Anordnung kann per Klick in die Felder der *«Werkzeug-Optionen»* anzahlmässig und abstandsmässig angepasst werden.

Die Anordnung kann erst ausgeführt werden, wenn die Taste *<Im Viereck/Kreis ausrichten>* im Fenster *<Im Viereck/Kreis anordnen>* gewählt wird.

Die kreisförmige Anordnung anpassen

Die Bearbeitung kann auf dem Bildschrim oder mit den Werkzeugoptionen durchgeführt werden.

Startwinkel - Endwinkel

Dies spezifiziert den Ort, wo die Kopien der markierten Objekte auf dem Bogen oder Kreis platziert werden. Im Designbereich kann dies geändert werden, indem Sie auf die rote Linie beim Objektfenster klicken, um die Anordnung kleiner oder grösser zu machen.

Steppwinkel

Definiert die Stufen des Winkels (in Grad), wo jede Kopie in der kreisförmigen Anordnung platziert wird. Dies kann im Designbereich geändert werden, indem Sie auf das Fenster klicken und die Form an der grünen Linie ziehen, um mehr oder weniger Raum zwischen den Winkeln zu schaffen.

Anzahl der Objekte

Definiert die Anzahl der zu platzierenden Kopien zwischen dem bestimmten Anfangsund dem Endwinkel in der kreisförmigen Anordnung.

Objekte klonen

Wenn diese Option aktiviert ist, entstehen Klone des Originalobjektes. Dies bedeutet, dass sich die alle Objekte einer Umformung anpassen, auch wenn nur eines davon umgeformt wird.

Im Uhrzeigersinn

Bestimmt, ob die kreisförmige Anordnung im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn erstellt wird.

Kontursteppstiche

Erstellt ein neues Klonobjekt um das bestehende Objekt. Die Konturen sind gleichmässig aneinanderliegende konzentrische Linien am äusseren Rand einer kreisförmigen Anordnung. Mit Hilfe dieser Option kann die Anzahl der hinzugefügten Konturen gewählt werden. Auf diese Weise kann eine kreisförmige Anordnung wiederholt werden.







0 mm V Clor

Apply rectangular array

Select another shape

Die rechteckige Anordnung anpassen Das Werkzeug der rechteckigen Anordnung erstellt Kopien, welche in einem rechteckigen Arrangement positioniert werden. Es gibt verschiedene Methoden im Werkzeugoptionenbalken, diese Anordnung anzupassen.

Kopien horizontal / Kopien vertikal Bestimmt die Anzahl der gewünschten Kopien, welche auf der horizontalen und vertikalen Achse liegen.

Abstand horizontal / Abstand vertikal Dies bestimmt den Abstand zwischen den horizontalen und vertikalen Kopien innerhalb der Anordnung, die erstellt wird.

Objekte klonen Wenn diese Option aktiviert ist, entstehen Klone des Originalobjektes. Die Klone können als Gruppe oder unabhängig voneinander umgeformt werden. Die Eigenschaften der Anordnung können mit den verschiedenen Handgriffen in der Vorschau des Array Modus angepasst werden.

Sobald *<Im Viereck ausrichten>* angewählt wird, können Sie einen oder mehrere angewählte Klone in den *<Werkzeug-Optionen>* oder direkt im Designbereich mit folgenden Befehlen bearbeiten.

- Die Ausrichtung der Kopien ändern
- Die Anzahl der Kopien anpassen.
- Kopien spiegeln.
- Den Abstand zwischen den Kopien ändern.
- Die Anordnung bewegen.
- Die Anordnung drehen.

Automatisch Rand und Schniff

Fügen Sie eine oder mehrere Wiederholungen einer automatisch erstellten Umrandungnaht ein, indem Sie *«Ausschneiden»*, *«Konturstich»* oder *«Satin»* rund um die markierten Objekte benutzen.

Die für ein spezifisches Modul verfügbaren Optionen lassen sich nur dann ausführen, wenn das Modul erworben/aktiviert. (*Auschneiden>* ist nur dann verfügbar, wenn das CutWork Modul erworben und aktiviert worden ist. Genauso verhält sich das mit dem PaintWork).

Um das Werkzeug zu aktivieren, markieren Sie die Objekte, um welche Sie gern eine automatische Umrandungnaht erstellen möchten.

- > Klicken Sie auf das Feld < Autom. Rand & Schnitt> im Balken für Werkzeuge.
- > Oder markieren Sie das Objekt und öffnen Sie dieses per Rechtsklick. *Autom. Rand & Schnitt>* aus den vorhandenen Optionen anwählen.
- Oder Sie wählen die Option < Autom. Rand & Schnitt> unter < Werkzeuge>.

toborder			
Position			
To the i	nside		
To the c	outside		
Distance:	0.0	mm	
Repeat:	1	(1-99)	
Remove	holes		
Туре			
Type Cut Running	CutWo	ork modu	le
Type Cut Running Satin se	CutWo	ork modu	le m

Autom. Rand & Schnitt Definieren Sie die Stichart, die Position der Umrandung und die Anzahl der Wiederholungen.

Position Bestimmen Sie den Ort de Objektumrandung. Geben Sie im Feld ein, in welchem Abstand die Umrandung vom Objekt positioniert werden soll. Hinweis: Der Wert ist in Millimeter angegeben und definiert den Abstand zwischen der Grundposition der ersten Umrandung und der nachfolgenden Umrandungen.

Wiederholen Bestimmen Sie die Anzahl der Wiederholungen einer automatischen Umrandung.

Stichart Die gewünschte Stichart für die Umrandung aus der Liste im Dialogfenster auswählen.

Die gewünschten Anpassungen vornehmen und per Klick auf OK die Umrandung (die Umrandungen) generieren.

Die Objekte mit angewandter automatischer Umrandung können in den *«Werkzeug Optionen>* bearbeiten werden.



泣 Auton. Reihenfolge

Mit BERNINA DesignWorks können Sie die Stickreihenfolge eines Designs bearbeiten. Sie können zwischen zwei Methoden wählen. *<Einfach>* es werden Objekte nur neu angeordnet. *<Komplexer>* die Objekte werden neu angeordnet und eventuell geändert.

Mit aktivierter Automatischer Reihenfolge

Wenn ein Vektorbild in ein Stickdesign umgewandelt wird, wählt die Software eine wirkungsvolle Stickreihenfolge. Die gesetzte Stickreihenfolge kann in einem Ausdruck angeschaut werden oder Sie aktivieren die Funktion <Langsam neuzeichnen>. Änderungen können erwünscht sein, um im Design spezielle Effekte zu erreichen. Sie können dies mit Hilfe der <Autom. Reihenfolge> in <Werkzeuge> tun oder Sie wählen die Option in der Werkzeugleiste, um die Objekte neu anzuordnen.

Werkzeuge mit Rechtsklick

Praktischer Zugriff auf oft verwendete Funktionen per Rechtsklick auf Objekte innerhalb eines Designs:

Gruppieren angewählte Objekte werden während der Bearbeitung als eine Einheit behandelt, behalten aber ihre individuelle Ebene.

Gruppierung aufheben trennt gruppierte Objekte in unabhängige Objekte.

Kombinieren eine Serie von Objekten wird auf der gleichen Ebene gruppiert; hilfreich bei der Verwendung von Farben und Effekten (CutWork).

Kombinierung aufheben trennt eine Objektgruppe in verschiedene Ebenen.

Objekteigenschaften (Alt+enter)

Diese Funktion liegt normalerweise auf der rechten Seite des Designbereichs und wird sichtbar, sobald ein Objekt angewählt wird.

- Kontur
- Füllung

Sie können die Parameter von jedem Objekt in einem Design ändern; der Teil muss zuerst markiert werden, um ihn bearbeiten zu können.

Kontur

Die folgenden Objekteigenschaften für Konturen sind bei jedem der DesignWork Tools verfügbar:

- CutWork <Keine>, <Kontur>, <Satin>, <Cutwork>, <Anordnung>
- PaintWork <Keine>, <Kontur>, <Linie>, <Zickzack>
- **CrystalWork** <Keine> , <Kontur>, <Anordnung>, <Strasssteine>

Wenn eines der Module nicht aktiviert ist, sind die Eigenschaften nicht sichtbar.

Füllung

Die folgenden Objekteigenschaften für Füllungen sind bei jedem der DesignWork Tools verfügbar:

- CutWork <Applikation>, <Netz>, <Anordnung>
- **PaintWork** <*Applikation>*, <*Netzfüllung>*, <*Zickzack>*, <*Kontur>*, <*Relief>*, <*Anordnung>*, <*Paint Netz>*.
- CrystalWork <Applikation>, <Netz>, <Anordnung>, <Strasssteine>

Anordnung

<<u>Anordnung</u>> ist eine Füllart, die aufgrund eines Basisobjekt oder eines Clipartbild einen Bereich füllt oder eine Umrissfüllung erstellt. Bei Anwendung der Füllung <<u>Anordnung</u>> wird ein Musterraster erstellt, die Kopien des Basisobjektes werden im Raster platziert und gestalten auf diese Weise eine benutzerdefinierte Füllung.

Hier als Beispiel wird die Form links als Basisobjekt benutzt. Aufgrund des Basisobjektes wird die *Anordnung>* Füllungsbereich des Kreises angewendet (mittleres Diagramm) und die ebenso auf die Kontur desselben Kreises (rechtes Diagramm).

Mit Hilfe der Funktion *Anordnung*> (Füllung oder Umriss) können Sie erstaunliche Effekte erzielen.

<Anordnung> anwählen und das Dialogfenster *<Clipart>* erscheint. Ein Clipart wählen und einfügen. Wenn Sie die Maus loslassen, wird die *<Anordnung>* den im Menu angewählten Objekteigenschaften entsprechend eingesetzt; entweder als Füllung oder als Kontur.



Satin serial Cutwork

Line ZigZag Array Crystals

3





#

Array





Benutzerdefinierte Clipart Formen erstellen:

- Markieren Sie eine oder mehrere Objekte, welche Sie mit dem Konturwerkzeug gezeichnet haben.
- <Werkzeuge> <Clipart Bilbliotek> <Clipart erstellen>.
- Der Cursor wird zu einem Kreuz.
- Klicken und ziehen, um eine spezifische Referenzlinie zu definieren.
- Einen Namen eingeben und das Clipart Bild ist hinzugefügt worden.



Ein Design drucken

BERNINA DesignWorks bietet umfangreiche Optionen, um ein Design zu drucken. Der Ausdruck eines Designs ist für eine korrekte Produktion des Designs sehr hilfreich.

Um ein Design vom Bildschirm aus zu drucken, drücken Sie das Feld < Drucken> im Standardwerkzeugbalken oder von *<Datei> <Drucken>* oder Sie drücken die Tastenkombination *<Strg+P>* auf der Tastatur.

Kopfzeile

Die Kopfzeile befindet sich am oberen Rand der Seite und gibt Informationen zu Grösse, Farbänderungen, Anzahl der Stiche, Quantität des erforderlichen Fadens, Farben des Designs und ihre Position, welche Position des Messers, das bei einem CutWork-Desian eingestellt werden sollte.





Das Menu auf der rechten Seite bietet eine Vielfalt von Optionen, um den Ausdruck benutzerspezifisch anzupassen:

Drucken überprüft die Einzelheiten auf der Liste und bezieht sie im Ausdruck ein. Bitte beachten, dass in der Standardeinstellung mehrere angewählt sind aber deaktiviert werden können, indem Sie den Haken entfernen.

Standardeinstellungen speichern anklicken, um die angepasste Druckauswahl als zukünftige Grundeinstellung beim Drucken zu speichern.

Ausdruck teilen Passen Sie einige Aspekte des Ausdrucks an, wie z.B. die Anzahl der zusammenzusetzenden Seiten, die Ausrichtung und die Grösse.

Die Reihenfolgefelder sind am unteren Rand der Seite. Sie zeigen Teile des nach spezieller Funktion aufgeteilten Designs wie Farbwechsel, Applikation oder Stopp. Am unteren Rand des Feldes sehen Sie den Namen der Farbe, die verwendet werden soll plus weitere Informationen.

Information

Am unteren Rand der Seite eingefügt, gibt zu dem ausgewählten Stoff noch eine Stickvliesempfehlung.



30



CutWork

Options

Die CutWork Option kann bei Objekten angewandt werden, welche eine Kontur beinhalten. Um CutWork bei einem spezifischen Objekt innerhalb der ganzen Design-Works Software Suite anzuwenden, wählen Sie es an und klicken dann auf die Option <Cutwork> auf das Register <Linie> (Bleistift) unter Objekteigenschaften. Wenn CutWork der einzige aktivierte/erworbene Produktlevel ist, ist die Kontur die vorgegebene Stichart. Falls PaintWork auch aktiviert ist, dann ist die Paintfüllung vorgegeben.



Running

Satin serial

Net fill

Bei der Anwendung von CutWork wird das Objekt innen und aussen mit einem Netz gefüllt, welches den Bereich hervorhebt, der ausgeschnitten wird. (Dies kann im Balken der Objekteigenschaften eingestellt werden). Die Netzfüllung beinhaltet keine Stiche; es ist ein visueller Indikator, um den Bereich zu identifizieren, wo CutWork angewendet wird. Wenn der Cursor auf einem Objekt ist, welches CutWork enthält, erscheint eine Scherengrafik an der Kontur. Dies zeigt an, dass dieses Objekt ausgeschnitten wird.

Um CutWork Designs zu erstellen, kann Folgendes angepasst werden:

Vorsteppen

Mit dieser Option definieren Sie die gewünschte Anzahl der Umrandungsnähte bevor CutWork zur Anwendung kommt. Dies wird gemacht, um den Stoff zu stabilisieren und ermöglicht eine bessere Ausarbeitung des traditionellen CutWork Design. Eine Einstellung von 3 - 5 Umrundungsnähten mit verschiedenen Versätzen reicht für die meisten Applikationen aus.

Schnittlinie versetzt

Im Feld *<Schnittlinie versetzt>* können Sie den gewünschten Abstand zwischen den Reihen eingeben. Bitte beachten Sie, dass der vorgegebene Wert 0 ist; Die Offsetwerte liegen zwischen -9 mm und 9 mm. Die Offsetwerte können erhöht oder verringert werden, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder den Wert direkt in das Offsetwertfenster eingeben. Der eingestellte Wert definiert den Abstand zwischen den Umrundungsnähten und der Kontur. Ein positiver Wert platziert eine Vorsteppnaht ausserhalb der Kontur, ein negativer Wert platziert sie innerhalb der Kontur des Objektes. Sämtliche vorgenommenen Änderungen des Offsetwerts werden am Design automatisch in einer Vorschau angezeigt und zum Bestätigen drücken Sie die Enter-Taste auf der Tastatur.

Eine versetzte Vorsteppnaht erstellt einen nachhaltigen Sticheffekt und resultiert in einem saubereren Schnitt.

Länge

Im nummerischen Eingabefeld für die Länge geben Sie die gewünschte Stichlänge der Vorsteppnaht ein. Beachten Sie, dass die Stichlängenskala von 0.8 mm - 99.9 mm reicht.

Durch Klicken auf die Pfeile neben dem Wert passen Sie die Länge an oder Sie geben die gewünschte Länge direkt im Feld für den Längenwert ein. Änderungen werden sofort im Designbereich als Vorschau gezeigt und zum Bestätigen drücken Sie die Enter-Taste auf der Tastatur.





Durchgänge

Stellen Sie die Anzahl von Umrandungen von1 bis 9 ein, falls gewünscht wird, den Stoff zu stabilisieren. Änderungen im Wert der Anzahl Durchgänge werden sichtbar, wenn das Design mit der Funktion *<Langsam neuzeichnen>* aus dem Balken der Werkzeuge simuliert wird.

Steppstich

Der Bereich der Steppstiche beinhaltet alle Sticharten, welche bei der Umrandungsoption angewendet werden können. Bei der Anwendung von verschiedenen Ausführungsarten können Sie sehr hübsche Dekorationen für CutWork erstellen, speziell bei Applikationen.



Stile bei Umrandung

Klicken Sie auf die bevorzugte Ausführungsart. Die ausgewählte Art wird im Designbereich als Vorschau gezeigt. Wenn Sie auf *<Keine>* klicken, kommt keine der Art zur Anwendung. Es stehen über 540 Sticharten zur Verfügung, um einzigartige Designs herzustellen. Sticharten, welche das Filmfeld beinhalten (zum Beispiel 176 oder 177), bestehen aus einer Kombination von verschiedenen Stichen.



Gitterfüllung

Hier haben Sie die Möglichkeit den ausgeschnittenen Bereich mit einem gestickten Gitter zu versehen. Bitte achten Sie darauf, den Versatz über die Schnittlinie zu setzen und nach dem Schnitt den ausgeschnittenen Bereich mit Stickvlies von unten und oben zu versehen.

Schneidebereich

Wählen Sie zwischen den Anzeigen *<Automatisch>, <Aussen>, <Innen> oder <Beides>.*

Applikation

Sie finden diese Funktion im Register *<Füllung>* im Dialogfenster bei den Objekteigenschaften und wenn Sie diese markieren, wird der Füllbereich automatisch als Applikation festgesetzt. Bitte achten Sie darauf, dass im Register *<Linie> <Keine>* angewählt ist.

Der ausgewählte Bereich wird gefüllt mit einer visuellen Darstellung eines Stoffes in der verwendeten Farbe, um das Objekt zu erstellen. Wenn das Objekt keine Umrandung haben soll, wird ein E-Stich (Pariserstich) generiert, um die Applikationsform im Basisstoff zu vernähen. Für Objekte mit einer Umrandung können Sie den Deckstich aus dem Bereich der Ausführarten oder den Satinserienstich wählen, der im Stichmenu enthalten ist.

Hinweis: Maschinengestickte Applikationen erfordern eine festgesetzte Reihe von Befehlen in Bezug auf die Einfachheit der Ausführung des Designs.





- 1. Die Maschine näht zuerst die Platzierungslinien, um anzugeben, wo die Applikation auf dem Basisstoff positioniert werden soll.
- *2. Die Maschine hält an, der Applikationsstoff ist auf dem eingespannten Stoff positioniert.*
- 3. Die Maschine n\u00e4ht die Konturstiche \u00fcber den Applikationsstoff und umrandet somit die Form der Applikation. Die Maschine h\u00e4lt an, \u00fcberstehender Stoff sollte von der Umrandungslinie weggeschnitten werden.

Hinweis: Applikationsformen können vorgeschnitten werden, indem eine der Form entsprechende CutWork Datei erstellt wird.

Lassen Sie zuerst den Stoff mit dem CutWork Tool ausschneiden und arbeiten Sie dann Ihre Applikationsdatei. Bitte kalkulieren Sie in der CutWork Datei einen Versatz, damit der Applikationsstoff richtig überstickt wird.

– 4. Die Maschine näht die letzten Deckstiche, um die Applikation auf dem Basisstoff zu vernähen.

Eine Vorschau des Stichprozesses erhalten Sie, wenn Sie die Funktion *<Langsam neuzeichnen>* vom Balken der Werkzeuge anwählen.

Applikationsobjekte sollten sauber ausgearbeitet sein; benutzen Sie hierzu die Optionen aus dem Dialogfenster der Objekteigenschaften. Änderungen zu Versäubern, voreingestellte Befestigung, voreingestellte Befestigungsposition und Offseteigenschaften können angewendet werden. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Parameter für alle Sticharten geändert werden können.

Säubern

Änderung der Methode, um Applikationen zu schneiden und zu sticken.

Nach dem Sticken

- Eine Umrandungslinie in der Form der Applikation wird auf dem Basisstoff an der gewünschten Position genäht.
- Die Maschine hält an, so dass der Applikationsstoff über der genähten Platzierungslinie positioniert werden kann.
- Der Deckstich wird genäht.
- > Schneiden Sie vorstehenden Stoff mit einer Schere weg.

Während des Stickens voreingestellt

- Eine Umrandungslinie in der Form der Applikation wird auf dem Basisstoff an der gewünschten Position genäht.
- Maschine hält an, so dass der Applikationsstoff über der genähten Platzierungslinie positioniert werden kann.
- Eine Umrandungslinie wird über die Applikation gestickt.
- Die Maschine hält an, damit der überstehende Applikationsstoff den Stichen entlang weggeschnitten werden kann.
- Der Deckstich wird genäht.



Laserschnitt (benutzen Sie diese Methode, wenn eine CutWork Datei für die Form erstellt wurde).

Hinweis: Die Formen der Applikation werden zuerst als separate Designdatei geschnitten.

- Eine Konturlinie in der Form der Applikation wird auf dem Basisstoff an der gewünschten Position genäht.
- Maschine hält an, so dass der Applikationsstoff über der genähten Platzierungslinie positioniert werden kann.
- Der Deckstich wird genäht.

Standardfixierung

Mit dieser Option werden die Deckstiche in der gleichen Farbe genäht, wie sie für den Füllbereich bestimmt wurde.

- > Erst *<Standardfixierung>* aktivieren und den Zickzackstich auswählen, damit sich die Positionsoption öffnet.
 - Sie können zwischen fünf Positionsmöglichkeiten wählen.

Position

Dies bestimmt den Abstand der Deckstiche von der anfänglichen Position. Die vorgegebene Position ist null, Offsetwerte variieren von -15 mm bis +15 mm.

Reihenfolge

- > Die Option für die Reihenfolge wird im Fenster der Objekteigenschaften verfügbar.
- > Die Stickreihenfolge kann mit den verfügbaren Optionen geändert werden.
- > Die Grundeinstellung ist Automatisch; die Software bestimmt die Reihenfolge.
 - Position *<Zum Start>* verschiebt das markierte Objekt zum Anfang des Designs.
 - Position *<Zum Ende>* verschiebt das markierte Objekt an das Ende des Designs.



Inside with overlap

Cleaning

🔽 Default fixing	Zig-Zag	~
Cleaning	E-Stitch Zig-Zag	
	29-209	

Inside

CutWork Übungen

Wenn nur das CutWork Modul aktiviert ist, besteht die vorgegebene Palette aus Faden.

Wenn das PaintWork Modul auch aktiviert ist, dann besteht die vorgegebene Palette aus Farben. Wenn Paintfüllung nicht erfordert ist, wählen Sie bitte *<Keine>*, um es zu deaktivieren.

Bitte beachten Sie bei allen Übungen folgendes

Es empfiehlt sich, einen separaten Ordner zu erstellen, um alle Übungen für weitere Verwendung zu speichern.

Folgender Pfad ermöglicht den Zugriff auf die Designs in den verschiedenen Operationssystemen:

XP

C >Dokumente und Einstellungen>Alle Benutzer>Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Vista

C >Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples> Windows 7/8

C >Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

> Die Übungen in diesem Buch basieren auf Windows 7.

Ein CutWork Design nur zum Schneiden und Sticken exportieren

- Ein bestehendes Design öffnen.
- Das Design an die Maschine senden.

Ein bestehendes Design öffnen

> Öffnen Sie die DesignWorks Software

>Bestehendes Muster öffnen >Fertig stellen unter C >Benutzer >Öffentliche Dokumente >BERNINA DesignWorks >CutWork ein Motiv öffnen.

Das Design an die Maschine senden

- Um ein Design zur Maschine zu exportieren, klicken Sie auf das Feld <Exportieren> (Strg+B). Das Dialogfenster <BERNINA Device Selektion> öffnet sich, um den erforderlichen Verbindungstyp zu wählen.
- > Wählen Sie den USB Anschluss für artista Stickmaschinen (630, 640, 730, updated 200), oder B 580, B 750 QE, B 780 oder B 830.
- > Wählen Sie den Direktanschluss für aurora Stickmaschinen (430, 440, oder 450).
- > Wählen Sie die Deco Box und schicken Sie die Stichdatei an eine Deco 340.
- > Die Meldung < The design *.* has been copied successfully to the folder> erscheint.
- > Auf *<OK>* klicken, um das Fenster zu schliessen.







Ein bestehendes CutWork mit Stickdesign bearbeiten

- Öffnen Sie ein bestehendes Design
- Reihenfolge
- Langsam neuzeichen

 Com
 Com

 Com
 Com

Sollten Sie einen anderen Stoff verwenden, als hier in dem Design ausgewählt, so gehen Sie auf $\langle Stoff wählen \rangle (Strg+F)$ und suchen sich einen entsprechenden aus. Für dieses Projekt benötigen wir den Large Oval Hoop mit dem Fuss # 44C.

Die DesignWorks Software öffnen >Bestehendes Muster öffnen >Fertig stellen unter C >Benutzer >Öffentliche Dokumente >BERNINA DesignWorks >CutWork >014 Flower_01.draw >Öffnen.

- Die erste Ebene des Designs besteht aus dem CutWork Anteil.
- Die zweite Ebene ist der Satinstich.



Achten Sie auf die Felder in der rechten Ecke der Ebenen in der Reihenfolge.

Die Schere steht für CutWork. Das Feld auf Ebene 2 bezeichnet einen genähten Bereich.

Wählen Sie in *Ansicht>* die *Ansicht>* die *Worschau>*, so erhalten Sie eine realistische Ansicht. Mit der Funktion *Langsam neuzeichen>* können Sie in der Software den Ablauf kontrolieren. Beachten Sie, welche Bereiche des Designs gestickt und welche mit dem CutWork Tool ausgeführt werden. Schliessen Sie *Langsam neuzeichnen>*, indem Sie auf das kleine rote X in der oberen rechten Ecke des Dialogfensters klicken.

Sie können einem Design ein dekoratives Element hinzufügen oder die Stabilität des Designs verbessern, wenn sie wie folgt vorgehen:

- > Per Klick auf die Ebene der *<Reihenfolge>* wählen Sie die Ebene 1 des Designs.
- > Per Rechtsklick wählen Sie das Werkzeug <*Autom. Rand & Schnitt>* Wählen Sie <*Nach aussen> <Abstand 2mm> <Wiederholen> 1 <Konturstich>.*

Bitte achten Sie darauf, das Material mit einem Stickvlies zu verstärken, bevor Sie es ausschneiden lassen.

Wir empfehlen mit der Funktion *<Langsam neuzeichnen>* das Design nochmals zu überprüfen, ob sich alle Vorgänge in der richtigen Reihenfolge befinden.

Tipp: Wenn Sie mit einem traditionellen CutWork Design arbeiten, stärken Sie den Stoff und benutzen Sie ein starkes, wegreissbares Stickvlies.




Mit CutWork ein bestehendes Stickdesign ergänzen

Ein Design öffnen und einen Stickrahmen wählen

- > Das Design ändern.
- > Formenwerkzeuge erstellen und mit CutWork ergänzen.
- > Im Sequenzmanager arbeiten.

Ein Stickdesign öffnen

- > <*Datei*> <*Neu*> <*Stoff*> Stoff und Farbe wählen; <*weiter*>.
- > Aus der *<Bildquelle>* gehen Sie *<Aus Stickmuster>* klicken auf.
- > Vom DesignWorks Beispielordner wählen Sie *CDW0191.ngs* und gehen auf <*Öffnen>*.
- > Wählen aus den Stickrahmen BERNINA *Medium Hoop*, 130 x100, # 26 und gehen auf <*Weiter*>.
- > In dem Fenster Farbreduktion wählen Sie unter Fadenpalette Ackermann Isacord aus und gehen auf *<Fertig stellen>*.

Das Design ändern

- > Wählen Sie das ganze Motiv aus, entweder über *<Bearbeiten> <Alles markieren>, <Strg+A>* oder aus dem Menüfenster, dass man mit der rechten Maustaste aktiviert.
- > Setzen Sie neben < *Proportional*> aus den Werkzeug-Optionen einen Haken.
- > Ändern Sie die Grösse in %; entweder die Breite oder die Höhe auf 200%, mit <*Enter>* bestätigen.
- > Klicken Sie auf eines der Augen, halten Sie die *<Umschalt-Taste>* gedrückt; das verbleibende Auge, Nase und Mund markieren. Die *<Delete-Taste>* drücken.

Das Werkzeng zum Erstellen von Formen benutzen

- > Wählen Sie das *<Ellipsen>* Werkzeug.
- Wenn das Werkzeug im Werkzeugbalken nicht sichtbar ist, bleiben Sie mit dem Cursor auf dem schwarzen Dreieck in der Ecke der sichtbaren Form und ziehen Sie die Maus, um die Ellipsenform zu markieren.
- Klicken Sie auf den Mittelpunkt des Designs; halten die *<Strg+Umschalt>* Tasten beide gedrückt und zeichnen Sie einen perfekten Kreis innerhalb des Kreises im Mittelpunkt des Designs.
- Sobald der Kreis halbwegs im Satinstich der Mitte ist, lassen Sie zuerst die Maus los; dann die Tasten *Strg+Umschalts*. Per Rechtsklick deaktivieren Sie das Formwerkzeug. Die Grösse und Position der Ellipse, falls nötig, in den *Werk*zeug-Optionens anpassen.





Running before	
Offset	0.6 🚔 mm
Length	2.5 🚔 mm
Passes	2

CutWork hinzufügen

- > Vergewissern Sie sich, dass die Objekteigenschaften sichtbar sind. (<Ansicht> <Werkzeuge> <Objekteigenschaften>).
- > Die Ellipse und das Register *<Linie>* im Fenster der Objekteigenschaften anwählen. *<CutWork>* anwählen.
- > Aktivieren Sie das *<Vorsteppen>* in den Objekteigenschaften.
- > Ändern Sie < Versatz> auf 0.6 mm.
- > Die *<Durchgänge>* auf die Anzahl 2.

Reihenfolge

- > Falls die <*Reihenfolge>* nicht sichtbar sein sollte, gehen Sie auf <*Ansicht>* <*Reihenfolge>*.
- > Beachten Sie, dass das Stickdesign nach dem Schneiden ausgestickt wird. Die CutWork Ebene muss zuerst ausgeführt werden.
- > Wählen Sie die CutWork Ebene an und ziehen Sie sie in die Position eins (die untere Ablage).

Das Design speichern und an die Maschine schicken

- > *<Datei> <Speichern unter>* anwählen.
- > Wählen Sie Ihren eigen erstellten Ordner an. Geben Sie der Datei einen Namen wie z. B. <*CutWork Hinzugefügt>*.
- > Auf *<Speichern>* klicken.
- > Die Datei wird an die Maschine in der Auswahl von Schneiden und Sticken geschickt.
- > Die Datei schliessen, indem Sie auf das X neben dem Dateinamen auf dem Register des Designbereichs klicken.





Eine Vektorgrafik in ein Cutwork Design umwandeln.

- Mit einer Vektorgrafik arbeiten
- Farben löschen
- Kontur ändern
- Automatische Kontur

Die Vektorgrafik öffnen

- > <Datei> <Neu> <Weiter>.
- > Wählen Sie einen Stofftyp und eine Farbe.
- > Aus der <Bildquelle> gehen Sie <Aus Datei> klicken auf .
- > Wählen Sie >Benutzer >Öffentliche Dokumente >BERNINA Design-Works >ASC-00143.cmx <Öffnen>.
- > Wählen aus den Stickrahmen BERNINA Medium Hoop, 130 x100, # 26 und gehen auf < Weiter>.
- In dem Fenster Farbreduktion wählen Sie unter Fadenpalette Ackermann Isacord aus und gehen auf *<Fertig stellen>*.
 Hinweis: Wenn sie alle Elemente der DesignWorks-Software aktiviert haben, wird diese Vektorgrafik als PaintWork umgewandelt. Die folgenden Anleitungen basiert darauf, dass Cut- und PaintWork aktiviert sind.

Farben löschen

- > Das Design mit dem Zoom vergössern, so dass es den ganzen Arbeitsbereich füllt.
- > Wählen Sie das orange Mondgesicht und drücken die Taste Delete. Wählen Sie das verbleibende, türkise Detail in der Mitte und löschen Sie dies auch.
- > Rechtsklick auf den weissen Farbchip in der Palette der verwendeten Pinselfarben.
- > *<Auswahl nach>* anwählen und *<Füllfarbe>* auswählen.
- > Aus <Bearbeiten> <löschen> wählen.

Den Konturstich ändern

- > Das Kreisobjekt, welches den Mittelpunkt des Designs bildet, anwählen.
- > Eine Füllfarbe aus Palette wählen (Hinweis: Achten Sie darauf, dass die untere rechte Ecke der ausgewählten Füllfarbe angeklickt wird).
- > Eine Konturfarbe aus der Palette wählen (Hinweis: Achten Sie darauf, dass die obere linke der ausgewählten Konturenfarbe angeklickt wird).
- In den <Objekteigenschaften> <Linie> den Konturstich # 81 anwählen (Hinweis: Falls die Objekteigenschaften nicht sichtbar sind, wählen Sie unter <Ansicht> <Werkzeuge> <Objekteigenschaften> aus).



Autoborder	×
Position	
To the inside	
C To the outside	
Distance: 2.0 mm	
Repeat: 1 (1-99)	
Remove holes	
Туре	
C Cut	
C Running	
Satin serial Width: 1.5	mm
🔘 Paint ZigZag	
O Paint Line	
ОК	Cancel









Automatischer Rand

- > Das Kreisobjekt ist noch immer markiert und aktivieren Sie den *<Autom. Rand* & *Schnitt>.*
- > Wählen Sie <Nach Innen> aus
- > Den <*Abstand*> auf 2 mm einstellen.
- > Als < Typ > wählen Sie Satin und erhöhen die Breite auf 1.5 mm.
- > Auf OK klicken.

Die CutWork Eigenschaften ändern

- > Per Linksklick einen der dunkelvioletten Strahlen markieren, die Umschalt-Taste gedrückt halten und die verbleibenden dunkelvioletten Strahlen markieren.
- > <*Autom. Rand & Schnitt>* aktivieren.
- > <*Nach Aussen>* anwählen <*Abstand>* auf 1mm einstellen und unter <*Typ>* <*Ausschneiden>* wählen und mit OK bestätigen.
- > Die CutWork Strahlen bitte markiert belassen und aus den *<Objekteigenschaften> <Vorsteppen>* wählen.
- > Den Versatz auf 0.6 mm einstellen. Mit dieser Einstellung werden die Konturstiche auf die Aussenseite des geschnittenen Bereichs genäht.
- > Die Anzahl der Kontur auf 3 einstellen.
- > Den Satin anwählen.
- Mit Hilfe der Werkzeug-Optionen, (Hinweis: falls die Werkzeug-Optionen nicht sichtbar nicht, wählen Sie unter <*Ansicht> <Werkzeugleiste> <Werkzeug-Optionen>*) die Kontur auf eine Breite von 2 mm ändern <*Enter>*.
- > Rechtsklick auf den violetten Farbchip in der Palette der verwendeten Pinsel *Auswahl nach> «Füllfarbe».* Vom Bearbeitungsprogramm wählen Sie *«Dele-te»,* um die Paintobjekte zu entfernen.

Die Ablaufplanung des Designs

- > Beachten Sie die Ebenen in der Reihenfolge (Hinweis: wenn die Reihenfolge nicht sichtbar ist, aktivieren Sie diese unter *<Ansicht>*)
- > Anklicken und die CutWork-Ebene auf die Position 1 ziehen.
- > Rechtsklick auf den orangenen Farbchip in der Palette der verwendeten Pinsel <*Auswahl nach*> <*Füllfarbe*>.
- > Alle kleinen orangenen Strahlen werden markiert, Rechtsklick innerhalb des Auswahlrechtecks und *Kombinieren>* anwählen.
- > Beachten Sie, dass die Gruppe in der Reihenfolge eine Ebene formt.
- > Das Gleiche mit dem türkisem Farbchip wiederholen.
- > <Automatische Reihenfolge> aktivieren (auf das Feld im Werkzeugbalken klicken); alle Farben in der ersten Ebene kombinieren.



Design speichern + an die Maschine senden

- > Wählen Sie <Datei> <Speichern unter>.
- > Gehen Sie zu Ihrem eigenen erstellten Ordner.
- > Bennen Sie die Datei <Vektor to CutWork.draw>
- > Klicken Sie auf *<Speichern>*.
- > Exportieren Sie die Datei zur Maschine mit der Auswahl für Schneiden und Sticken.
- > Klicken Sie auf das X neben dem Dateinamen auf dem Register des Designbereichs, um die Datei zu schliessen.

Eine Form erstellen und CutWork manuell hinzufügen

Die Übung steht auch als Videoclip unter www.bernina.com/DesignWorks zur Verfügung.

- Das Bildmaterial vorbereiten
- Den Arbeitsplatz vorbereiten
- Manuelles Digitalisieren

Das Bildmaterial vorbereiten

- > Wenn die DesignWorks Software geöffnet ist, klicken Sie auf *<Neues Muster* erstellen> *<Weiter> <zu bestickenden Stoff wählen> <Cotton 2> <Weiter>*
- > Wählen Sie <Aus Datei >Benutzer >Öffentliche Dokumente >BERNINA DesignWorks >Training >Flower.jpg file
- > Den BERNINA Rahmen für Nähfuss # 44C anwählen < Weiter>.
- > Als <Hintergrundbild> öffnen <Fertig stellen>.
- > Aus dem Menübalken wählen Sie <*Ansicht*> <*Hintergrundbild*> <*Eigenschaften*>.
- > Vergrössern Sie das Design auf 140% und schliessen Sie das Dialogfenster zu den *Eigenschaften Hintergrundbild>*.
- > Unter <Datei> <Speichern unter> gehen Sie auf den gewünschten Ordner, wo das Design gespeichert werden soll, benennen Sie es <Flower Cut> und klicken auf <Speichern>.

Den Arbeitsbereich vorbereiten

- > Rechtsklick auf den Lineal über dem Designbereich (Hinweis: wenn die Lineale nicht sichtbar sind, wählen Sie aus dem Hauptmenü *<Ansicht> <Lineale>*).
- > <Hilfslinien Optionen> anwählen.
- *<Hilfslinien sichtbar>* deaktivieren.
- > <*Autom. an Raster aktiviert>* aktivieren.
- > Auf *OK* klicken.







Object P	Properties				д ;	×
	Ø					
Auto						
X			1	24	FA	
None	Applique	Net fill	ZigZag	Fill	Row-Fill	l
		ŧ,	1			
Array	Crystal fill	Paint n	et fill			







Manuelles Digitalisieren

- > Mit dem Scrollrad der Maus oder mit den Zoom-Optionen im Balken vergrössern.
- Wählen Sie aus dem Balken der <Kontur> <Kontur erstellen> und klicken Sie um die Form herum.
 - Linksklick = Kurve
 - Linksklick + *<Umschalt-Taste>* = Ecke **Tipp:** Mit der *<Rückschritttaste>* kann der letzte Punkt gelöscht werden.
- > Um das Objekt zu vollenden, klicken Sie auf den ersten Punkt. Wenn Sie die Knotenpunkte bearbeiten wollen, um eine Feinabstimmung vorzunehmen, aktivieren Sie *Umformpunkte bearbeiten>* (aus dem Balken der Werkzeuge).
- > Die Rechteckauswahl anwählen.
- > Die Füllung wird entfernt, wenn Sie <Keine> in Objekteigenschaften anwählen (Hinweis: Wenn die Objekteigenschaften nicht sichtbar sind, wählen Sie vom Hauptmenu <Ansicht> <Werkleiste> <Objekteigenschaften>).

Die Kontur zu einer CutWork Linie umwandeln

- > Wählen Sie das Werkzeug *<Kontur erstellen>*, um den inneren Teil der Blume zu digitalisieren.
- > Die Rechteckauswahl anwählen.
- > Den inneren Teil der Blume in eine CutWork Linie umwandeln.
- > Die Füllung wird entfernt, wenn Sie *<Keine>* in den Objekteigenschaften anwählen.
- > Während der Mittelpunkt immer noch angewählt ist, halten Sie die *<Umschalt Taste>* gedrückt und markieren das Äussere der Blume.
- > Rechtsklick auf den leeren Raum und wählen Sie aus dem Fenster *<Kombinieren>*.
- > <Speichern>.
- > Das Design zum USB Stick exportieren, damit es auf der Stickmaschine ausgeschnitten werden kann.
 - Das Design wird automatisch in ein .exp Format umgewandelt.



Ŏ	
T	Create ellipse (F7) Create shape
1 a a a	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·



	A STREET STREET CONTRACTOR AND A STREET STREET
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	13.09rm
	A CONTRACT OF A
	The second se
	1
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	/
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	THE REPORT OF A
💱 Bernina DesignWorks - Rock.Draw*	
File Edit View Tools Window Help	
▶ 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	🏽 😳 🖸 100% - 📿 📿 🔘 🕼 🖕
Tool options	
Start angle: 0 ÷ * Step angle: 22.50 ÷	* V Clone objects Contour steps: 0
🐇 End angle: 🚮 🗢 * Step count: 16 🗢	Clockwise

CutWork Umrandungsdesign

- Mit den Werkzeugen für Formerstellung arbeiten
- Kreisförmige Abfolge
- Horizontale und vertikale Anordnung
- Autom. Reihenfolge
- Tipps zum Ausnähen
- <Datei> <Neu> <Zu bestickenden Stoff und Farbe wählen> <Weiter> <Neue Grafik>, <BERNINA Large Oval Hoop 255x145, # 44C <Fertig stellen>.
- > Aus <Form erstellen> <Ellipse> wählen.
- > Die Tasten <Strg+Umschalt> gedrückt halten und einen Kreis erstellen; per Rechtsklick wird das Werkzeug deaktiviert. Die Grösse in den Werkzeugoptionen anpassen, wählen Sie <Proportional> und eine Breite von 15 mm. (Hinweis: wenn die Werkzeugoptionen nicht verfügbar sind, wählen Sie aus dem Hauptmenu <Ansicht> <Werkzeugleiste> <Werkzeug-Optionen>).
- > Die *<Rahmenoptionen verwalten>* anwählen und einen Haken bei *<Muster im Rahmen zentrieren>* setzen.
- Aus <Form erstellen> auf das Dreieck in der Ecke des Feldes klicken, um die Formoptionen zu sehen. Das <Trapez/Parallelogramm< anwählen und es unter dem Kreis platzieren. Für einfacheres Positionieren mit Hilfe der Rasterlinien wählen Sie unter <Ansicht> <Hilfslinien>.
- Per Rechtklick wird das Formerstellungswerkzeug deaktiviert. Das Trapez anklicken und die Grösse in den Werkzeug-Optionen anpassen. Hierzu deaktivieren Sie *Proportional>* und geben eine Breite von 13 mm und eine Höhe von 15.6 mm ein.
- > Positionieren Sie das Trapezoid, dass er 73 mm unterhalb der Kreisaussenlinie zentriert ist (benutzen Sie die Messwerkzeuge im Balken der Werkzeuge).

Im Kreis anordnen anwenden

Mit dem immer noch markiertem Trapez aktivieren Sie <Im Kreis anordnen> Hinweis: der Drehpunkt/Mittelpunkt der Anordnungskombination ist in der Mitte des Stickrahmens vorgegeben.

In den *<Werkzeugoptionen>* nehmen Sie folgende Änderungen vor:

- Anfangswinkel: 0°
- Endwinkel: 360°
- Stufenzähler: 8
- <Im Kreis ausrichten> anwählen







- Bitte beachten Sie, dass alle Trapeze markiert sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das freie Feld und wählen Sie *<kombinieren>*. In den *<Werk-zeug-Optionen>* geben Sie bitte den Wert von 22.5° bei *<Drehen>* ein. Weg-klicken, um es zu deaktivieren.
- Aus <Form erstellen> auf das Dreieck in der Ecke des Feldes klicken, um die Formoptionen zu sehen. Das Rechteck anwählen und eines oben am Design erstellen.
- Per Rechtsklick das Werkzeug deaktivieren. Das Rechteck markieren; in den <//d>
 Werkzeug-Optionen> die Funktion *Proportional>* deaktivieren und den Wert f
 ür H
 öhe und Breite von 10 mm eingeben. Positionieren Sie das Rechteck mit einem Abstand von etwa 0.5 cm an die Spitze des Trapezoids.
- > Wenn die neue Form immer noch markiert ist, aktivieren Sie *<im Kreis anordnen*; die Einstellungen mit Hilfe der Werkzeugoptionen anpassen:
 - Anfangswinkel: 0°
 - Endwinkel: 360°
 - Stufenzähler: 16
- <Im Kreis ausrichten> anwählen. Während immer noch alle Rechtecke markierten sind, klicken Sie rechts und wählen <Kombinieren>. Wegklicken, um es zu deaktivieren.
- > Erstellen Sie ein anderes, kleines Rechteck über dem letzten. Positionieren Sie es in 5 mm Entfernung von der vorherigen Reihe.
- In den *«Werkzeug-Optionen»* deaktivieren Sie *«Proportional»* und geben in der Breite einen Wert von 10 mm und in der Höhe von 7 mm ein.
- > *<Im Kreis ausrichten>* anwählen. Die Einstellungen in den Werkzeugoptionen anpassen:
 - Anfangswinkel: 0°
 - Endwinkel: 360°
 - Stufenzähler: 16
- *<Im Kreis ausrichten>* anwählen. Während immer noch alle Rechtecke markierten sind, klicken Sie rechts und wählen <Kombinieren>. Wegklicken, um es zu deaktivieren.
- > Alles markieren (*Strg+A*), horizontale und vertikale Ausrichtung anwenden.
- > Während immer noch alle Rechtecke markierten sind, klicken Sie rechts und wählen *<Kombinieren>*. Wegklicken, um es zu deaktivieren.
- > Wählen Sie bei den *<Werkzeug-Optionen> <Duplizieren>* an.





Offset	0.0 🚔 mm	
Density	0.40 🚔 mm	
Compensation	0.2 mm	
Underlay	ZigZag	•
Sequence	Auto	•
Remove overlaps	Auto	•
	ers un es	51
Object Properties		
0 0		
Auto		

Applique Net fill ZigZag

Crystal fill Paint net fill

None

Arrav

Fill Row-Fill

- Die zweite Ebene wird automatisch aktiv.
 Geben Sie in den *«Werkzeug-Optionen»* unter *«Kontur»* einen Wert von 1.7 mm ein.
- In den <Objekteigenschaften> wählen Sie <Kontur> <Satin> <Dichte> -0.40 mm <Unterlage>- Zickzack
- > Bei den *<Objekteigenschaften>* für die *<Füllung>* wählen Sie *<Keine>* an.
- > Die Ebene 1 von der *<Reihenfolge>* anwählen.
- In den Objekteigenschaften bei <Füllung> <Keine> und für die <Kontur> <CutWork> wählen. Bei <CutWork> das <Vorsteppen> mit einem <Versatz> von 0 mm, <Durchgänge> 1 und <Schnittlinie versetzt> -0.7 mm eingeben.
- > Unter *<Datei> <Speichern unter>* den Ordner anwählen, wo das Design gespeichert werden soll. Neu benennen und speichern.

Das Design sticken/schneiden

Bei feinem Stoff wird empfohlen, das Material mit Stärke zu besprühen. Der Stoff sollte mit einem festen, wasserlöslichen Stickvlies eingerahmt werden (z.B. Aquamesh Plus von OESD).

- > Zuerst die Konturstiche sticken, dann den Ober- und Unterfaden aus der Maschine entfernen und anschliessend das CutWork Tool befestigen, um die Formen auszuschneiden.
- > Nach dem Ausschneiden das CutWork Tool entfernen, die Nadel einsetzen und Stickfaden einfädeln.
- > Den Stickrahmen von der Maschine entfernen und ein Stück selbstklebendes, wasserlösliches Vlies auf die Rückseite des Stoffes platzieren.
- > Den Stickrahmen wieder an der Maschine befestigen; und die Satinstiche aussticken lassen.

Als Umrandung

Dieses Design eignet sich gut als Umrandungsdesign mit dem Mega Hoop.

- > Stickrahmen wechseln und BERNINA Mega Hoop, 400 x 150, # 44C aktivieren.
- > <Im Viereck anordnen> anwählen.
 - Bei < Kopieren horizontal> 1 eingeben.
 - Bei *<Kopieren vertikal>* 3 eingeben.
 - Bei *<Abstand vertikal>* 8 mm eingeben.
- > Kombinieren Sie die 3 Schnitt-Ebenen und die gruppieren Sie die 3 Stich-Ebenen, bevor sie die Datei an die Maschine senden.



Das Design zu einer Applikation umwandeln

- Automatische Applikation
- Fadenpalette
- Sequenzmanager
- Automatische Umrandun

Die Bilddatei öffnen

- <Neu> <Stoff> Stoffart und Farbe wählen. <Weiter> <Aus Datei>.
- > BERNINA DesignWorks Samples >ASC-00088.cmx <Öffnen>.
- Aus der Stickrahmenauswahl wählen Sie BERNINA Medium Hoop, 130x100, # 26 <Weiter> <Fertig stellen>.

Das Objekt mit automatischer Applikation umwandeln

Hinweis: Bevor Sie mit dieser Übung weiterfahren, vergewissern Sie sich, dass unter *Ansicht> Ansicht Stichlagen>* deaktiviert ist.

- > Die Designansicht vergrössern und alles, ausser einer violetten Blume, löschen.
- > Unter < Datei> < Speichern unter> den Ordner heraussuchen, wo Sie die Datei speichern möchten. Benennen Sie es CutWork Applikationsblume-r.
- > Auf die Kontur der Blume klicken.
- > Klicken Sie auf den Reiter *<Füllung>* in den Objekteigenschaften.
- > (Wenn die Objekteigenschaften im Hautmenu nicht sichtbar sind, gehen Sie zu <*Ansicht> <Werkzeugleiste> <Objekteigenschaften>*.)
- Applikation anwählen, <Versatz> auf 0 mm, unter <Standardfixierung> den <Pariserstich> und bei <Saubern> <Lazerschnitt> wählen.
 Hinweis: Wählen Sie <Lazerschnitt> wenn Sie vorgeschnittene Applikationsformen benutzen. Die Blume wird mit dem CutWork Tool ausgeschnitten, bevor die Applikation gestickt wird.

Fadenfarbe wählen

- > Wählen Sie die Fadenfarbe aus der Fadenpalette. Sicher gehen, dass sie auf die untere rechte Ecke des Farbchips klicken, da sich die Füllung dort befindet. Wegklicken, um es zu deaktivieren.
- > Den gross gemalten Bereich der Blume anwählen. Drücken Sie auf *<Delete>* auf der Tastatur, um die Farbfüllung zu deaktivieren.

Creating the Appliqué Cut File

- > Die Konturen der Blume anwählen.
- > <Autom. Rand und Schnitt> anwählen. Unter Position <Nach innen> wählen, den Abstand auf 0 mm einstellen und unter <Wiederhole> 1 anwählen. Bei <Typ> <Ausschneiden> aktivieren. Mit <OK> bestätigen.
- Bei den Objekteigenschaften klicken Sie auf den Reiter *Konturs*. Aktivieren Sie das *Vorsteppens* und wählen Sie für den Versatz 1 mm, die *Länges* 2,5 mm und die *Durchgänges* 3.







Separate Cut-Dateien erstellen

Hinweis: Die verwendete CutWork Datei für das Ausschneiden der Applikationsformen muss unabhängig erstellt und an die Maschine gesendet werden, damit die Formen der Applikation vorgeschnitten und vorbereitet werden können bevor die Stickdatei hierzu ausgeführt wird.

- > Aus der Reihenfolge wählen Sie das Blumen CutWork Objekt (Falls die Reihenfolge nicht sichtbar ist, aktivieren sie Sie unter *Ansicht>*.
- > Gehen Sie auf <*Kopieren*> (*Strg* + *Einf.*).
- > Dann auf *<Datei>* und *<Neu>*.
- > Unter <*Stoff* > Stoff und die Farbe wählen, auf <*weiter*> und unter <*Bildquelle*> <*Neue Grafik*> wählen. <*Fertig stellen*>.
- > Rechtsklick auf den Bildschirm und *<Einfügen>* wählen.
- > Unter <*Datei*> <*Speichern unter*> anwählen.
- > Wählen Sie den Ordner aus, in welchem das Applikationsdesign gespeichert ist.
- > Die Datei neu benennen: Blumen Applikation Cut und speichern.
- > Die Datei schliessen.

Details der Blume hinzufügen

- > Rechtsklick auf den dunkelvioletten Farbchip in der Palette der verwendeten Pinsel <*Auswahl nach*> <*Füllfarbe*>.
- > Während die Einzelheiten der Mitte markiert sind auf *<Autom. Rand und Schnitt>* klicken.
- > Wählen Sie *<Nach innen>*, den *<Abstand>* auf 0 mm, *<Wiederhole>* auf 1 und unter *<Typ>*, *<Konturstich>* anwählen und mit *<OK>* bestätigen.
- > Rechtsklick auf den dunkelvioletten Farbchip in der Palette der verwendeten Pinsel. *Auswahl nach>*, *Füllfarbe>* anwählen und die Taste Delete auf der Tastatur drücken.
- > Die Konturstiche der Blumendetails anwählen, eine Farbe aus der Fadenpalette auswählen und denken Sie hierbei daran, für die Kontur in die obere linke Ecke des Farbchips zu klicken. Wegklicken um es anzuwählen.

Objekte zu Applikationen umwandeln

- > Die gelbe Mitte der Blume anwählen. Hinweis: Rechtsklick auf den gelben Farbchip bei den verwendeten Pinseln. <*Auswahl nach>*, <*Füllfarbe>*.
- > <Autom. Rand und Schnitt> wählen <Nach aussen> aktivieren den <Abstand> auf 5 und das <Wiederhole> auf 3 einstellen. Unter <Typ> <Kontur> wählen. Mit <OK> bestätigen.
- > Den *<Optimierer einmal laufen lassen>* aktivieren und aus der *<Technik> <Keine>* (Muster so belassen) und mit *<OK>* bestätigen.



 Die mittlere Umrandung anwählen; eine Fadenfarbe aus der Palette anwenden. Unbedingt auf die obere linke Ecke des Fadenfarbchips klicken, um eine Kontur einzustellen.

Hinweis: Der Sequenzmanager unterstützt die Wahl der korrekten Kontur.

- > Im Reiter *<Outline>* der Objekteigenschaften für die äussere Kontur Satin wählen.
- Die Kontur in den Werkzeug-Optionen auf 1.5 anpassen (falls die Werkzeug-Optionen nicht sichtbar sind, wählen Sie unter <*Ansicht> <Werkzeugleiste> <Werkzeug-Optionen*).
- > Die gelbe, farbgefüllte Mitte markieren und die Taste Delete auf der Tastatur drücken.
- > Unter *<Datei> <Speichern>* wählen.

Das Design sticken

- > Jede Datei muss in der Auswahl zum Sticken zur Maschine exportiert werden.
- > Jede der Cut-Dateien (Blume und Mitte) an die Maschine schicken und schneiden.
- > Die CutWork Applikations-Datei an die Maschine senden und sticken.

Beachten Sie, dass die Maschine eine Platzierungslinie für die Blume sticken wird. Den vorgeschnittenen Applikationsstoff positionieren. Weiter sticken, bis die Platzierungslinie in der Mitte fertig ist. Die vorgeschnittene Form für die Mitte der Applikation positionieren. Die Maschine näht zur Verstärkung einen Konturstich, dann den endgültigen Satindeckstich.



PaintWork

Mit PaintWork können farbige Konturen und Füllungen bei Formen, Bildmaterial, gezeichneten Designs oder Objekten angewendet werden, die mit Hilfe der Zeichnungswerkzeugen in der Software erstellt wurden.

Hinweis: Im PaintWork werden die Farben des Designs mit den verfügbaren Pinseln bestimmt.

Farben handhaben

Im < Zeichnen> Modus können die Farben des ursprünglichen vektorbasierenden Bildmaterials definiert werden. Die Software enthält 200 cmx Dateien (coral Grafiken), die im BERNINA DesignWork Beispielordner zu finden sind.

Wenn ein Design automatisch erstellt wird, werden diejenigen Farben aus der Pinselpalette gewählt, die den Farben des Hintergrundbildes am ähnlichsten sind.

Werden Objekte mit den Zeichnungswerkzeugen erstellt, werden die voreingestellten Farben von der Palette gewählt. Die Farben können bearbeitet werden, während die Objekte erstellt werden oder wenn das Design fertig ist.

Bis zu 99 Farboptionen können einbezogen werden, es kommt auf die gewählte Pinselmarke an; eine einzelne Paint Designdatei ist auf 16 Farben beschränkt.

Unterhalb der verfügbaren Farben zeigt die Palette die im Design momentan benutzten Farben.

Der Farbchip besteht aus zwei Dreiecken.

Ein Stift in der oberen linken Ecke zeigt die Farbe an, welche für die Kontur benutzt

Ein Eimer in der unteren rechten Ecke des Farbchip zeigt die Farbe an, welche für die Füllung benutzt wird.

Der erste Farbchip in der momentan benutzten Farbpalette ist ein leeres Quadrat.

Wählen Sie dieses, wenn bei einem Objekt weder eine Kontur noch eine Füllung gewünscht ist.

Tipp: Die Pinselpalette kann im Arbeitsbereich verschoben und vergrössert werden.

Beim Öffnen der Software und Neuerstellen eine Datei, wird immer die voreingestellte Palette RGB (rot, grün, blau) angezeigt.

Mit Hilfe des Feldes < Palette bearbeiten > im Standardwerkzeugbalken können andere Pinselfarben (Stifte) gewählt werden.

Wählen Sie die Marke der Stifte aus dem drop-down Menu der Pinselpalette im unteren Teil des Dialogfensters. Beachten Sie, dass die aufgelisteten Marken jene Stifte repräsentieren, welche sich für das PaintWork Tool eignen. Experimentieren Sie mit einer Vielfalt von Pinseln, bis die gewünschten Effekte erreicht sind.

Stitch mode mode







wird.



Brushes palette

RGB

RGB EDDING TEXTILSTIFTE JAVANA ARTMARKER MARVY UCHIDA NERCHAU FARBEN CMYK COLORS BY WACO STOFFMALSTIFTE MARABU TEXTIL PAINTER STAINED BY SHARPIE





Wechseln der Farben

Sind keine Farben gewählt, werden die Objekte mit einer voreingestellten Farbe umrandet und gefüllt.

- > Markieren Sie das Objekt, das Sie ändern möchten; und klicken Sie auf den gewünschten Farbchip in der Pinselpalette.
- > Um die Farbe der Kontur zu ändern, klicken Sie in die obere linke Ecke und für den Füllbereich klicken Sie auf die untere rechte Ecke.

Um die Farbe einzustellen, bevor Sie ein Objekt erstellen, vergewissern Sie sich, dass keine Objekte im Arbeitsbereich angewählt sind.

- > Rechtsklicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Pinselpalette.
- > Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen im Dialogfenster.

Es ist auch möglich, die Paletten zu bearbeiten. Die voreingestellte Farbpalette ist (RGB).

Rechtsklicken Sie auf die RGB Farbpalette und wählen Sie *<Neue Farbe hinzufügen>* vom Menu.



Die Breite des Pinsels ändern

Die Paletten der Hersteller haben eine fixe Pinselbreite, zum Beispiel hat das Angebot bei Edding Serie 4500 eine Breite von 2 mm und die Serie 4600 weist die Breite von 1mm auf. Damit die Software noch genauer arbeiten kann, ist es möglich, die Pinselbreite der benutzten Farbe zu ändern. Rechtsklicken Sie auf eine benutzte Farbe und wählen die Option *Breite ändern>*. Im Dialogfenster die Breite des benutzten Pinsels/Stiftes einstellen.

Paint Arten

Die folgenden Paint Arten können verwendet werden, um eine Vielfalt von Effekten zu erhalten. Diese sind in den Objekteigenschaften *<*Alt + *Enter>* sichtbar. Füllung und Kontur sind erst sichtbar, wenn ein Objekt markiert wird.

Object Properties		×
2	B	

Füllung und Konturen



Füllung

Wenn ein Vektorhintergrundbild zum ersten Mal gefüllt wird, ist die Anwendung einer Paint Füllung automatisch eingestellt. Sie können aus den folgenden Füllarten auswählen, um das gefüllte Objekt zu bearbeiten.

- ZickZack
- Füllung
- Reihenfüllung
- Netzfüllung

л X

后

Row-Fill

Fill

Objekteigenschaften Füllansicht nur mit PaintWork.

Objekteigenschaften Füllansicht mit allen Modulen aktiviert. Jede Füllart benutzt eine andere Methode, um eine Form zu malen. Dies ermöglicht einzigartige Effekte.



Object Properties

None Applique Net fill ZigZag

1 Array Paint net fill

3 Ø Auto X

#



ZickZack Die Pinselstriche verbinden zwei Punkte von einer Seite des Objekts zur anderen. Diese Punkte sehen wie nahe zusammenliegender Zickzack aus und kann in jedem Winkel und unterschiedlichen Dichten positioniert werden. Kleine und längliche Objekte werden in der Grundeinstellung mit dieser Paint Art gefüllt.



Kontur Diese Art besteht aus einer Serie von Pinselstrichen und wird häufig zum Füllen von grossen Bereichen verwendet. Verschiedene Paint Füllungsmuster können erstellt werden, indem der Winkel und die Dichte geändert werden.





Relief Diese Art ist dem Kontur-Typ ähnlich. Es wird mit vertikalen Pinselstrichen von einer Seite der Objektform zur anderen gearbeitet – die Richtung wird von der Software automatisch bestimmt. Reihenfüllungen können mit variierender Dichte erstellt werden. Kurze/lange Option anwählen. Dies erlaubt eine Füllung des Objekts mit Füllstichen, welche die Paint Dichte anpasst aufgrund der Form, wo sie platziert werden.

Relief

Relief kurz/lang



Paint Netz Diese Art erstellt zwei Flächen von sich überkreuzenden, abstandsgleichen Paintlinien, die einen Netzeffekt hervorrufen. Das Aussehen des Netzes kann geändert werden, indem Sie die Grösse der Zellen, den Offset und den Winkel ändern.



Konturen

Sie können aus zwei Paint Konturarten auswählen:

- Linie
- ZickZack





Konturarten

Linien Die Linien-Kontur besteht aus einem einzelnen Pinselstrich zwischen zwei Punkten. Hauptsächlich wird sie bei schmalen Konturen, feinen Details und ganzen Designs benutzt oder bei der Erstellung von Redwork-Style Linienkunststickerei. Für Linienkunstdesigns und dünnen Objektkonturlinien wird diese Art auch empfohlen.



ZickZack ZickZack wird dann angewendet, wenn eine breite Kontur erwünscht wird. Entlang dem Objekt werden nahe beisammen liegende Zickzackpinselstriche geformt. Dies wird vorwiegend benutzt, wenn Sie Konturen und Liniendesign füllen möchten. Die Dichte kann angepasst werden.

Conset

Versatz

Der Versatz beider Linienarten kann angepasst eingestellt werden, ein negativer Wert positioniert die Linie innerhalb der originalen Vektorform. Der Abstand des Offsets wird von der Mitte einer Zickzacklinie gemessen.

Unten links sehen Sie ein Paint Linie (die breitere Linie) mit einem Offset von -3.00 mm innerhalb des Vektorbildes und rechts ein Paint Line mit einem Offset von 3.00 mm ausserhalb des Vektorbildes.



Dichte

Auch lässt sich die Dichte bei der ZickZack-Kontur verändern.



Echtfarbe

Diese Option kann unter *Ansicht>* aktiviert oder deaktiviert werden.

Aktivieren Sie die Option *<Echtfarbe>* für eine realistische Vorschau des Designs, das Sie gerade erstellen. Die Pinselstriche und die Textur werden sichtbar und bieten eine genaue Vorschau des Endresultats. Wenn diese Option deaktiviert ist, sehen Sie das Design in gesetzten Farben.





Fülleffekte

Dichte

Wenn dies aktiviert ist, können Sie die Dichte der Linien (Stift- oder Pinsel) zwischen 0.2 mm und 9.99 mm einstellen.

Die voreingestellte Dichte liegt bei 1.20 mm, eine markante Erhöhung der Dichte resultiert in einzelnen gemalten Linien.

Überschneidungen entfernen

Ein automatischer Filter entfernt sämtliche Überschneidungen zwischen den Objekten eines Vektordesigns. Hierfür haben Sie 3 Optionen:

- **Auto** Dies ist die Grundeinstellung, welche die bestmöglichen Resultate erbringt.
- Nie Hier werden Überschneiden so belassen.
- Immer Sämtliche Überschneidungen aller Objekte werden weggeschnitten.

Sequence

Verfügbar im Fenster der Objekteigenschaften, wenn die *Autom. Reihenfolge*> mit einem Klick auf das Lampenfeld aktiviert wird.

Ist dieses Werkzeug der Objekteigenschaften betriebsbereit, stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Auto voreingestellte Option, bietet die bestmöglichen Resultate.
- Zum Anfang Das angewählte Objekt wird zuerst gemalt.
- Zum Schluss Das angewählte Objekt wird zuletzt gemalt.

Wenn mehr als ein Objekt an den Anfang oder an den Schluss gestellt werden, bestimmt die Software die Reihenfolge automatisch.







Unterteilen

Mit diesem Werkzeug können Sie Paint Objekte mit Zickzack und Reihenfüllung aufteilen und bestimmen, wie die Paint-Linien in Untergruppen aufgeteilt werden sollen. Dies bietet mehr Flexibilität, wie die Objekte gemalt werden. *«Unterteilen»* ist sehr nützlich bei Text.

- Klicken Sie auf das Symbol oder <Umschalt+D> und klicken Sie auf das Objekt. Auf das Objekt klicken und die Maus von einer Seite des Objektes auf die andere ziehen, um eine Trennlinie zu definieren. Ändern Sie die Linie, indem Sie sie anklicken und an den Punkten der Linie ziehen.
- > Auf X klicken, um die Aufteilung zu löschen.





Richtungen

Sie können auch die Richtung von allen Paint-Füllobjekten ändern (ausser bei der Netzfüllung).

- > Auf das Symbol klicken oder die *<D>* Taste drücken.
- > Dann auf das Objekt klicken und mit Klicken und Ziehen die Richtung der Paint-Fülllinien definieren.
- > Um eine Richtungslinie zu löschen, auf X klicken.

Attwork image You have selected a file containing an image.	
Choose if you want to open image as Backdrop or trace image (convert to outlines)	9
Select action:	
Trace (convert to outlined)	
	vork
module	VOIK
< gadk Finish Can	cel Help

Fotostickerei

Fotostickerei ist eine andere Alternative, wenn es darum geht, Bitmap Bilder zu füllen. Wenn Sie die Option *«als Fotostickerei öffnen»* wählen, wird ein Bitmap-Bild zu einem Fotostickerei-Design umgewandelt. Diese Umwandlung wird automatisch durchgeführt, sobald Sie die Taste *«Fertig stellen»* im Dialogfenster angeklickt haben. Das entstandene Design von dem Fotostickerei-Prozess öffnet sich im BERNI-NA DesignWorks, wo Anpassungen vorgenommen werden können.

Fotostickerei-Designs bestehen aus 4 vordefinierten Farbebenen. Jede Ebene der Pinselfarbe gehört zu einer Farbe des CMYK Farbmodels (Cyan = blaugrün, Magenta = violett, Yellow = gelb und Black = schwarz). Zuerst wird die violette Farbe gemalt, dann die blaugrüne, die gelbe und zuletzt kommt die schwarze Farbe. Diese Farben können nicht geändert werden und werden in der generierten Sequenz gemalt, damit korrekte Fotostickereiresultate entstehen.

Im Zeichnungsmodus von BERNINA DesignWorks ist es nicht möglich, die aktuellen Bitmap Bilder zu bearbeiten, aber Sie können diese in der Grösse verändern und die Position des Fotostickerei-Designs verändern. Um das aktuelle Bitmap Bild zu bearbeiten, können Sie ein Bildbearbeitungsprogramm benutzen und dann importieren Sie das bearbeitete Bitmap Bild wieder im BERNINA DesignWorks, um das Ergebnis zu betrachten.



Foto zur Fotostickerei

Das Resultat eines Fotostickerei-Designs kann verbessert werden, indem die Bildkontraste angepasst werden. Durch die Erhöhung des Bildkontrastes werden in den dunkleren Bereiches des Fotos breitere Zickzackbalken generiert und fügen dem endgültigen gemalten Design mehr Details hinzu. Ein paar Anpassungen der Bildgrösse könnten für genauere Details im Fotostickerei-Design notwendig sein.

Um die Grösse des Bitmaps innerhalb des BERNINA DesignWorks zu vergrössern, das Fotostickerei-Design markieren, anklicken und an den Griffen der Ecken in der Mitte von jeder Seite ziehen. Das Foto wird in der Grösse verändert und das Photo-Paint wird neu berechnet.

Die Breite und Dichte der gemalten Linien können im Dialogfenster der Objekteigenschaften angepasst werden. Der Wert der Breite beeinflusst den Abstand zwischen den gemalten Linien. Der Wert der Dichte definiert die Dicke der gemalten Linien. Durch Veränderung dieser beiden Werte lassen sich noch detaillierte Fotostickerei-Resultate erzielen.





Monochrome Fotostickerei

Wenn Sie einen monochromen (=einfarbigen) Effekt bei der möchten, finden Sie hierzu eine entsprechende Option im Dialogfenster der Objekteigenschaften. Die Fotostickerei wird zu einem monochromen Design (in schwarzer oder in jeder anderen gewählter Farbe von der Pinselfarbpalette). Dies ist ein toller Effekt, welcher einen künstlerischen Eindruck von einem Fotostickerei-Bild vermitteln kann.

Wichtig: BERNINA DesignWorks kann nur solche Bitmap Bilder importieren, die mit den RGB Farben (rot, grün, blau) erstellt wurden. Ein CMYK Bitmap (Cyan = blaugrün, Magenta = violett, Yellow = gelb und Black = schwarz) wird nicht korrekt umgewandelt. Ein CMYK Bitmap Bild kann mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramm zu einem RGB umgewandelt werden und dann in die BERNINA DesignWorks Software importiert werden.

PaintWork Übungen

Bitte beachten Sie bei allen Übungen folgendes:

Erstellen Sie einen Ordner, den Sie PaintWork Übungen nennen, um alle Übungsdateien für zukünftigen Gebrauch zu speichern.

> Ein Klick oder Doppelklick bezieht sich auf die linke Maustaste, falls nicht, wird dies genauer spezifiziert.

Hier können Sie die BERNINA DesignWorks Dateien finden:

ХΡ

C>Dokumente und Einstellungen>Alle Benutzer >Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Vista

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Windows 7/8

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Die Übungen in diesem Mastery Book basieren auf Windows 7.

Ein Stoff wird nicht angewählt. Wird jedoch ein spezifischer Stoff für die Übung erforderlich, wählen Sie ihn, falls notwendig, an.



Ein PaintWork Design zum Malen exportieren

- > Um ein Design zur Maschine zu exportieren, klicken Sie auf das Feld Export.
 - Ein Dialogfenster mit einem USB Stick öffnet sich. Dies ist die einzige Methode, Paint Designs auf die Maschine zu übertragen.
 - Eine Meldung erscheint, dass das Design erfolgreich an die Maschine geschickt wurde.





Ein Design mit dem < lm Viereck ansrichten> erstellen

- Form erstellen
- Werkzeug-Optionen
- Im Viereck ausrichten
- > <Datei> <Neu> <Zu bestickenden Stoff und Farbe wählen>, <Weiter> <Neue Grafik>, <BERNINA Jumbo Hoop 830, 256 x 400, # 93 <Fertig stellen>.
- > Werkzeugbalken <Form erstellen> <Stern>.
- > Bestimmen Sie die Anzahl der Strahlen im Fenster der *Werkzeug-Optionen*> unter *Anzahl des Segmente*> z.B. 3. Bestimmen Sie die Grösse des Objekts (Strahlengrösse in %) und den Anfangswinkel. So lassen sich viele verschiedene Formen gestalten.
- > Auf das *<Im Viereck ausrichten>* Werkzeug klicken. Ein neues Fenster wird geöffnet.
- > Jetzt können Sie in den folgenden Werkzeug-Optionen auswählen:
 - Horizontale Kopien
 - Vertikale Kopien
 - Horizontaler Abstand
 - Vertikaler Abstand
 - Geklonte Objekte
- > Sie können auch die Ausrichtung der einzelnen Objekte ändern, indem Sie die Positionspunkte mit der Maus verschieben.

Horizontal copies:	3 💠 Horizontal spacing:	-5 💠 mm 🗹 Clore objects	
Vertical copies:	3 💿 Vertical spacing:	-5 💠 mm	
Unbanant ^a V			
/ in in	-20	-10	4
	1	the state of the	
Rectancular an	TAX		
A licch metera	IN ATAK		
Select anothe	there is a set of the		
D			
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
		A BUILDING	1 1
9			
		and sub-special	
Δ		1411 (151) (ABB	
#			
		and the second descent in the second	
Vi Anna anna		LO SI NO SELLO	
		12 TANKS VAL	
		DOG BORN	MART PROVING
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		A CONTRACTOR	

mm]

Name	Path	1
Browse apple.Draw apple.ore.Draw applque.Draw border flower.Draw	C: Likers' Public' Documents (EEN/014 Designifional Samples C: Likers' Public Documents (EEN/0140 Designifional Samples C: Likers' Public Documents (EER/0144 Designificant Samples C: Likers' Public Documents (EER/0144 Designificant Samples	

Eine Vektorgrafik zu e	inem Pain+Work-Design
umwandeln	v

- Programm starten
- Auswahlfenster
- Stoff und Farbe wählen
- Mit einem Vektor Design arbeiten
- Farben bearbeiten
- Druckvorschau

Dies ist eine Schritt für Schritt Anleitung, um ein PaintWork-Design zu erstellen.

Ein Design anwählen

a

Next >

- > Doppelklicken auf das Shortcut Feld im Desktop, um BERNINA DesignWorks zu starten.
 - Das Auswahlfenster erscheint.
- > Aktivieren Sie <Neues Muster erstellen> und klicken auf <Weiter>.
- > Das Dialogfenster für den Stoff öffnet sich. Erweitern Sie die Kategorie für normales Sticken von der Liste links, indem Sie auf das + *Feld* daneben klicken.
- > Wählen Sie den Stoff Typ, der dem verwendeten Stoff für das Stickmotiv am ähnlichsten ist. Für diese Übung wählen Sie Baumwollstoff.
- > Wählen Sie diejenige Stofffarbe, die dem verwendeten Stoff für das Stickmotiv am meisten ähnlich sieht. Für diese Übung markieren Sie den hellbraunen Farbchip.
- > Klicken Sie auf < Weiter>.
- > Das Dialogfenster *<Bildquelle>* öffnet sich.
- > Wählen Sie die Option *<Aus Datei>* und klicken Sie auf Browse, um die gewünschte Datei zu öffnen.

Sease which where Bernsta Designification will find the artisons, Select the import nethod for your activols through the respective options or s must design from scratch. Optionally select the hoop that you vill use.	tert by creating a	9
∎ han βe		
Cristers Public Documents (859/074) Designification Sampley (400-00040, environments)	(en)	
O Fran entrgildery		
Crissers/Public/Documents/BORNIDW DesignWorks Sangles/ICDW5001.nps	-	
C Get inage from scagner.		
C Get image from gebcan.		
C fair graphs		
Theo		
none		





- Das Dialogfenster *<Öffnen>* öffnet sich. Wählen Sie aus dem BERNINA Design-Works Samples Ordner die vorbereitete Vektorgrafik ASC-00340.cmx. Diese Grafiken sind schon so vorbereitet, dass sie automatisch als Datei generiert werden.
- > Gehen Sie auf < Öffnen>.
- > Das Dialogfenster *<Bildquelle>* wird wieder angezeigt.
- Wählen Sie aus dem Bereich *<Stickrahmen>* den BERNINA Medium Hoop, 130x100, # 48. Gehen Sie auf *<Weiter>*.

colors correspond with which	threads.		-0
Threads to use:	0	Ihreads palette	5 0
	of: 0	RGB V	ndo Redo
# Colors Thread	Area		
Number of Brushe	es to use	e Select Brush palette	
Number of Brushe grushes to use:	ars to use	Bruthes palette	
Rumber of Brushe	4 of: 6 Area 53.09%	Buttes palette	
Struthers to use:	* of: 6 Area 53.09%	e Select Brush palette	
Suches to use:	4 of: 6 Area 53.0% 20.17%	Buttes palette	
Bruthes to use: # Colors Bruth 1 Brand 4500 2 Brand 4500 3 Cif menn rose 4 4 Brand 4500	4 of: 6 Area 53.09% 25.82% 600 20.17% 9.93%	Brothes palette Brothes palette IECONA TEXTLATIFITE	
Close Brushes # Color Brush 1 # 2 med 4600 2 # Stresse 4500 5 Brushes men reset # 4 # 1 black 4600 res for new color F Here for new color	4 of: 6 Area 53.09% 25.82% 600 20.17% 93%	Buttes palette	



Farben bearbeiten

- > Das Dialogfenster der Farbreduktion öffnet sich.
 Hinweis: Wenn PaintWork innerhalb eine Kombination der DesignWorks-Instllation aktiviert ist, gilt Paint als vorgegebene Füllart.
- > Klicken Sie auf den Pfeil unterhalb der Pinselpalette und das drop-down Menu zeigt die vorhandenen Marken.
- > Klicken Sie auf den Pfeil unterhalb der Pinselpalette und das drop-down Menu zeigt die vorhandenen Marken.
- > Wählen Sie durch Klicken auf die Marke in der Liste die gewünschte Pinselpalette an. Für diese Übung wählen Sie die EDDING TEXTILSTIFTE Pinselpalette. Die generierten Farben des Designs werden den ähnlichsten Farben in der EDDING TEXTILSTIFTE Palette zugeordnet.
- Bitte beachten Sie in diesem Dialogfenster, dass für dieses Bildmaterial 6 verschiedene Farben von der Sektion für eine Anwendung identifiziert werden. Reduzieren Sie die Anzahl der Farben im Design, indem Sie den Pfeil nach links bewegen. Klicken Sie auf «Finish», um das importierte Bild in ein Paint Design umzuwandeln.
- > Das von DesignWorks erstellte Paint-Design erscheint im Arbeitsbereich, in der Mitte des ausgewählten Stickrahmens. Klicken Sie auf die Ansicht im Hauptmenu, vergewissern Sie sich, dass die *<Echtfarbe>* und 3D Vorschau angewählt sind.
- > Die Datei kann jetzt an die Maschine geschickt und gemalt werden.





Das Design bearbeiten

Sobald ein Objekt gewählt ist, erscheinen die Eigenschaften im Dialogfenster der Objekteigenschaften.

- > Aktivieren Sie den rechteckigen Markierungsrahmen und markieren Sie ein Objekt per Klick.
- > Wenn mehrere Objekte angewählt werden möchten, halten Sie die *<Umschalt>* Taste gedrückt, während Sie die Objekte markieren.
- Klicken Sie auf die Arme und Füsse des Bärens; klicken Sie auf die untere rechte Ecke der Farbe # 16 und 1 mm Breite von der Pinselpalette, um die Füllung zu ändern. Beachten Sie, dass sich der Chip jetzt im Bereich der verwendeten Farben in der Palette befindet.
- > Wählen Sie den Kopf und den Körper an und klicken in Pinselpalette auf die untere rechte Ecke der Farbe # 6 und auf 1 mm Breite.



- Markieren Sie die Kontur und die Details der Füsse, anschliessend klicken Sie in der Pinselpalette auf die untere rechte Ecke der Farbe # 7 und auf 1 mm Breite. Während die Gruppe immer noch markiert ist, klicken Sie auf die obere linke Ecke der Farbe # 7 und auf 1 mm Breite für die Kontur. **Hinweis:** Ein kleines Detail schattiert den rechten Bereich des Bärens zwischen den Armen und dem Körper. Per Klick markieren und dann die *Delete* Taste auf der Tastatur drücken.
- > Auf den rechten Arm klicken, beachten Sie, dass die Software den Arm mit dem linken Fuss verbunden hat; klicken Sie rechts und dann auf *<Kombination auf-heben>*. Den rechten und linken Arm markieren; im Dialogfenster der Objekteigenschaften wählen Sie *<Relief>* um die Maltextur zu ändern.
- Markieren Sie das Herz des Bärens und klicken Sie auf *<Paint Netz>*. Während das Herz markiert ist, klicken Sie auf die obere linke Ecke des Farbchips für das Herz (der Farbchip befindet sich bereits bei den verwendeten Farben) und fügen Sie die Kontur hinzu.





Brunhes to sue: 0 0 Teready palette # Colors Thread Area Brunhes to sue: 5 off. 7 # Colors Data Area Brunhes to sue: 5 # Colors Data # Colors Data Brunhes to sue: 5 # Colors Data # Data Data # Data	Select how many colors	your design will	have.		
Brunches to sues: 0 of 0 Threads pointe If Colors Threads Area It the set It the set It the set If Colors Threads Area It the set It the set It the set It the set If Colors Threads Area It the set It the set	olor reduction				
Erushes to use: 5 of: 7 Brushes polette # Colore Brushes to use: 5 of: 7 Brushes polette # Colore Brushes to use: 7 Parate Toom 4000 SA 31'A # Colore Brushes to use:	Threads to use:	0 of: 0	Threads palette RGB	<u>*</u>	(S) (C) Undo Red
Brushes to use: 5 of: Brushes palette #/			,		
ff Color Brach Area 1 7 brown 4600 54.31% 2 6 orange 4600 21.87% 3 15kjet omage 4600 21.87% 4 2 red 4600 2.51% 5 11 kinds: 4600 0.53% kap here for new color 0.53%	Brushes to use:	5 of: 7	Brushes palette	E	
Image: Second 4600 54.31%. Image: Second 21.37%. 3 Image: Second 21.3	# Colors Brush	Area			
2 6 cmarge 4600 21.37% 3 16 light cmarge 4600 20.8% 4 2 red 4600 2.6% 5 1 black 4600 0.53% Nag here for new color 4500	1 7 brown 4	4600 54.311	6		
3 16 light orange 4600 20.18% 4 2 red 4600 2.61% 5 15 listic 4600 0.33% Nag here for new color 4000	2 6 orange	4600 21.97			
4 2 red 4600 2.61% 5 2 1 black 4600 0.33% Nag here for new color	3 16 light o	range 4600 20.18	6		
5 1 black 4600 0.93% krag here for new color	4 2 red 460	2.61	ζ.		
Rag here for new color	5 1 black 4	600 0.93			
)rag here for new color				

Weitere Bearbeitung

- Markieren Sie den dunkelbraunen Bereich der Konturlinien und wählen Sie die Zickzack Füllung.
- Die Richtung der Paint Füllung kann mit dem Werkzeug <*Richtungen>* vom Werkzeugbalken geändert werden. Markieren Sie den Kopf des Bärens und wählen <*Richtungen>*. Klicken und eine Linie vom oberen zum unteren Rand des Kopfes ziehen. Per Rechtsklick das Werkzeug deaktivieren.
- Die Einzelheiten auf den Zehenballen des Bärens wurden bei der Kopie der Grafik generiert. Für ein symmetrischeres Design markieren Sie die Zehendetails auf dem rechten Fuss und drücken die *<Delete>* Taste auf der Tastatur. Markieren Sie die Details auf dem linken Fuss und rechtsklicken Sie auf *<Gruppieren>*. Rechtsklick auf *<Kopieren>*, Rechtsklick auf *<Einfügen>*. Ziehen Sie die Duplikate auf den rechten Fuss.
- Platzieren Sie den Cursor über der Ecke des Auswahlfensters bis die Drehpfeile erscheinen. Klicken und an den Pfeilen ziehen, um das Objekt in die gewünschte Position zu drehen.
- > Um in einer Vorschau zu sehen, wie das Design gemalt wird, klicken Sie auf <Langsam neuzeichnen> und drücken Start. Klicken Sie auf die Stich Taste. Markieren Sie Funktion <Palette bearbeiten> und ziehen Sie den Regler mit den verwendeten Pinseln zu 5. Da Farbzuweisung beendet ist, kann die endgültig gesetzte Farbkombination angeschaut werden. Nun kann das Design auf den Stoff gemalt werden.



Ein Design speichern

- > Vom Dateimenu wählen Sie die Option *<Speichern unter>*. Öffnen Sie den zu Beginn erstellten Ordner für diese Übung.
- > Geben Sie einen Namen im Feld des Dateinamens ein und klicken auf *<Speichern>*. Die Datei wird im Draw-Format abgespeichert.
- > Wählen Sie < *Exportieren*>.
- Den USB Stick einstecken und auf den abgebildeten USB-Stick klicken. Das Design wird direkt auf dem UBS Stick gespeichert. Der Dateiname des Designs bleibt der gleiche wie beim aktuellen Design.



Vorschau drucken

- Nachdem das Design gespeichert ist, haben Sie die Möglichkeit eine Vorlage mit Informationen über das Design zu drucken. Vom Dateimenu wählen Sie <Drucken>.
- Das Druckvorschaufenster öffnet sich. Hier können Sie noch individuelle Einstellungen vornehmen. So verschaffen Sie sich einen Überblick über das korrekte Malen und/oder Sticken und/oder Schneiden des Designs. Zum Bestätigen und Drucken auf OK klicken.





CrystalWork

Mit dem CrystalWork können Strassstein-Schablonen erstellt werden.

Die fertige Schablone wird mit aufbügelbaren Strasssteinen gefüllt und mittels Transferfolie auf das Projekt gebügelt. Eine Vielfalt von Farben und/oder verschiedenen Grössen der Strasssteine können zu spektakulären Effekten kombiniert werden.

Verschiedene Methoden können für die Erstellung eines Strassstein-Designs angewendet werden:

- Strassstein einfügen
- Strassstein-Füllung
- Strassstein-Konturen

Strassstein einfügen

Mit *Strasssteinform erstellen>* können Strasssteine überall auf einem Design eingefügt werden. Ist das Werkzeug aktiviert, setzt man per Linksklick die Strasssteine wie gewünscht auf die Fläche. Das Werkzeug lässt sich per Rechtsklick deaktivieren.

In den Werkzeug-Optionen lassen sich die Palette, Farbe/Form und die Grösse bestimmen.

Die Grösse der Strasssteine variieren unter den Herstellern; um dies einfacher zu machen, werden zwei Werte für jede Strassstein-Grösse dargestellt. Auf der Verpackung der Strasssteine ist die Grösse und die der Art angegeben.

Hinweis: Das Arbeiten mit dem CrystalWork Tool ist so konzipiert, dass die Strasssteine mit Hilfe von Hitze aufgeklebt werden und eine Grösse zwischen 2.0 und 4.0 mm haben.

- SS steht f
 ür die Strassstein-Gr
 össe und wird sowohl f
 ür flache wie auch f
 ür spitze Strasssteine verwendet.
- PP steht für Perlenplättchen und beschreibt die Strassstein- oder die Perlengrösse.

Strassstein Füllung

Sie können einen Objektbereich in vielfältigen Mustern mit Strasssteinen füllen.



.

Crystal fill

WICHTIG: Der voreingestellte Abstand zwischen den Strasssteinen beträgt zwischen 1.7 mm und 2.0 mm. Dies ist wichtig – auf diese Weise wird ein genügend grosser Abstand garantiert, so dass die Löcher korrekt ausgestanzt werden können. Dieser Wert muss auch bei einer Bearbeitung des Designs beibehalten werden.





Strassstein Füllung - Übliche Parameter

Im Werkzeugbalken der Objekteigenschaften befinden sich die üblichen Parameter für alle Arten der Füllbereiche.

- Palette
- Grösse
- Farbe/Form
- Füllung
- Versatz
- Von Strasssteinen trennen

Palette

Es stehen 3 zur Verfügung:

- Default Palette,
- Swarovski rund
- Preciosa VIVA12

Nur die in jeder Kollektion enthaltenen Strasssteine werden in der Liste von Grösse/ Form erscheinen. Die vorgegebene Palette enthält nur ein Strassstein; Sie können die Farbe im Farbe/Form Menu ändern.

Grösse

Die vorhandene Strasssteingrösse hängt von der angewählten Palette ab. BERNINA CrystalWork unterstützt vier Grössen SS 6, 10, 12 und 16. Die voreingestellte Strasssteingrösse ist SS 10. Es ist wichtig, diejenige Strasssteingrösse zu wählen, die mit der Grösse der verwendeten Strasssteine übereinstimmt, damit die Applikation erfolgreich erstellt werden kann.

Farbe/Form

Die Swarovski Palette beinhaltet 85 Strasssteine und die Preciosa 59.

> Wählen Sie die gewünschte Farbe aus einer Palette.

Fill

Wählen Sie aus den folgenden Fülloptionen:

- Rechteckig
- Circular
- Kontur
- Einzelne Linie
- Form anpassen
- Linie anpassen

Experimentieren Sie mit den verschiedenen Mustern, um die beste Strasssteinfüllung für Ihr gewähltes Objekt zu finden.

65





Rechteckige Fülloptionen

- Abstand Horizontal: Der Abstand zwischen den Strasssteinen wird auf der horizontalen Achse gemessen.
- **Abstand Vertikal:** der Abstand zwischen den Strasssteinen wird auf der vertikalen Achse gemessen.



Startwinkel Der Anfangswinkel betrifft die horizontalen Linien, welche die Form des Objektes füllen. Wenn Sie den Anfangswinkel verändern, entsteht ein anderer Effekt und daraus kann ein optimaleres Resultat in der Füllung erreicht werden. Sie können dies mit Hilfe den Bearbeitungs-Knotenpunkten ändern, wenn die Bearbeitung der Kontur im Werkzeugbalken keinen Haken hat.

Neigungswinkel Ein Neigungswinkel wird bei vertikalen Linien angewendet, welche eine Form füllen. Durch die Veränderung des Neigungswinkels entsteht ein anderer Effekt und daraus kann ein optimaleres Resultat in der Füllung erreicht werden. Sie können dies mit Hilfe den Bearbeitungs-Knotenpunkten ändern, wenn die Bearbeitung der Kontur im Werkzeugbalken keinen Haken hat. Für weitere Feinbearbeitungen können Sie den Abstand zwischen den horizontalen und vertikalen Linien anpassen.



Bearbeitung der Knotenpunkte Es gibt 3 Kontrollpunkte, wobei der Erste mit dem ersten Strasssteinen im Design übereinstimmt. Der zweite Kontrollpunkt ist der horizontale Abstand (H. Abstand) und der dritte betrifft den vertikalen Abstand (V. Abstand). Mit Hilfe dieser Kontrollpunkte können Sie den Abstand visuell verändern, indem Sie die Kontrollpunkte innerhalb des Objekts verschieben. Hinweis: die gleichen Anpassungen können auch im Dialogfenster der Objekteigenschaften durch Eingeben der nummerischen Werte gemacht werden.





Circulare oder Kreisförmige Fülloptionen

Der Abstand und der Anfangswinkel sind ähnlich wie bei der rechteckigen Füllung.





Anfangswinkel 0°

Anfangswinkel 60°



Schritte Die *<Schritte>* bestimmen die Anzahl der Strasssteine, die bei einem runden Muster in der ersten Reihe vom Mittelpunkt hinzugefügt werden.

Unter *<Umformpunkte bearbeiten>* lassen sich auch hier Veränderungen vornehmen (wie bei der rechteckigen Füllung).



Kontur Fülloptionen

Die Füllung mit Strasssteinen bezieht sich auf die Kontur der Form. Hier kann der *Versatz>*, der *H-Abstand>* und der *V-Abstand>* verändert werden.

Hinweis: Je nach Form müssen unter Umständen noch übereinanderliegende Strasssteine entfernt oder verschoben werden.





in and the second second



Eine einfache Linie wird dann eingesetzt, wenn mit den Strasssteinen eine fortlaufende Linie gefüllt wird. Dies eignet sich sehr gut für Buchstaben. Der horizontale Abstand wird angewendet, um den Abstand zwischen den Strasssteinen anzupassen.

Form anpassen Fülloption

Diese Funktion ist die Grundeinstellung für Objektfüllungen mit Strasssteinen, da sich diese Füllart für die meisten Designs bestens eignet. Der Vorteil dabei ist, dass sich die Strasssteinsetzung hierbei ganz der Form des Objektes anpasst; noch optimaler als bei einer einheitlichen Abstandseinstellung. Der horizontale wie auch der vertikale Abstand und der Anfangswinkel können angepasst werden, jedoch werden die Resultate variieren, da die Strasssteinen nicht gleichmässig verteilt werden.

Linie anpassen Fülloption

Dies füllt einen Bereich mit einer fortlaufenden Linie und fügt, wenn nötig, zusätzliche Linien bei grösseren Bereichen in doppelten oder dreifachen Reihen hinzu. Dies eignet sich sehr gut bei Textkunstdesigns, die eher schwierig zu füllen sind.

Der horizontale Abstand kann bei dieser Füllart angepasst werden.



Versatz

Dies betrifft die minimale Distanz zwischen der Kontur und dem Mittelpunkt des nächstgelegenen Strassteins.

Überprüfen Sie das Dialogfenster, um die Offset Option zu aktivieren. Geben Sie den gewünschten Wert ein.

Von Strasssteinen trennen

Dies wandelt das markierte Objekt in einzelne Strasssteine um. Wenn das Objekt auf diese Weise aufgeteilt ist, können Strasssteine gelöscht, verschoben oder manuell hinzugefügt werden. Dies eignet sich besonders gut, wenn bei der gleichen Form verschiedene Farben verwendet oder wenn komplexe Designs erstellt werden.

Tipp – Sobald *<Von Strasssteinen trennen>* aktiviert wurde, können die Strasssteine nicht mehr als geschlossenes Objekt verwendet werden. Speichern Sie bitte deshalb eine Kopie Ihrer Datei ab, damit Ihnen die maximalen Bearbeitungsoptionen auch weiterhin zur Verfügung stehen.



Strassstein Kontur

Konturen mit Strasssteinen haben folgende Parameter – Versatz und Abstand. Sie besitzen keine Kontrollpunkte im Bearbeitungsfeld der Knotenpunkte.



Versatz

Der Versatzwert definiert den Abstand zwischen dem Mittelpunkt des Strasssteins und der Objektkontur. Der Versatz kann innerhalb einer Bandbreite von -15 mm bis zu +15 mm angepasst werden.





Abstand

Der Wert des Abstands bezieht sich auf den Abstand zwischen den Kanten der Strasssteine. Damit Überschneidungen vermieden werden, ist eine Grundeinstellung des Abstandes vorhanden. Nur so können perfekte Löcher gestanzt werden.

Hinweis: Änderungen der Werte betreffend Abstand oder Versatz sind unabhängig voneinander.



Kontur der Objekte mit Strasssteinen bearbeiten

Sie können jederzeit die Form eines erstellten Objektes mit Hilfe der Bearbeitung der Knotenpunkte verändern. Bei den Objekten, wo die vorgegebene Füllung angewendet wird, kann die Kontur nicht bearbeitet werden. Nur einfache Linien und linienangepasste Füllmuster behalten die Möglichkeit einer direkten Bearbeitung ihrer Kontur bei. Im *Umformpunkte bearbeiten>* können bei diesen Objekten die Füllmuster mit den Kontrollpunkten bearbeiten.



Die Option für Konturen bearbeiten in den *«Werkzeug-Optionen»* muss aktiviert sein, um die Form bearbeiten zu können.



Kontur bearbeiten aktiviert



Kontur verschieben



Ein neue Form ist entstanden



Überlappende Strasssteine

Diese Funktion zeigt Bereiche innerhalb des Designs an, in welchem sich Strasssteine überschneiden. Unter *Ansicht>* lässt sich die Funktion *aberlappende Strasssteine>* aktivieren. Während des Erstellungsprozesses des Designs lässt man die Funktion deaktiviert. Dies erleichtert die Bearbeitung des Designs.

Alle überlappende Strasssteine werden mit einem «X» markiert, damit sie erkennbar sind.



Die gelbe Farbe des (X) bedeuten, dass der Abstand zwischen den Strasssteinen nicht gross genug ist. Verschieben oder entfernen Sie einen Strassstein.



Strasssteine, die sich überschneiden, werden mit einem rotem $\langle X \rangle$ gekennzeichnet. Würde man dies so belassen, würde die Stanzfolie nicht korrekt erstellt. Auch hier verschieben oder entfernen Sie einen Strassstein.

Export an die Maschine

- > Datei wählen *<Datei> <Exportieren> <Strasssteine zur Maschine>* (diese Option nur aktiv, wenn das Design im Arbeitsbereich Strasssteine enthält).
- > Das Dialogfenster zum < Export to Machine> wird geöffnet.
- > Oben links erscheint eine *<Vorschau>* des Designs.
- Im unteren Teil zeigt sich unter *Vorlagen>* eine Aufstellung mit möglichen Schablonen, die an die Maschine geschickt werden können.
 Wenn Sie die Option *Alle Seiten zusammenfügen>* markieren, wird das ganze Schablonendesign zum Stanzen an die Maschine geschickt. Die Abfolge des Stanzvorgangs richtet sich nach den Farben, es ist also möglich, zwischen jeder Farbe anzuhalten und, falls gewünscht, das Schablonenmaterial auszuwechseln. Um die Schablone einzeln an die Maschine zu schicken, markieren Sie die gewünschte Datei.

Tipp: Die Grösse des Designs wird auch gezeigt. Das ist sehr praktisch für das Zuschneiden des Schablonenmaterials.

- > Die Liste der Schablonen kann ausgedruckt werden, indem Sie auf das Druckersymbol klicken.
- > Um die Datei zu exportieren gehen Sie bitte auf das Symbol < *Exportieren*>.
- > Das Fenster < BERNINA Device Selection> mit der Abbildung eines USB-Sticks öffnet sich. Klicken Sie auf diesen. Das Fenster < BERNINA Cutwork> öffnet sich mit der Information < The Design *_CrystalWork has been copied successfully to the folder>.





CrystalWork drucken

Das BERNINA CrystalWork Modul bietet umfangreiche Optionen bezüglich Informationen zum Drucken eines Designs. Die gedruckte Designschablone ist hilfreich während des Stick- bzw. Stanzprozesses.

Der Ausdruck bietet notwendige Informationen, um das Design auszuwerten, bevor es an die Maschine exportiert wird. Zum Drucken klicken Sie auf *<Datei> <Exportieren> <Strasssteine zur Maschine>* in dem Fenster *<Export to Machine>* auf das Druckersymbol.

Im Fenster der Druckvorschau befinden sich eine Vorschau und Informationen des Strasssteindesigns. Das Menu rechts bietet eine Vielfalt an Optionen, um den Ausdruck individuell anzupassen.

- **Setup** Hier lassen sich die Druckereigenschaften auswählen und anpassen.
- Speichern als JPG... erstellt eine Grafik der Druckdatei.
- Drucken Hier haben Sie die Möglichkeit auszuwählen, was mit ausgedruckt werden soll. Deaktiviert wird die Einstellung, in dem Sie den Haken neben der Option entfernen.
- Standard-Einstellungen speichern anklicken, um die angepassten Druckauswahlmöglichkeiten für zukünftige Ausdrucke als Grundeinstellung zu speichern.
- Ausdruck teilen passen Sie einige Druckaspekte an, wie z. B. die Anzahl der Seiten zum Zusammensetzen, die Seitenausrichtung und Grösse.

Kopfzeile befindet sich ganz oben auf der Seite und beinhaltet die Designgrösse, die Anzahl der Strasssteintypen, die Anzahl der Strasssteine, das Erstellungsdatum des Designs, die Grösse des Ausdrucks, sowie die Art, die Farben und Namen der Strasssteine.



Strasssteinabfolge Oben rechts wird auf dem Ausdruck die Reihenfolge der Strasssteine dargestellt. Diese Information ist wichtig, um den Überblick nicht zu verlieren, wenn man das Design mit der Maschine ausstanzt.

Design Ablauf Information Auf der Seite unten; wird jedes Segment des Designs angezeigt. In jedem Segment befinden sich die Nummer der Abfolge, die Grösse und die Farbe der verwendeten Strasssteine.

CrystalWork Übungen

Ein Crystal Design entwerfen

- Die Grafik vorbereiten
- Strasssteine hinzufügen Füllung und Kontur
- Farben wechseln
- Überlappende Strasssteine entfernen

Bitte beachten Sie bei allen Übungen folgendes:

- > Erstellen Sie einen Ordner für alle Übungsdateien.
- > Ein Klick oder Doppelklick bezieht sich auf die linke Maustaste.

Hier können Sie die BERNINA DesignWorks Dateien finden: **XP**

C>Dokumente und Einstellungen>Alle Benutzer>Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Vista

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples> Windows 7/8

C>Benutzer>Öffentliche Dokumente>BERNINA DesignWorks Samples>

Die Übungen in diesem Mastery Book basieren auf Windows 7.

Hinweis: Wenn Sie nur den CrystalWork Software Code erworben/aktiviert haben, zeigen sich die Fadenfarben per Grundeinstellung als aktiviert; andererseits kann die Pinselfarbe angewählt werden. Diese Instruktionen gehen davon aus, dass das ganze DesignWorks betriebsbereit ist.

Die Grafik vorbereiten

- > Software öffnen.
- > <Neues Muster erstellen> <Weiter>.
- > Wählen Sie die passenden Stoffart/Farbe und gehen auf < Weiter>.
- > <Aus Datei> anwählen und unter >Benutzer >Öffentliche Dokumente >BERNINA DesignWorks Samples >Training die Datei <Flower.JPG> auswählen.
- > Den BERNINA Large Oval Hoop, 255x145, mit Fuss # 48 auswählen.
- > Auf *<Weiter>* klicken.
- > Im *<Vorlagebild> <Vektorisieren>* anwählen und auf *<Weiter>* klicken.
- > Unter <Bild vektorisieren> <Vektorisieren> anwählen.








- Die *<Autom. Reihenfolge>* im Balken der Werkzeuge anwählen und in dem Fenster *<Optimierer einmal laufen lassen>* die Funktion *<Einfach (nur Objekte neu anordnen)>* wählen.
- Vergrössern Sie das Dialogfenster der Reihenfolge (anklicken und die Ecken des Fensters ziehen), damit alle sechs Ebenen sichtbar werden (**Hinweis:** wenn die Reihenfolge im Arbeitsbereich nicht sichtbar ist, aktivieren Sie im Hauptmenu <<u>Ansicht></u> <<u>Reihenfolge></u>).

Die Ebenen bearbeiten

- > Die *<Umschalt>* Taste gedrückt halten und die Ebenen 1, 2, 4, 5, und 6 per Klick markieren *<Delete>* drücken.
- > Wählen Sie <*Ansicht*> <*Hintergrundbild*> <*Ausblenden*>.

Strasssteine hinzufügen Füllung

- > Die Blume per Klick markieren.
- > Wählen Sie im Balken der Werkzeuge die Option <Dublizieren> (Hinweis: Falls der Balken mit den Werkzeug-Optionen nicht sichtbar ist, wählen Sie im Hauptmenu <Ansicht> <Werkzeugleiste> <Werkzeug-Optionen>).
- > Verschieben Sie die zweite Blume.
- > Markieren Sie die erste Blume.
- > In den < Werkzeug-Optionen> aktivieren Sie < Proportional>.
- > Vergrössern Sie die Blume auf 140%.

In den Objekteigenschaften

Hinweis: wenn die Objekteigenschaften nicht sichtbar sind, wählen Sie unter <*Ansicht> <Werkzeugleiste> <Objekteigenschaften>.*

- > Gehen Sie auf Füllung wählen *<Strasssteine>* an.
- > Wählen Sie unter Grösse SS 6 an.
- > Wählen Sie den Farbton < Indian Pink>.
- > Wählen Sie unter *<Füllung> <Kontur>* aus.
- > Ändern Sie den *<Versatz>* auf einen Wert -0.5 mm.
- > Stellen Sie den V und den H Abstand auf 1.5 mm.





Strasssteine hinzufügen Kontur

- Markieren Sie die zweite Blume.
- In den Werkzeugoptionen ist proportional mit einem Haken versehen.
- > Vergrössern Sie die Blume auf 120%.
- > Die noch markierte Blume mit einer farbigen Kontur versehen. Dafür in die obere linke Ecke eines Farbchips klicken.
- > Wählen Sie in den Objekteigenschaften <Kontur> die Funktion <Strasssteine>.
- > Ändern Sie die Grösse der Strasssteine und wählen Sie SS 10 aus.
- > Markieren Sie die Farbe <*Capri Blue*>.
- Speichern Sie das Design unter <*Datei*> <*Speichern unter*> in Ihrem erstellten Ordner unter dem Namen <*Blume_Strass>* ab.

Eening DesignWorks - Rower exercise Data"	A CONTRACTOR OF THE OWNER OF THE				1.0
File Edit View Tools Window Hido					
D0000000000000000000000000000000000000	EEBMM	山田工田田王 📝 🦄	4		
Test spinors.					3 ×
× 1347 () m Ndtv 2.20 () m Sole c 10030 () % (2 Pepotenal (Mean	K. Rase: COD () *				
Y 35.25 () == Yegs 2.20 () == Soley 100.00 () 5 (Delose) (Meet 4)	g Outre 010mm				
have enclositent a		* 3	Orgent Pe	upofilos	3 ×
The second s	C Sequence	25258	9 3		
	Q		4	100	
	🔊 (100		Crymal .	
ଁ 👎 🗢 👷 🖓 🐨 ଅନ୍ତର୍କ୍ତ 🦚 🍏	- 7		Terre:	Demovals Round	-
	P		Sec.	55 PP no inch	
	67° -	4		6 14 2.521 0.000 10 22 2.829 0.114	
	The second	140		12 26 3.0-3.2 0.126	
	GT .	۳ ۲			
	121	101			
	T	<u>ч</u>	10) 💭 🕛 🔘	1
	112	leix	- Cite	Opd Pose	
	T ·	- T	.0) 🔘 🔘 🔘	
11			оден	Ne Hoe Hoel Hoome	
Painte		4 X			
			Rate	(Patrad., Sun Prepal	
			. 0) 😐 🖨 💿	
20			1980	th Light San San Burgundy	
result Science 1 (1) William 221 on Height 5.22 on Calon 0 DA Mitchey 0				C07 10	an (1071
🔊 🖉 💽 📑 🔚 🔛 🖉	40		ă (* 1	🐯 G - 2 6 🛄	5. '

Überlappende Strasssteine entfernen

- > Positionieren Sie die Blumen so wie es Ihnen zusagt.
- > Wählen Sie im Hauptmenu <*Rahmenoptionen verwalten>* und aktivieren Sie <*Muster im Rahmen zentrieren>*.
- > Aktivieren Sie unter *<Ansicht> <Überlappende Strasssteine>*. Die sich überschneidenden Strasssteine werden mit einem X markiert.
- > Speichern Sie nochmalig die Datei ab.
- > Die Blume mit den blauen Strasssteinen ist markiert.
- > Gehen Sie auf < Von Strasssteinen trennen>.
- > Rechtsklicken Sie auf eines der Strasssteine.
- > Wählen Sie *<Gruppierung aufheben>* und beachten Sie, dass Strasssteine in der Reihenfolge auf einzelnen Ebenen liegen.
- > Wählen Sie die sich überschneidenden Strasssteine aus und löschen diese.

Die blauen Strasssteine gruppieren

- > Wählen Sie einen blauen Strassstein im Design.
- > Rechter Mausklick auf *<Capri Blue>* im Fenster der Objekteigenschaften und wählen Sie aus diesem Fenster die Option *<Zur Auswahl hinzufügen>*.
- > Rechtsklicken Sie auf den Arbeitsbereich und *<Gruppieren>* wählen.



Einzelne Strasssteine hinzufügen

- > Wählen Sie < Strasssteinform erstellen>.
- > In den *<Werkzeug-Optionen>* wählen Sie die gewünschte Art, Farbe und Grösse der Strasssteine aus.
- > Mit der linken Maustaste, wie gewünscht, Strasssteine setzen.
- > Per Rechtsklick deaktivieren Sie das Werkzeug.
- > Speichern.

Export an Maschine

- > <Datei> <Exportieren> <Strasssteine zur Maschine>.
- > Drucken Sie das Design aus, wenn nötig.
- > Bestimmen Sie die Anzahl der Schablonen, die erstellt werden sollen (eine mit allen Farben und eine für jede Farbe).
- > Exportieren Sie die Datei(en) auf einen USB-Stick, um die Schablonen mit Ihrer Maschine zu erstellen.



Crystal Design mit verschiedenen Farben erstellen

- Die Grafik vorbereiten
- Füllung Strasssteine < Form anpassen>
- Füllung Strasssteine mit unterschiedlichen Einstellungen
- Knotenpunkte bearbeiten
- Details bearbeiten
- Das Design optimieren

Jedes erstellte, mit Strasssteinen gefüllte Objekt kann mit den Optionen in den Objekteigenschaften angepasst werden. Die Optionen beinhalten Änderungen der Füllmuster, des Abstand zwischen den Strasssteinen, der Strasssteingrösse, der Farbe/Form der Strasssteine und andere Möglichkeiten, welche in den Beispielen in diesem Bereich erklärt werden.

Die Grafik vorbereiten

- > <*Datei*> <*Neu*> <*Weiter*> Stofftyp und –farbe auswählen <*Weiter*>.
- <Aus Datei> w\u00e4hlen und unter >Benutzer >\u00f6ffentliche Dokumente >BER-NINA DesignWorks Samples >Training die Datei <bird and tree.TIF> ausw\u00e4hlen.
- > Den BERNINA Large Oval Hoop, 255x145, mit Fuss # 48 auswählen.
- > Auf *<Weiter>* klicken.
- > Im <*Vorlagebild*> <*Vektorisieren*> anwählen und auf <*Weiter*> klicken.
- > Unter <Bild vektorisieren> <Vektorisieren> anwählen.
- > Wählen Sie unter <*Ansicht*> <*Hintergrundbild*> <*Ausblenden*>.
- > Die *<Autom. Reihenfolge>* im Balken der Werkzeuge anwählen und in dem Fenster *<Optimierer einmal laufen lassen>* die Funktion *<Einfach (nur Objekte neu anordnen)>* wählen.
- > Markieren Sie den gefüllten Hintergrund und löschen Sie diesen.
- > Speichern Sie das Design unter *<Datei> >Speichern unter>* in Ihrem erstellten Ordner unter dem Namen *<Baum>* ab.

Füllung Strasssteine <Form anpassen>

- Markieren Sie den Baum. Die an den Spitzen befindlichen Blätter sind mit ausgewählt. (Die anderen Blätter werden anders gestaltet).
- In den Objekteigenschaften gehen Sie auf <Füllung> und wählen <Strasssteine> an. (Hinweis: Falls das Fenster mit den Objekteigenschaften nicht sichtbar ist, gehen Sie auf <Ansicht> <Werkzeugleiste> <Objekteigenschaften>).
- > Wählen Sie aus *<Palette> <Swarovski Round>*, aus *<Grösse> <SS 10>* und aus *<Farbe/Form> <Smoked Topaz>* aus.





- > Füllung <Form anpassen>.
- > Experimentieren Sie mit den Werten bei Abstand und Winkeln.
- > Mit der Enter-Taste bestätigen Sie die Veränderungen und es wird im Design dargestellt.
- > Vorgeschlagene Werte: H. Abstand: 2.0 mm, V.Abstand: 1.5 mm und Startwinkel: 45°.

Füllung Strasssteine mit unterschiedlichen Einstellungen

- > Markieren Sie das Blatt an der unteren linken Seite des Baumes.
- > In den Objekteigenschaften wählen Sie unter <Füllung> <Strasssteine>.
- > Wählen Sie aus *<Palette> <Swarovski Round>*, aus *<Grösse> <SS 6>* und aus *<Farbe/Form> <Khaki>* und *<Kontur>* aus.
- Experimentieren Sie mit den Werten von Versatz und Abstand; beachten Sie, dass der Versatz die Position der Strasssteine dem Verhältnis zur Kontur des Objekts anpasst, dies hat jedoch keinen Einfluss auf den Abstand zwischen den Strasssteinen.
- > Mit der Enter-Taste bestätigen Sie die Veränderungen und es wird im Design dargestellt.
- Vorgeschlagene Werte:
 H. Abstand: 1.6 mm, V. Abstand: 1.5 mm und einen Haken in das Kästchen für «Folge Winkel» setzen.
- > Markieren Sie die Blätter rechts und links des gerade bearbeiteten Blattes (eines markieren, die Strg-Taste gedrückt halten und das zweite markieren).
- In den Objekteigenschaften wählen Sie unter <Füllung> <Strasssteine>, bei <Pallette> <Swarovski Round>, aus <Grösse> <SS 6> und aus <Farbe/Form> <Palace Green>. In <Füllung> wählen Sie <Form anpassen>. Hinweis: Sie Form des Objekts hat einen grossen Einfluss auf die Optik des Strassstein-Designs. Die <Füllung> auf <Kontur> ändern.
- > Markieren Sie ein paar der verbleibenden Blätter (eines markieren, die Strg-Taste gedrückt halten und die gewünschten markieren):
- In den Objekteigenschaften <Füllung> wählen, ändern Sie die Art der Füllung auf <Strassteine>, <Pallette> <Swarovski Round>, aus <Grösse> <SS 6> und aus <Farbe/Form> <Khaki>. Die <Füllung> auf <Kontur> ändern. Wegklicken und schliessen.
- > Die verbleibenden Blätter markieren und in den Objekteigenschaften <Füllung> wählen, ändern Sie die Art der Füllung auf <Strassteine>, <Pallette> <Swarovski Round>, aus <Grösse> <SS 6> und aus <Farbe/Form> <Palace Green>. Die <Füllung> auf <Kontur> ändern.
- > Speichern.







Knotenpunkte bearbeiten

- > Das Herz markieren: <Autom. Rand & Schnitt> aktivieren. In der <Position> <Nach aussen>, bei <Abstand> 1 mm und bei <Wiederholen> 1 eingeben.Bei <Typ> wählen wir <Kunturstich> und gehen auf <OK>.
- > Das Werkzeug <Auswahlrahmen> anwählen und die gefüllte Mitte des Herzens markieren. In den Objekteigenschaften <Füllung> <Strasssteine> wählen. Aus der <Palette> <Swarovski Round>, die <Grösse> <SS 6> und <Farbe/ Form> wählen Sie <Fuchsia>.
- > Sie wählen die Funktion *<Umformpunkte bearbeiten>* im Balken der Werkzeuge an.

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass neben *<Kontur bearbeiten>* in den Werkzeug-Optionen keinen Haken gesetzt ist. Falls die Werkzeug-Optionen nicht sichtbar sind, wählen Sie im Hauptmenü *<Ansicht> <Werkzeugleiste> <Werkzeug-Optionen>*.

- Experimentieren Sie mit verschiedenen Fülloptionen.
 Hinweis: Die vorgenommen Veränderungen an den Knotenpunkten werden im Fenster der *Objekteigenschaften>* angezeigt.
- > Empfohlene Einstellungen: *<Kontur>*, H. Abstand: 2.0 mm, V. Abstand: 2.0 mm. Setzen Sie den Haken bei «Folge Winkel».
- > Die Kontur des Herzens markieren. In den Objekteigenschaften <Kontur> <Strasssteine> anwählen. Die <Palette> >Swarovski Round>, bei <Grösse> <SS 6 und <Farbe/Form> <Burgundy>. Bei <Versatz> geben Sie bitte einen Wert von -2 mm ein.

Beachten Sie: Dass der *<Versatz>* ändert den Abstand zwischen der Füllfläche der Strasssteine und der Kontur. Dies hat keinen Einfluss auf den Abstand zwischen den Strasssteinen. Bei *<Abstand>* geben wir einen Wert von 1.5 mm ein.

- Markieren Sie den Vogel (Hinweis: die Beine werden mit dem Körper zusammen markiert). In den Objekteigenschaften *<Füllung> <Strasssteine>* anwählen. Die *<Palette> >Swarovski Round>*, bei *<Grösse> <SS 6* und *<Farbe/Form> <Capri Blue>*. Bei *<Füllung>* wählen Sie *<Form anpassen>* und belassen die Grundeinstellung.
- > Speichern.

Details bearbeiten

- Das Auge des Vogels, den Schnabel und den Bereich der weissen Innenseite der Beine markieren und löschen. Den «Create Crystal Shape» aktivieren (Hinweis: diese Funktion fügt einzelne Strasssteine hinzu).
- > Aus den Werkzeugoptionen wählen Sie die Farbe «Dark Indigo», Grösse SS 16.
- > Auf den Vogel klicken, um den Strassstein für das Auge zu platzieren.
- > Aus den Werkzeugoptionen wählen Sie die Farbe «Sun», Grösse SS 6.
- > Fügen Sie die Strasssteine hinzu, um den Schnabel des Vogels zu erstellen.
- > Per Rechtsklick «Create Crystal Shape» deaktivieren.
- > Speichern.







Das Design optimieren

- Beachten Sie, dass es im Design Bereiche gibt, wo die Strasssteine sehr nah beisammen liegen (der Schnabel und das Herz), und dass es aber auch Bereiche gibt, wo ein paar Strasssteine hinzugefügt werden können (die Mitte des Herzens).
- > Um das Herz zu bearbeiten, markieren Sie die Mitte und die Kontur des Herzens; schieben Sie beides vom Vogel weg. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten der Tastatur, um die Objekte in kleinen Stufen zu verschieben.
- > Die Funktion *<Strassstein Form erstellen>* aktivieren (**Hinweis:** Es werden hierbei einzelne Strasssteine hinzugefügt).
- > Aus den *<Werkzeug-Optionen>* wählen Sie aus *<Palette> <Swarovski* Round>, *<Farbe/Form> <Fuchsia>* und aus *<Grösse> <SS 6>*.
- Mittels Linksklick setzen Sie in die Lücke mitten im Herz einen Strassstein. Per Rechtsklick das Werkzeug deaktivieren. Unter *<Datei> <Speichern unter>* mit dem Zusatz *<Edit 1>* die Datei abspeichern.
- > Wählen Sie aus dem Hauptmenu <<u>Ansicht></u> <<u>Überlappenden</u> Strasssteine>. Hinweis: Ein X erscheint über jenen Bereichen im Design, wo sich Strasssteine überschneiden. Achten Sie hier im Design auf den Bereich des Auges.
- Markieren Sie den Vogel und wählen aus den Objekteigenschaften die Funktion <Von Strasssteinen trennen>. Vorsicht: Wenn dies einmal gemacht ist, wird der Vogel in lauter einzelnen Strasssteine zu sehen sein und nicht mehr als ein Objekt.
- > Mit der rechten Maustaste auf die freie Fläche klicken und aus dem Menüfenster *Gruppierung aufheben>* wählen. Durch Wegklicken die Auswahl deaktivieren.
- Markieren und löschen Sie sämtliche Strasssteine, die vom Vogelauge überdeckt werden.
- > Speichern.
- > Wir gehen auf <Datei> <Exportieren> <Strasssteine zur Maschine>.

Dieses Design weist eine Anzahl von Wechsel betreffend Farbe und Grösse der Strassstein auf. Ziehen Sie in Betracht, eine separate Schablone für jede Farbe zu erstellen. Dies wird das Setzen der Strassstein vereinfachen. Aus dem Dialogfenster der Schablonen wählen Sie Farbe 1 und überprüfen Sie das Bild, ob der Abstand zwischen den Strasssteine wirklich genügend gross ist (keine sich überschneidenden Bereiche). Die Datei exportieren. Dies für jede Farbe im Design wiederholen.